

B a b : V

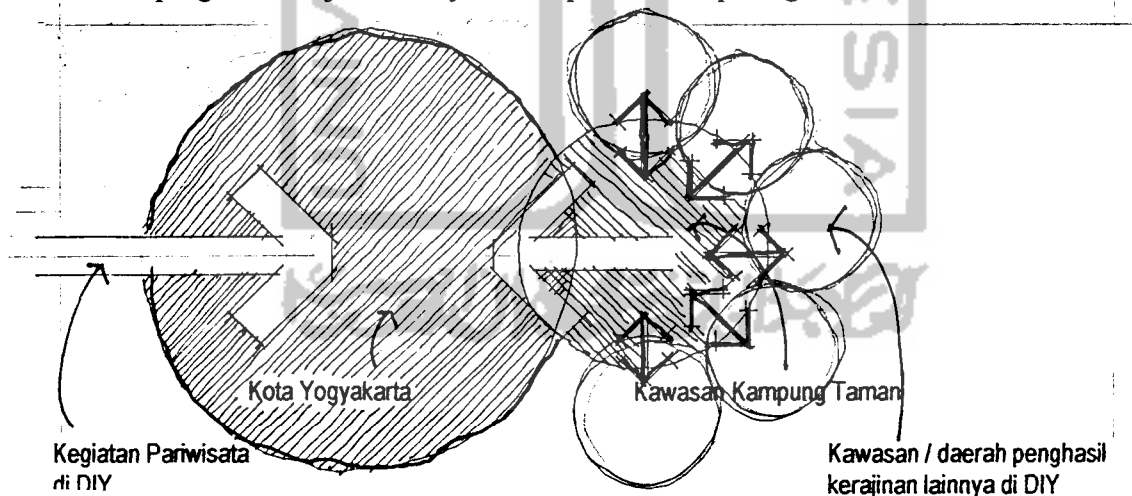
KONSEP DASAR

Perencanaan & Perancangan

V.1. KONSEP DASAR PERENCANAAN

V.1.1. Lokasi & Site thd Kota Yogyakarta

Konsep dasar perencanaan kawasan, tidak akan terlepas dari kaitannya dengan kota Yogyakarta sendiri. Sebab bagaimanapun juga penetapan (*dgn memberi kejelasan*) fungsi dari kawasan adalah mendukung kegiatan pariwisata di DIY, sehingga kedudukan kawasan (lokasi & site) memiliki konsep sebagai “kawasan inti” yang didukung kawasan / daerah penghasil kerajinan lainnya. Konsep tersebut dapat digambarkan sbb :



Gambar XXXIV: Konsep Lokasi Kawasan thd Kota Yogyakarta

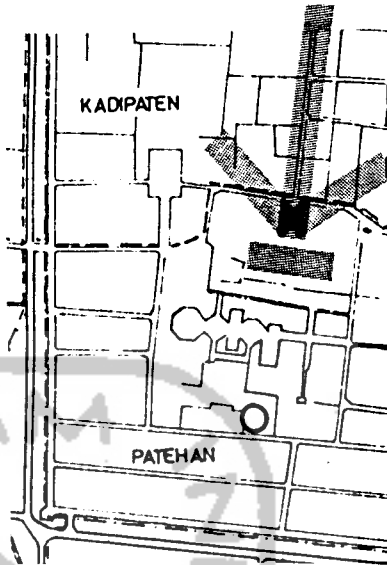
Dari gambaran di atas jelas terlihat bahwa, konsep perencanaan kawasannya adalah menjadikan kawasan sebagai daerah “*suplay*” kebutuhan kerajinan (*souvenir/cinderamata*) bagi para wisatawan di DIY, dan didukung juga oleh daerah daerah penghasil kerajinan lainnya.

V.1.2. Pencapaian & Sirkulasi Kawasan

Konsep dasar perencanaan *Pencapaian & Jalur sirkulasi*, direncanakan dengan berdasar pada :

1. Aktifitas Pencapaian.

Pencapaiannya melalui pencapaian langsung dari utara yang merupakan akses utama ke kawasan dari Kota Yogyakarta. Sehingga diharapkan akan membentuk gambaran mental (image) masyarakat akan kegiatan yg ada serta akan memperpendek jarak dan membagi akses serta orientasi pengunjung yang ingin ke obyek wisata Tamansari.



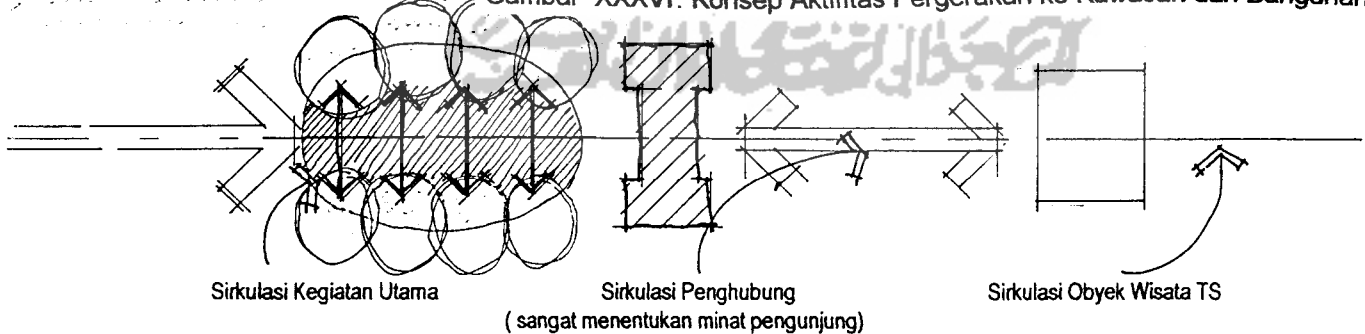
2. Aktifitas Pergerakan.

Gambar XXXV : Konsep Pencapaian Langsung ke Kawasan

Proses pergerakan dalam kawasan dapat di dibedakan atas :

- Pergerakan kegiatan pameran, promosi dan penjualan yang terkonsentrasi pada site terpilih untuk kegiatan penunjang (di utara bangunan Pulau Cemeti), yaitu pergerakan dengan pola bercabang sesuai organisasi ruang kawasan.
- Pergerakan (flow) pengunjung antara Bangunan Pulau Cemeti dengan Pasanggrahan Tamansari, yaitu pergerakan pengunjung dari atau ke masing masing obyek, jalur ini sangat menentukan minat pengunjung untuk kedua kegiatan .
- Pergerakan pada obyek wisata Tamansari, yaitu jalur pergerakan yang juga diarahkan ke lokasi Gedung Pameran sebagai penunjang kegiatan wisata (belanja souvenir).

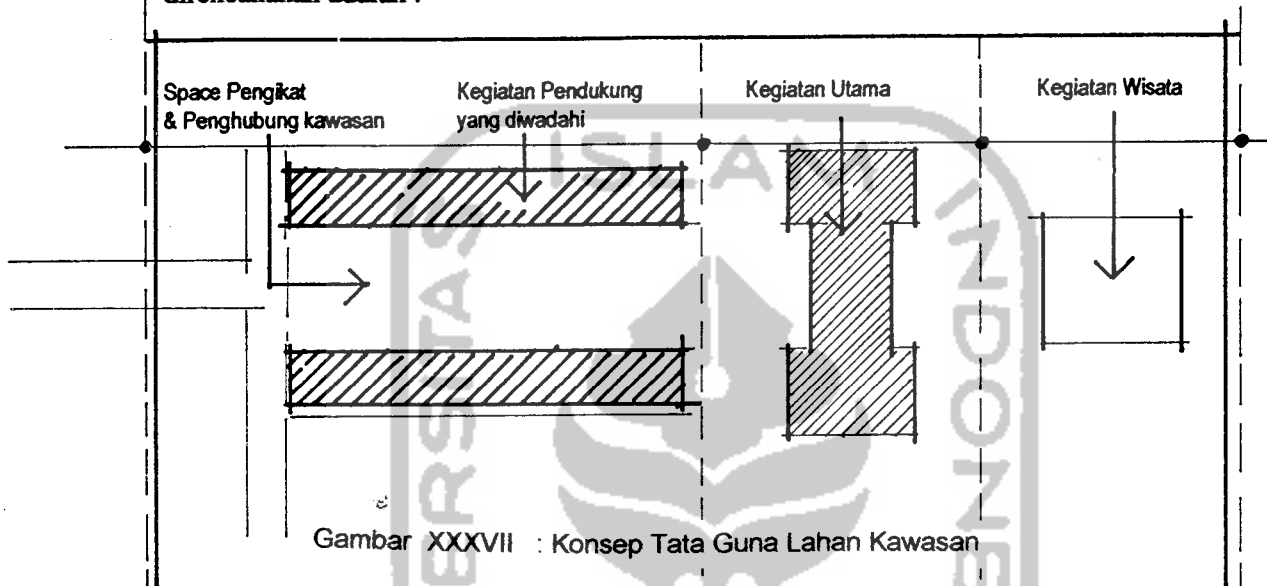
Gambar XXXVI: Konsep Aktifitas Pergerakan ke Kawasan dan Bangunan



Dengan konsep perencanaan pola sirkulasi kawasan, hal itu dimaksudkan / ditujukan bagi terciptanya kondisi yang saling menunjang, mendukung, dan menguntungkan dari kegiatan an yg baru (Gedung Pameran Kerajinan) dengan kegiatan yang lama (Obyek wisata TS).

V.1.3. Tata Guna Lahan Kawasan

Konsep perencanaan tata guna lahan kawasan *didasarkan* pada masalah Bagaimana konsekuensi kawasan terhadap munculnya fungsi baru Bangunan Pulau Cemeti ?. Dengan analisa yang ada maka tuntutan kegiatan bisnis dan ekonomis yang tinggi adalah konsekuensinya, sehingga diperlukan kegiatan kegiatan yang dapat diwadahi dan dikembangkan untuk memenuhi tuntutan kegiatan tersebut. Konsep tata guna lahan kawasan yg direncanakan adalah :



Gambar XXXVII : Konsep Tata Guna Lahan Kawasan

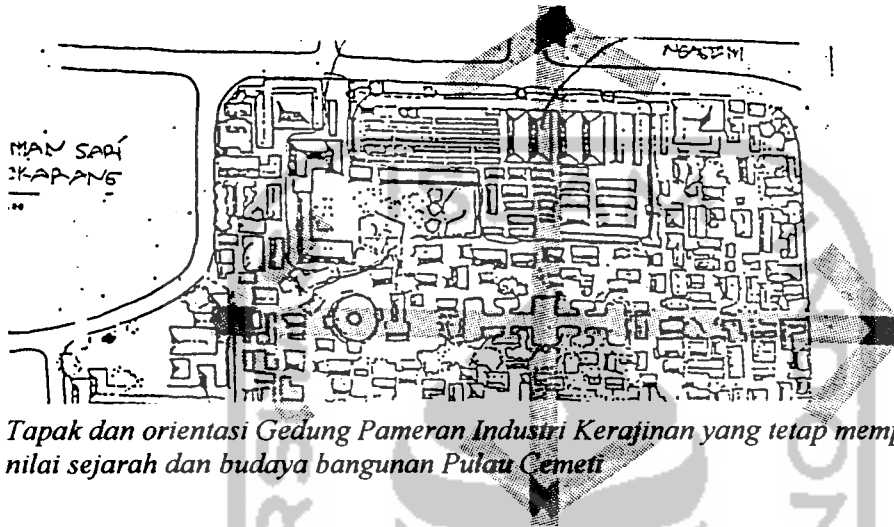
1. Memberikan kejelasan fungsi yang sesuai dgn konsep pelestarian bangunan, yaitu adaptive re-use sebagai Gedung Pameran Kerajinan yang menjadi kegiatan utama kawasan.
2. Menetapkan site di utara bangunan sebagai lokasi yg digunakan menampung kegiatan pendukung.
3. Mengadakan ruang pengikat kegiatan utama dengan pendukung, serta ruang penerima antara kawasan dgn kawasan lain / wilayah kota.
4. Menetapkan pemintakan kegiatan penunjang pada site sesuai konsep perencanaan sirkulasi dlm kawasan.
5. Memperjelas fungsi / peruntukan bagian kawasan yang akan saling mendukung.

Dengan konsep perencanaan tata guna lahan kawasan seperti di atas, maka diharapkan akan tercipta kejelasan fungsi masing masing kegiatan (Kegiatan Gedung Pameran dan Kegiatan wisata Tamansari) yang tetap kontekstual diantara keduanya. Selain itu tata guna lahan yang terbentuk akan mampu menampung berbagai aktifitas pendukung segi bisnis dan ekonomis dari gedung Pameran Kerajinan dan Obyek wisata Tamansari.

V.2. KONSEP DASAR PERANCANGAN

V.2.1. Tapak & Orientasi

Penentuan tapak dan orientasi bangunan tetap dengan mempertahankan kondisi aslinya, sehingga konsep perancangan tapak dan orientasi bangunan adalah mempertahankan nilai sejarah dan budaya bangunan yang ada secara utuh.



Tapak dan orientasi Gedung Pameran Industri Kerajinan yang tetap mempertahankan nilai sejarah dan budaya bangunan Pulau Cemeti

V.2.2. Penampilan Bangunan

Konsep dasar perancangan bangunan seperti halnya tapak dan orientasinya adalah tetap mempertahankan wujud aslinya. Sedangkan penampilan arsitektural sebagai Gedung Pameran Kerajinan diciptakan melalui fisik lingkungan dan kegiatan yang dikembangkan disekitar bangunan.



Penampilan bangunan dengan tetap mempertahankan arsitektur bangunan.

Gambar XXXIX : Konsep Penampilan Bangunan.

V.2.3. Kebutuhan & Hubungan Ruang

Kebutuhan ruang merupakan sebagai faktor yang terpenting dari bangunan yang harus diperhitungkan demi kelangsungan fungsi dan kegiatan yang diwadahnya, sehingga Konsep dasar perancangan kebutuhan ruang didasarkan atas analisa kegiatan yang ada dan pelaku aktifitasnya, yaitu :

1. Kegiatan utama dan kegiatan penunjang yaitu kegiatan pameran, promosi dan penjualan produk kerajinan baik permanen (dilaksanakan dalam bangunan), maupun periodik (dilaksanakan di halaman / plaza).
2. Kegiatan lainnya yang terkait dengan bisnis dan ekonomis yang ada di kawasan, yaitu kebutuhan ruang bagi aktifitas pasar, boutique, art shop & souvenir, dll.
3. Jumlah pelaksana / pengelola dan pengunjung harian yang juga diprediksikan untuk 10 tahun mendatang.
4. Jumlah dan volume barang kerajinan yang ditampilkan / dipamerkan.
5. Pencapaian dan sirkulasi baik pencapaian ke kawasan maupun sirkulasi dalam kawasan dan dalam bangunan.
6. Kondisi asli bangunan Pulau Cemeti yang harus dipertahankan, baik luasan, maupun hubungan ruang yang ada.

Dengan memperhatikan pertimbangan analisa kebutuhan dan hubungan ruang di atas, maka konsep perancangan Gedung Pameran Kerajinan adalah :

1. Dengan konsep pelestarian yang mempertahankan nilai sejarah dan budaya bangunan, maka organisasi ruang Bangunan Pulau Cemeti yang ada tetap dipertahankan.
2. Pembagian ruang (fungsi ruang) didasarkan pada ruang yang sudah ada dan disesuaikan dengan adaptasi fungsi baru.
3. Hubungan ruang yang terbentuk, lebih ditekankan pada pola / jalur sirkulasi yang dapat diaplikasikan pada kondisi (denah) bangunan.
4. Bagi fungsi fungsi kegiatan pameran, promosi dan penjualan ditata lay out dan interior bangunan dengan bahan fabrikasi yang mudah dibongkar pasang bagi fleksibilitas ruang dan estetika interior yang mendukung barang kerajinan.
5. Sedangkan fasilitas pendukung (tata lampu, suara, penghawaan, dll) mengikuti pola penataan lay out yang ada dengan konsep yang fleksibel pula.
6. Untuk penataan barang kerajinan ditentukan berdasar macam / jenis industri kerajinannya (*lihat Bab III.3.1.2.*), dengan wadah kegiatan pameran yang mengikuti modul.
7. Kegiatan yang ditampung adalah kegiatan Pameran, Promosi, dan Penjualan.

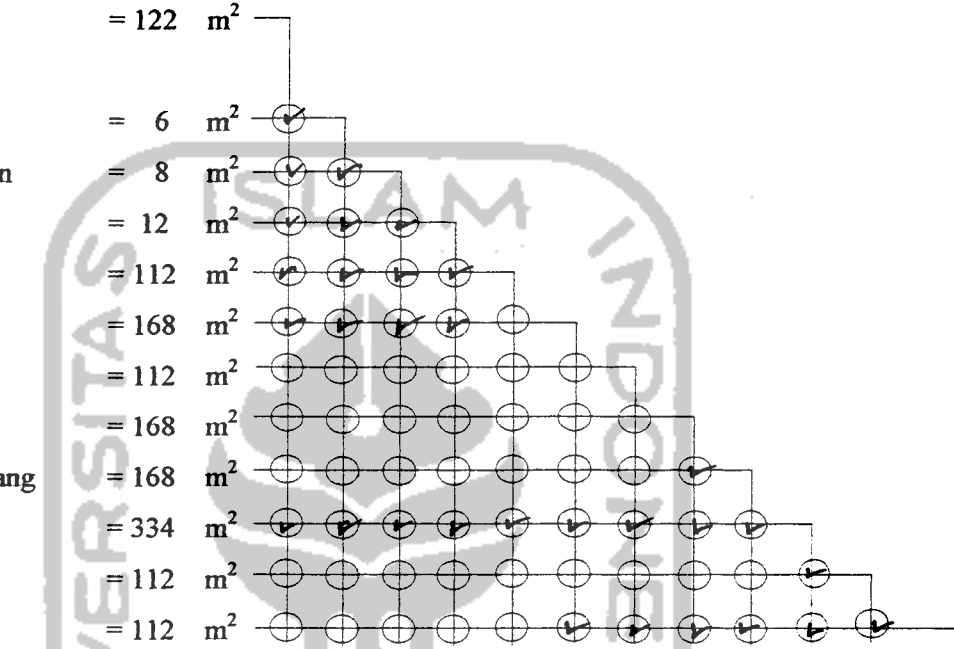
Dari analisa dan konsep kebutuhan ruang Gedung Pameran Kerajinan di atas, maka kebutuhan ruang dan hubungannya adalah sbb :

Out Door :

- R. Parkir = 1.500 m²
- R. Plaza = 15.000 m²

In Door :

- R. Penerima = 122 m²
- R. Pengelola :
 - R. Tamu = 6 m²
 - R. Pimpinan = 8 m²
 - R. Staff = 12 m²
- Pusat Informasi = 112 m²
- Bag. Pameran = 168 m²
- Bag. Promosi = 112 m²
- Bag. Penjualan = 168 m²
- R. Kontak Dagang = 168 m²
- R. Pameran = 334 m²
- R. Service = 112 m²
- Gudang = 112 m²



Keterangan :
 (✓) = Berhubungan Langsung
 (•) = Berhubungan Tidak Langsung

Disamping kebutuhan dan hubungan ruang yang ada, tuntutan persyaratan ruang juga menuntut konsep perancangan yang baik. Untuk itu konsep dasar perancangan tuntutan fisik Gedung Pameran Kerajinan adalah :

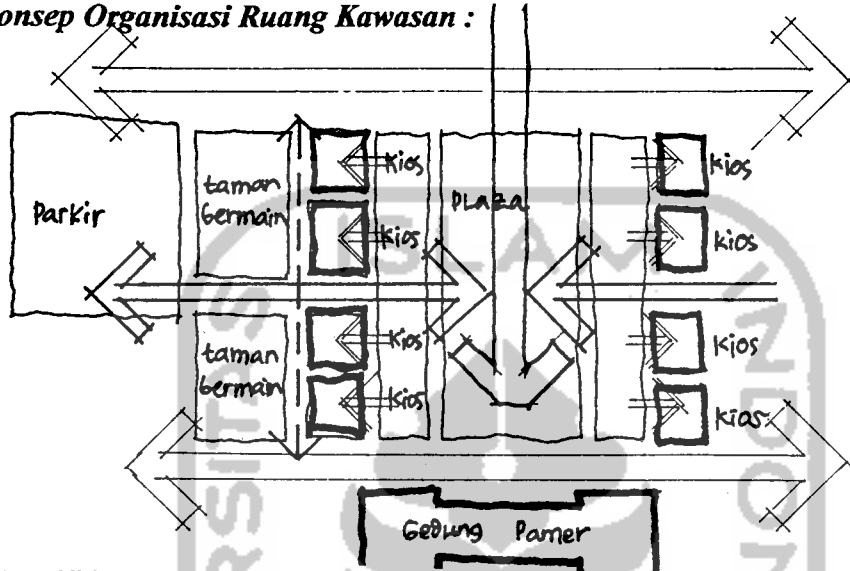
1. Sistem pencahayaan ruangan memanfaatkan pencahayaan buatan, sedangkan untuk membantu presentasi beberapa barang kerajinan menggunakan pencahayaan buatan.
2. Sistem penghawaan secara keseluruhan untuk Ruang Pameran menggunakan penghawaan buatan, sebab untuk mendukung kelestarian bangunan bersejarah yang disebabkan udara kotor, khususnya melalui pebatasan bukaan bukaan pada dinding bangunan.
3. Struktur bangunan diperkuat dengan menggunakan metoda dan teknologi tahan gempa dgn menambahkan perkuatan perkuatan yang membentuk kekakuan struktur.
4. Sistem utilitas direncanakan terpadu dgn fungsi Gedung Pameran Kerajinan.

V.2.4. Organisasi Ruang

Konsep perancangan organisasi ruang bangunan Pulau Cemeti sebagai Gedung Pameran Kerajinan didasarkan pada konsep pelestarian nilai sejarah dan budaya bangunan. Sehingga dilihat dari lingkungannya yang berada pada kawasan bersejarah maka konsep organisasi ruang dibedakan atas :

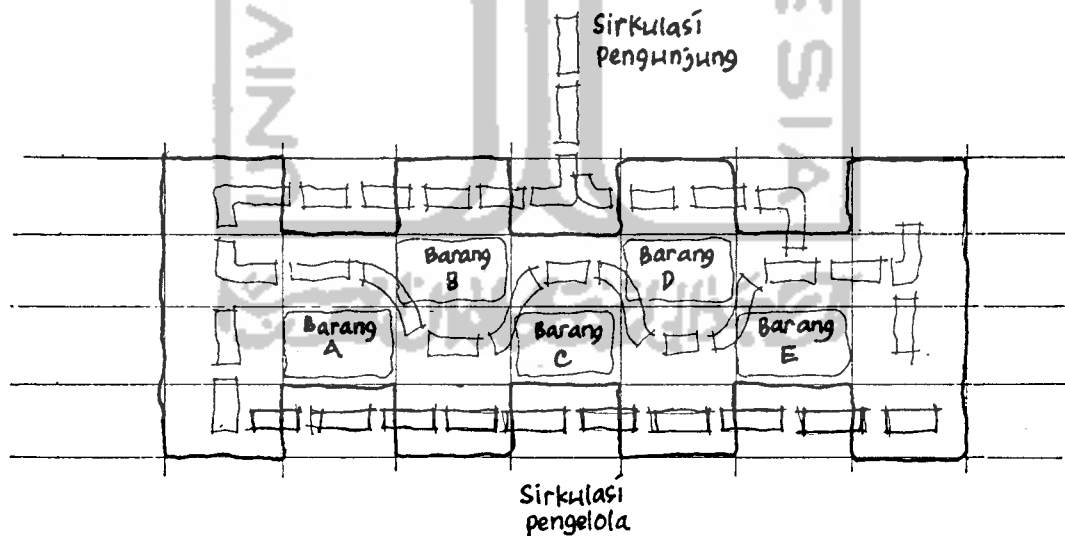
Gambar XL : Konsep Organisasi Ruang Kawasan

Konsep Organisasi Ruang Kawasan :



Gambar XLI : Konsep Organisasi Ruang Gedung Pamer Kerajinan.

Konsep Organisasi Ruang Gedung Pameran Kerajinan :

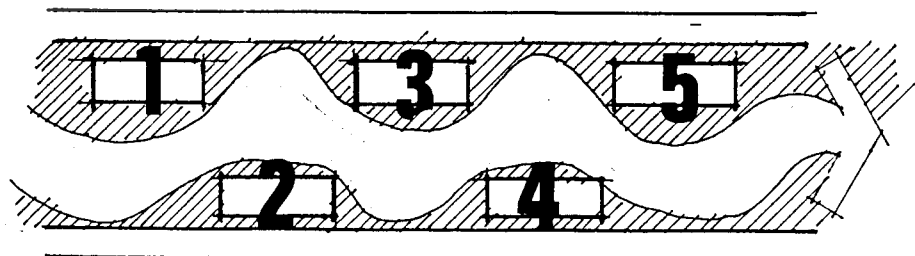


V.2.5. Sirkulasi Ruang

Sirkulasi merupakan jalur pergerakan yang sangat menentukan keberhasilan fungsi bangunan dan kenyamanan pengunjung dalam menikmati suasana ruang. Sehingga konsep dasar perancangan pola sirkulasi ruang bangunan Pulau Cemeti sebagai Gedung Kerajinan agar dapat dicapai tujuan pelestarian dan kenyamanan pengunjung didasarkan pada :

1. Konsep pelestarian nilai sejarah dan budaya bangunan, yaitu dengan mempertahankan kondisi bangunan (denah) sehingga fungsilah yang menyesuaikan.
 2. Faktor fisik manusia, yaitu kondisi yang dituntut oleh fisik manusia seperti jarak, alur, dimensi, orientasi, dsb.
 3. Jalur fisik pergerakan, yaitu kondisi fisik jalur pergerakan yang nyaman bagi manusia, seperti material, kemiringan, kontur, dsb.
 4. Dimensi, Jumlah dan Volume barang kerajinan, yaitu fungsi yang diwadahnya, namun karena pertimbangan mempertahankan fungsi nilai sejarah dan budaya bangunan, maka faktor dimensi, jumlah dan volume barang kerajinanlah yang menyesuaikan
- Dengan dasar / pertimbangan jalur sirkulasi ruang di atas, maka konsep perancangan sirkulasi ruang Gedung Pameran Kerajinan adalah :

1. Jalur sirkulasi merupakan jalur pergerakan satu arah yang dikendalikan / ditentukan oleh tata lay out barang pameran.
2. Jalur sirkulasi diatur sesuai urutan aktifitas pelaku (pengelola / pengunjung).
3. Penciptaan jalur sirkulasi yang dinamis melalui tata urutan barang kerajinan yang di pameran.
4. Barang kerajinan yang dipamerkan di tata berdasar pertimbangan : Nilai barang, Estetika (motivasi penarik pengunjung), Pemeliharaan, Pengangkutan, Perawatan, Tuntutan ruang (cahaya, suhu, dsb), efek samping (bau, sampah, dsb).

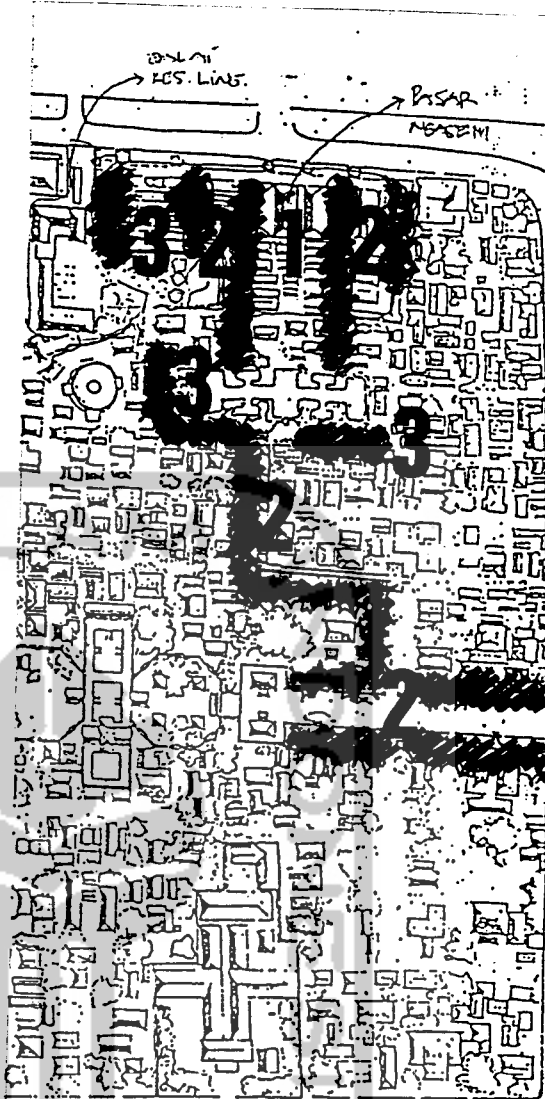


Gambar XLII : Konsep Sirkulasi Ruang Gedung Pamer

V.2.6. Pola Vegetasi

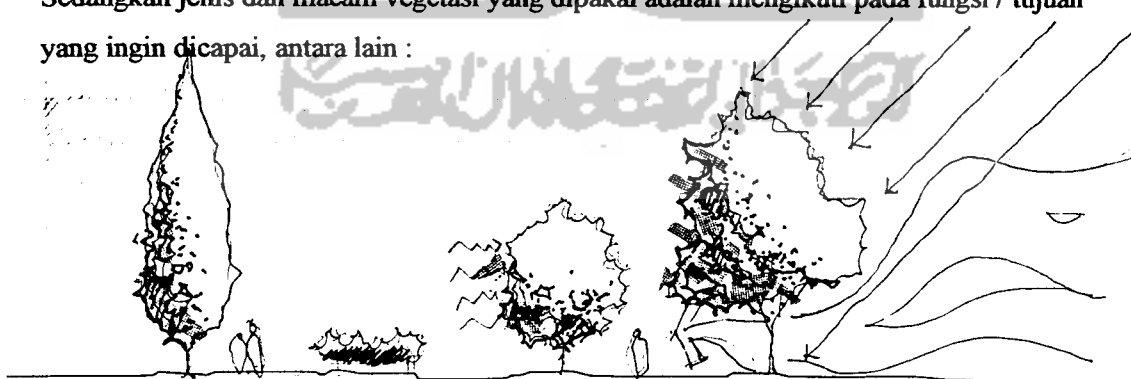
Vegetasi merupakan elemen lingkungan yang terpenting, bukan cuma sebagai elemen estetika saja, melainkan berperan pula sbg orientasi, pelindung, pembentuk suasana (iklim mikro) serta masih banyak perannya yang lain. Untuk itu konsep perancangan pola vegetasi pd kawasan adalah pada :

1. Menciptakan arah / orientasi dari entrance (utara) ke Gedung Pameran Kerajinan.
2. Mendukung suasana / kegiatan yang ada di kawasan, yaitu sebagai penehuh / pelindung pejalan kaki.
3. Melindungi bangunan terhadap sumber polusi, baik udara, bunyi, maupun polusi lainnya.
4. Sebagai pelindung bangunan dan menciptakan iklim mikro yang nyaman dari sinar matahari.



Gambar XLIII : Konsep Pola Vegetasi Kawasan

Sedangkan jenis dan macam vegetasi yang dipakai adalah mengikuti pada fungsi / tujuan yang ingin dicapai, antara lain :



Orientasi
Pengunjung

Hiasan/
Estetika

Pelindung
Bunyi

Pelindung
Polusi udara

Pelindung
Sinar Matahari

Gambar XLIV : Konsep Macam Vegetasi