

KONSEP HETEROTOPIA DALAM KAWASAN WISATA WADUK LOGUNG DI KUDUS, JAWA TENGAH

Salma Ajrin Sekar Sabtya, Made Suastika, Leny Pramesti
Prodi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Sebelas Maret Surakarta
sekarsabtya@gmail.com

Abstrak

Kawasan wisata Waduk Logung Kudus merupakan salah satu kawasan dalam pengembangan pariwisata oleh Pemerintah Kabupaten Kudus dengan potensi berupa alam pedesaan, waduk dan bendungan yang dapat menjadi view atau orientasi kawasan, serta terdapat atraksi utama, yaitu perahu wisata. Pengembangan kawasan wisata dengan suasana pedesaan, kebudayaan setempat, kondisi alam yang hijau, dan tapak dengan kontur yang variatif (tergolong landai) pada tepi perariran waduk dapat menjadi point of interest dalam perancangan obyek wisata ini. Hal tersebut ditunjang dengan konsep heterotopia yang ditampilkan melalui pengolahan ruang dan tampilan bangunan. Konsep heterotopia memiliki tujuh prinsip yaitu heterotopia krisis, sustainable spasial, penyetaraan ruang, evolusi spasial, spasial sistem, domestik spasial yang tersembunyi, dan relevansi dengan norma. Pengolahan ruang dan massa bangunan yang sesuai dapat meningkatkan kenyamanan bagi semua pengguna (dari anak-anak hingga orang tua; orang normal hingga disabilitas). Selain itu, dapat mehidupkan suasana serta persepsi baik terhadap kawasan melalui perilaku pengguna dan fungsi yang telah ditentukan. Sedangkan tampilan bangunan mencerminkan kearifan lokal Kudus. Metode yang digunakan dalam perencanaan dan perancangan adalah metode analisis deskriptif dan desain pragmatis. Oleh karena itu, kawasan wisata Waduk Logung merupakan tatanan fasilitas wisata yang disesuaikan dengan pengguna, masyarakat, serta kebudayaan setempat sehingga menimbulkan karakter heterotopia (sosial-spasial dan imajinatif).

Kata kunci: Waduk Logung Kudus, pariwisata, heterotopia

1. PENDAHULUAN

Pariwisata di Indonesia telah berkembang menjadi suatu potensi bagi peningkatan devisa negara. Hal ini berkaitan dengan usaha masyarakat dan pemerintah dalam mengambil kebijakan pembangunan pariwisata. Berbagai upaya telah dilakukan untuk mengambangkan sektor pariwisata di Indonesia, diantaranya pengadaan sarana akomodasi, kemudahan perjalanan, penambahan kawasan pariwisata, dan pengupayaan produk baru dalam bidang pariwisata.

Salah satu produk yang dapat dikembangkan dalam bidang pariwisata adalah bendungan. Bendungan yang terletak di Kabupaten Kudus, Jawa tengah merupakan salah satu proyek Kementerian PUPR yang beroperasi pada tahun 2018. Bendungan ini memiliki kapasitas hingga 20,15 m³, dapat mengairi lahan dengan luas 2.821 ha, dapat mengurangi banjir sebesar 105 m³/detik, dan menghasilkan listrik sebesar 0,50 MW. (KPPIP, 2016)

Fungsi Bendungan Logung sebagian besar digunakan untuk lahan pertanian di Kabupaten Kudus. Terdapat beberapa wilayah pada daerah tersebut yang mengalami kekeringan saat musim kemarau, sehingga area persawahan tidak tercukupi oleh kebutuhan air. Adanya bendungan yang memiliki kapasitas ±20,15 m³ dapat mengairi sawah dari 2.200 ha menjadi 5.355 ha. (PU-net, 2018)

Wisata Waduk Logung Kudus memiliki potensi pariwisata dengan panorama alam yang memikat. Menurut Mustafa, Bupati Kudus periode 2008-2013 dan periode 2013-2018, mengatakan dalam Radar Kudus (2019), kawasan Waduk Logung merupakan kawasan dalam rencana pengembangan pariwisata yang akan menjadi unggulan Kabupaten Kudus melalui pembagian zonasi

pada kawasan tersebut. Zona 1 berada di Desa Kandangmas memiliki luas 12.791 meter persegi yang akan terbagi menjadi zona utama, penunjang, parkir, zona waduk, dan jalan desa. Zona 2 berada di Desa Rejosari dengan luas 11.394 meter persegi yang akan direncanakan untuk zona wisata, misalnya *camping ground*. Zona 3 memiliki *view* yang baik untuk pengembangan pariwisata yang aksesnya dapat dikembangkan melalui air dengan menggunakan perahu. Zona 3 ini, memiliki luas 16.971 meter persegi. Zona 4 berada di daratan yang membentuk pulau dengan luas wilayah mencapai 17.966 meter persegi.

Pada destinasi wisata Waduk Logung terdapat atraksi utama yang menjadi daya tarik yaitu perahu wisata. Pengunjung saat hari kerja ± 50 orang dan saat ini meningkat hingga 25%. Selain itu jumlah perahu yang dapat dioperasikan dan memenuhi standar hingga saat ini mengalami kenaikan hingga 5% dari jumlah awal. Dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa kawasan wisata Waduk Logung sudah mulai diminati pengunjung.

Perahu wisata sebagai atraksi utama pada kawasan wisata, potensi wisata perlu dioptimalkan. Pengembangan pariwisata Waduk Logung Kudus harus diimbangi dengan penataan fasilitas wisata. Hal tersebut yang dapat memaksimalkan potensi aspek sosial dan pariwisata sehingga dapat meningkatkan kualitas kehidupan masyarakat di sekitar kawasan waduk. Fasilitas wisata sebagai penunjang Waduk Logung dapat berupa hunian sewa, ruang terbuka hijau, dan bangunan publik bagi pengunjung pada daerah wisata.

Penataan fasilitas wisata pada kawasan Waduk Logung Kudus dengan pertimbangan kondisi alam yang masih asri dan terdapat bendungan serta daerah resapan air menjadi alasan untuk studi mendalam mengenai wadah kegiatan sebagai daerah konservatif. Maka dari itu dalam perancangan fasilitas di dalam kawasan wisata Waduk Logung di Kudus menggunakan konsep Heterotopia. Faktor pembentuk konsep tersebut adalah suatu fenomena dari segi arsitektural, sosial, dan kebudayaan setempat. Menurut Foucault (2002), heterotopia berarti suatu tatanan ideal menurut prinsip yang ditetapkan antara imajinasi (ruang khayalan) dan ruang nyata dengan melibatkan struktur sosial. Tatanan tersebut di sesuaikan dengan masyarakat dengan lingkungan baru yang akan diciptakan, kebudayaan setempat dengan sekarang (kontemporer), rasional, konservatif, serta adanya pembatas antara ruang nyata dan imajinasi. Melalui hal tersebut, Shafy (2020) mengatakan bahwa dapat menciptakan kenangan dalam bentuk pengalaman yang berkesan yang akan memberikan rasa senang yang membekas pada wisatawan sehingga dapat mengulangi pengalaman tersebut kembali.

Perancangan kawasan Waduk Logung Kudus bertujuan untuk meningkatkan potensi kawasan wisata dan sumber daya alam dalam mendukung terbentuknya karakter Heterotopia dengan potensi utama pada kawasan wisata ini adalah Bendungan Logung sendiri. Sehingga dapat meningkatkan minat masyarakat untuk berwisata dikawasan tersebut.

2. METODE PENELITIAN

a. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dibagi menjadi dua jenis, antara lain: (1) Data Primer, Pengumpulan data primer dilakukan melalui studi pengamatan, studi lapangan atau observasi, dan dokumentasi berupa foto atau video dari keadaan lingkungan waduk, serta wawancara yang dilakukan dengan pihak pengelola dan instansi pemerintah mengenai rencana pengembangan waduk.; (2) Data Sekunder, Pengumpulan data sekunder dilakukan melalui studi pustaka atau literatur yang bersifat teoritis dan studi banding atau preseden untuk mendapatkan informasi penunjang dari suatu fungsi bangunan yang sejenis.

b. Metode Pengolahan Data

1) Perumusan Masalah

Masalah dalam ruang lingkup yang telah ditentukan, berawal dari isu utama yang diambil. Melalui perumusan masalah dihasilkan beberapa klasifikasi dalam tujuan dan sasaran perancangan.

2) Pengolahan dan Verifikasi Data

Pengolahan data dilakukan dengan menuliskan data-data yang telah didapat dan disesuaikan dengan kelompok data. Pengelompokan data dapat dimulai dari tema, kebutuhan, kegiatan, dan penggunaan data pada konsep perencanaan dan perancangan kawasan serta bangunan. Setelah itu, diperlukan verifikasi data dengan menyesuaikan data tersebut dengan sumber yang tertera pada data tersebut.

3) Penyajian Data

Penyajian data dilakukan dengan cara penyusunan berdasarkan kategori data. Terdapat tiga proses penyajian data, yaitu: (1) Deskripsi yang mengandung penjelasan dalam proses perencanaan dan perancangan objek; (2) Gambar, diagram, dan bagan yang memperjelas data; (3) Tabel yang berisi angka atau keterangan penjelas.

c. Metode Pembahasan

Metode yang digunakan dalam perumusan konsep perencanaan dan perancangan tatanan fasilitas penunjang wisata adalah metode Heterotopia dengan analisis deskriptif dan desain pragmatis. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan, menganalisis objek, dan memaparkan kondisi fisik kawasan wisata Waduk Logung yang dikaitkan dengan konsep Heterotopia. Dan desain pragmatis digunakan dalam proses desain yang mengacu pada proses *trial and error* dengan memanfaatkan berbagai potensi, sumber daya, aspek sosial, dan aspek budaya setempat sehingga dapat memenuhi maksud yang akan dicapai.

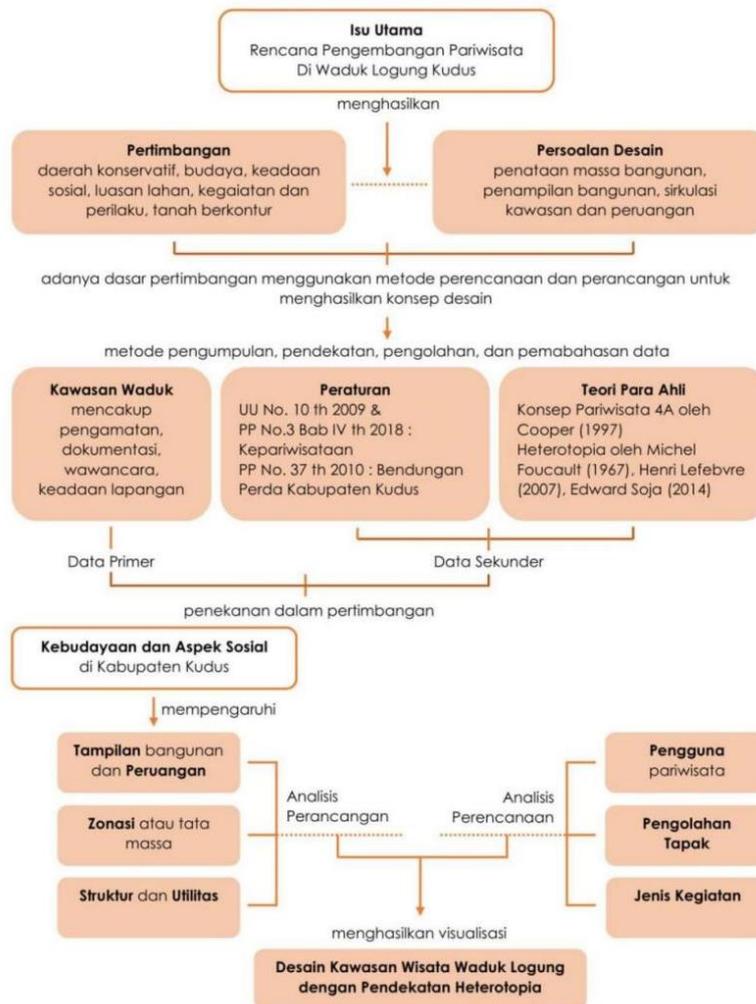


Diagram 1
Metode Perencanaan dan Perancangan

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Lokasi Tapak



Gambar 1

Lokasi Tapak Pada Area Waduk Logung Kudus

Lokasi tapak berada di Desa Kandangmas, yaitu salah satu desa di Kecamatan Dawe, Kabupaten Kudus, Jawa Tengah, Indonesia. Desa Kandangmas terletak 14 km dari pusat kota ke utara arah Gunung Muria. Letak titik koordinat lokasi tapak adalah 6°44' 18" LS dan 110°54' 27" BT. Lokasi tapak berbatasan dengan Desa Lawu di sebelah barat, Desa Kranggan di sebelah utara, Desa Tanjungrejo di sebelah timur, dan Desa Rejosari di sebelah selatan.

b. Konsep Pariwisata 4A

Menurut Cooper *et al* (1997), sebuah destinasi wisata untuk pengembangan potensi kepariwisataan terdapat empat komponen dalam konsep pariwisata 4A yang harus dimiliki yaitu; (1) *Attraction*, yaitu komponen penting dalam menarik wisatawan. Terdapat tiga potensi atraksi wisata diantaranya *natural resources*, atraksi wisata budaya, dan atraksi buatan manusia itu sendiri; (2) *Amenity*, yaitu segala jenis sarana dan prasarana yang dibutuhkan wisatawan selama berada di kawasan wisata; (3) *Acessibility*, yaitu segala macam transportasi atau jasa transportasi menjadi akses penting dalam pariwisata. Hal tersebut memberi kemudahan dalam bergerak dari satu tempat ke tempat lain; (4) *Ancillary*, yaitu pelayanan tambahan yang ditujukan untuk pengguna wisata sebagai pelengkap kebutuhan.

Oleh karena itu, pengembangan kawasan wisata dapat dijadikan sebagai destinasi pariwisata, dengan membutuhkan fasilitas wisata untuk meningkatkan daya tarik wisata. Fasilitas wisata tersebut, antara lain pusat informasi, tempat ibadah, toilet umum, *public space*, panggung pertunjukan, kios oleh-oleh, plaza, pusat kuliner, gapura identitas, pedestrian, tempat parkir, dermaga, klinik, kantor pengelola dan penginapan.

c. Konsep Heterotopia

Secara umum, heterotopia memiliki definisi yaitu suatu refleksi dari utopia dalam ruang nyata yang terbentuk karena struktur sosial yang memiliki keberagaman dalam setiap budaya. Selain itu, terdapat tiga definisi yang dijelaskan oleh Michael Foucault (1967), Henri Lefebvre (2007), dan Edward Soja (2009).

Menurut Foucault (1967), dalam terjemahan *Of Other Space* oleh the French (1984), terdapat suatu *other space* atau ruang lain yang terbagi dalam dua jenis yaitu melalui materialistik dalam pembentuk ruang dan melalui spiritualistik dalam pembentuk ruang. Ruang lain ini disebut heterotopia. Heterotopia merupakan ruang nyata yang memiliki perbedaan berupa refleksi dan ungkapan kabalikan (*counter-sites*) dari pemahaman ruang selama ini. Heterotopia terbentuk secara sosial yang mengkaitkan manusia dalam proses pembentukan ruang.

Menurut Foucault (1967), dalam terjemahan *Of Other Space* oleh the French (1984), terdapat prinsip yang menjelaskan bahwa heterotopia merupakan ruang lain yang berbeda dengan ruang keseharian dan memiliki perbedaan bentuk pada setiap budaya. Prinsip tersebut dikelompokkan menjadi tujuh, yaitu; (1) Heterotopia Krisis, yaitu perbedaan nyata pada suasana ruang terhadap suatu norma atau tradisi yang terjadi dalam suatu lingkup; (2) *Sustainable Spatial*, yaitu heterotopia yang tidak pernah lenyap dan membuat hal tersebut berfungsi dengan jalan yang sangat berbeda; (3) Penyetaraan Ruang, yaitu heterotopia dapat menyetarakan perbedaan ruang

dan lokasi yang bertentangan dengan yang lain pada satu tempat yang nyata; (4) Evolusi Spasial, yaitu heterotopia yang sebagian besar berhubungan dengan potongan-potongan waktu; (5) Spasial Sistem, yaitu heterotopia selalu mengisyaratkan suatu sistem pada pembukaan dan penutupan dengan mengisolasi dan membuatnya dapat dimasuki dalam waktu yang bersamaan; (6) Domestik Spasial Yang Tersembunyi, heterotopia memiliki penampilan asli dan bukaan yang sederhana, meskipun merahasiakan suatu pengecualian yang aneh; (7) Relevansi Dengan Norma, yaitu heterotopia memiliki hubungan dengan ruang untuk bersandar dalam fungsi yang berlangsung antara dua kutub berlawanan.

Menurut Lefebvre, tentang *The Production of Space* dalam Jurnal *Radical Philosophy Review* Vol. 10, No. 2 oleh Stuart Elden (2007), heterotopia terbentuk atas produksi ruang yang berkaitan dengan waktu dan pengalaman secara langsung. Kedua hal tersebut berhubungan dengan kondisi histori yang di alami. Ruang dan waktu dapat hidup secara sosial melalui produksi sosial dan konstruksi fisik serta mental. Oleh karena itu, ruang bukan suatu panggung yang mati atau suatu latar belakang pasif, melainkan suatu tempat atau wadah kegiatan bagi penggunaanya yang dibentuk secara historis, sosial, dan spasial.

Menurut Soja (2009), dalam *The City and Spatial Justice*, heterotopia terbentuk karena adanya keadilan spasial. Terwujudnya kesetaraan dan keadilan secara konkret yang tidak dapat dicapai pada keadaan nyata, sehingga menggeser perhatian kepada ketidakadilan suatu tempat. Ketidakadilan spasial membahas tentang kesenjangan dan fokus terhadap penekanan spasial atau aspek geografi dalam keadilan dan ketidakadilan.

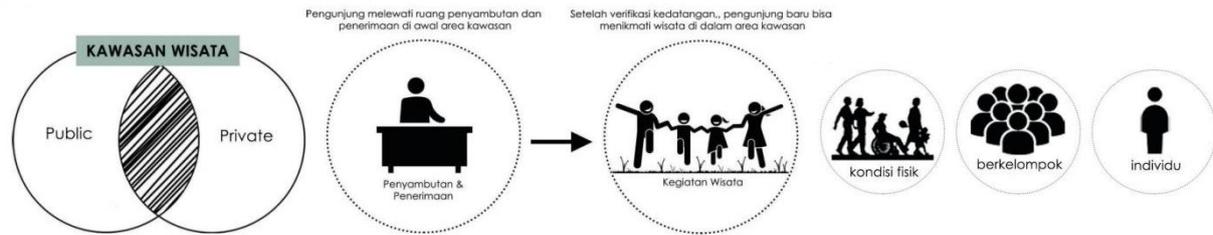
Melalui teori di atas, di dapatkan suatu perumusan antara konsep heterotopia dengan data Waduk Logung Kudus, yaitu heterotopia terbentuk atas aspek sosial dan aspek budaya. Aspek sosial memiliki lingkup pembahasan bahwa kawasan wisata Waduk Logung Kudus dapat diakses oleh semua orang dan menjadi suatu tempat yang universal bagi makhluk hidup di dalam kawasan tersebut.

Aspek budaya pada konsep heterotopia yang digunakan pada perencanaan dan perancangan kawasan wisata Waduk Logung Kudus memiliki lingkup pembahasan mengenai kearifan lokal Kudus. Lingkup pembahasan dikeompokkan menjadi tujuh bagian, antara lain; (1)Religi, ditunjukkan dengan Kota Kudus yang memiliki berbagai macam gamam. Salah satu bentuk akulturasi budaya yaitu bangunan Menara Kudus yang menunjukkan pencampuran agama Hindu dan Islam; (2) Industri, ditunjukkan dengan berbagai macam industri yang ada di Kota Kudus, yaitu batik, gebyog, dan rokok kretek. Corak khas Kudus biasanya diimplementasikan kedalam ornamen hingga bentuk bangunan, seperti gerbang selamat datang Kota Kudus; (3) Tradisi, yang dilakukan berupa perayaan seperti parade ketupat dan parade seni. Bentuk tradisi tersebut diimplementasikan melalui heterotopia dalam bentuk wadah fisik untuk menampung suatu perayaan; (4) Teknologi, dalam pembangunan di Kudus mengalami perkembangan dari penggunaan bata merah, batu kali, kayu, beton, kaca, hingga baja; (5) Rumah Adat Kudus, memiliki tiga macam massa bangunan sesuai dengan bentuk atap yaitu atap joglo pencu, atap kampung gajah ngombe, dan atap miring; (6) Mata Pencaharian, pada masyarakat Kudus mayoritas sebagai petani sawah dan petani kebun. Mata pencaharian tersebut di implementasikan melalui heterotopia dalam penyediaan fasilitas wisata alam.

d. Konsep Peruangan dan Pengguna Kawasan

Pembentukan ruang pada kawasan wisata menggunakan konsep pariwisata 4A dan pendekatan heterotopia. Konsep pariwisata 4A untuk membentuk ruang yang sesuai dengan fungsi yang ditetapkan. Hal ini digunakan sebagai sarana prasarana yang dibutuhkan selama berada di kawasan wisata Waduk Logung Kudus.

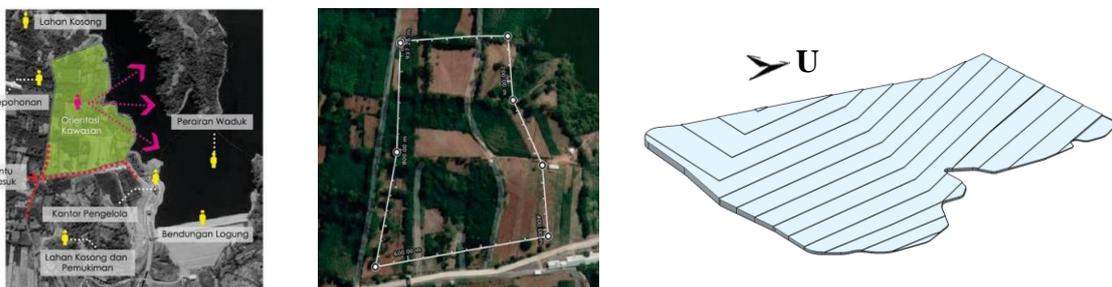
Pengguna kawasan wisata dibagi menjadi dua kelompok, yaitu pengunjung / wisatawan dan pengelola. Pengunjung berupa orang yang datang dengan tujuan hanya melakukan wisata dan melakukan menginap atau keduanya. Pengelola dibagi menjadi dua bagian yaitu pengelola administrasi yang berkerja di dalam ruangan dan pengelola lapangan.



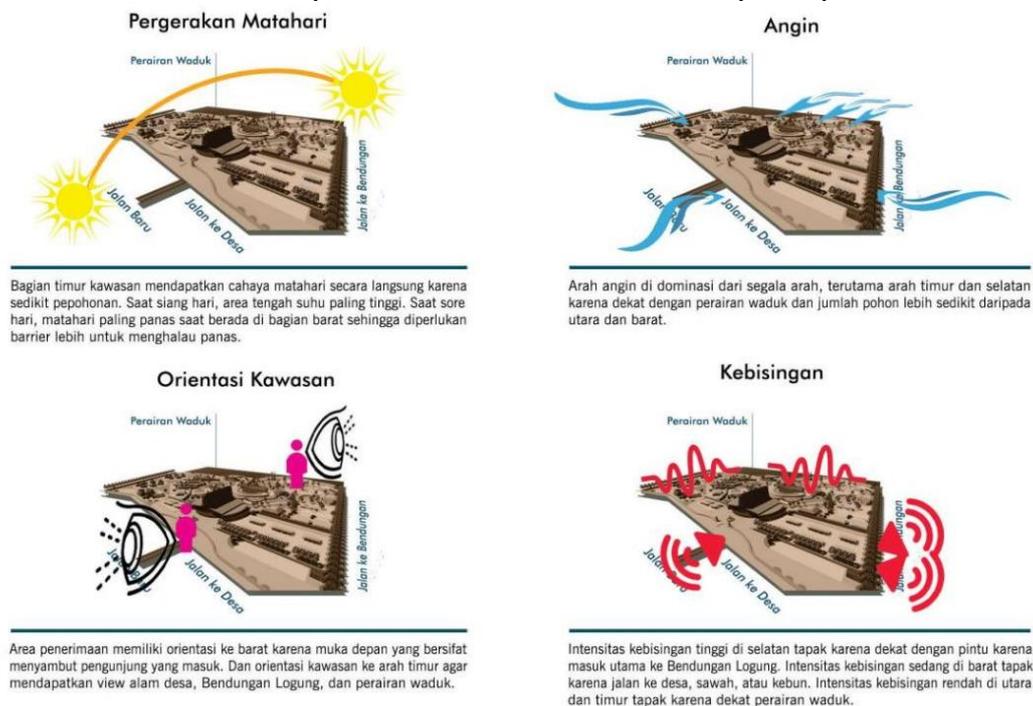
Gambar 2
Konsep Peruangan dan Pengguna Kawasan Dalam Konsep Heterotopia

e. Konsep Tapak

Tapak terpilih memiliki potensi yaitu kontur yang relatif landai dan bervariasi. Hal tersebut memudahkan dalam pengolahan tapak dengan view ke segala arah menuju perairan waduk dan berkaitan dengan atraksi utama. Luasan tapak yang terpakai adalah 5 ha.



Gambar 3
Kondisi Tapak, Ukuran, dan Kontur Pada Area Tapak Terpilih



Gambar 4
Respon Tapak Terhadap Pergerakan Matahari, Angin, View, dan Kebisingan



Gambar 5
Siteplan Kawasan Wisata Waduk Logung Kudus

Pada pengolahan tapak ditentukan dua sirkulasi pada kawasan wisata Waduk Logung Kudus yaitu sirkulasi vertikal dan sirkulasi horisontal yang berkaitan dengan heterotopia sebagai pembentuk ruang sosial. Sirkulasi horisontal berupa trotoar, jalan setapak, dan jalur kendaraan yang menghubungkan satu fasilitas wisata dengan fasilitas lain. Sirkulasi vertikal pada kawasan wisata menggunakan dua jenis, yaitu tangga dan ramp. Hal tersebut mempertimbangkan kemudahan akses, kenyamanan, dan keamanan bagi pengguna kawasan. Selain itu, terdapat alur pengunjung wisata yang digunakan sebagai rute dari awal penerimaan hingga mengelilingi area wisata. Untuk pengunjung yang menginap dapat langsung menuju area penginapan dengan melakukan registrasi terlebih dahulu di resepsionis penginapan. Pada saat pengunjung menginap ingin menikmati atraksi wisata, pihak pengelola menyediakan *buggy car* sebagai akses menuju area wisata.



Gambar 6
Jenis Sirkulasi Yang Digunakan Didalam Kawasan Wisata

- f. Konsep Bentuk dan Tampilan Bangunan
1) Pusat Informasi dan Gapura Identitas

Pusat informasi berorientasi ke arah barat sebagai interpretasi dalam menyambut pengunjung yang datang ke dalam kawasan wisata Waduk Logung Kudus. Bangunan dibuat pada leveasi tertinggi pada kontur di area tapak agar terlihat dari kejauhan sebelum pengunjung datang. Selain itu, digunakan sebagai tanda masuk kawasan wisata. Area ini menggunakan prinsip ke lima heterotopia yaitu sistem spasial, dimana ada suatu sistem sebelum memasuki kawasan wisata dengan membeli tiket atau melakukan registrasi terlebih dahulu.

Gapura identitas berukuran 1x1 meter dengan mengadopsi bentuk Menara Kudus yang di letakkan pada sisi utara dan selatan *main entrance* kawasan. Gapura menggunakan prinsip pertama yaitu heterotopia krisis dengan mengadopsi bentuk Menara Kudus sebagai tindakan pelestarian terhadap akulturasi budaya yang berdampak pada arsitektur bangunan.



Gambar 7
Pusat Informasi dan Gapura Identitas

2) *Public Space*

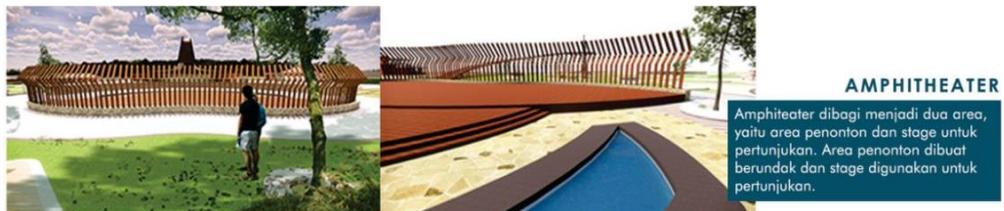
Public space menggunakan heterotopia ruang dalam pengoptimalan ruang ilusi pada anak-anak. Untuk memancing bentuk ruang imajinasi dan kreativitas pada anak-anak, desain mengadopsi dari berbagai jenis permainan anak. Anak-anak dapat bebas berimajinasi dalam menginterpretasikan dan menciptakan setiap wujud ruang bermain dalam pemikiran anak-anak. Hal tersebut menciptakan ruang-ruang maya pada ruang nyata yang telah disediakan.



Gambar 8
Public Space

3) *Amphiteater*

Amphiteater merupakan ruang yang terbentuk melalui proses dinamis yang berkaitan dengan waktu. Wadah ini membawa kebudayaan Kudus, seperti Tari Kretek, wayang, hingga kirab budaya yang di tunjukkan kepada penonton. Wadah kegiatan dibentuk secara historis, sosial, dan spasial yang dapat dilihat melalui persepsi, representasi, dan penghidupan suatu ruang. Hal ini dapat di produksi an di modifikasi dari waktu ke waktu melalui penggunaan ruang.



Gambar 9
Amphiteater

4) *Wisata Alam*

Wisata alam menggunakan heterotopia mata pencaharian dengan dialektika sosio-spasial. Tata ruang membentuk aspek sosial dan aspek sosial membentuk suatu ruang. Wisata alam sebagai implementasi terhadap mata pencaharian masyarakat sekitar yaitu petani sawah dna petani kebun. Hal tersebut berarti pemberdayaan potensi sumber daya alam yang ada memiliki dampak positif bagi kehidupan. Oleh karena itu dibentuk area sawah, area kebun buah, dan area kebun sayur.



Gambar 10
Wisata Alam

5) Menara Pandang

Menara setinggi 25 meter dengan kolam ikan di dasarnya menggunakan pendekatan sosial space. Hal ini dianalogikan sebagai makhluk hidup yaitu manusia, hewan, dan tanaman, yang memiliki kehidupan saling berkaitan. Menara bukan yang utama dalam kawasan wisata, namun suatu heterotopia yang menyimbolkan suatu yang universal. Universal dalam konteks siklus kehidupan semua makhluk hidup yang berada dalam kawasan wisata tersebut.



Gambar 11
Menara Pandang

6) Plaza

Plaza mengadopsi bentuk atap Rumah Tradisional Kudus, yaitu atap Joglo Pencu. Plaza digunakan sebagai pusat oleh-oleh, kerajinan, galeri, dan ruang pemutaran film mengenai budaya Kudus. Hal ini berkaitan dengan prinsip pertama, ketiga, dan keempat pada heterotopia. Prinsip pertama yaitu heterotopia penyimpangan, penggunaan atap Joglo Pencu yang seharusnya pada rumah Tradisional Kudus, namun digunakan pada bangunan plaza. Atap Joglo Pencu sudah jarang digunakan pada saat ini, malah semakin lama semakin jarang di terapkan oleh masyarakat Kudus.



Gambar 12
Plaza

Prinsip ketiga yaitu penyetaraan ruang, sebagai pencampuran fungsi dari tempat penjualan oleh-oleh, batik, galeri, dan bioskop mini. Contoh pada bioskop mini berupa sinematografi yang ditampilkan melalui gambar 2D dengan adengan nyata di dalam layar bioskop. Dan, prinsip keempat yaitu evolusi spasial yang menyimbolkan suatu yang universal dari kearifan lokal Kudus dengan menunjukkan segala waktu, era, dan bentuk dalam suatu ruang.

7) Wisata Kuliner

Area wisata kuliner terdiri dari 15 buah *food stall* yang tersebar di area tersebut dan pengunjung dapat menikmati secara outdoor atau indoor dengan gazebo pada area terpisah. Area ini menggunakan prinsip ketiga dan keempat heterotopia. Prinsip ketiga yaitu penyetaraan ruang, dimana terdapat berbagai jenis kuliner dan aktivitas yang tertampung dalam satu area. Dari pelayan, penjual, dan pembeli, lalu berbagai masakan dari daerah di Kudus. Prinsip keempat yaitu evolusi spasial, area ini menyediakan berbagai jenis kuliner yang berbeda dalam beragam rasa dan bentuk. Pengunjung dapat mencicipi tanpa harus datang ke daerah asal, sehingga tercipta memori suasana dan rada sama.



Gambar 13
Area Food Stall dan Area Makan

8) Cafeteria Dermaga

Bangunan ini ditujukan untuk bersantai sambil menikmati view perairan waduk. Seain itu wisatawan dapat menikmati atraksi utama, yaitu perahu wisata secara langsung. Bangunan cafeteria menggunakan heterotopia teknologi yang ditunjukkan melalui penggabungan material bata merah, beton, baja, kayu, dan kaca.



Gambar 14
Heterotopia Teknologi Pada Cafeteria Dermaga

9) Resepsionis Inap dan Kantor Pengelola



Gambar 15
Resepsionis Inap dan Kantor Pengelola Kawasan Wisata

Bentuk massa yang memanjang kesamping memudahkan pengunjung saat memasuki area penginapan. Di dalam ruang tersebut terdapat masing-masing ruang untuk pengunjung dan ruang untuk pengelola. Sedangkan kantor pengelola terletak di bagian depan kawasan wisata dan bersebelahan dengan klinik serta berseberangan dengan kantor keamanan. Kantor ini digunakan oleh pengelola kawasan wisata.

Kedua bangunan tersebut menggunakan pendekatan *social order* karena berada di irisan antara orang datang untuk bersenang-senang dan orang yang datang untuk bekerja. Kenetralan di analogikan dengan neraca seimbang/netral antara pengelola dan pengunjung.

10) Villa Keluarga dan Cottage

Villa memiliki dua massa bangunan yang digunakan untuk ruang tidur dan ruang berkumpul serta *open space* di antara massa tersebut dengan fasad bangunan menggunakan geboyg Kudus. *Open space* digunakan sebagai kolam renang dan taman. Dan, cottage pada kawasan wisata mengadopsi bentuk Rumah Gladak Kudus berukuran 8x8 meter dengan tambahan massa 3x3 meter untuk kamar mandi. *Cottage* bermaterial kayu dan batu alam

dengan pondasi umpak sebagai penopang badan bangunan utama. Kedua bangunan ini menggunakan prinsip pertama dan kedua heterotopia.

Prinsip pertama yaitu heterotopia krisis, dimana kedua bangunan menggunakan bentuk rumah tradisional Kudus yang saat ini sudah jarang digunakan dan sebagai bentuk pelestarian terhadap kearifan lokal. Prinsip kedua yaitu berkarakter, menciptakan suasana homey melalui pemilihan material dan peruangan yang fleksibel. Suasana yang diciptakan dapat membuat betah pengguna.



Gambar 16
Villa Keluarga dan Cottage Pada Area Penginapan

11) Ruang Spa dan Sauna

Suasana yang diciptakan pada ruang spa dan sauna adalah suasana pedesaan yang nyaman, rileks, dan sejuk melalui penggunaan material serta penataan massa yang sesuai. Bangunan ini menggunakan prinsip kelima dan keenam heterotopia. Prinsip kelima yaitu spasial sistem dimana setiap pengunjung yang ingin menggunakan fasilitas ini arus melalui pendaftaran, tahap perawatan diri, dan pembersihan diri. Prinsip keenam yaitu domestik spasial yang tersembunyi melalui penampilan dan bukaan sederhana yang digunakan pada bangunan tersebut.



Gambar 17
Ruang Spa dan Sauna

12) Masjid

Masjid terdiri dari dua lantai dengan bentuk dasar persegi untuk badan bangunan dan bentuk segitiga untuk atap bangunan. Bangunan ini menggunakan prinsip keenam heterotopia yaitu domestik spasial yang tersembunyi, adanya ruang sakral atau suci yang berada di area wisata atau area dengan tingkat keramaian tinggi. Hal tersebut menciptakan sesuatu yang kontras dan menuntut keselarasan yang menyekat antara ruang suci dengan ruang bersenang-senang.



Gambar 18
Masjid

13) Klinik, Toilet Umum, dan Kantor Keamanan

Ketiga bangunan ini merupakan pelayanan tambahan sebagai pelengkap kebutuhan pengunjung yang menggunakan prinsip ketujuh heterotopia. Prinsip tersebut yaitu relevansi dengan norma, dimana ruang yang tertata dan hadir dalam aturan yang dibuat. Contoh dari implementasi prinsip tersebut adalah pemisahan toilet wanita dan pria, pasien dan perawat atau dokter pada klinik.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Melalui data dan teori diatas, terdapat kesimpulan antara konsep heterotopia dengan data Waduk Logung Kudus, yaitu heterotopia terbentuk atas aspek sosial dan aspek budaya. Aspek sosial yaitu kawasan wisata Waduk Logung Kudus dapat diakses oleh semua orang dan menjadi suatu tempat yang universal bagi makhluk hidup di dalam kawasan tersebut. Aspek budaya yang digunakan pada perencanaan dan perancangan kawasan wisata Waduk Logung Kudus mengenai kearifan lokal Kudus, yaitu religi, industri, tradisi, teknologi, rumah adat Kudus, dan mata pencaharian masyarakat sekitar waduk.

Perencanaan dan perancangan bentuk bangunan pada fasilitas wisata di Kawasan Wisata Waduk Logung Kudus memiliki karakter dan makna sendiri. Hal tersebut berkaitan dengan aktivitas sosial dan kearifan lokal Kudus. Mata pencaharian masyarakat sekitar yang diinterpretasikan dalam area wisata alam sawah dan perkebunan. Kebudayaan Kudus seperti rumah adat yang diadopsi menjadi suatu bentuk dan fungsi baru sehingga menciptakan ruang imajinasi pengguna mengenai suasana Kudus. Religi yang mengarah pada Hindu-Islam melalui menara Kudus diinterpretasikan dalam tempat ibadah di dalam kawasan. Tradisi di Kabupaten Kudus yang di ceritakan melalui pertunjukan seni pada ruang terbuka. Ruang terbuka disini bukan hanya sebagai latar atau panggung pasif, melainkan suatu ruang yang kompleks dan dipenuhi hal menarik dalam membentuk suatu pengalaman.

Corak Kudus di tampilkan melalui tampilan atau ragam hias bangunan melalui ukiran dan teknologi yang ditunjukkan. Teknologi berarti penggunaan material sederhana yang digunakan pada jaman dahulu di daerah setempat. Warna yang digunakan juga warna-warna alam sehingga menghidupkan ruang heterotopia dalam kawasan itu sendiri.

REFERENSI

Foucault, M. (2002). Of Other Space. In I. M. (Eds.), *Heterotopia and The City* (pp. 13-29). New York: John Wiley & Sons. Inc.

KPPIP. (2016). *Komite Percepatan Penyediaan Infrastruktur Prioritas*. Retrieved from Bendungan Logung: <https://kppip.go.id/proyek-strategis-nasional/p-proyek-bendungan-dan-jaringan-irigasi/bendungan-logung/>

Mustofa, A. (2019). *Jadi Destinasi Wisata, Bendungan Logung Dibagi Empat Zona Prioritas*. Kudus: Radar Kudus.

PU-net. (2018, November 16). *Berita PUPR*. Retrieved from Pembangunan Bendungan Logung Kudus Rampung, Siap Digenangi Air Pada Akhir November 2018: <https://pu.go.id>

Putri, Shafy Almira Tsanya, Made Suastika, dan Samsudi. (Vol 3 No.1, Januari 2020). Penerapan Konsep Sapta Pesona Wisata Pada Pengembangan Taman Budaya Jawa Tengah Sebagai Destinasi Wisata Di Surakarta. *Senthong*, 211.

Soja, E. (2009). *The City and Spatial Justice*. Los Angeles: University of California.

Terjemahan oleh Jay Miskowiec. (1984, Oktober). Of Other Spaces: Utopias and Heterotopias. Dalam M. Foucault, *Des Espaces Autres* (pp. 1-9). MIT.

Terjemahan oleh Stuart Elden. (Vol 10 No. 2, 2007). There is a Politics of Space because Space is Political. *Jurnal Radical Philosophy Review*, 101-116. Dalam H. Lefebvre, *The Production of Space*.