

RUANG DEMOKRASI DI DESA ADAT CANGGU

Tjahyadi Darmawan¹, Naniek Widayati^{2*}¹)Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara,
tjahyadi.315200023@stu.untar.ac.id²*) Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, naniekw@ft.untar.ac.id

*Penulis Korespondensi: naniekw@ft.untar.ac.id

Masuk: 11-12-2023, revisi: 25-03-2024, diterima untuk diterbitkan: 26-04-2024

Abstrak

Desa Adat Canggu baru-baru ini muncul sebagai tujuan wisata terkemuka di Bali, yang terkenal dengan sawahnya yang tenang, pantai yang semarak, dan budaya selancar yang berkembang. Canggu memadukan kenyamanan modern dengan budaya Bali yang otentik, dilengkapi dengan keramahatan penduduk setempat, menjadikannya pilihan yang menarik bagi para *digital nomad* dan imigran lainnya untuk berhuni secara permanen. Fenomena ini menciptakan transformasi sosial di Bali, beralih dari masyarakat yang homogen secara budaya menjadi masyarakat yang lebih majemuk. Menciptakan tantangan bagi sistem demokrasi Banjar saat ini. Situasi ini menggarisbawahi perlunya ruang yang inklusif dan adaptif yang mengakomodasi keragaman dalam tatanan masyarakat. Menyeimbangkan tradisi dengan inovasi dan merangkul pendekatan partisipatif sangat penting untuk merekonstruksi nilai demokrasi yang tertanam dalam tradisi Bali. Hal ini membutuhkan pendekatan desain arsitektur yang kompleks dan berempati. Konsep '*rhizome*' dari Deleuze dan Guattari digunakan sebagai pendekatan yang kohesif menunjukkan struktur yang menciptakan keterkaitan dari kerangka sosial yang berkembang di Bali. Pemanfaatan program pasar sebagai representasi dari demokrasi yang *intangible* melampaui batasan sosio-ekonomi dan merangkum prinsip inklusivitas. Narasi arsitektur disajikan dengan menggunakan prinsip arsitektur empati menunjukkan dedikasi untuk mempromosikan kolektifitas dengan arsitektur yang berfungsi sebagai katalis untuk memfasilitasi kehidupan bersama yang harmonis dari beragam tatanan budaya yang menjadi ciri khas masyarakat Bali yang dinamis.

Kata kunci: arsitektur Bali; arsitektur empati; demokrasi; rhizome

Abstract

The village of Canggu has recently emerged as a prominent destination in Bali, celebrated for its serene rice fields, vibrant beaches, and thriving surf culture. Canggu seamlessly integrates modern conveniences with authentic Balinese culture, complemented by the warmth of its locals, making it an appealing choice for digital nomads and other immigrant communities to make a permanent home. This phenomenon creates a societal transformation of Bali, transitioning from a predominantly homogeneous community to a more diverse and pluralistic society. Creating a challenge to the current Banjar democratic system. The situation underscores the necessity for an inclusive and adapted space that accommodates the diverse ethnic backgrounds now shaping the community. Balancing tradition with innovation, fostering community dialogues, and embracing participatory approaches is essential to reconstruct the democratic value in Balinese culture. This calls for a calls for an architectural design approach that is both nuanced and empathetic, with Deleuze and Guattari's concept of the 'rhizome' as a cohesive approach demonstrates the complex and interrelated structure of the developing social framework in Bali. The utilisation of market as a program represent intangible democracy that extends beyond socio-economics limitations, encapsulating inclusivity. The architectural narrative presented by through empathy demonstrates a dedication to promoting togetherness, the architectural structures serve as a catalyst for facilitating the harmonic cohabitation of the diverse cultural fabric that characterises the dynamics of Balinese community.

Keywords: Balinese architecture; democracy; empathic architecture; rhizome

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Desa Canggu, yang terletak di Kabupaten Badung, Indonesia, akhir – akhir mendapatkan reputasi yang terkenal dalam destinasi di Bali. Kehidupan di desa ini terkenal dengan perpaduan khas antara sawah yang tenang, pantai yang meriah, dan budaya olahraga selancar yang berkembang. Desa yang indah ini terkenal dengan suasananya yang tenang dan komunitasnya yang kohesif, menjadikannya tujuan pilihan bagi wisatawan yang mencari ketenangan dari hingar-bingarnya aktivitas di destinasi wisata yang padat di pulau ini. Berdasarkan hasil *grounded* yang dilakukan oleh penulis pada tanggal 23 – 27 Agustus 2023, masyarakat lokal Canggu sangat senang dengan perkembangan turisme di desanya. Hal ini membuka banyak kesempatan untuk warga lokal mendapatkan mata pencaharian baru. Canggu menyajikan kombinasi fasilitas kontemporer dan budaya Bali yang otentik, didukung dengan keramah – tamahan warga lokalnya menjadikannya lokasi yang diinginkan oleh siapa saja yang mencari ketenangan namun tetap menarik. Secara umum, daerah wisata di Bali terpusat di pesisir selatan Bali. Akibat letaknya yang strategis, Desa Canggu berhasil menarik market wisata di pulau ini. Merangkum esensi pesona Bali yang santai dan terus memikat pengunjung yang mencari pengalaman otentik dan nyaman (Adhinata dan Sawitri, 2022:p447-448).

Dalam buku yang berjudul '*Tourism: Principle and Practice*', ada 4 komponen utama untuk menjadi sebuah destinasi wisata, yaitu *Attraction, Amenity, Accessibility, Ancillary* (4A) untuk menunjang kebutuhan wisatawan digital nomad di Desa Canggu, Bali. (Cooper et al, 2008) Perkembangan *coworking* dan wirausaha digital yang pesat di Canggu merupakan faktor penting sehingga menarik orang asing untuk membangun tempat tinggal permanen di daerah tersebut. Desa ini menyediakan lingkungan yang baik untuk bekerja jarak jauh dan kegiatan wirausaha, ditandai dengan adanya beberapa ruang kerja bersama dan komunitas yang kohesif yang memiliki minat dan tujuan yang sama. Akibatnya, Desa Canggu meraih peringkat pertama sebagai destinasi pekerja nomad, meraih nilai 5/5 dari keanggotaan '*Nomadlist*'. Ritme kehidupan sehari-hari yang santai di Canggu, bersama dengan biaya hidup yang relatif terjangkau, juga menjadi daya tarik tersendiri bagi mereka yang mencari kualitas hidup yang lebih baik (Prabawati, 2020:p.92).

Melalui aktivitas *grounding* didapatkan bahwa banyaknya komunitas ekspatriat multinasional yang berkembang di Desa Canggu tidak dapat dipungkiri telah mengubah dinamika sosial di desa ini. Fenomena konvergensi budaya juga mengakibatkan munculnya kompleksitas sosial, ekspatriat membentuk komunitasnya tersendiri yang terpisah dalam *coworking spaces* seperti contohnya komunitas expat bernama '*Kinship*' dan '*BWork Bali coworking space*'. Sementara warga lokal, sesuai dengan adat berdemokrasi dalam ruang – ruang publik tradisional yaitu '*Banjar adat*'. Penting untuk diketahui bahwa demokrasi bukanlah konsep yang asing dalam budaya Bali. Hal ini terbukti dengan adanya sistem banjar tersebut yang berfungsi sebagai fungsi demokrasi *tangible*. Berfungsi sebagai ruang bagi praktik pengambilan keputusan dan tata kelola komunal. Dalam Banjar adat, anggota masyarakat desa adat Bali berkolaborasi secara kolektif memilih dan mengelola masalah komunal. Demikian Banjar adalah sebuah konfigurasi dari nilai budaya masyarakat Bali yang diwariskan turun – temurun (Gantini dan Prijotomo, 2017).

Namun, kendala yang signifikan muncul dalam struktur arsitektur demokrasi ini cenderung lebih terbatas pada penduduk asli Bali, sehingga menimbulkan kesenjangan dengan populasi ekspatriat. Meskipun terjadinya kesenjangan ini tidak disengaja, hal ini dapat disebabkan oleh perbedaan norma budaya, perbedaan bahasa, dan perbedaan latar belakang sosial ekonomi. Fenomena yang terjadi di Desa Adat Canggu dapat dilihat sebagai representasi dari masalah yang lebih besar yang ditemui di berbagai komunitas di seluruh

dunia, ketika berbagai kelompok dengan karakteristik yang berbeda bertemu. Melalui pernyataan tersebut, maka penelitian arsitektur ini penting untuk menangkap dinamika sosial-politik serta mengeksplorasi strategi secara keruangan untuk intergasi budaya dan koeksistensi dalam komunitas tertentu seperti Desa Canggu. Memahami hubungan yang berkembang antara penduduk lokal dan ekspatriat, dan bagaimana sistem demokrasi tradisional berinteraksi dengan penduduk asing. Bagaimana peran arsitek dalam memberikan solusi untuk mencapai keseimbangan yang harmonis antara masyarakat lokal dan pendatang dalam rangka pelestarian budaya demokrasi?

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang isu sosial yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian untuk menciptakan kehidupan demokratis di Desa Adat Canggu secara arsitektur. Bagaimana strategi yang bisa dilakukan untuk menyatukan tradisi dengan kelompok masyarakat pendatang? Jenis program arsitektur apa yang dapat dilakukan di Desa Adat Canggu untuk memfasilitasi dan mempromosikan keterlibatan demokratis dan kewarganegaraan di antara penduduk lokal dan orang asing? Bagaimana desain ruang arsitektur ini dapat dibuat dengan sengaja untuk secara efektif mendorong interaksi masyarakat di dalam desa tetap harmonis?

Tujuan

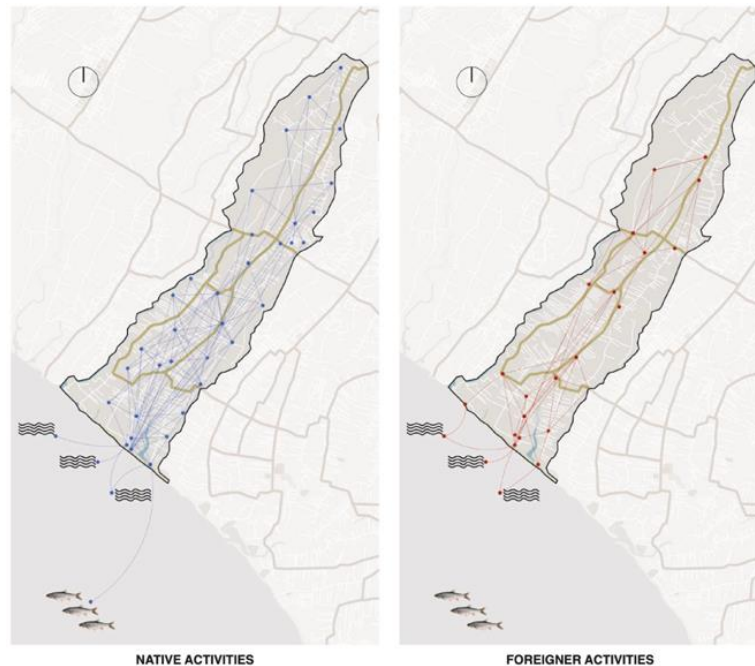
Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendapatkan sebuah desain sebagai solusi dan inisiatif dari kawasan yang dapat mengakomodasi kepentingan demokrasi masyarakat di Desa Adat Canggu. Bagaimana desain tersebut dapat mengatasi perbedaan sosiokultural dan mempromosikan inklusivitas dalam masyarakat adat di era modern. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk memberikan kontribusi yang berharga dalam membina koeksistensi yang harmonis di Desa Adat Canggu dan agar temuan dari penelitian ini memiliki potensi untuk menjadi model bagi desa-desa Bali lainnya yang mengalami masalah serupa.

2. KAJIAN LITERATUR

Studi User

Fokus utama dari penelitian ini dititik beratkan pada perspektif pengguna atau *user* yang mengalami fenomena tersebut sehingga menciptakan sebuah solusi arsitektur secara empati. Mengutip seminar '*Architecture and Empathy*' oleh Juhanni Pallasmaa bahwa arsitektur empati adalah ketika desainer menempatkan dirinya dalam perspektif target pengguna ruang dan menguji validitas idenya melalui pertukaran imajinasi, peran, dan perasaan (Pallasmaa, 2015). Arsitek tersebut dalam perannya sebagai desainer memikul beban untuk 'memperbaiki'. Sesuai dengan makna dari desain adalah sebagai sebuah usaha sadar yang memperbaiki (Papanek, 2005).

Untuk memahami peran dan perasaan dari pengguna yang dituju dalam penelitian ini, Penulis melaksanakan *grounding* pada tanggal 23 – 27 Agustus 2023 dengan target subjek berupa warga lokal Canggu, Penduduk pendatang, dan juga wirausaha yang menjalankan bisnis di Desa tersebut. Berdasarkan percakapan terhadap subjek tersebut, warga lokal sangat senang untuk menerima pendatang melakukan usaha dan tinggal di desa mereka. Hal tersebut membuka peluang ekonomi yang besar bagi penduduk lokal. Ketiga target subjek juga mengungkapkan keinginan untuk saling berinteraksi dan dilibatkan namun pendatang sering kali tidak memiliki kesempatan tersebut. Terlepas dari sambutan baik yang diberikan oleh penduduk lokal, individu dari latar belakang asing tidak bisa dengan nyaman berpartisipasi dalam banjar adat yang merupakan ruang demokrasi masyarakat lokal.



Gambar 1. Peta Aktivitas Penduduk Lokal dan Pendatang
Sumber: Penulis, 2023

Dalam pelaksanaan grounding, juga ditemukan bahwa sedikit tempat dimana kedua kelompok masyarakat ini sering bertemu. Satu-satunya tempat dimana kelompok tersebut bersinggungan adalah di Pantai Batu Bolong. Pantai ini merupakan daya tarik utama dari Desa Adat Canggu yang sering dikunjungi oleh baik pendatang maupun warga lokal. Warga lokal datang ke pantai ini untuk keperluan spiritual seperti Pura Jagat Khayangan yang sakral bagi penduduk Desa, dan juga kebutuhan hiburan seperti menikmati matahari terbenam bersama keluarga ataupun melakukan olahraga selancar atau *volley* pantai. Penduduk asing memiliki tujuan berupa hiburan dan olahraga untuk datang ke pantai ini. Aktifnya pantai tersebut tidak terbatas pada jam-jam tertentu saja, bahkan pantai Batu Bolong juga aktif di malam hari dengan *Sandbar* dan *Oldman Bar* yang terkenal.

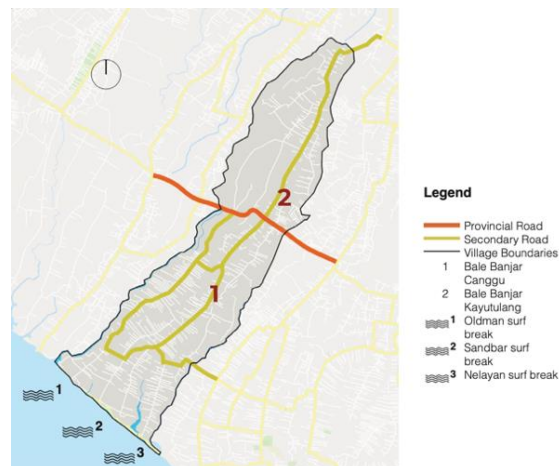
Berdasarkan uraian di atas, didapat kesimpulan bahwa masyarakat Canggu adalah masyarakat yang menerima pendatang dengan baik, akan tetapi tetap memiliki batasan secara tradisional yang terpusat pada sistem demokrasi banjar. Bale Banjar tetap menjadi tempat eksklusif bagi penduduk asli Bali untuk kegiatan demokrasi *tangible*, sementara wilayah lainnya diluar Bale Banjar adalah area inklusif yang dapat berfungsi sebagai kegiatan demokrasi *intangible*.

Studi Tipologi

Bale banjar merupakan *landmark* penting dan pusat dari pertumbuhan Desa Adat yang sangat penting dalam budaya Bali. Bale Banjar adalah perwujudan Bale komunal yang merupakan interpretasi dari nilai-nilai demokrasi masyarakat Bali (Gantini dan Prijotomo, 2017). Desa Adat Canggu memiliki 2 bangunan Banjar Adat yaitu Banjar Canggu dan Banjar Kayutulang.



Gambar 2. Bale Banjar Canggu (Kiri) Bale Banjar Kayutulang (Kanan)
Sumber: Penulis, 2023



Gambar 3. Lokasi Bale Banjar di Desa Canggu
Sumber: Penulis, 2023

Tipologi Banjar adalah gugusan bangunan dengan arsitektur Bali Tradisional dalam sebuah kawidangan (kawling) tanah. Kawling tersebut didefinisikan sebagai situs khusus dengan satu pintu masuk. Kedua Bale banjar dilengkapi dengan puranya masing-masing. Dengan bagian besar sesuai dengan tipikal bale banjar pada umumnya yaitu didominasi dengan Bale Kulkul sebagai pusat aktivitas komunal utama. Bale Kulkul ini adalah ruangan *semi outdoor* yang terbuka di 3 sisi. Bangunan ini memiliki platform yang ditinggikan dengan tempat duduk dan sering kali dikelilingi oleh ruang terbuka atau taman. Bangunan menampilkan struktur dengan ukiran dan motif tradisional Bali dengan atap yang tinggi sesuai dengan arsitektur Tri Angga sebagai pencitraan bangunan memiliki Kepala, Tubuh, dan Kaki (Gantini dan Prijotomo, 2017).

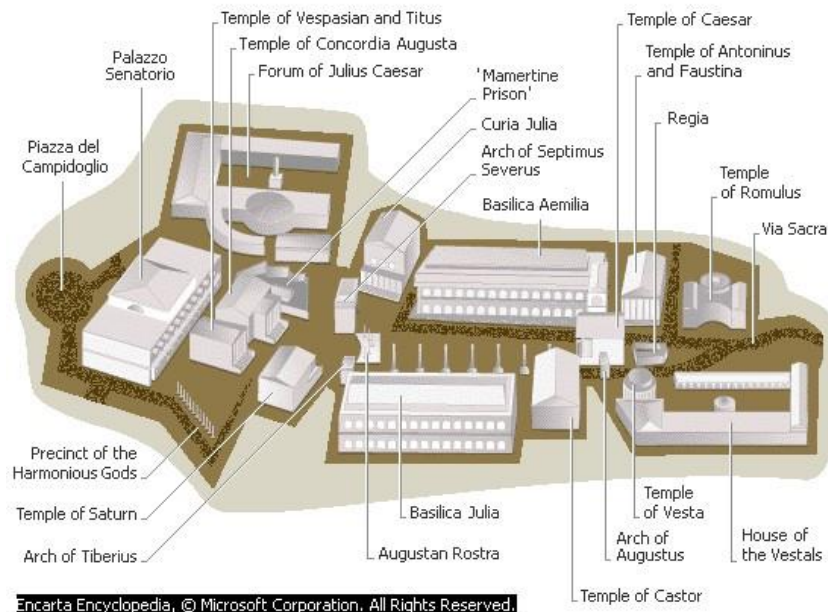
Melalui studi tipologi diatas, demokrasi adalah perwujudan dari nilai budaya Bali yang diwariskan turun temurun. Demikian bentuk fisik arsitektur bale banjar memiliki tipologi konsep 'Tri Angga' dengan elemen bangunan yang menginterpretasikan kaki, tubuh, dan kepala seperti manusia.

Studi Historis

Dalam studi historis arsitektur demokrasi, penelitian dilanjutkan dengan menganalisis bentuk arsitektur demokrasi pertama yang terletak di Roma, yaitu '*Forum Romanum*'. *Forum romanum* adalah gugusan bangunan dalam sebuah area. Terdiri dari kuil, basilika, struktur pemerintahan, dan kuil untuk penyembahan dewa romawi. *Forum Romanum* berfungsi sebagai *landmark*, *nodes*, dan penghubung jalur-jalur penting ke luar dari kota Roma. *Forum Romanum* memamerkan karakteristik arsitektur yang khas dari desain Romawi klasik, termasuk penggunaan kolom, *arch*, dan fasad yang dihiasi dengan ornamen rumit menampilkan

kemegahan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan seni arsitektur, yang dapat dikaitkan dengan kekuatan kerajaan Romawi yang berkuasa pada masanya (Russell, 2014).

Melalui studi historis artefak demokrasi awal mula yaitu *Forum romanum*, area ini merupakan gugusan bangunan yang menjadi pusat kota dan aktivitas. Sejumlah program berupa kuil, pasar, dan bangunan pemerintahan menjadi *attractor* dari aktivitas pengguna kota menjadi *acupuncture* yang secara terhubung mendorong pergerakan manusia melalui tempat ini. Menghidupkan aktivitas di area ini menjadi sebuah pencitraan dari demokrasi *tangible* dan *intangible* yang inklusif bagi siapa saja.



Encarta Encyclopedia, © Microsoft Corporation. All Rights Reserved.

Gambar 4. Lokasi Bale Banjar di Desa Canggü

Sumber: <https://depts.washington.edu/hrome/Authors/eatonj/TheForumRomanum/245/246/ForumMap.JPG.1>

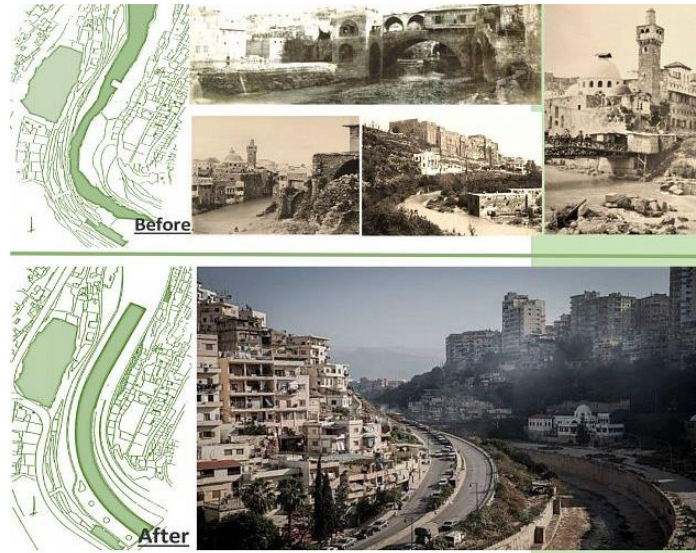
Studi Preseden

The Rhizome – Carole Rumanos (Holy Spirit University of Kaslik)

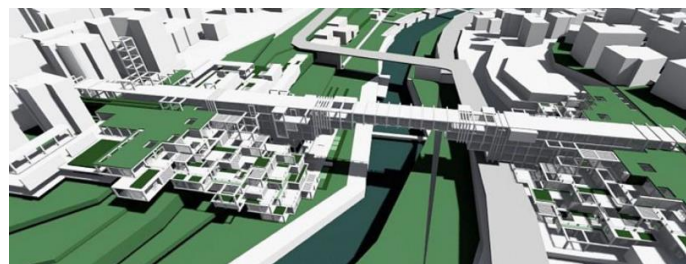
'Rhizome' memiliki definisi botani sebagai organisme yang terhubung secara acak. Namun, dalam wacana kontemporer, 'rhizome' digunakan untuk menggambarkan struktur arsitektur, atau berfungsi sebagai premis dasar yang ditujukan untuk pengembangan proyek. Konsep yang dimaksud, yang memiliki implikasi botani, muncul pada tahun 1970-an dan 1980-an oleh filsuf Gilles Deleuze dan Félix Guattari. Rhizome dikarakterisasi dengan keterhubungan, *multiplicities*, *signifies ruptures*, *principle of cartography and delcalcomania* (Deleuze dan Guattari, 1987). Ada struktur arsitektur yang berada dalam keadaan non-statis. Arsitektur secara dinamis mengalami evolusi terus menerus sebagai respons terhadap preferensi dan keinginan pengguna. Hal ini merupakan manifestasi nyata dari prinsip-prinsip arsitektur dalam bentuk yang dinamis. Ada perkembangan *rhizomatic* yang terjadi. Transisi dari satu titik ke keadaan pluralitas memungkinkan perkembangan menuju kepada titik lain, menghubungkan akhir dari satu dengan lainnya. Pergerakan itu dapat terus dilanjutkan dan terus berkembang ke segala arah (Roumanos, 2020).

Proyek ini menghidupkan kembali jalur bersejarah di kota Tripoli, dua area yang dulunya menyatu, kini terpisah dengan jalur sungai. Proyek berupa ruang hunian dan produktif untuk zona A dan B yang heterogen secara agama, masyarakat, dan ekonomi. Hipotesis *rhizome* digunakan untuk menjelaskan evolusi akar bawah tanah, dan dalam arsitektur, lingkungan, iklim,

dan masyarakat mendorong aglomerasi dan evolusi perkotaan, dan kedua area tersebut dihubungkan dengan sebuah *souq* atau pasar yang menjadi program penghubung untuk lapisan masyarakat heterogen tersebut dengan desain arsitekturnya yang memiliki karakter fraktal, berlapis, dan dinamis (Roumanos, 2020).



Gambar 5. Kondisi Tapak yang ingin dihubungkan dengan konsep 'Rhizome'
Sumber: Roumanos C,2020



Gambar 6. Hasil Desain Fraktal Dengan Konsep 'Rhizome'
Sumber: Roumanos C, 2020

Dari uraian di atas, didapat kesimpulan bahwa konsep '*rhizome*' bisa diaplikasikan ke dalam desain, baik dalam bentuk forum romanum atau jembatan penyebrangan yang menghubungkan kota seperti dalam proyek yang dihasilkan oleh Carole Roumanos. Program pasar bisa digunakan sebagai penghubung, dimana komunikasi tidak terbatas pada status sosial tertentu.

3. METODE

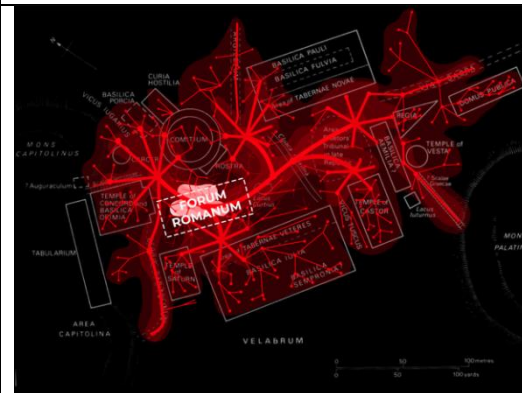
Metode penelitian adalah sebuah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya. Metode yang digunakan pada studi ini adalah metode penelitian kualitatif dengan cara deskriptif analitik. Metode kualitatif dipilih dengan memperhatikan unsur tipologi bangunan demokrasi adat bali dan historis melalui studi literatur dan observasi yang dilakukan dengan *grounded research* yang bersifat deskriptif dan non-numerik yang di interpretasikan berdasarkan pengamatan sebagai cara arsitektur dapat membentuk dan mempengaruhi pengalaman kita dalam peran masyarakat demokrasi (Denzin & Lincoln, 2005). Melalui deskripsi, data yang didapatkan kemudian disandingkan dengan teori dari studi literatur untuk memberikan penjelasan yang rinci dan komprehensif yang berkaitan dengan fenomena arsitektur demokrasi Desa Adat Cangu secara empati. Kesimpulan dari penelitian yang didapat dianalisis dengan metode perancangan *Rhizome* (Deleuze & Guattari, 1987) sehingga didapatkan konsep desain demokrasi intangible yang terhubung dengan tradisi Bali.

4. DISKUSI DAN HASIL

Tingginya jumlah masyarakat pendatang yang menetap di Bali telah menyebabkan adanya kemajemukan dalam tatanan sosial yang terutama terjadi di Desa Adat Canggu. Perbedaan ini walaupun tidak disengaja disebabkan oleh perbedaan budaya, bahasa, dan status sosial ekonomi. Berdasarkan beberapa jenis studi pendekatan yang dilakukan, ada beberapa strategi yang dapat digunakan untuk meminimalisir perbatasan sosiokratis yang sekarang terjadi di Desa Adat Canggu. Melalui studi tipologi banjar, arsitektur tradisional Bali yang merupakan sebuah tempat demokrasi *tangible* mencerminkan karakteristik eksklusif kepada masyarakat etnis bali untuk menjadi partisipan demokrasi. Dalam pendekatan sejarah ditemukan bahwa pada Forum romanum, karakter arsitektur yang tumbuh secara organik dengan bangunan – bangunan penunjang kehidupan dalam pusat kegiatan kota menjadi sebuah jembatan yang menghubungkan antara fungsi demokrasi secara tangible dengan setiap bagian individu masyarakat. Didapatkan bahwa pendekatan yang efektif untuk mendorong inklusivitas dalam masyarakat adalah dengan menerapkan inisiatif keterlibatan substantif yang dibangun pada titik pusat kegiatan masyarakatnya. Forum Romanum merupakan gugusan gedung pemerintahan, bazaar, dan pusat kota Romawi kuno dimana rakyat dari status sosial manapun bersinggungan di dalamnya melalui musyawarah dan perdagangan (Russell, 2014). Penempatan arsitektur nya yang terintegrasi dalam aktivitas pergerakan manusianya dengan tidak sengaja membentuk pola demokrasi *intangible* yang menjadi budaya dan identitas masyarakat Romawi kuno tersebut. Dalam konteks perancangan arsitektur demokrasi Desa Adat Canggu, strategi ini digunakan untuk memanfaatkan pergerakan manusia yang bermula dari nodes pintu masuk utama hingga menuju bale wantilan yang terdapat di dalam site.

Pada studi pendekatan preseden, ‘*Rhizome*’ karya Carole Roumanos (2020) mendorong pergerakan dalam upaya penyatuan dua komunitas yang terpisah dengan adaptasi konsep rhizome. Rhizome menjadi landasan filosofis yang menciptakan konektivitas yang terbentuk secara dinamis dan terintegrasi dengan infrastruktur yang mengaitkan sebuah titik dengan yang lainnya sehingga menciptakan sebuah hubungan substansial dalam pola kehidupan bermasyarakat. Konsep ini menjadi kontras ketika disandingkan dengan konsep arsitektur demokrasi Bali yang terlihat dalam sistem Bale Banjar. Pada arsitektur Bali, tercermin pola penggunaan ruang yang bersifat *arborescent* (pohon). Namun, konsep *rhizome* (rimpang) dapat direfleksikan melalui analisa pergerakan manusia di *Forum Romanum* yang tidak memiliki titik awalan dan akhiran, non-hirarkis, dinamis, dan terhubung satu dengan lainnya.

Tabel 1. Perbandingan konsep *Arborescent* dan *Rhizome*

<i>Arborescent</i>	<i>Rhizome</i>
	
Tipologi Bale Banjar	Forum Romanum

Sumber: Penulis, 2023

Persamaan lain yang ditemukan dalam studi historis (*Forum Romanum*) dan Preseden (*The Rhizome*) juga melalui penggunaan program berupa pasar (*souq*). Dalam kasus 'The Rhizome' karya Carole Roumanos, *souq* yang merupakan pasar budaya timur tengah digunakan sebagai program penghubung yang sesuai dengan budaya lokal dan merupakan program yang menghasilkan ketersinggungan di kedua komunitas yang berbeda. *Forum romanum* juga merupakan hub komersil dimana aktivitas perdagangan melibatkan seluruh masyarakat kota. Hal tersebut sekali lagi menjadi cerminan dari demokrasi *intangible* yang bisa diadaptasi dalam budaya Desa Adat Canggü yang menjadi *place in between* yang merupakan tempat bersinggungan yang melibatkan pengguna ruang yang mana arsitektur empati ini ditujukan yaitu masyarakat lokal, pendatang, dan investor yang beraktivitas di desa ini. Adanya pasar yang terintegrasi dengan sirkulasi pergerakan manusia, dapat menjadi jembatan yang menghubungkan perbedaan budaya, bahasa, dan status sosial, serta mendorong interaksi pertukaran baik barang maupun ide yang disatukan melalui aktivitas yang mendukung perekonomian lokal (Hutter dan Rizzo, 1997).

Melalui proses *grounded* yang dilakukan di tahap awal penelitian, arsitek dapat mendapatkan gambaran mengenai perancangan ruang yang secara empati menitikberatkan pengguna hingga menuju konsep perancangan. Didapatkan bahwa baik masyarakat lokal dan pendatang sama-sama memiliki ketertarikan untuk berinteraksi dan bertukar pikiran dan gagasan, namun belum terwujud dengan ruang fisik yang konkrit. Mempelajari studi preseden 'The Rhizome', desain pasar sebagai jembatan penghubung dirancang secara inklusif dan memobilisasi pergerakan melalui bangunannya berperan penting dalam kesuksesan proyek dalam jangka panjang. Kemudahan akses dan integrasi dengan jalur *crossing* untuk mendorong sirkulasi agar pergerakan manusia diarahkan melalui pasar ini juga menjadi salah satu kriteria perancangan ruang yang efektif.

Arsitektur merupakan salah satu bentuk perwujudan dari budaya dan ideologi kemasyarakatan dalam bentuk fisik. Pada kasus Forum Romanum, arsitektur klasik roma dengan ornamen yang khas menjadi simbol budaya. Plaza dan podium terbuka mencitrakan prinsip kemasyarakatan kolektif Romawi kuno. Demikian pula dalam proyek perancangan ruang demokrasi bagi masyarakat demokrasi di Desa Adat Canggü, langgam arsitektur yang bisa digunakan adalah adaptasi modern dari arsitektur Bali yang mencirikhasan identitas masyarakat majemuk tanpa melupakan konteks lokalitas budaya Desa Adat Canggü.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Perubahan lingkungan sosiokultural Bali, yang telah bergeser dari masyarakat yang secara tradisional seragam menjadi lebih beragam karena kedatangan berbagai migran, menyoroti peran penting yang harus diemban oleh arsitektur dalam mempromosikan kohesi dan keterhubungan secara mutual di antara anggota masyarakat. Arsitektur empati menjadi tema dan strategi desain yang menitikberatkan perancangan dari kacamata pengguna dalam konteks ini. Penggunaan konsep '*rhizome*' dari Deleuze dan Guattari sebagai pendekatan yang kohesif secara efektif dapat mencerminkan karakteristik yang saling terkait dan non-hirarkis yang melekat pada struktur sosial yang berkembang di Bali.

Pusat wisata belanja sebagai manifestasi simbolis dari demokrasi tidak hanya sesuai dengan warisan budaya yang luas dari pertemuan kolektif tetapi juga berfungsi sebagai representasi bentuk demokrasi *intangible* yang melampaui batas-batas sosiokratis serta merangkum prinsip-prinsip inklusivitas. Keberhasilan intervensi arsitektural ini bergantung pada integrasi pergerakan manusia dalam perancangan lingkungan. Desain ini secara efektif mendorong interaksi sosial dengan menggabungkan jalur yang memfasilitasi pertemuan, sehingga

mendorong aktivitas pertukaran barang maupun ide-ide dan pengalaman yang mengalir dan organik di antara individu dari berbagai latar belakang di dalam komunitas. Penggabungan aspek-aspek budaya yang dimodifikasi meningkatkan rasa identitas kolektif, menciptakan representasi kohesif yang mencakup warisan budaya penduduk Bali dan kontribusi yang diberikan oleh para pendatang yang menetap. Metode ini melampaui aspek fisik semata dari struktur arsitektur, bertransformasi menjadi sebuah narasi budaya dan ruang yang dinamis. Di dalam ruang ini, identitas kolektif masyarakat tidak hanya dipertahankan tetapi juga terus dipengaruhi oleh interaksi yang terjadi. Seiring dengan perkembangan Bali menuju masa depan yang lebih inklusif, intervensi arsitektural ini berfungsi sebagai simbol persatuan, menumbuhkan pemahaman, dan memperingati keragaman yang menjadi ciri khas esensi komunal masyarakat Bali yang sedang berkembang. Aplikasi dari studi ini berbentuk sebuah struktur memanjang paralel dengan jalur pejalan kaki yang terpisah dengan jalur kendaraan. Struktur tersebut membentang dari *nodes* pintu masuk utama hingga menuju Bale wantilan dan Pura yang terletak di sisi lainnya, menghubungkan pengguna ruang untuk bersirkulasi melalui bangunan pusat belanja wisata tersebut.

Saran

Saran bagi para peneliti selanjutnya agar meneliti manajemen yang berpengaruh terhadap pengelolaan pusat belanja wisata ini. Peneliti dapat berkolaborasi secara erat dengan *stakeholders*, melibatkan mereka dalam studi pengelolaan untuk memastikan bahwa operasional solusi arsitektur ini dapat terjaga meneruskan fungsi yang ditujukan sehingga menjadi accupuncture dari Desa Adat Canggu. Menyempurnakan lebih lanjut bentuk demokrasi *intangible* ini di masa depan agar tetap terjaga dan produktif secara berkelanjutan.

REFERENSI

- Adhinata, B., & Sawitri, M. Y. (2022). Touristification and the Changing of Spaces for Tourism in Canggu Village. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 11(3), 447-457.
- Choi, H., & Varian, H. (2012). Predicting the present with Google Trends. *Economic record*, 88, 2-9.
- Cooper, C., Fletcher, J., Fyall, A., Gilbert, D., & Wanhill, S. (2005). *Tourism: principles and practice*. Essex. Pearson Education Limited.
- Deleuze, G., & Guattari, F. (1987). *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*. Minneapolis, Minnesota, United States: University of Minnesota.
- Denzin, N., & Lincoln, Y. (2005). *Handbook of Qualitative Research* (3rd ed.). London, United Kingdom: Sage Publications.
- Gantini, C., & Prijotomo, J. (2017). Representasi Tradisi Demokrasi Pada Arsitektur Bale Banjar Adat di Denpasar Bali. *Seminar Nasional Arsitektur dan Tata Ruang (SAMARTA)*, 26-34.
- Hutter, M., & Rizzo, I. (1997). *Economic Perspectives on Cultural Heritage* (1 ed.). New York, New York, United States: Palgrave Macmillan.
- Pallasmaa, J., Mallgrave, H., Robinson, S., & Gallese, V. (2015). *Architecture and Empathy* (Vol. 3). (P. Tidwell, Ed.) Tapio Wirkkala-Rut Bryk Foundation.
- Papanek, V. (2005). *Design for the Real World*. Chicago, Illinois, United States: Chicago Review Press.
- Prabawati, N. (2020, Desember 30). Desa Canggu, Bali Sebuah Basecamp Bagi Digital Nomad? Identifikasi Produk Wisata Berdasarkan 4A (Attraction, Amenity, Accesibility, Ancillary). *Jurnal Kepariwisata Indonesia*, 14(2), 91-108.
- Roumanos, C. (2020). *The Rhizome*. Retrieved October 28, 2023, from Inspirelli Awards: <https://www.inspirelli.com/en/awards/detail/2224>
- Russell, A. (2014, Desember). Memory and Movement in the Roman Fora from Antiquity to Metro C. *Journal of the Society of Architectural Historians*, 73(4), 478-506.