

**LAPORAN PENELITIAN FUNDAMENTAL**



**REKONTEKSTUALISASI KEUNGGULAN LOKAL  
TAMAN PENINGGALAN KERAJAAN-KERAJAAN DI BALI  
PADA ERA GLOBALISASI**

Penanggungjawab Program:  
Drs. I Gede Mugi Raharja, MSn.

Anggota:  
Drs. A.A.Gede Rai Remawa, M.Sn.  
I Made Pande Artadi, S.Sn, M.Sn

Dibiayai oleh DIPA Direktorat Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat,  
Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi,  
Kementerian Pendidikan Nasional,  
Sesuai dengan Surat Perjanjian Pelaksanaan Penelitian  
No. 207/ SP2H/ PL/ Dit.Litabmas/ IV/ 2011

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR  
APRIL TAHUN 2011**

## HALAMAN PENGESAHAN

1. Judul Penelitian : Rekontekstualisasi Keunggulan Lokal Taman Peninggalan Kerajaan-Kerajaan di Bali Pada Era Globalisasi
2. Bidang Ilmu Penelitian : Seni Rupa dan Desain
3. Ketua Peneliti
  - 3.1 Data Pribadi
    - a. Nama Lengkap : Drs. I Gede Mugi Raharja, M.Sn
    - b. Jenis Kelamin : Laki-laki
    - c. NIP : 196307051990101001
    - d. Pangkat/ Golongan : Pembina Tingkat I; IV/a
    - e. Jabatan : Lektor Kepala
    - f. Fakultas/ Jurusan : FSRD/ Desain
    - g. Perguruan Tinggi : Instiut Seni Indonesia Denpasar
4. Jumlah Tim Peneliti : 3 (tiga) orang
5. Lokasi Penelitian : Kabupaten Gianyar dan Klungkung
6. Bila penelitian ini merupakan kerjasama kelembagaan
  - a. Nama Instansi : Tidak ada
  - b. Alamat : -
7. Waktu Penelitian Tahap I : 8 (delapan) bulan
8. Biaya Penelitian Tahan I : Rp. 34.500.000,-

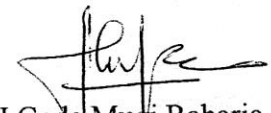


Mengetahui  
Dekan Fak. Seni Rupa Dan Desain  
Institut Seni Indonesia Denpasar

Dra. Ni Made Rinu, M.Si  
NIP. 195702241986012002

Denpasar, 15 Nopember 2011

Ketua Peneliti

  
Drs. I Gede Mugi Raharja, M.Sn  
NIP. 196307051990101001

Menyetujui  
Ketua Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat  
Institut Seni Indonesia Denpasar  
  
Drs. I Gusti Ngurah Seramasara, M.Hum  
NIP. 195712311986011002

# Rekontekstualisasi Keunggulan Lokal Taman Peninggalan Kerajaan-Kerajaan di Bali Pada Era Globalisasi

## Abstrak

Desain taman tradisional Bali berpotensi untuk bisa dikembangkan sebagai keunggulan lokal di bidang desain pertamanan. Sebagai kearifan lokal, diharapkan dapat memberi inspirasi bagi desain pertamanan di Indonesia dan di berbagai negara di dunia. Subyek penelitian adalah karya desain pertamanan peninggalan kerajaan-kerajaan di Bali yang representatif. Penelitian ini menggunakan pendekatan hermeneutik, jenis penelitian ilmiah yang bersifat interpretatif. Proses analisisnya menggunakan model analisis interaktif. Hasil analisis, desain pertamanan peninggalan kerajaan-kerajaan di Bali berlandaskan konsep filosofis “Pemutaran Mandhara Giri di Ksirarnawa”. Wujud desainnya dapat dikembangkan (rekontekstualisasi) pada desain taman modern di era global, tanpa merusak nilai-nilai esensialnya. Nilai-nilai universal taman tradisional Bali dapat memberi kontribusi positif bagi peradaban di seluruh dunia.

Kata-kata kunci: Keunggulan lokal; Taman-taman Kerajaan; Hermeneutik; Mandhara Giri – Ksirarnawa; Nilai universal; Peradaban dunia.

## *Recontextualisation Local Genius Garden Task Inheritance Kingdoms In Bali In The Global Era*

### *Abstrac*

*Traditional garden design of Bali to potence for development as local genius in garden design departement. As local cleverness, in hope to be able to give inspiration for garden design in Indonesian and theother country in the world. Examination subject there was once garden design task inheritance kingdoms in Bali that presentable. This examination, hermeneutics approximation to use, variety science of knowledge which to have the character of interpretation. Process analysis this examination interactive analysis model to use. Analysis produce, garden design inheritance kingdoms in Bali were use as basis for the philosophical concept of “Mandhara Giri in the Ksirarnawa building”. Form of design are expected to be able to be developed (recontextualisation) into modern garden designs in the global era, without destroying the essential value. Universal values in the traditional gardens of Bali are expected to be able to give positive contributions to the world’s civilization.*

**Key words:** *Local genius; Kingdoms garden; Hermenetics; Mandhara Giri-Ksirarnawa; Universal value; World civilization.*

## KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur dihadapan Tuhan Yang Maha Esa kami panjatkan, karena berkat rahmat-NYA, kami berhasil menyelesaikan penelitian ini dengan judul “Rekontekstualisasi Keunggulan Lokal Taman Peninggalan Kerajaan-Kerajaan di Bali Pada Era Globalisasi”. Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan surat perjanjian pelaksanaan penelitian nomor: No. 207/ SP2H/ PL/ Dit.Litabmas/ IV/ 2011.

Isi penelitian ini adalah menggali keunggulan lokal, mengaktualisasi (rekontekstualisasi) keunggulan lokal dan menemukan nilai-nilai universal dari taman peninggalan kerajaan-kerajaan di Bali yang masih relevan dikembangkan pada era globalisasi.

Karena penelitian ini termasuk klasifikasi penelitian fundamental, maka penelitian ini lebih menekankan pada keilmuan bidang taman, untuk menambah wawasan mahasiswa, dapat digunakan sebagai Bahan Ajar MK Desain Eksterior pada Prodi Desain Interior FSRD ISI Denpasar, dan untuk publikasi ilmiah berkaitan dengan desain pertamanan tradisional Bali.

Laporan penelitian ini berhasil kami susun atas bantuan berbagai pihak dan masukan-masukan yang diberikan dalam seminar hasil penelitian. Untuk itu pada kesempatan ini ijin kami mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Rektor ISI Denpasar, atas hibah dana penelitian yang diberikan.
2. Ketua LP2M ISI Denpasar, atas kesempatan yang diberikan untuk meneliti.
3. Pimpinan Museum Purbakala di Bedulu, Gianyar atas data-data yang telah diberikan.

Kami menyadari bahwa laporan penelitian ini masih jauh dari sempurna sehingga tidak akan luput dari kesalahan. Karena itu ijin kami memohon maaf atas segala kekurangannya. Serta tetap berharap, agar penelitian ini dapat menambah wawasan dan dapat menjadi landasan pijakan bagi penelitian berikutnya. Sekian terimakasih.

Denpasar, Nopember 2011

Tim Peneliti

## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN .....	i
ABSTRAK/ <i>ABSTRAC</i> .....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
DAFTAR ISI .....	iv
DAFTAR GAMBAR .....	v
DAFTAR FOTO .....	v
I. PENDAHULUAN .....	1
II. TINJAUAN PUSTAKA .....	4
2.1 Rekontekstualisasi .....	4
2.2 Keunggulan Lokal .....	4
2.3 Desain Taman .....	6
2.3.1 Pengertian Desain Pertamanan .....	6
2.3.2 Sejarah Singkat Pertamanan .....	6
2.3.3 Taman Tradisional Kerajaan di Bali .....	8
2.4 Globalisasi .....	9
III. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN .....	11
3.1 Tujuan .....	11
3.2 Manfaat Penelitian .....	11
IV. METODE PENELITIAN .....	12
4.1 Subyek Penelitian .....	12
4.2 Metode Pengumpulan Data .....	13
4.3 Metode Analisis Data .....	14
4.4 Metode Pendekatan .....	14
V. HASIL DAN PEMBAHASAN .....	16
5.1 Hasil Penelitian .....	16
5.1.1 Taman Kerajaan Bali Kuna .....	16
5.1.2 Taman Kerajaan Bali Madya .....	20
5.2 Pembahasan .....	24
5.2.1 Keunggulan Lokal .....	24
5.2.2 Pengembangan Desain di Era Global .....	27
5.2.3 Nilai Universal Taman .....	32
 	33
VI. PENUTUP .....	34
DAFTAR PUSTAKA .....	35

## DAFTAR GAMBAR

1.	Gambar 5.1 Denah Pura dan Taman Permandian Tirta Empul .....	17
2.	Gambar 5.2 Denah Taman Permandian Goa Gajah .....	19
3.	Gambar 5.3 Denah Taman Gili .....	21
4.	Gambar 5.4 Denah Pura Taman Sari .....	23
5.	Gambar 5.1 Mitologi “Pemutaran Mandhara Giri di Ksirarnawa .....	30

## DAFTAR FOTO

1.	Foto 2.1 Taman Gantung babilonia .....	7
2.	Foto 5.1a & 5.1b Kolam dan Pancuran Tirta Empul .....	20
3.	Foto 5.2 Wujud Taman Permandian Goa Gajah .....	18
4.	Foto 5.3 Kolam dan Bale Kambang Taman Gili .....	21
5.	Foto 5.4a Meru Pura Taman Sari Sebelum Terbakar .....	23
6.	Foto 5.4b Pura Taman Sari Sebelum Terbakar .....	23
7.	Foto 5.4c Meru Pura Taman Sari Setelah Terbakar .....	23
8.	Foto 5.4d Pura Penataran Agung Klungkung Saat Terbakar .....	23
9.	Foto 5.5a Desain air pancuran dan kolam hias di Hotel Nusa Dua .....	28
10.	Foto 5.5b Air pancuran dan kolam di Hotel Royal Pita Maha & Kirana Spa	28
11.	Foto 5.6a. Kolam renang Hotel Amandari .....	29
12.	Foto 5.6b Kolam renang Kirana Spa, Ubud .....	29
13.	Foto 5.7a Arca pancuran di Belahan (Jatim) .....	29
14.	Foto 5.7b Arca pancuran di Goa Gajah (Bali) .....	29
15.	Foto 5.7c Arca pancuran di Kirana Spa ,,,,.....	29
16.	Foto 5.8b Interpretasi Mandhara Giri-Ksirarnawa di Taman Gili.....	30
17.	Foto 5.8c Rekontekstualisasi Bale kambing pada kolam Hotel Amandari.....	30
18.	Foto 5.9a Bar di kolam renang Hotel Nusa Dua .....	31
19.	Foto 5.9b Bar di kolam renang Hotel Bali Hyatt Sanur .....	31

## I. PENDAHULUAN

Globalisasi adalah era kebudayaan dunia sebagai akibat dari perkembangan kebudayaan ilmu pengetahuan dan teknologi yang lahir di negara barat (Widagdo, 2001: 3). Di era globalisasi ekonomi, informasi dan kultural dewasa ini, terjadi kondisi tarik menarik antara kebudayaan lokal dengan tantangan dan pengaruh globalisasi. Sebab, di satu pihak, globalisasi dianggap sebagai sebuah “peluang” bagi pengembangan potensi diri; di lain pihak, globalisasi dilihat sebagai ancaman terhadap eksistensi budaya lokal, termasuk desain-desain lokal dan keberlanjutan budaya lokal itu sendiri (Yasraf, 2005: 1).

Kebudayaan lokal Bali juga tidak bisa membendung globalisasi tersebut, sebab Bali merupakan bagian dari kampung global. Bahkan masyarakat Bali akan terus mengalami perubahan yang cepat (Atmadja, 2010: 458).

Manusia kini telah masuk ke dalam abad informatika yang menggantikan abad industri. Menurut Alvin Toffler, paralel dengan perubahan abad tersebut, umat manusia telah berubah dari masyarakat industri menjadi masyarakat informasi. Pada era ini, produk-produk industri cenderung mengarah kepada pembuatan produk spesifik untuk menjatuhkan pesaing di pasar terbuka (Sachari, 1995: 80-84).

Mengacu kepada pendapat Yasraf dan Sachari, maka desain-desain yang berasal dari budaya-budaya lokal di Indonesia pada era global dewasa ini, berhadapan pada pilihan-pilihan dilematis. Di satu pihak, globalisasi dianggap sebagai sebuah “peluang” bagi pengembangan potensi diri; di lain pihak, globalisasi dilihat sebagai ancaman terhadap eksistensi desain-desain lokal dan keberlanjutan budaya lokal itu sendiri. Dalam situasi dilematis seperti ini diperlukan strategi untuk mengaktualisasikan keunggulan lokal (*local genius*) di dalam konteks global dan menghindari pengaruh homogenisasi budaya, serta masuknya desain-desain dari budaya luar. Sehingga diperlukan berbagai pemikiran untuk menggali keunggulan lokal, baik pada tingkat filosofis, ekonomis, sosiologis dan kultural, sehingga diharapkan dapat membuka peluang bagi pengkayaan desain dan budaya lokal itu sendiri, melalui pengembangan kreativitas lokal dan inovasi kultural, tanpa harus mengorbankan nilai-nilai dasarnya.

Kemampuan lokal atau keunggulan lokal yang sering disebut sebagai *local genius* menurut pendapat ahli arkeologi Soerjanto Poespowardojo adalah unsur-unsur atau ciri-ciri tradisional yang mampu bertahan dan bahkan memiliki kemampuan untuk mengakomodasikan unsur-unsur budaya dari luar, serta mengintegrasikannya ke dalam kebudayaan asli (Ayatrohaedi, 1986: 31).

Yasraf Amir Piliang (2005) menjelaskan, bahwa upaya pengembangan budaya lokal untuk menghasilkan keunggulan lokal, diperlukan “reinterpretasi” agar memperoleh makna baru tanpa merusak nilai-nilai esensialnya. Tak tertutup kemungkinan adanya konsep “pelintasan estetik”, untuk memperkaya makna dengan mempertemukan dua budaya. Melalui proses pertemuan antar budaya yang selektif dan tidak mengorbankan nilai serta identitas budaya lokal, maka akan bisa diperoleh suatu makna baru dan khas. Melalui “keterbukaan kritis”, sikap menerima budaya luar yang positif dan menyaring yang negatif, budaya lokal tidak akan rusak.

Salah satu keunggulan lokal Bali yang bisa diaktualisasikan dalam konteks global adalah desain taman tradisionalnya. Bali cukup banyak memiliki desain pertamanan yang merupakan peninggalan kerajaan-kerajaan, baik yang berasal dari Zaman Balu Kuna maupun yang berasal dari Zaman Bali Madya (setelah pengaruh Majapahit). Taman tradisional Bali menurut Rumawan (1996: 34), sangat erat kaitannya dengan arsitektur tradisional Bali. Perencanaan dan perancangan arsitekturnya sekaligus melahirkan taman (ruang luar), yang terbentuk akibat peletakan massa-massa bangunannya dan fungsinya untuk tempat bersenang-senang (rekreasi/*lilacita*).

Pertamanan yang juga disebut dengan istilah “arsitektur pertamanan”, merupakan pendekatan dari pengertian *landscape architecture*. Istilah ini pertama kali diperkenalkan oleh Frederick Law Olmsted pada 1858, saat merancang Taman Kota New York (Onggodiputro, 1985: vi). Saat itu Law Olmsted dan Calvert Vaux memenangkan sayembara perancangan taman kota New York dengan konsep *Greenward*. Di Indonesia, istilah *landscape architecture* ini disebut dengan “arsitektur lansekap” atau “arsitektur pertamanan” yang banyak berkaitan dengan “ruang luar”. Sehingga dalam kaitan dengan perancangan atau desain, disebut dengan “desain eksterior” atau desain pertamanan. Dalam konteks yang lebih luas, pertamanan merupakan bagian dari “ruang luar”.



Fungsi pertamanan sangat penting untuk memenuhi kebutuhan masyarakat luas akan tempat hiburan, tempat untuk melepaskan lelah dari ketegangan-ketegangan pikiran setelah bekerja secara terus-menerus (Ashihara, 1974: 3).

Mengacu pada pendapat Yasraf, maka upaya untuk mengangkat keunggulan lokal pertamanan tradisional Bali, antara lain bisa dilakukan dengan upaya menggali atau meneliti sumber-sumber pengetahuan lokal untuk menghasilkan berbagai konsep taman yang unik dan orisinal. Perubahan gaya hidup, juga akan berpengaruh pada rancangan taman, terkait dengan aktivitas dan fasilitasnya. Agar rancangan taman bisa diterima oleh masyarakat secara luas, maka diperlukan juga pengembangan pemaknaan terhadap rancangan taman tersebut.

Karena itu, untuk pengembangan konsep desain taman tradisional Bali sebagai budaya lokal, agar dapat menghasilkan keunggulan lokal di bidang pertamanan, maka diperlukan “reinterpretasi”, untuk memperoleh makna baru tanpa merusak nilai-nilai esensialnya. Tak tertutup kemungkinan adanya konsep “pelintasan estetik”, untuk memperkaya desain taman dengan mempertemukan dua budaya. Melalui proses pertemuan antar budaya yang selektif dan tidak mengorbankan nilai serta identitas budaya lokal, maka akan bisa diperoleh suatu konsep desain yang baru dan khas. Melalui “keterbukaan kritis”, sikap menerima budaya luar yang positif dan menyaring yang negatif, budaya lokal tidak akan rusak.

Desain taman tradisional Bali berpotensi untuk bisa dikembangkan sebagai keunggulan lokal di bidang desain pertamanan, untuk pengkayaan desain etnik Nusantara melalui kreativitas dan inovasi kultural, untuk memperoleh makna baru tanpa merusak nilai-nilai esensialnya.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Rekontekstualisasi

Upaya pengembangan budaya lokal dalam konteks global menurut Yasraf Amir Piliang (2005: 5), adalah dengan cara menempatkan (reposisi) budaya lokal tersebut di antara berbagai pilihan budaya yang ada, dalam rangka “menemukan ruang dan peluang” bagi keberlanjutan dan pengembangan budaya lokal itu sendiri. Untuk itu diperlukan “reinterpretasi” dan “rekontekstualisasi”, dalam rangka menemukan inovasi dan pengalaman estetis yang berbeda, tanpa merusak nilai-nilai dasar lokal. Pengembangan keunggulan lokal melalui “inovasi” tidak diartikan sebagai keterputusan atau diskontinuitas dari konteks lokal, akan tetapi dapat diartikan “menghargai” kembali nilai-nilai tradisi dan tidak mengkonservasinya secara kaku.

Rekontekstualisasi menurut Bambang Sugiharto adalah proses masuk kembali ke dalam konteks publiknya (Raharja, 1999: 16). Rekontekstualisasi merupakan bagian dari teori hermeneutik Paul Ricoeur. Hermeneutik pada hakikatnya berhubungan dengan bahasa. Bahasa dalam konteks hermeneutik adalah “teori teks”. Definisi singkat ini sudah menunjukkan bahwa ada tiga unsur penting dalam “teori teks” ini, yaitu: wacana, karya dan pemantapan (Kleden, 1997: 2).

Karya wacana yang dimantapkan dalam tulisan menurut Ricoeur, mempunyai tiga otonomi semantis: (1) Terhadap maksud pengarang (pra figurasi/ kontekstualisasi); (2) Terhadap lingkup kebudayaan asli di mana karya itu ditulis (konfigurasi/ dekontekstualisasi) dan (3) Otonomi semantis terhadap pendengar (publik) yang asli (transfigurasi/ rekontekstualisasi).

Jadi dalam hal ini, konteks dan struktur yang kurang relevan bisa diabaikan, sebab yang ditekankan adalah hikmah atau relevansinya terhadap publik atau masyarakat saat ini. Karena rekontekstualisasi inilah peradaban bisa berlanjut (Raharja, 1999: 16).

### 2.2 Keunggulan Lokal

Kemampuan lokal atau keunggulan lokal yang juga sering disebut sebagai *local genius*, menurut pendapat ahli arkeologi Soerjanto Poespowardojo adalah unsur-unsur atau ciri-ciri

tradisional yang mampu bertahan dan bahkan memiliki kemampuan untuk mengkomodifikasi unsur-unsur budaya dari luar, serta mengintegrasikannya ke dalam kebudayaan asli (Ayatrohaedi, 1986: 31).

Menurut Yasraf Amir Piliang, di era globalisasi ekonomi, informasi dan kultural dewasa ini, terjadi kondisi tarik menarik antara kebudayaan lokal dengan tantangan dan pengaruh globalisasi. Sebab, di satu pihak, globalisasi dianggap sebagai sebuah “peluang” bagi pengembangan potensi diri; di lain pihak, globalisasi dilihat sebagai ancaman terhadap eksistensi budaya lokal, termasuk desain-desain lokal dan keberlanjutan budaya lokal itu sendiri (Piliang, 2005: 1). Dalam situasi dilematis tersebut, upaya-upaya menciptakan “keunggulan lokal” (*local genius*) dapat dilihat sebagai strategi, agar budaya lokal dapat mengaktualisasikan dirinya di dalam konteks global, serta menghindarkan berbagai pengaruh homogenisasi budaya. Sebab globalisasi pada hakikatnya adalah ‘heterogenisasi’ sekaligus ‘homogenisasi’.

Karena itulah diperlukan berbagai pemikiran untuk menggali keunggulan lokal, khususnya di bidang seni rupa dan desain, baik pada tingkat filosofis, ekonomis, sosiologis dan kultural, sehingga diharapkan dapat membuka peluang bagi pengkayaan desain dan budaya lokal itu sendiri, melalui pengembangan kreativitas lokal dan inovasi kultural, tanpa harus mengorbankan nilai-nilai dasarnya.

Upaya menciptakan keunggulan lokal dalam hal mencipta, menurut Yasraf, bisa dilakukan melalui proses pendekatan kultural lokal (sesuai dengan daerah), tradisi (sesuatu yang tidak pernah berubah dari generasi ke generasi) dan *indigenous* (keunikan di suatu daerah). Sumber-sumber keunggulan lokal, baik yang berasal dari tradisi maupun sumber-sumber *indigenous* menurut Yasraf adalah filsafat lokal, pengetahuan lokal, teknologi lokal, keterampilan lokal, material lokal, estetika dan idiom lokal.

Untuk mengembangkan budaya lokal agar menghasilkan keunggulan lokal menurut Yasraf, diperlukan beberapa strategi. Strategi pertama berkaitan dengan “reinterpretasi”, untuk memberi makna baru tanpa merusak nilai-nilai esensialnya. Strategi kedua adalah “pelintasan estetik”, untuk memperkaya budaya lokal dan desain akibat pertemuan antar budaya. Strategi ketiga “dialogisme budaya”, merupakan proses pertemuan antar budaya yang selektif, sehingga tidak tidak tidak mengorbankan nilai dan identitas budaya lokal. Strategi keempat “keterbukaan kritis”, sikap menerima budaya luar yang positif dan menyaring yang negatif, agar budaya lokal tidak rusak. Strategi kelima “diferensiasi pengetahuan lokal”,

proses menggali (meneliti) sumber-sumber pengetahuan lokal untuk menghasilkan berbagai produk budaya yang unik dan orisinal. Strategi keenam terkait “gaya hidup”, untuk mempelajari perubahan gaya hidup, agar desain yang dibuat tepat sasaran. Strategi ketujuh adalah “semantika produk”, untuk pengembangan pemaknaan terhadap obyek seni rupa dan desain agar bisa diterima konsumen (Piliang, 2005: 5).

## **2.3 Desain Taman**

Konsep taman sebagai tempat untuk bersenang-senang diduga berasal dari mitologi, mengingat rancangan dan susunannya nampak berasal dari praktek penanaman dan pengairan kuno. Fungsi pertamanan yang merupakan bagian dari “desain eksterior” atau “desain ruang luar”, sangat penting untuk memenuhi kebutuhan masyarakat luas akan tempat rekreasi (Ashihara, 1974: 3). Tetapi sekarang, fungsi pertamanan lebih ditekankan pada peningkatan kualitas lingkungan, memenuhi kepuasan jasmani dan rohani manusia, lewat pengkomposisian elemen-elemen alami dan buatan manusia, yang memenuhi syarat keindahan (Raharja, 1999: 28).

### **2.3.1 Pengertian Desain Pertamanan**

Asal mula pengertian taman berasal dari bahasa Ibrani, berupa kata *gan* dan *oden*. “Gan” berarti melindungi atau mempertahankan, dan secara tidak langsung menyatakan lahan berpagar. Sedangkan “oden” atau “eden” berarti kesenangan atau kegembiraan. Kedua kata ini menjadi *garden* dalam bahasa Inggris, yang berarti sebidang lahan berpagar yang digunakan untuk kesenangan dan kegembiraan (Laurie, 1985: 9).

Sedangkan istilah desain pertamanan merupakan pendekatan pengertian dari *Landscape Architecture* atau “arsitektur pertamanan”. Istilah ini diperkenalkan pertama kali oleh Frederick Law Olmsted pada 1858, saat merancang taman kota New York (Laurie, 1985: vi). Law Olmsted dan Calvert Vaux memenangkan sayembara perancangan taman kota New York dengan konsep *Greenward*. Di Indonesia istilah *landscape architecture* ini disebut dengan “arsitektur lansekap” dan ada juga menyebut desain pertamanan.

### **2.3.2 Sejarah Singkat Pertamanan**

Karya pertamanan tertua di dunia tercatat Taman Gantung Babilonia, peninggalan Kerajaan Babilonia (Irak). Taman ini merupakan bagian dari istana kerajaan, yang terbuat dari

bata bakar, dibangun 3.500 SM di dekat Sungai Eufkrat. Bentuk taman ini bertingkat-tingkat ke atas, berupa serangkaian teras-teras atap yang ditanami pepohonan dan diberi pengairan sampai ketinggian 300 kaki. Saluran-saluran pengairan dan kolam-kolam air telah dibuat untuk tujuan fungsional, seperti untuk rekreasi air di musim panas. Taman tersebut dilindungi suatu dinding-dinding pagar untuk mencegah binatang dan pengganggu lainnya masuk (Laurie, 1985: 9).



**Foto 2.1:** Taman Gantung Babilonia 3.500 SM (Sumber: Encyclopedi Britannica)

Peradaban Mesir sejak 3000 SM telah membuat rekayasa pertamanan, yang dilakukan pertama kali oleh Meten, salah seorang pejabat penting pada zaman pemerintahan raja terakhir Dinasti III dan raja pertama Dinasti IV pada 2720 SM (Astuti, et.al., 1991: 141). Sedangkan wujud pertamanan dengan skala luas, dibangun pertama kali bersamaan dengan pembangunan Kuil Deir-el-Bakhari oleh Ratu Hatshepsut. Saat itu juga telah dilakukan rekayasa pemindahan pohon yang telah hidup. Taman-taman di Thebes berbentuk persegi panjang dan memakai sistem poros (axial) berupa taman bunga-bunga, kolam, pemagaran dan suatu terali yang ditanami anggur.

Peradaban bangsa Minoans di pulau Kreta (kepulauan Aegea), ribuan tahun yang silam telah mengembangkan teknik menanam bunga dalam pot-pot tanah liat yang memiliki dekorasi indah dan berlubang dibawah (pantat) pot tanamannya. Tahun 1.100 SM bangsa ini telah diperkirakan musnah dan meninggalkan banyak pot-pot bunga dengan dekorasi indah (Nurhayati dan Arifin, 1994: 1).

Peradaban bangsa ini kemudian berlanjut kepada peradaban bangsa Yunani kuno. Pertamanan bangsa Yunani kuno, lebih menunjukkan perencanaan ruang luar berskala besar

dengan pola *grid iron*. Saat itu telah ada upaya mengaitkan ruang luar dengan ruang dalam yang merupakan bentuk awal taman *patio*. *Patio* biasanya menggunakan perkerasan (*paving*) dan dihiasi patung, serta tanaman dalam pot. Sedangkan bangsa Romawi malahan telah membuat lembaran tipis dari mika sebagai atap bening untuk pemanasan, semacam *green house*, untuk memproduksi bunga lili dan ros diluar musimnya. Bangsa Romawi juga mengembangkan taman *patio* yang diberi ruang terbuka (*atrium*) yang selalu tidak beratap.

Di Cina, pembuatan taman dimulai dengan pembuatan taman-taman kekaisaran. Kaisar Ch'in Shin Huang (221-207 SM) adalah kaisar yang pertama membuat taman perburuan dan rekreasi. Bentuk komposisi taman kekaisaran Cina telah menunjukkan adanya hirarki ruang dari publik ke ruang privat. Prinsip pembentukan taman Cina pada dasarnya berangkat dari khayalan dan impian tentang hal-hal yang sempurna (Astuti, et.al., 1991: 145).

Kebudayaan Cina berpengaruh juga pada kebudayaan Jepang. Kegemaran orang Jepang pada taman banyak dipengaruhi oleh agama Buddha aliran Zen yang datang dari Cina pada tahun 1191 dan 1227 (Reischauer, 1982: 284-285). Aliran Zen mengajarkan konsep kesederhanaan dan keakraban dengan alam. Imajinasi artistik taman dibuat untuk menyajikan kehebatan alam yang liar dalam skala kecil, seperti pada Kebun Batu "Sambo-in" di Kyoto, peninggalan abad ke-17 (Sumintardja, 1978: 184).

Sedangkan perkembangan taman di Eropa, awal mulanya banyak dipengaruhi oleh taman kebudayaan Islam. Elemen air, merupakan ciri khas taman Islam yang dikaitkan dengan konsep air pembersih (*wudlu*) bagi umat yang akan bersembahyang. Sistem pencairan salju (*Quanat*) untuk mengairi taman telah diperkenalkan pula oleh orang Persia. "The Court of Lyons" di Alhambra (Granada), Spanyol merupakan salah satu peninggalan taman Eropa abad ke-13 yang mendapat pengaruh dari kebudayaan Islam (Laurie, 1985: 11).

### **2.3.3 Taman Tradisional Kerajaan di Bali**

Pulau Bali dapat dikatakan sebagai sebuah arsitektur pertamanan yang luas dan cukup lengkap, sebab meskipun pulau Bali luasnya sekitar 563.286 hektar tetapi kondisinya alamnya memiliki gunung, danau, sungai, daratan dan pantai yang merupakan sumber penghidupan dan banyak memiliki pesona keindahan.

Intan Wianta dalam Salain (1996: 35) menyebutkan, bahwa pengertian taman dari sudut pandang masyarakat Bali adalah tempat untuk bersenang-senang (*rekreasi/lilacita*) milik raja atau dewa, seperti yang dijumpai pada lontar Sutasoma, Arjuna Wiwaha dan Kidung Malat.

Dilukiskan pula bahwa di dalam taman akan dijumpai bunga-bunga yang indah dan harum, pepohonan, kolam/telaga yang kadang-kadang dilengkapi bangunan di tengah kolam.

Pertamanan tradisional Bali sangat erat kaitannya dengan arsitekturnya. Perencanaan dan perancangan arsitekturnya sekaligus melahirkan taman (ruang luar), yang terbentuk akibat peletakan massa-massa bangunannya. Dalam areal perumahan, ruang luar yang terbesar terdapat di tengah-tengah areal rumah, yang disebut dengan *natah* (halaman rumah) atau *natar* (Salain, 1996: 34).

Di zaman kerajaan, raja-raja Bali sangat berperanan dalam penataan alam binaan di Bali, antara lain dalam bentuk karya-karya arsitektur pertamanan. Karya arsitektur pertamanan itu diwujudkan dalam bentuk taman untuk tempat suci, tempat rekreasi kerajaan dan taman permandian. Berbagai bentuk gubahan ruang dapat kita saksikan pada peninggalan karya-karya arsitektur pertamanannya. Beberapa peninggalan arsitektur pertamanan kerajaan-kerajaan di Bali masih dapat kita lihat di beberapa kabupaten. Kabupaten-kabupaten yang ada di Bali ini sebelumnya merupakan Daerah Pemerintahan Swapraja yang dibentuk oleh pemerintah kolonial Belanda (1 Juli 1938), sebagai kelanjutan dari kerajaan-kerajaan yang telah dikalahkan oleh Belanda saat itu. Kemudian oleh pemerintah RI, Pemerintahan Swapraja ini dihapus tahun 1950 menjadi Pemerintahan Daerah Tk. II / Kabupaten (Agung, 1989: 677).

## **2.4 Globalisasi**

Kebudayaan lokal Bali tidak bisa membendung kebudayaan global, sebab Bali merupakan bagian dari kampung global. Bahkan masyarakat Bali akan terus mengalami perubahan yang cepat (Atmadja, 2010: 458).

Budaya global adalah era kebudayaan dunia sebagai akibat dari perkembangan kebudayaan ilmu pengetahuan dan teknologi yang lahir di negara barat. Pendapat yang dikemukakan ini, mengacu kepada Teori Waktu Poros (*Achsenzeit*) yang dikemukakan oleh Karl Jaspers, seorang tokoh filsafat sejarah di Jerman (Widagdo, 2005: 3).

Kebudayaan Eropa sejak tahun 1.500 menjadi berbeda dengan wilayah-wilayah lain di dunia, karena ilmu pengetahuan mulai menentukan arah perkembangan sosial dan ekonomi, temuan-temuan ilmiahnya diaplikasikan pada teknologi sehingga memberikan keunggulan pada bangsa-bangsa Eropa. Supremasi teknologi Eropa kemudian dimanfaatkan untuk menguasai daerah-daerah lain di dunia lewat kolonialisasi. Sampai akhir abad ke-20, bagi bangsa Eropa dunia sudah bulat. Apabila ada daerah yang belum mereka kuasai, ini karena

tidak menguntungkan atau belum masanya saja. Sedangkan di negara-negara timur, temuan-temuan ilmu pengetahuannya tidak memicu terjadinya kesadaran sosial masyarakat. Inilah yang menyebabkan peradaban di negara-negara timur menjadi berbeda dengan peradaban di negara-negara barat (Widagdo, 2005: 9).

Konsep *Global Village* yang dicanangkan oleh Marshall MacLuhan pada 1960-an, telah menjadi kenyataan di akhir abad ke-20. Pandangan ini didasarkan pada kenyataan, bahwa arus informasi dan komunikasi, telah melanda semua negara tanpa bisa dibendung di seluruh dunia, karena perkembangan teknologi yang semakin canggih, terutama berkaitan dengan satelit dan alat komunikasi. Perangkat teknologi komunikasi ini bekerja melalui gelombang yang dapat menembus dinding setiap rumah, sehingga mengakibatkan dunia seakan menjadi “tanpa batas”.

Menurut Alvin Toffler, manusia telah masuk ke dalam abad informatika yang menggantikan abad industri, yang dimulai sejak revolusi industri. Ia secara tegas menyatakan, bahwa paralel dengan perubahan abad tersebut, umat manusia telah berubah dari masyarakat industri menjadi masyarakat informasi. Dengan demikian, hal ini menandakan munculnya “pencerahan” hampir di semua bidang kehidupan (Sachari, 1995: 81). Menurut Toffler, pada era Globalisasi sekarang, produk-produk industri cenderung mengarah kepada pembuatan produk spesifik untuk menjatuhkan pesaing di pasar terbuka (Sachari, 1995: 84).

Di era pasar global, industri yang mengandalkan desain lisensi akan terancam oleh perdagangan bebas, karena persaingan semakin besar. Menurut Imam Buchori Z (Damajani dan Larasati (ed.), 2010: 118), pasar bebas antara lain harus dihadapi dengan strategi proaktif melalui kualitas desain dan promosi.



### **III. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN**

#### **3.1 Tujuan**

- a. Tujuan penelitian ini adalah untuk menggali dan menemukan keunggulan lokal taman tradisional Bali melalui taman peninggalan kerajaan-kerajaan di Bali, berdasarkan wujud desain dan konsep yang mendasari desainnya, dengan menggunakan pendekatan hermeneutika.
- b. Setelah melalui proses identifikasi masalah dan dilakukan penelitian ke taman peninggalan kerajaan-kerajaan di Tampaksiring dan Bedulu (Gianyar) serta di Semarapura (Klungkung), diharapkan memperoleh sintesa bahwa konsep taman tradisional Bali dapat dikembangkan pada desain taman modern di era global,
- c. Dengan pemahaman terhadap pengetahuan tentang konsep desain tradisional Bali, diharapkan dapat memberikan wawasan terhadap keunggulan lokal Bali dalam bidang taman. Sehingga pengembangan konsep desainnya pada taman modern, tetap memiliki jati diri dengan kearifan lokal, tetapi memiliki nilai-nilai universal, seperti kontribusinya bagi ekologi dan peningkatkan kualitas lingkungan.

#### **3.2 Manfaat Penelitian**

- a. Kajian yang dapat dimanfaatkan sebagai referensi (Bahan Ajar) Mata Kuliah Desain Pertamanan.
- b. Menemukan nilai-nilai universal keunggulan lokal taman peninggalan kerajaan-kerajaan di Bali, yang memberi kontribusi positif bagi ekologi bumi.
- c. Menemukan nilai-nilai taman peninggalan kerajaan-kerajaan di Bali yang relevan diterapkan (rekontekstualisasi) pada desain taman modern di era globalisasi, tanpa merusak nilai-nilai dasarnya.

## IV. METODE PENELITIAN

Penelitian ini ini adalah penelitian kualitatif, yang diarahkan pada kondisi asli subyek penelitian. Subyek penelitian ini tidak ditentukan dengan teknik pemilihan sampling (cuplikan) yang bersifat acak (*random sampling*), tetapi lebih bersifat *purposive sampling*. Hal ini dilakukan, karena teknik ini lebih mampu menangkap realitas yang tidak tunggal. Teknik sampling ini memberikan kesempatan maksimal pada kemampuan peneliti untuk menyusun teori yang dibentuk di lapangan (*grounded theory*), dengan sangat memperhatikan kondisi lokal dengan kekhususan ideografis atau nilai-nilainya (Sutopo, 1996: 37).

### 4.1 Subyek Penelitian

Karena itulah subyek penelitian ini diambil dari beberapa kabupaten di Bali yang masih memiliki peninggalan karya-karya desain pertamanan kerajaan, dengan teknik lebih bersifat “purposive” dengan pertimbangan, bahwa subyek yang dipilih sebagai sampel adalah: (1) Karya-karya arsitektur pertamanan peninggalan kerajaan-kerajaan di Bali yang representatif; (2) Dikenal luas oleh masyarakat di Bali; (3) Masih dipelihara dan difungsikan dalam aktivitas keagamaan, baik oleh masyarakat Hindu di Bali maupun oleh para keturunan keluarga kerajaan. Berdasarkan pertimbangan tersebut di atas dan karena terbatasnya waktu, serta dana penelitian, maka subyek yang dipilih sebagai sampel adalah:

- Taman peninggalan kerajaan-kerajaan Bali Kuna: Taman permandian Tirta Empul dan Taman permandian Gua Gajah, keduanya berada di wilayah Kabupaten Gianyar.
- Taman peninggalan kerajaan-kerajaan setelah masuknya pengaruh Majapahit: Taman Gili dan Pura Taman Sari (Kabupaten Klungkung); Taman Tirta Gangga dan Taman Ujung (Kabupaten Karangasem); dan Pura Taman Ayun (Kabupaten Badung).

Penelitian Tahun I ditetapkan: Taman permandian Tirta Empul; Taman permandian Gua Gajah di Gianyar; Taman Gili dan Pura Taman Sari (Klungkung). Sedangkan Tahun II akan diteliti peninggalan taman dengan dimensi yang lebih besar dan karakternya khas, yaitu Taman Tirta Gangga, Taman Ujung (Karangasem) dan Pura Taman Ayun (Badung),

## 4.2 Metode Pengumpulan Data

### 4.2.1 Sumber Data

- Data Primer: diperoleh berdasarkan pengamatan langsung, pemotretan, pengukuran, wawancara dengan beberapa pakar pada bidangnya dan wawancara dengan beberapa tokoh keluarga keturunan raja-raja yang mengetahui data subyek penelitian.
- Data Sekunder: dilakukan lewat studi pustaka, dilengkapi beberapa pendapat pakar pada bidangnya yang telah ditulis dalam buku, hasil seminar, dan sebagainya.

### 4.2.2 Pengumpulan Data

Menurut (Sutrisno, 1983:139), ada beberapa metode yang biasa digunakan untuk mengumpulkan data penelitian antara lain:

#### a. Studi Kepustakaan

Mempelajari berbagai buku, jurnal, monografi dan media lainnya untuk memperoleh acuan tentang definisi, pengertian, karakter dll. sehingga metode ini berfungsi untuk memperjelas secara teoritis ilmiah tentang studi kasus yang diambil.

#### b. Wawancara

Mewawancarai berbagai nara sumber yang mengetahui data-data subyek penelitian, untuk mendapatkan data secara langsung tentang informasi kasus baik mengenai konsep, falsafah dan hal-hal lain yang berhubungan dengan kasus penelitian.

#### c. Observasi

Pengumpulan data dengan jalan mengadakan pengamatan langsung di subyek penelitian, untuk dapat melihat gubahan bentuk dan ruang dari masing-masing subyek yang diteliti, sehingga dapat memberikan pengalaman detail terhadap kasus yang sedang diteliti.

#### d. Dokumentasi

Mengumpulkan data lapangan dengan mencatat berbagai data dari subyek yang diteliti, serta membuat sket, gambar, foto tentang bentuk dan tata ruang studi kasus. Data ini dapat menjadi data faktual, sebagai bukti yang dapat dipertanggungjawabkan.

### **4.3 Metode Analisis Data**

Menurut Singarimbun (1989:236), setelah data terkumpul kemudian dilakukan analisis data yang dipakai untuk memperoleh jawaban yang akan disimpulkan. Analisis data adalah proses penyederhanaan data ke dalam bentuk yang lebih mudah dibacakan.

Proses analisis data dalam penelitian ini pada dasarnya dilakukan secara bersamaan dengan proses pengumpulan data. Sebab dalam penelitian kualitatif, proses pengumpulan data, proses analisis dan analisis yang dilakukan setelah pengumpulan data saling berkaitan dan berinteraksi. Karena itu dalam proses analisis ini digunakan “Model Analisis Interaktif” berdasarkan teori Miles dan Huberman (Sutopo, 1996: 85). Berdasarkan model analisis ini, dalam pengumpulan data selalu dilakukan reduksi dan sajian data. Data yang telah digali dan dicatat di lapangan, dibuat rumusnya secara singkat berupa pokok-pokok temuan yang penting (yang telah dipahami), kemudian dilanjutkan dengan penyusunan sajian data. Data disajikan secara sistematis setelah dilakukan penyuntingan.

Agar maknanya menjadi lebih jelas dipahami, dilengkapi dengan sajian gambar secara grafis atau teknis dan foto yang mendukung sajian data. Pada waktu pengumpulan data sudah berakhir, mulai dilakukan usaha untuk menarik kesimpulan dan verifikasi berdasarkan semua hal yang terdapat dalam reduksi maupun sajian datanya. Bila kesimpulan dirasa kurang mantap akibat kurangnya rumusan dalam reduksi maupun sajian datanya, maka bisa dilakukan kembali pengumpulan data yang sudah terfokus, untuk lebih mendukung kesimpulan dan pendalamannya, sehingga penelitian kualitatif ini prosesnya terlihat seperti sebuah siklus.

### **4.4 Metode Pendekatan**

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan Hermeneutik, yang merupakan jenis pengetahuan ilmiah bersifat interpretatif (Wuisman, 1996: 52). Pada hakikatnya hermeneutik berhubungan dengan bahasa. Hans-Georg Gadamer mengatakan, bahwa bahasa adalah perantara yang nyata bagi hubungan umat manusia. Tradisi dan kebudayaan suatu bangsa yang diwariskan dalam bentuk batu prasasti ataupun ditulis di daun lontar, semuanya diungkapkan dengan bahasa (Sumaryono, 1993: 28). Bahasa dalam konteks hermeneutik adalah “teori teks”. Definisi singkat ini sudah menunjukkan bahwa ada tiga unsur penting dalam “teori teks” ini, yaitu: wacana, karya dan pementapan (Kleden, 1997: 2).

Bagi Gadamer, hermeneutik merupakan “usaha pemahaman” dan “menginterpretasi sebuah teks”. Bagi Gadamer, “memahami” berarti menemukan hal-hal baru setelah mengamati lebih dalam, sehingga memperoleh “pengayaan makna”. Sebab interpretasi selalu bersifat timbal balik antara si pengamat dengan obyek yang diamati, sehingga selalu akan ada makna baru setelah melakukan interpretasi. Sedangkan Paul Ricoeur, filsuf yang paling sistematis dalam mengungkapkan metode hermeneutik dan prinsip-prinsip penafsiran dalam ilmu-ilmu filsafat, menyatakan bahwa filsafat pada dasarnya adalah hermeneutik, sebab filsafat mengupas tentang makna yang tersembunyi di dalam teks” (Ricoeur, 1974: 22).

Jadi berdasarkan pendekatan hermeneutik, pertamanan peninggalan kerajaan-kerajaan di Bali dapat dilihat sebagai sebuah “teks”. Wujud dan filosofi desainnya dapat diinterpretasi untuk “dipahami lebih dalam”. Berdasarkan makna-makna yang telah diperoleh, bisa ditemukan nilai-nilai yang relevan untuk dikembangkan pada desain taman modern dan nilai-nilai yang bermanfaat bagi kehidupan di Indonesia.

## V. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 5.1 Hasil Penelitian

#### 5.1.1 Taman Kerajaan Bali Kuna

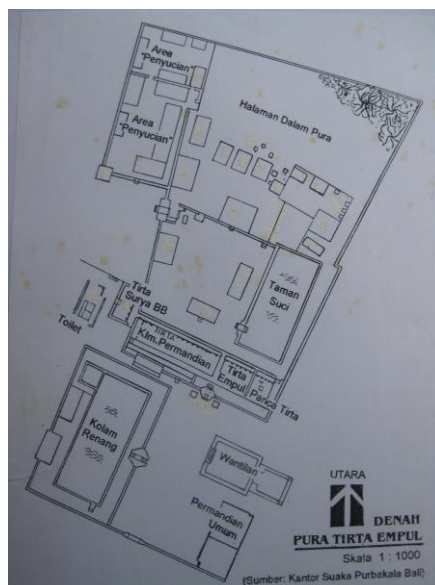
Yang disebut era kerajaan Bali kuna adalah kerajaan-kerajaan yang berdiri setelah Bali melewati masa prasejarah, sampai masuknya pengaruh Majapahit di Bali. Sri Kesari Warmadewa (913 Masehi), tercatat sebagai raja pertama di era Bali kuna dan nama keratonnya diperkirakan Singha Mandawa. Sedangkan Raja Sri Astasura Ratna Bhumi Banten (1324-1343) yang berkeraton di Bedulu adalah raja terakhir di era Bali kuna.

Taman peninggalan kerajaan-kerajaan Bali kuna yang masih dapat dilihat sampai saat ini adalah berupa taman permandian, seperti Taman Permandian Tirta Empul dan Taman Permandian Gua Gajah.

##### a. Taman Permandian Tirta Empul

Taman Permandian Tirta Empul kini berada di dalam lingkungan Pura Tirta Empul, yang lokasinya berdekatan dengan Istana Presiden di desa Tampaksiring, Kabupaten Gianyar. Berdasarkan prasasti batu yang terdapat di Pura Sakenan Desa Manukaya, disebutkan bahwa permandian ini dibangun oleh Raja Sri Candrabhaya Singha Warmadewa pada 962 Masehi, di bulan Kartika (Oktober), saat bulan terang tanggal 13 (dua hari sebelum purnama), hari pasaran Kajeng (Soebandi, 1983: 58). Namun hasil pembacaan prasasti oleh Prof. Dr. Stutterheim (Belanda) dengan yang dilakukan kemudian oleh Dr. L C Damais (Perancis) berbeda. Hasil pembacaan ulang Damais menguraikan bahwa, raja yang membangun permandian Tirta Empul adalah E(e)dra Jaya Singha Warmadewa pada 882 Saka atau 960 Masehi (Sashtri, 1963: 42).

Selanjutnya pada masa pemerintahan pasangan Raja Sri Dhanadhiraja Lancana – Sri Dhanadewi Ketu (Masula – Masuli) yang memerintah pada 1178 – 1255, dibangunlah Pura Tirta Empul. Pembangunan Pura Tirta Empul ini dimaksudkan sebagai tempat suci (*padharman*) Bathara Indra, dirancang oleh I Bandesa Wayah. Semua pancuran di Taman Permandian Tirta Empul kemudian diberi tanda sesuai dengan fungsinya (Soebandi, 1983: 59-60).



**Gambar 5.1:** Denah Pura dan Taman Permandian Tirta Empul  
(Sumber: Museum Purbakala Bali)



**Foto 5.1a dan 5.1b :** Kolam dan Pancuran di Taman Permandian Tirta Empul  
(Sumber: Dok. Penelitian)

Mata air Tirta Empul berada di halaman dalam (*Jeroan*) Pura Tirta Empul ditampung dalam sebuah kolam besar dan dinamakan Taman Suci. Kolam dengan pancuran yang ada di sisi barat Pura disebut Tirta Surya Bulan Bintang. Sedangkan Taman Permandian Tirta Empul berada di sisi selatan Pura, terdiri dua buah kolam yang dipisahkan oleh jalan menuju ke dalam Pura. Kolam permandian dengan 13 pancuran yang ada di barat jalan berfungsi untuk pembersihan rohani dan untuk air suci upacara kematian. Kolam dengan pancuran di timur jalan berfungsi untuk air suci upacara keagamaan. Di halaman luar (*Jabaan*) Pura Tirta Empul juga dibangun kolam renang, serta permandian umum untuk pria dan wanita, berupa pancuran di bagian tenggara halaman.

b. Taman Permandian Gua Gajah

Taman permandian Gua Gajah terletak di obyek purbakala Gua Gajah, yang berada di Banjar (dusun) Goa, desa Bedulu, Kecamatan Blahbatuh, wilayah Kabupaten Gianyar. Taman permandian yang berupa kolam dan pancuran ini ditemukan pada 1954 oleh Krijgsman dari Dinas Purbakala, sedangkan guanya sendiri ditemukan lebih awal, yakni pada 1923 (Kempers, 1960: 39 dan 42). Kolam permandian Gua Gajah berada di depan gua dengan letak lebih rendah dari gua. Di sebelah timur permandian tersebut dibangun Pura Gua Gajah, yang dulunya berada di lokasi Taman Permandian, saat permandian tersebut masih tertimbun tanah.

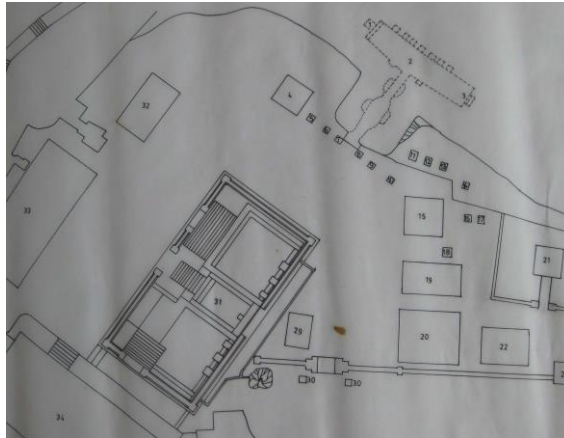
Permandian Gua Gajah menghadap ke barat, terdiri dari 2 kelompok permandian yang dipisah oleh sebuah kolam kecil di tengah-tengahnya. Arca-arca pancuran berbentuk wanita yang semula ditemukan di depan gua, kemudian dikembalikan pada tempatnya di permandian, serta difungsikan sebagai arca pancuran. Sumber air pancuran dialirkan dari timur gua melalui saluran aslinya, yang berupa terowongan di dalam tanah.



**Foto 5.2:** Wujud Taman Permandian Gua Gajah terlihat dari atas  
(Sumber: Dok. Penelitian)

Arca-arca pancuran Permandian Gua Gajah terbuat dari batu cadas, di pasang secara berjajar di atas lapik teratai dalam dua kelompok menghadap ke barat. Tiga buah di ruang permandian sebelah utara, tiga buah di ruang permandian sebelah selatan dan di kolam tengah dipasang sebuah arca laki-laki. Bentuk arca-arca pancuran ini sama dengan arca-arca pancuran di permandian Belahan pada lereng timur Gunung Penanggungan (Jatim), yang merupakan padharman Raja Airlangga (1019-1049). Hanya saja air yang keluar dari arca pancuran permandian Belahan yang berwujud wanita, keluar dari susunya. Sedangkan yang di permandian Gua Gajah keluar dari kendi yang dipegang arca pancuran berwujud wanita (Ardana, 1971: 50).





**Gambar 5.2:** Denah Taman Permandian Gua Gajah  
(Sumber: Museum Purbakala Bali)

Untuk mengetahui kapan dan siapa pendiri Gua Gajah dan taman permandiannya, harus dilakukan penelusuran sejarah, melalui beberapa referensi. Nama Gua Gajah diduga berasal dari nama “Lwa Gajah ing Badahulu”, seperti yang tercantum dalam kitab Nagarakertagama (1365), yang disebut sebagai tempat kedudukan seorang pembesar agama Buddha (Kempers, 1960: 39). Sedangkan Covarrubias berpendapat, bahwa nama Gua Gajah diambil dari nama arca Ganesa yang ada di dalam gua bagian barat, yang merupakan arca Dewa berbelalai gajah (Covarrubias, 1989: 177). Kemudian R. Goris berkeyakinan, bahwa nama Gua Gajah diambil dari nama sungai Petanu yang mengalir di dekat gua, yang dulu disebut sungai Gajah. Sebab kata “Lwa” dalam bahasa Jawa Kuno berarti air. Dengan demikian kata “Lwa Gajah” berarti “Air Gajah” atau “Sungai Gajah” yang sekarang disebut sungai Petanu (Ardana, 1983: 49).

Istilah “Air Gajah” sering ditemukan dalam prasasti Raja Marakata dan Raja Anak Wungsu. Dalam prasasti Sima Merayung (1071), Raja Anak Wungsu disebutkan telah menyerahkan hasil sawah di sekitar Air Gajah untuk kegiatan asrama Air Gajah. Sedangkan dalam prasasti yang dikeluarkan Raja Jayapangus tahun 1181, pertapaan Gua Gajah disebut Ratna Kunjarapada. “Kunjarapada” diperkirakan sebagai asrama Maharesi Agastya di Bali. Maharesi Agastya yang berasal dari India, memiliki asrama (pertapaan) di Mysore (India selatan) bernama “Kunyara Kunja” (Hutan Gajah). Sebab di hutan dekat pertapaannya banyak hidup gajah-gajah liar. Nama Maharesi Agastya sering disebut-sebut di awal prasasti Raja Marakata. Arca Maharesi Agastya yang sejaman dengan masa pemerintahan Raja Marakata, antara lain ditemukan di Pura Penataran Sasih, Pejeng dan pada persawahan di dekat Gua Gajah. Karena itulah diperkirakan Raja Marakata yang mendorong pembangunan asrama Gua Gajah (Sastri, 1963: 62).

Berdasarkan tipe huruf yang ada pada dinding Gua Gajah bagian dalam yang berbunyi “Kumon” dan “Sahya Wangsa”, dapat diketahui tulisan ini adalah tipe Kediri, yang banyak digunakan pada pemerintahan Raja Anak Wungsu (1049-1077). Sedangkan berdasarkan langgam arca-arca pancuran di permandian Gua Gajah, arca tersebut mirip dengan langgam arca pancuran di permandian Belahan (Jatim) dari masa pemerintahan Raja Airlangga (1019-1049). Karena itulah para ahli memperkirakan Gua Gajah dan permandiannya dibangun pada pertengahan abad ke-11 dan merupakan pusat kegiatan agama Siwa, karena di dalam gua ditemukan arca Ganesa dan tiga buah lingga, sebagai simbol pemujaan Siwa.

Namun berdasarkan beberapa peninggalan Budhis yang ditemukan di seberang sungai kecil di sebelah selatan Gua Gajah, diduga kawasan Gua Gajah telah menjadi pusat kegiatan agama Buddha pada abad ke-8. Sebab langgam arca-arca Buddha yang ditemukan, menyerupai langgam arca-arca Buddha di Candi Borobudur dari abad ke-8 (Ardana, 1983: 49).

#### 5.1.2 Taman Kerajaan Bali Madya

Setelah masuknya pengaruh Majapahit di Bali (1343), peradaban Bali kemudian disebut Zaman Bali Madya. Ada juga yang menyebut era Bali Arya, karena banyaknya bangsawan-bangsawan Majapahit (arya) datang ke Bali. Majapahit kemudian membangun pusat pemerintahan di Samprangan (Lingarsapura), Gianyar pada 1352. Selanjutnya pusat pemerintahan berpindah ke Gelgel (Swecapura) pada 1380. Dan akhirnya setelah terjadi pemberontakan di Gelgel, pusat pemerintahan dipindahkan ke Klungkung pada 1686. Keraton Klungkung dibangun pada 1700 dan keratonnya diberi nama Smarapura. Sedangkan kerajaan-kerajaan lain yang ada di Bali, merupakan kerajaan-kerajaan yang berdiri menjelang berakhirnya Kerajaan Gelgel. Kerajaan-kerajaan ini dibangun oleh para bangsawan Majapahit yang telah lama menetap di Bali.

##### a. Taman Gili

Taman Gili berada di pusat Kota Smarapura (Klungkung), yakni di sudut barat daya perempatan Kota Smarapura (Jl. Surapati – Jl. Raya Gelgel). Pada era 1980-an, pintu masuk ke area Taman Gili adalah dari arah utara (Jl. Surapati). Tetapi di era 2000-an, pintu masuk utara tidak difungsikan. Pintu masuk baru dibuat di bagian timur (J. Raya Gelgel).

Taman Gili adalah karya desain pertamanan peninggalan Kerajaan Klungkung. Taman ini diperkirakan dibuat sekitar 1710 oleh Raja I Dewa Agung Jambe, bersamaan dengan pembangunan Keraton (Puri) Smarapura. Pada mulanya Taman Gili hanya disebut “Bale Kambang”, dengan dimensi tidak begitu besar. Tetapi pada zaman kolonial Belanda dimensinya diperbesar dan kemudian ditetapkan dengan nama “Taman Gili” pada tahun 1929 oleh Dewa

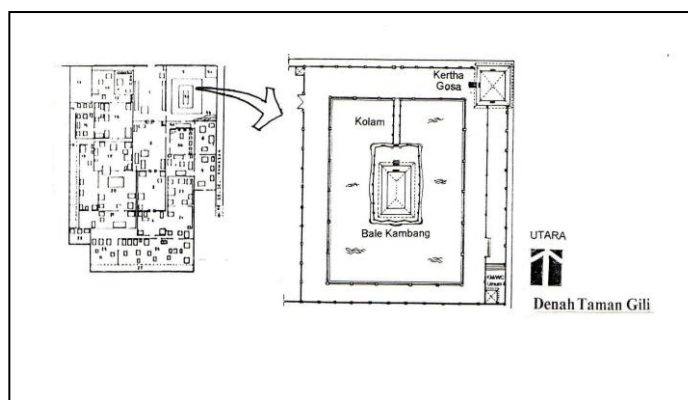
Agung Oka Geg, Kepala Pemerintahan Swapraja saat itu. Restorasi besar-besaran terhadap Taman Gili pernah dilakukan dilakukan tahun 1930 dan 1960 (Warsika, 1986: 9).

Letak Taman Gili dalam tata ruang keraton adalah di bagian timur laut keraton atau di timur halaman depan (*bencingah*) keraton Kerajaan Klungkung. Di sudut timur laut area Taman Gili terdapat bangunan Bale Kertha Gosa, yang pada zaman kerajaan digunakan sebagai balai pertemuan raja-raja Bali dan di zaman kolonial digunakan sebagai balai sidang pengadilan “Rad van Kertha”.

Fungsi Taman Gili di jaman kerajaan adalah sebagai taman peristirahatan dan kadang-kadang juga dimanfaatkan sebagai tempat kegiatan upacara bagi keluarga kerajaan, seperti upacara Potong Gigi. Selain itu Taman Gili juga pernah difungsikan sebagai markas Pasukan Kawal Kehormatan Istana. Dan setelah Belanda menguasai Klungkung, fungsi Taman Gili menjadi tidak jelas (Warsika, 1986: 9).



Foto 5.3: Kolam dan Bangunan *Bale Kambang* Taman Gili



Gambar 5.3: Denah Taman Gili, bagian dari Puri Semarapura  
(Sumber: Raharja, 1987)

Wujud desain Taman Gili adalah berupa balai peristirahatan terbuka di tengah kolam (*Bale Kambang*). Pondasi bangunannya dirancang berbentuk penyu raksasa di tengah kolam segi empat. Untuk menghubungkan “Bale Kambang” dengan tepi kolam dibangun sebuah jembatan di tengah kolam bagian utara.

b. Pura Taman Sari

Pura Taman Sari terletak di Banjar Sengguan, lebih kurang 500 meter di timur laut keraton Kerajaan Klungkung, serta diapit oleh Pura Penataran Agung (di sebelah selatannya) dan Pura Dalem Sagening (di sebelah utaranya).

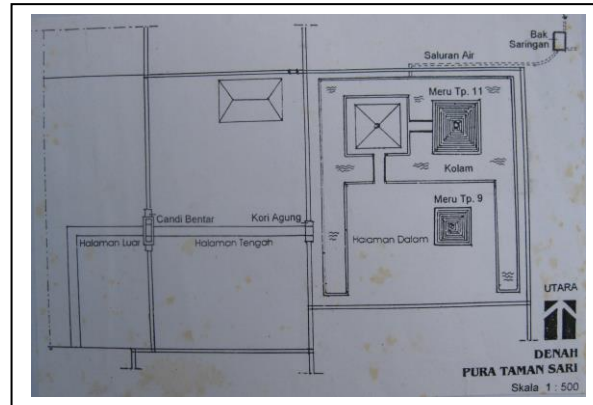
Pura Taman Sari adalah tempat suci yang sekaligus sebagai karya pertamanan peninggalan Kerajaan Klungkung. Pura Taman Sari diperkirakan dibangun tahun 1710 bersamaan dengan pembangunan keraton Kerajaan Klungkung, saat pemerintahan Raja I Dewa Agung Jambe.

Fungsi Pura Taman Sari diperkirakan sebagai tempat suci untuk *pemasupatian* senjata kerajaan, yaitu pengisian “kekuatan gaib” bagi senjata-senjata kerajaan agar memiliki kesaktian. Hal ini diperkuat dengan keterangan penduduk, bahwa di halaman luar Pura Taman Sari sering dilakukan latihan perang-perangan oleh para prajurit Kerajaan Klungkung pada jaman dulu (Suteja, 1980: 22-26).

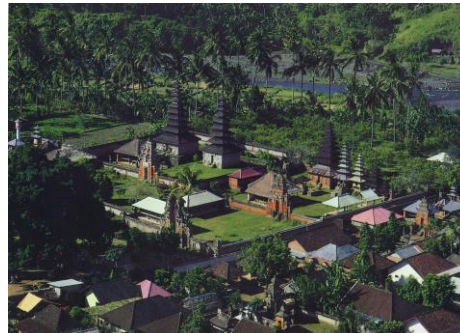
Struktur ruang Pura Taman Sari yang asli terdiri dari dua halaman, yaitu halaman luar yang disebut *Jabaan* dan halaman dalam yang disebut *Jeroan*. Struktur ruang seperti ini banyak ditemukan pada bangunan-bangunan suci kuna. Tetapi kini Pura Taman Sari telah dikembangkan menjadi tiga struktur ruang. Antara halaman luar dengan halaman tengah dihubungkan dengan pintu gerbang berupa *Candi Bentar*. Kemudian antara halaman tengah dengan halaman dalam dihubungkan dengan pintu berbentuk “candi kurung” (*Kori Agung*). Di halaman dalam Pura Taman Sari terdapat kolam yang mengitari bangunan *Meru* tumpang sebelas, *Meru* tumpang sembilan dan bangunan *Piasan*.

Sebagai peninggalan karya arsitektur pertamanan, Pura Taman Sari memiliki keunikan berupa pahatan arca berbentuk penyu pada dasar badan *Meru* tumpang sebelas dan arca ular/naga pada badan bangunan *Meru* tersebut. Kolam tempat suci ini bentuknya persegi dan memanjang (seperti huruf “U”) dari selatan “Kori Agung” menuju utara pada sisi barat halaman dalam (*Jeroan*), kemudian kolam berbelok ke timur di sisi utara sekaligus mengelilingi bangunan *Meru* tumpang sebelas dan bangunan *Piasan*. Dan akhirnya, bentangan kolam berakhir di bagian tenggara halaman.

Namun sayang, peninggalan purbakala ini pada Jumat 31 Juli 2009 mengalami kebakaran. Atap bangunan meru di Pura Taman Sari terbakar habis. Tetapi dinding bangunan meru dan *Bale Piasan* yang ada di depan bangunan meru utama selamat.



**Gambar 5.4:** Denah Pura Taman Sari  
(Sumber: Suteja, 1980)



**Foto 5.4a:** Meru Tumpang 11 Pura Taman Sari sebelum terbakar (Dok. Penelitian 1999)

**Foto 5.4b:** Pura Taman Sari dan Pura Penataran Agung Klungkung sebelum terbakar  
(Sumber: Lureas & Helmi, 1996)



**Foto 5.4c:** Meru Tumpang 11 Kolam Pura Taman Sari Klungkung setelah terbakar  
(Dokumentasi penelitian 2010)

**Foto 5.4d:** Pura Penataran Agung Klungkung di sebelah Pr. Taman Sari  
saat terbakar, Jumat 31 Juli 2009 (Repro: Bali Post, 31-12-2009)

## 5.2 Pembahasan

Di era globalisasi ekonomi, informasi dan kultural dewasa ini, telah terjadi kondisi tarik menarik antara kebudayaan lokal dengan tantangan dan pengaruh globalisasi. Di satu pihak, globalisasi dianggap sebagai sebuah “peluang” bagi pengembangan potensi diri; di lain pihak, globalisasi dilihat sebagai ancaman terhadap eksistensi budaya lokal, termasuk desain-desain lokal dan keberlanjutan budaya lokal itu sendiri (Piliang, 2005: 1). Dalam situasi dilematis tersebut, upaya-upaya menciptakan “keunggulan lokal” (*local genius*) dapat dilihat sebagai strategi, agar budaya lokal dapat mengaktualisasikan dirinya di dalam konteks global, serta menghindarkan berbagai pengaruh homogenisasi budaya.

Karena itulah diperlukan berbagai pemikiran untuk menggali keunggulan lokal, khususnya di bidang seni rupa dan desain, baik pada tingkat filosofis, ekonomis, sosiologis dan kultural, sehingga diharapkan dapat membuka peluang bagi pengkayaan desain dan budaya lokal itu sendiri, melalui pengembangan kreativitas lokal dan inovasi kultural, tanpa harus mengorbankan nilai-nilai dasarnya.

Upaya menciptakan keunggulan lokal dalam hal mencipta, menurut Piliang, bisa dilakukan melalui proses pendekatan kultural lokal (sesuai dengan daerah), tradisi (sesuatu yang tidak pernah berubah dari generasi ke generasi) dan *indigenous* (keunikan di suatu daerah). Sumber-sumber keunggulan lokal, baik yang berasal dari tradisi maupun sumber-sumber *indigenous* menurut Yasraf, adalah filsafat lokal, pengetahuan lokal, teknologi lokal, keterampilan lokal, material lokal, estetika dan idiom lokal.

### 5.2.1 Keunggulan Lokal

Berdasarkan bukti peninggalan taman-taman kerajaan di Bali, dapat diketahui bahwa taman tradisional Bali memiliki keunggulan lokal yang berasal dari tradisi dan *indigenous*. Sumber-sumber *indigenous* taman-taman peninggalan kerajaan di Bali tersebut, memiliki filsafat lokal, pengetahuan lokal, teknologi lokal, keterampilan lokal, material lokal, estetika dan idiom lokal.

#### 5.2.1.1 Filsafat Desain

Berdasarkan bentuk, fungsi dan makna dari taman peninggalan kerajaan Bali kuna: Permandian Tirta Empul dan Taman Permandian Goa Gajah dapat disimpulkan, bahwa filosofi desainnya mengacu pada konsep taman religi. Jadi taman tersebut memiliki fungsi religius, sebab sumber mata airnya dipergunakan sebagai air suci dalam upacara keagamaan. Sedangkan airnya

yang mengalir ke pancuran kolam permandian, berfungsi sebagai pembersih jasmani dan rohani umat yang bersembahyang.

Sedangkan filosofi desain taman peninggalan era Bali Madya, setelah masuknya pengaruh budaya Majapahit, khususnya untuk Taman Gili dan Pura Taman Sari di Semarapura (Klungkung), mengacu pada falsafah "Pemutaran Mandhara Giri di Ksirarnawa".

Hal ini dapat dilihat dari adanya pondasi berbentuk penyu raksasa di tengah kolam (Taman Gili) dan adanya badan bangunan meru dilengkapi arca penyu dan naga, serta dilengkapi kolam sederhana (Pura Taman Sari).

Apabila bentuk dan struktur desain taman ini dibahas dengan menggunakan pendekatan hermeneutika, maka karya desain pertamanan peninggalan kerajaan-kerajaan di Bali dapat dilihat sebagai sebuah "teks". Berdasarkan bentuk dan struktur desain taman seperti yang telah diuraikan di atas, maka dapat diketahui bahwa desain pertamanan tersebut menggunakan konsep filosofis "Pemutaran Mandhara Giri di Ksirarnawa" atau *Samudramantana*. Sebab unsur-unsur yang ada pada peninggalan-peninggalan arsitektur pertamanan tersebut sama dengan unsur-unsur yang ada dalam mitologi "Pemutaran Mandhara Giri di Ksirarnawa". Kisah ini tercantum dalam ceritera Adi Parwa, bagian awal dari Mahabharata, yang berlagukan *palawakya*, tembang khusus untuk dewa-dewa (Budiastra, 1980: 7). Adanya unsur air, kolam air dan telaga yang luas merupakan perlambang dari Lautan Ksirarnawa. Pondasi bangunan di tengah kolam taman berbentuk penyu, merupakan perlambang penyu raksasa (jelmaan Dewa Wisnu) yang menahan dasar Gunung Mandhara/ Mandhara Giri. Bangunan taman (balai terbuka, balai peristirahatan, candi) di tengah kolam, atau pulau di tengah telaga (*gili*) merupakan perlambang Gunung Mandhara.

#### 5.2.1.2 Pengetahuan Lokal

Sebagai taman tradisional, taman peninggalan kerajaan-kerajaan di Bali memiliki pengetahuan (*knowledge*). Khusus mengenai pengetahuan tentang tanaman yang ada di dalam taman tradisional Bali, bersumber pada "Lontar Taru Premana". Dalam lontar ini diuraikan tanaman yang memiliki fungsi obat (*usada*) dan religi. Karena itu penempatan tanaman dalam suatu tapak (*site area*) taman, akan disesuaikan antara tata nilai ruang dengan fungsi tanaman tersebut (Oka (et.al.), 1996: 12). Selain itu, taman peninggalan kerajaan-kerajaan di Bali juga mengandung pengetahuan tentang tata cara dalam proses membangun taman, mengubah bentuk dan ruang, serta dimensi bangunan taman.

Adanya upaya penyelamatan sumber mata air (kelebutan) oleh raja Bali kuna di Permandian Tirta Empul, menyiratkan adanya pengetahuan tentang konservasi alam, khususnya menyangkut ekologi alam Bali.

Semua pengetahuan tersebut merupakan bagian dari keunggulan lokal Bali di bidang desain pertamanan atau lokal genius Bali di bidang pertamanan.

#### 5.2.1.3 Teknologi Lokal

Meskipun masih sederhana, dalam peninggalan taman kerajaan-kerajaan di Bali memiliki teknologi dalam pembangunan taman. Yang paling dominan adalah teknologi penyaluran air di dalam tanah ke dalam taman. Hal ini merupakan warisan dari teknologi penyaluran air subak di Bali. Teknik penyaluran air di Taman Permandian Goa Gajah di dalam tanah, sampai kini belum diketahui sumber mata airnya.

Teknologi lokal lainnya yang menonjol pada desain taman peninggalan kerajaan-kerajaan di Bali adalah teknologi menyangkut bangunan taman. Teknologi bangunan taman ini merupakan bagian dari teknologi di bidang arsitektur tradisional Bali. Teknologi bangunan taman ini merupakan keunggulan lokal yang menjadi lokal genius Bali.

#### 5.2.1.4 Keterampilan Lokal

Keterampilan lokal Bali di bidang pertamanan, merupakan kombinasi dari keterampilan dalam membuat bangunan tradisional, dan keterampilan dalam penyaluran air yang telah lama dikuasai penduduk Bali dalam organisasi pengairan tradisional (subak). Keterampilan ini juga diperkuat oleh pengetahuan tentang tanaman tradisional, serta teknik mengubah bentuk dan ruang berdasarkan kosmologi ruang di Bali.

#### 5.2.1.5 Material Lokal

Dalam perwujudannya secara umum, material taman tradisional Bali menggunakan bahan-bahan alam. Penggunaan material alami dalam taman tradisional Bali menggambarkan keserasian hubungan antara taman sebagai mikrokosmos dengan alam raya sebagai makrokosmos. Hubungan ini bisa terlihat dari unsur-unsur dalam taman yang terdiri dari lima unsur alam yang disebut *Panca Mahabhuta*, yaitu: (1) *apah*, merupakan segala unsur cair di dalam taman; (2) *teja*, merupakan segala unsur cahaya yang ada di dalam taman; (3) *bayu*, adalah udara/angin; (4) *akasa*, adalah gas/eter/angkasa yang merupakan batas imajinasi dalam ruang atau batas pandangan (cakrawala/horison/langit); (5) *pertiwi*, adalah unsur tanah atau segala unsur padat di dalam taman.



#### 5.2.1.6 Estetika Lokal

Estetika taman peninggalan kerajaan Bali kuna pada awalnya nampak lebih menekankan aspek fungsi dari pada estetika. Hal ini terlihat dari kesederhanaan estetika bentuk desain Taman Permandian Tirta Empul. Perhatian terhadap estetika desain, baru terlihat pada Taman Permandian Goa Gajah. Hal ini terlihat dari adanya arca pancuran pada kolam permandian. Tetapi berdasarkan langgam arca-arca pancuran di Taman Permandian Goa Gajah, arca tersebut mirip dengan langgam arca pancuran di permandian Belahan (Jatim) dari masa pemerintahan Raja Airlangga (1019-1049). Perbedaannya hanya pada posisi air pancurnya. Di permandian Belahan, air keluar dari putting susu arca wanita. Sedangkan di permandian Goa Gajah, air tercurah dari kendi yang dibawa arca wanita.

Sedangkan estetika pada taman peninggalan Kerajaan Klungkung di era Bali Madya, estetika desainnya bersumber dari interpretasi terhadap mitologi “pemutaran Mandhara Giri di Ksirarnawa”. Hal ini menjadi kekhasan estetika lokal taman tradisional Bali, karena telah memperoleh pengayaan desain menjadi sebuah “lokal genius”, dengan munculnya unsur-unsur dalam falsafah “Pemutaran Mandhara Giri di Ksirarnawa”.

#### 5.2.1.7 Idiom lokal.

Dalam hal ini idiom adalah bentuk khas dalam suatu desain. Dari struktur bentuk desainnya, maka idiom taman kerajaan Bali kuna adalah taman permandian, yang berkaitan dengan fungsi religi dan fungsi pembersih jasmani dan rokhani.

Sedangkan idiom taman peninggalan kerajaan era Bali Madya, yang dapat dilihat pada struktur bentuk desainnya, memasukkan unsur-unsur dalam mitologi “Pemutaran Mandhara Giri di Ksirarnawa” menjadi idiom-idiom baru ke dalam estetika desain taman tradisional Bali.

### 5.2.2 Pengembangan Desain di Era Global

Desain taman peninggalan kerajaan-kerajaan di Bali, sebagai taman tradisional dapat dikembangkan (rekontekstualisasi) ke dalam desain taman modern, tanpa merusak nilai-nilai esensialnya. Agar desain taman tradisional Bali yang memiliki keunggulan lokal dapat bersaing di tengah globalisasi, maka dapat dilakukan melakukan strategi reinterpretasi dan rekontekstualisasi.

Reinterpretasi maksudnya adalah untuk memberi makna baru tanpa merusak nilai-nilai esensialnya. Dalam kaitan dengan desain taman tradisional Bali, konsep, falsafah, pengetahuan, teknologi, keterampilan, material dan estetika lokalnya, dapat diinterpretasi kemudian di aktualisasikan sesuai konteks masa kini (rekontekstualisasi).

### 5.2.2.1 Reinterpretasi dan Rekontekstualisasi

Reinterpretasi dan rekontekstualisasi terhadap desain taman era kerajaan Bali kuna, banyak dilakukan dalam bentuk pancuran-pancuran air pada desain taman modern. Beberapa akomodasi wisata di Bali, seperti Hotel Nusa Dua telah merekontekstualisasi desain pancuran air taman era Bali kuna.



**Foto 5.5a dan 5.5b:** Rekontekstualisasi desain air pancuran di taman hotel  
Kiri – Hotel Nusa Dua (Sumber: ASRI);  
Kanan – Royal Pita Maha & Kirana Spa, Ubud (Sumber: Info hotel).

Sedangkan rekontekstualisasi desain taman sebagai hasil reinterpretasi terhadap desain taman peninggalan kerajaan era Bali Madya, setelah mendapat pengaruh Majapahit, antara lain dapat dilihat dalam perwujudan desain kolam renang dan bangunan terbuka di Hotel Amandari, Kedewatan, Ubud. Wujud desain ini merupakan pengembangan taman permandian dengan konsep Taman Gili (Bale Kambang). Rekontekstualisasi desainnya merupakan interpretasi dari filosofi "Pemutaran Mandhara Giri di Ksirarnawa. Lautan Ksirarnawa diwujudkan dalam bentuk kolam renang di tepi tebing. Sedangkan Mandhara Giri diwujudkan dalam bentuk balai terbuka yang terpisah dengan tebing. Tetapi secara visual terlihat seperti taman *Bale Kambang*. Sehingga konsep ini menjadi suatu desain yang menarik.

Hal yang sama juga dilakukan pada Hotel Royal Pita Maha & Kirana Spa di Kedewatan, Ubud. Kolam dan bangunan terbuka yang dibangun di tepi tebing adalah rekontekstualisasi dari Taman Gili. Kolam air merupakan interpretasi dari Lautan Ksirarnawa. Bangunan Bale Kambang di kolam tepi tebing, merupakan interpretasi dari Mandhara Giri.



**Foto 5.6a** Kolam renang Hotel Amandari, Kedewatan (Ubud)  
**5.6b:** Kolam renang Kirana Spa di Hotel Royal Pita Maha, Kedewatan, Ubud  
 (Sumber: Goegel).

#### 5.2.2.2 Strategi Pelintasan Estetik

Pengembangan desain lokal membuka peluang bagi sebuah proses pertemuan budaya, bahkan pertukaran budaya untuk menghasilkan bentuk atau desain-desain yang lebih kaya, berbeda dan beragam.

Desain taman peninggalan kerajaan-kerajaan di Bali merupakan hasil pelintasan estetik, yang merupakan hasil dari sebuah proses pertemuan budaya. Misalnya desain arca pancuran di Taman Permandian Goa Gajah, merupakan lintas estetik budaya Bali dengan budaya Jawa di era Kerajaan Kediri dipimpin oleh Raja Airlangga. Sebab, bentuk arca-arca pancuran ini sama dengan arca-arca pancuran di permandian Belahan pada lereng timur Gunung Penanggungan (Jatim), yang merupakan *padharman* Raja Airlangga (1019-1049). Hanya saja air yang keluar dari arca pancuran permandian Belahan yang berwujud wanita, keluar dari susunya. Sedangkan yang di permandian Gua Gajah keluar dari kendi yang dipegang arca pancuran berwujud wanita (Ardana, 1971: 50).

Kemudian di era peradaban global, reinterpretasi dan rekontekstualisasi desain arca pancuran di era kerajaan Bali kuna ini, antara lain dapat dilihat pada desain pancuran air di taman Kirana Spa Hotel Royal Pita Maha, Kedewatan, Ubud.



**Foto 5.7a, 5.7b, 5.7c:** Arca pancuran di Belahan (Jatim); Arca Pancuran Goa Gajah (Bali); serta interpretasi dan rekontekstualisasi arca pancuran di Kirana Spa, Ubud.  
 (Sumber: Goegle dan dokumentasi)

### 5.2.2.3 Strategi Dialogisme Budaya

Dialogisme budaya merupakan proses pertemuan antar budaya yang selektif, sehingga tidak mengorbankan nilai dan identitas budaya lokal, tetapi dapat mengembangkan desain secara kreatif, penuh ekspresi kultural dan kartografi makna yang baru, kaya dan kompleks.

Konsep filosofi desain taman peninggalan kerajaan-kerajaan di Bali, pada dasarnya juga merupakan sebuah perwujudan desain dengan strategi dialogisme budaya. Wujud desain arca pancuran di Taman Permandian Goa Gajah misalnya, merupakan hasil dialogisme budaya yang selektif dengan budaya luar, dari Kerajaan Kediri (Jatim) di masa pemerintahan Raja Airlangga.

Kemudian filosofi "Pemutaran Mandhara Giri di Ksirarnawa" yang diterapkan di Taman Gili dan Pura Taman Sari (Klungkung), merupakan hasil dialogisme budaya Hindu India dengan budaya Bali, yang diwujudkan menjadi desain Taman Gili atau Bale Kambang. Wujud Taman Gili ini kemudian diinterpretasi dan direkontekstualisasi di taman hotel dalam bentuk desain kolam di tepi tebing yang dilengkapi balai terbuka, yang terkesan menyatu, seperti di Hotel Amandari, Kedewatan, Ubud.



**Gambar/ Foto 5.8a, 5.8b, 5.8c:** Mitologi "Pemutaran Mandhara Giri di Ksirarnawa" (Hindu, India) diinterpretasi sebagai gagasan desain Taman Gili (Klungkung) dan direkontekstualisasi menjadi desain kolam hotel Amandari, kedewatan (Ubud).

### 5.2.2.4 Strategi Keterbukaan-kritis

Keterbukaan kritis merupakan sikap menerima budaya luar yang positif dan menyaring yang negatif, agar budaya lokal tidak rusak. Dalam wujud desain taman peninggalan kerajaan-kerajaan di Bali sebenarnya sudah terlihat adanya sikap "keterbukaan-kritis". Hal ini juga sama dengan contoh dalam dialogisme budaya.

### 5.2.2.5 Strategi Diferensiasi pengetahuan lokal

Diferensiasi pengetahuan lokal merupakan proses menggali (meneliti) sumber-sumber pengetahuan lokal untuk menghasilkan berbagai produk budaya yang unik dan orisinal.

Penelitian ini merupakan salah satu upaya untuk menggali pengetahuan-pengetahuan lokal dan mengembangkan pengetahuan lokal yang unik dan kaya tersebut, sehingga nantinya mampu menghasilkan sesuatu yang baru atau berbeda dan orisinal.

Desain taman hotel Amandari yang dirancang oleh Peter Muler, merupakan sebuah contoh yang baik dari perwujudan desain, yang merupakan hasil dari proses diferensiasi pengetahuan lokal. Peter Muler berhasil menggali pengetahuan lokal tentang taman Bali dan mengembangkannya menjadi sebuah desain taman yang unik. Kolam dibangun di bibir tebing dan balai terbuka dibangun terpisah. Tetapi tetap menyatu dengan kolam di tepi tebing. Dan hotelnya sendiri di desain sebagai sebuah hotel berpola kampung Bali, yang dibangun pada dekade 1990-an.

#### 5.2.2.6 Strategi Gaya hidup

Pengembangan desain yang bersumber dari kebudayaan lokal juga perlu memahami perkembangan gaya hidup, agar desain yang dibuat sesuai dengan perkembangan gaya hidup masyarakat penggunanya.

Contoh wujud desain taman yang mempertimbangkan gaya hidup, banyak dapat dilihat dalam pengembangan desain taman permandian dalam wujud kolam renang pada desain kolam – kolam renang yang dilengkapi bangunan bar di tengah kolam pada hotel-hotel di Bali. Seperti yang dapat dilihat di Hotel Bali Hyatt Sanur, Kuta Beach Hotel dan di Nusa Dua Beach Hotel.

Seperti kolam permandian Hotel Nusa Dua Beach, desainnya merupakan pengembangan konsep desain Taman Gili. Bangunan semacam ”Bale Kambang”, dibangun di tengah kolam renang sebagai bar, untuk memenuhi ”tuntutan gaya hidup” wisatawan asing minum-minuman beralkohol setelah berenang.



**Foto 5.9a, 5.9b:** Bar di kolam renang Nusa Dua Beach Hotel dan Bali Hyatt Rekontekstualisasi Taman Gili, sebagai pemenuhan gaya hidup di era global (Sumber: Majalah ASRI dan Goegle)



### 5.2.3 Nilai Universal Taman

Berdasarkan konsep dan filosofi perancangannya, taman tradisional peninggalan kerajaan-kerajaan di Bali memiliki nilai-nilai universal, yang masih tetap relevan dikembangkan di era globalisasi. Nilai-nilai tersebut adalah:

#### 5.2.3.1 Nilai ekologi.

Adanya nilai ekologi ini muncul dari konsep filosofi desain taman tradisional Bali sangat menghargai sumber mata air (*kelebutan*) dan memberi perlindungan (konservasi) terhadap mata air alam.

#### 5.2.3.2 Nilai Religius

Nilai religius ada pada beberapa taman peninggalan kerajaan-kerajaan di Bali, terutama yang ada di luar lingkungan puri atau keraton. Sebab desain taman peninggalan kerajaan-kerajaan di Bali ada yang dirancang pada tempat suci, seperti Taman Permandian Taman Permandian Goa Gajah dan Pura Taman Sari.

#### 5.2.3.3 Nilai Kosmologi Ruang

Adanya nilai kosmologi ruang, muncul dari struktur ruang dalam desain taman tradisional Bali yang bersumber dari filosofi ruang “Tri Loka” (tiga struktur ruang) atau “Tri Bhuwana” (tiga struktur ruang bumi), yang terdiri dari: Alam bawah sebagai tempat hidup semua makhluk (*bhur loka*); Alam tengah sebagai alam roh suci (*bwah loka*); Alam atas yang merupakan alam sorga (*swah loka*). Alam atas dan Alam tengah sering disebut Bhuana Agung (makrokosmos) dan Alam bawah disebut juga Bhuana Alit (mikrokosmos). Struktur *Tri Loka* ini kemudian dijabarkan ke dalam struktur ruang di bumi, gunung sebagai “alam atas”, dataran dan pemukiman sebagai “alam tengah”, serta laut sebagai “alam bawah”. Dalam perumahan menjadi struktur ruang Tri Mandala (3 struktur ruang: *Utama-Madya-Nista*) berorientasi pada arah gunung-laut dan terbit-terbenam matahari. Persilangan Tri Mandala yang berorientasi pada arah gunung-laut dan terbit-terbenam matahari, melahirkan konsep ruang *Sanga Mandala* (9 struktur ruang).

#### 5.2.3.4 Nilai Astronomi

Nilai astronomi muncul dari falsafah desainnya yang bersumber dari “Pemutaran Mandhara Giri di Ksirarnawa”. Falsafah ini identik dengan perputaran bumi pada sumbunya yang mengelilingi matahari, sehingga menyebabkan terjadinya perbedaan ruang dan waktu.

Penanggalan dan perhitungan baik-buruknya hari di Bali untuk melakukan suatu kegiatan, sangat mempertimbangkan kedudukan bumi terhadap matahari (*solar system*), kedudukan bumi terhadap bulan (*lunar system*), serta kedudukan bumi terhadap bintang-bintang (*galaxy system*). Ilmu khusus tentang masalah astronomi yang berhubungan dengan watak dan perilaku manusia, serta kaitannya dengan masalah kegiatan pertanian di Bali disebut dengan *palelintangan*. Sedangkan ilmu pengetahuan khusus yang mempelajari pertemuan benda-benda langit yang berpengaruh terhadap kehidupan, terutama dalam pelaksanaan upacara (yadnya), disebut ilmu *wariga* (menuju jalan kemuliaan).

#### 5.2.3.5 Nilai Keseimbangan Kosmos

Nilai keseimbangan kosmos (*balance cosmologi*), bersumber dari falsafah *Tat Twam Asi* (itu adalah Aku) yang mendasari desain taman tradisional Bali. Filosofi ini bersumber dari terciptanya ruang jagat raya oleh Tuhan, sehingga keharmonisan dalam kehidupan jagat raya harus dijaga kesimbangannya, sesuai dengan ajaran *Tat Twam Asi*. Falsafah ruang ini menjiwai falsafah ruang *Tri Bhuwana*, yang kemudian dijabarkan ke dalam konsep *Tri Hitakarana* (keselarasan hubungan manusia dengan Tuhan, dengan sesama dan dengan makhluk lain, serta alam lingkungannya). Pendekatannya dilakukan ke dalam perencanaan ruang secara makro (*macro planing*) dan perencanaan ruang mikro (*micro design*) menjadi tiga kelompok ruang (*Tri Mandala*): Utama mandala (ruang sakral); Madya mandala (ruang untuk aktivitas manusia); Nista mandala (ruang pelayanan/servis). Pengelompokan ruang ini berlaku dari lingkungan terbesar sampai elemen ruang terkecil.

## VI. PENUTUP

Berdasarkan bukti peninggalan taman-taman kerajaan di Bali, dapat diketahui bahwa taman tradisional Bali memiliki keunggulan lokal yang berasal dari tradisi dan *indigenous*. Sumber-sumber *indigenous* taman-taman peninggalan kerajaan di Bali tersebut, memiliki filsafat lokal, pengetahuan lokal, teknologi lokal, keterampilan lokal, material lokal, estetika dan idiom lokal.

Dari aspek filosofi desain, taman tradisional Bali mengungkapkan suatu “wacana”, bahwa desain peninggalan kerajaan-kerajaan di Bali mengandung unsur-unsur “alami” dan “buatan” yang diinterpretasikan dari unsur-unsur yang ada dalam mitologi “Pemutaran Mandhara Giri di Ksirarnawa”. Unsur-unsur “alami” dan “buatan” ini kemudian diadaptasikan ke dalam rancang bangun dari desain taman, sehingga menciptakan “ekuilibrium” antara tuntutan alam dengan manusia. Unsur ini nampak paling dominan dalam perwujudan desain, sehingga dapat menunjukkan karakter taman tradisional Bali.

Wujud desain taman tradisional Bali yang memiliki keunggulan lokal, dapat dikembangkan pada desain taman modern di tengah persaingan global tanpa merusak nilai-nilai esensialnya. Rekontekstualisasi desain taman tradisional Bali dapat dilakukan melalui beberapa strategi, sehingga mampu diciptakan desain dengan keunggulan lokal (*local genius*) berdasarkan sumber-sumber *indigenous* (kekhasan lokal), sehingga dapat memperkaya desain taman di Bali.

Konsep dan falsafah desain taman tradisional Bali, memiliki nilai-nilai universal, yang bisa memberi kontribusi positif bagi peradaban umat manusia di seluruh dunia. Seperti nilai ekologi dalam pertamanan Bali, yang menghargai sumber mata air (*kelebutan*) dan perlindungan (konservasi) terhadap mata air alam. Keberlangsungan nilai ini akan tetap terjaga, karena sumber mata air di Bali sangat berkaitan dengan nilai-nilai religius.



## DAFTAR PUSTAKA

- Agung, Ide anak Agung Gde, 1989. Bali Pada Abad XIX : Perjuangan Rakyat dan Raja-raja Menentang Kolonialisme 1808-1908. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Anandakusuma, 1984. Kertha Gosa. Klungkung: Satya Hindu Dharma Indonesia
- Ashihara, Yoshinobu, 1974. *Merencana Ruang Luar*, terjemahan Ir. S. Gunadi. Surabaya : FT Arsitektur ITS.
- Astuti, Sri, et.al., 1991. "Perkembangan Ruang Terbuka Kota: Dari Forum Sampai Taman Rekreasi". Bandung : (Paper) PS Perancangan Arsitektur Fakultas Pascasarjana ITB.
- Ayatrohaedi, 1986. Kepribadian Budaya Bangsa. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Budiasra, 1980. Buku Pameran Werdhi Budaya I. Denpasar: Badan Pengelola Werdhi Budaya Bali.
- Suparta, 1995. Artikel: Pemutaran Mandharagiri Menurut Versi dan Visi Adiparwa. Denpasar: Bali Post (Minggu, 5 November 1995)
- Kleden, Leo, DR., 1997. "Sekedar pengantar Hermeneutik: Teks Dan Transformasi Kreatif" (Makalah). Jakarta: Panitia Seminar Hermeneutik LIPI.
- Laurie, Michael. 1985. Pengantar Kepada Arsitektur Pertamanan (edisi terjemahan). Bandung: PT Intermedia.
- Nurhayati dan Arifin, HS., 1994. *Taman Dalam Ruang*. Jakarta: PT Penebar Swadaya.
- Oka, I Gst Agung Ngurah (et.al), 1996. "Konsep Rancangan Lansekap Kawasan Nusa Dua Bali". Denpasar: Ikatan Arsitek Lansekap Indonesia Cabang Bali.
- Piliang, Yasraf Amir. 2005. "Menciptakan Keunggulan Lokal untuk Merebut Peluang Global: Sebuah Pendekatan Kultural" (Makalah Seminar Seni dan Desain). Denpasar: FSRD Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Raharja, 1999. "Makna Ruang Arsitektur Pertamanan Peninggalan Kerajaan-Kerajaan di Bali Sebuah Pendekatan Hermeneutik" (Thesis). Bandung: Pascasarjana Magister Desain ITB.
- Reischaueur, Edwin O., 1982. Manusia Jepang. Jakarta: Penerbit Sinar Harapan.
- Ricoeur, Paul, 1974. *The Conflict of Interpretations*. Evanston: Northwestern University Press.
- Sachari, Agus. 1995. Pengantar Sejarah Desain Modern. Bandung: Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa dan Desain ITB.
- Salain, Putu Rumawan., et.al., 1996. "Taman Rumah Tinggal Tradisional Bali". Denpasar: Dinas Kebersihan Dan Pertamanan Pemda Tk.I Bali.
- Singarimbun, Masri, 1983. Metode Penelitian Survey. Jakarta: LP3ES.
- Sumaryono, 1993. Hermeneutik: sebuah Metode Filsafat. Yogyakarta: Kanisius, h. 24.
- Sumintardja, 1981. Kompendium Sejarah Arsitektur. Bandung Bandung: Yayasan Lembaga Penyelidikan Masalah Bangunan.
- Sutopo, Heribertus B., 1996. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Widagdo, 2001. Desain dan Kebudayaan. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Depatemen Pendidikan Nasional.
- Wuisman, J.J.J.M., 1996. *Penelitian Ilmu-ilmu Sosial*, Penyunting M Hisyam. Jakarta: Lembaga Penerbit Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia.