

BAB III

KAJIAN PROGRAM, KAJIAN TEMA / PEMECAHAN MASALAH / PENEKANAN, KAJIAN TAPAK

3.1 Kajian Program

3.1.1 Alur Kegiatan penggunaan Taman Reptil

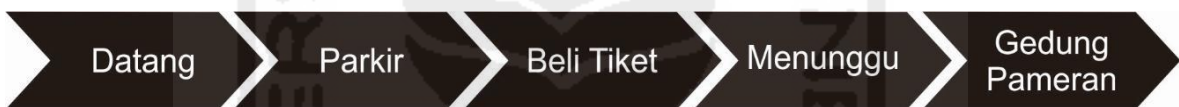
Pengguna Taman Reptil dibagi menjadi 2, yaitu :

1. Pengunjung

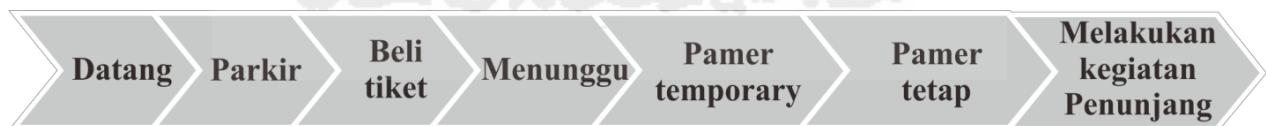
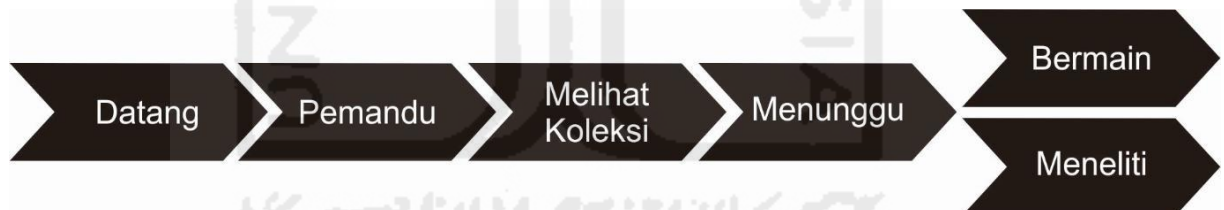
Pengunjung Taman Reptil dibedakan menjadi pengunjung yang mengikuti alur dan pengunjung yang tidak menikmati alur seperti : melakukan kegiatan seminar, penelitian, aktivitas penunjang, melihat museum dan area pelatihan anak/aktraksi.

2. Alur Kegiatan Taman Reptil Kulon Progo :

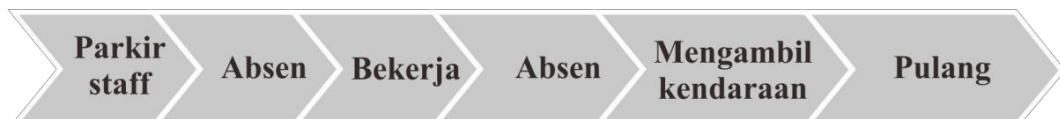
a. Pengunjung gedung pameran



b. Pengunjung Museum



c. Kegiatan Staff

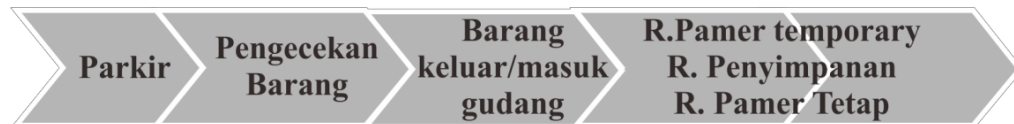


d. Kegiatan Pelatihan / Aktraksi





e. Kegiatan Objek



3.1.2 Pengelompokan Ruang

Ruang pada Taman Reptil ini dikelompokkan menjadi 3 zonase ruang, yaitu :

a. Zonase Pameran, meliputi :

- *Pengenalan Squamata*
- Hall
- Galeri Satwa Ular
- Galeri Satwa Kadal
- *Pengenalan Testudines*
- Galeri Kura-kura
- Galeri Penyu
- *Pengenalan Crocodilia*
- Kandang Buaya
- Kandang Anak Buaya
- Kantor Staff
- Ruang Pengelola
- Ruang administrasi dan Locket
- Ruang Arsip
- Lavatory
- Gudang

b. Zonase Museum

- Kantor Pengelola (Penunjang), meliputi :ruang tunggu, administrasi, ruang rapat, pantry, ruang arsip, ruang staff, ruang penelitian, ruang arsip, ruang kepala, dan toilet
- Area publik, meliputi lobby dan hall

TAMAN REPTIL KULON PROGO

Pusat Konservasi Dengan Penekanan Desain Arsitektur Berdasarkan Perilaku Reptil

- **Area koleksi Purba**, meliputi : sejarah reptil dipulau Nusantara, Proses Perkembangan Reptil, Pengenalan Reptil (Nama-Nama Reptil), Pengenalan Sifat-sifat/karakter Reptil, dan Kerangka Reptil Purba.
 - **Area koleksi Maya**, meliputi : Jenis-Jenis Naga, Pengolahan Interior Yang Menjadi Bentuk Skinwall Arsitekturalnya.
 - **Area Koleksi Punah**, meliputi : Sejarah Kepunahan, Pengenalan Satwa Punah, Alasan Mereka Untuk Diselamatkan.
 - **Area Koleksi Mati**, Meliputi : Pengelompokan Taksonomi, Ancaman-Ancaman Yang Reptil Hadapi di Alam Liar dan pengenalan Jenis Perilaku Reptil.
 - **Dolanan Anak** : Area Bermain Anak-Anak (Arkeolog)
- c. Zonase Pertunjukan dan Pelatihan (Mental)
- Kantor Pengelola (Penunjang), meliputi : ruang tunggu, Administrasi, ruang rapat, pantry, ruang arsip, ruang staff, ruang arsip, ruang kepala, dan toilet.

3.1.3 Kebutuhan Ruang

i. Kebutuhan Ruang Taman

Tabel 3.1 Tabel kebutuhan area pelatihan

Nama Ruang	Standart Ruang		Kapasitas (Orang)	Besaran Unit		Luas Ruang (m ²)	Jumlah Ruang	Total Luas (M ²)	Keterangan
	M ²	Satuan		panjang	lebar				
Hall/Lobby	1,5	Tiap 1 orang	120			180	1	180	
R. Staff Pembimbing	3,24	Tiap 1 orang	40	-	-	129,6	1	129,6	Jumlah orang menghitung dari staff
R. Ganti Pakaian	-	-	-	4	8	32	2	64	Pamulangan 3x5 m
R. Pengenalan	-	-	-	6	8	48	2	96	Survey Habirandha Ruang Pelatihan 2 ruang, 5x7m
Berenang	-		-	12	18	216	1	216	Pendopo Kaneman
Administrasi	-		3	6	6	36	1	36	Menyesuaikan dlm perancangan
R. Arsip	-		-	6	12	72	1	72	Menyesuaikan dlm perancangan
Gudang	-		-	6	12	72	1	72	Menyesuaikan dlm perancangan
Toilet	2,5	unit	6	1,25	2	15	1	15	Menyesuaikan dlm perancangan

Sumber : Penulis, 2015

TAMAN REPTIL KULON PROGO*Pusat Konservasi Dengan Penekanan Desain Arsitektur Berdasarkan Perilaku Reptil***ii. Kebutuhan Ruang Museum****Tabel 3.2** Kebutuhan ruang museum area publik tanpa koleksi

Nama Ruang	Standart Ruang		Kapasitas (Orang)	Besaran Unit		Luas Ruang (m2)	Jumlah Ruang	Total Luas (M2)	Keterangan
	M2	Satuan		panjang	lebar				
Lobby	1,5	Tiap 1 orang	120	-	-	180	1	180	
Loket dan ruang informasi	3,24	Tiap 1 orang	3	-	-	9,72	1	9,72	
Souvenir shop	3,24	Tiap 1 orang	20	-	-	64,8	1	64,8	Menyesuaikan dalam perancangan
Ruang tunggu	3,24	Tiap 1 orang	40	-	-	129,6	1	129,6	
Pos Jaga	12	unit	1	3	4	12	1	12	Menyesuaikan dalam perancangan
Lavatory	2,5	unit	6	1,25	2	15	1	15	Menyesuaikan dalam perancangan

Sumber : Penulis, 2015

Tabel 3.3 Kebutuhan ruang museum area publik dengan koleksi

Nama Ruang	Standart Ruang		Kapasitas (Orang)	Besaran Unit		Luas Ruang (m2)	Jumlah Ruang	Total Luas (M2)	Keterangan
	M2	Satuan		panjang	lebar				
Ruang Pamer Tetap	3,24	Tiap 1 orang	120	-	-	388,8	2	777,6	
Ruang Pamer Temporary indoor	3,24	Tiap 1 orang	120	-	-	388,8	1	388,8	
Ruang Pamer Temporary outdoor	3,24	Tiap 1 orang	120	-	-	388,8	1	388,8	
Ruang audio Visual	3,24	Tiap 1 orang	40	-	-	129,6	1	129,6	
Lavatory	2,5	unit	6	1,25	2	15	1	15	Menyesuaikan dalam perancangan

Sumber : Penulis, 2015

TAMAN REPTIL KULON PROGO

Pusat Konservasi Dengan Penekanan Desain Arsitektur Berdasarkan Perilaku Reptil

Tabel 3.4 Kebutuhan ruang museum area non publik tanpa koleksi dan dengan koleksi

Nama Ruang	Standart Ruang		Kapasitas (Orang)	Besaran Unit		Luas Ruang (m ²)	Jumlah Ruang	Total Luas (M ²)	Keterangan
	M ²	Satuan		panjang	lebar				
Area Non Publik dengan Koleksi									
Gudang Koleksi	3,24	Tiap 1 orang	2	5	8	40	2	80	Menyesuaikan dalam perancangan
Gudang	3,24	Tiap 1 orang	2	5	8	40	1	40	Menyesuaikan dalam perancangan
R. Perawatan	3,24	Tiap 1 orang	5	5	8	40	1	40	Menyesuaikan dalam perancangan
Area Non Publik Tanpa Koleksi									
Ruang Staff			5	5	8	40	1	40	
Ruang Elektrikal			1	3	3	9	1	9	

Sumber : Penulis, 2015

iii. Kebutuhan Ruang Pameran

Tabel 3.5 Tabel kebutuhan ruang pameran

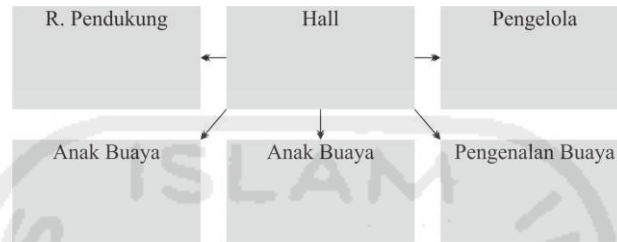
Nama Ruang	Standart Ruang		Kapasitas (Orang)	Besaran Unit		Luas Ruang (m ²)	Jumlah Ruang	Total Luas (M ²)	Keterangan
	M ²	Satuan		panjang	lebar				
Receptionist									
Lobby/Hall	0,8	Tiap 1 orang	1000	-	-	800	1	800	
Loket	3,24	Tiap 1 orang	4	-	-	12,96	1	12,96	
Information	3,24	Tiap 1 orang	2	-	-	6,48	1	6,48	
kantor pengelola	3,24	Tiap 1 orang	4	-	-	12,96	1	12,96	Menyesuaikan dalam perancangan
Mini bar / resto	-	-	20	6	10	60	2	120	Menyesuaikan dalam perancangan
View									
R. Penonton	1,75x0,85	Tiap 1 orang	500	-	-		1	1487,5	Menyesuaikan dalam perancangan

3.1.5 Skematik Ruang

i. Rencana Skematik Ruang Buaya

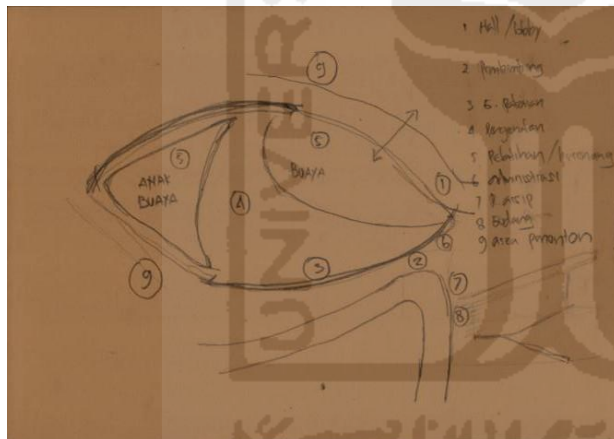
Pada perancangan Pelatihan biasanya digolongkan menjadi dua zona, yaitu :

- a. Area publik
- b. Area non publik



Gambar 3.2 Skematik ruang pelatihan

Sumber :Analisa Penulis, 2015



Hubungan ruang gedung pelatihan didasarkan pada bentuk tata masa bangunan yang mengikuti bentuk filofis sehingga selasar bangunan berada pada dengan bangunan yang diapit oleh ruang yang berada disampingnya.

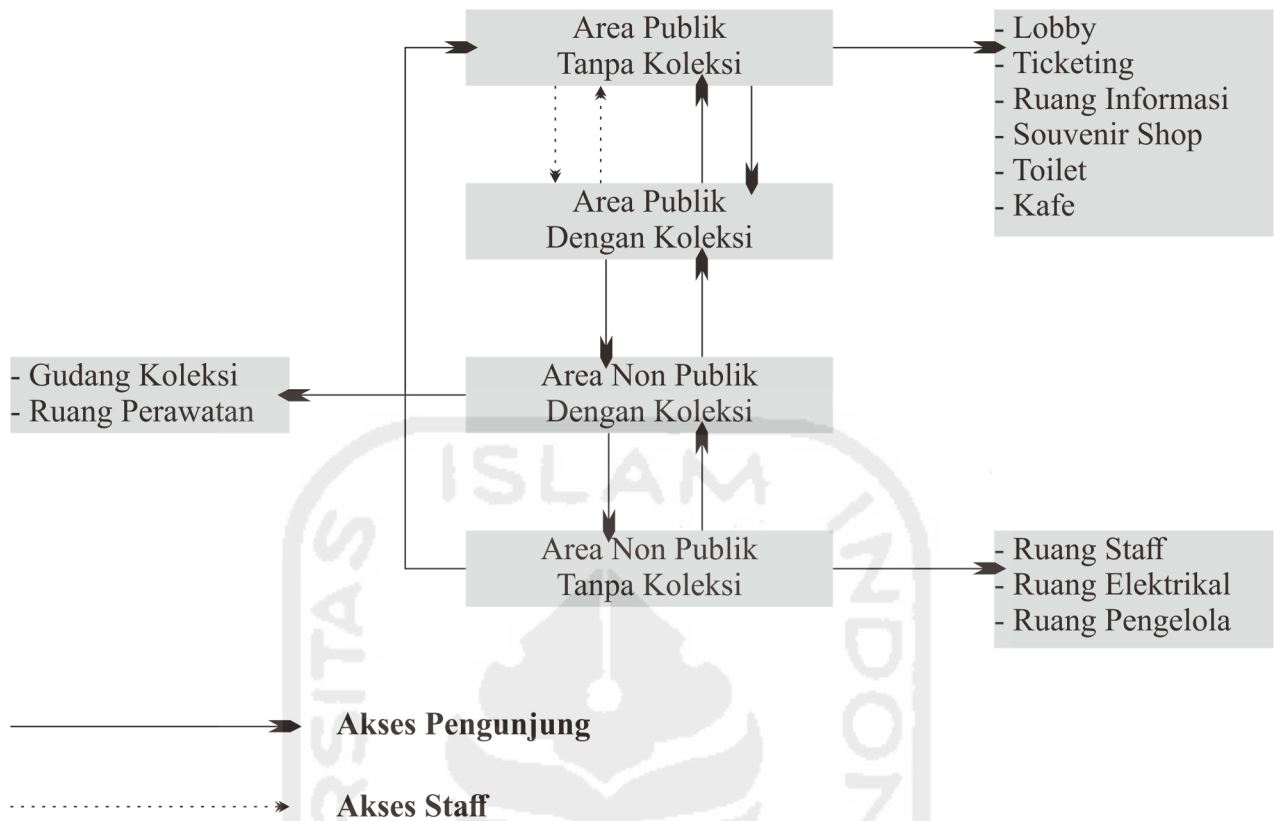
Gambar 3.3 Skematik hubungan ruang bangunan pelatihan Lantai 1

Sumber : Analisa Penulis, 2015

ii. Rencana Skematik Ruang Museum

Pada perancangan Museum biasanya ruang digolongkan menjadi empat zona, yaitu :

- a. Area koleksi yang dapat diakses publik
- b. Area koleksi yang tidak dapat diakses publik
- c. Area publik tanpa koleksi
- d. Area non publik tanpa koleksi



Gambar 3.4 Skematik hubungan ruang antar zona dengan akses pengguna bangunan

Sumber :Analisa Penulis, 2015

Setelah melakukan analisis skematik hubungan antar zona sesuai dengan pengguna bangunan maka langsung dilakukan pembuatan skematik programing ruang yang ada disetiap lantai.

3.1.6 Skematik Ruang Aktraksi/Pertunjukan

Pada perancangan gedung pertunjukan biasanya digolongkan menjadi tiga zona, yaitu :

- **Receptionist** : Hall, Pintu masuk aula, ruang tiket, toilet, koridor dan tangga.

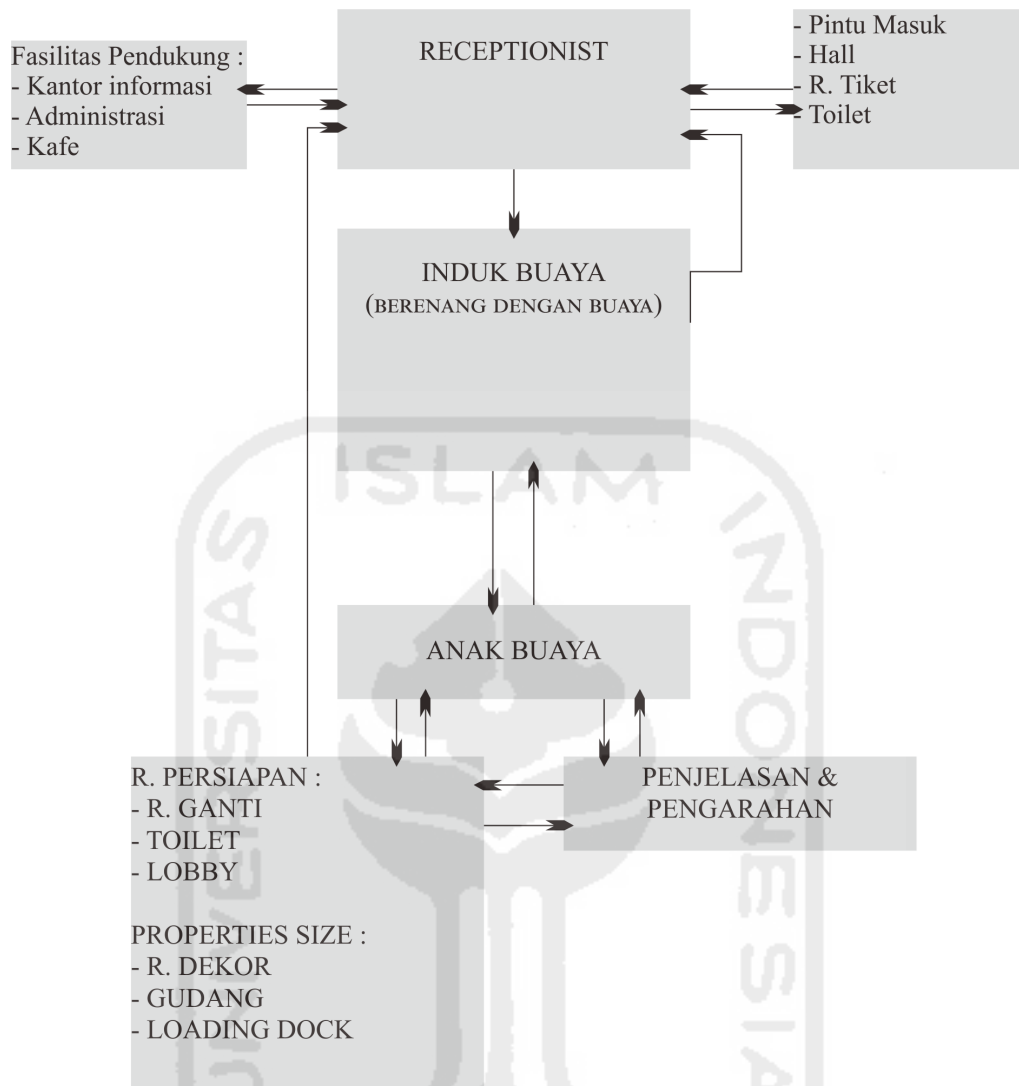
Fasilitas pendukung berupa : kantor informasi, kantor administrasi, audio visual dan kafe

- **Rest Area** : berupa area istirahat sambil melihat aktraksi pertunjukan

- **Stage** : kandang terbuka/tertutup sebagai poin utama, daerah persiapan ke ruang

TAMAN REPTIL KULON PROGO

Pusat Konservasi Dengan Penekanan Desain Arsitektur Berdasarkan Perilaku Reptil



Gambar 3.5 Skematik hubungan antar zona dengan akses pengguna bangunan

Sumber : Analisa Penulis, 2015

3.2 Kajian Tema Rancangan

3.2.1 Kajian Konservasi Satwa

Kajian pengalaman ruang/spasial digunakan untuk memberikan gambaran kepada pengunjung agar lebih merasakan apa yang terjadi pada sebuah proses menuju pengenalan konsep konservasi. Penemuan konsep didasari pada pengalaman spasial yang dapat digolongkan sebagai berikut :

TAMAN REPTIL KULON PROGO

Pusat Konservasi Dengan Penekanan Desain Arsitektur Berdasarkan Perilaku Reptil

Tabel 3.6 Ungkapan pengalaman spasial/ruang tentang pesan konservasi kedalam bangunan

Aspek yang berpengaruh pada pengalaman ruang	Pembagian Area		
	Pengunjung pada area squamata (Ular dan Kadal)	Pengunjung pada area crocodilia (Buaya)	Pengunjung pada area testudines (Penyu dan Kura2)
Skala dan porposi	Suasana ruang dalam pada bagian selasar dengan lebar 2m yang diatur berdasarkan sirkulasi yang mengarahkan pengunjung	Ruang terbuka (tanpa atap)	Menjulung tinggi karena difungsikan sebagai museum tinggi untuk menampung segala aktivitas didalamnya
Irama dalam arsitektur	Melewati jalan yang lurus dan terarah dengan bentuk bidang fasad yang beraturan sehingga sehingga terasa nyaman saat membaca informasi tentang konservasi	Tidak ada	Penggulangan bentuk atap yang dari kecil ke bentuk yang lebih besar, sehingga terjadi penggulangan bentuk yang berirama dan terkesan luas dan terbuka
Efek tekstur material	Material yang digunakan adalah Batu Alami (habitat kadal) dan pohon kayu (habitat ular) untuk menyampaikan sifat satwa	Batuan berlumut dan air diaplikasikan kedalam desain sehingga membentuk tekstur keras dan lengkung	Tidak Ada
Cahaya dalam arsitektur	Meminimalkan terik matahari dengan memanfaatkan kisi-kisi pada bagian atap dan kaca pada dinding	Tidak ada	Cahaya alami dari atap ditambah pencahayaan buatan pada bagian lantai yang menyorot objek
Warna dalam arsitektur	Tidak ada	Alami	Kombinasi lighting yang berbeda-beda warna memberikan efek khusus dalam setiap pesan yang ingin disampaikan
Suara Arsitektur	Tidak ada	Gemicik air dan suara gemuruh dari penonton adalah bentuk jeda agar pengunjung menikmati pesan lebih baik	Tidak ada
Ruang Dalam	Kandang Ular dan kadal sesuai habitatnya dan pengunjung menikmati dari luar kandang	Ada interaksi antara pengunjung dan satwa, diantaranya menacing (memberi makan) dan berenang bersama	Kandang/area satwa yang terpisah dengan pengunjung

<p>Ruang Luar</p>	<p>Video sebagai visual perjalanan dan ancaman setiap satwa yang terancam punah</p>	<p>Area pelatihan sebelum melakukan interaksi dengan satwa didalam air.</p>	<p>Pada area museum, Interaksi dengan kerangka fosil sebagai ransangan motorik pada anak</p>
--------------------------	---	---	--

Sumber : Analisa Penulis, 2015

3.2.2 Kajian Perilaku Reptil

Kajian ini digunakan untuk memberikan gambaran ungkapan bentuk yang bersimbol dalam ranah arsitektur, dimana bentuk diungkapkan dari habitat satwa. Berikut penemuan bentuk dasar dari pembagian taksonomi reptil :

Tabel 3.7 Perilaku Reptil

<p>Testudines</p>

<p>Kura-kura hutan sulawesi,</p> <ul style="list-style-type: none"> • bertelur memilih area lembab dan bebas dari tanaman • sangat menyukai suhu malam hari • tidak menyukai pencahayaan terang dan cenderung menyembunyikan diri di tengah hari • sering berendam (kolam dangkal) setiap hari dalam cuaca panas • area berlumpur untuk berkubang juga akan disenanginya • Cemara mulsa adalah tanaman pilihan • omnivora, memakan hewan (cacing, serangga) dan tanaman di alam liar • menyenangi makanan/tetumbuhan yang berwarna kekuningan



Kura-kura rote,

- memiliki leher yang seperti ular hingga untuk menyembunyikan kepalanya hanya bisa membengkokkannya ke samping cangkangnya
- Tempurungnya bisa tumbuh mencapai 18-24 cm
- telur mereka biasanya akan menetas setelah 3-4 bulan. Bayi kura-kura yang baru menetas itu biasanya berukuran 28x20 cm
- Panjang lehernya sepanjang kerapasnya
- Tinggal di rawa, danau, dan sawah di selatan pulau Rote
- Reproduksi Setiap kali bertelur terdiri dari 8-14 butir dan dalam satu tahun terdapat tiga kali peneluran.
- ukuran telur 30 x 20 mm yang beratnya bisa mencapai delapan sampai sepuluh gram.
- tukik pertama menetas setelah tiga bulan pengeraman di alam.



Penyu belimbing

- penyu raksasa dan satu-satunya jenis dari suku Dermochelyidae yang masih hidup
- Penyu ini merupakan penyu terbesar di dunia dan merupakan reptil keempat terbesar di dunia setelah tiga jenis buaya
- Mempunyai paruh yang lemah, tetapi berbentuk tajam, tidak punya permukaan penghancur atau pelumat makanan
- Berat penyu ini dapat mencapai 700 kg dengan panjang dari ujung ekor sampai moncongnya bisa mencapai lebih dari 305 cm
- Penyu ini bergerak sangat lambat di daratan kering, namun ketika berenang merupakan reptil tercepat di dunia dengan kecepatan mencapai 35 Km perjam
- Populasi paling besar terdapat di seluruh perairan tropis Indo-Australia
- Makanan utama hewan ini adalah ubur-ubur dan cumi-cumi
- Telur yang dihasilkan antara 80 - 100 butir dengan masa inkubasi sekitar 60 hari



Penyu sisik

- Rata-rata penyu sisik dewasa diketahui dapat tumbuh sampai sepanjang 1 m (3 ft) dan berat sekitar 80 kg (180 lb)
- Lengan penyu sisik memiliki dua cakar yang terlihat pada setiap sirip
- Habitatnya penyu sisik di Laut tropik dekat terumbu karang
- hampir setiap bulan bertelur. Puncaknya saat angin barat bertiup atau bulan Januari-Maret
- satu induk mengeluarkan 150-200 telur pada lubang yang dibuat di pasir
- Pada usia sedini mungkin, tukik harus segera dilepaskan agar tidak kehilangan insting berburu

Sumber : Data Wikipedia, 2015

Crocodilia



Buaya Siam

- panjang buaya ini hanya sekitar 2–3 m, maksimal mencapai 4 m
- Buaya air tawar ini menyukai perairan dengan arus yang lambat, seperti rawa-rawa, sungai di daerah dataran, dan danau
- buaya betina bertelur 20–80 butir dan telur-telur itu menetas setelah sekitar 80 hari
- Pada 1992 populasinya bahkan sempat dianggap punah di alam

Sumber : Data Wikipedia, 2015

Squamata**Phyton Hitam**

- Jantan memiliki panjang rata-rata 2,75 meter dan betina dengan total 2,8 meter
- bayi (tukik) memiliki warna coklat kemerahan
- makanan yang paling disukai adalah unggas air
- dalam satu ekor betina mampu mengeluarkan 14-20 telur, dengan ukuran sekitar 83 × 45 mm dan berat sekitar 107 gram
- habitat di hutan hujan dataran rendah cahaya dari sekitar 1000 meter di atas permukaan laut
- bahkan pernah terlihat diketinggian lebih dari 2000 meter
- lincah di permukaan tanah dan ahli dalam memanjat pohon
- Di Papua Nugini, Boelen-Python adalah satu-satunya reptil di bawah perlindungan khusus yang tidak boleh di buru oleh orang asing (non lokal)
- Di Indonesia, tidak ada upaya perlindungan khusus, padahal satwa ini masuk dalam kategori appendix II (CITES)

**Phyton Karpet**

- panjang sekitar 2,1 meter tapi di alam bebas mampu melebihi 3 meter.
- rekor terpanjang ular karpet yaitu 4,2 meter
- Menempati semua habitat dari hutan hujan, hutan basah dan hutan kering
- makanan kesukaan seperti mamalia seperti tikus, possum dll; juga beberapa reptil, burung & katak
- termasuk satwa yang langka dan dilindungi di Indonesia



Phiton Pohon Hijau

- Kepala hewan ini besar dan bisa dengan jelas dibedakan dari lehernya
- mencapai panjang total 1,5-1,8 meter namun betina berukuran lebih besar panjangnya bisa mencapai 2 m
- Jantan bisa mencapai berat sekitar 1,1-1,4 kg, sementara betina bisa mencapai 1.6 kg
- Ancaman terbesar terhadap hewan ini adalah kehancuran habitat dikarenakan penebangan hutan.



Monster Gila atau Kadal Manik-manik

- Monster Gila hidup di balik batu atau di dalam tanah untuk menghindari terik matahari dan udara yang sangat panas
- Monster gila adalah karnivora yang memangsa vertebrata kecil seperti pengerat dan burung. Monster gila juga memakan telur reptilia lainnya dan telur burung
- karena sering diawetkan untuk koleksi, ditangkap dan diambil kulitnya untuk tas, dompet, dll. Monster gila terancam punah dan sangat dilindungi
- persiapan hibernasi dengan mengumpulkan lemak yang cukup banyak pada kulitnya (terutama ekor)
- Monster gila hidup berkelompok, tetapi sering terlihat berkeliaran dan mencari makan sendiri
- kawin pada musim panas, betinanya dapat menghasilkan 3-5 telur dalam sekali bertelur dan mengerami telurnya selama kira-kira 10 bulan, sedangkan jantan pergi untuk kawin lagi



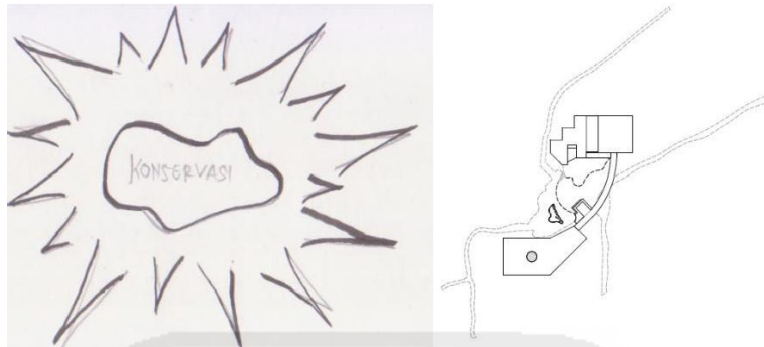
Iguana Badak

- panjangnya 60-136 cm (24-54 in) dan warna kulit berkisar dari abu-abu baja ke hijau gelap dan bahkan coklat
- Jantan lebih besar daripada betina
- Gesit dalam berlari apabila terancam
- herbivora, memakan daun, bunga, buah, dan buah-buahan dari spesies tanaman yang berbeda dan terkadang makan kadal kecil, ular, dan serangga

Sumber : Data Wikipedia, 2015

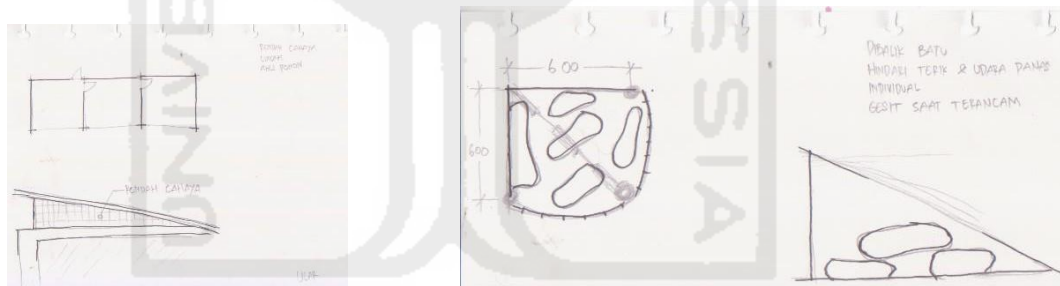
Dari data perilaku satwa diatas, dapat dikelompokkan menjadi 3 bagian dalam menyampaikan informasi kedalam desain, dengan sistem informasi melalui bacaan, dengan interaksi, dan galeri berupa museum

Bahwa perilaku satwa sangat dipengaruhi oleh keadaan sekitar, termasuk iklim cuaca. Sehingga penulis melakukan rekayasa cahaya dan kontrol angin agar satwa bergerak secara alami.

3.2.3 Kajian Pengembangan Bentuk**Gambar 3.6** Proses Transformasi Bentuk Bangunan Expo

Sumber : Penulis, 2015

Pada proses penemuan bentuk bangunan pameran dan bentuk dasar dari site yang dipilih adalah bentuk utama sebagai “jantung” konservasi dengan nadi yang terhubung dengan sungai, setelah itu ditransformasikan sesuai posisi dengan proses penemuan bentuk diatas. Pada konsep visual bangunan di desain tajam pada bagian luar dan lengkung pada bagian dalam sebagai simbol pertahanan diri dari kepunahan.

**Gambar 3.7** Bentuk pola penataan area satwa

Sumber : Penulis, 2015



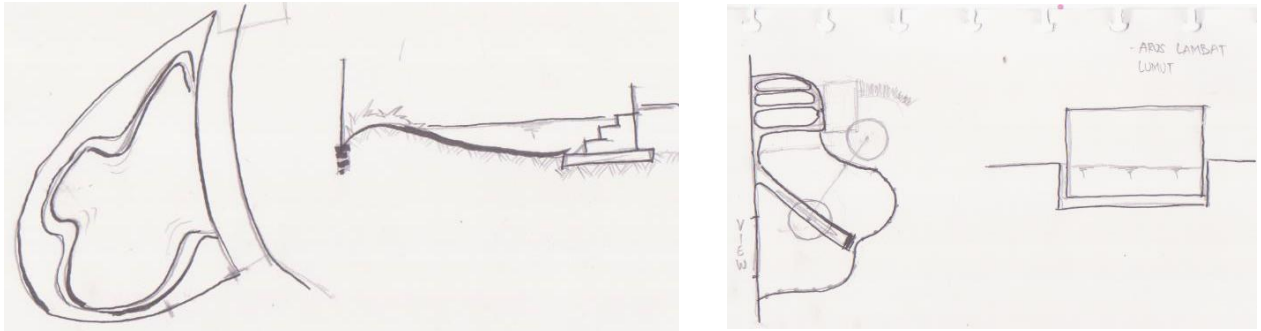
Pada ruang dalam bagian selasar menggunakan skala manusia dan proporsi serta menggunakan material batu dan kayu untuk bentuk bidang yang linear sehingga pesan tersampaikan secara bertahap

Gambar 3.8 Kandang Ular berjejer agar lebih mudah dibandingkan

Sumber : Penulis, 2015

TAMAN REPTIL KULON PROGO

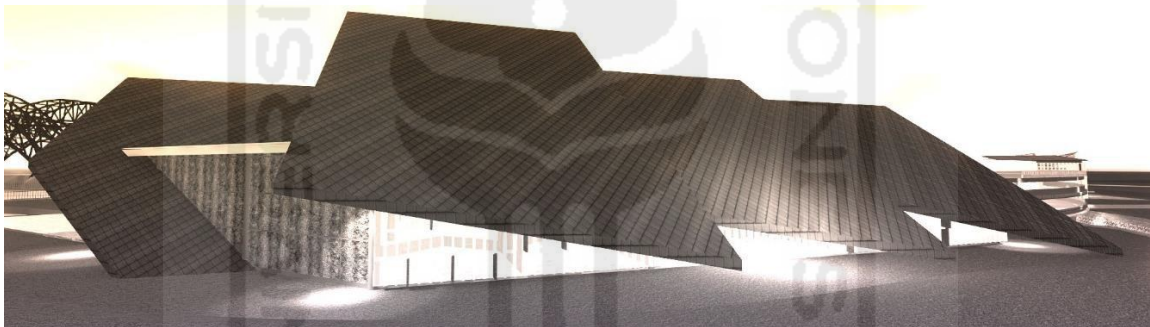
Pusat Konservasi Dengan Penekanan Desain Arsitektur Berdasarkan Perilaku Reptil



Gambar 3.9 Proses penemuan bentuk bangunan Aktraksi Buaya

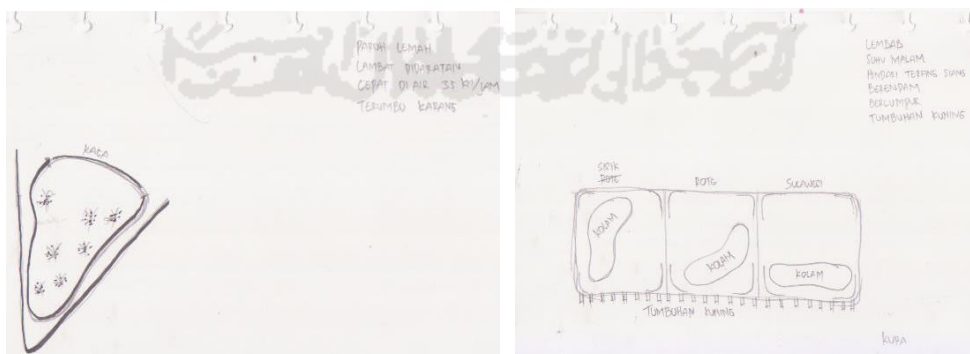
Sumber : Penulis, 2015

Pada proses pengembangan bentuk bangunan Museum sebagai puncak dari perjalanan pengunjung memberikan area untuk bermain dengan fosil satwa, dalam hal ini berupa kerangka satwa yang telah punah. Pada pengalaman spasial bentukan atap dibuat tinggi dengan kisi-kisi pencahayaan alami



Gambar 3.100 Sketsa Visual Bangunan dari Kulit Satwa pada Atap Bangunan Museum

Sumber : Penulis, 2015

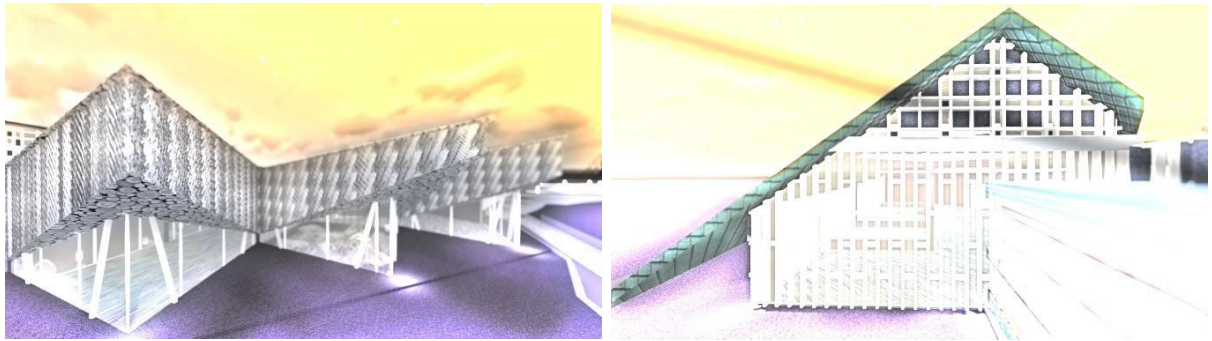


Gambar 3.112 Sketsa Penempatan Satwa Testudines

Sumber : Penulis, 2015

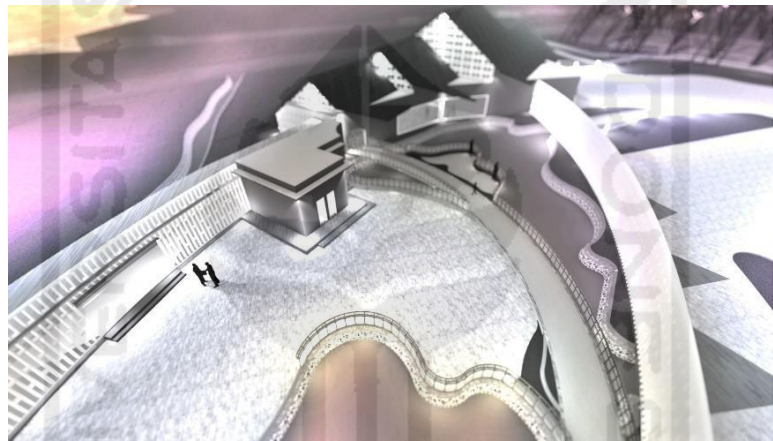
TAMAN REPTIL KULON PROGO

Pusat Konservasi Dengan Penekanan Desain Arsitektur Berdasarkan Perilaku Reptil



Gambar 3.123 Konseptual bangunan Pameran dan Museum

Sumber : Penulis, 2015



Gambar 3.134 Konseptual bangunan Pertunjukan

Sumber : Penulis, 2015

Pada proses penemuan ketiga bentuk bangunan pada taman yang bertujuan menyampaikan pesan konservasi dengan 3 tahap, bahwa pengunjung tidak akan mendapatkan semua informasi secara terstruktur

3.3 Naman Retreat Resort, Vietnam



Layar putih berkisi-kisi dan trailing yang teduh dengan penanaman pada fasad yang mengkilap dari spa di Vietnam ini, dirancang oleh MIA Design Studio. Kota Ho Chi Minh studio menambahkan tanaman pada fasad dan halaman dengan Naman Spa bintang lima di Danang, Vietnam utara, untuk menciptakan sebuah "oase ketenangan" untuk tamu di kota **pesisir**.

Ini adalah sesuatu yang baru dalam beberapa penampilan desain yang bermunculan di Vietnam, sebagai negara yang mengkapitalisasi pada pertumbuhan industri pariwisata. Contoh terbaru lainnya termasuk sebuah resor hotel di Nha Trang dan sebuah restoran di Son La Province. Layar terfragmentasi dengan penanaman bantuan untuk **menaungi** dan **ventilasi** alami pada bangunan yang menjaga kamar perawatan dan area latihan **tetap dingin selama panas di siang hari**.

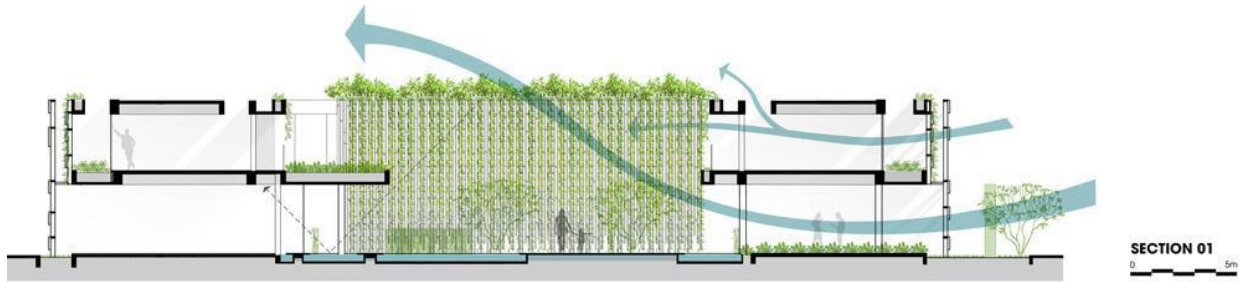
Jaringan bar vertikal dan horizontal yang mencakup bagian dari fasad yang tercermin dalam kolam kelapa diapit dengan taman, membantu untuk melunakkan perbedaan antara bangunan dan lanskap. Kisi-kisi juga merefleksikan **grid cahaya dan bayangan** di jalan setapak yang menghubungkan ruang internal.

"Dengan penggunaan tanaman lokal yang menjadi lingkungan penyembuhan di mana tamu dapat **menikmati kesehatan mewah secara privat**," kata studio. "Daerah yang berbeda mengalirkan air secara lancar ke dalam satu area lain dan pemandangan yang indah menciptakan sebuah perjalanan yang menakjubkan untuk memberikan pengalaman mimpi." Sebuah atrium besar didominasi oleh kolam renang dan dikelilingi oleh taman gantung membentuk titik fokus di lantai dasar.

Penanaman jalan dari atap hijau dan lantai atas bangunan, menciptakan layar bervegetasi di sekitar air. Platform putih buat batu loncatan di kolam renang, menghubungkan gym, dan ruang meditasi dan yoga yang mengelilingi atrium, sementara daerah loker dan Jacuzzi yang terpencil di sudut-sudut bangunan. Lima belas kamar perawatan dengan dinding kaca, daybed empuk dan bathtub diatur sekitar atrium di lantai atas. Penanaman Trailing dan kisi-kisi jendela berteralis **menyaring sinar matahari tropis untuk menjaga suhu dingin**, sementara masih memungkinkan pandangan ke dasar resor.

TAMAN REPTIL KULON PROGO

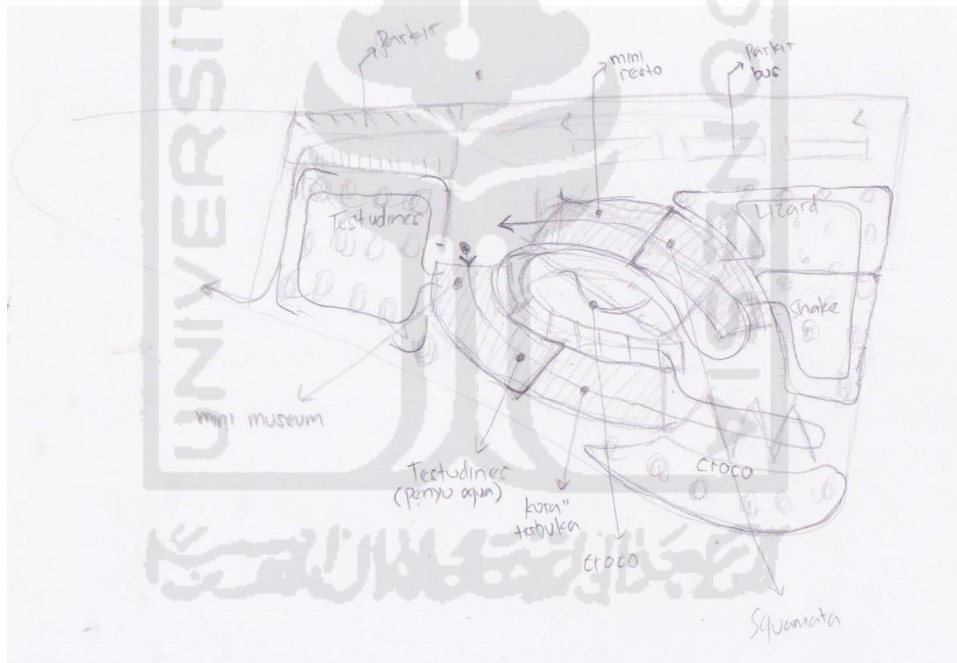
Pusat Konservasi Dengan Penekanan Desain Arsitektur Berdasarkan Perilaku Reptil



Sumber : <http://www.dezeen.com/2015/07/23/naman-spa-mia-design-studio-latticed-walls-hanging-gardens-pools-vietnam/>

Di akses pada 30/11/2015 jam 04.06

Pelajaran yang dapat diambil dari preseden diatas adalah bagaimana mengolah area yang membutuhkan penghawaan alami dengan maksimal dari respon angin dari arah laut serta pemanfaatan shading untuk mengatur cahaya sesuai kebutuhan



Gambar 3.145 Analisa perkerasan

Sumber : Analisis Penulis, 2015

3.4 Slovenia Pavilion at Expo Milan



Seperti biasa, Expo Milan 2015 telah dipenuhi dengan struktur kontemporer, desain yang kompleks, dan pendekatan pasca-modernis. Meski demikian, desain Sonos studio untuk Slovenia Pavilion tidak berada pada salah satu kategori sebelumnya, tetapi membuat desain yang sederhana, elegan, dan sangat hijau yang memiliki nilai-nilai alami dari Slovenia, dan ambisi untuk kontribusi yang lebih baik untuk dunia hijau.

Terinspirasi dari hal-hal sederhana, nilai-nilai tersebut belum dapat menerapkan prinsip Slovenia secara menyeluruh, perusahaan telah mengusulkan lima desain struktur prisma, yang difokuskan pada permukaan geometris dan rancangan dinamis. Permukaan yang menerapkan konsep geografis Slovenia, melambungkan ide Sono studio dalam melihat fundamental yang keberlanjutan.

Struktur kayu memperlihatkan lebih dari sekedar kayu, kaca, logam, dan beton di bawahnya. Interior paviliun berkonsep pada pendekatan langsung terhadap alam, dengan berbagai tema yang mengandung tanaman hijau dan gulma yang ditempatkan di dalam paviliun, menangani keberlanjutan secara sederhana, dengan cara yang paling alami mungkin. Perusahaan menjelaskan pendekatannya lebih lanjut mengatakan "Ide untuk paviliun Slovenia didasarkan pada slogan" Aku MERASA SLOVENIA. Hijau. Aktif. Sehat. Benang merah dalam pameran memmanifestasikan dirinya melalui serangkaian elemen interaktif dan desain arsitektur melalui paviliun."

Sono arsitek dikenal karena pendekatan modernis mereka yang sesuai jauh di dalam budaya Slovenia. Praktek mereka, seperti yang dijelaskan oleh perusahaan "... menyatukan generasi muda baru arsitek Slovenia untuk membuat, arsitektur berkualitas tinggi modern yang muncul sebagai campuran teori arsitektur, studi dan penelitian dari situs 'lokasi, inovasi dan pengujian bahan baru dan metode konstruksi. "mereka Slovenia Pavilion untuk Expo Milan 2015 adalah interpretasi yang solid dari ideologi mereka, dan calon adegan arsitektur Slovenia. Pameran ini merupakan rangkaian elemen arsitektur interaktif, seperti dinding hijau dengan proyeksi, yang akan menjamin komunikasi pembangunan dengan penggunanya.

Sudut akut dan tepi tajam dari bangunan membuat eksterior agak kaku, yang melunak dengan menggunakan bahan-bahan alami, seperti kayu dalam struktur eksterior, dan dinding interior ditutupi dengan tanaman. Ada bermain imajinatif dengan cahaya, diciptakan melalui

TAMAN REPTIL KULON PROGO

Pusat Konservasi Dengan Penekanan Desain Arsitektur Berdasarkan Perilaku Reptil

struktur kaca, perforasi, dan madu-sisir yang dipenuhi dengan cermin. Kontras bangunan terdiri dalam penampilan deconstructivist nya, ditempatkan berlawanan eco-konsep.

Sumber : <http://www.arch2o.com/slovenia-pavilion-at-expo-milan-2015-sono-architects/>

Di akses pada 15/10/2015 jam 02.34

Pelajaran yang dapat diambil dari preseden diatas adalah pemaksimalan view pada area publik dengan bentukan yang tegas dan kaku sehingga sangat cocok untuk diterapkan pada area pameran utama yang memberikan bukaan yang dengan respon cahaya yang cukup

