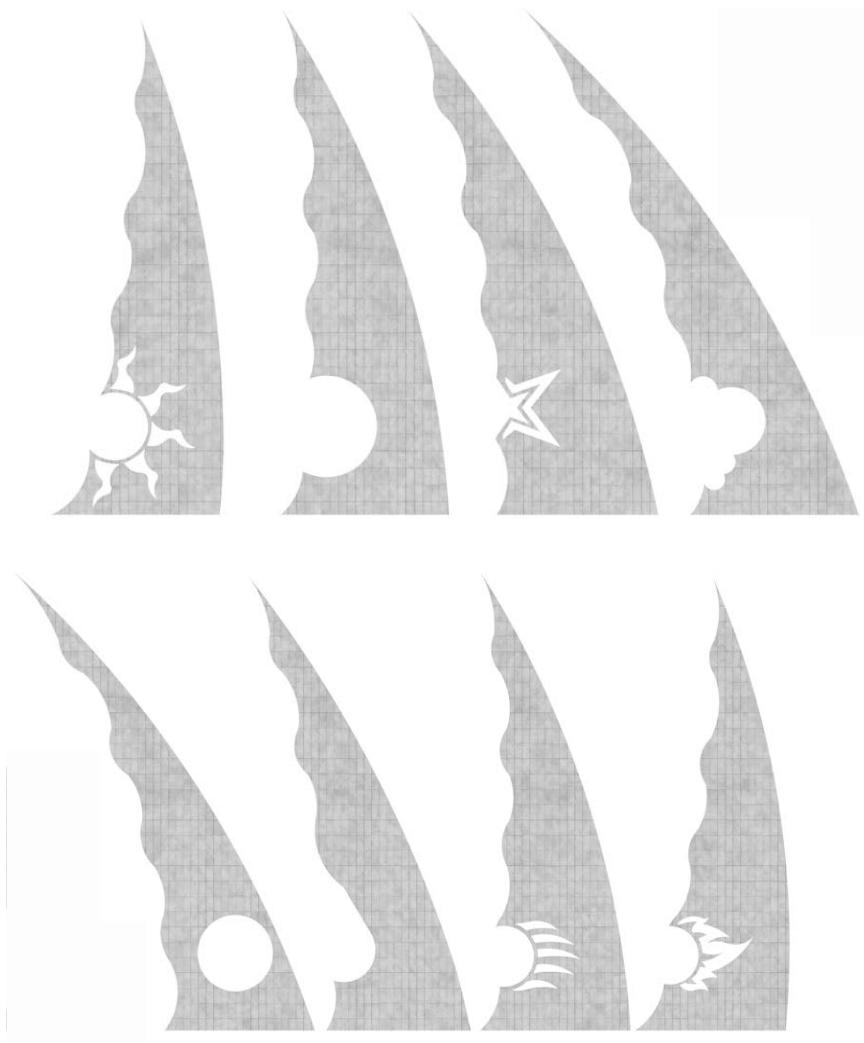


BAB IV

HASIL DESAIN

4.1 Hasil Desain Tetenger

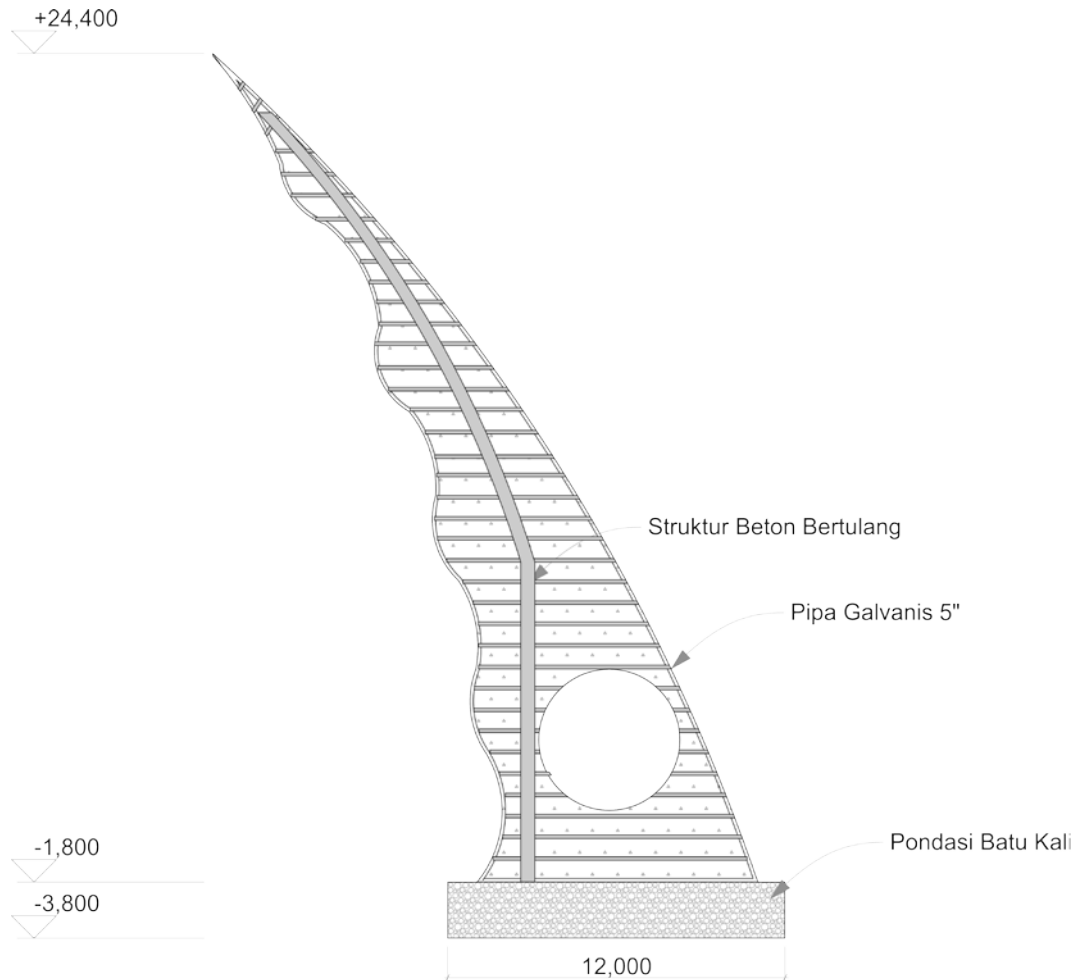
Berdasarkan hasil analisis mengenai transformasi bentuk keris dan memasukan nilai Hasta Brata ke dalamnya, maka ditemukan bentuk yang paling ideal pada kawasan ini sebagai berikut.



Gambar 4.1 Hasil Desain Tetenger

Setiap tetenger memiliki tinggi yang sama namun memiliki derajat kemiringan yang berbeda, hal ini dikarenakan untuk menambah estetika dan tidak terlihat monoton

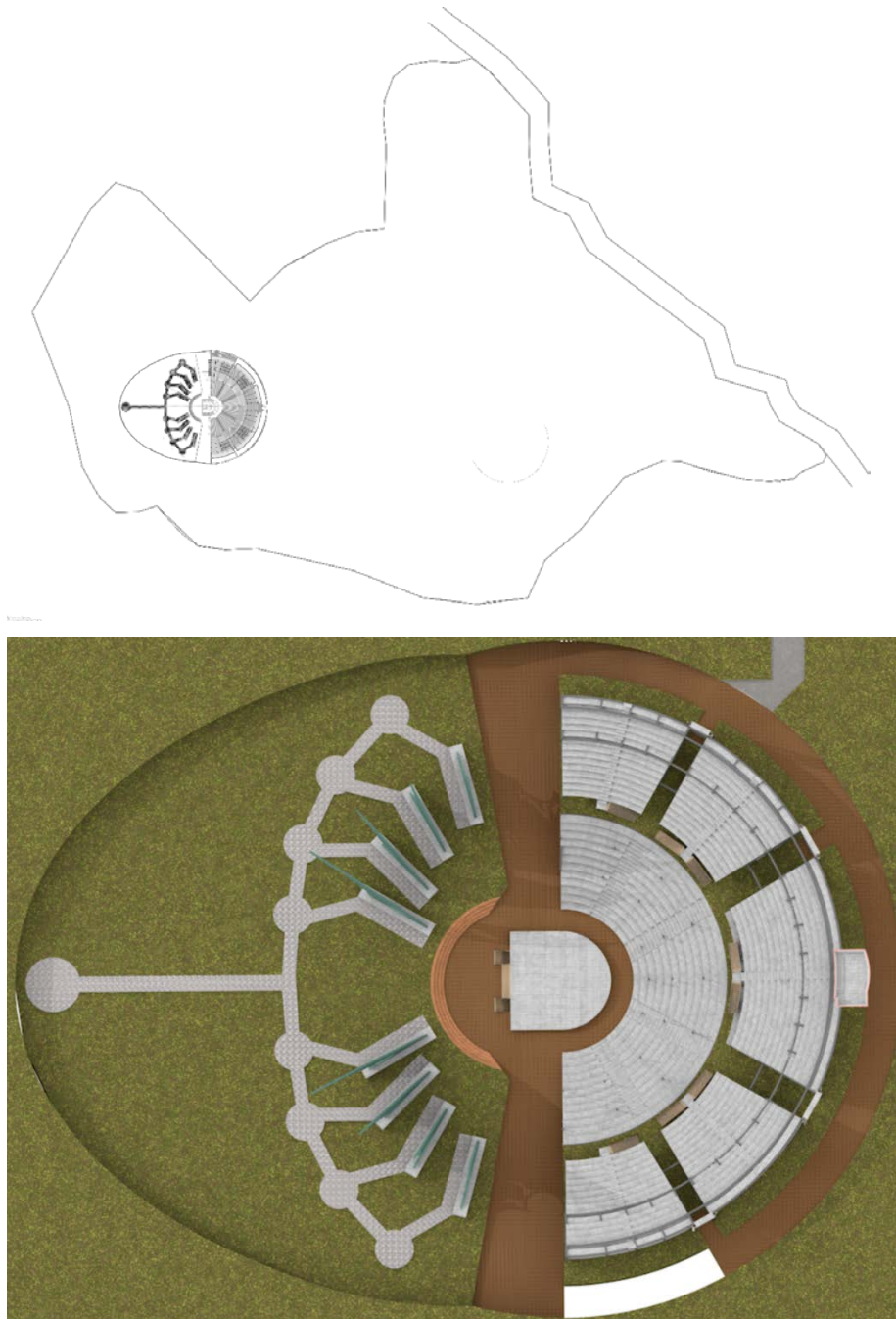
Adapun rangka yang digunakan untuk tetenger ini ialah menggunakan pipa galvalis berdiameter 5", alasan menggunakan pipa galvalis ialah karena pipa galvalis yang paling mudah dibentuk dan tidak mudah berkarat, selain itu juga harganya yang relative lebih murah dibandingkan dengan jenis pipa yang lain, lalu pada bentuk tetengernya sendiri menggunakan plat costum dengan material perunggu. Pondasi yang digunakan ialah pondasi batu kali.



Gambar 4.2 Struktur Tetenger

4.1 Hasil Desain Amphiteater

Berdasarkan hasil dari analisis zoning amphitheater pada site, amphitheater diletakan pada sisi barat site, karena pada sisi barat site dapat memanfaatkan matahari terbenam yang nantinya akan menjadi latar dari pertunjukan selain tetenger yang telah di desain.



Gambar 4.3 Hasil Desain Amphitheater dan Tetenger

Panggung yang dipilih bertipekan panggung arena karena panggung arena memiliki kelebihan yaitu memiliki panggung yang berada dipusat lalu area penonton yang mengelilinginya, hal ini dapat menyebabkan kedekatan antara pengunjung dan penonton.

Untuk akses masuk ke amphitheater ini perancang membaginya menjadi 4 bagian, hal ini bertujuan untuk menghindari adanya tumpukan penonton yang ingin masuk ke amphitheater tertumpuk di satu titik pintu masuk tertentu.

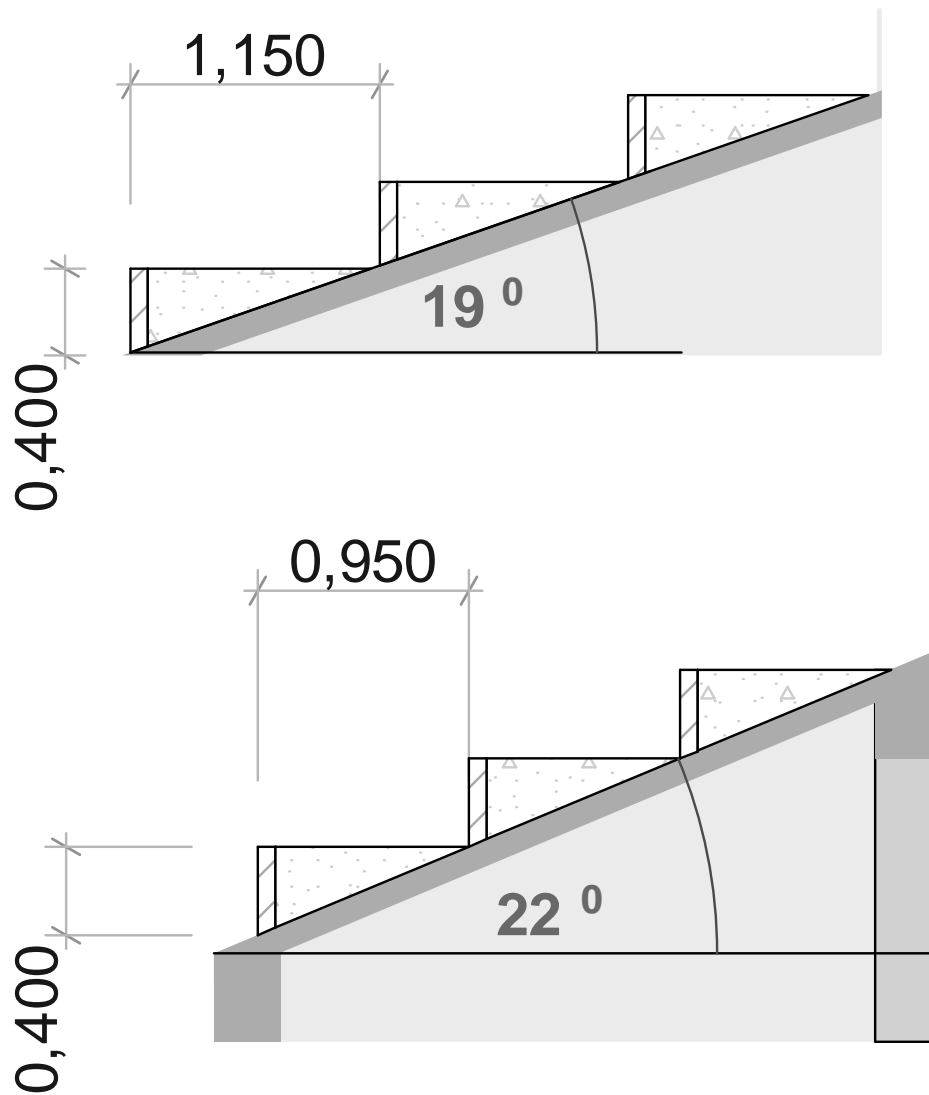
Mengingat amphitheater ini dapat menampung 5.000 orang pengunjung, maka perancang membuat dua tribun terpisah, tribun pertama dekat dengan panggung dan berada di bawah titik 0,00 dan tribun kedua berada diatas titik 0,00. Hal ini untuk menghindari titik terjauh penonton untuk mencapai tempat duduknya. Selain itu, jika tribun ini dipisah menjadi dua bagian, maka amphitheater ini akan mendapatkan tambahan akses sirkulasi.



Gambar 4.4 Sirkulasi Amphitheater

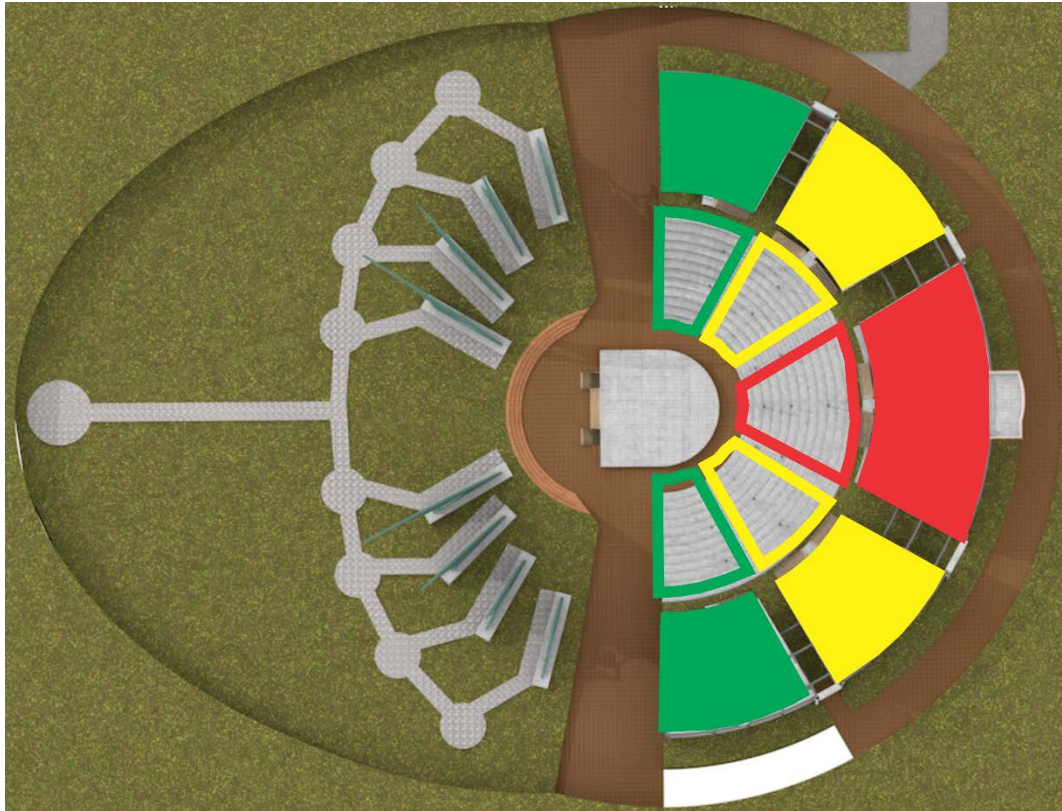
Namun, yang menjadi kendalanya ialah, kedua tribun ini harus memiliki derajat kemiringan yang berbeda, karena jika derajat kemiringan dari kedua tribun ini sama, maka akan terjadi *blank spot*, yaitu kejadian dimana penonton tidak dapat melihat panggung secara utuh. Hal ini akan dihindari oleh perancang dengan cara memperpanjang tempat duduk pada tribun pertama sehingga tribun pertama

menjadi lebih landai. Untuk menghindari kejadian tersebut, perancang merancang tempat duduk tribun satu dan tribun dua dengan berbeda



Gambar 4.5 Detail Tempat Duduk Amphitheater

Selain itu juga, pembagian dua tribun ini berfungsi untuk membedakan penonton yang VIP, Kelas 1 dan Kelas 2. Klasifikasi ini tentunya dibedakan dari arah view mana kursi penonton tersebut melihat.



Gambar 4.6 Pembagian Kelas Amphitheater

Kelas II A

Kelas II B

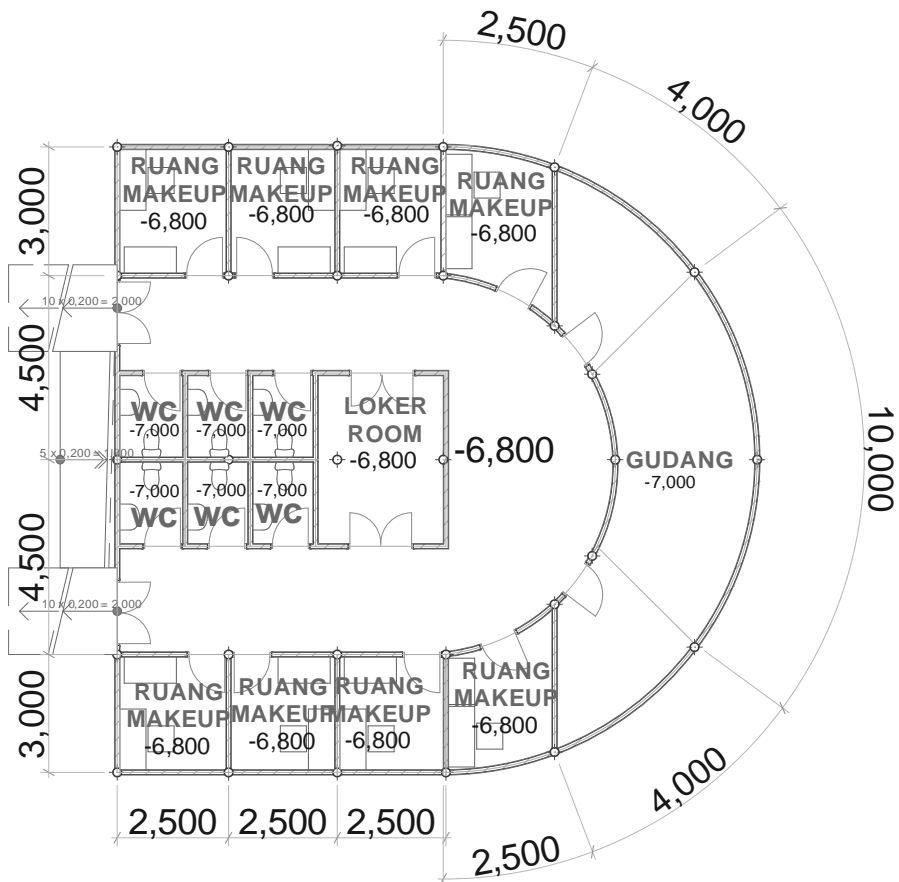
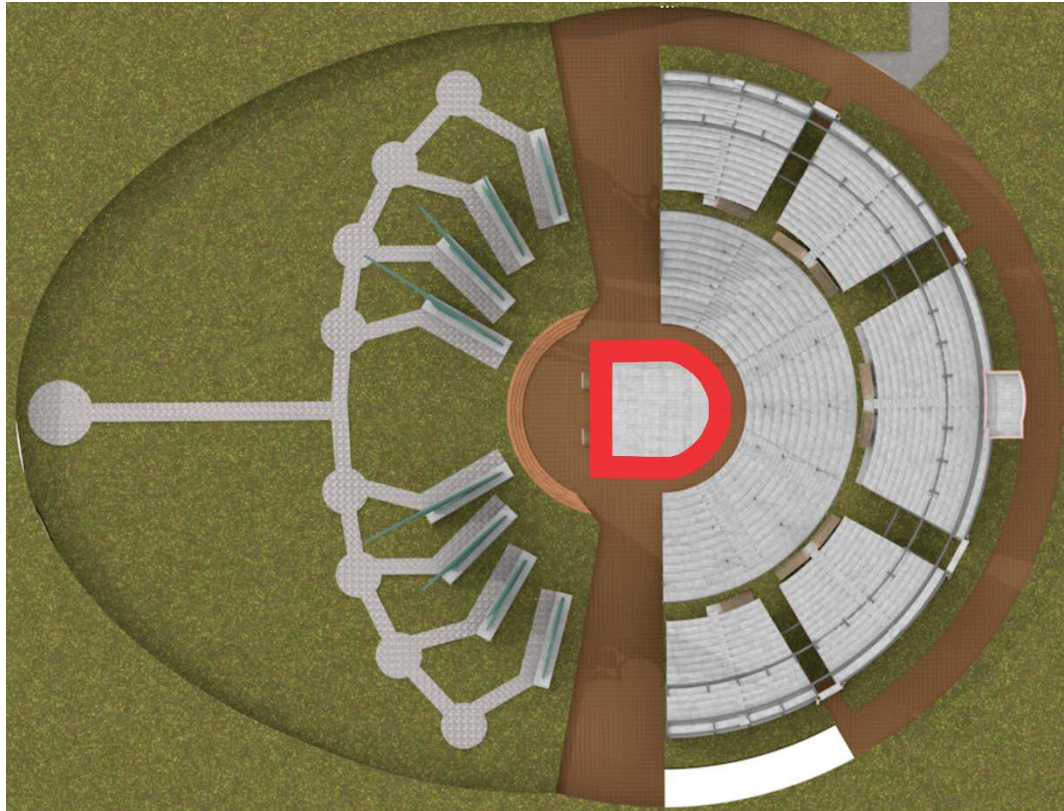
Kelas I A

Kelas I B

VIP A

VIP B

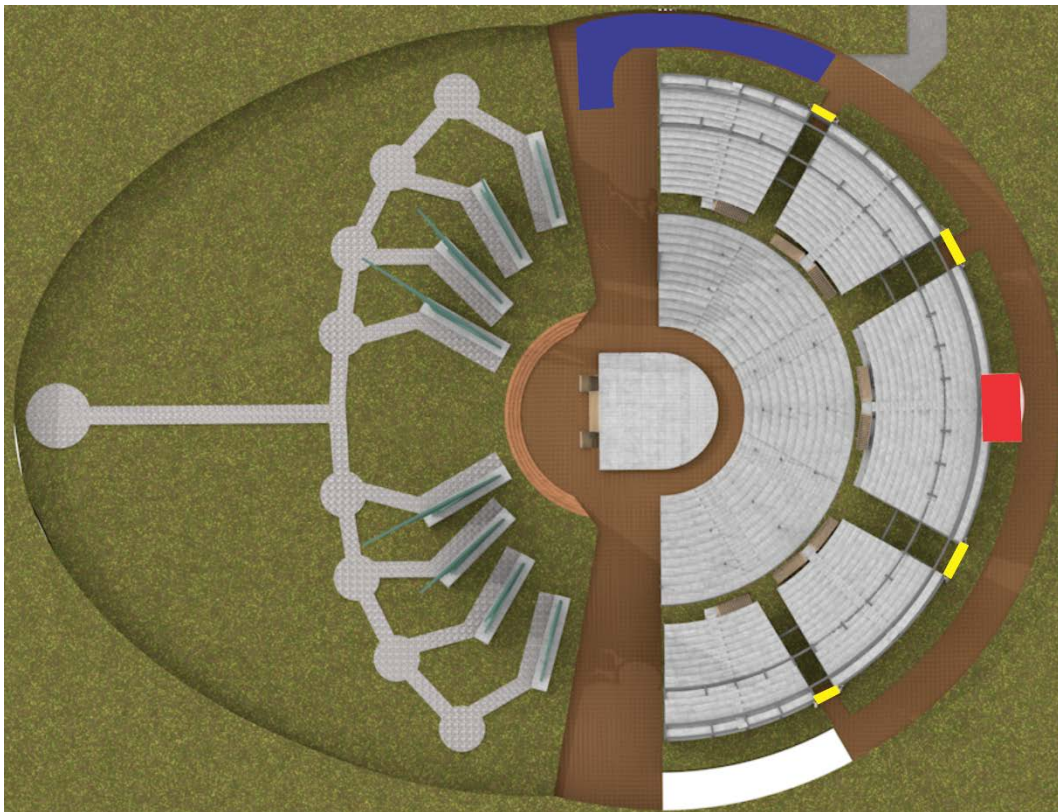
Setiap amphitheater tentunya memiliki ruang ganti untuk penampil yang dekat dengan panggung, selain untuk berfungsi sebagai ruang ganti, ruang ini juga berfungsi sebagai tempat untuk make up, gudang, toilet dan ruang transisi untuk penampil. Dalam hal ini perancang merancang ruang tersebut dibawah panggung, hal ini bertujuan agar penampil dekat dengan panggung dan mudah untuk ke panggung.



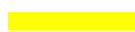
Gambar 4.7 Detail Panggung

Untuk masalah sound dan lighting, perancang membuat tower sound dan lighting tepat berada di belakang panggung, terdapat 4 tower yang masing-masing berada di pintu masuk, hal lain yang perlu diperhatikan ialah tata letak ruang control, ruang control sangat penting dalam penempatan karena nantinya ruang control ini akan mengatur semua pergerakan dan sorotan lampu, oleh karena itu harusnya ruang control berate sejajar garis lurus dengan panggung dan berada di tempat paling tinggi amphitheater.

Amphiteater ini nantinya akan dipakai untuk pagelaran seni pertunjukan Ramayana, tentunya setiap pertunjukan memerlukan alat-alat berat contohnya seperti alat-alat music yang akan digunakan diatas panggung. Untuk itu perancang merancang ramp untuk akses mobil yang nantinya untuk mengangkut alat-alat berat untuk keperluan panggung. Dalam hal ini perancang merancang ramp sisi utara amphitheater.



Gambar 4.8 Ramp Service, Tower dan Ruang Kontrol



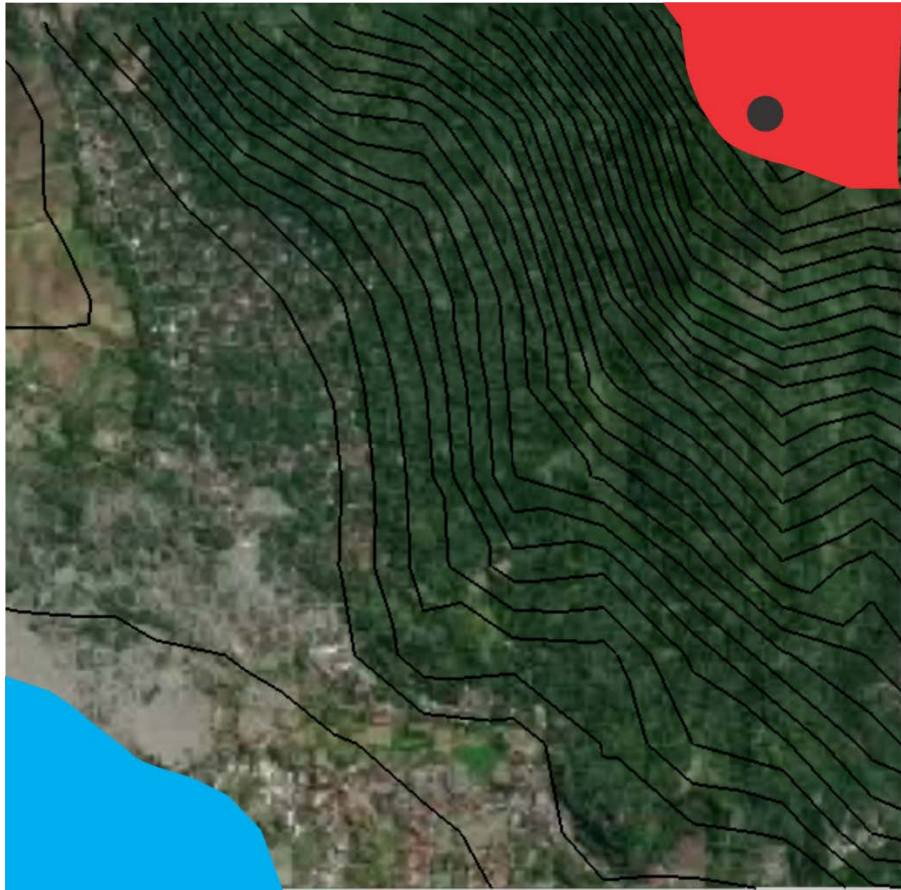
Tower



Ruang Control

■ Ramp

Pada konsep awal perancangan, perancang akan membuat tetenger yang dapat dilihat dari jarak jauh, dan dapat diidentifikasi dari jarak sedang dan dekat. Dalam jarak jauh, perancang menggunakan aplikasi Sketchup untuk membantu dalam pembuatan kontur dan juga modeling, selain itu juga menggunakan Google Maps untuk pengambilan data. Dalam ujinya, titik terjauh view di ambil dari arah Pantai Parangtritis, lalu dibuat potongan dari Pantai Parangtritis sampai pada site kawasan yang sudah terdapat model tetenger dengan ketinggian 30m. Sehingga didapatkan hasil sebagai berikut.





Gambar 4.9 Kontur Area Rancangan

■ Pantai Parangtritis
■ Site Kawasan
● Tetenger

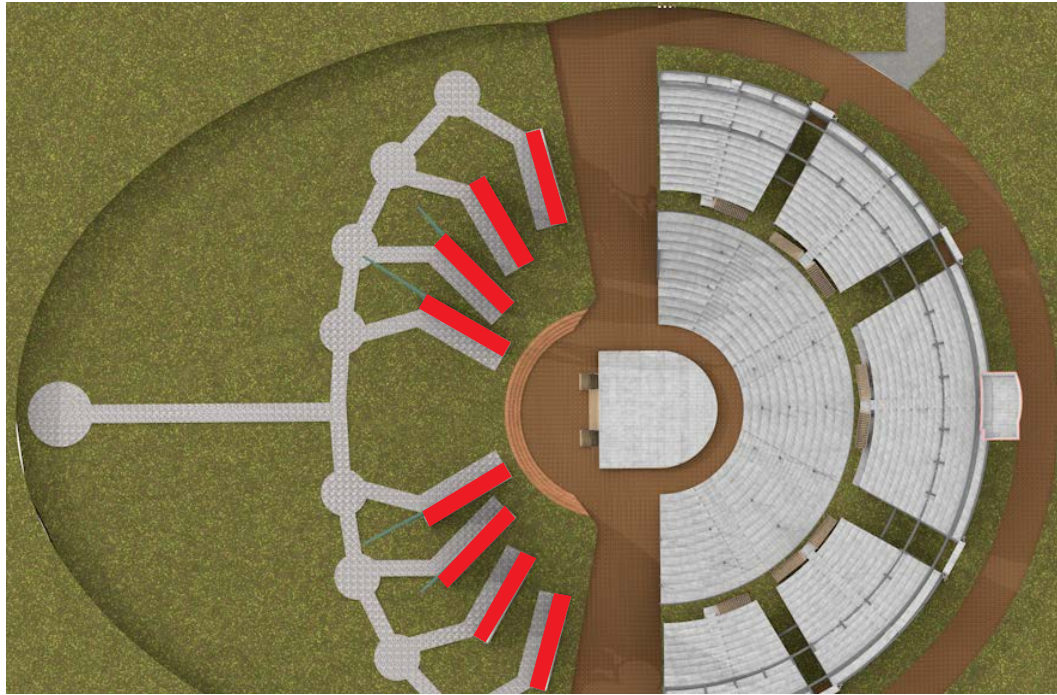


Gambar 4.10 Potongan Kontur Area Rancangan

-  Garis Pandang
-  Tetenger dengan tinggi 30m

Berdasarkan uji diatas, maka dapat disimpulkan bahwa tetenger dengan ketinggian 30m sudah dapat dilihat bagian atasnya jika dilihat dari Pantai Parangtritis.

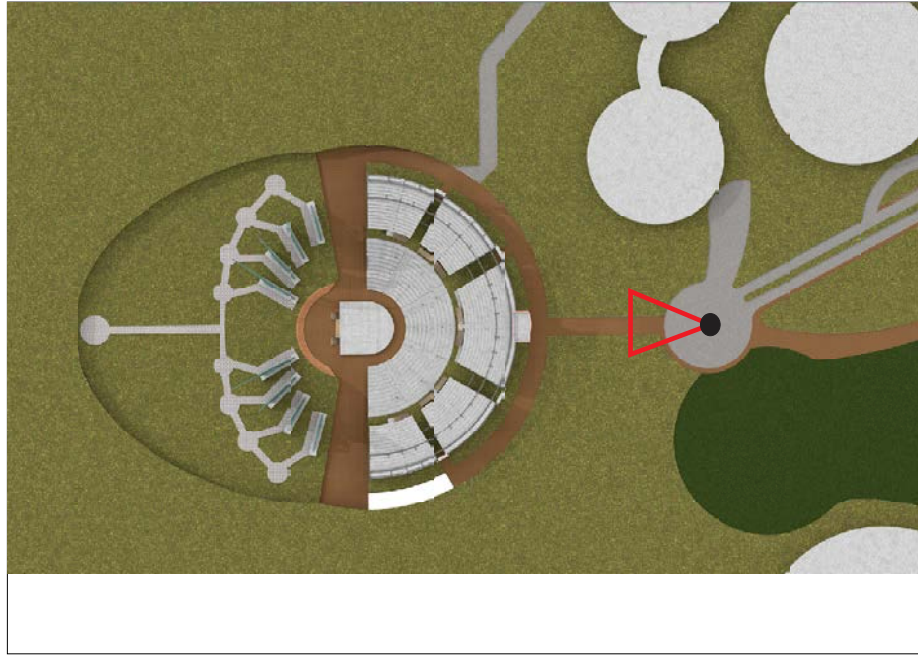
Yang menjadi permasalahan berikutnya ialah identifikasi pada jarak sedang, dalam rancangannya, perancang membuat 8 tetenger yang masing-masingnya mempunyai jarak dan penempatan yang berbeda, hal ini untuk memudahkan pengunjung untuk mudah mengidentifikasi tetenger. Diharapkan pada tahap ini pengunjung sudah bisa melihat sebagian bentuk tetenger dan jumlah dari tetenger itu sendiri. Untuk pengerjaannya, perancang menggunakan bantuan aplikasi Archicad.



Gambar 4.11 Peletakan Tetenger

 Tetenger

Jika peletakan tetenger seperti gambar diatas, maka apabila dilakukan simulasi titik pandang pada jarak yang sedang akan menghasilkan gambar seperti:



Gambar 4.12 Titik Pandang Luas Amphitheater

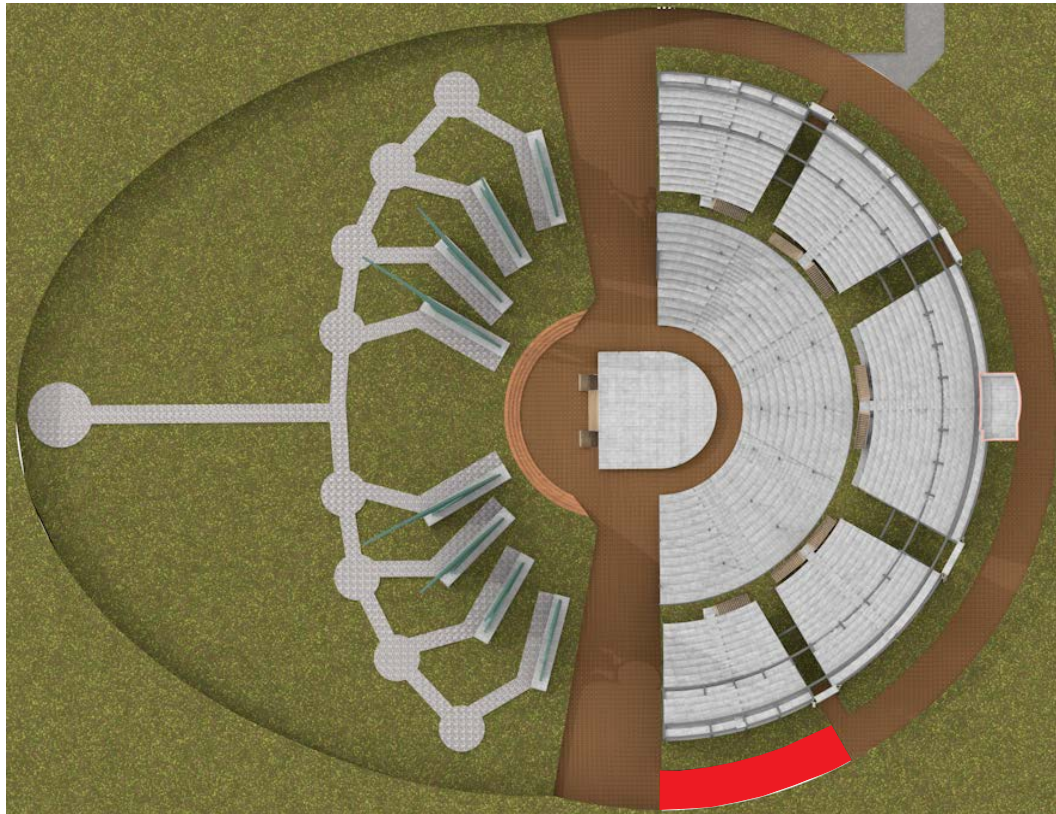
Titik pandang ini diambil dari sisi timur amphitheater yang mana sisi ini merupakan pintu masuk utama dari site dan juga amphitheater ini, apabila pengunjung ingin ke amphitheater pasti melewati titik ini, oleh sebab itulah titik ini yang diambil oleh perancang untuk dilakukan uji jika posisi dari tetenger tersebut disusun seperti diatas.



Gambar 4.13 Perspektif Luar Amphitheater

Dan dapat dilihat jika pada titik ini pengunjung sudah dapat mengidentifikasi jumlah dari tetenger ini dan pengunjung sudah dapat melihat sebagian bentuk dari tetenger tersebut.

Lalu, permasalahan berikutnya ialah tahap untuk pengunjung dapat mengidentifikasi tetenger dijarak yang dekat, untuk merespond ini, perancang membuat ramp untuk pejalan kaki yang tentunya berbeda dengan ramp sebelumnya yang merupakan akses untuk kendaraan, ramp untuk pejalan kaki ini berada di sebelah selatan amphitheater yang mana sisi ini merupakan sisi yang paling dekat dengan sub kawasan pendidikan, seperti analisis yang sudah dilakukan bahwa pengunjung yang hendak mengunjungi sub kawasan pendidikan dan tetenger merupakan pengunjung regular, oleh karena itu ramp untuk menuju tetenger ini di dekatkan oleh sub kawasan pendidikan.



Gambar 4.14 Ramp Pejalan Kaki



Ramp Pejalan Kaki

Hal ini tentunya saling ada keterkaitan fungsi dari amphitheater ini ketika sedang ada event atau tidak, yang mana pengunjung yang datang ke kawasan ini ketika tidak ada event agar tetap mengunjungi tetenger yang telah di rancang, ketika ada event, pengunjung tentunya duduk di tribun dan melihat kearah panggung yang mempunyai background tetenger itu sendiri, namun ketika tidak ada event, perancang membuat pola sirkulasi bagi para pengunjung regular untuk menjadikan tetenger ini sebagai objek dan amphiteaternya sebagai background dari tetenger itu sendiri. Jadi, kesimpulan yang didapat ialah ketika sedang ada event, maka tetenger menjadi background, sedangkan panggung dan penampil menjadi objek, namun ketika tidak ada event, tetenger ini yang menjadi objek, dan amphiteaternya yang menjadi background. Untuk menanggapi hal ini, perancang membuat plaza di sisi

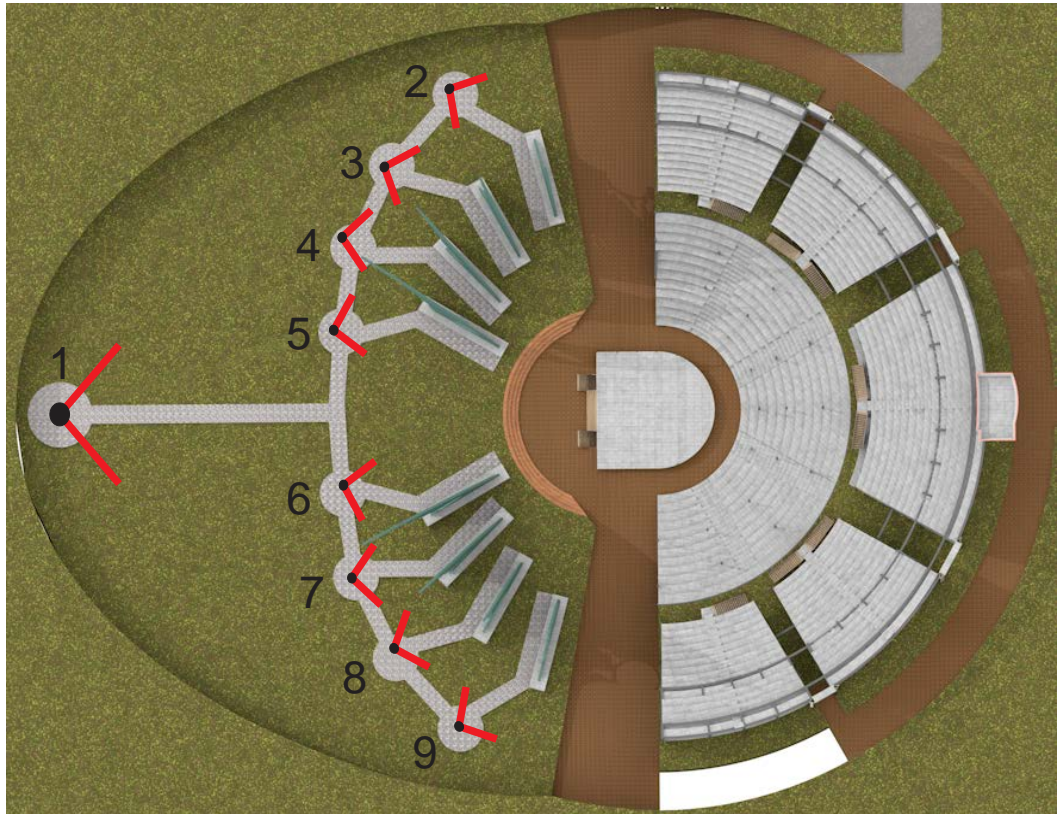
barat tetenger sebagai space untuk membuat tetenger tersebut menjadi objek.



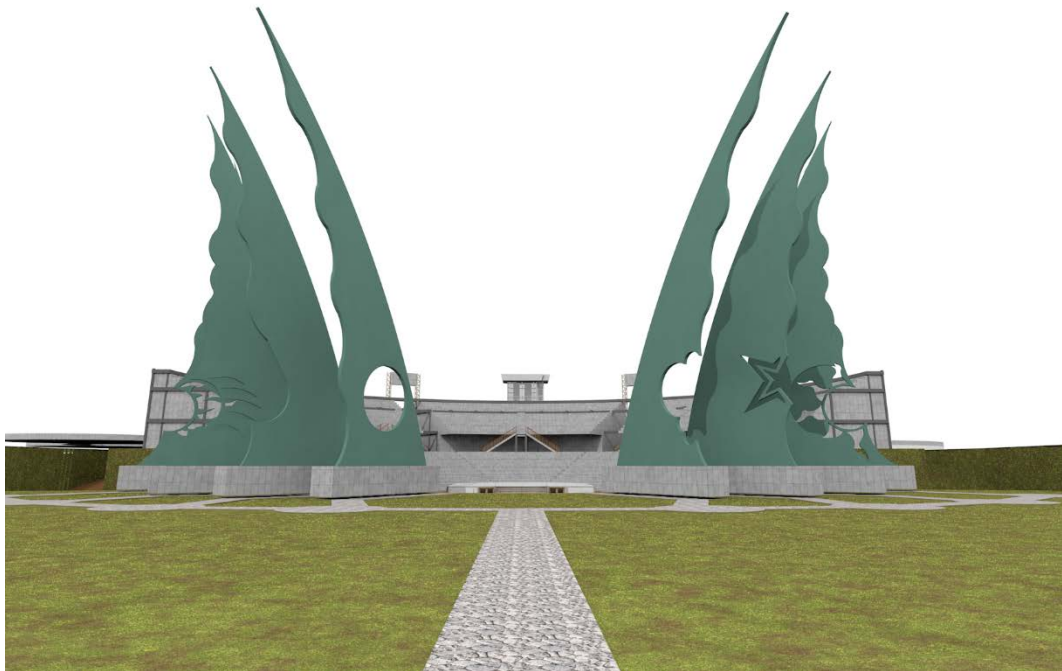
Gambar 4.15 Plaza

 Plaza

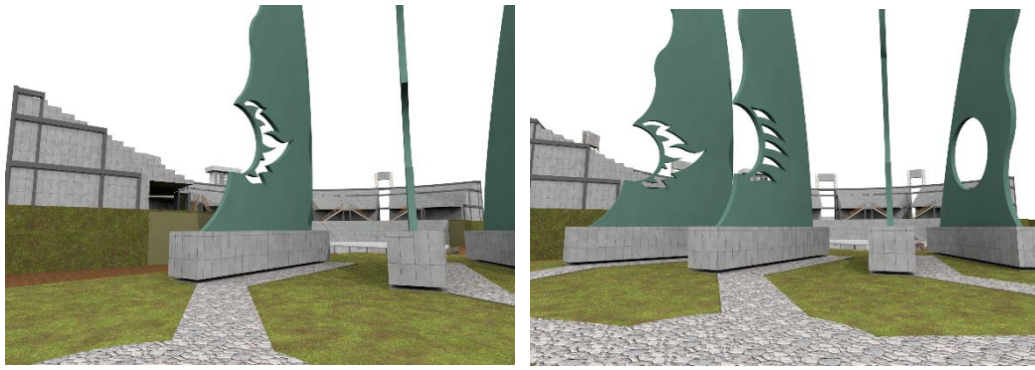
Kemudian, di plaza ini perancang melakukan uji coba titik pandang pada beberapa titik sehingga membuktikan pada jarak dekat ini, pengunjung sudah dapat melihat ke-8 elemen alam Hasta Brata, dan jika lebih mendekat lagi akan melihat detail dari elemen alam Hasta Brata, lalu jika lebih mendekat lagi maka pengunjung akan membaca penjelasan dari elemen alam Hasta Brata tersebut. Untuk uji sendiri dilakukan menggunakan 3D modeling Archicad. Adapun titik-titik pandang sebagai berikut.



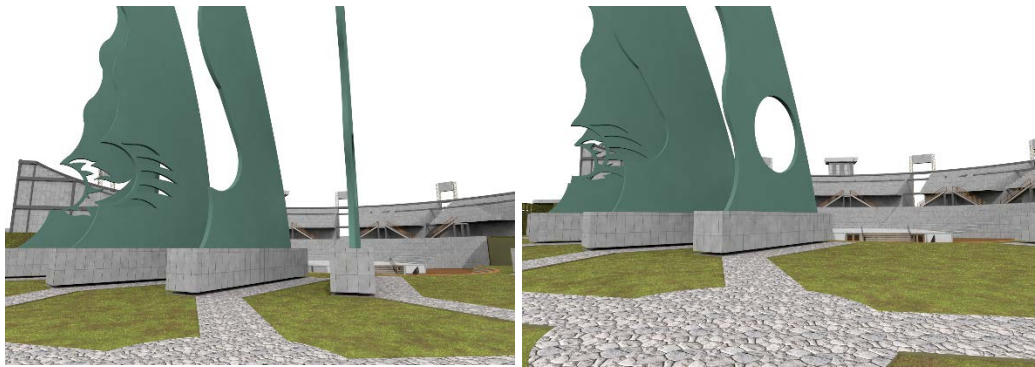
Gambar 4.16 Titik Pandang Tetenger



Gambar 4.17 Titik Pandang 1



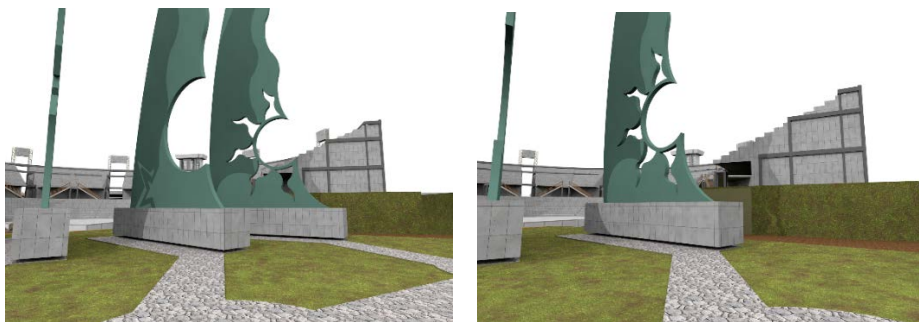
Gambar 4.18 Titik Pandang 2 (kiri) dan Titik Pandang 3 (kanan)



Gambar 4.19 Titik Pandang 4 (kiri) dan Titik Pandang 5 (kanan)



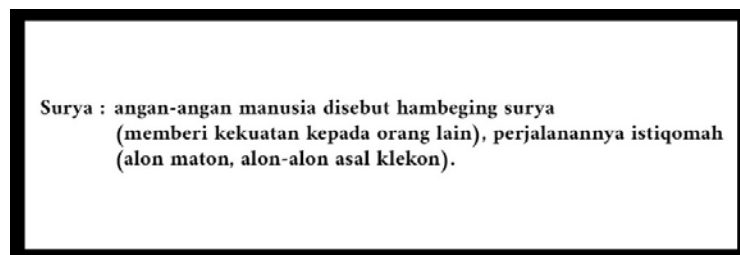
Gambar 4.20 Titik Pandang 5 (kiri) dan Titik Pandang 6 (kanan)



Gambar 4.21 Titik Pandang 7 (kiri) dan Titik Pandang 8 (kanan)

Dari hasil uji titik pandang tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan rancangan path dan peletakan tetenger seperti itu sudah menghasilkan rancangan yang dapat dilihat dan diidentifikasi bagi para pengunjung jika dilihat dari jarak yang dekat.

Kemudian dalam jarak yang lebih dekat lagi, pada bagian dasar tetenger terdapat keterangan tentang 8 elemen alam Hasta Brata yang masing-masing memiliki keterangan sesuai dengan elemen alam yang ada pada tetenger. Dalam hal ini perancang menggunakan ACP yang sudah memiliki pola berlubang bertuliskan keterangan 8 elemen alam Hasta Brata. Kemudian ACP ini di tempelkan pada bagian sisi dasar tetenger sehingga diharapkan pengunjung dapat membaca keterangan yang tertera dan dapat memahami maksud dari bentukan tetenger itu sendiri.

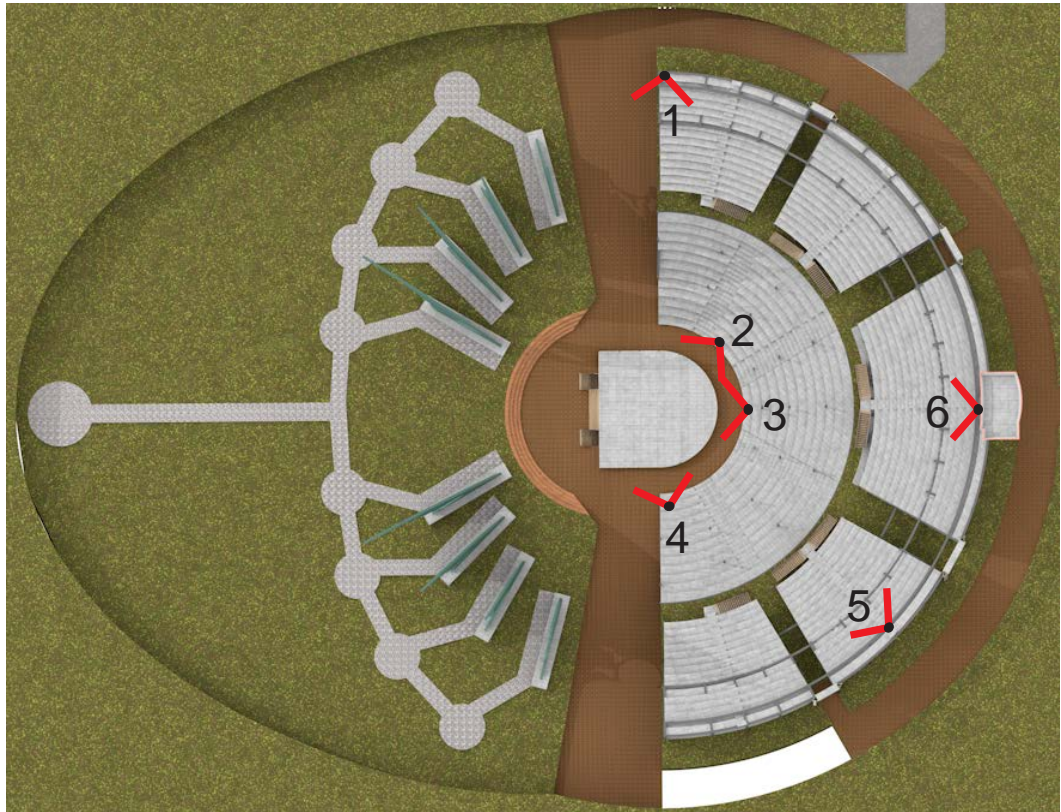


Gambar 4.22 Papan Keterangan Tetenger



Gambar 4.23 Perspektif Papan Keterangan Tetenger

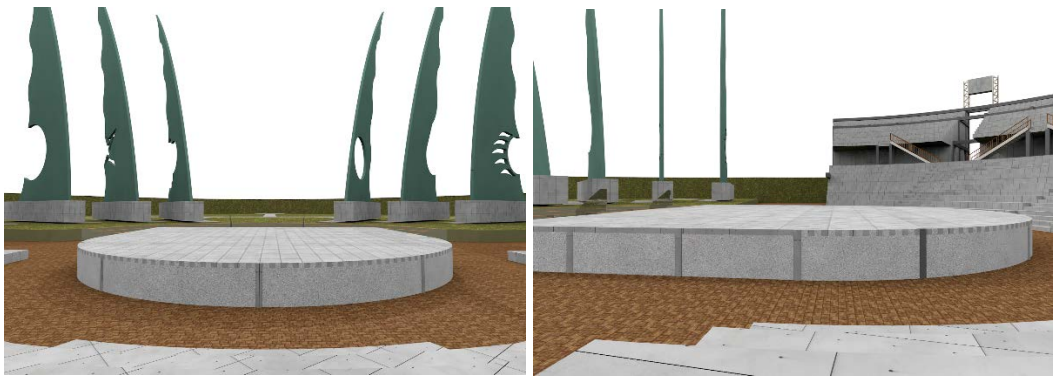
Kemudian perancang melakukan uji coba view terhadap amphitheater, uji coba view dilakukan pada beberapa titik yang dapat mewakili masing-masing tribun.



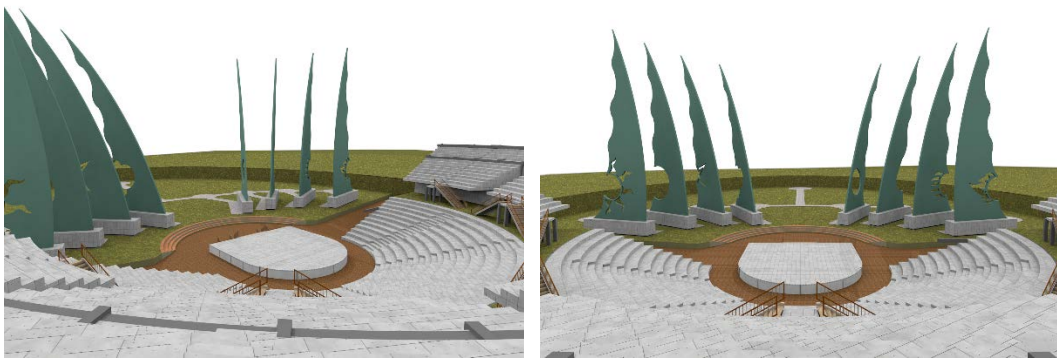
Gambar 4.24 Titik View Amphiteater



Gambar 4.25 Titik Pandang 1(kiri) dan 2(kanan)



Gambar 4.26 Titik Pandang 3(kiri) dan 4(kanan)



Gambar 4.27 Titik Pandang 5(kiri) dan 6(kanan)

Dari uji tersebut dapat dilihat bahwa di titik 6 dan 5 dapat melihat tetenger secara utuh. Di titik 4 dan 3 dapat melihat sebagian tetenger. Dan pada titik 2 dan 1 juga dapat melihat sebagian tetenger.

Hal ini berpengaruh terhadap harga tiket yang nantinya akan dijual kepada pengunjung, yang mana harga tiket pada tribun yang terdapat pada titik 6 akan lebih

mahal dari pada tribun yang berada di titik lain. Selain itu juga tiket termurah terdapat pada tribun yang terdapat di titik 1 dan 2.