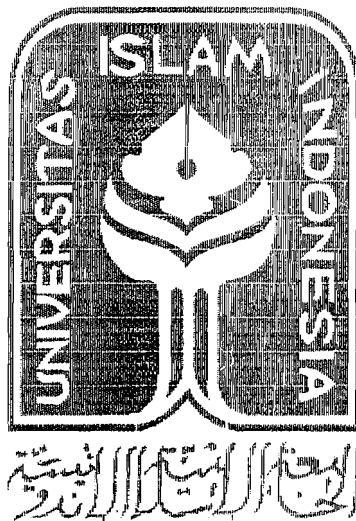


Tugas Akhir

PAVILION PENGENALAN BUDAYA MERAPI

Pendekatan Budaya Vulkanik Sebagai Konsep Perencanaan & Perancangan Fasilitas

Wisata Budaya Vulkanik

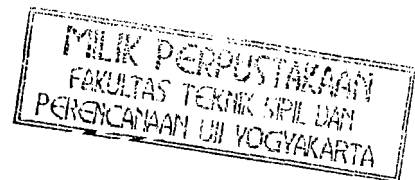


Disusun oleh :

Rizal Afandi

No. Mhs. : 93 340 072

NIRM : 930051013116120106



FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA
2001

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir

PAVILION PENGENALAN BUDAYA MERAPI

Pendekatan Budaya Vulkanik, Sebagai Konsep Perencanaan & Perancangan Fasilitas

Wisata Budaya Vulkanik

Disusun oleh :

Rival Anwar D.

No. Mahasiswa : 93340072
NIRM : 930051013116120106

Yogyakarta, September 2001
Mengetahui,

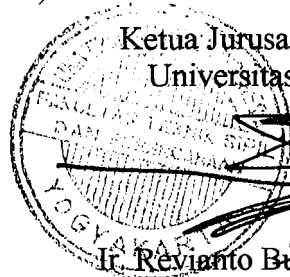
Pembimbing II

Ir. Revianto Budi Santoso, M. Arch.

Pembimbing I

Ir. Agoes Sudiamhadi

Ketua Jurusan Teknik Arsitektur
Universitas Islam Indonesia,



Ir. Revianto Budi Santoso, M. Arch.

Allyah dan Rhamah tercinta atas doa dan segalanya
kakak-kakak dan adikku yang selalu membent dorongan dan semangat
Sp. Goeparto (alm), Rhamah Rharfungsah, Bude Rharfuntun dan keluarga..... yang telah
menawat dan mendidikku dari kecil..... tertina kasih banyak atas cinta, kasih sayang dan
kesabarannya
Sp. Goebago dan keluarga..... kebanggaan bagiku menjadi bagian dari keluarga besar ini
dan semoga kesehatan, rahmat dan hidayahnya selalu tercurahkan
Dan terakfir untuk semua orang yang semantiasa dekat dihati

Marya ini dipersembahkan untuk :

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT atas berkat, rahmat dan hidayah-Nya serta shalawat dan salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan kita Nabi besar Muhammad SAW, keluarga, sahabat, ulama dan para pengikutnya hingga akhir zaman.

Berkat rahmat Allah pula sehingga pada saat ini penulis dapat menyelesaikan penulisan Tugas Akhir ini dengan judul “ Paviliun Pengenalan Budaya Merapi, dengan penekanan pada Pendekatan Budaya Vulkanik Sebagai Konsep Perencanaan dan Perancangan Fasilitas Wisata Budaya Vulkanik”.

Selama pelaksanaan hingga tersusunnya laporan Tugas Akhir ini, penulis telah mendapat banyak bantuan, bimbingan serta pengarahan dari berbagai pihak, untuk itu penyusun ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada :

1. Ir. Revianto Budi Santoso, M. Arch, selaku Ketua Jurusan Arsitektur FTSP UII dan dosen pembimbing yang telah memberikan masukan, saran, kritik dan arahnya.
2. Ir. Agoes Sudiarnadi, selaku dosen pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
3. Kedua orang tua, kakak, adik dan keluarga di Jogja atas doa, harapan dan segalanya.
4. My best friends – Suryo (embah), Ari (cyclop), Mariyono (jhonovski), Yayaks'dan Aris...untuk sharing, canda dan tawanya dari hal-hal yang ilmiah sampai yang tidak ilmiah sekalipun juga thank's buat kebersamaannya selama ini.
5. Teman-teman angkatan '92, '93, '94, '95 dan semua pihak yang telah membantu dan yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa penulisan laporan tugas akhir ini masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan dan semoga laporan ini dapat berguna dan bermanfaat bagi semua.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, September 2001

Rizal Afandi

ABSTRAK

PAVILIUN PENGENALAN BUDAYA MERAPI

*Pendekatan Budaya Vulkanik Sebagai Konsep Perencanaan & Perancangan Fasilitas Wisata
Budaya Vulkanik*

MERAPI CULTURE INTRODUCTION PAVILION

Vulcanic Culture As Design Concept For Vulcanic Culture Tourism Facility

Keberadaan gunung Merapi merupakan sebuah fenomena alam yang mengagumkan sekaligus membahayakan sehingga mempunyai daya tarik tersendiri untuk dikaji. Dua sisi gunung Merapi yang sering menjadi topik pembicaraan disemua kalangan masyarakat adalah tentang keganasan bencana yang ditimbulkan sehingga mampu menghancurkan kehidupan disekitarnya dan pemanfaatan akan keindahan panoramanya.

Namun lebih dari itu masih banyak potensi yang belum kita kenal atau kita gali, yang sesungguhnya tidak kalah menarik dengan aktivitas serta panoramanya. Potensi tersebut adalah “*Nilai-nilai Budaya Merapi*”, yaitu tentang tatanan kehidupan masyarakat, adat istiadat, kepercayaan, upacara-upacara ritual, nilai-nilai simbolis serta kesenian yang terbentuk oleh keberadaan gunung, yang dipandang sebagai simbol yang mengakar dalam kehidupan sehari-hari, sehingga dalam hidupnya masyarakat selalu memberikan penghormatan terhadap alam tempat hidupnya agar alam dan keganasannya diharapkan tidak menimpakan bencana bagi umat manusia. Berbagai mitos yang mengiringi beragam upacara penghormatan dan pemujaan terhadap kemegahan gunung ini terus berlanjut dan tidak lekang oleh waktu.

Untuk mengenalkan adat istiadat, kepercayaan, tatanan kehidupan kesenian dan sebagainya tersebut maka muncul gagasan perencanaan sebuah wadah pengenalan nilai-nilai Merapi yang bertujuan memberikan informasi dan pemahaman yang utuh mengenai gunung dengan segala aktivitas, panorama serta budayanya sehingga menjadi tontonan yang memberikan wawasan serta pemahaman nilai-nilai gunung Merapi.

Hasil kegiatan dan penciptaan akal budi masyarakat yang bermuara pada aktivitas gunung tersebut atau yang disebut dengan budaya vulkanik, dijadikan sebagai pendekatan konsep perencanaan dan perancangan untuk menampilkan citra bangunan pengenalan nilai-nilai budaya Merapi melalui pengolahan bentuk bangunan, tampak, tatanan massa dan tapak.

DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Judul	i
Lembar Pengesahan	ii
Lembar Persembahan	iii
Kata Pengantar	iv
Abstraksi	vi
Daftar Isi	vii
Daftar Gambar	x
Daftar Tabel	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.1.1. Potensi Kawasan Lereng Merapi.....	2
1.1.2. Nilai-nilai Budaya Merapi.....	3
1.1.3. Pendekatan Budaya Vulkanik.....	5
1.1.4. Tampilan Citra Bangunan Sebagai Harmoni Budaya.....	6
1.2. Permasalahan.....	7
1.2.1. Permasalahan Umum.....	7
1.2.2. Permasalahan Khusus.....	7
1.3. Tujuan dan Sasaran.....	8
1.3.1. Tujuan.....	8
1.3.2. Sasaran.....	8
1.4. Keaslian Penulisan.....	8
1.5. Lingkup Batasan.....	9
1.5.1. Lingkup Non Arsitektural.....	9
1.5.2. Lingkup Arsitektural.....	10
1.6. Metoda Pengumpulan Data dan Pembahasan.....	10

1.6.1. Metoda Pengumpulan Data	10
1.6.2. Metoda Pembahasan	10
1.7. Sistematika Penulisan	12
1.8. Kerangka Pola Pikir	13
BAB II TINJAUAN UMUM.....	14
2.1. Tinjauan Umum Budaya Vulkanik	14
2.1.1. Gunung Merapi dan Budaya	15
2.1.2. Bentuk Hasil Budaya	16
2.1.3. Kaliurang dan Lingkungan Bangunan Sejarah.....	17
2.2. Tinjauan Umum Tentang Paviliun Pengenalan Budaya Merapi.....	18
2.2.1. Pengertian Paviliun Pengenalan Budaya Merapi.....	18
2.2.2. Fungsi dan Manfaat Paviliun.....	18
2.2.3. Kunjungan Wisata	19
2.2.3.1. Pengunjung.....	19
2.2.3.2. Kegiatan	20
2.2.4. Materi dan Cara Penyajian Objek.....	20
2.2.5. Kapasitas Wadah	21
2.3. Tinjauan Umum Kawasan Kaliurang sebagai Lokasi Paviliun	22
2.3.1. Kondisi Fisik Kaliurang.....	22
2.3.1.1. Letak Batasan dan Pencapaian Kawasan.....	22
2.3.1.2. Faktor Pendukung Kawasan Kaliurang.....	23
2.3.1.3. Potensi Kawasan Kaliurang	24
2.3.2. Rencana Pengembangan Kawasan Kaliurang	25
2.3.2.1. Pembagian Kawasan dalam Zonasi.....	25
2.3.2.2. Peraturan Fisik Bangunan	28
2.4. Tinjauan Umum Tentang Citra Bangunan.....	28
2.4.1. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Bentuk Bangunan.....	29
2.4.1.1. Bentuk	29
2.4.1.2. Tampak Bangunan.....	31
2.4.1.3. Elemen Tapak.....	32
2.4.1.4. Tatahan Massa.....	35

BAB III ANALISA	38
3.1. Pendekatan Tapak.....	38
3.1.1. Kondisi Site Terpilih.....	41
3.2. Pendekatan Program Ruang.....	44
3.2.1. Kebutuhan Ruang.....	44
3.2.2. Persyaratan Ruang.....	44
3.2.3. Bersaran Ruang.....	47
3.2.4. Organisasi Ruang.....	48
3.3. Pendekatan Pengungkapan Citra Bangunan.....	49
3.3.1. Pendekatan Bentuk Bangunan.....	49
3.3.2. Pendekatan Tampak Bangunan.....	50
3.3.3. Pendekatan Tatahan Massa.....	53
3.3.4. Tapak.....	55
3.3.5. Pendekatan Utilitas Bangunan.....	57
 BAB IV KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN	 58
4.1. Konsep Program Ruang.....	58
4.1.1. Hubungan Ruang.....	59
4.2. Konsep Bentuk Bangunan.....	59
4.3. Konsep Tampak.....	60
4.4. Konsep Tatahan Massa.....	61
4.5. Konsep Perencanaan Tapak.....	63
4.6. Konsep Utilitas Bangunan.....	65
 Daftar Pustaka	 xii
Lampiran	xiii

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
1. Gambar 2.1: Pendekatan Geo-Culture (Budaya Vulkanik).....	14
2. Gambar 2.2: Pesanggrahan Ngeksigondo.....	18
3. Gambar 2.3: Peta letak wilayah dan pencapaian ke Kaliurang.....	23
4. Gambar 2.4: Pembagian kawasan dalam zonasi.....	26
5. Gambar 2.5: Peta Daerah Bahaya Merapi.....	27
6. Gambar 2.6: Gereja F.L. Wright; Analogi tangan sebagai bentuk atap.....	30
7. Gambar 2.7: Bentuk simbol dari karakter gunung.....	30
8. Gambar 2.8: Contoh tekstur dan pola permukaan yang mempengaruhi bobot visual.....	31
9. Gambar 2.9: Fungsi fisik tanaman dan perbandingannya dengan lansekap tradisional.....	33
10. Gambar 2.10: Sumbu sebagai pola tatanan massa.....	35
11. Gambar 2.11: Contoh sumbu sebagai pola tatanan massa.....	36
12. Gambar 3.1: Radius kedekatan dengan gunung Merapi.....	39
13. Gambar 3.2: Peta kawasan dan alternatif site.....	40
14. Gambar 3.3: Batas wilayah dan kondisi fisik tapak.....	42
15. Gambar 3.4: Pengolahan fisik tapak.....	43
16. Gambar 3.5: Prinsip penyajian objek.....	45
17. Gambar 3.6: Standar luasan dan aktivitas pertunjukan.....	46
18. Gambar 3.7: Bagan organisasi ruang.....	48
19. Gambar 3.8: Symbolisme dan karakter gunung Merapi.....	49
20. Gambar 3.9: Arah dan pola bukaan-bukaan.....	50
21. Gambar 3.10: Contoh pendekatan tekstur gunung.....	52
22. Gambar 3.11: Penataan massa bangunan.....	54
23. Gambar 3.12: Fungsi fisik tanaman pada tapak.....	56
24. Gambar 4.1: Konsep bentuk bangunan.....	59
25. Gambar 4.2: Konsep tampak.....	60
26. Gambar 4.3: Konsep tatanan massa.....	62
27. Gambar 4.4: Konsep perencanaan tapak.....	63

DAFTAR TABEL

	Halaman
1. Tabel 1.1: Pertumbuhan jumlah wisatawan di DIY.....	1
2. Tabel 1.2: Perkembangan jumlah pengunjung objek wisata Kaliurang.....	3
3. Tabel 3.1: Penilaian pemilihan site.....	41
4. Tabel 3.2: Jenis kegiatan dan kebutuhan ruang yang direncanakan.....	44
5. Tabel 3.3: Besaran ruang.....	47
6. Tabel 4.1: Konsep ruang.....	58

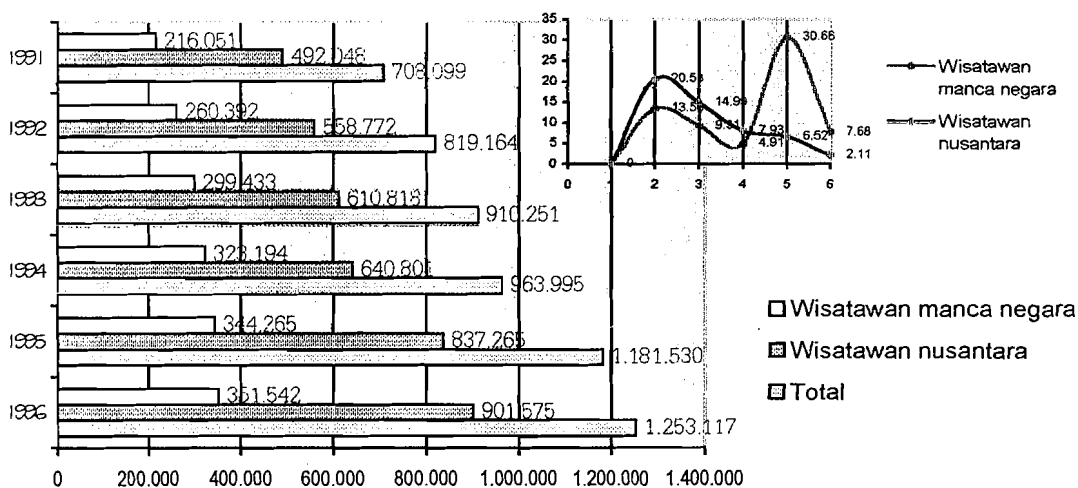
BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Potensi pariwisata DIY yang dikenal memiliki karakter, daya tarik dan keunikan tersendiri sehingga mampu menduduki peringkat kedua dalam peta kepariwisataan nasional setelah Bali. Namun demikian dari rata-rata kunjungan wisatawan manca negara maupun wisatawan nusantara selama lima tahun terakhir belum mampu menaikan pamornya untuk menaikan kecepatan pertumbuhan kunjungan wisata.

Indikasi penyebab menurunnya angka pertumbuhan dan kunjungan wisatawan tersebut salah satunya adalah kurangnya atraksi wisata yang berkualitas di DIY sehingga kejenuhan terhadap produk wisata yang sudah ada baik dalam hal penciptaan produk/atraksi baru kurang mampu menembus skala “jual” pasar internasional¹.

Tabel 1.1: Pertumbuhan Jumlah Wisatawan di DIY.



Sumber : Dinas Pariwisata Daerah Kabupaten Sleman, 1996.

¹ Penyusunan Rencana Induk Pengembangan Pariwisata Kawasan Kaliurang, DIPARDA Kab. Sleman, Desember 1997.

Penciptaan produk baru atau mengembangkan dengan lebih terpadu dan terencana merupakan salah satu cara mengatasi permasalahan yang ada, dengan memperhatikan kriteria-kriteria penciptaan produk yang telah dirumuskan oleh Dinas Pariwisata sebagai berikut :

- Produk baru tersebut harus berdasar pada potensi setempat yang unik/langka dan dikenal secara nasional maupun internasional.
- Produk baru tersebut berada di lokasi yang didukung oleh fasilitas wisata dan sarana prasarana.
- Produk baru tersebut harus merupakan produk unggulan yang akan mampu mengangkat produk-produk lama yang jenuh/mati/setengah mati.
- Produk baru tersebut dapat bermanfaat bagi kehidupan di wilayah sekitar, menimbulkan usaha-usaha kecil bagi penduduk lokal disekitar obyek, menciptakan lapangan kerja dan pendapatan.
- Produk baru tersebut harus mampu menstimulir perkembangan wilayah sekitarnya.
- Produk baru tersebut akan menarik segala segman kunjungan, baik wisatawan domestik, segala usia, dan memungkinkan dibuka pada malam hari².

Dalam kunjungan GM hotel dan Dinas Pariwisata Kabupaten Sleman ke kawasan lereng Merapi guna mencari alternatif dan pengembangan objek wisata panorama dan petualangan, diharapkan mampu menjawab kejenuhan produk wisata yang ada serta permasalahan kepariwisataan DIY³.

Dan beberapa potensi wisata dikawasan lereng yang telah dikembangkan antara lain Agro Wisata Salak Pondoh Bangunkerto, Lapangan Golf Merapi Cangkringan, Kawasan Wisata Kaliurang dan Kawasan Wisata Kaliadem/Bebeng yang mengandalkan potensi daya tarik panorama dan potensi vulkanik Gunung Merapi.

1.1.1. Potensi Kawasan Lereng Merapi

Secara garis besar potensi pengembangan kawasan lereng adalah melihat Merapi sebagai pembentuk tatanan masyarakat yang merupakan suatu orientasi yang simbolik dan relegius. Sehingga pengembangan kegiatan, adat istiadat, kepercayaan

² Penyusunan Rencana Induk Pengembangan Pariwisata Kawasan Kaliurang, 1997.

³ Kedaulatan Rakyat, Kamis 8 Maret 2001, Jenuh Dengan Potensi Yang Ada General Manager Hotel Cari Objek Wisata Baru.

dan kesenian (kebudayaan) masyarakat lereng gunung terbentuk oleh keberadaan gunung tersebut.

Salah satu potensi kawasan lereng adalah kawasan wisata Kaliurang dimana selain telah memiliki obyek wisata, juga memiliki nilai sejarah dan peran, baik dalam budaya, antropologis, arsitektur maupun dalam arti sejarah perjuangan⁴. Selain memiliki bangunan sejarah (seperti Pesanggrahan Ngeksigondho) kesejukan udara, kontur yang dinamis, bentukan hasil budaya, kesenian, hasil kreasi masyarakat yang dipengaruhi langsung/tidak langsung oleh keberadaan gunung yang langsung dapat dinikmati serta view Merapi dan faktor Merapi menjadi daya tarik kawasan untuk dikembangkan dengan tetap mendukung pelestarian budaya disekitar kawasan.

Tabel 1.2: Perkembangan Jumlah Pengunjung Obyek Wisata Kaliurang.

Wisatawan	1991	1992	1993	1994	1995	1996
Wisman	28.536	29.936	31.461	34.250	36.240	38.414
Wisnus	256.824	269.665	283.148	308.251	326.159	345.728
Jumlah	285.360	299.628	314.609	342.501	362.339	384.142

Sumber : Diparda Tk.II Sleman, 1996.

Dengan potensi kebudayaan dan panorama yang ada di kawasan, mendukung untuk dikembangkan sebuah wadah pariwisata yang memberikan informasi dan pengenalan kebudayaan Merapi sebagai atraksi wisata pengenalan budaya Merapi dan panorama. Pemunculan wadah pengenalan budaya Merapi diharapkan mampu menjawab rasa ingin tahu kita akan tatanan masyarakat, aktivitas Merapi, akibat bencana yang menimpa (seperti keganasan "*wedus gembel*" /awan panas Merapi), maupun mitos-mitos akan keberadaan gunung yang mampu mempengaruhi tatanan kehidupan masyarakat sekitar.

1.1.2. Nilai-nilai Budaya Merapi

Keberadaan gunung berapi merupakan sebuah fenomena alam yang mempunyai daya tarik tersendiri. Termasuk daya tarik gunung Merapi di Yogyakarta yang belum dimanfaatkan secara maksimal, jika ada hanya sebatas menikmati udara sejuk serta keindahan panorama alam padahal gunung Merapi mempunyai nilai-nilai

⁴ Studi Pengembangan Kawasan Wisata Kaliurang, Depparpostel DIY, 1996/1997.

fisik, kultur/kebudayaan, sejarah, mitos dan sebagainya yang menarik untuk diketahui maupun dikaji.

Citra Gunung Merapi sebagai gunung teraktif merupakan mata rantai terpenting dari jajaran “Ring Of Fire” dunia dengan ketinggian 2911m diatas permukaan laut (dpl) menjadikannya dikenal dunia sebagai “The Most Active Vulcano In The World dan The Decade Vulcano Of The World” (penghargaan dari The Internasional Natural Disaster Reduction/INDR dibawah PBB). Selain kedahsyatannya yang mampu menghancurkan semua yang dilewatinya menjadi topik pembicaraan tidak saja dari kalangan ahli vukanologi tetapi juga masyarakat awam baik nasional maupun internasional dengan berbagai kelebihan dan karakteristik yang dimiliki gunung Merapi menjadikan gunung yang terletak didua propinsi Jateng dan DIY ini oleh para ahli Vulkanologi dunia ditetapkan sebagai Laboratorium Gunung Api Dunia⁵.

Disamping nilai vukanologisnya keberadaan Merapi juga telah membentuk tanah-tanah pertanian yang sangat subur dan hasil muntahan lahar menyediakan bahan-bahan material berupa pasir dan batu. Bentuk muka tanah datar berbukit, lembah sungai merupakan hasil kerja gunung berapi yang mana wilayah tertentu menawarkan panorama keindahan maupun nilai-nilai sosio antropologis, historis dan ekonomis⁶. Salah satu bukti adalah banyaknya situs peninggalan sejarah berupa candi-candi, demikian juga halnya dengan tatanan wilayah kota dan desa sekitar Gunung Merapi terwujud karena dipengaruhi oleh keberadaan gunung tersebut. Seperti halnya konsep ruang makro kerajaan Mataram, gunung dipercaya sebagai elemen pokok dari poros Utara-Selatan (gunung-laut) yang merupakan simbol kekuasaan kosmos Mataram.

Manusia dalam hidupnya selalu berusaha memberikan penghormatan terhadap alam tempat hidupnya sehingga alam dengan keganasan diharapkan tidak menimpakan bencana bagi umat manusia. Gunung sebagai elemen alam, sebagaimana gunung Merapi, bagi masyarakat Yogyakarta tidak hanya dipandang sebagai elemen alam yang memberikan keindahan panorama alam saja, akan tetapi juga merupakan simbol yang mengakar dalam kehidupan sehari-hari. Berbagai mitos yang mengiringi beragam upacara penghormatan dan pemujaan terhadap kemegahan gunung ini yang akan terus berlanjut dan tidak akan lekang oleh waktu.

⁵ Kedaulatan Rakyat, Agustus 1996.

⁶ Rencana Induk Pengembangan Pariwisata Kawasan Kaliurang, 1997

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Gunung Merapi mempunyai dua keseimbangan yaitu sisi yang menghancurkan berupa bencana, dan sisi yang menguntungkan berupa kekayaan alam, ekonomis dan budaya, sehingga perencanaan tata ruang kawasan lereng Merapi selalu melihat Gunung Merapi bagi wilayah sekitar baik dari segi historis, antropologis, ekonomis, ekologis, lingkungan maupun aspek vulkanologisnya.

Keberadaan gunung Merapi dengan segala aktivitas, potensi, nilai-nilai dan mitos/misteri didalamnya menjadi daya tarik tersendiri untuk dikemas sebagai produk wisata yang mengenalkan serta menginformasikan nilai-nilai kebudayaan Merapi secara utuh, tidak hanya aspek vulkaniknya namun lebih mendalam yaitu melihat pentingnya keberadaan gunung bagi wilayah yang ada di sekitarnya sebagai atraksi wisata pengenalan budaya Merapi.

1.1.3. Pendekatan Budaya Vulkanik

Pendekatan budaya vulkanik pada dasarnya adalah pendekatan perencanaan yang melihat bahwa hasil kegiatan dan penciptaan akal budi manusia seperti kepercayaan, kesenian dan adat istiadat bermuara pada aktivitas gunung. Jadi pendekatan ini tidak hanya melihat gunung Merapi (*secara fisik*) sebagai jendela bumi, namun lebih mendalam lagi yaitu sebagai pembentuk tatanan wilayah sekitar (*nilai kultur Merapi*), maupun kepercayaan, kesenian, adat istiadat serta mitos-mitos yang bermuara pada aktivitas gunung Merapi (*nilai historis Merapi*) sebagai pendekatan ke konsep perencanaan dan perancangan wadah pengenalan budaya Merapi.

Sebagai wadah pengenalan budaya Merapi diharapkan memberikan informasi, pengalaman atau pemahaman yang benar mengenai keanekaragaman nilai-nilai yang terkandung dalam gunung Merapi tersebut, sehingga dapat dinikmati semua lapisan masyarakat sebagai sebuah atraksi wisata perjalanan pengenalan budaya Merapi yang pada akhirnya mempertemukan wisatawan dengan Merapi secara langsung dengan segala aktivitas, potensi, puing-puing keganasan Merapi serta hasil kebudayaan, kepercayaan dan kesenian yang bermuara pada gunung.

Pendekatan nilai Merapi secara fisik akan lebih memberikan gambaran fisik gunung Merapi mengenai aktivitas, bentuk fisik (dapur magma), semburan api, letusan, gempa dan sebagainya, yang dikemas secara informatif dengan teknologi

multimedia (audio visual), maupun penciptaan ruang yang menggunakan material-material gunung sebagai pendekatan ke suasana sesungguhnya.

Nilai Merapi secara kultur dan historis akan melihat pada Merapi sebagai pembentuk tatanan kehidupan masyarakat lereng gunung dan sekitarnya. Seperti pertanian, mata pencaharian, adat istiadat, kepercayaan, maupun cara mereka menghadapi bahaya bencana yang di pamerkan melalui gambar dan video interaktif, sehingga pengunjung mengetahui kehidupan dan kebudayaan masyarakat lereng gunung sebagai pemahaman nilai Merapi secara kultur. Demikian juga dengan nilai historis Merapi seperti banyaknya situs peninggalan sejarah berupa candi-candi, maupun konsep ruang makro kerajaan Mataram, dimana gunung dipercaya sebagai elemen pokok dari poros Utara-Selatan (gunung-laut) yang merupakan simbol kekuasaan kosmos Mataram.

Sedangkan kesenian dan upacara-upacara ritual penghormatan terhadap kemegahan gunung Merapi dipentaskan dalam panggung terbuka sebagai peragaan/gambaran kepercayaan atau penghormatan masyarakat lereng Merapi kepada gunung pembentuk tatanan kehidupannya sebagai atraksi wisata yang langsung dapat dinikmati.

1.1.4. Tampilan Citra Bangunan sebagai Harmoni Budaya

Letak kawasan di lereng gunung menjadikan keberadaan Gunung Merapi masih dipercaya sebagai pembentuk tatanan kehidupan, mata pencaharian, adat istiadat, kepercayaan dan kesenian telah menjadi simbol yang mengakar dalam kehidupan sehari-hari serta sebagai mitos yang mengiringi beragam upacara penghormatan dan pemujaan terhadap kemegahan gunung terus berlanjut dan tidak akan lekang oleh waktu.

Kawasan kaliurang pada umumnya merupakan kawasan yang memiliki nilai sejarah dan peran, baik dalam arti budaya-antropologi, arsitektur (bangunan bersejarah), maupun arti sejarah perjuangan. Dan letak kawasan di lereng gunung menjadikan gunung berpengaruh besar dalam hampir seluruh aspek kehidupan, mulai dari penghargaan yang sangat filosofis, hingga hal-hal yang sangat praktis-aplikatif,

seperti bentuk-bentuk hasil budaya yang mengarah kepada bentuk gunung, atau gunungan⁷.

Sebagai bangunan yang mengenalkan nilai-nilai Merapi secara utuh serta mewadahi kegiatan informasi dan pengenalan budaya, konsep paviliun ini direncanakan mampu mencerminkan fungsi bangunan sebagai kegiatan wisata pengenalan budaya dan diharapkan dapat berpartisipasi terhadap kawasan yang melestarikan keaslian hasil-hasil budaya (bangunan bersejarah, kesenian, adatistiadat/kepercayaan). Usaha yang dilakukan adalah dengan menyelaraskan antara bangunan dengan lingkungan kawasan yang dituangkan dalam pengolahan bentuk fisik bangunan untuk mengungkapkan citra bangunan.

Melalui pendekatan budaya vulkanik diharapkan mampu memberikan gambaran bangunan budaya dan sekaligus mengenalkan nilai Merapi serta potensi kawasan lereng gunung ke masyarakat, sehingga harmoni bangunan dengan kelestarian kebudayaan dan potensi kawasan dapat tercapai dan menjadi daya tarik bagi wisatawan yang dikemas sebagai atraksi wisata bertema budaya Merapi.

1.2. Permasalahan

1.2.1. Permasalahan Umum

Bagaimana konsep perencanaan dan perancangan Paviliun Pengenalan Budaya Merapi sebagai fasilitas wisata pengenalan nilai-nilai budaya Merapi dan panorama di kawasan yang melestarikan nilai sejarah dan budaya.

1.2.2. Permasalahan Khusus

Bagaimana ungkapan citra bangunan yang mencerminkan fungsi wadah informasi pengenalan nilai-nilai Merapi di kawasan tersebut melalui *pengolahan bentuk* dengan pendekatan budaya vulkanik

⁷ Laporan Akhir, Studi Pengembangan Kawasan Wisata Kaliurang, Depparpostel DIY, 1996/1997.

1.3. Tujuan dan Sasaran

1.3.1. Tujuan

Merencanakan konsep Paviliun Pengenalan Budaya Merapi dengan pendekatan budaya Merapi sebagai fasilitas wisata pengenalan budaya dan panorama yang mewadahi kegiatan informasi pengenalan budaya Merapi secara utuh.

1.3.2. Sasaran

Beberapa sasaran yang perlu diperhatikan untuk menghasilkan pemecahan masalah yang sesuai menuju desain yang optimal, antara lain:

1. Menciptakan suatu wadah bagi kegiatan informasi pengenalan budaya Merapi dengan pendekatan budaya vulkanik.
2. Menciptakan fasilitas wisata pengenalan budaya dan panorama yang sesuai untuk kawasan.
3. Pemanfaatan site yang mendukung wadah pengenalan budaya Merapi.
4. Menciptakan bentuk-bentuk yang mencerminkan fungsi bangunan sehingga mampu selaras dengan lingkungan.

1.4. Keaslian Penulisan

1. Nama : Ignatius Sumarwoto, 15476/TA/UGM/1998.
Judul : Pusat Pengkajian dan Penerapan Gunung Api di Yogyakarta, dengan Penerapan Teknologi Berwawasan Lingkungan sebagai Faktor Penentu Citra Bangunan.
Permasalahan : Bagaimana mewujudkan citra suatu bangunan pusat pengkajian dan penerapan tentang gunung api melalui penerapan teknologi yang berwawasan lingkungan.
2. Nama : Wawan Misbahul Anwar, 93/91696/TA/UGM/1999.
Judul : Museum Vulkanologi.
Permasalahan : Konsep sirkulasi seperti apakah yang dapat mendukung perencanaan dan perancangan Museum Vulkanologi yang bertujuan sebagai pusat informasi dan wisata edukatif sehingga secara langsung dapat menarik minat masyarakat atau wisatawan untuk memahami aktivitas vulkanologi.

3. Nama : Sudiro Hanggono, 94340065/TA/UII/2000
Judul : Vulkano World di Yogyakarta.
Permasalahan : Bagaimana menciptakan suatu kondisi atau kualitas yang dapat menciptakan pengalaman mengenai hal-hal tentang Merapi kepada pengunjung melalui :
- Pendengaran (hearing).
 - Perabaan (touching).
 - Penglihatan (visual).
 - Penciuman (smelling).
 - Pengindraan oleh tubuh (general orientation).

Perbedaan yang mendasar pada penulisan ini adalah penekanan masalah pada perencanaan dan perancangan Paviliun Pengenalan Budaya Merapi dengan pendekatan budaya vulkanik sebagai konsep perencanaan dan perancangan fasilitas wisata budaya Merapi (vulkanik) dan panorama.

Permasalahan : Bagaimana ungkapan citra bangunan yang mencerminkan fungsi wadah informasi pengenalan nilai-nilai Merapi di kawasan tersebut melalui *pengolahan bentuk* dengan pendekatan budaya vulkanik

1.5. Lingkup Batasan

1.5.1. Lingkup Non Arsitektural

Lingkup pembahasan non arsitektural meliputi :

1. Pembahasan mengenai budaya vulkanik atau nilai-nilai Merapi secara fisik, kultur dan historis Gunung Merapi bagi sekitarnya.
2. Pembahasan tentang kondisi dan potensi kawasan Kaliurang dengan kebudayaannya sebagai wadah pariwisata yang diharapkan menjadi alternatif dan pengembangan wisata yang sudah ada.
3. Pembahasan tentang zona daerah bahaya Merapi sebagai pertimbangan pemilihan dan pemanfaatan site.
4. Wisata budaya vulkanik dan panorama.

1.5.2. Lingkup Arsitektural

Ditekankan pada hal-hal yang memiliki relevansi dengan masalah sehingga dapat mengarahkan konsep perencanaan dan perancangan :

1. Merencanakan Paviliun Pengenalan Budaya Merapi yang mampu mewadahi kegiatan pengenalan budaya Merapi dengan pendekatan budaya vulkanik sebagai fasilitas wisata pengenalan budaya Merapi (vulkanik) dan panorama di kawasan wisata Kaliurang, sehingga mampu menjadi alternatif pengembangan objek wisata yang telah ada.
2. Pendekatan nilai-nilai budaya vulkanik sebagai konsep perencanaan dan perancangan ungkapan citra bangunan yang mencerminkan fungsi bangunan melalui pengolahan bentuk di kawasan yang melestarikan sejarah dan budaya.

1.6. Metoda Pengumpulan Data dan Pembahasan

1.6.1. Metoda Pengumpulan Data

1. *Survey* ; ke insatansi pemerintah (Diparda Sleman, Bappeda) maupun ke lokasi guna mengetahui, mendapatkan data-data yang dilakukan dengan ;
2. *Wawancara* ; tentang kondisi dan potensi kawasan, kebijakan-kebijakan pemcrintah mengcnai kawasan lereng Merapi serta ;
3. *Dokumentasi* ; potensi fisik dan kondisi lingkungan yang mendukung dan terkait dengan penulisan.
4. *Study Literatur* ; dengan mempelajari literatur-literatur tentang Rencana Tata Ruang Kawasan Lereng dan Lembah Merapi, budaya vulkanik, pencerminan nilai budaya dalam arsitektur Indonesia, wastu citra, bentuk ruang dan susunannya, buku-buku tentang Merapi serta mengenai pariwisata dan sebagainya.

1.6.2. Metoda Pembahasan

1. *Analisa*; menganalisa permasalahan, menjelaskan pendekatan budaya vulkanik melalui :
 - Nilai Merapi secara fisik yaitu tentang aktivitas, dapur magma, struktur lapisan gunung, materi-materi vulkanik dan lain-lain sebagai perencanaan ruang yang memamerkan serta menggambarkan aktivitas

vulkanik dengan teknologi multimedia, dalam ruang audiovisual animasi menampilkan informasi dalam ruang pameran mengenai gunung dan kebudayaannya (historis, antropologis, kepercayaan dan lain-lain) melalui gambar yang dikemas melalui sistem komputerisasi serta penampilan grafis yang menarik.

- Nilai Merapi secara kultur yaitu melihat Merapi sebagai pembentuk tatanan kehidupan masyarakat lereng gunung dan sekitarnya seperti adat istiadat, mata pencaharian, pertanian, serta cara penduduk setempat dalam mensikapi gunung dipamerkan melalui gambar maupun video interaktif sebagai salah satu pemahaman visual. Kemudian selain tatanan fisik bangunan di sekitar kawasan ini, bentuk fisik gunung dan material vulkanik juga sebagai pendekatan ke perencanaan bentuk bangunan.
- Nilai Merapi secara historis yang dipercaya sebagai konsep ruang makro kerajaan Mataram maupun upacara-upacara ritual penghormatan terhadap gunung sebagai ruang pameran yang menampilkan nilai-nilai tersebut dalam gambar. Selain itu upacara-upacara ritual dan kesenian mencoba diperagakan dalam sebuah panggung terbuka yang menyajikan secara langsung kepada wisatawan.
- Sedangkan nilai kawasan lereng dengan potensi obyek wisata yang dimiliki dan keaslian budayanya, sebagai pendekatan ke perancangan dan perencanaan bangunan melalui pendekatan pada tatanan lansekap bangunan Pesanggrahan Ngeksigondo sebagai upaya bangunan berpartisipasi melestarikan budaya.

Jadi secara garis besar menganalisa dan menjelaskan pendekatan nilai-nilai budaya Merapi baik secara fisik, kultur serta historis sebagai pembentuk aktivitas untuk merencanakan kebutuhan ruang, dan sebagai pendekatan untuk menciptakan bentuk bangunan paviliun pengenalan budaya Merapi.

2. *Sintesa*; menggabungkan hasil dari analisa untuk mendapatkan konsep perencanaan dan perancangan citra bangunan mencerminkan fungsi bangunan di kawasan yang melestarikan sejarah dan budaya melalui pengolahan bentuk.

1.7. Sistematika Penulisan

Pertama

Membahas mengenai latar belakang secara umum dari permasalahan yang diangkat, mengungkap latar belakang permasalahan, permasalahan yang ada, maksud, tujuan, sasaran, lingkup batasan, metoda pembahasan serta sistematika penulisan.

Kedua

Mengungkapkan tinjauan tentang budaya vulkanik, potensi kawasan dan lain sebagainya yang terkait dengan pokok bahasan. Serta tinjauan khusus (arsitektural) mengenai citra bangunan mencerminkan fungsi melalui pengolahan bentuk sehingga harmoni (berpartisipasi) dengan lingkungan.

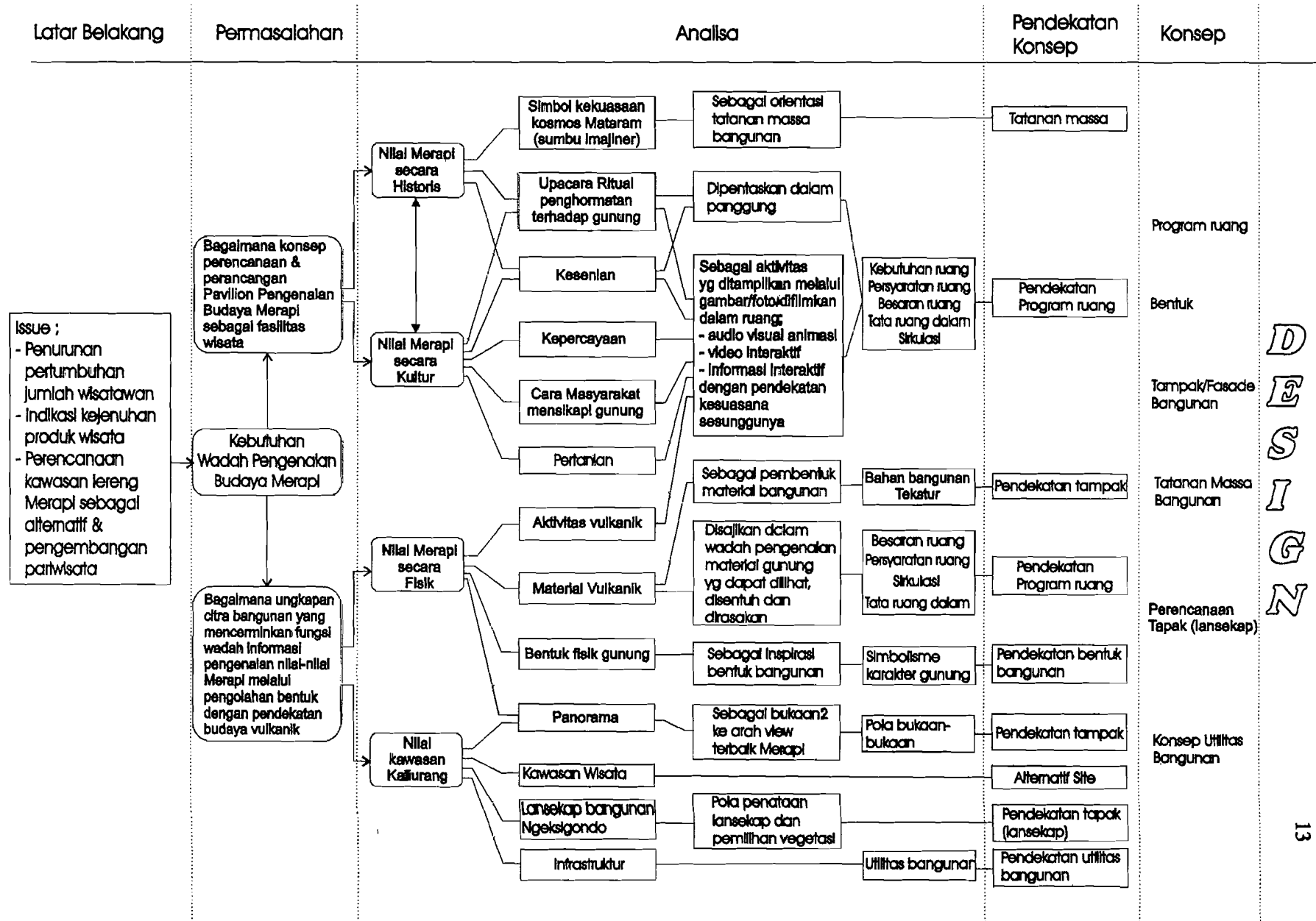
Ketiga

Menganalisa nilai-nilai budaya vulkanik sebagai pendekatan pada konsep perencanaan dan perancangan yang menitik beratkan pada pengolahan bentuk untuk mengungkapkan citra bangunan yang mencerminkan fungsi sehingga harmoni dengan lingkungan.

Keempat

Menyusun konsep perencanaan dan perancangan sebagai pedoman dalam transformasi keberancangan fisik, yang mana kelanjutan dan kesimpulan dari hasil analisa dengan pendekatan budaya vulkanik.

Kerangka Pola Pikir



DESIGN

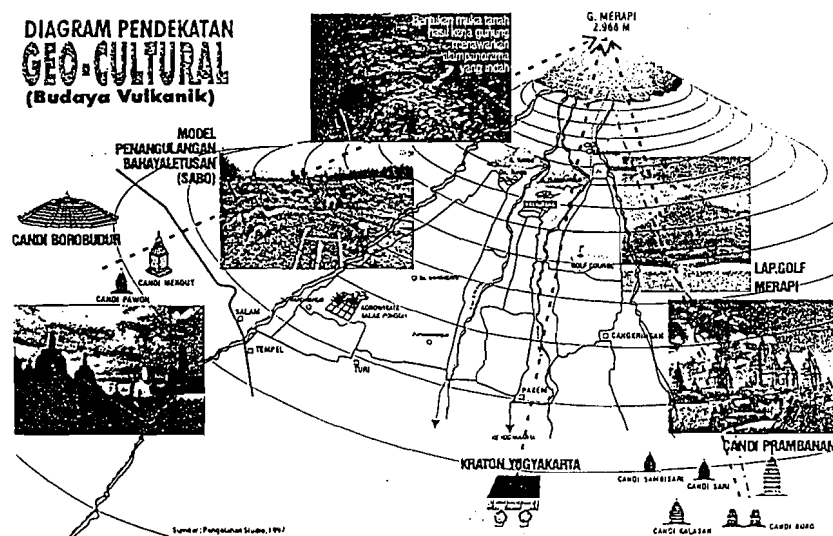
BAB II TINJAUAN UMUM

Tentang Budaya Vulkanik, Paviliun Pengenalan Budaya Merapi, Kawasan Kaliurang dan Tinjauan Citra Bangunan

2.1. Tinjauan Umum Pendekatan Budaya Vulkanik.

Pengertian *pendekatan budaya vulkanik* pada dasarnya adalah pendekatan perencanaan yang melihat bahwa hasil kegiatan dan penciptaan akal budi manusia seperti kepercayaan, kesenian dan adat istiadat bermuara pada aktivitas gunung. Jadi pendekatan ini melihat gunung Merapi *secara fisik, nilai kultur Merapi*, maupun *nilai historis Merapi* sebagai pendekatan konsep perencanaan dan perancangan yang akan mempengaruhi pengolahan bentuk serta penampilan bangunan guna memunculkan citra bangunan pengenalan budaya yang selaras dengan lingkungan. Dan nilai-nilai Merapi juga diwadahi sebagai aktivitas didalamnya yang akan memberikan informasi pertama atau menghantarkan pengunjung mengenal nilai Merapi dalam ruang pameran maupun sebuah panggung sebelum mempertemukannya langsung dengan segala bentuk aktivitas, keindahan panorama serta kebudayaannya.

Gambar 2.1: Pendekatan Geo-Cultural (Budaya Vulkanik).



Sumber : Penyusunan Rencana Induk Pengembangan Pariwisata Kawasan Kaliurang, DIPARDA Kab. Sleman, Desember 1997.

2.1.1. Gunung Merapi dan Budaya⁸

Dari sisi antropologi, profil sebuah gunung terbukti berperan pada hampir seluruh aspek kehidupan, mulai penghargaan yang sangat filosofis, hingga hal-hal yang sangat praktis-aplikatif, seperti bentuk-bentuk hasil budaya yang mengarah kepada bentuk gunung atau gunungan.

Secara umum, terdapat beberapa faktor yang mendorong masyarakat akan tertarik pada suatu gunung (Daldjoeni, 1992), pertama kesuburan tanah. Kemudian bagi masyarakat tertentu, bahaya gunung Merapi justru dirasakan relatif kecil dibandingkan dengan bahaya yang mungkin diakibatkan oleh kondisi kawasan perkotaan. Faktor lain yang tidak kalah penting adalah penghargaan masyarakat pada gunung merupakan suatu simbolik, dan relegius melebihi dari segala pertimbangan-pertimbangan lain.

Yang secara kultur masyarakat lereng gunung (dan Sleman pada umumnya) merupakan masyarakat agraris relegius pendukung budaya Jawa-Yogyakarta, dimana tanah sebagai alat produksi dan status kewargaannya. Demikian pula dalam hal kepercayaan, mereka masih mempercayai mitos-mitos adanya kekuatan adi-kodrati yang akan melindunginya, bila mereka hidup baik, selaras dengan alam dan sebaliknya mereka akan mendapat murka (petaka) bila tidak hidup baik dan cenderung merusak alam. Oleh karena itu meskipun menghadapi kesulitan/bahaya alam (contoh; bencana awan panas Merapi), mereka tetap bertahan ditanah kelahiran dan hidupnya.

Simbolisme kebesaran ini diaktualisasikan dalam berbagai acara ritual, seperti sesaji pada waktu-waktu tertentu. Oleh karena itu dalam setiap pelaksanaan kegiatannya, masyarakat Jawa masih sangat mempertimbangkan keberadaan simbol ini. Kejadian seperti gempa vulkanik, atau munculnya awan panas dianggap sebagai bagian dari kompromitas antara penguasa Merapi dan penguasa Laut Kidul.

Nilai-nilai tersebut diatas akan ditampilkan sebagai bentuk aktivitas yang akan menginformasikan/mengenalkan tentang sejarah/budaya Merapi ke dalam perancangan ruang pameran maupun ruang informasi dalam bentuk gambar-gambar, foto maupun pemutaran film dengan bantuan teknologi komputerisasi, selain juga akan dipakai pendekatan tatanan massa.

⁸ Rencana Induk Pengembangan Pariwisata Daerah Kabupaten Sleman, DIPARDA Sleman, 1997/1998.

Sedangkan nilai Merapi secara fisik seperti bentuk fisik gunung, material-material vulkanik atau bentuk muka tanah berbukit dan sebagainya akan sebagai inspirasi kependekatan bentuk bangunan, bahan, tekstur maupun orientasi bangunan. Selain itu material tersebut juga akan di pameran sebagai upaya pengenalan material-material penyusun gunung.

2.1.2. Bentuk Hasil Budaya⁹

Bentuk-bentuk hasil budaya, hasil kreasi masyarakat yang muncul pada sekitar kawasan gunung, dipengaruhi langsung atau tidak langsung oleh keberadaan gunung itu sendiri. Pada kawasan Merapi hal ini cukup terlihat jelas, terutama muncul pada pada banyaknya ragam benda hasil karya-reka cipta masyarakat setempat. Keterkaitan ini diaktualisasikan pada ragam bentuk, material, maupun orientasi makna yang memiliki keterkaitan kuat dengan gunung tersebut.

Beberapa bentuk hasil budaya yang secara langsung dapat memperlihatkan betapa penghargaan yang diberikan masyarakat bagi keberadaan gunung. Pertama hasil budaya yang berbentuk fisik, yaitu melalui benda-benda arkeologi yang berupa candi. Dari hasil budaya yang berwujud non fisik, berupa bentuk adat istiadat atau acara tradisional-ritual yang masih berkembang, seperti Upacara Labuhan, kesenian (tari-tarian, karawitan, Jathilan dan sebagainya).

Upacara labuhan dilaksanakan setiap tanggal 30 Rejeb (bulan Jawa) sebagai rangkaian peringatan penobatan raja sebagai Sultan Ngayogyakarta Hadiningrat. Upacara ini dimulai dari kraton, yang pada pukul delapan menuju kecamatan Depok dan Cangkringan lalu diadakan upacara serah terima benda-benda yang akan dilabuh untuk diterimakan kepada *juru kunci*. Yang kemudian berbagai macam sesaji tersebut dibawa ke Kendit Gunung Merapi oleh juru kunci bersama-sama masyarakat (yang menginginkan berkah dari upacara tersebut) guna memperoleh berkah dan wujud permohonan untuk keselamatan dan kesejahteraan. Setelah dilakukan sesaji, maka Ki Juru Kunci melapor ke Kraton Yogyakarta dengan angsal-angsal (buah tangan) sebagai bukti bahwa prosesi labuhan telah selesai dilaksanakan.

⁹ Ibid

Prosesi upacara ini maupun kesenian-keseniannya (tari-tarian, karawitan, kethoprak, jathilan) akan diperagakan dalam sebuah panggung sebagai atraksi kesenian.

2.1.3. Kaliurang dan Lingkungan Bangunan Sejarah¹⁰

Kawasan Kaliurang pada umumnya merupakan suatu kawasan yang memiliki nilai sejarah dan peran, baik dalam arti budaya-antropologis, arsitektur, maupun arti sejarah perjuangan.

Dilihat dari perencanaan bentuk dan perancangan bangunan yang terdapat di kawasan Kaliurang ini, terlihat bahwa peran Kolonial Belanda dalam merencanakan kawasan ini cukup besar dalam pemanfaatan kondisi Kaliurang (pegunungan), kontur serta view ke Merapi dan kota Jogja.

Salah satu bangunan bersejarah yang ada di Kaliurang adalah bangunan Pesanggrahan Ngeksigondo. Perencanaan dan perancangan bangunan sebagian besar berfungsi sebagai villa atau second home bagi kalangan Belanda. Pengolahan bagian atau komponen bangunan ditandai dengan detail komponen seperti dinding lengkung, atap fungsi dan telah memanfaatkan konstruksi beton, serta detail-detail hias yang sangat ornamental, jika ditilik dari gaya dan model bentuknya terasa gaya *art deco*.

Jika dilihat dari setting terhadap tapak, orientasi bangunan serta permainan-permainan level lantai, bangunan ini memiliki nilai-nilai perencanaan yang sangat beragam, yang berbeda antara satu bangunan dengan bangunan lainnya secara fungsional.

Dari penjelasan diatas bertujuan sebagai pendekatan perancangan pada penampilan bangunan paviliun dan upaya keselarasan dengan lingkungan, selain pendekatan pada keberadaan gunung itu sendiri. Sebagai bangunan bersejarah dan budaya, maka pola penataan lansekap bangunan Ngeksigondo akan sebagai inspirasi pada pengolahan dan penataan lansekap (perencanaan tapak), seperti pemilihan tanaman (pohon/bunga) yang memiliki arti historis dan filosofis yang dipercaya oleh kraton/masyarakat Jawa pada umumnya¹¹, sebagai pendekatan pada elemen-elemen tapak bangunan.

¹⁰ Rencana Pengembangan Pesanggrahan Ngeksigondo, Stupa Data.

¹¹ Penataan Lingkungan Bangunan Bersejarah Ngeksigondo Kaliurang, Deppparpostel.

Gambar 2.2: Pesanggrahan Ngeksigondo.



Sumber : Penyusunan Rencana Induk Pengembangan Pariwisata Kawasan Kaliurang, DIPARDA Kab. Sleman, Desember 1997.

2.2. Tinjauan Umum tentang Paviliun Pengenalan Budaya Merapi

2.2.1. Pengertian Paviliun Pengenalan Budaya Merapi

Paviliun pengenalan budaya Merapi adalah sebuah wadah yang mengenalkan budaya/nilai-nilai Merapi, baik dari nilai fisik (aktivitas, material vulkanik, dapurmagma), nilai historis, budaya maupun sebagai pembentuk tatanan masyarakat sekitar sebagai bentuk rekreasi pengenalan budaya. Paviliun ini diharapkan sebagai wadah yang diharapkan mampu menjadi sarana informasi pertama tentang nilai-nilai Merapi sebelum kita menikmati keindahan pesona dan panoramanya serta mampu berpartisipasi dengan lingkungan yang sebagai kawasan yang melestarikan budaya atau konservasi dan preservasi bangunan bersejarah di kawasan Kaliurang.

2.2.2. Fungsi dan Manfaat Paviliun

Beberapa fungsi penting yang dimiliki antara lain¹² :

¹² Sudiro Hanggono, TA/UII/2000, hal 18-19.

a) Fungsi rekreasi

Menjadi salah satu bentuk tawaran rekreasi baru yang selain menampilkan aktivitas vulkanik juga mengenalkan kebudayaan yang bermuara pada gunung serta suasana gunung berapi menjadi hiburan menarik.

b) Fungsi Pendidikan

Pengetahuan dan wawasan baru mengenai gunung berapi akan didapat dengan melakukan pengamatan pada obyek-obyek yang ditampilkan dan informasi yang didapat tentang gunung dan budayanya. Dengan mengenal, mendengar penjelasan, mempelajari dan melihat secara langsung gunung dengan aktivitasnya.

c) Fungsi Penelitian Ilmiah

Penelitian terhadap gunung berapi dapat dilakukan dengan melihat tayangan secara langsung (live) kondisi/proses/aktivitas yang sedang terjadi pada gunung Merapi atau dengan mempelajari replika material-material gunung.

d) Fungsi Konservasi

Dengan terlibat secara langsung dengan bentuk-bentuk atraksi yang ditawarkan yang berkaitan dengan fenomena alam, budaya vulkanik dan keindahan alam gunung berapi, diharapkan tumbuh kesadaran terhadap pelestarian pada lingkungan sekitar gunung Merapi.

2.2.3. Kunjungan Wisata

2.2.3.1. Pengunjung

a) Pengunjung rekreasi;

Adalah masyarakat pada umumnya (bersifat perseorangan) yang bertujuan rekreasi, menikmati keindahan panorama alam, menghirup udara segar pengunungan serta menyaksikan keragaman budaya gunung.

b) Pengunjung tujuan tertentu¹³;

Adalah pengunjung yang bersifat kelompok atau masal dengan tujuan tertentu (studi tour). Yaitu para pelajar dengan dibantu oleh seorang pemandu untuk mendapatkan informasi sekaligus berekreasi. Selain itu adalah rombongan wisatawan yang mengikuti salah satu paket wisata.

¹³ Wawan Misbahul Anwar, 93/916969/TA/UGM, Museum Vulkanologi, 1999.

c) Pengunjung studi;

Pengunjung bertujuan lebih menguasai bidang, menambah penalaran, melaksanakan verifikasi persoalan-persoalan tertentu.

2.2.3.2. Kegiatan

a) Rekreasi;

- Menikmati dan mengenal fenomena dan nilai-nilai kebudayaan gunung melalui pameran.
- Menyaksikan peragaan kesenian tradisional di sebuah panggung terbuka.
- Menikmati keindahan panorama alam pegunungan.
- Menikmati berbagai fasilitas rekreasi sambil mendengarkan penjelasan dari pemandu.
- Makan dan minum di kafetaria.

b) Kegiatan pendidikan (ilmiah);

- Ceramah/diskusi
- Penerangan
- Wisata ilmiah
- Kepustakaan.
- Mempelajari dan mengamati unsur-unsur pembentuk/materi-materi gunung serta kebudayaan-kebudayaan yang terbentuk oleh gunung.

c) Kegiatan pengelolaan bagi pengelola;

- Administrasi dan dokumentasi.
- Koordinasi kegiatan.
- Pemeliharaan dan perawatan bangunan.

2.2.4. Materi dan Cara Penyajian Obyek

Penyajian obyek pameran dilakukan dengan cara :

- a) Ruang Pamer Audiovisual Animasi; menampilkan gambar secara grafis dan foto-foto dokumentasi mengenai aktivitas gunung dan kebudayaannya (kesenian, kepercayaan, kehidupan masyarakat lereng gunung dan lain-lain).
- b) Ruang video interaktif; yaitu ruang pemutaran film dokumentasi mengenai sejarah aktivitas gunung serta kebudayaan-kebudayaan yang terbentuk oleh keberadaan

- gunung. Selain penataan ruang yang bertema gunung dimungkinkan penggunaan efek getaran pada bangku penonton sebagai pendukung alur cerita film.
- c) Ruang informasi interaktif; menyajikan informasi melalui wacana maupun sistem komputerisasi yang langsung dapat diakses oleh pengunjung. Meskipun fungsinya sebagai ruang informasi namun tema gunung pada ruangnya tetap menjadi pertimbangan perencanaannya.
 - d) Ruang pameran material gunung; ruang ini akan menyajikan material gunung yang mempunyai nilai sejarah (diameter maksimal 2m) atau replikanya sebagai pengenalan struktur material pembentuk gunung yang dapat dilihat, disentuh dan dirasa oleh pengunjung. Sehingga perencanaan tata ruang dalam (pencahayaan, akustik maupun sirkulasi) yang mendekati ke suasana sesungguhnya menjadi pendukung dalam ruang pameran ini.
 - e) Panggung terbuka; untuk menyajikan peragaan upacara-upacara ritual (seperti Labuhan) maupun kesenian-kesenian daerah (karawitan, tari-tarian, kethoprak dan lain-lain). Karena sebagai wadah atraksi kesenian hasil kebudayaan gunung maka panggung terbuka direncanakan sebagai pendekatan wadah aktivitas kesenian yang berhubungan langsung dengan gunung (seperti peragaan upacara Labuhan) sehingga orientasi dan pandangan langsung ke gunung akan mendekatkan ke bentuk aktivitas yang sesungguhnya.
 - f) Ruang pendukung; yaitu ruang-ruang yang memberikan fasilitas dalam menikmati keindahan alam dan panorama gunung (menara pandang, kafetaria, taman, toilet atau mushola).

2.2.5. Kapasitas Wadah

Beberapa faktor yang menentukan daya tampung pada Paviliun Pengenalan Budaya Merapi adalah sebagai berikut :

- a) Jumlah pengunjung yang datang ke kawasan Kaliurang (tabel jumlah kunjungan wisata kawasan Kaliurang).
- b) Asumsi yang terkait dengan kebutuhan obyek atraksi inovatif yang dikembangkan di kawasan.
- c) Standar yang dikeluarkan oleh *tourism departement corporation* untuk jenis fasilitas alam, yaitu kebutuhan luasan minimal tiap wisatawan adalah 25m² dengan

ratio peruntukkan lahannya 15% untuk daerah terbangun, 30% untuk jalan dan utilitas, serta 5% merupakan daerah hijau.

- d) Prediksi pasar wisata untuk daerah tujuan wisata (DTW II) di Indonesia.
- e) Perhitungan kapasitas wadah untuk masing-masing fasilitas Paviliun di kawasan akan dibahas pada bab selanjutnya.

2.3. Tinjauan Umum Kawasan Kaliurang sebagai Lokasi Paviliun

Kawasan wisata Kaliurang terletak di kawasan utara Yogyakarta berada di lereng selatan gunung Merapi dan secara administratif dalam wilayah Kab. Dati II Sleman Yogyakarta sebagai daerah tujuan wisata (DTW II) baik asing maupun domestik, menempatkan kawasan Kaliurang sebagai tujuannya yang berciri wisata daerah pengunungan.

2.3.1. Kondisi Fisik Kaliurang

2.3.1.1. Letak batasan dan pencapaian kawasan

a) Batas Wilayah

Kawasan Kaliurang terletak di kawasan lereng gunung Merapi dengan ketinggian 815 meter dpl atau kurang lebih berjarak 25 kilometer sebelah utara kota Yogyakarta dengan batasan-batasan wilayah sebagai berikut ;

- Sebelah Utara : Bukit Plawangan dan Turgo.
- Sebelah Selatan : Wilayah Dukuh Ngipiksari.
- Sebelah Timur : Bukit Mejing dan Kali Kuning.
- Sebelah Barat : Bukit Turgo dan Kai Boyong.

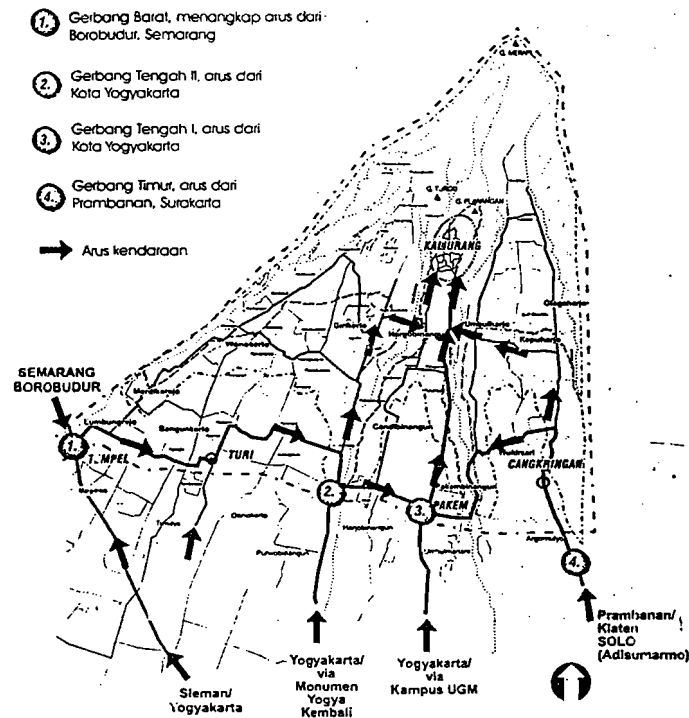
b) Pencapaian

Pencapaian dapat ditempuh dengan melalui tiga arah, yaitu :

- a) Arah barat : Kab. Magelang - Kec. Turi - Desa Hargobinangun - Kaliurang.
- b) Arah selatan : Yogyakarta - Kecamatan Ngaglik - Kecamatan Pakem - Desa Hargobinangun - Kaliurang.

- c) Arah timur : Kab. Klaten - Kecamatan Cangkringan - Kecamatan Ngemplak - Kecamatan Pakem - Desa Hargobinangun - Kaliurang.

Gambar 2.3: Peta letak wilayah & pencapaian ke Kaliurang.



Sumber : Penyusunan Rencana Induk Pengembangan Pariwisata Kawasan Kaliurang, DIPARDA Kab. Sleman, Desember 1997.

2.3.1.2. Faktor Pendukung Kawasan Kaliurang

Faktor-faktor yang mendukung kawasan Kaliurang sebagai obyek rekreasi dan wisata, khususnya dalam hal sarana dan prasarana antara lain¹⁴ :

a) Fasilitas Akomodasi

Fasilitas akomodasi di kawasan Kaliurang sangat beraneka ragam serta mempunyai tingkat kelengkapan yang bervariasi. Dilihat dari jenisnya, fasilitas yang ada meliputi penginapan, losmen, restoran dan warung.

b) Jaringan Jalan

Hampir semua jalan di kawasan Kaliurang merupakan jalan aspal dan merupakan sarana penghubung bagi kegiatan wisata atau kegiatan lain yang berkaitan dengan pariwisata disamping digunakan oleh penduduk setempat.

¹⁴ Sidoro Hanggono, 94340065/TA/UJII/2000, *Vulkano World* di Yogyakarta, hal II-25.

c) Angkutan Wisata

Angkutan wisata yang melayani rute menuju Kaliurang dibagi menjadi angkutan umum berupa bis Baker dan mini bus serta angkutan khusus wisata.

d) Jaringan Air

Penyediaan air bersih kawasan Kaliurang sampai saat ini masih memanfaatkan jaringan pipa air yang berasal dari sumber air *umbul manten* di Telaga Nirmala dan dari Cek Dam Plunyon, Kali Kuning. Distribusi air ini sudah menjangkau sebagian besar kawasan, sedangkan kawasan yang belum terjangkau dibuat tandon-tandon air di wilayah terdekat. Jaringan pembuangan air limbah kawasan dilakukan dengan membuat sumur-sumur resapan yang dilakukan swadaya oleh masyarakat.

e) Jaringan Listrik dan Telekomunikasi

Jaringan listrik dan telekomunikasi untuk Kaliurang ini penyebarannya sudah cukup merata sampai dengan pelosok dusun. Untuk jaringan telekomunikasi khususnya telepon, wilayah yang sudah terlayani terutama pada wilayah kota Kaliurang dan sekitar obyek-obyek tujuan wisata.

2.3.1.3. Potensi Kawasan Kaliurang

a) Potensi Obyek Wisata

Keunikan kawasan Kaliurang didukung oleh berbagai faktor, diantaranya adalah kesejukan udara, keragaman flora dan fauna, serta pemandangan kepuncak Merapi. Jika dilihat dari variasi obyek atau atraksi wisata yang ditampilkan, Kaliurang memiliki obyek wisata alami dan wisata budaya disamping atraksi lain yang memperkuat daya tariknya.

b) Potensi Budaya

Masyarakat sekitar lereng gunung Merapi dalam kehidupannya masih terdapat beberapa kepercayaan akan hal-hal diluar pemikiran rasional. Kepercayaan ini melahirkan berbagai aktivitas budaya seperti upacara ritual yang disebut selamatan. Selamatan rutin yang langsung berkaitan dengan gunung Merapi adalah selamatan sedekah gunung, selamatan ternak, selamatan labuhan dan lain-lain¹⁵.

¹⁵ Triyoga, Lucas. S, Manusia Jawa & Gunung Merapi ; Persepsi & Sistem Kepercayaannya, Gadjah Mada Universiti Press, Yogyakarta, 1991, dikutip dari Wawan Misbahul Anwar, TA/UGM/1999.

2.3.2. Rencana Pengembangan Kawasan Kaliurang

Dari rencana detail pengembangan kawasan Kaliurang oleh P4N-UGM 1995, telah dihasilkan pembagaaian kawasan Kaliurang menjadi zona-zona sebagai berikut¹⁶:

- Zona Wisata Alam : Hutan wisata Plawangan, Telogo Putri, Telogo Nirmolo.
- Zona Wisata Agro : Daerah sebaran kurang lebih 250 meter sepanjang tepi sungai Boyong sampai 25 kilometer dari Telogo Nirmolo ke selatan.
- Zona Wisata Sejarah : Kraton Ngeksigondo, Pesanggrahan Kraton dan taman rekreasi.
- Zona Wisata Budaya : sebelah selatan kompleks Wara dan zona penginapan dan pemukiman, tetap mempertahankan kondisi yang ada sekarang, dengan tingkat pengembangan yang harus dibatasi.

2.3.2.1. Pembagian Kawasan dalam Zonasi

Penentuan zonasi bertujuan untuk memberi keragaman kualitas pengalaman kunjungan bagi wisatawan dan juga untuk mengantisipasi bahaya letusan gunung Merapi serta untuk melindungi sumber-sumber daya alam yang ada disekitar kota Kaliurang. Berdasarkan pertimbangan diatas maka kota Kaliurang dibagi menjadi enam (6) zona yang meliputi¹⁷ :

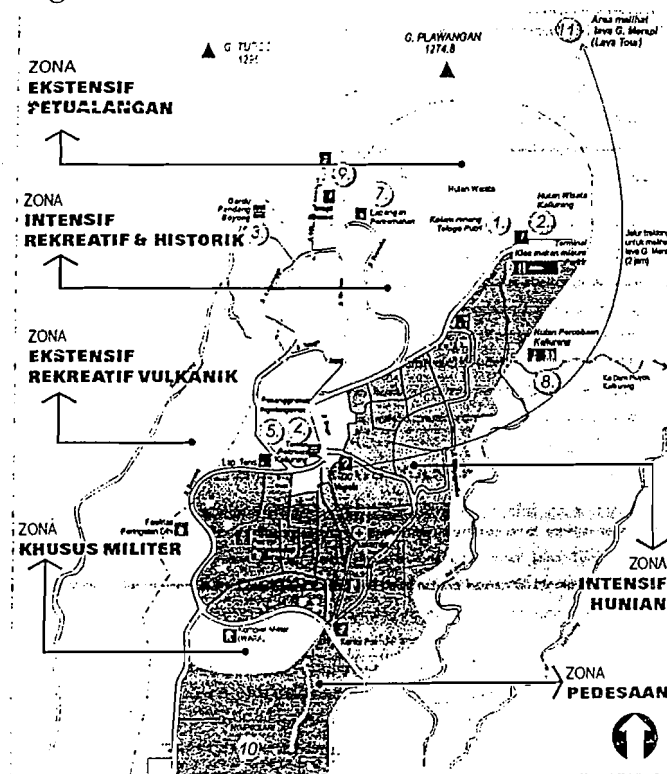
- a) Zona Ekstensif Bahaya ; wilayah ini termasuk *daerah terlarang* yang sewaktu-waktu dapat dilanda awan panas, pengembangan apapun tidak diperkenankan dibangun kecuali jalur setapak, kunjungan sangat terbatas dengan pemantauan dan ijin yang berwenang dan dengan peraturan yang ketat pula.
- b) Zona Ekstensif Rekreatif - Vulkanik ; termasuk dalam *daerah terlarang* namun pengembangan agak lebih longgar dibandingkan dengan zona ekstensif bahaya namun untuk kegiatan tinggal inap tetap tidak diperkenankan.
- c) Zona Intensif Rekreatif dan Historik ; dalam *daerah bahaya I* dimana tingkat pengembangannya lebih tinggi dan fasilitas tinggal inap diperbolehkan, namun tetap memperhatikan konsep preservasi dan konservasi terhadap bangunan

¹⁶ Studi Pengembangan Kawasan Wisata Kaliurang Kabupaten Sleman, Depparpostel DIY, 1996/1997.

¹⁷ Penyusunan Rencana Induk Pengembangan Pariwisata Kawasan Kaliurang, DIPARDA Kab. Sleman, Desember 1997.

- bersejarah dan pengutamakan fungsi taman kota dan kegiatan yang bersifat masal merupakan pusat kawasan.
- d) Zona Intensif Hunian : terletak disektor timur dan selatan kota, mencakup lokasi pemukiman penduduk asli kota Kaliurang, Telaga Putri, Hutan Wisata Kaliurang dan kantor-kantor pemerintahan dan pelayanan umum serta bangunan ibadah. Zona ini termasuk dalam *daerah bahaya I* dan relatif aman sehingga dimungkinkan pembangunan berskala tinggi.
 - e) Zona Khusus Militer ; zona ini berfungsi sebagai kompleks militer yang berada disebelah selatan Kaliurang yang berhadapan dengan Jalan Boyong dan tidak dimanfaatkan secara langsung untuk kegiatan wisata namun tetap dipertahankan sebagai kawasan militer yang keberadaanya sewaktu-waktu dapat ikut berperan saat terjadi letusan.
 - f) Zona Pedesaan ; mencakup wilayah dusun Ngipiksari yang masuh memiliki kondisi alam asli. Pengembangan fasilitas tinggal inap diharapkan dapat menyesuaikan dengan kondisi alam dan bangunan setempat.

Gambar 2.4: Pembagian kawasan dalam zonasi.

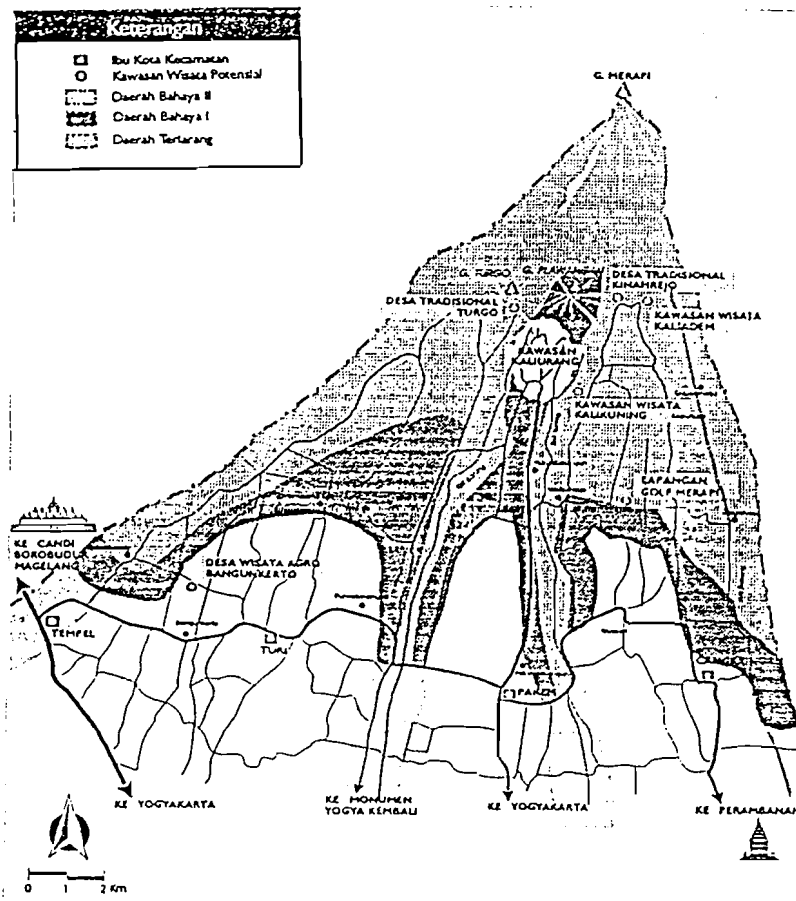


Sumber : Penyusunan Rencana Induk Pengembangan Pariwisata Kawasan Kaliurang, DIPARDA Kab. Sleman, Desember 1997.

Dalam peta daerah bahaya letusan yang ditetapkan oleh Kantor Direktorat Vulkanologi maka kota Kaliurang terletak pada 2 daerah bahaya ;

- Daerah terlarang ;
Adalah daerah yang dekat dengan sumber bahaya dan sewaktu-waktu daerah tersebut dapat terlanda awan panas dan harus dikosongkan secara tetap yang wilayahnya meliputi utara hutan wisata Kaliurang, sempadan sungai Boyong dan Kalikuning.
- Daerah bahaya I ;
Yaitu daerah yang letaknya berbahaya berdasarkan letusan yang lampau, meskipun kecil terkena awan panas, namun selama letusan memuncak daerah ini dapat dilanda bom gunung api yang masih membara.

Gambar 2.5 : Peta daerah bahaya Merapi.



Sumber : Rencana Detail Pengembangan Kawasan Kaliurang, 1995.

2.3.2.2. Peraturan Fisik Bangunan

Selain peraturan dari pemerintah dan zona bahaya Merapi sebagai bahan pertimbangan perencanaan pembangunan peraturan yang harus ditaati adalah ;

- a) Batas luas area maksimal 20% untuk gedung dan 30% untuk prasarana.
- b) Luas kavling minimal 1000 m².
- c) Garis sempadan sesuai dengan lebar jalan.
- d) Garis bebas halaman belakang minimal 10 meter dan samping minimal 5 meter.
- e) Building Coverge (luas dasar bangunan) 20% dari luas areal dibelakang garis sempadan.
- f) Pagar halaman tidak boleh lebih tinggi dari 80 cm dan tidak boleh tertutup agar terjadi kesatuan ruang antar bangunan yang ada.

2.4. Tinjauan Umum tentang Citra Bangunan

Dalam pembicaraan arsitektur kita tidak bisa melepaskan diri dari pembahasan masalah guna dan citra. Citra yang merupakan jiwa dari suatu bentuk arsitektur dan guna yang menunjuk pada keuntungan, pemanfaatan yang diperoleh tidak dapat saling dipertukarkan. Citra mengungkapkan pesan pikiran khusus maupun filosofis yang akan disampaikan baik oleh perancang, pengguna maupun pemilik bangunan, sedangkan guna menyiratkan suatu fungsi fisik wadah yang akan menampung kegiatan/aktivitas pemakai.

Walaupun citra sebetulnya hanya menunjukkan suatu gambaran, image, suatu kesan penghayatan yang ditangkap seseorang¹⁸. Namun demikian citra bukan merupakan sesuatu yang teraba dan hanya dapat dirasakan, untuk dapat memahami citra bangunan atau bentuk arsitektur, pengalaman rohani dan wawasan ilmu pengetahuan pengamat sangat menentukan keberhasilannya, sehingga bangunan merupakan suatu bentuk komunikasi dan seperti bahasa, mereka memiliki kosakata dan sintaksis¹⁹.

Dalam kaitannya dengan menampilkan citra atau image yang akan disampaikan bangunan maka *bentuk* adalah salah satu bahasa arsitektur yang mampu mengkomunikasikannya, sebab bentuklah yang terlebih dahulu dan langsung tampak

¹⁸ Y.B. Mangunwijaya, *Wastu Citra*, 1988.

¹⁹ *Pengantar Arsitektur*, 1979.

oleh mata yang kemudian dianalisa didalam otak kita untuk dapat dimengerti. Seperti yang kita ketahui, bahasa terdiri atas simbol-simbol yang merupakan kata-kata, kalimat-kalimat, gerakan-gerakan yang mengandung arti, mimik dan apa saja yang dapat digunakan untuk berkomunikasi. Dalam bahasa arsitektur yang digunakan untuk berkomunikasi adalah bentuk, bentuk keseluruhan, dalam hal ini adalah bangunan-bangunan²⁰. Dan bentuk-bentuk yang merupakan simbolisme dari gunung maupun yang mengarah (berorientasi) terhadap bentuk gunung akan memberikan gambaran bentuk itu sendiri dan fungsi didalamnya.

Bangunan-bangunan itu sendiri terwujud dari gabungan bagian-bagian bentuk (seperti; pintu, jendela, tiang, tangga, atap dan sebagainya) dan mengandung unsur lain (seperti; skala, proporsi, irama dan tekstur) yang memang terdapat pada bentuk itu sendiri, baik pada bagian bentuk atau pada bentuk secara keseluruhan.

2.4.1. Faktor-faktor yang mempengaruhi bentuk bangunan

2.4.1.1. Bentuk

Bentuk merupakan sarana komunikasi yang paling efektif dan paling banyak variasi, kesan dan pesan yang dapat disampaikan dari unsur bentuk maupun bentuk tiga dimensional. Dan bentuk bangunan merupakan ciri utama yang menunjukkan suatu ruang, yang ditentukan oleh rupa dan hubungannya antara bidang-bidang yang menjelaskan batas-batas ruang tersebut.

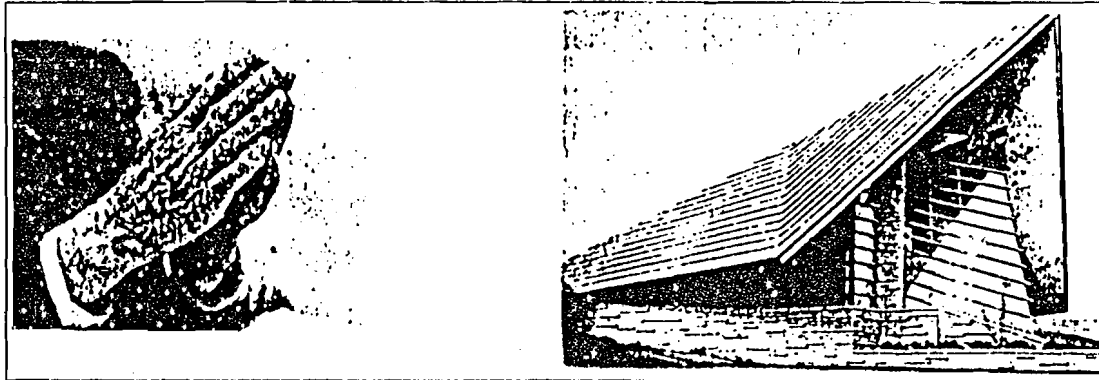
Ada tiga hal yang sering dipandang sebagai dasar tercapainya bentuk yaitu fungsi, simbolisme dan konstruksi. Dalam arsitektur, fungsi, konstruksi dan bentuk adalah faktor yang mempunyai signifikansi sama dan bersama-sama membentuk arsitektur. Walaupun fungsi dikatakan sebagai kriteria utama perancangan bentuk namun fungsi bukanlah faktor yang paling mutlak sebagai penentu bentuk²¹.

Sedangkan kebutuhan akan identitas ditampilkan secara gamblang atau dengan simbol-simbol. Simbol-simbol yang berasal dari masyarakat, kelompok atau oleh si perancang sendiri. Simbol dapat disampaikan kepada masyarakat dengan perantara bentuk-bentuk yang selanjutnya dipersepsikan sendiri oleh pengamat.

²⁰ Peran, Kesan dan Pesan Bentuk-bentuk Arsitektur.

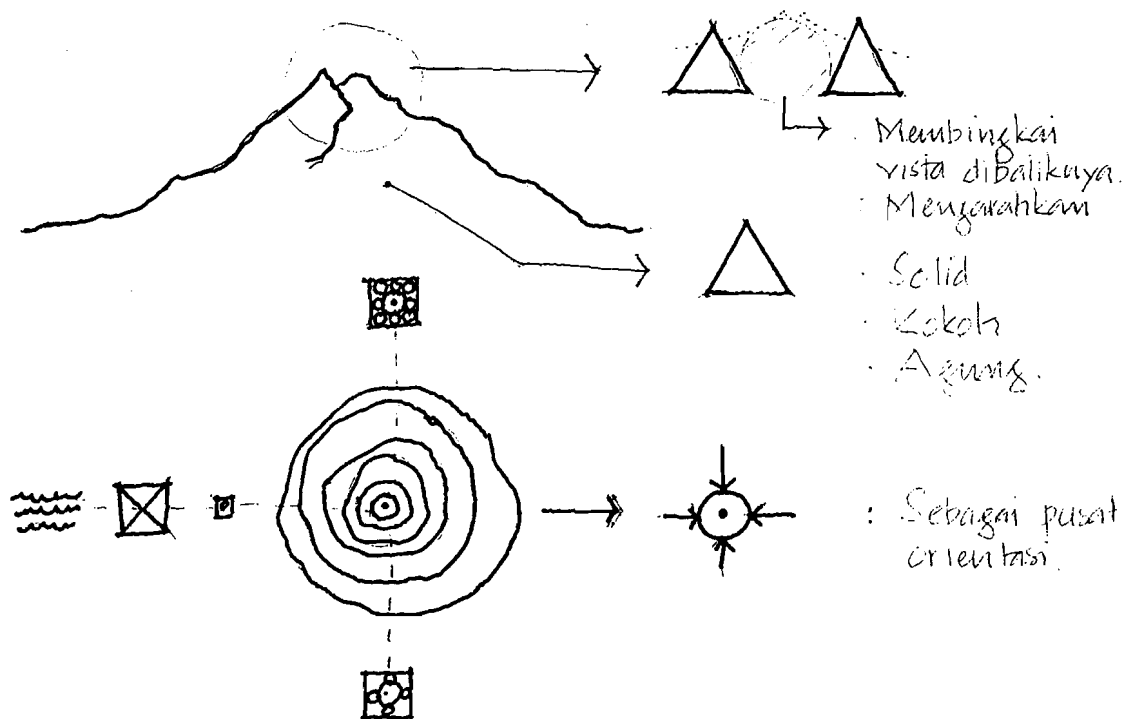
²¹ Ibid.

Gambar 2.6 : Bangunan gereja F.L. Wright, analogi tangan sebagai bentuk atap.



Sumber : Wastu Citra

Gambar 2.7: Bentuk/symbol dari karakter gunung.



Sumber : Pemikiran

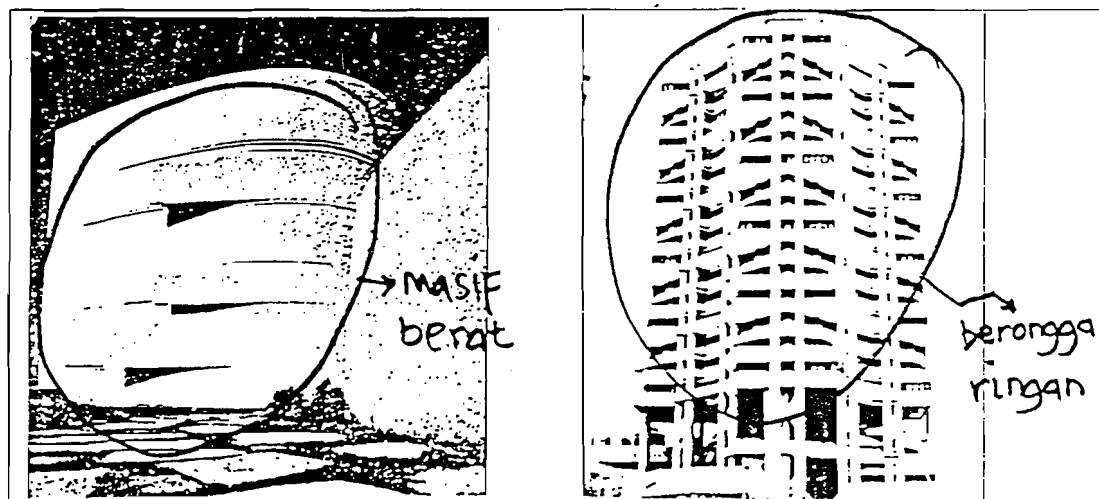
Bentuk dalam arsitektur dapat berupa bentuk massa bangunan, bentuk komponen bangunan seperti detail-detail kolom, bentuk tangga, bidang atap dan sebagainya, dari bentuk variasi bentuk-bentuk yang ada dapat dipertimbangkan konsep bentuk yang sesuai dengan ungkapan yang ingin disampaikan, dan struktur;

2.4.1.2. Tampak bangunan

Tampak bangunan atau fasade adalah elemen arsitektur paling esensial yang sanggup mengkomunikasikan fungsi dan arti bangunan²², atau fasade juga digunakan untuk mewakili pengungkapan pesan yang ingin disampaikan bangunan mengingat fasade merupakan bagian paling pertama bangunan yang dilihat dan dihadapi saat seseorang akan memasuki bangunan. Unsur-unsur pembentuk fasade diantaranya adalah bentuk dan posisi entrance, komposisi dan tekstur bidang fasade, bahan bangunan, bentuk elemen struktural. Sehingga pengolahan pola bukaan dan tekstur/karakter permukaan suatu bentuk akan menciptakan fasade yang mempengaruhi bobot visual suatu bentuk yang akan mengungkapkan karakter gunung melalui pendekatan ke tekstur gunung.

Kesan tingkat kemasifan dan bobot visual suatu massa dapat tercipta oleh adanya bukaan-bukaan cahaya/ventilasi bersama-sama dengan tekstur dan warna material bangunan²³. Warna permukaan bersama-sama dengan tekstur dapat mempengaruhi ketegasan wujud maupun bobot visual serta skala suatu bidang permukaan. Kesan masif dan solid dapat dituangkan sebagai simbolisme karakter gunung dan bukaan-bukaan yang memberikan arah dan arti tertentu terhadap ruang tersebut. Dengan pengolahan perubahan pola permukaan (bukaan-bukaan) diharapkan akan mengungkapkan kesan ataupun orientasi yang akan disampaikan perencana.

Gambar 2.8: Contoh tekstur dan pola permukaan yang mempengaruhi bobot visual suatu bangunan.



²² Rob Krier, *Architectural Composition*, 1988.

²³ *Arsitektur, Bentuk Ruang & Susunannya*.

Tekstur adalah karakter permukaan suatu bentuk yang mempengaruhi baik perasaan kita waktu menyentuh maupun kualitas pementulan cahaya menimpa permukaan bentuk tersebut.

Material bangunan memiliki karakter alamiah masing-masing dan karakter dasar material ini masih dapat berubah-ubah, dipengaruhi oleh bentuk penyelesaiannya. Dengan demikian ekspresi suatu material secara langsung akan dapat membangkitkan persepsi tentang bagaimana ia diselesaikan dan menimbulkan asosiasi dan kesan tertentu. Material-material gunung seperti batu-batuan hasil aktivitas vulkanik yang memiliki nilai-nilai tertentu seperti endapan vulkanik tua yang terdiri dari breksi vulkanik, aglomerat dan lava andesit yang umumnya mempunyai sifat kompak dan keras (solid) akan menjadi pembentuk tekstur suatu bidang sehingga akan mengungkapkan kesan ruang atau bentuk yang direncanakan, dengan menggabungkannya bersama material bangunan lain. Selain itu material-material vulkanik (batu-batuan) yang memiliki nilai tertentu akan menjadi objek yang akan dipamerkan.

2.4.1.3. Elemen tapak

Elemen-elemen alami pada tapak (lereng gunung) seperti batu, tanaman (cemara/pinus), kontur muka tanah, air akan menjadi pertimbangan dalam merencanakan lansekap yang dapat memunculkan kesan dekat dengan alam pegunungan, dengan salah satunya melalui pengolahan unsur-unsur vegetasi yang dapat dimanfaatkan sebagai estetika/keindahan, fungsi arsitektur atau kontrol lingkungan (secara teknik). Selain tujuan diatas penataan lansekap melalui elemen-elemen tapak tersebut juga bertujuan sebagai pendukung tatanan massa yang akan menggungkapkan nilai-nilai historis (sumbu imajiner).

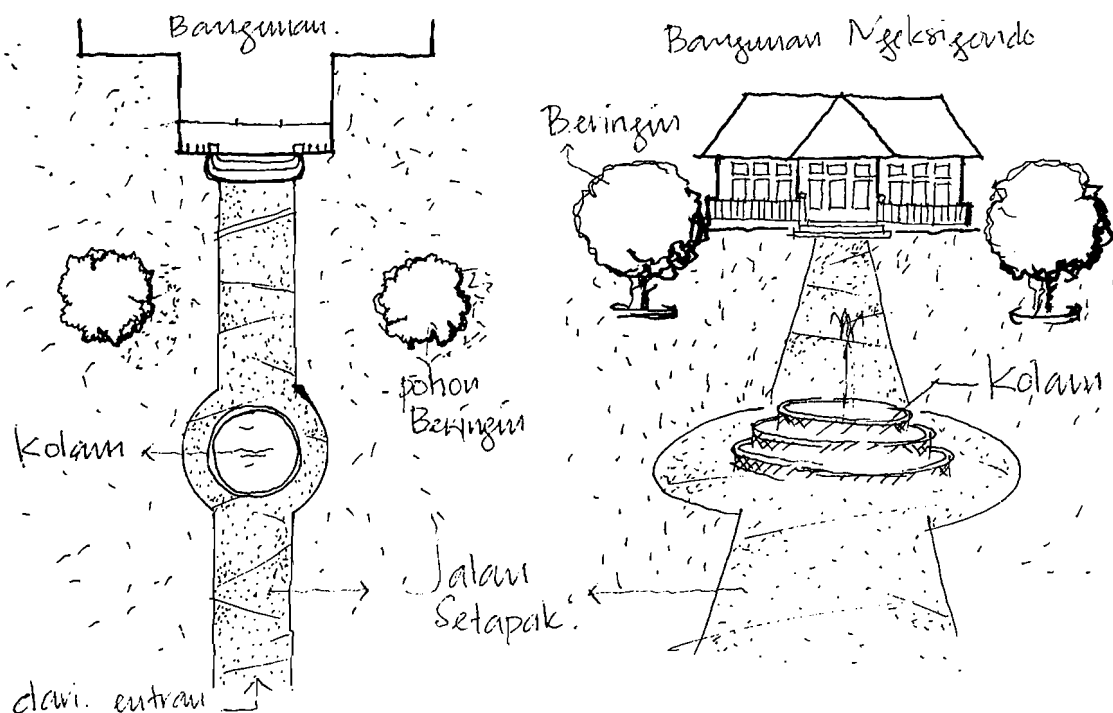
Pendekatan perencanaan lansekap ini akan melihat pada prinsip-prinsip/pola penataan lansekap bangunan Pesanggrahan Ngeksigondo yang dinilai mempunyai prinsip yang sama dengan penataan lansekap tradisional Jawa dan mampu menjawab setting tapak pegunungan. Penataan lansekap tersebut tidak hanya menitikberatkan pada bentuk fisik tanamannya saja namun lebih menitik beratkan tanaman yang

berkesinambungan dari masa ke masa telah ditanam dan bersifat lokal, serta faktor makna/symbol dan keterkaitan fungsi setting²⁴.

Jika dilihat dari setting terhadap tapak, orientasi bangunan serta permainan-permainan level lantai, bangunan Pesanggrahan Ngeksigondo memiliki nilai-nilai perencanaan yang sangat beragam. Tanaman yang masih menunjukkan bekas keindahannya ialah yang terletak di bawah halaman pesanggrahan, bersap-sap dan saling dihubungi oleh tangga-tangga. Jenis pohon yang mendominasi halaman dan taman ialah pohon pinus yang sudah tua selain pohon kanthil yang mengingatkan tanaman di halaman kraton, sedangkan didekat kolam di halaman bagian bawah pesanggrahan masih terdapat 2 (dua) pohon beringin yang dipelihara bentuk silindrisnya²⁵.

Dibawah ini memperlihatkan perbandingan visual fungsi fisik atau prinsip penataan tanaman (lansekap) tradisional (Ngeksigondo) dengan lansekap masa kini sebagai pertimbangan perencanaan tapak.

Gambar 2.9: Fungsi fisik tanaman dan perbandingannya dengan lansekap tradisional.

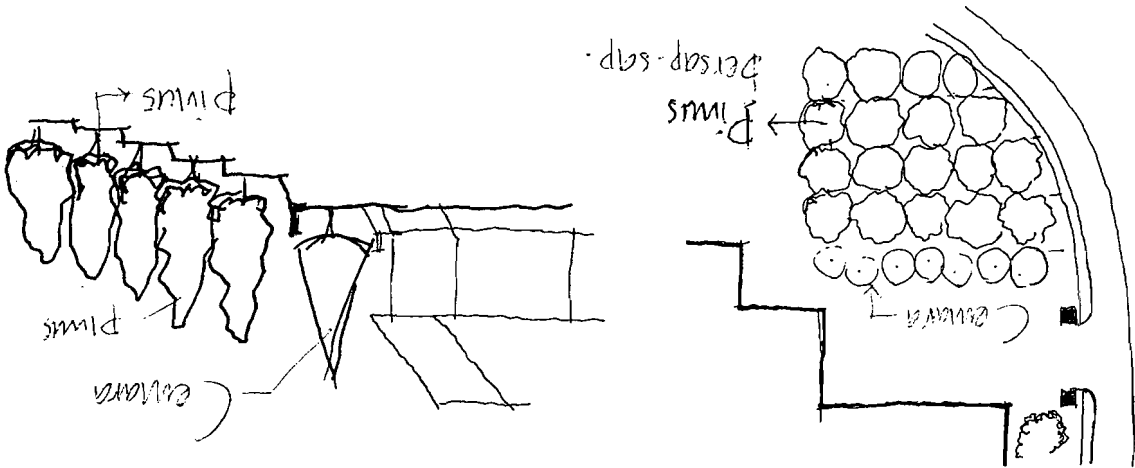


Sumber : Rencana Pengembangan Pesanggrahan Ngeksigondo, Stupa Data.

²⁴ Laretna T. Adishakti, Laporan Penelitian; Makna & Fungsi Taman Dalam Arsitektur Lansekap Tradisional Jawa, 1990.

²⁵ Rencana Pengembangan Pesanggrahan Ngeksigondo, Stupa Data.

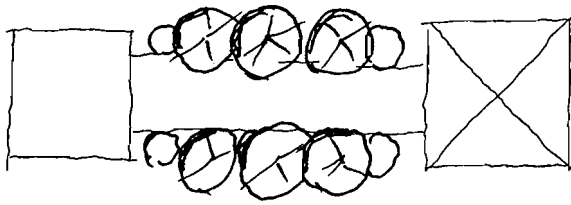
o Menciptakan ruang.



o Kemandirian / Estetika



o Penghubung Ruang.



Sumber : Laporan Penelitian, Makna & Fungsi Taman dalam Arsitektur Tradisional Jawa.

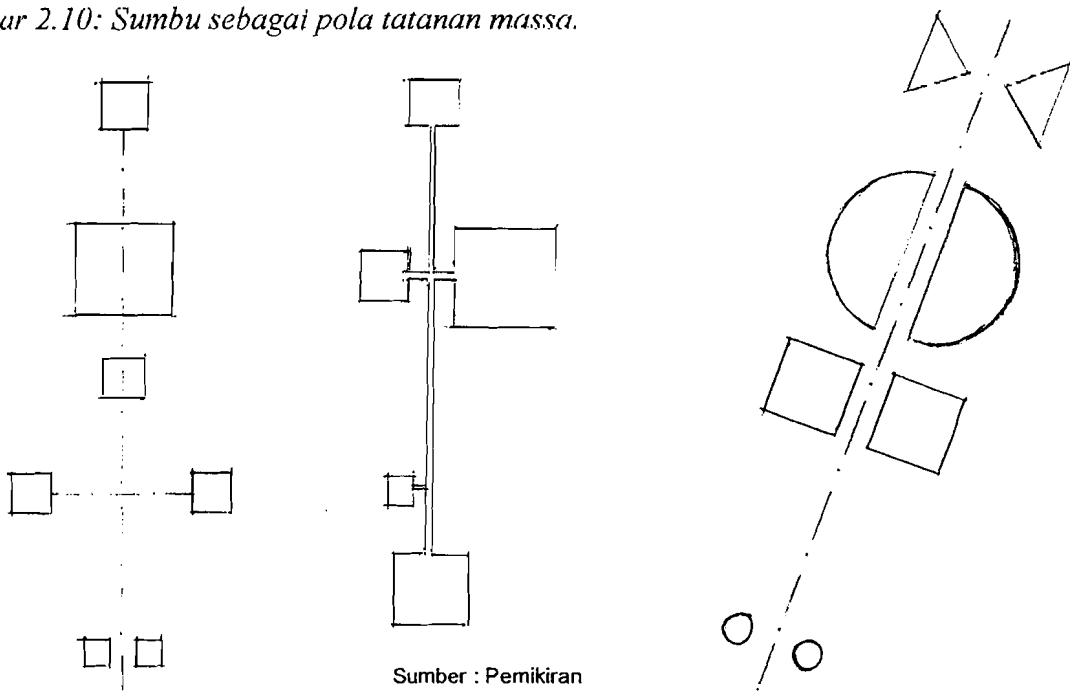
2.4.1.4. Tatanan massa

Pada prinsipnya penataan massanya akan menggunakan sumbu sebagai salah satu sarana yang paling elementer untuk mengorganisir bentuk-bentuk dan ruang-ruang, walaupun berbentuk maya atau tidak tampak, suatu sumbu adalah sesuatu alat yang kuat, menguasai dan mengatur. Dalam hal ini kaitannya dengan penggambaran sumbu imajiner yang akan disampaikan dengan gunung sebagai pusat orientasinya.

Sumbu mempunyai kualitas panjang dan arah yang menimbulkan adanya gerak dan pandangan sepanjang jalannya²⁶. Selain menimbulkan adanya gerak, sumbu juga menghubungkan tatanan bangunan dengan suatu obyek yang akan memperkuat kaitan antara keduanya (memunculkan kesan gaya tarik antara keduanya). Tanda suatu sumbu dapat diperkuat oleh sisi-sisi yang membatasi searah panjangnya, sisi-sisi ini dapat merupakan garis-garis sederhana pada bidang tanah, atau bidang-bidang vertikal yang membentuk suatu ruang linear mirip dengan sumbu.

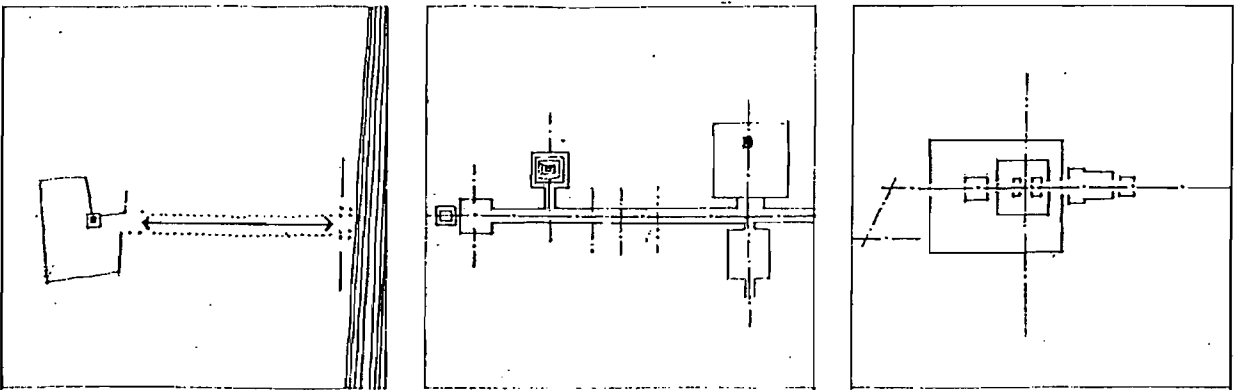
Dan unsur-unsur yang mengakhiri suatu sumbu dikedua ujungnya memberikan dan mendapatkan perhatian visual yang salah satunya dapat berupa bidang-bidang vertikal seperti fasade atau muka bangunan yang simetris menghadap ke suatu hal luas atau ruang terbuka yang serupa, maupun pintu gerbang yang terbuka keluar menghadap ke suatu pemandangan atau vista yang terbentang dihadapannya.

Gambar 2.10: Sumbu sebagai pola tatanan massa.

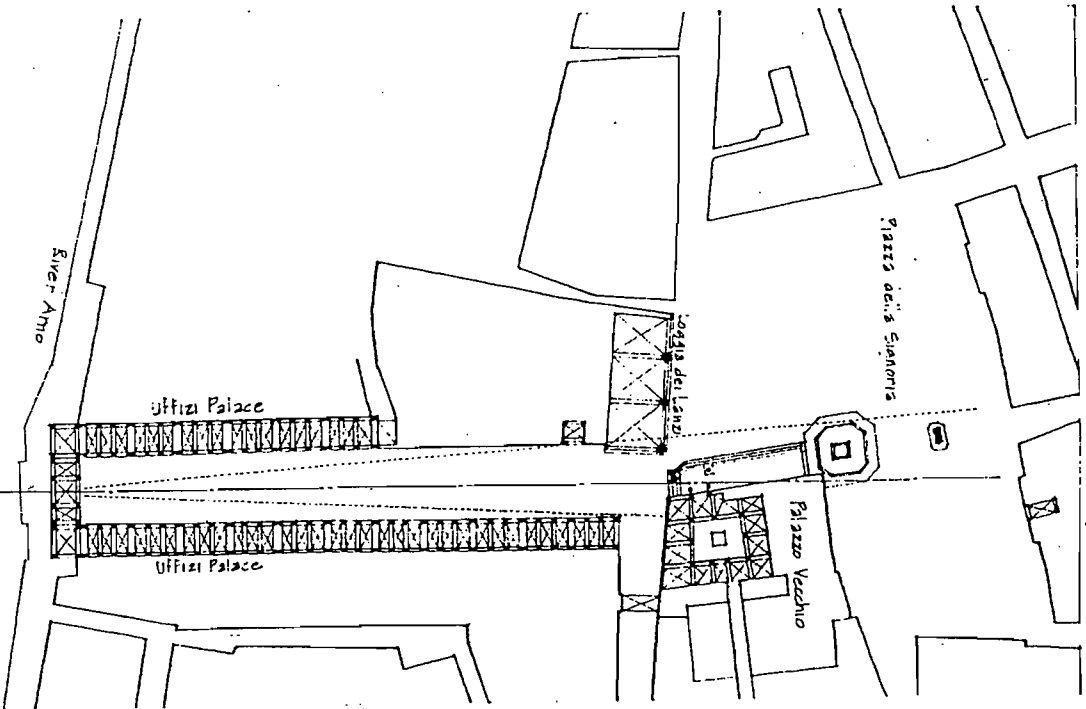


²⁶ Arsitektur Bentuk & Susunannya.

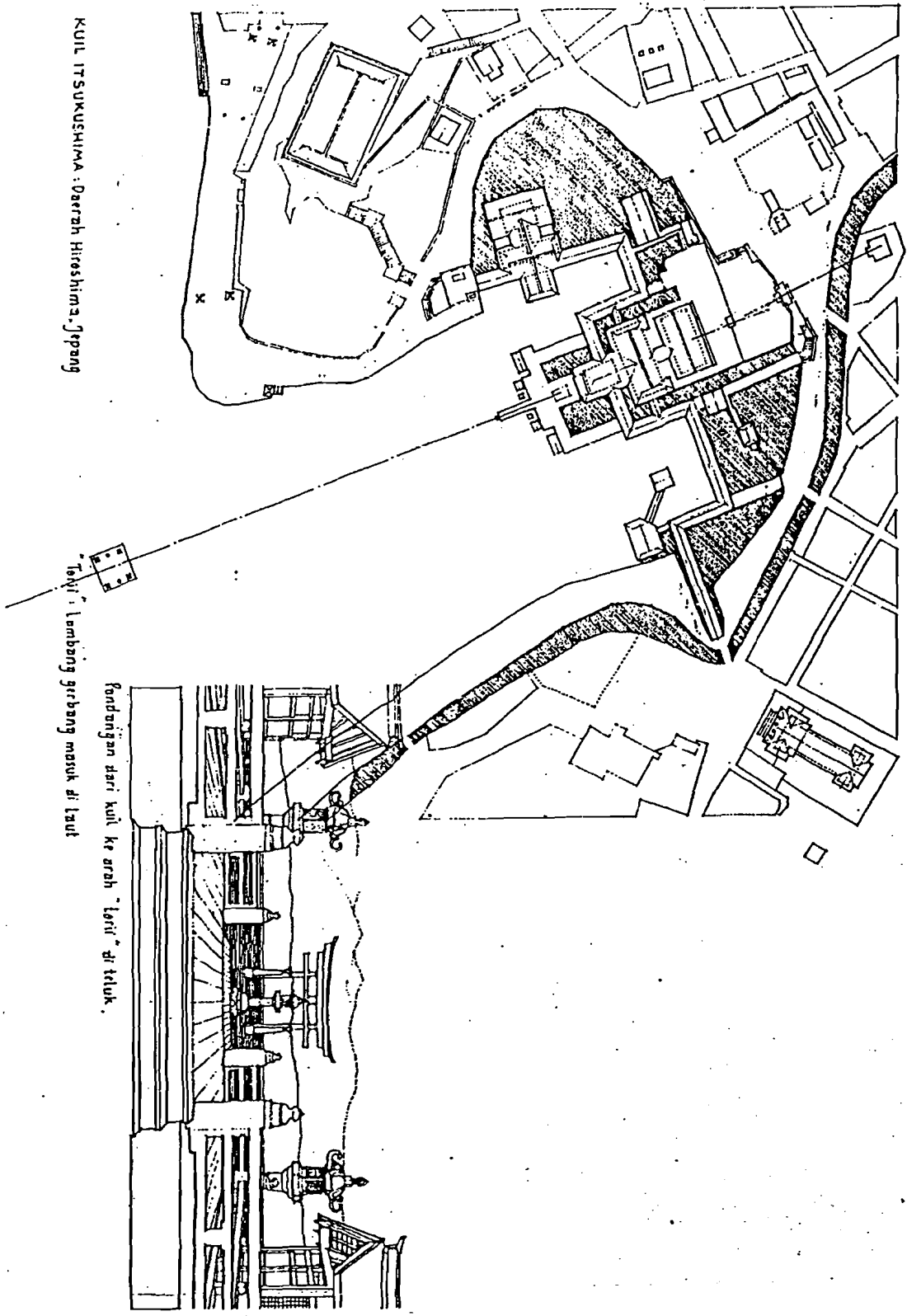
Gambar 2.11: Contoh sumbu sebagai pola tatanan massa.



Ruang sebagai "sumbu yang dikelilingi oleh Istana Uffizi dari Sempai Arno" menentang lengkungan Uffizi ke Palazzo della Signora.



Sumber : Arsitektur Bentuk dan Susunannya.



KUIL ITSUKUSHIMA : Daerah Hiroshima, Jepang

Telir : lambang gerbang masuk di laut

Fondangan dari kuil ke arah "Telir" di teluk.

Sumber : Arsitektur Bentuk dan Susunannya.

BAB III ANALISA

Pendekatan konsep perencanaan dan perancangan Pavilion Pengenalan Budaya Merapi

Pendekatan konsep perencanaan dan perancangan ini akan lebih membahas pada pembentuk *aktivitas/program ruang* yaitu jenis kegiatan, kebutuhan ruang, kapasitas ruang, persyaratan ruang dan organisasi ruang. Serta pendekatan konsep bentuk bangunan akan menganalisa faktor-faktor yang mempengaruhi bentuk untuk mengungkapkan citra bangunan melalui pengolahan elemen tapak, bentuk bangunan (tekstur, material, fasad, struktur) dan tatanan massa. Sedangkan pendekatan konsep utilitas bangunan akan dibahas dalam bab ini sebagai pendukung konsep perencanaan dan perancangan bangunan.

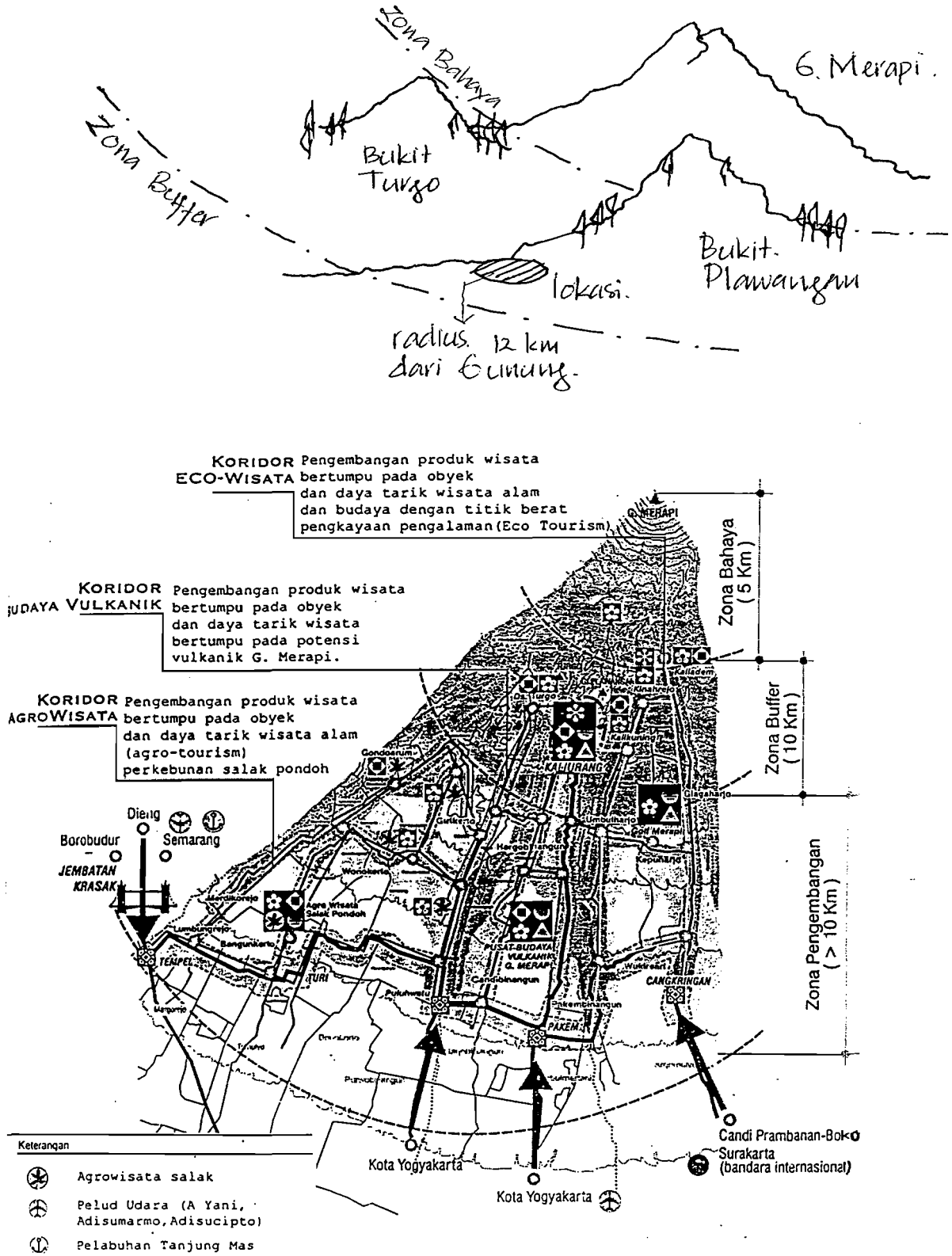
3.1. Pendekatan Tapak

Beberapa kriteria yang perlu diperhatikan dalam pemanfaatan tapak terpilih antara lain :

- Kualitas view kearah puncak hingga kaki gunung, tidak terhalang oleh bangunan atau bukit (Plawangan).
- Kedekatan dengan gunung Merapi, berada dalam radius maksimal ± 15 kilometer dari puncak gunung Merapi.
- Terletak dalam daerah bahaya I.
- Dekat dengan zona rekreatif vulkanik.
- Daya dukung lingkungan (aksesibilitas, infrastruktur).

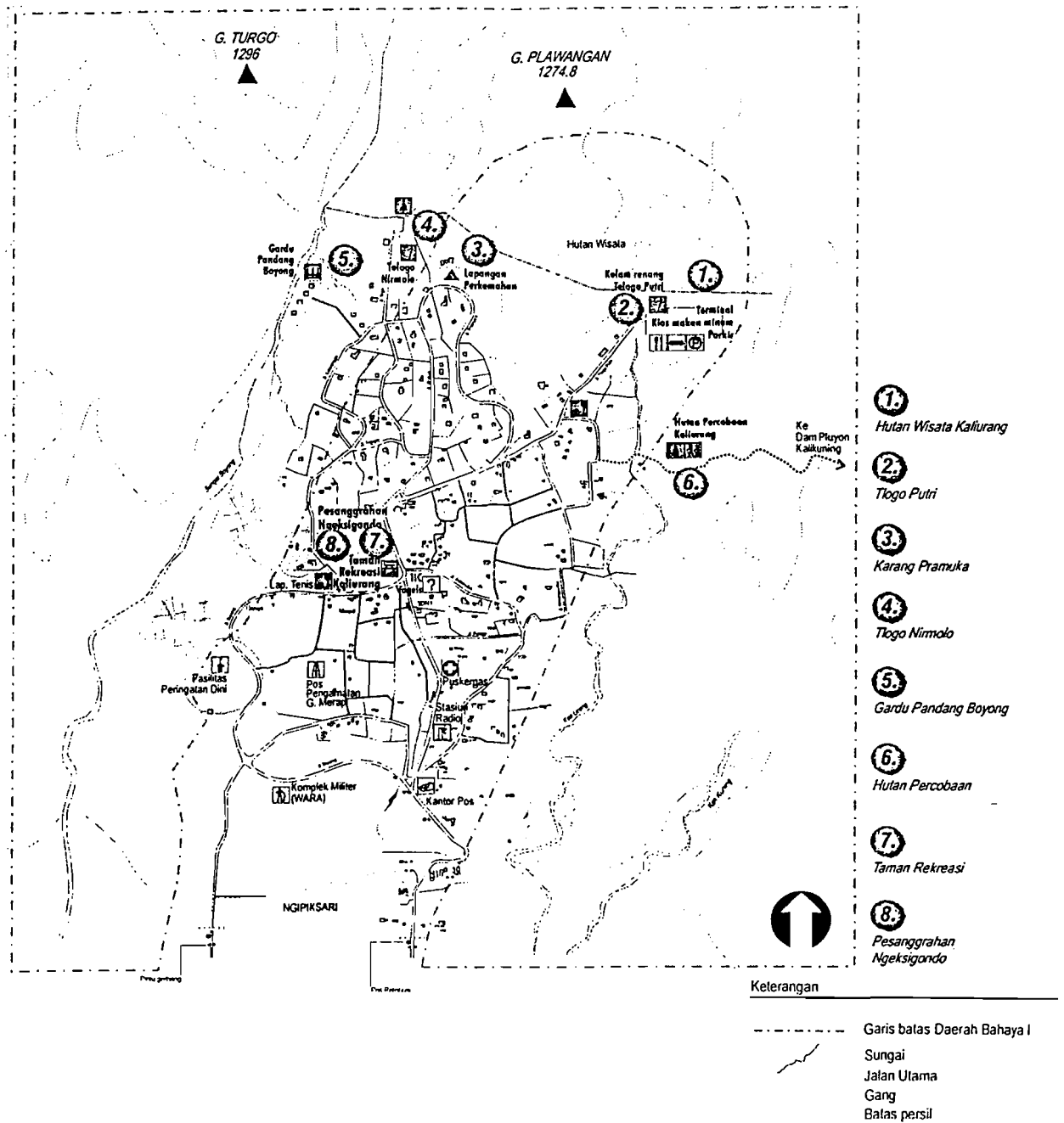
Dari kriteria diatas, dalam kawasan Kaliurang didapat dua alternatif site yang memenuhi kriteria yang antara lain;

Gambar 3.1: Radius kedekatan dengan gunung Merapi.



Sumber: Studi Pengembangan Kawasan Wisata Kaliurang, 1996/1997.

Gambar 3.2: Peta kawasan dan alternatif site.



Sumber: Studi Pengembangan Kawasan Wisata Kaliurang, 1996/1997.

Tabel 3.1: Penilaian pemilihan site

Kriteria	Alternatif tapak 1	Alternatif tapak 2
Kualitas view ke arah gunung Merapi	Dapat dengan jelas terlihat puncak hingga kaki gunung.	Sedikit terhalang oleh badan bukit Plawangan & bangunan.
Jarak dari sempadan sungai Boyong \pm 250m	Lebih dari 250m (dalam zona aman)	Lebih dari 250m (dalam zona aman)
Kedekatan zona rekreasi	Zona ekstensif rekreatif vulkanik & dekat zona wisata budaya	Dekat zona ekstensif rekreatif vulkanik serta dalam zona rekreatif dan historik
Keamanan	Terletak di zona bahaya I	Terletak di zona bahaya I

Sumber: Pemikiran

Dan dari penilaian diatas aspek aksesibilitas, vegetasi serta fasilitas infrastruktur diperhitungkan dan diasumsikan memiliki nilai yang sama. Untuk mendapatkan site yang akan dipilih maka penyebaran objek wisata di kawasan menjadi pertimbangan dan tambahan dari kriteria pemilihan site.

Sehingga dari kriteria-kriteria diatas maka alternatif I ditetapkan sebagai alternatif site terpilih dengan pertimbangan dengan penambahan nilai positif lainnya yaitu kedekatan dengan pintu gerbang dari Jl. Boyong (barat) dan Jl. Kaliurang (timur).

3.1.1. Kondisi site terpilih

Secara umum kawasan Kaliurang beriklim tropis dan profil permukaan tanah berbukit-bukit dengan kemiringan rata-rata 4°. Site terpilih berada di zona wisata ekstensif rekreatif vulkanik disepanjang sempadan sungai boyong dengan pengembangan bangunan kegiatan tinggal inap agak lebih longgar dengan fasilitas pendukung seperti; parkir, jalan setapak, toilet, makan minum dan souvenir. Zona ini memiliki view yang paling baik untuk melihat Merapi maupun lembah sungai Boyong sehingga pengembangan informasi mengenai gunung Merapi sangat tepat. Kedekatan dengan zona wisata budaya (dusun Ngipiksari) yang pengembangannya berbasis pengembangan desa wisata (villege tourism) atau desa tradisional lereng gunung, akan memberi dukungan terhadap bangunan yang mengenalkan budaya Merapi atau justru sebaliknya bangunan ini yang akan mempromosikan potensi-potensi kawasan lereng.

a) Batasan wilayah

Luas tapak terpilih \pm 8500 m² berupa lahan kosong yang merupakan lahan perencanaan pembangunan gelora Kaliurang, dengan batasan ;

- Utara : Museum Ulen Sentanu (museum seni dan budaya Jawa).

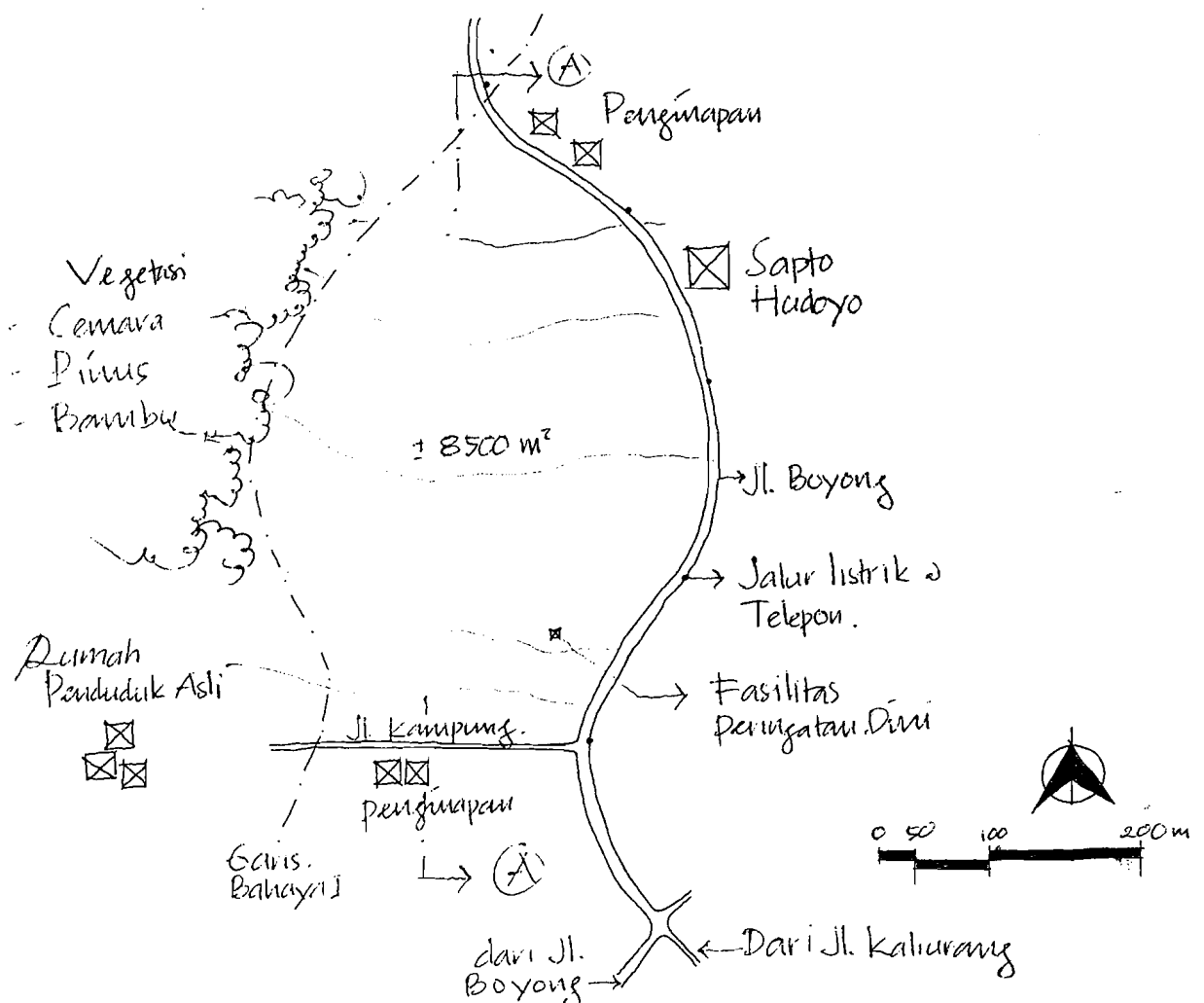
- Selatan : jalan kampung/perumahan (villa).
- Barat : sungai boyong, hutan cemara/pinus dan perumahan penduduk.
- Timur : jalan Boyong dan penginapan-penginapan sepanjang jalan.

b) Kondisi fisik tapak

Kondisi tapak merupakan lahan yang telah dibuka dengan semak-semak menutupi hampir seluruh lahan, beberapa vegetasi berada ditengah tapak dan pohon cemara/pinus berada di tepi lahan. Kemiringan permukaan tanah (slope) sekitar 4° - 5° , kontur terendah kearah jalan dan selatan.

Pencapaian ke lokasi relatif dekat dengan pintu gerbang barat jl. Boyong (via Monumen Jogja Kembali, Turi) maupun pintu gerbang utama jl. Kaliurang.

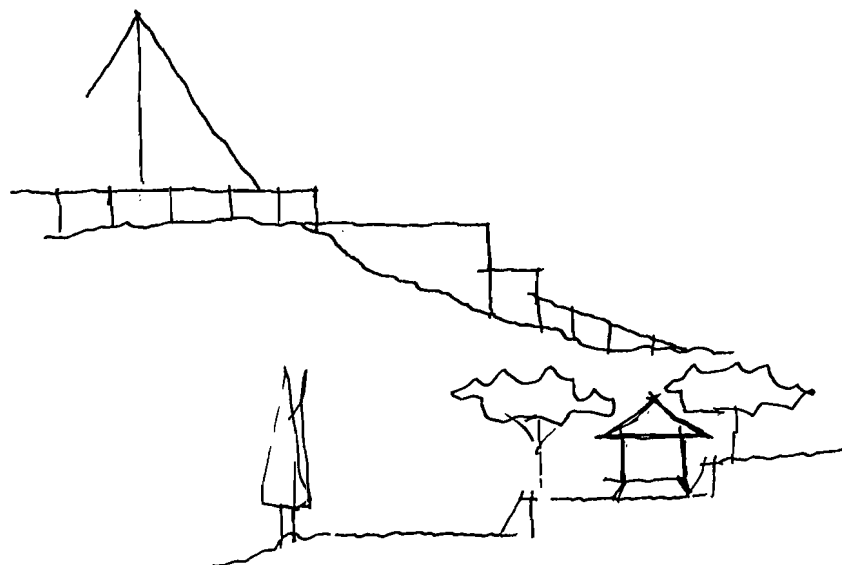
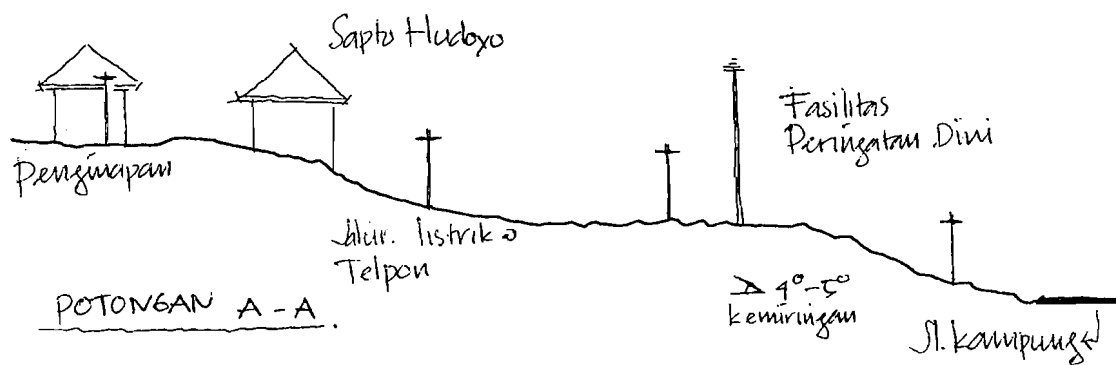
Gambar 3.3: Batas wilayah dan kondisi fisik tapak.



Sumber: Studi Pengembangan Kawasan Wisata Kaliurang dan Survey Lapangan.

Beberapa kondisi fisik site yang mendukung akan dilestarikan maupun diolah untuk mendapatkan kondisi yang sesuai dengan perencanaan. Hal-hal yang perlu diperhatikan untuk diolah adalah perencanaan pola perletakan massa untuk mendapatkan view ke gunung yang tidak terhalang oleh tatanan massa yang lain karena perbedaan level ketinggian kontur muka tanah, penggalian maupun pengurangan dilakukan untuk mendapatkan perbedaan level ketinggian lantai yang diinginkan.

Gambar 3.4: Pengolahan fisik tapak.



3.2. Pendekatan Program Ruang

3.2.1. Kebutuhan ruang

Pendekatan ini dilakukan untuk mengetahui kebutuhan jenis ruang dan pelaku didalamnya dengan asumsi logis, studi banding dengan perencanaan ruang yang sejenis dan literatur dari jenis-jenis kegiatan yang telah direncanakan (tugas akhir; Museum Vulkanologi dan Volcano World).

Tabel 3.2: Jenis kegiatan dan kebutuhan ruang yang direncanakan.

Kelompok kegiatan	Jenis ruang
<i>Kegiatan rekreasi</i>	
R. Pamer Audiovisual Animasi (menampilkan foto dan gambar-gambar dengan sistem komputerisasi)	<ul style="list-style-type: none"> - r. pameran (foto & gambar) - r. pameran (replika material vulkanik) - r. operator - r. staff
R. Video Interaktif (pemutaran film)	<ul style="list-style-type: none"> - bioskop - r. proyektor - r. staff - kafetaria
R. Informasi Interaktif (menampilkan informasi yang langsung diakses melalui sistem komputerisasi)	<ul style="list-style-type: none"> - r. informasi multimedia - r. operator - r. staff
Panggung Terbuka (atraksi pentas seni)	<ul style="list-style-type: none"> - panggung - r. duduk (penonton) - r. rias - r. ganti
<i>Kegiatan pengelolaan/administrasi</i>	<ul style="list-style-type: none"> - r. pimpinan - r. sekretariat - r. administrasi - r. rapat - r. tamu
<i>Kegiatan pendukung</i>	<ul style="list-style-type: none"> - r. perpustakaan - r. diskusi/ceramah - r. informasi
<i>Kegiatan pemunjang</i>	<ul style="list-style-type: none"> - restoran - plaza - mushola - r. monitoring bahaya gunung - souvenir shop - lavatori - pos keamanan

Sumber: Pemikiran

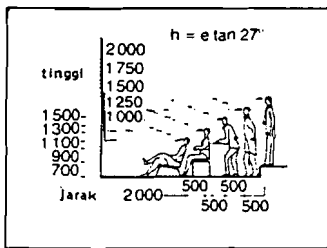
3.2.2. Persyaratan ruang

Yaitu untuk mengetahui standar ruang-ruang yang dipandang mempunyai kompleksitas permasalahan perencanaan ruang, yang selanjutnya sebagai bahan

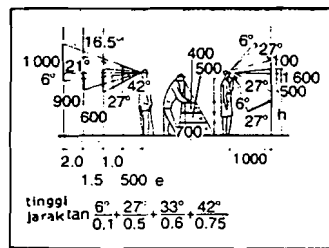
pertimbangan dalam merencanakan besaran, karakter ruang yang ingin ditampilkan maupun pengaturan elemen-elemen didalamnya.

Untuk ruang pameran audio visual mempunyai prinsip yang sama dalam penyajian objeknya dengan standar perencanaan museum/gallery (architects data). Yang mana dimaksudkan untuk menciptakan kenyamanan visual dan sebagai pertimbangan jarak pandang, pengaturan ruang dan pola sirkulasi pada bangunan yang direncanakan.

Gambar 3.5: Prinsip penyajian objek.



7 Ukuran tinggi & jarak utk daerah pandangan



8 Ukuran dan jarak

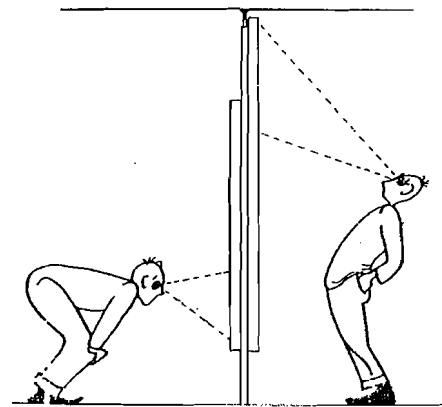
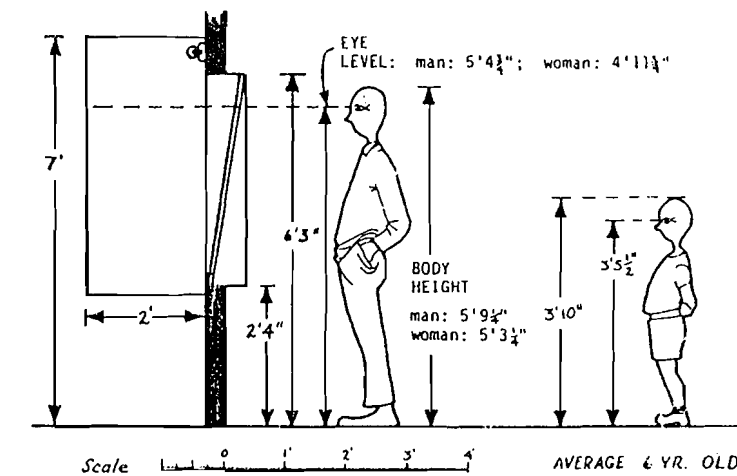


Fig. 5 Difficulties encountered in viewing details more than 3 ft below or 1 ft above one's eye level.



Measurements of adult and six-year-old visitors in relation to cases.

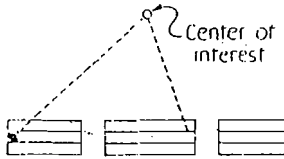


Pada ruang video interaktif dan ruang pertunjukan, lebar bangku, sirkulasi, pengaturan tempat duduk dan diagram ruang proyektor pada prinsipnya seperti di bawah ini;

Gambar 3.6: Standar luasan ruang dan aktivitas pertunjukan.

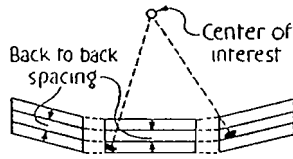
MINIMUM SPACINGS FOR VARYING FLOOR CONDITIONS

Based on stock sizes with 5/4" pitch back



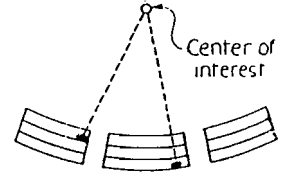
STRAIGHT ROWS

Uncomfortable for spectators at side, unequal stress on seats and backs



STRAIGHT, CANTED SIDE-BANKS

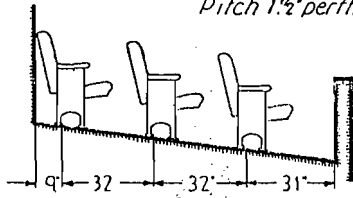
Same defects as straight rows though to less degree. Note that rows do not line up. Steps if required in aisles will be unsafe



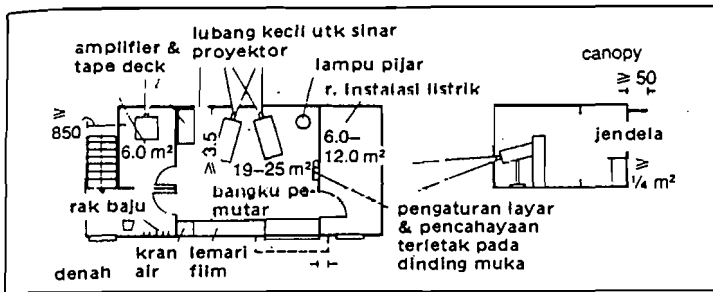
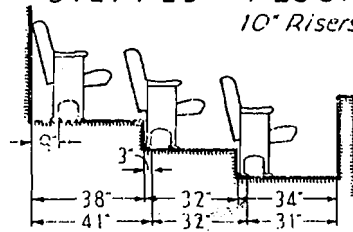
CURVED ROWS

Recommended for comfort, ease of vision and safety

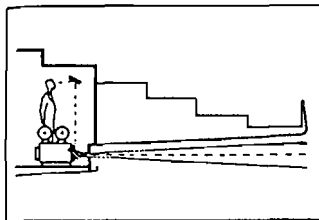
INCLINED FLOOR
Pitch 1 1/2" per ft.



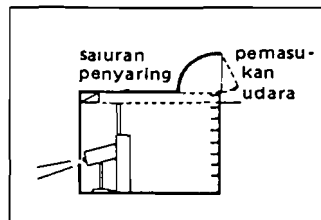
STEPPED FLOOR
10" Risers



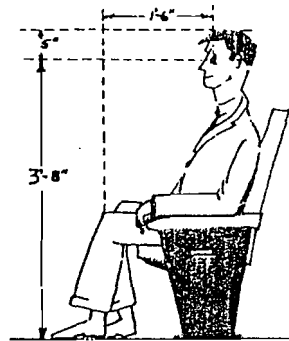
2 Diagram r. proyektor; Jika jendela diatur letaknya sehingga cahaya dari luar tdk dpt mengenai layar (a) denah (b) penampang



3 Ruang proyektor terletak pada struktur galeri, pengamatannya dilakukan melalui pantulan cermin; dan utk film 35 mm diproyeksikan juga melalui cermin



4 Ruang proyektor dlm dgn ventilasi mekanis



(c)

Fig. 20 (a) Maximum tolerable upward sight line angle for motion pictures. (b) Maximum angle determines location of closest seats. (c) Basic dimensions for plotting floor slope.

3.2.3. Besaran ruang

Dari faktor-faktor tersebut diatas akan menjadi acuan kisaran besaran ruang yang direncanakan, dan tidak akan mengikat atau dapat disesuaikan seperlunya dengan keadaan. Selain itu pertimbangan asumsi standar luasan/orang yang telah dipakai pada perencanaan ruang dengan kegiatan sejenis (studi banding), referensi buku, faktor sirkulasi dan pengamatan terhadap besaran dan jumlah objek atau benda yang akan mengisi ruangan juga akan menentukan dalam perencanaan besaran ruang ini.

Sehingga pendekatan terhadap besaran ruang, melalui;

- Kegiatan meliputi fungsi, bentuk, pola dan cara melakukan kegiatan.
- Objek pengisinya.
- Jumlah pelaku.
- Studi luasan kegiatan.
- Standar yang sering digunakan.
- Pesan/citra yang ingin disampaikan (karakter ruang).

Mengingat pertimbangan penentuan besaran ruang untuk tiap ragam kegiatan seperti diatas maka luasan total (kolom paling kanan) tidak langsung menunjukkan akumulasi perhitungan angka-angka kolom didepannya.

Tabel 3.3: Besaran ruang.

Kelompok kegiatan	Jenis ruang	Daya tampung (orang)	M2 /orang	unit	+ total m2	
Kegiatan rekreasi						
	R. Pamer Audiovisual Animasi	- r. pameran (foto & gambar)	100	-	1	100
		- r. pameran (replika material vulkanik)	50	-	1	100
		- r. operator	2	2	1	12
	- r. staff	4	1	1	4	
R. Video Interaktif		- bioskop	200	1	1	200
		- r. proyektor	2	-	1	40
		- r. staff	4	1	1	4
		- kafetaria	3	-	1	20
R. Informasi Interaktif		- r. informasi multimedia	100	-	1	200
		- r. operator	4	-	1	25
		- r. staff	4	1	1	6
R. pentas seni		- panggung	-	-	1	64
		- r. duduk (penonton)	200	1	1	200
		- r. rias	20	1,5	1	30
		- r. ganti	20	3	1	30

Kegiatan pengelolaan /administrasi	- r. pimpinan	1	-	1	12
	- r. sekretariat	1	2.5	1	2.5
	- r. administrasi	10	2.5	1	25
	- r. rapat	10	2.5	1	25
	- r. tamu	4	-	1	20
Kegiatan pendukung	- r. perpustakaan	50	-	1	80
	- r. diskusi/ceramah	50	-	1	60
	- r. informasi	4	-	1	16
Kegiatan penunjang	- Restaurant	50	-	1	80
	- Plasa	-	-	1	100
	- Mushola	30	-	1	36
	- R. Monitoring bahaya gunung	2	-	1	25
	- Souvenir shop	2	-	10	90
	- Lavatori	5	-	3	30
	- Pos keamanan	3	-	4	20
				total	1656.5

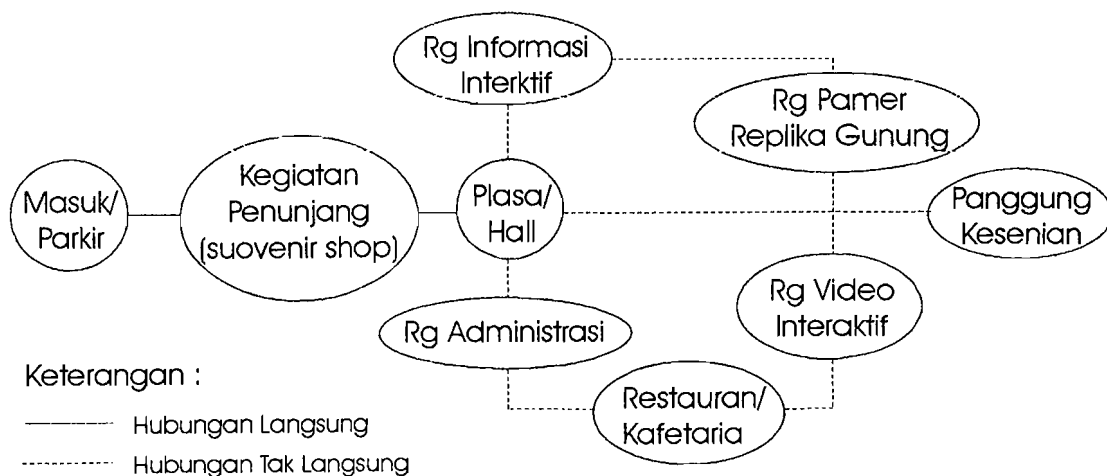
Sumber: Pemikiran

Dari besaran ruang yang didapat direncanakan akan dibagi menjadi kelompok massa kegiatan penunjang (souvenir shop), kelompok massa ruang pameran material vulkanik, kegiatan pengelola, ruang pameran informasi gunung, restoran/kafetaria, ruang video interaktif dan panggung kesenian.

3.2.4. Organisasi ruang

Pertimbangan penyusunan pola organisasi ruang akan melihat keterkaitan hubungan antar kegiatan, memberikan kejelasan alur sirkulasi.

Gambar 3.7: Bagan organisasi ruang.



Sumber: Pemikiran

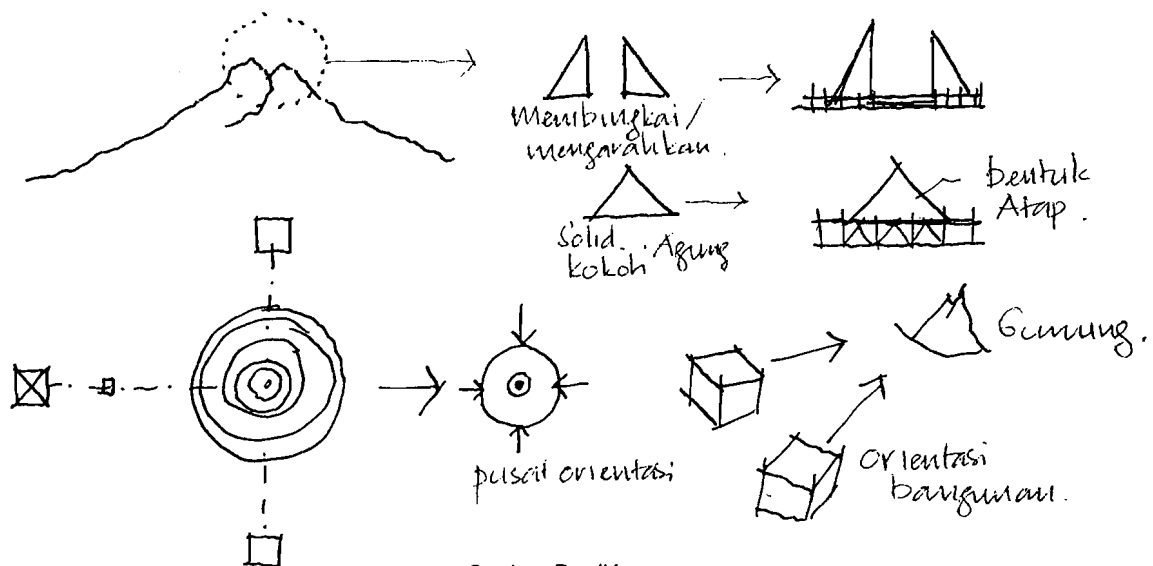
3.3. Pendekatan pengungkapan citra bangunan

3.3.1. Pendekatan bentuk bangunan

Pendekatan bentuk bangunan secara keseluruhan akan lebih membahas pada wujud dari bentuk itu sendiri dan tekstur yang merupakan karakter permukaan suatu bentuk yang mempengaruhi perasaan kita pada waktu menyentuh maupun kualitas pemantulan cahaya yang menimpa permukaan bentuk tersebut, yang dalam hal ini akan membahas material sebagai tekstur dan fasade (bukaan-bukaan) sebagai nilai permukaan.

Pendekatan perencanaan bentuk bangunan akan melihat ungkapan sosok dari sebuah gunung untuk menciptakan simbolisme karakter gunung. Ungkapan bentuk gunung beserta elemen-elemen yang melingkupinya tersebut, digambarkan sebagai suatu sosok yang kokoh, agung, masif (secara vertikal) dalam aplikasinya ke bangunan akan sebagai bentukan atap, sedangkan secara horisontal digambarkan sebagai pusat orientasi yang dalam aplikasinya dapat diungkapkan sebagai pengolahan pengurangan atau penambahan bentuk untuk memunculkan kesan solid (berat, masif, kokoh) atau justru memberikan bukaan-bukaan kearah gunung yang merupakan respon gunung sebagai pusat orientasi. Karena pusat orientasinya adalah sebuah gunung maka perencanaan bentuk ini akan lebih sebagai bentuk yang menghantarkan atau membingkai dari objek utamanya sehingga pendekatan ungkapan karakter gunung akan sebagai pertimbangan dalam perencanaan dan perancangan bentuk.

Gambar 3.8: Simbolisme dan karakter gunung Merapi.



Sumber: Pemikiran

3.3.2. Pendekatan tampak bangunan

Ungkapan tekstur gunung yang berkesan masif, solid dan dengan permukaan tidak rata (tekstur kasar) akan didekati melalui pendekatan tampak bangunan dengan mengolah unsur-unsur pembentuk fasade yaitu pada pola bukaan-bukaan dan tekstur permukaan suatu bidang melalui material-material gunung.

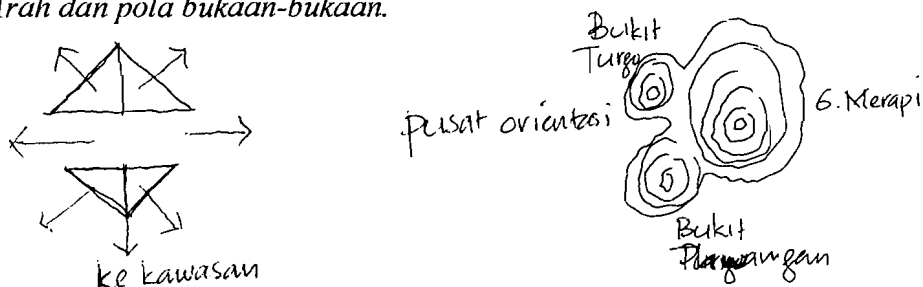
a) Pola bukaan-bukaan

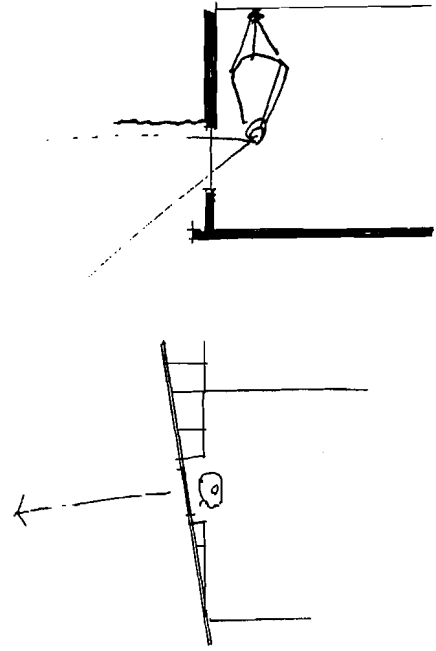
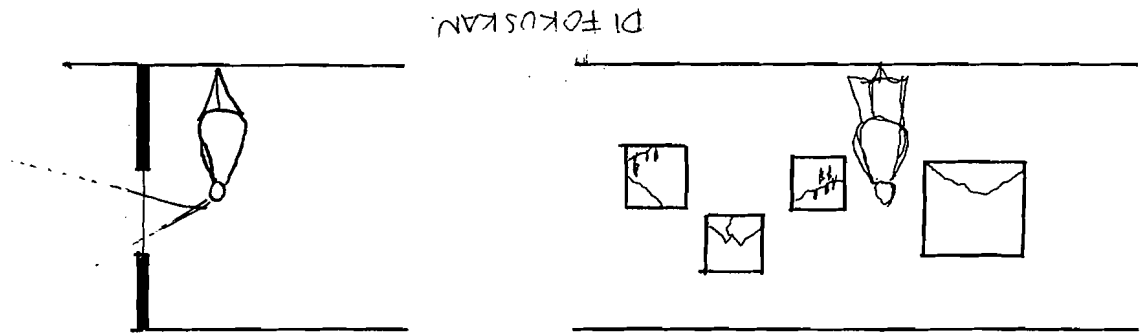
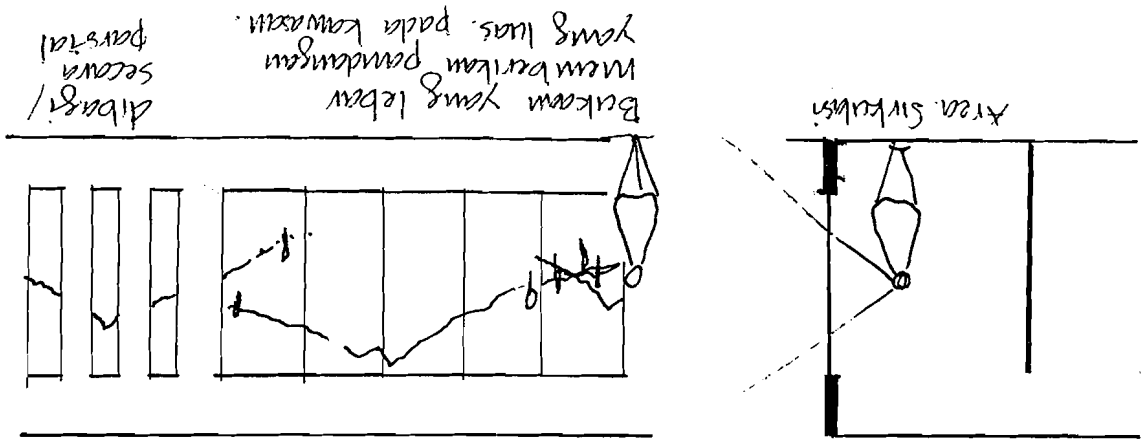
Pengolahan pola bukaan-bukaan (pintu dan jendela) akan lebih bertujuan untuk mendapatkan arah bukaan yang mengarah ke view terbaik gunung dan kawasan sekitar atau pengalaman berbeda/secara parsial terhadap panorama gunung dan diakhir perjalanan akan menyuguhkan bukaan yang dapat menikmati keindahan panorama secara keseluruhan. Sehingga penempatan bukaan-bukaan pada setiap ruangnya akan berbeda hal ini dipengaruhi oleh karakter ruang yang akan dimunculkan. Seperti pada ruang pameran bukaan akan diolah untuk mendukung obyek pameran yang akan ditampilkan (misal pencahayaan atau spot sebuah panorama untuk mendukung kejelasan objek pameran). Serta tujuan lain dari pengolahan bukaan-bukaan ini secara tidak langsung akan memberikan kesan tingkat kemasifan dan bobot visual bangunan sebagai ungkapan karakter gunung.

Pendekatan pola bukaan-bukaan tersebut akan didekati melalui;

- Arah; yaitu view utama gunung atau ke kawasan sekitar maupun mengarahkan salah satu bagian-bagian gunung yang menarik, sehingga sebaran bukaan-bukaan itu akan memberikan arah pandang.
- Dimensi; akan lebih pada ukuran bukaan yang akan membingkai pemandangan tersebut ke dalam satu ukuran bukaan yang optimal untuk memandang dan sesuai dengan kesan yang akan disampaikan.
- Bentuk bukaan; akan menyesuaikan dengan bentuk bangunan keseluruhan dengan arah dan dimensi yang telah direncanakan.

Gambar 3.9: Arah dan pola bukaan-bukaan.





Sumber: Pemikiran

b) Tekstur

Material-material hasil aktivitas gunung digunakan sebagai pendekatan tekstur gunung sebagai pendukung penampilan bangunan yang berkesan menyatu dengan gunung. Ditampilkan melalui material-material yang berasal dari lingkungan gunung yaitu antara lain batu-batuan yang mempunyai nilai sejarah (*endapan vulkanik tua*) yang bersifat kompak dan keras (*solid*) atau jenis *batuan andesit* dan *basalt* sehingga dapat digunakan sebagai material bangunan, yang akan digabungkan bersama-sama dengan material bangunan lain untuk mendukung kesan yang ingin disampaikan. Aplikasinya pada bangunan akan digunakan pada bidang vertikal (*finishing dinding*) yaitu untuk menciptakan ruang yang mendekati suasana sesungguhnya atau sebagai pengenalan struktur lapisan gunung (pada ruang pameran material vulkanik) sedangkan. Pemanfaatan material vulkanik sebagai finishing lantai selain bersama-sama dengan bidang vertikal menciptakan ruang, diolah juga sebagai furniture penunjang ruang.

Gambar 3.10: Contoh pendekatan tekstur gunung.



Sumber: Volcano World karya Hans Hollien.

3.3.3. Pendekatan Tatanan Massa

Penataan massa bangunan akan lebih mempertimbangkan faktor-faktor yang bertujuan untuk mendapatkan;

- Orientasi bangunan yang akan mengarahkan ke arah gunung.
- Bukaan-bukaan yang mengarah ke view terbaik Merapi.
- Kejelasan sirkulasi.
- Pengungkapan simbol-simbol tertentu sebagai upaya pengenalan nilai kosmos.

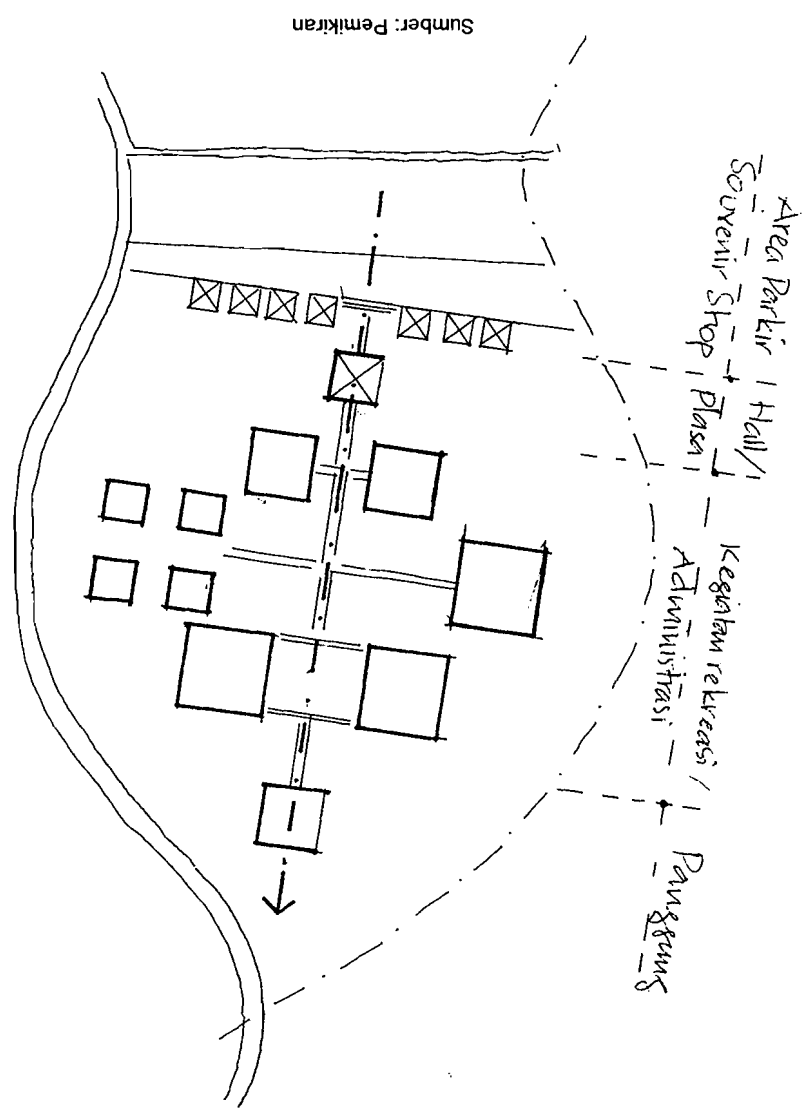
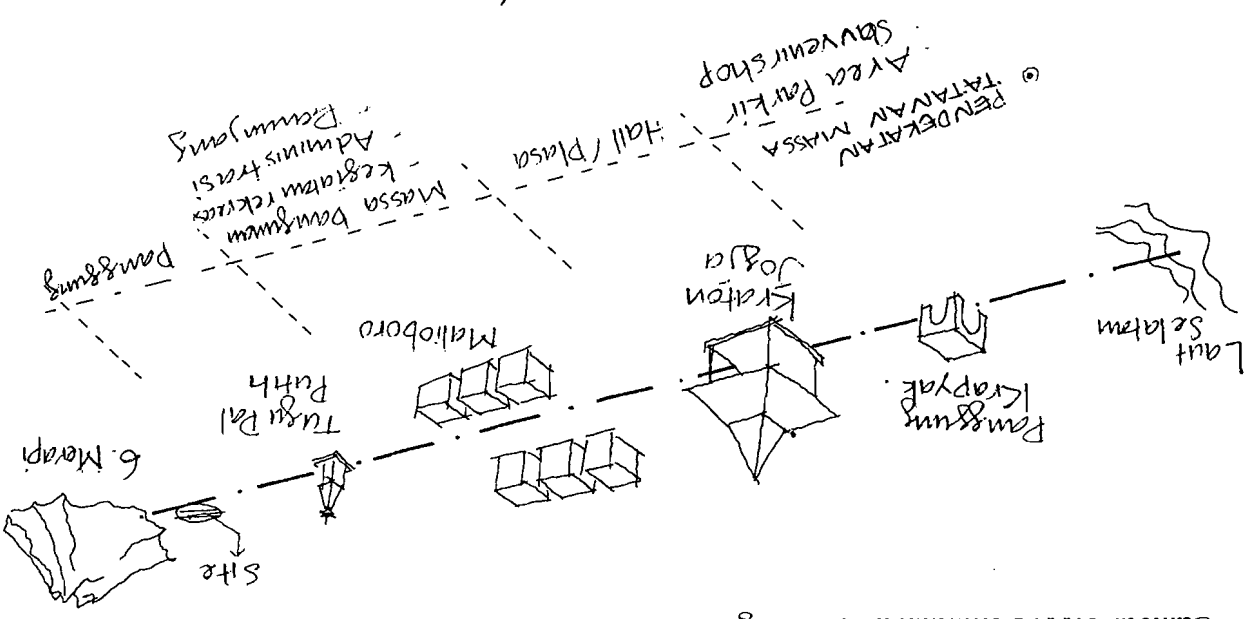
Yang dalam kaitannya dengan falsafah dan kepercayaan poros misteri setempat atau sumbu *imajinasi* yang sering disebut *makro kosmos* di Jogja, yaitu sumbu laut selatan dan gunung Merapi melewati panggung Krapyak – kraton Yogya – Tugu Pal Putih berada dalam satu garis lurus. Sedangkan pandangan lurus kedepan hanya dapat terlihat jika berada di Siti Hinggil Kraton akan membentang menatap Tugu Pal dan gunung Merapi melewati Malioboro³⁰.

Sumbu imajinasi laut selatan – gunung Merapi digambarkan sebagai dua titik dengan satu garis maya menghubungkannya, yang didalamnya terdapat ruang-ruang atau massa bangunan yang terorganisir oleh sumbu tersebut. Dan penegasan sumbu tersebut terlihat dari Siti Hinggil Kraton – Tugu Pal Putih yang ditegaskan oleh jalur sirkulasi (jl. Malioboro dan Mangkubumi), massa bangunan di sepanjang jalur sirkulasi dan arah pandangan lurus tanpa terhalang bangunan.

Pendekatan simbolisme tersebut dituangkan dalam penataan massa bangunan dengan menggunakan sumbu dengan pusat orientasinya adalah gunung sehingga arah perhatian visual utama yaitu gunung dengan pemandangannya yang tidak terhalang. Tahapannya dimulai dari kelompok massa penunjang (plasa/hall pada entrance) dengan jalur setapak (jalur sirkulasi) sebagai sumbunya yang diakhiri oleh massa bangunan utama (panggung terbuka) yang membingkai gunung. Tatanan massa bangunan kelompok kegiatan rekreasi, kegiatan administrasi, kegiatan pendukung dan kegiatan penunjang lainnya keberadaannya akan memperkuat keberadaan sumbu utama yang ditata dengan tetap memperhatikan view yang diperoleh bangunan (orientasi utama bangunan).

³⁰ Stappa Data

Gambar 3.11: Penataan massa bangunan.



Sumber: Pemikiran

3.3.4. Tapak

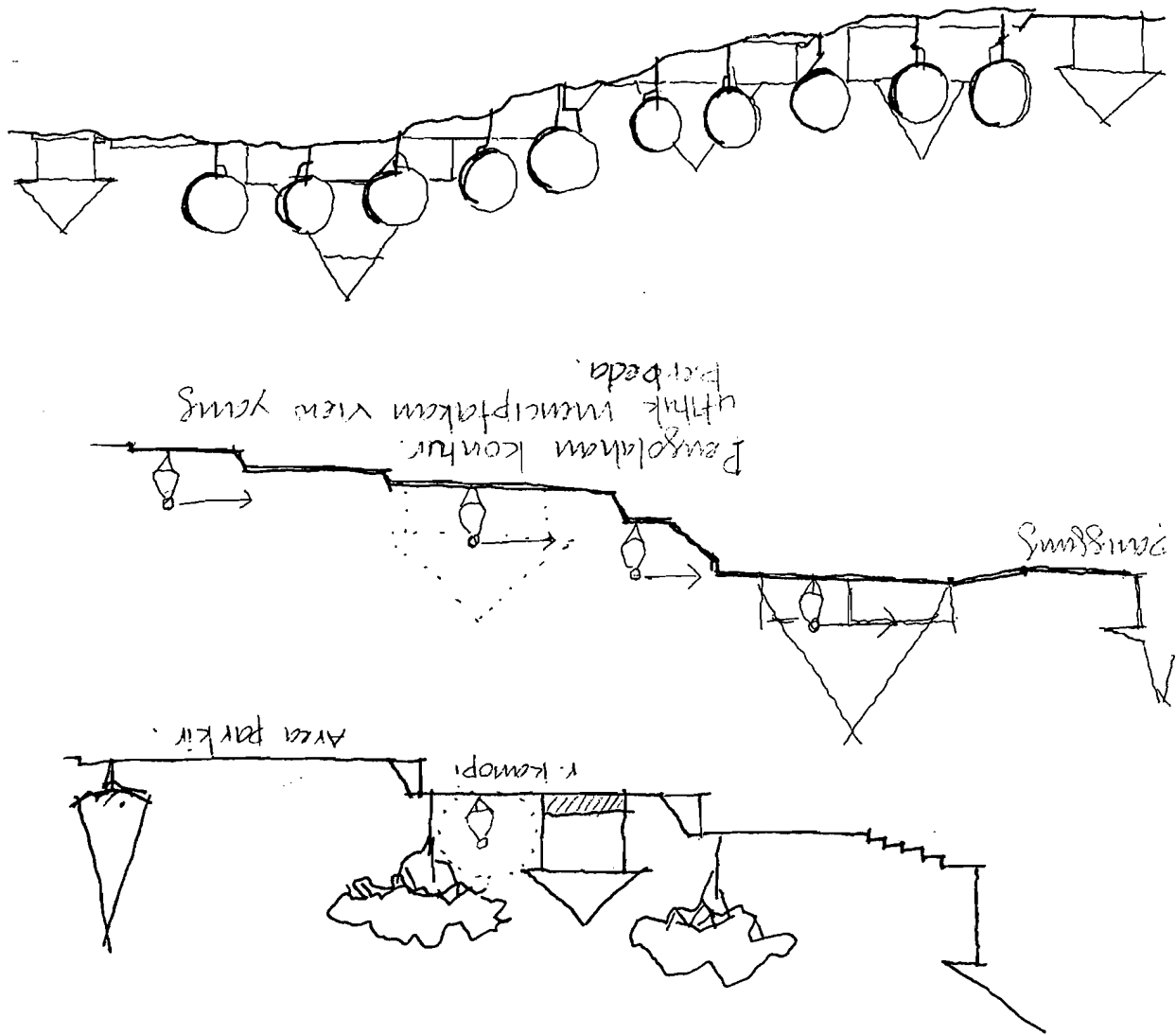
Penampilan tapak (lansekap bangunan) akan lebih membahas pada faktor pelestarian elemen-elemen tapak guna mendukung pengungkapan citra bangunan yang meliputi;

- Pelestarian kontur tapak.
- Pelestarian dan pengembangan unsur vegetasi.

Pemanfaatan dan pelestarian kontur tapak berbukit didekati melalui pola perletakkan bangunan dan permainan ketinggian level lantai sebagai keselarasan bangunan keseluruhan dengan karakter permukaan tanah pegunungan yang berbukit. Pemanfaatan dan pengolahan kontur ini bersama-sama dengan penataan massa bangunan akan menciptakan tahapan view pada sirkulasi utama (sumbu utama) kearah gunung dan panggung terbuka melalui perbedaan ketinggian level lantai, yang dimulai dari area parkir ke arah panggung yang secara bertahap memunculkan view gunung. Perbedaan ketinggian level lantai tersebut juga akan menciptakan perbedaan ruang yang dipertegas dengan turap dan tangga penghubung.

Vegetasi merupakan komponen tapak dalam perencanaannya digunakan untuk menciptakan ruang, keindahan/estetika maupun memberikan kontrol lingkungan (seperti erosi, angin, suara dan panas) selain itu akan digunakan sebagai pendukung yang memperkuat tatanan massa. Pendekatan pemilihan dan penataan vegetasi tidak saja akan melihat fungsinya secara fisik (menciptakan ruang dan sebagainya) namun juga mempertimbangkan faktor tanaman yang mempunyai makna/symbol historis sebagai pendukung tatanan massa dan pengungkapan citra bangunan. Pola penataan lansekap tradisional (lansekap Pesanggrahan Ngeksigondo) yang dianggap mempunyai filosofis/historis oleh masyarakat Jawa yang telah dibahas dan tanaman yang ada di kawasan gunung/tapak (pohon pinus, cemara), pendekatan pada pola penataan lansekap Ngeksigondo lebih bertujuan pada ujud partisipasi bangunan (konservasi bangunan bersejarah) dan penataan vegetasi pada setting pegunungan yang akan bersama-sama dengan penatan lansekap masa kini untuk menciptakan fungsi arsitektur (seperti menciptakan/penghubung ruang), teknik (kontrol lingkungan) maupun keindahan/estetika.

Gambar 3.12: Fungsi fisik tanaman lanskap pada tapak.



Sumber: Pemikiran

3.3.5. Pendekatan Utilitas Bangunan

Pada prinsipnya perencanaan dan perancangan utilitas bangunan akan menggunakan sistem terpusat untuk sebagai kontrol dan didistribusikan ke massa-massa bangunan dan perletakkannya akan menyesuaikan dengan penataan massa bangunan maupun pertimbangan kedekatan dengan kebutuhan akan utilitas tersebut.

a) Distribusi air bersih dan air kotor

Kebutuhan akan air bersih akan memanfaatkan sumber air alam yang telah dikelola oleh dinas setempat (PAM). Dan sistem pembuangan air kotornya akan diresapkan kembali ke tanah dengan perencanaan sistem resapan air yang baik.

b) Jaringan listrik dan Telekomunikasi

Generator (pembangkit listrik) akan menjadi alternatif penyuplai daya/tenaga listrik jika sumber utama dari PLN terputus. Telekomunikasi di dalam ruangan akan lebih banyak digunakan untuk hubungan antar ruang sehingga sistem operator untuk menerima dari luar kompleks dan sistem PABX untuk antar ruang.

c) Penghawaan buatan

Ac atau penghawaan buatan adalah untuk ruang-ruang tidak memungkinkan memberikan ventilasi udara alami seperti ruang pemutaran film (video interaktif), basement dan sebagainya. Pertimbangan akan menggunakan ac unit atau pusat melihat dari pentingnya ruang tersebut dan besaran ruang tersebut.

BAB IV KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

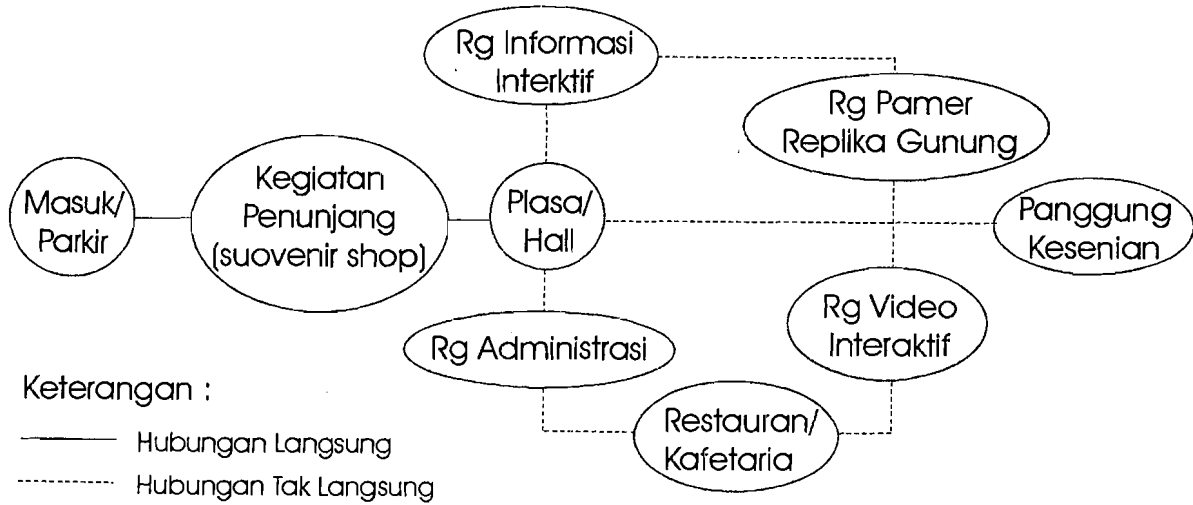
4.1. Konsep Program Ruang

Konsep penataan ruang dalamnya akan memperhatikan sirkulasi sebagai penataan ruang untuk mengarahkan pengunjung dan kejelasan obyek yang dipamerkan. Karakter ruang yang dimunculkan pada ruang-ruang tersebut akan melihat karakter gunung sebagai tema utama dan pendekatan penciptaan ruang kesuasana sesungguhnya melalui pengolahan finishing interior dengan material-material vulkanik.

Tabel 4.1: Konsep ruang.

Kelompok kegiatan	Jenis ruang	± total m ²
<i>Kegiatan rekreasi</i>		
R. Pamer Audiovisual Animasi	- r. pameran (foto & gambar)	100
	- r. pameran (replika material vulkanik)	100
	- r. operator	12
	- r. staff	4
R. Video Interaktif	- bioskop	200
	- r. proyektor	40
	- r. staff	4
	- kafetaria	20
R. Informasi Interaktif	- r. informasi multimedia	200
	- r. operator	25
	- r. staff	6
R. pentas seni	- panggung	64
	- r. duduk (penonton)	200
	- r. rias	30
	- r. ganti	30
<i>Kegiatan pengelolaan /administrasi</i>	- r. pimpinan	12
	- r. sekretariat	2,5
	- r. administrasi	25
	- r. rapat	25
	- r. tamu	20
<i>Kegiatan pendukung</i>	- r. perpustakaan	80
	- r. diskusi/ceramah	60
	- r. informasi	16
<i>Kegiatan penunjang</i>	- Restoran	80
	- Plaza	100
	- Mushola	36
	- R. Monitoring bahaya gunung	25
	- Souvenir shop	90
	- Lavatori	30
	- Pos keamanan	20
Total luas		1656.5 m ²

4.1.1. Hubungan Ruang

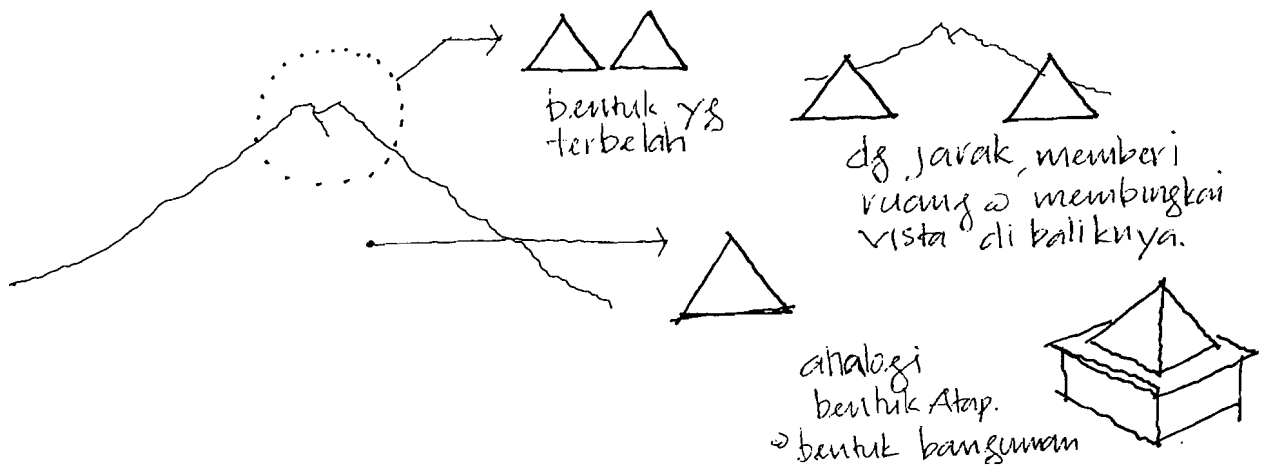


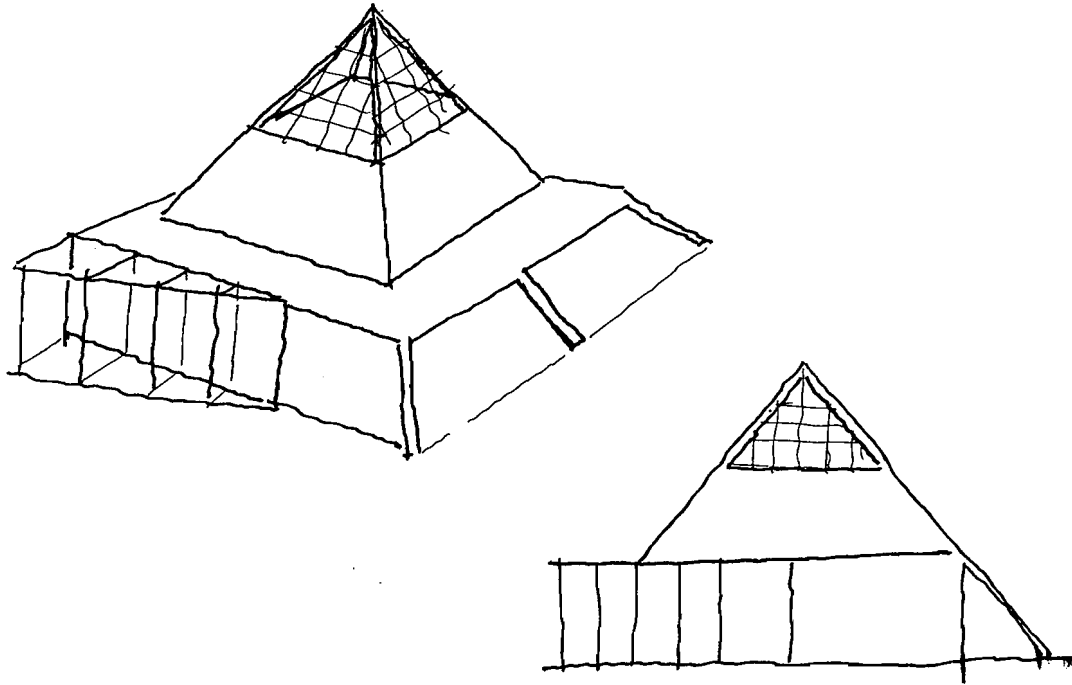
Sumber : Pemikiran.

4.2. Konsep Bentuk Bangunan

Symbolisme karakter gunung akan mendasari konsep perencanaan bentuk, sebagai bangunan yang mengenalkan nilai-nilai sebuah gunung yang akan dianalogikan ke bentuk atap bangunan dan bentuk-bentuk yang menghantarkan atau membingkai panorama menjadi dasar konsep perencanaan bentuk.

Gambar 4.1: Konsep bentuk bangunan.



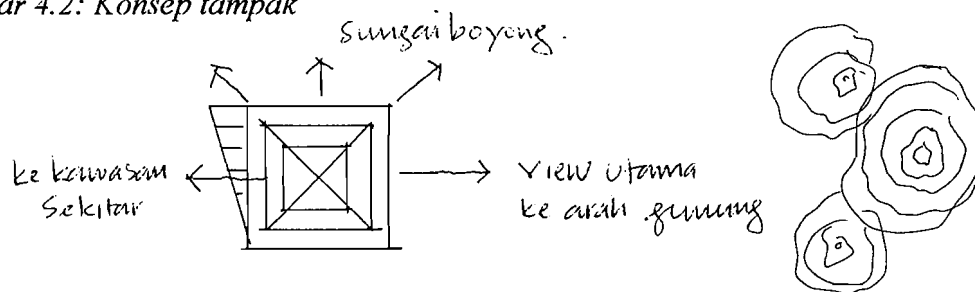


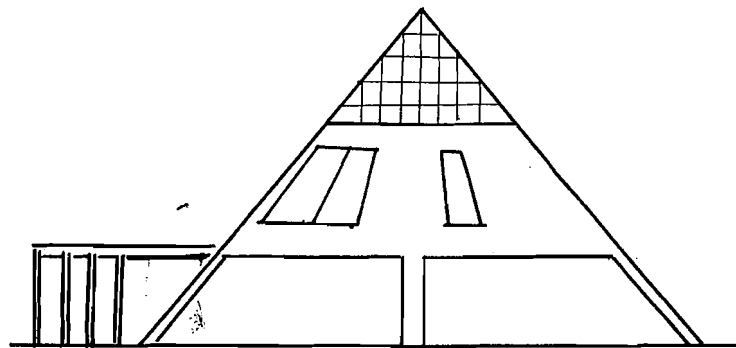
Sumber : Pemikiran.

4.3. Konsep Tampak

Pengolahan pola bukaan yang mengarah ke view terbaik gunung maupun kawasan sekitar dirancang untuk memberikan pengalaman yang berbeda di setiap bukaannya pada ruang-ruang tertentu yang diolah melalui arah, sebaran, dimensi dan bentuk dari bukaan (jendela) tersebut. Karakter permukaan gunung yang tidak rata didekati sebagai konsep tekstur (permukaan bidang) bangunan yang berkesan menyatu dengan gunung ditampilkan melalui penggunaan material vulkanik sebagai finishing permukaan bangunan. Jadi konsep tampak bangunan secara keseluruhan akan memberikan bobot visual dan tingkat kemasifan sebagai ungkapan karakter gunung.

Gambar 4.2: Konsep tampak





Sumber : Pemikiran.

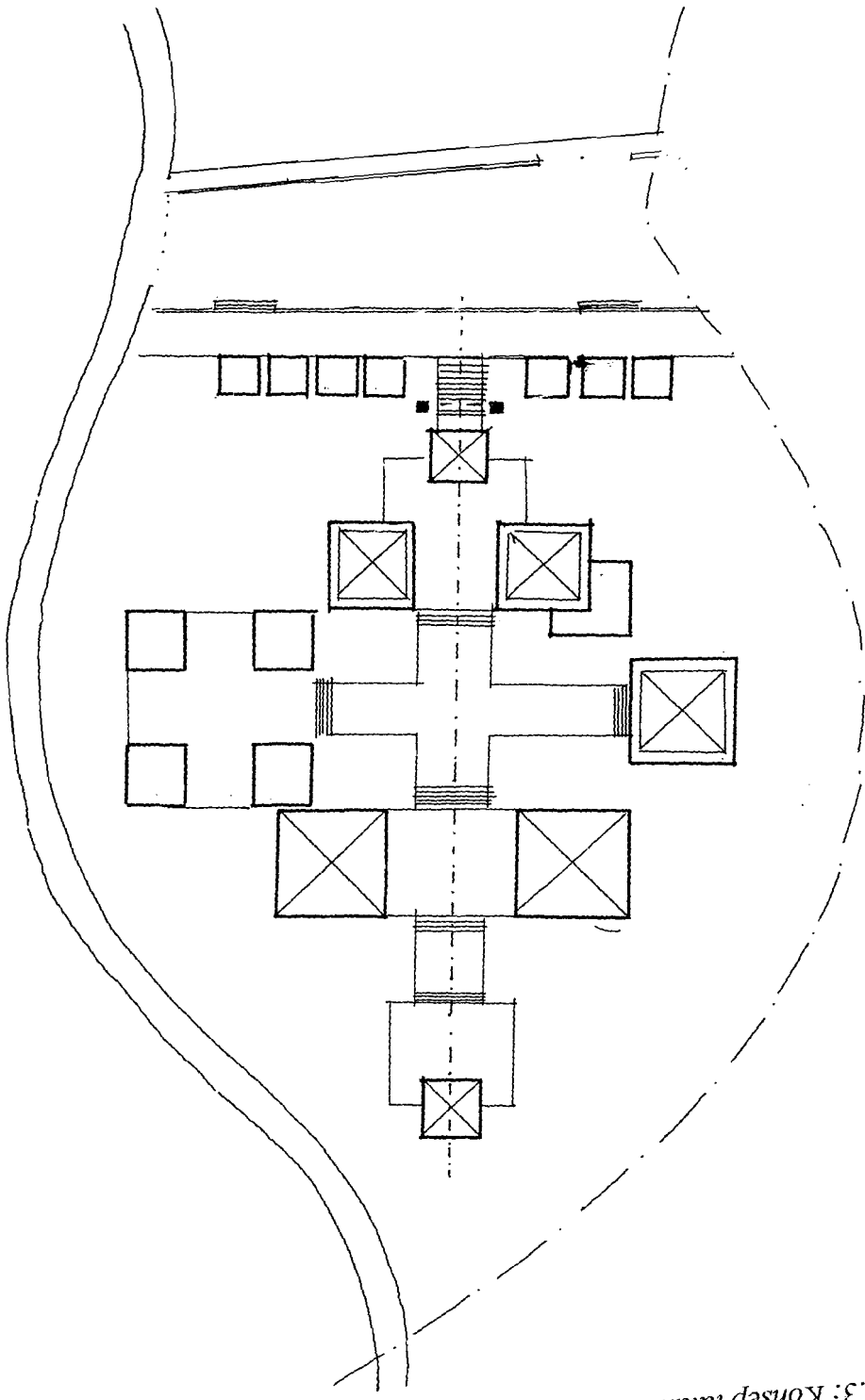
4.4. Konsep Tataan Massa

Konsep penataan massa bangunan menggunakan sumbu untuk mengorganisir bentuk-bentuk dan ruang-ruang tersebut dengan lebih mempertimbangkan faktor-faktor yang bertujuan untuk mendapatkan;

- Orientasi bangunan yang akan mengarahkan ke arah gunung.
- Bukaan-bukaan yang mengarah ke view terbaik Merapi.
- Kejelasan sirkulasi.
- Pengungkapan simbol-simbol tertentu sebagai upaya pengenalan nilai kosmos.
- Pengelompokkan suatu jenis kegiatan ke dalam satu kelompok massa bangunan.

Tahapan penataannya dimulai dari kelompok massa penunjang (area parkir, souvenir shop dan plasa) dengan jalur setapak (jalur sirkulasi) sebagai sumbunya yang diakhiri oleh massa bangunan utama (panggung terbuka) yang membingkai gunung. Tataan massa bangunan pendukung (seperti bangunan kelompok kegiatan rekreasi, restoran, administrasi dan sebagainya) keberadaannya akan memperkuat keberadaan sumbu utama yang dikelompokkan berdasar sumbu.

Gambar 4.3: Konsep taman massa.



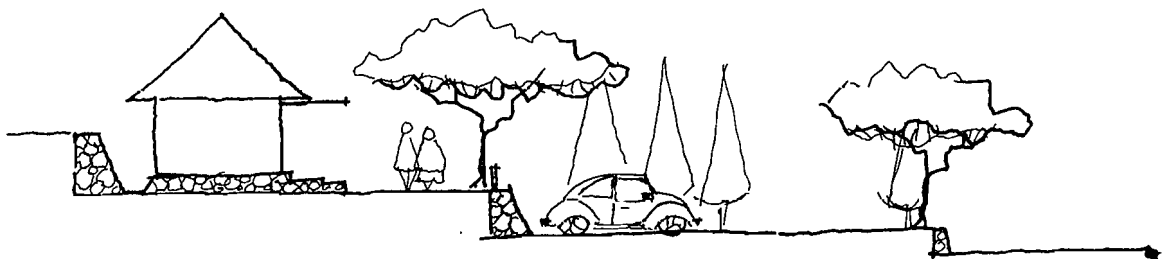
Sumber : Pemikiran.

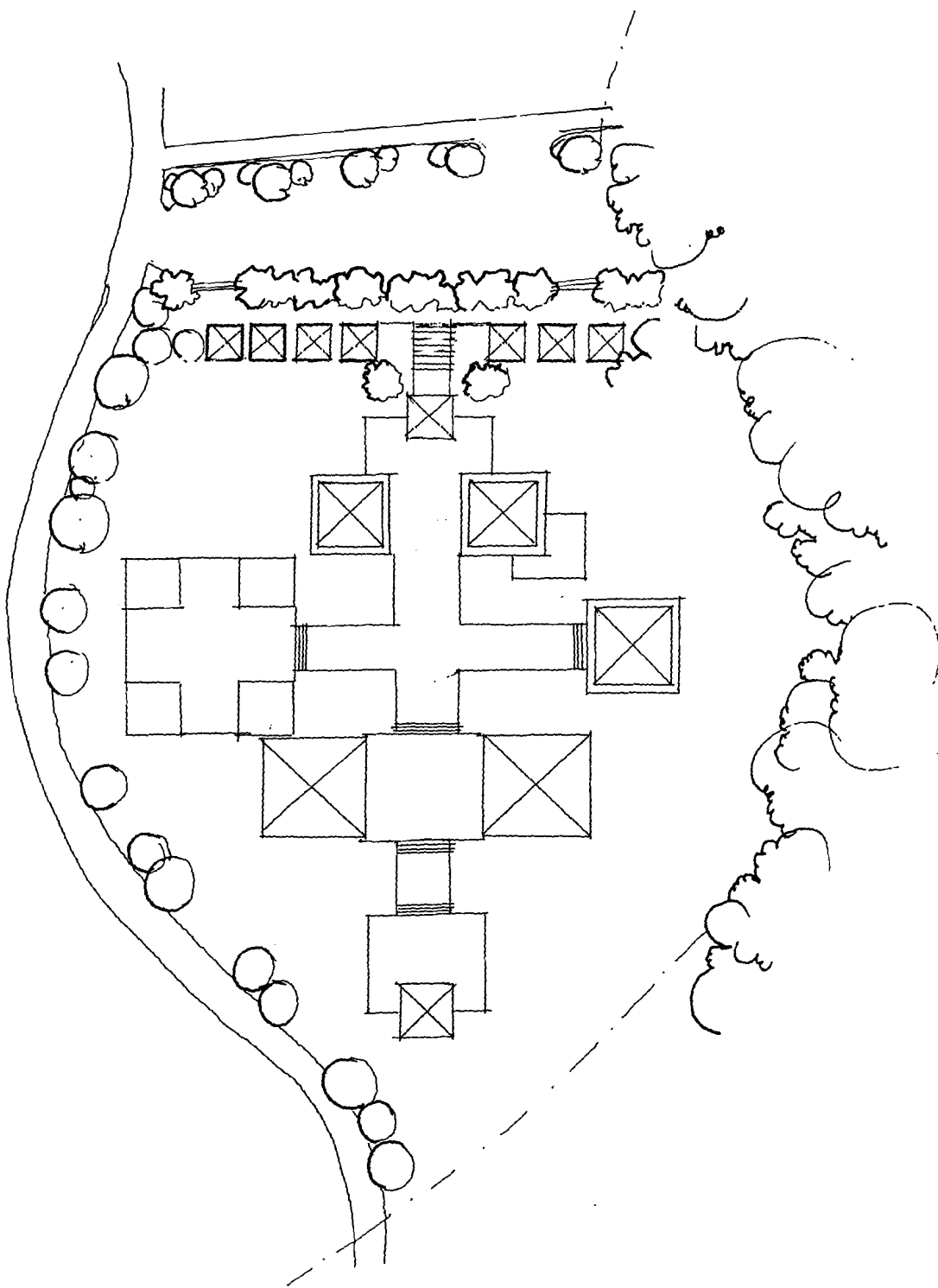
4.5. Konsep Perencanaan Tapak

Pendekatan tapak bangunan pada bab sebelumnya sebagai pendekatan perencanaan dan pemanfaatan site akan digabung dengan pendekatan lansekap untuk mendapatkan konsep perencanaan tapak.

Sehingga konsep perencanaan tapak pada pelestarian kontur muka tanah melalui permainan ketinggian level tanah dengan cara *cut and fill* untuk mendapatkan kelandaian tanah sebagai upaya keselarasan dengan karakter permukaan tanah pegunungan serta memunculkan view gunung secara bertahap melalui perbedaan level ketinggian tersebut. Sedangkan konsep pengolahan unsur vegetasi digunakan untuk menciptakan ruang, keindahan/estetika, memberikan kontrol lingkungan (seperti erosi, angin, suara dan panas) serta digunakan sebagai pendukung yang memperkuat tatanan massa, dan pola penataan lansekap tradisional (lansekap Pesanggrahan Ngeksigondo) akan didekati sebagai ujud partisipasi bangunan melestarikan budaya.

Gambar 4.4: Konsep perencanaan tapak.





Sumber : Pemikiran.

4.6. Konsep Utilitas Bangunan

Perencanaan utilitas bangunan akan meletakkan sistem tersebut dalam satu zona utilitas bangunan dengan pertimbangan pada kedekatan massa bangunan yang lebih membutuhkannya.

- Distribusi air bersih : memanfaatkan sumber air alam yang telah dikelola.
- Distribusi air kotor : diresapkan kembali ke tanah.
- Jaringan listrik : generator (genset) sebagai alternatif penyuplai tenaga listrik.
- Telekomunikasi : sistem operator untuk menerima dari luar kompleks/PABX.
- Penghawaan buatan : ac untuk ruang-ruang tidak memungkinkan memberikan ventilasi udara alami.

DAFTAR PUSTAKA

- Adishakti, Laretna T, *Laporan Penelitian; Makna & Fungsi Taman Dalam Arsitektur Lansekap Tradisional Jawa*, 1990.
- Ching, Francis D.K, *Asitektur Bentuk Ruang dan Susunannya*, 1991.
- Dinas Pariwisata Daerah Kabupaten Tingkat II Sleman, *Penyusunan Rencana Induk Pengembangan Pariwisata Kawasan Kaliurang Sleman*, Desember 1997.
- Krier, Rob, *Architectural Composition*, Academy Edition London, 1988.
- Kedaulatan Rakyat, *Jenuh Dengan Potensi Wisata Yang Ada GENERAL MANAGER HOTEL CARI OBJEK WISATA BARU*, edisi LVI No.156 hal.3, Kamis 8 Maret 2001.
- Laporan Seminar Tata Lingkungan Mahasiswa Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Indonesia, *Pencerminan Nilai Budaya Dalam Arsitektur di Indonesia*, tahun 1985.
- Mangunwijaya, Y.B, *Wastu Citra*, PT Gramedia Pustaka Utama Jakarta, 1995.
- Neufert, Ernst, *Architecs' Data*, Crosby Lockwood Steples, 1977.
- Neufert, Ernst, *Data Arsitek*, alih bahasa Sjamsu Amril, edisi kedua jilid I & II, Erlangga Jakarta, 1993.
- *Penataan Lingkungan Bangunan Bersejarah Pesanggrahan Ngeksigondo Kaliurang*, Deppparpostel.
- *Rencana Pengembangan Pesanggrahan Ngeksigondo*, Stupa Data.
- *Rencana Umum Tata Ruang (RUTR) Kabupaten Daerah Tingkat II Sleman*, 1995.
- *Rencana Tata Ruang Kawasan Lereng dan Lembah Merapi*, BAPPEDA Sleman.
- Snyder, James c. & Anthony J. Catanese, *Pengantar Arsitektur*, Erlangga, 1979.
- Sutedjo, Dipl. Ing. Suwondo B, *Peran, Kesan dan Pesan Bentuk-bentuk Arsitektur*, Djambatan, 1985.
- *Studi Pengembangan Kawasan Wisata Kaliurang*, Deppparpostel DIY, 1996/1997.

POTENSI VOLKANIK GUNUNG MERAPI

Sumber :
Studi Pengembangan Kawasan Wisata Kaliurang, 1997

Puncak "GARUDA"
latar belakang kubah lava

Panorama lava pijar di puncak gunung

Bentuk fisiografi : KERUCUT SETANGKUP

Aliran lumpur pasir campur batu :
LAHAR MERAPI

Letusan Tipe MERAPI :
AWAN PANAS/Nue Ardante/WEDHUS GEMBEL

Bencana yang diakibatkan oleh
letusan G. Merapi

Batu, kerikil dan pasir
hasil letusan,
sangat bermanfaat

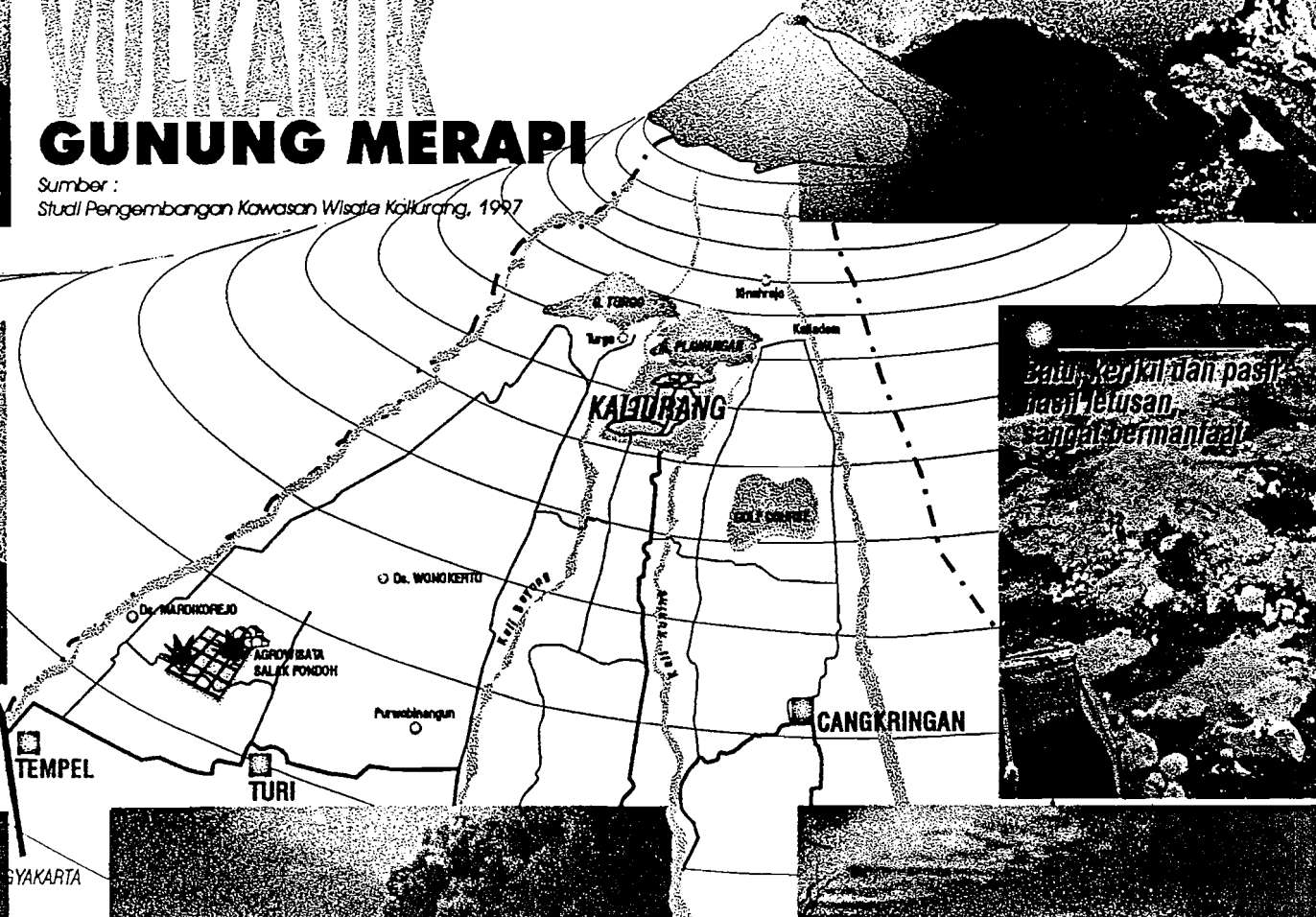
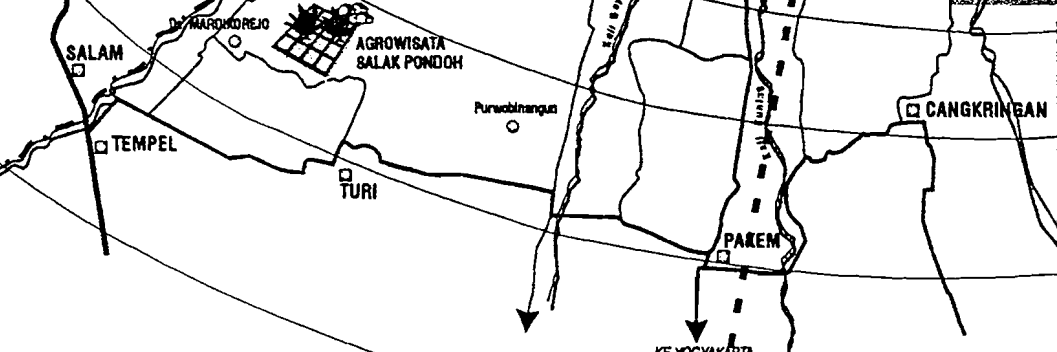
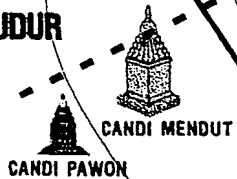
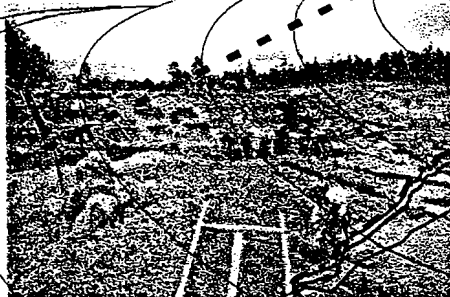


DIAGRAM PENDEKATAN GEO-CULTURAL (Budaya Vulkanik)

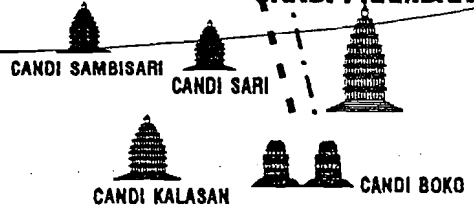
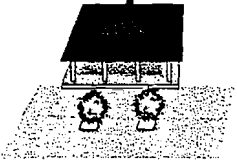


G. MERAPI
2.968 M

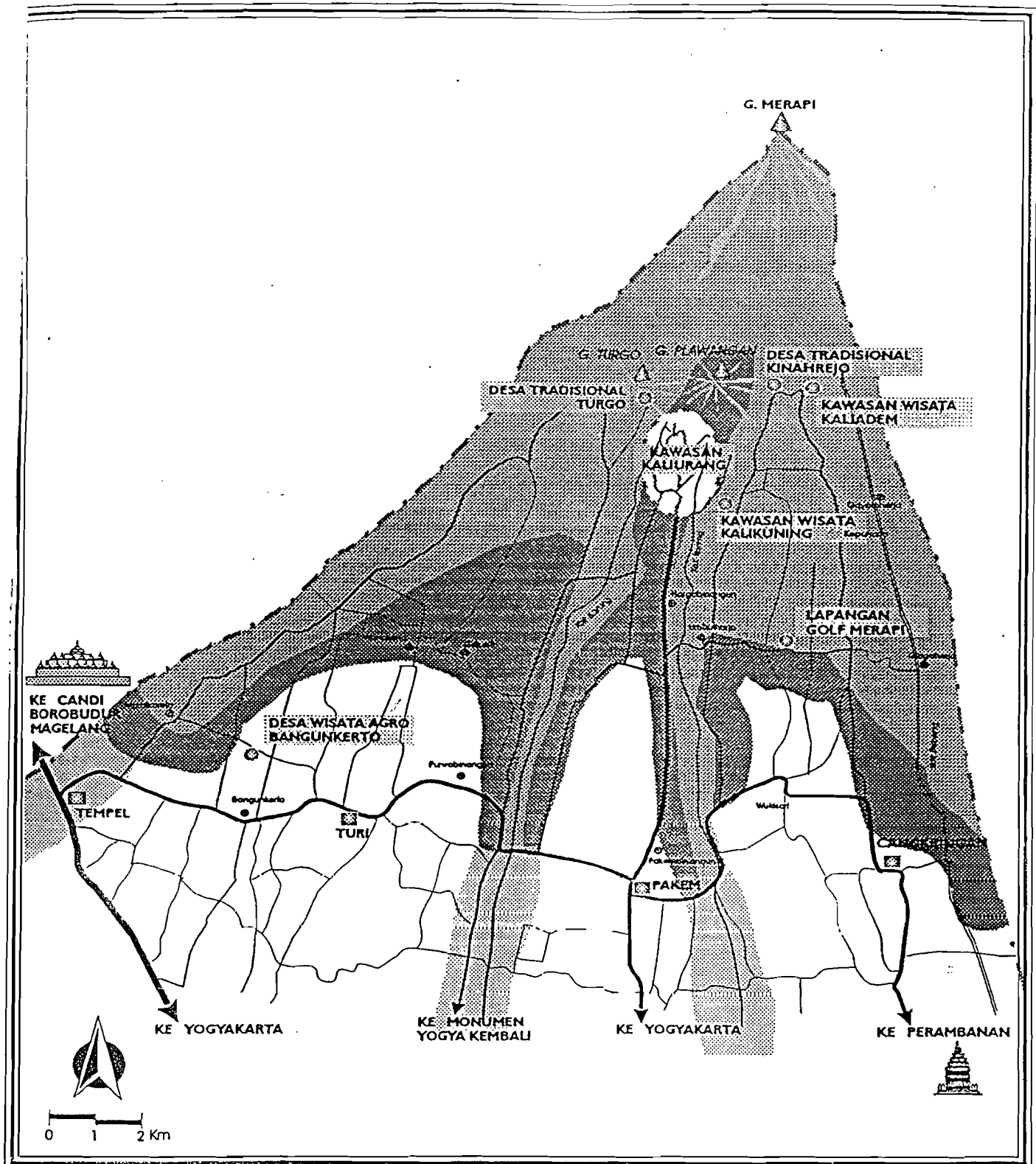
MODEL
PENANGULANGAN
BAHAYALETUSAN
(SABO)



KRATON YOGYAKARTA



Sumber : Pengolahan Studio, 1997



**STUDI PENGEMBANGAN
KAWASAN WISATA
KALIURANG**

Fakultas Teknik
Universitas Gadjah Mada
1996/1997

Gambar II - 6

**PETA OPERASIONAL
LAHAR DAN AWAN PANAS
WILAYAH MAKRO**

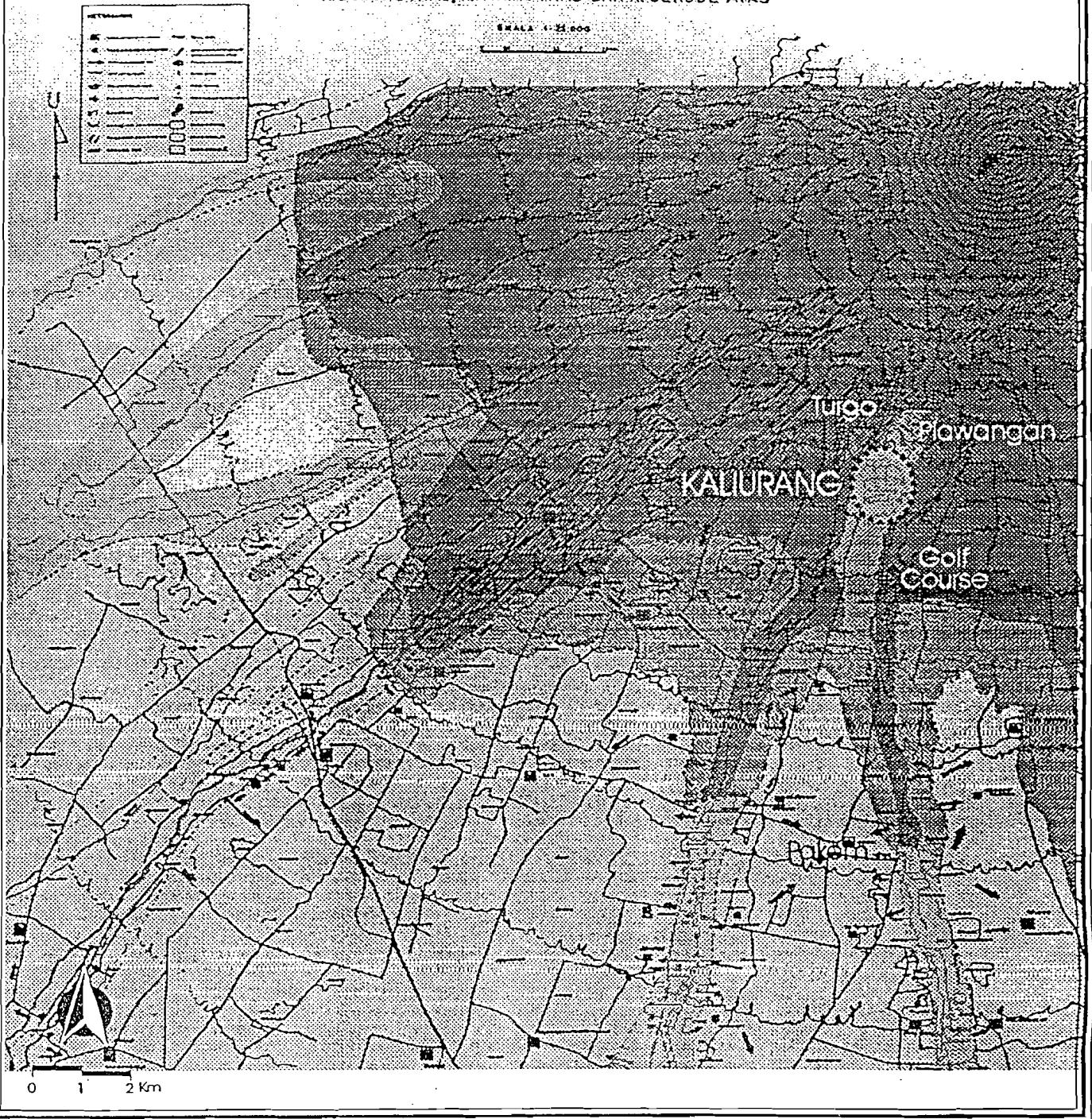
sumber : Kantor Pengamatan
Gunung Merapi, 1996

Keterangan

	Ibu Kota Kecamatan
	Kawasan Wisata Potensial
	Daerah Bahaya II
	Daerah Bahaya I
	Daerah Terlarang

PETA OPERASIONAL LAHAR & AWANPANAS
 K. SENOWO, K. PUTIH, K. BEBENG, K. KRASAK,
 K. BOYONG ATAS, K. KUNING ATAS DAN K. GENOOL ATAS

SKALA 1 : 25 000



**STUDI PENGEMBANGAN
 KAWASAN WISATA
 KALIURANG**



Fakultas Teknik
 Universitas Gadjah Mada
 1996/1997

Gambar II - 7

**PETA OPERASIONAL
 LAHAR DAN AWAN PANAS**

sumber : PGM - Vulkanologi, 1996

Keterangan

- Ibu Kota Kecamatan
- Kawasan Wisata Potensial
- Daerah Terlarang
- Daerah Bahaya I
- Daerah Bahaya II