

mengalami kenaikan sejak tahun 1991-1994 yaitu dari 99.400 menjadi 110.665 dan mengalami ketidakstabilan dari tahun 1995:45.580, 1996:69.700, 1997:54.500 dan tahun 1998 berjumlah 49.791 wisatawan, padahal jumlah wisatawan yang berkunjung di DIY sejak 1995-1998 mengalami kenaikan dari 1.181.530 menjadi 5.317.399 wisatawan namun untuk lama tinggal wisatawan baru mencapai 1,95 hari.⁶

Pengembangan wisata kaliurang dimungkinkan untuk pengembangan produk wisata baru dari kegiatan agrowisata sampai wisata petualangan yang akan memberikan berbagai banyak pilihan yang bervariasi kepada wisatawan untuk berkunjung dan memperlama tinggal wisatawan di DIY.

1.1.3. Taman Rekreasi Olah Raga Cangkringan di Kaliurang

Melihat potensi yang ada pada kawasan tersebut yaitu dengan keberadaan keindahan gunung Merapi melalui geokulturalnya dan kesejukan serta pemandangan alamnya mencoba untuk menghadirkan suatu bentuk fasilitas rekreasi olah raga.

Fasilitas tersebut akan berfungsi sebagai sarana untuk rekreasi, latihan, dan untuk kesehatan. Sebagai sarana rekreasi, bentuk rekreasi olah raga di bagi menjadi 2 yaitu :⁷

1. *Big sport even*, yaitu peristiwa olah raga besar seperti Olympic games, Kejuaran Ski dunia, dan lain-lain.
2. *Sport tourism of practitioners*, yaitu peristiwa olah raga bagi mereka yang ingin berlatih dan mempraktekannya sendiri seperti pendakian gunung, berkuda, dan lain-lain.

Wadah kegiatan rekreasi tersebut dalam bentuk taman rekreasi olah raga olah raga dengan berbagai fasilitas rekreasi dan olah raga *indoor* maupun *outdoor*. Sarana tersebut akan menjadi suatu pelengkap dari keberadaan fasilitas yang sudah ada yaitu lapangan Golf Merapi di Cangkringan dan

⁶ Analisa Data Kunjungan Wisatawan Ke Propinsi DIY

⁷ Karyono, A. Hari. *Kepariwisataan*, Gramedia

Jadi ekspresi dalam arsitektur dibentuk oleh kesan suasana, karakter bentuk, warna dan tekstur bahan. Kesan dicapai melalui simbol, semantik, dan metaphora alam.

Tabel 1.1. Identifikasi permasalahan bangunan berekspresi alam

no	obyek pembanding		obyek			
	ekspresi bentuk*		Galeri Duta PJ	Monjali	Hyat Regency	Kesimpulan
1	karakter	1. suasana				
		santai	-	-	+	-
		tegang	+	+	-	+
		intim	-	-	+	-
		2. bentuk garis & massa				
		horisontal	-	-	+	-
		vertikal	+	+	+	+
		lengkung	-	-	-	-
		oval	-	-	-	-
		tajam	+	-	-	-
		spiral	-	+	-	-
		persegi	-	-	+	-
2	warna	kesan hangat/cerah	-	+	-	-
		kesan dingin/redup	+	-	+	+
3	bahan	alam/natural	+	-	-	-
		buatan	-	+	+	+

Ket : + : ya; - : tidak; * : Lihat tinjauan ekspresi dari bentuk
Sumber : Pengamatan

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa penampilan bentuk, warna, dan tekstur bahan pada bangunan yang berekspresi alam kurang bisa ditonjolkan baik melalui simbol, semantik ataupun melalui metafora dari alam pegunungan. bentuk-bentuk bangunan di dominasi oleh bentuk tunggal sehingga lebih terkesan sebagai monoton dan pemakaian bahan alam kurang bisa ditonjolkan sedangkan warna lebih banyak memakai warna-warna dingin atau redup.

Dalam penampilan bangunan yang akan dicapai adalah bangunan yang mengekspresikan alam pegunungan. Dengan bentuk, warna dan bahan yang mampu mengekspresikan alam pegunungan ke bangunan tersebut, untuk menciptakan keserasian dengan alam yang ditempatinya.

1.2. Rumusan Masalah

1.2.1. Umum

1. Observasi terhadap pengembangan Kawasan Kaliurang sebagai pusat tempat kegiatan wisata yang bervariasi melalui :
 - a. Peta RIPPK Kaliurang, Peta Topografi Cangkringan, Peta Wisata
 - b. Observasi langsung kondisi tapak
 - c. data pengunjung, olah raga dan kegiatannya.
 - d. data dari Kaliurang, KONI DIY, Bappeda DIY, dll
2. Menganalisa penampilan bentuk bangunan
Perancangan penampilan bentuk bangunan berekspresi alam pegunungan yaitu :
 - a. bentuk yaitu komposisi garis dan massa dari bentuk analogi alam
 - b. warna yaitu kesan warna dari analogi dan serasi dengan alam
 - c. bahan yaitu penampilan bahan alamHal itu dicapai melalui simbol, semantik, analogi atau proses metaphora dari alam pegunungan dan interpretasi analogi alam yaitu air, darat dan langit.
3. Proses analisa penampilan bangunan melalui yaitu :
 - a. Identifikasi permasalahan
 - b. Eksisting dari permasalahan
 - c. Analisa eksisting dari permasalahan
 - d. Pemecahan permasalahan dilandasi dengan teori.
 - e. Hasil dari permasalahan

1.6. Sistematika Penulisan

Bab I. PENDAHULUAN

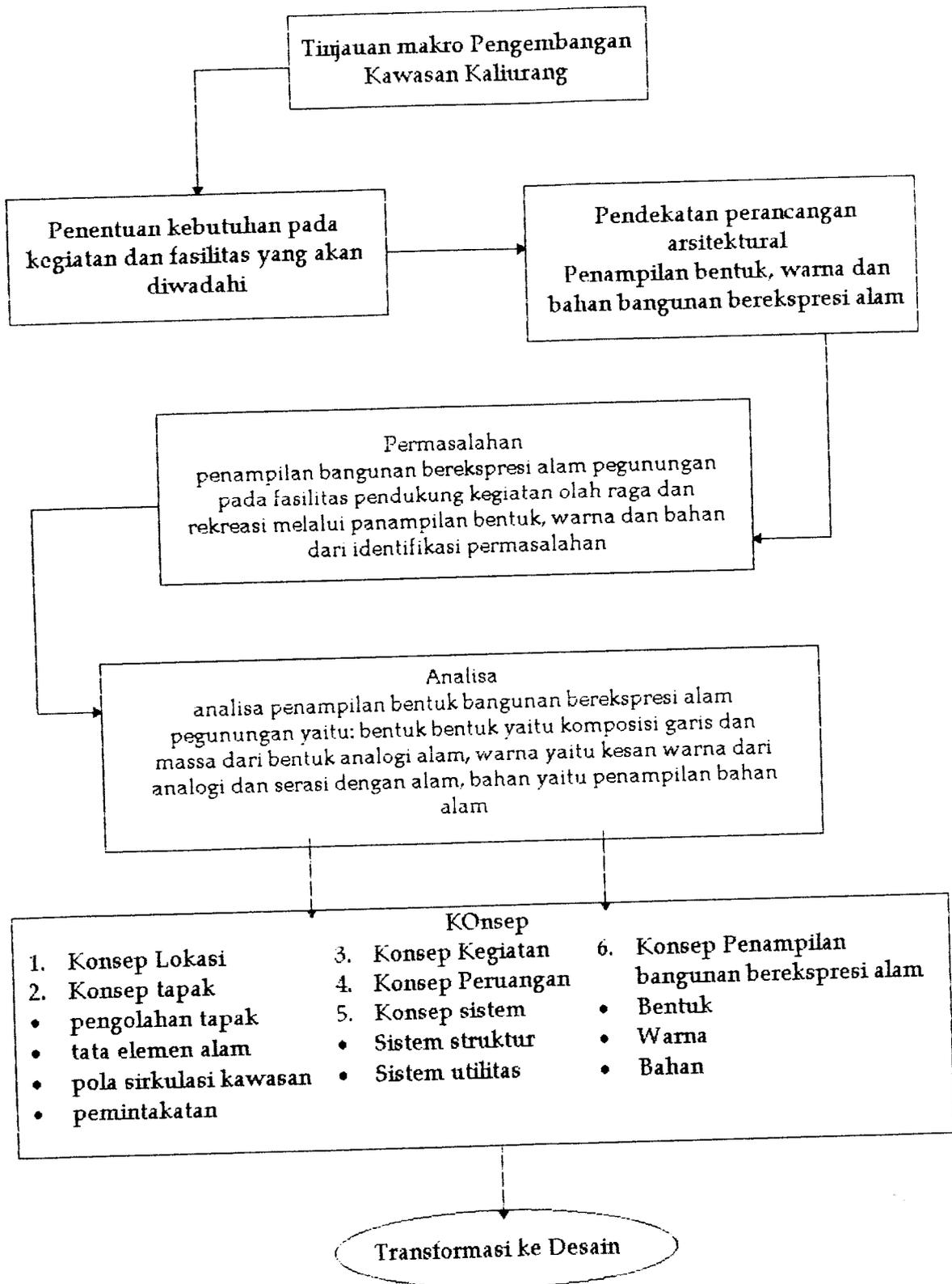
Berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan sasaran, metode pembahasan dan keaslian penulisan

Bab II. TINJUAN TAMAN REKREASI OLAH RAGA

Berisi tentang tinjauan taman rekreasi olah raga yaitu jenis olah raga serta kegiatan dan fasilitas yang akan diwadahi.

Bab III. TINJAUAN ARSITEKTURAL DAN EKSPRESI

1.8. Diagram Pola Pikir



1.9. Tinjauan pustaka Ekspresi dari Bentuk

		ekspresi dalam bentuk (2)	
wujud dari bentuk (1)	fungsi	<ul style="list-style-type: none"> • gaya 	<ul style="list-style-type: none"> • tradisional : bentuk-bentuk lama yang mengikuti lingkungannya (bahan, iklim, adat jawa, Bali, dll) • modern : bentuk-bentuk baru dengan penggabungan tradisional/pola lama santai, intim, tenang, tegang
	penampilan bentuk	<ul style="list-style-type: none"> • simbol/citra/image • karakter • warna 	<ul style="list-style-type: none"> • kesan bentuk garis <ol style="list-style-type: none"> 1. horisontal 2. vertikal 3. lengkung 4. lingkaran, elips, oval 5. spiral 6. tajam dan patah 7. persegi • kesan warna <ol style="list-style-type: none"> 1. warna hangat/cerah <ol style="list-style-type: none"> a. kuning, kuning+putih b. merah, merah+putih/abu-abu 2. dingin/tembut <ol style="list-style-type: none"> a. hijau, hijau+abu-abu b. biru, biru+hitam
		<ul style="list-style-type: none"> • ekspresi fungsi • ekspresi struktur 	<ul style="list-style-type: none"> • bentuk garis <ol style="list-style-type: none"> 1. santai, istirahat, ketenangan, kepuasan 2. keagungan, dramatis, inspirasi 3. kelentutan, senang, keindahan, kewanitaan 4. kuat terkurung, tenang bersatu, dinamika 5. pertentangan, gembira, humor, dinamis 6. keras, kasar, giat, kuat dan jantan 7. kehalusan, keteraturan, terancang • program kegiatan dan elemen ruang <ol style="list-style-type: none"> 1. kekuatan, permanen, khidmat 2. keamanan dan kekuatan
	teknologi dan bahan	<ul style="list-style-type: none"> • bahan 	<ul style="list-style-type: none"> • ekspresi fungsi <ol style="list-style-type: none"> 1. rasa senang, gembira, kehangatan, kesan dekat, lebih menyenangkan a. bebas, ceria b. panas, menggerakkan, melelahkan saraf • ekspresi struktur <ol style="list-style-type: none"> 2. rasa tenang, sejuk, menyegarkan, kesan jauh a. tenang, ramah, cendekia, b. keras, dingin, menekan

ket : (1) Sutedjo suwondo B. Dpil. Ing. Peran, kesan dan pesan bentuk-bentuk arsitektur, djambatan 1985
 (2) Ishar H. K. Pedoman dalam merancang bangunan, gramedia, Jakarta, 1992

BAB II

TINJAUAN TAMAN REKREASI OLAH RAGA

2.1. Tinjauan rekreasi dan olah raga

2.1.1. Rekreasi olah raga

Rekreasi adalah penyegaran kembali badan dan pikiran; sesuatu yang menggembarakan hati dan menyegarkan. (*Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Depdikbud RI, 1998)

Olah raga atau *sport* berasal dari bahasa latin "*disportase*" yang artinya menyenangkan, pemeliharaan atau menghibur untuk bergembira. Dalam arti lain yaitu kesibukan manusia untuk menggembarakan diri sambil memelihara jasmaniah. (Kosasih, Engkos, *Olah raga teknik dan program latihan*, Akademika Pressindo, 1985)

Taman Rekreasi olah raga yaitu suatu tempat bagi aktivitas manusia untuk menyegarkan dan mengembalikan kondisi fisik dalam bentuk menikmati pemandangan dan kegiatan fisik. Rekreasi menurut pewardahannya (Lawson & Bound Bovy, Swasto 17), rekreasi olah raga berdasar bentuk pewardahannya dibagi menjadi 2 yaitu :

1. Rekreasi tertutup

yaitu rekreasi yang dikerjakan didalam ruangan.

2. Rekreasi diluar ruangan

yaitu rekreasi yang dikerjakan diluar ruangan dengan tempat/panorama alam yang menarik.

Rekreasi olah raga merupakan jenis kegiatan wisata yang dibagi menjadi 2 yaitu:¹

¹ Karyono, Hari. A, *Kepariwisataan*, Gramwdia, Jakarta

2.3.5. Program olah raga yang diwadahi

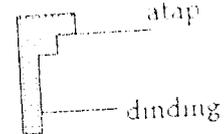
Jenis olah raga yang diwadahi adalah olah raga yang dapat memberikan suatu keuntungan komersial bagi pengelola, belum banyak dikembangkan serta tempat tidak terlalu luas. Jenis olah raga yang diwadahi yaitu :

1. *Billyard* : Merupakan olah raga permainan yang banyak diminati oleh kalangan remaja hingga dewasa karena merupakan olah raga rekreasi di dalam ruangan. Di DIY tempat billyard berjumlah 10 pada tahun 1996 dan pada tahun 2000 berjumlah 15. (Interview dengan KONI DIY dan pengamatan)
2. *Roller Skating* : Merupakan olah raga sepatu roda yang diminati oleh anak-anak remaja. Di DIY tempat latihan dilakukan di sepanjang jalan alun-alun utara dan di Stadion Mandala Krida. Persyarikatan olah raga sepatu roda yang bernama PERSEROSI dengan jumlah klub 5 dan anggota berjumlah 50. (interview dengan KONI DIY). Roller merupakan bentuk pengembangan dari Ice Skating dan merupakan olah raga indoor maupun outdoor.
3. **Tennis Lapangan** : Merupakan sarana olah raga rekreasi yang banyak dijumpai pada area rekreasi dan perhotelan, dan dilakukan di area terbuka. Olah raga ini dibawah naungan PERTI, di Yogyakarta sendiri terdapat 16 tempat yang tercatat di KONI DIY yang selalu digunakan untuk pertandingan resmi.
4. **Renang** : Olah raga yang dilakukan di dalam dan luar ruangan. Olah raga ini bersifat rekreasi, santai dan prestasi. Kolam renang banyak di jumpai ditempat-tempat rekreasi, perhotelan dan tempat-tempat latihan atlit. Sarana kegiatan renang dibagi berdasarkan jenis penggunaannya yaitu :
 - a. Digunakan sebagai tempat latihan atlit, kolam renang ini mempunyai ukuran baku dengan menggunakan garis pembatas standard 250 cm, dan luas kolam type A 50X21 m. (Gerald A. Perin, *Design for sport*) Sarana untuk latihan ini adalah di Kolam renang FPOK.

- b. Digunakan sebagai sarana perhotelan, rekreasi dan bermain, kolam renang ini tidak memerlukan standard baku, bentuk kolam sebagai suatu tuntutan keindahan dan keamanan. Kolam renang ini dijumpai di perhotelan dan 2 tempat umum yang lain yaitu di Umbangtirto dan Kaliurang Km 9 tetapi bentuknya adalah bentuk standard latihan..
5. *Fitness* : Olah raga yang termasuk dalam olah raga untuk kesehatan dan kebugaran untuk membentuk fisik yang kuat. Olah raga ini merupakan pendukung dari kegiatan olah raga yang lain. Di DIY olah raga ini cukup dikenal oleh masyarakat. Peralatan yang digunakan merupakan peralatan elektronik (electric ergometer, dll) dan manual (angkat besi, dll)
6. *Artificial climbing* : Merupakan jenis olah raga khusus/petualangan di pegunungan yang merupakan pengmebangan dari natural climbing. Natural climbing dilakukan di alam asli sedangkan artificial climbing di lakukan di tempat umum dan lebih menekankan pada keahlian. Jenis olah raga ini di DIY dibawah naungan FPTI (Federasi Panjat Tebing Indonesia). FPTI DIY tahun ini meloloskan 11 ke PON Surabaya dengan 3 tempat latihan di UPN, UMY dan Gappala.

Tabel 2.2. Penyelenggaraan pertandingan Climbing Calender 2000

• Provisional Youth Championship			
no	waktu	negara	jenis lomba
1	april	Sidney (AUS)	difficulty+speed
2	May	Konitsa (GRE)	bouldering
3	June	Millau (FRA), Vilach (AUT),	Bouldering, difficulty+speed
4	Jully	Chamonix (FRA), Beauregard (ITA),	difficulty+bouldering, speed,
		Bardonecchia (ITA),	bouldering
5	August	Munich (GER), Cortina (ITA), Leysin (SUI),	bouldering
		Grenoble (FRA)	
6	September	Courmayeur (ITA), Lecco (ITA)	difficulty
7	November	Nantes (FRA), Kranj (SLO)	Difficulty+speed, difficulty
• World Youth Championship			
1	september	Zoetermeer (NED)	
• European Championship			
1	december	Munich (GER)	difficulty+speed
• Asian Championship			
1	sept-okt	Kualalumpur (MAS)	difficulty+speed
Asian Youth Championship			
1	september	Beijing (CHN)	difficulty+speed
• South American Championship			

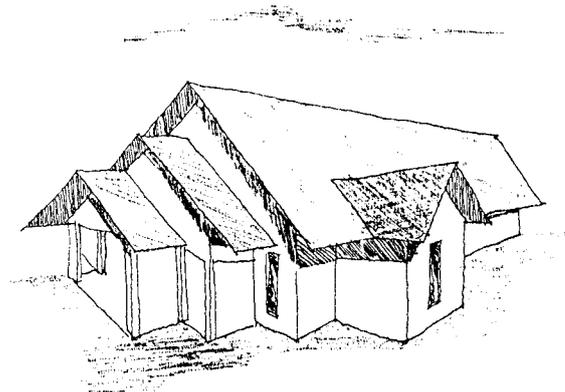
Pratamajaya	alam dan bertekstur kasar yaitu penggunaan bahan tunggal berupa batu-bata pada permukaan bangunan berupa dinding dan ornamentasi.		berkesan alami dengan penggunaan bahan alam.
Monjali	Pada penampilan bahan pemakaian bahan tunggal pada dinding dengan bahan buatan yaitu keramik sehingga berkesan mengkilap dan bertekstur halus.	keramik 	Bangunan berkesan kontras, mewah, kuat dan agung terhadap lingkungannya dengan pemakaian bahan keramik dan berkilap.
Hyatt Regency	Pada penampilan bahan pemakaian bahan buatan berupa semen pada bangunan dan bertekstur halus.	buatan (semen)  atap dinding	Bangunan mempunyai kesan dekoratif dan masif dengan pemakaian bahan buatan.

Sumber : Pengamatan

3.2.5. Keterangan bangunan studi

1. Galeri Duta Pratamajaya

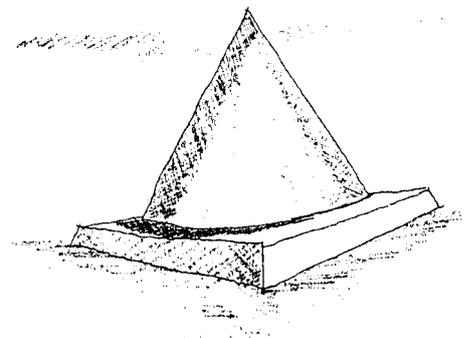
Bangunan yang berfungsi sebagai galeri dan produksi kerajinan di Yogyakarta.



Gambar 3.1. Galeri Duta Pratamajaya

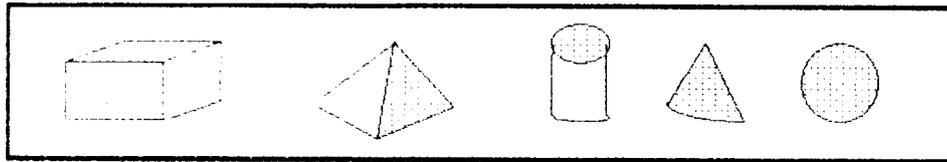
2. Monomen Yogya Kembali

Bangunan merupakan bangunan museum dan bersifat publik di Yogyakarta sebagai suatu tugu peringatan.



Gambar 3.2. Monomen Yogya Kembali

Kesan visual yang ditimbulkan olehnya adalah kekokohan, kekuatan, berbentuk kerucut atau tajam/piramid, irama yang teratur dan pasif, berkesan monumental. Bentuk gunung, bukit dan material alam dianalogikan sebagai suatu bentuk solid atau bentuk padat.



Gambar 4.4. Bentuk solid analogi gunung dan material alam
Sumber : Analisa

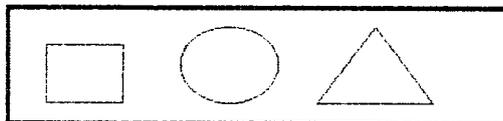
3. Air laut dan langit

Air laut dan langit merupakan suatu elemen alam yang memberikan suatu fenomena alam yang menarik, dengan berbagai perubahan-perubahan alam yang dipengaruhi oleh dari dan langit.



Gambar 4.5. Air laut
Sumber : Krier, Rob, *Architectural Composition*,
Academy Presindo, 1988

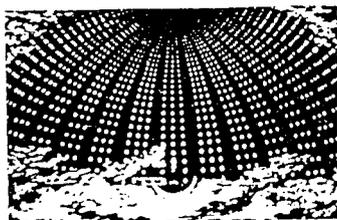
Air dan langit berkesan sebagai suatu bentuk yang dianalogikan sebagai plane atau bentuk dasar 1 dimensional/denah atau alas.



Gambar 4.6. Bentuk plane dari analogi alam
Sumber : Analisa

4. Bintang di angkasa

Bintang dalam elemen alam merupakan kesan dari suatu analogi titik yang ditimbulkan dari karakternya. Kesan titik tersebut sebagai suatu pusat atau center dari alamnya.



Gambar 4.7. Bintang di langit
Sumber : Krier, Rob, *Architectural Composition*,
Academy Presindo, 1988

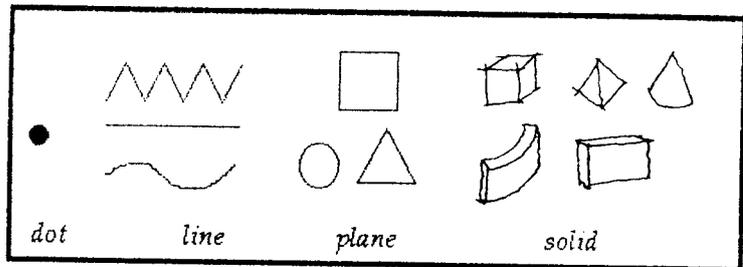
gunung	<i>solid</i>		massa dan bidang padat
air & langit	<i>plane</i>		denah/ bidang dasar
bintang	titik		<i>center, orientasi, pusat</i>

Sumber : 1. Krier, Rob, *Architectural Composition*, Academy Presindo, 1988 dan analisa pengembangan oleh penulis

Kesimpulan :

1. Bentuk dari analogi alam

Gambar 4.10. Bentuk dasar dari elemen alam
Sumber : Analisa



2. Adanya perbedaan bentuk dari elemen alam perlu adanya penyusunan komposisi dari bentuk-bentuk elemen alam yang merupakan cerminan dari analogi alam sehingga tercipta suatu bentuk yang dinamis, bervariasi dan harmonis dengan alamnya.

Dalam penampilan bangunan yang akan dicapai adalah bangunan yang mampu memberi ekspresi alam baik melalui simbol, semantik, metafora atau analogi dari alam yang akan diterapkan pada penampilan bentuk bangunan, warna bangunan dan bahan untuk menonjolkan kesan alamnya.

4.1.4. Ekspresi alam pada bangunan

Penampilan merupakan salah satu cara dalam arsitektur untuk berkomunikasi dengan pengamatnya. Cara berkomunikasi tersebut dapat berupa bentuk, bahan, warna dan lain-lain.

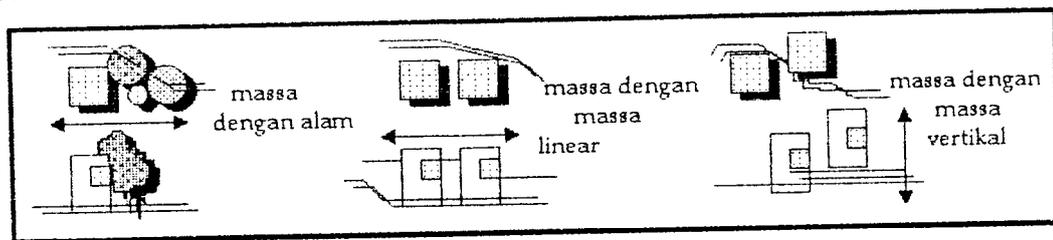
Bangunan yang akan dicapai merupakan ekspresi dari bentuk-bentuk alam dan mampu menunjukkan kesan dari bentuk-bentuk alamnya. Dimana bentuk-bentuk alam merupakan komposisi dari bentuk-bentuk yang berbeda dan dinamis yaitu bentuk *solid, plane, line, dan dot*.

kesinambungan (*continuity*), dominasi (*dominance*), kontras (*contrast*).
(Norberg, Schultz. C, 1965)

Dalam hal ini yang akan dicapai adalah penampilan bentuk bangunan yang berekspresi alam melalui analogi alam dengan penyusunan komposisi bentuk elemen alam yaitu :

1. relasi kedekatan (*proximity*)

Penyusunan komposisi bentuk untuk menunjukkan hubungan massa dan bidang dengan alam sehingga terkesan harmonis dengan alam, massa dengan massa secara horisontal dan vertikal dengan perbedaan ketinggian kontur.

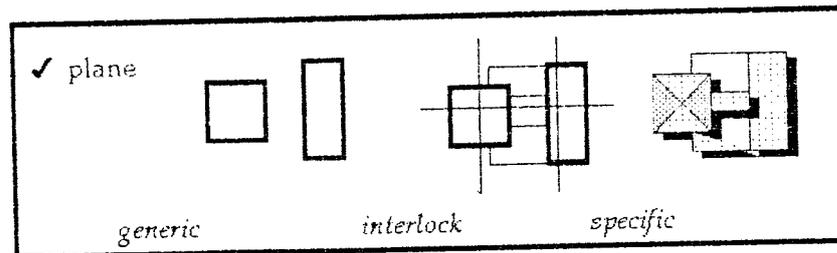


Gambar 4.12. Proximity bentuk dengan alam

Sumber : Norberg-Schultz, C., *Intention In Architecture*, Cambridge, MIT Press, 1965 dan pengembangan penulis

2. Saling memasuki (*interpenetration*)

Penyusunan massa bangunan untuk saling berinteraksi terhadap massa dan bidang yang berbeda dari elemen alam. Interaksi pada massa sebagai analogi alam yang saling mempengaruhi dan teratur dicapai melalui penggabungan, pelapisan dan pengurangan.



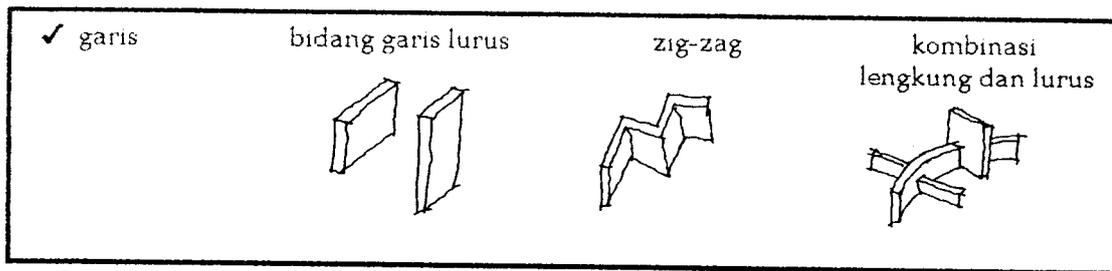
Gambar 4.13. Penggabungan bentuk alam

Sumber : Analisa

3. Kesamaan (*similarity*)

Penciptaan elemen permukaan fasad melalui permainan bentuk garis alam lengkung, lurus dan zig-zag untuk menunjukkan kesan analogi hutan, pola aliran air dan kontur dengan penonjolan dan penegasan dari elemen struktur dan ornamen.

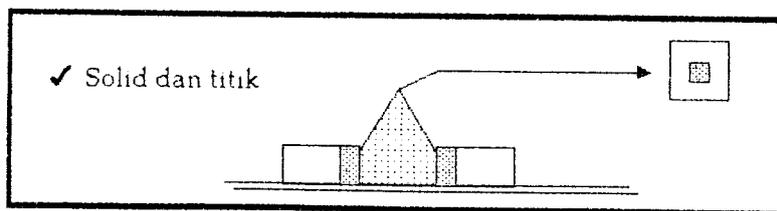
Fasad merupakan yang paling penting dalam penampilan bangunan untuk berkomunikasi. Komposisi dari fasad adalah jendela, pintu, atap. Hal yang perlu dilakukan untuk menciptakan kreasi fasad yang harmonis dengan proporsi, vertikal dan horisontal struktur, material, warna dan ornament. (Krier, Rob, 1988)



Gambar 4.14. Kesamaan penggunaan bentuk dari alam pada ornament
Sumber : Analisa

4. Dominasi (*dominance*)

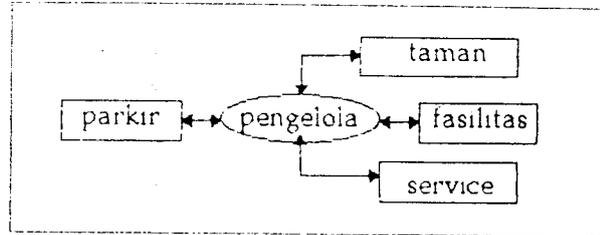
Pemberian dominasi bentuk massa solid piramid/kerucut untuk memberi penekanan/penegasan pada bentuk bangunan *entrance* di alam pegunungan sebagai analogi dari gunung/bukit yang mendominasi lingkungannya dan penggunaan bentuk solid yang lain sebagai analogi dari bentuk material alam.



Gambar 4.15. Dominasi bentuk dari alam
Sumber : Analisa

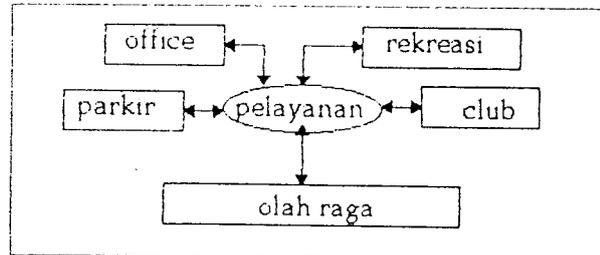
3. Kegiatan Pengelola

Diagram 5.3. Pola kegiatan pengelola
Sumber : Analisa



4. Kegiatan Pelayanan

Diagram 5.4. Pola kegiatan pelayanan
Sumber : Analisa



5.2.3. Jenis Olah Raga Terwadahi

Jenis olah raga yang diwadahi yaitu :

Tabel 5.1. Jenis olah raga terwadahi

Jenis olah raga	Keterangan
Luar ruangan 1. Tennis lapangan 2. Roller Skating 3. Artificial climbing 4. Berkuda 5. Renang	1. Dapat dilakukan oleh 4 atau 2 orang 2. banyak orang dan area luas 3. Dapat dilakukan oleh 1 atau 2 orang dan arean khusus 4. Dapat dilakukan oleh 1 orang/kuda dan arean khusus 5. dilakukan oleh banyak orang dengan tempat khusus
Dalam ruangan 1. Bilyard 2. Fitness 3. Skating	1. Dilakukan oleh 2 orang/lapangan 2. dapat dilakukan oleh banyak orang dalam ruangan 3. dapat dilakukan oleh banyak orang

Sumber : penulis

5.3. Konsep peruangan

5.3.1. Kebutuhan ruang dan besaran ruang

Penentuan kapasitas dan besaran ruang yaitu dengan pertimbangan :

1. Kapasitas daya tampung
2. Ukuran standard penentuan luas ruangan
3. Pengukuran berdasarkan asumsi-asumsi

Penghitungan besaran ruang dapat dilihat pada lampiran sedangkan besaran ruang dari fasilitas tersebut yaitu :

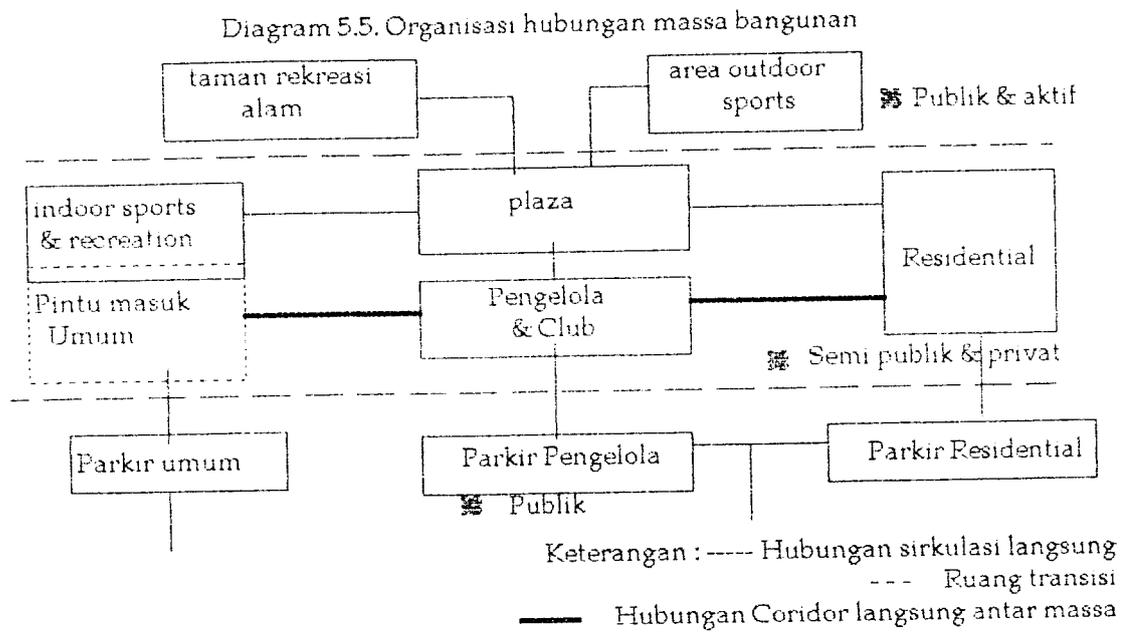
1. Indoor sport dan rekreasi

Tabel 5.2. Besaran ruang indoor sports dan rekreasi

fasilitas	Kebutuhan ruang	@ m ²	Jml Unit	Luas m ²
• bilyard • Roller skating • Fitness • Game MM	• Hall	• 75	• 1	• 75
	• R. counter	• 8	• 4	• 32
	• R. karyawan/pengelola	• 40	• 1	• 40
	• R. tiket	• 30	• 1	• 30
	• R. Caffe	• 78	• 1	• 78
	• R. bermain bilyard	• 25	• 7	• 175
	• R. Skatting	• 1.800	• 1	• 1.800
	• R. fitness	• 120	• 1	• 120
	• R. Game Multi Media	• 54	• 1	• 54
	• R. lavatori	• 5 + 2,25	• 3 + 3	• 15 + 6,75
	• R. ganti	• 2,79	• 4	• 11,16
	• gudang	• 45	• 1	• 45
	• MEE	• 24	• 1	• 24
	• sirkulasi 20 %			• 501,27
	Total			3.007,18
• Residential	• lobby	• 63	• 1	• 63
	• R. penerima	• 8	• 1	• 8
	• R. Administrasi	• 30	• 1	• 30
	• R. Inap			
	- standard room	• 22	• 34	• 748
	- Siute room	• 45	• 23	• 1.035
	• R. Konvensi	• 100	• 1	• 100
	• R. tamu/tunggu	• 13,5	• 1	• 13,5
	• R. Makan khusus	• 57	• 1	• 57
	• Gudang	• 45	• 1	• 45
	• R. Ganti	• 2,79	• 5	• 13,95
	• R. pengelola	• 40	• 1	• 40
	• R. dapur	• 17	• 1	• 17
	• Kolam renang khusus	• 55	• 1	• 55
	• Sirkulasi 20 %			• 436,89
Total			2.621,5	
• Club	• R. lobby	• 37,5	• 1	• 37,5
	• restaurant	• 65	• 1	• 65
	• R. karyawan/pengelola	• 40	• 1	• 40
	• R. reception	• 8	• 1	• 8
	• R. Training	• 30	• 1	• 30
	• R. administrasi	• 30	• 1	• 30
	• R. tamu	• 13,5	• 1	• 13,5
	• R. pertemuan	• 100	• 1	• 100
	• R. Pustaka	• 40	• 1	• 40
	• R. Audio visual	• 40	• 1	• 40
	• R. Kesehatan	• 20	• 1	• 20
	• R. mandi sauna	• 13,5	• 1	• 13,5
	• R. Ganti	• 2,79	• 4	• 11,16
	• Gudang	• 45	• 1	• 45

5.3.2. Organisasi dan hubungan ruang

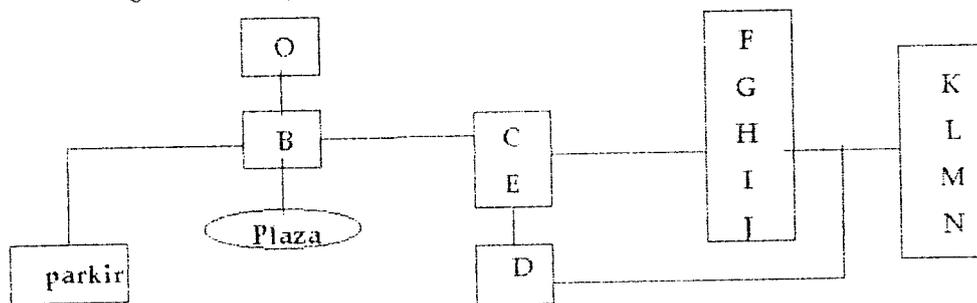
1. Makro



2. Mikro

a. Kelompok indoor sports dan rekreasi

Diagram 5.6. Organisasi hubungan ruang indoor sports dan rekreasi

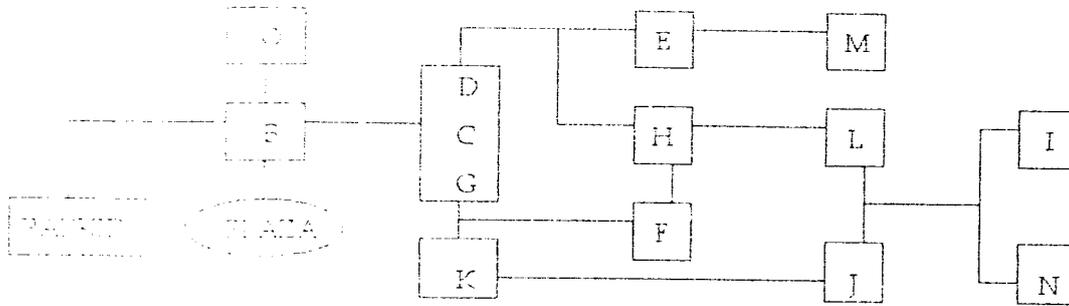


Keterangan : A. parkir; B. Hall; C. Counter; D. Karyawan; E. Tiket; F. Cafe; G. Bilyard; H. Skatting; I. Fitness; J. Game Multi Media; K. Lavatory; L. Ganti; M. Gudang; N. MEE; O. Ke Pengelola; P. ke Plaza

b. Kelompok Residential

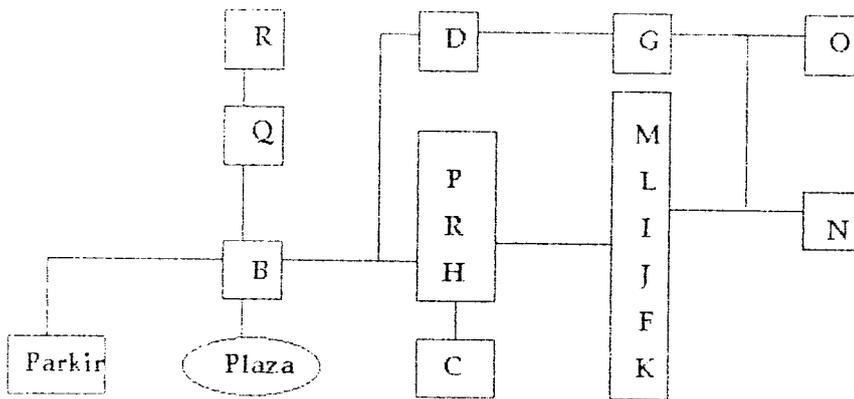
Keterangan : A. Parkir; B. Lobby; C. Penerima; D. Administrasi; E. Inap; F. Konvensi; G. Tamu; H. Makan Khusus; I. Gudang; J. Ganti; K. Pengelola; L. Dapur; M. Kolam renang khusus; N. MEE; O. Ke Pengelola; P. ke Plaza

Diagram 5.7. Organisasi hubungan ruang Residential



c. Kelompok Club

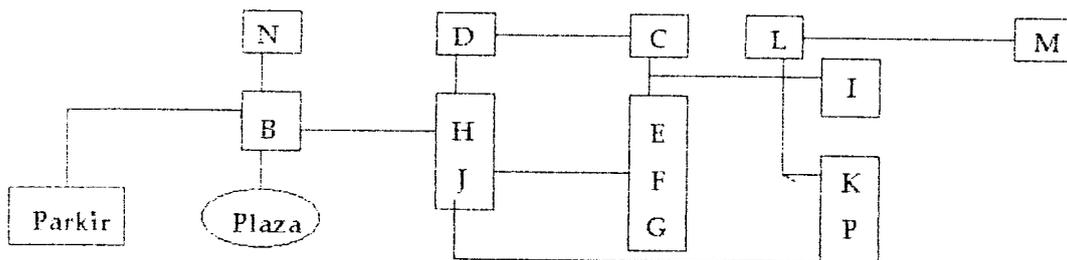
Diagram 5.8. Organisasi hubungan ruang Club



Keterangan : A. Parkir; B. Lobby; C. Restaurant; D. Karyawan; E. Reception; F. Training; G. Administrasi; H. Tamu; I. Pertemuan; J. Pustaka; K. Audi visual; L. Kesehatan; M. Mandi sauna; N. Ganti; O. Gudang; P. Lavatory; Q. Kios Sport; R. Ke Pengelola; S. ke Plaza

d. Kelompok Pengelola dan Pelayanan

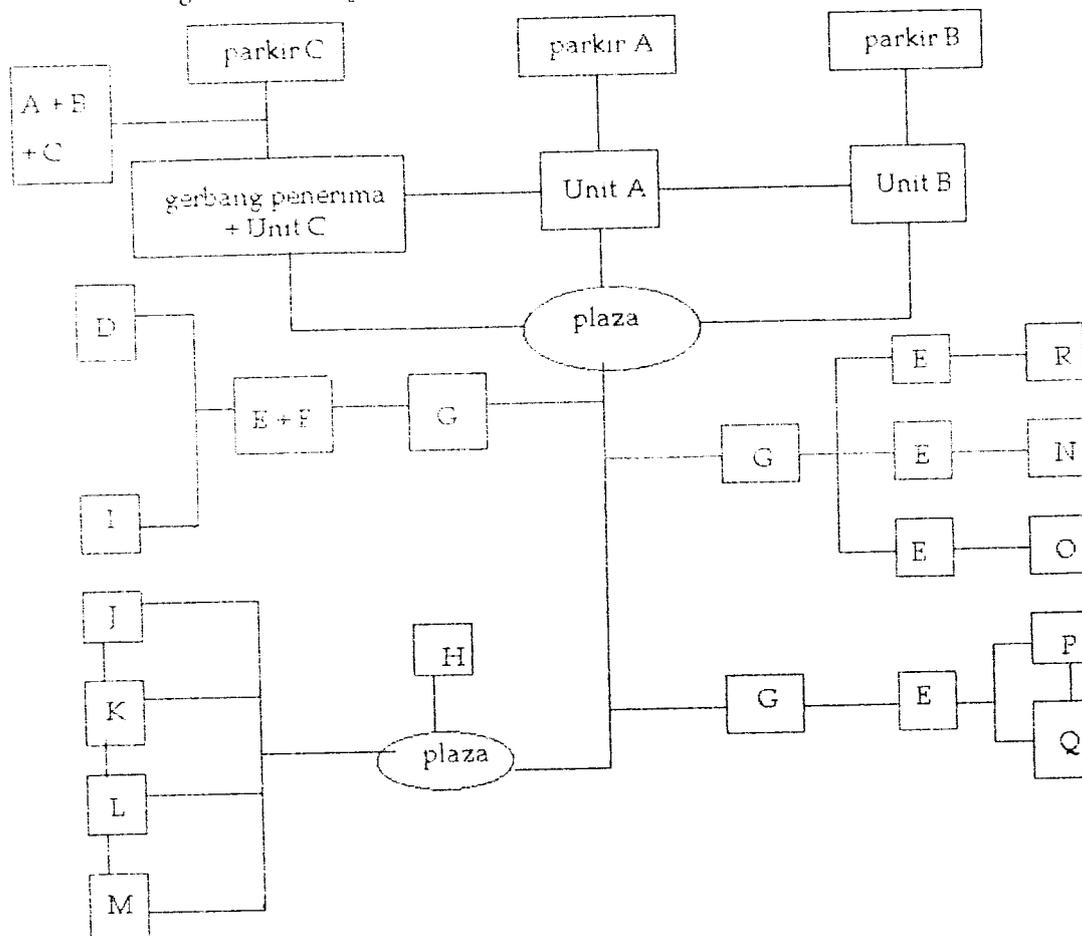
Diagram 5.9. Organisasi hubungan ruang Pengelola dan Pelayanan



Keterangan : A. Parkir; B. Hall; C. Kepala; D. Sekretaris; E. Bag. Administrasi; F. Bag. Servis; G. Bag. Operasional; H. Tamu; I. rapat; J. Informasi dan Jaga; K. Lavatory; L. Gudang; M. MEE ; N. Ke unit lain; O. ke Plaza; P. Musholla

e. Kelompok outdoor sports dan rekreasi

Diagram 5.10. Organisasi hubungan ruang outdoor sports dan rekreasi



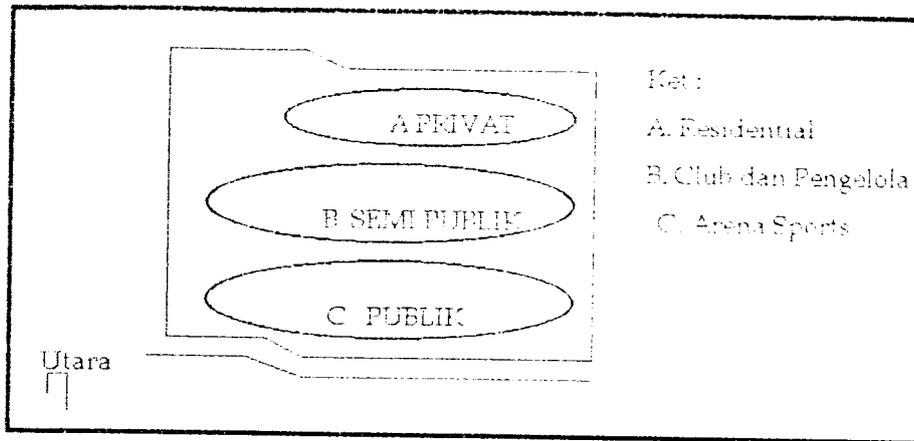
Keterangan : Unit A. Pintu gerbang dan kelompok indoor sports dan rekreasi; Unit B. Kelompok pengelola dan Club; Unit C. Kelompok Residential.

A. Kios; B. Lavatory umum; C. Musholla; D. Kolam renang sports; E. Shelter + LV + R. Ganti; F. R. Mandi; G. Locket + Gudang + MEE; H. LV; I. Kolam renang rekreasi; J. Arena bermain; K. Shelter; L. Gardu pandang; M. Taman terbuka ; N. Arena Skating; O. Arena Climbing; P. R. kuda; Q. Arena traking berkuda; R. Lapangan Tennis

5.4. Konsep pengelolaan tapak

5.4.1. Pengolahan tapak

Daerah rekreasi dirancang dan direncanakan untuk memberikan fasilitas yang sesuai untuk suatu kegiatan. Setiap kegiatan menuntut luas dan tata letak yang tertentu untuk pemanfaatannya. (Joseph De Chiara, 1975). Pola pemanfaatan dan pengolahan tapak tersebut adalah :

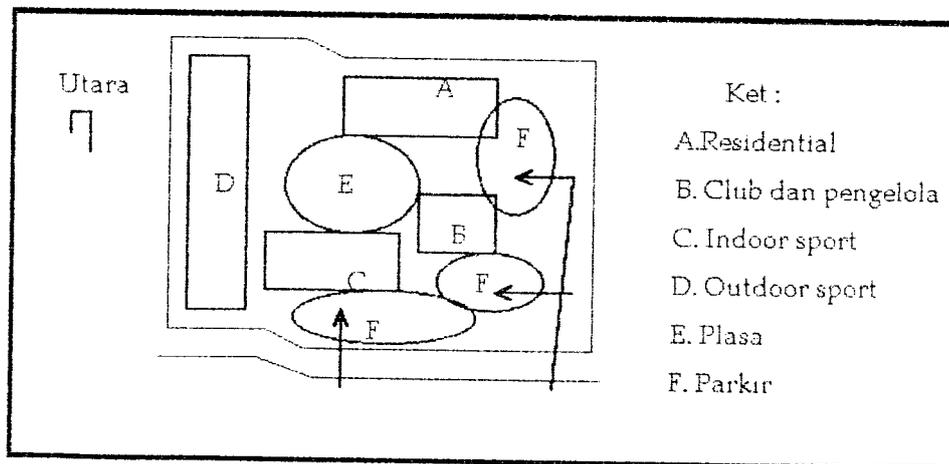


Gambar 5.5. Zoning pada tapak
 Sumber: Penulis

5.4.3. Pengolahan Sirkulasi dan pencapaian tapak

1. Pencapaian ke tapak

Pencapaian ke tapak ditentukan oleh jalan utama yang menghubungkan antar obyek yaitu Jl. Kaliurang - Jl. Bebeng yang melalui kali Kuning - Bebeng - Golf Merapi. Pintu masuk dibedakan antara kendaraan pengunjung yang berekreasi dengan pengelola dan pengunjung yang menginap. Dengan dasar pertimbangan bahwa pengelola dan pengunjung yang menginap membutuhkan waktu lama sedangkan pengunjung untuk rekreasi butuh waktu singkat.



Gambar 5.6. Pencapaian ke tapak
 Sumber: Penulis

2. Sirkulasi kawasan

Pola sirkulasi harus mampu memberikan suatu bentuk pergerakan yang memberikan sekuen yang berurutan, pencapaian, hirarki, gerakan dan mempengaruhi pandangan visual. (Eckbo, 1974) Sirkulasi pada taman rekreasi diciptakan untuk suatu kegiatan yang aktif, dengan pertimbangan bahwa sirkulasi diciptakan untuk :

a. Memberi rangsangan untuk bergerak

Sirkulasi pada pengunjung untuk dapat memilih jalur pergerakan yang lain dan memberikan suatu rangsangan pengalaman visual dan gerakan kepada pengguna yang menggunakannya dengan pola sirkulasi terpecah.

b. Memberikan suatu pengarah gerakan

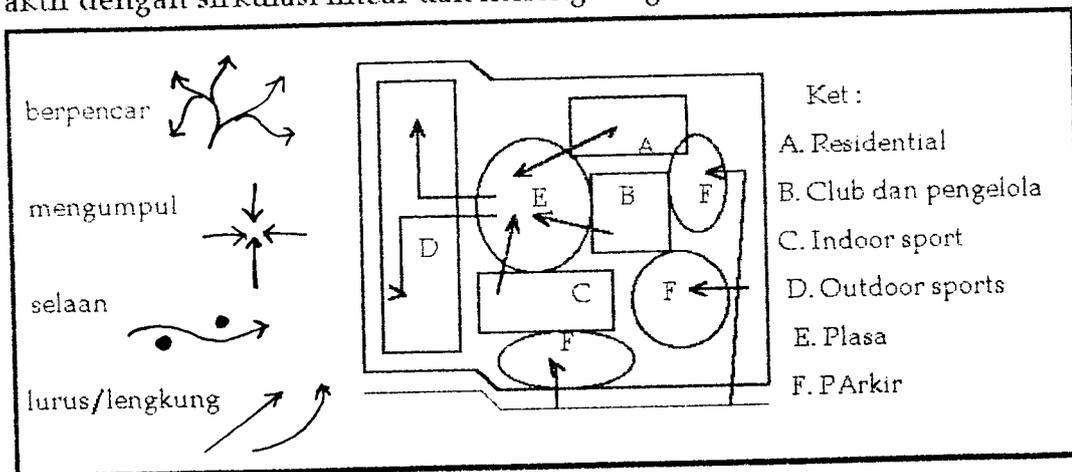
Sirkulasi harus mengarahkan gerakan kesegala arah dari pengguna berada dan dapat memilih arah dengan sirkulasi menghimpun dan mengumpul.

c. Memberikan rangsangan untuk relaksasi atau istirahat

Sirkulasi harus dapat menciptakan suatu gerakan yang mengundang untuk santai dan beristirahat dengan sirkulasi selaan.

d. Memberikan suatu kemudahan

Sirkulasi memberikan suatu kemudahan pada suatu bentuk kegiatan yang tidak aktif dan monoton yaitu pencapaian ke bangunan dan area tertentu dengan suatu alat/kendaraan yang tidak memungkinkan pergerakan yang aktif dengan sirkulasi linear dan melengkung.



Gambar 5.7. Sirkulasi pada tapak
Sumber : Penulis

5.6. Konsep sistem bangunan

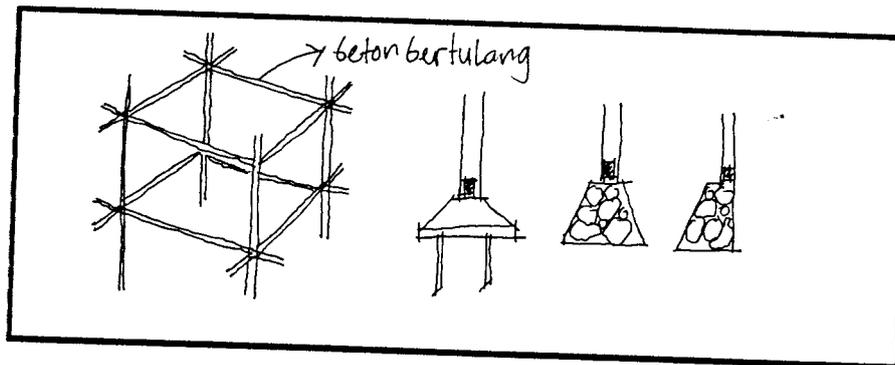
5.6.1. Sistem struktur

Struktur memegang peranan penting dalam bangunan sebagai suatu nilai estetis dan kekuatan pada bangunan. Pertimbangan dalam penentuan struktur antara lain :

- Struktur mampu menjamin keamanan terhadap kegiatan di dalamnya
- Struktur mampu memberikan nilai keindahan bangunan melalui penampilannya.
- Struktur dapat serasi dan sesuai dengan lingkungannya dan kemudahan pelaksanaan.

Pemilihan struktur yaitu :

- Penggunaan bahan beton bertulang sebagai material utama bangunan berdasarkan pertimbangan kemudahan pelaksanaan.
- Penggunaan bahan alam seperti batu kali, batu-bata dan kayu (*wood*) untuk menciptakan keindahan, yang digunakan untuk ekspose struktur dan dinding.



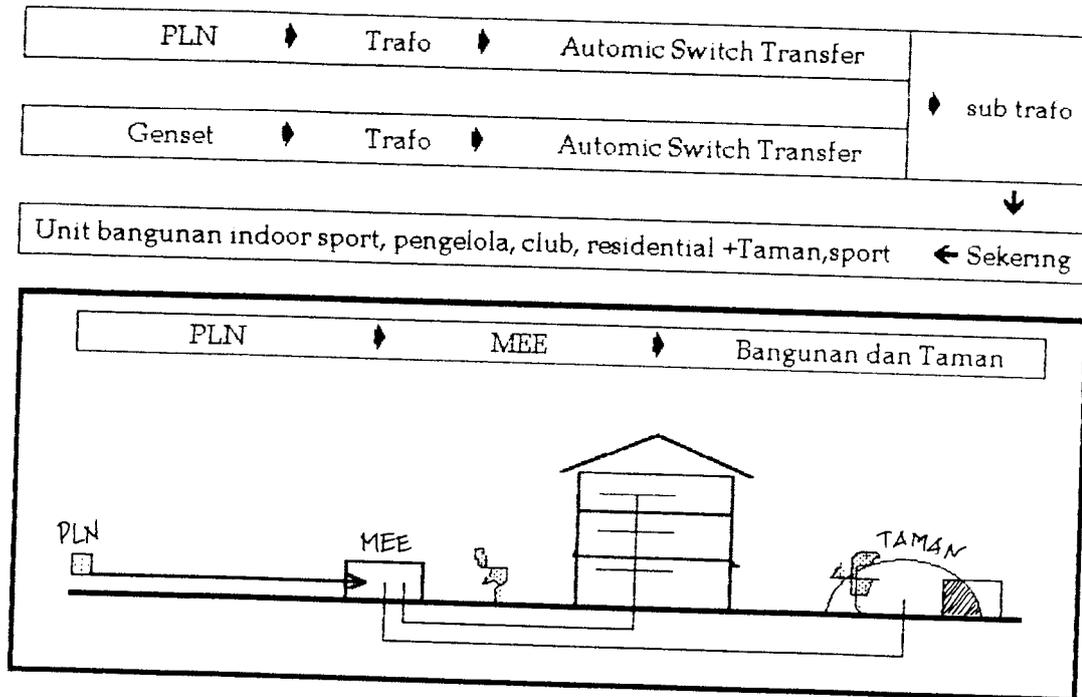
Gambar 5.13. Penggunaan struktur
Sumber : Penulis

5.6.2. Sistem utilitas

Penentuan jaringan utilitas di dasarkan atas pertimbangan lokasi, fungsi dan memanfaatkan potensi alam pegunungan, antara lain :

1. Jaringan listrik

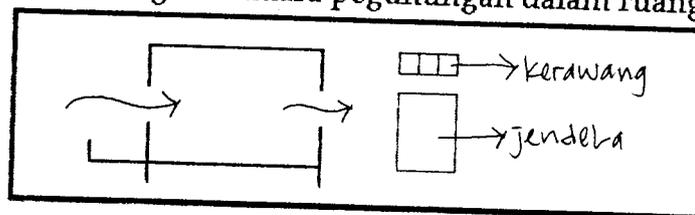
Sumber tenaga listrik di peroleh dari PLN, dan disediakan *Genset* sebagai cadangan jika aliran listrik dari PLN mendapat gangguan.



Gambar 5.14. Distribusi jaringan listrik
Sumber : Penulis

2. Penghawaan

- a. Penghawaan dengan menggunakan penghawaan buatan dan alami. Penghawaan buatan dengan menggunakan AC untuk mendapatkan udara dengan temperatur dan kelembaban tertentu (dapat diatur) sehingga terasa nyaman dan sejuk. Sistem yang digunakan adalah AC Sentral.
- b. Penghawaan alami dengan pemberian ventilasi pada bangunan sehingga dapat merasakan kesegaran udara pegunungan dalam ruangan.

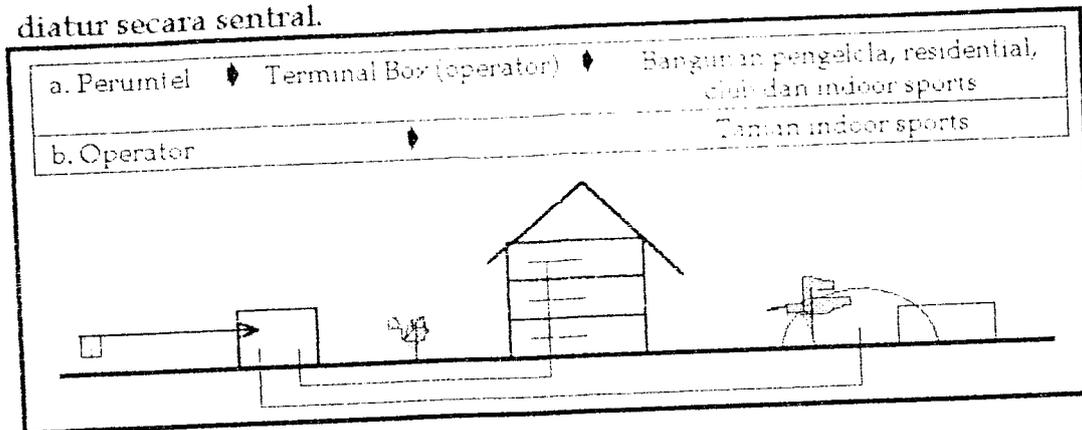


Gambar 5.15. Penghawaan buatan
Sumber : Penulis

3. Komunikasi dan instalasi suara

- a. Sistem komunikasi di peroleh dari Perumtel yang ditampung dengan terminal box dan dihubungkan ke masing-masing pesawat yang direncanakan.

- b. Penggunaan instalasi suara dimaksudkan untuk mempermudah komunikasi baik dalam keadaan darurat maupun normal dengan pemasangan *ceiling speaker* dan *loud speaker* pada bangunan dan taman yang diatur secara sentral.

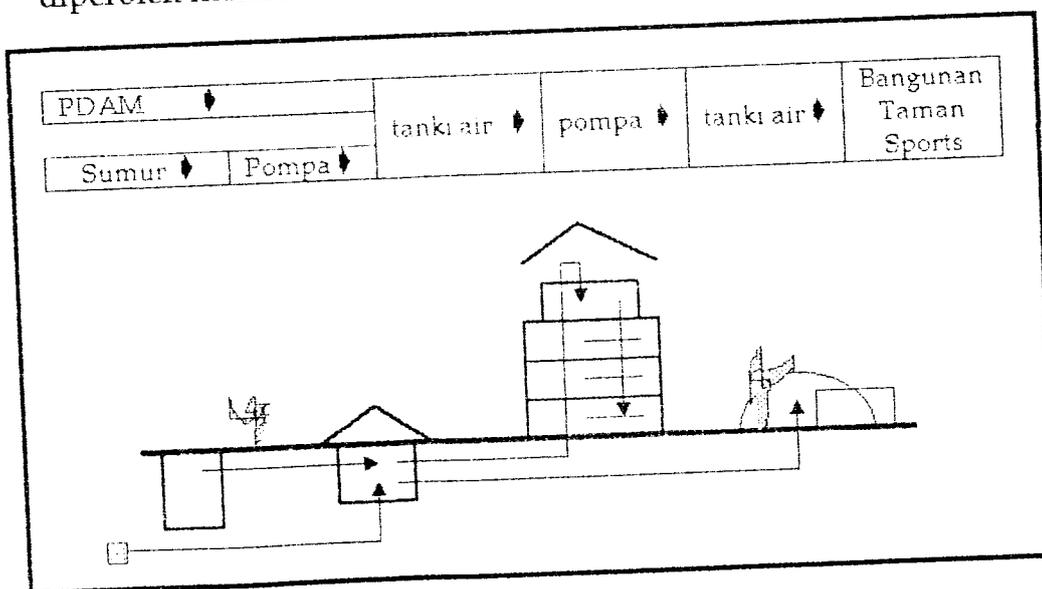


Gambar 5.16. Skema sistem komunikasi dan instalasi suara
Sumber : Penulis

5. Instalasi plumbing

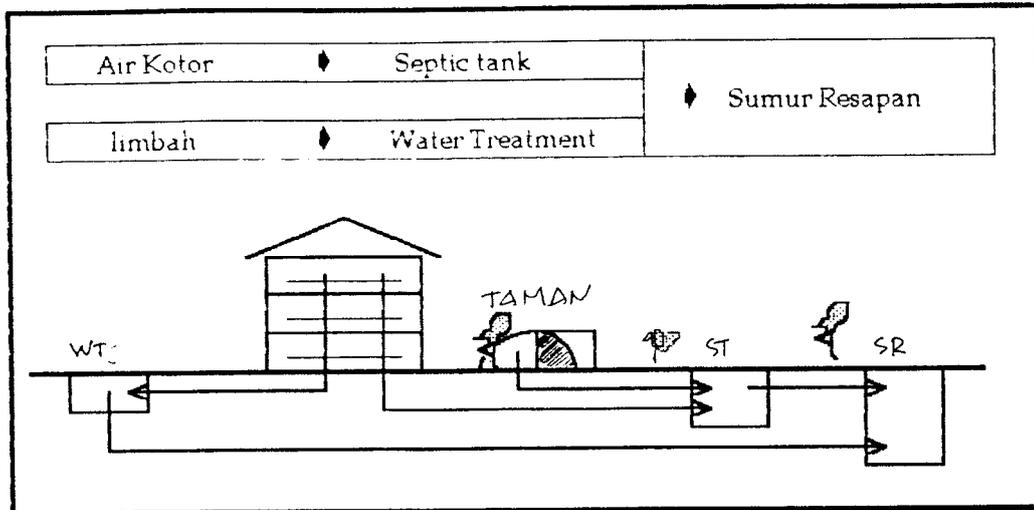
Instalasi plumbing sebagai cara untuk mempermudah pengaturan sirkulasi air, baik air bersih maupun air kotor. Sistem yang digunakan yaitu :

- a. Sistem penyediaan air bersih ke bangunan dengan *Down Feed* dan diperoleh melalui PDAM dan air tanah dengan bantuan pompa air.



Gambar 5.17. Skema distribusi air bersih
Sumber : Penulis

- b. Sistem pembuangan air kotor disalurkan ke *septic tank* yang dilengkapi dengan sumur resapan.



Gambar 5.18. Skema distribusi air kotor
Sumber : Penulis

DAFTAR PUSTAKA

--- A ---

Analisis Wisman Prop. DIY, Prop. DIY

Anonim. *Dasar-dasar Desain*, Direktorat Pendidikan Menengah Kejuruan. Dep. P&K, 1982

Anonim, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Depdikbud RI, 1998

Antoniades, Antony. C, *Poetics Of Architecture Theory Of Design*, VNR, 1992

--- B ---

Brenda, *green architecture*, thames n' hudson, London, 1991

Baker, Geoffrey H, *Le Corbusier An Analysis Of Form*, VNR, London, 1996

--- C ---

Cerver, Francisco Asencio, *Landscap Architecture*, Atrium International

Ching, Francis, D.K, *Form, Space And Order*, Van Nostrand Reinhold Company Inc, 1996.

Ching, Francis, D.K, *A Visual Dictionary Of Architecture*, VNR, London, 1985

--- E ---

Egon schirbeck. *gagasan, bentuk dan arsitektur*, Intermatra

--- G ---

Gerald a perin. *Desaign For Sport*, London

--- H ---

Hakim, Ir. Rustam, *Unsur Perancangan Dalam Arsitektur Lansekap*, Gramedia

Heinz Frick. Ir, *Arsitektur dan lingkungan*, Kanisius

--- I ---

Ishar. H.K, *Pedoman Merancang Bangunan*, Gramedia

--- J ---

James Swan , *Dialogues with the living Earth*, Quest Book

Joseph De Chiara dan Lee E. Koppelman, *Standard Perencanaan Tapak*, Erlangga

--- K ---

Karyono, A. Hari. *Kepariwisataan*, Gramedia, Jakarta

Kaufmann, Edgar, *Falling Water A Frank Lloyd Wright Country House*, Abbeville Publishing Group, New York

Kosasih, Engkos, *Olah Raga Teknik Dan Program Latihan*, Akademika Pressindo, 1985

Krier, Rob, *Architectural Composition*, Academy Pressindo, London, 1988

--- N ---

Norberg-Schulz, C., *Intention In Architecture*, Cambridge (Mass), MIT Press, 1965

--- P ---

Perrin, Gerald A. *Design For Sport*, Butterworth, London

--- R ---

RIPP Kawasan Kaliurang, Prop DIY

--- S ---

Sutedjo Suwondo. Dipl. Ing, *Peran, Kesan dan Pesan Bentuk-Bentuk Arsitektur*, Djambatan, 1985

Simond, John Ormosbee, *Landscape Architecture*, Mc. Grow Hill BC