

PENERAPAN KONSEP WISATA AKTIF DAN PASIF

Pada Perancangan Kawasan Wisata Budaya Kreatif di Desa Conto, Wonogiri

Belinda Komalasari , Hardiyati

Prodi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Sebelas Maret Surakarta

belindakomala@gmail.com

Abstrak

Desa Conto, berada di Kecamatan Bulukerto merupakan salah satu desa di Kabupaten Wonogiri yang memiliki potensi alam pegunungan dan kebudayaan yang masih dijaga. Sebagai desa wisata, Desa Conto berpeluang besar menjadi wisata pilihan terutama wisata alam dan budayanya. Saat ini wisata di Desa Conto berfokus pada wisata alamnya, padahal budaya juga menjadi salah satu hal penting yang harus dilestarikan dan dikenalkan secara luas. Sehingga penelitian ini bertujuan agar Desa Conto sebagai Desa Wisata dapat memberikan wisata budaya yang kreatif dimana wisatawan dapat berperan, baik secara aktif dengan turut serta dalam kegiatan budaya maupun secara pasif dengan menikmati kegiatan budaya. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah metode kualitatif, yaitu dengan pendeskripsian secara rinci dan mendalam melalui observasi partisipatif, analisis dan studi. Metode ini terdiri dari tahap identifikasi masalah, pengumpulan data, analisis data, dan terakhir tahap perumusan konsep desain. Hasil desain Kawasan wisata berupa fasilitas yang menunjang kegiatan wisata aktif dan pasif yaitu ruang workshop interaktif, amphiteater, galeri, plaza, serta fasilitas pendukung seperti restoran, dan cottage untuk penginapan. Penerapan konsep wisata aktif dan pasif meliputi pengaplikasian pada aspek kegiatan wisata dan aspek arsitektural seperti olah tapak yang memperhatikan kondisi eksisting, olah massa yang menggambarkan lokalitas, peruangan yang melibatkan unsur lokal dengan kegiatan wisata, dan struktur bermaterial alami yang ditemukan disekitar tapak. Dengan penggunaan kayu dan bambu, setiap massa menjadi narasi visual yang memperkuat identitas budaya. Konsep desain bertujuan menciptakan wadah fungsional yang bersatu dengan keindahan lokal dan kesadaran akan keberlanjutan.

Kata kunci: *wisata budaya, wisata kreatif, wisata aktif dan pasif, Desa Conto.*

1. PENDAHULUAN

Pariwisata menjadi salah satu sektor pembangunan yang tidak terlepas kaitannya dengan sumber daya alam dan budaya. Kabupaten Wonogiri merupakan wilayah yang terletak disisi Selatan Gunung Lawu hingga Pantai Selatan yang memiliki beragam potensi wisata, mulai dari potensi wisata alam pegunungan, gua di daerah karst, hingga pantai yang indah di pesisir pantai selatan. Kabupaten Wonogiri mulai dari wilayah yang tandus ke berbukit secara kultural melahirkan beragam corak budaya yang bervariasi.

Menurut Sastrayuda (2010), salah satu pengembangan wisata alternatif adalah desa wisata (*village tourism*) yaitu dengan pembangunan pedesaan yang berkelanjutan dalam bidang pariwisata. Pemerintah Kabupaten Wonogiri sendiri telah menginisiasi pengembangan desa wisata untuk meningkatkan sektor pariwisata. Salah satu desa wisata di Wonogiri adalah Desa Conto yang terletak di Kecamatan Baturetno. Pada tahun 2017, pemerintah menginisiasi untuk membentuk Kelompok Sadar Wisata (Pokdarwis) Desa Conto dengan tujuan mengupayakan pengembangan pariwisata di Desa Conto dan menjadikannya desa wisata. Hal tersebut sukses dan menjadikan Desa Conto sebagai salah satu dari lima desa wisata di Jawa Tengah yang masuk daftar 75 besar desa wisata terbaik di Indonesia pada tahun 2023.

Berdasarkan Teori Plog (1973), terdapat dua sebab suatu destinasi wisata akan dipilih oleh wisatawan yaitu, familiar dengan diri masyarakatnya (*local wisdom*), serta sesuatu yang unik dan asing dalam hal ini berupa budaya unik yang khas dalam suatu daerah yang dapat menimbulkan *attraction*

dan menarik masyarakat luas. Daya Tarik wisata di Desa Conto menyajikan objek wisata alam, kebudayaan, kearifan lokal, serta suasana kehidupan desa. Beberapa potensi wisata di Desa Conto adalah wisata alam yaitu: air terjun kresak, wisata goa resi, wisata hutan pinus gondosini, dan bukit gendol, serta wisata budaya yaitu: ngrekso bumi, tari kethek ogleng, reog, nretek, angklung, dan karawitan. *Ngrekso Bumi* adalah salah satu budaya khas di Desa Conto yang dilakukan sebagai wujud puji Syukur warga Desa Conto kepada Sang Pencipta. Selain wisata alam dan budaya, di Desa Conto ada juga memiliki potensi wisata berupa kerajinan akar wangi, batik tulis serta edukasi budidaya tanaman buah dan kopi.

Namun, meski memiliki potensi yang beraneka ragam, kunjungan wisatawan di Desa Conto cenderung mengalami fluktuasi tiap bulannya. Mayoritas wisatawan hanya berasal dari masyarakat disekitar kabupaten Wonogiri. Walaupun ada wisatawan luar daerah, namun biasanya datang dengan rombongan paket wisata pada waktu tertentu saja. Jumlah wisatawan yang fluktuatif tersebut dapat menghambat keberlanjutan wisata di Desa Conto.

Dewi Suprobowati, Mulus Sugiharto, Miskan (2022) berpendapat bahwa keberhasilan pengembangan wisata ada pada bagaimana tingkat pengelolaan wisata dan ada tidaknya fasilitas yang memadai di destinasi wisata tersebut. Adapun beberapa fasilitas kegiatan wisata yang disajikan di Desa Conto masih kurang memadai. Beberapa kegiatan kesenian seperti kesenian angklung dan kegiatan membatik masih dilakukan di rumah-rumah warga.

Karena destinasi wisata yang menarik dan unik dapat menjadi daya tarik wisatawan. Untuk mengatasinya maka dibutuhkan suatu konsep wisata atraktif yang dapat menarik minat wisatawan yaitu dengan konsep wisata kreatif (Ulfa Febri Fidiani, 2021). Sehingga dibutuhkan suatu fasilitas yang dapat mewadahi kegiatan budaya sekaligus menjadi destinasi wisata kreatif di Desa Conto.

Menurut Utami, NR, & Rahadian, WR (2023), wisata aktif adalah kegiatan wisata dimana pengunjung ikut aktif di dalam kegiatan wisata tersebut. Sedangkan wisata pasif adalah kegiatan wisata yang wisatawannya hanya bertindak sebagai penonton tanpa tererlibat dalam aktivitas yang dilakukan. Raodatul Hasanah (2019), mengungkapkan bahwa atraksi utama dalam wisata budaya kreatif adalah serangkaian kegiatan kebudayaan yang dapat dinikmati baik secara pasif dengan menonton, serta secara aktif. Wisata yang aktif yaitu kegiatan wisata yang interaktif dimana wisatawan dapat berperan dalam objek wisata dan mendapatkan experience dengan ikut melakukan kegiatan budaya. Sedangkan wisata pasif yaitu kegiatan wisata dimana wisatawan mendapatkan experience dengan melihat tanpa melakukannya.

Wisata kreatif didapat dari adanya pengalaman yang didapat dari partisipatif dalam seni, warisan, atau karakter khusus dari suatu destinasi wisata (UNESCO, 2006). Sehingga dapat disimpulkan bahwa Di Desa Conto, telah ada beberapa wisata yang berkaitan dengan wisata kreatif yaitu adanya pelatihan kerajinan akar wangi, dan batik tulis. Pengadaan Kawasan budaya kreatif di Desa Conto dengan konsep wisata yang aktif dan pasif dapat menjadi sebuah atraksi baru yang memiliki keunikan tersendiri sehingga akan dapat menarik wisatawan untuk datang ke Desa Conto sebagai tujuan wisata baru.

Sugiama (2014), menjelaskan bahwa terdapat empat aspek pokok pengembangan pariwisata yang kreatif yaitu adanya daya tarik, aktivitas berupa pengalaman yang ditawarkan, *amenity* yaitu sarana prasarana berupa akomodasi wisata dan tempat menginap, serta aksesibilitas. Penerapan keempat aspek pengembangan wisata tersebut akan digunakan dalam penerapan konsep wisata aktif dan pasif pada objek perancangan Kawasan wisata budaya kreatif di Desa Conto Wonogiri.

Perencanaan Kawasan wisata yang baik adalah yang dapat berkelanjutan. Secara umum pengertian dari arsitektur berkelanjutan adalah arsitektur yang menerapkan konsep mempertahankan sumber daya agar dapat bertahan lebih lama (Kurniawan, RA & Pamungkas, LS, 2020). Ardiani (2015), menjelaskan mengenai prinsip penting arsitektur berkelanjutan di dalam bukunya. Prinsip arsitektur berkelanjutan tersebut adalah: ekologi, efisiensi energi, pengolahan air dan limbah, penggunaan material, dan keterlibatan masyarakat.

Berdasarkan pemaparan sebelumnya, maka rumusan permasalahan yang diambil adalah bagaimana konsep wisata aktif dan pasif pada objek perancangan Kawasan wisata budaya kreatif di Desa Conto Wonogiri.

Rancangan Kawasan wisata budaya kreatif perlu memenuhi aspek pariwisata yang atraktif, terdapat aktivitas, memperhatikan *amenity* dan aksesibilitas serta berkelanjutan. Aspek - aspek tersebut akan diimplementasikan dalam pengolahan tapak, tata masa, olah ruang, dan olah struktur.

Desain kawasan wisata budaya kreatif menggunakan konsep wisata aktif dan pasif dengan tujuan untuk meningkatkan minat wisatawan di Desa Conto serta sebagai bentuk upaya melestarikan budaya di Desa Conto Wonogiri. Objek perancangan akan berfungsi sebagai sarana penting dalam pengembangan budaya melalui wisata budaya kreatif yang berkelanjutan.

2. METODE PENELITIAN

Metode yang akan diterapkan dalam penelitian ini adalah dengan metode kualitatif. Yaitu penelitian yang mengarah pada pendeskripsian secara rinci dan mendalam melalui observasi partisipatif, analisis dan studi. Metode ini terdiri dari identifikasi masalah, pengumpulan data, analisis data, dan terakhir tahap perumusan konsep desain.

Tahap pertama yaitu identifikasi masalah. Berdasarkan observasi yang dilakukan, didapat permasalahan pada wisata di Desa Conto, yaitu wisatawan yang fluktuatif, kurangnya fasilitas untuk kegiatan budaya dan masalah keberlanjutan wisata. Solusi yang dipakai untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan konsep wisata yang aktif dan pasif dalam perancangan kawasan wisata.

Tahap kedua yaitu pengumpulan data. Data diambil dari studi literatur serta studi lapangan secara langsung. Studi literatur dilakukan dengan mencari data lewat referensi buku, jurnal dan artikel guna mendalami dan mendapatkan bahan-bahan teori yang digunakan dan akan mendukung analisa penelitian. Sedangkan studi lapangan dilakukan dengan melakukan observasi secara langsung di Desa Conto. Dari studi yang dilakukan, didapatkan kriteria desain yaitu: (1) olah tapak yang memperhatikan aksesibilitas dan pemandangan (*view*) yang baik karena merupakan tempat wisata, (2) peletakan massa memperhatikan pengolahan tapak dan sirkulasi, (3) *zoning* dan pola hubungan ruang memperhatikan aktivitas pengguna, (4) olah struktur menggunakan material yang mudah didapatkan disekitar tapak.

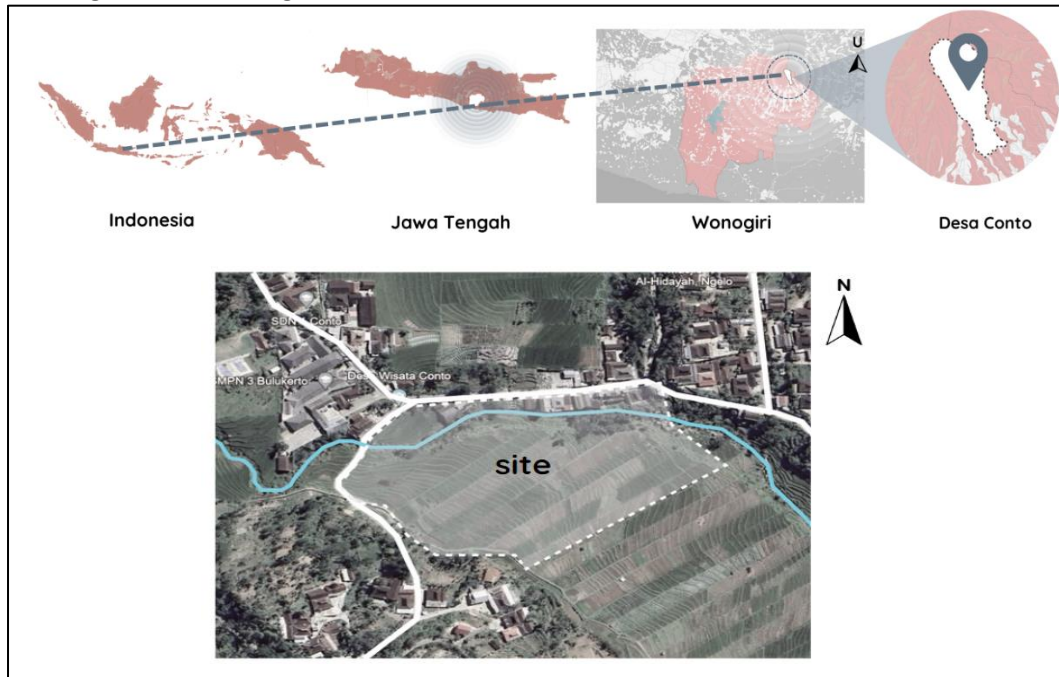
Setelah mendapatkan data kemudian dilakukan analisis data yang dibutuhkan. Analisis dilakukan secara makro dan mikro. Analisis secara makro dilakukan untuk mendapatkan tapak yang akan digunakan untuk merancang Kawasan wisata. Setelah mendapatkan tapak, kemudian dilakukan analisis secara mikro yaitu analisis pengguna, analisis peruangan, analisis tapak, analisis gubahan massa, tata massa, dan tampilan, serta analisis struktur. Dari hasil analisis kemudian didapat rumusan konsep desain pada pengolahan tapak, olah tata massa, peruangan, serta olah struktur

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi konsep wisata aktif dan pasif pada perancangan Kawasan wisata budaya kreatif di Desa Conto dilakukan dengan menerapkan aspek daya tarik, adanya aktivitas yang ditawarkan, *amenity* yaitu sarana prasarana berupa akomodasi wisata dan tempat menginap, serta aksesibilitas. Penerapan konsep tersebut digunakan sebagai acuan pada analisis yang dilakukan.

Berdasarkan kajian dari data yang sebelumnya dilakukan, kriteria pertama adalah mengenai pemilihan tapak. Pemilihan lokasi tapak yang akan dipakai memperhatikan beberapa pertimbangan. Yang pertama yaitu pertimbangan aksesibilitas tapak. Tapak yang dipilih berada di Tengah Desa Conto yaitu di persimpangan jalan yang mengarah ke tempat wisata lain di Desa Conto. Beberapa tempat wisata disekitar lokasi tapak adalah Goa Resi dan Bukit Gendol yang berjarak $\pm 1,5$ km dari tapak, Soko Langit yang berjarak ± 500 meter dari tapak, dan Hutan Pinus Gondosini yang berjarak $\pm 2,5$ km dari

tapak. Kedua adalah lokasi tapak yang dekat dengan pintu masuk ke Desa Conto sehingga mudah dicapai. Terakhir adalah pertimbangan view tapak. Tapak yang dipilih adalah daerah persawahan terbuka dengan view Gunung Lawu.



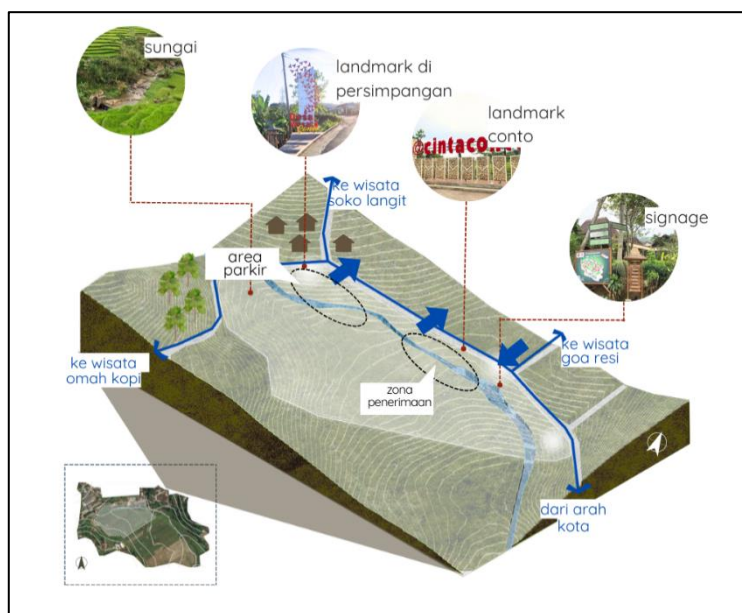
Gambar 1
Lokasi Tapak di Desa Conto Kecamatan Bulukerto, Wonogiri



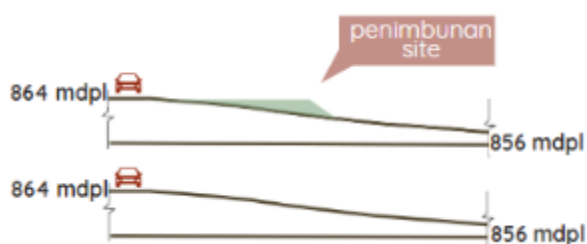
Gambar 2
Batas-batas dan potensi wisata yang ada sekitar tapak

Tapak yang dipilih memiliki luasan $\pm 38.000 \text{ m}^2$. Batas barat tapak adalah jalan desa dua arah dengan lebar 4 meter dan memiliki mobilitas sedang. Batas sebelah utara tapak adalah jalan utama desa dua arah dengan lebar jalan 6 meter dan memiliki mobilitas sedang. Batas timur tapak adalah area persawahan. Batas Selatan tapak adalah area perumahan dengan kontur yang lebih tinggi dari tapak. Regulasi yang berlaku pada tapak yaitu: Garis Sempadan Bangunan 3 meter, Koefisien Dasar

Bangunan 20%, Koefisien Luas Bangunan 40%, serta Garis Sempadan Sungai 5 meter karena terdapat sungai ditengah tapak.



Gambar 3
Analisis pencapaian



Gambar 4
Cut and fill di area parkir

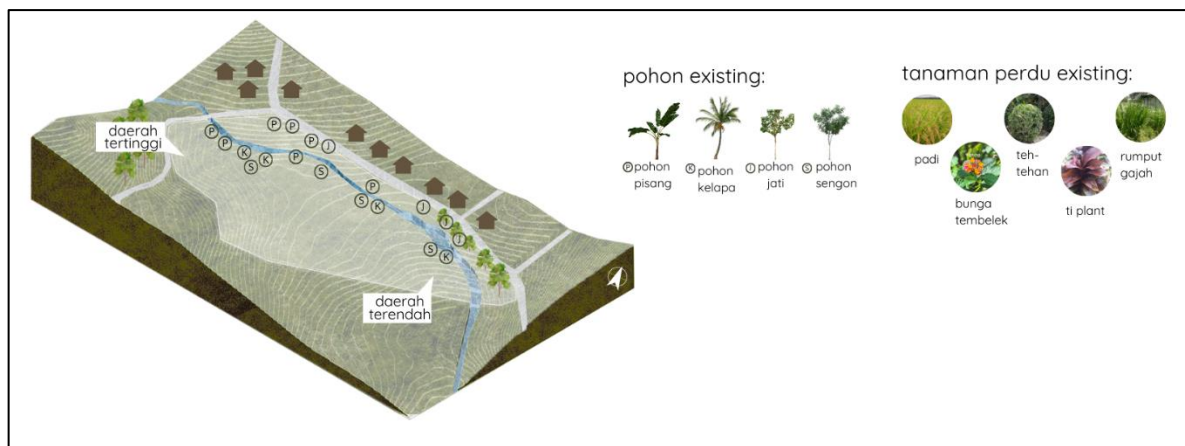
Kriteria kedua adalah peletakan massa yang memperhatikan pengolahan tapak dan sirkulasi. Pada konsep pencapaian tapak, pintu masuk diakses dari jalan desa di sebelah utara tapak. Dengan pertimbangan berada di pinggir jalan utama desa sehingga dapat mudah untuk mengakses ke wisata lain di Desa Conto. Karena kondisi fisik tapak berkontur, maka untuk membuat area parkir dilakukan perataan tapak dengan *cut and fill*. Area parkir memiliki satu *entrance* dan dua pintu keluar. Pintu keluar pertama digunakan untuk kendaraan umum yang akan keluar setelah mengantarkan wisatawan, sedangkan pintu keluar kedua untuk kendaraan yang sebelumnya parkir di area parkir. Untuk mencapai area loket, wisatawan perlu menyeberang jembatan dari area parkir ke area loket. Pola bentuk, tata massa dan sirkulasi yang menghubungkan antar massa mengadaptasi motif *Sekaran*. *Sekaran* adalah motif bunga yang mengulir pada pola batik Wonogiri. Tampilan massa menyesuaikan dengan karakteristik material yang dipakai. Desain peletakkan massa dibuat dinamis dengan celah antar bangunan untuk merespon pergerakan angin.

Kriteria ketiga adalah *zoning* dan pola hubungan ruang memperhatikan analisis aktivitas pengguna dengan pertimbangan analisis pencahayaan dan penghawaan, Desa Wisata Conto dikelola oleh kelompok Masyarakat sadar wisata (Pokdarwis) setempat, sehingga agar tercapai aspek berkelanjutan, tugas pengelolaan Kawasan Wisata Budaya Kreatif dikelola oleh pokdarwis desa. Sehingga masyarakat akan berperan sebagai *user* yaitu pengelola dalam konsep wisata aktif dan pasif di Kawasan wisata budaya kreatif. Masyarakat yang memiliki keterampilan membatik, dan kerajinan dapat berperan sebagai pelatih workshop, Masyarakat yang memiliki keterampilan dalam bidang seni

pertunjukkan berperan sebagai performer, pelaku usaha UMKM dapat menjual dan mengenalkan produknya, serta petani buah dan kopi dapat melakukan pelatihan budidaya tanaman serta pengolahannya. Kemudian terdapat program pemberdayaan Masyarakat yaitu pelatihan dan pengembangan untuk melatih generasi muda di Desa Conto agar ikut serta melestarikan budayanya, serta pengelolaan dan pengembangan Kawasan wisata oleh pokdarwis dan Masyarakat desa setempat.

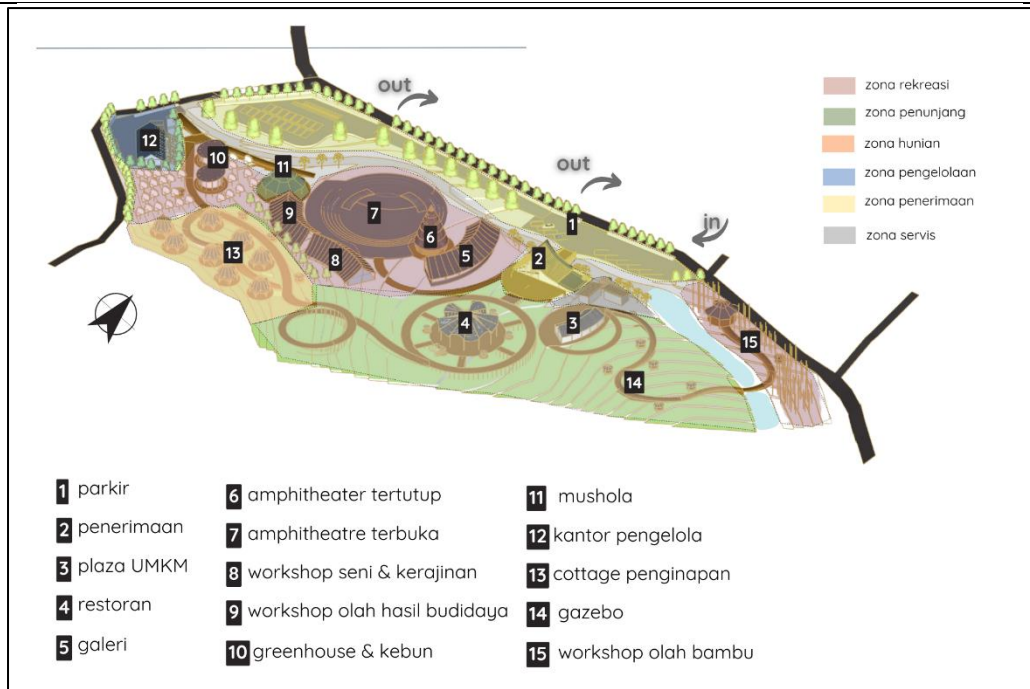
Kriteria keempat yaitu olah struktur yang menggunakan material disekitar tapak. Sirkulasi didalam tapak berupa jalan setapak diatas area sawah bermaterial bambu. Salah satu material yang dipakai dan mudah ditemukan disekitar tapak adalah bambu. Material bambu adalah material yang mudah untuk rusak sehingga harus diganti dalam kurun waktu tertentu. Untuk mencapai aspek berkelanjutan, maka sebagian lahan akan digunakan untuk menanam bambu agar dapat dipakai saat *maintenance* bangunan yaitu dengan mengganti bambu yang sudah lapuk. Sebelum digunakan material bambu perlu diolah terlebih dahulu dengan merendamnya di air sungai selama 2 bulan serta pelapisan (*coating*). Metode pengolahan dan budidaya bambu juga menjadi wisata edukatif yang akan mendukung konsep wisata kreatif yang aktif dan pasif.

Selain pada aspek diatas, implementasi konsep wisata aktif dan pasif juga ada pada pengelompokan kegiatan wisatanya. Wisata aktif berupa workshop kegiatan budaya, budidaya tanaman buah dan kopi, serta workshop kerajinan dan batik. Sedangkan wisata pasif berupa pertunjukkan budaya dan edukasi pengolahan material bambu yang digunakan dalam objek Kawasan wisata sehingga tercapai aspek keberlanjutan lewat material yang dipakai.



Gambar 5
Analisis vegetasi dan tanaman *existing*

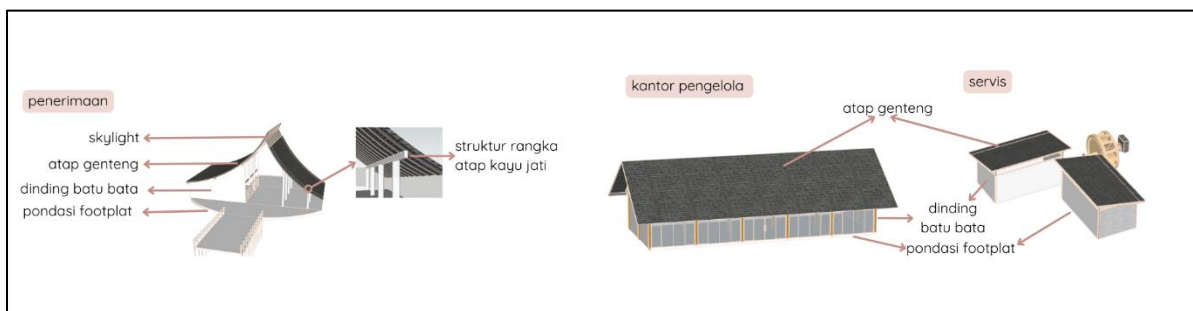
Berdasarkan analisis vegetasi *existing* tapak, terdapat pohon pisang, pohon kelapa, pohon jati, dan pohon sengon yang akan tetap dipertahankan. Selain pohon ada juga tanaman perdu *existing* yaitu padi, tanaman teh-tehan, rumput gajah, bunga tembelek, dan *ti plant*. Konsep pengolahan vegetasi yaitu dengan menggunakan pohon yang sudah ada daripada menebangnya sebagai peneduh dan penghalang pandang (*screen*). Kemudian sawah dengan tanaman padi akan dipertahankan sebagiannya karena merupakan salah satu daya tarik yang unik.



Gambar 6
Konsep zonasi dan tata massa pada tapak

Konsep pembagian zona peruangan dibagi menjadi enam zona. Zona pertama yaitu penerimaan yang merupakan area menerima kedatangan pengunjung. Zona penerimaan terdiri dari area parkir, drop off, ruang keamanan, ATM center, lobby dan loket, resepsionis, dan pusat informasi. Desa Conto memiliki banyak tempat wisata, sehingga pusat informasi akan berisi mengenai tempat wisata di sekitar desa yang bisa wisatawan datang dan nikmati.

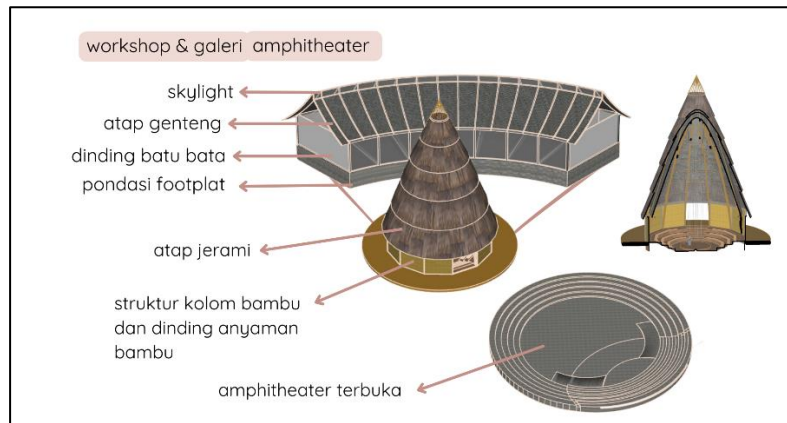
Zona kedua adalah zona pengelolaan. Zona pengelolaan dan servis merupakan area tempat kegiatan administratif dan teknis dilakukan. Zona ini terdiri dari kantor pengelolaan serta tempat parkir khusus pengelola. Zona servis yaitu area ruang-ruang utilitas berada. Selain ruang utilitas, zona servis juga mencakup ruang penyimpanan, *loading dock* barang, serta *lavatory*. Pada tapak terdapat aliran sungai yang dapat dimanfaatkan sebagai pembangkit listrik mikrohidro. Sehingga pada ruang utilitas juga terdapat ruang pembangkit listrik mikrohidro dari aliran air sungai.



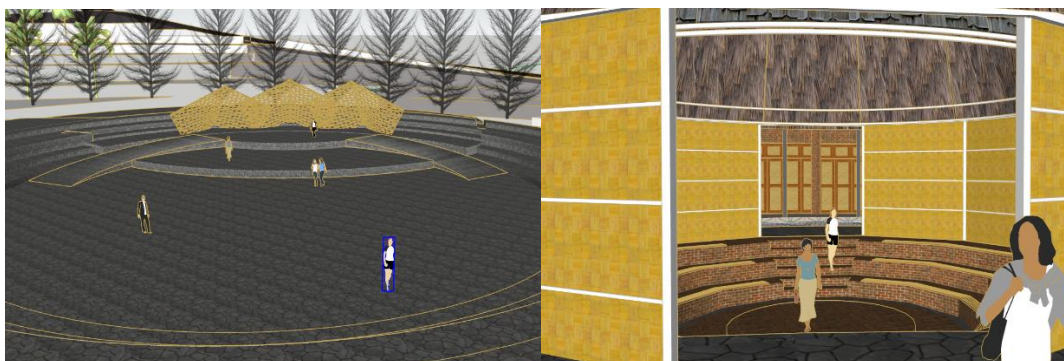
Gambar 7
konsep desain massa penerimaan, kantor pengelola, dan servis

Zona ketiga adalah zona rekreasi dan edukasi yang merupakan area utama dan berperan penting di dalam Kawasan wisata budaya kreatif. Zona ini terdiri dari area wisata aktif dan wisata pasif. Wisata aktif yaitu adanya kegiatan *workshop* edukatif mengenai proses pembuatan batik, kerajinan akar wangi, kegiatan budidaya tanaman buah dan kopi serta edukasi pengolahannya. Sehingga pada wisata aktif terdapat ruang-ruang *workshop* sebagai tempat pelatihan serta kebun buah dan kopi

sebagai tempat kegiatan budaya. Pada wisata pasif, wisatawan berperan sebagai penonton tanpa turut serta dalam kegiatan wisatanya. Sehingga pada wisata pasif terdapat area amphitheater yang dibagi menjadi dua jenis yaitu amphitheater terbuka dan tertutup. Amphitheater terbuka lebih luas agar dapat menampung banyak wisatawan. Amphitheater terbuka digunakan untuk pentas budaya yang membutuhkan ruang luas seperti reog dan tari kethek ogleng. Sedangkan amphitheater tertutup memiliki area ruang yang terbatas untuk memunculkan kesan lebih dekat dengan dan privat dengan penontonya. Amphitheater tertutup digunakan untuk pentas budaya seperti ketoprak, tari tradisional dan karawitan. Wisata pasif juga terdiri dari galeri sebagai ruang pameran budaya.

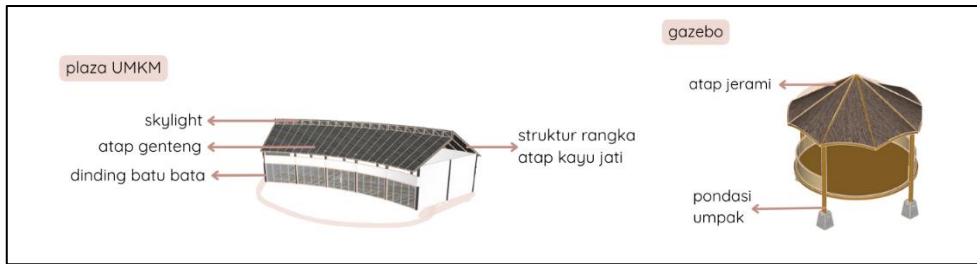


Gambar 8
Konsep desain ruang *workshop*, galeri, & amphitheater

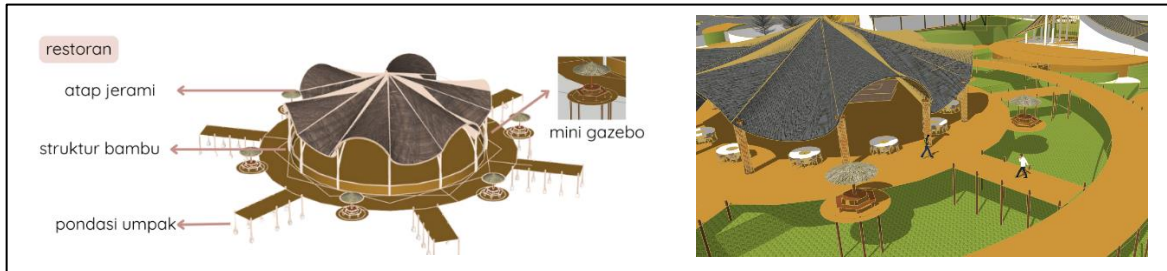


Gambar 9
Ilustrasi desain amphitheater terbuka (kiri) dan amphitheater tertutup (kanan)

Zona keempat adalah zona penunjang wisata, yang merupakan area tempat fasilitas seperti mushola, restoran, ruang publik terbuka, plaza UMKM dan gazebo-gazebo untuk bersantai. Restoran dan gazebo-gazebo digunakan sebagai tempat istirahat. Restoran juga akan menjadi tempat kegiatan wisata kuliner. Plaza UMKM terdiri dari stand-stand yang menampilkan produk UMKM di Desa Conto. Plaza akan menjadi ruang wisata belanja dimana wisatawan dapat berbelanja produk lokal sebagai cinderamata. Didepan plaza terdapat ruang terbuka yang dapat digunakan wisatawan untuk berkumpul sambil menikmati *view* disekitar.

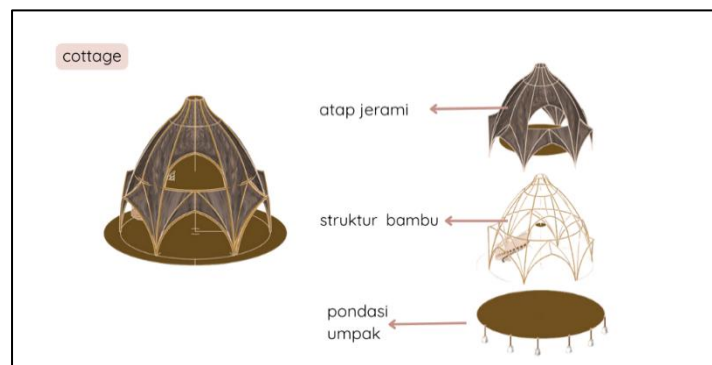


Gambar 10
Konsep desain plaza UMKM & gazebo



Gambar 11
Konsep desain restoran

Zona kelima adalah zona hunian yang merupakan area akomodasi penginapan. Wisatawan yang datang dari wilayah luar Desa Conto dapat menginap di *cottage-cottage* yang disewakan. Setiap modul cottage yang disewakan akan terdiri dari ruang tidur, *living room*, kamar mandi dan *pantry*.



Gambar 12
Konsep desain cottage (penginapan)

Zona keenam adalah zona servis yaitu area ruang-ruang utilitas berada. Selain ruang utilitas, zona servis juga mencakup ruang penyimpanan, *loading dock* barang, serta *lavatory*. Pada tapak terdapat aliran sungai yang dapat dimanfaatkan sebagai pembangkit listrik mikrohidro. Sehingga pada ruang utilitas juga terdapat ruang pembangkit listrik mikrohidro dari aliran air sungai.

Untuk memaksimalkan *view* tiap massa bangunan maka dilakukan analisa tapak dengan *view* yang ada didalamnya. Berdasarkan hasil analisis, zona yang membutuhkan *view* bagus adalah zona hunian, zona rekreasi dan edukasi, serta zona penunjang. Zona hunian berupa *cottage* diletakkan disisi barat tapak agar mendapatkan *view* pegunungan Lawu. Karena tapak yang berkontur, sisi barat tapak adalah area paling tinggi sehingga akan mendapatkan *view* Kawasan wisata dibawahnya. Zona rekreasi dan edukasi diletakkan ditengah site agar memaksimalkan pencapaian. Karena rekreasi adalah poin utama dalam Kawasan wisata sehingga diletakkan ditengah tapak agar mudah diakses. Zona penunjang yaitu restoran, plaza, dan gazebo memiliki *view* terasering sawah.

Konsep perancangan Kawasan wisata budaya kreatif di Desa Conto Wonogiri di bagi dua yaitu konsep wisata aktif dan pasif. Wisata pasif ada pada amphiteater. Wisatawan dapat berperan sebagai penonton dalam kegiatan pentas budaya di amphitheater. Saat tidak ada pentas, amphiteater terbuka dapat beralih fungsi menjadi sarana hiburan baru sebagai ruang publik. Terdapat vegetasi (pohon cemara) di sisi utara site sebagai respon arah angin yang berhembus dari arah utara. Vegetasi juga berfungsi sebagai peredam kebisingan dan peneduh. Desain amphiteater berbentuk lingkaran ditengah tapak dengan panggung di sisi utaranya. Letaknya ditengah tapak untuk memaksimalkan pemandangan alam yaitu *view* gunung lawu di sebelah utaranya.

Selain amphitheater terbuka, ada juga amphitheater tertutup yang bersifat lebih privat dan berukuran lebih kecil. Amphiteater tertutup digunakan saat ada pentas budaya tari tradisional, ketoprak, karawitan, pentas sandiwara, dll.



Gambar 13
Ilustrasi desain bangunan *workshop*

Wisata aktif yaitu wisata dimana wisatawan ikut serta berperan dalam kegiatan wisata. Wisata aktif yang ada berupa pelatihan-pelatihan pada *workshop*. *Workshop* terdiri dari membuat batik tulis, belajar alat musik gamelan, membuat kerajinan akar wangi, membuat kerajinan bambu, pelatihan budidaya tanaman buah dan kopi, serta mengolah hasil tanaman buah dan kopi.



Gambar 14
Ilustrasi desain *workshop* dan kebun bambu

Prinsip berkelanjutan ada pada material yang digunakan yaitu bambu. Pengolahan dan edukasi mengenai bambu akan masuk kedalam wisata aktif dan pasif. Kegiatan wisata aktif yaitu *workshop* pengolahan bambu sebagai kerajinan. Sedangkan kegiatan pasifnya adalah edukasi mengenai pengolahan dan pengawetan bambu sehingga dapat menjadi bahan material.

Implementasi konsep pada olah struktur yaitu menggunakan struktur yang merespon tapak. Tapak yang berkontur dan merupakan area persawahan sehingga untuk tetap mempertahankan *existing* tapak maka akan menggunakan pondasi umpak dan footplat pada *sub structure*-nya. Super structure menggunakan struktur rangka bambu dan tembok bata. Upper structure menggunakan rangka atap bambu pada massa lingkaran dengan bentuk atap dinamis (restoran, cottage, mushola,

amphiteater tertutup, gazebo, dan ruang *workshop* bambu), serta rangka atap kayu jati pada masa yang berbentuk balok (plaza, ruang *workshop*, massa penerimaan, kantor pengelola, dan ruang-ruang servis lainnya.)

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Perancangan Kawasan wisata budaya kreatif di Desa Conto bertujuan agar dapat meningkatkan minat wisatawan luar serta melestarikan budaya yang ada. Dengan penerapan wisata yang aktif dan pasif maka akan menjadi keunikan tersendiri dalam konsep wisatanya kreatif. Wisata yang aktif berupa kegiatan-kegiatan *workshop* yang dapat diikuti oleh wisatawan. Sedangkan wisata pasif berupa kegiatan-kegiatan pertunjukkan dan pameran budaya.

Dengan adanya wisata budaya kreatif di Desa Conto akan berfungsi sebagai sarana penting dalam pengembangan wisata serta budaya di Desa Conto. Desa Conto memiliki keunikan terasering sawahnya yang indah. Pemilihan tapak di area persawahan dipilih untuk menonjolkan keindahan dan menghadirkan suasana Desa. Pengolahan tapak dilakukan dengan tetap mempertahankan sebagian kondisi tapak sebelumnya. Strategi yang dipakai adalah menggunakan jalan setapak bermaterial bambu yang dibuat lebih tinggi dari area padi ditanam. Kemudian desain dinamis yang melengkung digunakan pada massa dan tampilan bangunan sebagai respon arah angin dan sirkulasi. Struktur menggunakan material yang mudah ditemukan disekitar tapak menggambarkan lokalitas. Perancangan yang menciptakan harmoni antara bahan-bahan alami dengan kegiatan wisata.

Dengan memadukan sentuhan artistik lokal dalam penggunaan kayu dan bambu, setiap massa menjadi sebuah narasi visual yang memperkuat identitas budaya. Desain ini bukan hanya menciptakan ruang fisik, tetapi juga menawarkan pengalaman yang memperdalam keterlibatan pengguna dengan lingkungan sekitarnya. Sehingga Kawasan wisata akan menciptakan wadah fungsional yang menyatukan keindahan lokal sekaligus mencerminkan kesadaran akan keberlanjutan.

Penerapan wisata aktif dan pasif pada Kawasan wisata budaya kreatif sudah diimplementasikan, namun masih terdapat banyak aspek lain pada wisata budaya kreatif yang perlu dikaji lagi secara mendalam. Oleh karenanya maka masih perlu untuk dilakukan pendalaman materi dengan kajian-kajian yang lebih mendalam lagi mengenai aspek lain dalam penerapan wisata aktif dan pasif terutama pada Kawasan wisata budaya yang kreatif. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi mengenai permasalahan wisata serta keberlanjutan wisata di Desa Conto, Wonogiri. Sehingga kedepannya diharapkan dapat dikembangkan lebih lanjut dan dilengkapi dengan potensi-potensi lain yang masih dapat dikaji secara mendalam.

REFERENSI

- Ardiani, Y. M. (2015). *Sustainable Architecture: Arsitektur Berkelanjutan*. Jakarta: Erlangga
- Fidiani, UF, Marlina, A, & Nirawati, MA (2021). Penerapan Konsep Wisata Kreatif Pada Rancang Bangun Pusat Kerajinan Tangan Di Salatiga. *Senthong*, jurnal.ft.uns.ac.id
- Hasanah, R (2019). Kearifan lokal sebagai daya tarik wisata budaya di Desa Sade Kabupaten Lombok Tengah. *DESKOVI: Art and Design Journal*, e-journal.umaha.ac.id
- Kurniawan, RA, & Pamungkas, LS (2020). Penerapan Arsitektur Berkelanjutan (Sustainable Architecture) Pada Perancangan Taman Budaya Di Kabupaten Sleman. *Jurnal Arsitektur GRID*, ejournal.unsa.ac.id
- Plog, S. C. 1972. "Why Destination Areas Rise and Fall in Popularity". *Cornell Hotel and Restaurant Association Quarterly* 14 (3): 13-16.
- Satrayuda, G. S. (2010). *Handout Mata Kuliah Concept Resort and Leisure, Strategi Pengembangan dan Pengelolaan Resort and Leisure*.
- Sugiama, AG (2014). Kerangka Kerja Konseptual Pengembangan Aset Desa Wisata. *Proceedings SNEB*

Suprobowati, D, Sugiharto, M, & ... (2022). Strategi Pengembangan Desa Wisata Kreatif Berbasis Masyarakat Kearifan Lokal Hendrosari Gresik. ... *Manajemen Publik Dan ...*, ejournal.unitomo.ac.id

UNESCO. (2006). Towards Sustainable Strategies for Creative Tourism. Retrieved from Santa Fe:

Utami, NR, & Rahadian, WR (2023). Wisata Perdesaan Berbasis Kebudayaan Masyarakat Desa Lamajang. *GARUDA (Global Research ...)*, journal.prasetiyamulya.ac.id,