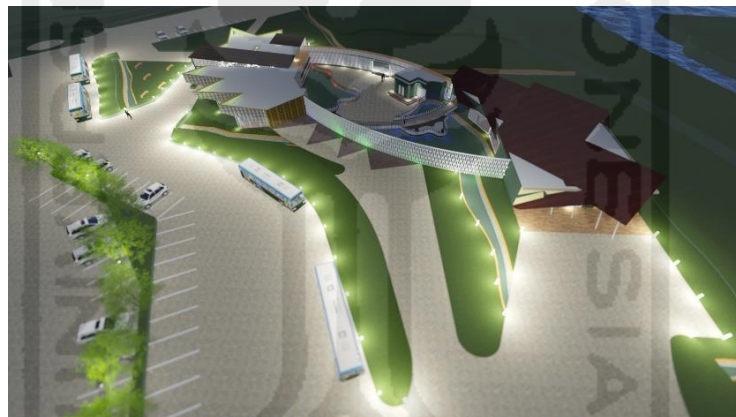
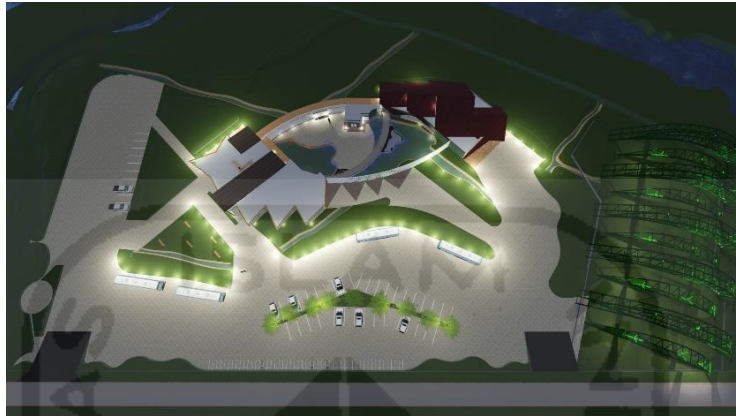


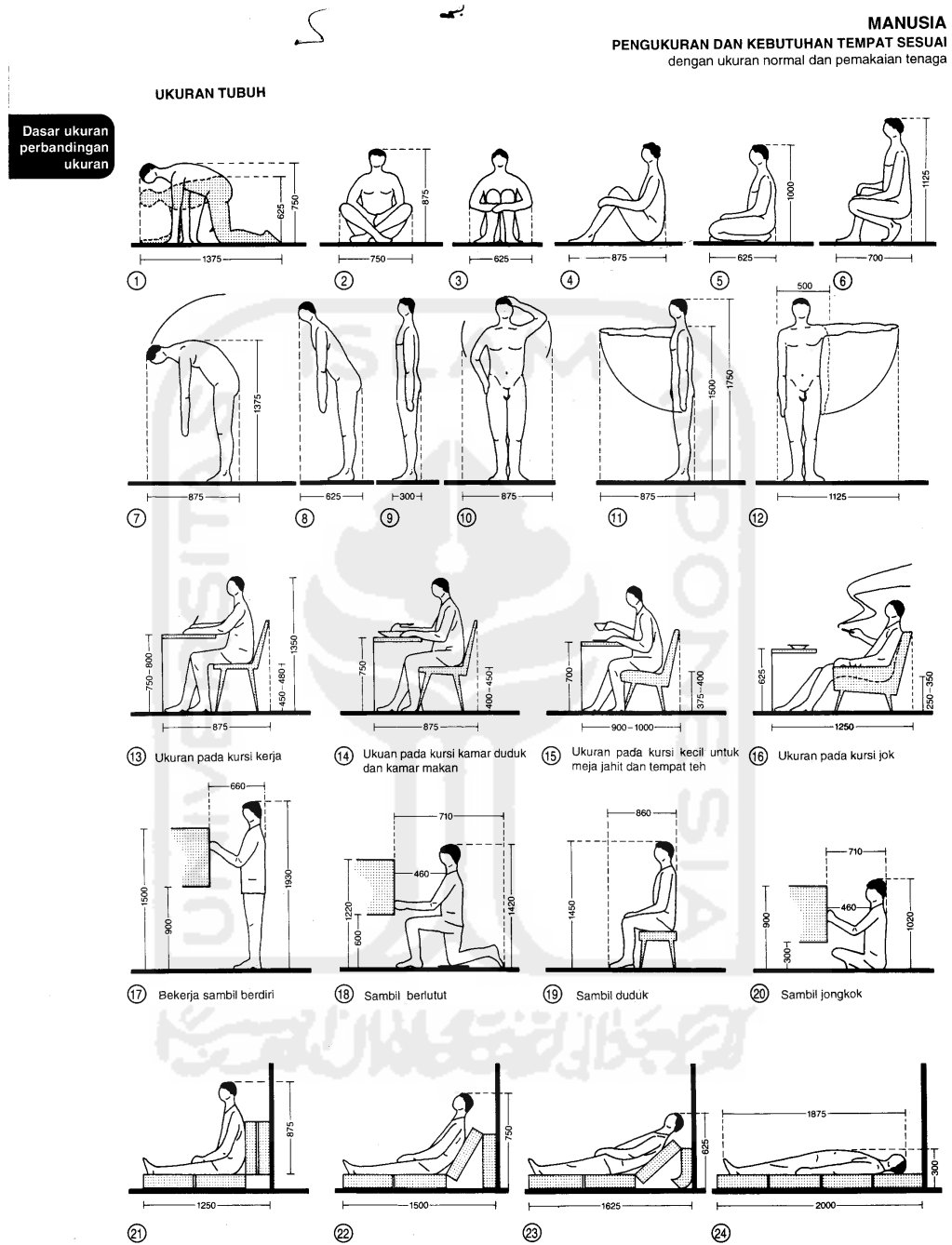
LAMPIRAN

i. FOTO MAKET



TAMAN REPTIL KULON PROGO
Pusat Konservasi Dengan Penekanan Desain Arsitektur Berdasarkan Perilaku Reptil

ii. Refrensi Buku yang dipakai



26

Gambar diatas diambil dari Buku Data Arsitek Jilid 1 Edisi 33 (1996) digunakan untuk mencari standart kebutuhan tempat duduk lesehan pada bangunan.

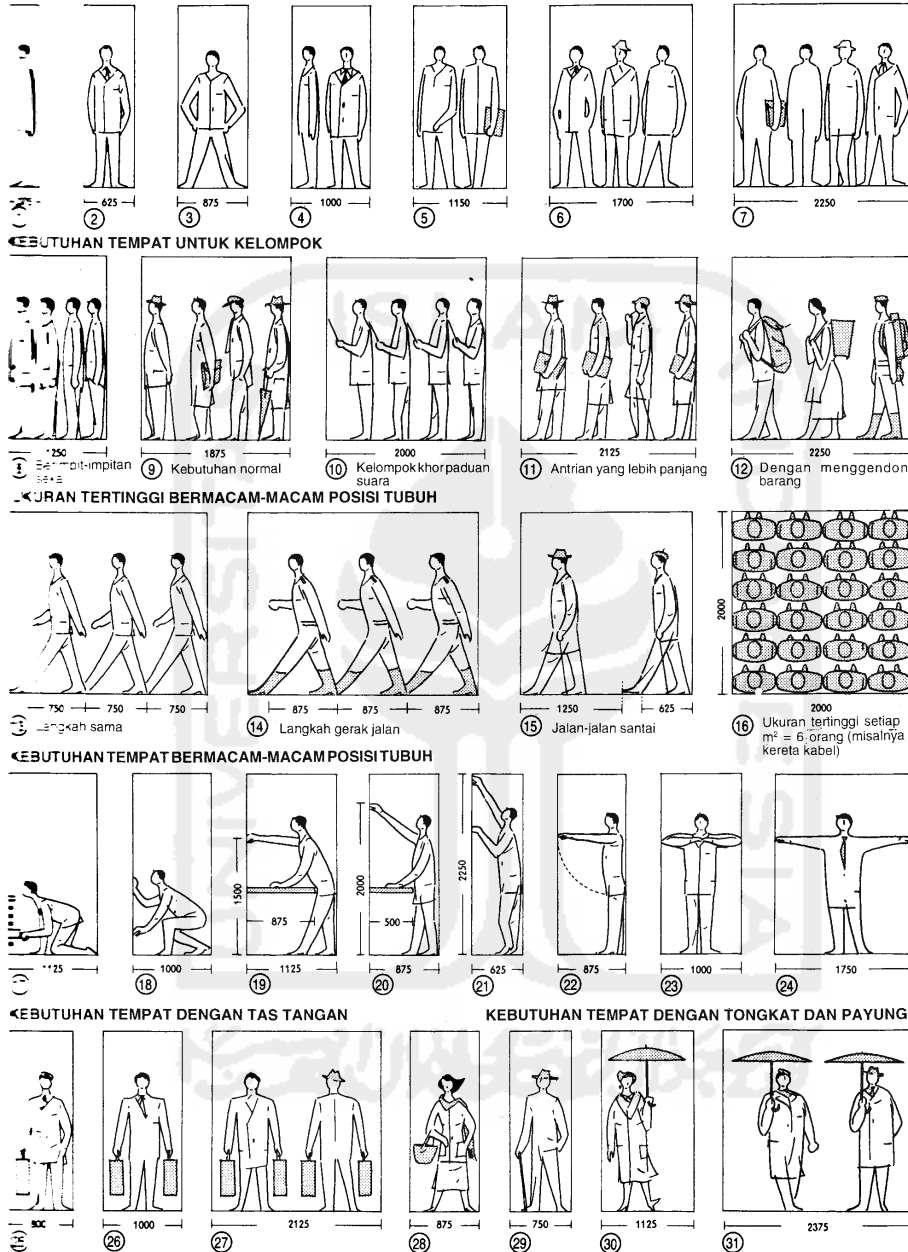
TAMAN REPTIL KULON PROGO

Pusat Konservasi Dengan Penekanan Desain Arsitektur Berdasarkan Perilaku Reptil

KEBUTUHAN TEMPAT DI ANTARA DINDING
 Manusia dalam gerakan melebar $\geq 10\%$ tambahan

MANUSIA
PENGUKURAN DAN KEBUTUHAN TEMPAT
 sesuai dengan ukuran normal → dan pemakaian ruang

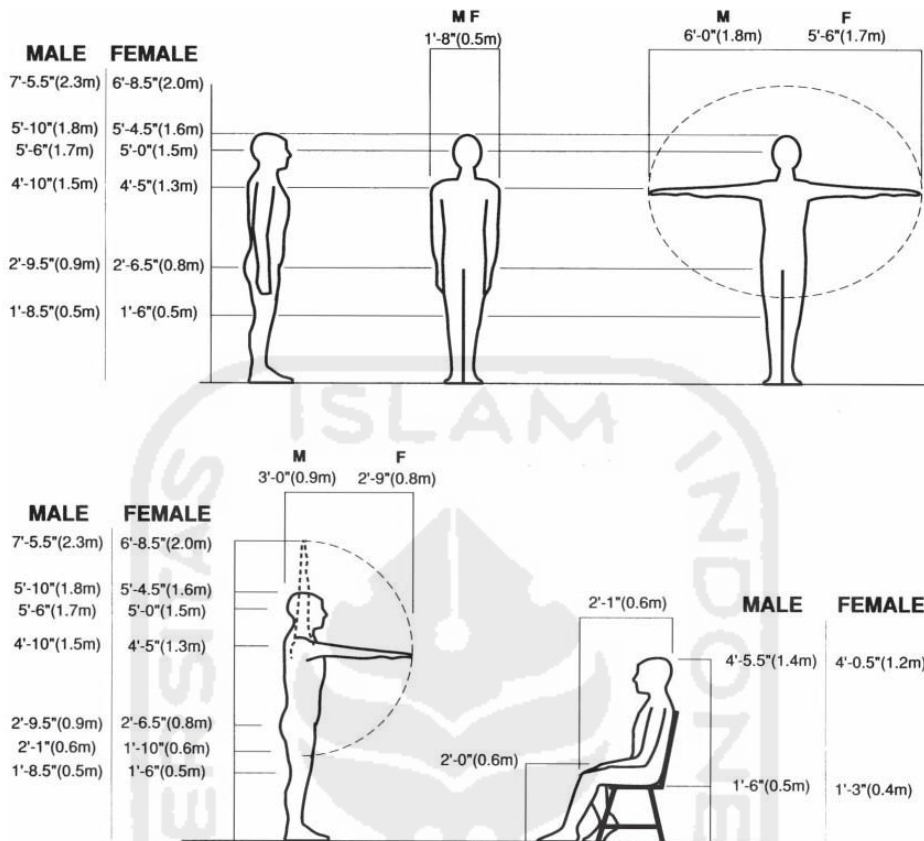
Dasar ukuran perbandingan ukuran



27

Gambar diatas diambil dari Buku Data Arsitek Jilid 1 Edisi 33 (1996) digunakan untuk standart ruang.

Museum Exhibition



3.7 Basic human dimensions (adult)

What do these human dimensions tell the designer about involving people in learning experiences? People feel most at ease in spaces that allow freedom of movement without feeling either overly confined or exposed. This relates to a sense of scale—human scale. We relate space to ourselves as the fixed unit of measurement. Ceiling heights in most homes are between 9 and 12 ft, providing space to raise our arms above our heads, but low enough to feel comfortable. Spaces intended to be impressive or awe-inspiring are normally much larger and higher. Think of places such as churches, cathedrals, banks, public buildings, and business centers. The larger the space, the smaller the individual appears by contrast. Being lost in a vast space carries the emotional sensation of being less able to control the environment. The less control a person has, the more impressive, awe-inspiring the space becomes.

Gambar diatas diambil dari Buku David Dean (2002) digunakan untuk menentukan standart ruang bangunan Museum.

TAMAN REPTIL KULON PROGO

Pusat Konservasi Dengan Penekanan Desain Arsitektur Berdasarkan Perilaku Reptil

iii. POSTER

TAMAN REPTIL KULON PROGO

Pusat Konservasi dengan Penekanan Desain Arsitektur berdasarkan Perilaku Satwa



ABSTRAK

Taman khusus yang ada di DIY diharapkan terus berkembang seiring perkembangan kota, terlihat dari banyaknya kebutuhan area terbuka di DIY. Hubungan antara konservasi dan taman sangat penting, karena menjadi sebuah simbol kepedulian antara manusia dan satwa. Salah satunya adalah konservasi satwa yang hampir punah dan menjadi pusat konservasi sekaligus tempat berkumpulnya para pecinta reptil. Oleh karena itu, permasalahan yang diangkat pada TAMAN REPTIL KULON PROGO adalah Penekanan Desain berdasarkan Perilaku Reptil. Konsep ini diperoleh dengan cara melakukan transformasi dari karakter atau perilaku reptil. Berangkat dari aspek biologi tentang taksonomi ini dikelompokkan menjadi 3 bagian yaitu Testudines, Crocodylia, dan Squamata, dan di bagian utama dari desain ini akan melibatkan dan pembelajaran tentang karakter reptil. Keahlian yang di lakukan mahasiswa bentuk yang seimbang dan memberikan pengalaman spasial bagi pengunjung. Ungkapan transformasi bentuk arsitektur dilakukan dengan cara mengikat latar fisik material, skala, dan warna itu sendiri sedangkan ungkapan transformasi pengalaman spasial kepada pengunjung dilakukan dengan kajian skala dan proporsi, irama, efek tekstur material, dan cahaya, warna dan skala.

Perencanaan yang dihasilkan berupa 2 quahban masa bangunan yang saling bersinergi dengan 3 tugu utama yang sesuai dengan sahnya, bangunan Museum herpetologi tentang sejarah kurukura jaman dulah dari Bangunan Pameran (terbuka dan tertutup) dengan atraksi dan pelatihan mental anak-anak dalam menghadapi rasa takut segit dini.




Latar Belakang Masalah

Warna	Salvase	Indikasi
Karakteristik area yang menjadi lokasi daya tarik wisatawan	Pengaruh pelestarian dan pembangunan satwa sesuai dengan habitat aslinya	Pengaruh daya tarik yang berkesan untuk wisatawan
Menjadi tempat yang akan dijadikan destinasi wisata	Pengaruh konservasi satwa yang sudah ada di kawasan ini	Menjadi tempat yang akan dijadikan destinasi wisata

KONSERVASI TAMAN REPTIL

Kerangka Pola Pikir



Permasalahan Perancangan

Pengembangan daya tarik baru sebagai daya tarik

Menentukan latar belakang masalah

Menentukan permasalahan

Menentukan permasalahan

Menentukan permasalahan

Persoalan Perancangan

LATAR BELAKANG

- Aktivitas Taman di DIY
- Karakteristik Lokasi Taman di DIY
- Konservasi dan perilaku satwa
- Perilaku satwa

PERSOALAN

- Bagaimana mengoptimalkan kenyamanan satwa dan pengunjung hasil dari bangunan?
- Bagaimana mengoptimalkan konservasi ke pengunjung?

Data Tapak dan Informasi Tapak



Fungsi Bangunan

BANGUNAN MUSEUM

Berfungsi sebagai area yang melengkapi Expo, dengan tempat pameran sementara dengan berbagai kegiatan, termasuk tempat anak belajar sambil bermain.

Fasad mengadopsi bentuk shading yang memaksimalkan penghawaan alami seperti gambar di samping agar cahaya dari samping dapat difilter dengan banyaknya kisi-kisi fasad shading sehingga tercipta suasana malam.

BANGUNAN EXPO

Berfungsi sebagai area khusus pameran dimana pengunjung mendapat informasi umum tentang konservasi satwa dan melihat aktivitas satwa secara langsung.

Mengambil contoh bangunan expo pada gambar diatas untuk mengadopsi material yang digunakan dari bukaan kaca yang lebar agar terlihat terlihat secara luas dan fasad kayu agar terkesan alami.

WAHANA INTERAKSI

Berfungsi sebagai pelatihan dalam menghadapi keemasan dimana pengunjung mendapatkan sensasi dalam menghadapi sesuatu yang terlihat menakutkan.

Gambar di samping, pengunjung dapat melakukan interaksi bersama induk buaya dengan cara berenang bersama, untuk anak-anak bisa memulai dengan memberi makan anak buaya, untuk sensasi pemancingan

DEPARTMENT of ARCHITECTURE

Dosen Pembimbing: Ir. Suprianta, M.Si
Dosen Penguji: Ir. Muhammad Ikhroni, M.LA

Projek Akhir Sarjana
Superman 10512236

LATAR BELAKANG MASALAH

01

TAMAN REPTIL KULON PROGO

Pusat Konservasi Dengan Penekanan Desain Arsitektur Berdasarkan Perilaku Reptil

TAMAN REPTIL KULON PROGO

Pusat Konservasi dengan Penekanan Desain Arsitektural berdasarkan Perilaku Satwa

Industri
Kulon Progo sebagai kota industri

Wisata
Faktor yang akan di kembangkan agar menjadi daya tarik

Konservasi
penyelamatan, Pengembangan dan pemeliharaan satwa reptil

↓ Datang ↓ Parkir ↓ Beli Tiket ↓ Menunggu ↓ Gedung Panaman

↓ Daftar ↓ Menunggu ↓ Latihan ↓ Area Buaya

↓ Dulang ↓ Pemandu ↓ Measur Koleksi ↓ Matruungs ↓ Bermain

↓ Meneliti

jalur drainase massa bangunan siteplan denah

Hubungan Antar Zona Expo & Museum

- Area Publik Tanpa Koleksi → Lobby, Ticketing, Ruang Informasi, Souvenir Shop, Toilet, Kafe
- Area Publik Dengan Koleksi
- Area Non Publik Dengan Koleksi → Gudang Koleksi, Ruang Perawatan
- Area Non Publik Tanpa Koleksi → Ruang Staff, Ruang Elektrikal, Ruang Pengelola

→ Akses Pengunjung
→ Akses Staff

Hubungan Antar Zona Wahana Interaksi

Receptionist → Pintu Masuk, Hall, R. Tiket, Toilet

INDUK BUAYA (BERENANG DENGAN BUAYA)

ANAK BUAYA

R. PERSIAPAN: R. GANTI, TOILET, LOBBY

PROPERTIES SIZE: R. DEKOR, GUDANG, LOADING DOCK

PENJELASAN & PENGARAHAN

Data & Analisa 10 Reptil Terancam Punah

Testudines
Kura-kura hutan Sulawesi dan Kura-kura Rote habitat di lahan yang lembab yang memiliki lumut-bumih seperti rumput, menyukai suhu malam hari, dan keduanya suka berendam.

Testudines
Ponyu Belimbing dan Ponyu Sialit Semua jenis ponyu masuk dalam satwa yang dilindungi, namun 2 jenis inilah yang paling rentan mengalami kepunahan, habitat di air laut dan perior pantai, sangat kerap dalam berenang hingga 35km/jam.

Crocodylia
Buaya Slam di Indonesia hanya dapat dijumpai di daerah Kalimantan dan Jawa. Habitat di air sawar dan menyukai arus lambat, seperti danau, rawa, dan sungai di daerah dataran.

Suamata
Phiton (Hitam, Karpas, Hijau) Kctiganya bercas di pulau papua dengan habitat hutan gayu tanah lembab, dan dataran rendah cahaya.

Squamata
Kadal Manik-manik dan Iguana Badak Salah satu jenis kadal yang beracun dengan habitat tanah kering, bebatuan, dan gurun pasir Jenis Iguana ini yang sudah punah di Alam.

DEPARTMENT of ARCHITECTURE

Dosen Pembimbing
Ir. Suprianta, M.Si

Dosen Penguji
Ir. Muhammad Iffroni, M.LA

Projek Akhir Sarjana

Suparman
10512236

ANALISA & KONSEP


02

TAMAN REPTIL KULON PROGO

Pusat Konservasi Dengan Penekanan Desain Arsitektur Berdasarkan Perilaku Reptil

TAMAN REPTIL KULON PROGO

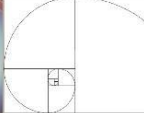


Pusat Konservasi dengan Penekanan Desain Arsitektural berdasarkan Perilaku Satwa



Keterangan :

- A : Museum
- B : Area atraksi
- C : Area Expo
- D : Hutan buatan khusus
- E : Area publik
- F : Area parkir
- G : Akses keluar/masuk

Konsep Site

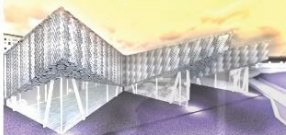
"Menghidupkan"
Bangunan pada tengah site berfungsi sebagai jantung yang memberi kehidupan dengan drainase buatan sebagai nadi penghubung ke sungai Progo.

"Perhitungan"
Keseluruhan bangunan dibentuk berdasarkan pola golden ratio yang membentuk sisi-ujungnya yang kemudian diruncingkan berdasarkan tata letak massa.

"Menyeimbangkan"
Expo dan Museum dirancang dengan pola yang sama, dan area luas pada bagian tengah antara kedua bangunan.

"Melindungi"
Bangunan dengan bentuk runcing pada bagian luar serta lembut pada bagian dalam untuk mengamankan satwa didalamnya.


Konsep Penyampaian Informasi



Respon

Rancangan yang di atur untuk suasana malam, elemen pada habitat alaminya seperti pohon dan batu dimasukkan kedalam kandang agar berperilaku secara alami

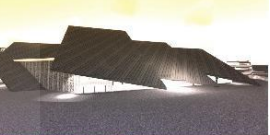
Konsep Penyampaian Emosi



Respon

Terdapat beberapa tempat perawatan dan penangkaran yang sebagai tempat sementara bagi tukik yang nantinya akan dilepas di habitat aslinya

Konsep Penyampaian Pemahaman



Ular dan Kadal/Iguana pada area EXPO

- 1- Pintu masuk yang menjumpai area pembelian tiket dan mini-bar
- 2- Area lobby yang berhubungan dengan dinding yang penuh bacaan tentang konservasi
- 3- Selasar sebagai penghubung area informasi dengan kandang satwa (Ular, iguana)
- 4- Tiga kandang ular yang disusun sejajar agar pengunjung mudah membandingkan perbedaannya


Buaya pada area INTERAKSI

- 5- Area berenang, dengan kolam yang lebih dalam hingga 3 meter, agar buaya dewasa bisa lebih aktif ketika area kekuasaannya terusik
- 6- Area memancing, dengan kedalaman 40-60 cm dengan didominasi dihuni anak buaya sehinggadapat melompat tinggi saat ada makanan dan sensasi memancinya akan lebih kuat

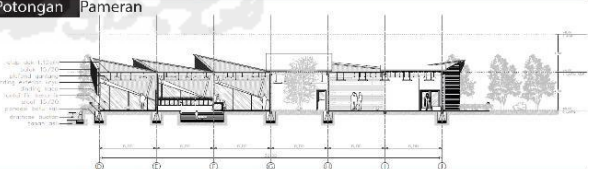
Kura-kura & penyu pada area MUSEUM


- 7- Melihat tempat kura-kura dan penyu
- 8- Area visual untuk menonton perjalanan singkat tentang penyebab kepunahan dan bagaimana cara mengatasinya
- 9- Kids area dimana anak-anak bermain dengan kerangka (arkheolog) sebagai ransangan motorik
- 10- Pintu keluar museum yang menuju hutan buatan dengan struktur bentang lebar.

Potongan Museum



Potongan Pameran





DEPARTMENT of ARCHITECTURE

Dosen Pembimbing
Ir. Suprianta, M.Si

Dosen Penguji
Ir. Muhammad Ifitroni, M.LA

Projek Akhir Sarjana

Suprianta
10512236

KONSEP

03

TAMAN REPTIL KULON PROGO

Pusat Konservasi Dengan Penekanan Desain Arsitektur Berdasarkan Perilaku Reptil



TAMAN REPTIL KULON PROGO

Pusat Konservasi Dengan Penekanan Desain Arsitektur Berdasarkan Perilaku Reptil

iv. GAMBAR KERJA

DAFTAR GAMBAR TAMAN REPTIL KULON PROGO

No.	NAMA GAMBAR	KODE GBR	SKALA	NO. GBR
GENERAL				
1	DAFTAR ISI	A0-1	NTS	01
2	SITUASI	A0-2	1:1500	02
3	SITE PLAN	A0-3	1:750	03
4	DENAH TAMAN	A0-4	1:400	04
5	TAMPAK KAWASAN UTARA & SELATAN	A0-5	1:250	05
6	TAMPAK KAWASAN TIMUR & BARAT	A0-6	1:250	06
BANGUNAN PAMERAN				
7	DENAH LANTAI EXPO	A1-1	1:200	07
8	TAMPAK DEPAN & BELAKANG	A2-1	1:200	08
9	TAMPAK KANAN & KIRI	A2-2	1:200	09
10	POTONGAN A-A & POTONGAN B-B	A3-1	1:200	10
11	POTONGAN C-C & POTONGAN D-D	A3-2	1:200	11
12	3D EKSTERIOR PAMERAN	A15-1	NTS	12
BANGUNAN MUSEUM				
13	DENAH LANTAI MUSEUM	A1-2	1:200	13
14	TAMPAK DEPAN & BELAKANG	A2-3	1:200	14
15	TAMPAK KANAN & KIRI	A2-4	1:200	15
16	POTONGAN E-E & POTONGAN F-F	A3-3	1:200	16
17	POTONGAN G-G & POTONGAN H-H	A3-4	1:200	17
18	3D EKSTERIOR MUSEUM	A15-2	NTS	18
STRUKTUR				
19	3D STRUKTUR	S15-1	NTS	19
20	RENCANA SLOOF DAN PONDASI	S2-1	1:200	20 & 21
21	RENCANA KOLOM DAN BALOK	S5-1	1:200	22 & 23
22	RENCANA KONSTRUKSI ATAP	S9-1	1:400	24
MEE				
23	RENCANA SIRKULASI HORIZONTAL	M1-1	1:400	25
24	RENCANA INSTALASI POWER HOUSE	E3-1	1:400	26
25	SISTEM PENCAHAYAAN	E4-1	1:400	27
26	RENCANA INSTALASI SALURAN AIR	P1-1	1:750	28
27	RENCANA INSTALASI AIR BERSIH	P2-1	1:400	29
28	RENCANA INSTALASI AIR KOTOR	P3-1	1:400	30
29	RENCANA INSTALASI HYDRAN	P4-1	1:400	31
INTERIOR				
30	VIEW SQUAMATA EXPO	I1-1	NTS	32-34
31	VIEW PERTUNJUKAN BUAYA	I2-1	NTS	35-37
32	VIEW MUSEUM	I3-1	NTS	38-40