

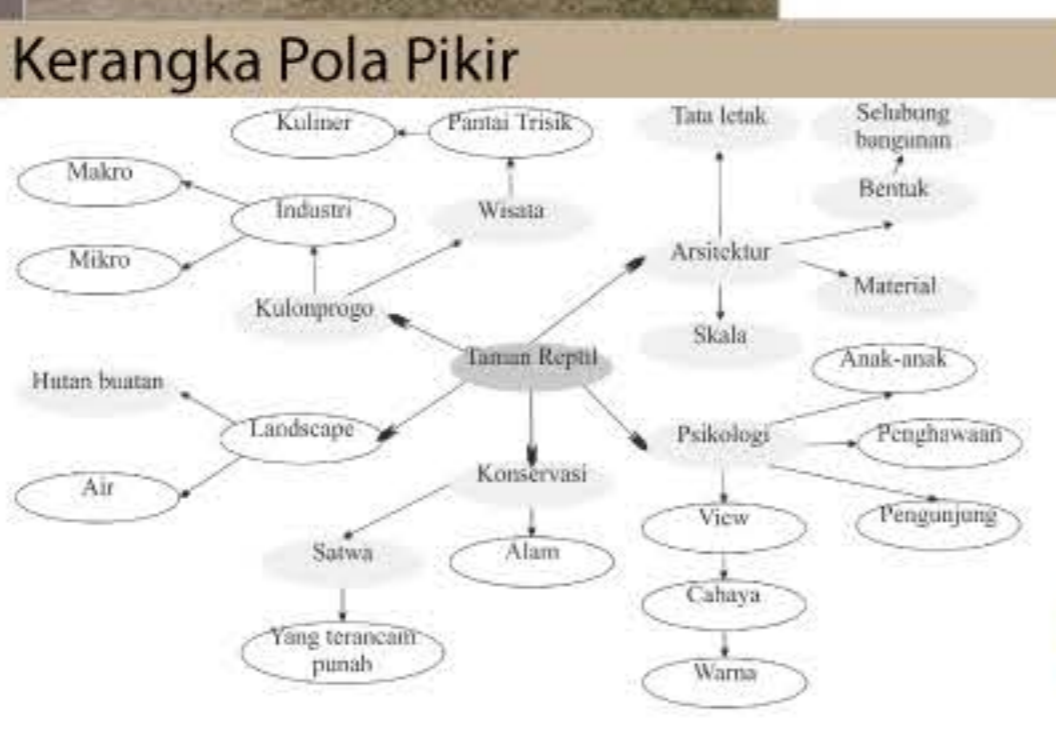
TAMAN REPTIL KULON PROGO

Pusat Konservasi dengan Penekanan Desain Arsitektural berdasarkan Perilaku Satwa

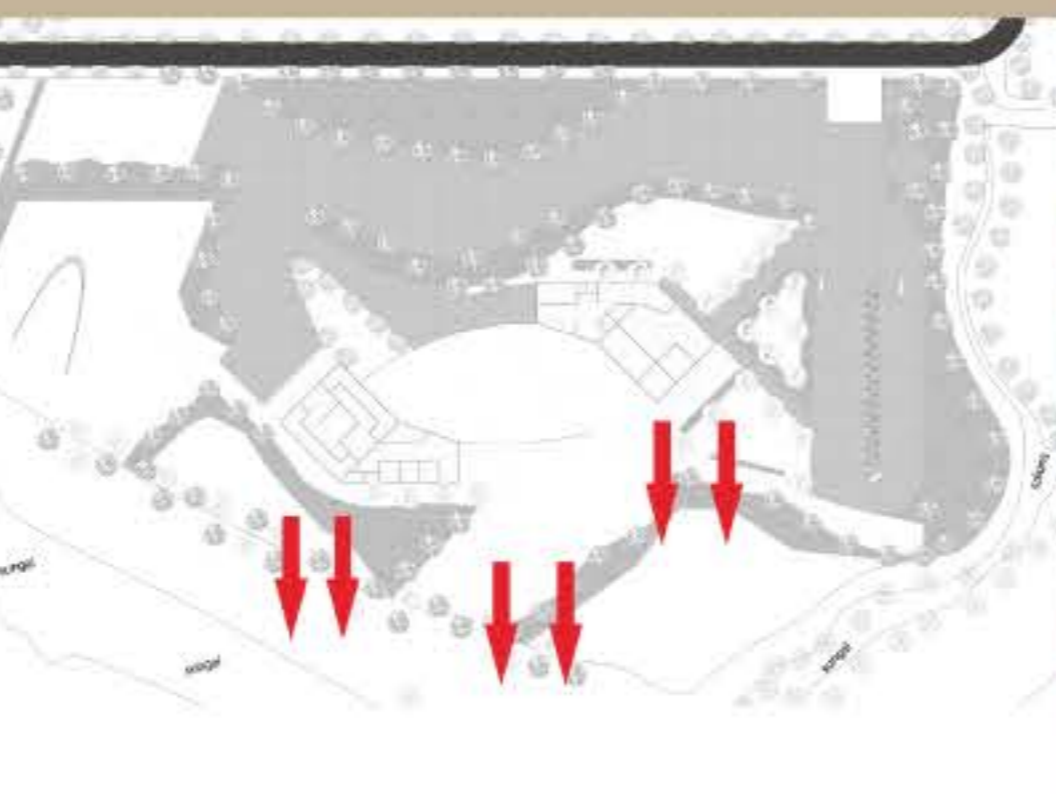
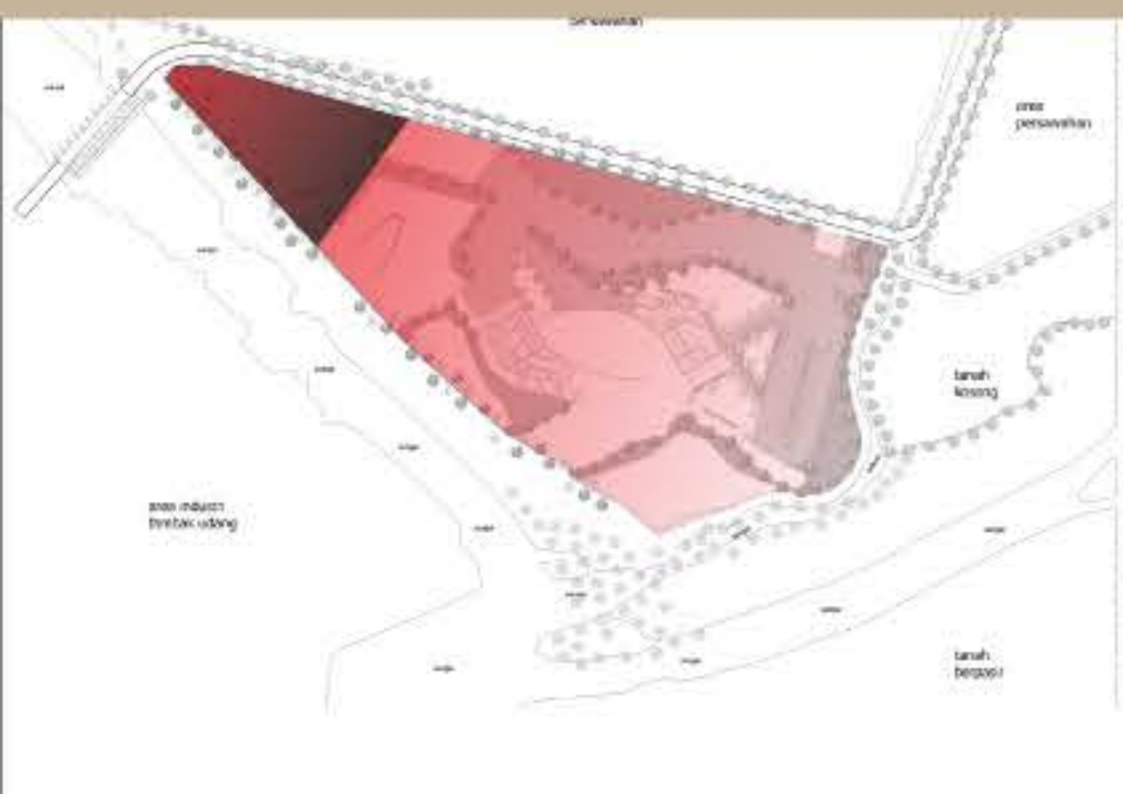


ABSTRAK
Taman khusus yang ada di DIY diharapkan terus berkembang seiring perkembangan kota, terlihat dari banyaknya kebutuhan area terbuka di DIY. Hubungan antara konservasi dan taman sangat penting, karena menjadi sebuah simbol kepedulian antara manusia dan satwa. Salah satunya adalah konservasi satwa 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, Crocodilia, dan Squamata, dan di bagian utama dari taman ini ialah pelatihan dan pembelajaran tentang karakter reptil. Kajian yang dilakukan mengenai bentuk yang seimbang dan memberikan pengalaman spasial bagi pengunjung. Ungkapan transformasi bentuk arsitektur dilakukan dengan cara mengkaji tata letak, material, skala, dan satwa itu sendiri sedangkan ungkapan transformasi pengalaman spasial kepada pengunjung dilakukan dengan kajian skala dan proporsi, irama, efek tekstur material, dan cahaya, warna dan suara.

Perancangan yang dihasilkan berupa 2 gubahan massa bangunan yang saling bersinergi dengan 3 fungsi utama yang sesuai dengan satwanya, Bangunan Museum (arkeolog tentang sejarah kura-kura jaman dulu) dan Bangunan Pameran (terbuka dan tertutup) dengan atraksi dan pelatihan mental anak-anak dalam menghadapi rasa takut sejak dini.



Data Tapak dan Informasi Tapak



Tujuan dan Sasaran
Menjadikan Taman Reptil di Kulon Progo yang sesuai dengan pengembangan konservasi yang sudah ada di beberapa area pantai sekitar.

Tujuan
1. Melestarikan dan melindungi satwa.
2. Menyampaikan pesan konservasi kepada pengunjung.
3. Memberikan Fasilitas yang sesuai kuantitas dan kualitas teknis dan memberikan solusi keseimbangan antara industri dan pariwisata.

Sasaran Perancangan
Sasaran perancangan digunakan untuk pecinta satwa, anak-anak. Tema yang dipakai dalam perancangan ialah konservasi pelatihan emosi mental dalam menghadapi rasa takut sejak dini dan mengajak masyarakat agar peduli akan keberlangsungan hidup reptil serta sebagai ajang berkumpul para pecinta reptil.



BANGUNAN MUSEUM
Befungsi sebagai area yang melengkapi Expo, dengan tempat pameran sementara dengan berbagai kegiatan, termasuk tempat anak-anak belajar sambil bermain.

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

BANGUNAN EXPO
Befungsi 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 dan bukaan kaca yang lebar agar terlihat terbuka secara luas dan fasad kayu agar terkesan alami.

WAHANA INTERAKSI
Befungsi sebagai pelatihan dalam menghadapi kecamasan dimana pengunjung mendapatkan sensasi dalam menghadapi sesuatu yang terlihat menakutkan.

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

TAMAN REPTIL KULON PROGO

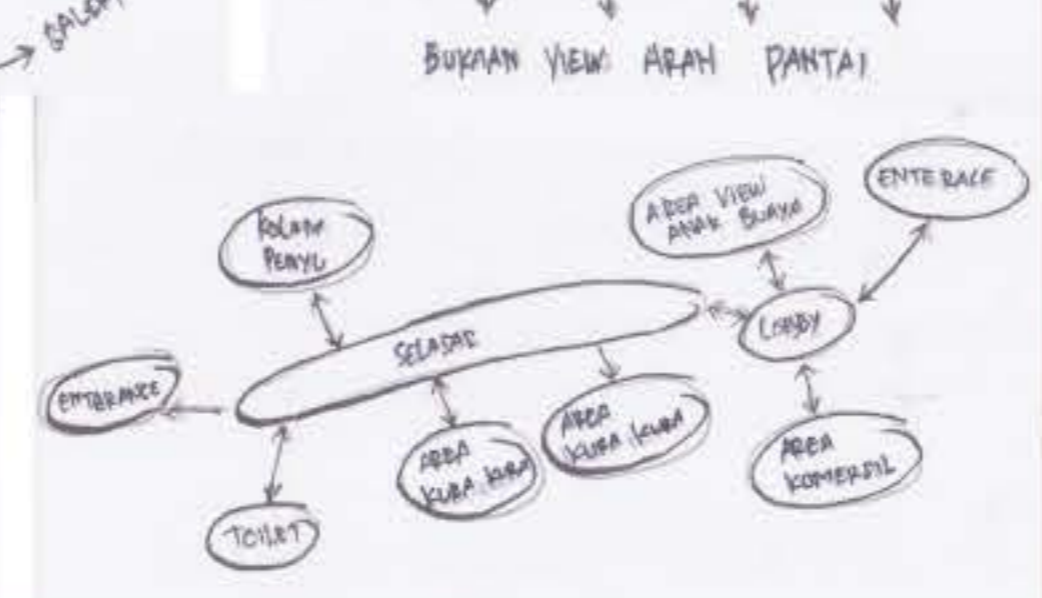
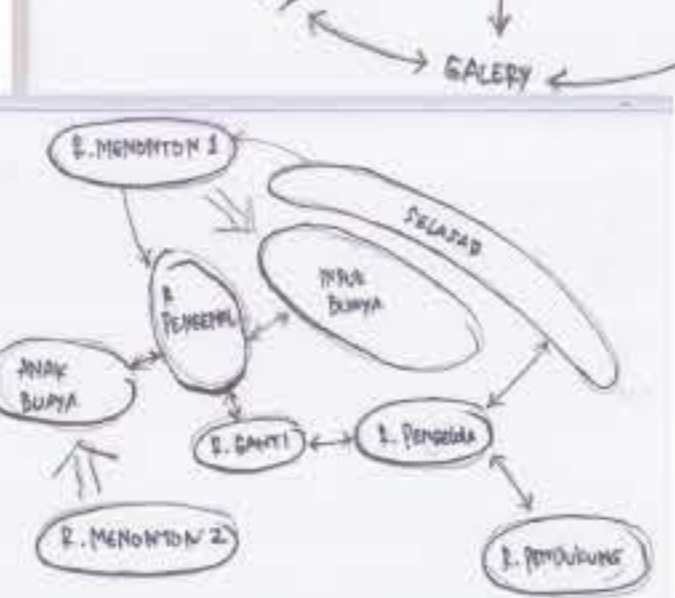
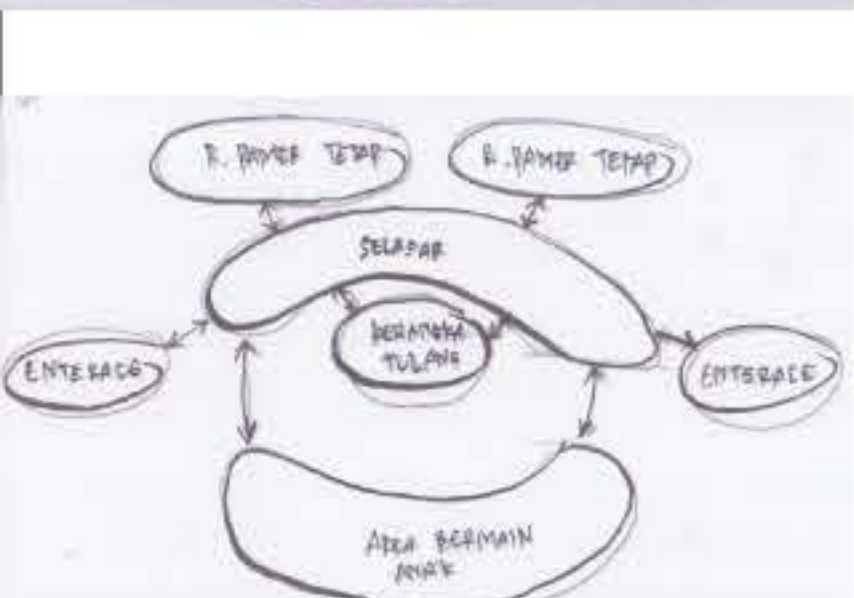
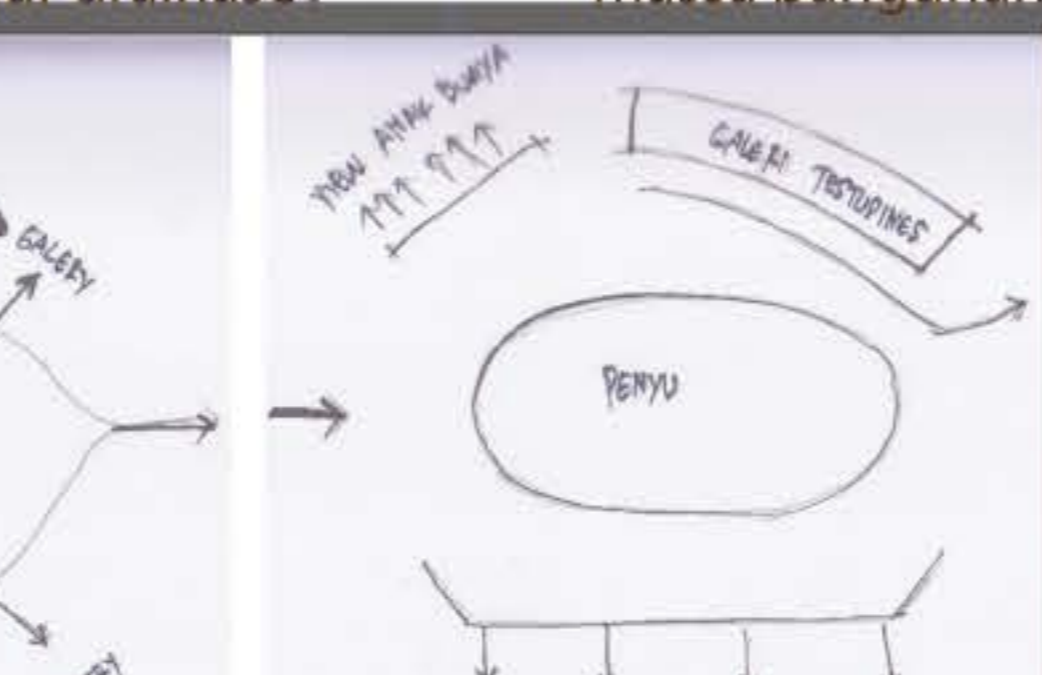
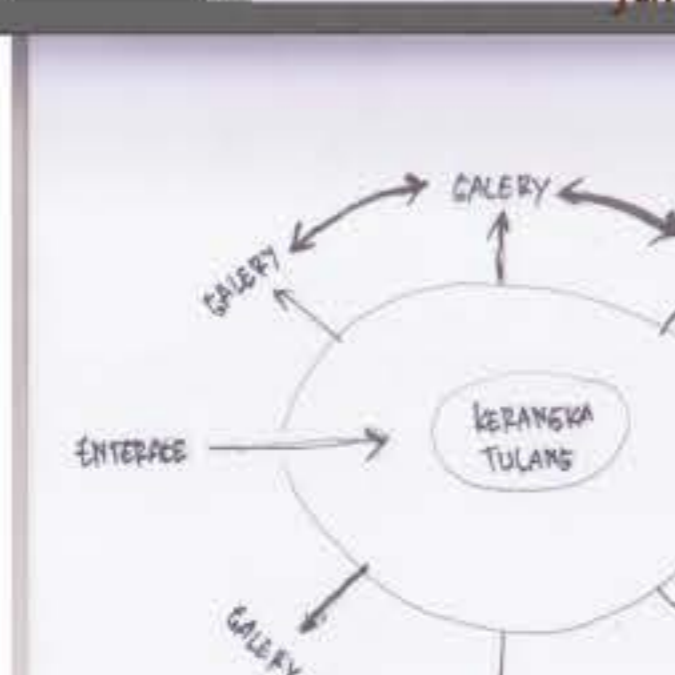
Pusat Konservasi dengan Penekanan Desain Arsitektural berdasarkan Perilaku Satwa



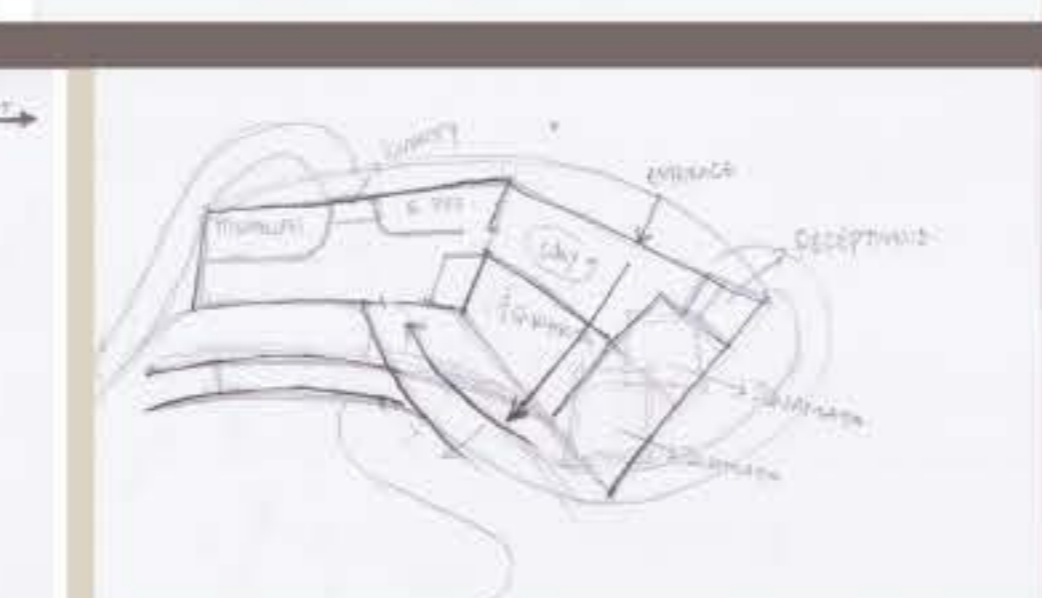
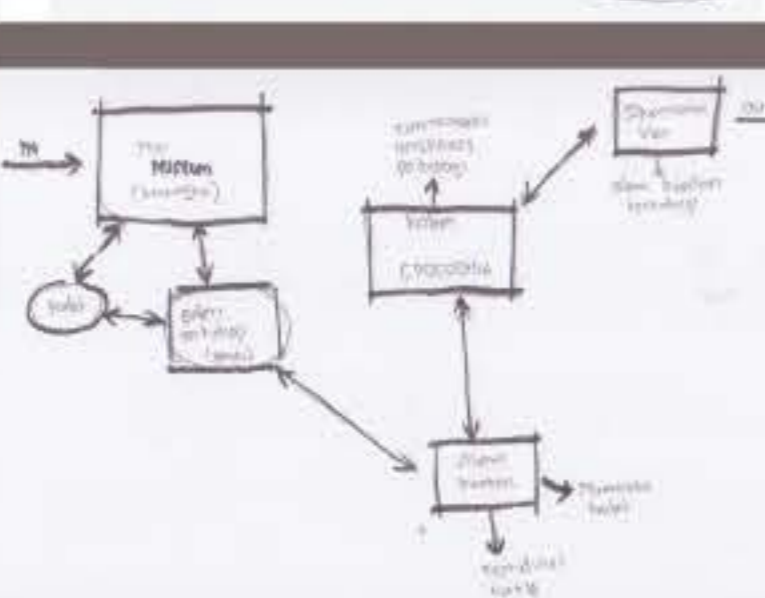
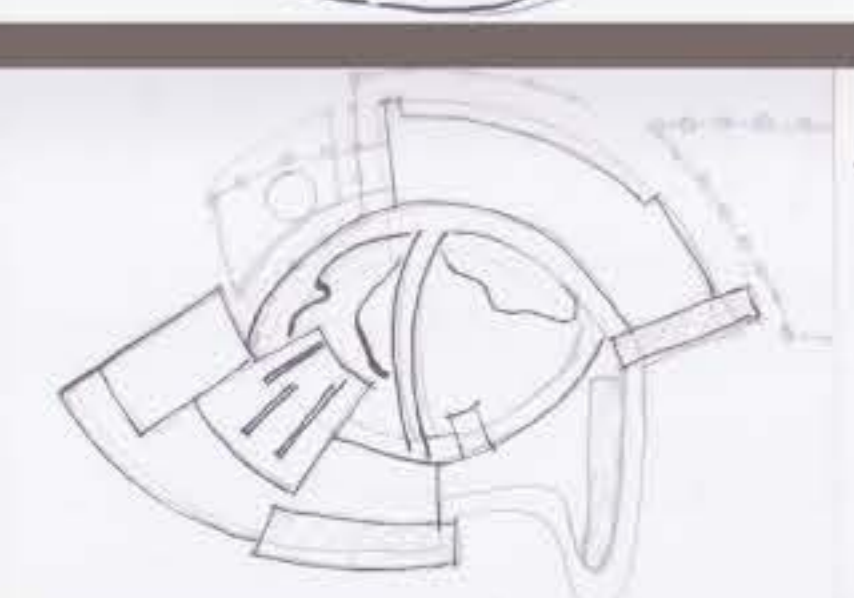
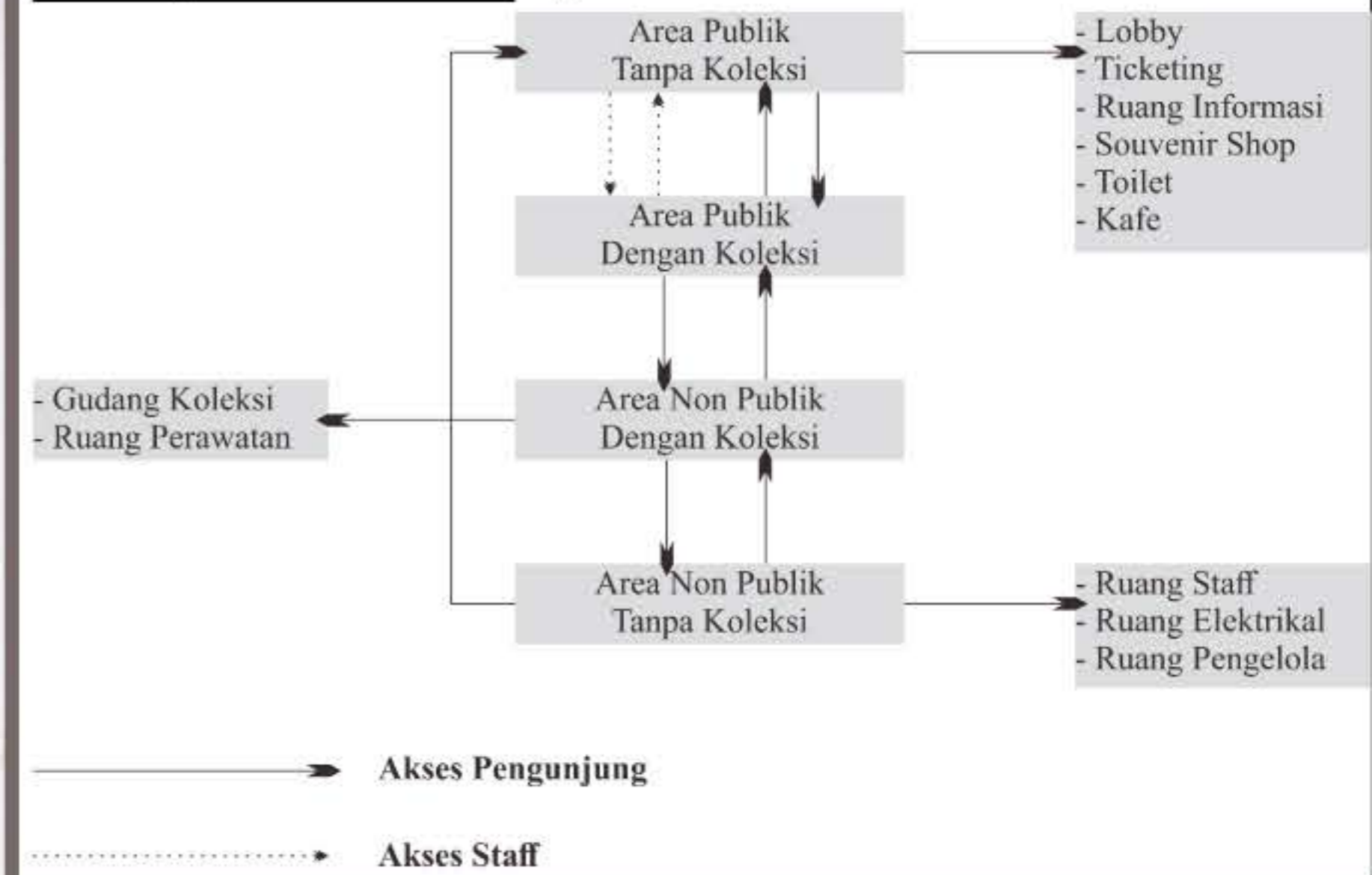
Industri
Kulon Progo sebagai kota industri

Wisata
Faktor yang akan di kembangkan agar menjadi daya tarik

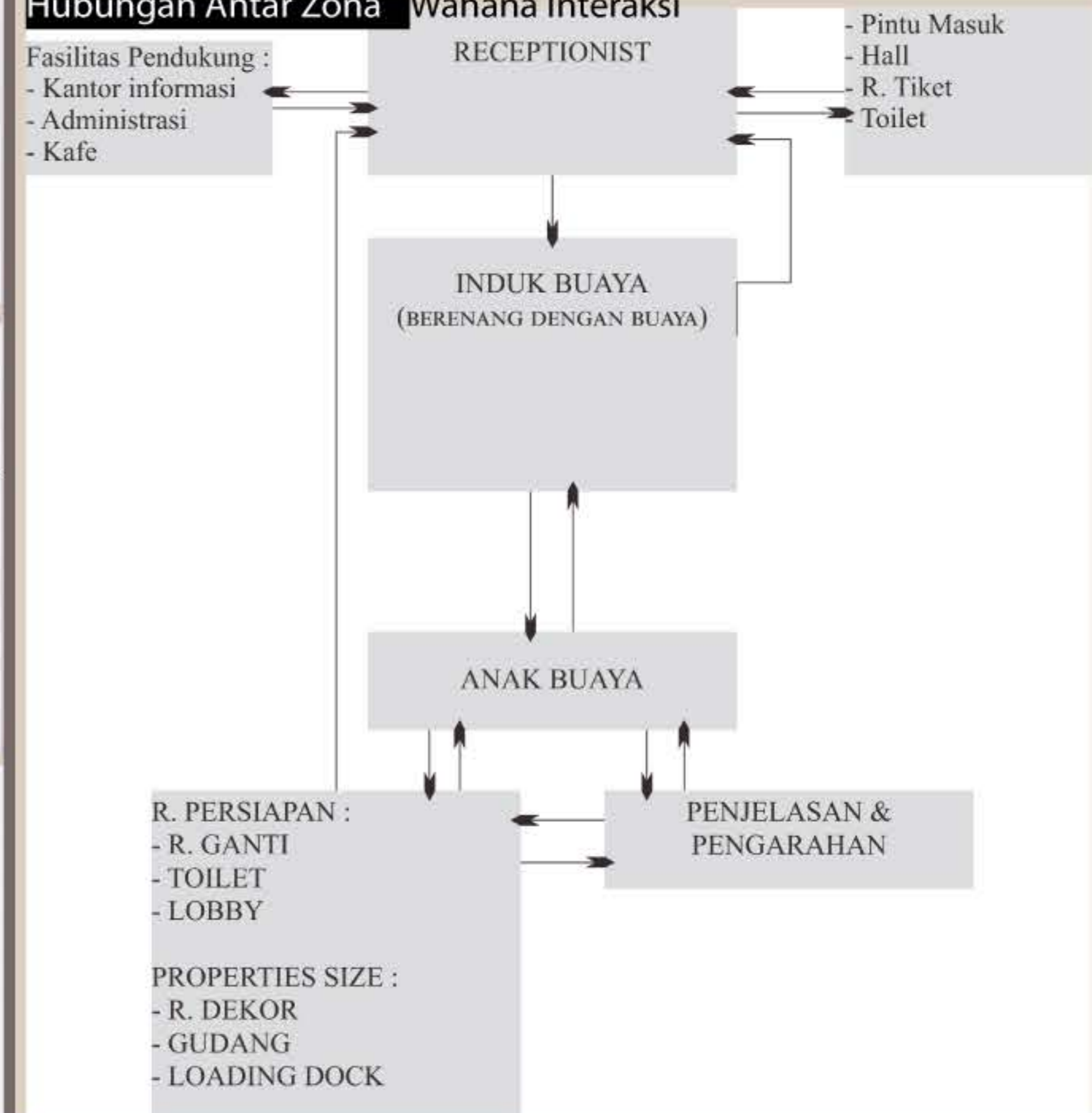
Konservasi
penyelamatan, Pengembangan dan pemeliharaan satwa reptil



Hubungan Antar Zona Expo & Museum

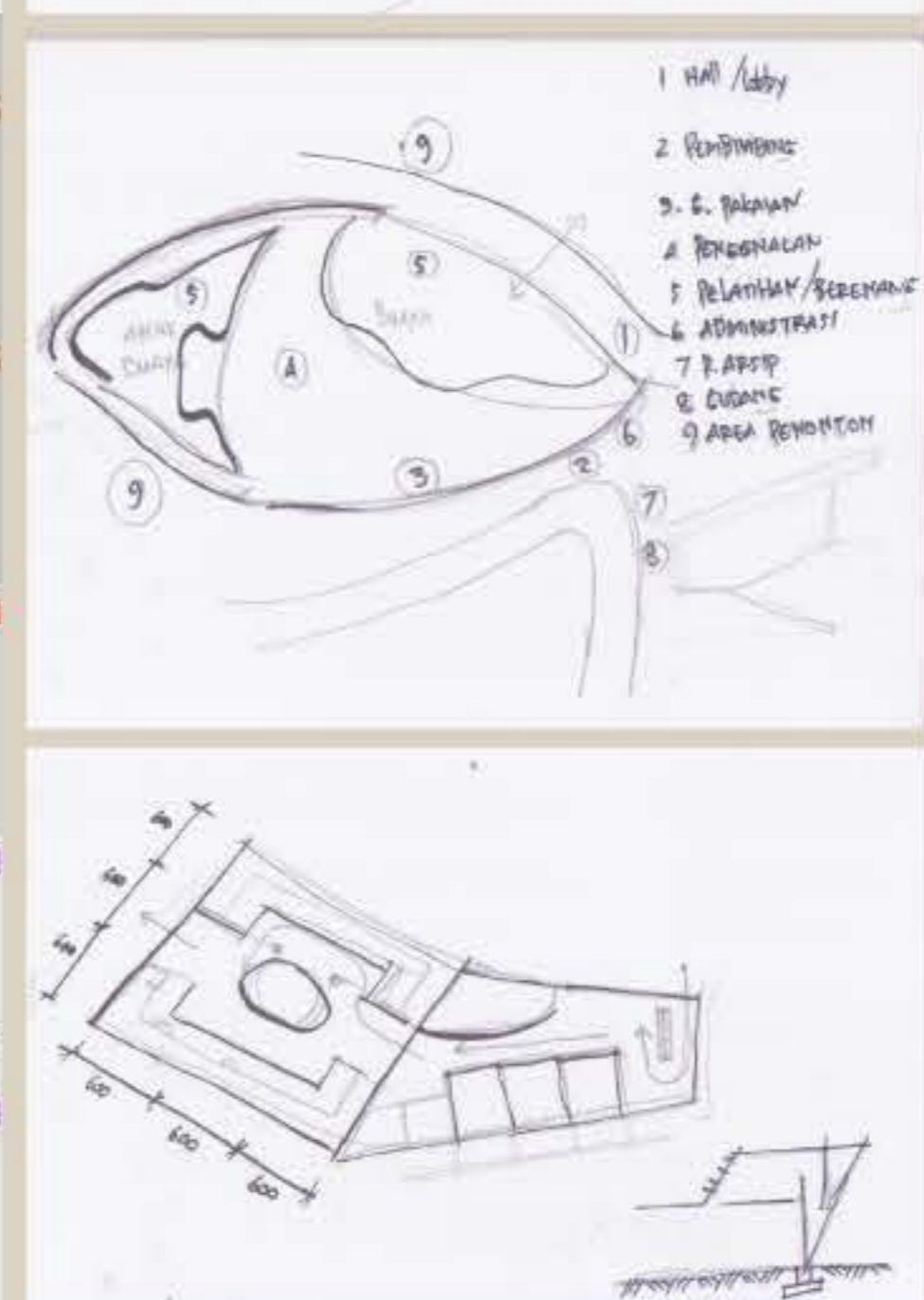


Hubungan Antar Zona Wahana Interaksi



Data & Analisa 10 Reptil Terancam Punah

	Testudines Kura-kura hutan sulawesi dan Kura-kura Rote habitat di tanah yang lembab yang memiliki tumbuhan seperti rumput, menyukai suhu malam hari, dan keduanya suka berendam.
	Testudines Penyu Belimbing dan Penyu Sisik Semua jenis penyu masuk dalam satwa yang dilindungi, namun 2 jenis inilah yang paling rentan mengalami kepunahan, habitat di air laut dan pesisir pantai, sangat cepat dalam berenang hingga 35km/jam.
	Crocodylia Buaya Siam Di Indonesia hanya dapat di jumpai di daerah kalimantan dan jawa. Habitat di air tawar dan menyukai arus lambat, seperti danau, rawa, dan sungai didaerah dataran.
	Suamata Phiton (Hitam, Karpet, Hijau) Ketiganya berasal dari pulau papua dengan habitat hutan kayu, 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.



TAMAN REPTIL KULON PROGO

Pusat Konservasi dengan Penekanan Desain Arsitektural berdasarkan Perilaku Satwa

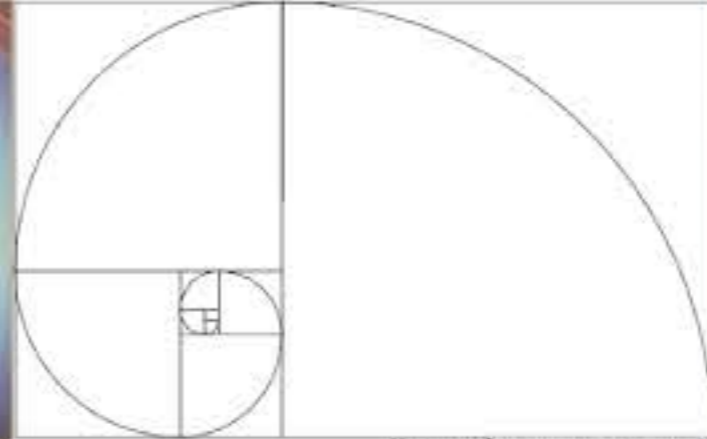


Konsep Site



"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 ujung yang kemudian diruncingkan berdasarkan tata letak massa



"Menyeimbang"

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 pengamanan satwa didalamnya

Keterangan :

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

Expo Squamata

Ular dan Kadal/Iguana

Aktif bernuru di malam hari, ular memakan mangsanya bulat-bulat dengan kepala terlebih dahulu, berganti kulit 3-6 kali dalam setahun. ketika istirahat biasanya siang hari berteduh pada rongga pohon dengan melilit dan bergantung dicabang pohon dengan kepala ditengah

Iguana sangat gesit berlari ketika terancam, sembunyi.

Interaksi Crocodilia

Buaya

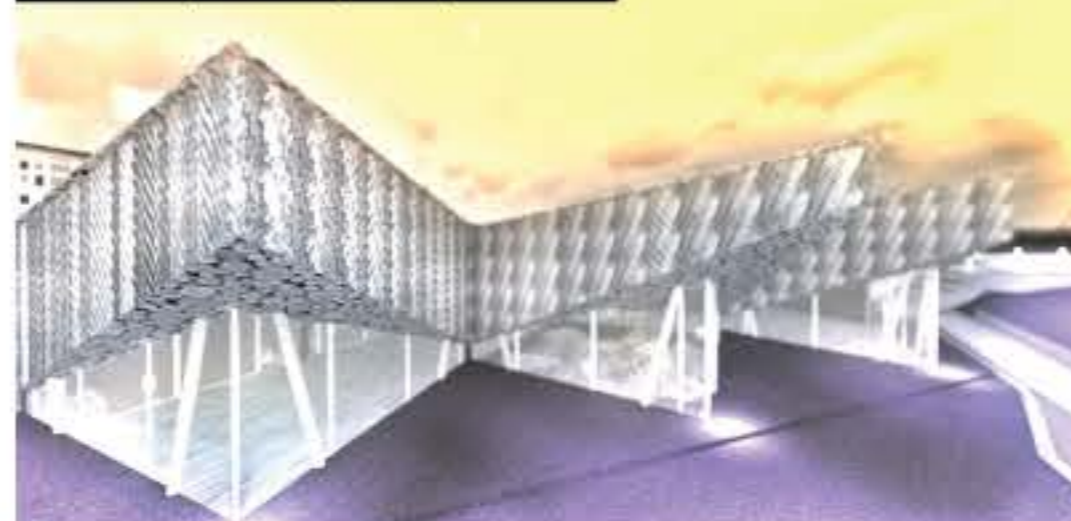
Lebih aktif bergerak di air dibanding daratan, lama dalam menyelam sekitar 80 menit, mempelajari pola dan kegiatan mangsa, menerkam tiba-tiba diperaian kemudian ditarik keair dan dilempar keudara. buaya besar waktu berjemurnya lebih lama, perlu menyendiri untuk menandai area kekuasaannya dan sering terjadi perkelahian jika area kekuasaannya dimasuki.

Museum Testudines

Penyu dan Kura-kura

Bayi penyu akan terus mengayunkan sirip setelah menetas, itu adalah sifat alami yang terjadi untuk segera menuju ke laut agar terhindar dari pemangsa (burung) sehingga tukik harus segera dilepas ke laut bebas agar tidak kehilangan instingnya. dalam pengaruhnya ke desain, tukik akan di tampung di bangunan sampai menetas dan beberapa akan dilepas ke laut bebas.

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

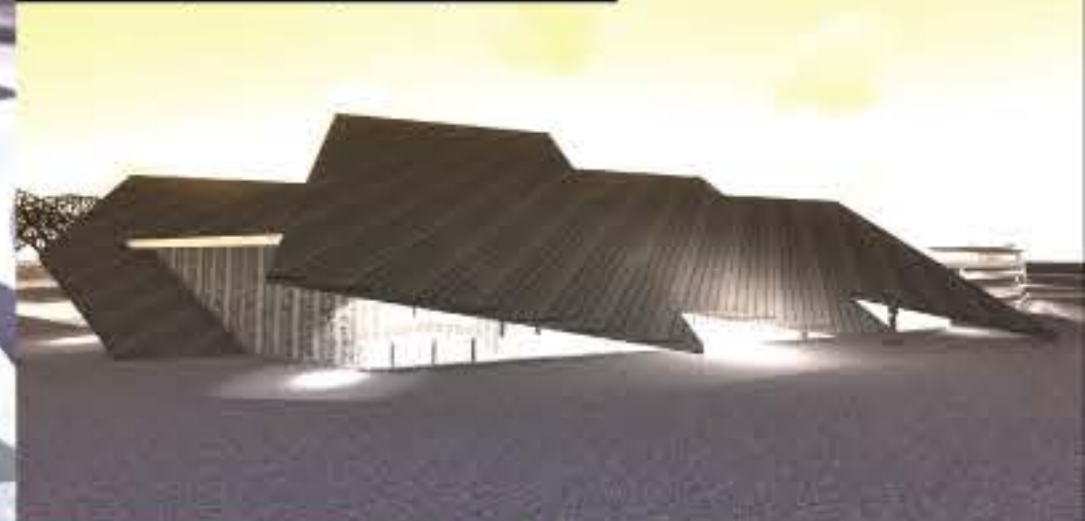
Konsep Penyampaian Emosi



Respon

Terdapat beberapa tempat perawatan dan penangkaran yang sebagai tempat sementara bagi tukik yang nantinya akan dilepas d 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

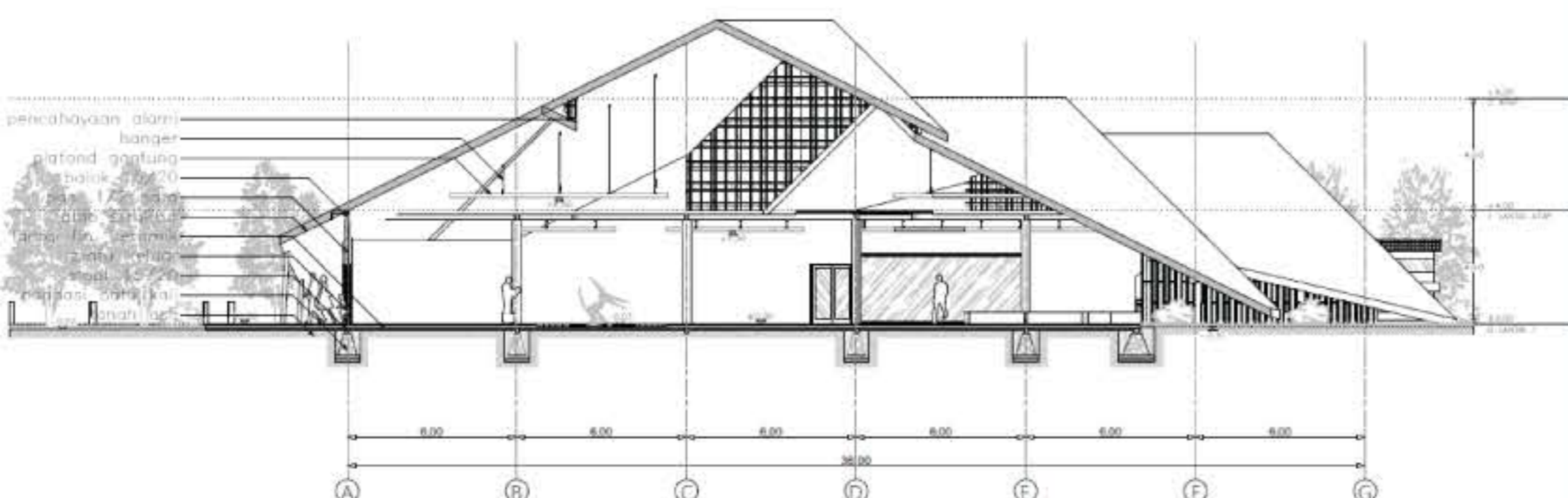
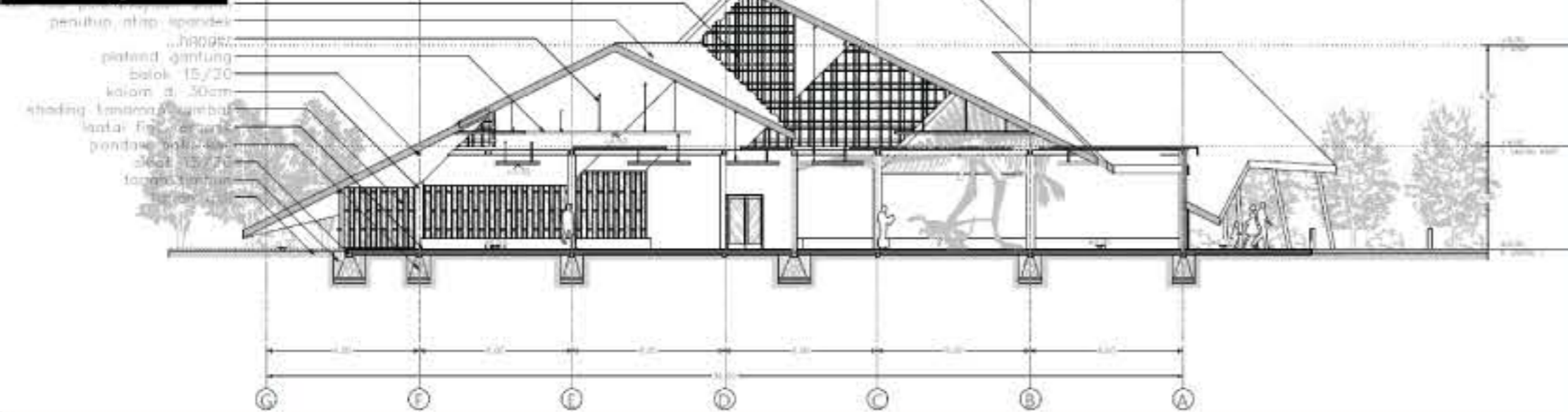
Buaya pada area INTERAKSI

- 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 dominan dihuni anak buaya sehinggadapat melompat tinggi saat ada makanan dan sensasi memancinya akan lebih kuat

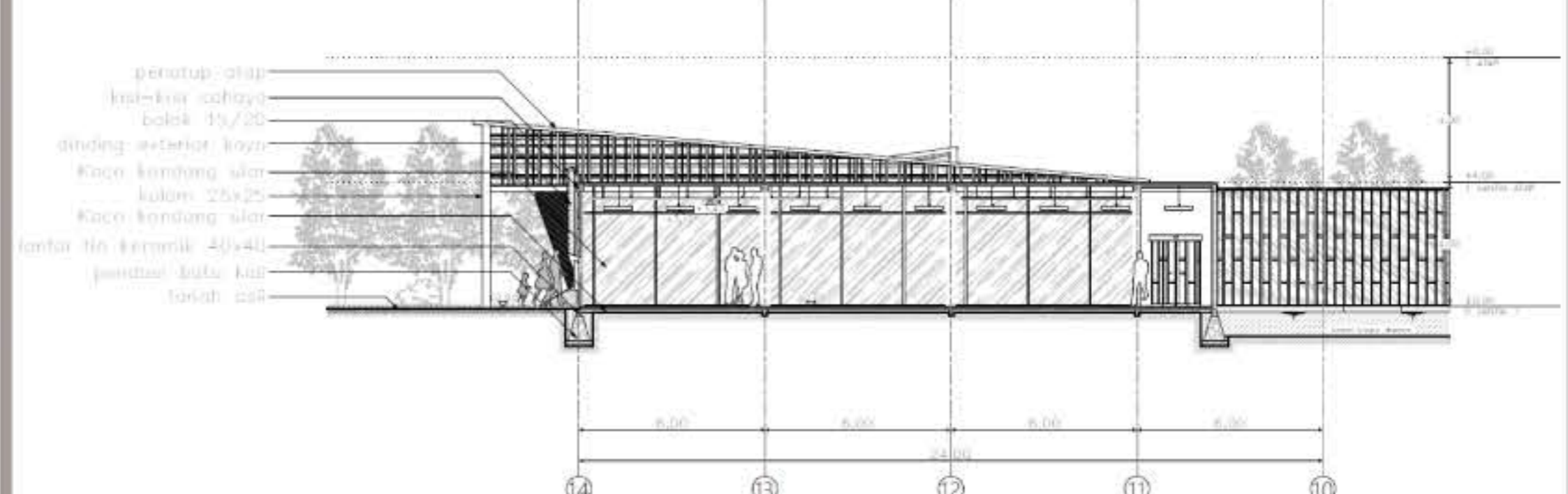
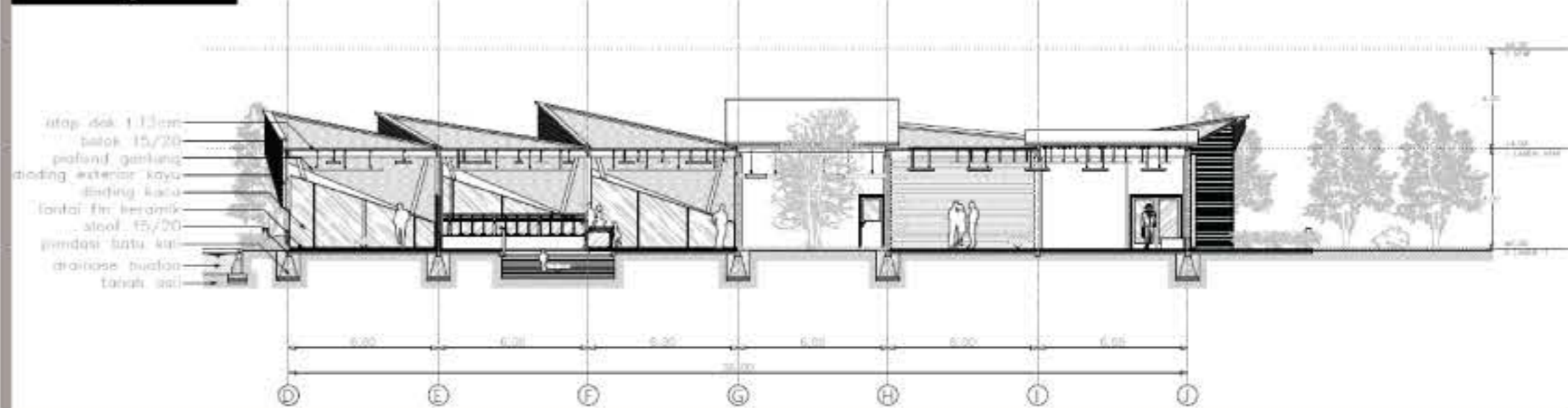
Kura-kura & penyu pada area MUSEUM

- 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 (arkeloge) sebagai rangsangan motorik
- 10-Pintu keluar meseum yang menuju hutan buatan dengan struktur bentang lebar.

Potongan Museum

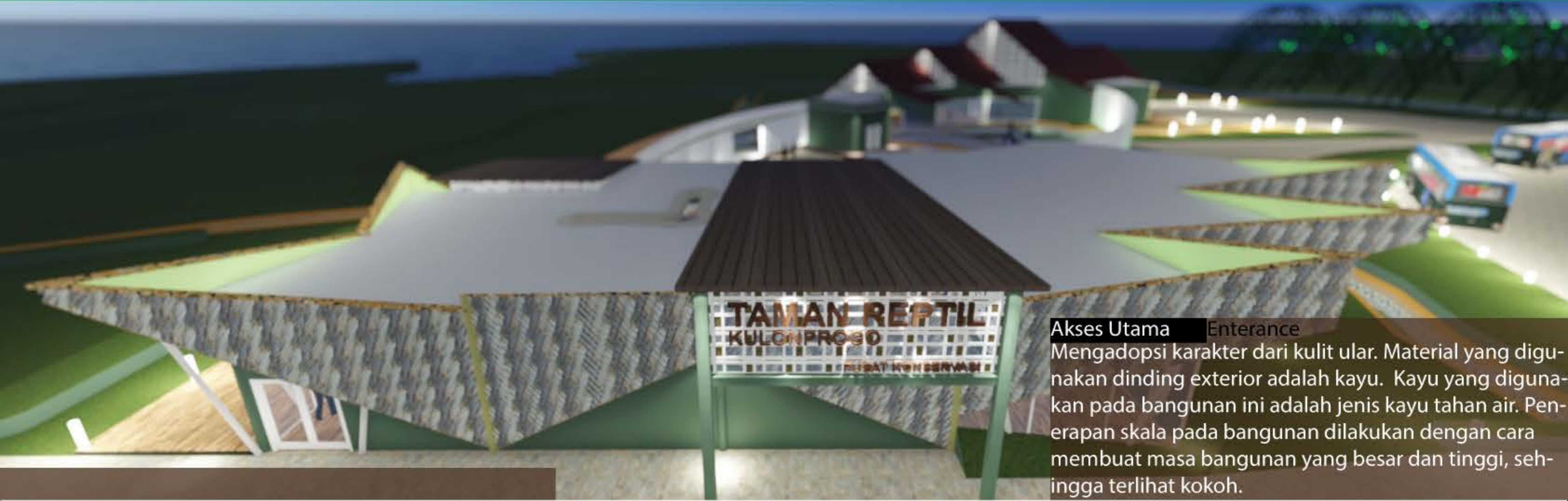


Potongan Pameran



TAMAN REPTIL KULON PROGO

Pusat Konservasi dengan Penekanan Desain Arsitektural berdasarkan Perilaku Satwa



Akses Utama Entrance
Mengadopsi karakter dari kulit ular. Material yang digunakan dinding exterior adalah kayu. Kayu yang digunakan pada bangunan ini adalah jenis kayu tahan air. Penerapan skala pada bangunan dilakukan dengan cara membuat masa bangunan yang besar dan tinggi, sehingga terlihat kokoh.



Perspektif Museum, Taman, Pameran
3 Bangunan yang dirancang secara seimbang dengan pola "golden ratio" dan simbol "yin yang"



Interior View Pameran



Interior Area Kadal



Interior Area Ular



Interior Area Ular



Interior Area Komersil



Exterior Expo & Museum
Bukaan arah pantai untuk memaksimalkan penghawaan alami



Interaksi Anak Buaya



Interaksi Pemancingan



Interaksi Induk Buaya