

PERPUSTAKAAN FTSP UII	
HADJAH/DELI	
TGL. TERIMA :	27/02/06
NO. JUDUL :	001772
NO. INV. :	920001772001

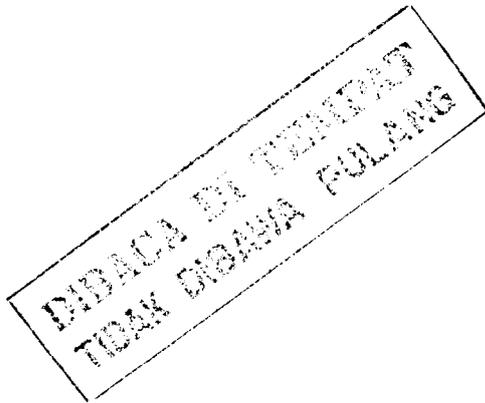
TUGAS AKHIR

YOUTH HOSTEL DI JOGJAKARTA

Integrasi "Circular Play Structure" sebagai pembentuk ruang dan penampilan bangunan

YOUTH HOSTEL IN JOGJAKARTA

Integrating "Circular Play Structure" with building performance



Disusun oleh :

ANA NUR RACHIM
00 512 121

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
JOGJAKARTA
2005

LEMBAR PENGESAHAN
TUGAS AKHIR

YOUTH HOSTEL DI JOGJAKARTA
Integrasi "Circular Play Structures" sebagai pembentuk ruang dan penampilan
bangunan.

Disusun oleh :

ANA NUR RACHIM

00 512 121

Jogjakarta , 28 Februari 2005

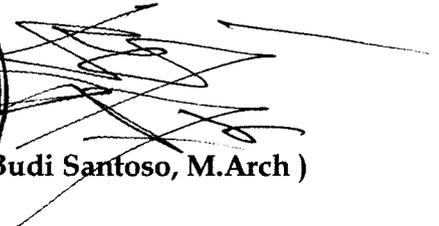
Menyetujui ,

Pembimbing,



(Ir. Arman Yulianta, MUP)

Ketua Jurusan,



H. R. Budi Santoso, M.Arch)

Abstrak

Jogjakarta adalah kota tujuan wisata yang setiap tahunnya banyak didatangi oleh para wisatawan, baik wisatawan nusantara maupun wisatawan mancanegara. Demi kelancaran kegiatan pariwisata, kota Jogja berupaya melengkapi fasilitas pendukung yang harus dimiliki sebagai daerah tujuan wisata. Guna mendukung hal tersebut diusulkan agar kota Jogja mempunyai suatu wadah akomodasi wisata yang representatif, dalam hal ini khususnya Penginapan Remaja/ Youth Hostel untuk wisata para remaja.

Youth Hostel secara fungsi mewadahi kegiatan wisata terutama kegiatan akomodasi wisata remaja, selain itu juga menampung kegiatan lain seperti keorganisasian, diklat, refreking, play ground, arena out bond yang berkaitan dengan fungsi bangunan sebagai sarana wisata remaja.

Perancangan Youth Hostel ini mengintegrasikan karakter "Circular Play Structure" kedalam bentuk ruang (baik ruang dalam maupun ruang luar) serta penampilan bangunan, sesuai dengan karakter remaja yang suka mencari tantangan dalam sebuah permainan maupun aktifitas keseharian.

Kata Pengantar

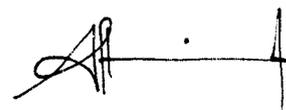
Puji Syukur kehadiran Allah SWT (hanya kepada-MU aku berserah diri, sujud syukur semua yang kau takdirkan padaku atas izin ridhlo-MU)

Dalam penyusunan laporan ini tidak lepas dari proses pembelajaran sehingga muncul berbagai hambatan dan kesulitan yang saya alami, akan tetapi ada jiwa-jiwa mulia yang turut meringankannya. Dengan kerendahan hati penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Ir. Revianto Budi Santosa, M.Arch, selaku Ketua Jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia.
2. Bapak Ir. Arman Yulianta, MUP, selaku dosen pembimbing (untuk waktu dan kesabarannya) maturnuwun nggih Pak.
3. Bapak Ir. Arif Wismadi, Msc, selaku dosen penguji atas kritik dan sarannya.
4. Keluarga tercinta Bapak dan Ibu (kasih sayang yang tak ada hentinya selalu tercurah untuk Ana) kedua adikku Ani dan Ardi (berikan yang terbaik untuk keluarga dan agama)
5. Teman seperjuangan (Dwe', Rita, Irma), Istie (sampai saat ini kita masih adem ayem tanpa peperangan), anak Arsitek'00, cah2kkn SL-27 (amar, hanif, pungki, etan, joko, slamet, gun, uus, eti, ifa, flori, dewi), makhluk2 studio satu sof (rere, lia, ima, ms' alan+ms' joko), Mb' dan Ms' asisten tempo kuliah doeloe.
6. Terimakasih juga buat Mas Tutut (atas dukungan semangat dan ilmunya) Mas Sarjiman (tetap cool ya biar anak2 g' bendel) di studio.
7. Semua pihak yang berniat baik membantu, yang tidak dapat kusebutkan satu persatu. Hanya satu kata maturnuwun semoga Allah meridhloi-Nya.

Harapan penulis memberikan yang terbaik tapi kenyataannya jauh dari sempurna, apa daya keterbatasan sebagai manusia biasa. Semoga bermanfaat bagi kita semua. Amin

Jogjakarta, 28 Februari 2005



Ana Nur Rachim

DAFTAR ISI

Halaman Judul
Lembar Pengesahan
Abstrak
Kata Pengantar

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.1.1 Pengertian Judul.....	1
1.1.2 Perkembangan Pariwisata di Indonesia.....	1
1.1.3 Potensi Pariwisata di Yogyakarta.....	2
1.1.3.1 Alam sebagai Daya Tarik Wisatawan.....	5
1.1.3.3 Kegiatan yang Rekreatif dan Edukatif.....	5
1.1.3.2 Potensi Wisata Remaja di Yogyakarta.....	6
1.1.4 Tinjauan Umum Pengembangan Pariwisata Jogyaakarta	7
1.1.4.1 Potensi Kawasan.....	7
1.1.4.2 Kondisi dan Proyeksi Wisatawan Remaja di Kaliurang.....	7
1.1.5. Tinjauan Umum Remaja.....	9
1.1.5.1 Batasan Remaja.....	9
1.1.5.2 Wisata Remaja.....	10
1.1.6. Objek Pemandangan.....	11
1.1.6.1 Graha Wisata TMII.....	11
1.1.6.2 Graha Wisata Kuningan.....	11
1.1.6.3 Graha Wisata Ragunan.....	12
1.1.6.3.Graha Wisata Ancol.....	12
1.2 Permasalahan	14
1.2.1 Umum.....	14
1.2.2 Khusus.....	14
1.3 Tujuan dan Sasaran	14
1.3.1 Umum.....	14
1.3.2 Khusus.....	14
1.4 Lingkup Pembahasan	15
1.4.1 Non Arsitektural.....	15
1.4.2 Arsitektural.....	15
1.5 Metode Pembahasan	16
1.6 Sistematika Pembahasan	17
1.7 Keaslian Penulis	17
1.8 Kerangka Pola Pikir	18

BAB II

DESKRIPSI PROYEK

2.1	Judul	19
2.2	Fungsi.....	19
2.3	Lokasi.....	19
	2.3.1 Analisa Site.....	22
2.4	Karakter Pengguna.....	25
2.5	Diagram Organisasi Ruang.....	26
2.6	Persyaratan Teknis.....	27
2.7	Rencana Kebutuhan Ruang.....	27

BAB III

KONSEP PERANCANGAN

3.1	Tinjauan Petualangan.....	30
	3.1.1 Petualangan Alam Bebas (Outdoor Adventures).....	30
	3.1.2 Komponen Petualangan Alam Bebas.....	32
3.2	Tinjauan Lingkungan Bermain (Play Environment).....	34
3.3	Perkembangan Desain Struktur Permainan.....	36
	3.3.1 Giant Play Structures.....	36
	3.3.2 Circular Play Structures.....	37
	3.3.3 Community Play Structures.....	37
	3.3.4 Environment Discovery Play Structure.....	38
3.4	Analisis dan Transformasi desain	41

BAB IV

PROSES PERANCANGAN

4.1	Gagasan Pertama.....	46
4.2	Gagasan Kedua	48
4.3	Gagasan Ketiga.....	50

BAB V

HASIL RANCANGAN.....	53
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN

BAB I
PENDAHULUAN

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

1.1.1 Pengertian Judul

Youth Hostel merupakan sarana akomodasi untuk wisatawan remaja/pemuda (dalam arti kepariwisataan) yang sedang melakukan perjalanan wisata untuk memperoleh pelayanan penginapan-penginapan dan pelayanan-pelayanan fasilitas yang ada sehingga mendukung kegiatan wisata remaja yang rekreatif dan edukatif.¹

1.1.2 Perkembangan Pariwisata di Indonesia

Krisis Ekonomi telah melanda Indonesia sejak pertengahan tahun 1997 namun memasuki tahun 2000 prospek menggembirakan dialami oleh sektor pariwisata setelah Indonesia mulai berangsur-angsur terlepas dari krisis ekonomi. Dampak dari keadaan ini juga mempengaruhi sektor pariwisata yang memiliki peranan penting dalam struktur perekonomian nasional, dan menjadi andalan sebagai salah satu sumber penerimaan devisa maupun kesempatan kerja serta kesempatan berusaha.

Ada dua aspek stabilitas yang memperkuat daya tarik wisatawan untuk datang ke daerah tujuan wisata. Pertama adalah stabilitas politik yang memberikan perasaan aman dan kebebasan wisatawan mancanegara untuk bersosialisasi dengan masyarakat di sekitar Daerah Tujuan Wisata (DTW) khususnya, sedangkan stabilitas ekonomi memberikan kemudahan untuk melakukan

¹ RG. Soekadijo, *Anatomi Pariwisata*, halaman 111

perjalanan dan akses wisata lainnya. Dua keadaan ini rupanya belum teraih, sehingga sektor wisata belum mampu bangkit seperti yang diharapkan.²

Pengembangan pariwisata memberikan dampak yang positif karena diharapkan dapat memacu dan merangsang perkembangan berbagai sektor seperti transportasi, telekomunikasi, perhotelan, restoran serta sektor-sektor yang lainnya.

1.1.3 Potensi Pariwisata di Jogjakarta

Dalam peta kepariwisataan nasional, potensi Daerah Istimewa Jogjakarta (DIY) menduduki peringkat kedua setelah Bali. Penilaian ini berdasarkan pada beberapa faktor yang menjadi kekuatan pengembangan wisata di DIY. Pertama berkenaan dengan keragaman obyek wisata yang relatif menyeluruh baik dari segi fisik maupun non fisik, disamping kesiapan sarana penunjang wisata. Sebagai kota Pendidikan, Jogjakarta relatif memiliki sumber daya manusia yang berkualitas. Kedua berkaitan dengan ragam spesifitas obyek dengan karakter mantap dan unik seperti Kraton, Candi, Kerajinan, dll. Secara lebih rinci, objek-objek tersebut digolongkan dalam tiga kategori, yaitu :³

- a. **Objek Wisata Alam**, yang berupa objek wisata pantai, pegunungan, goa.
- b. **Objek Wisata Sejarah**, yang berupa peninggalan sejarah kerajaan, petilasan, pemakaman, candi, dll. Sebagai contoh, Kraton Jogjakarta, Tamansari, Makam Imogiri, Candi Prambanan, Candi Kalasan, Petilasan Ratu Boko, dll.

² Ringkasan Laporan Tahunan dinas pariwisata DIY 2000

³ Ringkasan Laporan Tahunan dinas pariwisata DIY 2000

- c. **Objek Wisata Budaya**, yaitu berupa objek budaya yang sampai kini masih terpelihara, baik yang berwujud kesenian maupun adat istiadat dan tradisi, seperti Sendratari Ramayana, Wayang, Sekaten, Grebeg Maulud, Syawal, dll.

Sebagai salah satu daerah tujuan wisata utama, Jogjakarta telah banyak memberikan berbagai penawaran produk, jasa, dan atraksi wisata, baik sebagai produk wisata alam, wisata budaya, wisata minat khusus maupun wisata buatan. Tren ke depan, Jogjakarta akan menjadi salah satu kota utama tujuan wisata *convention* dan *exhibition*. Hal ini disadari, karena mengingat Yogyakarta sebagai kota pendidikan/kota ajang berdiskusi/berseminar yang merupakan kota tempaan berbagai pemikiran/*intellectual capital discussion* dalam berbagai disiplin ilmu. Berbagai perkumpulan/ asosiasi organisasi profesi (dari berbagai disiplin ilmu, baik tingkat internasional, nasional, regional) organisasi kemasyarakatan tingkat nasional maupun regional telah banyak memanfaatkan Yogyakarta sebagai basis kegiatan keorganisasian maupun kegiatan konvensi (musyawarah anggota), pertemuan ilmiah, kongres-kongres maupun lokakarya. Kegiatan tersebut tentunya sangat membutuhkan berbagai fasilitas akomodasi, transportasi, serta lokasi wisata yang bersifat rekreatif.

Kaliurang dengan berbagai fasilitas yang ada terutama fasilitas akomodasi dan kapasitas ruang konferensi/sidang, sangat layak untuk terus dipromosikan sebagai salah satu bentuk pengembangan obyek wisata. Jogjakarta sebagai kota untuk berdiskusi/bertukar pikiran melalui berbagai forum konferensi, diharapkan dapat memberi *impact* pada pengembangan obyek wisata Kaliurang-Kaliadem. Hal tersebut, tentunya dibutuhkan

upaya penataan obyek wisata yang menyangkut fasilitas akomodasi, produk dan atraksi, serta sarana yang lebih rekreatif.⁴

Dengan kondisi yang potensial ini tak heran jika Kota Jogjakarta banyak dikunjungi para wisatawan dari berbagai golongan usia, baik dari mancanegara maupun nusantara. Data kunjungan wisatawan menunjukkan sebanyak 290.376 wisman dan 4.920.296 wisnus yang berkunjung ke daerah ini pada tahun 2002. Jumlah ini sebenarnya mengalami penurunan dibanding tahun 2001, dimana kunjungan wisatawan sebanyak 245.279 wisman dan 7.048.063 wisnus.

Penurunan jumlah wisatawan yang mencapai 1.837.391 orang belum diketahui secara pasti indikator penyebabnya. Kemungkinan hal tersebut disebabkan banyak faktor antara lain karena kondisi perekonomian dan stabilitas nasional yang belum menentu, fasilitas yang tersedia kurang memuaskan wisatawan baik dari segi kualitas maupun kuantitas atau hal-hal lainnya, namun yang jelas krisis moneter serta konflik politik yang berkepanjangan sangat berpengaruh terhadap penurunan angka ini.

Sebagai daerah tujuan wisata DIY sudah memiliki 37 hotel berbintang dengan jumlah 3.701 kamar dan 933 hotel non bintang dengan jumlah kamar keseluruhan 9.656. Penginapan Remaja / Youth Hostel merupakan bagian bentuk akomodasi non bintang yang berjumlah 18 Youth Hostel dengan 146 kamar. Secara kuantitas sebenarnya jumlah akomodasi yang ada sudah memenuhi kebutuhan para wisatawan (termasuk didalamnya wisatawan remaja) akan sarana penginapan, namun secara kualitas (khususnya untuk remaja) belum ada fasilitas akomodasi yang sesuai dengan

⁴ Penyusunan Rencana Induk Pengembangan Obyek Wisata Kaliurang-Kaliadem 2001

karakter remaja yang dapat mewadahi aktifitas serta mendukung kegiatan wisata remaja.⁵

1.1.3.1 Alam sebagai Daya Tarik Wisatawan

Pada kenyatannya alam memang memiliki pesona yang besar sehingga selalu mengundang minat wisatawan untuk datang dan merasakan sendiri pesona-pesona alam terlebih dengan banyaknya fasilitas pendukung yang disediakan antara lain sarana akomodasi, restoran, toko cinderamata, dll. Wisatawan sangat tertarik dengan alam antara lain karena kegiatan-kegiatan yang dapat dilakukan di alam terbuka seperti mendaki gunung, berpetualang ke gua, atau hanya sekedar menikmati pemandangan, mencari ketenangan di tengah alam, dan alam juga sering menjadi bahan studi untuk wisatawan budaya.

Oleh karena itu fasilitas penginapan seharusnya dapat berintegrasi dengan alam sehingga wisatawan tetap bisa merasakan suasana bangunan nyaman dan harmonis dengan alam, sehingga diharapkan dapat lebih memperkuat motif wisatawan untuk tetap datang kembali ke tempat ini.

1.1.3.2 Potensi Wisata Remaja di Jogjakarta

Pengunjung yang datang ke Jogjakarta ini beraneka ragam mulai dari anak-anak, remaja, dewasa, sampai orang tua. Berdasarkan perkiraan dari Dinas Pariwisata Jogjakarta 60% jumlah pengunjung yang datang merupakan kelompok remaja yang biasanya dalam bentuk rombongan meskipun ada juga secara perorangan. Berarti dapat dilihat bahwa pada tahun 2002 terdapat sekitar 2.605.336 wisatawan remaja yang berkunjung ke daerah ini.

⁵ Statistik Pariwisata Daerah Istimewa Yogyakarta 2002

Ini menunjukkan bahwa potensi wisata remaja di Jogjakarta cukup besar, namun jumlah tersebut belum dapat diakomodasi maksimal karena keterbatasan jumlah akomodasi (khususnya penginapan remaja/Youth Hostel) yang sudah ada. Oleh karena itu butuh perhatian khusus untuk mengembangkan fasilitas wisata remaja .

1.1.3.3 Kegiatan yang Rekreatif dan Edukatif

Wisata remaja memiliki arti penting dalam perkembangan jiwa dan raga remaja bila dilakukan dengan tujuan yang benar. Dalam hal ini wisata yang rekreatif dan edukatif sangat baik untuk perjalanan wisata remaja. Remaja dengan segala aktifitasnya secara psikologi merupakan kelompok yang dinamis, kreatif, antusias dan bersemangat, senang berinteraksi dan bersosialisasi dengan kelompok-kelompok dan aktifitas-aktifitas tertentu serta menyukai tantangan dan segala sesuatu yang baru. Karena itulah kelompok remaja sangat suka melakukan perjalanan-perjalanan wisata. Aktifitas semacam ini memberi kecenderungan bagi para remaja untuk menampilkan ekspresi yang ada pada dirinya yang sifatnya bisa positif maupun negatif. Sehingga diperlukan suatu wadah yang dapat menampung remaja kearah yang bersifat rekreatif dan edukatif. Dengan adanya wadah yang sesuai karakter remaja dapat mempermudah untuk mengajak dalam kegiatan yang bernilai positif.

1.1.4 Tinjauan Umum Pengembangan Pariwisata Jogjakarta

1.1.4.1 Potensi Kawasan

Kawasan Wisata Kaliurang telah menjadi salah satu kawasan wisata andalan bagi Daerah Istimewa Jogjakarta pada umumnya dan bagi Kabupaten Sleman khususnya. Hal ini terbukti dari intensitas kunjungan wisatawan baik nusantara maupun mancanegara. Pertumbuhan wisatawan dari tahun ketahun terus menunjukkan kenaikan yang signifikan dalam pertumbuhan kunjungan wisatawan menduduki posisi ke 3 setelah Pantai Parangtritis dan Candi Prambanan.⁶

Daya tarik kunjungan wisatawan ke Kaliurang secara keseluruhan banyak didukung oleh potensi dan karakter obyek dan daya tarik wisata di Kawasan Kaliurang dan Kaliadem yang menawarkan lingkungan pegunungan dengan iklim yang sejuk dan keberadaan simpul-simpul obyek wisata pendukung yang tersebar di sekitarnya, seperti Gunung Merapi, Lembah Turgo, Kawasan Wisata Agro Salak Pondoh, Taman Wisata Kaliurang-Kaliadem, Taman Bunga, Golf Course Cangkringan, Museum Budaya Jawa dll.

1.1.4.2 Kondisi Fisik dan Proyeksi Wisatawan Remaja di Kaliurang

Mengacu pada kajian Rencana Tata Ruang Kawasan Lereng Merapi, pengembangan kepariwisataan pada wilayah tersebut, termasuk di dalamnya Kaliurang dan Kaliadem perlu diarahkan dengan konsep dan arahan pengembangan yang lebih menekankan pada upaya konservasi lingkungan dan kontekstual dengan potensi sumberdaya wisata yang ada di kawasan tersebut.

⁶ Laporan Akhir, penyusunan rencana induk pengembangan obyek wisata kaliurang-kaliadem,2001

Pengembangan tata ruang pariwisata dalam kawasan Satuan Pengembangan Pariwisata (SPP1) Lereng Merapi, harus menempatkan upaya-upaya sebagai berikut :

- a. Image Merapi sebagai *the most active volcano in the world* merupakan media promosi yang sangat strategis.
- b. Perlindungan terhadap alam dan lingkungan lereng Merapi, tidak dapat dipisahkan dari usaha peningkatan social ekonomi setempat. Hubungan harmonis antara masyarakat dan lingkungannya telah terjadi dari generasi ke generasi dan mewujudkan kondisi lingkungan sebagai atraksi yang kemudian diminati wisatawan.
- c. Kegiatan pengembangan pariwisata lereng Merapi bagian selatan yang beragam harus mengindahkan secara menyatu dan saling tergantung dengan keanekaragaman unsur lingkungan, yaitu: lingkungan sosial budaya, lingkungan binaan dan lingkungan alam.

Pengaturan tata ruang wisata lereng Merapi bagian selatan sangat berkaitan langsung dengan karakter lingkungan fisik dan lingkungan sosial budaya yang terdapat di sekitarnya. Pemanfaatan produk wisata (unsur geologi gunungapi, unsur flora, unsur sosial-budaya, unsur agro) di sekitar Turi-Kaliurang-Turgo, Kalikuning-Kinahrejo-Kaliadem-Klangon, merupakan suatu prioritas kegiatan wisata.

Mayoritas wisatawan nusantara yang berkunjung ke kawasan wisata Kaliurang-Kaliadem berasal atau tinggal di Jogjakarta(60%). Dari tingkat mayoritas umur 20-29 dan berstatus pelajar/mahasiswa (68%). Sementara bila dilihat tujuannya : mencari hawa sejuk(76%) , menikmati pemandangan, petualangan, olahraga, seminar(24%).

Mayoritas wisatawan mancanegara yang berkunjung umumnya *backpackers* dengan rata-rata umur antara 20-29 tahun yang berstatus pelajar. Sedangkan tujuan liburan petualangan (68%) berharap ingin melihat atraksi lelehan lava pijar Merapi dengan jalan melakukan *trekking* ke Bukit Plawangan.

1.1.5. Tinjauan Umum Remaja

1.1.5.1 Batasan Remaja

Masa Remaja merupakan masa peralihan dari kanak-kanak menuju dewasa. Dalam masa perkembangan ini, mereka memiliki karakter dan kecenderungan suka bergabung dengan anggota-anggota kelompok yang lain, ingin memiliki identitas pribadi, bersikap kritis, dan suka mencari tantangan, pengalaman/hal-hal yang baru.

Tidak ada keseragaman mengenai batasab umur yang jelas dalam menentukan usia remaja dari para ahli jiwa. Pakar-pakar ini memiliki persepsi yang berbeda-beda mengenai batasan umur remaja. Menurut Aristoteles, perkembangan jiwa melalui tahap-tahap sebagai berikut:

1. 0-7 tahun : masa kanak-kanak (*infancy*)
2. 7-14 tahun : masa anak-anak (*boyhood*)
3. 14-21 tahun : masa dewasa muda (*young manhood*)

Sedangkan menurut J.J Rousseau :

1. 0-4 tahun : masa kanak-kanak (*infancy*)
2. 5-12 tahun : masa bandel (*savage stage*)
3. 12-15 tahun : bangkit akar, nalar dan kesadaran diri serta tumbuhnya keingintahuan terhadap sesuatu yang baru.
4. 15-21 tahun : masa kesempurnaan remaja (*adolescence poper*), mulai menghargai diri sendiri.

Sesuai usia remaja yang dipandang cukup mandiri untuk melakukan wisata remaja maka batasan umur yang diprioritaskan antara 12-25 tahun atau masa sekolah SMP hingga perguruan tinggi. Dalam usia tersebut remaja sudah memiliki nalar serta pengendalian diri untuk melakukan sebuah aktifitas yang butuh kemandirian, meskipun dalam diri masing-masing remaja punya tingkatan kemandirian yang berbeda-beda.

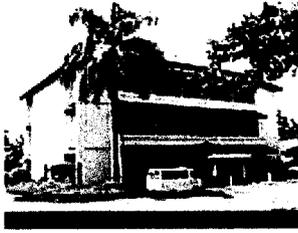
1.1.5.2 Wisata Remaja

Wisata remaja memiliki arti yang positif bagi pembangunan bangsa bila diletakkan dalam proporsi yang baik serta dalam penanganan yang benar. Dalam pelaksanaannya, wisata remaja memiliki arti penting dalam perkembangan jiwa dan raga remaja apabila dilakukan sesuai dengan tujuan wisata yang sebenarnya. Adapun tujuan wisata remaja sebagai berikut :

- **Rekreasi**, untuk mengembalikan kesegaran jasmani dan membentuk kesan dan kenangan indah dari perjalanan yang dilakukan.
- **Pendidikan**, meningkatkan pengetahuan melalui observasi terhadap aspek-aspek kehidupan, ekonomi, industri, politik, dan kegiatan-kegiatan budaya.
- **Mengisi waktu luang**, melalui kegiatan yang dinamis, menarik, dan bermanfaat.

1.1.6. Objek Pemandangan

1.1.6.1 Graha Wisata TMII



Terletak pada kompleks cagar budaya Taman Mini Indonesia Indah. Graha Wisata berlantai 3 yang memiliki 44 kamar. Fasilitas yang dimiliki berupa 20 kamar (2bed), 6 kamar (20bed), 18 kamar (6bed), 2 ruang rapat, 1 ruang makan besar ,lobby,drugstore, dan snack counter.



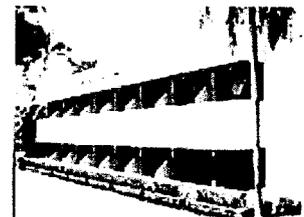
Disamping memang berada di lingkungan obyek wisata andalan di Jakarta, letaknya juga berdekatan dengan Bumi Perkemahan Pramuka Cibubur dan Taman Anggrek Wilada Tikta.

1.1.6.2 Graha Wisata Kuningan

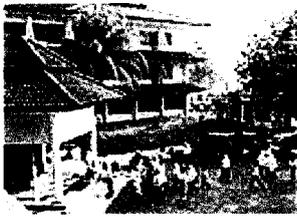
Letaknya yang berdekatan dengan Gelanggang Olah Raga Sumantri Brojonegoro, Pasar Festival dan pusat Perbelanjaan, dapat dipastikan bahwa pengunjung yang datang kemari dalam bentuk rombongan/lolektif baik tour SMU,SMP, para Atlit, bahkan pernah juga musisi dan seniman.

Graha Wisata Kuningan berlantai 2 dengan jumlah kamar hampir 60 yang berada di pusat kesibukan kota Jakarta, namun jauh dari kesan hiruk-pikuk dan kebisingan kota.

Fasilitas pendukung berupa lapangan Volley, Bulu Tangkis, Tenis Meja. Kesan dari ruang-ruang secara keseluruhan mencerminkan suasana nonformal.



1.1.6.3 Graha Wisata Ragunan



Bangunan berlantai 3 dengan jumlah kamar lebih dari 80, yang menempati areal kompleks olah raga Jala Raya dengan lingkungan yang jauh dari polusi dan kebisingan. Disamping itu Graha Wisata Ragunan letaknya berdekatan dengan Kebun Binatang Ragunan, Taman Anggrek dan Bumi Perkemahan hingga sangat tepat bila menjadi “rumah tujuan” bagi rombongan widya wisata ataupun kegiatan sejenisnya.

1.1.6.4 Graha Wisata Ancol

Bangunan 1 lantai ini memiliki fasilitas antara lain retoran live musik, fasilitas olah raga seperti volley, pingpong, konferensi, restoran taman yang diolah dengan baik. Fasilitas semacam ini diharapkan mampu mendukung suasana yang rekreatif dalam kegiatan wisata remaja. Graha Wisata Ancol juga menyediakan paket rekreasi, paket meeting, juga paket pernikahan, menunjukkan bahwa bangunan ini juga terbuka untuk non remaja dan keluarga.

Disisi lain dapat dilihat restoran taman menimbulkan suasana akrab dan bebas untuk berinteraksi dengan orang lain. Organisasi ruang dibagi kedalam dua zona yaitu zona akomodasi sebagai zona privasi dan zona fasilitas umum.



No	Nama Graha	Letak Lokasi	Bentuk Masa	Fasilitas Utama	Fasilitas Pendukung
1	Graha Wisata TMII	Di TMII yang berada dipusat kota dengan konsep "desa ditengah kota"	Pondok Cottagei 1 lt	Kamat tidur R.Makan R.Rapat Loby	R.Konferensi, Seminar. Restoran R.Olah Raga
2	Graha Wisata Kuningan	Dekat dengan gelanggang OR, pusat perbelanjaan dan perkantoran	Masa tunggal 2 lantai	Idem	Lap.Voly dan Bulu tangkis Kafetaria R.Konferensi
3	Graha Wisata Ragunan	Lokasi jauh dari kota dekat dengan Kebun Binatang Ragunan, Taman Anggrek, Bumi Perkemahan.	Masa tunggal 3 lantai	Idem	R.Meeting Restoran
4	Graha Wisata Ancol	Dekat daerah wisata Ancol	Pondok 1lt	Idem	Restoran life musik Lap.Voly, Pingpong R. Konferensi Restoran Taman

Dengan membandingkan dari masing-masing graha wisata yang telah ada dari segi Letak/posisi Lokasi, Bentuk Masa bangunan, Fasilitas Utama serta Fasilitas Penunjang yang ada, mempermudah kita untuk mendapatkan gambaran tentang Youth Hostel/Penginapan Remaja yang akan direncanakan.

Adanya perbedaan dari tiap penginapan sangat dipengaruhi lingkungan sekitarnya serta mempengaruhi fasilitas yang akan diberikan agar menunjang bagi pengguna baik kenyamanan, aktifitas, bahkan motifasi menggunakan akomodasi tersebut, karena ada sebagian akomodasi menawarkan suasana yang berbeda sesuai tema yang akan diwujudkan. Sebagai contoh Graha TMII yang bertema desa di tengah hiruk pikuknya suasana kota dengan memunculkan kealamian sebuah ruang luar atau taman di sekitar pondok-pondok atau cottage. Oleh karena itu dari tiap aspek saling mempengaruhi disamping tuntutan utama yang harus ada dalam akomodasi.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Umum

Bagaimana merencanakan dan merancang Penginapan Remaja/Youth Hostel yang nyaman sebagai fasilitas akomodasi yang sesuai dengan karakteristik remaja.

1.2.2 Khusus

Bagaimana mengintegrasikan konsep permainan “circular play structure” ke dalam tata masa dan penampilan bangunan, agar dapat merangsang jiwa dan fisik petualang dalam diri remaja.

1.3 Tujuan dan Sasaran

1.3.1 Umum

- Menghasilkan rumusan konsep perencanaan dan perancangan Youth Hostel sesuai karakteristik dan kegiatan pengguna didalamnya, sehingga mampu memberikan fasilitas-fasilitas yang mendukung wisata remaja.
- Menentukan site/lokasi yang berpotensi sebagai lokasi terpilih Youth Hostel di Jogjakarta.
- Mengidentifikasi pelaku kegiatan yang terlibat didalamnya baik pengelola maupun tamu wisatawan, sehingga dapat diasumsikan jumlah pelaku kegiatan.
- Mengidentifikasi jenis dan sifat kegiatan wisata remaja guna menentukan jumlah dan besaran ruang yang tercipta.

1.3.2 Khusus

- Menghasilkan rumusan konsep perancangan Youth Hostel yang mendukung kegiatan wisata remaja yang rekreatif dan edukatif melalui tatanan ruang baik (ruang dalam dan ruang luar) sesuai konsisi lingkungan setempat.

- Kajian teoritis ruang yang menyatu dengan alam dengan kajian faktual melalui objek pembanding (youth hostel yang telah ada) yang dihubungkan dengan tema.

1.4. Lingkup Pembahasan

1.4.1 Non Arsitektural

Lingkup pembahasan yang memuat kajian faktual berdasarkan kondisi-kondisi yang ada antara lain sebagai berikut :

- Mencakup potensi pariwisata yang dimiliki kota Jogjakarta sebagai kota pendidikan, budaya, dan pariwisata. Sebagai kota pariwisata Jogjakarta menyajikan wisata alam, wisata sejarah, dan wisata alam.
- Potensi wisata remaja dan kemungkinan pengembangannya di Jogjakarta.
- Membahas karakter remaja secara umum dalam kaitannya sebagai pelaku wisata/pengunjung.
- Membahas kegiatan-kegiatan wisata remaja yang bersifat rekreatif dan edukatif.

1.4.2 Arsitektural

Lingkup pembahasan yang mencakup pembahasan-pembahasan yang dilakukan secara teoritis antara lain sebagai berikut :

- Meliputi pembahasan mengenai tata olah ruang luar dan dalam yang sesuai dengan sifat dan karakter remaja sehingga dapat mendukung tujuan wisata.
- Membahas tentang penampilan fisik bangunan yang disesuaikan dengan karakter lingkungan dan karakter kegiatan yang berlangsung didalamnya.

1.5 Metode Pembahasan

- **Pengumpulan Data**, di lakukan antara lain dengan Studi Literatur dengan mencari sumber informasi yang berhubungan dengan persyaratan dan permasalahan perencanaan dan perancangan Youth Hostel yang sesuai dengan sifat dan karakter remaja dan mewadahi aktifitas wisata remaja serta melalui studi kasus terhadap bangunan dengan fungsi serupa secara literature, **Observasi**, dilakukan pada Youth Hostel-Youth Hostel yang telah ada, dengan mengamati fisik bangunan, letak , fasilitas-fasilitas pendukung yang ada, pola penggunaan ruang dalam dan luar , karakter bangunan, **Survey** untuk memperoleh data mengenai Rencana Umum Tata Ruang Kawasan Pariwisata , jumlah wisatawan yang berkunjung obyek wisata, tingkat hunian kamar dan lamanya tamu menginap pada hotel non bintang, yang kesemuanya berkaitan dengan site yang akan dipilih serta informasi pendukung mengenai kondisi dan potensi kota Jogjakarta.
- **Analisa**, dengan menguraikan dan mengkaji data-data dan informasi-informasi yang telah diperoleh dengan perencanaan dan perancangan Youth Hostel di kawasan Wisata Jogjakarta.
- **Sintesis**, yaitu menggabungkan data dan informasi yang telah diperoleh dari proses Pengumpulan Data tersebut untuk kemudian diolah menjadi sebuah rumusan konsep perencanaan dan perancangan Youth Hostel sesuai dengan tujuan dan sasaran yang diharapkan.
- **Kesimpulan**, dengan tujuan menghasilkan rumusan konsep perencanaan dan perancangan sebagai pemecahan terhadap permasalahan-permasalahan yang ada dalam pokok pembahasan.

1.6 Sistematika Pembahasan

Pembahasan yang dilakukan dalam penulisan ini terbagi kedalam bagian-bagian utama yang masing-masing berisikan :

Pendahuluan, berisi tentang hal-hal yang melatar belakangi pemilihan topik, permasalahan-permasalahan, tujuan dan sasaran yang akan dicapai serta kerangka pola pikir dalam merumuskan konsep perencanaan dan perancangan.

Tinjauan Teoritis dan Faktual Youth Hostel, berisi tentang tinjauan umum remaja, tinjauan Youth Hostel yang berhubungan dengan jenis kegiatan, fungsi, arah kegiatan, serta tinjauan Youth Hostel yang telah ada, tinjauan syarat-syarat teknis yang harus ada dalam Youth Hostel.

Analisa dan Tinjauan Konsep Perencanaan dan Perancangan, berisi tentang analisa terhadap pemilihan site dan pendekatan konsep perancangan Youth Hostel dengan bertumpu pada kebutuhan ruang baik ruang dalam maupun ruang luar.

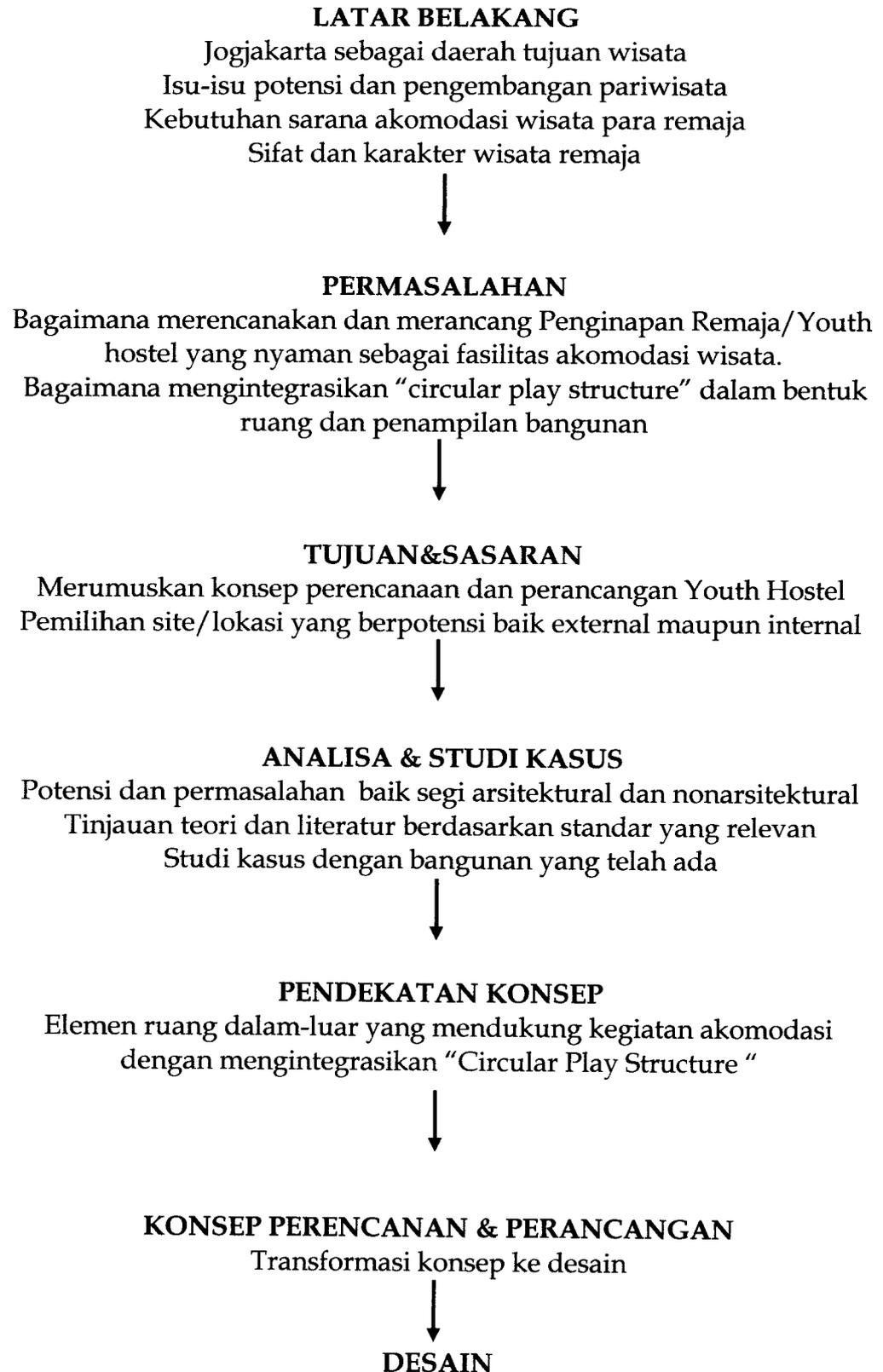
Konsep dasar Perencanaan dan Perancangan

1.7 Keaslian Penulis

Keaslian Penulisan diperlihatkan melalui referensi skripsi-skripsi yang digunakan penulis dalam proses penulisan, yang berhubungan dengan fasilitas akomodasi dan wisata remaja, yakni sebagai berikut :

1. Agung Hidayat, "Youth Hostel di Jogjakarta" TGA UII 1996.
2. Eri Suzandra, "Hotel di Jogjakarta" TGA UII 1998.
3. Lizza Nadlira, "Hotel Resort di Parangtritis" TGA UGM 2002.
4. Henny Yuliandini, "Youth Hostel di kawasan wisata Berastagi" TGA UGM 2002.

1.8 Kerangka Pola Pikir



BAB II

DESKRIPSI PROYEK

BAB II
DESKRIPSI PROYEK

2.1 Judul

Youth Hostel di Jogjakarta

Integrasi "Circular Play structures" sebagai pembentuk ruang dan penampilan bangunan

2.2 Fungsi

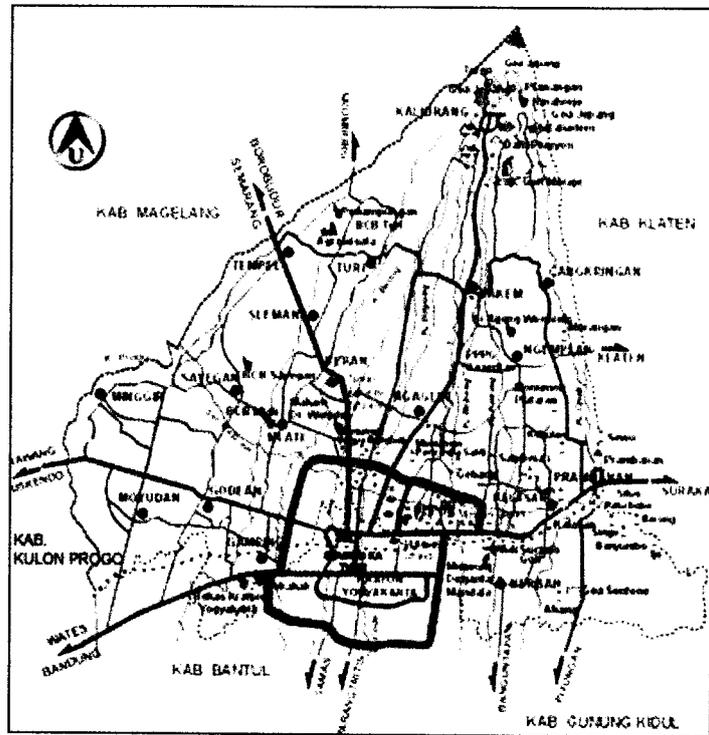
Youth hostel merupakan bangunan permanen dengan fungsi utama sebagai akomodasi atau tempat penginapan bagi kegiatan wisata remaja dan kegiatan-kegiatan pendukung lainnya. Secara umum bangunan ini merupakan sarana pendukung kepariwisataan di Jogjakarta. Secara khusus bangunan ini mewadahi aktifitas- aktifitas remaja yang mendukung kegiatan rekreatif yang edukatif. Sedangkan garis besar fasilitas-fasilitas yang akan diwadahi adalah fasilitas penginapan, sarana pendukung , dan pengelola.

2.3 Lokasi

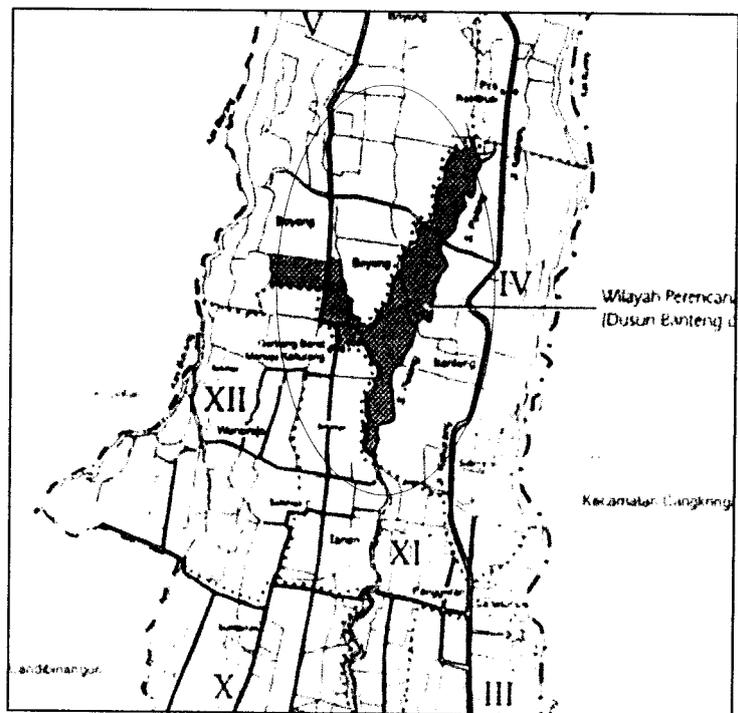
Tanah Kas Desa di Dusun Boyong, Desa Hargobinangun, Kabupaten Sleman seluas 24,27 ha, yang direncanakan sebagai lokasi pengembangan Taman Rekreasi Hargobinangun.

Berikut kajian tentang kondisi lahan terpilih yang menyangkut batas lahan, topografi atau bentang alam, utilitas, transportasi dan jangkauan, lingkungan sekitar site, tata ruang lahan.

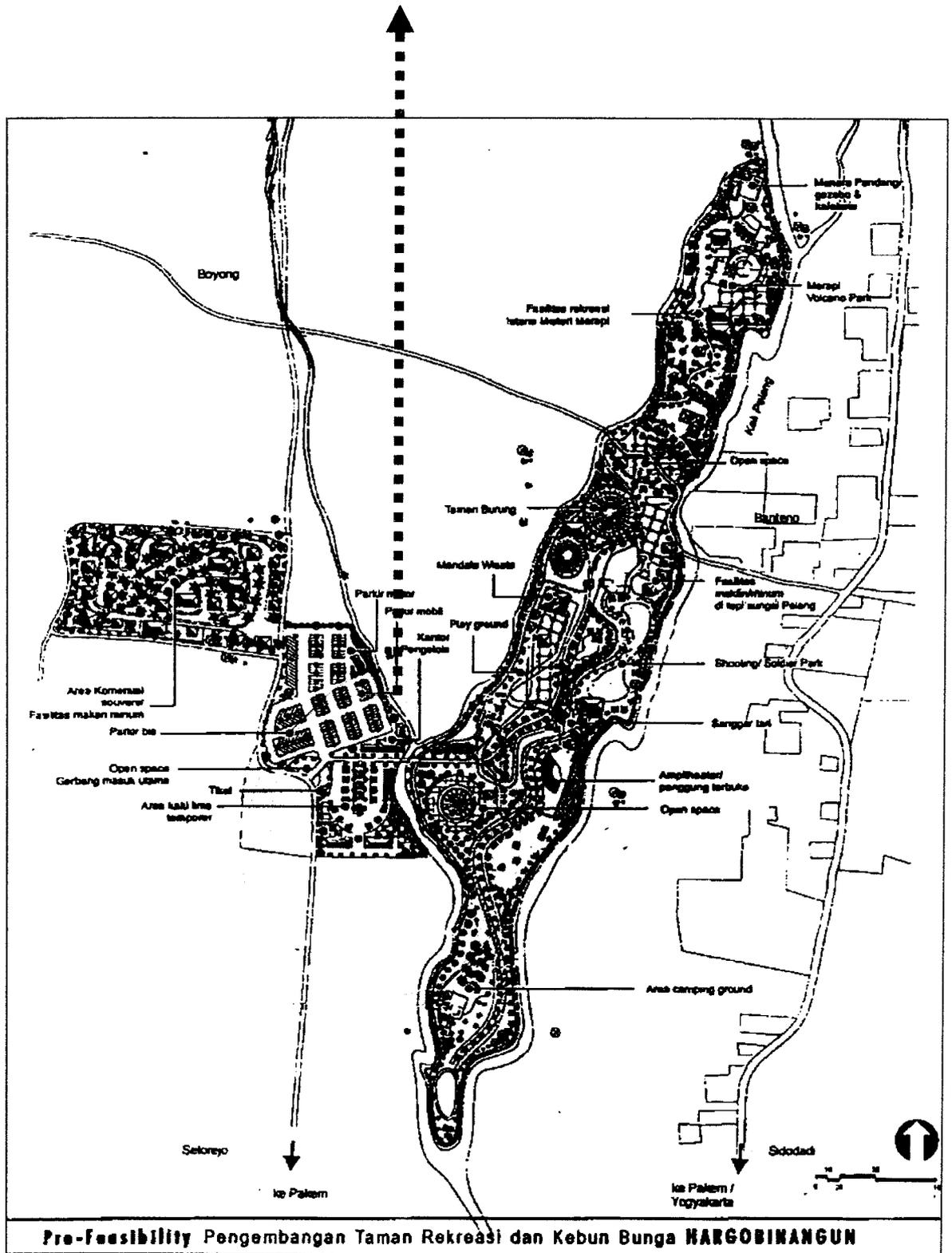
Peta Jogja

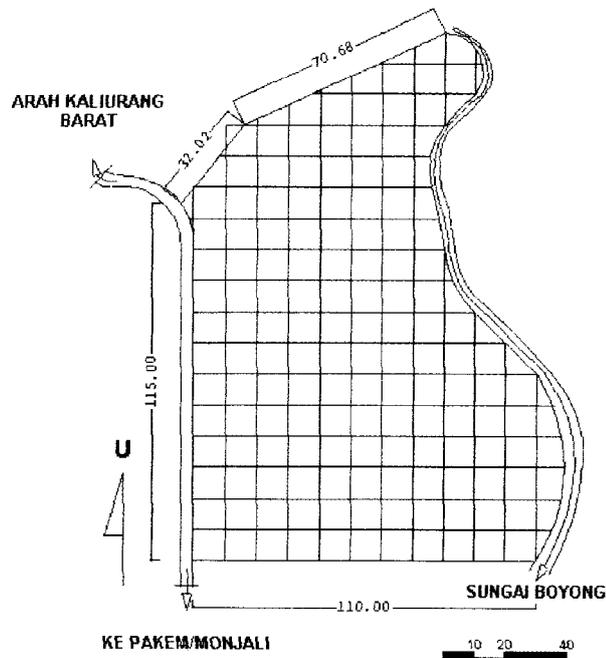


Lokasi Taman Rekreasi Hargobinangun



Lokasi Alternatif 1 (lokasi yang terpilih)





Luas Site	: ± 12.500 M2
Luas Bangunan	: ± 4.000 M2
(area parkir + play ground)	: ± 1.800 M2

2.3.1 Analisa Site

A. Batasan Lahan

Site memiliki luas 12,5 ha berada di gerbang barat pintu masuk kekawasan wisata kaliurang.

Adapun batasan-batasan lahan yang ada sebagai berikut :

- 1 sebelah utara : lahan kosong dengan kontur tajam
- 2 sebelah timur : sungai pelang
- 3 sebelah selatan : pemukiman penduduk
- 4 sebelah barat : lahan kosong datar (lapangan sepak bola)



Site dari barat



Site dari timur



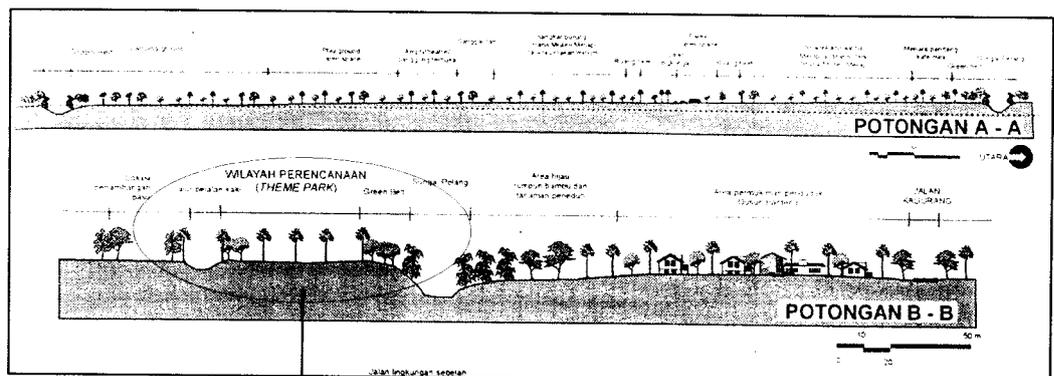
Site dari utara



Site dari selatan

B. Topografi (Bentang Alam)

Menurut Master Plan pengembangan Taman Rekreasi Hargobinangun zone 1 merupakan lahan yang dialokasikan sebagai area pelayanan umum yang cukup datar, berupa tegalan campuran dan kawasan hutan sengon. Sedangkan kontur yang ada pada sisi utara dan sisi timur yang berbatasan langsung dengan sungai pelang.



Potongan melintang arah sungai

C. Utilitas

Tinjauan terhadap aspek utilitas antara lain jaringan listrik, dan penyediaan sumber air bersih sudah ada dan tertata cukup baik, masalah sarana komunikasi memang belum terjangkau tapi sudah ada upaya pelebaran mengenai jaringan tersebut.

D. Transportasi dan Jangkauan

Akses atau jangkauan terhadap site kurang lebih 20km dari Jogja atau 1,5km arah dari kawasan wisata Kaliurang, sedangkan kondisi jalan baik berupa aspal hotmik. Meskipun kondisi jalan sudah bagus namun lokasi tersebut belum terdapat jalur transportasi umum karena lokasi berada pada daerah pengembangan kedua kaliurang barat setelah jalur utama menuju kaliurang timur.

E. Keadaan lingkungan sekitar

Potensi / daya tarik berupa panorama alam pedesaan, kondisi desa yang asri, tenang dan rapi. Terdapat kebun dan tegalan campuran yang masih alami. Lansekap lahan dengan topografi yang cukup menarik serta setting yang menarik dengan latar belakang Gunung Merapi sehingga mampu menciptakan atmosfer dan konteks yang sangat kuat (sense of place) dari keberadaan Gunung Merapi sebagai tema sentral pengembangan Taman Rekreasi.

F. Aspek tata ruang lahan

Lahan rencana pembangunan Youth Hostel termasuk daerah kawasan kaliurang wilayah Kabupaten Sleman yang juga sebagai "koridor wisata utama" DIY yaitu jalur wisata Candi Borobudur - Kraton Jogjakarta - Candi Prambanan, sehingga menarik wisatawan untuk berkunjung ke Jogjakarta.

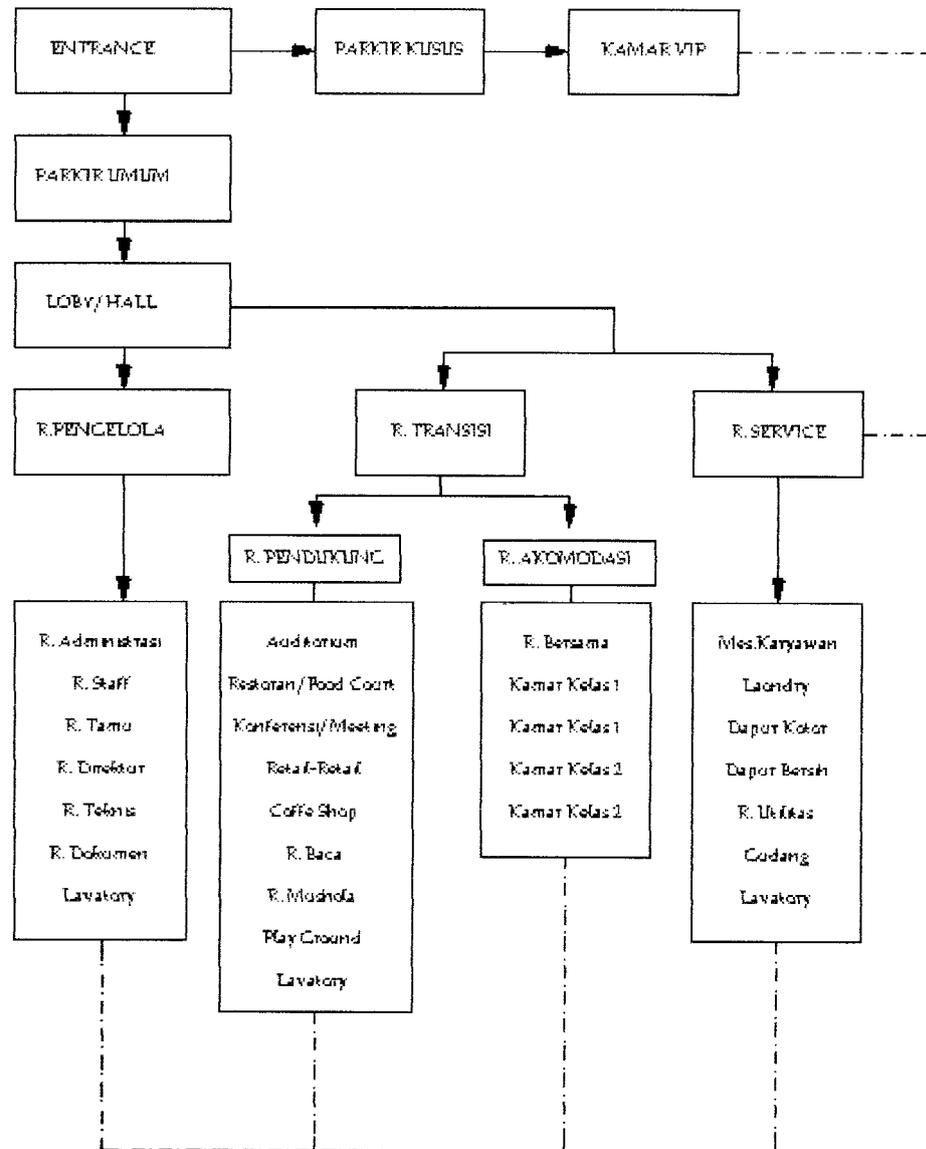
Menurut pengamatan Dinas Pariwisata mengenai Rencana Induk Pengembangan Oyek wisata Kaliurang-Kaliadem menghasilkan arahan manajemen tata ruang yang mengacu pada 2 aspek pengelolaan atau pemanfaatan ruang, yaitu ruang untuk konservasi/pelestarian dan ruang untuk pengembangan, diimplementasikan sebagai berikut :

- a. Konsevasi kawasan hijau sebagai *catchment area* (daerah peresapan air hujan), hutan sengon, vegetasi langka, view yang atraktif
- b. Pengembangan dapat dilakukan pada area atau lahan yang ada dengan memperhatikan komponen obyek yang di konservasi.

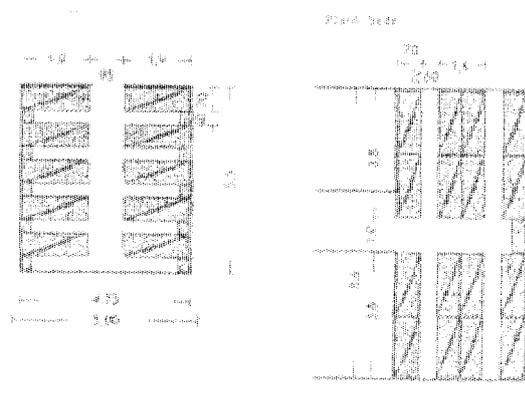
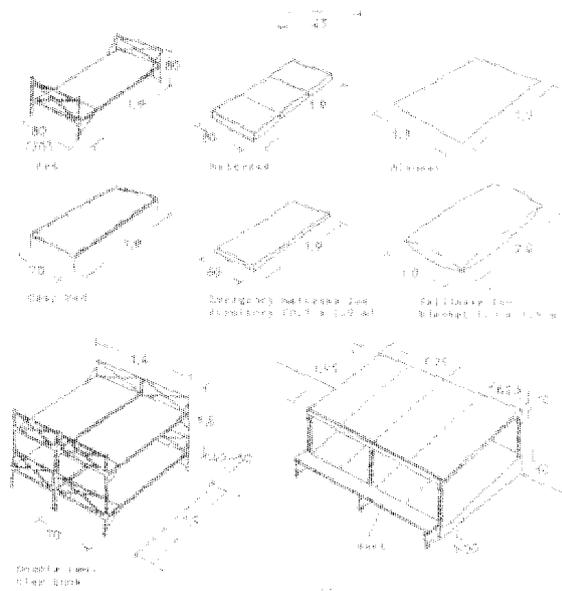
2.4 Karakter Pengguna

- Kegiatan **Akomodasi**, merupakan salah satu aktifitas yang membutuhkan privasi dan ketenangan untuk beristirahat baik tidur ,makan, minum, dll yang melibatkan dua pengguna yaitu pengunjung dan pengelola.
- Kegiatan **Penunjang**, merupakan kegiatan yang membutuhkan fasilitas tertentu seperti Auditorium, Coffe shop, retail, restoran, food court dll yang membutuhkan tingkat privasi yang tidak ketat. Kegiatan tersebut melibatkan pengunjung dan pengelol.
- Kegiatan **Petualang**, merupakan kegiatan bersifat permainan tapi mengandung unsur pendidikan yang melibatkan dua pengguna utama yaitu pelatih/pengawas dan pengunjung. Dengan kegiatan yang bersifat nonformal maka dibutuhkan ruang-ruang outdoor yang santai tapi menantang untuk aktifitas tersebut.

2.5 Diagram Organisasi Ruang

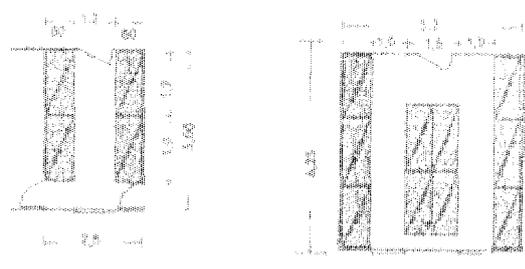


2.6 Persyaratan Teknis



Capitulasi
 Bunkbed tanpa Restoran, skirting
 20 beds : 20.00 sq m
 1 bed : 1.13 sq m

30 beds : 31.20 sq m
 1 bed : 1.13 sq m



Typical sleeping zones (no. 1/300)

Prinsip area between sleeping
 4 beds : 20 sq m 1 bed : 1.13 sq m
 8 beds : 20 sq m 1 bed : 1.13 sq m
 10 beds : 30 sq m 1 bed : 1.13 sq m
 20 beds : 30 sq m 1 bed : 1.13 sq m

2.7 Rencana Kebutuhan Ruang

Untuk menentukan luas ruang yang dibutuhkan maka diperlukan studi kasus dan literatur. Buku yang digunakan antara lain

Standar besaran ruang (Neufert Architect's Data)

Time Saver Standard for Building Types

Asumsi

No	Jenis Fasilitas	Ruang	Kapasitas orang	Luasan (m ²)	Jumlah unit	Jumlah (m ²)	
1.	Akomodasi	R.Tidur kelas 1	8	24	21	504	
		R.bersama	14	48	3	144	
		Km/wc	1	3	12	36	
		Dapur	-	4	3	12	
		R.Tidur kelas 2	4	24	16	384	
		Km/wc	1	4	8	32	
		R.Tidur VIP	2	54	4	216	
		Km/wc	1	6	4	24	
Sirkulasi 30%						1.352	
Jumlah						405	
						1.757	
2.	Penerima	Loby/hall	200	1	1	200	
		R.informasi	10	1	1	10	
		<u>Area Parkir</u>					
		5 motor	60	1.5		<u>90</u>	
		6 mobil	25	8		<u>200</u>	
		7 bus	4	25		<u>100</u>	
		Sirkulasi 30%					
Jumlah						63	
						273	
3.	Fasilitas Penunjang	Retail	-	24	4	96	
		Coffe Shop	-	140	1	140	
		Food Court	4	4	10	40	
		Restoran	100	200	1	200	
		Auditorium	100	150	2	300	
		R.Meeting	25	50	2	100	
		R.koor Out Bond	25	24	2	48	
		R.Baca	25	48	1	48	
		R.Mushola	25	24	1	24	
		R.Makan	50	80	1	80	
		Lavatory	1	12	1	48	
		<u>Arena Play Ground</u>	100	400	1	<u>400</u>	
		Sirkulasi 30%					
Jumlah						337	
						1.461	

4	Pengelola	Kantor					
		8 R.direktur	-	24	1	24	
		9 R.Tunggu	4	12	1	12	
		10 R.Staf	4	10	2	20	
		11 Admins	2	9	1	9	
		12 Doc	2	9	2	18	
		13 Lavatori	1	3	4	12	
		Mes Karyawan	4	9	3	27	
		Service					
		14 Dpr brsh	-	27	1	27	
		15 Dpr ktr	-	27	1	27	
		16 Laundry	-	27	1	27	
		17 Gudang	-	18	1	18	
		18 Pos Satp	2	4	3	12	
		19 Lavatory	1	3	1	3	
		20 MEE	-	16	1	16	
		Sirkulasi 30 %					252
		Jumlah					328

Total Ruang Luar	1.027 m2
Total Lahan Terbangun	3.819 m2
Total Luasan Keseluruhan	4.846 m2

BAB III
KONSEP PERANCANGAN

BAB III KONSEP PERANCANGAN

3.1 Tinjauan Petualangan

3.1.1 Petualangan Alam Bebas (Outdoor Adventures)

Untuk mendapatkan pengalaman ilmu bukan hanya berasal dari bangku sekolah saja, akan tetapi pendidikan dan pengalaman dapat diperoleh dari salah satu kegiatan permainan yang didalamnya membentuk jiwa petualang. Petualangan sebagai suatu bentuk tantangan fisik alami bertujuan agar kita lebih berfikir dan berimanjinasi dan bukanlah sekedar aktifitas di luar ruangan, namun memiliki beberapa konsep/kunci utama dalam penyelenggaraannya.⁷

Konsep waktu luang, baik dalam bentuk liburan sekolah/kuliah, cuti kerja, adalah waktu yang tepat bagi pengembangan diri. Mengambil konsep waktu luang ini sebagai waktu yang tepat bagi remaja untuk belajar maksimal dalam programnya.

"We believe that youth demand excitement and adventure. And if society does not provide opportunities for these needs, youth will seek them in often illegal or unsocial form" (kami percaya bahwa remaja membutuhkan kesenangan dan petualang. Dan jika masyarakat tidak

⁷ Heri priyabudi, Supercamp : Ruang pendidikan alternatif, JTA, UGM, 2000

⁸ Alan w Ewert, OUT DOOR ADVENTURE PURSUI, foundation, models, and theories, 1989

Petualangan Alam bebas

Pengalaman petualangan alam bebas terdiri dari beberapa komponen, termasuk atraksi dengan lingkungan alam, persepsi resiko/bahaya, dan rasa yang sama terhadap ketidak pastian hasil.

Sehingga dapat didefinisikan sebagai :



Variasi aktivitas yang melibatkan diri dalam interaksi terhadap lingkungan alam yang mengandung elemen bahaya yang nyata/terlihat, yang hasilnya penuh ketidak-tentuan dapat dipengaruhi oleh partisipan dan keadaan sekitar.

Bentuk aktivitas petualangan alam bebas

Backpacking White water Canoeing Hot air ballooning Rafting Ropes courses Backcountry Snowshoeing Wilderness trekking	Bicycle touring Cross country skiing Rappelling Orienteering Scuba Apelunking Sky diving	Hang gliding Mountaineering Kayaking Rock climbing Sailing Wilderness camping Sea kayaking
---	--	--

Ada perbedaan antara :

outdoor recreation, memilih lingkungan alam yang telah diolah/ ditata untuk meminimalkan bahaya.

outdoor adventure, memilih lingkungan alam yang lebih sedikit campur tangan, sehingga butuh pengolahan tapak yang berbeda.

Manfaat Petualangan Alam Bebas

Psychological	Sociological	Educational	Phisical
Self-concept	Compassion	Outdoor education	Fitness
Confidence	Group cooperation	Nature awareness	Skill
Selftefficacy	Respect for others	Conservation education	Strength
Sensation seeking	Communication	Problem solving	Coordination
Actualization	Behaviour feedback	Value clarification	Cathasis
Well-being	Friendship	Outdoor technigues	Exercise
Personal testing	Belonging	Improved academics	Balance

3.1.2 Komponen Petualangan Alam Bebas

Ada tiga komponen yang nyata dalam petualangan alam bebas:

1. Pencarian resiko/sensasi (Risk/sensation seeking)

Bahaya/resiko disini dapat dipersepsikan sebagai bahaya yang nyata atau bahaya yang terlihat dari sudut partisipan.

Models of Risk Taking Outdoor Recreation

ANTECEDENT	BEHAVIOUR	CONSEQUENCES
Demographics	Structure of risk	Injury
Personality	Uncertainty	Needs/Expectations
Experiences	Flow/Peak	Personality
Attitudes and value	Experience	Esthetics/Toy
Self-efficacy	Coping	Self actualization

2. Motivasi (Motivation)

Outdoor recreation menekankan pada kebutuhan kepuasan pada aktivitas yang dapat mengalihkan diri dari rutinitas harian dan keinginan untuk dekat dengan alam. Sedangkan outdoor adventure lebih kepada pencarian resiko rafting (arung jeram) atau high cliffs (tebing tinggi)

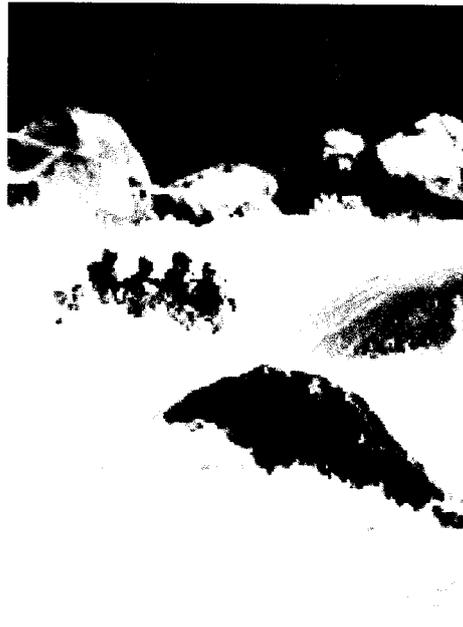
Motivation Cluster in Leisure Pursuits

Leisure Activities	Mountain Climbing	Outdoor Recreation
Intellectual stimulation	Challenge/risk	Excitement seeking
Catharsis	catharsis	
Expressive compensation	physical setting	escapism
Hedonistic companionship	recognition	fitness
Supportive companionship		socialibility
Secure solitude	Focus of control	
Routine,temporary indulgences		
Moderate security		
Expressive aestheticism		

3. Rasa takut (Fear)

“kecemasan adalah fenomena psikologi yang paling tak terkontrol dari waktu kita”. Rasa takut (fear) memiliki kemampuan untuk meningkatkan kemampuan bertahan (survival). Menggunakan rasa

takut dan stress dalam kegiatan diluar ruangan,dapat meningkatkan kemampuan ambil keputusan,disiplin,kesadaran diri
 Aktivitas tantangan terbagi menjadi tiga golongan :



Fun impact mencakup permainan yang bertujuan untuk bersenang-senang saja.

Low impact mencakup permainan yang menyenangkan namun mengandung unsur tantangan fisik dengan resiko rendah.

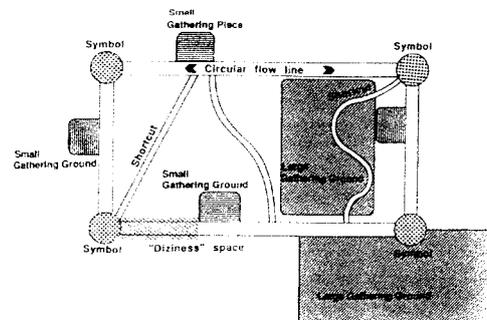
High impact mencakup aktivitas tantangan fisik dengan resiko relatif lebih tinggi.

Beberapa contoh simulasi petualangan

Fun Impact	Low Impact	High Impact
Lomba Memindahkan Pesan berantai Apa yang berubah Aneka lomba Three angle circle Bekerja tanpa bicara	Permainan Bola Great wall Kapal karam Space walking Blind lead Electric Fan Dangerous Tunnel Human Ladder Spider Web Botol bocor Pouch my can Blind Square	Panjat tebing Instalasi tetap Jaring pendarat Merayap tali Cross bridge Tangga pandu Sliding vertical Three angle bridge Rappelling

3.2 Tinjauan Lingkungan Bermain (Play Environment)

Tinjauan teori lingkungan bermain memang dikhususkan pada ruang bermain untuk anak-anak, namun dengan prinsip bahwa remaja bahkan dewasa pun memiliki sisi kanak yang membutuhkan ruang untuk mengapresiasi bahkan merasakan tambahan manfaat selain untuk mengolah tubuh dapat dijadikan penyegaran mental yang penat akankesibukan.



Model Circular play system
Design of children Play Env

Sebuah bangunan yang difungsikan dengan pendekatan rekreatif bagi remaja, berhubungan erat dengan lingkungan bermain. Pada Design of Children Play Environments terdapat beberapa teori dalam menciptakan lingkungan bermain. Perlengkapan ruang bermain harus memiliki tujuh persyaratan *circular play system* :

1. Harus ada sirkulasi bermain, kejelasan aliran pergerakan akan membangun sebuah aktivitas besar.
2. Proses harus aman namun kaya akan variasi tantangan.
3. Proses sebaiknya berpola tunggal dan memiliki jalan pintas.
4. Proses harus memerlukan symbol tempat tinggi.
5. Proses harus mewujudkan rasa kebingungan pada segmen permainan.
6. Proses harus menyediakan tempat berkumpul baik masa kecil dan besar.
7. Proses secara keseluruhan tidak tertutup, dan memiliki sejumlah rute masuk.

Strukturnya berupa konsep *community play structure* dengan *circular play system*. Ruang terbuka minimal 120 m persegi. Komposisinya bisa berorientasi pada ruang terbuka atau *play structure*, namun tetap menggunakan *circular play system* dalam hubungan poros antar *play structure*.

Tantangan fisik yang menimbulkan ketegangan, yang ingin dicapai pada permainannya menunjukkan potensi pengembangan *play environment*, dengan pengolahan bahaya yang berbeda.

Beberapa tipe ruang sebagai lingkungan bermain:

1. Nature Spaces

Ruang berisi dengan pohon, air dan makhluk hidup adalah dasar dan penting bagi permainan anak.

2. Open spaces

Ruang yang cukup lebar dimana anak dapat berlari sesuka hati.

3. Road Spaces

Jalan merupakan tempat bertemu dan menghubungkan berbagai permainan.

4. Adventure Spaces

Ruang yang penuh dengan kebingungan, untuk merangsang imajinasi anak.

5. Hideout Spaces

Ruang yang tersembunyi sebagai untuk menyimpan rahasia dari orang tua dan guru/pelatih.

6. Play Structure Space

Ruang yang memiliki *play structure* sebagai medianya. *Play structure* menjadi penting dimana ruang dapat dikonsentrasikan dan sebagai simbol *playground*.

3.3 Perkembangan Desain Struktur Permainan

3.3.1 Giant Play Structures

Struktur permainan ini merupakan ide awal yang berwujud pohon besar, dimana suatu pohon besar merupakan kompleks fungsi permainan yang di atasnya kamu dapat menggantungkan seutas tali dan bermain dibawah kerindangan kanopinya. Seperti Tarzan yang dapat memanjat, bergelantungan dari dahan ke dahan yang lain, dan juga membangun rumah pohon rahasia pada cabang besar yang dimanfaatkan untuk struktur gabungan dan menghasilkan aktivitas permainan lebih kaya variasi.

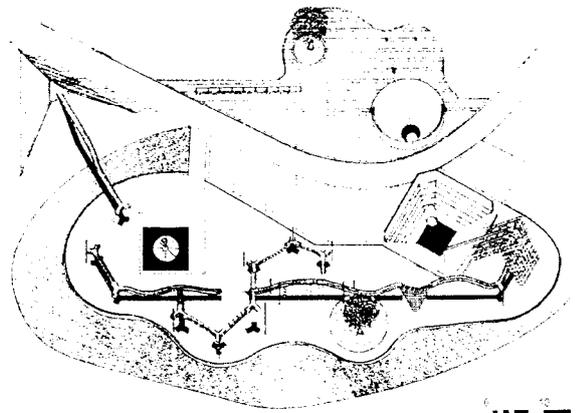


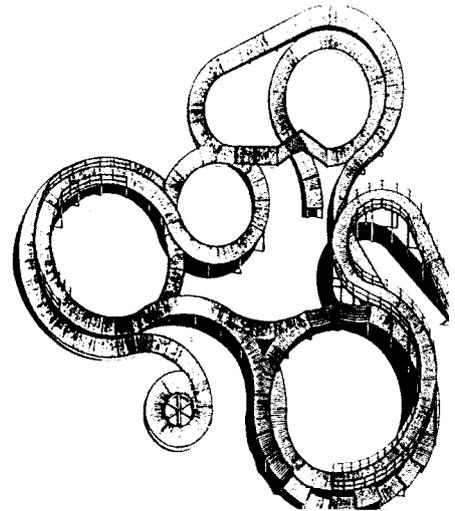
Fig. 2.8 Layout of Giant Path play structure. Various shapes are created by combining four types of units

Layout of Giant Play Structure

Permainan anak-anak bukan hanya menggulung, berlarian, lompatan pada ruang terbuka, akan tetapi lingkungan bermain bersatu dengan peralatan serta elemen alam yang ada sehingga berwujud permainan yang merangsang kecerdasan untuk membandingkan ruang lebar-sempit, gelap-terang, tinggi-rendah, bahan keras-lembut, keinginan ingin terbang keangkasa, meluncur kedalam lobang, dll. Struktur permainan raksasa adalah suatu kombinasi membandingkan unsur mengenai ruang.

3.3.2 Circular Play Structures

Struktur permainan raksasa yang linier tidak baik digunakan dalam permainan. Karena permainan ini bukan repetisi/pengulangan melainkan perbedaan tantangan dari masing-masing rintangan, yang harus ditaklukkan dalam permainan. Bentuk yang melingkar dari tiap sekmen mempermudah arah untuk melanjutkan perjalanan dibandingkan bentuk linier yang mudah berakhir pada setiap rangkaian permainan.



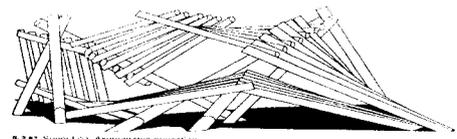
Running Ciciut

3.3.3 Community Play Structures

Dua belas struktur permainan yang bernama “community play structures” dirancang untuk diproduksi dalam desain industri. Kotobuki Corporation Japanese salah satu yang memproduksi besar-besaran produk tersebut dengan tujuan komersial.

Mereka memproduksi dengan dua konsep utama yakni :

- a. Sebagai suatu struktur permainan secara keseluruhan bertujuan mengembangkan mobilitas anak-anak seperti meluncur dan mengayun serta kekuatan fisik struktur yang disesuaikan untuk berbagai macam formasi kelompok bermain.
- b. Memiliki nilai estetik yang dapat ditangkap indra mata sebagai salah satu pengenalan bentuk-bentuk baru.



3.3.4 Environment Discovery Play Structure

Lingkungan ini merupakan kombinasi dari bermacam-macam permainan dan rintangan sampai membentuk rangkaian formasi baru untuk dilalui guna mendapatkan petualangan dari masing-masing segmen dalam satu kawasan.

Contoh sebagai berikut :

a. Play Structure at the Tsukuba Expo Children's Plaza

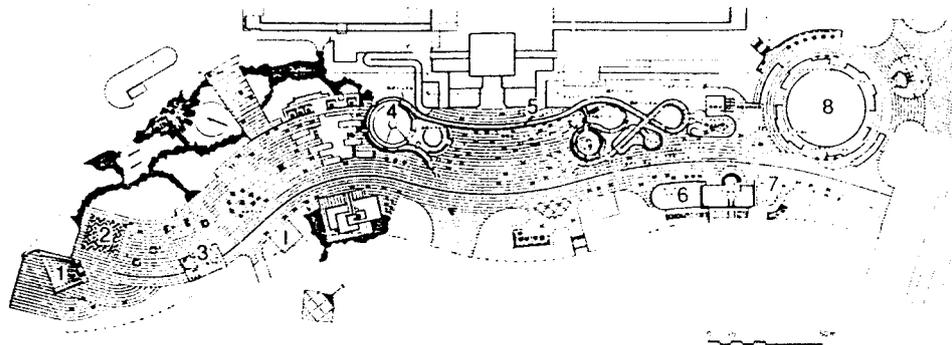


Fig. 3.20 Tsukuba Expo Children's Plaza master plan: (1) Distorted Space, (2) Maze of Doors, (3) Trompe l'Oeil Wood, (4) Giant Tent play structure, (5) Fun Tube, (6) Mechanic Circus, (7) Mechanimal Pond, (8) Cosmoland.

b. "Wonder Plaza" at the Central Children's Land



Fig. 2.49 Layout of Wonder Plaza at the Central Children's Land. (1) Tower of Lenses, (2) Open Field, (3) Maze, (4) Open Field, (5) Maze Ring, (6) Maze Parallel, (7) Jungle Gym

c. Play Structures at the Beijing children's Science Park

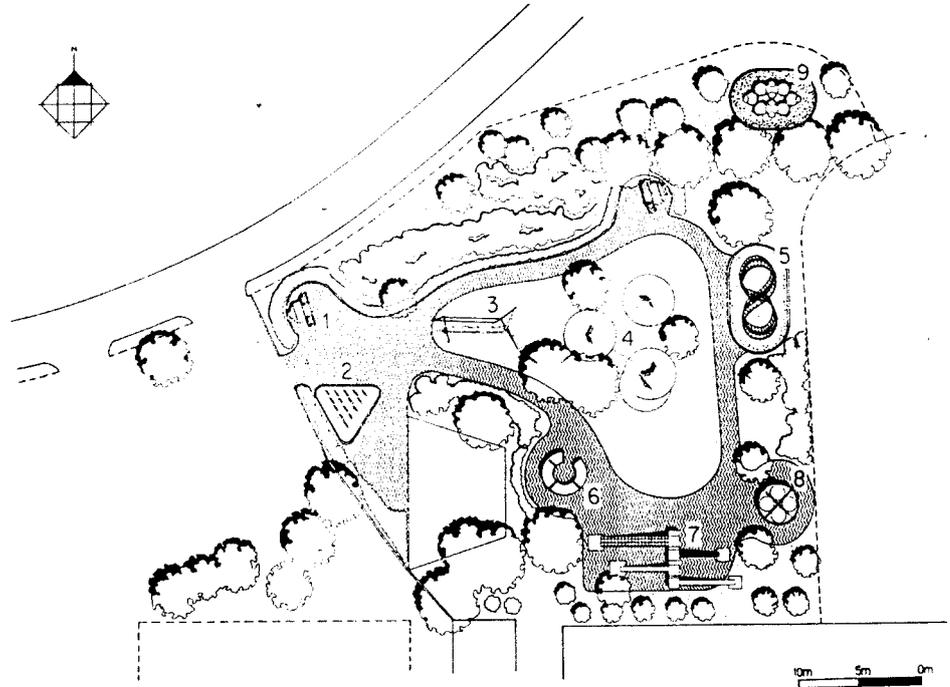


Fig. 2.100 Layout of Beijing Children's Science Park: (1) Parabola Antenna, (2) Color Pole, (3) Swing, (4) Mirror Panel, (5) Möbius Ring, (6) Echo Tube, (7) Friction Slider, (8) Magic Eye, (9) Ping Pong.

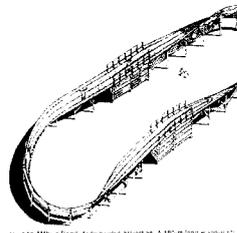
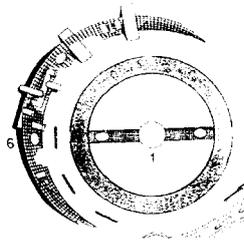
3.4 Analisis dan Transformasi desain

Ide dasar pada perancangan adalah integrasi karakteristik “Circular Play Structure” yang diambil dari sebuah perancangan tempat bermain anak. Dalam sebuah permainan pasti akan menghasilkan bermacam pengalaman, rasa, tingkat kesulitan sesuai usaha dan rintangan yang harus dilalui.

A circular play structure must have the following characteristics.

It must have a circulatory function.

Dalam lingkungan bermain harus ada kejelasan aliran pergerakan sehingga aktifitas-aktifitas kecil dapat terangkum dalam rangkaian aktifitas yang lebih besar sehingga akan muncul sirkulasi yang saling berurutan. Lintasan dalam sirkulasi kita asumsikan dengan bentuk melingkar yang tidak akan berakhir pada salah satu ujung dan bersifat mengumpul/terpusat pada satu titik.



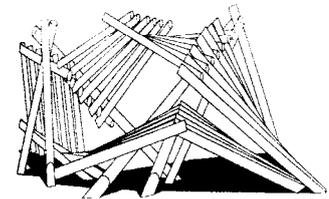
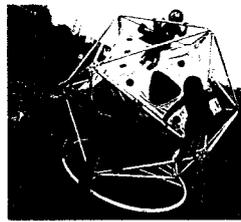
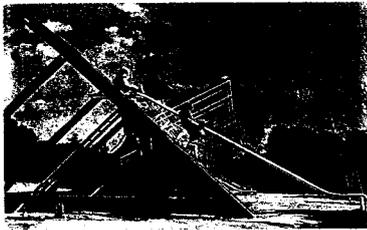
Bentuk melingkar dan garis lengkung akan muncul dalam denah masa utama yang berfungsi sebagai hall penerima, auditorium, coffe shop, retail-retail dll. Sesuai dengan aktifitas yang bersifat privat dan cenderung mengumpul. Sedangkan garis lengkung dimunculkan pada denah restoran, arena play ground, food court, dan area parkir dalam.

It must allow children to experience a variety of challenges.

Permainan yang menyenangkan dan menantang akan muncul jika tiap segmen punya banyak variasi. Dari tiap segmen memiliki bentuk, elemen, material yang berbeda-beda sehingga otomatis muncul variasi dalam sebuah permainan dan menghilangkan kesan monoton.

It must allow children to experience “dizziness”

Perbedaan dalam sebuah permainan yang saling berkesinambungan dalam alur permainan membutuhkan berbagai persiapan untuk melanjutkan ke segmen berikutnya. Oleh karena itu muncul kebingungan yang harus diputuskan oleh pemain bersamaan menjalani tantangan yang sedang berlangsung pada segmen tersebut.



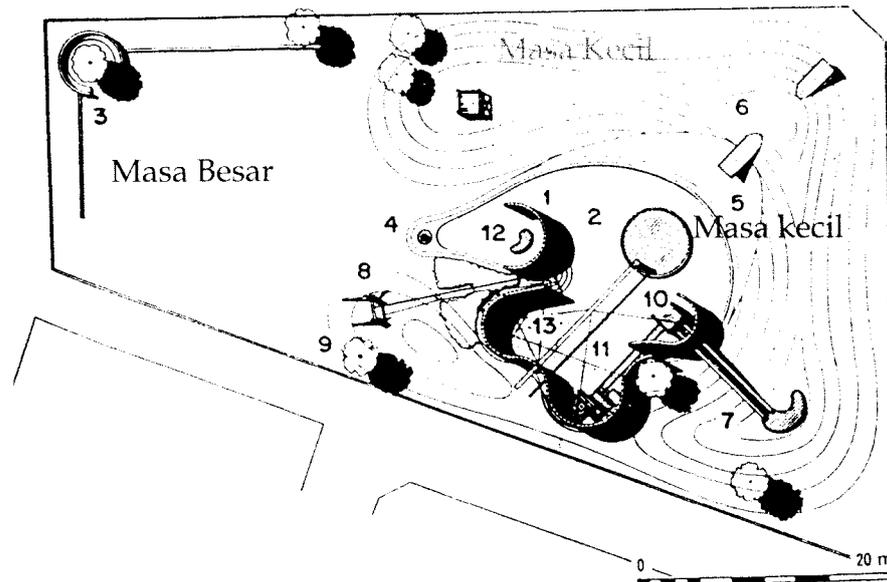
Variasi bentuk Dari kedua karakter tersebut menginspirasi bentuk fasad yang saling zig-zag dalam arti kemiringan sebuah atap di atur dengan arah yang berbeda sehingga akan muncul bentuk atap yang saling bertabrakan. Sehingga ketidakjelasan arah atap membuat pandangan tidak monoton dan cenderung memunculkan kebingungan fasad bangunan.

It must contain symbolic points.

Sebuah tantangan dalam permainan tidak lepas dari karakter ketinggian, karena semakin tinggi semakin besar keberanian yang harus dipersiapkan. Penempatan arena play ground pada bagian depan serta struktur tenda yang tingginya hampir 20 meter dapat mewakili sebagai simbol sculptur.

It must have both large and small gathering places.

Secara keseluruhan dalam lingkungan bermain dibagi menjadi a macam yaitu tempat berkumpul dalam masa kecil dan masa besar, karena tidak semua jenis permainan dapat menampung masa dengan jumlah besar. Tempat berkumpul tersebut bisa berupa ruang terbuka/open space ataupun ruang tertutup dengan derajat ketertutupan rendah misalkan dibawah naungan kanopi pohon besar atau ruang yang dibedakan hanya dengan ketinggian tanah yang berbeda.



Diambil dari sifat berkumpul dalam permainan serta tuntutan kebutuhan pengguna hunian menjadikan bentuk blok-blok masa ditiap zone kamar dengan masing-masing lantai memiliki tempat berkumpul bersama dalam masa kecil untuk melakukan komunikasi dan interaksi. Sedangkan masa besar dapat dilakukan di area play ground atau ruang terbuka yang telah disediakan.

It must contain shortcuts.

Sebaiknya sebuah permainan dihubungkan dengan pola tunggal dan juga harus memiliki jalan pintas pada rute tertentu. Jika terjadi hal-hal yang tidak diduga kita bisa melewati tanpa mengikuti segmen permainan yang seharusnya dilalui.

It must be accessible through a number of points.

Secara keseluruhan area permainan tidak tertutup dan memiliki sejumlah pintu masuk agar dapat diakses berbagai arah. Banyaknya pintu masuk yang ada dipengaruhi dengan total luasan area, semakin luas semakin banyak pula pintu yang dibutuhkan.

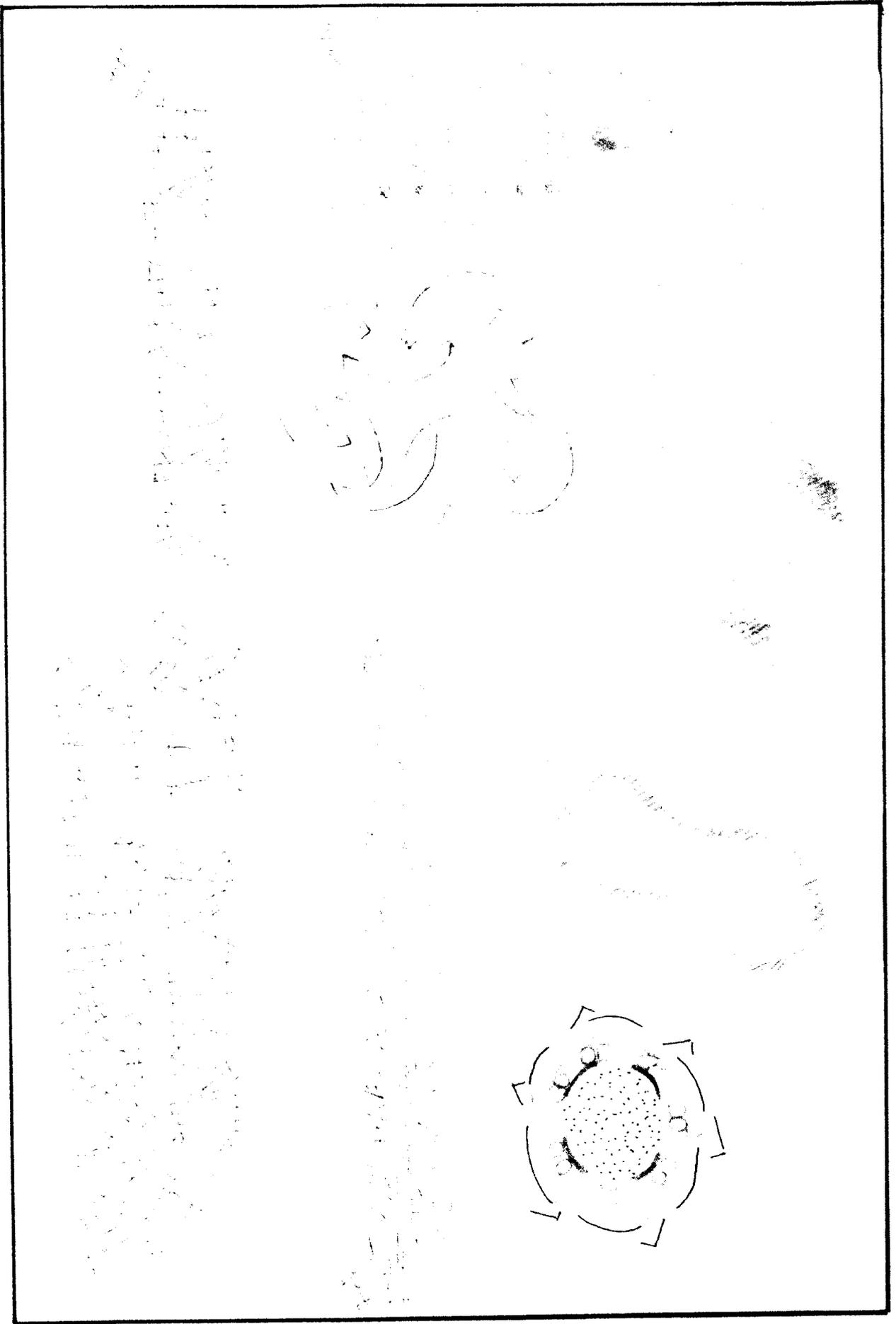
Kedua karakter tersebut melandasi dalam perencanaan sirkulasi ruang luar dan ruang dalam yang ada. Pengaturan pintu masuk dan keluar site/lokasi dibedakan dengan memisahkan kedua posisi tersebut didukung tuntutan sebuah sirkulasi parkir harus searus agar tidak terjadi kemacetan dan tumpukan masa. Selain entrance utama disediakan pula area parkir khusus yang diakses melalui sisi yang berbeda sesuai kebutuhan yang direncanakan.

Untuk sirkulasi dalam bangunan tetap diupayakan hubungan antar blok masa meskipun sudah ada pintu masuk tersendiri yang memang didesain untuk masuk khusus blok tersebut. Masing-masing blok dihubungkan dengan koridor/selasar.

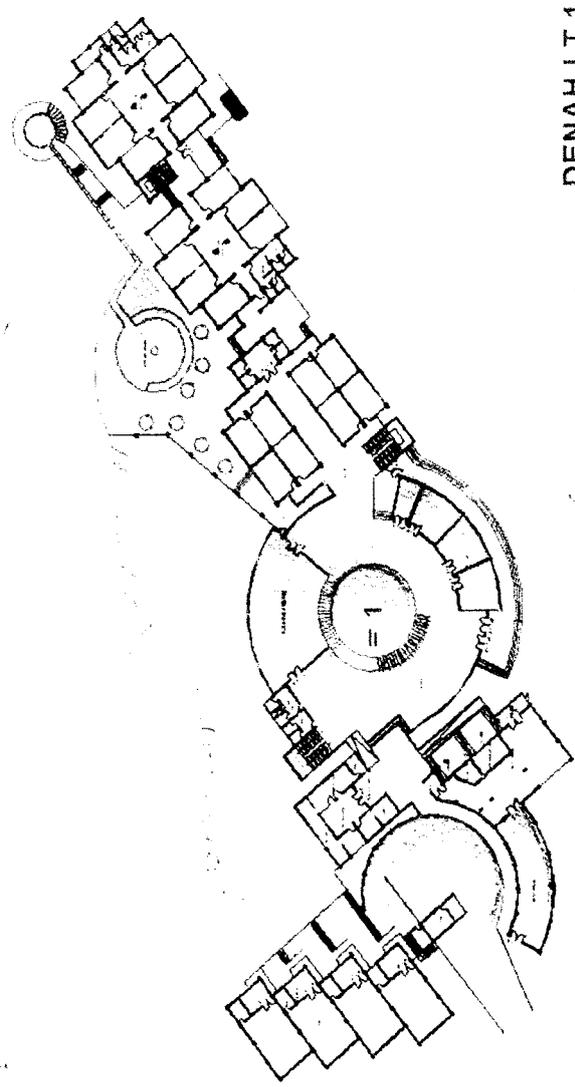


Tabel penyebaran dalam perancangan.

No	Circular Play Structure	Makro				Masa		
		zone	Sirkulasi luar	Sirkulasi dalam	Open space	Bentuk denah	Fasad	Struktur
1	A circulatory function				V	V		
2	Variety of challenges						V	
3	Symbolic points							V
4	Experience "dizziness"						V	
5	Large& small gathering places				V	V		
6	Contain shosrtcuts		V	V				
7	Accessible through	V	V	V				



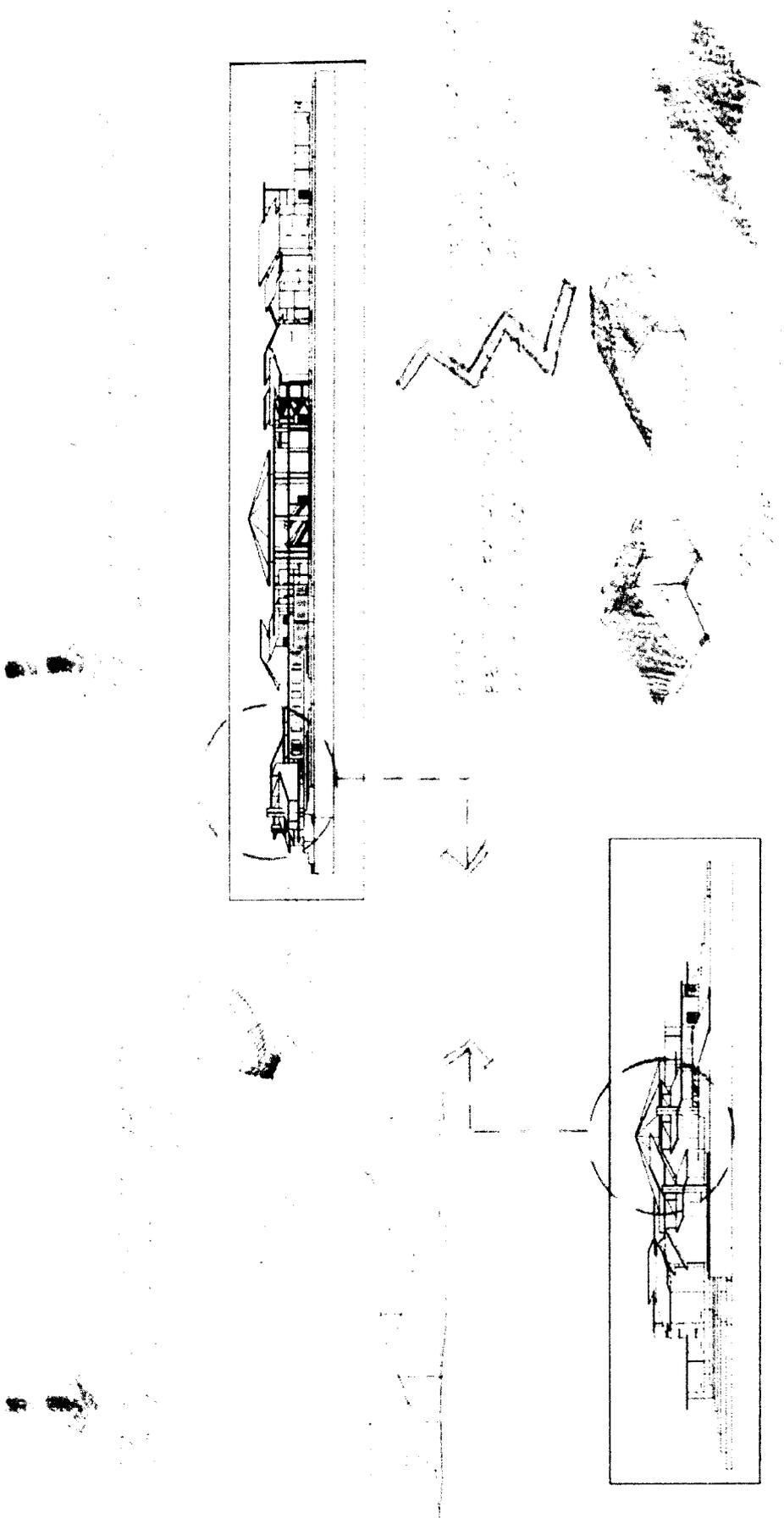
1. Ruang tamu
2. Ruang makan
3. Ruang tidur
4. Kamar mandi
5. Ruang dapur
6. Ruang belajar
7. Ruang kerja
8. Ruang santai
9. Ruang penyimpanan



DENAH LT 1

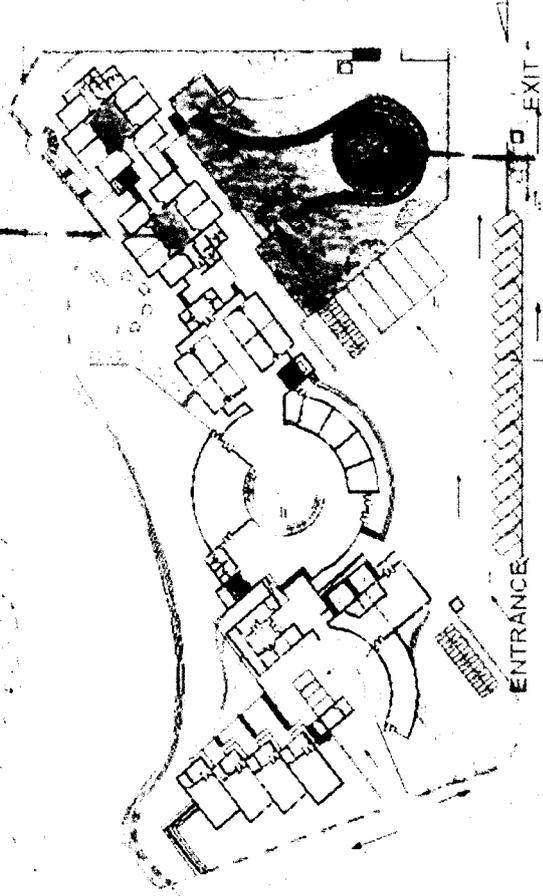
1. Ruang tamu
2. Ruang makan
3. Ruang tidur
4. Kamar mandi
5. Ruang dapur
6. Ruang belajar
7. Ruang kerja
8. Ruang santai
9. Ruang penyimpanan

JUST ADD TO THE EXPERIENCE SERIES
A VARIETY OF CHALLENGES
AND A FEW MORE



Handwritten notes on the left side of the page, possibly describing the layout or providing a key.

Handwritten notes in the middle-left area, below the main diagram.



Handwritten notes on the right side of the page, below the main diagram.

Handwritten notes in the middle-right area, above the main diagram.



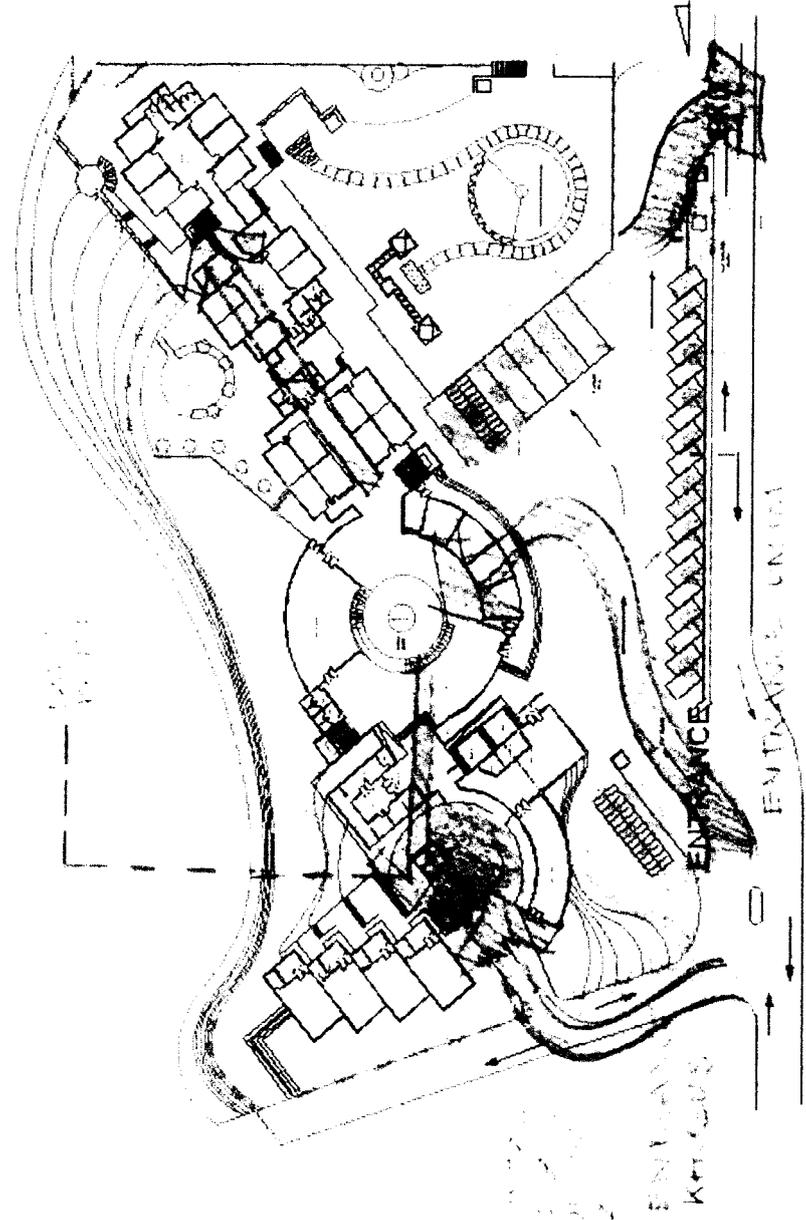
1

IT MUST BE A REASON FOR THE NUMBER OF POINT

SHORTCUTS

IT MUST CONTAIN
SHORTCUTS

1950 100 10 20



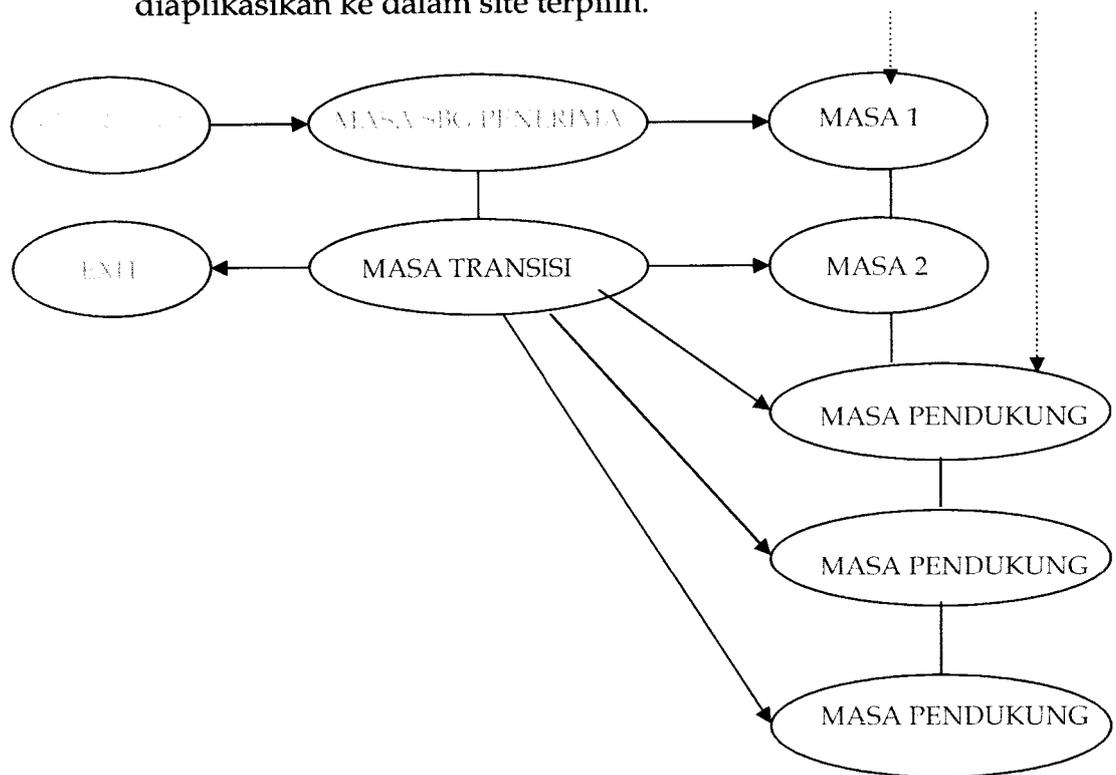
1950 100 10 20

BAB IV
PROSES PERANCANGAN

BAB IV
PROSES PERANCANGAN

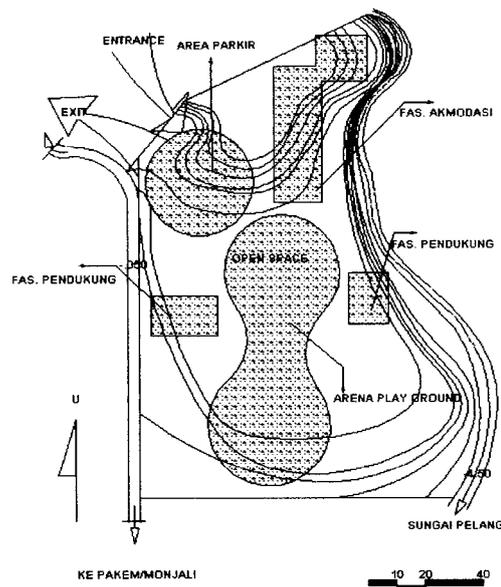
IV.1 Gagasan Pertama

Sebagai tahap pertama dalam perancangan Youth Hostel ini menentukan kebutuhan ruang yang akan digunakan menyeluruh dimana proses selanjutnya akan dipakai untuk menyusun organisasi ruang yang lebih baik. Setelah diketahui macam ruang dengan berbagai aktifitas dan kegiatannya mencoba untuk diaplikasikan ke dalam site terpilih.



Dalam mengatur komposisi masa pada Youth Hostel digunakan pola linier namun dalam urutan aktifitas tetap menyebar sesuai masing fungsi masa. Pencapaian ke dalam bangunan sebagian besar harus melalui r.penerima sebagai r.transisi menuju ruang-ruang berikutnya, meskipun ada sebagian ruang yang dapat langsung di akses tanpa melalui r.penerima yaitu area publik yang memang di desain untuk umum.

Hasil yang diperoleh melalui analisis diterapkan dalam site ditambah hasil integrasi dengan "Circular Play Structure " yang memiliki rangkaian bentuk lingkaran dan garis lengkung pada bagian penghubung. Sosok lingkaran adalah sosok yang terpusat, terpusat kearah dalam dan pada umumnya bersifat stabil dan dengan sendirinya menjadi pusat dari lingkungannya. Penempatan sebuah lingkaran pada pusat suatu bidang akan memperkuat sifat alamnya sebagai poros. Sedangkan garis-garis lengkung dihubungkan agar terdapat sequen dalam satu lingkungan.

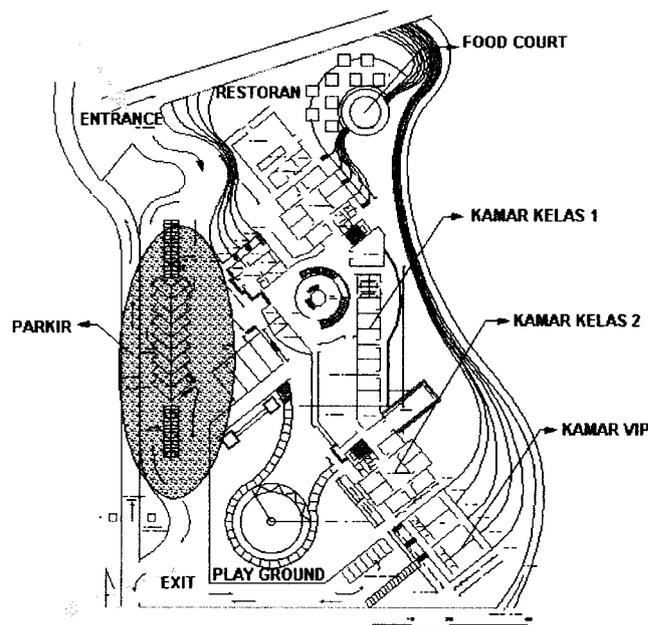


Pada rancangan ini pintu masuk dan keluar berada pada sisi utara bagian barat dekat dengan lintasan jalan raya, dan area parkir di letakkan pada daerah tersebut. Masa yang ada mencoba dihubungkan dengan open space yang terletak di tengah lokasi, kemudian masa-masa yang lain mengelilingi pada lintasannya.

Secara keseluruhan gagasan awal belum mampu memberikan penataan masa yang teratur dalam arti penyaluran masing-masing aktifitas, masih tersesan menyebar tanpa ada kontrol yang jelas.

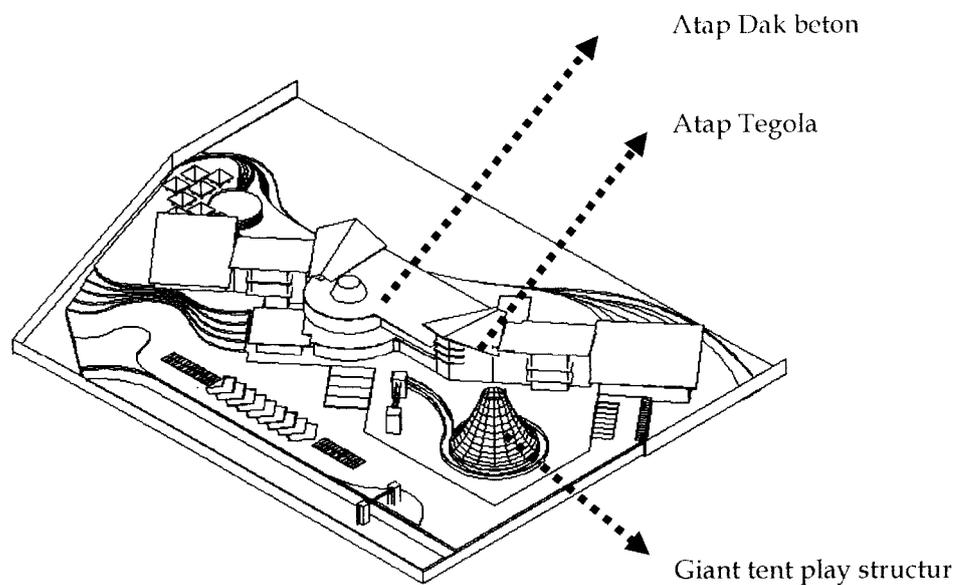
IV.2 Gagasan Kedua

Pada perancangan gagasan awal masih banyak memiliki kekurangan yang perlu diperbaiki dan dipertimbangkan agar mendapat hasil yang lebih bagus. Setelah di analisa ulang Youth Hostel ini harus mampu membedakan area publik dan area privat agar lebih teratur dan terjaga dalam setiap pencapaian masing-masing ruang.



Pemisahan pintu masuk dan pintu keluar dalam site supaya tidak terjadi kumpulan sirkulasi yang padat dan diharapkan tercipta sirkulasi area parkir lebih teratur. Posisi area parkir difokuskan pada lahan yang lebih datar dan dekat dengan jalan utama disamping itu juga dapat memberi jarak pada bangunan terhadap badan jalan.

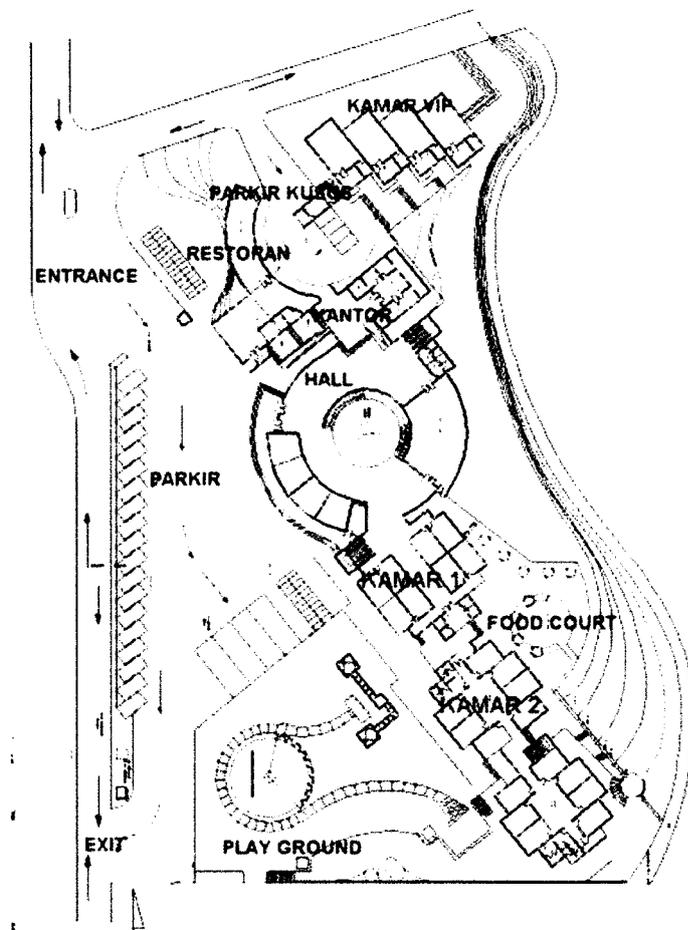
Pada gagasan kedua ini mulai muncul kejelasan pembagian zona antara ruang luar dalam dan ruang luar serta gubahan masa pada denah sudah menunjukkan fungsi dari setiap ruangan. Ruang luar yang ada berupa area parkir, arena play ground, food court. Melalui parkir umum pengunjung akan diarahkan pada 2 pintu masuk yaitu hall perima dan pintu langsung menuju restoran dan bagian pemasaran. Melalui dua arah tersebut pengunjung bisa melanjutkan pada ruang-ruang berikutnya sesuai yang diinginkan baik fasilitas penginapan maupun fasilitas pendukung yang disediakan. Sedangkan atap yang digunakan adalah dak beton dan atap tegola, dengan asumsi system penghawaan yang ada dan kondisi sebagai daerah tropis.



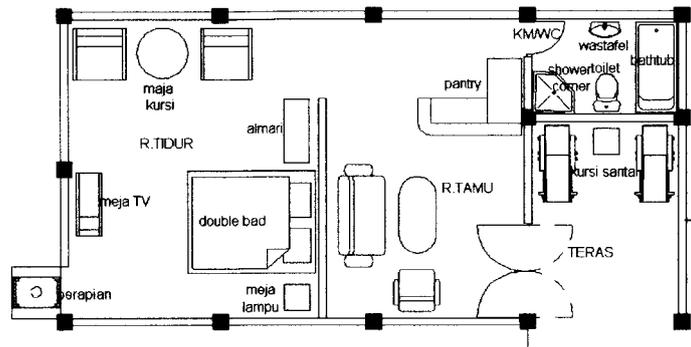
Sesuai dengan tema yang diangkat adalah integrasi "Circular Play Structure" mencoba menampilkan salah satu jenis permainan yaitu Giant Tenda Play Structure pada arena play ground. Ukuran struktur tersebut berdiameter 20m dengan ketinggian 15m. Permainan diletakkan dekat dengan sisi jalan dengan tujuan dijadikan skulptur daya tarik calon pengunjung.

IV. 3 Gagasan Ketiga

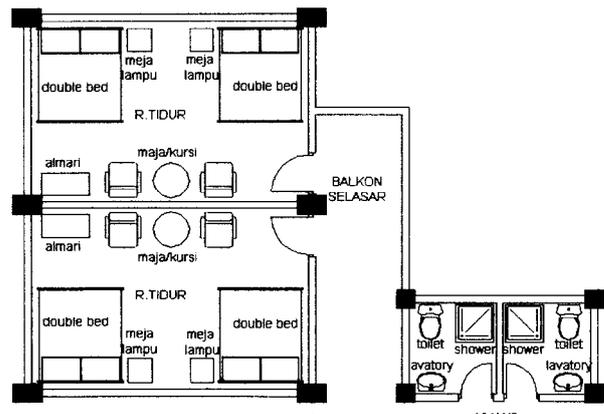
Menyempurnakan dari gagasan pertama dan kedua dengan berbagai pertimbangan mengalami perubahan guna mencapai hasil yang lebih maksimal. Perubahan tersebut antara lain bentuk parkir dan lokasi yang dibedakan untuk roda empat dan roda dua, agar sirkulasi bus lebih leluasa karena pengunjung sebagian besar adalah rombongan yang datang dengan bus. Untuk parkir khusus juga dialokasikan pada sisi utara dekat dengan ruang kamar VIP. Sedangkan kelompok kamar kelas 1 dan 2 dibagian selatan dekat dengan arena play ground. Hall penerima sebagai ruang transisi tetap pada posisi semula, untuk lebih jelas lihat gambar dibawah.



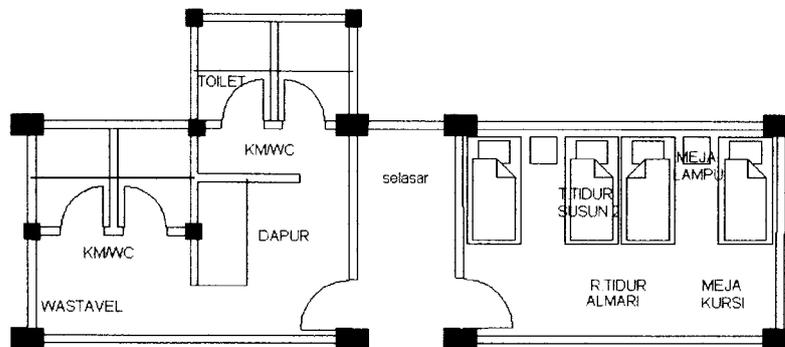
Melengkapi kekurangan yang ada pada gagasan kedua mengenai penyebaran ruangan belum mencerminkan tingkatan kelas pada kamar/hunian. Jenis kamar ada 3 yaitu kelas VIP dengan fasilitas tempat tidur, r.tamu, dapur, kamar mandi, r.santai, berAC. Untuk kelas 1 dan 2 hampir sama yaitu t.tidur, r.bersama, dapur, km, hanya dibedakan dengan jumlah tempat tidur dan modelnya berupa barak. Layout furniture dapat dilihat dibawah.



Kamar VIP

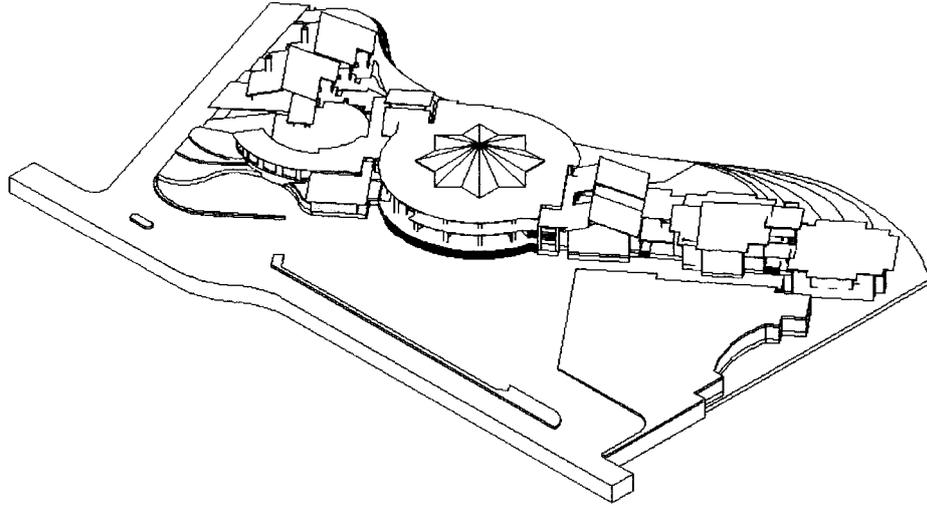


Kamar Kelas 1

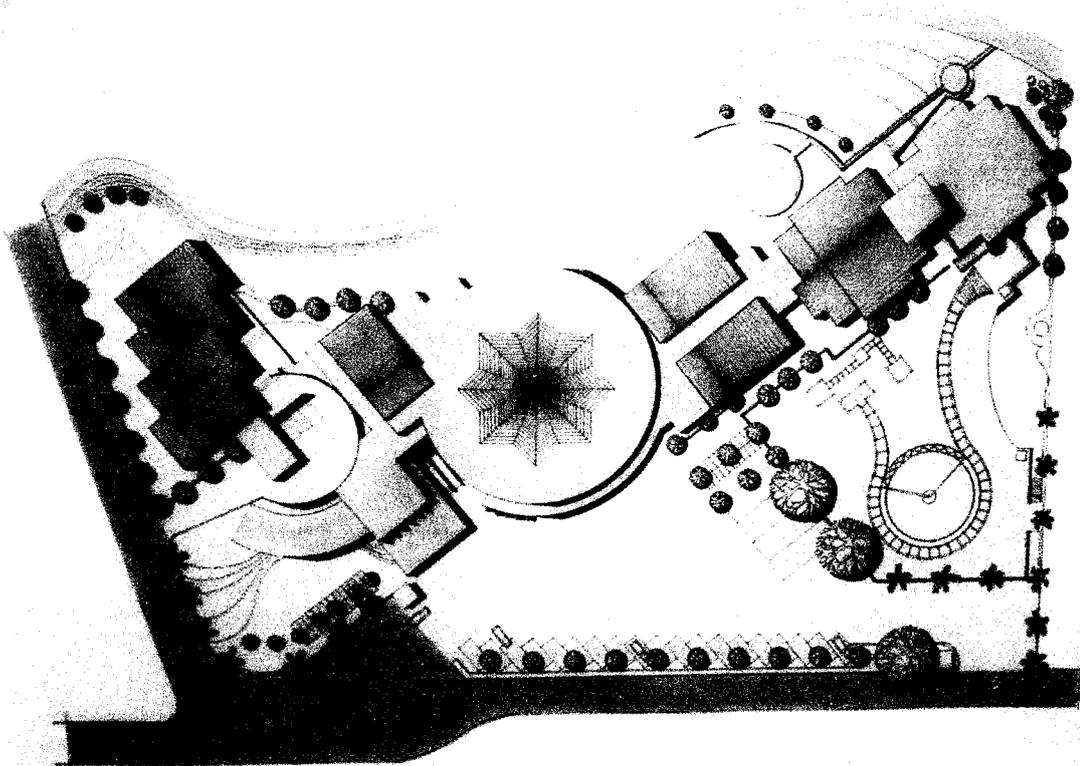


Kamar kelas 2

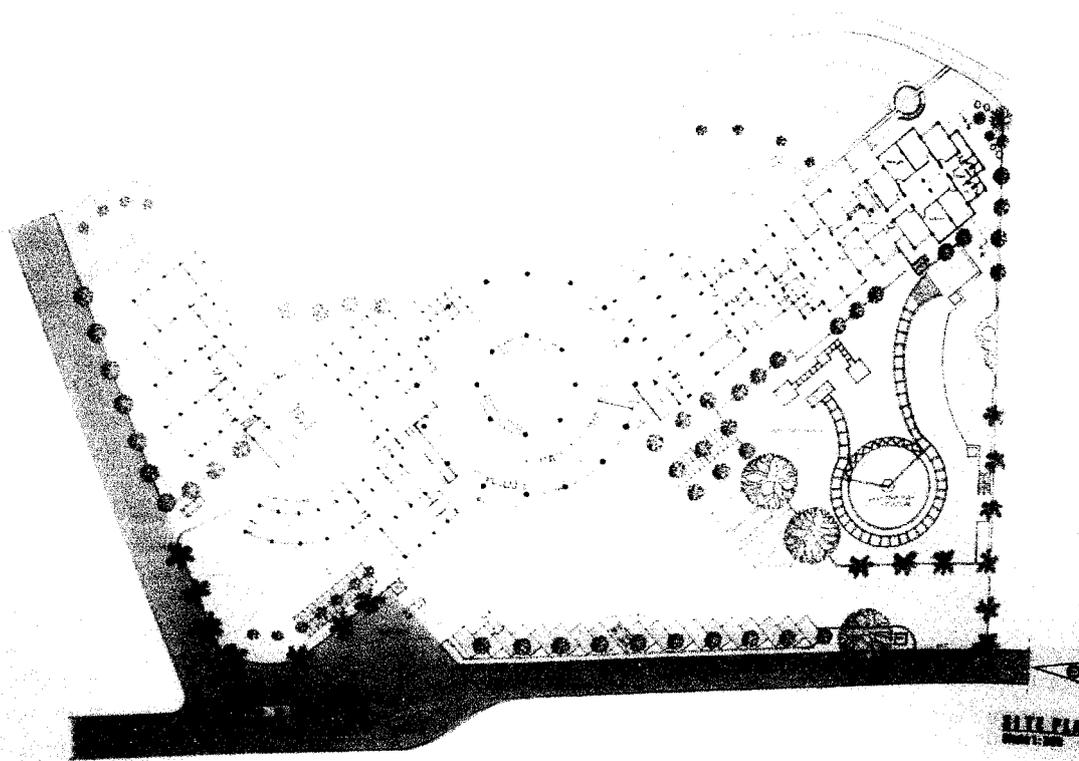
Setelah mengalami berbagai macam perubahan maka dapat kita lihat bentuk bangunan pada axonometri di bawah ini.



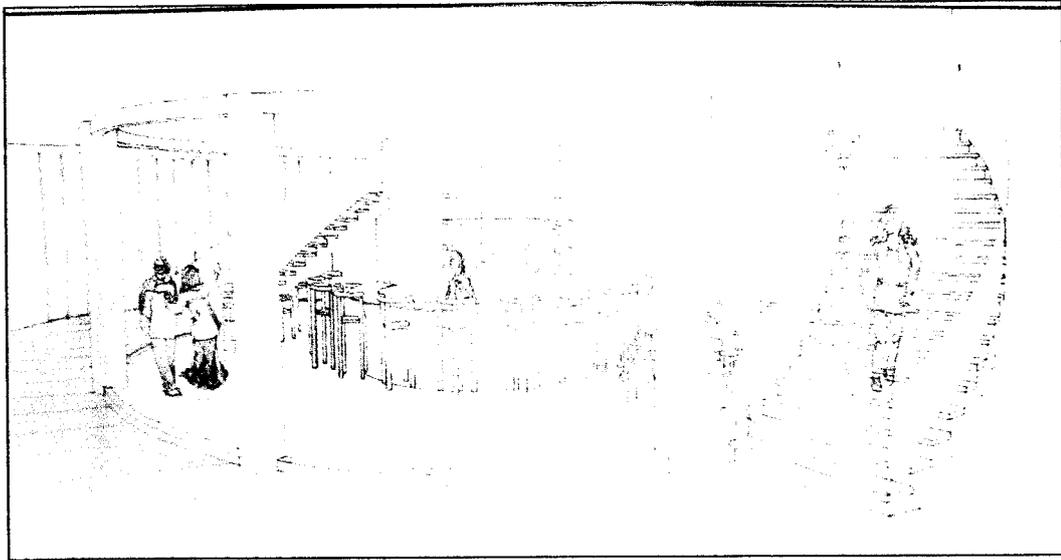
LAMPIRAN



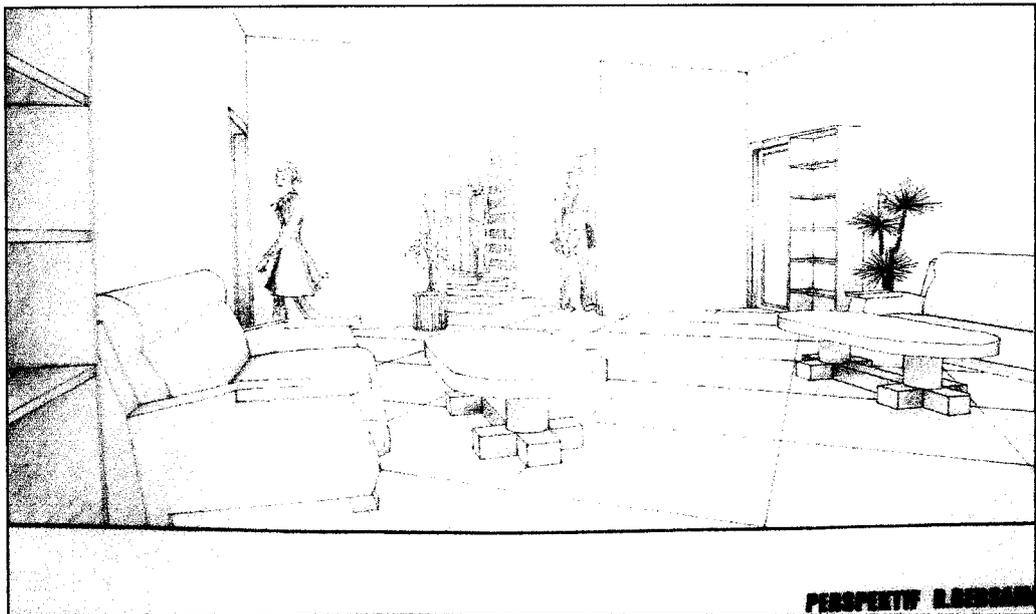
SITUASI



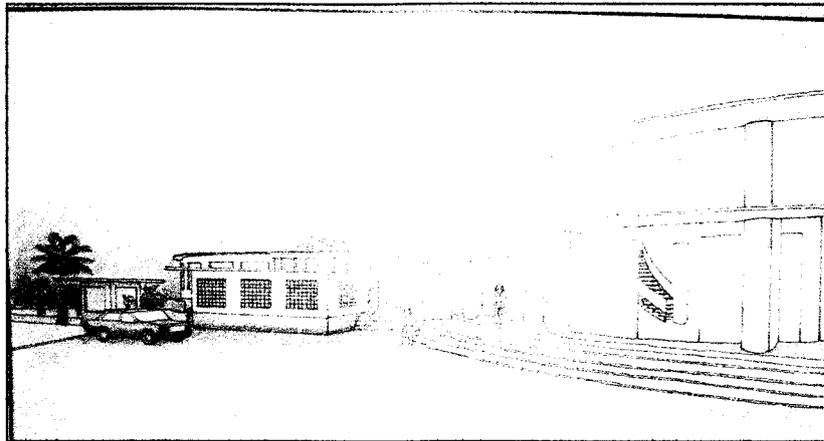
SITE PLAN



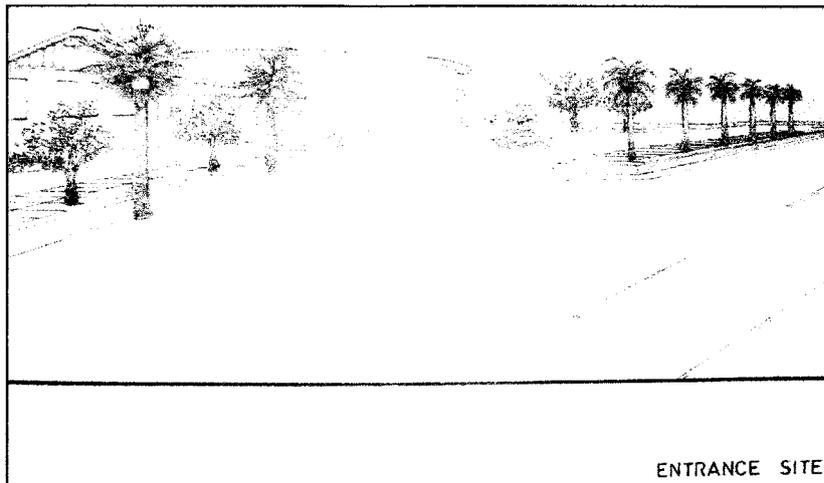
COFFEE SHOP



R.BERSAMA

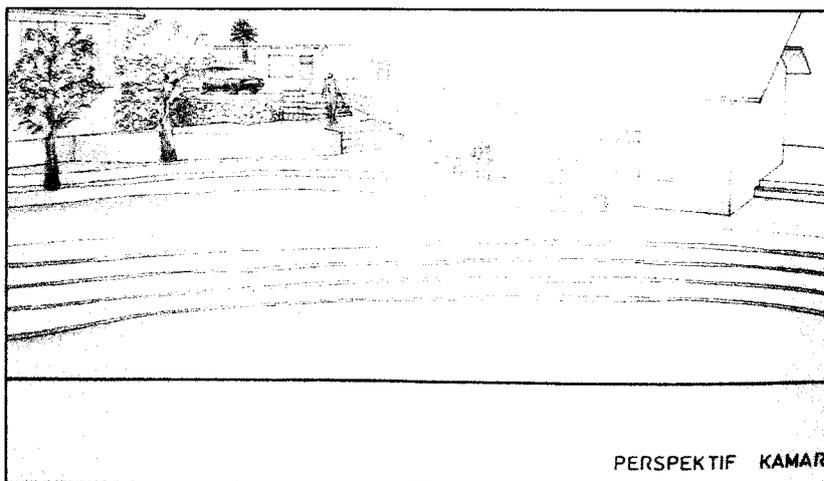


ENTRANCE BUILDING



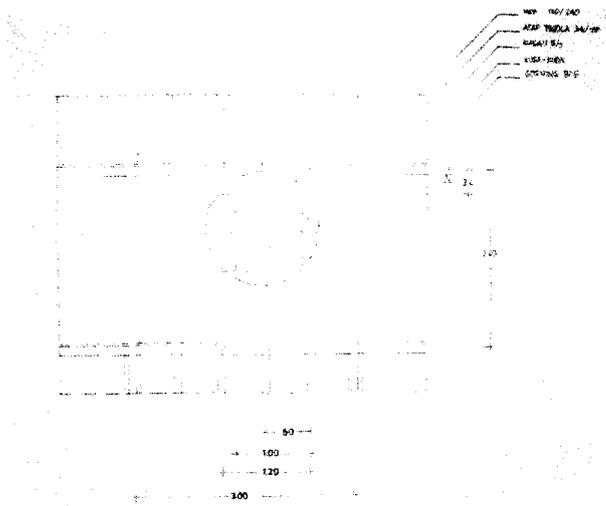
ENTRANCE SITE

ENTRANCE SITE

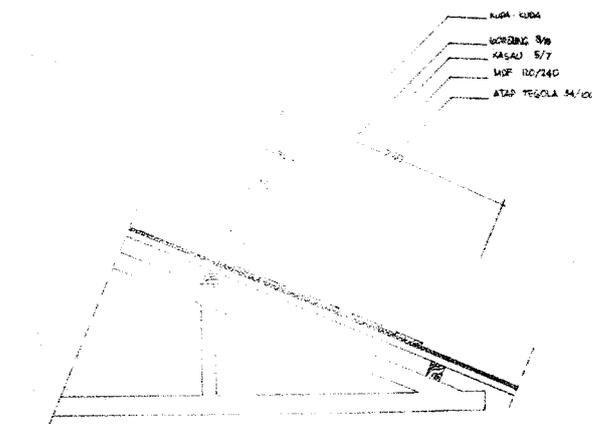


PERSPEKTIF KAMAR

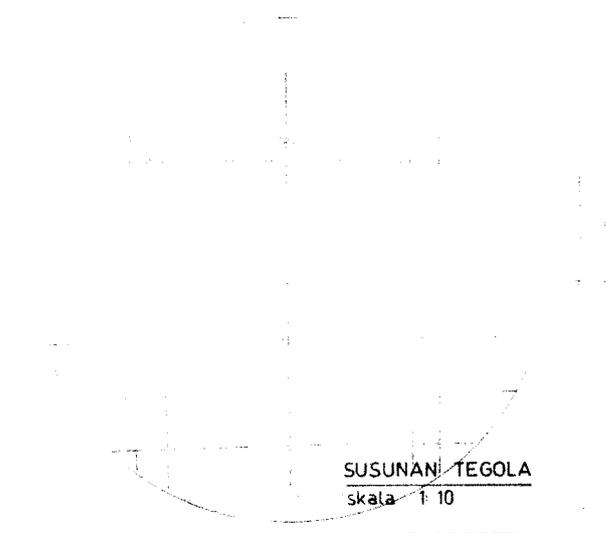
KAMAR



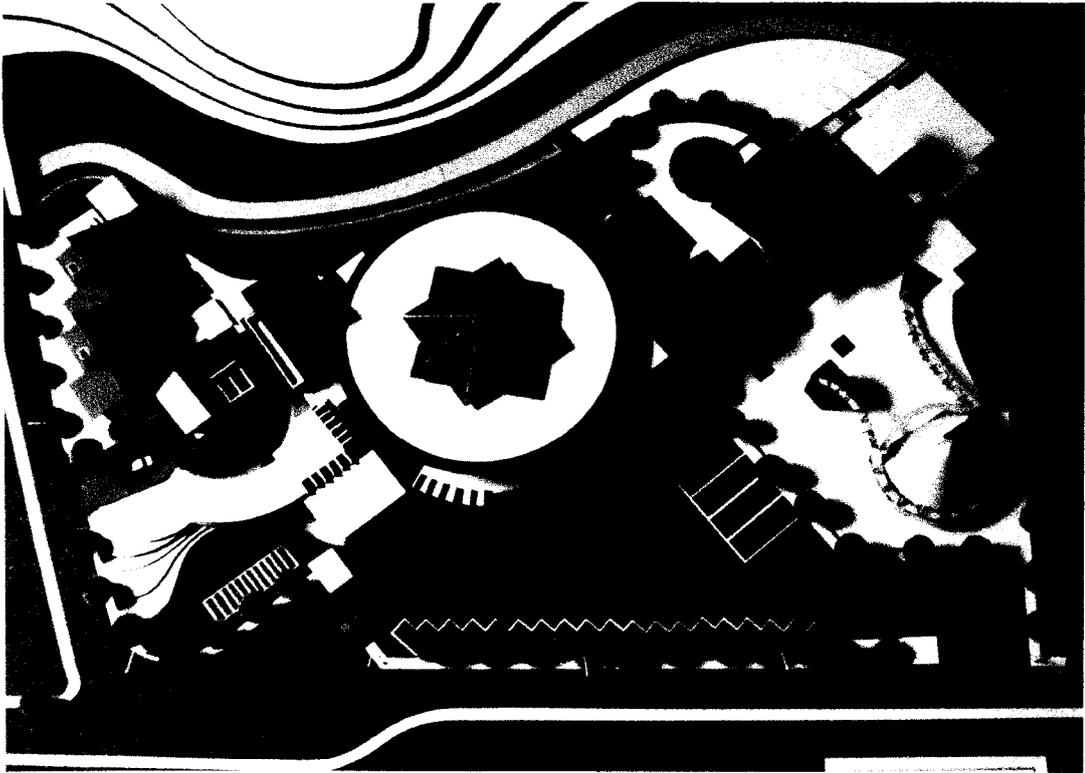
DETIL ATAP TEGOLA



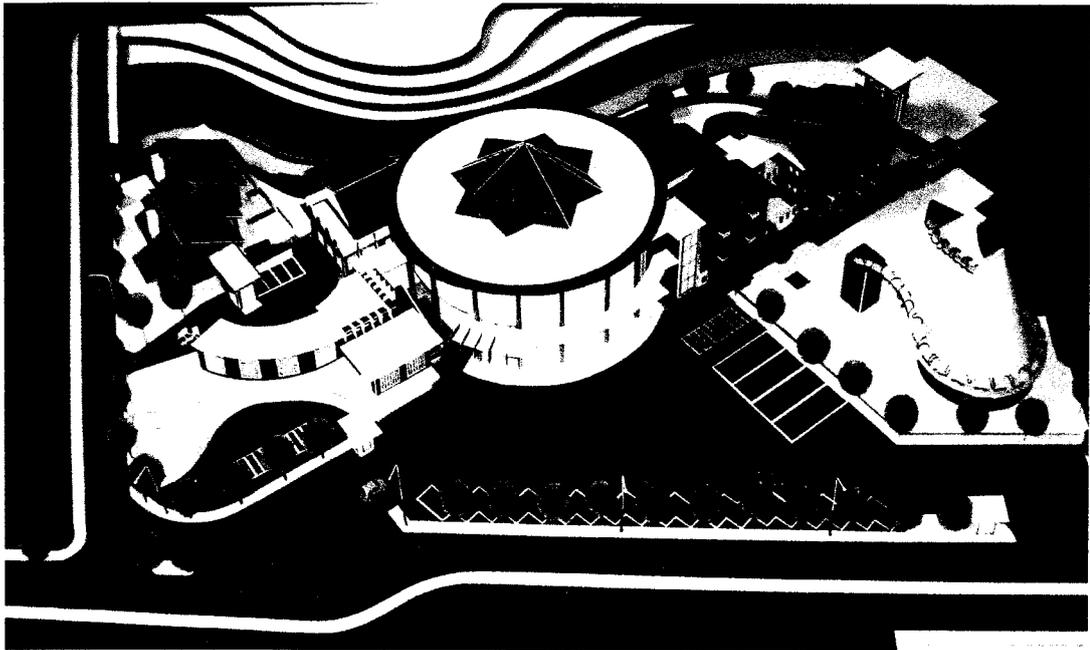
POT ATAP TEGOLA



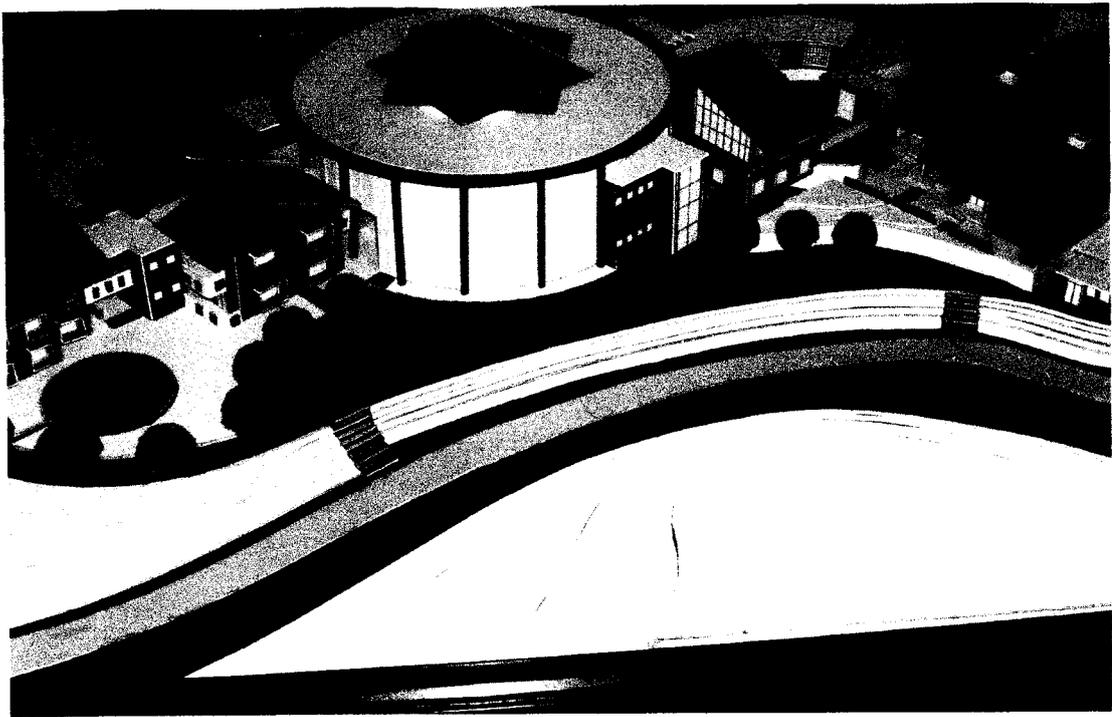
DETIL SUSUNAN TEGOLA



SITUASI



ARAH DEPAN



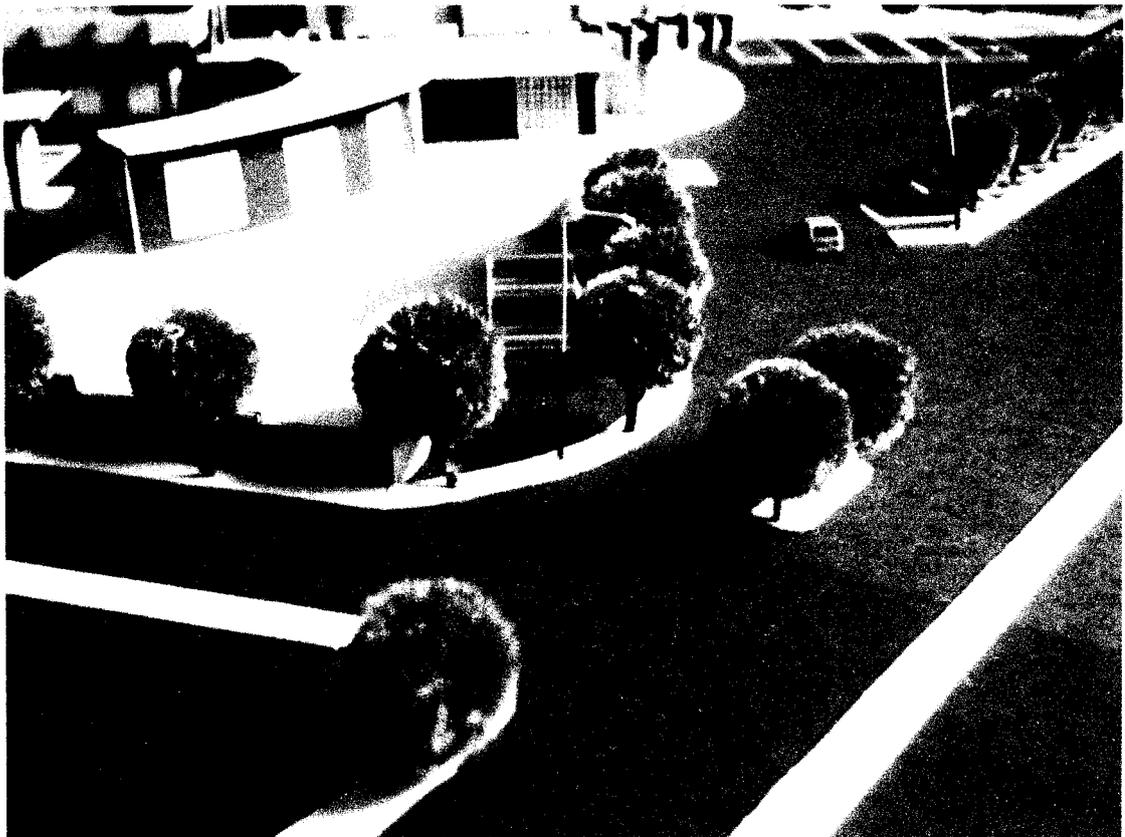
ARAH TIMUR



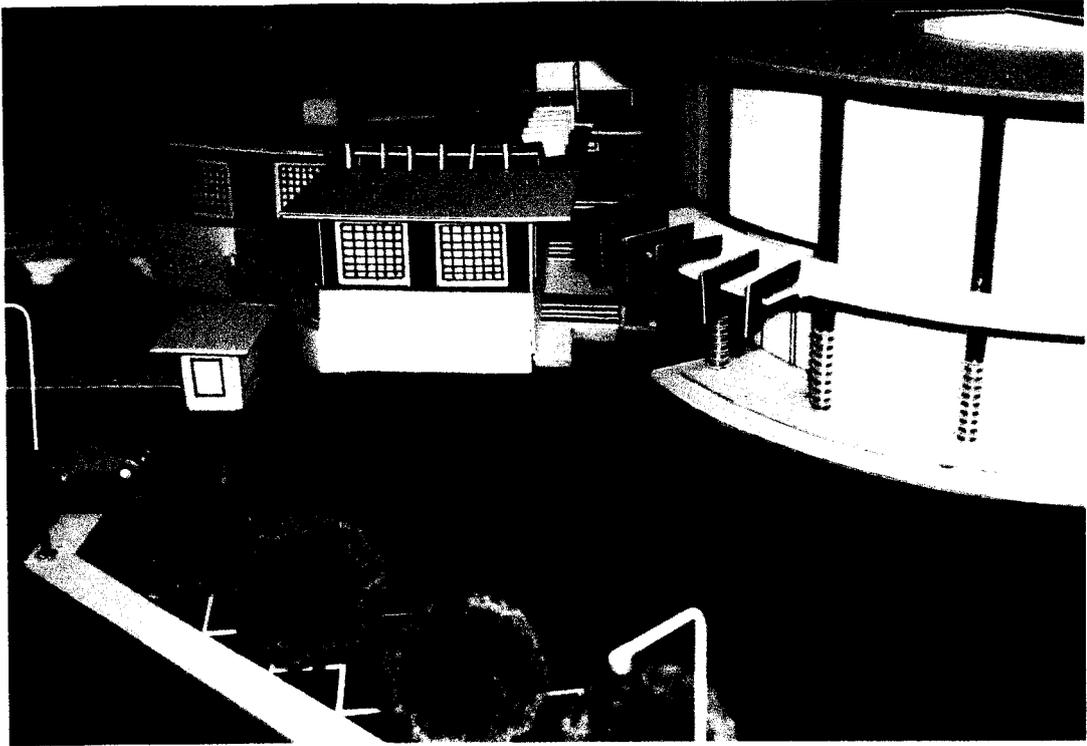
ARAH UTARA



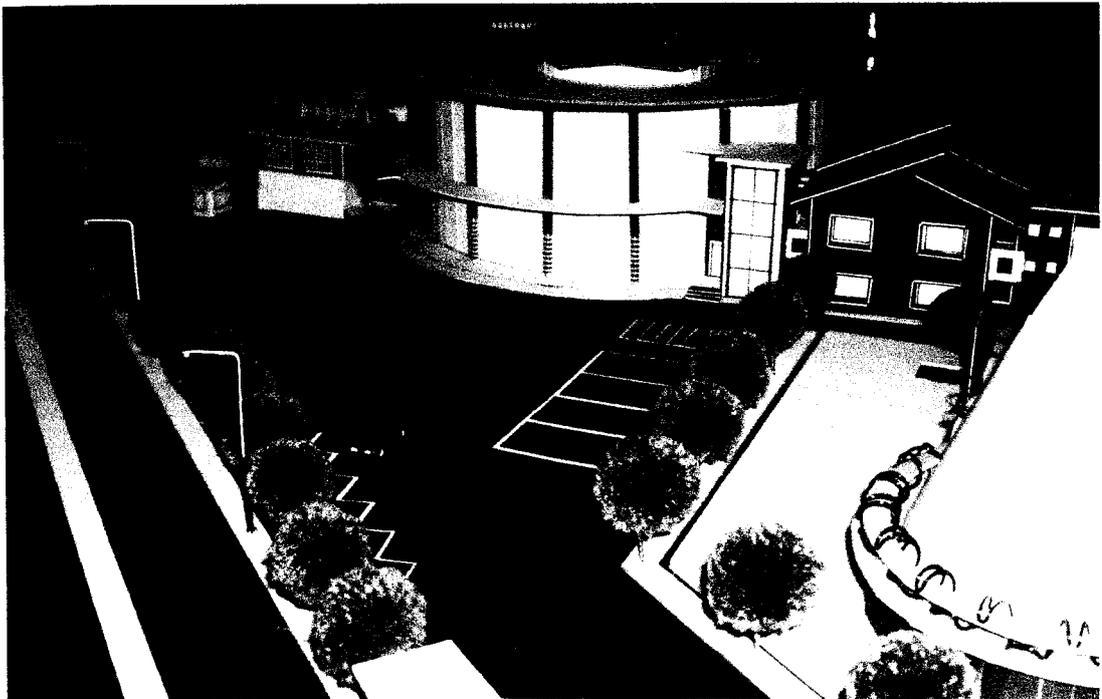
ARAH SELATAN



ENTRANCE



ENTRANCE BULDING



EXIT