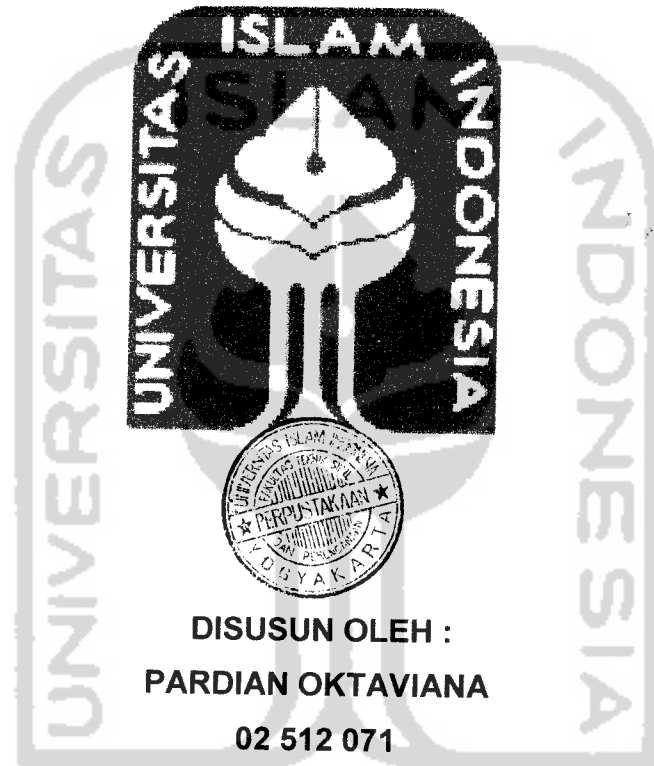


PERPUSTAKAAN FTSP UII	
HADIAH/BELI	
TGL. TERIMA :	20 - 11 - 07
NO. JUDUL :	2494
NO. INV. :	5100002494001
NO. INDUK :	002494

## TUGAS AKHIR PERANCANGAN

### GUEST HOUSE KOTA GEDE

*Fasilitas Akomodasi Berkarakter "Rumah Kalang"*



DISUSUN OLEH :  
PARDIAN OKTAVIANA  
02 512 071

DOSEN PEMBIMBING :  
YULIANTO P. PRIHATMAJI, ST., MSA

JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA  
YOGYAKARTA  
2007

MILIK PERPUSTAKAAN  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN  
PERENCANAAN UII YOGYAKARTA

**LEMBAR PENGESAHAN  
TUGAS AKHIR**

**GUEST HOUSE KOTA GEDE  
Fasilitas Akomodasi Berkarakter “Rumah Kalang”**

DISUSUN OLEH  
**PARDIAN OKTAVIANA**  
02 512 071

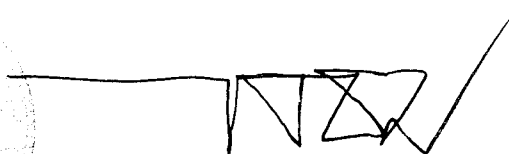
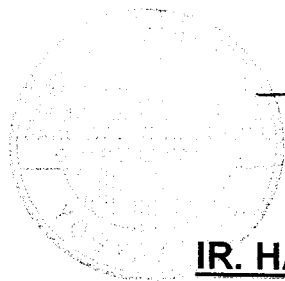
YOGYAKARTA, 17 FEBRUARI 2007

MENYETUJUI,  
DOSEN PEMBIMBING  
TUGAS AKHIR



**YULIANTO P. PRIHATMAJI, ST., MSA**

MENGETAHUI,  
KETUA JURUSAN ARSITEKTUR  
FTSP UII



**IR. HASTUTI SAPTORINI, MA**

## HALAMAN PERSEMBAHAN

BERBAGAI BANTUAN, DORONGAN DAN MOTIVASI TELAH BANYAK MENGALIR DALAM PROSES PENYELESAIAN TUGAS AKHIR INI. UNTUK ITU TUGAS AKHIR INI KU PERSEMBAHKAN UNTUK :

*ABAH H. PARDIJONO DAN MAMAH HJ. MASRAYA HSG, SEBAGAI RASA HORMAT BAKTI, DAN SAYANG ATAS KESABARANNYA YANG TULUS DALAM MEMBIMBING DAN MENDO'AKAN.*

*KAKA'KU FITRIA HASTUTININGSIH (A'TOET), ST .,SUSETYA NINGRUM (A'US), STP + M. LUKMAN HAKIM (A'UK), ST DAN ADINGKU DIANA WIDYA RAHAYU (ALMH) MAKASIH ATAS DUKUNGAN DAN DO'ANYA SEHINGGA TUGAS AKHIR INI DAPAT DISELESAIKAN.*

*KAI'KU H. SABIRIN GAMAN (ALM) DAN NINI'KU HJ.IMIE RINGKA LAUT, SERTA SELURUH SANAK SAUDARA, BANYAK KENANGAN YANG TAK TERLUPAKAN DAN TAKKAN PERNAH LUNTUR, KARENA SEMUA ADALAH RASA BUKAN PIKIRAN.*

## KATA PENGANTAR



*Alhamdulillahirobbilamin*, berkat rahmat, hidayah, inayah dan ridhomu dari Allah SWT yang maha menguasai dan mengatur segalanya, laporan tugas Akhir ini dapat selesai dengan waktu yang telah ditentukan. Ya Allah, semoga dengan selesainya tugas akhir ini dapat memberikan ilmu dan pengalaman yang bermanfaat sebagai penerapan teori yang diperoleh selama dibangku kuliah. Semoga laporan ini dapat menjadi bekal yang bermanfaat bagi umat serta dapat berguna bagi siapapun yang membutuhkannya.

Penyusun menyadari masih banyak kekurangan dan kekeliruan oleh karena keterbatasannya ilmu dan pengalaman yang telah diperoleh. Untuk itu penyusun mohon petunjuk, saran dan kritik guna menyempurnakan laporan ini.

Penyusun pun menyadari adanya andil yang besar dari berbagai pihak yang telah tulus membimbing, memberikan bantuan, dan dorongan dari awal hingga skripsi ini dapat selesai. Dengan kerendahan hati perkenankanlah penyusun menghaturkan terima kasih kepada :

1. Ir. Hastuti Saptorini, MA, selaku ketua jurusan Arsitektur, Universitas Islam Indonesia..
2. Bapak Yulianto P. Prihatmaji, ST., MSA, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak arahan dan petunjuk serta dukungan selama tugas akhir.
3. Ibu Arif Budi Sholihah, ST. MSc, selaku dosen penguji yang telah banyak memberikan masukan dalam penyusunan tugas akhir.
4. Seluruh dosen Teknik Arsitektur atas bimbingannya selama ini.

5. Pihak Kantor Kepala Desa Jagalan, Banguntapan yang telah memberikan data-data berkenaan dengan penyusunan tugas akhir ini.
6. Pihak Yayasan Kanthil, Bapak Muhammad Natsier atas informasi-informasi yang telah diberikan.
7. Pihak Omah Dhuwur dan Pengawas renovasi Rumah di Tegal gendu yang telah memberikan ijin untuk survey dan memberikan data-data serta pihak-pihak lain di Kota Gede yang telah membantu kelancaran pengumpulan data.
8. *Kedua orangtua....*atas dukungan semangat, materi serta *do'a - do'a* dan segala pengorbanan tanpa pamrih yang telah engkau berikan dengan tulus dan ikhlas.
9. Kakak-kakak'ku,...Fitria Hastutyningsih,ST(A'Toet) n Susetya Ningrum STp(A' us)+ M. Lukman Hakim ST(A'uk). He222.....Makasih yaa.....atas perhatian , *do'a-do'a* n bantuan materi tentunya.
10. 'Ney, thanks ntuk supportnya,..... akhirnya..... lulus juga.
11. Sobat' ku, Aunun Hamimah, ST(Mba'au), vn dah gak senam jantung lagi nich, Dhian Melanie, ST(Dhi') makasih komputernya....., Henny Fitriani (henyi) makasih dah nemenin survey, nemenin cerita + makasih juga n'tuk komputernya....., seemaaangat!!!!.
12. Rekan seperjuangan, Indah'Wulan', Vd(titip thanks aja u/ oXem), 'Ke (thanks dah bantuin ngangkatin maket ya) , Taufeeq, Yuni, Mr. Ucup, mas Adi, mas Herman, Anggi, Firman n teman-teman satu studio lainnya, kita wisuda bareng!!!!!!!!!!!!
13. Mas Fahmi, thanks dah bantuin, mas Yudi+cs, thanks.
14. Pihak-pihak lain yang telah turut membantu kelancaran Tugas Akhir ini, semoga Allah SWT membalas dan melipat gandakan amal dan kebaikan yang telah diberikan, Amin...

Akhirul kalam, penyusun berharap semoga laporan Tugas Akhir ini dapat dijadikan salah satu referensi untuk tugas akhir berikutnya.

*Wassalaamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.*

Yogyakarta, Februari 2007

Penyusun



Pardian Oktaviana

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	I
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	II
KATA PENGANTAR.....	III
DAFTAR ISI.....	VI
DAFTAR GAMBAR.....	XI
DAFTAR TABEL .....	XIV
ABSTRAKSI.....	XV
<b>BAGIAN I KONSEP DESAIN</b>	
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 PENGERTIAN JUDUL.....	1
1.2 LATAR BELAKANG PERMASALAHAN	
1.2.1 Objek Wisata di Kota Gede .....	2
1.2.2 Fasilitas Akomodasi Wisata di Kota Gede .....	4
1.2.3 Wisatawan di Kota Gede.....	4
1.2.4 Pertimbangan Kebutuhan dan Perencanaan Guest House Kota Gede sebagai Fasilitas Akomodasi Berkarakter Rumah Kalang .....	5
1.3 PERMASALAHAN	
1.3.1 Permasalahan Umum.....	6
1.3.2 Permasalahan Khusus.....	6
1.4 TUJUAN DAN SASARAN	
1.4.1 Tujuan.....	6
1.4.2 Sasaran.....	6
1.5 KEASLIAN PENULISAN.....	6
1.6 LINGKUP PEMBAHASAN	
1.6.1 Lingkup Arsitektur.....	6
1.6.2 Lingkup Non Arsitektural.....	7
1.7 SPESIFIKASI PROYEK.....	7

1.8	METODE PERANCANGAN	
1.8.1	Metode Merancang.....	10
1.8.2	Metode Pembahasan.....	10
1.9	SISTEMATIKA PENULISAN.....	11
1.10	KERANGKA POLA FIKIR.....	12
<b>BAB II</b>	<b>TINJAUAN TEORI</b>	
2.1	KARAKTER WISATA DAN WISATAWAN.....	13
2.1.1	Bentuk-bentuk Wisata.....	13
2.1.2	Jenis Wisata.....	14
2.1.3	Objek Wisata.....	16
2.2	GUEST HOUSE	
2.2.1	Pengertian Guest House.....	16
2.2.2	Persyaratan Guest house.....	17
2.3	RUMAH KALANG	
2.3.1	Sejarah.....	17
2.3.2	Rumah Kalang.....	19
2.3.3	Guest House sebagai Fasilitas Akomodasi Berkarakter Rumah Kalang.....	22
2.4	PRINSIP-PRINSIP PENYUSUNAN.....	23
2.4.1	Sumbu.....	23
2.4.2	Simetri.....	23
2.4.3	Hirarki.....	23
2.4.4	Irama/pengulangan.....	23
2.4.5	Datum.....	24
2.4.6	Transformasi.....	24
2.5	STUDI KASUS	
2.5.1	Duta Guest House.....	24
2.5.2	Wisma Martha.....	25
2.5.3	Rumah Segitiga.....	25



2.5.4	Wisma Proyodranan.....	26
2.5.5	Ringkasan Studi Kasus.....	26
2.6	<b>RANGKUMAN TEORI</b>	
2.6.1	Karakter Wisata dan Wisatawan.....	26
2.6.2	Guest House.....	26
2.6.3	Rumah Kalang.....	27
<b>BAB III</b>	<b>ANALISA</b>	
3.1	<b>ANALISA HUBUNGAN GUEST HOUSE, WISATAWAN, DAN RUMAH KALANG</b>	
3.1.1	Karakter Wisatawan.....	31
3.1.2	Guest House .....	31
3.1.3	Rumah Kalang.....	32
3.2	<b>ANALISA KAPASITAS BANGUNAN</b> .....	34
3.3	<b>ANALISA PELAKU DAN KEGIATAN</b>	
3.3.1	Pelaku Kegiatan.....	35
3.3.2	Tabel Pelaku Kegiatan.....	35
3.3.3	Pola Kegiatan Pelaku.....	36
3.3.4	Program Ruang.....	38
3.4	<b>ANALISA TAPAK</b>	
3.4.1	Batas Tapak.....	40
3.4.2	Kondisi eksisting Site.....	40
3.4.3	Arah Matahari dan Pergerakan angin.....	41
3.4.4	Lalu lintas.....	41
3.4.5	Kelayakan.....	42
3.5	<b>ZONING</b> .....	43
3.5.1	Zona Privat.....	43
3.5.2	Zona Service.....	43
3.5.3	Zona Publik dan Semi Publik.....	43
3.6	<b>RANGKUMAN</b> .....	44

<b>BAB IV</b>	<b>KONSEP</b>	
4.1	KONSEP PENZONINGAN.....	45
4.2	KONSEP ORIENTASI MASSA.....	45
4.3	KONSEP TATA RUANG	
	4.3.1 Tata Ruang Dalam.....	46
	4.3.2 Tata Ruang Luar.....	46
4.4	SIRKULASI	
	4.4.1 Ruang Luar.....	47
	4.4.2 Ruang Dalam.....	47
4.6	KONSEP PENAMPILAN BANGUNAN.....	47
4.7	KONSEP SISTEM STRUKTUR.....	48
4.8	KONSEP SISTEM UTILITAS	
	4.8.1 Konsep Jaringan Air Bersih.....	48
	4.8.2 Konsep Jaringan Air Kotor dan Limbah.....	48
	4.8.3 Konsep Jaringan Listrik.....	49
	4.8.4 Konsep Sistem Fire Protection.....	49
	4.8.5 Konsep Sistem Penghawaan.....	49
	4.8.6 Konsep Sistem Pencahayaan.....	49
4.9	TABEL PENERAPAN KARAKTER RUMAH KALANG PADA RANCANGAN.....	50
<b>BAGIAN II</b>	<b>SKEMATIK DESAIN</b>	
<b>BAB V</b>	<b>SKEMATIK DESAIN</b>	
5.1	SKEMA ZONIFIKASI.....	51
5.2	SKEMA GUBAHAN MASSA.....	52
5.3	SKEMA ORIENTASI MASSA.....	53
5.4	SKEMA SIRKULASI.....	54
5.5	SKEMA ENTRANCE SITE DAN BANGUNAN.....	55
5.6	SKEMA DENAH LT.1.....	56
5.7	SKEMA DENAH LT.2.....	57
5.8	SKEMA TAMPAK.....	58

### **BAGIAN III PENGEMBANGAN RANCANGAN**

#### **BAB VI PENGEMBANGAN RANCANGAN**

6.1	PERUBAHAN DESAIN.....	59
6.2	GAMBAR KERJA	
6.2.1	Site Plan.....	62
6.2.2	Situasi.....	63
6.2.3	Denah Lantai 1.....	64
6.2.4	Denah Lantai 2.....	65
6.2.5	Tampak dan Potongan Kawasan.....	66
6.2.6	Tampak Bangunan.....	67
6.2.7	Potongan Bangunan.....	68
6.2.8	Rencana Pola Lantai 1.....	69
6.2.9	Rencana Pola Lantai 2.....	70
6.2.10	Rencana Sanitasi.....	71
6.2.11	Detail fasad.....	72
6.2.12	Detail Ruang 1.....	73
6.2.13	Detail landscape.....	74
6.3	GAMBAR 3 DIMENSI.....	75
6.4	FOTO MAKET.....	77

## DAFTAR GAMBAR

<b>BAGIAN I KONSEP DESAIN</b>	
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
Gb. I.1	Peta Objek Wisata Kota Gede.....3
Gb. I.2	Lokasi Site.....7
Gb. I.3	Batas-batas Site.....8
Gb. I.4	Kerangka Pola fakir.....12
<b>BAB II TINJAUAN TEORI</b>	
Gb. II.1	Lokasi Rumah Kalang.....19
Gb. II.2	Ansor's Silver.....20
Gb. II.3	Sekar Kedathon.....21
Gb. II.4	Omah Dhuwur.....21
Gb. II.5	Proyodranan .....22
Gb. II.6	Sumbu.....23
Gb. II.7	Simetri.....23
Gb. II.8	Hirarki.....23
Gb. II.9	Irama/pengulangan.....23
Gb. II.10	Datum.....24
Gb. II.11	Transformasi.....24
Gb. II.12	Duta Guest House.....24
Gb. II.13	Wisma Martha.....25
Gb. II.14	Rumah segitiga.....25
Gb. II.15	Wisma Proyodranan.....26
<b>BAB III ANALISA</b>	
Gb. III.1	Wisatawan Kota Gede.....31
Gb. III.2	Hubungan Guest House Kota Gede dan Karakter wisatawan .....32
Gb. III.3	Hubungan Guest House Kota Gede dan Rumah Kalang.....33
Gb. III.4	Pola Kegiatan Tamu.....36
Gb. III.5	Pola Kegiatan karyawan administrasi.....36

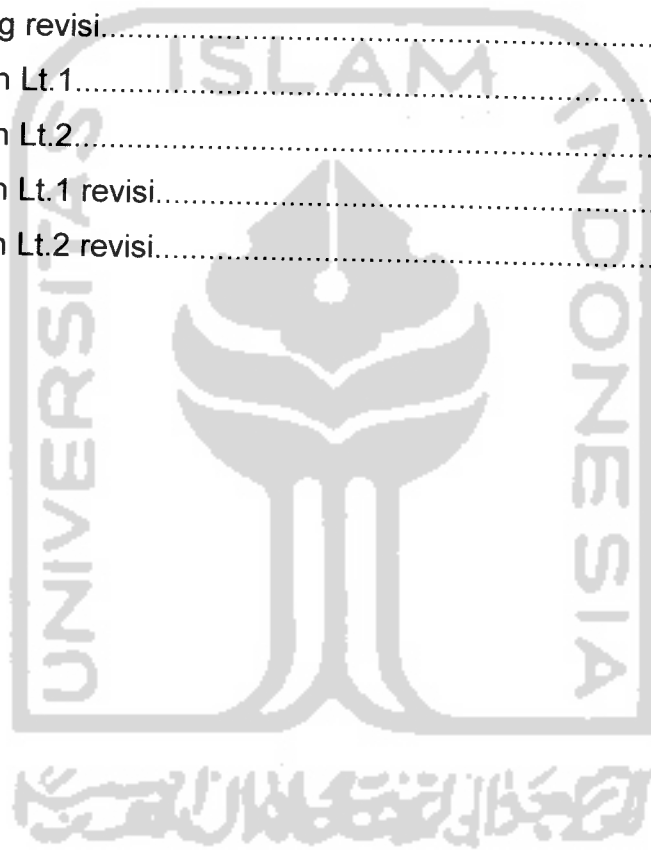
Gb. III.6	Pola Kegiatan Penerima tamu.....	37
Gb. III.7	Pola Kegiatan Cleaning service.....	37
Gb. III. 8	Pola Kegiatan Security.....	37
Gb. III. 9	Pola Kegiatan Koki masak .....	37
Gb. III. 10	Pola Kegiatan Pramusaji.....	37
Gb. III. 11	Pola Kegiatan Kasir restoran.....	37
Gb. III. 12	Hubungan Ruang lantai 1.....	38
Gb. III. 13	Hubungan Ruang lantai 2.....	38
Gb. III. 14	Kondisi Eksisiting Site.....	40
Gb. III. 15	Arah Matahari dan Pergerakan Angin.....	41
Gb. III. 16	Posisi Bangunan.....	41
Gb. III. 17	Lalu-lintas.....	41
Gb. III. 18	Solusi dari masalah akibat lalu lintas jalan Mondorakan.....	41
Gb. III. 19	Kelayakan.....	42
Gb. III. 20	Zoning .....	43
<b>BAB IV</b>	<b>KONSEP</b>	
Gb. IV. 1	Zoning.....	45
Gb. IV. 2	Tata Ruang Dalam.....	46
Gb. IV. 3	Bilik Restoran.....	46
Gb. IV.4	Lay out Kamar.....	46
Gb. IV. 5	Parkir .....	47
Gb. IV. 6	Penampilan Bangunan.....	48
Gb. IV.7	Jaringan Air kotor dan Limbah.....	48
Gb. IV.8	Jaringan Listrik.....	49
<b>BAGIAN II</b>	<b>SKEMATIK DESAIN</b>	
<b>BAB V</b>	<b>SKEMATIK DESAIN</b>	
Gb. V.1	Skema Zonifikasi.....	51
Gb. V.2	Skema Gubahan Massa.....	52
Gb. V.3	Skema Orientasi.....	53
Gb. V.4	Skema Orientasi.....	54
Gb. V.5	Entrance Site dan Bangunan.....	55
Gb. V.6	Skema Denah Lt.1.....	56

Gb. V.7	Skema Denah Lt.2.....	57
Gb. V.8	Tampak.....	58

**BAGIAN III PENGEMBANGAN RANCANGAN**

**BAB VI PENGEMBANGAN RANCANGAN**

Gb VI. 1	Site.....	59
Gb VI. 2	Site revisi.....	59
Gb VI. 3	Hubungan ruang.....	60
Gb VI. 4	Site Plan.....	60
Gb VI. 5	Zoning.....	60
Gb VI. 6	Zoning revisi.....	60
Gb VI.7	Denah Lt.1.....	61
Gb VI.8	Denah Lt.2.....	61
Gb VI.9	Denah Lt.1 revisi.....	61
Gb VI.10	Denah Lt.2 revisi.....	61



## DAFTAR TABEL

<b>BAB I</b>	<b>PENDAHULUAN</b>	
Tabel I	Kunjungan Wisatawan ke Kota Gede.....	5
<b>BAB II</b>	<b>TINJAUAN TEORI</b>	
Tabel II.1	Denah Rumah Kalang.....	27
Tabel II.2	Fasad Rumah Kalang.....	27
Tabel II.3	Tiang Rumah Kalang.....	28
Tabel II.4	Keramik Rumah Kalang.....	28
Tabel II.5	Kaca Rumah Kalang.....	29
Tabel II.6	Bukaan Rumah Kalang.....	29
Tabel II.7	Pagar Rumah Kalang.....	30
<b>BAB III</b>	<b>ANALISA</b>	
Tabel III.1	Hubungan Wisatawan Kota Gede dan Rumah Kalang.....	33
Tabel III.2	Tabel Pelaku Kegiatan.....	35
Tabel III.3	Fasilitas Hunian.....	38
Tabel III.4	Fasilitas Umum.....	38
Tabel III.5	Fasilitas Pengelola.....	39
Tabel III.6	Fasilitas Penunjang.....	39
<b>BAB IV</b>	<b>KONSEP</b>	
Tabel IV	Tabel Penerapan Karakter Rumah Kalang.....	50

## ABSTRAK

Berdasarkan potensi kawasan Kota Gede yang menarik perhatian para wisatawan untuk berkunjung dan dalam upaya membangun kembali kegiatan wisata pasca gempa 27 Mei 2006 diharapkan adanya wadah yang dapat mengakomodasi kebutuhan beristirahat menginap para wisatawan setelah berwisata. Untuk itu diperlukan fasilitas akomodasi yang dapat memwadahi semua aktivitas tersebut dalam sebuah Guest House.

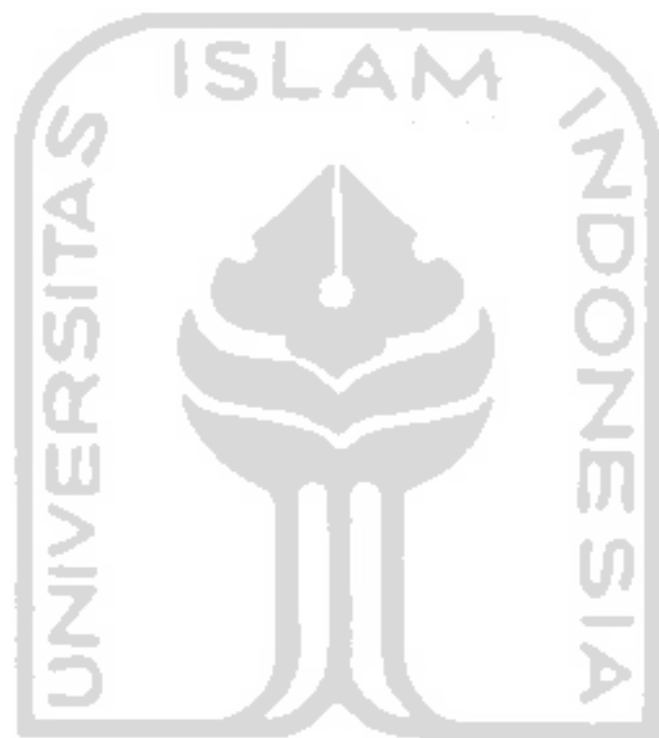
Masalah yang akan diselesaikan dalam merancang bangunan Guest House ini adalah bagaimana mendesain sebuah Guest House sebagai fasilitas akomodasi bagi para wisatawan untuk istirahat menginap dalam kegiatan wisatanya di Kota Gede dengan konsep fasilitas akomodasi berkarakter rumah kalang sebagai dasar perancangannya.

Metode perancangan yang pertama-tama dilakukan adalah dengan pencarian data. Pencarian data dilakukan melalui survey lapangan, studi literature, wawancara. Data-data yang telah didapatkan kemudian dianalisa dengan mempelajari data-data untuk mendapatkan permasalahan ruang dalam, penampilan bangunan untuk kemudian ditentukan langkah dan alternatif pemecahan dari masalah itu. Kemudian dilakukan sintesa yang berupa penyusunan konsep perancangan yang terdiri dari : konsep tata ruang dalam, konsep penampilan bangunan. Solusi desain yang diterapkan dalam pemecahan masalah desain pada Guest House Kota Gede ini adalah dengan pentransformasian karakter Rumah Kalang pada bangunan.

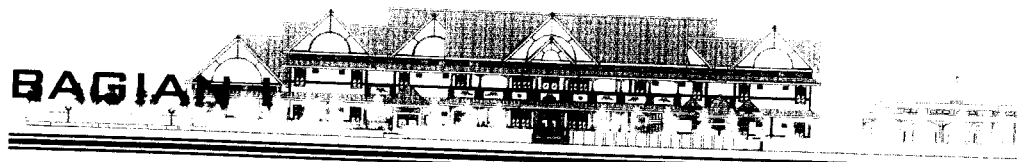
Fasilitas akomodasi berkarakter rumah kalang diambil sebagai penekanan Guest House Kota Gede karena rumah Kalang merupakan komponen yang turut berperan dalam penciptaan suatu image kawasan di Kota Gede. Suatu pengalaman budaya yang berkenaan dengan kehidupan masyarakat Kota Gede dapat dirasakan oleh para wisatawan dengan pentransformasian karakter Rumah Kalang melalui tata ruang, suasana ruang, penampilan bangunan Guest House sebagai suatu fasilitas akomodasi perjalanan wisata. Desain arsitektur rumah Kalang merupakan salah satu cara untuk mewujudkan hal tersebut.

**Kata Kunci:** *Kota Gede, Guest House, Fasilitas akomodasi, Rumah Kalang.*





الجامعة الإسلامية في إندونيسيا



**BAGIAN**

---

**KONSEP DESAIN**

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 PENGERTIAN JUDUL

Judul : **GUEST HOUSE KOTA GEDE**

*Fasilitas Akomodasi Berkarakter "Rumah Kalang"*

- a. **Guest House** : rumah terdiri dari sejumlah kamar disediakan untuk tamu yang menginap. di Indonesia dapat disamakan dengan mes atau wisma. Umumnya dimiliki suatu instansi pemerintah atau swasta atau perusahaan-perusahaan besar untuk menampung tamu-tamunya yang menginap.<sup>1</sup>
- b. **Akomodasi** : tempat bagi seseorang untuk tinggal sementara. Akomodasi ini bisa berupa hotel, losmen, guest house, pondok, cottage, inn, perkemahan, dsb.<sup>2</sup>
- c. **Rumah Kalang** : rumah mewah masyarakat Kalang yang jauh berbeda dengan rumah masyarakat Kota gede asli, rumah mewah yang pada masa ini diwarnai dengan arsitektur Eropa.

#### **Kesimpulan**

Yang dimaksud dengan Guest House Kota Gede adalah suatu fasilitas akomodasi yang mewadahi para wisatawan untuk beristirahat dan menginap dalam suasana wisata budaya beserta fasilitas pendukungnya dengan suatu desain bangunan yang mentransformasikan rumah Kalang di kota Gede.

---

<sup>1</sup> Nyoman S Pendit, *Glossari Pariwisata Kontemporer. Memperkaya khaznah industri di perjalanan wisata Indonesia*

<sup>2</sup> Ir. Endar sugiarto, MM dan Sri Sulartiningrum, SE, **PENGANTAR AKOMODASI DAN RESTORAN**

## 1.2 LATAR BELAKANG PERMASALAHAN

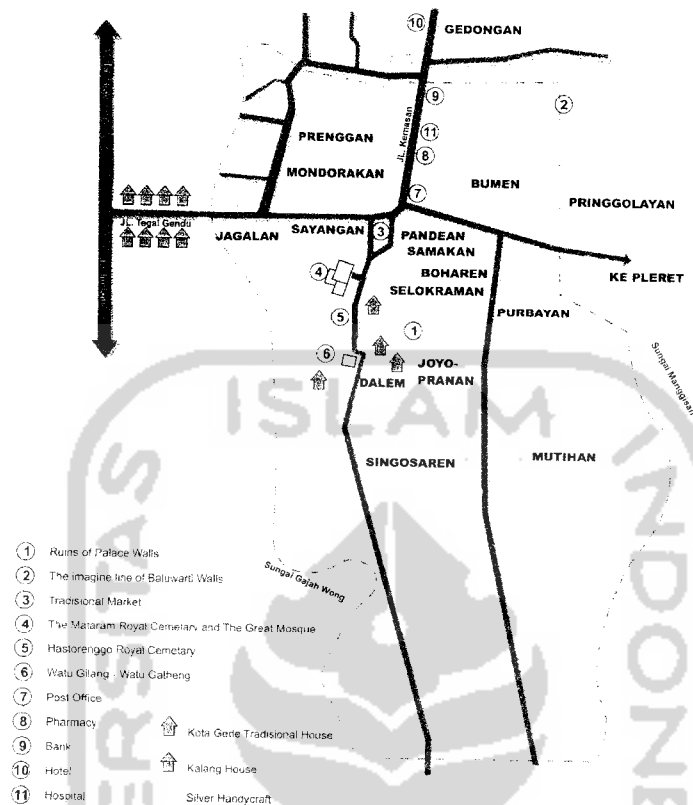
### 1.2.1 Objek Wisata di Kota Gede

Kota Gede di Yogyakarta telah dinyatakan sebagai sebuah kawasan cagar budaya di Daerah Istimewa Yogyakarta dan merupakan salah satu objek wisata yang dapat menarik perhatian para wisatawan mancanegara maupun nusantara. *Rambling Through Kota Gede*, atau Tlusup-tlusup Kota Gede, salah satu paket wisata yang ditawarkan Yayasan Kantil, mengajak wisatawan mengunjungi situs Kerajaan Mataram.<sup>3</sup> Semua berawal dari sejarah Kota Gede. Kota Gede merupakan cikal bakal keberadaan kerajaan Mataram. Sebagai kota kerajaan yang muncul pada akhir abad 16 Kota Gede mempunyai berbagai komponen kota sesuai dengan kebutuhan dan jamannya. Sebagian komponen tersebut masih meninggalkan jejaknya dalam bentuk pusaka budaya bendawi, seperti bangunan, dan pusaka budaya non bendawi, seperti nama-nama tempat, tradisi.<sup>4</sup> Hal tersebutlah yang menjadi objek atau tujuan kunjungan wisatawan ke Kota Gede. Wisatawan dapat mengunjungi makam-makam Raja-raja Mataram, Sendang Selirang; semacam kolam tempat pemandian raja dan ratu, Watu Gilang-Watu Gatheng; menurut cerita adalah lantai singgasana Panembahan Senopati yang digunakan untuk mengakhiri hidup Ki Ageng Mangir Wanabaya. Bangunan-bangunan; seperti *rumah rakyat Kalang*, rumah rakyat jelata di "Kampung Alun-alun" dan kerajinan perak yang sampai sekarang masih berkembang merupakan hal yang menjadi daya tarik para wisatawan ke Kota Gede. Ciri khas lain yang dapat ditemui di Kota Gede adalah jalan-jalan sempit di antara bangunan rumah penduduk yang rapat sehingga membentuk lorong. Di antara peninggalan-peninggalan itu juga terdapat rumah-rumah tradisional berupa Joglo.

---

<sup>3</sup> [www.indosiar.com](http://www.indosiar.com), Wisata Kota Gede, Menguk Kejayaan Masa Lalu

<sup>4</sup> [www.Dinas Kebudayaan DIY.go.id](http://www.Dinas Kebudayaan DIY.go.id)



Gb. I. 1 Peta objek wisata Kota Gede  
(Sumber : Dinas Pariwisata, Seni dan Budaya Kota Yogyakarta)

Gempa yang terjadi tanggal 27 Mei 2006 pun telah menyisakan kerusakan pada beberapa bangunan di Kota Gede. Diharapkan hal tersebut tidak membuat keterpurukan bagi perkembangan wisata di kawasan Kota Gede, juga diharapkan dengan kegiatan wisata dapat membantu rekonstruksi kawasan Kota Gede.

Berdasarkan potensi kawasan Kota Gede yang menarik perhatian para wisatawan untuk berkunjung dan upaya membangun kembali kegiatan wisata diharapkan adanya wadah yang dapat mengakomodasi kebutuhan beristirahat menginap para wisatawan setelah berwisata. Untuk itu diperlukan fasilitas yang dapat mewadahi semua aktivitas tersebut dalam sebuah "Guest House".

### **1.2.2 Fasilitas Akomodasi Wisata di Kota Gede**

Fasilitas akomodasi Di wilayah Kota Gede antara lain

1. Hotel Bifa (Bintang Fajar) memiliki gaya etnik Jawa Klasik berlantai tiga. Terdapat 9 tipe kamar dengan fasilitas penunjang seperti restoran, karaoke, live music, galeri antik, ruang pertemuan dengan kapasitas ruang rapat yang ada untuk kapasitas 100 orang (Bhismo Room), 50 orang (Shinta Room), 25 orang (Kresna Room),
2. Wisma-Martha yang merupakan penginapan bagi rombongan. Terdapat 20 kamar dengan fasilitas restoran dan ruang pertemuan untuk kapasitas 300 orang.

### **1.2.3 Wisatawan di Kota Gede**

#### **A. Motivasi Wisatawan**

Motivasi wisatawan mengunjungi Kota Gede termasuk dalam pariwisata kebudayaan, di mana wisatawan datang mengunjungi situs-situs budaya peninggalan Kerajaan Mataram Islam dan pusat kesenian perak.

#### **B. Karakteristik Wisatawan**

Para wisatawan yang berkunjung ke kawasan kota gede terdiri dari wisatawan nusantara maupun mancanegara yang datang secara perorangan maupun kelompok yang biasanya memiliki suatu minat khusus untuk mengetahui jejak sejarah peninggalan Kerajaan Mataram. Wisata yang dapat dikerjakan di kawasan Kota Gede antara lain kunjungan ke situs-situs budaya, melakukan perjalanan wisata dengan melewati jalan-jalan sempit yang menghubungkan rumah-rumah di Kota Gede, mengunjungi tempat perbelanjaan masakan khas setempat, mengunjungi pusat – pusat kerajinan perak dan membeli beberapa cinderamata dari perak tersebut.

### C. Jumlah Kunjungan Wisatawan di Kota Gede

Tidak adanya parameter untuk dapat melakukan penghitungan kuantitas wisatawan yang berwisata di Kota Gede menjadikan tidak akuratnya jumlah wisatawan yang diperoleh. Berdasarkan data dari Dinas Pariwisata Seni dan Budaya Kota Yogyakarta diperoleh jumlah kunjungan wisatawan yang mengunjungi makam raja-raja Mataram Kota Gede untuk periode tahun 2005:

Nama bulan	Wisnu	Wisman	Jumlah
Januari	1,411	0	1,411
Pebruari	361	0	361
Maret	1,172	0	1,172
April	1,412	0	1,412
Mei	955	0	955
Juni	1,115	0	1,115
Juli	1,319	18	1,337
Agustus	1,126	19	1,145
September	1,772	7	1,779
Oktober	409	10	419
November	827	1	828
Desember	586	6	592
<b>Jumlah total</b>	<b>12,474</b>	<b>51</b>	<b>12,525</b>

Tabel I Kunjungan wisatawan ke Kota Gede

(Sumber : Dinas Pariwisata, Seni dan Budaya Kota Yogyakarta)

Dari data di atas didapatkan jumlah kunjungan wisatawan ke Kota Gede sebesar 300 – 1000 orang/bulan.

#### 1.2.4 Pertimbangan Kebutuhan dan Perencanaan Guest House Kota Gede sebagai Fasilitas Akomodasi Berkarakter Rumah Kalang

Rumah Kalang merupakan komponen yang turut berperan dalam penciptaan suatu image kawasan di Kota Gede. Kebutuhan beristirahat wisatawan akan diwadahi dalam Guest House yang menghadirkan suasana beristirahat masyarakat Kalang. Guest House yang akan dibangun di kawasan Kota Gede ini dapat dimanfaatkan untuk tempat beristirahat menginap dalam melakukan kegiatan wisata bagi wisatawan.

### 1.3 PERMASALAHAN

#### 1.3.1 Permasalahan Umum

Bagaimana mendesain sebuah Guest House sebagai fasilitas akomodasi bagi para wisatawan untuk istirahat menginap dalam kegiatan wisatanya di Kota Gede?

#### 1.3.2 Permasalahan Khusus

Bagaimana konsep karakter Rumah Kalang sebagai dasar perancangan sebuah fasilitas akomodasi Guest House Kota Gede?

### 1.4 TUJUAN DAN SASARAN

#### 1.4.1 Tujuan

Mendesain Guest house yang dapat mengakomodasi kegiatan beristirahat menginap wisatawan.

#### 1.4.2 SASARAN

Merumuskan konsep desain tata ruang dalam dan penampilan bangunan berkarakter Rumah Kalang sebagai dasar perencanaan.

### 1.5 KEASLIAN PENULISAN

1 *Lia Meyana, UII, 2002*

*Judul : GUEST HOUSE PT. TIMAH DI PANTAI MATRAS SUNGAILIAT - BANGKA*

Pemanfaatan Elemen dan Karakter Alam terhadap Kenyamanan Visual sebagai Landasan Perencanaan dan Perancangan.

Permasalahan : bagaimana merancang Guest House sebagai fasilitas akomodasi yang dapat mendukung kegiatan wisata bagi karyawan PT Timah dan wisatawan lainnya, dengan memanfaatkan elemen dan karakter alam di kawasan Pantai Matras Kabupaten Bangka dalam kaitannya dengan kenyamanan visual.

2 *Pardian Oktaviana, UII, 2007*

*Judul : GUEST HOUSE KOTA GEDE*

Fasilitas Akomodasi Berkarakter "Rumah Kalang"

Permasalahan : bagaimana mendesain sebuah Guest House sebagai fasilitas akomodasi bagi para wisatawan untuk istirahat

menginap dalam kegiatan wisatanya di Kota Gede dengan konsep fasilitas akomodasi berkarakter rumah kalang sebagai dasar perancangannya.

## 1.6 LINGKUP PEMBAHASAN

### 1.6.1 Lingkup Arsitektur

Membahas masalah tata ruang dalam serta citra visual bangunan yang dapat menciptakan desain yang berkarakter Rumah Kalang di Kota Gede.

### 1.6.2 Lingkup Non Arsitektural

Membahas mengenai karakteristik dan kegiatan pelaku, serta kondisi fisik tapak.

## 1.7 SPESIFIKASI PROYEK

**Nama Proyek : GUEST HOUSE KOTA GEDE, Fasilitas Akomodasi Berkarakter "Rumah Kalang"**

### 1. Fungsi bangunan

Fungsi Guest House sebagai akomodasi wisata yang memfasilitasi kegiatan istirahat menginap wisatawan setelah melakukan kegiatan wisatanya.

### 2. Lokasi

Site terpilih terletak di jl. Mondorakan Kota Gede. Dengan luas  $\pm 3.200$  pada suatu lahan yang relatif datar. Dengan orientasi utama menghadap jalan Mondorakan.

Peraturan bangunan setempat:<sup>5</sup>

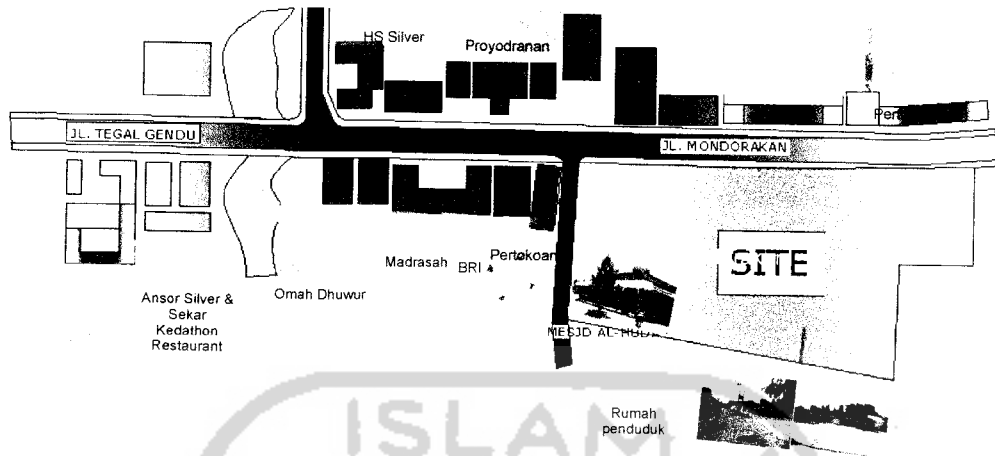
- a. Tinggi bangunan maksimal: 18 m
- b. BCR : 90%
- c. FAR : 0.8
- d. Garis sempadan : 0 m



Gb. 1.2 Lokasi Site  
(Sumber : Bappeda)

<sup>5</sup> KEPUTUSAN WALIKOTA YOGYAKARTA NOMOR 41 TAHUN 2002





Gb. 1. 3 Batas-batas Site  
(Sumber : Observasi 2006)

**Batas – Batas Site :**

- Sebelah utara : Jl. Mondorakan, Pertokoan
- Sebelah Timur : pertokoan
- Sebelah Selatan : pemukiman penduduk
- Sebelah Barat : Mesjid Al-Huda, Jl. Penduduk

**Potensi Site**

- a. Merupakan wajah dari kawasan Kota gede
- b. Berada di kawasan pertokoan, kawasan cagar budaya.

**Kendala site**

Terletak di kawasan urban yang kompleks sehingga perlu dipertimbangkan karakteristik lingkungan sekitar.

**3. Pelaku**

- a. **Penginap/ tamu menginap**, pengunjung yang datang untuk beristirahat menginap.
- b. **Pengunjung restoran**, pengunjung yang datang untuk menikmati menu hidangan makanan maupun minuman yang ditawarkan di restoran.

- c. **Penerima tamu**, karyawan yang bertugas melayani check-in, check-out tamu yang menginap dan pemberian informasi bagi pengunjung.
  - d. **Karyawan administrasi**, karyawan yang bertugas dan bertanggung jawab melakukan kegiatan pencatatan terhadap hal-hal administrasi yang ada hubungannya dengan tata usaha, pengarsipan dan dokumentasi.
  - e. **Karyawan restoran**
    - 1. **Koki masak**, karyawan yang bertugas meramu masakan dari bahan-bahan mentah menjadi menu masakan yang siap disajikan.
    - 2. **Pramusaji**, karyawan yang bertugas menyajikan masakan yang telah dimasak oleh koki masak.
    - 3. **Kasir**, karyawan yang bertugas melayani transaksi jual beli konsumen di restoran.
  - f. **Cleaning service**, karyawan yang melakukan pembersihan di seluruh lingkungan Guest House.
  - g. **Security**, karyawan yang bertugas menjaga keamanan lingkungan Guest House.
4. **Kegiatan**
- a. **Kegiatan utama**, berkaitan dengan istirahat menginap pengunjung
  - b. **Kegiatan penunjang**, kegiatan yang menunjang istirahat menginap pengunjung berupa istirahat di restoran, serta di area tempat duduk yang tersedia.
  - c. **Kegiatan administrasi**, berkaitan dengan pengelolaan.
  - d. **Kegiatan pendukung**, kegiatan yang mendukung semua kegiatan yang ada, terdiri dari ; cleaning service, security.

## **5. Organisasi ruang**

- 1. Ruang Hunian** : Ruang tidur, KM/WC
- 2. Ruang Publik** : Parkir, Lobby, Resepsionis
- 3. Ruang pengelola** : Ruang manager, ruang accounting, ruang staf, ruang tamu, ruang rapat
- 4. Ruang penunjang** : Restoran, gazebo, ruang duduk
- 5. Ruang pendukung** : KM/WC, gudang, dapur

## **1.8 METODE PERANCANGAN**

### **1.8.1 Metode Merancang**

Dalam perancangan hal yang pertama dilakukan adalah pencarian data. Pencarian data melalui survey lapangan mencakup kondisi site, potensi site dan kawasan, serta studi literatur. Dari kegiatan survey dan studi literatur ini akan didapatkan hasil mengenai pelaku kegiatan dan bentuk kegiatan, fungsi ruang, kebutuhan ruang, besaran ruang dan hubungan ruang dari Guest House. Kemudian melakukan studi literatur dan wawancara mengenai budaya setempat untuk penerapan pada bangunan. Dengan demikian akan didapatkan karakteristik umum bangunan Guest House yang kemudian akan digunakan sebagai dasar dalam merancang tata ruang dan penampilan bangunan. Data yang telah didapatkan kemudian akan dianalisa dan disintesa.

### **1.8.2 Metode Pembahasan**

Data-data yang telah didapatkan kemudian dianalisa dengan:(a) Mempelajari data-data, (b) Menganalisa permasalahan tata ruang dalam berdasarkan kriteria fungsi, kebutuhan ruang, dimensi ruang, organisasi ruang, lay out ruang, dan sirkulasi, (c) Menganalisa permasalahan penampilan bangunan berdasarkan kriteria bentuk, fasad bangunan, dan entrance,(d) Menentukan langkah dan alternatif pemecahan masalah.

Kemudian dilakukan sintesa yang berupa penyusunan konsep perancangan yang terdiri dari : konsep tata ruang dalam, konsep penampilan bangunan.

## **1.9 SISTEMATIKA PENULISAN**

### **BAB I PENDAHULUAN**

Berisi tentang pengertian judul, latar belakang permasalahan, permasalahan, tujuan dan sasaran, keaslian penulisan, lingkup pembahasan, spesifikasi proyek, , metode perancangan, sistematika penulisan, kerangka pola fikir.

### **BAB II TINJAUAN TEORI WISATA,WISATAWAN, GUEST HOUSE KOTA GEDE DENGAN RUMAH KALANG**

Berisi tentang tinjauan teori wisata, guest house, rumah kalang, prinsip-prinsip penyusunan dan studi kasus.

### **BAB III ANALISA**

Berisi tentang analisa hubungan guest house , karakter wisatawan, dan rumah kalang, analisa kapasitas bangunan, analisa pelaku dan kegiatan, analisa tapak, zoning.

### **BAB IV KONSEP**

Berisi tentang konsep perancangan yang meliputi konsep penzoningan, orientasi massa, tata ruang, sirkulasi, penampilan bangunan, sistem struktur, sistem utilitas, sistem penghawaan.

### **BAB V SKEMATIK DESAIN**

Berisi tentang skema zonifikasi, skema gubahan massa, skema orientasi massa, skema sirkulasi, skema entrance site dan bangunan, skema denah lantai 1, skema denah lantai 2, skema tampak.

### **BAB VI PENGEMBANGAN RANCANGAN**

Berisi tentang perubahan desain, gambar kerja, gambar 3 dimensi, foto maket.

## 1.10 KERANGKA POLA FIKIR

### LATAR BELAKANG

- Kawasan Kota Gede sebagai kawasan cagar budaya yang dapat menarik perhatian para wisatawan.
- Perlunya fasilitas akomodasi yang memadai para wisatawan untuk beristirahat dan menginap dalam suasana wisata budaya.
- Upaya rekonstruksi pasca gempa 27 Mei 2006



### PERMASALAHAN

#### Permasalahan Umum

Bagaimana mendesain sebuah Guest House sebagai fasilitas akomodasi bagi para wisatawan untuk istirahat menginap dalam kegiatan wisatanya di Kota Gede?

#### Permasalahan Khusus

Bagaimana konsep karakter Rumah Kalang sebagai dasar perancangan sebuah fasilitas akomodasi Guest House Kota Gede?



### DATA



### ANALISA

- Analisa karakteristik dan kegiatan pelaku
- Analisa tata ruang dalam
- Analisa penampilan bangunan



### KONSEP

Tata ruang dalam

Penampilan



### DESAIN

Gb. I. 4 Kerangka Pola fikir  
(Sumber : Pemikiran)

**BAB II**  
**TINJAUAN TEORI**  
**WISATA, WISATAWAN, HUBUNGAN GUEST HOUSE KOTA GEDE**  
**DENGAN RUMAH KALANG**

**2.1 KARAKTER WISATA DAN WISATAWAN**

Kegiatan wisata identik dengan kegiatan rekreasi yang merupakan suatu bentuk dari aktivitas manusia. Wisata memiliki definisi: kegiatan perjalanan atau sebagian dari kegiatan tersebut yang dilakukan secara sukarela serta bersifat sementara untuk menikmati objek dan daya tarik wisata.<sup>6</sup> Orang yang melakukan perjalanan wisata itu disebut wisatawan. Suatu karakter wisata dan wisatawan didasarkan dari bentuk-bentuk wisata, jenis wisata, motivasi perjalanan wisata, sifat perjalanan wisata

**2.1.1 Bentuk-Bentuk Wisata**

Bentuk-bentuk wisata yang terpenting ialah:<sup>7</sup>

- a. **Wisata mancanegara (asing, internasional) dan wisata domestik (dalam negeri) di Indonesia disebut wisata nusantara**, wisatawan mancanegara ialah wisatawan yang dalam perjalanannya memasuki daerah negara yang bukan negaranya sendiri. Kalau perjalanan wisata itu tidak keluar dari batas-batas negara sendiri, wisatawannya ialah wisatawan nusantara (domestik).
- b. **Wisata reseptif (pasif) dan wisata aktif**, wisata mancanegara dilihat secara ekonomis maupun dari sudut kedatangan orang asing disebut wisata reseptif atau pasif (Inbound tourism). Sebaliknya, perjalanan warga negara ke luar negeri disebut wisata aktif (outbound tourism).

---

<sup>6</sup> Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 1990 Tentang Kepariwisata

<sup>7</sup> R.G. Soekadijo, ANATOMI PARIWISATA, 2000

- c. **Wisata kecil dan wisata besar**, wisata kecil ialah wisata jangka pendek (short term tourism), yang memakan waktu satu sampai beberapa hari. Kalau hanya memakan waktu satu hari tanpa menginap disebut ekskursi. Dalam wisata kecil ini antara lain termasuk wisata akhir pekan (weekend tourism). Adapun yang disebut wisata besar memakan waktu beberapa minggu sampai beberapa bulan.
- d. **Wisata individual dan wisata terorganisasi**, seseorang atau sekelompok orang, seperti murid-murid sekolah, penduduk sekampung atau pegawai sekantor dan sebagainya dapat mengadakan perjalanan wisata dengan mengatur sendiri segala sesuatunya. Wisata yang demikianlah itulah yang disebut wisata individual. Biasanya perusahaan perjalanan menyusun suatu acara perjalanan tertentu dan ditawarkan kepada umum. Orang-orang yang mengadakan perjalanan wisata terorganisasi itu merupakan sebuah rombongan.
- e. **Klasifikasi wisata menurut kendaraan yang digunakan**, ada wisata kereta api, wisata jalan raya (yang menggunakan angkutan jalan raya), wisata laut (menggunakan angkutan laut), wisata udara, wisata bersepeda, dan sebagainya. Kalau tidak menggunakan alat angkutan dapat disebut wisata jalan kaki (hiking).

### 2.1.2 Jenis Wisata<sup>8</sup>

- a. **Wisata budaya**, perjalanan wisata dengan tujuan untuk mempelajari adat-istiadat, budaya, tata cara kehidupan masyarakat dan kebiasaan yang terdapat di daerah atau negara yang dikunjungi

---

<sup>8</sup> A. HARI KARYONO, KEPARIWISATAAN

- b. **Wisata kesehatan**, perjalanan dengan tujuan untuk sembuh dari suatu penyakit atau untuk memulihkan kesegaran jasmani dan rohani.
- c. **Wisata olahraga**, perjalanan dengan tujuan untuk mengikuti kegiatan olahraga.
- d. **Wisata komersial**, perjalanan untuk tujuan yang bersifat komersial atau dagang.
- e. **Wisata industri**, perjalanan yang dilakukan oleh rombongan pelajar atau mahasiswa untuk berkunjung ke suatu industri yang besar guna mempelajari atau meneliti industri tersebut.
- f. **Wisata politik**, kunjungan ke suatu negara untuk tujuan aktif dalam kegiatan politik.
- g. **Wisata konvensi**, kunjungan ke suatu daerah atau negara dengan tujuan untuk mengikuti konvensi atau konferensi.
- h. **Wisata sosial**, kegiatan wisata yang diselenggarakan dengan tujuan non profit atau tidak mencari keuntungan.
- i. **Wisata pertanian**, pengorganisasian perjalanan yang dilakukan dengan mengunjungi pertanian, perkebunan untuk tujuan studi, dan atau studi banding.
- j. **Wisata maritim (marina) atau bahari**, sering dikaitkan dengan olah raga air, seperti berselancar, menyelam, berenang, dsb.
- k. **Wisata cagar alam**, jenis wisata ini adalah berkunjung ke daerah cagar alam.
- l. **Wisata buru**, kegiatan wisata ini dikaitkan dengan hobi berburu.
- m. **Wisata pilgrim**, jenis wisata ini dikaitkan dengan agama, kepercayaan ataupun adat istiadat dalam masyarakat.
- n. **Wisata bulan madu**, orang yang melakukan perjalanan dalam jenis wisata ini adalah orang yang sedang berbulan madu atau pengantin baru.



### 2.1.3 Objek Wisata

Kamus istilah pariwisata menjelaskan istilah-istilah yang berkaitan dengan objek wisata , antara lain sebagai berikut.<sup>9</sup>

- a. **Objek wisata**, perwujudan ciptaan manusia, tata hidup, seni budaya, sejarah bangsa, keadaan alam yang mempunyai daya tarik untuk dikunjungi wisatawan
- b. **Objek wisata alam**, objek wisata yang daya tariknya bersumber pada keindahan dan kekayaan alam.
- c. **Objek wisata budaya**, objek yang daya tariknya bersumber pada kebudayaan, seperti peninggalan sejarah, museum, atraksi kesenian, dan objek lain yang berkaitan dengan budaya.
- d. **Objek wisata tirta**, kawasan perairan yang dapat digunakan, baik untuk rekreasi maupun untuk kegiatan olah raga air.

## 2.2 GUEST HOUSE

### 2.2.1 Pengertian Guest House

Guest House adalah salah satu bentuk penginapan yang sederhana untuk kondisi di Indonesia kira-kira sama dengan wisma yang disewakan untuk umum.<sup>10</sup> Guest House merupakan jenis akomodasi yang dimiliki oleh suatu perusahaan/instansi yang diperuntukkan bagi tamu-tamunya menginap dan mendapatkan pelayanan makan serta minum.<sup>11</sup>

---

<sup>9</sup> *Ibid* 8

<sup>10</sup> *Ibid* 2

<sup>11</sup> Endar sugiarto, pengantar akomodasi dan restoran dalam Laporan Tugas Akhir Lia Meyana, GUEST HOUSE PT. TIMAH DI PANTAI MATRAS SUNGAILIAT – BANGKA, 2002

## 2.2.2 Persyaratan Guest house

Terdapat beberapa persyaratan Guest House yang baik:

- a. **Syarat fasilitas**, seperti pada fasilitas mandi, kamar tidur, restoran, dan sebagainya. Fasilitas yang tersedia memiliki bentuk yang sesuai dengan gaya kepariwisataan, berfungsi seperti yang dimaksudkan, terletak pada lokasi yang tepat, serta dengan mutu pariwisata.
- b. **Syarat pelayanan**, bentuk pelayanan berkenaan dengan kegiatan pelayanan, fungsi pelayanan dapat diandalkan, mudahnya untuk dihubungi, pelayanan yang terampil, sopan santun,
- c. **Syarat tarif**, adanya kebijaksanaan dalam penentuan tarif, kesesuaian biaya yang dikeluarkan pengunjung terhadap fasilitas yang telah diberikan.
- d. **Syarat lokasi**, citra Guest House dengan citra lingkungan harus sesuai, lokasi harus di tengah-tengah atau berdekatan dengan tempat atraksi wisata yang berkaitan dengan syarat-syarat angkutan, yaitu kenyamanan, waktu, dan biaya. Guest House harus mudah ditemukan dan mudah pencapaiannya.

## 2.3 RUMAH KALANG

### 2.3.1 Sejarah<sup>12</sup>

Pada periode-periode awal sejarah Kota Gede, pendukung terbesar bagi perajin dan pedagang Kota gede tentu saja adalah dari pihak istana kerajaan dan para pejabatnya yang membutuhkan barang kerajinan yang memiliki nilai istimewa.

Sebagai jawaban atas situasi yang berubah di dalam ekonomi regional(1825-1839), ekonomi lokal Kota Gede mulai tumbuh. Salah satunya adalah munculnya sejumlah industrialis dan pedagang yang

<sup>12</sup> Dikutip dari BULAN SABIT MUNCUL DARI BALIK POHON BERINGIN ,MITSUO NAKAMURA,

mengkhususkan diri pada produksi dan distribusi kebutuhan pokok sehari-hari bagi kaum tani. Lainnya adalah naiknya kedudukan sekelompok orang khusus yang disebut 'Wong kalang' atau orang Kalang yang selama ini memainkan peranan khusus di dalam dinas istana kerajaan.

Munculnya para pedagang ini terjadi dari dalam kecendrungan ekonomi kota itu. Sebaiknya, ada sekelompok orang-orang marginal dari segi hubungan sosial dan ekonomi kota itu, yang meskipun begitu mengambil keuntungan besar dari ekonomi regional yang sedang berubah ini. Mereka adalah Orang Kalang.

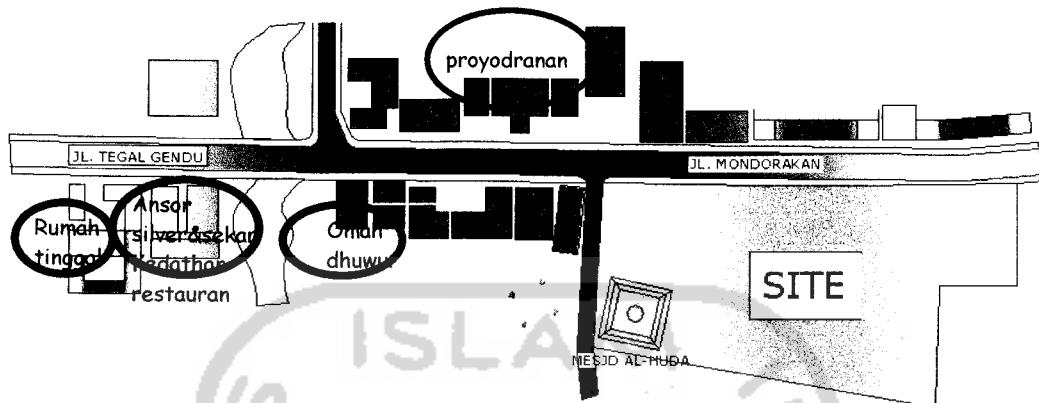
Legenda lokal mengatakan bahwa Orang Kalang adalah tawanan perang yang dibawa pulang oleh Sultan Agung dari ekspedisi ke Bali yang gagal pada awal abad ke 17. mereka juga dipercaya sebagai keturunan gabungan antara kera dan puteri sehingga mereka memiliki ekor mirip kera.

Sebelum pembaharuan pemerintahan pada awal tahun 1920-an ada dua sub kelompok di kalangan Orang kalang di Tegal Gendu: satu masuk Kasunanan surakarta dan lainnya ke Kasultanan Yogyakarta. Orang kalang memperoleh keuntungan besar dari moneterisasi ekonomi pedesaan dan peningkatan transportasi.

Besarnya kekayaan orang Kalang yang terkumpul masih dengan mudah bisa dikenali dengan melihat sekitar selusin rumah-rumah besar mereka yang mirip istana yang dibangun selama dasawarsa-dasawarsa abad ini. Cerita setempat mengatakan bahwa suatu waktu sekitar Perang Dunia I, satu keluarga Kalang memperoleh kekayaan yang sangat besar sehingga mereka ingin menutup lantai ruang penerimaan tamu yang terbuka (pendapa) rumah mereka dengan ribuan mata uang perak.

### 2.3.2 Rumah Kalang<sup>13 14 15</sup>

#### A. Lokasi Rumah Kalang



Gb II.1 Lokasi Rumah Kalang  
(Sumber : Observasi 2006)

#### B. Rumah-rumah Kalang

Rumah-rumah orang Kalang ini memang masih menggunakan bentuk tata ruang joglo, tetapi dimodifikasi dengan gaya-gaya Eropa. Rumah almarhum Pawiro Suwarno misalnya, merupakan bangunan yang sangat spektakuler. Pawiro Suwarno adalah orang Kalang yang memiliki 13 pegadaian yang tersebar di wilayah Yogyakarta. Rumah yang kini sudah dibeli oleh keluarga Ansoor itu, lebih merupakan kompleks bangunan, yang terdiri dari joglo yang dijadikan rumah induk terletak di bagian belakang dan di depan bangunan model Eropa. Bangunan Eropa ini cenderung ke bentuk baroque, berikut corak corinthian dan doric. Doric merupakan bentuk kolom paling simpel. Corinthian memiliki bentuk paling ornamental (motif berbunga-bunga). Sedang pada bangunan joglonya, khususnya pendopo sudah termodifikasi menjadi tertutup, tidak terbuka seperti pendopo joglo rumah Jawa. Relief-relief dengan warna-warna hijau

<sup>13</sup> <http://www.kompas.com/kompas-cetak/0008020/iptek/tota15.htm>

<sup>14</sup> [www.disbudpar-diy.go.id](http://www.disbudpar-diy.go.id)

<sup>15</sup> [www.indonesia.com/intisari/](http://www.indonesia.com/intisari/)

kuning, menunjukkan bukan lagi warna-warna Jawa lagi. Munculnya kaca-kaca warna warni yang menjadi mosaik penghubung antar pilar-pilar, menunjukkan joglo ini memang sudah menerima sentuhan lain. Unsur tradisional yang digunakan ialah: susunan bilik masih menggunakan prinsip tiga senthong, gandhok, gadri, dapur, kamar mandi dan sumur

Masyarakat Kalang membangun rumah tidak dengan menggunakan arsitektur rumah tradisional Jawa melainkan mereka memilih gaya arsitektur Eropa dengan pertimbangan budaya kawasan Kota Gede dan alam sekitar. Ciri-ciri rumah Kalang antara lain : tiang bergaya Corinthian-Romawi, ada hiasan berbentuk kaca patri yang berwarna-warni, banyak menggunakan tegel bermotif baik untuk lantai maupun untuk penutup dinding bagian bawah, pintu dan jendela banyak serta berukuran besar.

### Ansor's Silver



Gb II.2 Ansor's Silver  
(Sumber : Observasi 2006)

Bangunan rumah kalang yang sekarang beralih fungsi menjadi galeri perak ini masih memperlihatkan suatu bangunan yang berbeda jika dibandingkan dengan rumah masyarakat Kota Gede umumnya, dengan adanya penggunaan warna-warna pada ornamen hiasnya, penggunaan kaca warna-warni yang menghubungkan antar kolom dengan adanya unsur pelengkung.

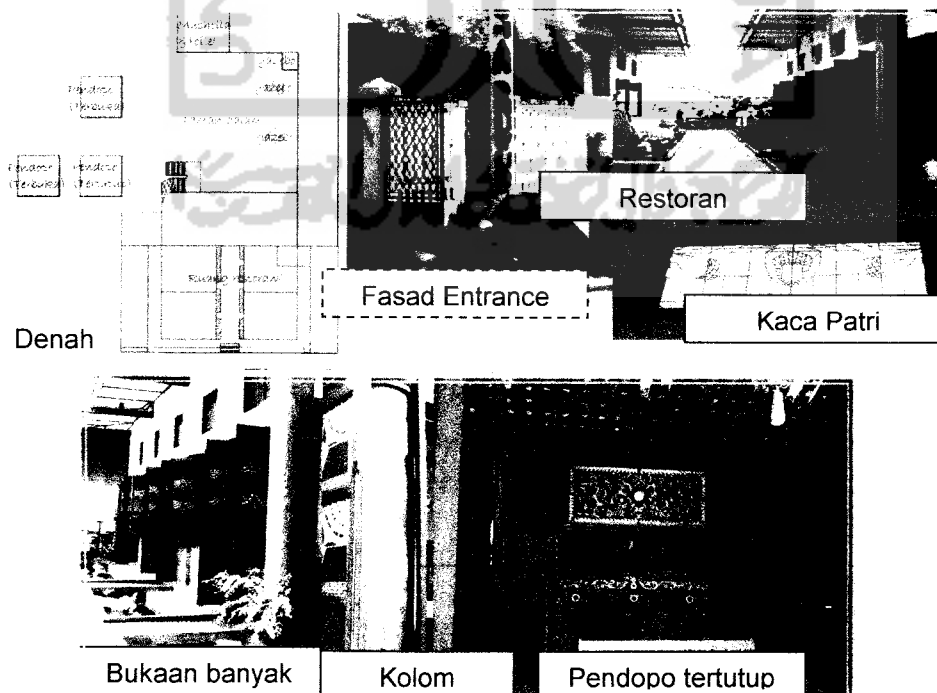
### Sekar Kedathon

Sekar Kedathon dengan tiga outlet, restoran, lounge, Boutique residence. Arsitektur bangunan rumah yang awalnya milik Pak Tembong sebelum dibeli oleh Bapak Suyatin Anso ini (Area Sekar Kedhaton dan Anso's Silver) merupakan perpaduan arsitektur Jawa, Cina, Portugis dan Belanda. Sekar Kedhaton adalah tempat yang sangat unik tidak hanya dalam menikmati makanan yang lezat tapi juga dapat menemukan suasana yang elegan dan nyaman dengan sentuhan keanggunan budaya yang kental.



Gb II.3 Sekar Kedathon  
(Sumber : Observasi 2006)

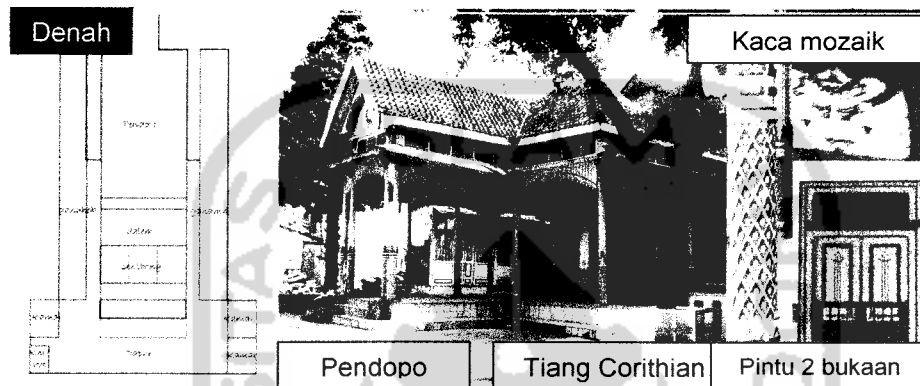
### Omah Dhuwur restaurant



Gb II.4 Omah Dhuwur  
(Sumber : Observasi 2006)

Rumah kalang yang telah berubah fungsi menjadi restoran ini memiliki ruang kegiatan berupa : ruang restoran, halaman/taman dalam, pendopo. Adanya kaca patri warna-warni, pilar-pilar beton menandakan adanya pengaruh budaya luar pada bangunan ini.

### Wisma Proyodranan



Gb II.5 Proyodranan  
(Sumber : Observas 2006)

Proyodranan ini tidak dalam bentuk kotak sama sisi seperti pada joglo-joglo Jawa umumnya tetapi dibuat menyempit dan memanjang. Tiang penyangganya sudah berupa pilar-pilar semen bukan soko/kayu balok. Warna cat dasar serba kuning hampir di seluruh bangunan, menunjukkan warna-warna itu sudah bukan lagi joglo Jawa, yang biasanya lebih banyak mengandalkan pelitur. Mozaik sudah sangat terpengaruh gaya Eropa.

### 2.3.3 Guest House sebagai Fasilitas Akomodasi Berkarakter Rumah Kalang

Fasilitas akomodasi yang mewadahi istirahat pasif wisatawan, seperti aktivitas tidur, duduk beristirahat, makan, dalam hubungannya dengan karakter rumah Kalang yang serba berkemewahan, lengkap dengan segala fasilitas istirahat.

## 2.4 PRINSIP-PRINSIP PENYUSUNAN<sup>16</sup>

Prinsip-prinsip penyusunan berikut adalah sebagai alat visual yang memungkinkan bentuk-bentuk dan ruang-ruang yang bermacam-macam dari sebuah bangunan bersama-sama ada secara konsep dan persepsi di dalam suatu kesatuan yang utuh.

### 2.4.1 Sumbu

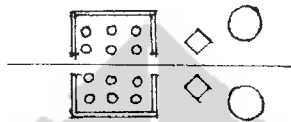


Gb II.6 Sumbu

(Sumber : FRANCIS D.K. CHING, ARSITEKTUR, BENTUK, RUANG & SUSUNANNYA)

Sebuah garis, yang terbentuk oleh dua buah titik di dalam ruang di mana terhadapnya bentuk-bentuk dan ruang-ruang dapat disusun.

### 2.4.2 Simetri

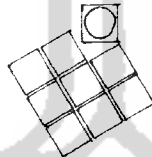


Gb II.7 Simetri

(Sumber : FRANCIS D.K. CHING, ARSITEKTUR, BENTUK, RUANG & SUSUNANNYA)

Distribusi bentuk-bentuk dan ruang-ruang yang sama dan seimbang terhadap suatu garis bersama (sumbu) atau titik (pusat).

### 2.4.3 Hirarki

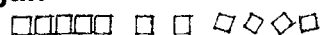


Gb II.8 Hirarki

(Sumber : FRANCIS D.K. CHING, ARSITEKTUR, BENTUK, RUANG & SUSUNANNYA)

Penekanan suatu hal yang penting atau menyolok dari suatu ruang menurut besarnya, potongan atau penempatan secara relatif terhadap bentuk-bentuk dan ruang-ruang lain dari suatu organisasi.

### 2.4.4 Irama/pengulangan



Gb II.9 Irama/pengulangan

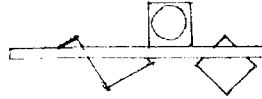
(Sumber : FRANCIS D.K. CHING, ARSITEKTUR, BENTUK, RUANG & SUSUNANNYA)

<sup>16</sup> FRANCIS D.K. CHING, ARSITEKTUR, BENTUK, RUANG & SUSUNANNYA



Penggunaan pola-pola yang sama dan resultante dari irama-irama untuk mengorganisir satu seri bentuk-bentuk atau ruang-ruang yang serupa.

#### 2.4.5 Datum



Gb II.10 Datum

(Sumber : FRANCIS D.K. CHING, ARSITEKTUR, BENTUK, RUANG & SUSUNANNYA)

Sebuah garis, bidang atau ruang yang oleh karena kesinambungan dan keteraturannya berguna untuk mengumpulkan, mengelompokkan dan mengorganisir suatu pola bentuk-bentuk dan ruang-ruang.

#### 2.4.6 Transformasi



Gb II.11 Transformasi

(Sumber : FRANCIS D.K. CHING, ARSITEKTUR, BENTUK, RUANG & SUSUNANNYA)

Prinsip-prinsip tentang konsep-konsep arsitektur atau organisasi yang dapat dipertahankan. Diperkuat dan dibangun melalui sederetan manipulasi atau transformasi.

### 2.5 STUDI KASUS

#### 2.5.1 Duta Guest House, Yogyakarta



Gb II.12 Duta guest House

(Sumber : <http://www.yogyes.com/duta-guest-house>)

Duta Guest House adalah salah satu dari akomodasi di bawah manajemen Duta Garden Hotel, dan terletak di Jl. Prawirodaman No.26, Yogyakarta. Fasilitas yang ditawarkan hotel ini adalah, antara lain, kamar mandi pribadi dengan shower, kolam renang, restoran, dan lobby yang

dilengkapi televisi. Pelayanan lain yang ditawarkan Duta Guest House termasuk penyimpanan barang dalam safe deposit box, layanan pos, layanan tiket untuk perjalanan wisata, layanan taksi dan tour, sambungan langsung internasional, dan layanan faksimili.

### 2.5.2 Wisma Martha: Guest House dekat JEC dan Kota Gede

Penginapan yang ideal bagi rombongan peserta dan pengunjung pameran di JEC. WISMA MARTHA menawarkan 20 kamar yang bersih dan terawat yang dilengkapi kipas angin dan kamar mandi dalam. WISMA MARTHA berlokasi sangat dekat dengan Jogja Expo Center (JEC), tempat penyelenggaraan pameran dan pagelaran seni berskala internasional di Yogyakarta.. Layanan dan Fasilitas Guesthouse:

- Kamar yang dilengkapi kipas angin dan kamar mandi dalam
- Restoran
- Ruang pertemuan



Gb II.13 Wisma Martha  
(Sumber : <http://www.voaves.com/wisma-martha>)

### 2.5.3 Rumah Segitiga - Guest House di Kota Kuala Kapuas

Penginapan yang diperuntukkan bagi para tamu daerah. Terletak di pusat Kota, Jl. Sudirman, di tepi sungai. Bangunan hadir dalam suasana etnik lokal(kalimantan).



Gb II.14 Rumah segitiga  
(Sumber : Observasi 2006)

#### **2.5.4 Wisma Proyodranan**

Pada masanya merupakan bangunan penginapan untuk rombongan serta tempat pertemuan, dengan bangunan yang bergaya Jawa-Eropa. Merupakan salah satu bangunan yang didirikan oleh masyarakat Kalang, dengan bergaya arsitektur Jawa-Eropa. Terletak di jl. Mondorakan Kota Gede.



Gb II.15 Wisma Proyodranan  
(Sumber : Observasi 2006)

#### **2.5.4 Ringkasan Studi Kasus**

Selain menyediakan tempat untuk beristirahat tidur berupa kamar, Guest House juga menyediakan fasilitas penunjang istirahat lainnya, berupa fasilitas makan-minum yang berupa restoran. Guest House dapat hadir dan menyatu dalam suasana budaya lokal ataupun suatu budaya tertentu dari masyarakat.

### **2.1 RANGKUMAN TEORI**

#### **2.1.1 Karakter Wisata dan Wisatawan**

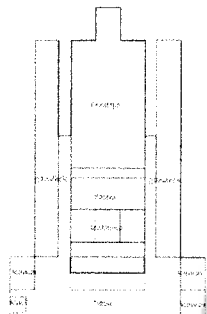

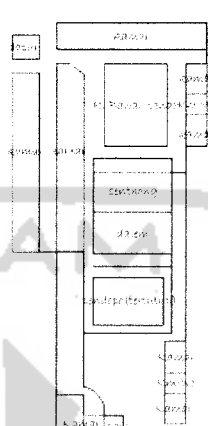

Karakter wisata di kawasan Kota Gede pada umumnya berupa suatu wisata budaya. Wisatawan di Kota Gede didominasi oleh wisatawan nusantara selain juga keberadaan dari wisatawan mancanegara yang biasanya datang secara rombongan maupun individu dalam jangka waktu yang relatif panjang untuk berjalan-jalan mengunjungi situs budaya yang ada di kawasan Kota Gede ataupun mengunjungi tempat-tempat kerajinan perak serta sambil menikmati makanan yang khas di Kota Gede.

#### **2.1.2 Guest House**

Guest House merupakan perwujudan suatu akomodasi wisata, dimana yang terpenting ialah fasilitas untuk beristirahat apabila wisatawan lelah. Kebutuhan akan Guest House diperhitungkan berdasarkan jumlah dan lamanya wisatawan tinggal di tempat objek wisata.

### 2.1.3 Rumah Kalang

#### A. Denah Rumah Kalang

Proyodranan	Omah Dhuwur	Rumah tinggal di Jl. Tegalgendu	Ansor Silver
 <p>Tetap bertata ruang bangunan joglo Jawa, Pendopo dari dalam Proyodranan ini tidak dalam bentuk kotak sama sisi, seperti joglo-joglo Jawa umumnya, tetapi dibuat menyempit dan memanjang.</p>	 <p>Ruang kegiatan berupa restoran, pendopo terbuka dan tertutup, taman, gazebo.</p>	 <p>Tetap bertata ruang bangunan joglo Jawa, Pendopo dari rumah tinggal ini telah dimodifikasi menjadi tertutup.</p>	 <p>telah mengalami perubahan, pendopo telah dimodifikasi tertutup.</p>

Tabel II.1 Denah Rumah Kalang  
 (Sumber : Observasi 2006)

Pada bangunan rumah tinggal masih menggunakan tata ruang Jawa.

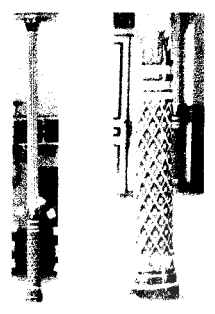



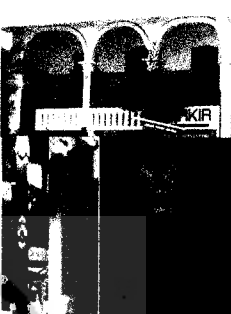
#### B. Fasad Rumah Kalang

Proyodranan	Omah Dhuwur	Rumah tinggal di Jl. Tegalgendu	Ansor Silver
  <p>penggunaan atap panggangpe, limasan, kampung.</p>	 <p>penggunaan atap panggangpe, limasan.</p>	 <p>penggunaan atap limasan.</p>	 <p>penggunaan atap panggangpe.</p>

Tabel II.2 Fasad Rumah Kalang  
 (Sumber : Observasi 2006)

Penampilan bangunan telah dipengaruhi oleh gaya Eropa.






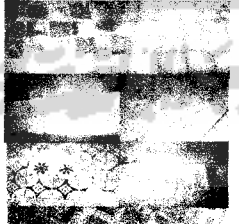

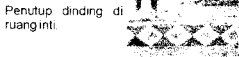


**C. Kolom**

Proyodranan	Omah Dhuwur	Rumah tinggal di Jl. Tegalgendu	Ansor Silver
 <p>Tiang penyangga berupa pilar-pilar semen dengan corak corithian, motif floral.</p>	 <p>Pada ruang restoran tiang bercorak doric, dengan bentuk simple.</p>  <p>pada bangunan Joglonya (pendopo), menggunakan soko (kayu balok), baik di pendopo terbuka maupun tertutup.</p>	 <p>Tiang penyangga berupa pilar-pilar beton dengan corak doric yang simple dan corithian dengan motif floral, dan penggunaan soko (kayu balok).                      Finishing dengan keramik motif dan cat warna-warni.</p>	 <p>Tiang penyangga berupa pilar-pilar beton dengan corak doric yang simple dan corithian dengan motif floral, dan penggunaan soko (kayu balok).                      Finishing dengan cat</p>

Gb.II.3 Kolom Rumah Kalang  
 (Sumber : Observasi 2006)

Selain masih menggunakan Soko (kayu balok) ada juga pilar-pilar semen/ beton dengan motif doric dan corithian .




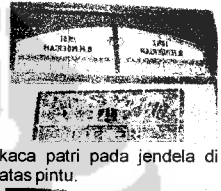


**D. Keramik**

Proyodranan	Omah Dhuwur	Rumah tinggal di Jl. Tegalgendu	Ansor Silver
 <p>penutup lantai pendopo.</p>  <p>penutup dinding.</p>  <p>tangga teras.</p>	 <p>penutup lantai restoran.</p>  <p>penutup lantai ruang sirkulasi/selasar.</p>	 <p>Penutup lantai selasar, pendopo, kamar ruang service menggunakan motif yang berbeda.</p>  <p>Penutup dinding di ruang depan bangunan/teras.</p>  <p>Penutup dinding di ruang inti.</p>	 <p>penutup lantai galeri.</p>  <p>penutup lantai teras.</p>

Tabel II.4 Keramik Rumah Kalang  
 (Sumber : Observasi 2006)

Antar Rumah Kalang berbeda dalam penggunaan motif keramik. Perbedaan penggunaan keramik pada ruang-ruang rumah kalang juga menandakan perbedaan fungsi ruang.

**E. Kaca**

Proyodranan	Omah Dhuwur	Rumah tinggal di Jl. Tegalgendu	Ansor Silver
 <p>kaca warna-warni/mozaik di ruang pendopo.</p>	 <p>kaca patri dengan warna-warna yang mencolok di restoran.</p>	 <p>kaca patri di ruang pendopo.</p>  <p>kaca patri pada jendela di atas pintu.</p>  <p>kaca patri di ventilasi.</p>	 <p>kaca patri, kaca mozaik warna biru, hijau di ruang galeri pada bukaan jendela, ventilasi, penghubung antar tiang.</p>

Tabel II.5 Kaca Rumah Kalang  
 (Sumber : Observasi 2006)

Kaca warna warni sebagai penghubung pilar-pilar/ tiang-tiang.

**F. Bukaan**

Proyodranan	Omah Dhuwur	Rumah tinggal di Jl. Tegalgendu	Ansor Silver
 <p>Pintu utama dengan dua daun pintu. Bukaan juga dihiasi dengan adanya unsur lingkaran dan berjumlah banyak.</p>	 <p>Bukaan dihiasi kaca transparan dan kaca patri. Adanya bukaan pintu kombinasi bentuk kubus dan lingkaran.</p>	 <p>Pintu pendopo</p>  <p>Pintu dalam</p> <p>Bukaan dihiasi kaca transparan dan kaca patri. adanya uinsut lingkaran pada bukaan dan adanya hiasan bentuk panah.</p>	 <p>Bukaan lebar dihiasi kaca patri dan adanya unsur lingkaran. Serta dengan adanya frame kayu yang</p>

Tabel II.6 Bukaan Rumah Kalang  
 (Sumber : Observasi 2006)

Pintu dan jendela banyak serta berukuran besar

### G. Pagar

Proyodranan	Omah Dhuwur	Rumah tinggal di Jl. Tegalgendu	Ansor Silver
 <p data-bbox="303 683 542 784">kombinasi pagar dengan bidang transparan dan masif, dengan adanya hiasan dengan bentuk kuncup bunga dan panah.</p>	 <p data-bbox="582 795 805 929">kombinasi pagar dengan bidang transparan (yang lebih pada bentuk vertikal) dan bidang masif. Suasana ketertutupan diperlunak dengan adanya elemen vegetasi.</p>	 <p data-bbox="837 705 1077 806">kombinasi pagar dengan bidang transparan dan masif. Bidang transparan dihiasi dengan hiasan bentuk panah.</p>	 <p data-bbox="1117 772 1340 817">bangunan dibatasi oleh elemen vegetasi.</p>

Tabel II.7 Pagar Rumah Kalang  
(Sumber : Observas 2006)

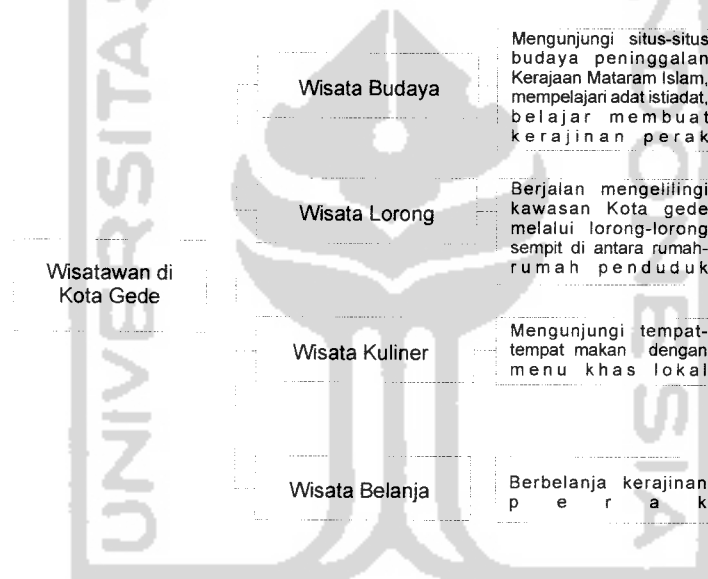
Pagar dengan kombinasi bidang masif dan transparan.

### BAB III ANALISA

#### 3.1 ANALISA HUBUNGAN, KARAKTERISTIK WISATAWAN, GUEST HOUSE DAN RUMAH KALANG

##### 3.1.1 Karakter Wisatawan Kota Gede

Pada dasarnya wisatawan melakukan perjalanan wisata ke suatu tempat adalah untuk mendapatkan suatu hal atau pengalaman yang baru. Berikut hasil analisa dari karakteristik wisatawan yang melakukan perjalanan wisata di Kota Gede:



Gb.III.1 Wisatawan Kota Gede  
(Sumber: analisa)

##### 3.1.2 Guest House Kota Gede

Guest House Kota Gede merupakan akomodasi yang diperuntukan bagi para tamu untuk beristirahat. Selain menyediakan fasilitas untuk menginap juga pelayanan makan serta minum. Fasilitas yang disediakan disesuaikan dengan kebutuhan beristirahat para wisatawan setelah berwisata juga dengan kehadiran karakter ruang yang dapat menghadirkan rasa nyaman.

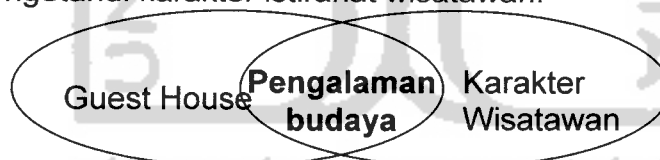


### 3.1.3 Rumah Kalang

Masyarakat Kalang merupakan salah satu ciri khas pembentuk kawasan Kota Gede. Berawal pada masa Kerajaan Mataram Islam saat Sultan Agung mengumpulkan beberapa orang Kalang untuk menetap karena kemahiran yang dimiliki mereka dalam pertukangan. Dan peran mereka pun semakin meningkat dan berhasil menjadi pengusaha dan pedagang yang sukses. Rumah-rumah yang mereka bangun pun merupakan pencerminan kekayaan mereka. Hidup mereka yang eksklusif merupakan pembeda dengan masyarakat umumnya. Rumah yang mereka bangun pun menggunakan desain arsitektur yang merupakan perpaduan dua budaya, yaitu budaya Jawa yang merupakan budaya lokal setempat dengan budaya Eropa (Belanda) berbeda dengan rumah-rumah tradisional Jawa.

#### A. HUBUNGAN GUEST HOUSE KOTA GEDE DAN KARAKTER WISATAWAN

Guest House Kota Gede memberikan pengalaman yang menarik, pengalaman budaya, dari apa yang telah didapatkannya saat berwisata, dengan mengetahui karakter istirahat wisatawan.

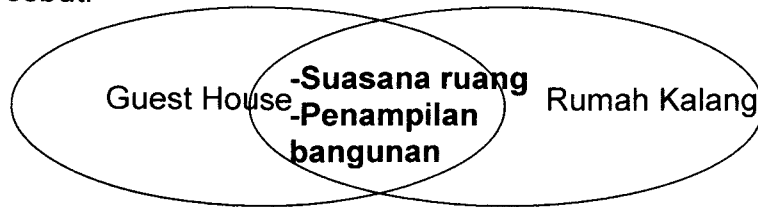


Gb III. 2 Hubungan Guest House Kota Gede dan Karakter Wisatawan  
(Sumber : analisa)

#### B. HUBUNGAN GUEST HOUSE KOTA GEDE DAN RUMAH KALANG

Umumnya wisatawan berwisata untuk tujuan rekreasi, yaitu mendapatkan penyegaran pikiran dan suatu pengalaman yang unik dan menarik tentunya. Suatu pengalaman budaya yang berkenaan dengan kehidupan masyarakat Kota Gede dapat dirasakan oleh para wisatawan dengan kehadiran suasana ruang, penampilan bangunan Guest House sebagai suatu fasilitas akomodasi perjalanan wisata. Desain arsitektur

rumah masyarakat Kalang merupakan salah satu cara untuk mewujudkan hal tersebut.

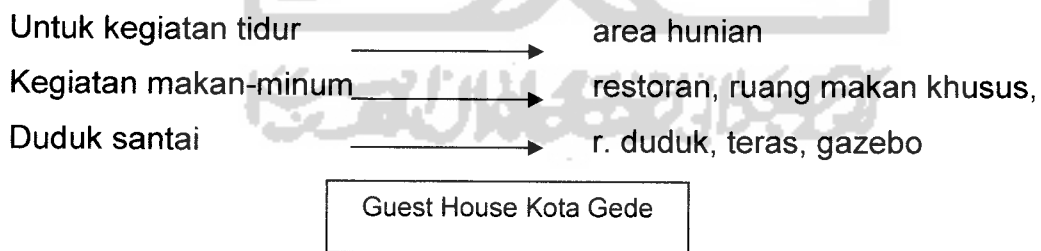


Gb III. 3 Hubungan Guest House Kota Gede dan Rumah Kalang  
 (Sumber : analisa)

### C. HUBUNGAN WISATAWAN KOTA GEDE DAN RUMAH KALANG

	Arsitektur Rumah Kalang
Wisatawan di Kota Gede (kebutuhan utama dalam istirahat)	Mewah, Dikalangi(dibatasi) ✓
Tidur	Kamar tidur dengan fasilitas yang lengkap, adanya privasi ✓
Makan-minum	Adanya privasi dengan adanya ruang khusus untuk mengadakan pertemuan ataupun perjamuan. ✓
Istirahat/duduk santai	Ada ruang pada masing-masing kamar untuk sekedar duduk santai maupun berupa gazebo ✓

Tabel III.1 Hubungan Wisatawan Kota Gede dan Rumah Kalang  
 (Sumber: analisa)



Memperlihatkan suasana bangsawan dalam tata ruang, fasilitas ruang, dan ornamen ruang. Dengan memasukkan unsur Jawa Eropa pada ornamen bangunan sebagai ciri khas arsitektur Kalang.

- Tata ruang termodifikasi gaya Eropa
- pendopo termodifikasi menjadi tertutup
- Tiang corithian dan Doric

- d. Hiasan kaca patri warna-warni
- e. Dimensi pintu dan jendela yang berukuran besar.

### 3.2 ANALISA KAPASITAS BANGUNAN

Jumlah kamar Guest House di Kota Gede sangat dipengaruhi oleh jumlah wisatawan atau tamu yang menginap, jumlah kamar yang telah tersedia, lama tinggal wisatawan, serta jumlah tamu per kamar.

Diketahui:

- a. Jumlah kunjungan wisatawan yang datang ke Kota Gede pada tahun 2005 adalah 12.525 orang
- b. Rata-rata kenaikan 4.1 %persentase jumlah wisatawan yang menginap 3.23%
- c. Rata-rata lamanya tamu menginap adalah 1,8
- d. Tingkat penghunian kamar adalah 26.6%
- e. Jumlah kamar pada tahun 2005 adalah 48 kamar
- f. Wisatawan yang datang 80% rombongan dan 20% berpasangan atau sendiri

Jumlah penginap Guest house secara keseluruhan diprediksi untuk tahun 2015 adalah:

$$P_t = P_0 (1 + n)$$

Keterangan:

- $P_t$  = jumlah penginap pada tahun ke t
- $P_0$  = jumlah penginap mula-mula (tahun 2005)
- n = presentase pertumbuhan rata-rata per tahun (41%)
- t = jumlah tahun yang akan diproyeksi

Diperoleh:

- a.  $P_t = 12.525 (1 + 41\%)$   
 $= 12.525(31.059)$   
 $= 389.014$  orang
- b. Asumsi jumlah penginap pada tahun 2015 adalah  
 $3.23 \% \times 389.014 = 12.565$  orang

- c. Kebutuhan kamar pada tahun 2015 adalah  
 $1,8 \times 12.565 \times 1/0.266 \times 1/365 = 233$  kamar/hari
- d. Jadi jumlah kekurangan kamar pada tahun 2015 adalah  
 $233-48 = 185$
- e. Jumlah kebutuhan kamar juga didasarkan dari *keterbatasan lahan*  
 $=10 \% \times 185 = 18.5 \sim 20$
- Jumlah tipe kamar suite adalah 10 % dari jumlah total yaitu 2 kamar suite
- Jumlah tipe kamar standar adalah  $20 - 2 = 18$  kamar

### 3.3 ANALISA PELAKU DAN KEGIATAN

#### 3.3.1 Pelaku Kegiatan

Telah dibahas pada bab 1

#### 3.3.2 Tabel Pelaku Kegiatan

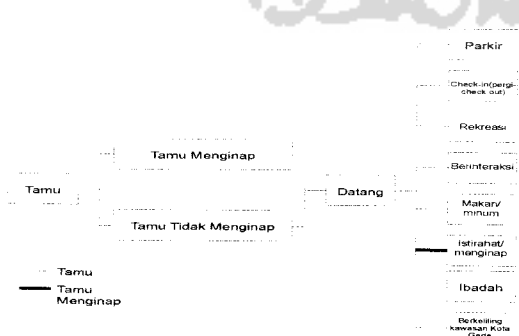
Pelaku	Kegiatan	Ruang	Sifat ruang
1. Tamu menginap	Check-in dan out Rekreasi/ berinteraksi Makan/minum Istirahat/menginap Mandi/buang air Berwisata, berkeliling Pertemuan Parkir kendaraan	Lobby R. duduk Gazebo Restoran hunian/kamar KM/WC Objek wisata Kota Gede R. pertemuan Parkir	Publik Publik Service Service Privat Privat Publik  Service Publik
2. Tamu tidak menginap	Berinteraksi Makan/minum Mandi/buang air Berwisata, berkeliling  Pertemuan Parkir kendaraan	Gazebo Restoran KM/WC Objek wisata Kota Gede R. pertemuan Parkir	Service Service Service Publik  Service Publik
3. Karyawan a. Karyawan administrasi	Bekerja/ pencatatan terhadap hal-hal	R. manager R. accounting	Semi publik

	administrasi Menerima tamu Rapat Mandi/buang air Makan/minum	R. staff R. tamu R. rapat KMWC R. makan karyawan Parkir R. resepsionis	Semi publik Privat Privat
b. Penerima tamu	Parkir kendaraan Melayani tamu check-in dan check-out	R. informasi R. housekeeping	Publik Publik
c. Cleaning service	Memberi informasi Membersihkan kamar dan bangunan	R. laundry Gudang	Publik Service
d. Security	Mencuci pakaian Menyimpan barang	R. security	Service Service Service
Karyawan restoran	Mengawasi keamanan dan ketertiban di sekitar bangunan		
e. Koki masak			
f. Pramusaji	Memasak Menghidangkan masakan	Dapur	Service
g. Kasir	Melayani kegiatan transaksi dengan pengunjung	R. kasir	Service

Tabel III.2 Tabel Pelaku Kegiatan  
 (Sumber: analisa)

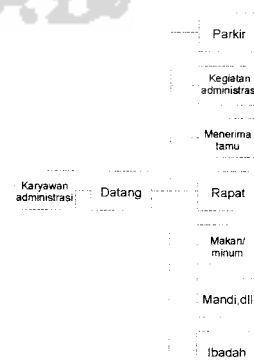
### 3.3.3 Pola Kegiatan Pelaku

#### A. Pola Kegiatan Tamu



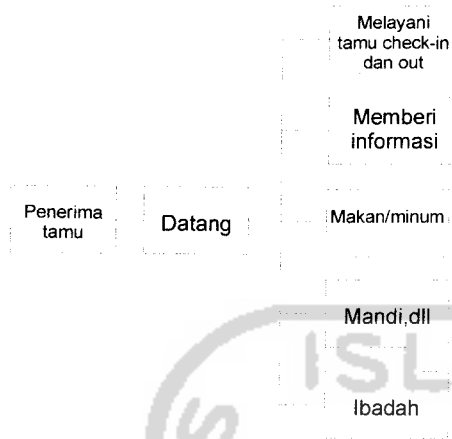
Gb III. 4 Pola Kegiatan karyawan administrasi  
 (Sumber : analisa)

#### B. Pola Kegiatan Karyawan administrasi



Gb III. 5 Pola Kegiatan tamu  
 (Sumber : analisa)

**C Pola Kegiatan Penerima tamu**



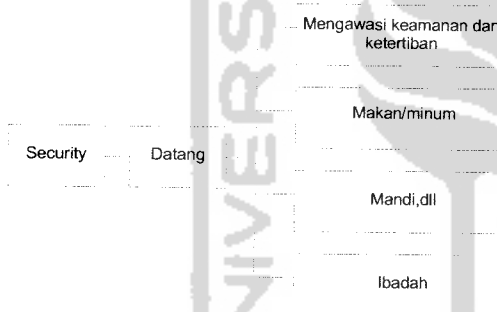
Gb III. 6 Pola Kegiatan Penerima tamu  
 (Sumber : analisa)

**D. Pola Kegiatan Cleaning service**



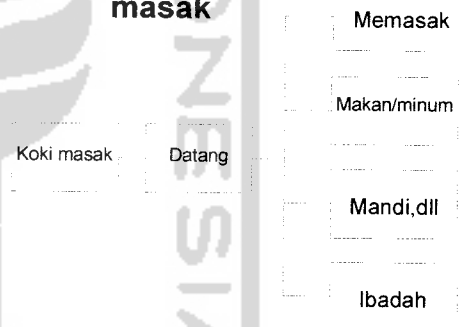
Gb III. 7 Pola Kegiatan Cleaning service  
 (Sumber : analisa)

**E. Pola Kegiatan Security**



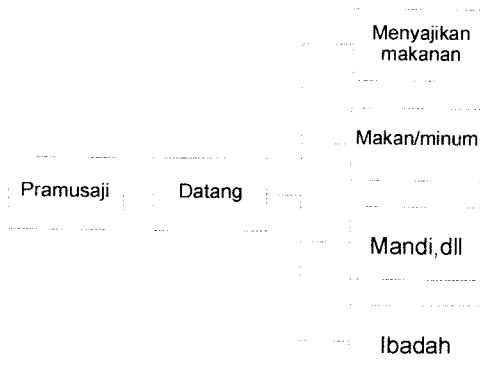
Gb III. 8 Pola Kegiatan Security  
 (Sumber : analisa)

**F. Pola Kegiatan koki masak**



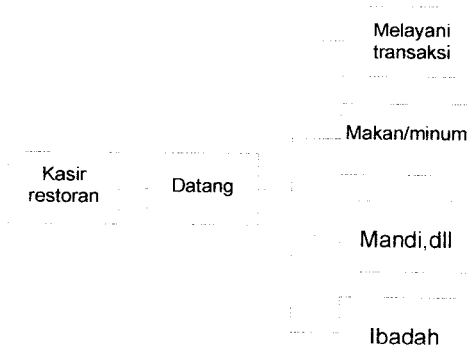
Gb III. 9 Pola Kegiatan Koki masak  
 (Sumber : analisa)

**G. Pola Kegiatan Pramusaji**



Gb III. 10 Pola Kegiatan Pramusaji  
 (Sumber : analisa)

**H. Pola Kegiatan kasir restoran**



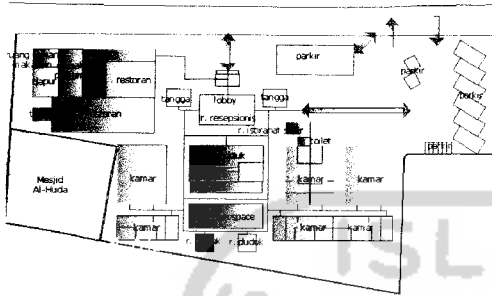
Gb III. 11 Pola Kegiatan Kasir restoran  
 (Sumber : analisa)

### 3.3.4 PROGRAM RUANG

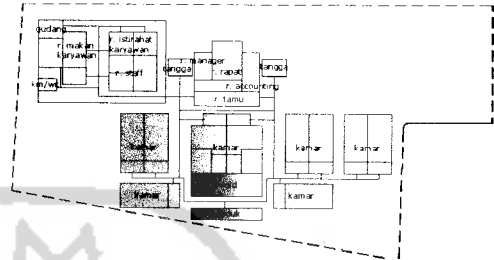
#### A. Kebutuhan Ruang

Telah dibahas pada bab 1

#### B. Hubungan Ruang



Gb III. 12 Hubungan Ruang Lantai 1  
 (Sumber : analisa)



Gb III. 13 Hubungan Ruang Lantai 2  
 (Sumber : analisa)

#### C. Tabel Besaran Ruang

##### 1. Fasilitas Hunian

JENIS RUANG	VOLUME (M <sup>2</sup> )KAPASITAS	DIMENSI RUANG (M)	UNIT	LUAS (M <sup>2</sup> )
• Kamar tidur standar	32	4x 8	18 kamar	576
• Kamar tidur suite	64	8 x8	2 kamar	128
Subtotal Sirkulasi 20 % total				704 140.8 844.8

Tabel III. 3 Fasilitas Hunian  
 (Sumber : analisa)

##### 2. Fasilitas Umum

JENIS RUANG	VOLUME (M <sup>2</sup> )	DIMENSI RUANG (M)	UNIT	LUAS (M <sup>2</sup> )
• Parkir ,mobil	12.5	2.5 x 5	6	72
• Parkir motor	2	1 x 2	15	30
• Parkir bis	65	5x13	1	65
• Hall	9	3 x 3	1	9
• Lobby	0.9		24	21.6
• lounge	10%dr luas lobby	1.5 x 2	8	2,16
• KM/WC	3		2	6
Sub total Sirkulasi 20 % Total				205.76 41.152 246.912

Tabel III. 4 Fasilitas Umum  
 (Sumber : analisa)

### 3. Fasilitas Pengelola

JENIS RUANG	VOLUME (M <sup>2</sup> )	DIMENSI RUANG (M)	UNIT	LUAS (M <sup>2</sup> )
• R. Manager	0.2	4x6	1	8
• R. Ass. manager	0.2	4x6	1	8
• R. Accounting	0.2	4x6	1	8
• R. Staff	0.2	4x6	1	8
• R. Tamu	2	4x3	1	12
• R. Rapat	1.5	3x5	1	15
• R. Makan	1.5	3x5	1	15
• R. Istirahat	24	4x6	2	48
• KM/WC	6	2x3	2	12
• R. Housekeeping	0.2		2	28
• R. laundry	0.8		1	14.5
• R. Security	0.1		1	14.5
• Gudang	0.25			36.25
• Dapur	40%restoran			14,4
• R. mee	0.1		1	14.5
<b>Sub total</b>				<b>436.15</b>
<b>Sirkulasi 20% total</b>				<b>87.23</b>
				<b>523.38</b>

Tabel III. 5 Fasilitas Pengelola  
 (Sumber : analisa)

### 4. Fasilitas Penunjang

JENIS RUANG	STANDAR RUANG (M <sup>2</sup> )	DIMENSI RUANG (M)	UNIT	LUAS (M <sup>2</sup> )
• Gazebo		3x3	2	18
• Restoran	1.5	6x6	1	36
<b>Sub total</b>				<b>54</b>
<b>Sirkulasi 20% total</b>				<b>10.8</b>
				<b>64.8</b>

Tabel III. 6 Fasilitas Penunjang  
 (Sumber : analisa)



Luas total keseluruhan = 1.679.892m<sup>2</sup>

Luas site 3200 m<sup>2</sup>

BC = 90% dari luas total site

= 90% x 3200 m<sup>2</sup>

= 2.880m<sup>2</sup>

Sirkulasi = 20% dari luas bangunan

= 335.978,4m<sup>2</sup>

Luas total terbangun = 2.880 + 335.978,4m

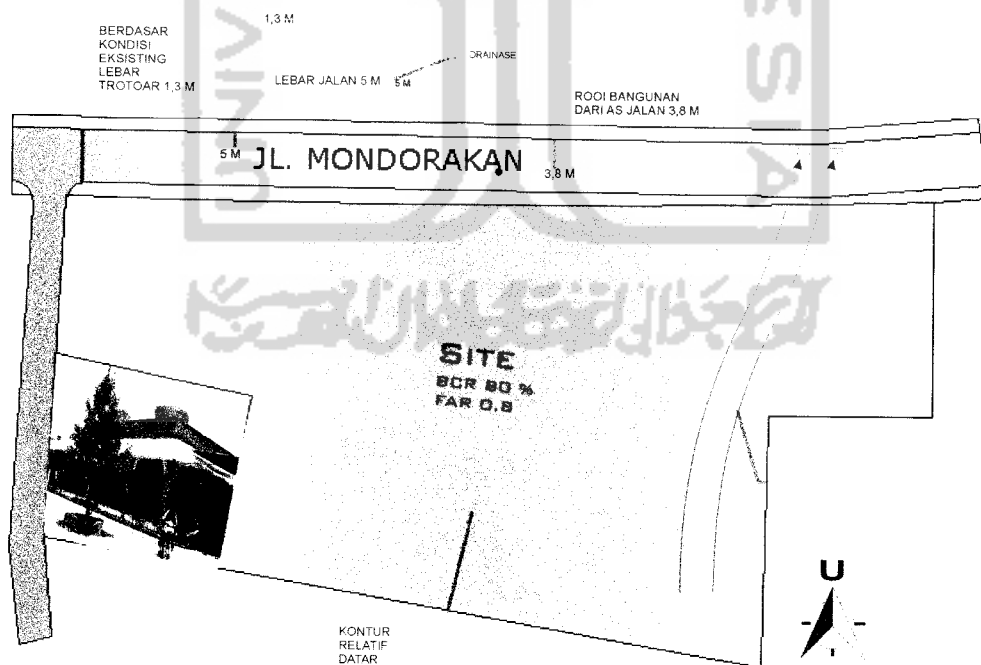
= 3.215.9784m<sup>2</sup>

### 3.4 ANALISA TAPAK

#### 3.4.1 Batas Tapak

Telah dibahas pada bab 1.

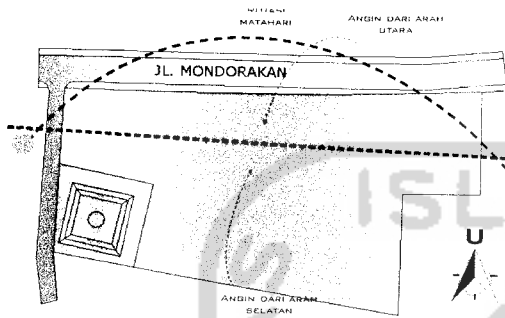
#### 3.4.2 Kondisi Eksisiting Site



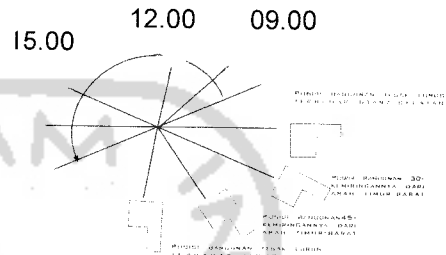
Gb III. 14 Kondisi eksisiting Site  
(Sumber : analisa)

Dengan persyaratan bangunan yang telah ada, direncanakan bangunan yang akan dibangun 2 lantai dengan ketinggian bangunan maksimal 18 m.

### 3.4.3 Arah Matahari dan Pergerakan Angin



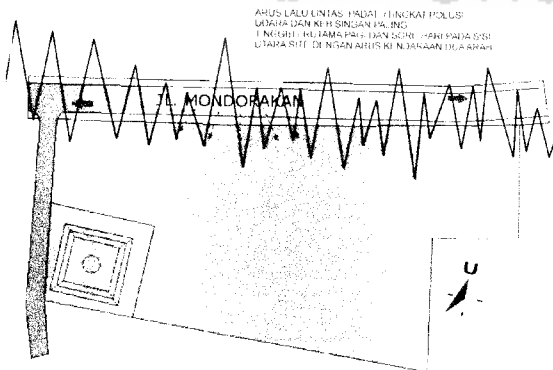
Gb III. 15 Arah Matahari dan Pergerakan Angin  
 (Sumber : analisa)



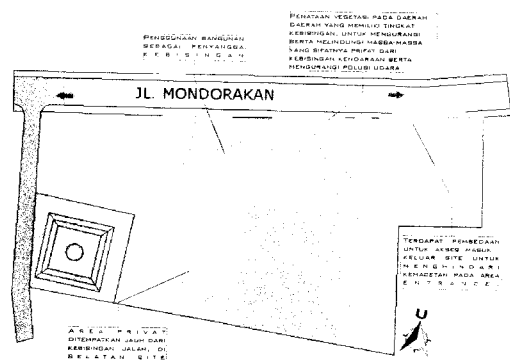
Gb III. 16 Posisi Bangunan  
 (Sumber : analisa)

Pergerakan matahari dan angin berpengaruh terhadap bukaan bangunan dan peletakan pohon peneduh. Orientasi bangunan disesuaikan bentukan site dengan view utama Jalan Mondorakan yang penempatan posisi bangunan pada akses Utara-Selatan, untuk menghindari sinar matahari yang berlebihan. Bukaan maksimal diorientasikan Utara-Selatan.

### 3.4.4 Lalu-lintas

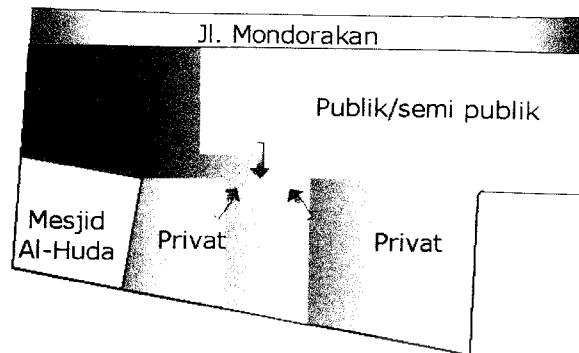


Gb. III. 17 Lalulintas  
 (Sumber : analisa)



Gb. III. 18 Solusi dari masalah akibat lalu lintas jalan Mondorakan  
 (Sumber : analisa)





Gb III. 20 Zoning  
(Sumber : analisa)

### 3.5.1 Zona Privat

Zona privat terdiri dari area hunian berupa ruang-ruang kamar, yang tiap-tiap wilayah kamar memiliki area duduk, area tidur, area makan, dan toilet. Area hunian terdiri dari 20 kamar, 4 buah kamar suite(kamar tipe kalang1) dan 16 buah kamar standar(kamar tipe kalang 2). Jumlah kamar juga sangat ditentukan dengan luas site yang ada. Peletakkan kamar berdasarkan pertimbangan privasi dari lalu lintas jalan utama, Jl. Mondorakan

### 3.5.2 Zona Service

Zona service terdiri dari ruang penunjang dan ruang pendukung. Ruang penunjang meliputi ruang-ruang: restoran, gazebo, ruang duduk, parkir. Ruang pendukung meliputi: dapur, gudang, ruang laundry, ruang housekeeping, ruang security, ruang genzet, km/wc.

### 3.5.3 Zona Publik dan Semi Publik

Ruang-ruang publik: parkir, lobby, resepsionis. Ruang semi publik meliputi ruang-ruang pengelola.

### 3.6 RANGKUMAN PEMBAHASAN

Guest House Kota Gede memberikan pengalaman yang menarik, pengalaman budaya, dari apa yang telah didapatkannya saat berwisata, dengan mengetahui karakter istirahat wisatawan. Desain arsitektur rumah masyarakat Kalang merupakan salah satu cara untuk mewujudkan hal tersebut (lihat Gb III.1).

Pelaku dalam Guest House terbagi menjadi tiga yaitu: (1) tamu menginap, (2) tamu tidak menginap, (3) karyawan/pengelola.

Secara garis besar kegiatan para pelaku dapat dibedakan menjadi: (1) Kegiatan utama menginap pengunjung, (2) Kegiatan penunjang istirahat-makan/minum, (3) Kegiatan administrasi, (4) kegiatan pendukung.

Secara umum kebutuhan ruang pada Guest House dengan mempertimbangkan jenis ruang yang dibutuhkan untuk para tamu dan karyawan: (1) Ruang Hunian, (2) Ruang privat, (3) Ruang pengelola, (4) Ruang penunjang, (5) Ruang pendukung

Ruang service

Jumlah luasan ruang secara keseluruhan yang telah ditambah 20% untuk sirkulasi adalah 3.215.9784m<sup>2</sup>.

Berdasarkan persyaratan bangunan yang telah ada, direncanakan bangunan yang akan dibangun 2 lantai dengan ketinggian bangunan maksimal 18 m dengan orientasi bangunan disesuaikan dengan bentukan site dengan view utama Jalan Mondorakan yang penempatan posisi bangunan pada akses Utara-Selatan, untuk menghindari sinar matahari yang berlebihan. Bukan maksimal diorientasikan Utara-Selatan. Penggunaan bangunan yang bersifat publik sebagai penyangga kebisingan bagi bangunan yang bersifat privat. Serta terdapat perbedaan akses masuk-keluar bagi kendaraan bermotor untuk menghindari kemacetan pada area entrance.

Penzoningan area dibagi dalam zona privat, zona publik, zona semi publik, zona service (lihat Gb. III.20).



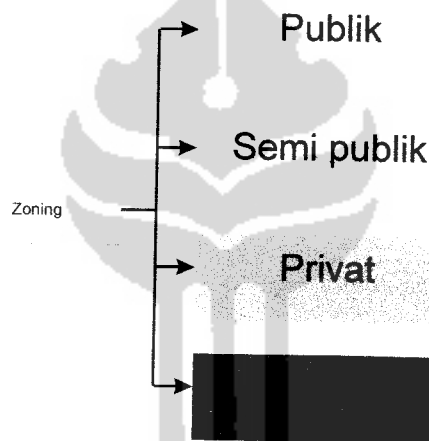
## BAB IV KONSEP

### KONSEP PERENCANAAN

#### 4.1 KONSEP PENZONINGAN

Seperti pada penjabaran pada bab sebelumnya, penentuan penzoningan dibagi dalam beberapa zona: zona publik, zona semi publik, zona servive, zona privat (lihat Gb.III. 20).

Penentuan penzoningan didasarkan pertimbangan: pengelompokkan ruang, tuntutan fungsional ruang, organisasi ruang, orientasi bangunan.



Gb. IV.1 Zoning  
(Sumber : analisa)

#### 4.2 KONSEP ORIENTASI MASSA

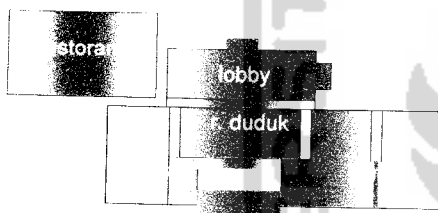
Orientasi massa pada Guest House Kota gede ini menghadap ke sisi Utara-Selatan( barat laut-utara — tenggara selatan)begitu pula dengan bidang terbesar arah bukaan di sisi Utara-Selatan, dengan sisi pendek bangunan ke arah barat-timur. Orientasi massa pun didasarkan dari bentuk tapak yang memanjang ke arah barat daya-barat — timur laut-timur.

## KONSEP PERANCANGAN

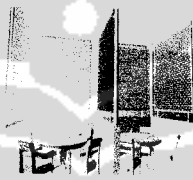
### 4.3 KONSEP TATA RUANG

#### 4.3.1 Tata Ruang dalam

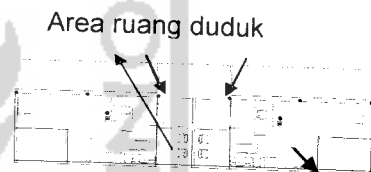
Pada tata ruang dalam terdapat perbedaan antara ruang publik, semi publik, service, privat, **Konsep tata ruang dalam** dengan keseimbangan oleh geometri. **Lobby** sebagai area penerima dan disediakan juga sebagai area duduk beristirahat. Tata ruang dalam dibuat dengan mempertimbangkan konsep 'kalang', privasi bagi pengunjung. **Restoran** sebagai fungsi pendukung dari bangunan dengan penggunaan bilik-bilik untuk memberikan privasi bagi pengunjung. **Lay-out area hunian (kamar)** mengikuti bentuk massa bangunan dengan pentranformasian konsep kalang yang mengutamakan privasi.



Gb. IV.2 Tata Ruang Dalam  
 (Sumber : pemikiran)



Gb. IV.3 Bilik Restoran  
 (Sumber : pemikiran)



Gb. IV.4 Lay out Kamar  
 (Sumber : pemikiran)

#### 4.3.2 Tata Ruang Luar

Dengan kondisi kawasan yang tergolong panas dan kering serta minimnya unsur taman yang dapat menghadirkan suasana teduh dan sejuk. Sebagai respon terhadap hal tersebut maka pada **area entrance** bangunan yang terletak di sebelah timur site dihadirkan vegetasi sebagai penyejuk kawasan ataupun dengan kehadiran unsur air. Pembatas antara bangunan dengan lingkungan sekitar digunakan elemen pagar dan tanaman.

#### 4.4 SIRKULASI

##### 4.4.1 Ruang Luar

Entrance terletak di sebelah timur site. Untuk sirkulasi masuk-keluar kendaraan dibedakan sebagai solusi dari sirkulasi lalu lintas di jalan utama.



Gb. IV.5 Parkir  
(Sumber : pemikiran)

**Tata sirkulasi** dengan sebuah alur berbentuk linier disesuaikan keadaan site, membentuk kotak dan sudut, terarah menuju fasilitas yang tersedia. Kenyamanan pada sirkulasi melalui penempatan komposisi antar elemen buatan dengan unsur-unsur alam, pohon, dan sebagainya. Perletakan vegetasi dan elemen-elemen yang dapat mengurangi panas matahari dan juga berfungsi untuk mempertegas arah.

##### 4.4.2 Ruang Dalam

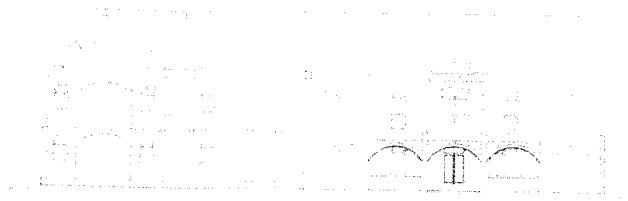
Agar sirkulasi lancar maka bukaan pintu dibuat lebar sesuai dengan fungsi ruang sekaligus penerapan konsep bangunan Jawa-Eropa dengan adanya bukaan yang besar dan banyak. Sirkulasi horizontal berupa teras, ruang peralihan lobby dan sirkulasi vertikal berupa tangga, dan ramp. Terdapat perbedaan pada pengolahan antara ruang satu dengan ruang yang lainnya untuk mempertegas fungsi ruang berdasarkan penggunaannya

#### 4.5 KONSEP PENAMPILAN BANGUNAN

**Konsep penampilan bangunan** dengan arsitektur rumah Kalang, dengan adanya banyak bukaan yang berukuran besar, kolom dengan motif corithian dan adanya unsur-unsur pelengkung.

Entrance utama bangunan dengan prinsip simetri yang dipertegas keberadaannya dengan kolom-kolom yang dihubungkan dengan kaca-kaca mozaik berframe dan dengan adanya tangga.





Gb. IV.6 Penampilan Bangunan  
(Sumber : pemikiran)

#### 4.6 KONSEP SISTEM STRUKTUR

Struktur utama bangunan menggunakan sistem rangka dengan konstruksi beton bertulang dan jarak antar kolomnya disesuaikan dengan modul ruang sedangkan dimensi kolom dan balok disesuaikan dengan jarak bentangnya. Sistem struktur pondasi yang digunakan adalah pondasi titik yang berupa pondasi foot plate dan pondasi menerus yang berupa pondasi batu kali.

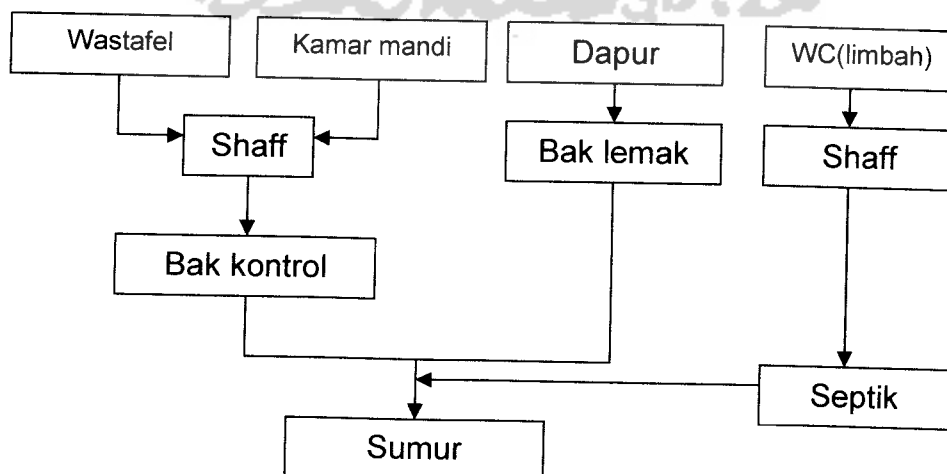
#### 4.7 KONSEP SISTEM UTILITAS

##### 4.7.1 Konsep Jaringan Air Bersih

Air bersih berasal dari deep well (sumber air bersih) yang ditampung dalam bak penampungan yang nantinya akan didistribusikan ke ruangan yang membutuhkan air .

##### 4.7.2 Konsep Jaringan Air Kotor dan Limbah

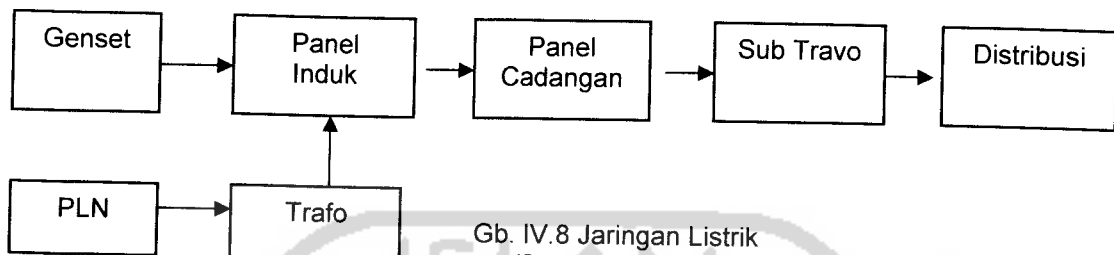
Air kotor yang dimaksud disini adalah air bekas cucian, memasak, maupun kegiatan lain. Sedangkan limbah yang dimaksud disini adalah bekas buangan yang bercampur dengan kotoran. Sistem pendistribusiannya adalah sebagai berikut:



Gb. IV.7 Jaringan Air kotor dan Limbah  
(Sumber: konsep)

#### 4.7.3 Konsep Jaringan Listrik

Penyediaan listrik menggunakan tenaga dari PLN dengan generator sebagai cadangannya, yang secara otomatis akan menyala jika listrik dari PLN padam.



#### 4.7.4 Konsep Sistem Fire Protection

Sistem fire protection bangunan berupa hidran, dan alat pencegah kebakaran lain baik yang berisi air maupun gas halon. Dan dengan peletakan tangga yang dekat dengan area luar bangunan.

#### 4.7.5 Konsep Sistem Penghawaan

**Penghawaan alami**, dengan memasukkan udara melalui lubang-lubang ventilasi sehingga terjadi sirkulasi udara yang masuk dan keluar, pemanfaatannya disesuaikan dengan kebutuhan.

**Penghawaan buatan**, menggunakan pengkondisian udara (AC), yang bertujuan untuk mengatur kelembaban dan suhu ruang.


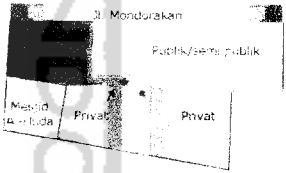
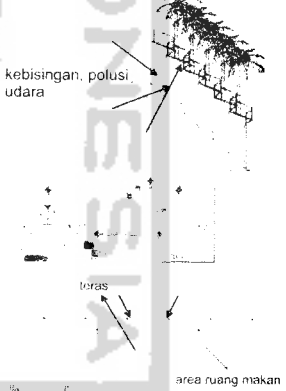

#### 4.7.6 Konsep Sistem Pencahayaan

**Pencahayaan alami**, sistem ini memasukkan cahaya matahari melalui bukaan-bukaan jendela sehingga cahaya matahari dapat masuk.

**Pencahayaan buatan**, sistem pencahayaan buatan menggunakan cahaya lampu, yang bertujuan untuk mengatur gelap terang ruangan sesuai kebutuhan ruang tersebut.

## 4.8 TABEL PENERAPAN KARAKTER RUMAH KALANG PADA RANCANGAN

Penerapan frinsip Rumah kalang pada rancangan Guest House melalui prinsip transformasi

RUMAH KALANG	TRANSFORMASI	GUEST HOUSE
<ul style="list-style-type: none"> <li>Masih menggunakan bentuk tata ruang bangunan Joglo, tetapi dimodifikasi dengan gaya-gaya Eropa.</li> <li>Bangunan pendopo termodifikasi menjadi tertutup.</li> </ul>	<p>Pendopo → lobby                      R. tamu → r. resepsionis                      Senthong → area hunian                      R. service/dapur → restoran, dapur</p> <p>Sebagai fasilitas yang mewadahi aktivitas utama wisatawan di guest House, maka area hunian diletakkan pada area site yang memiliki tingkat privasi paling tinggi.</p> <p>Karena restoran tidak hanya ditujukan untuk pengunjung yang menginap di Guest House tapi juga bagi masyarakat umum, maka peletakkan area ini pada site yaitu pada area yang memudahkan pengaksesannya bagi pengunjung, terutama tidak mengganggu privasi dari area hunian</p>	   
<ul style="list-style-type: none"> <li>Dikalangi=dibatasi → tertutup/privasi.</li> </ul> <p>Adanya pagar tinggi, penggunaan vegetasi sebagai pembatas bangunan rumah dengan bangunan lain</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pagar sebagai buffer, pembatas antara jalan dengan site/bangunan, juga dengan penggunaan vegetasi untuk membantu menambah kesan privasi sekaligus mengurangi polusi udara dan suara dari jalan.</li> <li>Pintu masuk menuju bangunan diletakkan di utara dan timur site, juga untuk mempermudah akses menuju bangunan bagi para pengunjung jika dari area parkir dan jl. Mondorakan bagi para pejalan kaki.</li> <li>Pintu masuk area hunian diorientasikan sedemikian untuk memberikan privasi bagi para tamu yang menginap agar tidak langsung terekspose dari luar.</li> <li>Pada masing-masing area hunian kamar) juga dilengkapi dengan fasilitas ruang duduk yang terletak di dalam ataupun luar ruangan, juga demikian untuk area makan.</li> </ul>	<p>kebisingan, polusi udara</p> <p>terras</p> <p>area ruang makan</p> <p>frame kayu berukir</p> <p>ruang makan bagi para pengunjung yang menginginkan ruang yang lebih privasi</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Penampilan bangunan Jawa-Eropa</li> <li>Menggunakan bentuk atap panggangpe, limasan, kampung</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Penyekatan pada area restoran dengan penggunaan bilik-bilik</li> <li>Terdapat ruang khusus yang diperuntukkan bagi para pengunjung yang menginginkan suasana yang lebih privasi untuk mengadakan perjamuan maupun</li> <li>Penggunaan atap panggangpe, bercorak eropa seperti pada bangunan Proyodranan(pendopo)</li> <li>Kolom dengan corak corithian dan Doric.</li> <li>Adanya kaca warna-warni yang menjadi mosaik penghubung antara tiang-tiang.</li> <li>Bukaan banyak yang berukuran besar dan adanya penggunaan unsur lingkaran</li> </ul>	

Tabel IV Penerapan Karakter rumah Kalang  
 (Sumber : konsep)

## DAFTAR PUSTAKA

Ching, Francis D.K. *Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Susunannya*, Erlangga, Jakarta, 1991

Dinas Pariwisata, Seni dan Budaya, *Kota Gede The Legend Of Jogja*, Yogyakarta, 2001

Dinas Statistik Yogyakarta

Karyono, A. Hari, *Kepariwisata*, Pt Gramedia Widiasarana Indonesia, Jakarta, 1997

Keputusan Walikota Yogyakarta Nomor 41 Tahun 2002

Meyana, Lia, *Guest House PT Timah di Pantai Matras Sungailiat – Bangka*, TA UII, 2002

Nakamura, Mitsuo, *Bulan Sabit Muncul Dari Balik Pohon Beringin*, Gadjah Mada University, Yogyakarta, 1983

Neuert, Ernst, *Data Arsitek Jilid 2 Edisi 33*, Erlangga, Jakarta, 2002

Pendit, Nyoman S, *Glossari Pariwisata Kontemporer*, PT Pradnya Paramita, Jakarta, 2005

Soekadijo R.G, *Anatomi Pariwisata*, PT Gramedia Pustaka Umum, Jakarta, 2000

Sugiarto, Ir. Endar dan Sri Sulartiningrum, SE, *Pengantar Akomodasi Dan Restoran*, PT. Gramedia Pustaka Umum, Jakarta, 2003

[www.Dinas Kebudayaan DIY.go.id](http://www.Dinas Kebudayaan DIY.go.id)

[www. disbudpar-diy.go.id](http://www.disbudpar-diy.go.id)

[www. indomedia.com/intisari/](http://www.indomedia.com/intisari/)

[www.indosiar.com](http://www.indosiar.com), Wisata Kota Gede, Menguk Kejayaan Masa Lalu

[http://www. kompas.com/kompas-cetak/0008020/iptek/tota15.htm](http://www.kompas.com/kompas-cetak/0008020/iptek/tota15.htm)

<http://www.yogyes.com/duta-guest-house>

[http://www.yogyes.com/wisma martha](http://www.yogyes.com/wisma_martha)



**BAGIAN II**

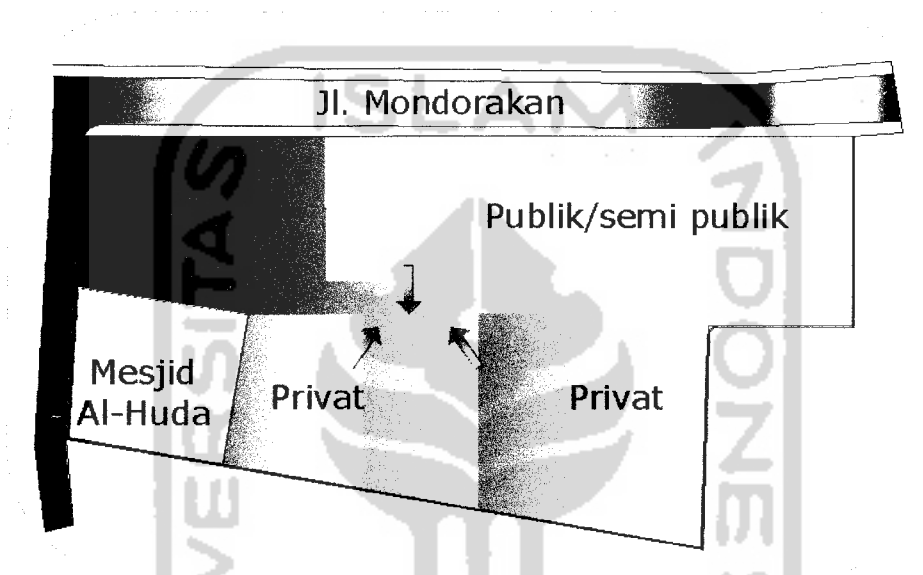
---

**SKEMATIK DESAIN**

## BAB V SKEMATIK DESAIN

51 SK MA

### ZONIFIKASI



Gb. V.1 Skema Zonifikasi  
(Sumber: Pemikiran)

Kelompok ruang publik (parkir, hall/ lobby, resepsionis). Serta kelompok ruang pengelola pada lantai 2 dengan sifat kegiatan semi publik.



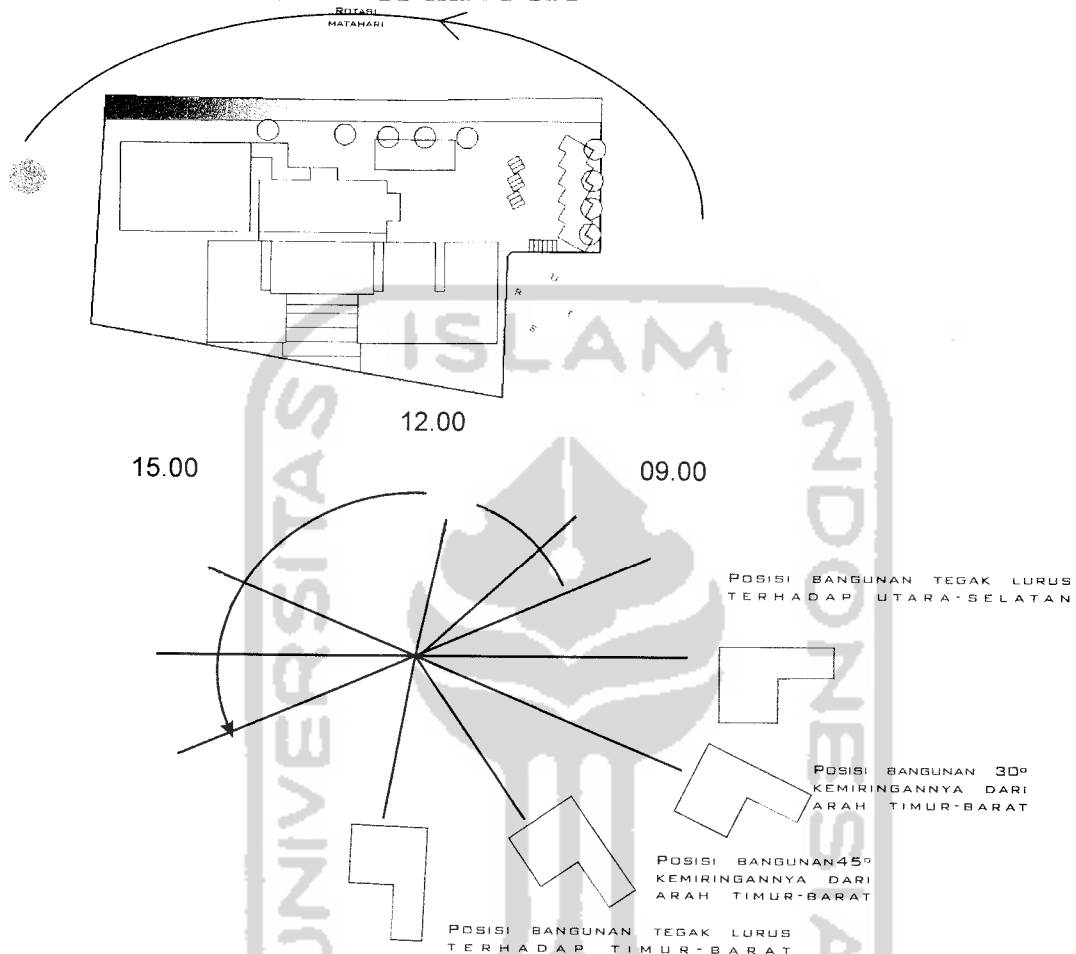
Kelompok ruang penunjang dan pendukung.



Kelompok area hunian.

## 5.3 SKEMA

### ORIENTASI MASSA

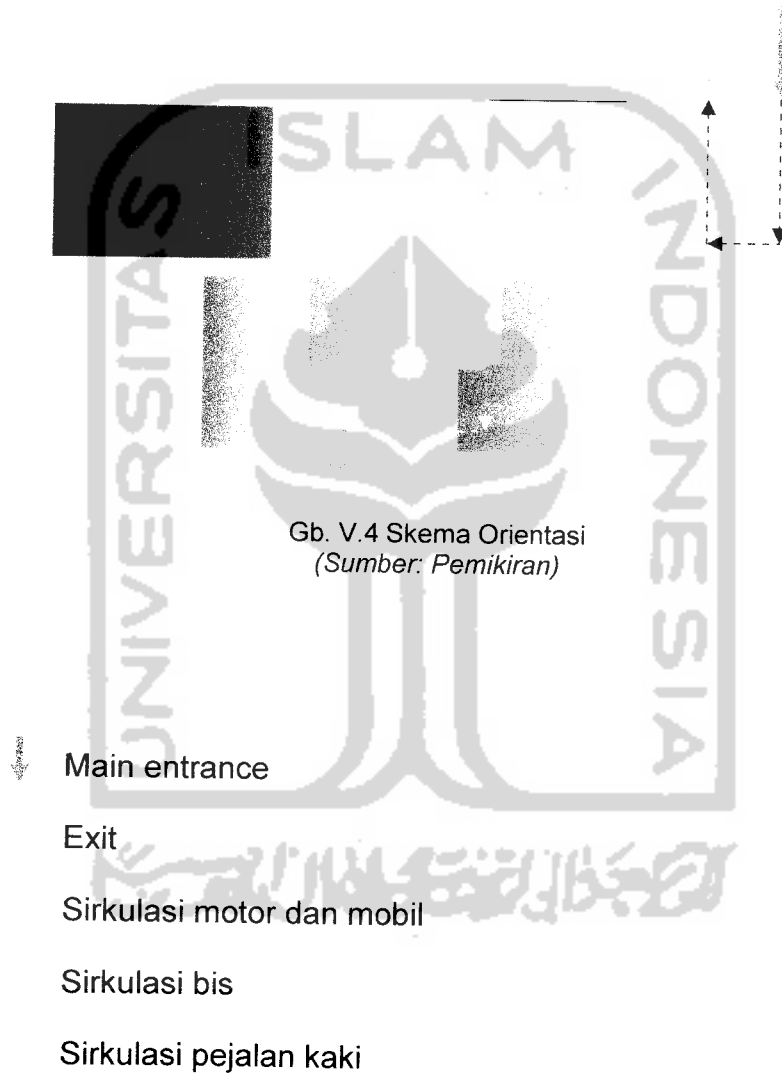


Gb. V.3 Skema Orientasi  
(Sumber: Pemikiran)

- Orientasi matahari yang dianggap mampu memberikan efek yang baik berkisar antara 30°-70° posisinya terhadap bangunan, sehingga dapat diambil ketika berada pada pukul 08.00 – 09.00 atau 14.00 – 15.00, posisi bangunan berada pada 30°– 45° terhadap arah matahari (timur – barat)
- Orientasi bangunan disesuaikan dengan bentukan site dengan penempatan posisi bangunan berada pada utara – selatan (barat laut-tenggara).

## 5 4 SKEMA *SIRKULASI*

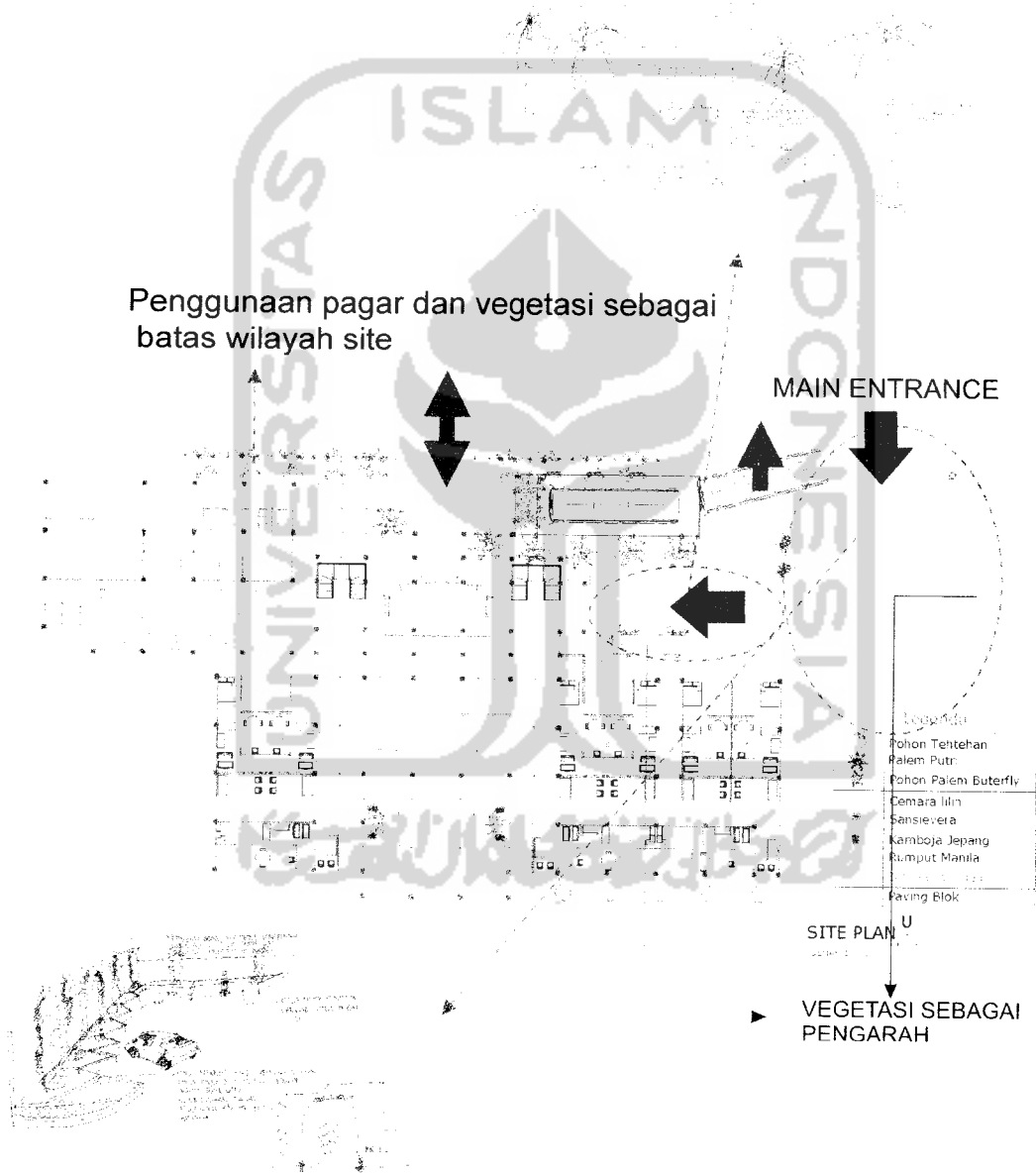
Menggunakan pola sirkulasi linier yang membentuk alur menerus.





## 55 SKEMA ENTRANCE SITE & BANGUNAN

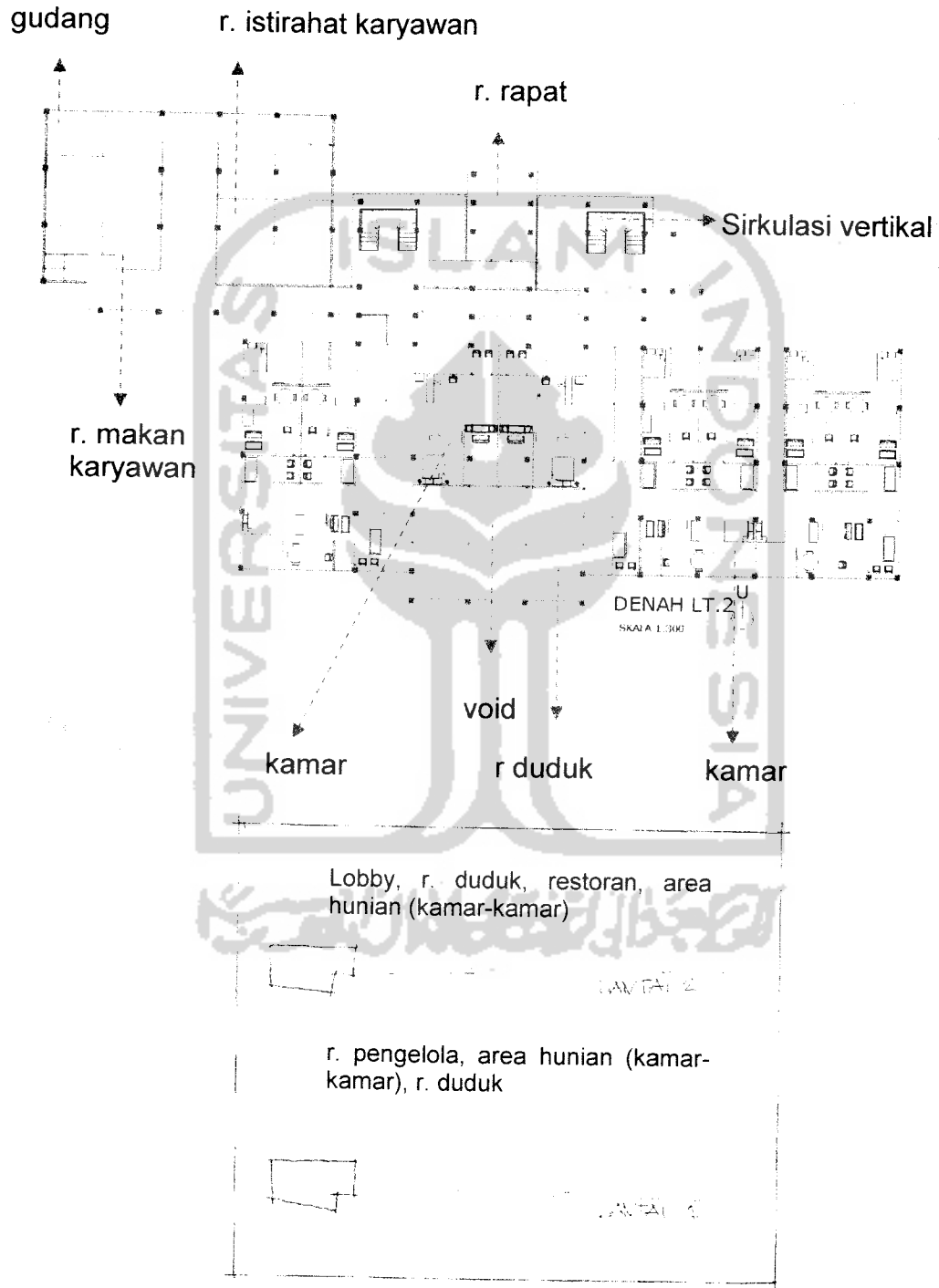
Entrance site terletak pada sisi utara site. Entrance bangunan terletak pada sisi utara site dan timur site.



Gb. V.5 Entrance Site dan Bangunan  
(Sumber: Pemikiran)

# 57 SKEMA

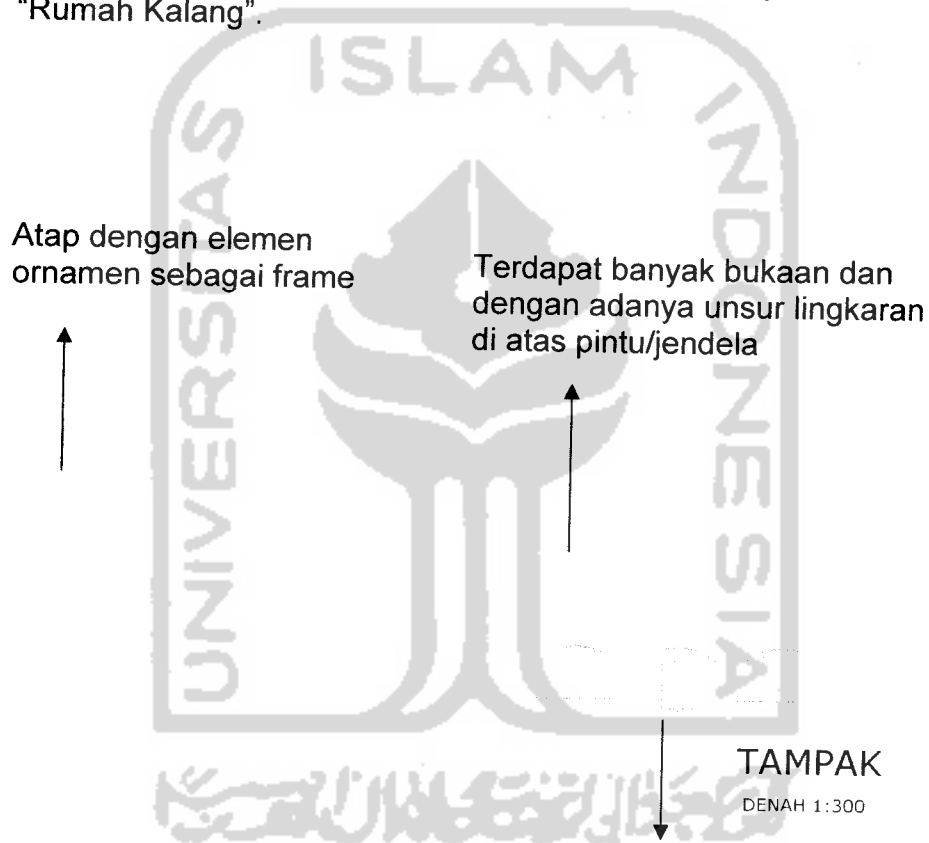
## DENAH LT. 2



Gb. V.7 Skema Denah Lt.2  
(Sumber: Pemikiran)

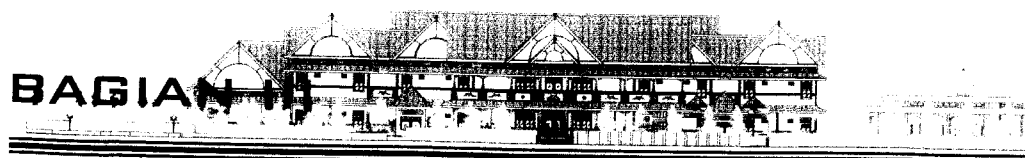
## 5 8 SK MA *TAMPAK*

Skema desain pada tampak mengacu pada konsep yaitu karakter "Rumah Kalang".



Area entrance site yang di tandai dengan adanya kolom-kolom dan tangga, serta dengan adanya unsur pelengkung dengan kaca mozaik yang menghubungkan kolom-kolom

Gb. V.8 Tampak  
(Sumber: Pemikiran)

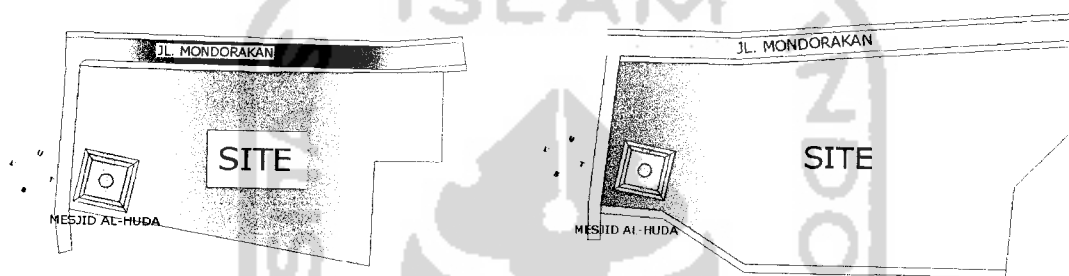


## **PENGEMBANGAN RANCANGAN**

## BAB VI PENGEMBANGAN RANCANGAN

### 6.1 PERUBAHAN DESAIN

Perubahan desain yang terjadi dikarenakan beberapa hal seperti dengan adanya perubahan yang terjadi pada site yang dipilih, disebabkan adanya pengamatan dan penghitungan ulang pada site dan didapatkan penambahan luasan dan bentukan site.



Gb VI. 1 Site  
(Sumber : analisa)

Gb VI. 2 Site revisi  
(Sumber : pengembangan desain)

Dari pengukuran awal site diperoleh luasan 3.200 m<sup>2</sup> dan dari pengukuran site terbaru diperoleh site dengan luasan 4.617 m<sup>2</sup>. Dengan adanya perubahan pada site juga mempengaruhi dalam proses desain selanjutnya. Perubahan desain pun disebabkan karena adanya pertimbangan ketidakefektifan desain sebelumnya. Perubahan desain tersebut adalah sebagai berikut:

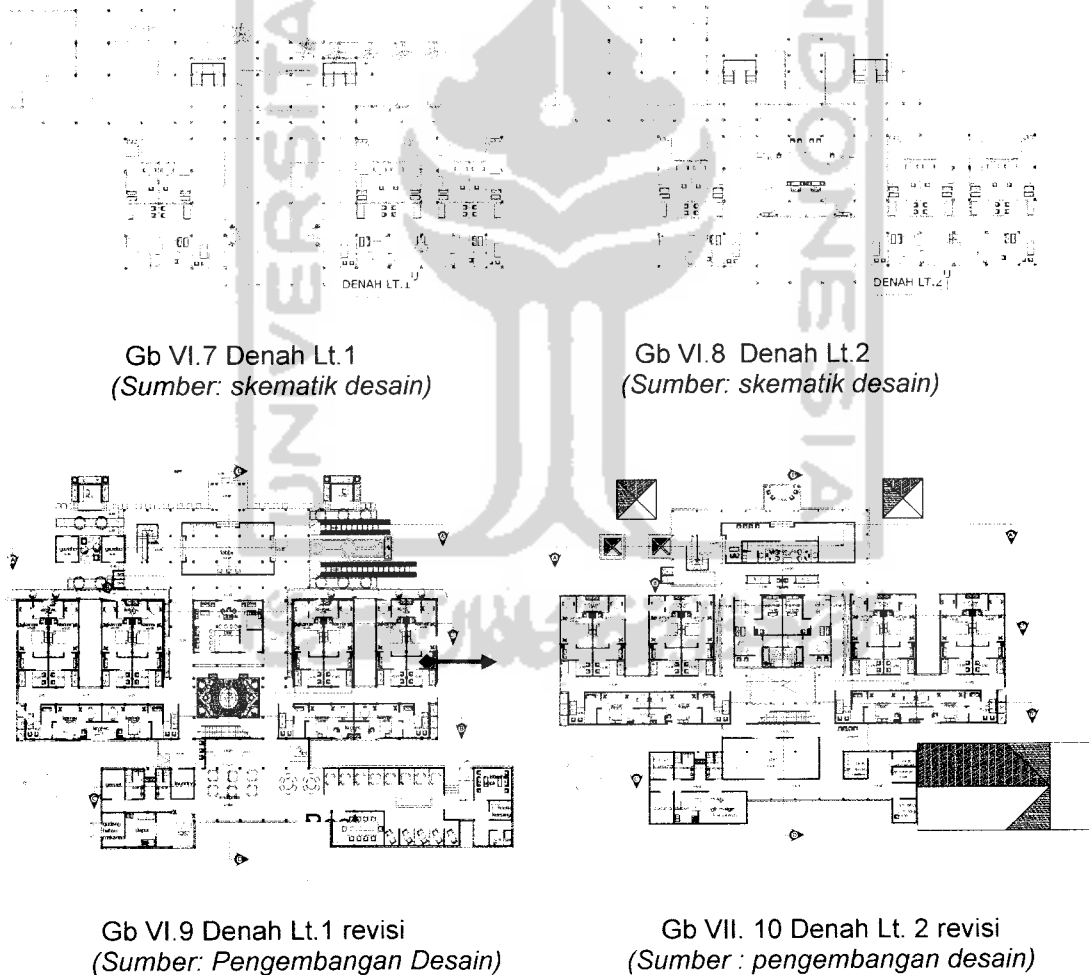
- 1 Peletakan area restoran yang kurang menyediakan area yang cukup untuk pengedrop-an bahan makanan.
- 2 Adanya penambahan area hunian dengan adanya penambahan luasan site.
- 3 Penambahan area parkir pengelola dan pengunjung.



## B. Penambahan area hunian

Dengan adanya luas site yang lebih daripada site terdahulu memungkinkan untuk penambahan area hunian. Area hunian yang semula berjumlah 20 kamar dalam desain pengembangan menjadi berjumlah 22 kamar.

Dalam pengembangan desain Area hunian pada lantai 1 berupa kamar-kamar typical yang berjumlah 10 kamar. Pada tiap-tiap kamar terdapat teras, ruang duduk, ruang tidur, ruang makan, dan toilet. Pada lantai 2 terdapat 10 kamar typical tipe kalang 2, dan 2 buah kamar typical tipe kalang 1.



Area hunian kamar-kamar

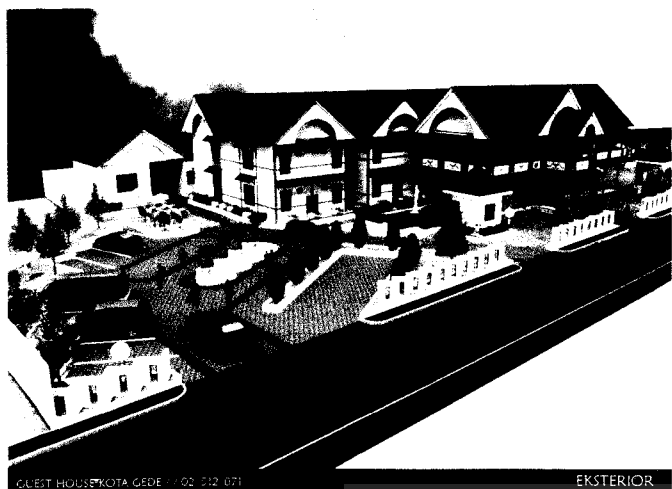
## 6.2 GAMBAR KERJA





### 6.3 GAMBAR 3 DIMENSI





GUEST HOUSE KOTA GEDE // 02 512 071

EKSTERIOR



GUEST HOUSE KOTA GEDE // 02 512 071

EKSTERIOR

EKSTERIOR



GUEST HOUSE KOTA GEDE // 02 512 071

INTERIOR LOBBY



GUEST HOUSE KOTA GEDE // 02 512 071

INTERIOR LOBBY

INTERIOR LOBBY



GUEST HOUSE KOTA GEDE // 02 512 071

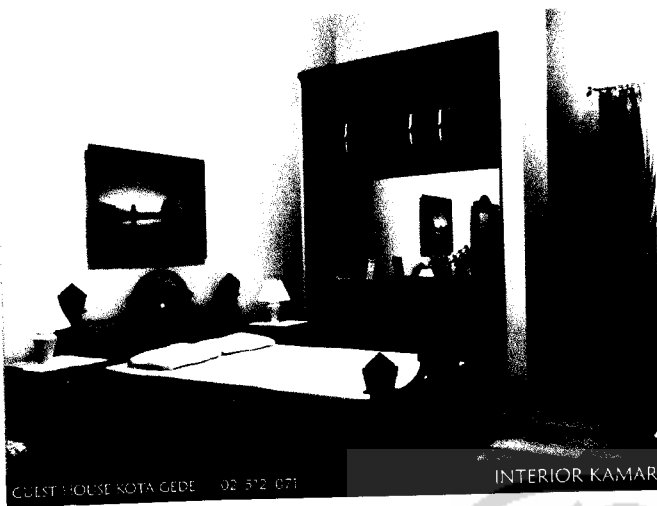
INTERIOR RUANG DUDUK



GUEST HOUSE KOTA GEDE // 02 512 071

INTERIOR RUANG DUDUK

INTERIOR RUANG DUDUK



GUEST HOUSE KOTA GEDE 02 512 071

INTERIOR KAMAR



GUEST HOUSE KOTA GEDE 02 512 071

INTERIOR KAMAR

INTERIOR KAMAR



GUEST HOUSE KOTA GEDE 02 512 071

INTERIOR KAMAR



GUEST HOUSE KOTA GEDE 02 512 071

INTERIOR KAMAR

INTERIOR KAMAR



GUEST HOUSE KOTA GEDE 02 512 071

INTERIOR RESTORAN



GUEST HOUSE KOTA GEDE 02 512 071

INTERIOR RUANG MAKAN

INTERIOR RESTORAN

INTERIOR RUANG MAKAN

#### 6.4 FOTO MAKET



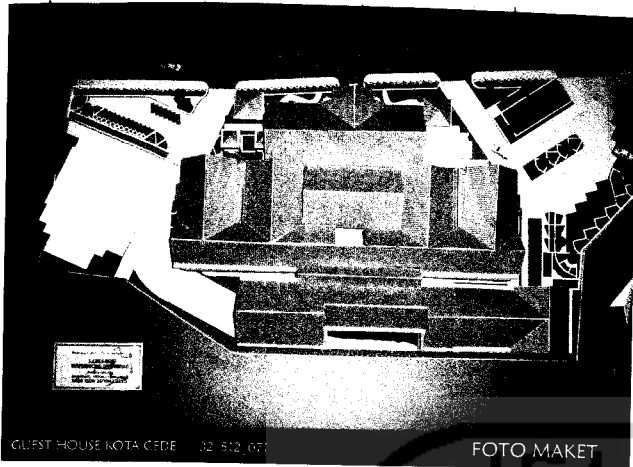


FOTO MAKET



FOTO MAKET



FOTO MAKET

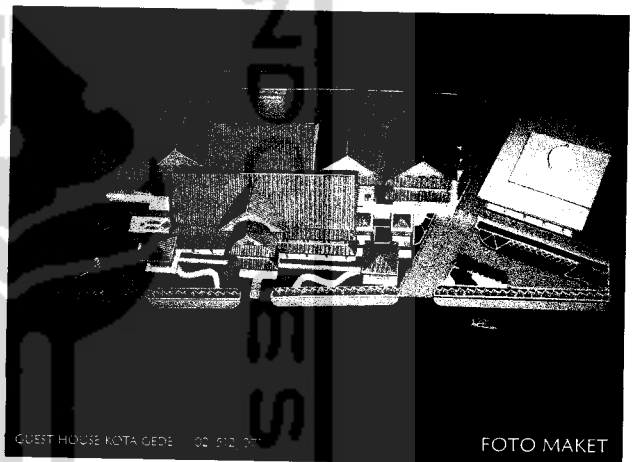


FOTO MAKET



FOTO MAKET

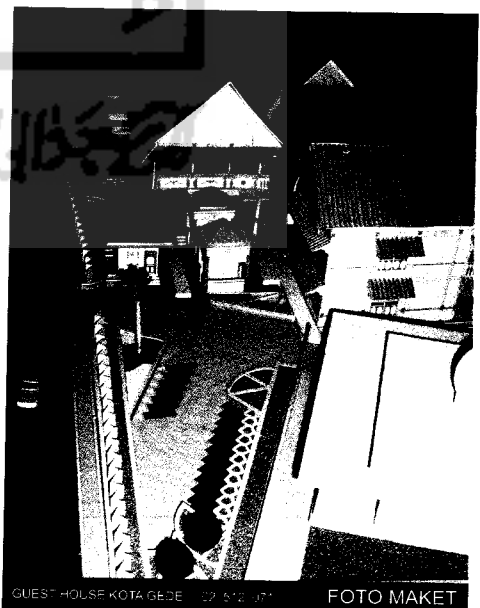


FOTO MAKET

FOTO MAKET