

PERPUSTAKAAN FTSP	
HADIAH/BELI	
TGL TERIMA :	13 Februari 2006
NO. JUDUL :	92000 17 33001
NO. INV. :	
INDUK :	

**LAPORAN PERANCANGAN  
TUGAS AKHIR**

**FASILITAS  
WISATA SENI BUDAYA JAWA  
DI PARANGKUSUMO**

**Suasana tata ruang interior dan eksterior yang meditatif**



**Disusun oleh :**

**Wahyu Sunardiansyah  
00512177**

**Dosen pembimbing :**

**Ir. Hastuti Saptorini, M.A**

**JURUSAN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA  
YOGYAKARTA  
2005**

**LEMBAR PENGESAHAN  
JUDUL TUGAS AKHIR**

**Judul :**

**FASILITAS WISATA SENI BUDAYA JAWA DI  
PARANGKUSUMO  
PENEKANAN SUASANA TATA RUANG INTERIOR DAN EKSTERIOR YANG  
MEDITATIF**

Disusun Oleh :  
**WAHYU SUNARDIANSYAH  
NO.MHS : 00512177**

Jogjakarta, 8 Maret 2005  
Mengesahkan,



**Ir. Hastuti saptorini, M.A**

**Dosen Pembimbing Tugas Akhir**

**Mengetahui**



**Ir. Revianto B. santoso, M.A  
Ketua Jurusan Teknik Arsitektur UII**

**HALAMAN PERSEMBAHAN**



**KU PERSEMBAHKAN TUGAS AKHIR INI UNTUK :**  
*KEDUA ORANG TUAKU, SAUDARAKU-SAUDARAKU TERCINTA DAN REKAN-REKAN  
YANG MAU MENGHARGAI, MEMAHAMI ARTI PENTING SEBUAH BUDAYA*

## PRAKATA

Bismillahirrohmanirrohim

Assalaamu'alaikum Wr.Wb.

Dengan segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya. Sehingga penulis dapat melewati masa studi yang panjang dan akhirnya dapat menyelesaikan Tugas akhir ini.

Laporan perancangan ini berisi tentang pemikiran, pembahasan dan penjelasan tertulis dari seluruh proses perancangan Studio Tugas Akhir yang merupakan tahap terakhir dari proses belajar di Jurusan Teknik Arsitektur Universitas Islam Indonesia. Kasus yang dipilih dalam perancangan tugas ini adalah “Fasilitas Wisata Seni Budaya Jawa di Parangkusumo” dengan penekanan “ Suasana Tata ruang Interior dan Eksterior yang Meditatif.

Selama masa proses terutama saat berlangsungnya Tugas Akhir, penulis banyak menerima bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah memberikan bantuan :

1. Bapak Ir. Revianto Budi Santoso, M.A selaku Ketua Jurusan Teknik Arsitektur Universitas Islam Indonesia.
2. Ibu Ir. Hastusti saptorini. M. A selaku dosen pembimbing yang telah banyak membantu kelancaran pelaksanaan Tugas akhir.
3. Bapak Yulianto priatmaji ST.MT selaku dosen penguji yang telah banyak memberikan masukan untuk Tugas akhir ini.
4. Dosen-dosen Teknik Arsitektur atas doa dan dukungannya.
5. Bapak Drs Ashadi ,SE, Msi selaku SEKDA Bantul terima kasih atas bantuan dan rekomendasinya.
6. Kedua orang tuaku di Yogyakarta, dan seluruh saudara-saudaraku atas doa dan dukungannya.

7. Calon pendamping hidupku Rarias Shanora Daniar “terimakasih banget atas doa,dukungan kesetiaan dan pengertiannya”.
8. Teman –teman Yayasan Diar Mahar Weni terimakasih atas dukungannya”
9. Temen-temen Arch 00, 01,02,03 terima kasih atas dukungan dan doanya maaf gue lulus duluan dan ku tunggu kelulusan temen-temenku semua.

Penulis menyadari sepenuhnya atas kekurangan dan keterbatasan akan penulisan Laporan Perancangan Tugas Akhir, harap dimaklumi.Akhir kata,penulis mengharapkan dari terselesaikannya Tugas Akhir ini semoga dapat dijadikan referensi untuk Tugas Akhir berikutnya.

Wabillahitaufiq walhidayah

Wassalaamu’alaikum Wr.Wb



Yogyakarta, 8 maret 2005

( WAHYU SUNARDIANSYAH )

Fasilitas Wisata seni Budaya Jawa di Parangkusumo

Penekanan Suasana tata ruang interior dan eksterior yang meditatif

The Tourism Facilities of Javanese Art and Culture in Parangkusumo

Emphasis on meditative interior and exterior situation

Disusun oleh :

Wahyu Sunardiansyah

Dosen pembimbing :

Ir. Hastuti Saptorini, M.A

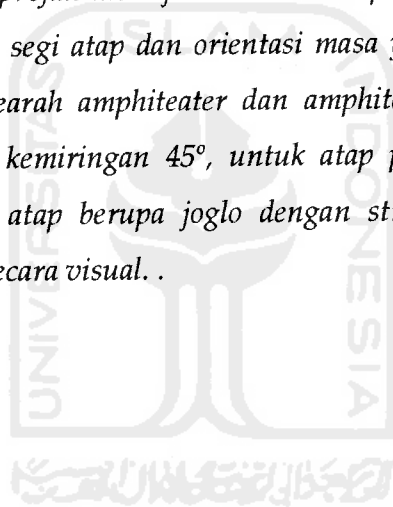
ABSTRAK

*fasilitas wisata seni budaya Jawa merupakan tempat yang mengakomodasi fasilitas rekreasi edukatif dan fasilitas penunjang yang keberadaannya dapat memberikan kesenangan, pengetahuan dan pembelajaran moral kepada masyarakat melalui seni-seni Jawa seperti tembang jawa, pitutur jawa dan Wayang . Upaya yang dilakukan untuk membantu pemahaman para pengunjung terhadap objek display tembang, pitutur Jawa dan wayang yang memiliki unsur-unsur filosofi yang tinggi sehingga bisa memaknai dan memahami secara mendalam memerlukan suatu kondisi ruang yang bisa memberikan para pengunjung fokus/konsentrasi, yaitu dengan menciptakan suasana tata ruang interior dan eksterior yang meditatif. Kriteria nilai meditatif tersebut diperoleh dengan melakukan studi kasus dan literatur.*

*Tahap skematik desain mengenai penerapan Kriteria meditatif yaitu adanya fokus, sumbu, hirarki dan orientasi ditunjukkan dengan analisa dan skema. Skema gubahan masa mengadopsi dari bentuk gelombang pikiran saat konsentrasi meniadakan segala keinginan, hasrat dan nafsu dalam proses bermeditasi yakni gelombang yang memiliki keterpusatan yang diterapkan melalui pengarahannya kesatu masa bangunan yang menjadi fokus orientasi masa. Pada skema perwilayahan kegiatan merupakan pembagian tahap-tahap peruangan dari profan menuju area sakral. Skema sirkulasi ruang luar nilai meditatif diungkapkan melalui pola sirkulasi yang linier dan memiliki hirarki peruangan yang berbeda beda, dari awal menuju akhir perjalanan makin*

tinggi. Skema tata hijau dirancang guna menciptakan suasana meditatif maka vegetasi yang dipilih adalah cemara dan bambu yang didukung pula oleh kolam-kolam dengan gemericik air mancur.

Pengembangan desain adalah hasil akhir dari penerapan konsep meditatif sesuai dengan kriteria yang telah analisis. Penerapan dari fokus tersebut diungkapkan pada tata ruang interior yaitu meminimalkan pencahayaan, sumber cahaya hanya pada objek display guna mengarahkan visual pengunjung kearah 1 arah amatan visual. Hal ini ditampilkan pada ruang audiovisual dan ruang galeri wayang. Pada ruang eksteriornya, berawal dari entrance konsep fokus diwujudkan berupa gate yang monumental dan sculpture yang berada didepan entrance merupakan aplikasi konsep sumbu yang secara imajinatif arah sirkulasinya membentuk sumbu imajiner antara sculpture dan amphiteater .Konsep hirarki diterapkan guna membedakan kedudukan fungsi ruang dari yang bersifat profan menuju sakral. Konsep orientasi ditampilkan melalui bentukan yang sangat kontras dari segi atap dan orientasi masa yaitu pada amphiteater masa bangunan yang lain berorientasi kearah amphiteater dan amphiteater sendiri memiliki orientasi kearah sunset matahari dengan kemiringan 45°, untuk atap pada amphiteater selain sebagai simbol identitas jogja tampilan atap berupa joglo dengan struktur yang unik diwujudkan sebagai penerapan konsep fokus secara visual. .



<b>LEMBAR PENGESAHAN.....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>PRAKATA.....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>1. Bag.I KONSEP PERANCANGAN</b>	
1.1	Pendahuluan..... 1
11.1	Pengertian Batasan Judul..... 1
11.2	Latar Belakang..... 2
11.3	Permasalahan..... 6
11.4	Tujuan Sasaran..... 6
11.5	Lingkup Pembahasan..... 7
11.6	Spesifikasi Umum..... 8
11.7	Metode Pengumpulan Data..... 15
11.8	Keaslian Penulisan..... 15
11.9	Kerangka Pola Pikir..... 16
1.2	Study Banding Kasus..... 17
1.3	Tinjauan Penekanan..... 21
1.3.1	Latar belakang penekanan..... 21
1.3.2	Teori tentang meditasi..... 21
1.4	Analisis..... 24
1.4.1	Gereja mandala hati kudus..... 24
1.4.2	Petilasan syeh Maulana..... 33
1.5	Konsep Dasar Perancangan..... 37
1.5.1	konsep perancangan tapak..... 37
5.1.1	Konsep penzoningan..... 37
5.1.2	Konsep peletakan massa..... 37
5.1.3	Konsep pencapaian dan sirkulasi..... 37
5.1.4	Konsep vegetasi..... 37
5.1.5	Konsep tata landscape..... 37
1.5.2	Konsep Perancangan Bangunan..... 38
5.2.1	Konsep bentuk..... 38
5.2.2	Konsep orientasi bangunan..... 38
5.2.3	konsep penggunaan material..... 38
<b>2. Bag II SKEMATIK DESAIN</b>	
2.1	Skema Gubahan Masa..... 45
2.2	Skema Sirkulasi Ruang Luar..... 48
2.3	Skema Tata Hijau..... 49
2.4	Skema Tata Ruang Dalam..... 50
2.5	Skema Tampak..... 53
2.6	skema Denah..... 54
<b>3. Bag III PENGEMBANGAN DESAIN</b>	
3.1	Eksterior..... 56
3.1.1	Situasi..... 56
3.1.2	Siteplan..... 57
3.1.3	Tampak..... 58
3.1.4	Potongan..... 59
3.1.5	Tata Masa Bangunan..... 60
3.2	Interior..... 67
	DAFTAR PUSTAKA..... viii
	LAMPIRAN..... ix



## **BAGIAN I KONSEP PERANCANGAN**

### **1.1. PENDAHULUAN**

#### **1.1.1. PENGERTIAN DAN BATASAN JUDUL**

1. Fasilitas wisata seni budaya Jawa adalah wadah atau tempat yang mewadahi kegiatan atau perjalanan yang dilakukan dari suatu tempat ke tempat lain dalam kegiatan selama di tempat tujuan dengan maksud untuk memperoleh kesenangan dan pengetahuan tentang budaya Jawa yang dilakukan dalam jangka waktu tertentu.
2. Lokasi Parangkusumo adalah sebuah daerah sebelah barat Parangtritis yang terdapat peninggalan-peninggalan budaya dan sejarah termasuk tempat-tempat ritual tradisional yang masih sering digunakan. Merupakan daerah yang memiliki potensi alam yang langka yaitu pasir Gumuk Barchan, juga memiliki daya tarik pemandangan yang indah ke arah pinggiran pantai.
3. Suasana tata ruang interior dan eksterior yang meditatif adalah suatu keadaan atau kondisi dalam ruang yang mampu memberikan pemfokusan atau konsentrasi terhadap suatu objek dan suasana diluar ruang yang mendukung perenungan untuk mendapatkan suatu pencerahan fikiran.

#### **Kesimpulan :**

Dari pengertian diatas fasilitas wisata disini berarti sebuah kawasan yang digunakan untuk berkunjung di waktu luang dengan tujuan memperoleh kesenangan, pencerahan fikiran dan pengetahuan akan seni budaya Jawa dengan memanfaatkan alam, objek fisik yang ada dan elemen atraksi kegiatan yang sengaja dirancang.

### **1.1.2. LATAR BELAKANG**

Pada masa krisis ekonomi yang berkepanjangan beberapa tahun terakhir ini, beberapa sektor mengalami guncangan dan terpuruk, sektor pariwisata dapat dikatakan menjadi sektor yang kuat bertahan dan dipandang dapat dijadikan sebagai salah satu sektor terkuat pendukung perekonomian negara. Sektor pariwisata selama ini terlihat memberikan sumbangan yang terus meningkat bagi perekonomian negara. Perubahan situasi ekonomi yang memburuk tidak banyak mempengaruhi kepariwisataan Indonesia. Oleh karena itu pariwisata mulai diperhatikan dan dikembangkan menjadi sektor andalan yang diajukan sebagai salah satu pengganti ekspor migas sebagai penghasil devisa terbesar.

Sebagai wilayah budaya, dan wilayah pariwisata Daerah Istimewa Yogyakarta merupakan salah satu daerah tujuan wisata utama di Indonesia. Propinsi ini berbatasan langsung dengan Provinsi Jawa Tengah bagian selatan dan merupakan satu dari dua pusat kebudayaan Jawa yang berpusat di Kraton di Pusat Kota Yogyakarta. Daerah Istimewa Yogyakarta memiliki 5 daerah administratif, yaitu Kota Yogyakarta, Kabupaten Sleman, Kulonprogo, Bantul dan Gunung Kidul. Kelima wilayah administratif di Daerah Istimewa mempunyai keunikan masing-masing dalam hal kegiatan kepariwisataan. Untuk Kabupaten Bantul khususnya, ada beberapa obyek wisata alam yang mulai dirintis upaya pengembangannya yaitu: Pantai Parangtritis, Pantai Samas, Pantai Pandansimo, Goa Selarong dan kompleks Makam Raja-raja Mataram di Imogiri dan beberapa obyek wisata lain. Dari beberapa obyek wisata tersebut, Pantai Parangtritis adalah salah satu obyek wisata yang menempati urutan atas dilihat dari jumlah peminat yang datang. Berdasarkan sumber Diparda Kabupaten Bantul pertumbuhan jumlah kunjungan wisata Parangtritis antara tahun 1995/1996 - 1999/2000 pertumbuhannya -2,40 % kecenderungan menurun menunjukkan tingkat kejenuhan wisatawan terhadap objek Parangtritis dan antara tahun 1999/2000 - 2001-2002 mulai ada peningkatan jumlah pengunjung. Berdasar hal ini guna menjaga kestabilan dan peningkatan jumlah pengunjung maka perlu diadakan upaya pengembangan, dan perencanaan secara terpadu untuk pembangunannya.

## **FASILITAS WISATA SENI BUDAYA JAWA DI PARANGKUSUMO** Suasana tata ruang interior dan eksterior yang meditatif

Dalam konteks penyusunan rencana teknis objek wisata Parangtritis (PRTOWP) dengan arahan konsep dasar pengembangan makro Parangtritis dibagi menjadi 3 bagian yaitu pengembangan Agrobisnis, pengembangan Keilmuan, dan pengembangan wisata Budaya Spiritual. Menurut analisis karakteristik kawasan Parangtritis pengembangan wisata Budaya Spiritual mencakup Zona I (Preservasi alam), Zona II (Konservasi rekreasi publik) dan Zona IV (Konservasi Budaya). Berdasarkan tinjauan Target Pengembangan (PRTOWP) pengembangan wisata Parangtritis mengarah pada<sup>1</sup>:

1. Penciptaan produk kegiatan wisata, berupa paket rekreasi, peristirahatan, olah seni-budaya, paket dokumentasi serial
2. Penciptaan produk kenangan wisata, berupa paket wisata perbelanjaan, kehidupan adat tradisional, tinggal dalam situasi organik
3. Penciptaan produk wisata penghayatan (adat, ritual, spiritual), berupa paket adat (siklus kehidupan tradisional), upacara adat/ keagamaan, upacara peribadatan dalam agama tertentu, kegiatan perenungan/ semadi/ konsentrasi
4. Penciptaan produk wisata nostalgia (sejarah, budaya), berupa paket penelusuran cerita bersejarah, penelusuran kehidupan budaya masa lalu, penelusuran sejarah geografik, pementasan karya seni dan budaya lokal (tradisional, kontemporer)

Mengacu pada penyusunan rencana teknis objek wisata Parangtritis (PRTOWP) diarahkan dalam pengembangan objek wisata Parangtritis harus tetap mempertahankan potensi yang telah ada dan harus memiliki latar belakang sejarah dan budaya.

<sup>1</sup> RTOW PARANGTRITIS, Dinas Pariwisata Kabupaten Bantul

## **FASILITAS WISATA SENI BUDAYA JAWA DI PARANGKUSUMO** **Suasana tata ruang interior dan eksterior yang meditatif**

### **Potensi Parangkusumo**

Parangkusumo yang merupakan bagian dari Parangtritis memiliki pemandangan alam laut dan pantai yang indah juga memiliki potensi alam yang langka yaitu Pasir gumuk Barchan yang merupakan satu-satunya yang ada di Asia Tenggara, dengan kondisi kemiringan lahan yang bervariasi terutama pada bagian kawasan konservasi alam gumuk, merupakan potensi alam yang dapat digunakan sebagai area wisata yang cukup atraktif. Selain itu view menuju Pantai Parangkusumo dapat dinikmati sejauh mata dapat memandang arah perbukitan sehingga menimbulkan serial vision yang harmonis.

Keadaan kontur yang relatif bervariasi memberikan beberapa potensi dan keuntungan:

1. Pada beberapa tempat, perbedaan ketinggian kawasan memberikan peluang terciptanya hirarki-hirarki kegiatan pendukung kepariwisataan.
2. Ruang terbuka yang cukup luas di sekitar garis pantai memberikan peluang terwujudnya panggung terbuka guna memfasilitasi pengadaan kegiatan wisata massal sehingga tercipta suasana wisata yang atraktif.

### **Seni Budaya Jawa sebagai potensi wisata edukatif**

Memasuki era globalisasi dan persiapan menghadapi era perdagangan bebas maka bangsa Indonesia akan semakin menghadapi tantangan yang berat terutama dengan adanya kompetisi dan masuknya unsur-unsur asing yang siap mempengaruhi dan bercampur dengan unsur-unsur lokal. Salah satu unsur yang paling riskan dan berat dalam menghadapi era ini adalah "kebudayaan". Kebudayaan Ketimuran yang mengedepankan kebersamaan, gotong-royong, sopan santun, penuh tenggang rasa dan sifat religiusnya kemungkinan besar akan terpengaruh dan terseret arus budaya Barat yang cenderung mengedepankan kebebasan, individual, idealis realistis bahkan cenderung mengesampingkan sifat religi. Hal ini jika dibiarkan begitu saja tentu lambat laun akan menggeser kebudayaan Indonesia sendiri. Sehingga bangsa Indonesia akan kehilangan jati dirinya sebagai bangsa yang beradab dan memiliki sifat religius yang tinggi untuk melestarikan kebudayaan peninggalan nenek moyang yang amat tinggi nilainya (*adiluhung*). Sebagai langkah antisipasi untuk menghadapi hal tersebut perlu adanya kepedulian mengangkat kembali seni budaya bangsa Indonesia untuk diperkenalkan kepada generasi muda, dengan

## FASILITAS WISATA SENI BUDAYA JAWA DI PARANGKUSUMO

### Suasana tata ruang interior dan eksterior yang meditatif

harapan mereka memiliki kesadaran sebagai bagian dari bangsa yang besar yang memiliki kebudayaan yang sangat tinggi nilainya dan untuk kemudian melestarikannya.

Khasanah Budaya Jawa memiliki memiliki arti yang sangat luas tidak cuma dipandang sebagai suatu yang mistis spiritual tetapi juga memiliki keterkaitan akan seni keindahan dan secara filosofis memiliki arti pesan-pesan moral kepada masyarakat. Pesan-pesan moral dalam masyarakat Jawa disampaikan lewat media seni seperti pertunjukan wayang, Pertunjukan wayang banyak mengandung unsur moral yang berguna bagi kehidupan masyarakat. Wayang selain dipandang sebagai suatu kesenian tradisional juga merupakan sebuah ensiklopedia hidup, tentang perilaku kehidupan manusia yang banyak mengandung falsafah dan ajaran kerohanian. Dalam hal ini wayang cocok untuk dijadikan sarana penyampaian pendidikan humaniora<sup>2</sup>, selain itu tembang Jawa, dan pitutur Jawa juga memiliki pesan moral yang berguna bagi generasi muda dalam pembentukan mental.

Kehadiran perwujudan sebuah tempat pariwisata budaya yang terletak didaerah berlatar belakang lokasi dan masyarakat jawa yang masih kental peradapannya terhadap tradisi dan kepercayaan budaya Jawa, menjadi suatu penerjemahan dari sejarah dan penunjang kesakralan yang tumbuh berkembang dilokasi tersebut. Sebuah tempat pariwisata di ParangKusumo yang menampilkan seni budaya jawa sekaligus sebagai pemicu daya tarik wisatawan merupakan **usaha untuk memperkenalkan dan memberikan pengetahuan tentang arti penting sebuah seni dan filosofis budaya jawa kepada generasi muda**. Pariwisata seni budaya yang didalamnya mencakup fasilitas rekreasi edukatif dan fasilitas pendukung yang bersifat rekreatif, hiburan guna memberikan orientasi pariwisata baru bagi wisatawan yang lebih beragam.

Guna merespon potensi kawasan yang akan dijadikan sebagai fungsi bangunan baru yaitu pariwisata dengan tidak menghilangkan latar belakang Parangkusumo berupa tempat ritual dan semadi sebagai daerah perenungan (kontemplasi) dijadikan sebagai dasar konsep perancangan fasilitas seni Budaya Jawa.

<sup>2</sup> srimulyono, 1989: 9, simbolisme dan mistikisme dalam wayang

### **1.1.3. PERMASALAHAN**

#### **1.3.1. Umum**

- Bagaimana konsep bangunan fasilitas wisata seni budaya Jawa yang dapat mengakomodasi fasilitas rekreasi edukatif dan fasilitas penunjang yang keberadaannya dapat memberikan kesenangan, pengetahuan dan pembelajaran kepada masyarakat.

#### **1.3.2. khusus**

- Bagaimana konsep fasilitas pertunjukan dan pameran yang dapat menciptakan suasana tata ruang interior dan eksterior yang meditatif.

### **1.1.4. TUJUAN DAN SASARAN**

#### **1.4.1. Tujuan**

- Mewujudkan fasilitas wisata seni budaya Jawa dengan dengan menerapkan prinsip keheningan guna menciptakan suasana kontemplasi sebagai pembangkit inspirasi.

#### **1.4.2.. Sasaran**

- Mewujudkan ungkapan arti suasana meditatif yang diterapkan pada tata ruang interior dan eksterior pada bangunan.
- Mengungkapkan perwujudan tata ruang display (interior) melalui penerapan prinsip keheningan guna menciptakan kondisi khusus (kontemplatif) sehingga mendukung pemahaman penikmat terhadap makna filosofi tiap bentuk visualisasi objek seni yang ditampilkan.

## **1.1.6. SPESIFIKASI UMUM PROYEK**

### **1.6.1. Fungsional**

Fasilitas Wisata Seni Budaya Jawa merupakan fasilitas umum yang ditujukan untuk kepentingan public yang mewadahi beberapa kegiatan yang bersifat rekreasi edukatif, guna memberikan kesenangan, pengenalan, pendidikan moral kepada generasi muda dan dalam usaha pelestarian budaya Jawa.

### **1.6.2. Lokasi**

Lokasi terpilih bagi fasilitas wisata Seni Budaya Jawa adalah, ParangKusumo, Kabupaten Bantul. Pemilihan site berdasarkan potensi dan Latar belakang lokasi serta berdasarkan tinjauan (PRTOWP) penyusunan rencana teknis objek wisata Parangtritis. Lokasi Parangkusumo adalah sebuah daerah sebelah barat Parangtritis yang terdapat peninggalan-peninggalan budaya dan sejarah termasuk tempat-tempat ritual tradisional yang masih sering digunakan. Merupakan daerah perbukitan yang memiliki daya tarik pemandangan yang indah ke arah pinggiran pantai dan pasir Gumuk.

### **1.6.3. Program kegiatan**

#### **- Pengelompokan Aktivitas**

Secara garis besar kegiatan dapat dibagi menjadi :

#### **a. Fasilitas Rekreasi Edukatif**

Pengguna bangunan pada fungsi rekreasi edukatif ini memerlukan ruang-ruang yang bersifat khusus (spesifik), dalam artian menempatkan ruang yang mampu mewadahi aktifitas yang bersifat khusus, namun tidak diganggu oleh fungsi lain yang bersifat public.

#### **- Fasilitas Panggung semi terbuka**

Fasilitas dari bangunan ini tidak bersifat permanen menyesuaikan fungsi yang

### 1.1.5. LINGKUP PEMBAHASAN

Lingkup pembahasan dibatasi pada hal-hal yang berkaitan dengan disiplin ilmu arsitektur dengan ditunjang hal-hal yang dianggap mendukung dan ikut menentukan keberhasilan perencanaan dan perancangan dalam kaitannya dengan meteri pembahasan.

Sedangkan lingkup pembahasan itu sendiri diarahkan pada :

a. Non Arsitektural

Pembahasan tentang potensi alam Parangkusumo dan arti penting seni budaya Jawa sebagai potensi wisata edukatif.

b. Arsitektural

Pembahasan Arsitektural merupakan pembahasan yang menyangkut tentang wadah kegiatan wisata seni budaya Jawa itu sendiri yaitu:

- masalah tata ruang interior dan eksterior yang meditatif. Meliputi lay out, pencahayaan ruang, tata land scape, sirkulasi, tata masa bangunan, dan penggunaan material. Hal yang dijadikan sebagai ukuran keberhasilan adalah terwujudnya tata ruang interior dan eksterior yang dapat mendukung konsentrasi/focus pengunjung terhadap materi display dan suasana yang mendukung perenungan sebagai pembangkit inspirasi.



## **FASILITAS WISATA SENI BUDAYA JAWA DI PARANGKUSUMO**

### **Suasana tata ruang interior dan eksterior yang meditatif**

berubah-ubah sebagai contoh pada waktu – waktu tertentu seperti pagelaran wayang kulit, ketoprak, serta memberikan fasilitas guna menikmati kegiatan upacara yang berlangsung disekitar lingkungan objek seperti upacara adat Bakti Pertiwi - Pisungsun Jaladri, Upacara Melasti, Upacara Labuhan Hondodento, peh cun, Upacara Merti desa dusun Kreet, dan Labuhan Alit Kraton Ngayogyakarta juga memberikan fasilitas guna sekedar menikmati keindahan suasana pantai Parangkusumo.

- Fasilitas audio visual dan galeri

Pesan-pesan moral dalam masyarakat Jawa disampaikan lewat media seni, dongeng, tembang, pitutur, piweling para orang tua secara turun menurun. Setiap penyampaian pesan moral yang diungkapkan perlu adanya penerjemahan secara mendalam, untuk itu supaya pesan moral dari budaya Jawa tetap lestari dan bisa dipahami pemaknaannya oleh para generasi muda perlu adanya wadah / fasilitas yang bisa mewadahi seni budaya Jawa beserta pesan-pesan moral yang terkandung didalamnya. Dalam hal ini Fasilitas wisata seni budaya Jawa memberikan fasilitas audio visual berupa *pagelaran wayang Beber, tembang dan pitutur* . Untuk ruang galerinya ditampilkan berbagai macam figure wayang.

- Perpustakaan

fasilitas untuk menyimpan dan memberikan informasi mengenai sejarah Yogyakarta dan pengaruh kekuasaan kraton hingga tercipta suatu tradisi budaya Spiritual yang sampai kini masih ada.

#### **b. Fasilitas Pendukung**

Pengguna pada kegiatan ini berada pada level public, dengan karakter umum, komunikatif dan non-formal. Kegiatan fasilitas pendukung pertama berupa kegiatan workshop dan sarana belajar mengajar seni .Fasilitas pendukung kedua dikhususkan kepada para pengunjung yang ingin menikmati suasana di luar bangunan. Fasilitas ini memberikan sarana guna menikmati bangunan fasilitas wisata tersebut juga menikmati keindahan alam pantai, bukit Parangkusumo dan pasir Gumuk Barchan dengan didukung penyediaan fasilitas kafe,dan restoran.

### c. Fasilitas penunjang

Fasilitas yang berkaitan dengan area parkir, administrasi, pengelolaan, keamanan, pelayanan dan fasilitas umum berupa toilet dan mushola.

#### 2.2.2 Kegiatan yang dapat terjadi didalam fasilitas wisata seni budaya Jawa

Kemungkinan aktifitas yang akan terjadi antara lain :

- Pagelaran seni dalam rangka memperingati tradisi yang diadakan pada waktu-waktu tertentu.
- Pertemuan seni baik yang diadakan secara formal maupun non formal.
- Proses pendidikan seni dan proses penciptaan seni
- Proses memamerkan dan jual beli benda-benda seni.
- Mencari informasi tentang budaya seni Jawa
- Menikmati keindahan alam laut, perbukitan dan pagelaran tradisi di sekitar Parangkusumo.
- Aktifitas karyawan yang melayani kebutuhan para pengunjung sehari-hari.
- Aktifitas pengelolaan yang mengkoordinir proses berjalannya fungsi objek wisata tersebut.

#### 1.6.3. Karakter pengguna

Adapun karakteristik pengguna dapat dibedakan menjadi :

##### - Fasilitas Rekreasi edukatif

Berdasarkan jenis kegiatan, pengguna pada sifat kegiatan rekreasi edukatif ini berada pada level semi public, dengan karakter umum, dinamis,

# FASILITAS WISATA SENI BUDAYA JAWA DI PARANGKUSUMO

## Suasana tata ruang interior dan eksterior yang meditatif

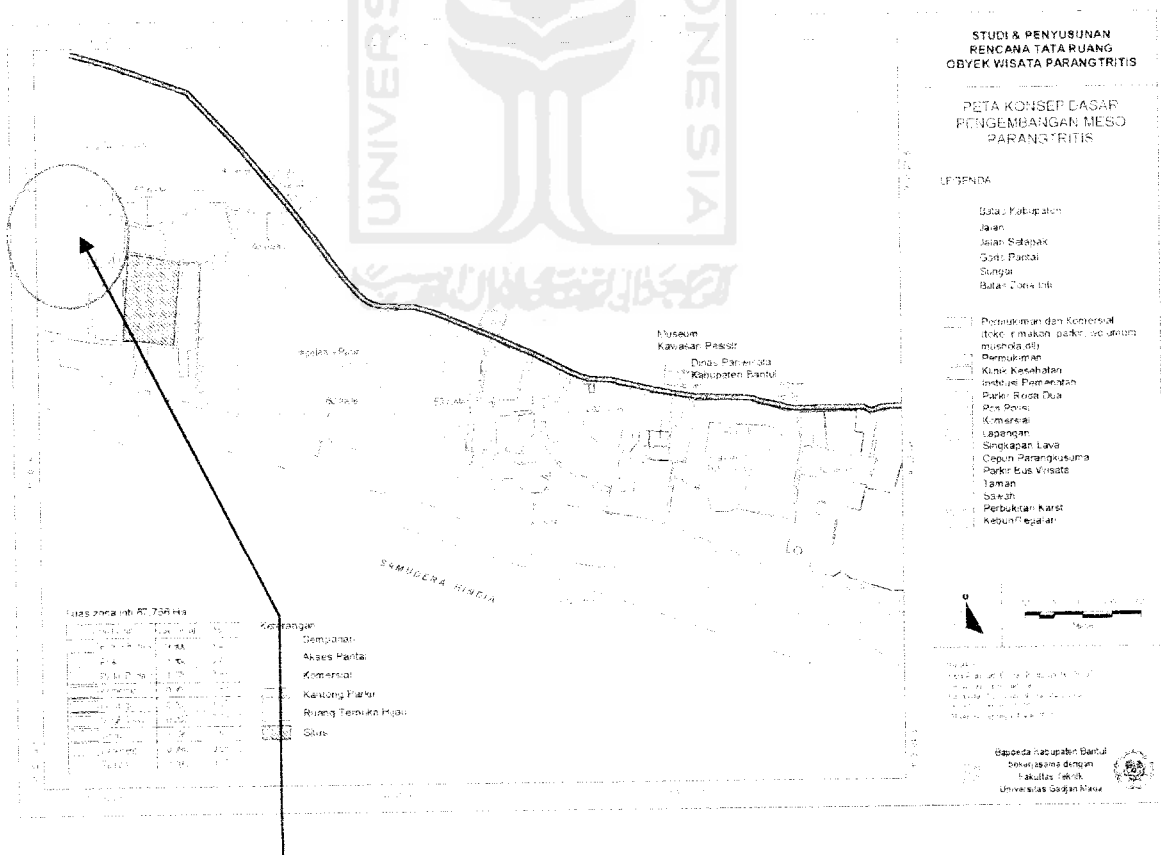
komunikatif dan formal. Penggunaan bangunan pada fungsi rekreasi edukatif ini memerlukan ruang-ruang yang bersifat khusus (spesifik), dengan memperhatikan penempatan ruang yang mewadahi aktifitas yang bersifat khusus, namun keberadaannya tidak terganggu oleh fungsi ruang yang lain.

### - Fasilitas pendukung

Penggunaan pada kegiatan ini berada pada level public, dengan karakter umum, komunikatif, terbuka dinamis, dan non formal.

Penggunaan bangunan pada fasilitas penunjang ini memerlukan ruang-ruang yang bersifat public, mampu menjalani fungsinya secara bersamaan dan terpadu dengan fungsi lain namun tidak mengganggu aktifitas fungsi yang lain.

### PETA LOKASI



Lokasi site

TOTAL LUAS SITE 13.338 m<sup>2</sup>

## Kondisi eksisting site

Berikut gambar kondisi lahan



Sisi timur



sisi utara



Sisi timur



sisi utara (hamparan Pasir Gumuk)

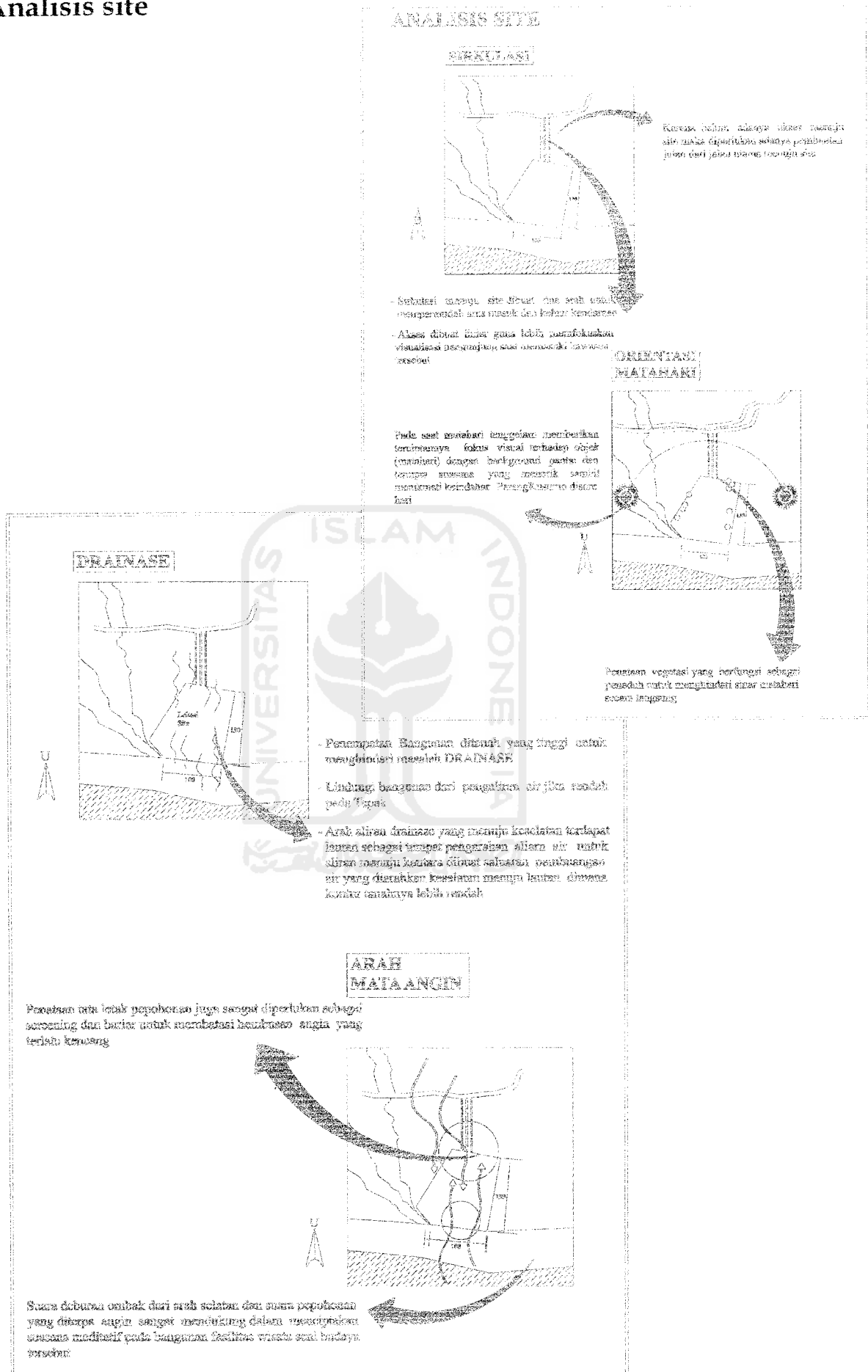


Sisi selatan

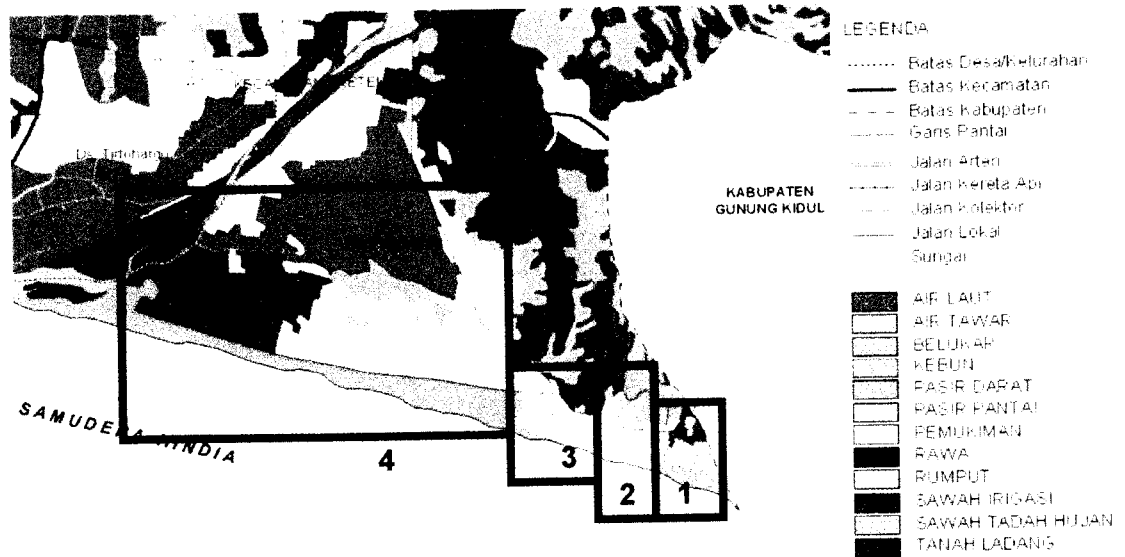


jalan disisi selatan site

Analisis site

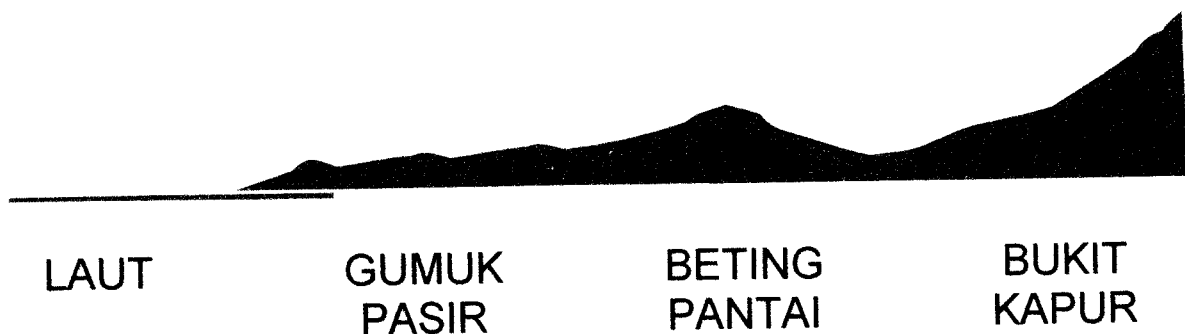


## MORFOLOGI BENTANG LAHAN/ PANTAI PARANGTRITIS



Dalam perancangan fasilitas wisata seni Budaya Jawa berlokasi di zona morfologi pantai ke 3. Lokasi site sebelah barat berdekatan dengan lokasi Cepuri ParangKusumo dan Timur berbatasan dengan kawasan konservasi lab. Alam Pasir Gumuk "Barchan". Dengan pertimbangan dalam fasilitas sata tersebut pengunjung dapat melihat kegiatan tradisi di Cepuri ParangKusumo saat diadakan pada waktu-waktu tertentu sekaligus pengunjung dapat menikmati keindahan pemandangan pantai Parangkusumo dan keindahan hamparan daerah konservasi Pasir Gumuk .

### ZONA MORFOLOGI PANTAI 3



- Gumuk pasir dalam kondisi terbuka dengan beberapa tempat dimanfaatkan dengan berdirinya berbagai bangunan yang menunjang kegiatan wisata pantai
- Jarak air pasang terhadap bukit kapur relatif cukup jauh (berjarak antara 800 meter di ujung timur hingga lebih dari 1200 meter di ujung barat)
- Antara gumuk pasir dengan bukit kapur terdapat semacam "beting pantai" yang berbatasan langsung dengan bukit kapur

### 1.1.7. METODE PENGUMPULAN DATA

Pendekatan dilakukan melalui studi seperti :

- a. Studi literatur
- b. Survey lapangan

Study dilakukan selain berupa pengamatan lingkungan juga pengamatan kasus secara langsung. Pengamatan secara langsung diupayakan untuk mendapatkan gambaran secara konkrit tentang situasi kawasan maupun kondisi tapak dan memahami potensi-potensi yang ada dalam skala pandang manusia.

- c. Studi kasus yang sejenis

Untuk menemukan karakter dan prinsip-prinsip dalam menerapkan konsep meditatif pada sebuah fungsi baru.

### 1.1.8. KEASLIAN PENULISAN

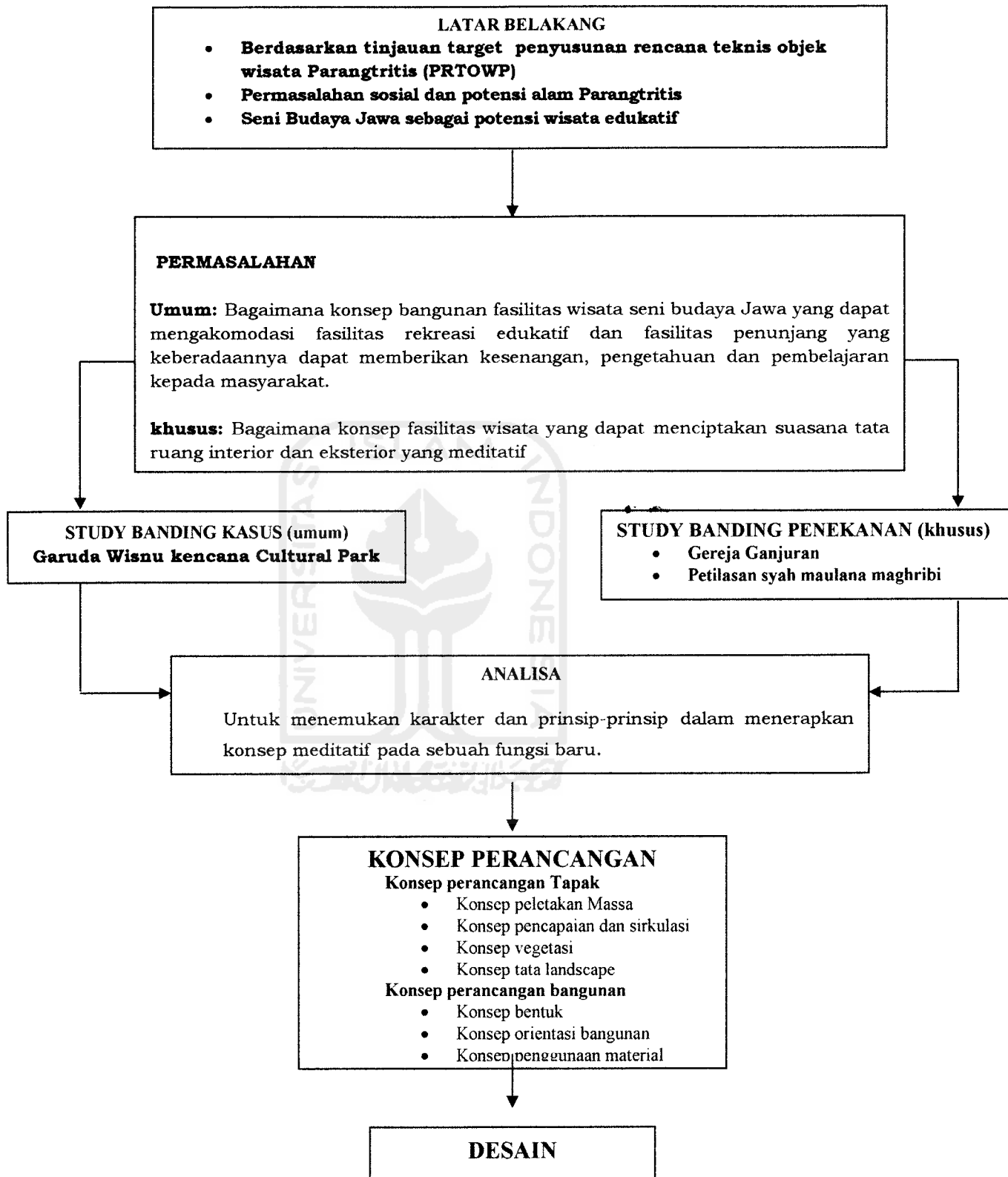
1. Herlina, "Art Center" pada Kawasan kuto Besak Palembang" TA/UII/1997.

Penekanan : Bagaimana merancang ruang dalam bangunan untuk menunjang aktivitas seni tradisional setempat sesuai dengan materi yang dipagelarkan.

2. Abdurrahman, "Gedung Kesenian di Palembang" TA/UII/1996.

Penekanan : Bagaimana perencanaan gedung kesenian sebagai sarana wadah seni pertunjukan tradisional dan kontemporer yang dapat mewadahi aktivitas seniman dan penonton secara terpadu.

1.1.9. KERANGKA POLA PIKIR





## 1.2. STUDI BANDING KASUS

### Garuda Wisnu Kencana Cultural Park

Lokasi : Bukit Ungasan, Kec.Kuta, Kab.Badung, Propinsi Bali.

Karya : Nyoman Nuarta

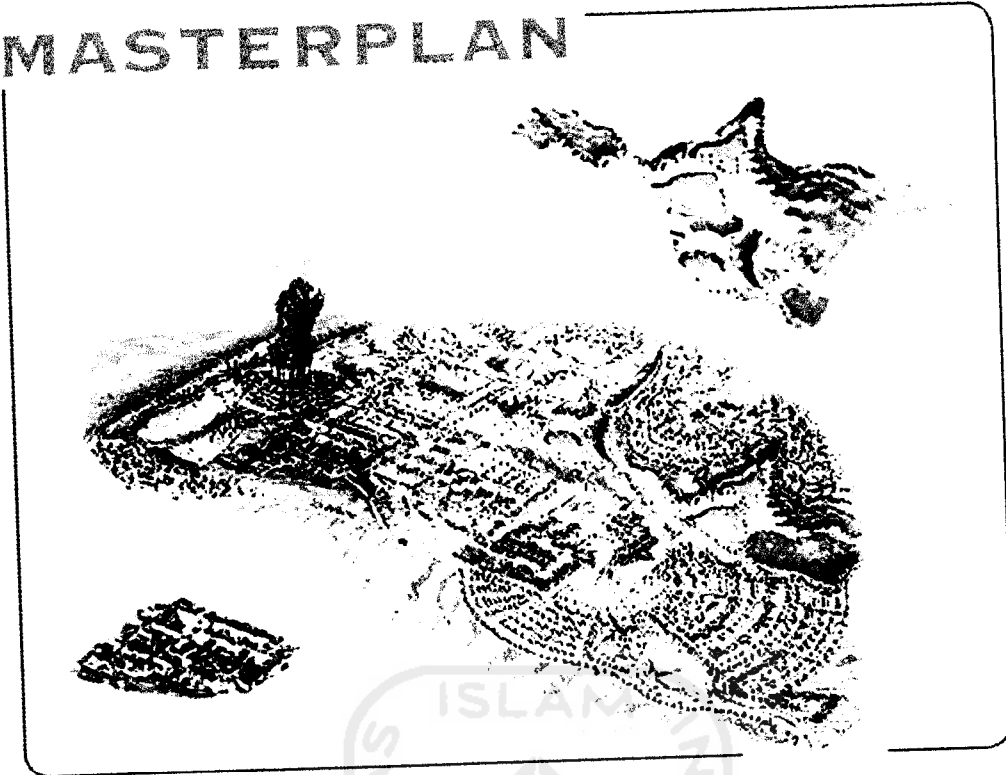
Pemilik : Yayasan Garuda Wisnu Kencana

Luas : 230 hektar

Satu karya nyoman berupa sebuah patung Dewa Wisnu sang pemelihara alam dan kehidupan yang sedang mengendarai burung Garuda, diambil dari episode kisah kepatuhan, kesetiaan, dan bakti Garuda dalam membebaskan ibunya dari belenggu perbudakan dengan dibantu Dewa Wisnu. Patung Garuda Wisnu Kencana (gwk) adalah symbol bagi perwujudan misi pemeliharaan lingkungan dan penyelamat dunia. Patung ini dibangun dalam ukuran raksasa dan akan memberi nilai monumental kawasan.

Kehadirannya sebagai karya spektakuler akan memiliki makna yang lebih khusus, sebab juga memiliki multiplier-effect yang luas dengan terbukanya kesempatan kerja dan dampak perluasan untuk industri terkait. Mandala Garuda Wisnu Kencana, adalah kawasan Budaya dengan luas kurang lebih 230 ha berlokasi di bukit Ungasan, Jimbaran Bali dengan ciri patung "Garuda Wisnu Kencana" (setinggi 146 m). Gedung penyangga patung tersebut, merupakan sarana komunikasi budaya dunia atau **WORLD CULTURAL FORUM** yang dikelilingi oleh area pendukung yang terdiri dari Amphitheater, Exhibition Hall, Museum, Lotus Pond, Festival Park, Receiving Area, Boutique Hotel, Restaurant, Cafe dll.

## MASTERPLAN



Masterplan GWK direncanakan dan dirancang untuk melestarikan lingkungan lokal di Bukit Ungasan, bali sekaligus membuatnya menjadi lingkungan yang berkelanjutan untuk abad-abad mendatang. Konsep diturunkan dari Warisan Kearifan dan Kebijakan tradisi yang memberikan perhatian pada keseimbangan alam dan kehidupan manusia.



### **Area Penerima**

Sekitar 20.000 m<sup>2</sup> total luas lantai dengan fasilitas:

#### **Bisnis:**

Money Changer

ATM

Bank

Retail Area

Food Court

Souvenir Shop

Duty Free Shop

#### **Pelayanan Publik :**

Locker

Toilet

Information Centre

Administration Office

#### **Area Parkir**

Area parkir dengan daya tampung sebanyak 700 mobil, 1500 sepeda motor dan 50 bus.

### **Kondisi tapak**

#### **1. Potensi alam**

Area Garuda Wisnu Kencana Cultural Park yang memiliki total area 230 hektar ini terletak di bukit kapur yang merupakan lahan kritis di daerah bukit ungasan, Jimbaran Bali. Memiliki view yang bagus yaitu dapat melihat sunset dan sunrise dalam tempat yang sama serta pantai-pantai yang terletak di Bali selatan dapat dilihat dari lokasi tersebut.

Dimensi patung yang sangat besar memungkinkan terlihat dari berbagai arah melalui simpul-simpul wisata Kuta-Sanur-Nusa dua-Benoa-Tanah lot.

## 2. Tata ruang luar

Fasilitas yang ada di GWK terdiri dari fasilitas wisata, fasilitas pelayanan dan fasilitas bisnis. Fasilitas wisata terdiri dari wisata seni dan budaya, serta wisata hiburan dan rekreasi

Berbagai jenis fasilitas wisata yang ada adalah :

- a. Street Theater
- b. Amphitheatre
- c. Pelataran Wisnu

Fasilitas pelayanan terdiri dari:

Tempat parkir, pusat informasi, Stand guidwe, klinik, loker, tempat penitipan bayi, penyewaan kereta dorong, dan tempat istirahat pengemudi.

Fasilitas bisnis yang disediakan :

Souvenir shop, Pasar seni, 4 buah restoran dan sebuah café internasional berdekorasi alam dapat dinikmati di kawasan GWK.

## 2.5. KESIMPULAN

- Sebuah fasilitas wisata harus mempunyai beberapa daya tarik yang dirangkum menjadi satu seperti keindahan alam dengan objek buatan manusia (bangunan).
- Harus mampu menjadi Landmark kawasan.
- Dilihat dari segi ekonomi harus mampu menjadi pemasukan dan mampu memberikan lapangan kerja bagi penduduk sekitarnya.
- Harus memiliki beberapa fasilitas yang bisa mendukung pariwisata, bisa memberikan kesenangan dan pengaruh yang positif bagi pengunjung.

### **1.3.. TINJAUAN PENEKANAN**

#### **1.3.1. Latar belakang penekanan : Suasana tata ruang interior dan eksterior yang meditatif**

Bangsa Indonesia dikenal sebagai sebuah bangsa yang mempunyai kekayaan budaya. Salah satu ragam budaya itu adalah tradisi dan kepercayaan yang mengakar dalam masyarakat. Dalam hal ini khususnya masyarakat Jawa yang terkait erat dengan tradisi laku semadi. Laku ini dilakukan orang Jawa di tempat-tempat sunyi jauh dari lingkungan masyarakat ramai, misalnya di pegunungan, di gua-gua, di petilasan, dan ditepi pantai.

ParangKusumo yang berfungsi turun temurun berupa tempat ritual dan tempat semedi hingga saat ini. untuk menjaga kelestarian fungsi masa lampau berdasar pada kelanjutan konsep semedi/meditasi yaitu sebagai daerah perenungan, keheningan dijadikan dasar konsep dari perancangan fasilitas wisata seni budaya Jawa tersebut. Latar belakang kawasan ParangKusumo ini potensial untuk melanjutkan prinsip keheningan dalam rangka membentuk suasana kontemplatif sebagai pembangkit inspirasi dan membantu alur penikmat dalam memahami makna filosofi materi display.

#### **1.3.2. Teori tentang meditasi**

menurut j.Sujianto, meditasi adalah salah satu usaha proses untuk meningkatkan pengembangan pribadi seseorang secara total.

meditasi dapat berarti :

1. Melihat ke dalam diri sendiri
2. Mengamati, refleksi kesadaran diri sendiri
3. Melepaskan diri dari pikiran atau perasaan yang berubah-ubah, membebaskan keinginan duniawi sehingga menemui jati dirinya yang murni atau asli.

## **FASILITAS WISATA SENI BUDAYA JAWA DI PARANGKUSUMO** **Suasana tata ruang interior dan eksterior yang meditatif**

---

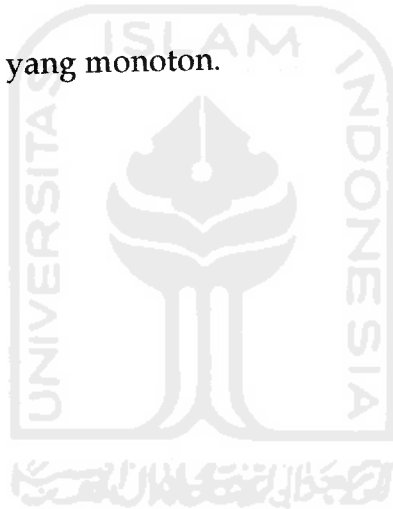
Tiga hal tersebut diatas baru awal masuk ke alam meditasi, karena kelanjutan meditasi mengarah kepada sama sekali tidak lagi mempergunakan panca indera terutama ke arah **murni mengalami kenyataan yang asli.**

semadi itu adalah menciptakan eneng (meneng = diam, untuk mencapai penenangan batin, yakni rasa njero-rasa njobo, angen-angen, ati), ening (kejernihan pengetahuan yang dalam), nung (merenung) dan nong (winong artinya mengetahui isyarat-isyarat gaib) pada tingkat ini akan dicapai derajat kosong (suwung) (Endraswara, 1999:34). Dengan kata lain semadi/meditasi adalah proses untuk pengendapan jiwa.

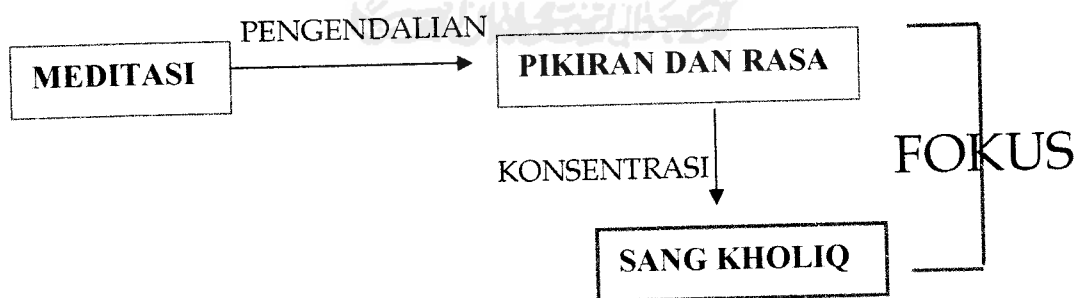
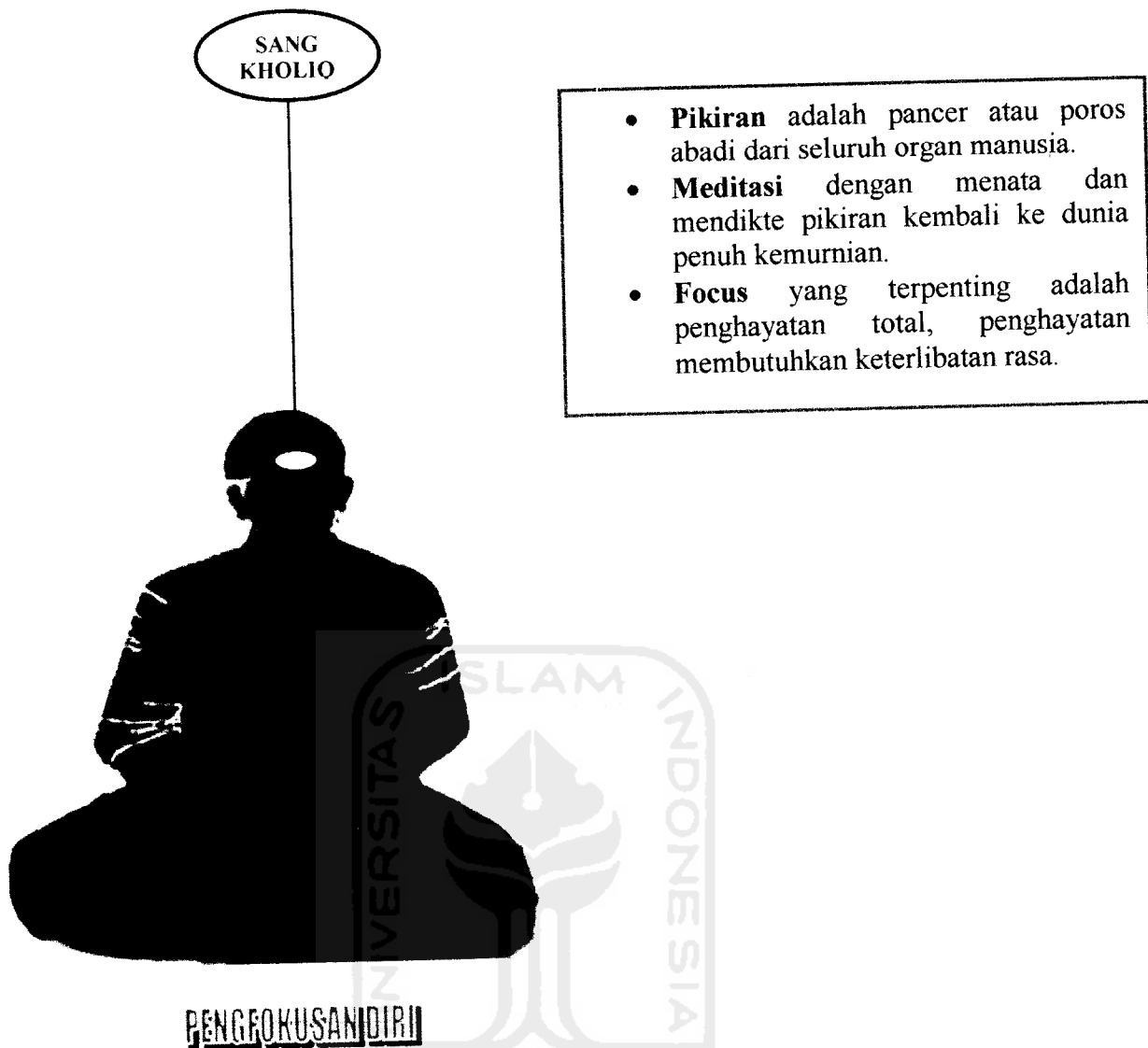
**Proses pengendapan jiwa bisa dipercepat lewat bunyi bunyian, seperti :<sup>7</sup>**

- Gemicik air

- irama gelombang laut yang monoton.



<sup>7</sup> Ki Agung Pranoto, melukis angin menjaring cahaya:17

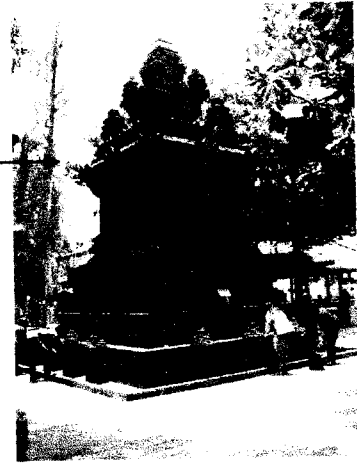


**Kesimpulan :**

Kriteria suasana tata ruang interior dan eksterior yang meditatif adalah tata ruang interior dan eksterior yang dapat mendukung konsentrasi/focus pengunjung terhadap materi display dan suasana yang mendukung perenungan guna mencapai pencerahan pikiran.

## 1.4. ANALISIS

### 1.4.1. Gereja Mandala Hati Kudus Ganjuran Bantul Yogyakarta



**Konsep** :Candi yang melambangkan tahta kristus raja dijadikan pusat belas kasih hati kudus. Rahmat belas kasih itu memancar keseluruh penjuru mata angina, seperti gelombang air. Oleh karena itu pola ini di jadikan konsep untuk menata bangunan, taman dan seluruh halaman yang ada.



Bangunan Gereja ini menciptakan suasana ruang yang memberikan kesan teduh, nyaman, dan tenang bagi para pendoa dan peziarah yaitu dengan menekankan pada kondisi yang mendukung dalam terwujudnya suasana meditatif (focus) dalam segala kegiatan.

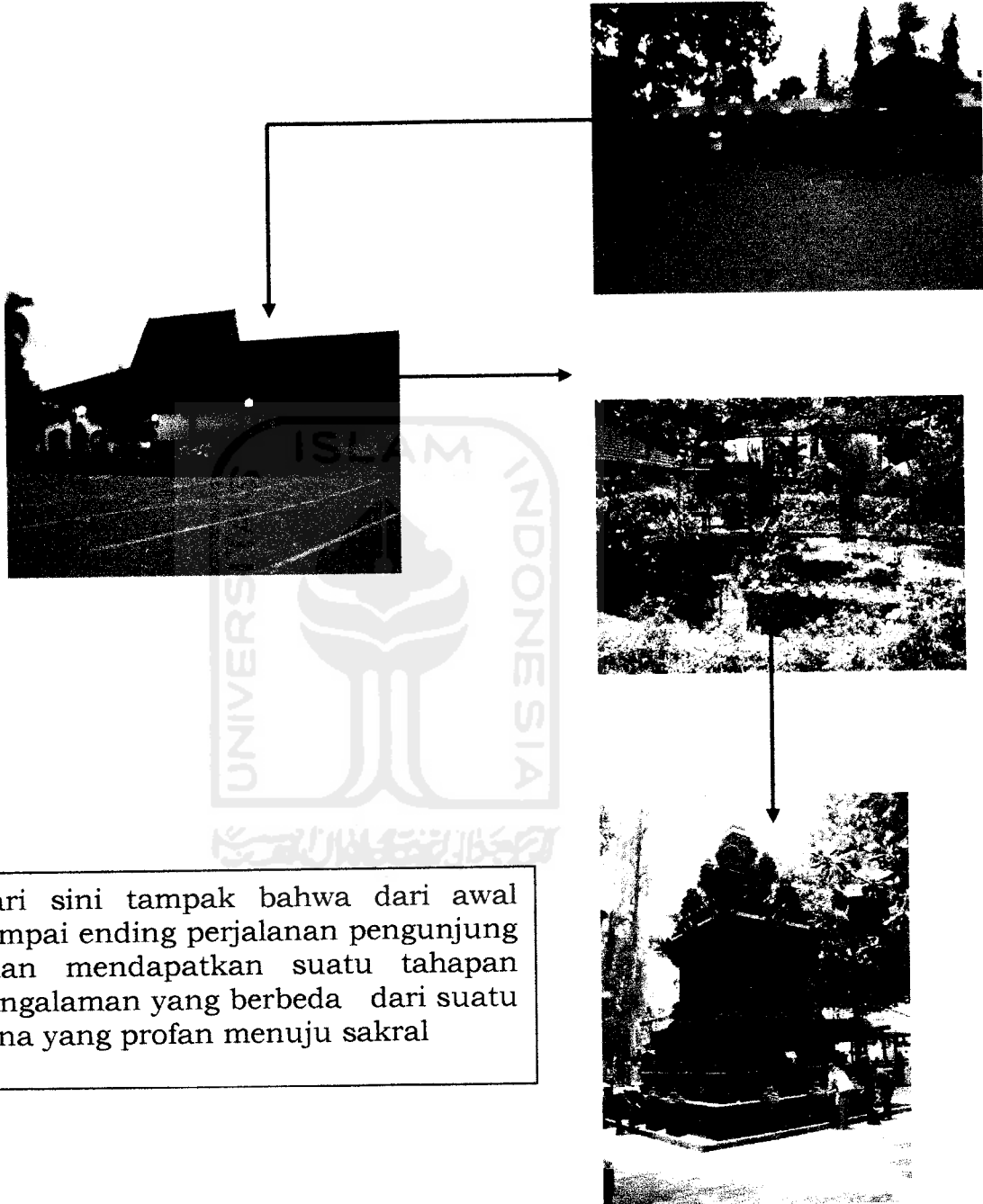
Pada area masuk bangunan akan tampak tempat penjualan yang cukup ramai dilanjutkan kearah sebuah bangunan gereja dengan corak arsitektur kolonial setelah masuk kedalam bangunan akan ditemui sebuah taman kolam dengan



## FASILITAS WISATA SENI BUDAYA JAWA DI PARANGKUSUMO

### Suasana tata ruang interior dan eksterior yang meditatif

gemicik air setelah itu masuk ke bangunan inti yaitu tempat yang difungsikan sebagai tempat perenungan dan berdoa. Pada area ini kesunyian dan kesakralan tampak jelas dengan didukung wujud sebuah bangunan candi yang secara psikologis mengajak pengunjung untuk mengenang masa lampau. Suasana meditatif muncul dengan adanya bangunan candi tersebut.



Dari sini tampak bahwa dari awal sampai ending perjalanan pengunjung akan mendapatkan suatu tahapan pengalaman yang berbeda dari suatu zona yang profan menuju sakral

Pembentuk suasana meditatif (konsentrasi focus) pada Gereja Mandala Hati Kudus diwujudkan pada tata landscape, sirkulasi, massa bangunan dan secara visual melalui gambar relief

## 1. Landscape

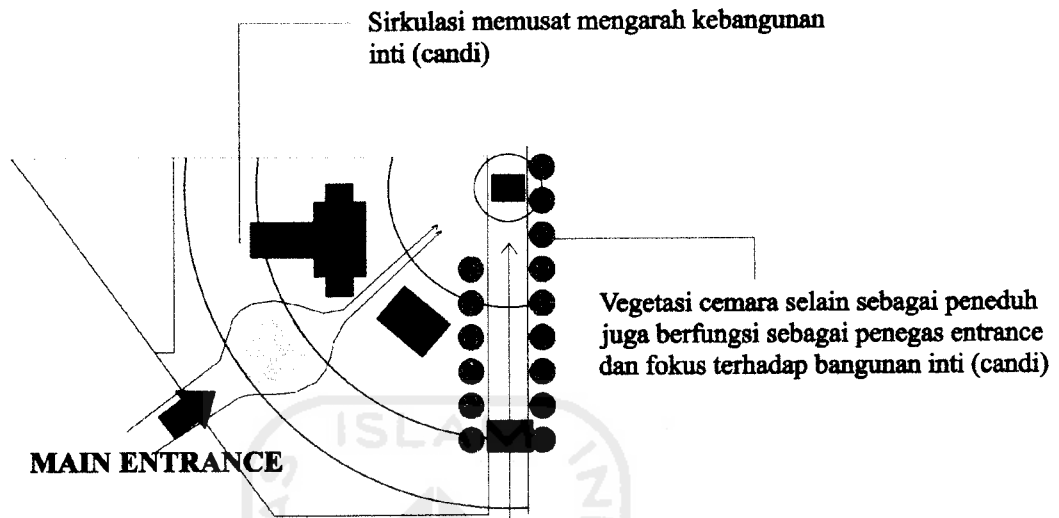
Adanya taman dalam air yang dirancang dengan gemericik suara air yang selain memberikan suasana keindahan juga dapat memberikan suasana yang tenang, nyaman yang dapat mendukung proses pengendapan jiwa dalam perenungan.



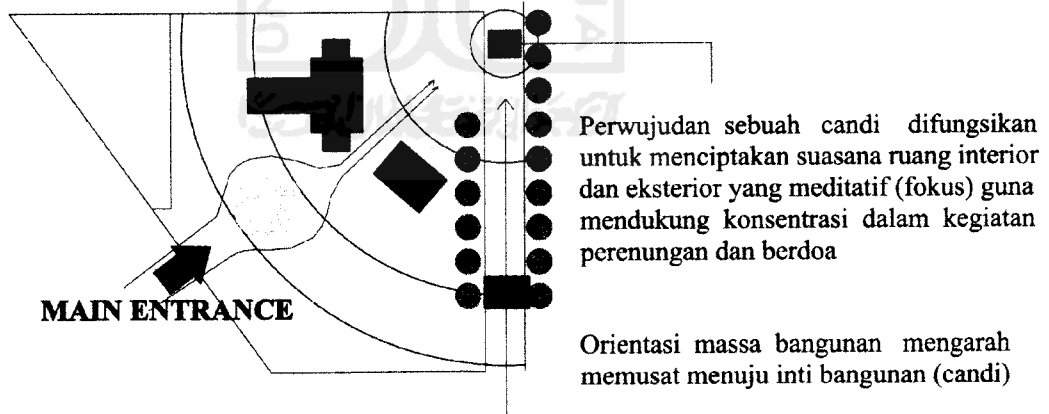
Penggunaan vegetasi pohon cemara, dan bambo selain sebagai peneduh juga dapat memberikan suasana yang tenang dan nyaman dengan suara-suara yang khas ketika diterpa angin



2 Pola sirkulasi



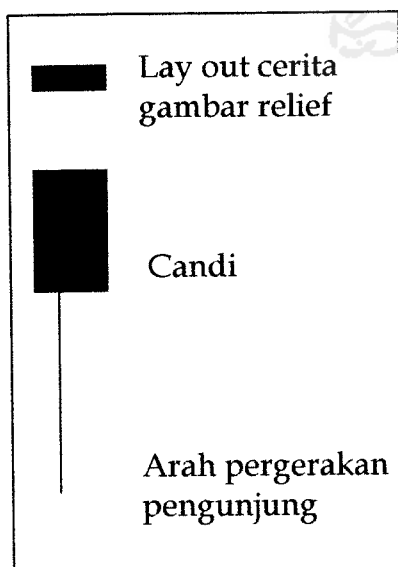
Masa bangunan



### 3. Visual



Lay out cerita tentang yesus yang dipasang berurutan secara visual memberikan focus dan mengarahkan pengunjung untuk bergerak menuju ending (candi)

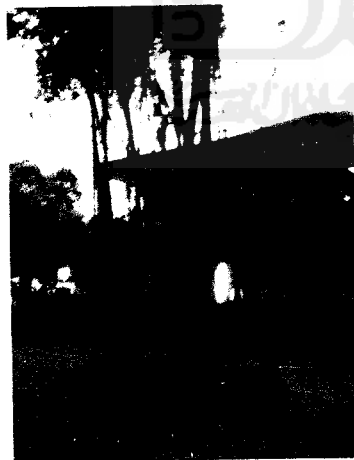


Kesimpulan dari studi kasus pada Gereja Mandala bakti Kudus yang akan diterapkan dalam perancangan Pembentuk suasana meditatif (konsentrasi focus) dapat diwujudkan:

- Tata landscape
- Sirkulasi
- Massa bangunan
- Secara visual melalui gambar relief
- Tahapan Sequence

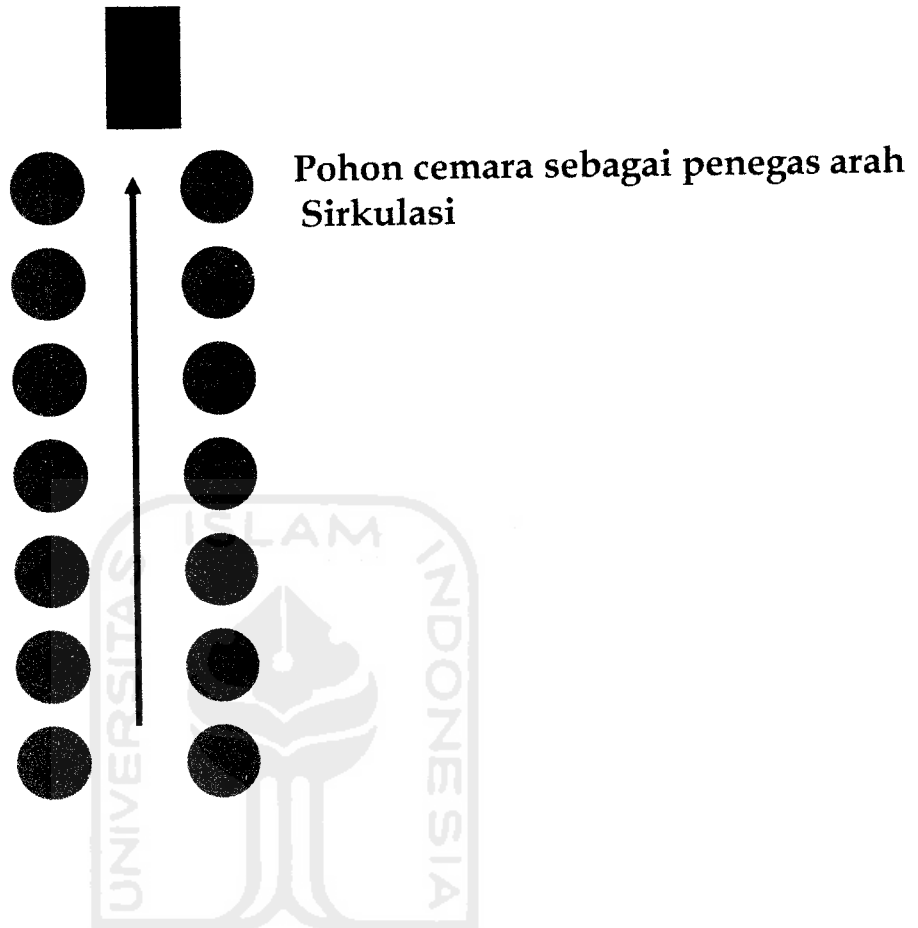
**1. Tata landscape**

- Taman dan kolam dengan gemericik air
- Vegetasi pohon cemara dan bambu kuning



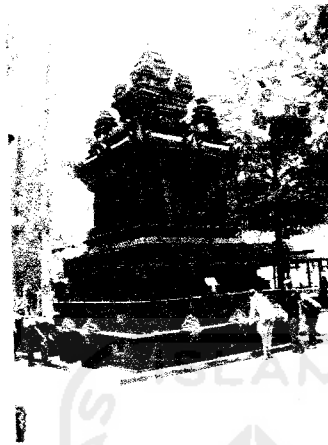
2. Sirkulasi  
Berupa sirkulasi yang linier

Candi

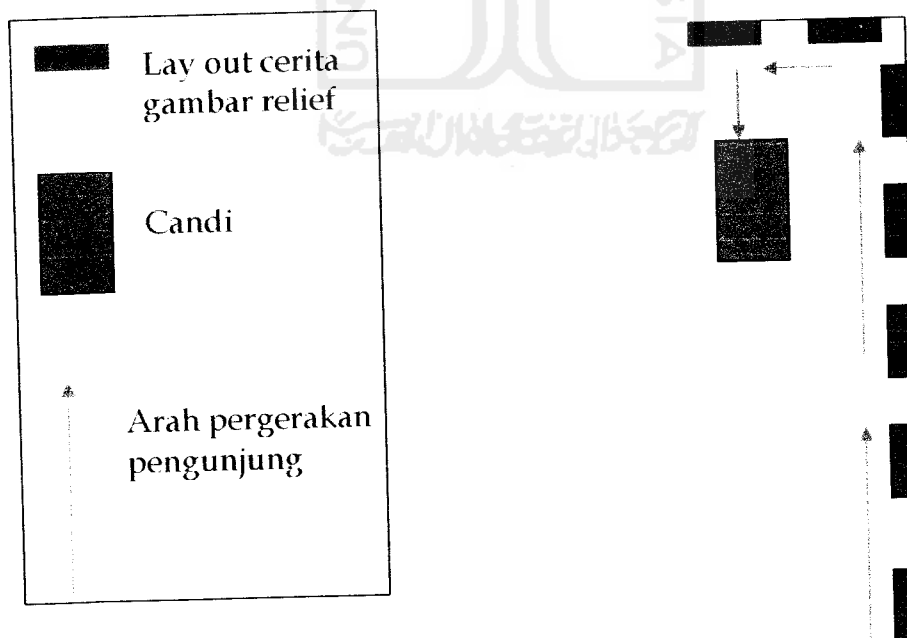


### 3. Masa bangunan

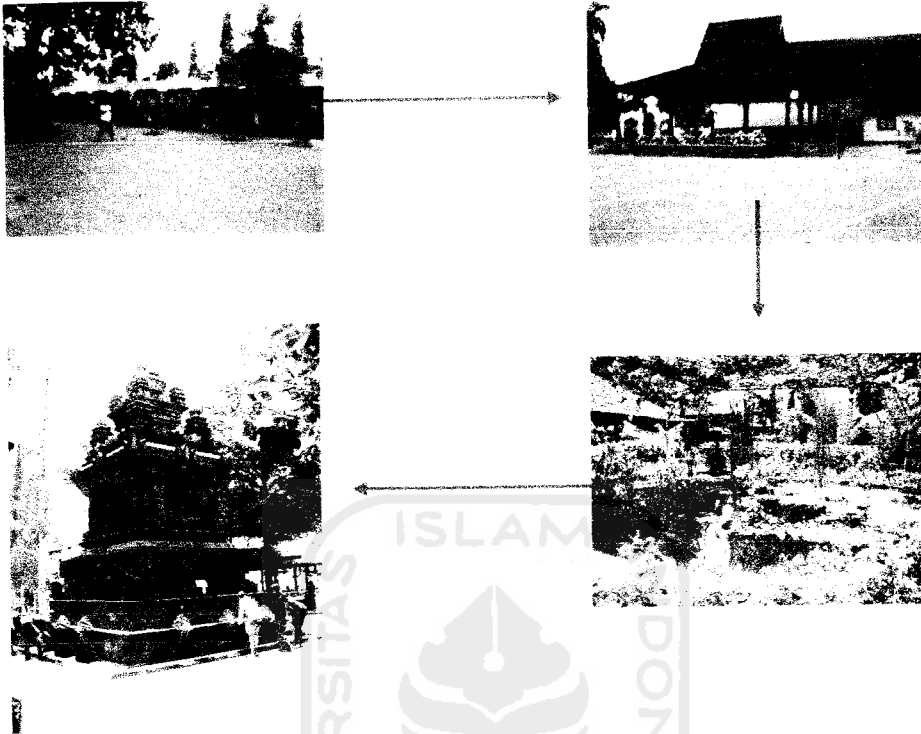
Pada bangunan inti yaitu tempat yang difungsikan sebagai tempat perenungan dan berdoa. Pada area ini kesunyian dan kesakralan tampak jelas dengan didukung wujud sebuah bangunan candi yang secara psikologis mengajak pengunjung untuk mengenang masa lampau. Suasana meditatif muncul dengan adanya bangunan candi tersebut.



### 4. Visual lay out



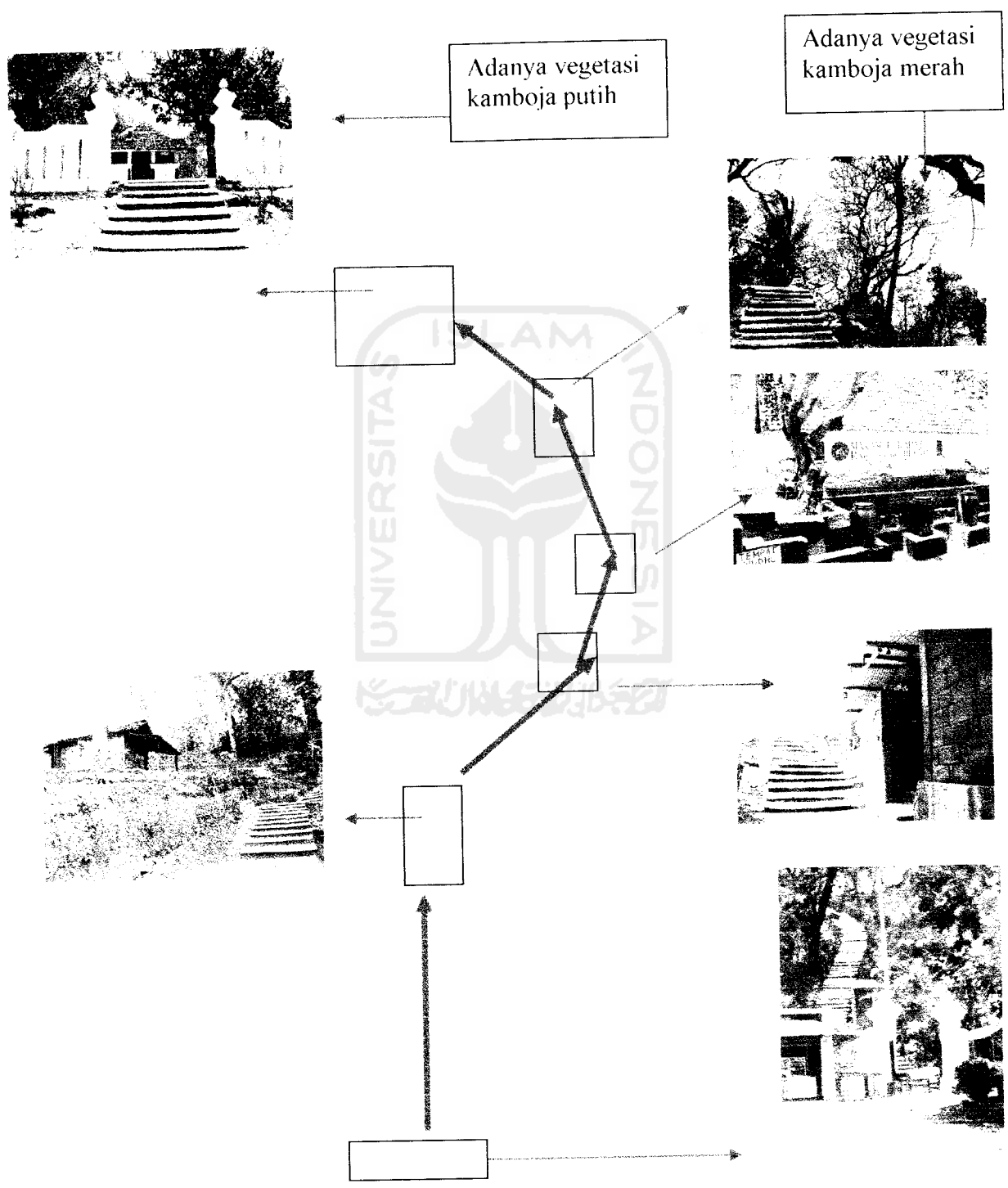
5. Sequence ( profan ----- sakral )



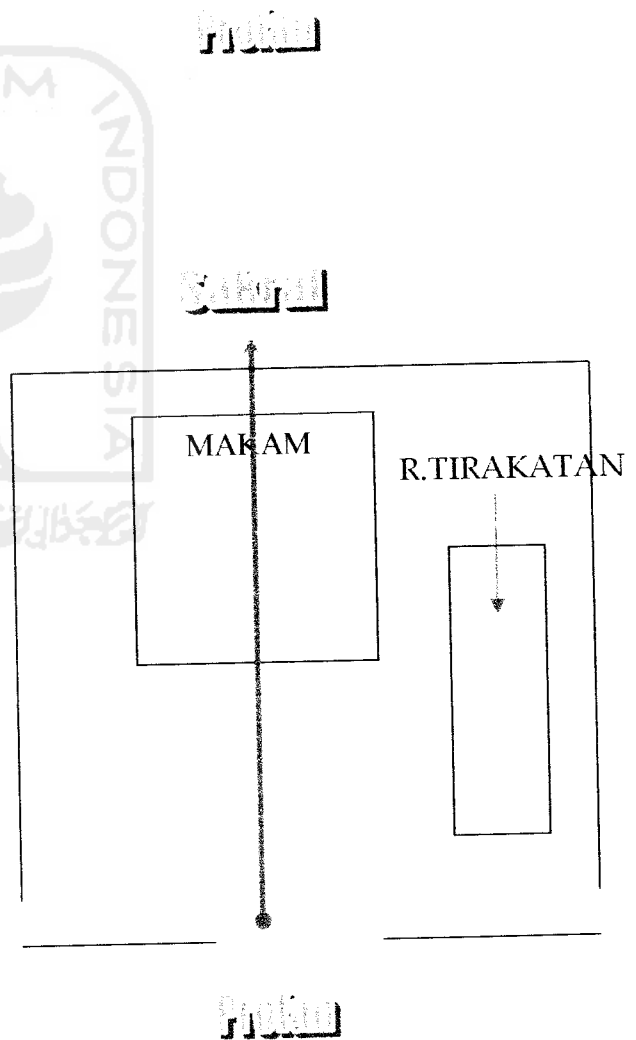
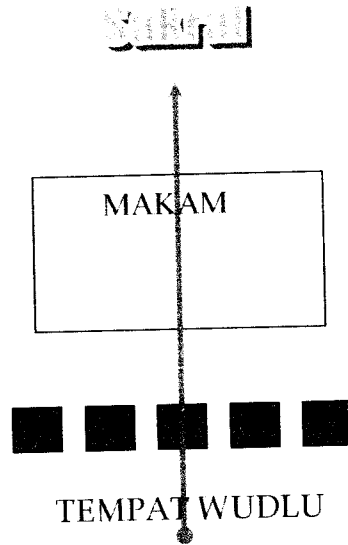
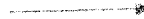


1.42. Petilasan syeh maulana mahgribi

SKENARIO PERJALANAN

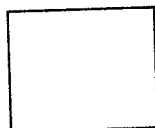


Deskripsi ruang



**FASILITAS WISATA SENI BUDAYA JAWA DI PARANGKUSUMO**  
Suasana tata ruang interior dan eksterior yang meditatif

**TITIK-TITK PANDANG VIEW**



## 1.5. KONSEP DASAR PERANCANGAN

Konsep dasar yang melandasi perancangan ini adalah konsep peralihan pemaknaan. Pemaknaan ini berubah menurut masa (zaman) akan tetapi prinsip utama dari meditatif tetap dipertahankan. Latar belakang sejarah Parangkusumo yang secara turun menurun dari masa lampau ke masa sekarang ini masih dijadikan sebagai suatu tempat untuk melakukan prosesi ritual dan semadi (meditasi) guna melanjutkan fungsi masa lampau kearah fungsi yang baru tanpa menghilangkan tradisi yang masih ada maka dijadikan konsep dasar dari perancangan fasilitas wisata tersebut. Penerjemahan meditatif diwujudkan secara arsitektural demi tercipta tata ruang interior dan eksterior yang dapat mendukung konsentrasi/fokus pengunjung terhadap materi display dan suasana yang mendukung perenungan guna mencapai pencerahan pikiran.

### 1.5.1 Tata Ruang Luar

#### 5.1.1. Konsep penzoningan

Zoning yang diterapkan dalam perancangan mengacu pada konsep hirarki yaitu adanya tingkatan profan .....▶ sakral

#### 5.1.2. Konsep peletakan Massa

Peletakan massa mengacu pada kriteria meditatif itu sendiri yaitu fokus, sumbu, hirarki dan orientasi dipusat komplek tetapi tetap menjamin kebebasan dalam beraktifitas tanpa mengganggu aktifitas ruang yang lain.

#### 5.2.3. Konsep pencapaian dan sirkulasi

- Sirkulasi berupa sumbu yang diawali dengan adanya visualisasi gapura menjadikan ketegasan focus (vista).
- Memiliki alur sirkulasi linier ,dengan sirkulasi yang hirarkinya diarahkan kearah sirkulasi utama yang dipertemukan pada sebuah stage dengan fungsi amphiteater.
- Adanya hirarki dari tingkatan rendah menuju ke bagian paling tinggi yang

merupakan ending dari sirkulasi dan focus utama dari bangunan tersebut.

- Tahapan sequence seperti halnya pada study kasus Petilasan Syeh Maulana maghribi, yang tiap ruangnya memiliki keterkaitan secara berurutan yang dapat memberikan arahan fokus pergerakan pengunjung menuju ending.

#### 5.2.4. Konsep Vegetasi

Penggunaan tanaman lebih diarahkan pada fungsi tanaman sebagai pembentuk suasana kontemplasi yaitu tanaman yang memiliki efek suara ketika diterpa angin dapat mengeluarkan suara-suara yang dapat menenangkan batin seperti tanaman bambu dan pohon cemara.

Pohon cemara juga dipilih sebagai tanaman yang berfungsi sebagai peneduh dan barrier guna memberikan rasa sejuk dan kenyamanan visual tanpa ada gangguan deda-dedu pasir yang terbawa angin .

#### 5.2.5. Konsep tata Landscape

Kondisi eksisting kontur lokasi yang berbeda-beda ketinggiannya memberikan peluang membentuk hirarki-hirarki kegiatan yang dapat menciptakan wisata yang atraktif. Pada landscape lingkungan lokasi dirancang dengan memasukkan unsur air yang secara psikologis sebagai pembentuk suasana keheningan dan ketentraman.

#### 5.2.5. Konsep perancangan bangunan

##### 5.2.1. Konsep bentuk

Prinsip fokus tetap menjadi dasar acuan dari perancangan sehingga bentukan masa bangunan yang menjadi pusat orientasi masa yang lain dipertegas dengan bentukan yang kontras.

##### 5.2.6. Konsep orientasi bangunan

Orientasi bangunan memusat mengarah pada 1 masa bangunan sebagai poros yaitu pada amphiteater.

### 5.2.7. Konsep penggunaan material

Penggunaan material bangunan penerapkan prinsip natural dalam penggunaan material. Keaslian tekstur dari material sengaja untuk di ekspos. Seperti penggunaan material batu candi, batu ekspos guna memberikan kesan alami.

### 1.5.2. Tata Ruang Dalam

#### 1. Macam dan kebutuhan ruang

Secara umum kebutuhan ruang dapat dibedakan sebagai berikut :

- Fasilitas utama pertunjukan yang berupa ruang pertunjukan audio visual dan amphiteater.
- Fasilitas pameran meliputi ruang galeri : wayang.
- Fasilitas pendukung berupa r.pengelola, souvenir shop, sanggar seni, perpustakaan, restoran untuk suasana yang formal dan kafe untuk suasana informal.

#### Fasilitas Pertunjukan

FUNGSI	KETERANGAN	LUAS (m <sup>2</sup> )
Amphiteater	Untuk pertunjukan terbuka	692
R. ganti		47
	TOTAL	739

**FASILITAS WISATA SENI BUDAYA JAWA DI PARANGKUSUMO**  
**Suasana tata ruang interior dan eksterior yang meditatif**

Fasilitas Pameran dan audio visual

FUNGSI	KETERANGAN	LUAS (m <sup>2</sup> )
Galeri Wayang	Untuk memamerkan cerita wayang dalam bentuk gambar beserta pesan moral yang terkandung dalam cerita	304
Ruang audio visual tembang dan Pitutur Jawa	Menampilkan berbagai macam tembang Pitutur jawa beserta pemaknaannya	465
Ruang audio visual Wayang Beber	Menampilkan cerita wayang berupa Wayang Beber	465
	Total	1234

Fasilitas Pendukung 1

FUNGSI	KETERANGAN	LUAS (m <sup>2</sup> )
7 Sanggar seni		352
Perpustakaan		490
Souvenir shop		1152
6 toilet		32
4 gazebo	Difungsikan untuk maksimal 5 orang	25
6 toilet		32
	TOTAL	2083

**FASILITAS WISATA SENI BUDAYA JAWA DI PARANGKUSUMO**  
**Suasana tata ruang interior dan eksterior yang meditatif**

FUNGSI	KETERANGAN	LUAS (m <sup>2</sup> )
Dapur dan ruang pelayanan restoran	Pelayanan restoran pada ruang audio visual Tembang dan Pitutur Jawa	90
Dapur dan ruang pelayanan Cafe	Pelayanan restoran pada ruang audio visual Wayang Beber	90
	Total	180

**Fasilitas Penunjang**

FUNGSI	KETERANGAN	LUAS (m <sup>2</sup> )
Bagian penerimaan	Drop off area, r.administrasi dan r.informasi, lobby	378
Fasilitas umum	Km/wc, dan musholla	140
Wisma Karyawan	Tempat penginapan Karyawan yang bertugas	49
Daerah Karyawan	r.pimpinan, r.rapat, r.locker dan km/wc karyawan	195
6 Toilet Karyawan	Khusus Karyawan	32
Daerah pemeliharaan	r.genzet, r.mekanik, gudang	98
	Total	892



**FASILITAS WISATA SENI BUDAYA JAWA DI PARANGKUSUMO**  
**Suasana tata ruang interior dan eksterior yang meditatif**

**Fasilitas Parkir dan Keamanan**

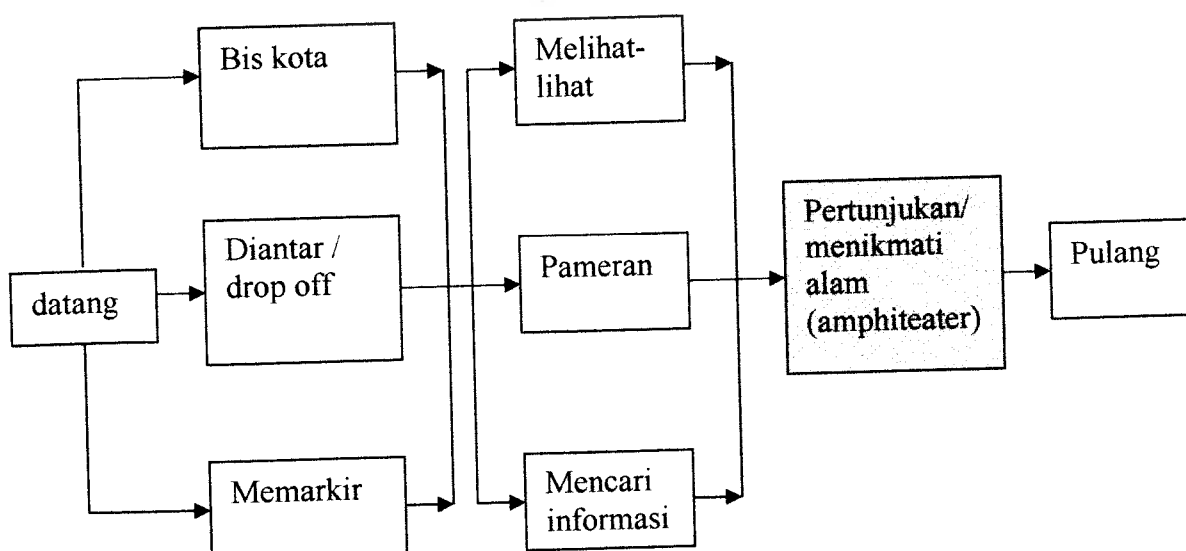
FUNGSI	KETERANGAN	LUAS (m <sup>2</sup> )
Parkir motor	Jumlah 68	136
Parkir mobil	Jumlah 26	390
Parkir bis	2 buah	120
Truk servis	2 buah	120
4 Pos keamanan		16
	<b>Total</b>	<b>782</b>

SIRKULASI 30 % 5910 = 1773 m<sup>2</sup>

TOTAL LUAS = 7683 m<sup>2</sup>

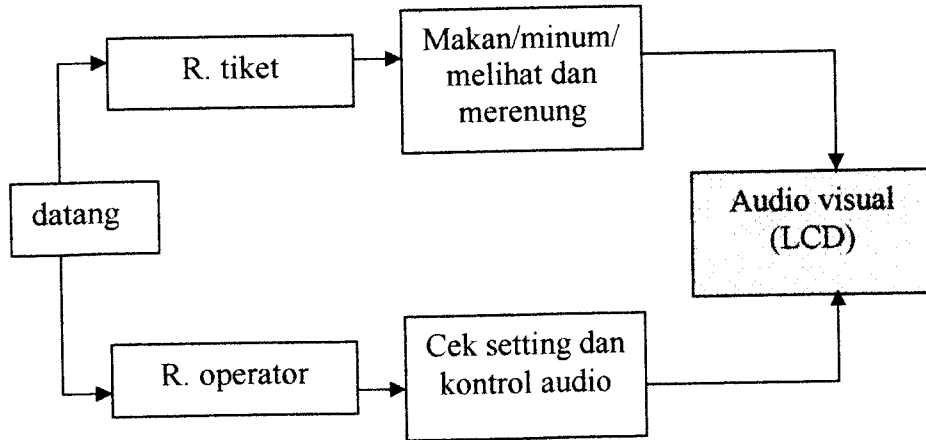
**2. Alur Kegiatan**

**a. pengunjung umum**

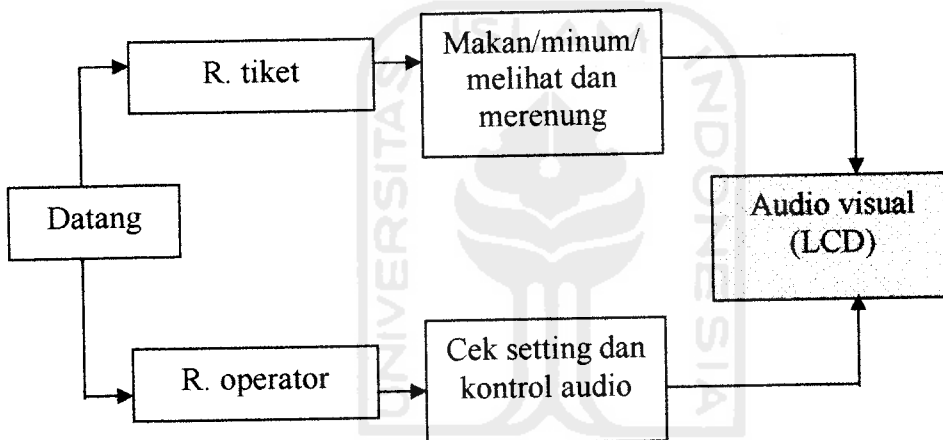


**b. Ruang Audio visual**

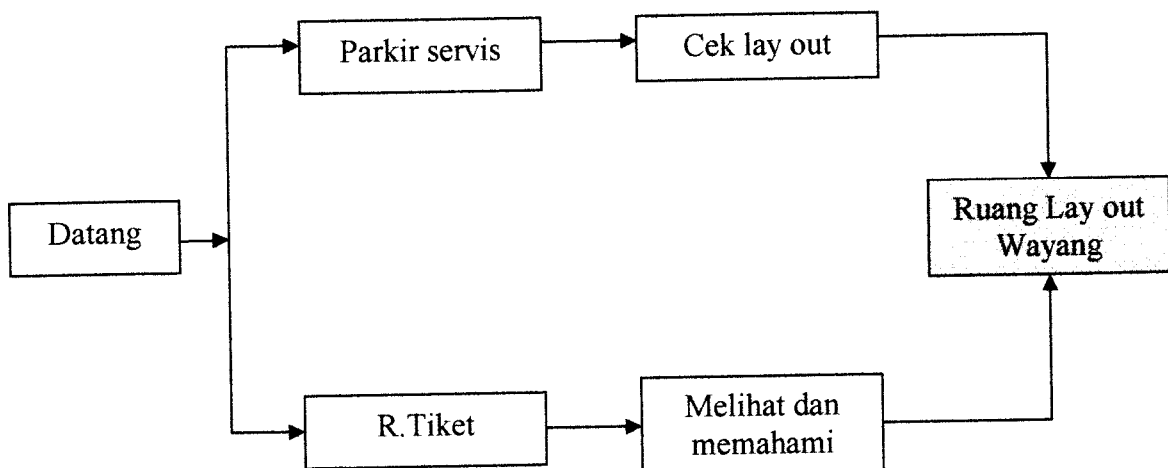
- .R. audio visual (Tembang dan Pitutur Jawa)



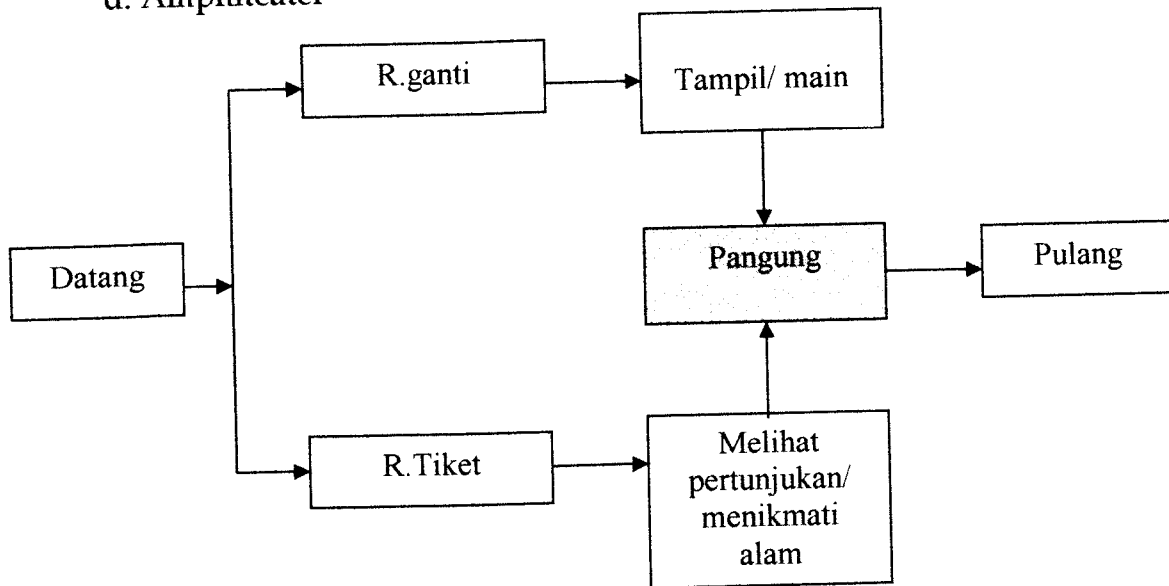
- R. audio visual (Wayang Beber)



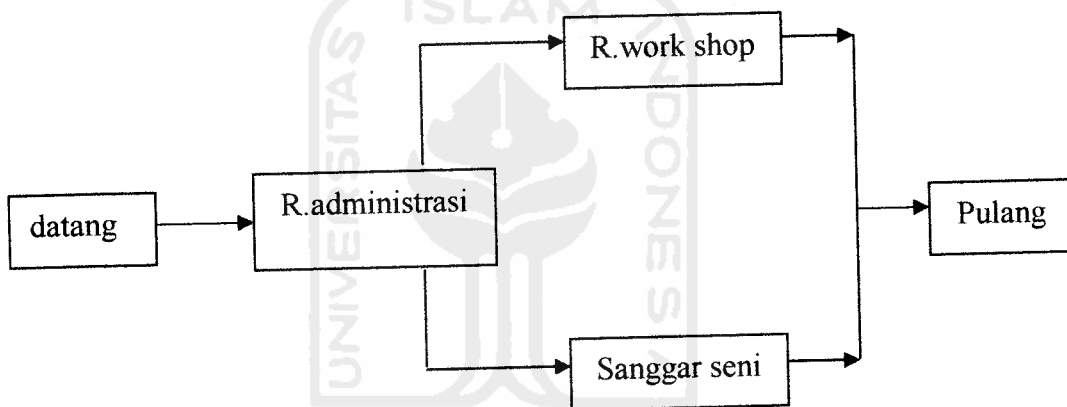
c. Pameran



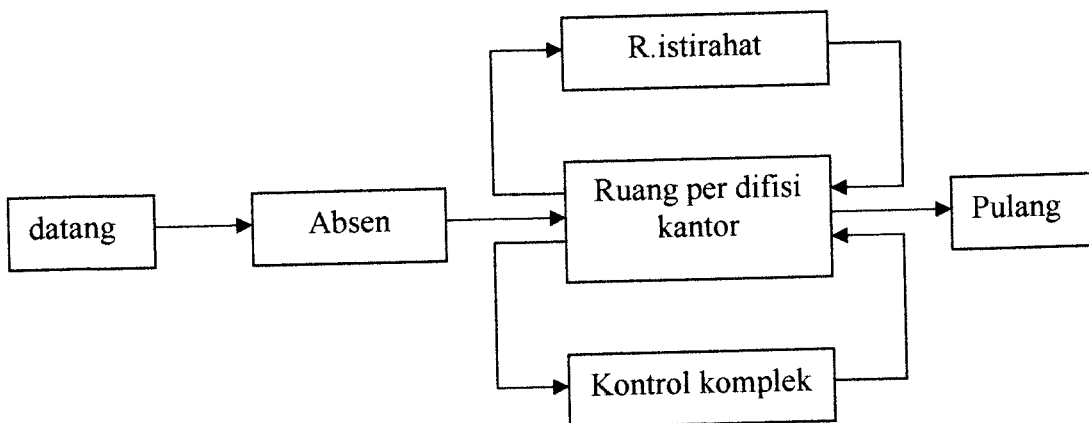
d. Amphiteater



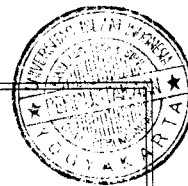
e. pendukung 1



f. Pengelola/pegawai



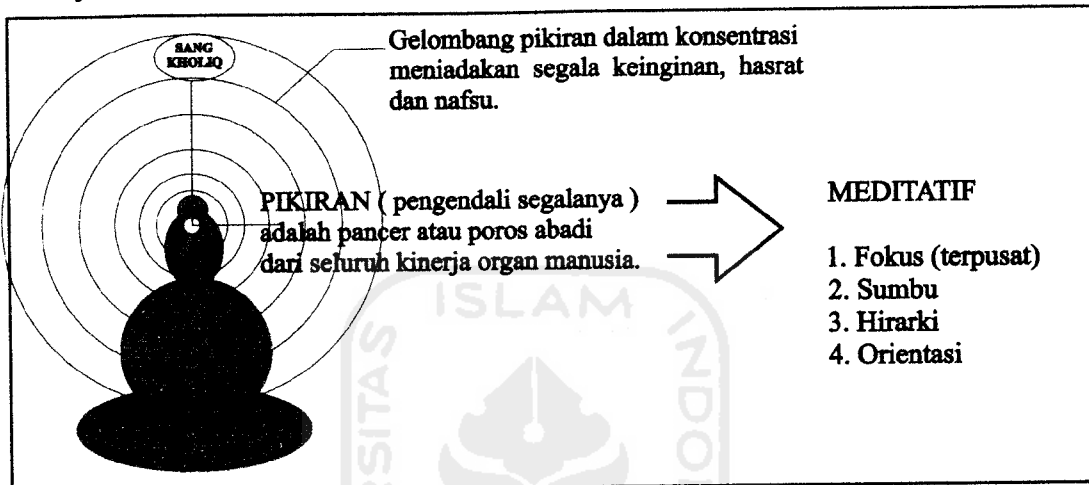




# SKEMA gubahan masa

## Transformasi konsep meditatif pada gubahan massa

Bentuk gubahan massa fasilitas wisata seni budaya jawa merupakan wujud dari penerapan prinsip meditasi dari proses pengendalian pikiran untuk menuju konsentrasi kearah Sang kholiq dalam perancangan ini pemfokusan Sang Kholig ditampilkan dalam suatu keindahan vista yang menunjukkan kebesaran dan ke Esaan sang Kholiq

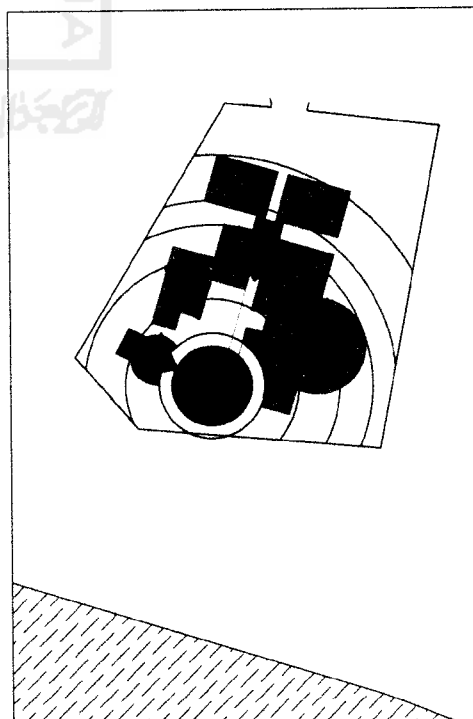


## Sintesa tata ruang luar

### 1. Fokus

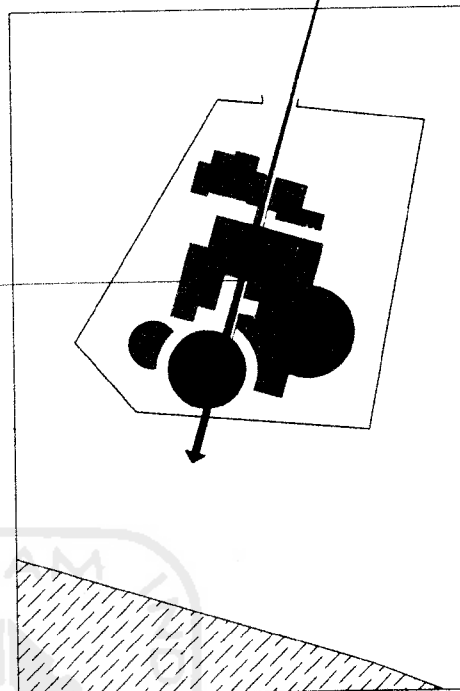
Mengadopsi dari konsep fokus pada Gereja ganjuran

Gubahan masa terfokus pada bangunan berbentuk lingkaran sebagai titik berat sumbu dan merupakan pusat orientasi masa bangunan paling dominan

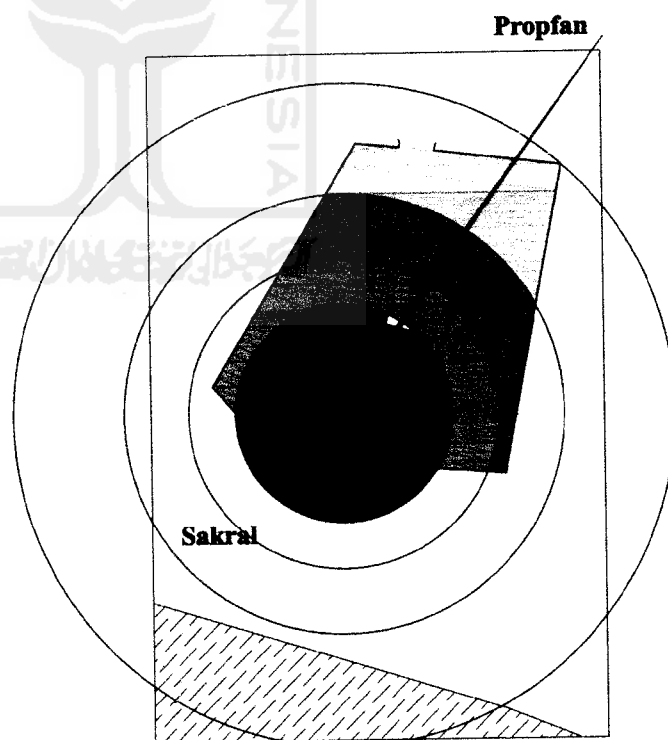


## 2. Sumbu

Sirkulasi yang mempertegas  
adanya sumbu linier



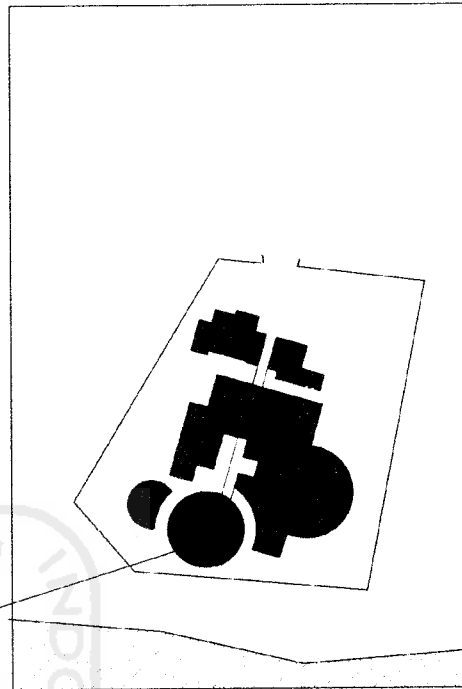
## 3. Hirarki



## 4. Orientasi

sebagai poros pusat

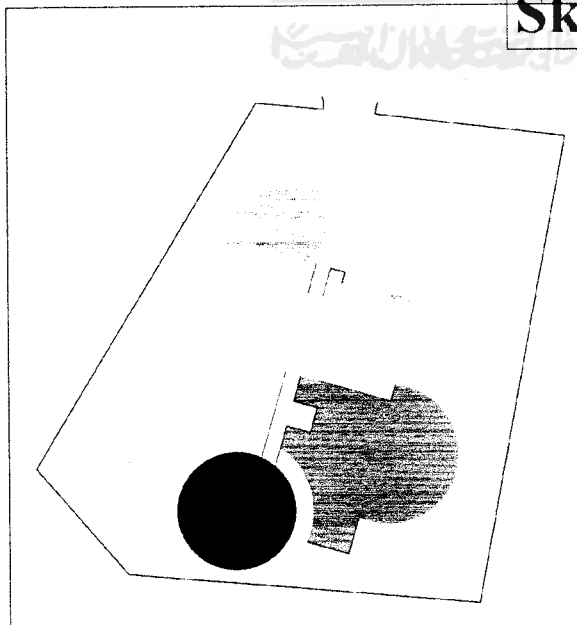
**FOCUS VIEW**



Konsentrasi pemusatan (fokus) lebih diperkuat ke arah potensi alam dan pertunjukan seni

- pada pagi dan siang hari pemfokusan mengarah pada keindahan alam lautan
- pada saat pementasan seni fokus mengarah pada opera pertunjukan ke arah panggung
- pada sore hari kondisi fokus lebih maksimal karena mengarah pada sun set ke arah lautan

### Skema perwilayahan kegiatan




Bag.penerimaan

Bag.pengelola

Fasilitas pendukung

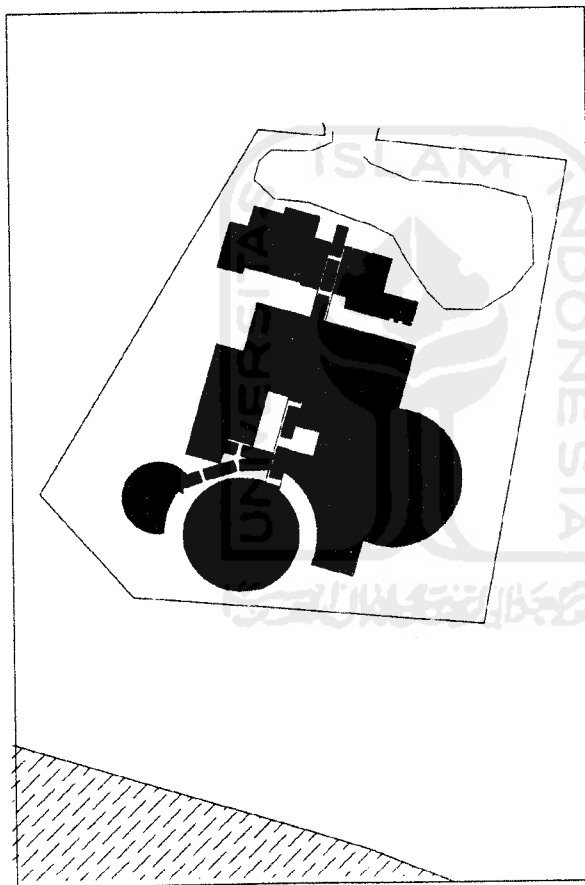
 Fasilitas pameran

 Fasilitas pertunjukan

## SKEMA sirkulasi ruang luar

### nilai meditatif

Berdasarkan pada permasalahan yang diangkat yaitu tata ruang luar yang meditatif (sebagai usaha untuk pemfokusan diri) diungkapkan melalui pemfokusan visual yang diterapkan pada sirkulasi melalui tahapan hirarki dan sequence

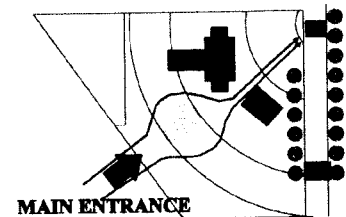


### Penanda

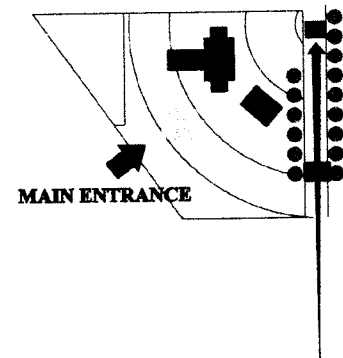
Keberadaan penanda yang ditampilkan pada sirkulasi tersebut berfungsi sebagai pengarah alur gerak juga sebagai penegas fokus vista yang diwujudkan berupa gerbang masuk dengan skala monumental pada sirkulasi tersebut

### Pola sirkulasi

konsep meditatif (fokus) pada fasilitas wisata seni budaya jawa yang merupakan dasar dari permasalahan di implementasikan berdasarkan study kasus Gereja ganjuran



1. Pola sirkulasi yang mengalir berkelok



2. Pola sirkulasi linier menuju kepusat



## SKEMA tata hijau

### Macam elemen :

Elemen yang digunakan sebagai pembentuk lanscape yaitu vegetasi, air dan bebatuan

### Fungsi elemen :

Vegetasi memiliki peran yang sangat penting selain sebagai pelindung dari sinar matahari langsung juga berfungsi untuk pembentuk suasana kontemplasi dalam hal ini sesuai dengan permasalahan khusus perancangan ini yaitu menciptakan kondisi suasana meditatif.

Perancangan air dan bebatuan yang diwujudkan berupa kolam-kolam dengan gemericik air yang secara psikologis dapat membantu dalam pengendapan jiwa sebagai pendukung terwujudnya suasana meditatif

kontemplasi

meditatif

### Jenis vegetasi :

#### Vegetasi pembentuk suasana

Tanaman yang memiliki efek suara yang khas ketika diterpa angin dapat mengeluarkan suara-suara yang dapat membantu dalam proses pengendapan jiwa dan penenangan batin seperti tanaman bambu kuning dan pohon cemara. Selain itu pohon bambu dan cemara juga berfungsi sebagai peneduh dan pengarah sirkulasi

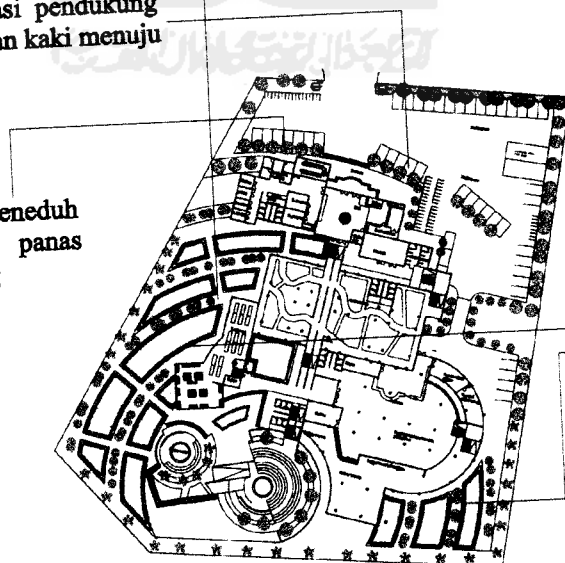
#### Vegetasi pembentuk estetika

- Palem
- perdu-perdu
- teratai air
- rumput sebagai ground cover

Penanaman vegetasi pendukung kenyamanan pejalan kaki menuju bangunan

Vegetasi sebagai peneduh area parkir dari panas matahari langsung

Penanaman vegetasi bambu kuning guna menciptakan suasana pendukung pengendapan jiwa



Gemicik air untuk mendukung suasana perenungan dan pengendapan jiwa

2.4

# SKEMA tata ruang dalam

## Zonifikasi kegiatan dalam

- Massa bangunan privat : Rg. bagian penerimaan, Rg. servis, Wisma karyawan, Rg. karyawan, Rg. pemeliharaan
- Massa bangunan semi publik : Ampiteater, Rg. galeri
- Massa bangunan publik : Sanggar seni, Perpustakaan, Gasebo, Restoran, Kafe, Dapur dan Souvenir shop

## Kriteria meditatif

Pencahayaan : Pada tiap ruang pencahayaan ruang diminimalisir hanya pada bagian display atau bagian yang menjadi pusat konsentrasi amatan yang sengaja dibuat terang

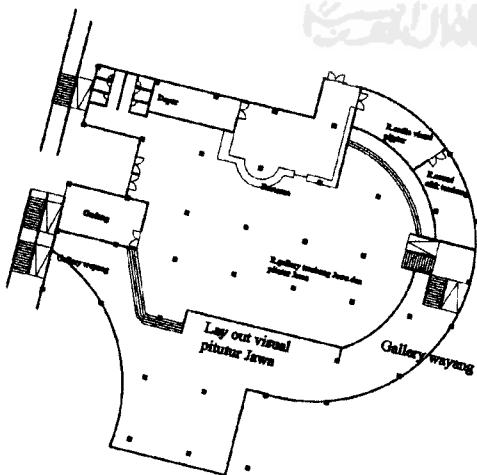
minimalis  
pencahayaan ruang

fokus objek

pencahayaan maksimal pada  
objek display/bagian konsentrasi  
amatan visual

- Fungsi : Menciptakan suasana ruang yang dapat memberikan fokus visual yang dapat dijadikan pengarah menuju ending
- Hirarki : Ketinggian lantai pada tiap sirkulasi menuju antar ruang menjadi arahan semakin tinggi semakin menuju ke massa inti bangunan

## Lay-out ruang dalam



### Galeri pitutur dan galeri tembang

Lay out galeri pitutur ditampilkan pada background layar yang dipasang diruang restoran guna memberikan suasana berbeda ketika pengunjung istirahat sambil makan dapat melihat visualisasi dari pitutur Jawa yang ditampilkan melalui audio visual

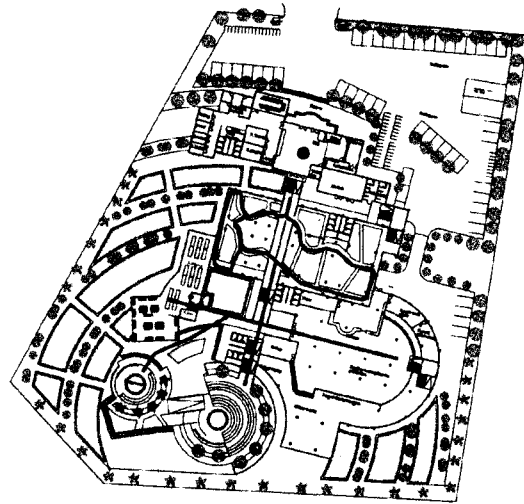
Begitu juga untuk tembang-tembang Jawa pada ruang restoran ketika pengunjung beristirahat sejenak sambil menikmati hidangan dapat mendengarkan alunan tembang Jawa

### Galeri wayang

Lay out galeri wayang dipasang berurutan mengikuti alur panel dan penempatan diruang yang cukup luas guna menampung pengunjung yang banyak, dimana pengunjung dapat berhenti sejenak untuk merenung dan memahami arti filosofi objek display

**FASILITAS WISATA SENI BUDAYA JAWA DI PARANGKUSUMO**  
Suasana tata ruang interior dan eksterior yang meditatif

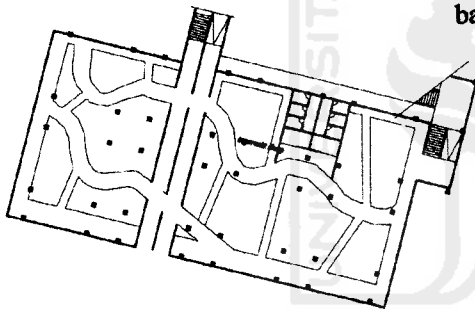
**Pola sirkulasi ruang dalam**



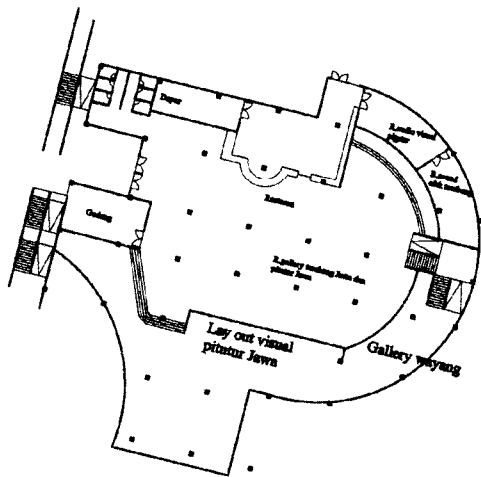
**Lay-out ruang dalam**

**Souvenir shop**

Alur pergerakan dalam ruang souvenir shop dirancang berkelok-kelok sengaja supaya pergerakan pengunjung lebih lama berada dalam ruang dan mempengaruhi pengunjung untuk melihat-lihat dan membeli barang-barang kerajinan souvenir

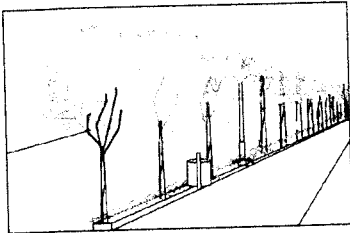
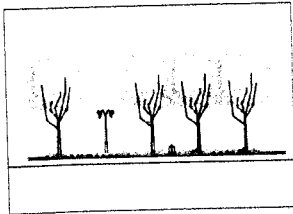


Penempatan stand disesuaikan dengan pola sirkulasi guna mempermudah pencapaian



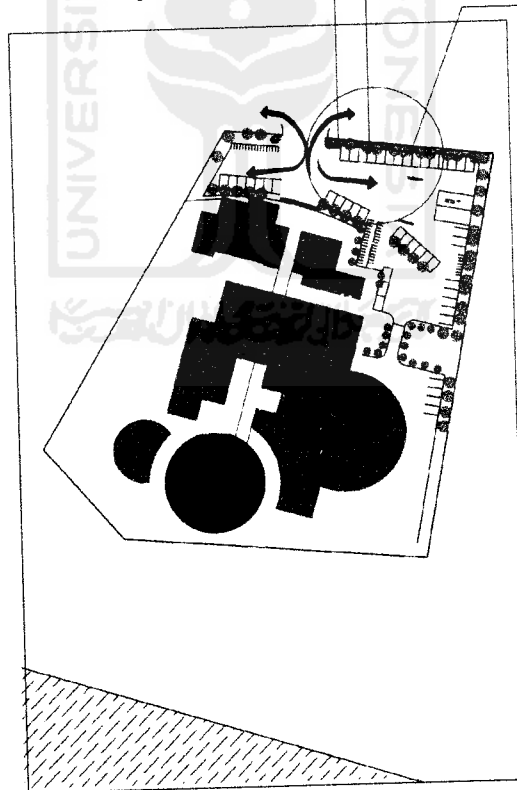
Penempatan galeri pitutur Jawa, tembang dan galeri wayang diruang-ruang yang dapat menarik pengunjung untuk datang yaitu diruang restoran dan cafe dengan harapan penyampaian pendidikan moral dari seni budaya Jawa ini dapat kenal dan dimengerti oleh semua usia khususnya generasi muda

## Skema entrance site



Penanaman pepohonan sebagai peneduh sekaligus sebagai pengarah

penerapan prinsip sirkulasi bolak balik yang dibedakan antara arus masuk dan arus keluar dengan pembatas untuk memberikan keamanan dan lancarnya sirkulasi menuju site



Penanaman vegetasi pendukung kenyamanan parkir dan pejalan kaki menuju bangunan

## SKEMA TAMPAK

Konsep penampilan bangunan :

- Fokus (terpusat)
- Sumbu
- Hirarki

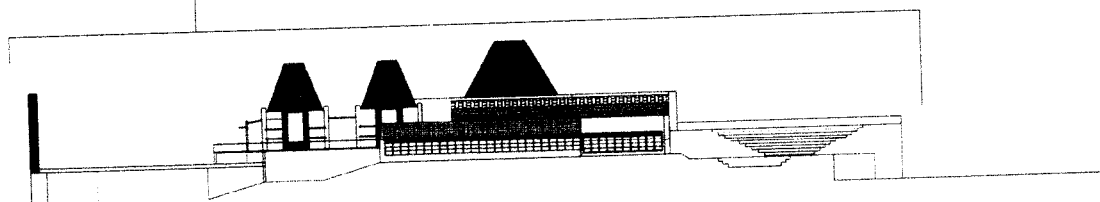
Masa dengan bentuk kubah menjadi sumbu utama

Penegasan fokus terhadap entrance dan masa bangunan yang menjadi sumbu secara visual diwujudkan dalam pintu gerbang (gate) dengan skala monumental

Lantai dasar yang dirancang lebih rendah dari permukaan tanah supaya hembusan angin yang kencang tidak mengganggu aktifitas dalam ruang khusus



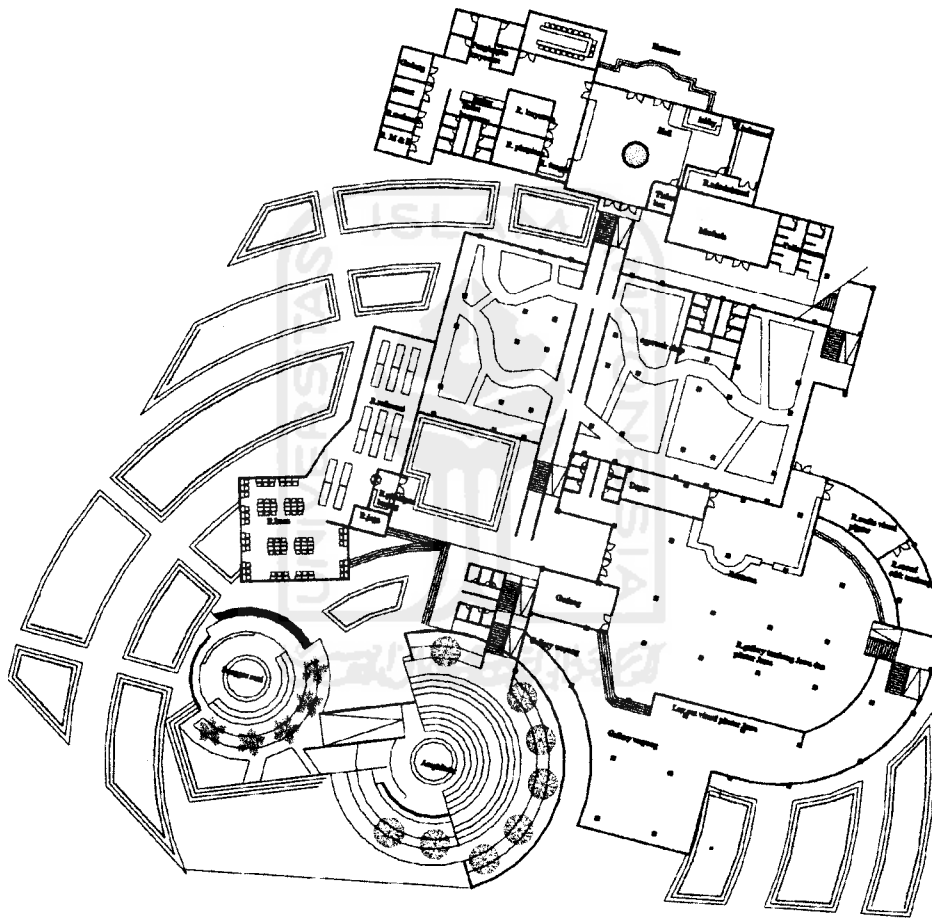
Hirarki ketinggian bangunan disesuaikan dengan tuntutan fungsi ruang



Tampak samping kiri

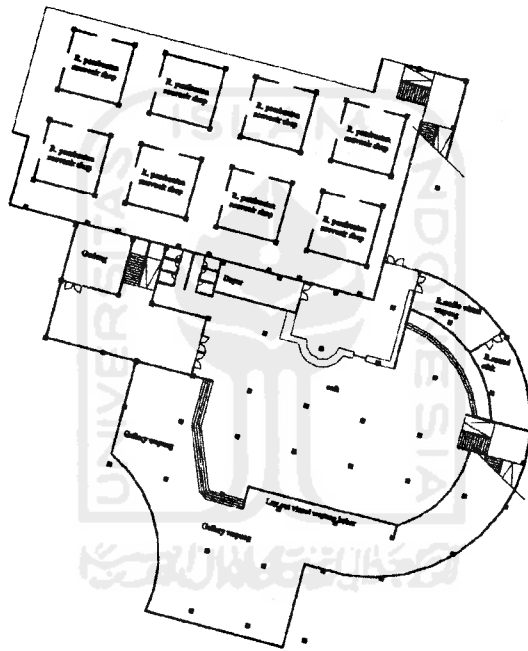
2.5

## **S**KEMA denah



**DENAH lantai 1**  
**skala 1 : 900**

## SKEMA denah



**DENAH lantai 2**  
**skla 1 : 900**

### BAGIAN III

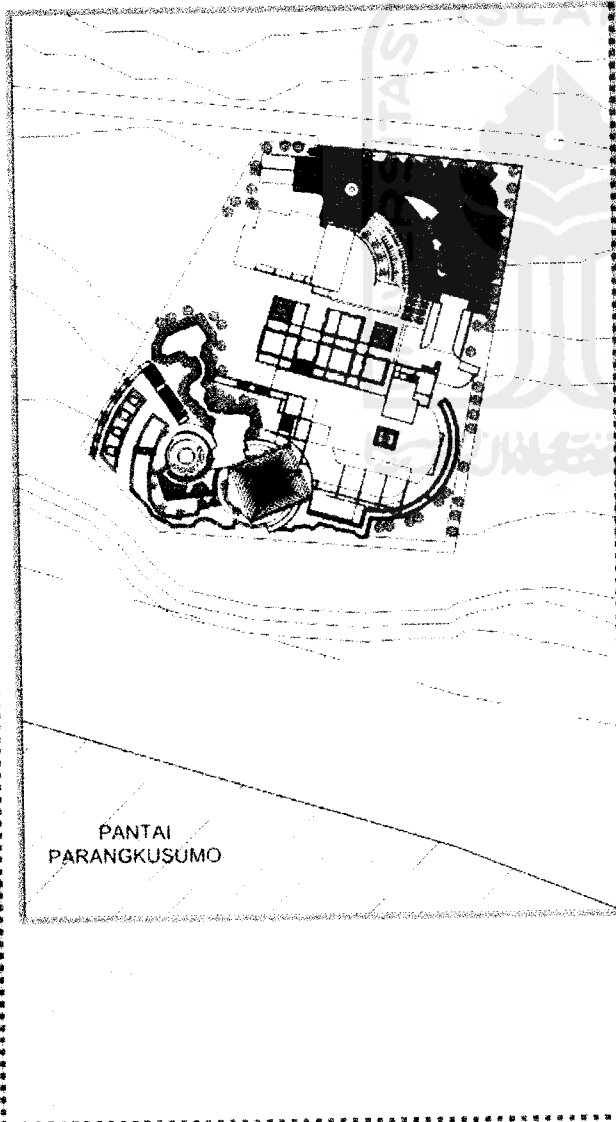
#### PENGEMBANGAN DESAIN

Pada tahap pengembangan desain rancangan secara spesifik lebih mengarah pada interior dan eksterior guna mengungkapkan suasana meditatif sesuai dengan konsep meditatif dengan kriteria sebagai berikut :

- Fokus
- Hirarki
- Sumbu
- Orientasi

#### 3.1 EKSTERIOR

##### 3.1.1. situasi

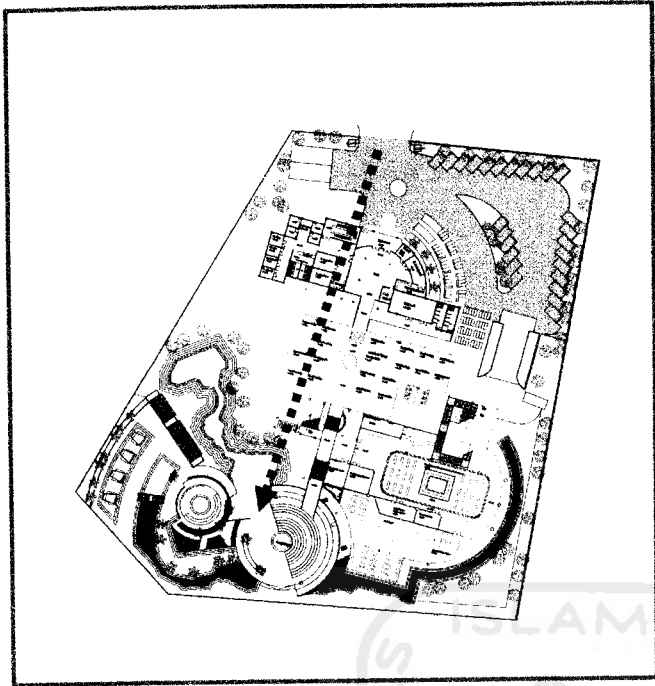


Area parkir dikembangkan demi optimalisasi lahan site yang diperuntukkan untuk pemanfaatan parkir. Transformasi pengembangan bentuk masa bangunan sesuai dengan rancangan skematik yaitu pertegasan terhadap konsep sumbu linier yaitu pada sirkulasi yang mengarah secara tersumbu terhadap stage (amphiteater) yang menjadi pusat dari masa sekelilingnya .

Orientasi bangunan mengarah kejalan utama dengan arah hadap kemiringan 16 ° mengikuti bentukan site.



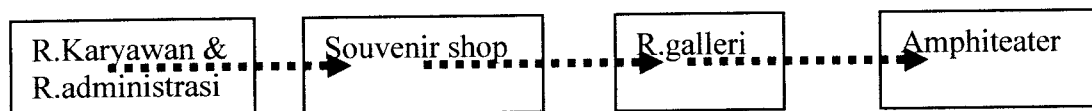
### 3.1.2. Site plan



Luasan site 15.935 m<sup>2</sup>, dengan luas bangunan pada konsep awal 5910 m<sup>2</sup> dan luas sirkulasi 1773 m<sup>2</sup> dengan luas total 7683 m<sup>2</sup>. Pada saat pengembangan desain mengalami perubahan luas bangunan 8368 m<sup>2</sup> dan luas sirkulasi 2510.4 m<sup>2</sup> dengan luasan total 10.878.4 m<sup>2</sup>. Perubahan ini terjadi disebabkan oleh penambahan luasan ruang ruang terbuka yang difungsikan untuk area perenungan

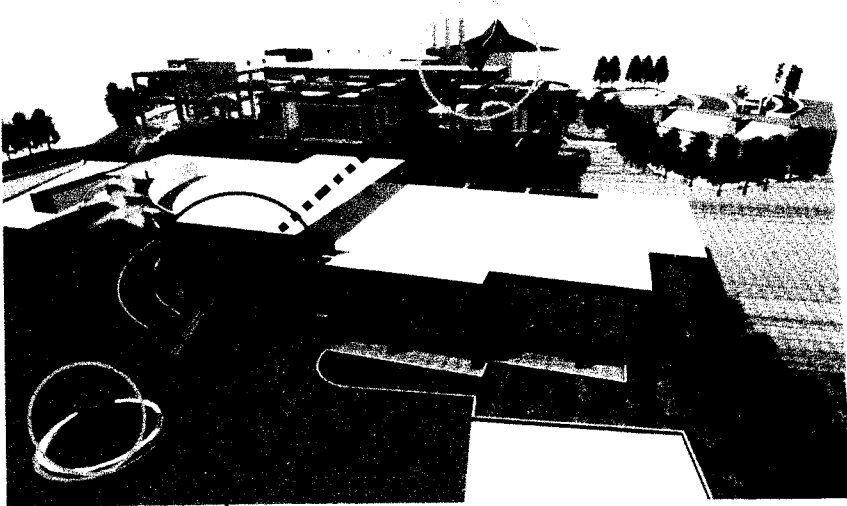
#### 3.1.2.1.. Sirkulasi

- Penerapan konsep sumbu secara jelas diungkapkan melalui sirkulasi yang menghubungkan ruang-ruang.



- Tahapan sequence seperti halnya pada study kasus yang tiap ruangnya memiliki keterkaitan secara berurutan yang dapat memberikan arahan fokus pergerakan pengunjung menuju ending.

### 3.1.2.2. Main entrance

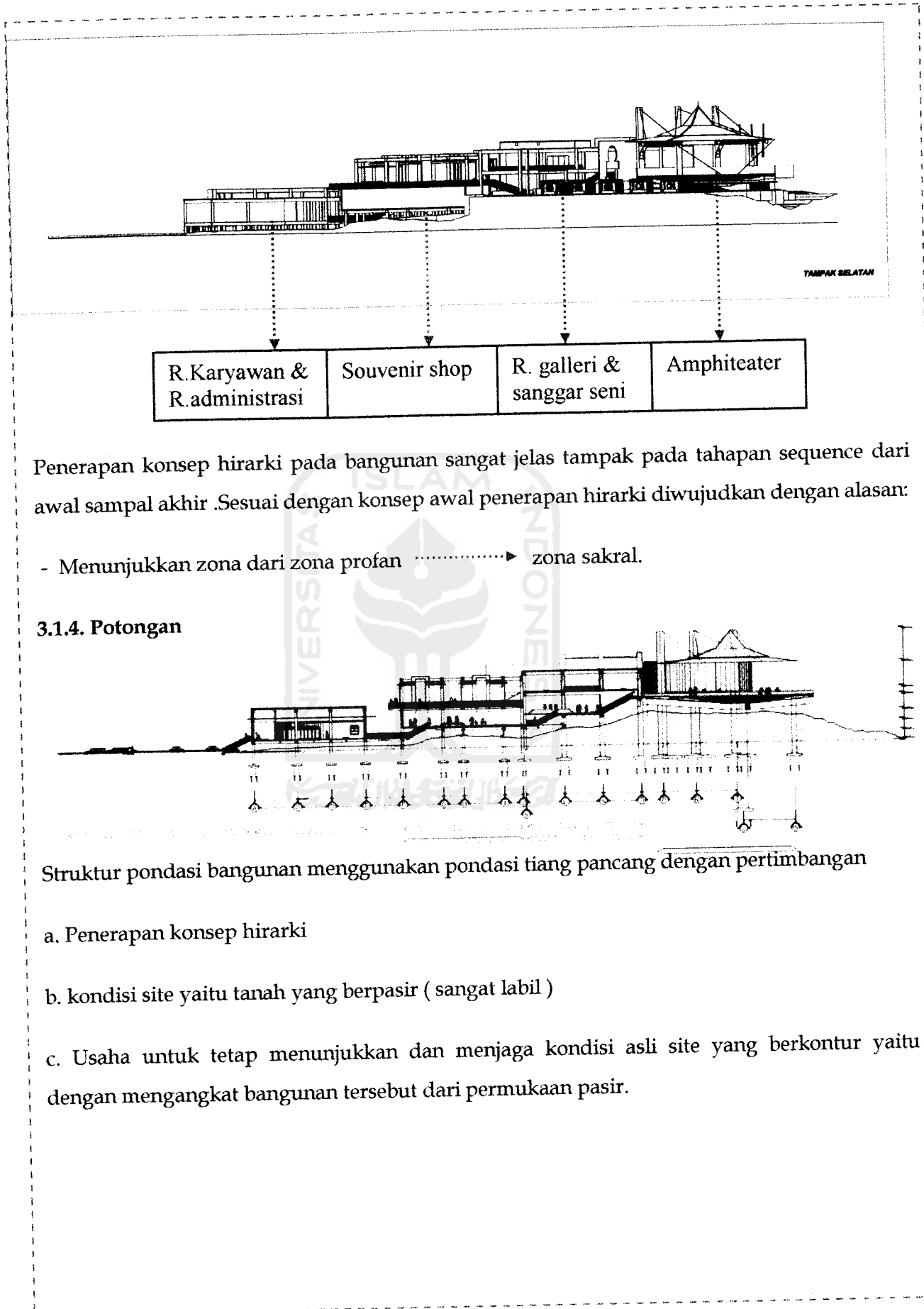


- Main entrance bangunan dipertegas dengan adanya gate yang membentuk lorong(lingkaran) yang sangat jelas menunjukkan konsentrasi pemusatan visual.
- Main entrance dirancang dengan mempertinggi pencapaian selain karena tuntutan struktur juga untuk membentuk ruang transisi antara ruang luar dan ruang dalam bangunan tersebut.
- Sculpture yang terletak pada sisi depan akses selain berfungsi sebagai simbol identitas dari fasilitas wisata seni budaya Jawa juga keberadaannya sebagai penerapan konsep sumbu yang diungkapkan melalui sculpture dan akses sirkulasi yang linier menuju ending .

### 3.1.3. Tampak bangunan



Perwujudan focus pada sisi depan bangunan ini ditampilkan dengan adanya gate. Gate pada entrance bangunan dirancang dengan visualisasi bukaan berbentuk lingkaran dengan alasan bahwa bentuk lingkaran memiliki konsentrasi keterpusatan yang sangat kuat. Dari segi material gate tersebut dirancang berbeda dengan material dominan pada bangunan tersebut sebagai upaya menampilkan secara visual konsentrasi fokus pada tampak bangunan.

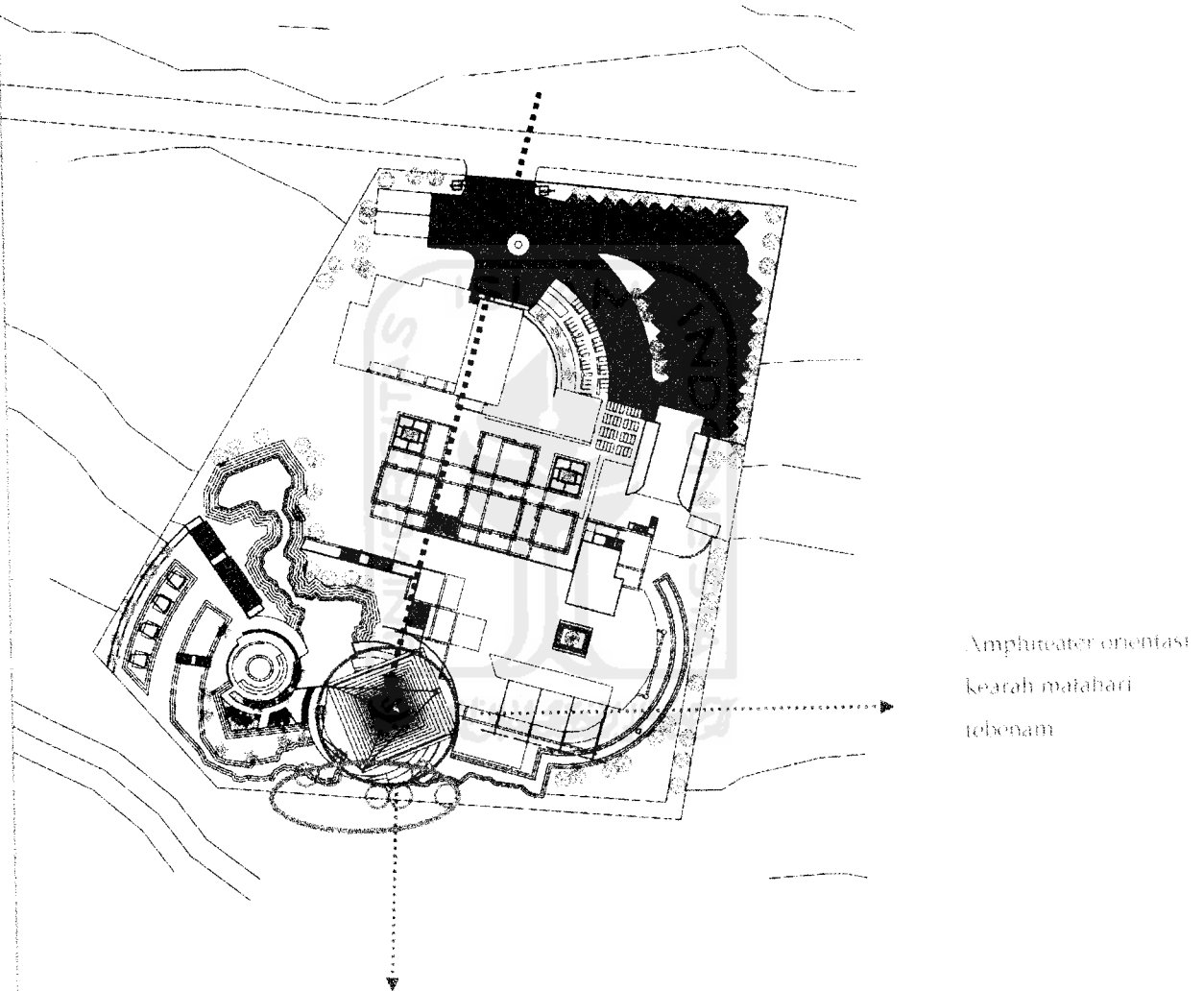


## 3.1.5. Tata masa bangunan

## 3.1.6.

### Penerapan bentuk

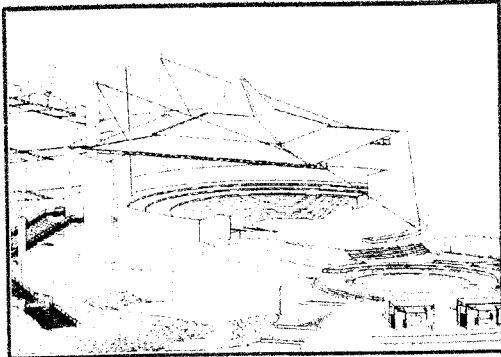
Prinsip fokus tetap menjadi dasar acuan perancangan sehingga bentukan masa bangunan yang menjadi pusat orientasi masa yang lain dipertegas dengan bentukan yang kontras.



Orientasi masa bangunan memusat mengarah pada 1 masa bangunan sebagai poros yaitu pada amphiteater.

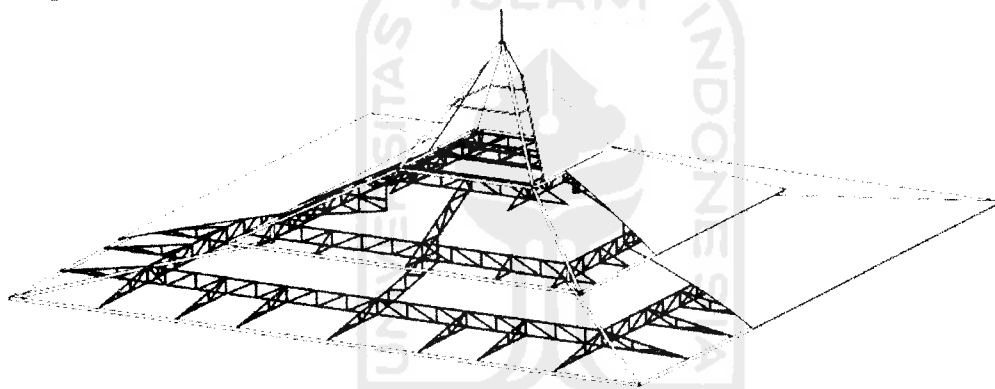
Penanaman vegetasi difungsikan sebagai barier debu-debu yang terbawa angin guna mendukung kenyamanan visual

### 3.1.5.1. Amphiteater



#### - Bentuk atap

Bentukan atap tersebut berfungsi sebagai simbol identitas Jawa yaitu bentukan atap Joglo. Guna memperingan beban dari atap tersebut maka bahan atap dipilih metal roof dengan rangka kuda-kuda baja castela.



#### - Sistem struktur atap

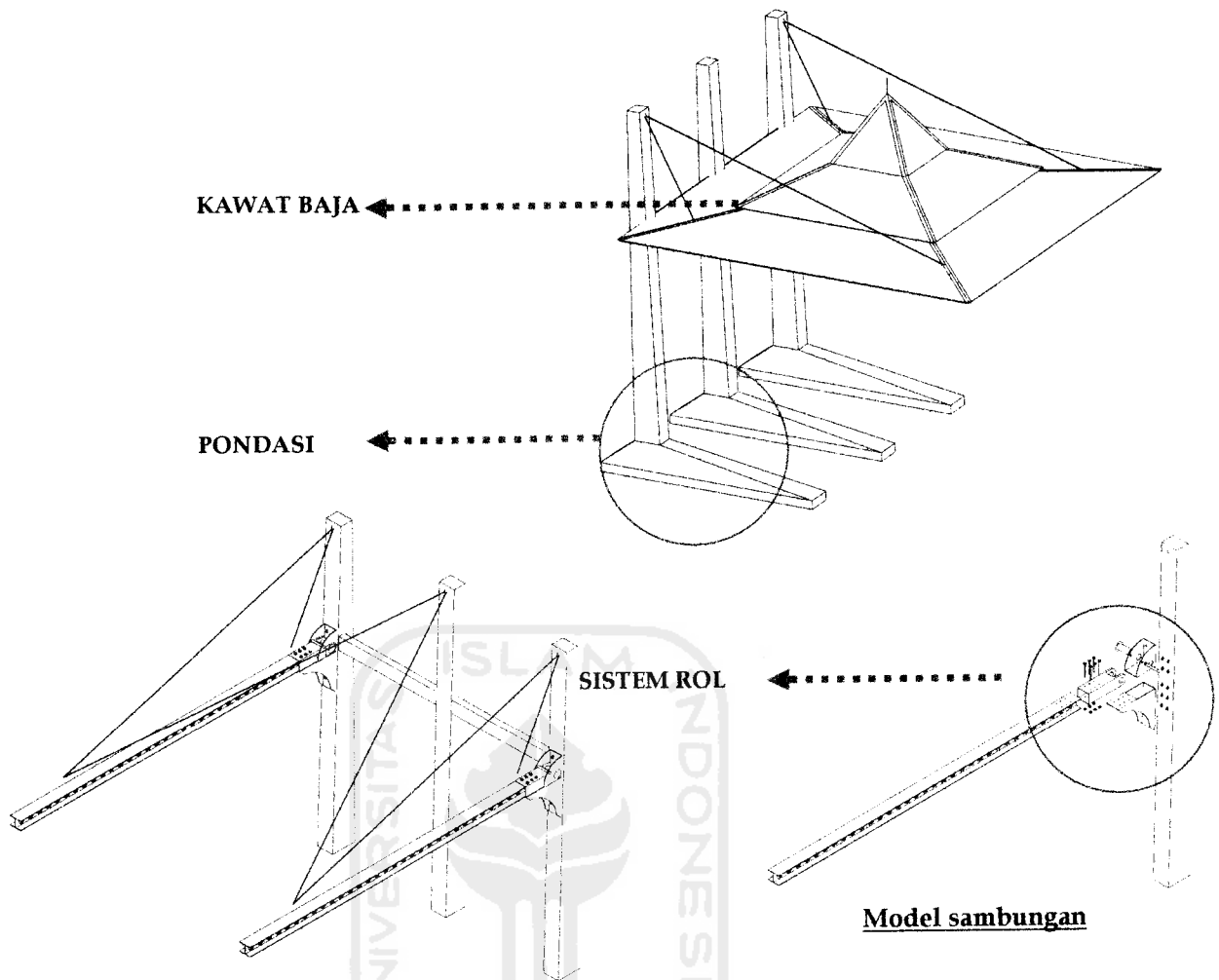
Atap pada ruang stage menggunakan struktur gantung dengan pertimbangan :

##### a. Tuntutan fungsi ruang

Untuk mendukung kenyamanan visual pada ruang amphiteater maka arah pandang pengamat (pengunjung) terhadap stage harus tidak terhalang oleh objek apapun termasuk kolom sehingga stuktur gantung dianggap cocok diterapkan dalam amphiteater tersebut.

##### b. Tuntutan konsep fokus

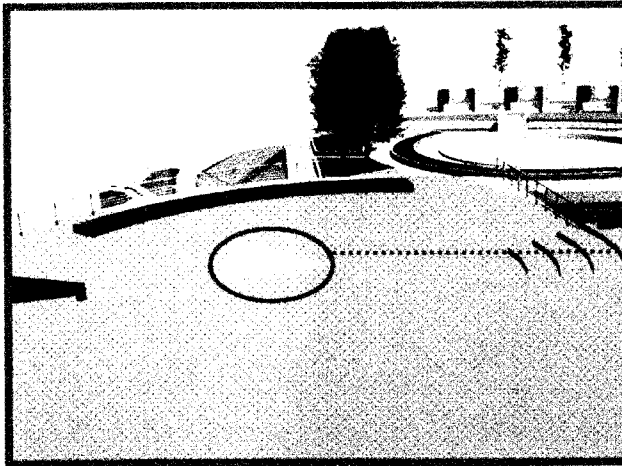
Menciptakan suatu yang unik yang bisa menjadi objek konsentrasi visual para pengunjung.



**- Dasar perancangan**

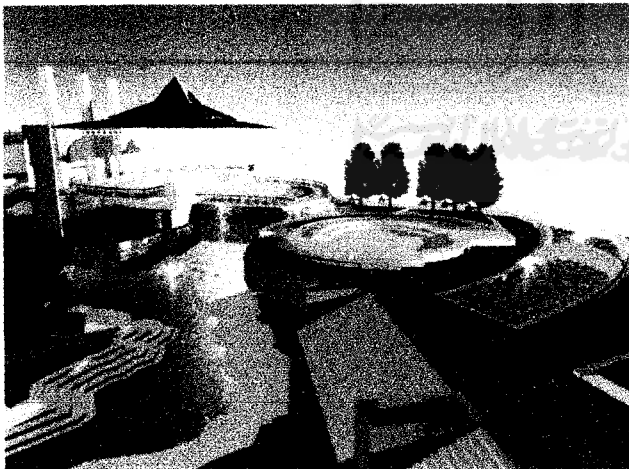
Wujud dari amphiteater tersebut tetap mengadopsi aturan tradisional Jawa yaitu implementasi dari pendopo yang memiliki fungsi sebagai ruang komunikasi yang harus terbuka tanpa ada dinding penutup. Kesan atap yang melayang didasarkan atas konsep pemaknaan tradisi Jawa sesuai dengan pembahasan skematik desain sebelumnya bahwa 4 tiang pendopo (soko guru) adalah simbol keempat arah kiblat dan atap sebagai pancer (angkasa). Dalam kepercayaan Jawa keempat arah kiblat tersebut melambangkan empat jenis nafsu amarah, aluamah, sufiah dan mutmainah . Keberadaan empat jenis nafsu tersebut tidak dapat dilihat melainkan hanya dapat dirasakan, ada jika dirasakan tiada jika dibuktikan. Berdasarkan hal ini konsep ada dan tiada tersebut diterapkan dalam perancangan amphiteater pada sistim struktur yaitu menggunakan struktur gantung dengan menghilangkan 4 tiang penopang atap yang biasanya ada pada bangunan pendopo hal ini guna menciptakan kesan atap melayang tanpa ada tiang yang menopang.

View amfiteater

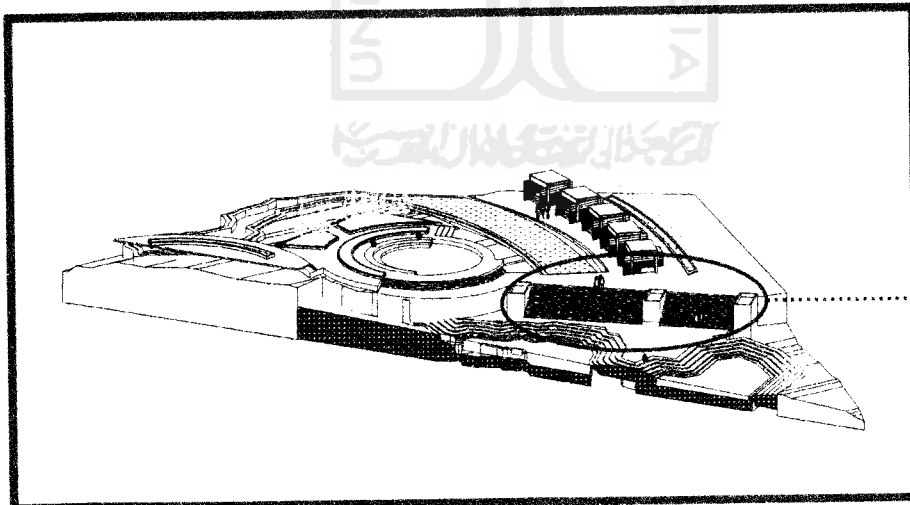
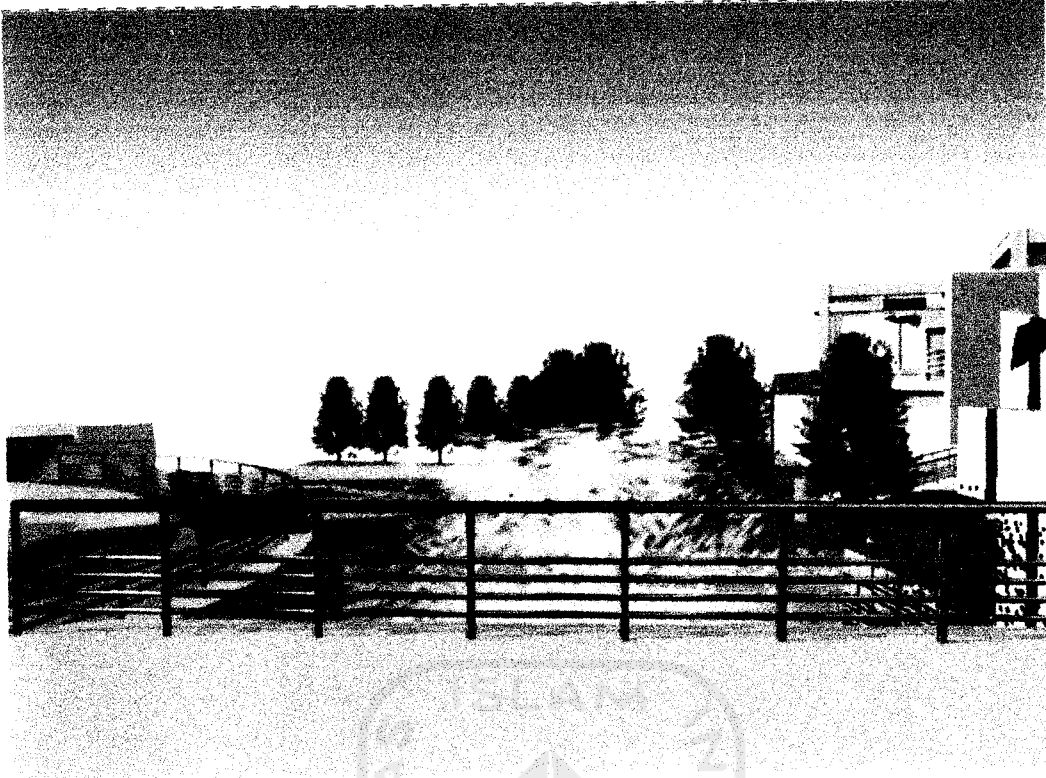


Bayangan sinar yang berbentuk segitiga berasal pada bagian atap Joglo yang bermaterial kaca difungsikan sebagai penunjuk focus arah visual pengunjung untuk melihat kearah barat yaitu kearah **Sunset** ketika sore hari .

3.1.5.2. Area kontemplasi

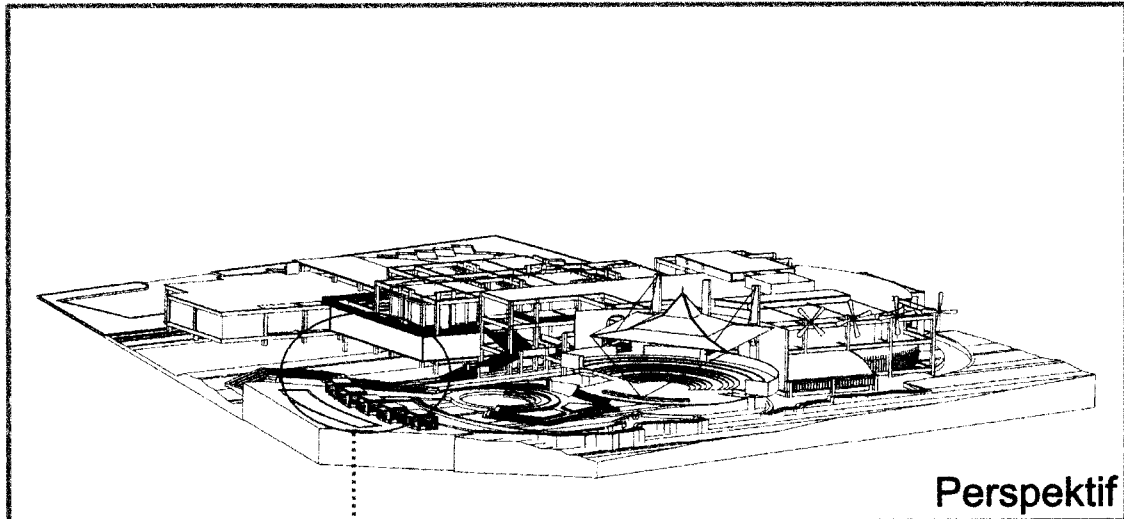


Gemerik air mancur pada kolam-kolam dan penanaman vegetasi pohon bambu, pohon cemara menciptakan suasana meditatif. Hal ini sesuai dengan konsep bahwa suara gemericik air dan deburan ombak membantu dalam proses pengendapan jiwa (fokus).

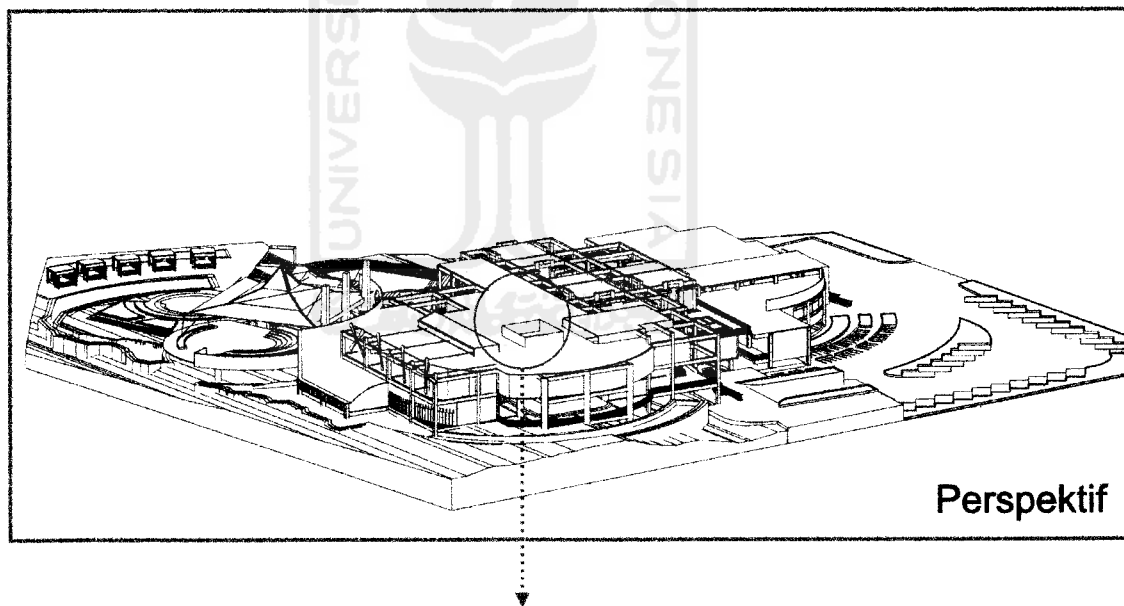


Tangga berundak selain sebagai akses juga berfungsi sebagai tempat duduk untuk merenung sejenak menikmati suasana.



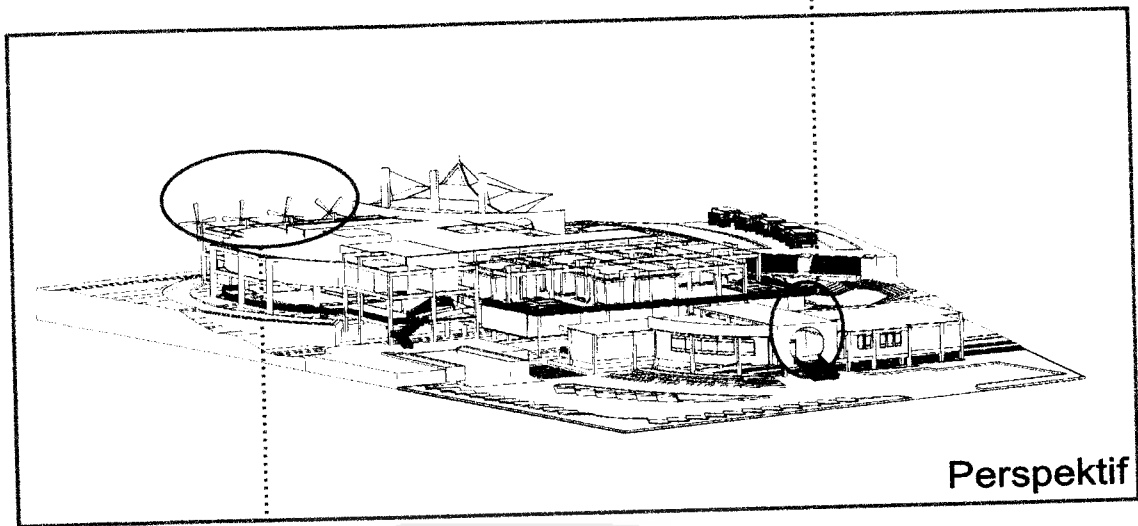


Posisi letak gazebo yang melingkar guna mempertegas tata letak kesemua masa bangunan tersebut mengarah melingkar memusat kesatu masa ( amphiteater ).



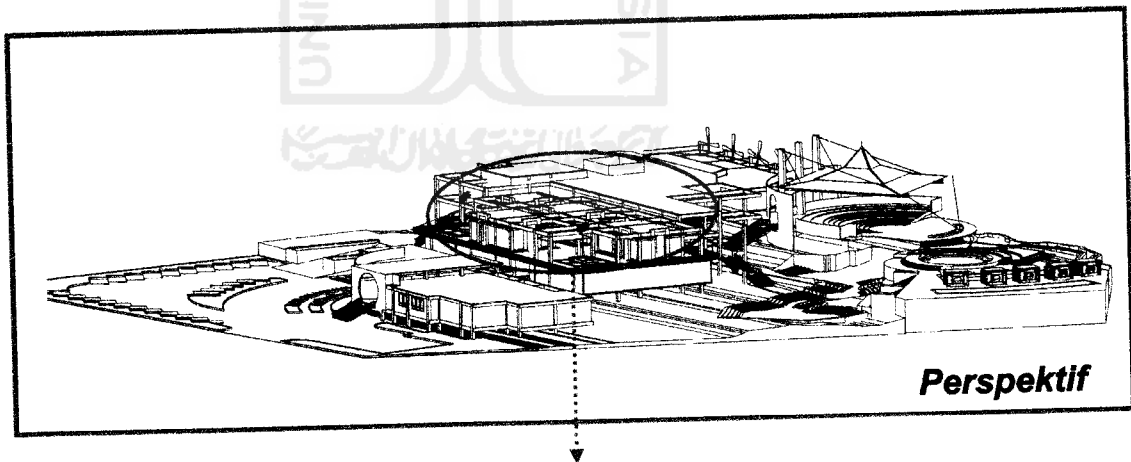
Void yang merupakan ruang sentralisasi pencahayaan dan penghawaan, juga difungsikan untuk memasukkan suara-suara alami dari lingkungan sekitar seperti suara deburan ombak dan suara pepohonan yang diterpa angin. Hal ini diwujudkan sesuai dengan tuntutan konsep dari kesimpulan desain skematik terdahulu.

Gate yang berfungsi sebagai penjelas akses entrance



Pemanfaatan potensi alam(angin) yang diwujudkan berupa kincir-kincir yang digunakan untuk menggerakkan generator.

ANGIN → KINCIR → GENERATOR → LISTRIK ( menggerakkan pompa-pompa air guna menjalankan sirkulasi air kolam dan air mancur )

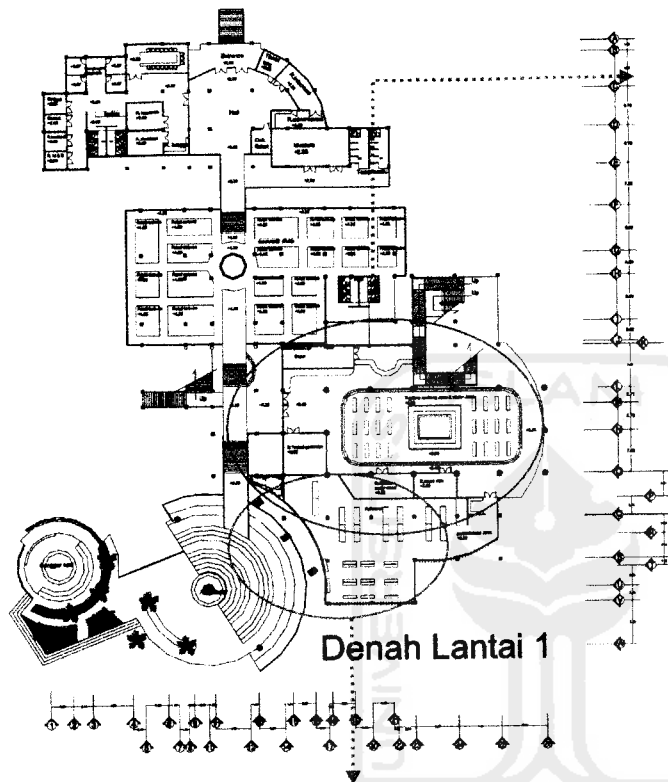


Balok-balok yang sengaja diekspos dan elemen-elemen dekon yang sangat ditonjolkan pada ruang sanggar seni tersebut, hal ini ditampilkan sebagai penjelas tahapan sequence perjalanan dan juga sebagai penjelas fungsi ruang itu sendiri yaitu sanggar seni dimana kesan estetika perlu untuk diperlihatkan secara jelas.

## 2. INTERIOR

### a. Ruang audio visual tembang dan pitutur Jawa

- Peletakan ruang

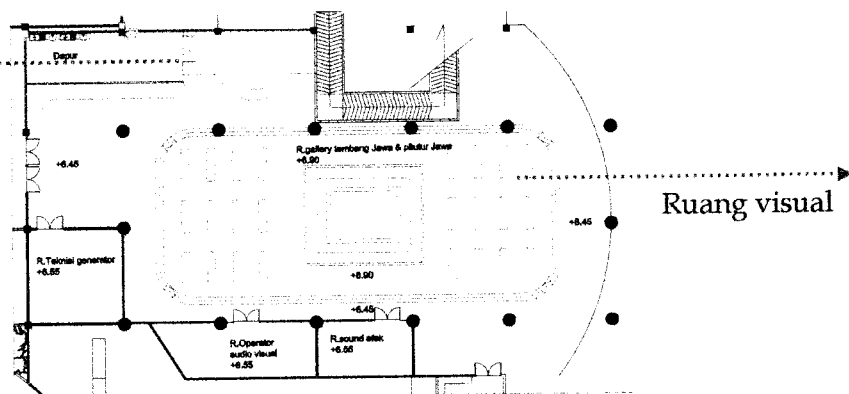


Letak ruang audio visual yang disatukan dengan ruang restoran yang keberadaannya saling mendukung dan melengkapi satu sama lain, dimana pengunjung dapat bersantai makan dan minum sambil menikmati alunan tembang-tembang Jawa beserta pitutur Jawa selain itu keberadaan restoran dijadikan sebagai penarik pengunjung untuk datang berkunjung ke ruang tembang dan pitutur Jawa. Sehingga penyampaian pesan-pesan moral dari tembang dan pitutur Jawa tersebut dapat terwujud.

Peletakan perpustakaan berubah dari konsep awal yakni penempatannya disatukan berdekatan dengan ruang galeri tembang dan pitutur Jawa karena keduanya bersifat edukatif selain itu juga untuk efisiensi ruang.

Pada area kontemplasi dikembangkan demi menciptakan suasana meditatif maka pada kolam-kolam air dibuat air mancur untuk bisa memunculkan suara gemericik air.

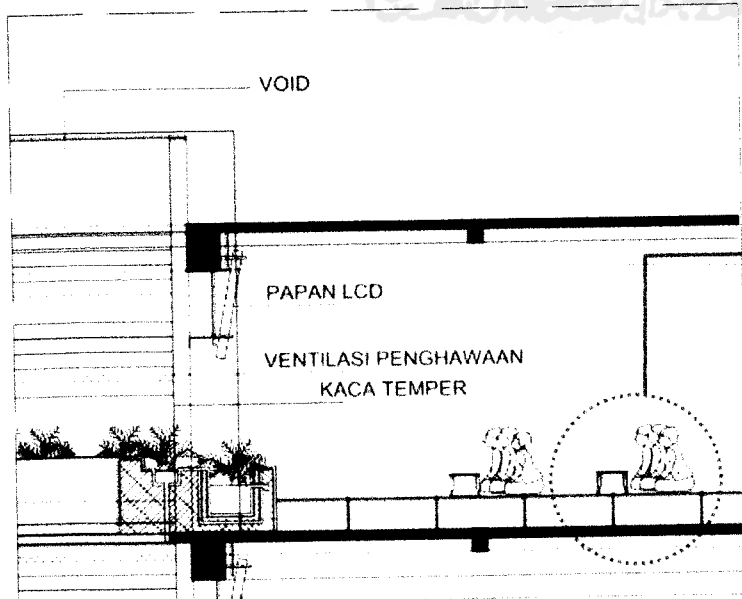
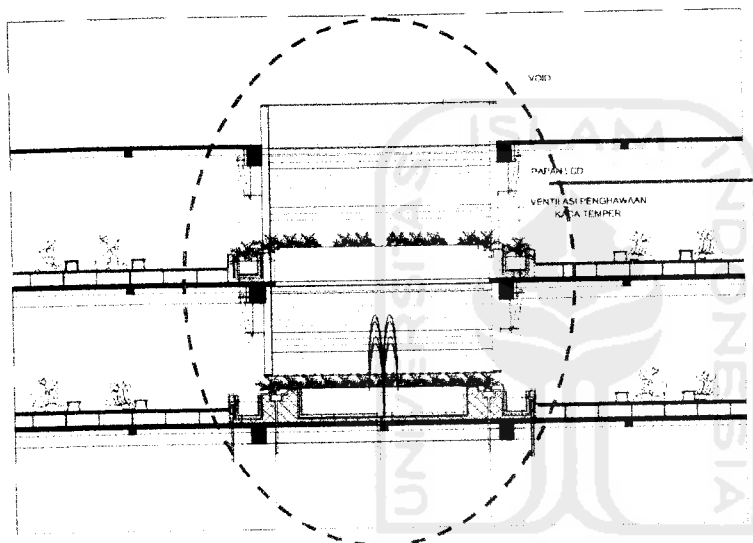
R.pelayanan restoran



- Pengaturan ruang

Guna memunculkan kondisi alami yang dapat menciptakan suasana meditatif diungkapkan melalui suara gemericik air dalam bangunan (air mancur) dan memasukkan suara gemuruh ombak pantai parangkusumo yang monoton dari lingkungan luar bangunan ke dalam bangunan yaitu dengan membuat void lantai 1 dan lantai 2 yang menerus .





Konsep focus visual diterapkan dalam ruang ini berupa sentralisasi penghawaan, pencahayaan dan pengarah konsentrasi visual pengunjung kearah 1 objek amatan kearah layer LCD.

Layout furnitur pengunjung yang hanya ditampilkan dengan meja yang berukuran pendek tanpa ada kursi. Hal ini dirancang guna menciptakan karakter posisi duduk orang bermeditasi, yaitu posisi duduk bersila. Untuk mendukung kenyamanan duduk lantai dibuat dengan bahan parquete.

**b. Ruang audio visual wayang beber**

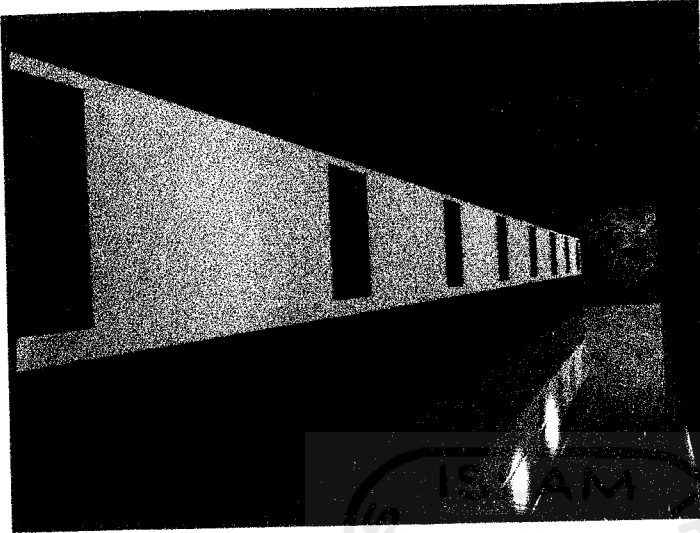
- Peletakan ruang

peletakan ruang audio visual wayang beber disatukan dengan ruang café, fungsi dari penyatuan kedua ruang tersebut sama halnya dengan ruang audio visual tembang dan pitutur Jawa. Supaya kedudukan ruang audio visual wayang beber dan tembang pitutur Jawa secara penggunaan tidak mengganggu 1 sama lain maka penggunaan ruang tersebut dibagi dengan system rooling berdasarkan waktu. Penggunaan ruang audiovisual tembang dan pitutur Jawa 08.00 - 16.00 sedangkan ruang audio visual wayang beber 17.00 - selesai (menyesuaikan).

- layout ruang dan layout furnitur

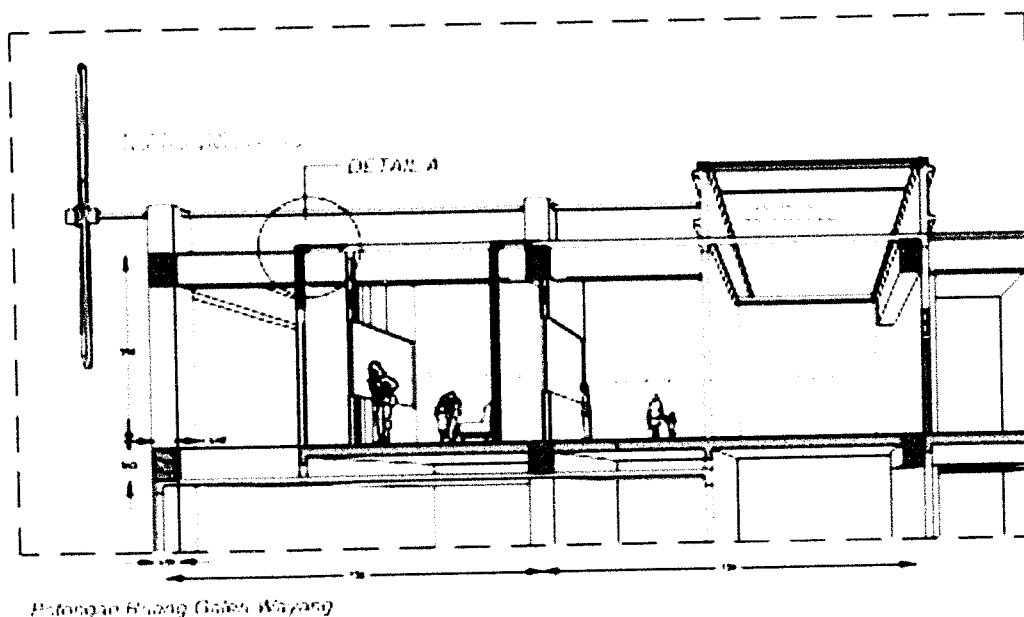
Dirancang sama dengan ruang audio visual tembang dan pitutur Jawa. Supaya pesan moral dari wayang tersebut dapat tercapai maka pertunjukan wayang yang di tampilkan berupa **wayang beber** dengan pertimbangan bahwa kecenderungan orang ketika berada dalam café yaitu bersantai dan mengobrol. Konsentrasi visual pengunjung kurang terfokus kearah tampilan visual dari pertunjukan tersebut guna mengatasi hal tersebut dan supaya pesan moral dari cerita wayang tersebut dapat diterima, dimengerti alur makna ceritanya, maka wayang beberlah yang cocok ditampilkan karena wayang beber berbentuk wayang bergambar yang pergantian gambar cukup lama menyesuaikan selesainya cerita dari sang dalang (sound audio).

d. ruang galeri Wayang

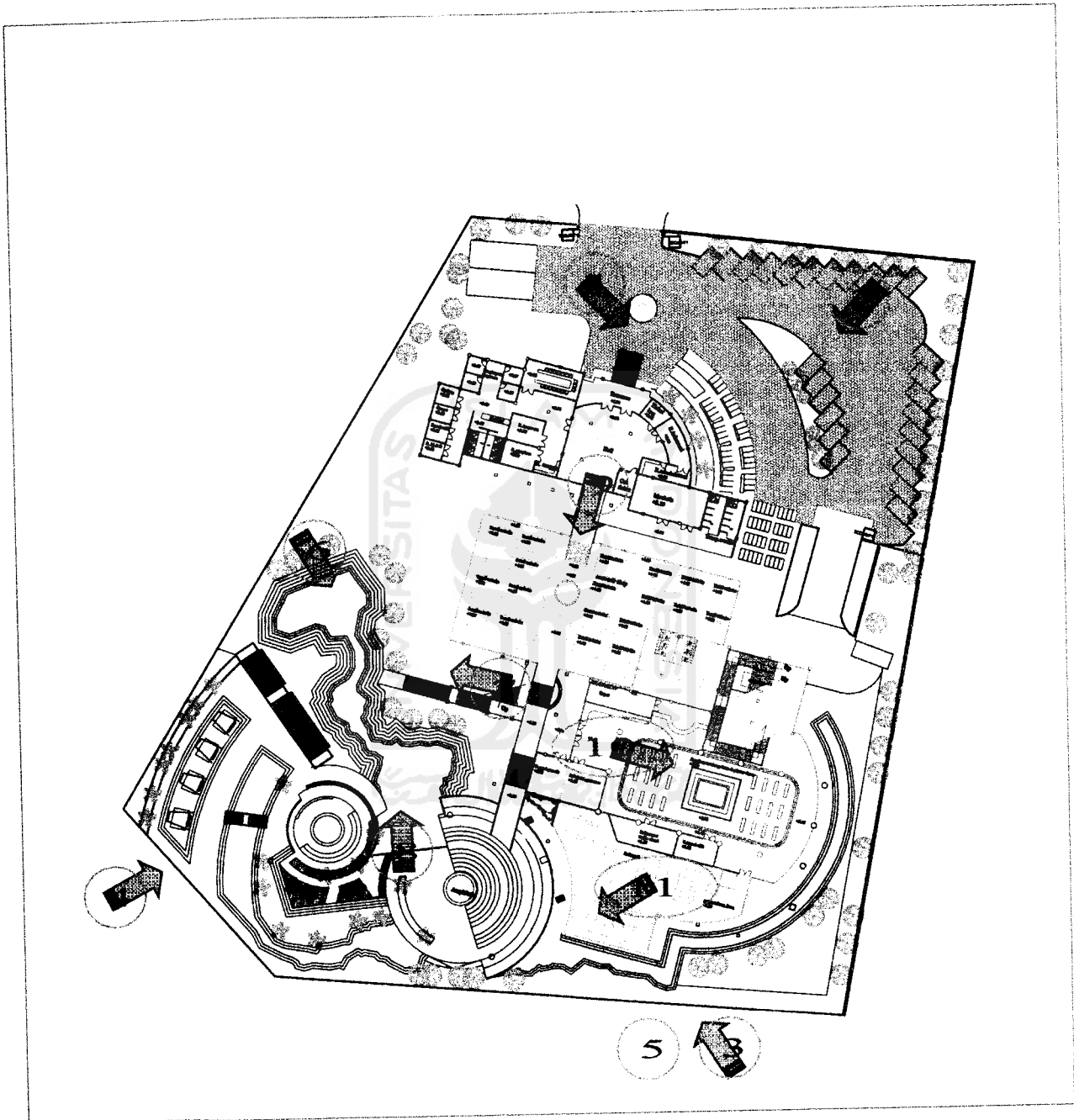


Pada ruang galeri wayang layout wayang disusun berurutan, secara visual memberikan fokus dan pengarah pengunjung untuk bergerak menuju ending. Dengan tidak meninggalkan aturan dalam pewayangan yaitu penempatan gunung wayang berada di awal dan akhir.

Penerapan konsep (focus) dalam ruang diwujudkan dengan meminimalisasi pencahayaan, sumber cahaya hanya pada layout wayang itu sendiri dan bukaan-bukaan sirkulasi penghawaan.

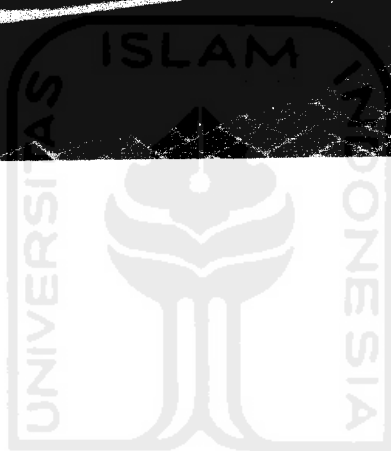


SERIAL VIEW

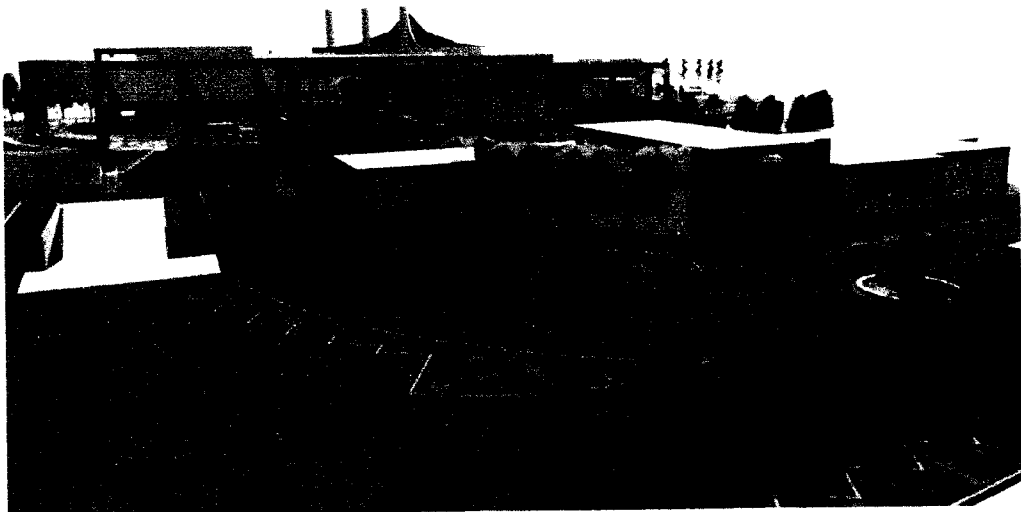




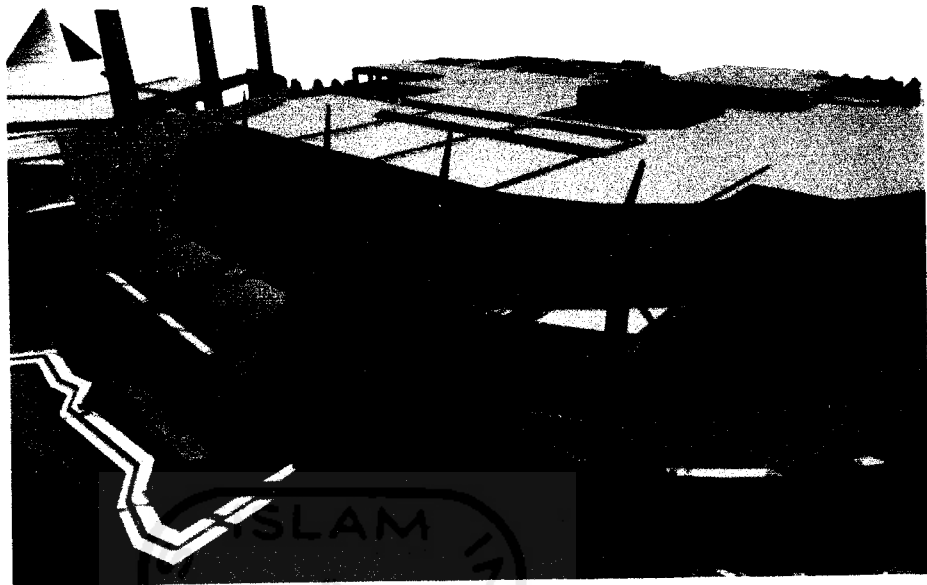
1



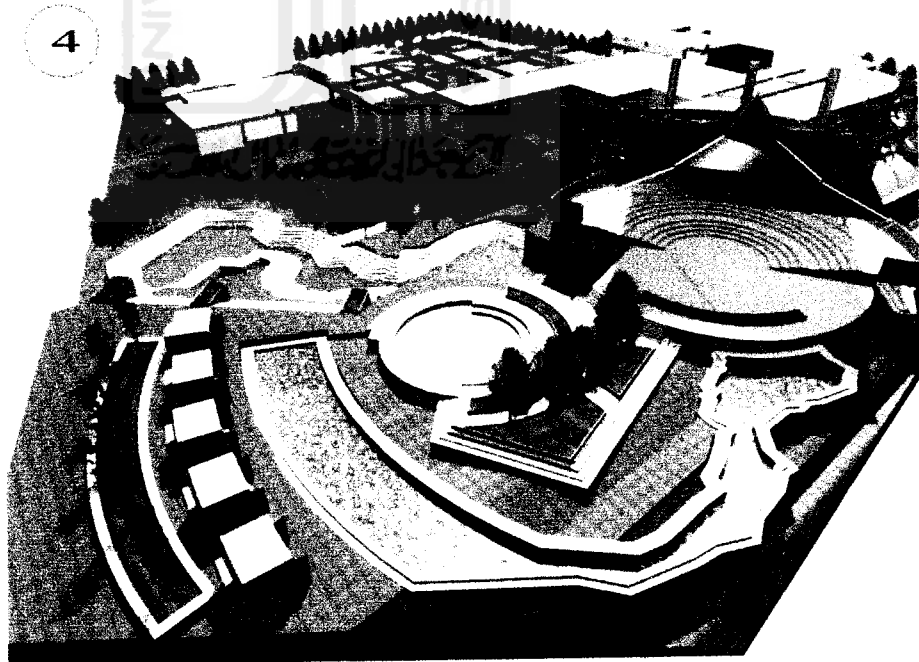
2



3

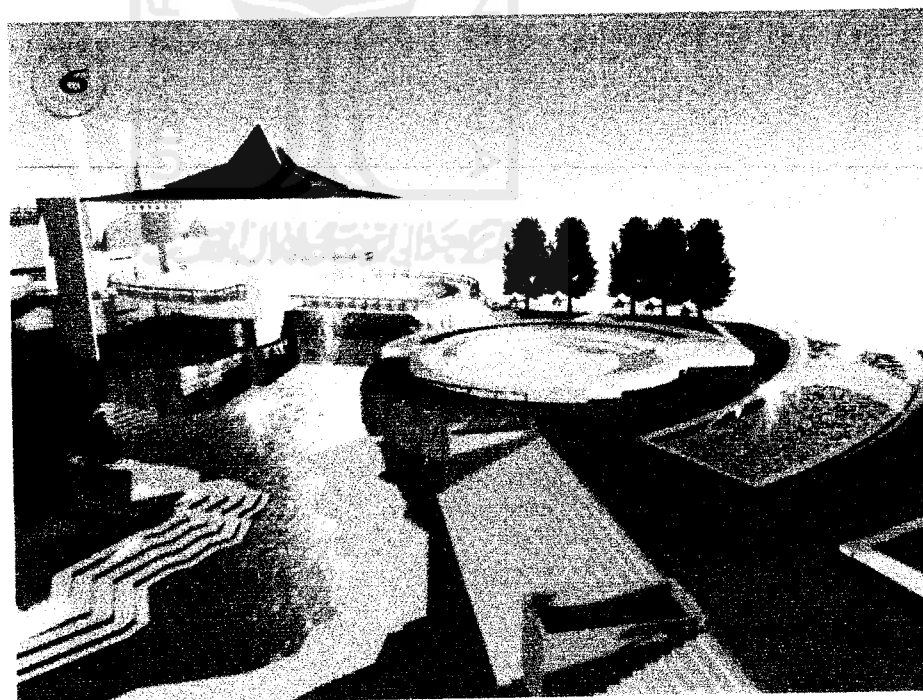


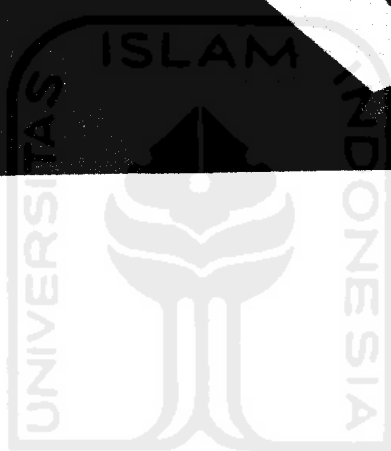
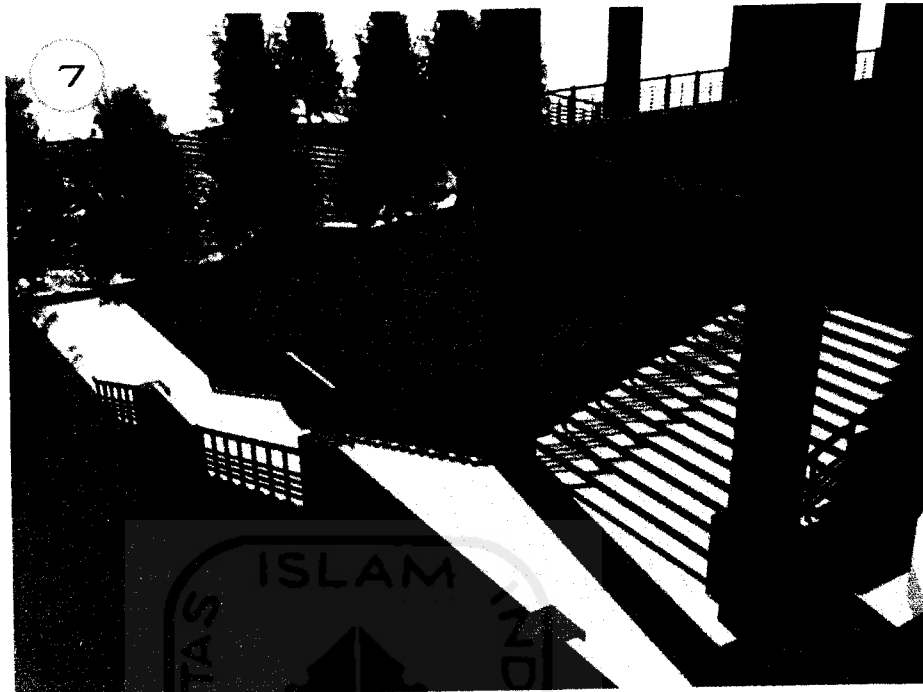
4



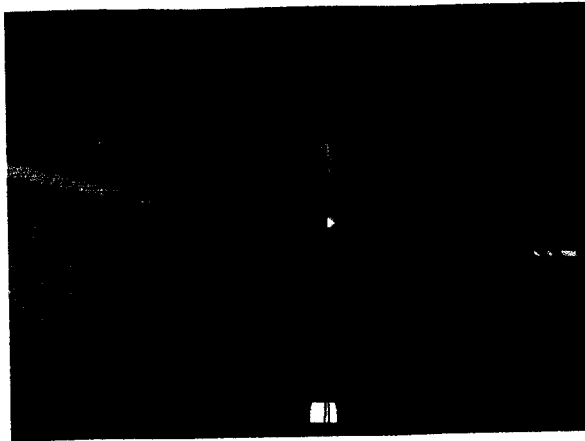
# FASILITAS WISATA SENI BUDAYA JAWA DI PARANGKUSUMO

*Susunan tata ruang interior dan eksterior yang meditatif*





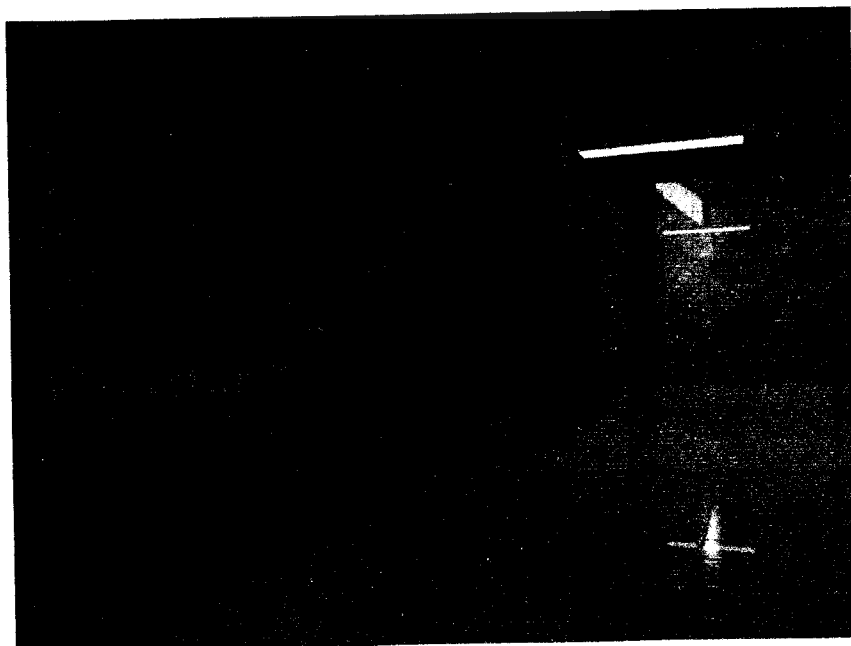
9



10



11



## DAFTAR PUSTAKA

1. Dinas Pariwisata Kabupaten Bantul, Rancangan Tata Objek Wisata Parangtritis
2. Dinas Pariwisata Kabupaten Bantul, Bantul Tourist Guide Book
3. Otto Soemarwoto Yayasan Agenda 21 Bandung, Menuju Jogja propinsi Ramah Lingkungan Hidup
4. Balai pelestarian Peninggalan Purbakala Yogyakarta, Mosaik Pusaka Budaya Yogyakarta
5. Ir. Rustam hakim, MT. IAILI, Ir Hardi Utomo, MS. IAI, Komponen Perancangan Arsitektur Lansekap
6. Ki Agung Pranoto, Melukis Angin Menjaring Cahaya
7. Suwardi Endraswara, Mistik Kejawen, Sinkretisme, Simbolisme dan Sufisme dalam Budaya Spiritual Jawa
8. Dr. Purwadi, Tasawuf Jawa



## LAMPIRAN

