

BAB II

KAJIAN TEORI, FAKTA DATA LOKASI/TAPAK DAN PRESEDEN

2.1 Data dan Informasi Program Rancangan

2.1.1 Data Klien dan Pengguna

Perancangan Taman Reptil di Kulon Progo ini merupakan wadah bagi masyarakat pecinta reptil untuk berkumpul, mendapat informasi, pengetahuan dan pelatihan mental bagi anak-anak. Sehingga fungsi bangunan dikelompokkan menjadi 3 yaitu :

- a. Bangunan Pelatihan/Aktraksi.
- b. Bangunan Museum.
- c. Bangunan Pameran.

Berikut data pengguna bangunan Taman Reptil di Kulon Progo :

a. Klien atau pengelola

Pengelola adalah pihak swasta/perorangan pemerhati satwa yang terancam punah, kemudian mengangkat Direktur untuk bertanggung jawab atas pengelolaan pelatihan, museum dan gedung pameran dan dibantu beberapa staf. Semua dalam satu organisasi yang didukung oleh salah satu organisasi terbesar di dunia tentang pengaturan perdagangan dan konservasi (CITES)

b. Staff

Staff merupakan beberapa orang yang diangkat dan dipekerjakan untuk membantu pengelolaan pelatihan, museum, dan pameran yang dibagi menjadi beberapa kelompok dan bagian :

■ Gedung Pelatihan

- Bagian Administrasi Tata Usaha.
 - Melakukan surat menyurat.
 - Melakukan urusan keuangan.
 - Melakukan urusan registrasi siswa pelatihan mental.
- Bagian Pengajar.
 - Melakukan pelatihan terhadap siswa.
 - Melakukan rapat antar anggota pengajar pelatihan mental.

- Bagian Kebersihan.
 - Bertanggung jawab terhadap kebersihan di lingkungan pelatihan.
- **Gedung Museum**
- Bagian Administrasi Tata Usaha.
 - Melakukan surat menyurat.
 - Melakukan urusan keuangan.
 - Melakukan urusan dokumentasi koleksi.
 - Melaksanakan urusan registrasi.
 - Melakukan urusan perlengkapan
- Bagian Edukasi dan Publikasi.
 - Melaksanakan bimbingan edukasi kepada pengunjung museum, seperti : penjelasan tentang museum, dan sejarah koleksi.
 - Melaksanakan program bimbingan ilmiah, seperti : penelitian tentang kerangka satwa dan koleksi yang ada.
 - Melaksanakan publikasi tentang museum sebagai daya tarik wisatawan.
- Bagian Mekanikal Elektrikal Plumbing.
 - Bertanggung jawab untuk melakukan perawatan dan perbaikan sistem elektrikal dan plumbing yang rusak.
- Bagian Kebersihan.
 - Bertanggung jawab terhadap kebersihan di lingkungan museum.
- Bagian Keamanan.
 - Bertanggung jawab menjaga keamanan museum dan area sekitar seperti, tempat pelatihan dan gedung pertunjukan.
 - Bertugas menjaga koleksi museum
 - Mengamati keamanan dari CCTV
 - Bertugas menjaga keamanan staff dan pengunjung Taman Reptil
 - Bekerja sama dengan pihak keamanan wilayah setempat seperti kepolisian dan pemadam kebakaran apabila terjadi hal yang tidak diinginkan, seperti : pencurian dan kebakaran.

■ Gedung Pameran

- Bagian Administrasi Tata Usaha.

- Melakukan surat menyurat.
- Melakukan urusan keuangan.
- Melaksanakan urusan registrasi.
- Melakukan urusan perlengkapan

- Bagian Mekanikal Elektrikal Plumbing.

- Bertanggung jawab untuk melakukan perawatan dan perbaikan sistem elektrikal dan plumbing yang rusak.

- Melaksanakan pengaturan Lighting pada saat pertunjukkan berlangsung

- Bagian Kebersihan.

- Bertanggung jawab terhadap kebersihan di lingkungan gedung pameran.

c. Siswa Pelatihan

Siswa pelatihan/sensasi aktraksi adalah berfokus terhadap anak-anak dengan batas usia dibawah 17 tahun. Kegiatan pelatihan bisa diadakan pada pagi, siang, dan sore hari. Siswa pelatihan dikelompokkan menjadi tiga bagian, yaitu :

- Pelatihan berani dalam menghadapi rasa takut
- Memberi makan buaya
- Berenang bersama buaya

Pelatihan ini adalah bagian dari Taman Reptil yang bertujuan agar anak-anak mampu menghadapi rasa takut sejak dini dan ketika mereka terbiasa dengan rasa takut maka akan lebih siap dalam menghadapi dan memutuskan permasalahan dengan berani.

d. Pengunjung

Pengunjung adalah setiap warga tanpa batasan usia dalam maupun luar negeri. Pengunjung biasanya adalah orang yang berkunjung di tempat wisata yang berada di Kulon Progo, DIY. Pengunjung diklasifikasi menurut kelompok dan jenisnya :

■ Menurut Kelompok.

- Kelompok pengunjung umum.
 - Datang untuk melakukan aktivitas rekreasi.
 - Memiliki rasa ingin tahu terhadap koleksi yang ada di museum.
 - Berkunjung bersama kelompok/rombongan/individu.
 - Menonton kegiatan aktraksi/pertunjukan.

- Mencari informasi tentang konservasi satwa.
- Melakukan pelatihan mental / interaksi dengan satwa.
- Kelompok pengunjung pelajar.
- Waktu kunjungan relatif lama.
- Datang untuk mencari data terkait penelitian penulisan ilmiah.
- Berkunjung bersama kelompok/rombongan/individu.
- Melihat koleksi.
- Melakukan pelatihan interaksi satwa.
- Kelompok pengunjung para Pemerhati Satwa, Peneliti dan Pecinta Reptil.
- Biasanya sering melakukan kunjungan ke museum.
- Datang untuk informasi penelitian atau pembandingan dengan museum lainnya.
- Untuk mencari data penelitian/riset.
- Menonton kegiatan / aktivitas taman.
- Kelompok wisatawan lokal maupun mancanegara.
- Waktu kunjungan tidak terlalu lama.
- Datang untuk menikmati koleksi dan berekreasi.
- Berkunjung bersama kelompok/rombongan/individu.
- Melihat koleksi.
- Melakukan pelatihan interaksi satwa.

2.1.2 Kajian Teori Taman

i. Pengertian Umum Taman

- Pengertian Taman menurut KBBI adalah kebun yang ditanami dengan bunga-bunga dan sebagainya (tempat bersenang-senang) dan
- Sedangkan taman wisata ialah hutan wisata yang memiliki keindahan alam, baik keindahan nabati, hewani, maupun alam itu sendiri yang mempunyai corak khas untuk dimanfaatkan bagi kepentingan rekreasi dan kekonservasian.

Sumber : <http://kbbi.web.id/taman>

ii. Pengertian Umum Taman Reptil

■ Taman Margasatwa adalah tempat hewan dipelihara dalam lingkungan buatan, dan dipertunjukkan kepada publik. Selain sebagai tempat rekreasi, kebun binatang berfungsi sebagai tempat pendidikan, riset, dan tempat konservasi untuk satwa terancam punah. Binatang yang dipelihara di kebun binatang sebagian besar adalah hewan yang hidup di darat, sedangkan satwa air dipelihara di akuarium.

Sumber : <http://kbbi.web.id/margasatwa>

2.1.3 Kajian Teori Gedung Pameran

i. Pengertian Pameran

Pengertian Pameran menurut KBBI adalah pertunjukan hasil karya seni, barang hasil produksi, dan sebagainya

ii. Fungsi gedung Pameran

Gedung pertunjukan TAMAN REPTIL KULON PROGO ini diperuntukan untuk memperlihatkan satwa reptil yang terancam punah yang ada di Indonesia, seperti : Ular, kadal besar, buaya, kura-kura, dan penyu.

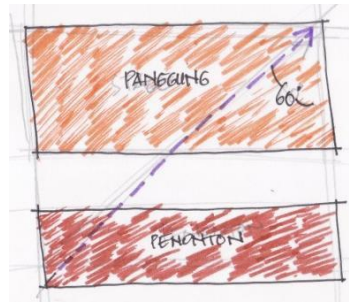
iii. Teori Galeri dan tempat menonton

Pada sebuah pameran galeri banyak aspek standart yang harus diperhatikan, seperti panggung/kandang satwa dan sirkulasi pengunjung.

Tempat untuk penonton yang digunakan dalam rancangan adalah tempat dari berbagai arah tanpa membuat satwa merasa terganggu. Berikut aspek-aspek yang mempengaruhi view dan sirkulasi penonton :

1. Sudut pandang penonton depan terhadap panggung

Sudut pandang maksimal dari penonton paling depan kearah kandang dengan sudut bersebrangan adalah kurang lebih 60°.



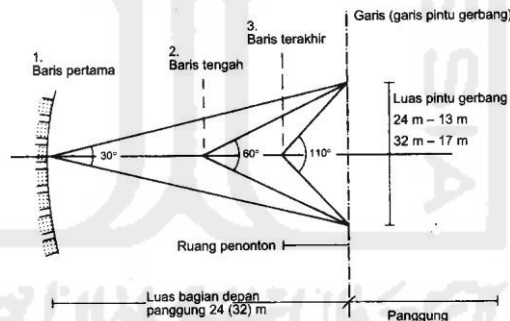
Gambar 2.1 Sudut pandang arah bersebrangan

Sumber : Ernest Neufert, Data Arsitek Jilid 2

Penonton pada bagian paling depan harus dapat melihat kegiatan di panggung/kandang dengan sudut bersebrangan. Sehingga sudut pandang arah bersebrangan akan menentukan jarak penonton. Sudut pandang arah bersebrangan berfungsi mengatur luasan / lebar panggung agar posisi satwa dapat dinikmati oleh seluruh penonton.

2. Sudut pandang mata yang ideal

Sudut pandang datar tanpa gerak mata adalah sudut mata yang ideal, dengan sudut pandang besar kurang lebih 30°.



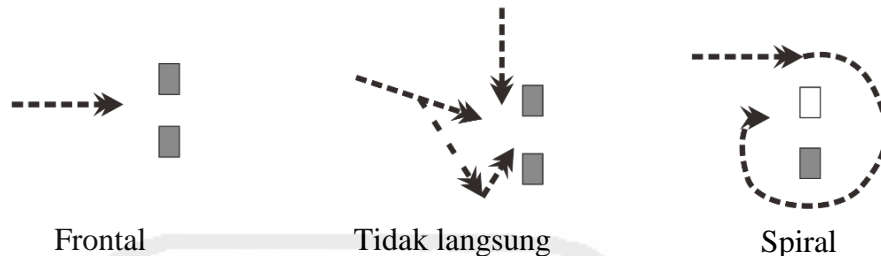
Gambar 2.2 Sudut pandang mata yang ideal

Sumber : Ernest Neufert, Data Arsitek Jilid 2

Dengan arah sudut pandang ke panggung 30°, maka jarak mata menerima gambar dapat menikmati keseluruhan yang ada dipanggung tanpa perlu menoleh kekanan atau ke kiri. Sehingga dengan standart ini dapat menentukan jarak panggung dengan penonton yang ideal agar terlihat jelas dan nyaman untuk dinikmati.

iv. Pengelompokan Sirkulasi

Menurut Francis D.K Ching, terdapat beberapa tipe sirkulasi dalam bangunan, berikut adalah jenis-jenis tipe sirkulasi berdasarkan Bentuk, Ruang, dan Tatanan dikelompokkan menjadi 3, yaitu :



Gambar 2.3 Tipe sirkulasi

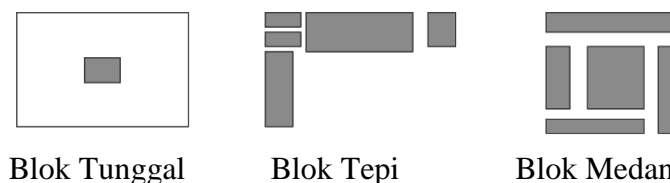
Sumber : Penulis

Dari kesimpulan diatas layout tempat duduk yang digunakan adalah jenis spiral dibagian depan kandang dan frontal dibagian belakang. Tempat dengan sensasi ialah dari atas, dimana pengunjung dapat menikmati suasana seperti berada didalam kandang. untuk tempat menonton dibagi menjadi 2 yaitu menggunakan kursi dan berdiri agar lebih bebas

v. Teori Tata Ruang Pameran dan Pusat Aktraksi

Tipologi tata massa bangunan terdapat 3 tipe, berikut adalah penjabaran dari ketiga tipe tata massa bangunan tersebut: (Zahn, M, 2000, cited by Zulyasman) :

- **Blok Tunggal** : Semua ruang tergabung menjadi satu sehingga mengurangi privasi, Mudah untuk mengaplikasikan teknologi untuk move, high, and low building, Utilitas mudah dan distribusi lebih cepat.
- **Blok Tepi** : View kurang maksimal
- **Blok Medan** : Sangat organis namun kurang mendukung high, move and low building, Utilitas kurang hemat dan distribusi tidak cepat



Gambar 2.4 Tipologi tata ruang bangunan

Sumber : Zepoint Studio Teori Figure-Ground.html

2.1.4 Kajian Teori Museum

i. Pengertian Museum

- Menurut *Museum Association (United Kingdom)* dalam Ambrose dan Paine (1993:8), museum adalah lembaga yang mengumpulkan, mendokumentasikan, mengawetkan, memamerkan, dan menafsirkan bukti material dan informasi terkait dengan kepentingan publik.
- Menurut *American Association of Museum* dalam Ambrose dan Paine (1992:8), museum adalah sebuah lembaga tetap yang non-profit dan terkemuka, tidak hadir dengan tujuan utama melakukan pameran sementara, bebas dari pajak penghasilan federal dan negara, terbuka untuk publik dan diberikan untuk kepentingan umum, untuk tujuan konservasi dan melestarikan, pembelajaran, penafsiran, perakitan, dan menunjukkan kepada publik mengenai instruksi-nya dan objek yang dapat dinikmati, serta contoh/model dari nilai pendidikan dan konservasi, termasuk seni, ilmu pengetahuan (baik bernyawa maupun tak bernyawa), material bersejarah dan berteknologi.
- Museum adalah institusi permanen, nirlaba, melayani kebutuhan publik, dengan sifat terbuka, dengan cara melakukan usaha pengkoleksian, mengkonservasi, meriset, mengkomunikasi, dan memamerkan benda nyata kepada masyarakat untuk kebutuhan studi, pendidikan dan rekreasi. (*International Council of Museum*)

ii. Klasifikasi Museum

Menurut Timothy ambrose and Crispin paine (1993), museum dikelompokkan menjadi sepuluh kategori, yaitu :

- a. General museums (Museum Umum).
- b. Archaeology museums (Museum Arkeologi).
- c. Art museums (Museum Seni).
- d. History museums (Sejarah Museum).
- e. Ethnography museums (Museum Etnografi).
- f. Natural history museums (Museum Ilmu Alam).
- g. Geology museums (Museum Geologi).
- h. Science museums (Museum Ilmu).
- i. Military museums (Museum Militer).
- j. Industrial museums (Museum Industri).

Berdasarkan klasifikasinya museum Taman Reptil Kulon Progo termasuk dalam Museum Seni.

Menurut penyelenggaranya, pada umumnya museum diselenggarakan oleh dua instansi, yaitu :

- a. Museum pemerintah, yaitu museum yang didirikan dan dikelola oleh pemerintah daerah maupun pusat.
- b. Museum Swasta, yaitu museum yang didirikan dan dikelola oleh perorangan atau kelompok.

Berdasarkan penyelenggaranya, Museum Taman Reptil diselenggarakan oleh instansi Swasta didirikan oleh perorangan atau kelompok.

Berdasarkan wilayah museum dibagi menjadi 3, yaitu :

- a. Museum nasional, yaitu museum yang memiliki koleksi skala nasional/dari berbagai daerah yang berada di Indonesia.
- b. Museum daerah, yaitu museum yang mempunyai lingkup koleksi lebih kecil dari skala nasional.
- c. Museum lokal, yaitu museum yang benda koleksinya sangat terbatas dalam suatu daerah tersebut.

Berdasarkan pembagian wilayahnya Museum digolongkan Museum Lokal, dimana benda koleksinya sangat terbatas dalam suatu daerah.

iii. Tugas dan Fungsi dari Museum

■ Tugas Museum

- a. Memamerkan koleksi.
- b. Tugas Museum sebagai tempat pameran hasil karya dari siswa pelatihan untuk dijual kepada pengunjung Museum (sebagai tempat promosi).

■ Fungsi Museum

Museum memiliki fungsi yang lebih dari sebagai tempat pameran. Menurut Lord bagi lembaga terkait dan juga kurator profesional, museum memiliki fungsi antara lain (20002:12) :

- a. Mengumpulkan
Akusisi karya seni, artefak, atau spesimen yang dalam banyak kasus ada kriteria dimana hanya kurator atau bahkan direktur yang mampu menainya.

b. Pelestarian

Museum berkomitmen untuk pelestarian materi konservasi yang mereka perhatikan (kurator dan profesional lainnya). Oleh karena itu keamanan, konservasi, dan pengelolaan koleksi menjadi perhatian penting bagi museum.

c. Penelitian

Koleksi museum sebagai suatu yang berharga dari sebuah pengetahuan yang didokumentasikan. Penelitian berkaitan dengan pengumpulan dan pelestarian untuk objek yang akan ditempatkan di dalam museum. Inilah fungsi yang mendasari kegiatan museum, yang memiliki prioritas lebih ketimbang pameran.

Dapat disimpulkan fungsi museum di Taman Reptil di Kulon Progo untuk melengkapi dan memberikan gambaran kegiatan satwa punah yang tidak ada di gedung pameran dan sebagai destinasi wisata.

■ **Kegiatan Dalam Museum**

Kegiatan dalam Museum dapat dikelompokkan menjadi 3 menurut bentuk kegiatan, yaitu :

1. Kegiatan Pendidikan.
2. Pengelola.
3. Kegiatan Konservasi.
4. Penjualan.
5. Kegiatan pameran tidak tetap (exhibition).

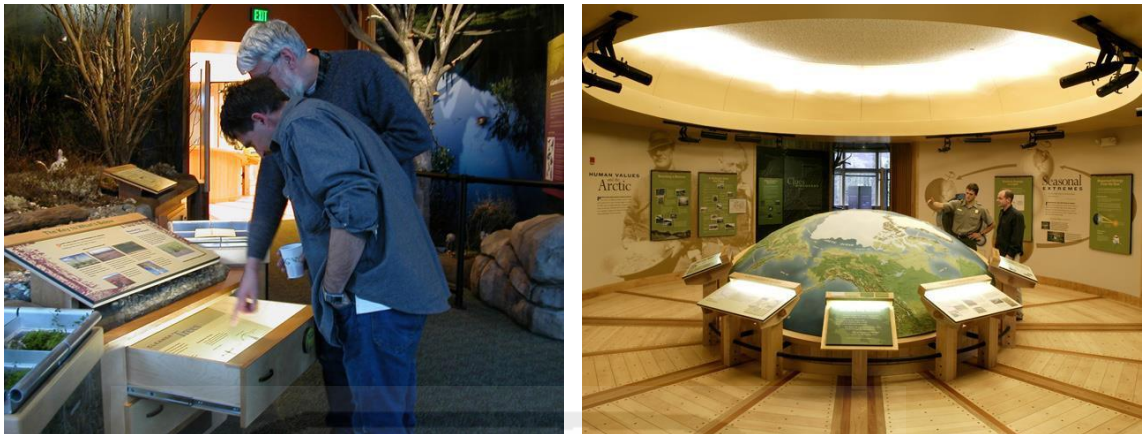
2.1.5 Koleksi Museum

Koleksi benda pada museum, seperti :

- a. Koleksi Satwa (Kelas Reptil), meliputi :
 - Sejarah Reptil.
 - Proses Penyelamatan Reptil khususnya penyu.
 - Kerangka terpendam (Tulang-Tulang) sebagai rangsangan motorik anak-anak.
 - Pengenalan jenis-jenis Satwa yang telah punah.

TAMAN REPTIL KULON PROGO

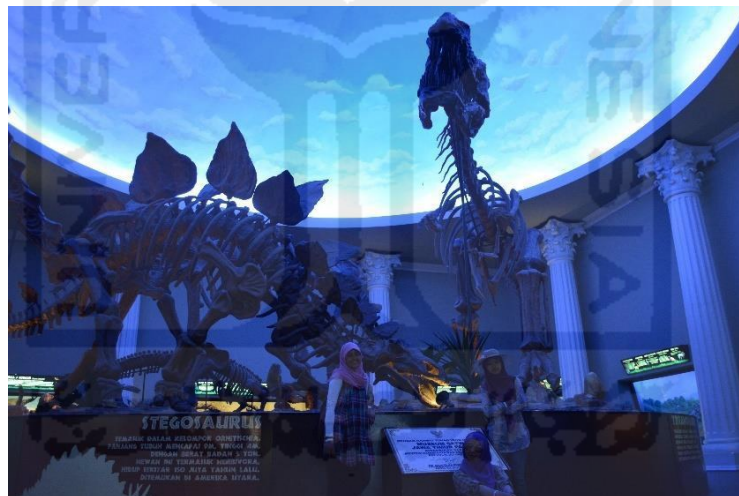
Pusat Konservasi Dengan Penekanan Desain Arsitektur Berdasarkan Perilaku Reptil



Gambar 2.5 Ilustrasi jenis-jenis penginformasian museum

Sumber : Koleksi Museum

- Karakter dan Perilaku setiap Reptil.
- Berbagai macam cerita tentang kepunahan.
- Tata letak galeri reptil yang telah punah.



Gambar 2.6 Ilustrasi Museum Satwa

Sumber : Koleksi Museum Jatim Park Malang

- Proses perawatan reptil.
 - Kerangka utuh nenek moyang reptil.
- b. Reproduksi Reptil, meliputi :
- Patung proses penetasan telur.
 - Proses perburuan reptil
 - Pengenalan jenis-jenis reptil

2.2 Data dan Informasi Tema Rancangan

2.2.1 Kajian Narasi dalam Arsitektur

Dalam Buku Epic Space, 1992 sebuah Cerita dapat di terjemahkan kedalam ranah arsitektur, seperti :

- Lansekap
- Skala
- Transformasi/Perubahan rupa (Bentuk, sifat, fungsi dan sebagainya).
- Psikologi arsitektur
- Pada Bahan Bangunan
- Metamorfosis/perubahan susunan/bentuk.
- Imajiner
- Metafora
- Lifestyle
- Ruang
- Lansekap
- Lingkungan hidup
- Masa kini/kontemporer
- Tata Letak Bangunan

Dari bermacam-macam penekanan arsitektur maka yang akan diterapkan kedalam rancangan TAMAN REPTIL KULON PROGO adalah, Skala, Tata Letak bangunan, Bentuk, dan Material.

2.2.2 Pengertian Pusat Konservasi

Menurut KBBI pengertian Konservasi ialah pemeliharaan dan perlindungan sesuatu secara teratur untuk mencegah kerusakan dan kemusnahan dengan jalan mengawetkan, pengawetan, pelestarian.

Konservasi pada umumnya bergerak dalam bentuk penyelamatan. Pada arsitektur biasanya konservasi bersifat menjaga, maka dari itu perlu dinarasikan kedalam ranah arsitektur, sebagai berikut :

- tata letak
- bentuk
- material
- skala dan sebagainya.

Dalam hal ini konservasi di ambil dari pengembangan dari beberapa titik konservasi yang sudah ada, yaitu konservasi penyu yang telah dilakukan oleh masyarakat setempat. Narasi satwa diterjemahkan kedalam arsitektur sehingga dapat menghasilkan rancangan yang saling berhubungan dan mempunyai ekspresi bangunan penyelamatan.

2.2.3 Pengertian Perilaku Satwa

■ Perilaku menurut Wikipedia adalah kebiasaan yang dipengaruhi oleh adat, sikap, emosi, nilai, etika, kekuasaan, dan genetika.

■ Perilaku Satwa atau Etologi (dari bahasa Yunani: ἦθος, ethos, "karakter"; dan -λογία, -logia) menurut Wikipedia adalah suatu cabang ilmu zoologi yang mempelajari perilaku atau tingkah laku hewan, mekanisme serta faktor-faktor penyebabnya.

Desain berdasarkan perilaku satwa ialah merancang bangunan berdasarkan sifat, karakter, dan kebiasaan satwa tersebut dengan mempertimbangkan aspek habitat dari satwa itu sendiri sehingga satwa tetap seperti berada dalam habitat aslinya

2.2.4 Reptil Langka Yang Terancam Punah

Menurut database IUCN Redlist, 6 spesies reptil di Indonesia berstatus Critically Endangered. Ini merupakan status keterancaman tertinggi sebelum punah.

Selain berstatuskan Critically Endangered sebanyak 9 spesies reptil Indonesia menyandang status Endangered atau Terancam Punah. jenis reptil tersebut adalah :

Tabel 2.1 Reptil yang terancam punah

No	Nama	Ordo	Lokasi	Habitat	Status
1	Kura-kura Hutan Sulawesi (Leucocephalon yuwonoi)	Testudines	Indonesia	Rumput, tanah lembab	CITES Apendik II
2	Kura-kura Rote (Chelodina mccordi)	Testudines	Indonesia	Air rawa, danau, sawah	CITES Apendik II
3	Penyu Belimbing (Dermochelys coriacea)	Testudines	Indonesia	Air laut, pasir pantai	CITES Apendik I
4	Penyu Sisik (Eretmochelys imbricata)	Testudines	Indonesia	Air laut, pasir pantai	CITES Apendik I

TAMAN REPTIL KULON PROGO

Pusat Konservasi Dengan Penekanan Desain Arsitektur Berdasarkan Perilaku Reptil

5	Buaya Siam (<i>Crocodylus siamensis</i>)	Crocodylia	Indonesia (Jawa, Kalimantan)	Rawa-rawa, sungai, danau	CITES Apendik I
6	Black python (<i>Morelia boeleni</i>)	Squamata	Indonesia, Papua New Guinea	Tanah, pohon	CITES Apendik II
7	Carpet python (<i>Morelia spilota</i>)	Squamata	Australia, Indonesia, Papua New Guinea	Tanah dengan semak-semak, pohon	CITES Apendik II
8	Green Tree python (<i>Morelia viridis</i> Synonym: <i>Chondropython viridis</i>)	Squamata	Australia, Indonesia, Papua New Guinea	Semak belukar, pohon, hutan hujan	CITES Apendik II
9	Gila Monster (<i>Heloderma Suspectum</i>)	Squamata	Barat daya Amerika Serikat dan Utara Meksiko	Tanah kering bebatuan, gurun pasir	CITES Apendik II
10	Iguana Badak (<i>Cyclura onchiopsis</i>)	Squamata	Pulau Navassa, Hindia Barat	Bebatuan, pesisir pantai	Punah di alam

(Sumber : CITES.com, 2015)

Dalam penjelasan diatas perlu dilakukan pengelompokan berdasarkan habitat dan karakter dari reptil tersebut untuk menyimpulkan pokok-pokok pesan konservasi yang akan disampaikan kepada pengunjung dan dikelompokan menjadi 3 bagian (squamata, crocodilia, testudines), yaitu:

Tabel 2.2 Pembagian area berdasarkan karakter

Pembagian Area	Squamata	Crocodylia	Testudines
Area dibagi berdasarkan taksonomi reptil agar pengunjung lebih mudah menklasifikasikan ordonya (squamata, testudines, crocodilia)	Pengunjung berinteraksi dengan <i>ular</i> dan <i>kadal</i> yang gesit dan lincah. (Interaksi yang memberikan kesan takjub)	Pengunjung berenang bersama <i>buaya</i> yang buas dan agresif (Interaksi yang memberikan kesan keberanian)	Pengunjung Berinteraksi dengan <i>penyu</i> dan <i>kura-kura</i> yang lambat (Interaksi yang memberikan kesan ingin menolong)

(Sumber : Penulis, 2015)

2.2.5 Teori Ruang

i. Pengertian Ruang

Dalam buku Perancangan Eksterior dalam Arsitektur (1986) Yoshinobu Ashihara mengemukakan bahwa ruang diklasifikasikan menjadi 4 bagian, yaitu :

1. Ruang Non Arsitektur Adalah ruang-ruang yang dihasilkan pada keadaan-keadaan tak disengaja atau tak direncanakan. Ciri khas dari ruang non arsitektural ini adalah tidak adanya penggunaan material-material arsitektur permanen. Ruang dibentuk oleh bayangan yang dihasilkan dari penyinaran matahari, suara yang diteriakkan oleh manusia pada suatu titik tertentu, nurani manusia sepasang kekasih yang memayungi diri dari hujan, tikar -alas duduk-duduk rekreasi pantai dan sebagainya.

2. Ruang Alam Adalah ruang yang belum atau tidak terjamah manusia. Misalnya lembah, ngarai, gunung dan sebagainya.

3. Ruang Luar Adalah ruang arsitektural yang terdiri dari elemen-elemen pembentuk ruang berupa alas dan dinding. Istilah lain ruang luar adalah arsitektur tanpa atap. Ekspresi dari ruang luar adalah banyak diwarnai pohon-pohonan, air, bebatuan alam, sculpture, furniture semen dan sebagainya.

4. Ruang Dalam Adalah ruang arsitektural yang terdiri dari elemen-elemen pembentuk ruang berupa alas, dinding dan atap. Ekspresi dari ruang dalam banyak diwarnai oleh keramik, batu bata, batu-batuan terolah dan sebagainya.

Dalam skala besar/perkotaan, ruang luar dan dalam diistilahkan ruang urban. Dalam lingkup ruang urban ini, ada istilah mengenai street picture, yaitu merupakan jaringan jalan kendaraan. Oleh Yoshinobu Ashihara tentang ruang urban, street picture adalah sebagai ruang luar automobile dan ruang luar non street picture sebagai ruang luar human being.

ii. Pengalaman Spasial

Pengertian pengalaman menurut KBBI adalah sesuatu yang pernah dialami/dirasai, sedangkan pengertian spasial menurut KBBI adalah berkenaan dengan ruang atau tempat.

Berdasarkan pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa pengertian pengalaman spasial adalah sesuatu yang dialami atau dirasakan pada sebuah ruang dalam atau luar.

2.3 Data dan Informasi Tapak

2.3.1 Data Lokasi dan Site

Kulon Progo di kawasan Pantai Trisik, Kecamatan Galur Desa Banaran. Area ini dapat diakses dari Kota Yogyakarta selama ± 2 jam dengan kendaraan pribadi (20 Km dari Wates dan 30 km dari Jogja). Kawasan ini merupakan kawasan dengan aktivitas wisata dan industri yang kental. Mayoritas mata pencaharian warga sekitar ialah petani dan nelayan.



Gambar 2.7 Peta DIY dan peta Kabupaten Kulon Progo

Sumber : Google Earth, 2015

Pantai menjadi pemandangan yang tak asing pada kawasan ini. Pantai yang terdapat pada kawasan perancangan ini ialah Pantai Trisik. pantai ini berbatasan langsung dengan Samudera Hindia. Di sekitar pantai ini dapat kita jumpai pasir besi yang berwarna hitam dengan industri mikronya yaitu tambak udang, terdapat pasir besi di kawasan Pantai Trisik. Hal ini tentu menjadi hal yang berbeda bagi wisatawan dikarenakan pasir besi yang berwarna hitam yang ada di kawasan ini, dengan beberapa penangkaran penyu yang terdapat di beberapa titik konservasi, yang akan

TAMAN REPTIL KULON PROGO

Pusat Konservasi Dengan Penekanan Desain Arsitektur Berdasarkan Perilaku Reptil

menambah minat wisatawan untuk mempelajari satwa setelah dirancang taman yang menyampaikan pesan-pesan pembelajaran konservasi kepada wisatawan.

Site berlokasi di Kabupaten Kulon Progo, Kecamatan Wates.

Luas lahan untuk merancang Taman Reptil sekitar 2 Ha, dengan batas Site :

Sebelah Utara : Pertanian, jalan Wates (jembatan)

Sebelah Timur : Sungai Progo, Kabupaten Bantul

Sebelah Selatan : Penambak ikan, Wisata Pantai, Samudera Hindia

Sebelah Barat : Pengairan, Pertanian, (perencanaan industri mikro)



Gambar 2.8 Kondisi sekitar site

Sumber : Penulis, 2015

1. Kamera A memperlihatkan area pertanian yang menjadi lahan ekonomi masyarakat sekitar namun masuk dalam daftar area industri mikro.
2. Kamera B menunjukkan bahwa lokasi disepanjang sungai Progo menjadi lahan untuk mengeruk pasir hasil erupsi dari merapi.
3. Kamera C menunjukan area penambakan udang menjadi industri yang sangat menguntungkan bagi masyarakat setempat.
4. Kamera D menunjukkan area sungai yang perlu diperhatikan dan dijaga agar kondisi tanahnya tetap terjaga.

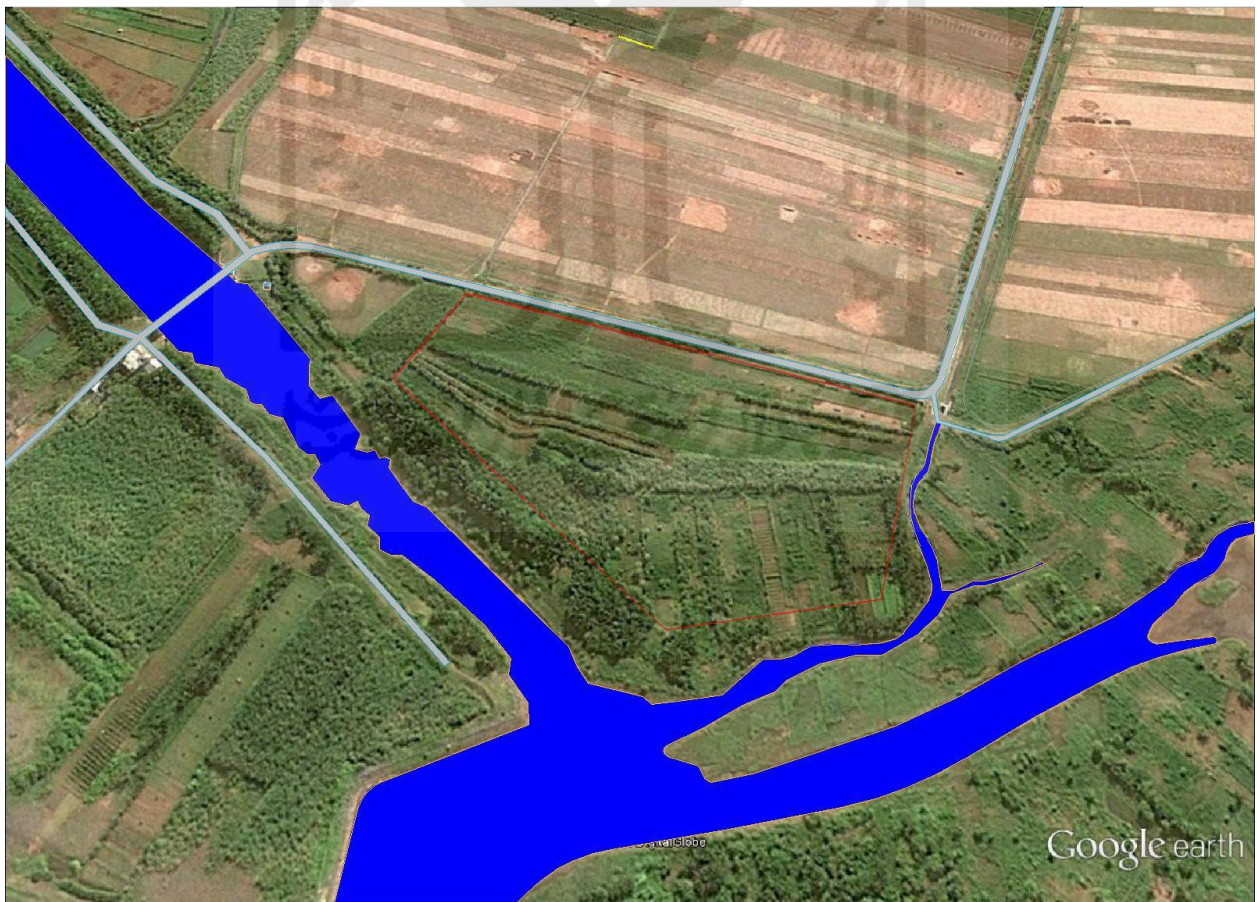
TAMAN REPTIL KULON PROGO

Pusat Konservasi Dengan Penekanan Desain Arsitektur Berdasarkan Perilaku Reptil



Gambar 2.9 Analisis Site

Sumber : Google Earth, 2015



Gambar 2.100 Kondisi site Taman Reptil

Sumber : Google Earth, 2015

2.3.2 Karakteristik Site

Karakter site perancangan pada pandangan ke arah timur, selatan, dikelilingi oleh bentang air sungai yang merupakan sumber mata air yang akan dimanfaatkan kedalam site. Selain itu, site berada di area dekat pantai sehingga mudah untuk diakses oleh siapapun yang berekreasi di pantai Trisik.

Variabel-variabel pada site yang berpengaruh pada rancangan :

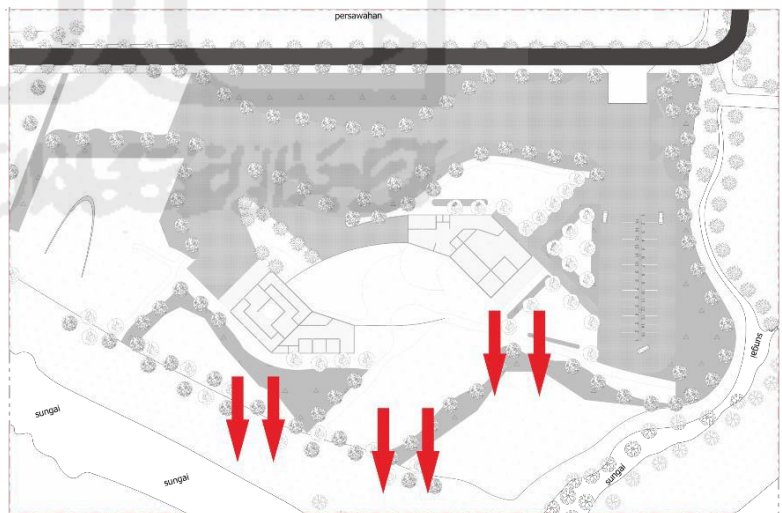
- 1. Site membentuk dengan luas 3 Ha di kurangi menjadi 2 Ha berdasarkan standar pembuatan taman konservasi.



Gambar 2.111 Pemilihan site area sudut sungai

Sumber : Penulis, 2015

- 2. Membuka view ke arah pantai pada bagian selatan Site, dan bentang alam pada bagian selatan



Gambar 2.112 Potensi view skitar site

Sumber : Penulis, 2015