

PROYEK AKHIR SARJANA
**PERANCANGAN PUSAT KUNJUNGAN KERAJINAN PERAK DI
PURBAYAN KOTAGEDE DENGAN PENDEKATAN *INFILL*
DESIGN DAN PENERAPAN ARSITEKTUR RUMAH KALANG**



Disusun Oleh :

Nawang Syahda Prabapuspita
(16512027)

Dosen Pembimbing :

Supriyanta, Ir, Msi

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

YOGYAKARTA

2020

BACHELOR FINAL PROJECT

**DESIGN OF SILVER CRAFT VISITOR CENTER IN PURBAYAN
KOTAGEDE WITH INFILL DESIGN APPROACH AND
KALANG HOUSE ARCHITECTURAL APPLICATION**



Arranged By :

Nawang Syahda Prabapuspita

(16512027)

Supervisor :

Supriyanta, Ir, Msi

ARCHITECTURE DEPARTMENT

FACULTY OF ENGINEERING AND PLANNING

UNIVERSITY OF ISLAM INDONESIA

YOGYAKARTA

2020



LEMBAR PENGESAHAN

Proyek Akhir Sarjana yang Berjudul :
Bachelor Final Project Entitled

Perancangan Pusat Kunjungan Kerajinan Perak di Purbayan Kotagede dengan Pendekatan Infill Design dan Penerapan Arsitektur Rumah Kalang

Design of Silver Craft Visitor Center in Purbayan Kotagede with Infill Design Approach and Kalang House Architectural Application

Nama Lengkap Mahasiswa : Nawang Syahda P.
Student's Full Name

Nomor Mahasiswa : 16512027
Student's Identification Number

Telah diuji dan disetujui pada : **Yogyakarta, 10 Juli 2020**
Has been evaluated and agreed on *Yogyakarta, July 10th 2020*

Pembimbing
Supervisor

Supriyanta, Ir., M.Si

Penguji
Jury

Putu Ayu P. Agustiananda, S.T., M.A., Dr-Ing

Diketahui oleh :
Acknowledged by

Ketua Program Studi Sarjana Arsitektur:
Head of Architecture Undergraduate Program



Dr. Yulianto P. Prihatmaji, IPM, IAI

CATATAN DOSEN PEMBIMBING

Berikut adalah penilaian buku laporan Akhir Proyek Sarjana :

Nama Mahasiswa : Nawang Syahda Prabapuspita

Nomor Mahasiswa : 16512027

Judul Proyek Akhir Sarjana :

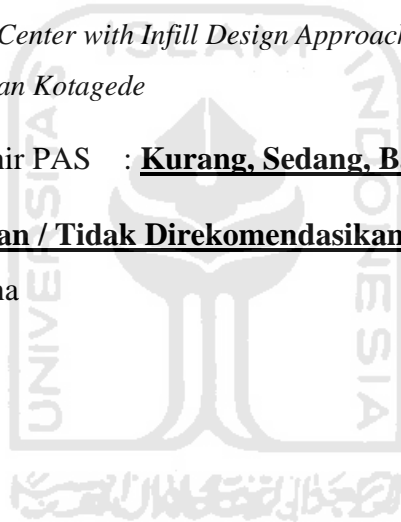
Perancangan *Silver Craft Visitor Center* dengan Pendekatan Infill Design dan Penerapan Arsitektur Rumah Kalang di Purbayan Kotagede

Design of Silver Craft Visitor Center with Infill Design Approach and Application of Kalang House Architecture in Purbayan Kotagede

Kualitas Buku Laporan Akhir PAS : **Kurang, Sedang, Baik, Baik Sekali***

Sehingga **Direkomendasikan / Tidak Direkomendasikan*** untuk menjadi acuan produk Proyek Akhir Sarjana

*) **Mohon dilingkari**



HALAMAN PERNYATAAN

Proyek Akhir Sarjana

Periode Semester Ganjil 2018-2019

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya menyatakan bahwa seluruh bagian karya Proyek Akhir Sarjana ini merupakan karya yang saya tulis sendiri kecuali karya yang dikutip serta disebut referensinya dan tidak ada bantuan dari pihak lain baik seluruhnya ataupun sebagian dalam proses pembuatannya. Selain itu saya menyatakan tidak ada konflik hak kepemilikan intelektual atas karya ini dan dengan ini saya menyerahkan kepada Jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia untuk digunakan bagi kepentingan pendidikan dan publikasi.



Yogyakarta, 10 Juli 2020



Nawang Syahda Prabapuspita

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala, karena atas berkat dan ramah-Nya, penulis dapat menyelesaikan Proyek Akhir Sarjana yang berjudul **Perancangan *Silver Craft Visitor Center* dengan Pendekatan *Infill Design* dan Penerapan *Arsitektur Rumah Kalang* di Purbayan Kotagede**

Penulis laporan Proyek Akhir Sarjana ini dilakukan guna memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Arsitektur pada Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan laporan ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari pembaca yang dapat menyempurnakan laporan Proyek Akhir Sarjana ini akan diterima dengan senang hati.

Dalam menyelesaikan laporan Proyek Akhir Sarjana ini, penulis mendapatkan banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini secara tepat waktu. Maka dari itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT, yang telah memberikan nikmat iman dan Islam kepada penulis dan Nabi Muhammad SAW juga atas segenap keluarga, sahabat dan pengikutnya.
2. Bapak Dr. Yulianto Purwono Prihatmaji S.T.,M.T., IAI selaku ketua Program Studi Sarjana Arsitektur untuk dorongan semangat, dan motivasi nya selama penulis menempuh perkuliahan.
3. Bapak Supriyanta, Ir., Msi., selaku dosen pembimbing yang dengan sabar memberikan masukan, arahan, dan ilmu baru dalam proses penyelesaian Proyek Akhir Sarjana iniserta memberikan semangat untuk terus berkarya dalam kehidupan ber-Arsitektur.
4. Ibu Dr. Ing. Putu Ayu P. Agustiananda, ST.MA. selaku dosen penguji yang telah memberikan wawasan, saran dan kritik yang sangat membangun dalam proses penyelesaian Proyek Akhir Sarjanaini hingga selesai.

5. Segenap dosen jurusan arsitektur yang telah banyak membuka wawasan saya tentang dunia arsitektur serta membagi ilmu pengetahuannya selama ini, dan staf –staf jurusan arsitektur yang telah banyak membantu selama saya kuliah.

6. Keluargaku tercinta, bapak Ir, Rudi Prayogo, ibu Sudarwati, kakak Annisa Ayu Prabawati dan Rangga Kharisma Muhammad, serta Adik Ajeng Az-zahra Salsabila serta keluarga besar yang senantiasa memberikan dukungan, doa dan semangat, sehingga penulis dapat menyelesaikan kuliah dari awal hingga laporan Proyek Akhir Sarjana ini tersusun dengan lancar.

7. Sahabat-sahabatku, Ayesha Amiranti P.M, Zahra Hanan A.S, Ratri Sekar W, dan Nadia Salsabila yang selalu ada saat penulis ingin berkeluh kesah, memberikan semangat, dukungan, doa serta masukan, sehingga penulis bisa menyelesaikan semua ini dengan lancar.

8. Seluruh teman seperjuangan Arsitektur 2016 UII terimakasih sudah memberikan memori yang indah dan kerja samanya selama masa perkuliahan ini

9. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terimakasih atas doa, dukungan, waktu, bantuan baik materil maupun non materil yang karenanya penulis mendapatkan kemudahan sehingga proyek akhir sarjana ini dapat terselesaikan.

Semoga Allah memberikan limpahan rahmat, karunia dan balasan yang lebih baik atas kebaikan semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung membantu terselesaikannya proyek akhir sarjana ini, Amin

Yogyakarta, 10 Juli 2020



Nawang Syahda Prabapuspita

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
CATATAN DOSEN PEMBIMBING	i
HALAMAN PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
KATA PENGANTAR	Viv
DAFTAR ISI	iv
ABSTRAK	xi
ABSTRACT	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Judul Proyek	1
1.2 Deskripsi Judul	1
1.3 Premis Perancangan.....	2
1.4 Latar Belakang.....	3
1.4.1 Latar Belakang Proyek.....	3
1.4.2 Latar Belakang Permasalahan.....	10
1.5 Permasalahan	11
1.5.1 Permasalahn Umum.....	11
1.5.2 Permasalahan Khusus	11
1.6 Tujuan Dan Sasaran	12
1.6.1 Tujuan	12
1.6.2 Sasaran	12
1.7 Lingkup Permasalahan.....	13
1.8 Peta Persoalan	14
1.9 Metode Penelitian	15
1.9.1 Metode Pengumpulan Data.....	15
1.9.2 Metode Perancangan.....	15
1.9.3 Metode Uji Desain	16
1.10 Kerangka Berpikir.....	17
1.11 Pemecahan Permasalahan	18

1.12	Originalitas Penulisan	20
BAB II PENELUSURAN PERSOALAN PERANCANGAN DAN PEMECAHAN		21
4.1	Lokasi Perancangan	21
4.1.1	Kawasan Kotagede.....	21
4.1.2	Kawasan Purbayan.....	22
4.1.3	Kondisi Geografis	23
4.1.4	Tata Guna Lahan.....	23
4.1.5	Kondisi Klimatologi Tapak.....	24
4.2	Kajian Perancangan	26
4.2.1	Arahan Rancangan Umum Rumah Kalang (Unesco, 2007)	26
5.1.1	Kajian Tipologi Bangunan.....	36
5.1.2	Kajian Tema Perancangan	51
5.1.3	Kajian Preseden	57
5.1.4	Gambaran Awal Rancangan	69
BAB III ANALISIS DAN PENYELESAIAN PERSOALAN PERANCANGAN		70
3.1	Peta Pemecahan Permasalahan	70
3.2	Peta Penyelesaian Persoalan Dan Analisis	71
3.3	Lokasi Perancangan	72
3.3.1	Lokasi Perancangan	72
3.3.2	Lokasi Site Perancangan	76
3.3.3	Analisis Fungsi Sarana Dan Prasarana Sekitar Site	79
3.3.4	Analisis Tapak	80
3.3.5	Analisis Sirkulasi Dan Aksesibilitas	83
3.3.6	Analisis Orientasi Bangunan.....	87
3.3.7	Tanggapan Desain Rancangan	88
3.4	Analisis Bangunan Dan Site	91
3.4.1	Analisis Eksisting Site	91
3.4.2	Analisis Isu Arsitektural.....	92
3.4.3	Analisis Isu Non Arsitektural.....	92
3.4.4	Analisis Batas Dan View Site	93
3.4.5	Analisis Sirkulasi Pada Site	94
3.4.6	Analisis Drainase Dan Limbah	95

3.5	Analisis Visitor Center.....	96
3.6	Analisis Industri Kerajinan Perak	100
3.7	Analisis Pengguna Dan Alur Kegiatan Pengguna.....	107
3.7.1	Analisis Pengguna.....	107
3.7.2	Analisis Alur Kegiatan Pengguna	108
3.7.3	Analisis Kebutuhan Ruang, Pengguna, Dan Aktivitas	111
3.7.4	Analisis Besaran Ruang	113
3.7.5	Analisis Organisasi Dan Hubungan Ruang.....	116
3.8	Analisis Metode Perancangan Infill Design.....	117
3.9	Analisis Transformasi Desain Morfologi Elemen Rumah Kalang	119
3.9.1	Unsur Arsitektural : Spasial	119
3.9.2	Unsur Arsitektural : Visual	124
BAB IV KONSEP DAN UJI DESAIN		130
4.1	Konsep	130
4.1.1	Konsep Infill Design	131
4.1.2	Konsep Rancangan Siteplan	132
4.1.3	Konsep Organisasi Dan Hubungan Ruang.....	133
4.1.4	Konsep Orientasi Massa	134
4.1.5	Konsep Bentuk Bangunan.....	135
4.1.6	Konsep Sirkulasi	136
4.1.7	Konsep Selubung Bangunan	137
4.1.8	Konsep Utilitas	138
4.1.9	Konsep Keselamatan Bangunan	141
4.1.10	Konsep Sistem Akses Difabel.....	142
4.1.11	Konsep Sistem Struktur Bangunan	143
4.1.12	Konsep Interior Bangunan	144
4.2	Rancangan Skematik.....	145
4.2.1	Rancangan Skematik Kawasan Siteplan	145
4.2.2	Rancangan Skematik Denah	146
4.2.3	Rancangan Skematik Tampak Bangunan	150
4.2.4	Rancangan Skematik Potongan Bangunan	151
4.2.5	Rancangan Skematik Selubung Bangunan	154

4.2.6	Rancangan Skematik Bentuk Bangunan	155
4.2.7	Rancangan Skematik Interior.....	160
4.3	Uji Desain	166
BAB V DESKRIPSI HASIL RANCANGAN		182
5.1	Spesifikasi Rancangan	182
5.2	Situasi	185
5.3	Site Plan.....	186
5.4	Denah.....	187
5.4.1	Denah Lobby.....	189
5.4.2	Denah Showroom	190
5.4.3	Denah Café	190
5.4.4	Denah Gallery	191
5.4.5	Denah Bengkel Produksi.....	192
5.5	Tampak	193
5.5.1	Tampak Lobby	194
5.5.2	Tampak Showroom.....	195
5.5.3	Tampak Café.....	197
5.5.4	Tampak Gallery	199
5.5.5	Tampak Bengkel Produksi	200
5.6	Potongan Bangunan	202
5.6.1	Potongan Lobby.....	204
5.6.2	Potongan Showroom.....	205
5.6.3	Potongan Cafe.....	206
5.6.4	Potongan Gallery	207
5.6.5	Potongan Bengkel Produksi	208
5.7	Struktur Bangunan	209
5.7.1	Struktur Massa Lobby.....	210
5.7.2	Struktur Massa Showroom.....	211
5.7.3	Struktur Massa Cafe.....	212
5.7.4	Struktur Massa Gallery	213
5.7.5	Struktur Massa Bengkel Produksi.....	214
5.8	Rancangan Penyediaan Air Bersih.....	215

5.9 Rancangan Penyaluran Air Kotor	216
5.10 Rancangan Sistem Penyediaan Energi.....	217
5.11 Rancangan Penghawaan Alami Dan Buatan.....	218
5.12 Rancangan Pencahayaan Alami Dan Buatan.....	219
5.13 Rancangan Alat Transportasi Vertikal.....	220
5.14 Rancangan Penanggulangan Kebakaran Dan Evakuasi Darurat.....	221
5.15 Rancangan Barrier Free	222
5.16 Detail Arsitektural.....	223
5.16.1 Detai Arsitektural Kolom.....	223
5.16.2 Detail Arsitektural Penutup Lantai	223
5.16.3 Detail Arsitektural Pintu Jendela	225
5.16.4 Detail Arsitektural Glass Flooring	226
5.17 Detail Selubung Bangunan	227
5.17.1 Detail Selubung Lobby	227
5.17.2 Detail Selubung Showroom.....	227
5.18 Detail Interior.....	228
5.19 Render Interior	229
5.20 Render Eksterior	230
BAB VI EVALUASI PERANCANGAN	231
6.1 Evaluasi Perancangan	231
6.1.1 Entrance	231
6.1.1.1 Kunciung.....	231
6.1.1.2 Drop Off.....	232
6.1.2 Lorong Penghubung.....	234
6.1.3 Plafon.....	235
DAFTAR PUSTAKA	238

ABSTRAK

Kecamatan Kotagede adalah sentra industri kerajinan perak di Yogyakarta. Industri Kerajinan ini terdiri dari industri kecil maupun besar. Kerajinan Perak di Kotagede yang dihasilkan berupa cincin, gelang, kalung, dan cindramata lainnya. Kerajinan perak di Kotagede memiliki keunikan, ketelitian, dan keindahan tersendiri dalam motif ukirannya. Ukirannya banyak memadukan budaya Jawa dan Hindu. Di antaranya adalah bermotif bunga atau daun dan motif-motif yang berciri Kesultanan Jogja yang memiliki makna filosofis. Namun, menurut data 3P3Y tahun 2000, saat ini dari 2000 perajin perak yang ada sekitar 30 % memilih untuk beralih profesi, saat ini hanya sebagian yang masih bertahan. Hal ini diakibatkan karena menurunnya produksi dan penjualan perak. Salah satu kawasan yang banyak memiliki perajin perak adalah Jalan Kemasan. Jalan ini berkembang cukup banyak industri perak kecil yang hanya memiliki bengkel produksi atau toko workshop saja, hanya sebagian toko yang hanya memiliki keduanya.

Perancangan Visitor Center ini dilakukan dengan pengumpulan data melalui survey lapangan kemudian melakukan analisis untuk mendapatkan tipologi visitor center dan kebutuhan ruang pada kerajinan perak. Hasil dari perancangan ini adalah bangunan Visitor Center yang akan memwadahi semua kegiatan proses produksi kerajinan perak hingga penjualan. Visitor center ini juga akan memudahkan masyarakat untuk mendapatkan informasi mengenai kerajinan perak di Kotagede.

Kata Kunci : *Visitor Center, Kerajinan Perak, Yogyakarta, Kotagede, Jalan Kemasan*

ABSTRACT

Kotagede District is a center of silver handicraft industry in Yogyakarta. This handicraft industry consists of small and large industries. Silver handicrafts at Kotagede are produced in the form of rings, bracelets, necklaces, and other souvenirs. Kotagede silver craft has its own uniqueness, accuracy, and beauty in its carving motifs. Many carvings combine Javanese and Hindu culture. among them are floral or leaf motifs and motifs characterized by the sultanate of Jogja which have philosophical meaning. However, according to 3P3Y data in 2000, currently, of the 2000 silversmiths, around 30% choose to switch professions, at this time only a part of them still survive. This is due to the decline in silver production and sales. One area that has many silversmiths is Jalan Kemasan. This road developed quite a lot of small silver industries that only have production workshops or workshop shops, only a few shops that only have both.

The design of the Visitor Center is done by collecting data through a field survey and then analyzing to get the typology of the visitor center and the need for space in silver handicrafts. The result of this design is the Visitor Center building which will accommodate all the activities of the silver handicraft production process until the sale. This visitor center will also make it easier for the public to get information about silver handicrafts in Kotagede.

Keywords: *Visitor Center, Silver Crafts, Yogyakarta, Kotagede, Jalan Kemasan*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 JUDUL PROYEK

Perancangan Silver Craft Visitor Center dengan Pendekatan Infill Design dan Penerapan Arsitektur Rumah Kalang di Purbayan Kotagede

1.2 DESKRIPSI JUDUL

Kerajinan

Kerajinan adalah Kegiatan yang menghasilkan barang dari ketrampilan tangan yang biasanya mengandung unsur seni (KBBI, 2016)

Perak

Logam berwarna putih yang lunak dan lentuk sehingga mudah ditempa (KBBI, 2016)

Visitor Center

Visitor Center adalah fasilitas wisata yang dibangun dengan fungsi untuk menunjang pariwisata yang ada pada suatu daerah yang berkelanjutan Philip L. Pearce (2004)

Infill Design

Infill Design adalah Suatu usaha penyisipan bangunan baru pada lahan kosong dalam suatu lingkungan dengan karakteristik kuat dan teratur (Ray, 1980).

Purbayan, Kotagede

Kelurahan Purbayan terbagi menjadi 4 Rukun Kampung. Jumlah Kepala Keluarga 3302 KK dengan jumlah penduduk 10.176 jiwa. Luas wilayah Kelurahan Purbayan sebesar 83 Ha (BPS Kota Yogyakarta, 2018)

1.3 PREMIS PERANCANGAN

Perancangan Visitor Center di Kelurahan Purbayan, Kotagede dengan pendekatan Infill Design adalah sebuah rancangan bangunan yang mewadahi kegiatan perajin perak dan sebagai wisata bagi masyarakat mengenai budaya kotagede khususnya kerajinan perak masyarakat Kotagede. Kegiatan perajin perak mulai dari proses produksi hingga jual beli dan media wisata bagi masyarakat seperti mempelajari mengenai sejarah hingga ikut belajar membuat kerajinan perak akan diwadahi pada bangunan ini. Dimana kegiatan dapat menjadi salah satu media edukasi dan promosi kepada masyarakat mengenai kerajinan perak Kotagede. Sehingga proses pembuatan kerajinan perak hingga jual beli yang dilakukan oleh kebanyakan masyarakat Kotagede dapat menjadi daya tarik Wisata bagi kawasan ini.

Pengunjung dapat datang ke visitor center ini untuk mempelajari mengenai budaya kerajinan perak di kawasan tersebut karena bangunan ini bersifat public. Pengunjung yang datang tidak hanya akan mendapatkan pengalaman rekreatif tetapi juga edukatif. Fasilitas yang ditawarkan sangat interaktif melalui media teknologi yang disediakan sehingga pemahaman mengenai budaya kerajinan perak akan lebih mudah untuk diterima.

Desain bangunan visitor center ini menggunakan pendekatan Infill Design. Perlu diketahui bahwa perancangan ini berlokasi di Kotagede yang merupakan kawasab cagar buday, sehingga penggunaan pendekatan ini bertujuan untuk menghormati bangunan warisan budaya kawasan tersebut, yaitu Rumah Kalang. Saat ini sudah muali banyak berkembang bangudan dengan arsitektur modern di kawasan tersebut, sehingga untuk mengembalikan nilai-nilai budaya dikawasan tersebut, bangunan visitor center ini akan menerapkan elemen-elemen arsitektur rumah Kalang pada Fasad dan tata ruangnya.

1.4 LATAR BELAKANG

1.4.1 Latar Belakang Proyek

1.4.1.1 Pariwisata di Yogyakarta

Pariwisata adalah salah satu sektor yang penting dalam perekonomian di Indonesia. Pada tahun 2019, sektor pariwisata menempati urutan kedua dalam penerimaan devisa setelah hasil ekspor kelapa sawit (Antariksa, 2017). Berdasarkan tahun 2018, jumlah kunjungan wisatawan mancanegara mencapai 416.372 ribu kunjungan yaitu lebih tinggi dari kunjungan wisatawan mancanegara pada tahun 2017 yaitu berjumlah 397.351 ribu kunjungan atau naik sekitar 8.79 % dan menyumbang devisa bagi negara sebesar 190 triliun rupiah (Antariksa, 2017). Selain wisatawan mancanegara, wisatawan domestik juga terus meningkat dari tahun ke tahun. Berikut merupakan perkembangan jumlah wisatawan baik mancanegara maupun domestik di Indonesia.



Gambar 1.4.1.1 a Grafik Perkembangan Wisatawan ke DIY dari tahun 2014-2018

Sumber : (BPS,2018)

Tahun	Wisatawan Mancanegara	Pertumbuhan (%)	Wisatawan Nusantara	Pertumbuhan (%)	Wisatawan Mancanegara dan Nusantara	Pertumbuhan (%)
2014	254.213	16,62	3.091.967	50,36	3.346.180	46,80
2015	308.485	21,35	3.813.720	23,34	4.122.205	23,19
2016	355.313	15,18	4.194.261	9,98	4.549.574	10,37
2017	397.951	12,00	4.831.347	15,19	5.229.298	14,94
2018	416.372	4,63	5.272.719	9,14	5.689.091	8,79

Gambar 1.4.1.1 b Pertumbuhan Kunjungan Wisatawan ke DIY tahun 2014-2018

Sumber : (BPS,2018)

Yogyakarta memiliki kekayaan alam dan budaya yang sangat banyak. Kedua kekayaan ini merupakan komponen penting dalam sektor pariwisata di Indonesia. Setiap daerah di Indonesia memiliki kekayaan alam dan budaya memiliki keunikannya masing-masing. Yogyakarta merupakan salah satu tujuan wisatawan yang paling ramai di Indonesia. Hal ini dibuktikan dengan perolehan Yogyakarta sebagai kota dengan pelayanan pariwisata terbaik dan kota terfavorit nomor empat besar di Indonesia. Jogja juga masih menyandang predikat “Kota Pariwisata” yang menduduki peringkat kedua setelah bali. Namun, untuk saat ini jogja masih kalah dengan bali dan jabar dalam bidang penyediaan akomodasi.

1.4.1.2 Pariwisata Berbasis Budaya di Yogyakarta

Pembangunan Pariwisata Daerah Istimewa Yogyakarta harus berbasis budaya local, sehingga diharapkan mampu meningkatkan daya tarik kunjungan wisatawan. Terdapat 6 kawasan di Yogyakarta yang menjadi kawasan cagar budaya berdasarkan Surat Keputusan Gubernur No. 186/2011 ada 6 (enam) Kawasan Cagar Budaya. Berdasarkan pasal 1 angka 6 Undang-Undang RI No. 11 Tahun 2010 Tentang Cagar Budaya, “Kawasan cagar budaya adalah satuan ruang geografis yang memiliki dua situs cagar budaya atau lebih yang letaknya berdekatan dan/atau memperlihatkan ciri tata ruang yang khas”. Keenam kawasan tersebut adalah Kotagede, Keraton, Malioboro, Pakualaman, Kotabaru, dan Imagiri. Keenam kawasan ini sering menjadi tujuan wisata karena banyaknya wisata yang ditawarkan mulai dari wisata kuliner hingga wisata arsitekturnya.

Banyak dari keenam kawasan tersebut memiliki budaya yang harus dilestarikan. Pelestarian tersebut dapat dikembangkan melalui sektor Pariwisata .

1.4.1.3 Potensi Kerajinan Perak di Kotagede

Dalam pemenuhan kebutuhan kehidupan sehari-hari, masyarakat kotagede saat ini masih mempertahankan perekonomiannya di bidang non agraris yang merupakan bagian kehidupan kerajaan, seperti kerajinan, pertukangan, perdagangan, dan usaha sejenis. Namun, saat ini sudah banyak yang beralih profesi karena menurunnya produksi dan penjualan kerajinan perak karena kalah saing dengan produk kerajinan perak dari daerah lain. Menurut data 3P3Y tahun 2000, dari 2000 perajin perak yang ada sekitar 30 % memilih untuk beralih profesi, saat ini hanya sebagian yang masih bertahan. Dahulu dari ratusan gram perak yang selalu diproduksi setiap minggunya, saat ini hanya memproduksi sekitar 25-30 gram saja setiap minggunya.

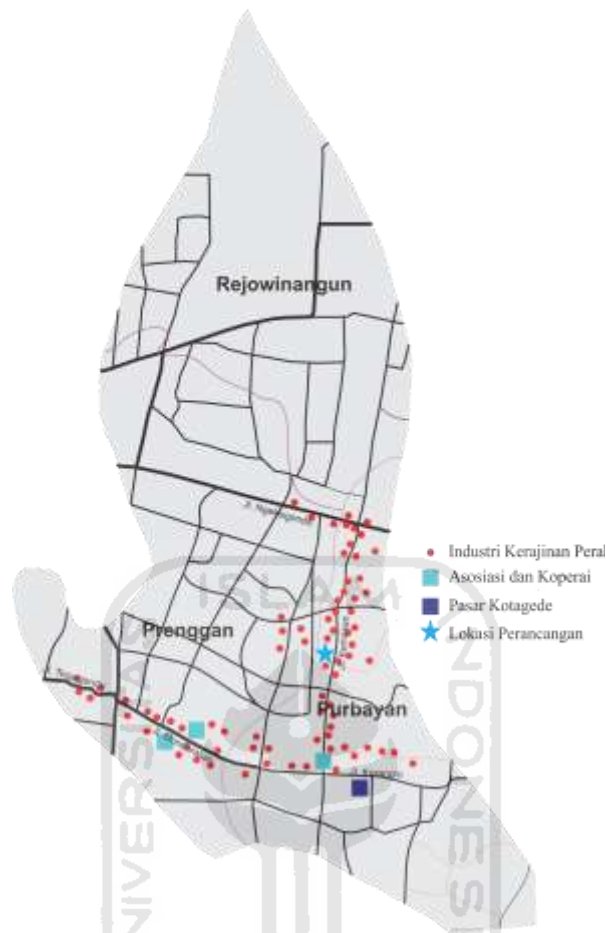
Kota Perak merupakan nama lain Kotagede yang diberikan karena di sana berkembang industri rumahan berupa kerajinan dengan bahan utama perak. Banyak perajin perak yang tersebar di seluruh penjuru Kotagede baik industri kecil maupun besar. Kerajinan perak yang banyak diproduksi berupa cincin, gelang, kalung, dan cindramata lainnya. Kerajinan perak di Kotagede memiliki keunikan, ketelitian, dan keindahan tersendiri dalam motif ukirannya. Ukirannya banyak memadukan budaya Jawa dan Hindu. Di antaranya adalah bermotif bunga atau daun dan motif-motif yang berciri Kesultanan Jogja yang memiliki makna filosofis. Ornamen pada ukiran juga dipengaruhi oleh motif kain batik. Kerajinan perak di Kotagede merupakan sebuah asimilasi budaya yang baik. Tidak heran lagi bahwa para perajin di Kotagede banyak yang menerima pesanan dari istana yang berupa tea set dan barang perabot lainnya.

Berdasarkan data Desperindagkop Kota Yogyakarta, salah satu sektor industri yang menyumbang devisa negara melalui kegiatan ekspor adalah kerajinan perak yang merupakan warisan budaya Kotagede, industri kerajinan ini pada tahun 2011 memiliki volume industri sekitar 1.34 juta kg pertahun dengan nilai 400 juta rupiah.

Dalam hal ini menjadi pertimbangan bahwa kerajinan perak di Kotagede masih diminati dan menjadi daya tarik, namun demikian perajin perak sudah banyak yang gulung tikar, maka dari itu revitalisasi kerajinan perak sangat dibutuhkan untuk menghidupkan kembali tradisi membuat kerajinan perak yang sudah mulai berkurang di Kotagede. Revitalisasi dilakukan dengan cara memberikan sebuah ruang industry perak di dalam kawasan tersebut.

1.4.1.4 Jalan Kemasan Sebagai Lokasi Perancangan

Kotagede merupakan kawasan bersejarah peninggalan kerajaan Mataram Islam sehingga Kotagede ini dijuluki sebagai The Old Capital City karena menyimpan banyak sejarah mengenai lahirnya Kerajaan Mataram Islam. Berdirinya kerajaan mataram islam di bentuk oleh Ki Ageng Pemanahan pada tahun 1575 ditengah hutan. Kerajaan mataram islam merupakan satu-satunya kerajaan islam karena tanah pulau jawa di kuasai oleh kerajaan Mataram Hindu. Kecamatan Kotagede memiliki jarak yang cukup dekat dengan Kota Yogyakarta. Kotagede ini hanya berjarak sekitar 6 km dari daerah pinggir sebelah tenggara Kota Yogyakarta. Kawasan Kotagede ini mempunyai luasan wilayah sekitar 307 ha (Litolily, 2019).



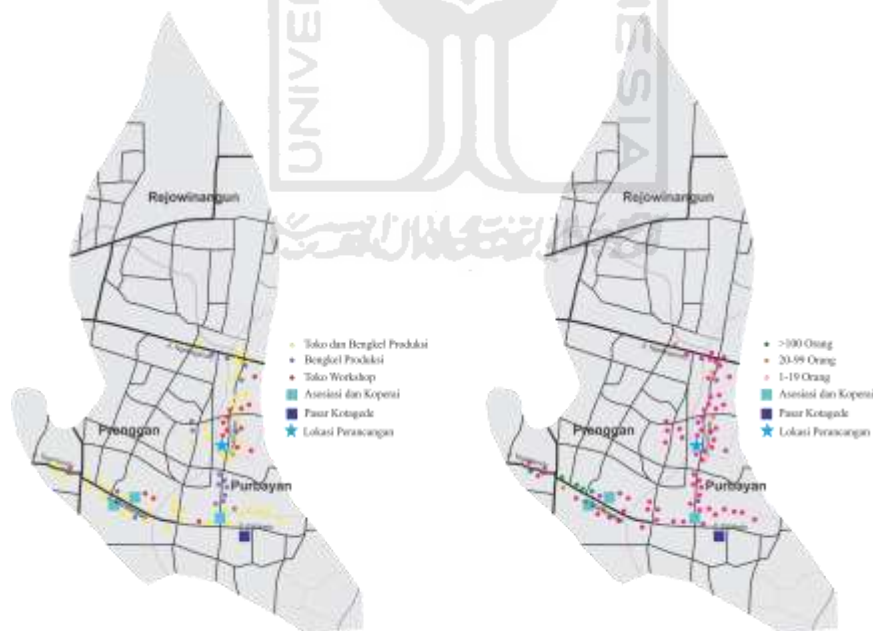
Gambar 1.4.1.4 a Peta Persebaran Perajin Perak Kotagede

Sumber : (Sahputra, 2012 dimodifikasi)

Kotagede memiliki banyak industri kerajinan perak yang banyak tersebar diseluruh penjuruk Kotagede. Persebaran perajin perak ini dipengaruhi oleh lokasi Pasar Kotagede yang merupakan pusat perekonomian dan situs peninggalan kerajaan mataram yang tidak jauh dari lokasi tersebut. Toko-toko kerajinan perak banyak tersebar di sepanjang jalan, terutama pada akses utama untuk mencapai berbagai situs cagar budaya Kotagede. Saat ini yang terdaftar dalam Desperindagkop Kota Yogyakarta tahun 2011 industri kerajinan perak berjumlah 79 buah industri yang terdiri dari industri kecil (rumahan) atau industri perak besar. Industri-industri perak di Kotagede hanya berada di Kelurahan Prenggan dan Kelurahan Purbayan. Terdapat 13 perajin yang memiliki bengkel produksi, 4 perajin di Kelurahan Prenggan dan 11 perajin di Kelurahan Purbayan.

Kerajinan perak ini juga berada di sepanjang Jalan Karanglo sepanjang 36 m. Disepanjang jalan ini banyak ditemukan bengkel produksi dan toko workshop. Di Jalan Tegalgendu dan Jalan Mondorokan yang berada di kelurahan prenggan terdapat 27 kerajinan perak. Dikedua jalan ini di dominasi oleh toko industry perak yang memiliki bengkel produksi beserta toko workshop karena kedua jalan ini merupakan jalan arteri dan termasuk salah satu jalan utama untuk masuk ke Kecamatan Kotagede.

Kerajinan perak paling banyak berada di Jl kemasan yang memiliki Panjang sekitar 96 m yang terletak di Kelurahan Purbayan. Kawasan ini merupakan kawasan yang cukup strategis dalam hal penjualan karena termasuk dalam jalan kolektor sehingga cukup ramai. Disepanjang jalan ini didominasi oleh toko showroom berjumlah 28 toko kerajinan perak. Kelurahan Purbayan juga memiliki lokasi sentra kerajinan perak yang dapat dikunjungi oleh para wisatwan yaitu Kampung Wisata Basen.



Gambar 1.4.1.4 b Tipe Industri (kiri) dan Jumlah Tenaga kerja Industri (kanan) perajin perak

Sumber : (Sahputra, 2012 dimodifikasi)

Para perajin yang hanya memiliki bengkel produksi saja biasanya kesulitan dalam hal penjualan produk, mereka akan melakukan kerjasama dengan perajin lain yang dapat memasarkan produknya di toko perajin tersebut.

Tenaga kerja dalam industry perak di sepanjang Jalan Kemas di dominasi oleh pertokoan yang hanya memiliki tenaga kerja 1-19 orang. Industri kerajinan perak yang memiliki tenaga kerja 20-99 orang merupakan industri yang sedang mengalami kenaikan produksi kerajinan perak dan hanya terdapat 2 toko yang berada di Jalan Kemas yang memiliki tenaga kerja 20-99 orang. HS silver yang berada di jalan Mondorakan dan Ansory Silver yang berada di Jalan Tegalgendu merupakan bengkel produksi dan toko workshop yang memiliki tenaga kerja lebih dari 100 orang, kedua toko ini sudah berdiri sejak lama dan telah berkembang pesat hingga saat ini. Tenaga kerja ini biasanya untuk membantu kegiatan produksi di bengkel dan kegiatan pemasaran hasil produksi di toko workshop.

Jalan Kemas merupakan jalan yang strategis untuk pembangunan Visitor Center karena kawasan ini berkembang cukup banyak industri perak kecil yang hanya memiliki bengkel produksi atau toko workshop saja, hanya sebagian toko yang hanya memiliki keduanya. Jumlah toko industry perak di sepanjang Jalan Kemas ini lebih banyak dari jalan-jalan lainnya yang berada di Kotagede. Selain itu, banyak pertokoan kerajinan perak di kawasan ini yang hanya memiliki tenaga kerja 1-19 orang, hal ini menjadi pertimbangan bahwa banyak pertokoan di kawasan ini yang perlu untuk dikembangkan dan di perkenalkan kepada masyarakat luas dan menjadi jendela bagi wisatawan untuk mengetahui lebih dalam mengenai perkembangan kerajinan perak di Kotagede.

1.4.2 Latar belakang Permasalahan

1.4.2.1 Pentingnya Perancangan Visitor Center di Kotagede dengan Menggunakan Morfologi Elemen Bangunan Rumah Kalang

Perancangan visitor center ini sangat penting untuk dapat mempertahankan eksistensi perak dan dapat memberikan edukasi kepada masyarakat mengenai perak sebagai salah satu warisan budaya di Kotagede. Visitor center dapat menjadi salah satu cara untuk melestarikan kerajinan perak di Kotagede. Perak visitor center yang dirancang akan dilakukan pada industri perak yang sudah ada dengan tujuan menghidupkan kembali industri perak tersebut. Visitor center ini juga dilengkapi dengan fasilitas pendukung lainnya untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai. Dimana visitor center ini tidak hanya sebagai tempat untuk berkunjung saja, tetapi juga belajar, berbelanja, serta bersosialisasi antar masyarakat.

Dengan fasilitas dan infrastruktur yang memadai, wisatawan akan terus berdatangan dan merasa nyaman untuk dapat menikmati segala hiburan dan kearifan lokal yang dimiliki di Kotagede khususnya mengenai kerajinan perak. Hal ini dapat berimbas pada peningkatan produksi dan penjualan kerajinan perak karena meningkatnya minat wisatawan terhadap kerajinan perak sehingga para perajin akan semakin mudah dalam mengembangkan usaha industri kerajinan perak yang dimilikinya.

Dasar perancangan Visitor Center ini adalah arsitektur Rumah Kalang. Rumah kalang merupakan salah satu peninggalan Kerajaan Mataram Islam dan memiliki nilai arsitektur yang tinggi serta menjadi salah satu ikon dan identitas Kotagede. Rumah Kalang memiliki gaya arsitektur gabungan dari arsitektur rumah tradisional jawa dan arsitektur indisch, Hal inilah yang membedakan arsitektur rumah kalang dengan arsitektur tradisional jawa yang banyak ditemukan di Kotagede. Dengan begitu Visitor Center ini dapat menjadi salah satu identitas Kotagede sebagai bekas Kerajaan Mataram Islam melalui penerapan arsitektur Rumah Kalang pada interior dan eksterior bangunannya.

1.4.2.2 Silver Craft Visitor Center dengan Pendekatan Infill Design

Lokasi perancangan berada di kawasan cagar budaya yaitu di Purbayan, Kotagede dimana kawasan ini harus dijaga kelestariannya. Seperti dalam pasal 1 angka 6 Undang-Undang RI No. 11 Tahun 2010 Tentang Cagar Budaya, “Kawasan cagar budaya adalah satuan ruang geografis yang memiliki dua situs cagar budaya atau lebih yang letaknya berdekatan dan/atau memperlihatkan ciri tata ruang yang khas”. Berdasarkan Surat Keputusan Gubernur No. 186/2011 ada 6 (enam) Kawasan Cagar Budaya yang telah ditetapkan, Kotagede menjadi salah satu Kawasan Cagar Budaya. Penetapan kawasan Cagar Budaya ini diperlukan kebijakan dan strategi pelestarian kawasan tersebut sehingga budaya didalam kawasan tersebut tidak hilang. Dalam perancangan bangunan baru di dalam Kawasan Cagar Budaya harus menguatkan suasana dan nuansa kawasan bersejarah tersebut (Eka Arifa Rusqiyati, 2018). Infill design yang diterapkan pada perancangan bangunan ini adalah dengan menambahkan bangunan baru atau fungsi baru pada kawasan Purbayan berupa Visitor Center agar kawasan tersebut menjadi lebih edukatif dan interaktif terutama mengenai kerajinan perak. Bangunan ini harus menyesuaikan atau mengikuti bentuk tatanan massa bangunan yang telah ada atau bangunan yang dipertahankan. Oleh karena itu untuk menjaga suasana dan nuansa Kotagede maka diterapkan pendekatan infill design pada bangunan.

1.5 PERMASALAHAN

Merancang perancangan *Silver Craft Visitor Center* dengan pendekatan *social sustainability* di kawasan purbayan, kotagede, berdasarkan pada permasalahan-permasalahan sebagai berikut :

1.5.1 Permasalahn Umum

Bagaimana merancang bangunan Silver Craft Visitor Center dengan pendekatan Infill Design di Purbayan, Kotagede?

1.5.2 Permasalahan Khusus

- a) Bagaimana merancang tata ruang yang fungsinya saling terintegrasi dan dapat mewadahi seluruh aktivitas di Visitor Center?

- b) Bagaimana merancang Visitor Center dengan elemen morfologi bangunan Rumah Kalang sebagai identitas bangunan?
- c) Bagaimana merencanakan bangunan Visitor Center sebagai tempat pengenalan budaya Kotagede khususnya kerajinan perak?

1.6 TUJUAN DAN SASARAN

1.6.1 Tujuan

Perancangan Visitor Center dengan pendekatan social sustainability di kawasan purbayan ini memiliki tujuan sebagai berikut

- a. Mewadahi kegiatan perajin perak mulai dari produksi hingga kegiatan jual beli
- b. Merancang bangunan yang dapat menguatkan identitas Kotagede sebagai bekas kawasan Kerajaan Mataram Islam melalui penerapan arsitektur Rumah Kalang
- c. Menyediakan ruang sebagai tempat pengenalan lebih dalam mengenai perkembangan kerajinan perak di Kotagede.

1.6.2 Sasaran

Perancangan pusat cindramata dengan pendekatan social sustainability di kawasan purbayan ini memiliki sasaran sebagai berikut :

- a. Menghasilkan rancangan yang dapat mewadahi kegiatan perajin perak mulai dari produksi hingga jual beli
- b. Menghasilkan rancangan bangunan yang dapat menguatkan identitas Kotagede sebagai kawasan bekas Kerajaan Mataram Islam melalui penerapan arsitektur Rumah Kalang
- c. Menghasilkan rancangan yang menyediakan ruang sebagai tempat pengenalan lebih dalam mengenai perkembangan kerajinan perak di Kotagede.

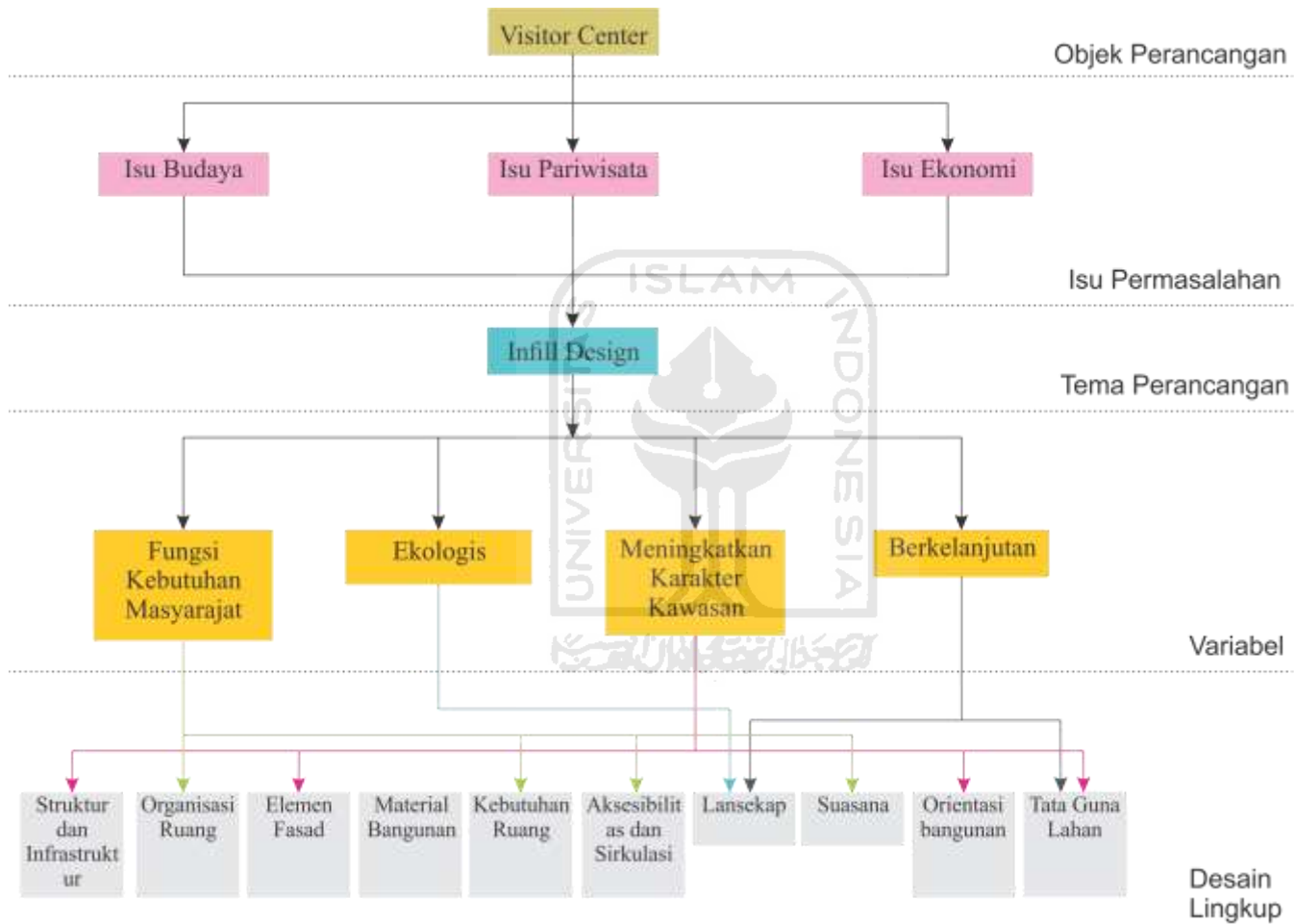
1.7 LINGKUP PERMASALAHAN

Batasan permasalahan pada perancangan Silver Craft Visitor Center dengan Pendekatan Infill Design di Purbayan, Kotagede, yaitu :

1. Perancangan Visitor Center ini mewadahi kegiatan masyarakat perajin perak mulai dari produksi hingga Penjualannya
2. Perancangan Visitor center tidak hanya menjadi pusat layanan informasi bagi wisatawan tetapi juga sebagai media edukatif dan rekreatif mengenai kerajinan perak Kotagede
3. Perancangan Visitor center hanya menggunakan pendekatan Infill Design untuk mengharga kawasan cagar budaya serta memiliki fungsi kebutuhan masyarakat
4. Fasad Visitor center menerapkan arsitektur rumah kalang sebagai upaya pelestarian warisan Kerajaan Mataram Islam



1.8 PETA PERSOALAN



Gambar 1.8 Peta Persoalan

Sumber : (Penulis,2020)

1.9 METODE PENELITIAN

1.9.1 Metode Pengumpulan Data

A. Observasi

Melakukan observasi ke Kotagede khususnya perajin perak yang ada di Kotagede maupun fasilitas-fasilitas yang digunakan untuk jual beli kerajinan perak seperti pasar. Observasi ini dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan data-data lapangan seperti :

- a) Kegiatan produksi kerajinan dan fasilitas yang dibutuhkan
- b) Sejarah kerajinan perak di Kotagede
- c) Pemetaan perajin perak di Kotagede
- d) Observasi mengenai Rumah Kalang

B. Studi Literature

Melakukan observasi dan studi literatur mengenai budaya Kotagede mulai dari sejarah hingga arsitektur Rumah kalang Kotagede dan bagaimana penerapannya kedalam bangunan tanpa menghilangkan lokalitas dan tetap mengikuti perda yang ada

1.9.2 Metode Perancangan

1. Latar Belakang

Pada tahapan ini membahas latar belakang perancangan yang meliputi alasan dalam pemilihan objek yaitu visitor center, lokasi berada di Purbayan, dan pendekatan perancangan yaitu infill design

2. Permasalahan Desain

Mengidentifikasi isu permasalahan yang ada di kawasan yang menjadi dasar latar belakang dilakukannya perancangan. Isu Permasalahan dibagi menjadi dua yaitu isu non-arsitekturan dan isu arsitektural. Dari kedua isu dapat ditentukan rumusan masalah umum dan khususnya

3. Variable Desain

Variabel desain didapat dari tema perancangan yaitu pendekatan yang digunakan. Pendekatan tersebut adalah infill design dimana pendekatan ini

akan menjadi pedoman dalam perancangan dan solusi atas permasalahan yang ada

4. Analisis Desain

Analisis kawasan dibagi menjadi 2 yaitu Analisis makro dan Analisis mikro. Analisis Makro meliputi sejarah kerajinan perak di Kotagede. Analisis kawasan mengenai sejarah, kondisi dan permasalahan yang ada pada kawasan saat ini. Sedangkan untuk analisis kerajinan perak meliputi sejarah, pemetaan, kebutuhan produksi hingga jual beli. Sedangkan untuk analisis mikro meliputi tipologi visitor center dari kebutuhan ruang, fasad, tata guna lahan, dll.

5. Konsep Desain

Melakukan sintesa untuk menemukan konsep dasar perancangan. Konsep dasar perancangan didapat melalui analisis yang sudah dilakukan sebelumnya. Konsep ini akan berupa gagasan atau ide dalam perancangan, dimana konsep ini akan menjadi solusi dalam menyelesaikan permasalahan yang ada

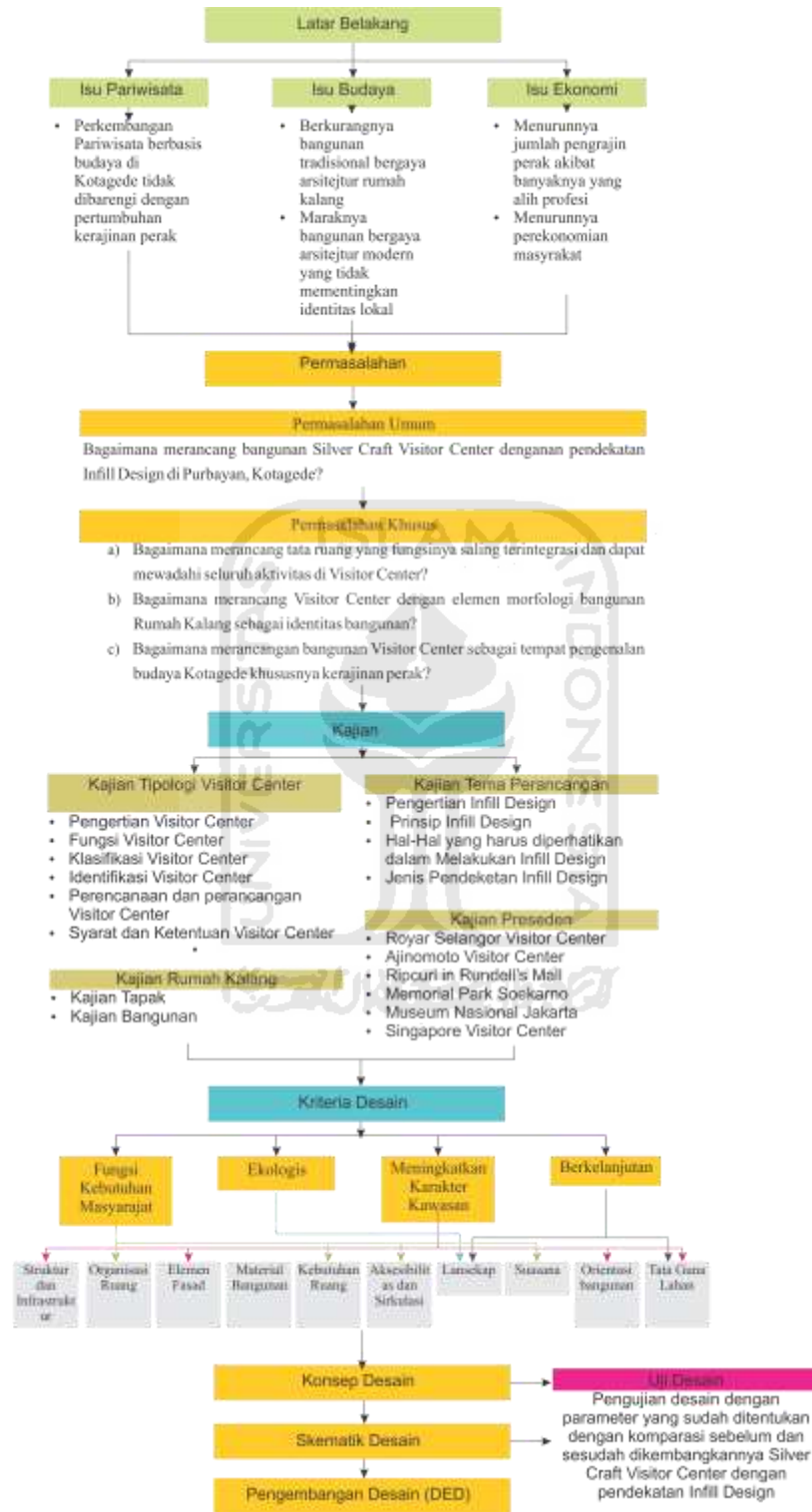
6. Skematik Desain

Pada tahap ini, Konsep akan dikembangkan menjadi gagasan atau ide yang berupa sketsa gambar maupun model 3d

1.9.3 Metode Uji Desain

Dalam perancangan Silver Craft Visitor Center dengan Pendekatan Infill Design, metode pengujian desain dilakukan dengan melakukan Mengacu pada prinsip infill design menurut Michael P. GrossBer (2000) yaitu berkelanjutan, fungsi kebutuhan masyarakat, meningkatkan karakter lingkungan, serta ekologis

1.10 KERANGKA BERPIKIR



Gambar 1.10 Kerangka Berpikir

Sumber : (Penulis, 2020)

1.11 PEMECAHAN PERMASALAHAN

Tabel parameter dalam perancangan Silver Craft Visitor Center dengan Pendekatan Infill Design dibawah ini mengacu pada prinsip infill design menurut Michael P. GrossBer (2000)yaitu berkelanjutan, fungsi kebutuhan masyarakat, meningkatkan karakter lingkungan, serta ekologis.

Tabel 1.11 Tabel pemecahan permasalahan

Variabel	Indikator	Tolak Ukur	Uji Desain
Fungsi Kebutuhan Masyarakat	Organisasi Ruang	Antar ruang harus saling terintergrasi dengan baik	Checklist
	Kebutuhan Ruang	Kebutuhan ruang harus memenuhi semua aktivitas	Checklist
	Aksesibilitas dan Sirkulasi	Kemudahan akses bagi para pengunjun dan aksesibilitas tersebut harus ramah difabel, orang tua, dan ibu hami	Checklist
	Suasana	Penggunaan berbagai media seperti teks, grafis, audio visualatau meida berbasis computer yang mencakup informasi yang menarik dan komunikatif	Checklist
Ekologis	Lansekap	Menggabungkan bahan-bahan dan nilai-nilai lokal kedalam program desain dan memanfaatkan vegetasi alami sekitar tapak.	Checklist
		Selaras dengan lingkungan yang ada, baik nilai etnis, budaya dan alam.	Checklist
Meningkatkan Karakter Kawasan	Struktur dan infrastruktur	Struktur menggunakan baha-bahan lokal yang banyak ditemukan pada kawasan	Checklist

	Elemen Fasad	Proporsi bukaan, lokasi pintu masuk, ukuran pintu, jendela yang mengatur artikulasi rasio solid void pada dinding.	Checklist
		Bahan bangunan permukaan material dan tekstur untuk menghasilkan motif bayangan.	Checklist
		Warna.	Checklist
	Orientasi Bangunan	Orientasi bangunan harus mempermudah pengunjung untuk menemukan lokasi bangunan dan tidak menutupi bangunan disekitarnya	Checklist
Berkelanjutan	Tata Guna Lahan	Tinggi bangunan untuk menciptakan skala yang tepat dengan bangunan sekitar dan skala manusia.	Checklist
		Garis sempadan bangunan depan dan samping yang mengatur jarak kemunduran bangunan dari jalan dan bangunan eksisting.	Checklist
		Komposisi bentuk massa bangunan	Checklist
		KDB dan KLB yang sesuai dengan peraturan daerah sekitar	Checklist

Sumber : penulis,2020

1.12 ORIGINALITAS PENULISAN

Originalitas penelitian pada karya tulis ilmiah ini, yaitu :

Tabel 1.12 Originalitas Penelitian

No	Penulis dan Judul Karya Ilmiah	Persamaan	Perbedaan
1	Perancangan Islamic Center Sebagai Pusat Aktivitas Pembinaan Muallaf di Indonesia dengan pendekatan Infill Desain di Jogokariyan (Andriansyah,2018)	Penggunaan pendekatan Infill Design pada bangunan	Perancangan ini merupakan penerapan infill design pada bangunan Islamic Center, pada perancangan saya merupakan penerapan infill design pada bangunan visitor center
2	Perancangan Museum Batik Kauman Yogyakarta dengan Pendekatan Adaptive Reuse dan Infill Desain Rumah Batik Handel (Almahdar,2018)	Penggunaan pendekatan Infill Design pada bangunan	Perancangan ini merupakan penerapan infill design pada bangunan Museum Batik Kauman, pada perancangan saya merupakan penerapan infill design pada bangunan visitor center
3	perancangan visitor center prawirotaman dengan pendekatan adaptive reuse dan desain infill (Zulkarnaen,2018)	Penerapan Pendekatan Infill design pada bangunan Visitor Center	Lokasi pada perancangan tersebut adalah di Prawirotaman, sedangkan perancangan saya berada di Purbayan, Kotagede

Sumber : Penulis,2020

Dari berbagai judul perancangan diatas dapat diketahui bahwa perancangan sebelumnya sudah ada yang menggunakan pendekatan Infill Design sebagai pendekatan perancangan. Selain itu juga terdapat perancangan yang menggunakan Visitor Center sebagai objek Perancangann. Tetapi belum ada yang merancang Visitor Center dengan pendekatan Infill Design di Purbayan, Kotagede. Sehingga perancangan visitor center dengan pendekatan Infill Design di Purbayan, Kotagede perlu untuk dilakukan untuk mewadahi aktivitas perajin perak dan memberikan edukasi kepada masyarakat mengenai budaya kerajinan perak di Purbayan, Kotagede

BAB II

PENELUSURAN PERSOALAN PERANCANGAN DAN PEMECAHAN

4.1 LOKASI PERANCANGAN

Dalam perancangan ini, lokasi yang dipilih adalah di kawasan Purbayan, Kotagede. Perancangan ini diusulkan untuk meningkatkan sector pariwisata. Dengan penggunaan pendekatan Infill Design pada perancangan dapat mengurangi tingkat kesenjangan social di Kotagede dan menjadi salah satu sarana pengenalan budaya Kotagede kepada para Wisatawan. Secara geografis, Purbayan terletak pada koordinat $7^{\circ}49'37.44''$ LU dan $110^{\circ}24'05.87''$ BT. Lokasi perancangan ini tepatnya berada di Jalan Karanglo, Purbayan, Kotagede. Lokasi ini berada 200 m dari pasar Kotagede.



Gambar 4.1 a Lokasi Perancangan

Sumber : (Google Earth, 2019 dimodifikasi)

4.1.1 Kawasan Kotagede

Kecamatan Kotagede memiliki jarak yang cukup dekat dengan Kota Yogyakarta. Kotagede ini hanya berjarak sekitar 6 km dari daerah pinggir sebelah tenggara Kota Yogyakarta. Kawasan Kotagede ini mempunyai luasan wilayah sekitar 307 ha (Litolily, 2019). Kotagede memiliki batas-batas

1. Utara : Banguntapan Kabupaten Bantul,
2. Timur adalah Banguntapan Kabupaten Bantul,
3. Selatan adalah Banguntapan Kabupaten Bantul, dan
4. Barat adalah Umbulharjo (Sakarov & Fathurrohmah, 2018)

Kecamatan ini terdiri dari 3 kelurahan, yaitu Kelurahan Prenggan (0.99 ha), Kelurahan Purbayan (0.83 ha), dan Kelurahan Rejowinangun (1.25 ha). Kecamatan kotagede merupakan salah satu pusat kebudayaan di Yogyakarta dan ditetapkan menjadi Kawasan Cagar Budaya untuk menjaga kelestarian budaya yang ada di Kotagede (Sakarov & Fathurrohmah, 2018). Kawasan ini banyak memiliki peninggalan bangunan khas seperti joglo, Limasan, puing-puing istana kerajaan. Di kawasan Kotagede juga banyak ditemukan rumah tradisional, salah satunya adalah rumah Kalang yang merupakan gabungan atau perpaduan antara arsitektur jawa dan eropa, dan tak lupa adalah peninggalan keahlian kerajinan tangan perak sehingga di kawasan ini banyak ditemukan perajin perak (Hpijogja, 2011).

Berdasarkan Data Kependuduka tahun 2017 Kotagede memiliki jumlah penduduk sebesar 33.353, yang terdiri dari wanita berjumlah 17.039 jiwa serta laki-laki berjumlah 16.496 jiwa (BPS Kota Yogyakarta, 2018).

4.1.2 Kawasan Purbayan

Kelurahan Purbayan terbagi menjadi 4 Rukun Kampung, yaitu RK Gedongan, RK Basen, RK Purbayan, dan RK Alun – Alun. Terdiri dari 14 Rukun Warga (RW) dan 58 Rukun Tetangga (RT). Jumlah Kepala Keluarga 3302 KK dengan jumlah penduduk 10.176 jiwa. Luas wilayah Kelurahan Purbayan sebesar 83 Ha. Luas lahan yang ada terbagi dalam beberapa peruntukan, dapat dikelompokkan seperti untuk fasilitas umum, pemukiman, kegiatan ekonomi dan lain-lain (BPS Kota Yogyakarta, 2018) .

Kelurahan Purbayan memiliki beberapa jalan utama yaitu Jalan Karanglo, Jalan Purbayan, Jalan Mentoak Raya, Serta Jalan Masjid Besar . Jalan-jalan yang berada di Kawasan Purbayan didominasi oleh para pedagang sehingga kawasan ini menjadi area perdagangan.

Kelurahan Purbayan Kecamatan Kotagede Kota Yogyakarta berbatasan langsung dengan

1. Sebelah Utara: Desa Banguntapan Kecamatan Banguntapan Kabupaten Bantul
2. Sebelah Selatan : Desa Singosaren Kecamatan Banguntapan Kabupaten Bantul
3. Sebelah Barat : Desa Jagalan Kecamatan Banguntapan Kabupaten Bantul dan Kelurahan Prenggan, Kelurahan Rejowinangun Kota Yogyakarta
4. Sebelah Timur : Desa Banguntapan Kecamatan Banguntapan Kabupaten Bantul

4.1.3 Kondisi Geografis

Kelurahan Purbayan memiliki luas lahan 83 ha dengan kepadatan penduduk mencapai 12.260 Jiwa/km². Kelurahan purbayan berada di ketinggian 113 MDPL. Kawasan ini termasuk kedalam hunian padat dan tidak memiliki sector industry besar. Kegiatan perekonomian paling besar digerakan oleh kerajinan industry perak yang berada di sekitar kawasan purbayan (Kelurahan Purbayan, 2018).

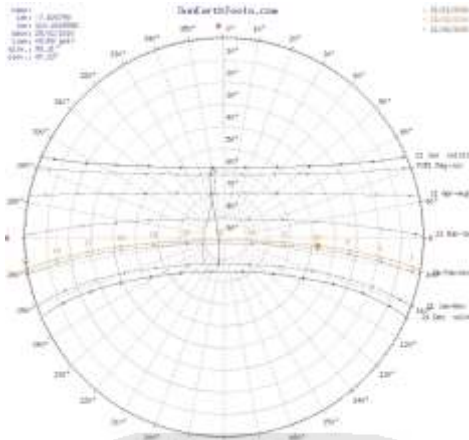
4.1.4 Tata Guna Lahan

Tata guna lahan pada kawasan purbayan di dominasi oleh permukiman dan lahan pertanian. Namun dengan sering berjalannya waktu lahan permukiman semakin berkurang karena kebutuhan lahan permukiman yang semakin banyak. Dan kebutuhan lainnya yang telah ditentukan oleh kebijakan pemerintah setempat. Kelurahan Kotagede wajib memenuhi persyaratan sebagai berikut (Anggraeni, 2016)

- a. KDB : 60 %
- b. KLB : 1,6
- c. Tinggi Bangunan maksimum antara 24-36 m
- d. Garis Sepadan Bangunan 0 m (nol meter) dengan selasar tertutup atap 2 m (dua meter)
- e. bentuk bangunan atap kampung/limasan
- f. Fasade (wajah) bangunan harus dipertahankan (tidak boleh dibongkar)

4.1.5 Kondisi Klimatologi Tapak

a. Matahari



Gambar 4.1.5 a Sun Path Purbayan

Sumber : (Sun Earth Tool, 2020)

Berdasarkan sun Path diatas dapat diketahui bahwa matahari hamper setiap hari berada tepat diatas kelurahan purbayan.

b. Suhu

Kecamatan Kotagede memiliki suhu tertinggi sebesar 31.4o dan suhu terendah sebesar 20.6o. Berikut merupakan data suhu tahunan yang ada di kecamatan Kotagede.

	JAN	FEB	MAR	APR	MEI	JUN	JUL	AUG	SEP	OKT	NOV	DES
Suhu Terendah	22.9	22.8	22.9	23	22.7	21.5	20.6	20.6	21.7	22.7	23	22.8
Suhu Tertinggi	29.8	30.2	30.4	31.1	31.1	31	30.3	30.7	31.1	31.4	30.7	30.1
Suhu rata-rata	26.3	26.5	26.6	27.1	26.9	26.2	25.4	25.6	26.4	27	26.8	26.4

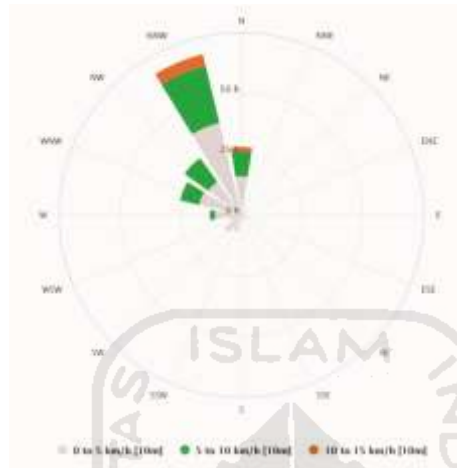
Gambar 4.1.5 b Data Suhu Kotagede

Sumber : (Climate-data.org, 2020 dimodifikasi)

Dari data diatas maka dalam merancang bangunan maka harus memperhatikan suhu didalam ruangan karena kecamatan kotagede memiliki suhu yang relative tinggi. Maka suhu di dalam ruangan harus mencapai standar kenyamanan thermal

c. Angin

Arah angina di Kotagede di dominasi dari arah barat laut dan utara dengan kecepatan angina rata-rata adalah 5-10 km/jam. Menurut Lippsmuir standar kecepatan angin yang nyaman adalah antara 0.25-0.5 m/s



Gambar 4.1.5 c Data Angin Kotagede

Sumber : (Metoblue, 2020)

Dari data diatas dapat dilihat bahwa dalam perancangan harus memperhatikan bukaan agar sirkulasi udara didalam ruangan dapat mencapai standar kenyamanan kecepatan angin

d. Curah Hujan

Curah hujan di Kotagede cukup tinggi karena diindonesia memiliki iklim tropis lembab. Data Curah hujan di Kotagede dapat dilihat dibawah ini.

	JAN	FEB	MAR	APR	MEI	JUN	JUL	AUG	SEP	OKT	NOV	DES
Curah Hujan (mm)	392	299	363	149	141	68	29	16	49	136	237	278

Gambar 4.1.5 d Curah Hujan Kotagede

Sumber : (climate-data.org, 2020 dimodifikasi)

4.2 KAJIAN PERANCANGAN

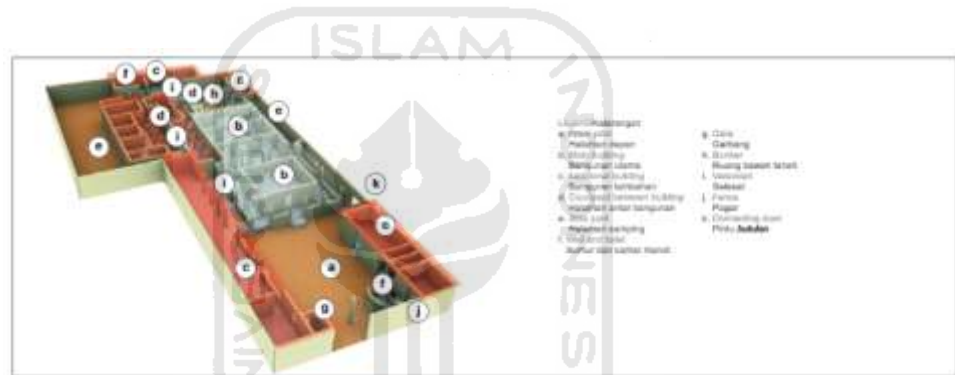
4.2.1 Arahan Rancangan Umum Rumah Kalang (UNESCO, 2007)

4.2.1.1 Tapak

Tata Tapak

Tata tapak di rumah kalang terbagi menjadi dua yaitu penataan halaman dan bangunan. Bangunan utama diletakkan pada tengah tapak. Untuk fungsi tambahan diletakkan di sekitar bangunan sesuai dengan kebutuhan.

Ciri khas pada tapak rumah Kalang adalah adanya halaman dan selasar antar bangunan sebagai penghawaan dan penerangan alami



Gambar 4.2.1.1 a Contoh tata ruang pada rumah kalang

Sumber : (UNESCO, 2007)

a. Koefisien Dasar Bangunan

Koefisien dasar bangunan yang ada di Kotagede adalah sebesar 70 % karena jumlah ruang yang harus dibangun cukup banyak. Untuk lahan kosong selain bangunan yang berada di site dapat dimanfaatkan sebagai area hijau, selain sebagai penambah keindahan tetapi juga sebagai area serapan

b. Jarak Sempadan

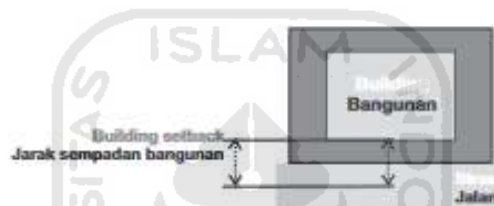
- Jarak Sempadan bangunan adalah jarak antara dinding terluar bangunan dengan as jalan (UNESCO, 2007)
-



Gambar 4.2.1.1 b Jarak Sempadan Bangunan

Sumber : (UNESCO, 2007)

- Jarak Sempadan Pagar adalah jarak antara dinding pagar terluar dengan as jalan



Gambar 4.2.1.1 c Jarak Sempadan Pagar

Sumber : (UNESCO, 2007)

c. Tanaman

Pemilihan tanaman di banyak bangunan di Kotagede dipilih berdasarkan manfaat yang dimilikinya. Berikut adalah beberapa tanaman yang banyak digunakan di bangunan Kotagede

- Tanaman buah-buahan :
Sawo manila, jambu kluthuk, jambu dersono, manga, nangka, kepel, dan jeruk nipis
- Tanaman Hias:
Pacar cina, melati, soka merah, soka putih, cempaka, ceplok piring, sri rejeki, dan jeruk kingkit
- Tanaman Pagar

The-tehan, wora-wiri, kembang sepatu, beluntas, puring, mangkokan, dan sebagainya.

d. Sanitasi dan Drainase

- Air Bersih

Air bersih terutama berasal dari air sumur yang terletak di belakang rumah atau halaman. Selain dari sumur, air bersih juga berasal dari PDAM. PDAM banyak digunakan oleh bangunan yang letaknya berada dipinggir jalan

- Air Kotor

Air kotor dapat berupa air limbah yang berasal dari WC, Kamar mandi, dan dapur. Air kotor yang berasal dari wc ini kemudian disalurkan ke septic tank yang selanjutnya disalurkan ke sumur resapan. Sedangkan air kotor yang berasal dari kamar mandi, dapur, dan air cucian di salurkan terlebih dahulu ke bak kontrol baru kemudian disalurkan ke sumur resapan.

- Air Hujan

Air Hujan langsung disalurkan ke bak penampungan atau bias juga langsung disalurkan kedalam selokan di halaman kemudian disalurkan ke saluran air hujan secara komunal di jalan (got)

4.2.1.2 Bangunan

a. Gaya Arsitektur

Arsitektur rumah kalang merupakan gabungan dari arsitektur jawa dan arsitektur indisch. Terdapat mitos bahwa orang Kalang dilarang membuat rumah yang memiliki gaya yang sama dengan rumah jawa. Namun, orang kalang memiliki kondisi ekonomi yang baik, sehingga mereka mampu membangun rumah dengan gaya arsitektur indish yang dikombinasikan dengan rumah yang memiliki gaya arsitektur jawa. Perlu diketahui bahwa pada saat itu tidak banyak orang Jawa yang

memiliki kekayaan untuk membangun rumah seperti itu, sehingga rumah Kalang mampu menjadi symbol kebanggaan bagi pemiliknya

Terdapat beberapa perbedaan rumah kalang dengan rumah tradisional jawa, yaitu :

- a) Dalem pada rumah Kalang tidak memiliki emperkiwa (teras kiri) dan emper tengen (teras kanan) seperti rumah Jawa. Emper rumah Kalang diperluas dan ditutup bagian atasnya dan difungsikan sebagai gandhok.
- b) Gadri pada rumah Kalang umumnya di belakang dan menyatu dengan pawon (dapur) dan kulah (kamar mandi).
- c) Pada rumah Kalang tidak terdapat seketheng (pintu depan di kiri atau kanan) yang memisahkan halaman bagian depan dan belakang.
- d) Rumah Kalang memiliki ruang-ruang yang berkaitan dengan kegiatan ekonomi keluarga atau sebagai ruang usaha dan pendukungnya

Terdapat beberapa arsitektur dari rumah kalang yang dipengaruhi oleh gaya arsitektur cina (patung, ornament flora) dan Arab (kubah). Gaya arsitektur tradisional jawa pada rumah Kalang dapat dilihat pada:

- a) Tata ruang
- b) Bentuk atap
- c) Bentuk pintu, jendela, dan Ventilasi
- d) Ornamen

Gaya arsitektur rumah kalang yang dipengaruhi oleh gaya arsitektur Indish dapat dilihat pada

- a) Dinding, pintu, jendela, ventilasi
- b) Ornamen interior dan eksterior
- c) Bahan atap transparan
- d) Kaca patri

- e) Tegel keramik lantai dan dinding
- f) Ornament khas tentang pendirian bangunan



Gambar 4.2.1.2 a Perpaduan gaya arsitektur salah satu rumah Kalang

Sumber : (UNESCO, 2007)

b. Tata Ruang

Tata ruang rumah Kalang dibagi menjadi beberapa bagian yaitu :

a) Pendapa

Sama seperti rumah tradisional Jawa, pendapa pada rumah Kalang berfungsi sebagai ruang penerima tamu. Pendapa pada rumah Kalang memiliki beberapa bentuk, yaitu ada rumah Kalang yang memiliki dinding (termasuk pintu dan jendela) dan ada yang memiliki kuncung (di bagian depan) yang berfungsi sebagai tempat pemberhentian penumpang kereta/andhong. Kuncung juga berfungsi sebagai ruang peralihan antara ruang luar dan pendapa serta sebagai penanda pintu utama

b) Dalem

Rumah Kalang memiliki dalem yang fungsi, letak, dan dindingnya mirip dengan dalem yang dimiliki oleh rumah tradisional Jawa. Perbedaannya adalah dalem pada rumah Kalang menyatu dengan pendapa

Pada beberapa rumah Kalang terdapat pringgitan yang berfungsi sebagai tempat pertunjukan wayang dan menerima tamu. Letak dari Pringgitan ini adalah diantara pendapa dan dalem. Terdapat rumah tambahan yang terdiri dari:

a) Gandhok

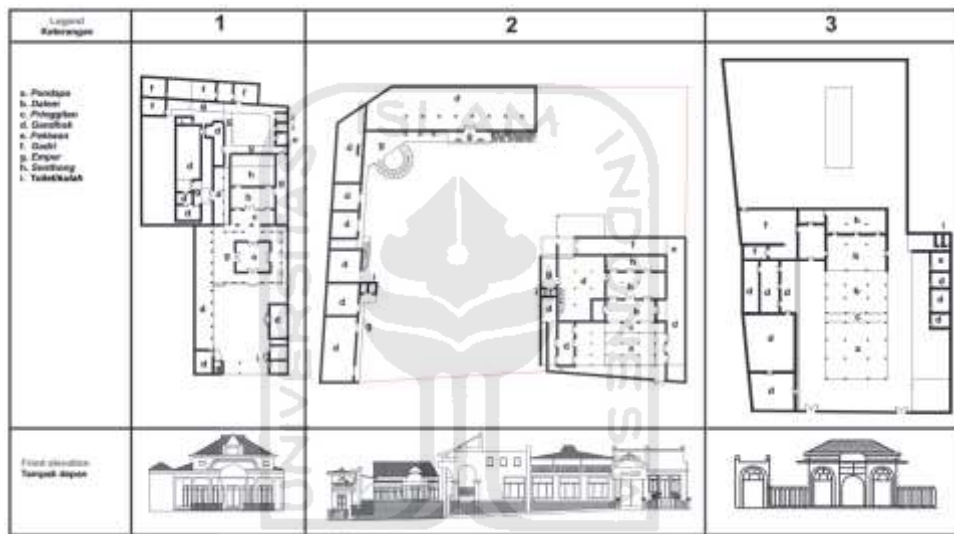
Gandhok berfungsi sebagai tempat usaha, garasi, gudang, dan tempat ibadah umum

b) Gadri dan pekiwan

Gadri dan pekiwan adalah kamar mandi pada rumah Kalang.

c) Ruang bawah tanah (bunker)

Ruang ini berfungsi sebagai tempat penyimpanan barang-barang berharga dan sebagai tempat persembunyian dari bahaya.



Gambar 4.2.1.2 b Contoh Denah Rumah Kalang

Sumber : (UNESCO, 2007)

c. Elemen Bangunan

a) Kaki

- Pondasi

Pondasi pada rumah Kalang menggunakan pondasi batu kali atau batu bata. Terdapat umpak yang berornamen maupun tidak yang digunakan pada pendapa atau dalem yang memiliki rangka kayu. Pondasi yang terlihat dari permukaan tanah ada yang ditemplei batu alam atau keramik

- Lantai
Lantai pada rumah Kalang menggunakan berbagai tegel warna yang berornamen. Pola, motif, dan warna memiliki jenis yang berbeda setiap ruangan
- Tangga
Material tangga yang digunakan adalah susunan kayu, batu bata, beton bertulang, atau bahan lainnya. Tangga merupakan salah satu elemen dekoratif interior sehingga desainnya merupakan salah satu yang diutamakan. Pegangan tangga yang berornamen terbuat dari batu bata, kayu, maupun besi yang menjadi ciri khas rumah Kalang
- Bunker
Bunker memiliki desain yang tersamar, sebagai contoh diatas bunker dibangun kolam sehingga menarik dan tidak terlihat



Gambar 4.2.1.2 c Motif pada pondasi, motif lantai, tangga, dan bunker rumah Kalang

Sumber : (UNESCO, 2007)

d. Badan

a) Tiang

Terdapat beberapa jenis tiang yang biasa digunakan, yaitu :

- Tiang kayu sebagai saka guru untuk bangunan joglo atau tiang kayu yang biasa berpenampang segi empat atau lingkaran.
- Tiang besi digunakan pada emper, tidak pada struktur utama bangunan. Bentuk tiang berupa besi silinder berornamen/berukir.

- Tiang batu bata/pilaster digunakan karena pada tahun 1800-an belum ada teknologi beton bertulang. Umumnya ukuran penampang tiang batu bata adalah 30 cm.

Tiang pada rumah Kalang biasanya memiliki geganja (yang juga merupakan ornamen untuk keindahan) sebagai ekspresi bangunan bergaya arsitektur Jawa.

b) Dinding

Terdapat 2 dinding yang biasa digunakan yaitu dinding kayu dan dinding batu bata. Dinding kayu biasanya digunakan pada dalam sebagai pembatas antar ruang yang disebut gebyok. Dinding batu biasanya dihiasi oleh keramik dengan pola kotak dan lengkung.



Gambar 4.2.1.2 d Kolom kayu dan bata serta dinding lengkung rumah Kalang

Sumber : (UNESCO, 2007)

c) Pintu, Jendela, Ventilasi

Pintu, jendela, dan ventilasi rumah Kalang biasanya menggunakan bahan kaca patri berbingkai kayu atau besi dengan motif flora. Memiliki ukuran besar sehingga hamper memenuhi seluruh dinding. Pegulangan bentuk pintu, jendela, dan ventilasi rumah Kalang berupa bentuk lengkung dan geometris. Bentuk ini merupakan bagian dari arsitektur Indisch. Perletakannya biasanya simetris. Tipe pintu dan jendela kupu tarung banyak digunakan pada rumah Kalang. Kupu tarung merupakan salah satu tipe pintu/jendlea dengan dua daun yang membuka keluar atau ke dalam. Bahan

yang biasanya dipakai adalah panel kayu, krepyak kayu, atau kaca. Krepyak juga berfungsi sebagai sirkulasi udara



Gambar 4.2.1.2 e Bentuk Simetris rumah Kalang

Sumber : (UNESCO, 2007)



Gambar 4.2.1.2 f Jendela rumah Kalang

Sumber : (UNESCO, 2007)



Gambar 4.2.1.2 g Pintu rumah Kalang

Sumber : (UNESCO, 2007)

5. Kepala

a) Rangka Atap dan Penutup Atap

Atap rumah kalang biasanya disangga oleh kuda-kuda kayu dan gunung-gunung yang dibuat dari pasangan batu bata. Bahan penutup atap berupa genteng tanah liat. Ditemukan beberapa rumah yang memiliki kanopi yang menggunakan bahan transparan dan beberapa rumah lainnya menggunakan bahan terpal pada bagian tritis

Detil arsitektur pada atap rumah Kalang adalah listplank (rete-rete), baik polos maupun berornamen, makutha, dan tutup keyong



Gambar 4.2.1.2 h makutha dan krepyak

Sumber : (UNESCO, 2007)



Gambar 4.2.1.2 i Bentuk rete-rete pada rumah kalang

Sumber : (UNESCO, 2007)



Gambar 4.2.1.2 j Berbagai tipe penutup atap

Sumber : (UNESCO, 2007)

5.1.1 Kajian Tipologi Bangunan

5.1.1.1 Pengertian Visitor Center

Terdapat beberapa pengertian dari Visitor Center, yaitu

1. **Macmillan Dictionary : Definition of Visitor Center (2010)** Visitor Center adalah fasilitas yang diartikan sebagai titik poin yang menjadi tujuan yang menarik bagi banyak orang untuk menuju tempat tersebut.

“a physical location that provides tourist information to the visitors who tour the place or area locally”.

“a building that gives information and services to visitors to a place such as city, historical building, or nature reserve”

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa Visitor Center adalah tempat yang menyediakan informasi bagi para wisatawan yang datang ke tempat atau area kawasan dari suatu daerah.

Selain itu, Visitor center juga diartikan sebagai bangunan yang memberikan informasi dan layanan kepada pengunjung mengenai tempat seperti kota, bangunan cagar budaya atau cagar alam yang menjadi tujuan wisata di suatu daerah.

2. **Sustainable Tourism as a Development Option, Practical Guide for Local Planner, Developer and Decision Makers (1999)**, Visitor Center adalah fasilitas wisata yang dapat menarik pengunjung untuk datang ke lokasi atau kawasan, berupa fasilitas pelayanan yang menyediakan informasi dan jasa yang dilengkapi dengan tujuan rekreasi dengan harapan pengunjung dapat tinggal lebih lama
3. **Philip L. Pearce (2004)**, Visitor Center adalah fasilitas wisata yang dibangun dengan fungsi untuk menunjang pariwisata yang ada pada suatu daerah yang berkelanjutan

4. **Buku Pedoman Umum Desa Wisata (2012)**, Visitor Center adalah tempat dimana pengunjung dapat mendapatkan informasi-informasi umum hingga khusus mengenai lokasi atas tempat yang dikunjunginya, baik dalam bentuk peta, buku, atau media informasi lainnya.

Dari penjelasan-penjelasan mengenai pengertian Visitor Center adalah fasilitas pelayan yang menyediakan informasi kepada wisatawan atau pengunjung mengenai suatu tempat atau daerah untuk membina pariwisata suatu tempat atau daerah yang dikunjunginya.

5.1.1.2 Fungsi Visitor Center

Terdapat beberapa fungsi umum dari Visitor Center (Tim KKN-PPM, 2012), yaitu :

1. Sebagai titik pertemuan
2. Mempermudah pengunjung dalam mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan
3. Memberikan gambaran secara umum kepada wisatawan/pengunjung tentang daerah yang dikunjunginya.

Menurut Philip L. Pearce (2004) dalam bukunya yang berjudul *The Function and Planning of Visitor Centers in Regional Tourism*, terdapat “Four Plus” atau empat fitur tambahan fungsi Visitor Center, yaitu :

1. Fungsi Promosi
Fungsi ini berperan aktif dalam memajukan daerah, kota, atau wilayah karena berfungsi dalam mempromosikan pariwisatanya. Pada dasarnya fungsi ini berperan untuk merangsang wisatawan untuk datang guna meningkatkan pendapatan suatu daerah. Melalui fungsi ini, wisatawan dapat mendapatkan informasi yang nyata dan dapat dipercaya serta menjamin kualitas layanan informasi yang diberikan
2. Fungsi Orientasi dan Peningkatan Kunjungan

Fungsi ini memberikan kesan/pengalaman yang diberikan kepada pengunjung. Kesan/pengalaman tersebut dapat diberikan dengan memberikan bentuk tampilan, saran lokasi, atau tempat wisata baru, dan secara umum memberikan informasi tentang apa saja yang ditawarkan oleh suatu daerah.

3. Fungsi Kontrol dan Penyaringan

Fungsi ini berfungsi untuk mengontrol aliran pengunjung dan wisatawan yang datang dengan tujuan agar sumber daya dan pengaturannya tetap berada dibawah kendali suatu daerah. Visitor Center berfungsi sebagai pintu masuk dan menjadi titik (pusat) untuk melakukan kendali terhadap aliran pengunjung dan wisatawan yang datang ke suatu daerah,

4. Fungsi Substitusi

Fungsi ini dapat dikatakan sebagai fungsi pengganti dimana visitor center bukan hanya sebagai layanan informasi tetapi juga sebagai tempat wisata atau setidaknya menjadi salah satu daya tarik wisata suatu daerah.

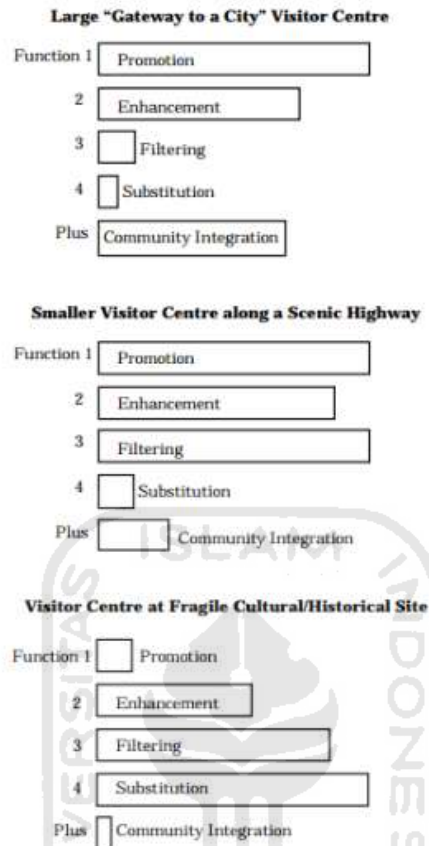
5. Fungsi Plus (Tambahan)

Fungsi ini merupakan fungsi tambahan dari “Four Plus” dalam fungsi visitor center

Dalam fungsi ini visitor center dapat berfungsi bagi masyarakat dalam berbagai kegiatan seni, budaya, dan social lokal. Dapat dikatakan bahwa visitor center merupakan salah satu symbol atau ikon dari suatu daerah tertentu dan potensi pariwisata menjadi alasan untuk keberadaan visitor center

5.1.1.3 Klasifikasi Visitor Center

Berdasarkan kajian fungsi “Four Plus” yang telah dijelaskan diatas, Philip L. Pearce (2004) membuat diagram mengenai perbandingan dari keempat fungsi tersebut untuk mengetahui identifikasi lokasi sebuah visitor center. Pada diagram ini dapat diketahui bahwa setiap identifikasi lokasi setiap visitor center memiliki fungsi “Four Plus” yang berbeda.



Gambar 5.1.1.3 Perbandingan Fungsi Visitor Center menurut Lokasi

Sumber : Philip L. Pearce (2004)

Menurut diagram diatas, klasifikasi visitor center terbagi kedalam tiga kategori. Ketiga kategori tersebut saling berkaitan terhadap keberadaan visitor center disuatu tempat/kota. Klasifikasi visitor center tersebut adalah :

1. Large Visitor Center

Yang pertama klasifikasi ini adalah Large Visitor Center. Pada klasifikasi ini visitor center berperan sebagai gerbang utama untuk mendapatkan pusat informasi yang ada pada suatu kota. Visitor center biasanya terletak di pusat suatu kota yang menjadi pusat layanan informasi daerah tersebut. Pada klasifikasi ini fungsi promosi, fungsi peningkatan kunjungan, dan fungsi plus menjadi fungsi-fungsi yang harus diutamakan dalam merencanakan sebuah visitor center

2. Small Visitor Center

Klasifikasi yang kedua adalah Small Visitor Center. Klasifikasi ini berada satu tingkat dibawah Large Visitor Center. Biasanya visitor center ini berada di suatu daerah setelah tingkat kota/wilayah tersebut, misalnya : sub-wilayah atau kabupaten. Visitor center ini berfungsi sebagai pusat layanan informasi untuk mempromosikan pariwisata di daerah tersebut. Pada visitor center ini, fungsi promosi, fungsi peningkatan pengunjung, dan fungsi penyaring menjadi fungsi yang diutamakan.

3. Visitor Center at Fragile/Historical Site

Klasifikasi yang ketiga adalah Visitor Center at Fragile/Historical Site. Klasifikasi ini menjadi kategori khusus pada suatu objek wisata tertentu, misalnya : Visitor Center di objek wisata Tangkuban Perahu. Visitor Center ini berfungsi sebagai pusat layanan informasi mengenai objek wisata tersebut. Pada visitor center ini, fungsi peningkatan kunjungan, fungsi penyaringan, dan fungsi substitusi menjadi fungsi harus diutamakan.

5.1.1.4 Identifikasi Pengunjung Visitor Center

Identifikasi terhadap kebutuhan pengguna merupakan sesuatu yang hal yang penting untuk menentukan apa saja yang dibutuhkan oleh pengguna tersebut didalam visitor center guna mewujudkan bangunan visitor center yang baik dan bekerja secara efektif dan maksimal. Identifikasi terhadap pengguna visitor center di kelompokkan menjadi tiga, yaitu

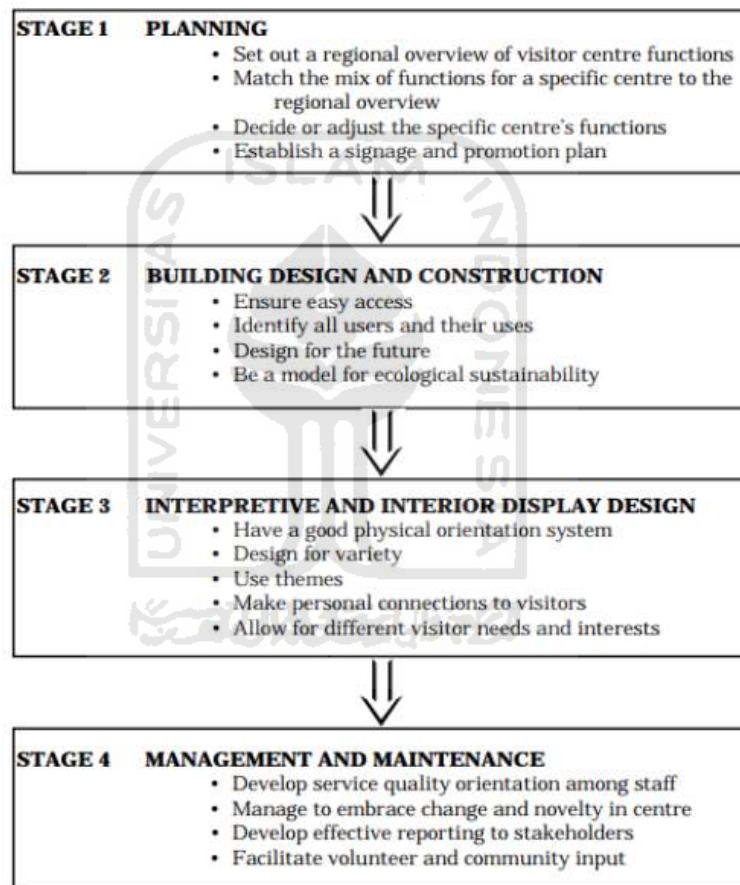
1. Pengunjung : Identifikasi mengenai siapa saja pengunjung yang cenderung datang ke visitor center, jenis fasilitas apa saja yang dibutuhkan dan dapat mendukung kegiatan tersebut
2. Pengelola/staf : Ruang-ruang yang dibutuhkan pengelola dan staf dalam bekerja non-publik seperti kebutuhan dalam persiapan dan penyimpanan
3. Masyarakat Lokal : Kebutuhan masyarakat ketika menggunakan visitor center juga perlu untuk dipertimbangkan

Dalam visitor center pengunjung merupakan hal yang paling diutamakan dalam identifikasi kebutuhannya. Pengunjung pada perancangan visitor center merupakan elemen sasaran utama, dimana pengalaman keamanan, kenyamanan pengunjung berperan utama guna meningkatkan minat pengunjung yang datang. Terdapat beberapa instrument pengunjung yang harus diperhatikan, yaitu :

1. Demografi : Kelompok pengunjung berdasarkan usia, jenis kelamin, kebangsaan, kelompok, seberapa jauh mereka melakukan perjalanan, factor-faktor social, fisik, dan budaya
2. Psokografis : Digunakan untuk menentukan mengapa pengunjung datang ke daerah tersebut karena kepentingan dan harapan teretentu. Mereka datang karena suatu alasan/pengalaman yang mereka cari, misalnya : liburan Bersama teman, keluarga, melepas stress, dan jenuh dari rutinitas sehari-hari atau mencari suasana baru dengan berekreasi/berwisata ke luar daerah tempat tinggalnya
3. Orientasi : Visitor center berperan untuk membantu wisatawan yang baru pertama kali atau pengunjung yang belum terbiasa dengan daerah yang dikunjunginya, dan memiliki harapan untuk mendapatkan informasi tentang fasilitas, budaya, sejarah, dan potensi seputar daerah yang dikunjunginya.
4. Edukasi : Visitor Center juga berperan untuk membantu pengunjung yang memiliki keinginan yang spesifik, selain berharap untuk mendapatkan informasi mengenai daerah kunjungannya, tetapi para pengunjung tersebut juga berharap untuk mendapatkan edukasi mengenai daerah kunjungannya melalui visitor center. Visitor center berperan untuk memberikan informasi secara garis besar seputar sejarah dan budaya suatu daerah

5.1.1.5 Perencanaan dan Perancangan Visitor Center

Philip L. Pearce (2004) dalam bukunya *The Function and Planning of Visitor Centers in Regional Tourism* menjelaskan bahwa terdapat 4 tahap yang digunakan dalam proses perancangan dan perencanaan sebuah visitor center. Empat tahap tersebut merupakan prinsip-prinsip praktis yang diambil berdasarkan fungsi visitor center dengan tujuan guna mendukung pelaksanaan visitor center berjalan dengan baik.



Gambar 5.1.1.5 a Tahapan dalam Perencanaan Visitor Center

Sumber : Philip L. Pearce (2004)

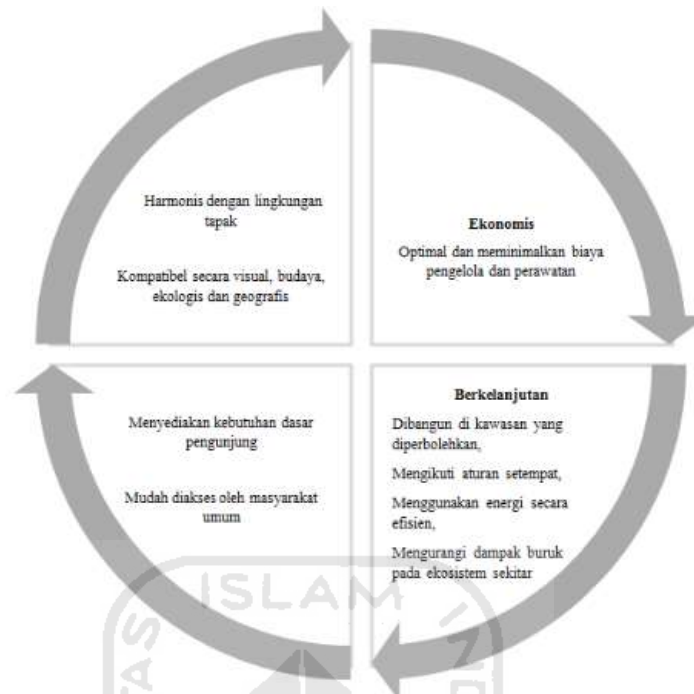
Dari tahapan diatas dapat diuraikan bagaimana perencanaan dan perancangan visitor center, yaitu :

1. Tahap 1 : Perencanaan
 - a) Menetapkan gambaran umum dari daerah dimana akan menempatkan sebuah visitor center menjadi hal pertama yang harus diperhatikan dalam tahap perencanaan. Gambaran umum ini harus didukung dengan apa saja fungsi dan bagaimana peran fungsi visitor center untuk daerah tersebut.
 - b) Selanjutnya, mencocokkan gabungan fungsi-fungsi tersebut menjadi fungsi yang lebih khusus tentang bagaimana peran visitor center untuk daerah tersebut.
 - c) Putuskan atau sesuaikan fungsi/peran utama dari visitor center, kemudian
 - d) Buat tanda (signage) dan rencana promosi
2. Tahap 2: Desain dan Konstruksi Bangunan
 - a) Pada tahap ini, memastikan kemudahan akses menjadi hal pertama yang harus diperhatikan. Hal ini berhubungan dengan bagaimana pengunjung/wisatawan yang datang ke daerah tersebut tidak merasa kesulitan dalam menemukan pusat informasi wisata daerah yang dikunjunginya.
 - b) Selanjutnya, mengidentifikasi siapa saja pengguna dan apa saja aktifitas yang akan dilakukan didalamnya.
 - c) Memperhatikan rencana jangka Panjang
 - d) Memungkinkan untuk menjadi model desain keberlanjutan ekologi.
3. Tahap 3: Desain Tampilan Media Interpretatif dan Interior Ruang
 - a) Sebuah visitor center mampu memberikan kesan/pengalaman kepada pengunjung/wisatawan yang datang, hal ini harus didukung dengan desain yang memiliki sistem orientasi yang baik dan bervariasi.
 - b) Menggunakan tema tertentu yang dapat memberi kesan yang khas mengenai daerah yang dikunjunginya.
 - c) Membuat hubungan atau koneksi secara personal kepada pengunjung, khususnya wisatawan yang memiliki budaya dan bahasa yang berbeda. Hal

ini dapat membantu wisatawan dari daerah lain yang memiliki kesulitan dalam memahami daerah yang dikunjunginya.

- d) Terbuka untuk pengunjung dengan kebutuhan dan ketertarikan lain.
4. Tahap 4: Pengelolaan dan Pemeliharaan
- a) Mengembangkan kualitas pelayanan antar pengelola/staf visitor center, sehingga meminimalisir kurangnya kepuasan pengunjung terhadap sistem pelayanan yang monoton.
 - b) Berhasil merangkul perubahan dan pembaharuan, dengan tujuan mewujudkan visitor center yang up to date dan tidak ketinggalan informasi.
 - c) Memfasilitasi relawan dan selalu memperhatikan masukan masyarakat demi kelangsungan visitor center yang lebih baik dan berjalan sesuai harapan.

Menurut Michael P. Gross (2002) dalam bukunya yang berjudul *Interpretive Centres : The History, Design and Development of Nature and Visitor Centers* dijelaskan bahwa untuk membangun sebuah visitor center yang baik terdapat beberapa dimensi perancangan yang harus dicapai dan dipertimbangkan. Dimensi perancangan ini digunakan sebagai contoh konsep oleh beberapa pengembang di Amerika, yang dinyatakan dalam diagram berikut :



5.1.1.5 b Gambar Dimensi Perancangan Visitor Center

Sumber : Michael P. Gross (2002)

Berdasarkan diagram diatas Dimensi perancangan visitor center dibagi kedalam empat bagian yang masing-masing dimensi memiliki hubungan yang saling berkaitan.

5.1.1.6 Syarat dan Ketentuan Visitor Center

1. Tapak

a) Pemilihan Lokasi

- Berada di inti (pusat) kota
- Dekat dengan kawasan-kawasan bersejarah (historical site) yang menjadi identitas kota/daerah tersebut dibangun.
- Mudah diakses oleh publik.
- Dekat dengan titik transportasi dan jalur-jalur kedatangan transportasi, seperti Bandara, Stasiun atau jalan-jalan masuk

menuju kota/daerah yang menjadi gerbang kedatangan pengunjung/wisatawan.

b) Perencanaan Tapak

Terdapat beberapa pertimbangan dalam perencanaan tapak sebuah visitor center, yaitu:

- Selaras dengan lingkungan yang ada, baik nilai etnis, budaya dan alam.
- Mempertahankan nilai ekologi sekitar tapak.
- Mempertimbangkan kebutuhan dasar manusia, meliputi kenyamanan, keamanan dan akses penyandang cacat.
- Menyeimbangkan manfaat jangka panjang dan jangka pendek kondisi sosial dan lingkungan sekitar.
- Mengidentifikasi dan menyesuaikan dengan sarana lingkungan sekitar tapak.
- Menggabungkan bahan-bahan dan nilai-nilai lokal kedalam program desain dan memanfaatkan vegetasi alami sekitar tapak.

2. Bangunana

a) Pertimbangan desain bangunan secara keseluruhan

Pada perencanaan bangunan visitor center terdapat beberapa unsur yang harus dipertimbangkan, yaitu:

• Kesan Pertama

Pengunjung akan membentuk kesan pertama pertemuan mereka terhadap tapak dan fasilitas yang ada didalamnya. Reaksi awal yang pengunjung dapatkan berpengaruh pada pengalaman mereka terhadap bangunan yang dikunjunginya. Area pintu masuk, parkir dan jalan/sirkulasi yang menarik dapat mempengaruhi keinginan pengunjung untuk datang berkunjung.

- Pintu Masuk (Entry)
 - Desain pintu masuk sebisa mungkin dapat membantu kendaraan masuk dalam keadaan lambat dan melihat konteks lingkungan jalan yang ada.
 - Tanda-tanda jalan dan pintu masuk dapat dilihat dan dimengerti pengunjung dan mencerminkan tema visitor center yang dibangun.
- Parkir

Akses menuju tempat parkir diusahakan sependek mungkin dari akses pintu masuk untuk menghindari pengunjung berkeliling disekitar tapak visitor center.
- Pedestrian
 - Pedestrian dari tempat parkir ke area bangunan harus terlihat dan jelas.
 - Pedestrian menuju lokasi dan bangunan visitor center perlu mempertimbangkan kapasitas, skala dan elemen desainnya dibuat sesuai standar yang ada.
- Area Informasi dan Lobi
 - Sebuah area informasi disediakan sebagai tempat pertemuan antara daerah formal dan informal.
 - Meja informasi harus memiliki penerangan yang baik dan bebas hambatan.
 - Lobi pengunjung harus besar, terbuka dan memiliki penerangan baik.
 - Lantai, dinding dan permukaan langit-langit diusahakan dapat meminimalkan kebisingan.
- Comfort Area

- Menyediakan bangku atau tempat duduk yang sesuai di sekitar bangunan sehingga pengunjung memiliki tempat untuk beristirahat.
- Area makan dan minum apabila disediakan harus dirancang secara aman dan nyaman.
- Area Outdoor

Menyediakan zona transisi fisik antara bangunan, tapak dan fasilitas yang ada dan area kegiatan outdoor.
- Media Interpretatif

Ruang pameran harus terlihat dan mengundang. Berdasarkan sifat dan jangka waktu pelaksanaannya, ruang pameran dibedakan menjadi tiga jenis (M. Amir Sutaarga, 1989).

 - Pameran Tetap

Pameran ini diadakan dalam jangka waktu dua sampai dengan empat tahun. Idealnya, koleksi dan objek pameran yang disajikan adalah 25% hingga 40% dari koleksi dan objek pameran yang dimiliki. Penggantian koleksi dan objek pameran dilakukan dalam jangka waktu tertentu.
 - Pameran Khusus atau Temporer

Pameran ini diselenggarakan dalam waktu yang relatif singkat. Fungsi utamanya adalah untuk menunjang pameran tetap agar dapat mengundang lebih banyak pengunjung. Dikatakan pameran khusus karena diselenggarakan secara khusus untuk memperingati sesuatu atau peristiwa, sedangkan dikatakan pameran temporer karena sifatnya yang temporer atau sementara dan dalam waktu yang singkat antara hitungan minggu hingga bulan.
 - Pameran Keliling

Pameran ini diselenggarakan diluar pemilik koleksi dan objek pameran, dilaksanakan dalam jangka waktu tertentu dan

dalam variasi waktu yang singkat dengan tema khusus mengenai aspek-aspek tertentu. Koleksi dan objek koleksi dipamerkan dan dikelilingkan dari suatu tempat ketempat lainnya.

3. Suasana

Suasana didalam Visitor Center merupakan suatu hal yang perlu untuk diperhatikan, Suasana menjadi hal yang penting karena akan mempengaruhi seberapa lama pengunjung nyaman untuk lama tinggal didalam visitor center. Hal-hal yang harus diperhatikan adalah

- a) Mewadahi suasana kenyamanan yang berkaitan dengan kualitas ruang, kebutuhan luas ruang, penampilan ruang yang dapat memberikan kesan terhadap pengunjung
- b) Penggunaan warna yang sesuai karena warna akan menciptakan suasana hati yang berbeda di daerah yang berbeda
- c) Penggunaan berbagai media seperti teks, grafis, audio visual atau media berbasis computer yang mencakup informasi yang menarik dan komunikatif
- d) Menciptakan suasana ruang luar yang berupa taman atau plaza yang menarik minat pengunjung

4. Perencanaan rambu (Signage) dan aksesibilitas

- a) Sebuah Visitor Center adalah visitor center yang memberikan kemudahan akses kepada pengunjungnya. Untuk mempermudah pengunjung dalam menemukan sebuah visitor center dan beraktifitas didalamnya adalah dengan penyediaan rambu-rambu (signage) yang baik dan mudah dimengerti oleh semua orang. Rambu-rambu tersebut mulai rambu-rambu jalan, rambu-rambu menuju visitor center, rambu-rambu yang mengarahkan pengunjung ke setiap ruang fasilitas, dll.
- b) Kemudahan akses bagi para pengunjung yang memastikan jalur menuju visitor center harus jelas, seperti jalur kendaraan bermotor,

jalur pedestrian, arah pintu masuk dan keluar. Aksesibilitas tersebut harus ramah difabel, orang tua, dan ibu hamil. Selain itu harus mempertimbangkan ruang untuk kemungkinan datangnya pengunjung dalam skala grup, contohnya pengunjung yang datang dengan menggunakan bus-bus pariwisata

5. Sistem Orientasi yang baik

Visitor Center yang memiliki sistem orientasi akan meminimalisir kemungkinan pengunjung/wisatawan akan tersesat. Sirkulasi yang jelas dapat membantu mempermudah para pengunjung, misalnya sirkulasi keluar dan masuk harus jelas, sehingga pengunjung tidak perlu berputar-putar untuk menemukan jalan

6. Pengelolaan dan Pemeliharaan

Pengelolaan terhadap manajemen merupakan komponen yang penting. Pengelolaan terhadap fasilitas, pemeliharaan kondisi fisik bangunan, hingga pengelolaan terhadap staf/pengelola harus diperhatikan. Pengelolaan dan pemeliharaan yang baik akan berpengaruh pada kualitas dan daya tarik visitor center. Agar manajemen terpelihara dengan baik, pelatihan terhadap pengelola/staf juga harus diperhatikan guna mempertahankan tingkat kualitas pelayanan terhadap pengunjung yang lebih baik

7. Perkiraan massa yang akan datang

Memperkirakan pengunjung visitor center di masa yang akan datang untuk waktu lama dengan melihat kemungkinan jumlah semakin meningkat akan berpengaruh pada kebutuhan pengguna dan kebutuhan ruang juga akan terus bertambah dan berubah

8. Menjadi model bagi keberlanjutan ekologi

Visitor center harus memiliki gaya arsitektur yang baik yang memperhatikan identitas lokal suatu daerah. Penggunaan material bahan-bahan lokal yang ada pada daerah tersebut dapat dilakukan guna meningkatkan kebanggaan pada daerah tersebut. Selain gaya

arsitektturnya, visitor center juga harus memperhatikan lingkungan yang ada pada daerah setempat. Penggunaan energi yang efisien, sistem pembuangan sampah, serta pembuangan limbah juga harus diperhatikan.

5.1.2 Kajian Tema Perancangan

5.1.2.1 Pengertian Infill Design

Dalam menghadirkan bangunan baru, terdapat 3 cara (Ray, 1980), yaitu

1. Alteration : Suatu bentuk adaptasi bangunan lama dengan fungsi baru tanpa perubahan.
2. Addition : Suatu usaha pengulangan dengan menambahkan sebuah bangunan baru yang menjadi latar belakang dari bangunan lama.
3. Infill : Suatu usaha penyisipan bangunan baru pada lahan kosong dalam suatu lingkungan dengan karakteristik kuat dan teratur.

Infill atau fill-in secara sederhana berarti mengisi. Desain infill adalah pembangunan bangunan baru yang memiliki banyak fungsi yang disesuaikan dengan kebutuhan masa kini dan memiliki kepadatan tinggi pada lahan atau bangunan di kawasan kota yang padat dan diharapkan bangunan tersebut dapat menghidupkan kembali kawasan tersebut (Timoticin Kwanda, 2004).

Pengertian lain dari infill design adalah penyisipan bangunan dalam lahan kosong disuatu lingkungan yang memiliki karakter kuat dan memiliki ciri khas tertentu, misalnya pada kawasan bersejarah (Ardiani, 2009). Bangunan baru yang dikatakan infill jika bangunan tersebut berdiri sendiri dalam satu area atau kompleks dan diapit beberapa bangunan yang berada di samping kanan kirinya. Dalam penambahan bangunan dapat dilakukan dengan cara memperhatikan aspek-aspek visual pada kawasan eksisting daerah tersebut seperti skala massa, proporsi, fasad bangunan, material, warna, komposisi bentukan massa, hingga pada langgam arsitektur dan

landscapenya. Aspek-aspek visual tersebut kemudian dipilih dan di komposisikan sesuai dengan kondisi eksisting dengan pendekatan desain infill yang selaras maupun kontras dengan bangunan sekitarnya untuk mencapai sebuah harmonisasi (Almahdar, 2018)

5.1.2.2 Prinsip Infill Design

Terdapat beberapa prinsip yang harus diperhatikan untuk menerapkan infill design (Timoticin Kwanda, 2004), yaitu :

- Adanya ke harmonian antara bangunan baru dengan bangunan lama dalam hal tampilan dengan bangunan sekitar, skala, tinggi, warna, bahan, massa bangunan, garis sempadan, artikulasi fasade, dan signage.
- Penambahan pendekatan modern dalam desain diperbolehkan untuk memperkaya arsitektur kawasan pelestarian namun tetap memperhatikan bahan-bahan bangunan tradisional

Menurut Piagam Venecia (1965) Penambahan bangunan pada kawasan cagar budaya tidak diperbolehkan, tetapi dapat dibenarkan apabila bangunan baru tersebut tidak menghilangkan aspek-aspek tradisional dari bangunan, kawasan cagar budaya, dan keseimbangan komposisi maupun hubungan dengan lingkungan sekitar.

5.1.2.3 Hal-Hal yang Harus Diperhatikan dalam Melakukan Infill Design

Bangunan baru dalam perancangannya harus memperkuat dan meningkatkan karakter lingkungan dengan memelihara aspek-aspek visual kawasan tersebut. Beberapa elemen visual dalam menambahkan bangunan baru dapat dibagi menjadi 3 bagian elemen ini, yaitu

1. Proporsi fasad
 - a) Proporsi bukaan, lokasi pintu masuk, ukuran pintu, jendela yang mengatur artikulasi rasio solid void pada dinding.
 - b) Bahan bangunan permukaan material dan tekstur untuk menghasilkan motif

bayangan.

c) Warna.

2. Komposisi massa bangunan

a) Tinggi bangunan untuk menciptakan skala yang tepat dengan bangunan sekitar dan skala manusia.

b) Garis sempadan bangunan depan dan samping yang mengatur jarak kemunduran bangunan dari jalan dan bangunan eksisting.

c) Komposisi bentuk massa bangunan

3. Lain-Lain

Langgam arsitektural dan penataan landscape

5.1.2.4 Jenis Pendekatan Infill Desain

Menurut Menurut Norman Tyler (2000) dalam bukunya yang berjudul Historic Preservation, Pendekatan Infill Design dibagi menjadi tiga, yaitu :

1. Matching

Pendekatan ini dilakukan dengan merancang bangunan baru dengan gaya arsitektur yang sama dengan bangunan aslinya dengan membuat imitasi elemen bangunan bersejarah disekitarnya, menggunakan material-material dan detil-detil yang mirip. Pendekatan ini relative mudah untuk dicapai yaitu dengan memperhatikan eksterior bangunan dan menerapkan dibangunan baru tanpa da penyederhanaann

Tabel 5.2.1.4 a Elemen Visual Matching

No	Elemen-elemen Visual Matching	Kriteria Perancangan
1	Elemen Fasad	
	a. Proporsi Bukaan	Elemen & Hubungan fasad sama dengan bangunan eksisting
		Ornamen sama tanpa menyederhanakan
	b. Bahan Bangunan	Bahan bangunan yang sama
		Motif fasad sama
	c. Warna	Warna yang mirip atau sama
2	Massa Bangunan	
	a. Tinggi Bangunan	Ketinggian bangunan sama
	b. Garis Sempadan bangunan	Menyesuaikan dengan bangunan eksisting sekitarnya
	c. Bentuk Massa	Bentukan Figure Ground yang sama dengan bangunan sekitar

Sumber : (Febriana, 2018)

2. Contrast

Pendekatan desain ini dilakukan dengan menambahkan sesuatu yang baru pada kawasan eksisting dengan pemikiran bahwa bangunan baru dan bangunan lama merupakan dua buah bangunan yang berada di periode yang berbeda dan pandangan bahwa kawasan eksisting terdiri dari gaya arsitektur dari berbagai periode waktu pembangunannya, sehingga bangunan baru dan bangunan lama seharusnya memiliki langgam arsitektur yang berbeda. Biasanya bangunan baru dihadirkan sebagai latar atau sejajar dengan bangunan lama dengan tujuan agar bangunan tersebut dapat menjadi bangunan sejarah dimasa yang akan datang.

Tabel 5.2.1.4 b Elemen Visual Contrast

No	Elemen-elemen Visual Contrast	Kriteria Perancangan
1	Elemen Fasad	
	d. Proporsi Bukaan	Elemen & Hubungan fasad yang mirip missal mengulang ritme ketinggian jendela dan pintu
		Ornamen sama dengan menyederhanakan
	e. Bahan Bangunan	Bahan bangunan yang sama dengan meminimalkannya
		Motif fasad sama dengan meminimalkannya
	f. Warna	Menggunakan warna senada
2	Massa Bangunan	
	d. Tinggi Bangunan	Menyesuaikan dengan ketinggian rata-rata
	e. Garis Sempadan bangunan	Degradasi bangunan sama dengan bangunan eksisting sekitarnya
	f. Bentuk Massa	Bentukan Figure Ground yang sama dengan bangunan sekitar

Sumber : (Febriana, 2018)

3. Compatible

Pendekatan desain yang saat ini paling banyak digunakan dibandingkan dengan pendekatan yang lainnya. Pendekatan ini lebih menyesuaikan bangunan baru terhadap bangunan bersejarah disekitarnya, baik dalam ukuran skala, warna, bahan, dan karakter bangunan di kawasan dan lingkungan

Tabel 5.2.1.4 c Elemen Visual Contrast

No	Elemen-elemen Visual Contrast	Kriteria Perancangan
1	Elemen Fasad	
	g. Proporsi Bukaan	Elemen & Hubungan fasad yang berbeda
	h. Bahan Bangunan	Bahan bangunan yang berbeda dengan bangunan sekitar
		Motif fasad sama dengan meminimalkannya
	i. Warna	Menggunakan warna kontras
2	Massa Bangunan	
	g. Tinggi Bangunan	Ketinggian bangunan tidak lebih tinggi
	h. Garis Sempadan bangunan	Menyesuaikan dengan bangunan eksisting di sekitarnya
	i. Bentuk Massa	Bentukan Figure Ground yang mirip dengan bangunan sekitar

Sumber : (Febriana, 2018)

Dari ketiga pendekatan arsitektur infill diatas , pendekatan matching akan diterapkan dalam perancangan Silver Craft Visitor Center, karena berdasarkan hasil analisi urban context, lokasi tapak memiliki isi yang berada di Kawasan Cagar Budaya dan menerapkan arsitektur Rumah Kalang dalam fasadnya sehingga rumah kalang yang menjadi ikon Kotagede akan tetap terjaga kelestariannya

5.1.3 Kajian Preseden

5.1.3.1 Royal Selangor Visitor Center



Gambar 5.1.3.1 a Royal Selangor Visitor Center

Sumber : Malaysia.travel,2020

Didirikan pada tahun 1885, Royal Selangor adalah nama terbaik di dunia dalam kualitas pengolahan timah, brand ini sangat terkenal dalam desain dan kerajinannya. Di tangan perajinnya yang terampil, kumpulan timah, tembaga, dan antimon dapat diubah menjadi beragam peralatan rumah tangga dan cinderamata. Kerajinan ini kemudian dijual dan export ke 20 negara di seluruh dunia

Visitor Center ini terletak di Setapak Jaya, hanya 20 menit dari pusat kota Kuala Lumpur. Bangunan ini didominasi oleh kaca dan terletak ditengah-tengah lansekap yang subur dan indah. Untuk menyambut para pengunjungnya, Royal Selangor memberikan sebuah Tankard Raksasa dipintu masuknya. Tankard Raksasa ini menjadi salah satu yang terbesar didunia oleh Guinness World Record dan menjadi salah satu objek untuk berfoto di visitor center ini.

Penambangan timah ini dimulai pada tahun 1820-an dan menjadi salah satu yang terbesar di Malaysia. Pada saat itu Malaysia masih dikenal dengan nama Malaya, memamsok sekitar 55 % timah dunia dan merupakan produsen timah terbesar di dunia pada akhir abad ke-19

Visitor center ini akan membawa para pengunjung kembali lebih dari seratus tahun pada awal berdirinya Royal Selangor dan tentunya tentang sejarah Malaysia. Pengunjung akan belajar mengenai pengembangan penambangan timah di Semenanjung Melayu pada tahun 1800-an serta melihat alat-alat penambang timah tradisional, timah antic, mata uang timah kuno di Museum Pewter Center.



Gambar 5.1.3.1 b Galeri Royal Selangor Visitor Center

Sumber : TheStar,2018

Di dalam visitor center ini, pengunjung akan diperkenalkan ke dalam dunia timah melalui penglihatan, sentuhan, dan suara. Terdapat berbagai aktifitas yang dapat dilakukan di visitor center ini, mulai dari belajar, berfoto, mengikuti workshop, bersantai di café dan taman, berbelanja, serta melihat langkah-langkah dalam pembuatan kerajinan timah secara detail melalui proses produksi di pabrik yang telah disediakan sehingga pengunjung dapat melihatnya secara langsung ketika sejumlah perajin Royal Selangor sedang melakukan proses pengolahan timah. Tempat ini didesain menggunakan kaca dan jembatan sehingga pengunjung dapat belajar secara visual mengenai proses pembuatan timah yang dilakukan oleh para perajin, tanpa mengganggu proses produksi yang sedang dilakukan, sehingga privasi perajin ini akan tetap terjaga. Di dalam visitor

center ini juga terdapat café dan galeri penjualan, semua ruangan sangat terintegrasi dengan baik sehingga para pengunjung adapat melakukan tur untuk mengetahui lebih baik mengenai Royal Selangor Pewter Factory (Malaysia Truly Asia, 2020).

5.1.3.2 Ajinomoto Visitor Center



Gambar 5.1.3.2 a Ajinomoto Visitor Center

Sumber : Marketeers,2019

Ajinomoto Visitor Center terletak di area Ajinomoto Karawang, Jawa Barat. Visitor Center penyedap rasa asal Jepang ini diresmikan pada bulan juli 2019, sebagai sarana edukasi kepada masyarakat mengenai sejarah umami (bahasa jepang yang berarti rasa gurih) yang menjadi cikal bakal adanya Ajinomoto bertajuk Recipe of Deliciousness dan menjadi salah satu cara untuk lebih mendekatkan Ajinomoto kepada masyarakat. Selain itu didalam visitor center ini pengunjung juga dapat melihat proses produksi produk-produk Ajinomoto yang tersebar di seluruh Indoneisa. Ajinomoto Visitor Center dapat menampung 100 orang pengunjung.

Visitor Center ini terbagi menjadi 3 zona. Zona yang pertama bernama “Eat Well Live Well”, zona ini dilengkapi dengan layer berukuran 200 inci. Layar tersebut menyaksikan video teaser mengenai sejarah peluncuran

Ajinomoto yang pertama kali di Jepang. Peluncuran tersebut pertama kali dilakukan oleh seorang ahli kimia asal Jepang bernama Dr. Kikunae Ikeda Bersama Saburosuke Suzuki II pada tahun 1909. Selanjutnya pada zona ini terdapat area Exhibition area dan Teater Umami. Pada zona ini terdapat penjelasan visual mengenai cikal bakal Dr. Kikunae Ikeda dan Saburosuke Suzuki menemukan Umami pada tahun 1908 dan menjual produknya MSG Ajinomoto untuk pertama kali di dunia pada tahun 1909. Dengan layar berukuran 100 inci, visual Dr Kikunae Ikeda di teater Umami terlihat seperti real size, ukuran manusia pada umumnya.



Gambar 5.1.3.2 b Zona tiga Ajinomoto Visitor Center

Sumber : Wartakotalive.com,2019

Pada zona kedua, pengunjung dapat melihat bagaimana produk MSG Ajinomoto dibuat lengkap dengan berbagai ukuran produknya. Di dalam zona ini terdapat fasilitas 3d Projection Mapping yang memiliki bentuk sangat unik. 3d Projection ini berfungsi untuk menjelaskan proses produksi MSG Ajinomoto yang memiliki kualitas standar Jepang. Kemudian di zona yang terakhir yaitu zona ketika, Pengunjung visitor center ini akan memperoleh informasi mengenai kontribusi Ajinomoto melalui Nutrition Policy dan berbagai program gizi yang dilakukan oleh Ajinomoto. Di zona

terahir ini terdapat games interaktif mengenai gizi seimbang. Selain itu juga terdapat Activity Area, dimana pengunjung akan mendapatkan pengalaman yang menarik mengenai produk-produk Ajinomoto (Dipa, 2019). Visitor Center ini banyak dikunjungi oleh komunitas ibu-ibu, institusi Pendidikan, dan akademisi sebagai saran edukasi yang sangat edukatif.

Dari Kajian Preseden mengenai Visitor Center diatas didapat bahwa :

- Penyediaan media teknologi yang interaktif dan edukatif dalam penyampaian informasi dapat menambah pengalaman pengunjung. Selain itu informasi yang diberikan dapat lebih detil dan nyata dan menjadi daya tarik pengunjung
- menyediakan berbagai fasilitas untuk menunjang berbagai aktifitas yang dilakukan didalamnya sehingga wisatawan lebih nyaman dan senang ketika berlama-lama di dalam visitor center. Pengunjung tidak hanya mendapat pengalaman wisata tetapi juga pengalaman edukatif
- Identifikasi siapa pengunjung yang akan datang akan mempengaruhi kebutuhan ruang serta fasilitas yang akan disediakan
- Mendengarkan, melihat, belajar, makan, dan membeli adalah berbagai kegiatan yang menjadi daya tarik pengunjung agar tinggal berlama-lama didalam visitor center
- Pelayanan teknologi dan pelayanan staff yang baik menjadi salah satu elemen yang penting agar pengunjung nyaman dalam mencari informasi di dalam visitor center

5.1.3.3 Ripcurl in Rundell's Mall



Gambar 5.1.3.3 a RipCurl in Rundell Mall

Sumber : Skyscrapercity.com,2009

Salah satu contoh infill design adalah toko Ripcurl yang berada di Rundle Mall Adelaide. Toko ini berada di antara Gedung-gedung cagar budaya yang bernama “ The Landmark State Heritage Listed Adelaide Arcade and Regent Arcade Building”. Penggunaan konsep infill design adalah untuk menghormati warisan dari kawasan tersebut dengan penggunaan pendekatan kontemporer, sebagai berikut : Penggunaan material transparan yang memperlihatkan interior bangunan memungkinkan dinding dari bangunan yang dilestarikan akan tetap terlihat secara dramatis dan elegan. Toko ripcurl ini memperlihatkan bentuk dari tipikal toko yang khas. Selain itu melalui tranparansi fasad akan meningkatkan interaksi visual antara pejalan kaki dan interior dari fungsi retail.

Terdapat hal-hal yang menantang dalam mendesain bangunan baru dengan pendekatan kontemporer dalam bangunan retail ini, tidak hanya memiliki tujuan komersil untuk pemilik dan penyewa, tetapi juga menghormati pentingnya menjaga warisan arsitektur budaya setempat. Untuk menangani hal tersebut, toko retail ini dengan menggunakan atrium setinggi 12 meter yang memiliki tinggi kompatibel dengan bangunan yang lain.



Gambar 5.1.3.3 b Interior RipCurl in Rundell Mall

Sumber : Somardiono, 2016

Penggunaan atrium juga memudahkan untuk cahaya masuk dan menunjukkan transparansi bangunan dan penggunaan material baja ringan yang tidak hanya sebagai fungsi structural tetapi juga fungsi estetik. Rangka baja cenderung bersifat netral, tidak menunjukkan dominansi dari bangunan bersejarah disebelahnya dan tetap menunjukkan dinding bata bangunan bersejarah melalui dinding transparan yang dipasang dengan struktur baja (Soemardiono & Agatha Ardianta, 2017).

5.1.3.4 Memorial Park Soekarno



Gambar 5.1.3.4 a Memorial Park Soekarno

Sumber : Indonesia-tourism.com,2020

Kawasan Memorial Park Soekarno Blitar merupakan kawasan makam soekarno yang menjadi salah satu ikon kota Blitar, Jawa Timur. Memorial park Soekarno ini memiliki fungsi museum dan perpustakaan dan memiliki tipologi bangunan yang berbeda dengan bangunan sejenis. Bangunan ini memiliki nilai historis yang sangat kental karena bentukan bangunan baru terinspirasi dari Candi Penataran, yaitu salah satu candi yang terdapat di Blitar. Hal ini menyebabkan bangunan ini sangat kontras dengan bangunan di sekitarnya. Penerapan Candi Penataran pada bangunan ini secara kontras dapat dilihat dari bentuk atapnya yang datar, penggunaan material batu alam dengan penyederhanaan bentuk dan elemen fasad, serta bentukan bangunan secara keseluruhan yang berbentuk seperti candi. Penerapan bentuk Candi Penataran yang tercipta masih dalam batas-batas kontekstual yang berarti tidak terlalu abstrak sehingga bangunan ini memiliki tipologi figure ground yang berbeda dari sekitarnya. Terdapat beberapa material baru untuk menyegarkan gaya arsitektur di kawasan tersebut yaitu penggunaan kayu dan beton pada fasadnya. Namun penggunaan batu alam tidak semata sebagai benang merah antara bangunan ini dengan candi Penataran, tetapi juga sebagai pengatur kelembaban yang diperlukan untuk ruang perpustakaan dan museum. Batu alam yang digunakan adalah batu alam yang banyak ditemukan pada sungai-sungai setempat dan memiliki warna abu-abu kehitaman. Bangunan ini juga menghormati bangunan di sekitarnya dengan menyesuaikan garis sempadan bangunan disekitarnya, sehingga terdapat keharmonisan pada tata letak massa bangunan (Irianto, 2018).

5.1.3.5 Museum Nasional Jakarta



Gambar 5.1.3.5 b Interior RipCurl in Rundell Mall

Sumber : Somardiono, 2016

Museum Nasional Jakarta terletak di Jl. Medan Merdeka Barat No, 12 Jakarta Pusat. Bangunan ini memiliki tema yang selaras dengan bangunan bersejarah yang ada di lingkungannya. Bangunan ini berupa Gedung arca dengan menggunakan kembali elemen-elemen bangunan eksisting yang ada di kawasan tersebut. Arsitektur Neo-Klasik dengan campuran arsitektur modern sangat berkembang di kawasan tersebut. Penerapan elemen-elemen pintu, jendela, kolom sebagai pintu masuk adalah upaya-upaya untuk menyesuaikan dengan lingkungan disekitarnya. Pengulangan elemen ini membuat bangunan ini sulit untuk dibedakan secara visual dengan bangunan bersejarah. Material yang digunakan pada bangunan ini juga menghadirkan material baru berupa batu alam dan jenis marmer. Hal ini bertujuan untuk membedakan secara visual pada bangunan baru dan bangunan lama namun material baru yang digunakan tidak terlalu terlihat secara kontras dengan lingkungan di sekitarnya. Untuk menyelaraskan dengan bangunan sekitar, bangunan ini juga menggunakan

warna selaras yaitu penggunaan warna yang didominasi warna coklat kuning yang berasal dari batu marmer yang digunakan. Warna ini selaras dengan dengan bangunan eksisting yang didominasi warna putih. Bentuk figure ground dari bangunan ini juga memiliki tipologi yang sama dengan bangunan disekitarnya yaitu berupa peregi Panjang dan simetris. Namun, ketinggian bangunan pada bangunan ini tidak menyelaraskan dengan bangunan di sekitarnya yaitu dua kali lebih tinggi sehingga bangunan ini tampil lebih dominan pada kawasan (Irianto, 2018).

Dari Kajian Preseden mengenai Infill design diatas didapat bahwa :

- bentuk bangunan yang dirancang merupakan respon terhadap bangunan sekitar kawasan tersebut yang paling dominan, memiliki bentuk yang selaras dan tidak terlalu abstrak dan memiliki daya tarik terhadap pengunjung pada sisi fasad bangunanya
- Ketinggian bangunan menyelaraskan dengan bangunan eksisting disekitarnya
- Garis sempadan bangunan menyesuaikan atau bahkan sama dengan bangunan disekitarnya. Selain itu jarak antar bangunan dapat digunakan sebagai ruang public
- Menggunakan material yang selaras namun diperbolehkan penambahan material baru untuk penyegaran arsitektur di kawasan tersebut tanpa menghilangkan identitas lokal
- Menggunakan warna yang kontras atau selaras dari bangunan sekitar untuk membedakan antara bangunan baru dengan bangunan lama.

5.1.3.6 Singapore Visitor Center



Gambar 5.1.3.6 a Singapore Visitor Center

Sumber : Singaporevisit, 2020

Singapore Visitor Center terletak di Jalan Orchard, Singapura. Visitor Center ini berfungsi sebagai gerbang utama untuk masuk ke kawasan konservasi Emerald Hill. Bangunan ini tetap mempertahankan gaya arsitektur Kolonial ditengah-tengah bangunan modern. Untuk menyelaraskan bangunan baru penggunaan fasad bangunan colonial diterapkan walaupunterdapat perbedaan dari warna bangunan untuk membedakan antara bangunan konservasi dan bangunan visitor center. Visitor Center

ini merupakan visitor center yang terdiri dari 2 lantai. Lantai 1 merupakan ruang informasi mengenai pariwisata yang ada di Singapore dan terdapat penjualan tiket wisata. Lantai 2 merupakan area pameran yang memberikan informasi mengenai budaya lokal yang ada di Singapore melalui instalasi interaktif. Di visitor center tersebut juga dilengkapi dengan Lorong waktu yang menjelaskan tentang sejarah Singapore dari jaman terbentuknya hingga ke masa yang modern. Bangunan ini juga dilengkapi dengan retail

yang menjual produk souvenir setempat. Di tempat ini pengunjung dapat “makan”, “melihat”, “mendengar”, “belajar” di Singapore. Pengunjung dapat membawa pulang berbagai souvenir yang terinspirasi dari makanan lokal seperti kueh tutu sampai bangunan tradisional Singapore.

Terdapat fasilitas di visitor center ini dimana pengunjung dapat mengeksplorasi lebih dalam mengenai Singapore. Fasilitas tersebut adalah dua layer besar yang memperlihatkan berbagai tempat wisata dan events di Singapore, Terdapat empat informasi atraktif berupa kios yang membolehkan pengunjung untuk mencari dan menemukan tempat untuk dieksplorasi, sebelum mereka mengunjungi tempat tersebut secara digital. Foto tersebut dapat di cetak secara cepat atau dikirim ke email pengunjung. Wifi gratis juga tersedia bagi pengunjung agar tetap terhubung dalam SVC, untuk meningkatkan pengalaman pengunjung secara keseluruhan.

Melalui penggunaan teknologi yang efektif ditambah dengan pelayanan oleh petugas pelayanan, pengunjung akan memiliki pengalaman edukatif yang lebih baik mengenai apa yang ditawarkan di Singapura dan lebih terinspirasi untuk mendatangi lebih banyak tempat di Singapura.

Dari kajian preseden diatas didapat bahwa Singapore Visitor Center adalah salah satu preseden visitor center yang menerapkan pendekatan infill design. Dalam preseden ini didapat bahwa menjaga kelestarian warisan arsitektur budaya setempat merupakan hal yang perlu dilakukan untuk menjaga kelestariannya. Pelestarian tersebut dapat dilakukan dengan penggunaan arsitektur khas setempat. Penyediaan fasilitas yang interaktif serta pelayanan staff yang baik menjadi daya tarik agar wisatawan./pengunjung untuk datang dan nyaman untuk tinggal di Visitor Center tersebut. Penggunaan media teknologi terbaru juga akan menambah kesan dan pengalaman pengunjung dalam mempelajari apa saja yang ditawarkan di dalam visitor center tersebut.

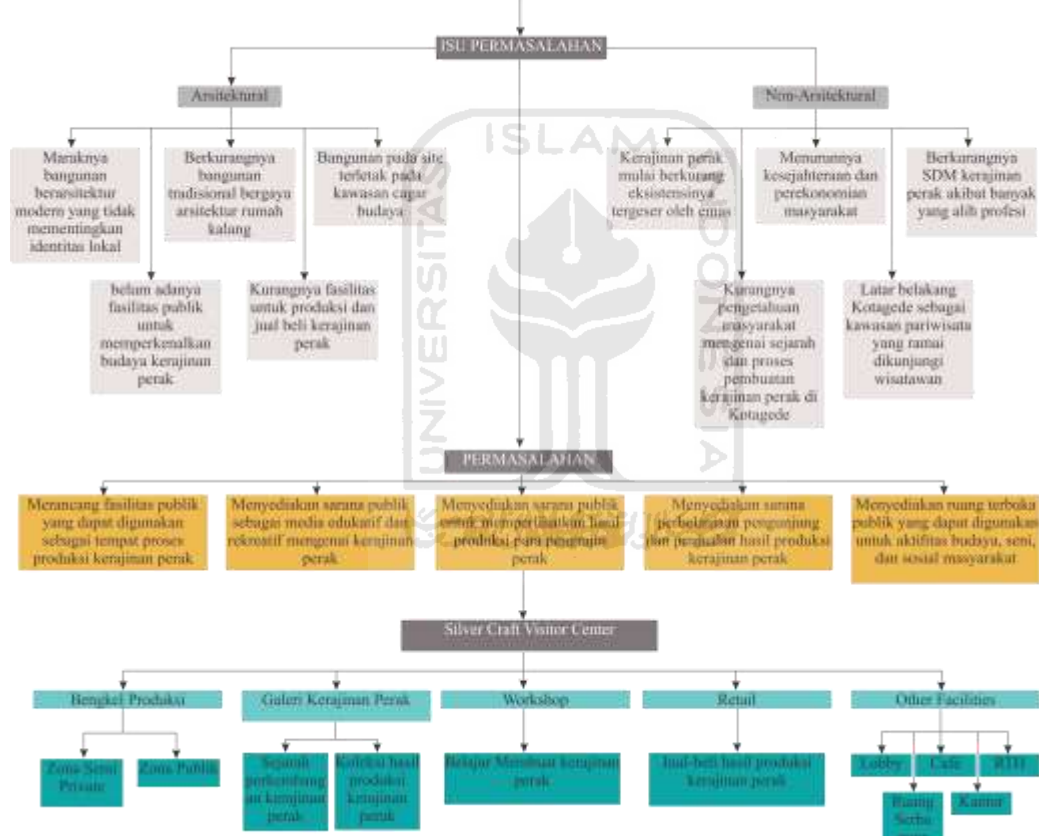
5.1.4 Gambaran Awal Rancangan

Visitor center menurut penulis yaitu tempat yang dapat menjadi pusat fasilitas publik yang dapat menjembatani antara wisatawan dan warga local untuk proses pengenalan dan pelestarian budaya di Kotagede, yang didalamnya terdapat berbagai fungsi berdasarkan aktivitas seperti Showroom, workshop, retail, serta ruang terbuka public sehingga dapat meningkatkan minat dalam pelestarian budaya terutama kerajinan perak baik dari wisatawan maupun warga local . Untuk melestarikan warisan budaya di Kotagede, maka didalam perencanaannya menggunakan pendekatan Infill Design sebagai dasar perancangan. Penerapan arsitektur Rumah Kalang pada interior dan eksterior pada bangunan visitor center ini adalah upaya untuk menjaga warisan budaya Kerajaan Mataram Islam. Penerapan pada bangunan mulai dari ornament, bentuk atap, bukaan, hingga tata ruangnya. Selain itu untuk sempadan, KDB, KLB, dan ketinggian bangunan mengikuti peraturan kawasan sekitar sehingga dapat memperkuat karakter kawasan tersebut

BAB III

ANALISIS DAN PENYELESAIAN PERSOALAN PERANCANGAN

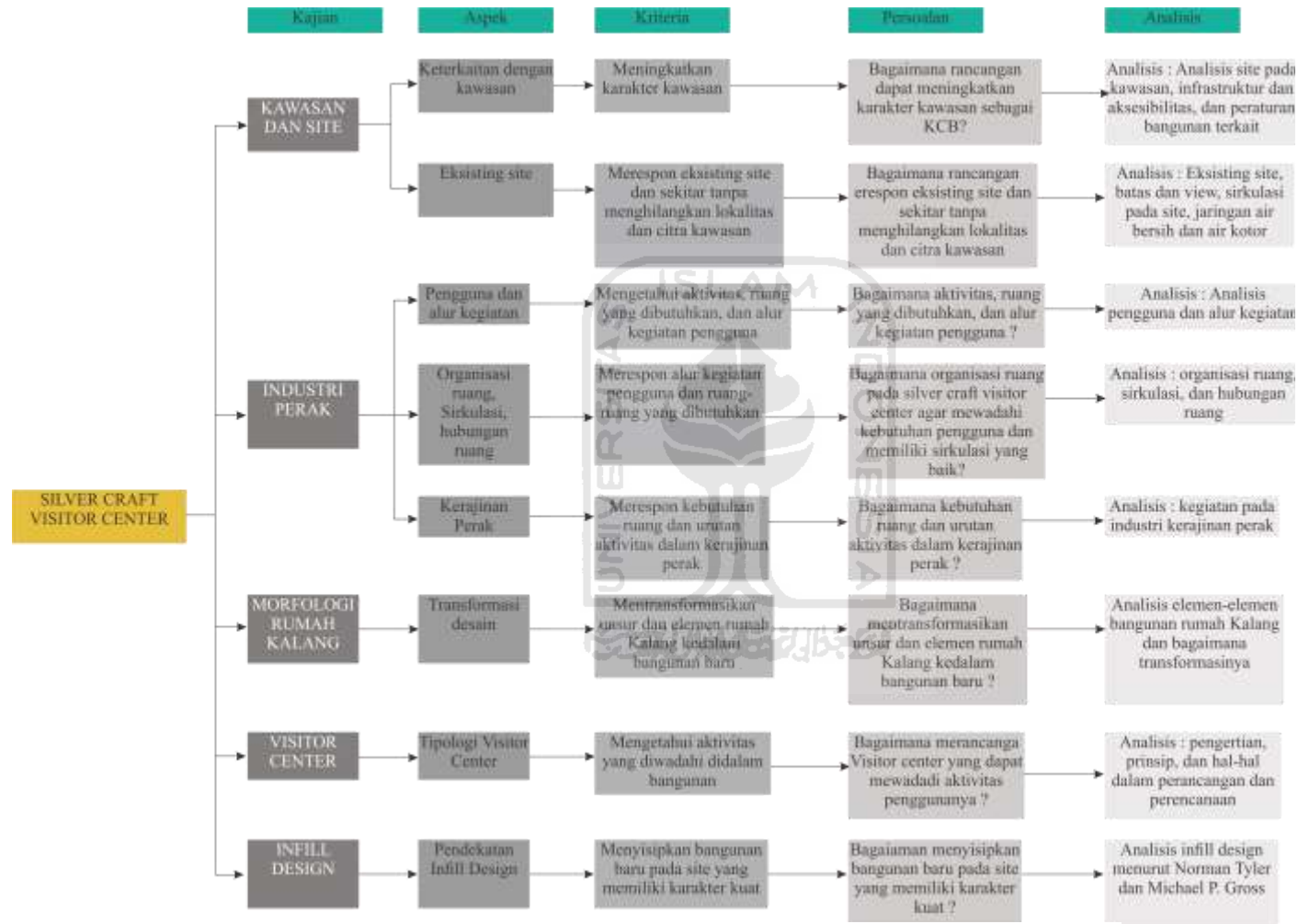
3.1 PETA PEMECAHAN PERMASALAHAN



Gambar 3.1 Peta Pemecahan Permasalahan

Sumber : Penulis,2020

3.2 PETA PENYELESAIAN PROBLEMA DAN ANALISIS

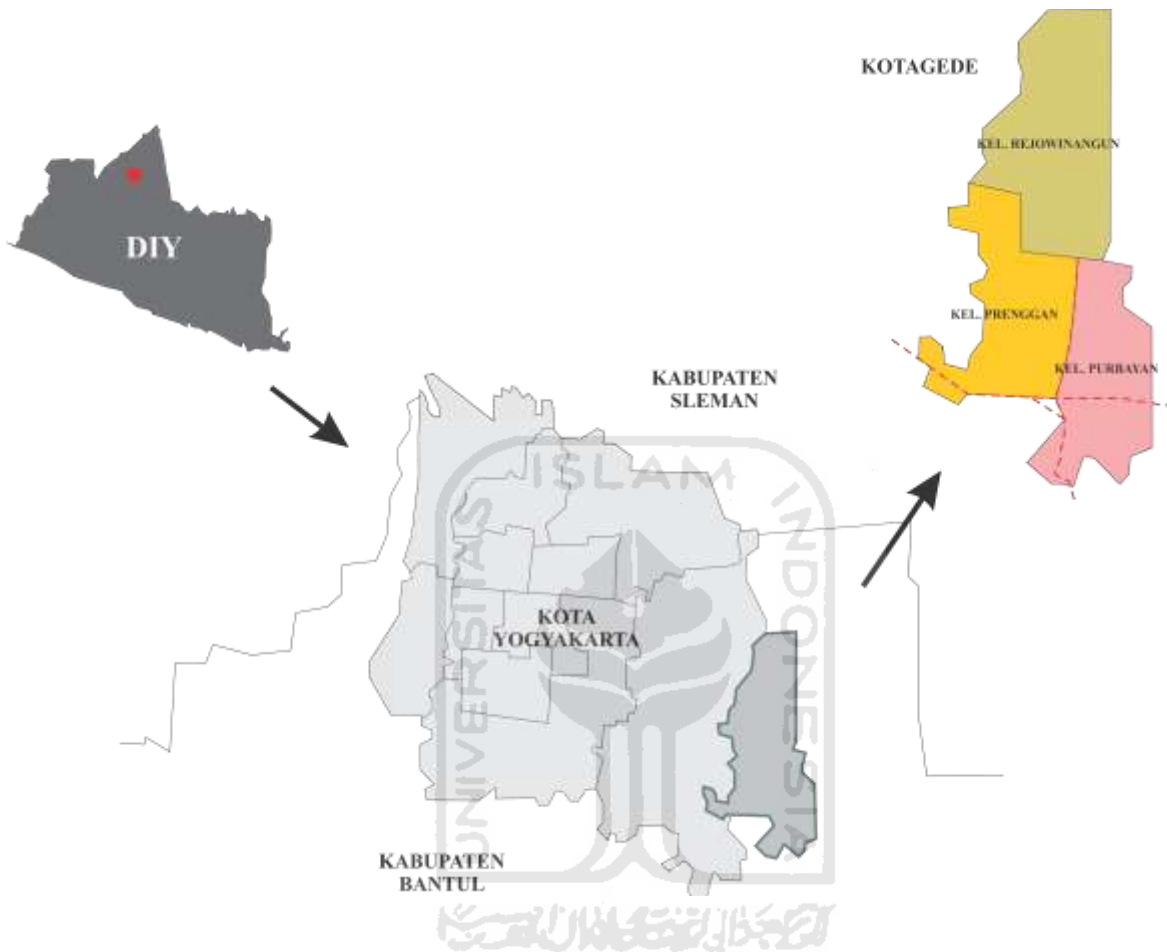


Gambar 3.2 Peta penyelesaian persoalan dan analisis

Sumber : penulis,2020

3.3 LOKASI PERANCANGAN

3.3.1 Lokasi Perancangan

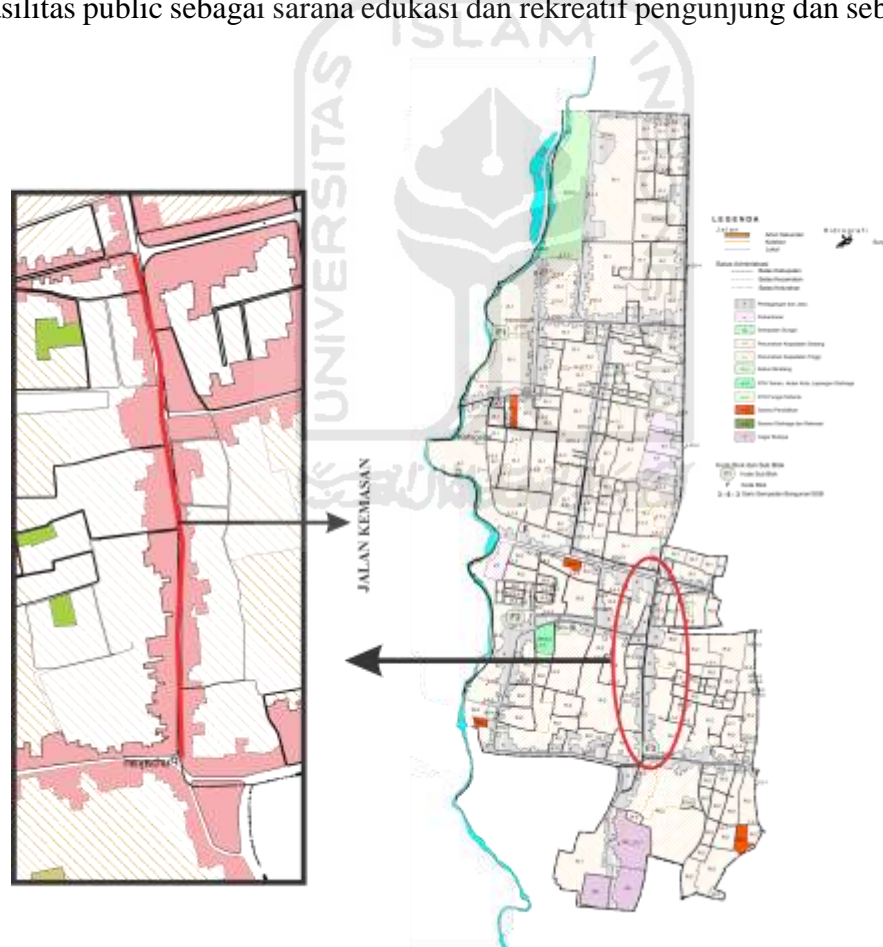


Gambar 3.3.1 a Peta DIY dan Lokasi Perancangan di Kotagede

Sumber : Google Map, 2020 dimodifikasi

Lokasi perancangan berada di Kecamatan Kotagede yang berada di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Kecamatan Kotagede memiliki luasan sebesar 30.700 Ha. Kecamatan kotagede memiliki 3 kelurahan yaitu Kel. Rejowinangun, Kel. Purbayan, Kel. Prenggan. Lokasi perancangan tepatnya berada di Jalan Kemas, Kelurahan Prenggan, Kotagede. Kel. Purbayan merupakan kawasan perkotaan padat penduduk dengan jumlah penduduk sekitar 10.176 jiwa. Kelurahan Purbayan ini memiliki luasan sekitar 83 ha. Jalan kemas yang merupakan salah

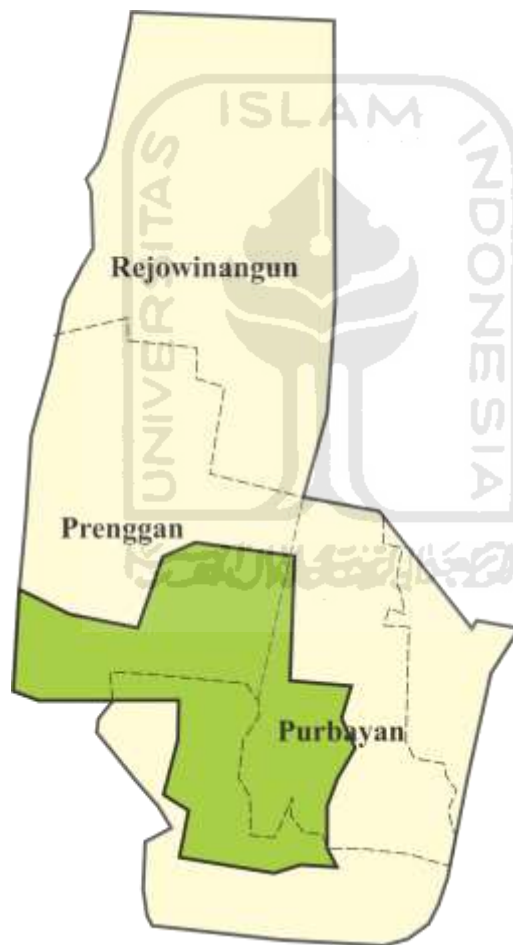
satu jalan yang berada di Purbayan memiliki Panjang sekitar 763 m. Di sepanjang jalan ini merupakan pusat perdagangan dan jasa. Banyak jenis usaha di sepanjang jalan ini, seperti kuliner, kerajinan perak, toko kelontong, serta kantor. Kotagede sendiri merupakan salah satu kawasan cagar budaya di Yogyakarta, sehingga banyak ditemukan bangunan dengan arsitektur tradisional dan industry kerajinan perak di kawasan ini yang merupakan peninggalan Kerajaan Mataram Islam. Usulan perancangan ini adalah untuk merespon isu permasalahan yang ada di kawasan ini yaitu mulai berkurangnya kerajinan perak dan upaya pelestarian karakter kawasan melalui pendekatan infill design dengan penerapan arsitektur rumah Kalang di kotagede melalui perancangan Visitor center untuk menunjang fasilitas public sebagai sarana edukasi dan rekreatif pengunjung dan sebagai sarana p



Gambar 3.3.1 b Peta Rencana Detail Tata Ruang Kota Yogyakarta 2017

Sumber : PERDA, 2015, Dimodifikasi

Pada gambar zonasi kawasan diatas didapat bahwa kawasan kotagede terdiri atas beberapa zona yaitu perdagangan dan jasa, perkantoran, perumahan, RTH, sarana Pendidikan, sarana olahraga dan rekreasi, dan cagar budaya. Sedangkkn dijalan kemasn sendiri hanya ada beberapa zona yaitu zona perumahan, zona perdagangan dan jasa, dan RTH. Site atau lokasi sendiri berada di kawasan perdagangan dan jasa. Jalan ini di dominasi oleh indsutri perdangan kerajinan perak.



Gambar 3.3.1 c Peta Kawasan Cagar Budaya Kotagede

Sumber : gis.jogjapro,2020 dimodifikasi

Kelurahan Purbayan terletak pada kawasan inti KCB. Dilihat dari gambar diatas bahwa jalan kemasam termasuk kedalam kawasan inti. Menurut peraturan Rencana Detail Tata Ruang dan Peraturan Zonasi Kota Yogyakarta tahun 2015-2035, pada zona cagar budaya, untuk bangunan pada kawasan lindung harus mempertimbangkan karakter serta keharmonisan kawasan citra kota

- 1) bangunan atau bangun bangunan yang berada pada radius 60 (enam puluh) meter dari Inti Lindung dan pada Kawasan Lindung Penyangga harus mempertimbangkan dan menyesuaikan dengan karakter serta keharmonisan yang sejalan dengan tujuan perlindungan kawasan inti atau citra kota
- 2) bangunan atau bangun bangunan yang berada di tepi ruas jalan yang berhimpitan dengan Inti Lindung yaitu padanya berlaku sebagai status Kawasan Lindung Penyangga maka jarak 60 (enam puluh) meter dari Rumija harus mempertimbangkan dan menyesuaikan dengan karakter serta keharmonisan yang sejalan dengan tujuan perlindungan kawasan inti atau citra kota; dan
- 3) bangunan atau bangun bangunan yang berada pada radius lebih dari 60 (enam puluh) meter tersebut, secara fungsi mengikuti orientasi bangunan dan secara status mempertimbangkan status kawasan pada lokasi yang ditempati bangunan.

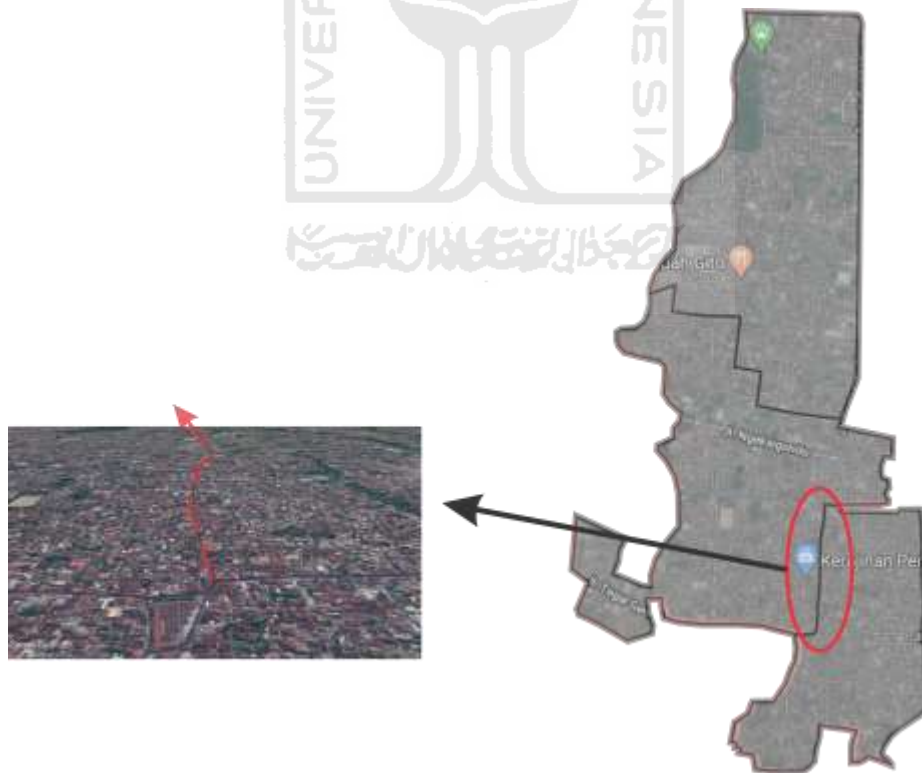
Perancangan fasilitas akomodasi yang berfungsi untuk menunjang kegiatan wisata diperbolehkan namun dalam perancangannya, visitor center harus mempertahankan, mempertimbangkan, dan menyesuaikan karakter serta keharmonisan pada kawasan inti. Apablika bangunan baru tidak selaras dengan arsitektur kawasan atau pada satuan ruang startegis masjid dan Makam Raja Mataram tidak diperbolehkan (PERDA DIY, 2017) . Menurut PERDA DIY tahun 2017 sebagaimana dalam pasal 11 ayat (3) pembangunan yang diperbolehkan yaitu

- 1) Kegiatan ekonomi skala kecil.
- 2) Wisata budaya dan sejarah.
- 3) Home stay, guest house dan sejenisnya.
- 4) Ruang bawah tanah untuk fasilitas umum.

- 5) Fasilitas penunjang kegiatan wisata dengan syarat tidak berpotensi merusak kawasan cagar budaya dan ilmu pengetahuan.

Sehingga dalam perancangan visitor center ini tetap diperbolehkan, namun harus tetap memperhatikan arsitektur kawasan sekitar. Jalan kemas memiliki potensi yang tinggi untuk dikunjungi oleh para wisatawan maupun masyarakat. Keberadaan visitor center pada lokasi akan mendukung potensi pariwisata lain yang berada di sekitar lokasi perancangan. Selain dapat mendukung potensi pariwisata setempat, dengan keberadaan visitor center ini akan menambah tingkat perekonomian setempat karena wisatawan akan ramai untuk datang ke kawasan tersebut dan meramaikan kawasan komersial kecil milik warga. Sehingga dengan adanya perancangan visitor center ini akan berdampak menguntungkan bagi potensi kawasan Kotagede terutama di Kelurahan Purbayan tanpa menghilangkan lokalitas, karakter, dan citra kawasan Kotagede sebagai Kawasan Cagar Budaya.

3.3.2 Lokasi Site Perancangan



Gambar 3.3.2 a Lokasi site Perancangan

Sumber : Googlemaps,2020 dimodifikasi



Gambar 3.3.2 b Lokasi site Perancangan

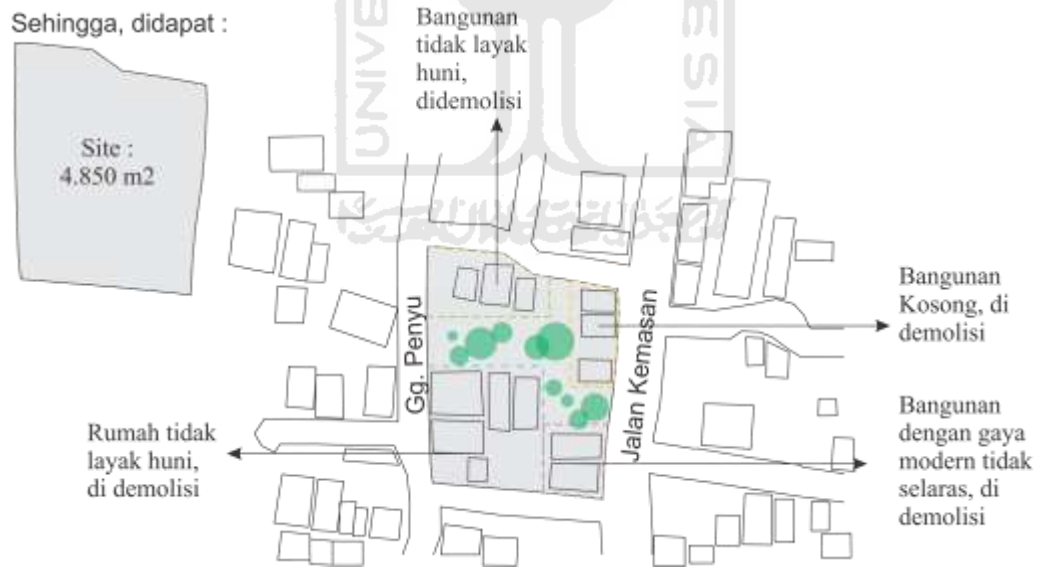
Sumber : Googlemaps,2020 dimodifikasi

Site berada di Kelurahan Purbayan, site terpilih berada di kawasan perdagangan dan jasa di Kotagede yaitu berada di Jalan Kemasan. Pemilihan site melalui pertimbangan isu-isu yang berada di lokasi perancangan. Site ini berada dikat dengan kampung wisata basen yaitu hanya berada di sebrang jalan gang untuk masuk ke kampung wisata basen. Kampung wisata Basen ini merupakan sentra kerajinan perak yang dapat di datangi oleh para wisatawan karena banyaknya perajin perak di kampung ini. Namun, terdapat banyak perajin yang hanya memiliki bengkel produksi saja atau toko penjualan. Selain itu, kawasan Purbayan merupakan kawasan inti dari Kawasan Cagar Budaya Kotagede sehingga untuk menambah bangunan baru harus tetap menjaga karakter dan citra kawasan. Dari isu-isu yang sudah dijelaskan diatas menjadi salah satu pertimbangan untuk pemilihan perancangan visitor center dengan pendekatan infill design dan penerapan arsitektur rumah Kalang sehingga dalam perancangan rumah baru akan tetap menjaga pelestarian kawasan cagar budaya kotagede yang merupakan bekas peninggalan Kerajaan Mataram Islam sekaligus menunjang pariwisata serta industry perdagangan dan jasa yang ada dikawasan tersebut.

Terdapat beberapa bangunan eksisting yang berada di site, yaitu bangunan yang sudah mangkrak, bangunan dengan gaya modern yang tidak mempertimbangkan peraturan bangunan, dan bangunan tidak layak huni namun semua bangunan tersebut didomilisi atau dilakukannya perobambakan atau penghancuran bangunan tersebut. Sehingga didapatkan site kosong yang memiliki luasan 4.850 m².



Gambar 3.3.2 c Lokasi site Perancangan
 Sumber : Goglemaps,2020 dimodifikasi



Gambar 3.3.2 d Lokasi site Perancangan
 Sumber : Goglemaps,2020 dimodifikasi

3.3.3 Analisis Fungsi Sarana dan Prasarana Sekitar Site

Site perancangan berada di Jalan Kemas, Kelurahan Purbayan, Kecamatan Kotagede. Site merupakan lahan seluar 4.850 m², yang memiliki beberapa bangunan yang didemolisi akibat fungsi bangunan yang sudah tidak digunakan dan ada beberapa bangunan yang memiliki arsitektur modern yang tidak mempertimbangkan lokalitas dan citra kawasan. Site berada sekitar 332 m dari Pasar Kotagede yang merupakan pusat perekonomian di Kecamatan Kotagede. Disebalah berbatasan dengan Bank BRI, disebalah barat berbatasan Jalan Kemas (Mahkota Silver, SMP N 1 Kotagede, dan kampung wisata basem), di sebelah selatan berbatasan dengan Salim Perak, serta disebalah timur berbatasan dengan Gg.Kp. Pekaten (Rumah Warga). Dari hasil analisis diatas dapat disimpulakn bahwa sarana dan prasaran disekitar site termasuk area perdagangan dan jasa serta terdapat fungsi Pendidikan disekitar site. Kawasan ini juga memiliki karakteristik arsitektur bangunan berupa rumah tradisional jawa, arsitektur imdisch, dan arsitektur rumah kalang.



Gambar 3.3.3 Sarana dan Prasarana

Sumber : Penulis,2020

3.3.4 analisis tapak

3.3.4.1 Analisis Peraturan Bangunan

Perancangan dan perencanaan silver craft visitor center di Kotagede mengacu pada Peraturan Daerah Kota Yogyakarta Nomor 1 Tahun 2015 Tentang Rencana Detail Tata Ruang Wilayah Kota Yogyakarta tahun 2015-2035. Terdapat beberapa peraturan yang mengatur mengenai perancangan bangunan berupa KDB, KLB, KDH, dan KTB.

a) Tata Bangunan

- Karakter Blok Kotagede adalah bangunan-bangunan peninggalan kuno dengan rancangan dan bentuk arsitektural spesifik pada jamannya antara lain dinding batu bata ekspose tetap dipertahankan dan bangunan baru menyelaraskan.
- Semua kegiatan membangun bangunan serta bangun-bangunan di ruas jalan Kemas, jalan Mondarakan, jalan Tegalgendu dan jalan Watugilang dalam Blok Kotagede harus berpedoman pada persyaratan khusus yang terkait, desain rancana juga harus dikonsultasikan dengan lembaga pelestarian budaya

b) Ketentuan Intensitas Pemanfaatan Ruang dan Amplop Ruang

- Koefisien dasar bangunan (KDB) maksimal 60 %
- Tinggi bangunan (KTB) maksimal 12 m
- Koefisien Lantai Bangunan (KLB) 1.2
- Koefisien Dasar Hijau (KDH) 20 %
- Garis sempadan bangunan 0 m dengan selasar tertutup atap 2 m

c) Tampilan Bangunan

- Untuk jalan utama seperti sepanjang Jalan Tegalgendu, Mondorakan, Lor Pasar dan Kemas memiliki garis sempadan 0 m dengan selasar tertutup atap 2 m (dua meter)
- bentuk bangunan atap kampung/limasan dengan model pintu papan bongkar pasang (knock down), selain itu massa atau fasade (muka)

bangunan lama bagian depan harus dipertahankan (tidak boleh dibongkar) dan tetap mempertahankan ruang antara 2 (dua) pintu (between two gate).



Gambar 3.3.4.1 a Site

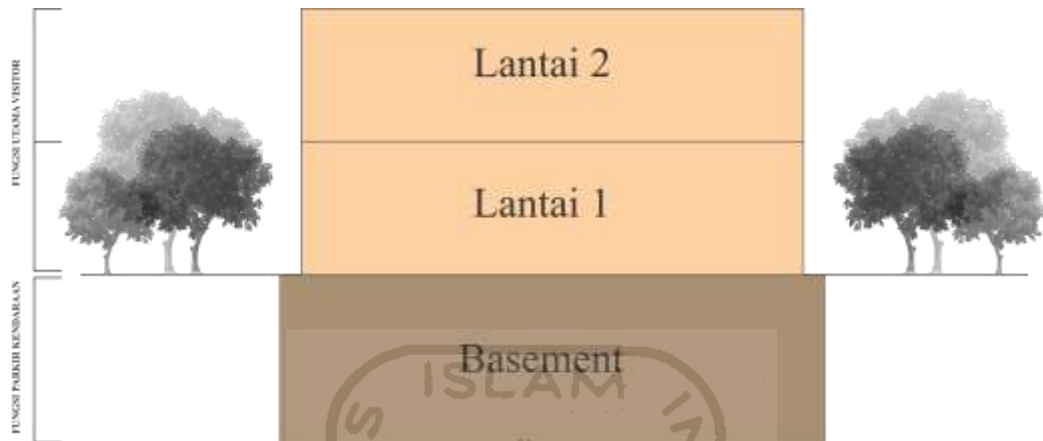
Sumber : Penulis,2020

Perhitungan :

- KDB : $4.850 \times 60 \% = 2.910 \text{ m}^2$
- KDH : $4.850 \times 20 \% = 970 \text{ m}^2$
- KLB : $4.850 \times 1.2 = 5.820 \text{ m}^2$
- Ketinggian lantai bangunan maksimal 12m

Dari Peraturan Daerah Kota Yogyakarta dan lokasi perancangan yang sudah dijelaskan diatas, maka ketentuan perancangan yaitu memiliki Koefisien Dasar Bangunan (KDB) maksimal 2.910 m², Koefisien Dasar Hijau (KDH) 970 m², Koefisien Lantai Bangunan (KLB) 5.820 m² serta ketinggian lantai bangunan maksimal adalah 12 m atau tidak lebih dari bangunan disekitarnya. Mayoritas pada Jalan Kemasan memiliki jumlah lantai 1-2 lantai, sehingga dalam perancangan visitor center, ketinggian bangunan akan menyelaraskan bangunan sekitar atau tidak lebih dari 2 lantai sehingga luasan tapak akan dimaksimalkan untuk

mewadahi aktivitas dan kebutuhan penggunaan, sehingga untuk lahan parkir akan dibuat basement dengan perancangannya akan tetap mengacu pada peraturan daerah setempat dan tetap pada penerapan arsitektur rumah Kalang.



Gambar 3.3.4.1 b Basement dan Jumlah Lantai

Sumber : Penulis,2020

3.3.5 Analisis Sirkulasi dan Aksesibilitas



Gambar 3.3.5 a Analisis Akses Menuju Site

Sumber : Penulis,2020

A. Jalan Kemas

Jalan Kemas merupakan jalan dimana site perancangan berada. Jalan ini merupakan jalan 2 arah dan memiliki lebar kurang lebih 6m. Jalan ini dapat dilalui kendaraan beroda 2 dan beroda 4 secara pejalan kaki karena adanya jalur pedestrian selebar 1.2 m. Jalan ini menjadi salah satu jalan utama untuk menuju Kotagede dari arah utara. Dengan pertimbangan ini maka untuk entrance berada di sebelah utara site dan exit berada disebelah selatan, hal ini merupakan pertimbangan untuk menghindari kemacetan dan kepadatan akibat keluar masuknya kendaraan

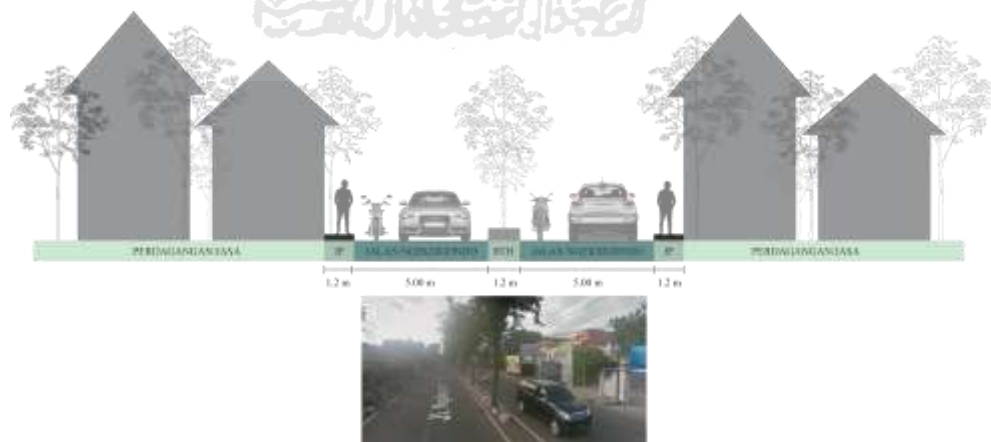


Gambar 3.3.5 b Jalan Kemas

Sumber : Penulis,2020

B. Jalan Ngeksigondo

Jalan Ngeksigondo merupakan salah satu Jalan Arteri yang ada di Kotagede. Jalan ini merupakan jalan 2 arah yang memiliki lebar sekitar 10 m sehingga dapat dilalui oleh kendaraan roda 2 dan kendaraan roda 4. Lalu lintas pada jalan ini cukup padat mengingat jalan ini merupakan jalan arteri. Untuk mencapai jalan ini dapat diakses melalui jalan Kemas



Gambar 3.3.5 c Jalan Ngeksigondo

Sumber : Penulis,2020

C. Jalan Karanglo

Jalan Purbayan merupakan jalan arteri. Jalan ini cukup sempit dan merupakan jalan 2 arah. Jalan ini memiliki lebar sekitar 6 m sehingga jalanan ini cukup padat. Jalan Karanglo memiliki karakter jalan yang mirip dengan Jalan Kemasan. Jalan Karanglo untuk menuju Jalan Kemasan akan melalui pertiiaan Pasar Kotagede



Gambar 3.3.5 d Jalan Karanglo

Sumber : Penulis,2020

D. Jalan Mondorakan

Jalan Mondorakan merupakan jalan 1 arah dan memiliki lebar jalan sekitar 6 m. Jalan ini dapat diakses oleh kendaraan roda 4 dan roda 2 menuju ke arah timur. Jalan ini merupakan jalan yang cukup padat. Jalan ini dapat menjadi akses keluar dari site yang berada di Jalan Kemasan dan keluar dari kawasan Kotagede menuju jalan Tegalgendu

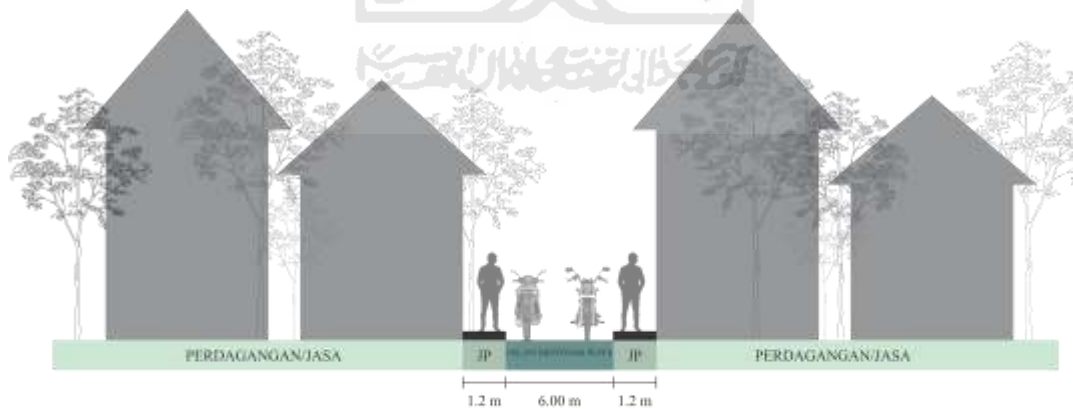


Gambar 3.3.5 e Jalan Karanglo

Sumber : Penulis,2020

E. Jalan mentoak Raya

Jalan mentoak raya merupakan sebuah jalan yang memiliki lebar 5 meter dan dapat diakses oleh kendaraan roda 4 dan roda . Jalan ini merupakan jalan yang cukup padat karena banyak pedagang dari pasar yang berjualan di sisi bahu jalan sehingga sering menimbulkan kemacetan ketika jalan sibuk. Jalan ini merupakan salah satu akses untuk menuju site daru arah selatan.



Gambar 3.3.5 f Jalan Karanglo

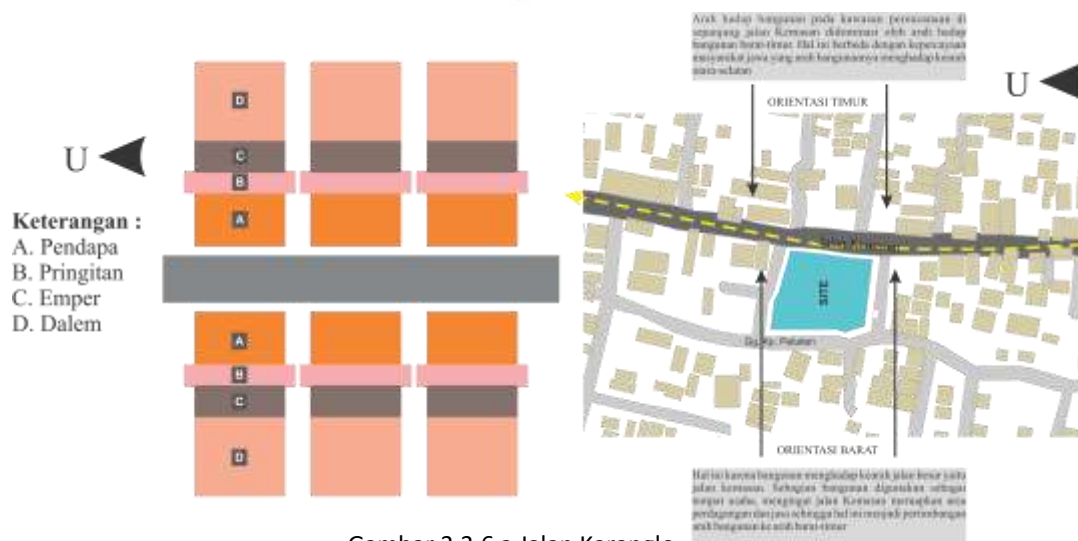
Sumber : Penulis,2020

3.3.6 Analisis Orientasi Bangunan

Orientasi pada Kotagede yaitu pada rumah-tradisional jawa, rumah indisch, dan juga rumah Kalang adalah sama yaitu pada arah utara-selatan. Hal ini dipengaruhi oleh kepercayaan masyarakat jawa yaitu mengenai kebaikan untuk pemilik rumah, rezeki, dan keselamatan. Berikut adalah penentuan arah orientasi atau arah hadap bangunan di Kotagede :

- A. Arah orientasi pada bangunan yang berada di tengah kampung, yaitu rumah tradisional dan rumah kalang yang berada di kampung masih mempertahankan arah hadap bangunan utara-selatan
- B. Arah orientasi pada bangunan yang terletak dipinggir jalan, atau pada dasarnya letak bangunan yang berada di pinggir jalan juga memiliki arah hadap bangunan utara-selatan. Namun, dengan seiring berjalannya waktu, muncul jalanan besar, bangunan sekarang berubah menjadi menghadap ke jalan karena banyak yang memanfaatkan bangunannya menjadi tempat usaha, namun demikian tata letak bangunan tetap dipertahankan.

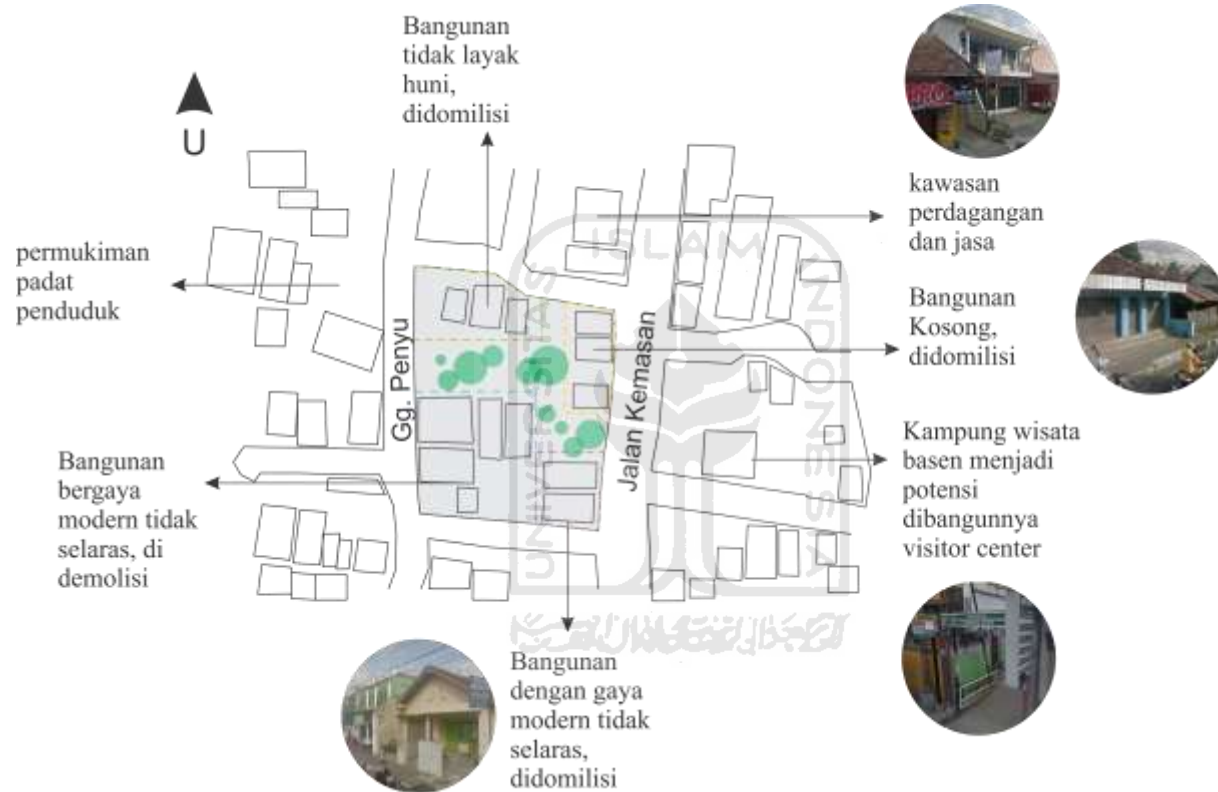
Untuk perancangan visitiro center ini, arah bangunan akan menghadap kearah barat-timur karena posisi Jalan Kemasam yang menjadi jalan utama berada disebalah barat site perancangan. Sehingga bangunan akan mengikuti tata letak bangunan disekitarnya yang memiliki arah orientasi ke arah barat dan timur.



Gambar 3.3.6 a Jalan Karanglo

Sumber : Penulis,2020

3.3.7 Tanggapan Desain Rancangan



Gambar 3.3.7 a Analisis Site Perancangan

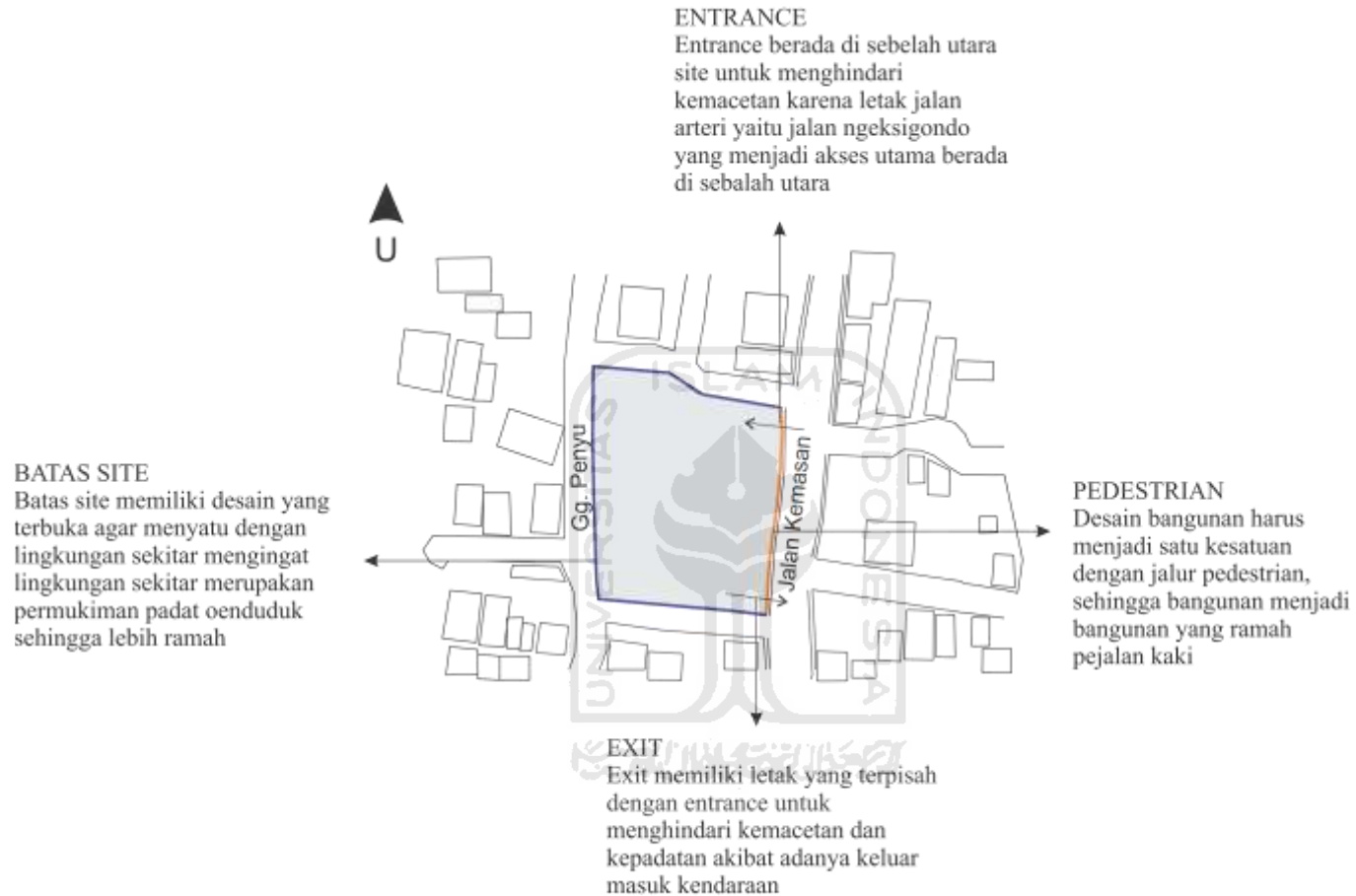
Sumber : Penulis,2020

Sehingga site perancangan yang didapat adalah :



Gambar 3.3.7 b Site Perancangan

Sumber : Penulis,2020



Gambar 3.3.7 c Tanggapan Desain Rancangan

Sumber : Penulis,2020

3.4 ANALISIS BANGUNAN DAN SITE

3.4.1 Analisis Eksisting Site

Site perancangan terletak di kawasan Purbayan, tepatnya berada di jalan kemas dan berada di sebelah timur kawasan Kampung Wisata Basen. Lokasi site cukup strategis, yaitu hanya berjarak sekitar 332 m dari Pasar Kotagede yang merupakan pusat perekonomian di Kotagede. Selain itu site hanya berjarak 50 m dari SMP N 1 Kotagede dan hanya berjarak 158 m dari RSKIA Muhammadiyah Kotagede yang merupakan satu-satunya rumah sakit di kawasan Purbayan. Site memiliki luas 4.850 m². Terletak di kawasan perdagangan dan jasa, hal ini menyebabkan kawasan sekitar site merupakan kawasan yang cukup ramai karena terdapat banyak pertokoan seperti perokoan bidang fashion, kuliner, serta toko kelontong dan beberapa bangunan kantor. Pada site bangunan terdapat bangunan eksisting yang merupakan bangunan hunian dan didemolisi karena fungsi yang tidak semestinya dan terdapat bangunan yang sudah tidak dihuni. Disebelah selatan site merupakan permukiman padat penduduk. Gaya arsitektur dikawasan ini didominasi oleh gaya arsitektur jawa dan gaya arsitektur indisch.



Gambar 3.4.1 Kondisi Eksisting Site

Sumber : Penulis,2020

3.4.2 Analisis Isu Arsitektural



Gambar 3.4.2 Analisis SWOT Isu Arsitektural
Sumber : Penulis,2020

3.4.3 Analisis Isu Non Arsitektural



Gambar 3.4.3 Analisis SWOT Isu Non Arsitektural
Sumber : Penulis,2020

3.4.4 Analisis Batas dan View Site

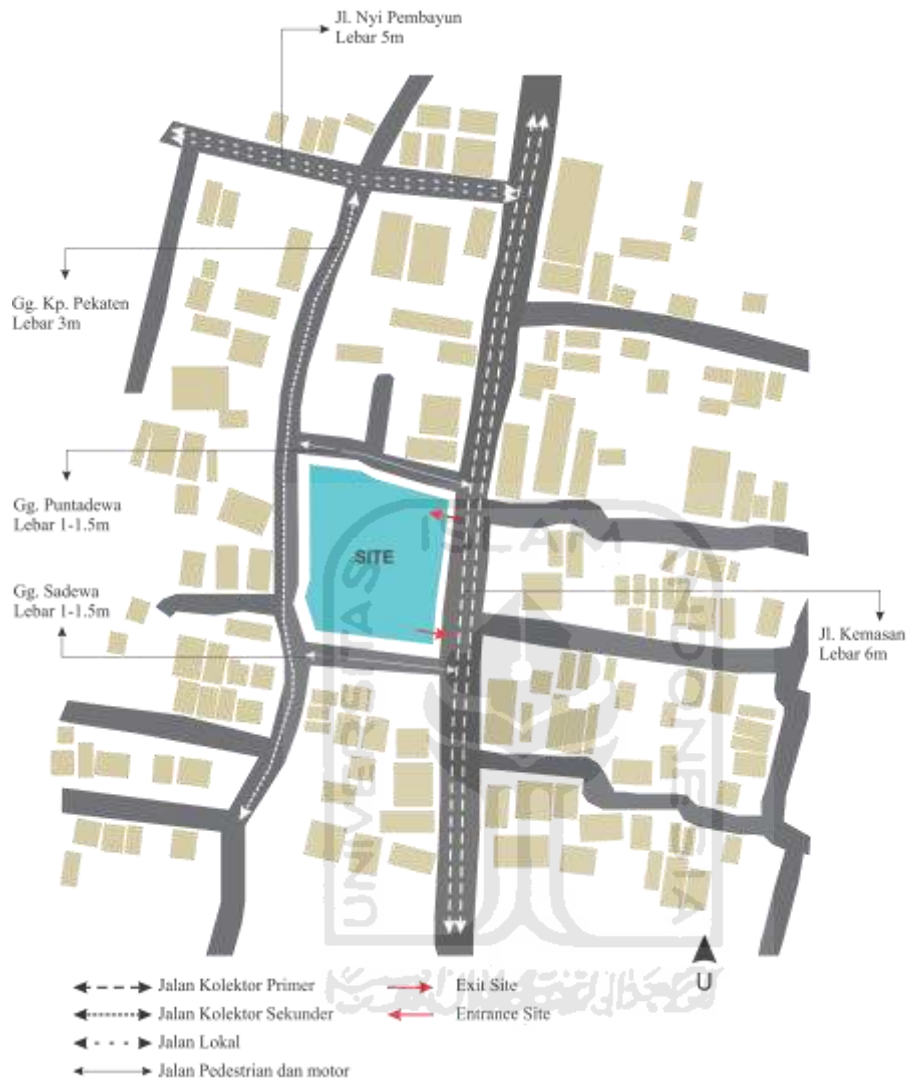
Lokasi site berada di area permukiman. Area Permukiman ini merupakan kawasan padat penduduk. Permukiman yang ada di sekitar site perancangan umumnya merupakan rumah-rumah lama yang masih digunakan. Terdapat beberapa bangunan tempat tinggal yang digunakan sekaligus sebagai tempat usaha seperti usaha kuliner dan toko kelontong. Namun, banyak ditemukan rumah-rumah dan pertokoan yang sudah tidak digunakan lagi. Walaupun kawasan ini berada di kota Yogyakarta, bangunan disekitar site sudah tidak memiliki lahan terbuka hijau dan jarak antar rumah yang sangat sempit. View pada sisi utara dan selatan merupakan kawasan hunian yang digunakan sebagai tempat usaha dibagian depan hunian. Disisi timur merupakan kawasan permukiman. View di sisi barat merupakan pertokoan yang sudah tidak digunakan lagi.



Gambar 3.4.4 Analisis Batas dan View Site

Sumber : Penulis,2020

3.4.5 Analisis Sirkulasi Pada Site



Gambar 3.4.5 Analisis Sirkulasi Site

Sumber : Penulis,2020

Berdasarkan hasil analisis diatas, site dapat diakses melalui Jalan utama yaitu Jalan kemasam dan jalan lokal yaitu Gg. Kp. Pekaten. Dimana untuk kendaraan besar seperti bus hanya bisa melalui Jalan kemasam yang merupakan akses utama untuk menuju site mengingat bahwa jalan kemasam terhubung dengan salah satu jalan arteri untuk menuju jalan kemasam yaitu Jalan Ngeksigondo. Jalan Kemasam memiliki lebar 6m dan Gg. Kp. Pekaten memiliki lebar jalan kurang lebih 3 m. jalan disamping site yaitu Gg.

Puntadewa dan Gg. Sadewa hanya bisa dilalui oleh pejalan kaki dan sepeda motor karena lebarnya yang hanya 1 m hingga 1.5 m.

3.4.6 Analisis Drainase dan Limbah

Silver Craft Visitor Center ini merupakan bangunan yang memiliki fungsi sebagai bangunan industry, pariwisata, dan fasilitas public. Sehingga penting untuk mengetahui jaringan utilitas pada lokasi perancangan. Site sudah memiliki jaringan drainase eksisting yang berupa jaringan drainase sekunder yang terhubung dengan jaringan drainase primer. Berdasarkan hasil analisis saluran drainase diatas, Jalan Kemasan memiliki saluran drainase sekunder. Saluran drainase sekunder ini terhubung dengan saluran drainase primer yang berada di Jalan Ngeksigondo dan Jalan Purbayan-Jalan Mondorakan. Untuk limbah di kawasan tersebut diolah tidak secara in-site, namun langsung dibawa ke UGM dan limbah diolah di sana.



Gambar 3.4.6 Analisis Drainase dan Limbah

Sumber : Penulis,2020

3.5 ANALISIS VISITOR CENTER

Visitor center memiliki arti yang berbeda dari dengan museum, heritage center, museum, atau galeri. Perbedaan dari keempat bangunan tersebut dapat dilihat pada table dibawah ini

Tabel 3.5 Analisis Visitor Center

Tipologi	Pengertian	Kesimpulan
Visitor Center	<p>Philip L. Pearce (2004), Visitor Center adalah fasilitas wisata yang dibangun dengan fungsi untuk menunjang pariwisata yang ada pada suatu daerah yang berkelanjutan</p> <p>Buku Pedoman Umum Desa Wisata (2012), Visitor Center adalah tempat dimana pengunjung dapat mendapatkan informasi-informasi umum hingga khusus mengenai lokasi atas tempat yang dikunjungi, baik dalam bentuk peta, buku, atau media informasi lainnya.</p>	<p>Visitor Center adalah fasilitas pelayan yang menyediakan informasi kepada wisatawan atau pengunjung mengenai suatu tempat atau daerah untuk membina pariwisata suatu tempat atau daerah yang dikunjunginya.</p>

<p>Museum</p>	<p>(Peraturan Pemerintah (PP) tentang Pemeliharaan Dan Pemanfaatan Benda Cagar Budaya Di Museum, 1995) Museum adalah tempat penyimpanan, Lembaga, perawatan, pengamanan, dan pemanfaatan benda-benda bukti material hasil budaya manusia, alam, dan lingkungannya guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa.</p> <p>Menurut ICOM = International Council of Museum / Organisasi Permuseuman Internasional dibawah Unesco) Museum merupakan badan yang memamerkan dan menerbitkan hasil penelitian dan pengetahuan mengenai</p>	<p>Suatu Lembaga yang memiliki tugas untuk memamerkan, merawat, dan mengamankan benda-benda warisan budaya sebagai upaya pelestarian dan ilmu pengetahuan.</p>
---------------	---	--

	benda-benda penting bagi kebudayaan dan ilmu pengetahuan	
Heritage Center	<p>Collin Dictionary. Heritage Center berfungsi sebagai tempat pameran yang menggambarkan budaya dan sejarah pada suatu tempat tertentu dan memiliki bentuk museum</p> <p>Beech. Heritage Center adalah suatu tempat yang memiliki tema sejarah namun memiliki fungsi promosi masa depan proyeksi restorasi. Sebuah heritage center tidak menghasilkan lapa seperti visitor center, karen tempat ini memiliki fungsi lebih kepada menjaga dan merawat penelitian sejarah serta artefak. Heritage Center dapat diubah menjadi museum.</p>	Heritage Center adalah bangunan atau tempat yang berfungsi untuk menceritakan dan menampilkan sejarah atau kisah masa lalu dan proyek restorasi pada sebuah tempat dan penghuninya melalui benda-benda nyata atau replika

Galeri	<p>KBBI. Galeri adalah sebuah tempat atau Gedung yang berfungsi untuk manampilan sebuah karya seni dan sebagainya</p> <p>Cambridge Dictionary. Galeri adalah sebuah ruangan atau bangunan yang berfungsi untuk memamerkan dan menampilkan karya seni atau karya seni yang dijual.</p>	Galeri adalah ruangan atau bangunan untuk menampilkan karya seni baik yang dijual atau yang tidak dijual
--------	---	--

Dari beberapa definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa visitor center memiliki peran yang berbeda dengan tipologi sejenis lainnya (Heritage Center, Museum, dan Gallery). Yang membedakan dari keempatnya adalah visitor center harus menjadi tempat yang menyediakan informasi mengenai budaya, tempat, karya seni, sejarah dari kawasan yang dikunjungi dengan tampilan yang menarik dan memiliki fungsi edukatif.

3.6 ANALISIS INDUSTRI KERAJINAN PERAK

Dalam membuat kerajinan perak terdapat proses dalam produksinya. Proses dalam produksi kerajinan perak ini akan menghasilkan kebutuhan ruang yang akan dibutuhkan. Proses dalam kerajinan perak dapat dilihat dibawah ini.

1. Peleburan perak
2. Pembentukan atau pematrian
3. Casting atau pencetakan
4. Pengukiran
5. Pemasangan Batu
6. Pewarnaan atau vercrom
7. Pengkilapan atau polish

Dari tahapan proses pembuatan perak diatas, maka dapat diketahui kebutuhan ruang yang sesuai dengan proses pembuatan kerajinan perak. Sehingga perajin dapat dengan nyaman bekerja dan pengunjung dapat dengan nyaman melihat proses pembuatan kerajinan perak dari persiapan hingga finishing.

a. Ruang Peleburan



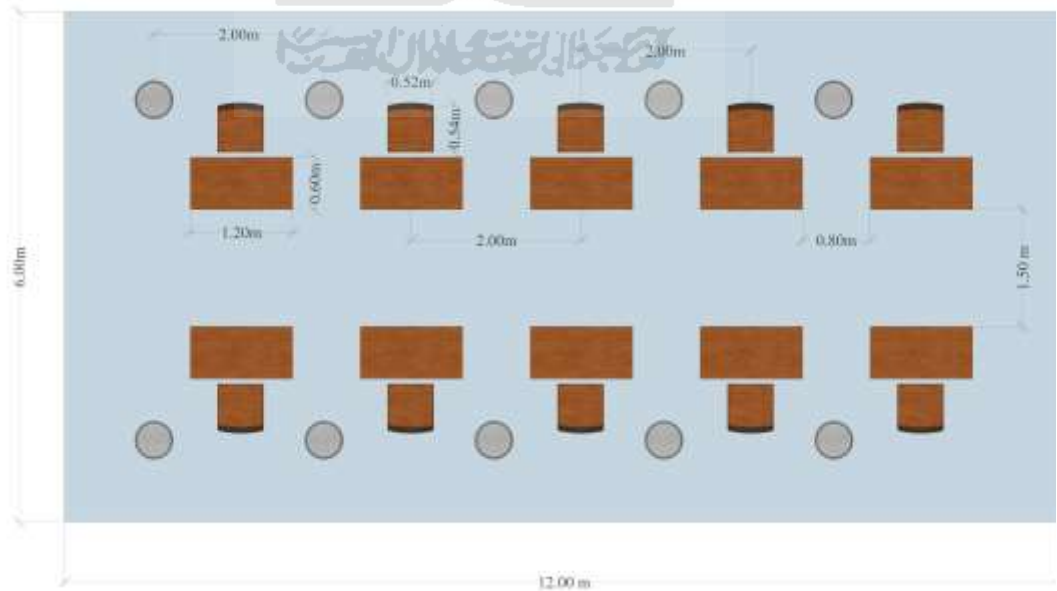
Gambar 3.6 a Ruang Peleburan

Sumber : Penulis,2020

Tabel 3.6 a Ruang Peleburan

Kapasitas	Aktivitas	Nama Peralatan	Luas (m ²)
6 orang	Meleburkan perak	<ul style="list-style-type: none"> - Meja peleburan - Kursi - Wastafel - Gas pembakaran - Brander Api/obor gas - Cawan/Wadah - Alat Cetak - Tang Jepit - Tempat Air - dll 	5 x 5 = 25 m ²

b. Ruang Pembentukan atau Patri



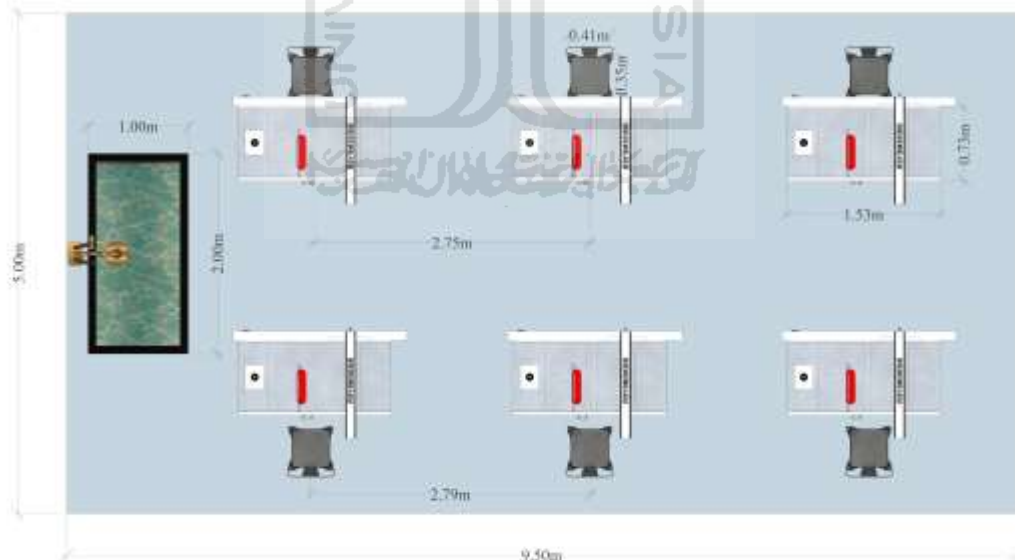
Gambar 3.6 b Ruang pembentukan atau patri

Sumber : Penulis,2020

Tabel 3.6 b Ruang Peleburan

Kapasitas	Aktivitas	Nama Peralatan	Luas (m ²)
10 orang	Proses pembentukan kerajinan perak	<ul style="list-style-type: none"> - Meja Kerja - Tempaan/penggiling - Bor Listrik - Tang, gergaji, kikir, gunting, pinset, ampla, palu - Lampu sorot - dll 	6 x 12 = 72 m ²

c. Ruang Casting atau Pencetakan



Gambar 3.6 c Ruang Casting atau pencetakan

Sumber : Penulis,2020

Tabel 3.6 c Ruang Casting

Kapasitas	Aktivitas	Nama Peralatan	Luas (m ²)
6	Proses Pencetakan kerajinan perak	<ul style="list-style-type: none"> - Meja Kerja - Kursi - Alat cetak - Plat cetak - Brander api/obor gas - Gas pembakaran - Cawan pembakaran - Tempat air - Tang jepit - dll 	6 x 5 = 30 m ²

d. Ruang Pengukiran



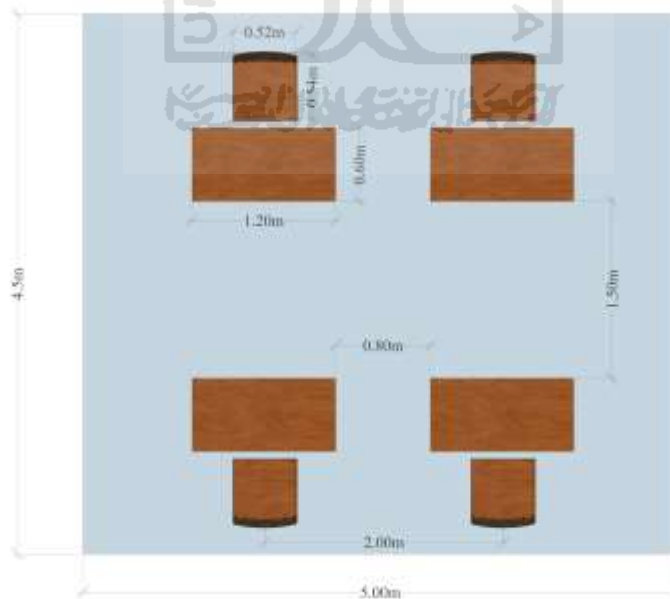
Gambar 3.6 d Ruang Pengukiran

Sumber : Penulis,2020

Tabel 3.6 d Ruang Pengukiran

Kapasitas	Aktivitas	Nama Peralatan	Luas (m ²)
10 orang	Proses pengukiran kerajinan perak	<ul style="list-style-type: none"> - Meja Kerja - Kursi - Lampu sorot - Tang, gergaji, kikir, gunting, pinset - Alas kayu - dll 	6 x 9.5 = 78 m ²

e. Ruang Pemasangan Batu



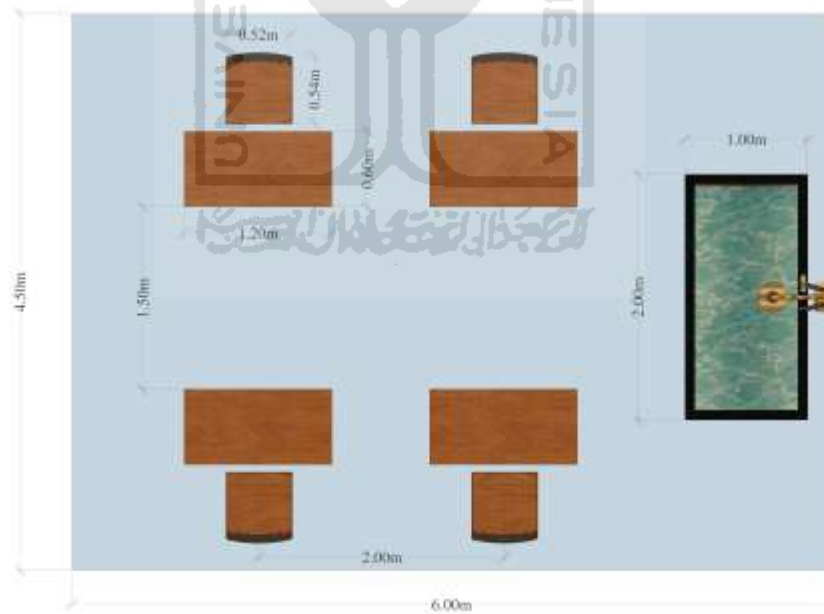
Gambar 3.6 e Ruang Pemasangan Batu

Sumber : Penulis,2020

Tabel 3.6 e Ruang Pemasangan Batu

Kapasitas	Aktivitas	Nama Peralatan	Luas (m2)
4 orang	Proses pemasangan batu pada kerajinan perak	<ul style="list-style-type: none"> - Meja Kerja - Kursi - Lampu Sorot - Tang, Penjepit, Lem - Alas Kayu - Tempat Batu - dll 	$5 \times 4.5 = 22.5 \text{ m}^2$

f. Ruang Vercrom atau Pewarnaan



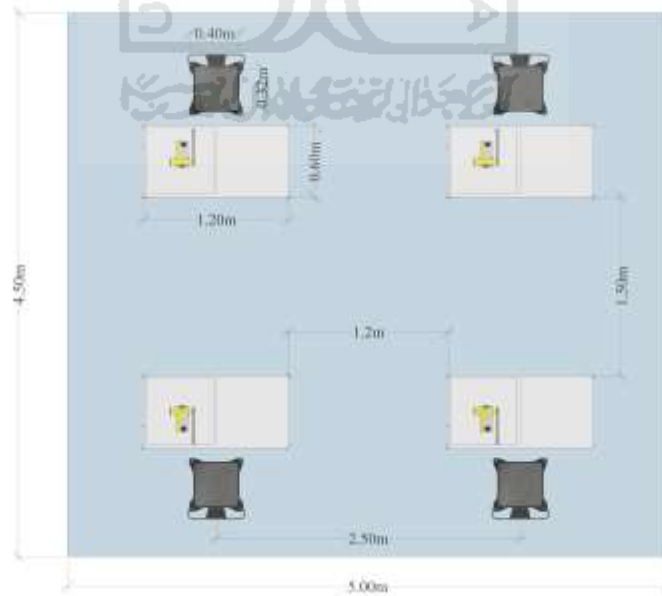
Gambar 3.6 f Ruang Pewarnaan

Sumber : Penulis,2020

Tabel 3.6 f Ruang Pewarnaan

Kapasitas	Aktivitas	Nama Peralatan	Luas (m ²)
4 orang	Proses pewarnaan pada kerajinan prak	<ul style="list-style-type: none"> - Meja Kerja - Kursi - Lampu sorot - Kompor listrik - Gelas ukur - Thermometer - Bahan vercrom - Penjepit - Wastafel - Tempat air - dll 	4.5 x 6.5 = 29.25 m ²

g. Ruang Polesh



Gambar 3.6 g Ruang Polish

Sumber : Penulis,2020

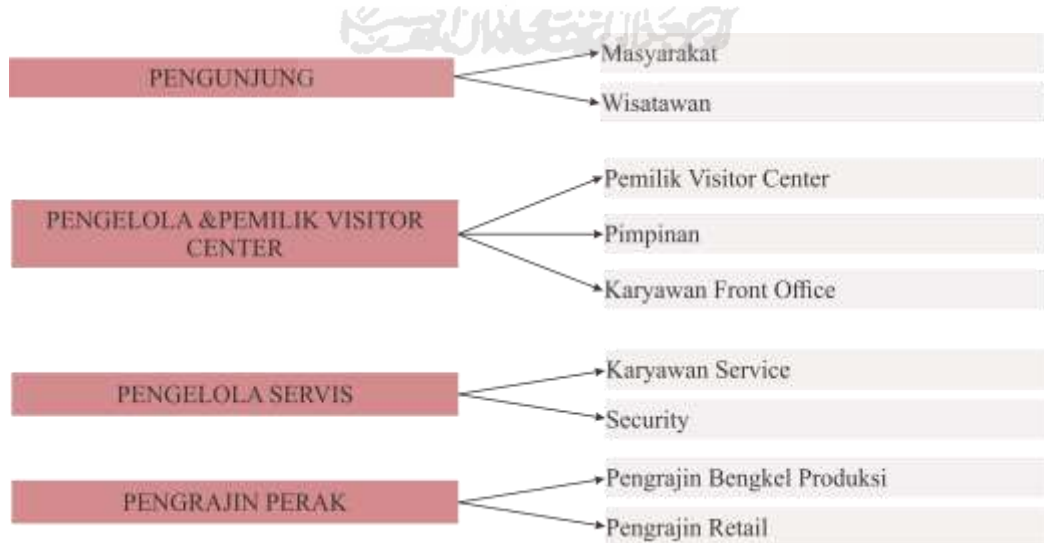
Tabel 3.6 g Ruang Polish

Kapasitas	Aktivitas	Nama Peralatan	Luas (m2)
4 orang	Proses pemolesan atau pengkilapan pada kerajinan perak	<ul style="list-style-type: none"> - Meja Kerja - Kursi - Alat Poles - Sikat - Baham Pemoles - Lampu Fokus - dll 	5 x 6 = 30 m2

3.7 ANALISIS PENGGUNA DAN ALUR KEGIATAN PENGGUNA

3.7.1 Analisis Pengguna

Analisis pengguna akan memunculkan alur pengguna dalam menggunakan fasilitas didalam visitor center. Pengguna visitor center ditentukan sebagai berikut



Gambar 3.7.1 Pengguna Visitor Center

Sumber : Penulis,2020

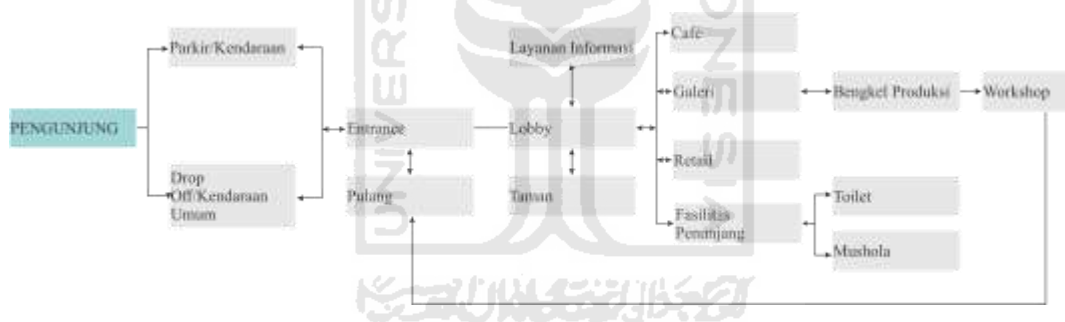
Berdasarkan analisis pengguna diatas maka akan didapat kelompok aktivitas berdasarkan pengguna. Didapat aktivitas dikelompokkan sebagai berikut :

- a) Kegiatan utama yaitu kegiatan pengunjung berupa, produksi kerajinan perak, jual beli kerajinan perak, display kerajinan perak, dll
- b) Kegiatan penunjang seperti meeting, makan, mengobrol, dll
- c) Kegiatan pelayanan servis

Setelah penentuan jenis pengguna dan aktivitas yang dilakukan, maka dapat dilakukan analisis alur aktivitas pengguna sebagai berikut :

3.7.2 Analisis Alur Kegiatan Pengguna

ALUR KEGIATAN PENGUNJUNG



Gambar 3.7.2 a Alur Pengunjung Visitor Center

Sumber : Penulis,2020

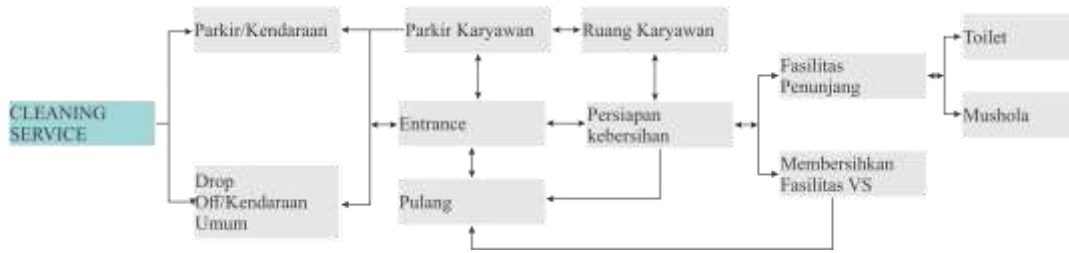
ALUR KEGIATAN STAFF/KARYAWAN FRONT OFFICE



Gambar 3.7.2 b Alur Kegiatan Staff Front Office

Sumber : Penulis,2020

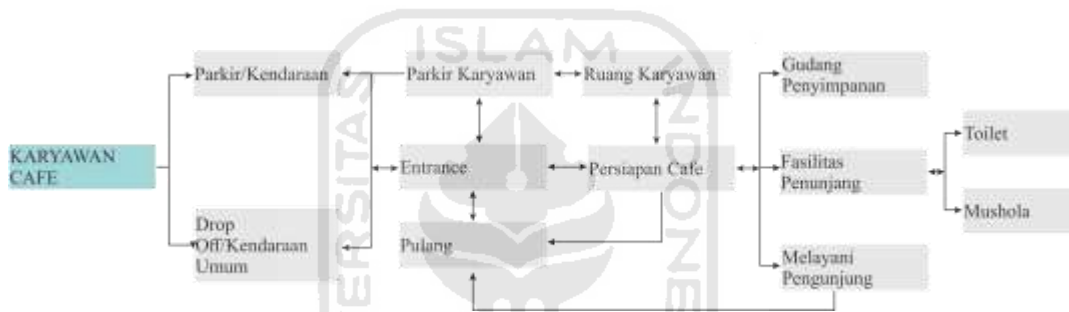
ALUR KEGIATAN CLEANING SERVICE



Gambar 3.7.2 c Alur Kegiatan Cleaning service

Sumber : Penulis,2020

ALUR KEGIATAN KARYAWAN CAFE



Gambar 3.7.2 d Alur Kegiatan Karyawan Cafe

Sumber : Penulis,2020

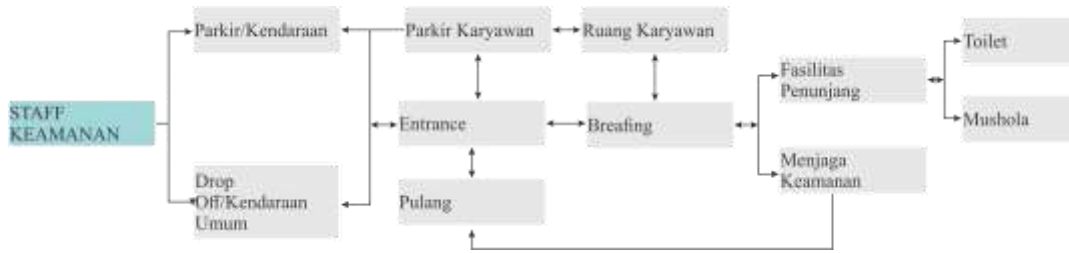
ALUR KEGIATAN KARYAWAN RETAIL



Gambar 3.7.2 e Alur Kegiatan Karyawan Retail

Sumber : Penulis,2020

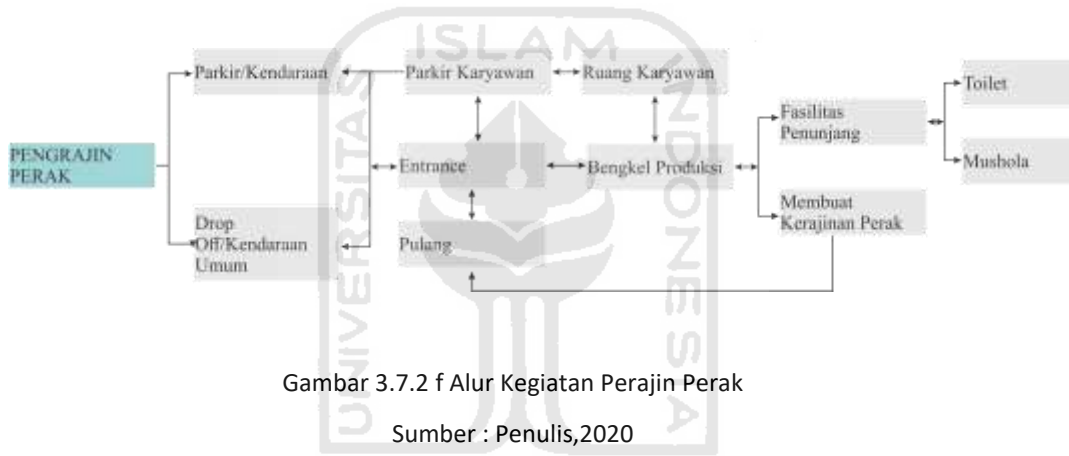
ALUR KEGIATAN STAFF KEAMANAN



Gambar 3.7.2 e Alur Kegiatan Staff Keamanan

Sumber : Penulis,2020

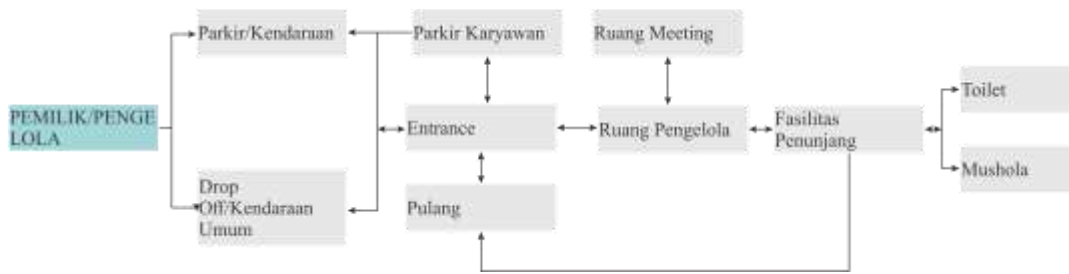
ALUR KEGIATAN PERAJIN PERAK



Gambar 3.7.2 f Alur Kegiatan Perajin Perak

Sumber : Penulis,2020

ALUR KEGIATAN PENGELOLA/PEMILIK



Gambar 3.7.2 g Alur Kegiatan Pengelola/Pemilik

Sumber : Penulis,2020

3.7.3 Analisis Kebutuhan Ruang, Pengguna, dan Aktivitas

Tabel 3.7.3 Analisis Kebutuhan Ruang, Pengguna, dan Aktivitas

No	Pelaku	Kegiatan	Ruang	Jenis Ruang
1	Pengunjung	Parkir	Ruang Parkir	Publik
		Mencari Informasi	Layanan Informasi	Publik
			Lobby	Publik
		Melihat Proses Membuat Kerajinan Perak	R. Bengkel Produksi	Semi Publik
		Belajar Membuat Kerajinan Perak	R. Workshop	Semi Publik
		Melihat Koleksi Kerajinan Perak	Galeri	Semi Publik
		Berbelanja	Retail/Showroom	Semi Publik
		Makan	Cafe	Publik
		Bersosialisasi	Taman	Publik
		Beribadah	Mushola	Publik
Bak/Bab	Toilet	Publik		
2	Staff Front Office	Parkir	Ruang Parkir karyawan	Semi Publik
		Menaruh barang bawaan	R. Karyawan	Private
		Breafing/rapat	R. Meeting	Private
		Melayani Pengunjung	R. Resepsionis	Publik
		Makan	Cafe	Publik
		BAB/BAK	Toilet	Publik
		Beribadah	Mushola	Publik
3	Cleaning Service	Parkir	R. Parkir Karyawan	Semi Publik
		Menaruh barang bawaan	R. Karyawan	Private
		Persiapan Kebersihan	R. Janitor	Private
		Menyalakan /mematikan Genset	R. Genset	Private
		Menyimpan barang	Gudang	Private
		Makan	Cafe	Publik
		BAB/BAK	Toilet	Publik
		Beribadah	Mushola	Publik

4	Karyawan Cafe	Parkir	R. Parkir Karyawan	Semi Publik
		Menaruh barang bawaan	R. Karyawan	Private
		Memasan dan membuat minum	Dapur	Private
		Melayani Pengunjung	Bar	Private
			Cafe	Publik
		Makan	Cafe	Publik
		BAB/BAK	Toilet	Publik
		Beribadah	Mushola	Publik
5	Karyawan Cafe	Parkir	R. Parkir Karyawan	Semi Publik
		Menaruh barang bawaan	R. Karyawan	Private
		Persiapan membuka retail	Showroom	Semi Publik
		Melayani Pengunjung	Bar	Private
		Makan	Cafe	Publik
		BAB/BAK	Toilet	Publik
		Beribadah	Mushola	Publik
		6	Staff Keamanan	Parkir
Menaruh barang bawaan	R. Karyawan			Private
Menjaga kemanan	R. Satpam			Private
Makan	Cafe			Publik
BAB/BAK	Toilet			Publik
Beribadah	Mushola			Publik
7	Perajin Perak			Parkir
		Menaruh barang bawaan	R. Karyawan	Private
		Membuat kawat	R. Satpam	Private
		Meleburkan perak	R. Peleburan	Private
		Membentuk perak	R. Pembentukan	Private
		Mencetak Perak	R. Casting	Private
		Mengukir perak	R. Pengukiran	Private
		Memasang Batu	R. Pemasangan batu	Private
		Mewarnai perak	R. Vercrom	Private

		Mengkilapkan perak	R, Polish	Private
		Makan	Cafe	Publik
		BAB/BAK	Toilet	Publik
		Beribadah	Mushola	Publik
8	Pemilik/Pengelola	Parkir	R. Parkir Karyawan	Semi Publik
		Menaruh barang bawaan	R. Pengelola	Private
		Meeting	R. Meeting	Private
		Menerima tamu	R. Tamu	Private
		Makan	Cafe	Publik
		BAB/BAK	Toilet	Publik
		Beribadah	Mushola	Publik

Sumber : Penulis, 2020

3.7.4 Analisis Besaran ruang

Tabel 3.7.4 Besaran Ruang

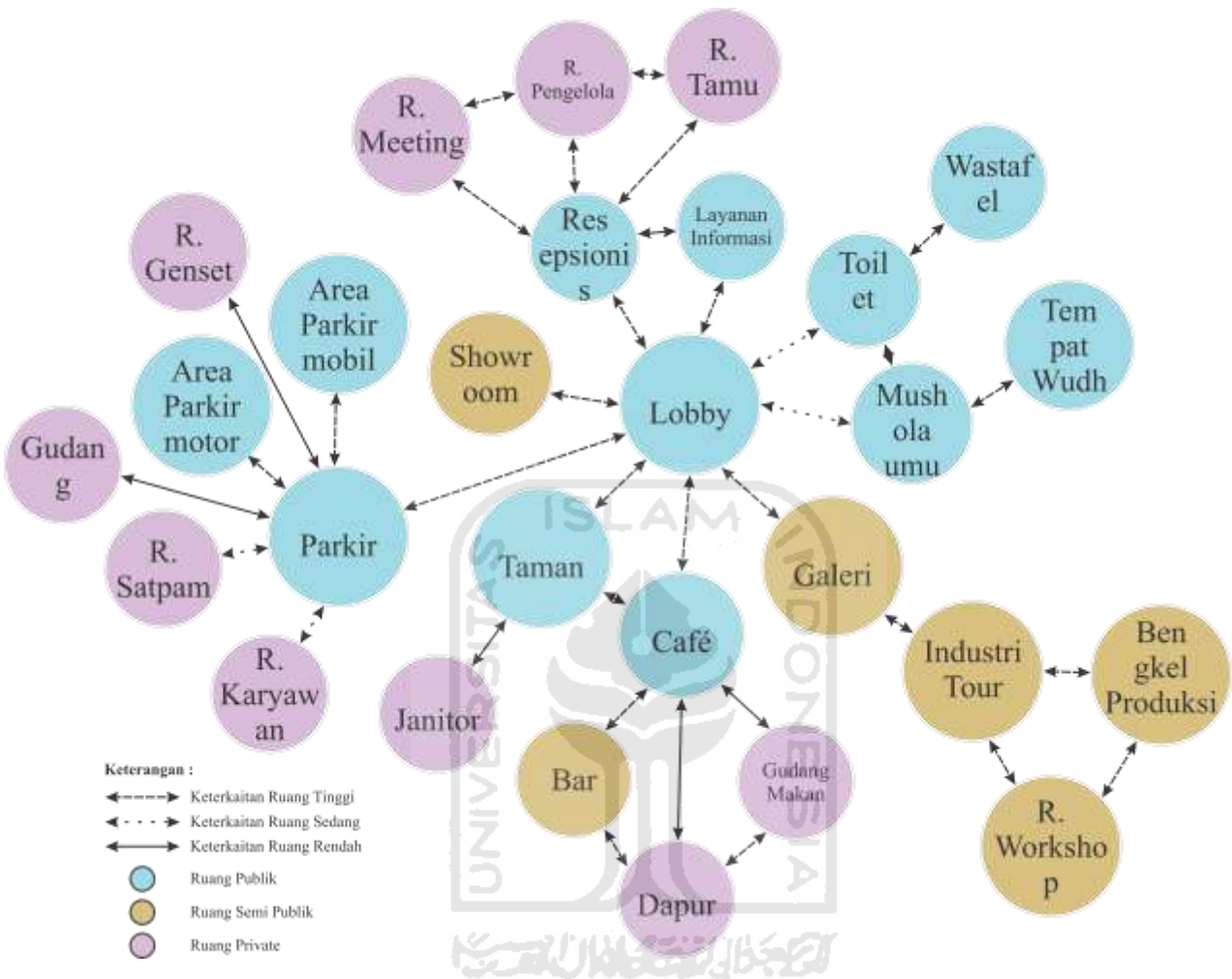
Jenis Ruang	Nama Ruang	Standar Luasan	Sumber	Kapasitas	Jumlah ruang	Total
Ruang Utama	Bengkel Produksi	7.5 m ² / orang	Pickard	20 orang	7.5 m ² x 20 orang = 150 m ²	1740 m ²
	Galeri	12 x 7.5 m ² / ruang	DA	1 Ruang	12x7.5 m ² x 1 ruang = 90 m ²	
	Industri Tour	1.5 m ² /orang	Asumsi	100 orang	1.5 m ² x 100 orang = 150 m ²	
	R. Workshop	6 m ² / orang	Pickard	100 orang	6m ² x 100 orang = 600 m ²	
	Retail/showroom	7.5 m ² / orang	NAD	50 orang	7.5 m ² x 50 orang = 750 m ²	
	Sirkulasi 20 %					
Total						2088 m ²
Ruang Penunjang	Lobby	1.6m ² /orang	N	100 orang	1.6 m ² x 100 orang = 160 m ²	1507.5 m ²
	Resepsionis	9 m ²	NAD	1 Ruang	9m ² x 1 ruang = 9m ²	

	Layanan Informasi	9 m ²	NAD	1 ruang	9m ² x 1 ruang = 9m ²	
	Cafe	2.25 x 1.8 m ² /4 orang	NAD	50 orang	2.25 x 1.8 m ² x (50/4) = 50.6 m ²	
	Bar	1.3 m ² / orang	N	3 orang	1.3 m ² x 3 orang = 3.9 m ²	
	Taman	500 m ²	Asumsi	1 taman	1000 m ² x 1 taman = 1000 m ²	
	Area Parkir mobil	15 m ²	SRP	20 mobil	20 m ² x 10 mobil = 200 m ²	
	Area parkir motor	1.5 m ²	SRP	50 motor	1.5 m ² x 50 motor = 75 m ²	
	Sirkulasi 20 %					301.5 m ²
	Total					1809 m ²
Ruang Private	R. Meeting	1.8 m ² /orang	NAD	10 orang	1.8 m ² x 10 orang = 18 m ²	117.98 m ²
	Gudang	50 m ² /orang	A	1 Ruang	50 m ² x 1 Ruang = 50 m ²	
	R. Pengelola	13.3 m ² /orang	TS	1 orang	13.3 m ² x 1 orang = 13.3 m ²	
	R. Tamu	7.23 m ²	Puslit bang Per mukiman	1 ruang	7.23 m ² x 1 ruang = 7.23 m ²	
	Dapur	0.45 m ²	NAD	1 Dapur	0.54 m ² x 1 ruang = 0.45 m ²	
	R. Satpam	4m ²	NAD	1 ruang	4m ² x 1 ruang = 4m ²	
	Gudang makanan	9m ² / ruang	A	1 ruang	9m ² x 1 ruang = 9m ²	
	R. Karyawan	16 m ² /m ²	NAD	1 ruang	16 m ² x 1 ruang = 16 m ²	

	Sirkulsi 20 %					23.59 m ²
	Total					141.57 m ²
Ruang Servis	Toilet umum	1.2 m ² /orang	A	8 ruang/8 orang	1.2 m ² x 10 ruang = 12 m ²	56.8 m ²
	Wastafel	0.48 m ² /orang	NAD	6 orang	0.48 m ² x 6 orang = 2.88 m ²	
	Janitor	4m ² /ruan g	A	1 ruang	4m ² x 1 ruang = 4m ²	
	R. Genset	12 m ² /ruang	A	1 ruang	12 m ² x ruang = 12 m ²	
	Mushola umum	0.96 m ² /orang	NAD	20 orang	0.96 m ² x 20 orang = 19m ²	
	Tempat Wudhu	0.7 m ² /orang	NAD	10 orang	0.7 m ² x 10 orang = 7 m ²	
	Sirkulasi 20 %					
	Total					68.17 m ²
Total (639 m ² + 942.18 m ² + 141.57 m ² + 63.07 m ²)						4106 m ²

Sumber : Penulis, 2020

3.7.5 Analisis Organisasi dan Hubungan Ruang



Gambar 3.7.5 Alur Kegiatan Pengelola/Pemilik

Sumber : Penulis,2020

3.8 ANALISIS METODE PERANCANGAN INFILL DESIGN

Infill design memiliki arti menambahkan bangunan baru pada kawasan yang memiliki karakter dan citra yang kuat. Lokasi perancangan berada di kawasan Purbayan Kotagede. Kotagede sendiri merupakan salah satu kawasan cagar budaya di Yogyakarta dan merupakan bekas peninggalan Kerajaan Mataram Islam. Site perancangan sendiri berada di kawasan inti . Sehingga dalam perancangan bangunan baru harus mempertimbangan aturan yang terkait. Salah satu peraturan pada kawasan cagar budaya adalah dalam radius 60 m dari inti Lindung dan pada kawasan lindung penyangga harus mempertimbangkan keharmonisan dan menyesuaikan karakter yang sejalan dengan tujuan perlindungan kawasan inti atau citra kota. Sehingga untuk mendapatkan desain bangunan baru yang dapat menyelaraskan dengan kawasan, maka digunakan metode infill desain.

Berdasarkan kajian mengenai Infill design dari Norman Tyler dalam bukunya yang berjudul Historic Preservation, terdapat 3 buah metode untuk menambahkan bangunan pada kawasan bersejarah, yaitu Matching, Contarst, dan Combatible. Dari ketiga metode tersebut terdapat kelebihan dan kekurangan masing-masing. Untuk mengetahui metode mana yang cocok untuk diterapkan pada perancangan Visistor Center di Purbayan, maka diperlukan analisis SWOT (Strength, Weakness, Opportunities, dan Threats) pada site perancangan.

Tabel 3.8 Metode Perancangan Infill Design

Metode	Strengths	Weakness	Opportunities	Threats
Matching	Menghasilkan desain dengan kesan yang sama dengan bangunan lama karena memiliki karakteristik desain yang sama tanpa menyederhanakannya	Akibat memiliki karakteristik bangunan yang sama antara bangunan lama dan bangunan baru, maka akan sulit untuk membedakan mana bangunan yan	Dapat menguatkan atau menumbuhkan kembali citra atau karakteristik bangunan bersejarah yang hamper punah atau rusak disekitar kawasan	Karena menghasilkan desain yang memiliki karakteristik yang sama dengan bangunan lama, maka akan menimbulkan kesan tidak ada

		lama dan mana bangunan yang baru		perkembangan dalam desain
Contrast	Menghasilkan desain dengan kesan yang baru sehingga lebih bebas dalam mengeksplorasi bentuk	Akibat memiliki karakteristik bangunan yang berbeda antara bangunan lama dan bangunan baru, maka keduanya akan memiliki karakteristik yang sangat berbeda	Akan memberikan kesan yang baru dan unik karena bangunan lama dan bangunan baru memiliki desain dan karakteristik yang berbeda	Bangunan baru akan memungkinkan memiliki sifat yang lebih dominan dibandingkan dengan bangunan lama
Compatible	Bangunan baru akan memiliki desain yang menyatu dengan bangunan lama, tetapi tidak harus menduplikasi total karakter desain bangunan lama	Akibat memiliki karakter yang selaras dengan bangunan lama, maka akan menimbulkan kesan yang sama dan monoton	Bangunan baru akan menumbuhkan atau memperkuat karakteristik dan citra bangunan lama	Karena memiliki karakteristik yang sama maka akan menimbulkan kesan tidak ada perkembangan dan monoton

Dari analisis SWOT mengenai metode Infill design, maka pendekatan infill design pada perancangan visitor center dapat dilakukan. Pendekatan matching adalah metode yang cocok untuk memperkuat citra dan karakteristik kawasan karena desain fasad yang sama tanpa menyederhanakan arsitektur bangunan asli. Walaupun dengan metode ini tidak ada kebaruan karena menghasilkan desain yang sama dengan bangunan lama, namun metode ini akan meminimalisir terjadinya degradasi kualitas, karakter, dan citra kawasan cagar budaya Kotagede yang diakibatkan berubahnya gaya arsitektur warisan pada kawasan Kotagede karena hal ini menjadi hal yang krusial mengingat kawasan Kotagede merupakan kawasan cagar budaya.

Selain dari analisis SWOT diatas, terdapat beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam menggunakan adalah memperhatikan beberapa peraturan mengenai kawasan cagar budaya yaitu Piagam Washington yang menekankan

bahwa skala, ukuran, gaya, bahan, warna, dan dekorasi pada bangunan di kawasan cagar budaya. Selain itu terdapat PERDA DIY No.6 Tahun 2012 yang menekankan bahwa bangunan cagar budaya harus menggunakan pola yang selaras dengan bangunan berserah di sekitarnya.

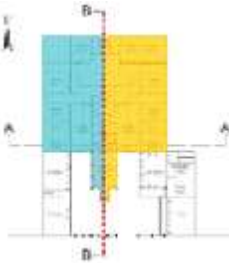


3.9 ANALISIS TRANSFORMASI DESAIN MORFOLOGI ELEMEN RUMAH KALANG




Analisis dilakukan untuk mengidentifikasi unsur-unsur arsitektural pada rumah kalang. Analisis ini diambil dari jurnal yang berjudul “Identifikasi Unsur-Unsur Rumah Kalang di Kotagede Yogyakarta” sehingga nantinya dapat didapatkan rekomendasi desain yang dapat diterapkan pada rancangan bangunan visitor center

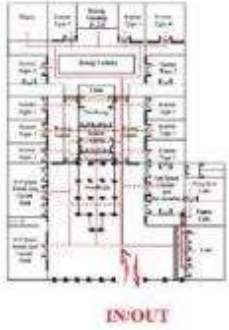
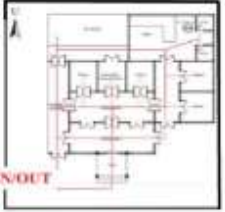

3.9.1 Unsur Arsitektural : Spasial


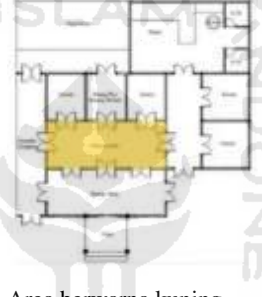

Pada bagian ini akan dilakukan analisis yang berhubungan dengan unsur arsitektur secara spasial yaitu komposisi bentuk denah, komposisi fungsi ruang, sirkulasi, dan orientasi ruang pada rumah kalang.




Gambar 3.9.1 Unsur Arsitektural : spasial rumah kalang

Variabel	Rumah Kalang Prayadrnanan (Ndalem Natan)	Rumah Kalang Bapak Iqbal	Rumah Kalang ibu Imtichanah	Rekomendasi desain
Komposisi bentuk denah	 <p>Komposisi denah memiliki bentuk yang simetris, tetapi dibagian depan (selatan) terdapat penambahan fungsi (café), sehingga terdapat</p>	 <p>Terdapat komposisi simetris pada bagian inti bangunan yaitu pada bagian gandhok tengen dan gandhok kiwa memiliki ukuran yang sama, namun memiliki</p>	 <p>Memiliki denah dengan komposisi yang asimetris. Pada sisi bangunan timur lebih besar daripada sisi sebelah barat. Rumah ini merupakan rumah multi massa, dimana memiliki 3 massa utama</p>	<p>Komposisi denah melebar mengikuti bentuk site yaitu utara-selatan. Memiliki komposisi desain yang simetris dan termasuk kedalam</p>

	<p>komposisi asimetris pada bagian tenggara</p> <p>Kesimpulan : Memanjang dari selatan ke utara</p> <p>Komposisi denah dipengaruhi oleh bentuk site dan kebutuhan ruang</p> <p>Bentuk simetris</p>	<p>derajat ketertutupan yang berbeda</p> <p>Kesimpulan : Memiliki komposisi denah seimbang (mendekati persegi)</p> <p>Komposisi denah dipengaruhi oleh bentuk site dan kebutuhan ruang</p> <p>Bentuk simetris sebagian</p>	<p>Memiliki komposisi denah melebar ke timur dan barat</p> <p>Komposisi denah dipengaruhi oleh bentuk site dan kebutuhan ruang</p> <p>Bentuk tidak simetris</p>	<p>bangunan multi massa dimana memiliki massa lebih dari 1</p>
<p>Komposisi fungsi ruang</p>	 <p>Komposisi denah bangunan memanjang kearah utara-seatan (pendhapa, pringgitan, ndalem, senthong, ruang terbuka, pawon) .Pada bangunan kiri ke kanan adalah gandhok kiwa dan gandhok tengen</p> <p>Pada rumah ini terdapat ruang yang jumlahnya banyak karena memiliki fungsi tambahan yang beragam seperti</p> <p>Kesimpulan : Komposisi ruang seperti pada rumah tradisional jawa pada umumnya</p> <p>Fungsi bangunan mempengaruhi kebutuhan ruang</p>	 <p>Kompoisis denah bangunan dari utara ke selatan (Teras diibartakan pendhapa, ruang tamu diibartakan pringgitan, kamar tidur diibartakan senthong kiwa dan senthing tengen, ruang doa diibartakan senthong tengah, dapur kamar mandi area jemur diibartakan pawon. Pada bagian kiri dan kanan denah bangunan yaitu kamar tidur dan teras</p> <p>Kesimpulan : Komposisi ruang seperti pada rumah tradisional jawa pada umumnya</p> <p>Fungsi bangunan mempengaruhi kebutuhan ruang</p>	 <p>Komposisi denah bangunan memanjang kearah utara-seatan (pendhapa, pringgitan, ndalem, senthong, ruang terbuka, pawon) .Pada bangunan kiri ke kanan adalah gandhok kiwa dan gandhok tengen</p> <p>Kesimpulan : Komposisi ruang seperti pada rumah tradisional jawa pada umumnya</p> <p>Fungsi bangunan mempengaruhi kebutuhan ruang</p> <p>Kebutuhan ruang dipengaruhi oleh banyak dan variasi pengguna</p>	<p>Komposisi fungsi ruang dari barat ke timur</p> <p>pendhapa, pringgitan, ndalem, senthong, ruang terbuka, pawon .Pada bangunan kiri ke kanan adalah gandhok kiwa dan gandhok tengen yang diibartakan sesuai dengan fungsi ruang pada bangunan</p>

		Kebutuhan ruang dipengaruhi oleh banyak dan variasi pengguna		
Sirkulasi (Pencapaian Ruang Luar)	 <p>Sirkulasi keluar masuk pejalan kaki dan kendaraan melalui 1 gerbang pintu yang berada di selatan site. Pencapaian menuju site langsung/frontal</p> <p>Kesimpulan : Orientasi menghadap kearah selatan yaitu kearah jalan utama (Jalan Mondorakan) Entrance dan exit berada di selatan site</p>	 <p>Sirkulasi keluar masuk pejalan kaki dan kendaraan melalui 1 gerbang yang berada di barat site yang diakses melalui gang soka. Pencapaian menuju site dibelokkan</p> <p>Kesimpulan : Orientasi menghadap kearah selatan sesuai dengan keyakinan masyarakat jawa Entrance dan exit berada di barat (Gang Soka)</p>	 <p>Sirkulasi pejalan kaki dan kendaraan melalui 1 gerbang solid yang berada di barat site. Diakses melalui Gg. Soka. Arah orientasi gerbang agak serong menghadap kearah barat daya sehingga pencapaian menuju bangunan agak dibelokkan</p> <p>Kesimpulan : Orientasi menghadap kearah selatan sesuai dengan keyakinan masyarakat jawa Entrance dan exit berada di barat (Gang Soka)</p>	Dengan pertimbangan kawasan dan jalan utama (jalan kemas) berada di sebelah barat sehingga orientasi menghadap kearah barat. Entrance dan exit melalui 2 jalur dan menghadap kearah barat, dapat diakses melalui Jalan kemas.
Sirkulasi (Pencapaian ruang dalam)	Sirkulasi memiliki jalur linear memanjang, sehingga penataan ruang yang berfungsi sebagai kamar (guesthouse) diatur memanjang saling bersebelahan. Pencapaian ke ruang secara frontal	Sirkulasi memiliki jalur secara liner. Pencapaian menuju ruang dibagi 2 yaitu ada yang dibelokkan dan ada yang frontal	Sirkulasi memiliki jalur secara linear melebar. Pencapaian keruang terdapat frontal dan ada yang dibelokkan	Sirkulasi secara linear melebar mengikuti bentuk site dan letak ruang. Pencapaian ke ruang ada


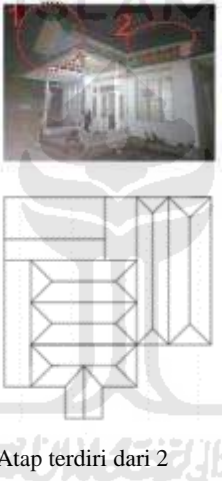

				yang dibelokkan dan ada yang frontal
Zonasi	<p>Zonasi asli (awal) : Semakin dalam ruang semakin private</p> <p>Zonasi sekarang : Sifat keprivatean semakin berkurang dengan adanya perubahan fungsi menjadi guest house</p>	<p>Zonasi asli (Awal) : Semakin kedalam semakin private</p> <p>Zonasi sekarang : Sifat keprivatean semakin berkurang karena tamu dapat mengakses ruang santai karena adanya penambahan fungsi sebagai guesthouse</p>	<p>Zonasi awal : semakin ke dalam atau semakin kebelakang semakin private</p> <p>Zonasi Sekarang : Sifat ke privatean tidak berubah karena tidak adanya penambahan fungsi baru (tetap rumah tinggal)</p>	Zonasi semakin kedalam- semakin private sesuai dengan fungsi ruang
Orientasi Ruang	 <p>Area berwarna kuning merupakan area inti terjadinya aktivitas penghuni. Area ini bersifat public dan menjadi pusat orientasi ruang-ruang lainnya. Orientasi ruang ditentukan dari sirkulasi utama dan pintu masuk ke ruangan tersebut</p> <p>Kesimpulan : Pusat orientasi merupakan bagian inti bangunan. Bagian inti yaitu pringgitan, ndalem, senthing, teras belakang.</p>	 <p>Area berwarna kuning merupakan area inti yang merupakan ruang bersantai. Area ini merupakan pusat orientasi ruang-ruang lainnya sehingga area ini dikelinggi oleh ruang-ruangan. Sehingga untuk menuju ke ruang-ruang tersebut harus melalui area inti. Orientasi ruang menghadap ke sirkulasi dan pintu masuk ke ruangan tersebut.</p> <p>Kesimpulan : Pusat orientasi bangunan merupakan ruang santar</p>	 <p>Area berwarna kuning merupakan area inti yang merupakan ruang keluarga dan ruang makan. Orientasi ruang terpusat menuju ke ruang tengah</p> <p>Kesimpulan : Pusat orientasi adalah ruang keluarga (Gendhok Tengen) karena lokasinya yang strategis menjadi pusat aktivitas penghuninya</p>	Area inti berada ditengah site yang merupakan pusat dari aktivitas. Area ini merupakan area lobby. Lobby dikelilingi oleh ruangan-ruangan lain seperti café, galeri, showrook, resepsionis, dll yang orientasi ruangnya menghadap ke sirkulasi dan pintu masuk ke

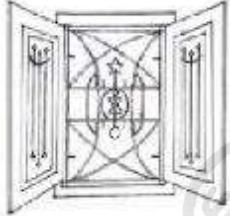

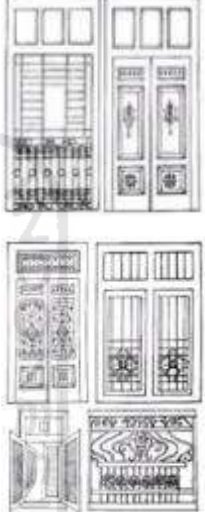
		yang menjadi pusat aktivitas penghuni		ruangan tersebut
Koposisi Ruang	 <p>Komposisi ruang memiliki susunan secara linear dari arah utara ke selatan. Ruangan yang tersusun linear dari timur ke barat membentuk grid.</p> <p>Kesimpulan : Bangunan memiliki komposisi linear karena fungsinya adalah kamar guesthouse</p>	 <p>Komposisi ruang memiliki susunan secara linear dari arah utara ke selatan. Ruangan yang tersusun linear dari timur ke barat membentuk grid.</p> <p>Kesimpulan : Komposisi ruang yang membentuk linear selatan-utara sesuai dengan kepercayaan masurakat jawa</p>	 <p>Komposisi ruang memiliki susunan cluster karena mengikuti bentuk tapak yang cukup luas. Tingkat kepentingan ruang mengikuti ukuran dan orientasinya. Ruang dengan ukuran berbeda dan fungsinya terhubung berdasarkan penempatan sumbu.</p> <p>Kesimpulan : Komposisi ruang membentuk cluster sesuai dengan bentuk tapak yang luas</p>	<p>Bangunan memiliki komposisi cluster karena menyesuaikan dengan fungsi ruang yang memiliki besaran ruang berbeda sesuai dengan fungsinya . Ruang dengan ukuran berbeda dan fungsinya terhubung berdasarkan penempatan sumbu.</p>

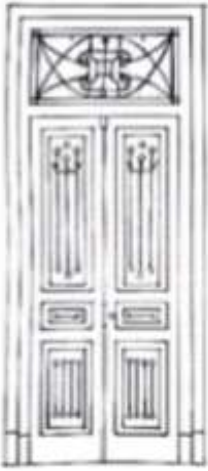
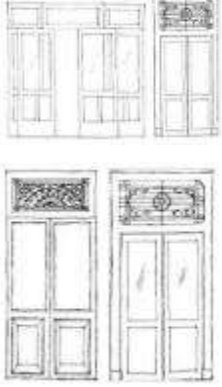


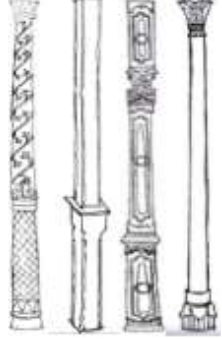

3.9.2 Unsur Arsitektural : Visual






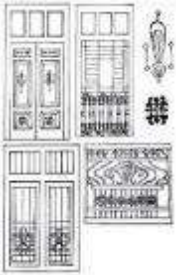
Pada bagian ini akan dilakukan analisis yang berhubungan dengan unsur arsitektur secara Visual yaitu bagian kepala (atap), badan bangunan (Jendela, pintu, dan kolom), kaki bangunan (lantai), dan ornament. Dalam analisisnya akan dibagi menjadi 3 bagian yaitu bagian kepala, badan, dan kaki bangunan.






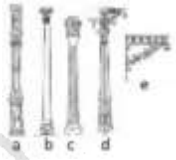

Tabel 3.9.2 Unsur Arsitektural : Visual Rumah Kalang


Variabel	Rumah Kalang Prayadrnanan (Ndalem Natan)	Rumah Kalang Bapak Iqbal	Rumah Kalang ibu Imtichanah	Rekomendasi desain
Bagian Kepala bangunan				
Jenis Atap	 <p>Atap terdiri dari 2 bentuk yaitu</p> <ul style="list-style-type: none"> • Atap kampung. Pada bagian tutup keong kayu terdapat jendela dengan kaca patri dan lubang angin • Atap limasan yang dilengkapi dengan lubang angin diatasnya (limasan lawakan). Dibagian bawahnya terdapat 	 <p>Atap terdiri dari 2 bentuk yaitu:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Atap kampung yang dilengkapi dengan listplank lebar dan dilengkapi dengan kaca patri sebagai hiasan pada tutup keong • Atap limasan yang Dibagian bawahnya terdapat jendela ventilasi dari kaca patri 	 <p>Atap terdiri dari 3 bentuk, yaitu :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Atap Kampung ayang dilengkapi dengan listplank, lubang angin (krepyak) dan lubang cahaya • Atap limasan • Atap pelana dengan tutup keing yang terbuat 	Bentuk atap menggunakan atap joglo pada lobby sebagai bangunan inti dan atap limasan karena kawasan didominasi oleh penggunaan atap ini. Dibagian depan dilengkapi dengan lubang angin, dan rete-rete dibawahnya, serta jendela ventilasi dengan kaca patri.

	<p>jendela ventilasi dari kaca patri dan ornament khas rumah kalang</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dibawah atap dilengkapi dengan tritisan untuk menambah kesan megah 	<ul style="list-style-type: none"> • Dibawah atap dilengkapi dengan tritisan untuk menambah kesan megah 	<p>dari bata dan semen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dilengkapi dengan rete-rete dan tambahan tritisan 	
Bagian Badan Bangunan				
Jendela	 <p>Terdapat 1 jenis jendela yaitu jendela yang memiliki 4 daun pintu (kupu tarung) dan ornament yang berbrntuk dua perahu yang ditangkupkan (berhubungan dengan profesi prayadranan)</p>	 <p>Desain jendela memiliki desain sederhana tanpada ornament yang terbuat dari kaca dan kusen kayu</p>	 <p>Jendela memiliki desain bentuk, ukuran, dan ornament yang sangat bervariasi. Jendela biasanya menggunakan tipe kupu tarung</p>	<p>Jendela yang digunakan adalah tipe kupu tarung berbentuk persegi dan jendela lengkung yang dilengkapi dengan kaca patri berukuran besar yang merupakan salah satu ciri khas desain pada rumah kalang</p>

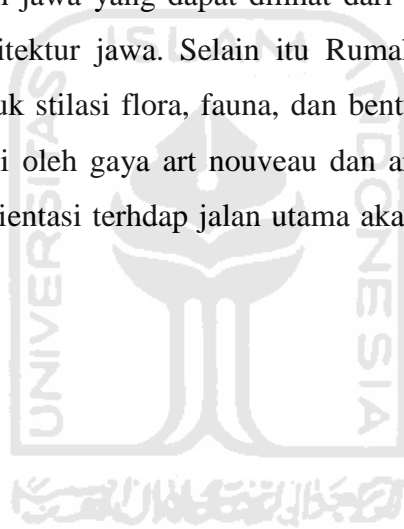
<p>Pintu</p>	 <p>Pintu hanya terdapat 1 jenis. Yang dilengkapi dengan ornament diatas pintu yang memiliki pola sama dengan jendela</p>	 <p>Terdapat 2 jenis pintu yaitu pintu geser dan pintu kupu tarung. Pintu geser digunakan pada ruang tamu dan memiliki model yang sederhana dengan material kaca dan kayu. Pintu kupu tarung pada rumah ini memiliki banyak variasi pada ornament ventilasinya. Sedangkan untuk ukuran dan bentuk pintu sama</p>	 <p>Pintu sangat bervariasi dari bentuk, ukuran, daun pintu hingga ornamennya</p>	<p>Tipe pintu yang digunakan adalah pintu kupu tarung yang dilengkapi ornament (floral dan geometris) diatasnya sebagai lubang angin. Material yang digunakan adalah kayu dan kaca patri</p>
<p>Kolom</p>	 <p>Kolom hanya memiliki 1 varian saja, Yaitu kolom silinder yang dilengkapi dengan</p>	 <p>Terdapat 2 jenis kolom ekspose di bangunan ini. Yaitu kolom silinder berornamen</p>	 <p>Kolom memiliki variasi yang bebrbeda mulai dari bentuk, ukuran, warna,</p>	<p>Kolom yang digunakan adalah kolom persegu dengan ornament geometris linear serta kolom silindris lengkung yang diguankan pada area bengkel produksi membentuk Lorong. Matrial dari kolom adalah besi cor.</p>

	<p>ornament. Kolom ini terletak di pendopo berjumlah 18 soko. Matrial yang digunakan adalah besi cor. Ornamen yang digunakan adalah sulur-suluran dan terdapat umpak dibagian bawah dengan ornament bentuk geometris segitiga</p>	<p>flora dan kolom tidak berornamen</p>	<p>material, dan ornament.</p>	
Lantai	 <p>Lantai memiliki elevasi lebih tinggi dari bagian luar</p>	 <p>Lantai memiliki elevasi lebih tinggi dari bagian luar. Elevasi bagian dalam rumah +30 cm dari halaman. Tujuan dari peninggian lantai adalah seagai penegas posisi dan status social pemilik rumah di masyarakat.</p>	 <p>Lantai memiliki elevasi lebih tinggi dari bagian luar. Bagian dalam rumah memiliki elevasi +45 cm dari bagian luar</p>	<p>Lantai memiliki elevasi lebih tinggi dari bagian luar. Bagian dalam rumah memiliki elevasi +45 cm dari bagian luar</p>
Ornamen	 <p>Ornamen pada jendela memiliki motif geometris (membentuk perahu)</p>	 <p>Ornamen pada jendela tidak memiliki ornament. Namun jendela dilengkapi dengan</p>	 <p>Ornamen jendela memiliki variasi yang beragam. Ornamen bersifat geometris,</p>	<p>Ornamen yang digunakan adalah ornament yang banyak digunakan pada rumah kalang yaitu bentuk geometris garis vertikal dan horizontal khas art deco dan floral pada kolom, jendela dan pintu. Untuk atap menggunakan</p>

	 <p>Ornamen pada pintu menggunakan motif geometris sederhana yaitu garis lurus vertikal dan horizontal. Selain itu terdapat juga motif dua perahu</p>  <p>Ornamen pada kolom memiliki filosofi pola dua perahu bertangkep menjadi cita-cita kesejahteraan melalui pekerjaan usaha transportasi milik pemilik rumah. Selain itu terdapat garis vertikal khas art deco, ukiran dengan bentuk daun kol sebagai lambing "Qolbu" atau hati nurani, dan lambing nanas sebagai lambing manusia</p>	<p>trails besi yang berfungsi sebagai penghias dan keamanan.</p>  <p>Ornamen pada ventilasi pintu memiliki variasi, bentuknya geometris, floral, dan lengkung dengan lingkaran dibagian tengah serta unsur garis vertikal dan horizontal khas art deco</p> <p>Ornamen pada kolom memiliki bentuk sayur kol yang memiliki bentuk mirip dengan kolom prayadranan. Dilengkai dengan konsol besi untuk menyangga atap tritisan</p>  <p>Ornamen pada atap berupa deretan kaca patri berbentuk</p>	<p>memiliki lengkung, dan motif floral</p>  <p>Ornamen pintu memiliki variasi yang beragam, bentuk ornamen didominasi oleh motif floral</p>  <p>Motif pada kolom memiliki variasi yang beragam. Walau demikian, ornamen tetap memiliki gaya art nouveau dan art deco. Selain itu terdapat kolom khas romawi yaitu Corinthian</p>  <p>Ornamen pada atap berupa deretan kaca patri berbentuk persegi dan berwarna merah dan hijau</p>	<p>ornament kaca patri berwarna hijau dan merah yang dilengkapi dengan lambang berdiri serta nama bangunan (diibartkan nama pemilik)</p>
--	--	--	--	--

	 <p>Pada atap terdapat lambang tahun berdiri dan nama pemilik dengan ornament padi sebagai lambing kemakmuran</p>	<p>persegi dan berwarna merah dan hijau</p>		
--	--	---	--	--

Dari hasil analisis diatas didapat bahwa arsitektur rumah kalag merupakan perpaduan antara rumah jawa yang dapat dilihat dari bentuk atap serta terdapat beberapa ornament arsitektur jawa. Selain itu Rumah kalang jika dilihat dari ornament yang berbentuk stilasi flora, fauna, dan bentuk geometris maka rumah kalang juga dipengaruhi oleh gaya art nouveau dan art deco. Kondisi site, luas lahan, bentuk lahan, Orientasi terhdap jalan utama akan berpengaruh pada aspek spasialnya.

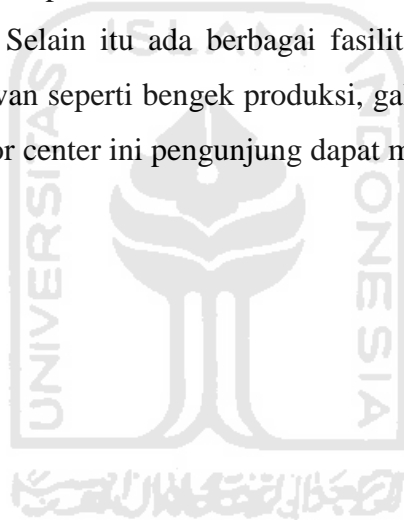


BAB IV

KONSEP DAN UJI DESAIN

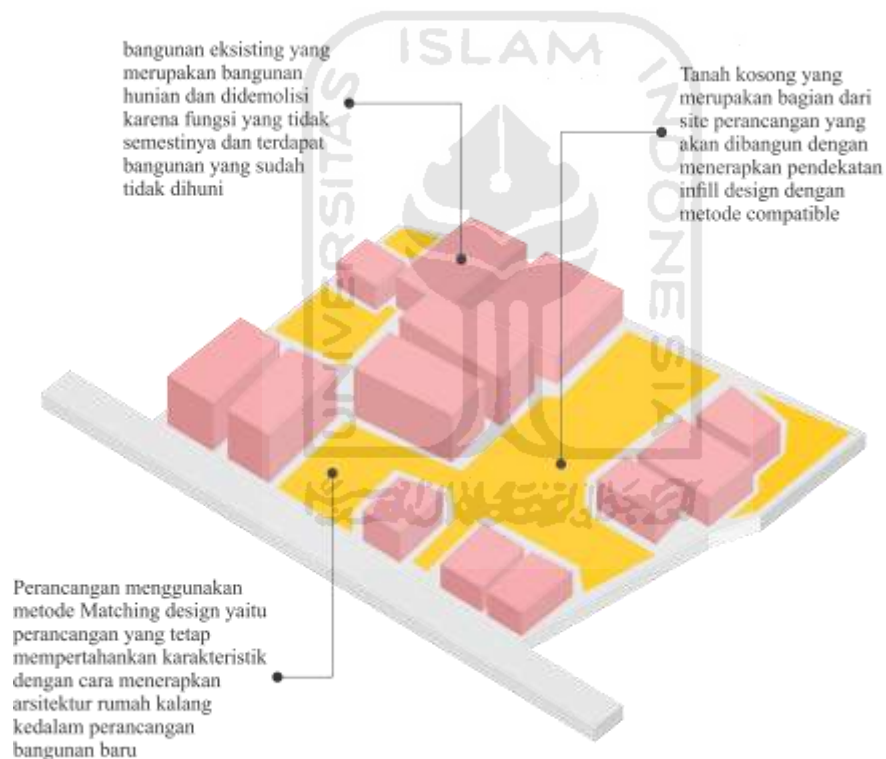
4.1 Konsep

Silver craft visitor center ini dirancang dengan tujuan untuk memajukan kembali salah satu warisan budaya kerajaan Mataram Islam, yaitu industry perak, sehingga masyarakat lokal dan wisatawan dapat belajar dan mengetahui lebih dalam mengenai informasi kerajinan perak yang ada di Kotagede. Silver Craft Visitor Center tidak hanya sebagai tempat mencari informasi, tetapi juga sebagai tempat belajar membuat perak dan bersosialisasi dengan penyediaan ruang workshop serta taman. Selain itu ada berbagai fasilitas pendukung yang dapat dikunjungi oleh wisatawan seperti bengkel produksi, galeri, café, serta showroom, sehingga di dalam visitor center ini pengunjung dapat melakukan banyak aktivitas yang menarik



4.1.1 Konsep Infill Design

Dalam merancang tata massa bangunan visitor center ini dilakukan dengan mempertimbangkan karakteristik dan citra kawasan sekitar. Pertimbangan ini dilakukan dengan menganalisis lokasi perancangan yang dilakukan pada sub bab 3.3. Hasil analisis tersebut didapatkan bahwa terdapat bangunan eksisting di dalam site perancangan yang didemolisi. Pada pendekatan infill design dilakukan analisis SWOT yang menghasilkan bahwa pada site perancangan akan menggunakan metode matching. Metode ini akan tetap menjaga karakteristik dan citra kawasan dengan menerapkan arsitektur bangunan lama kedalam bangunan baru sehingga bangunan baru akan memperkuat daya tarik kawasan.



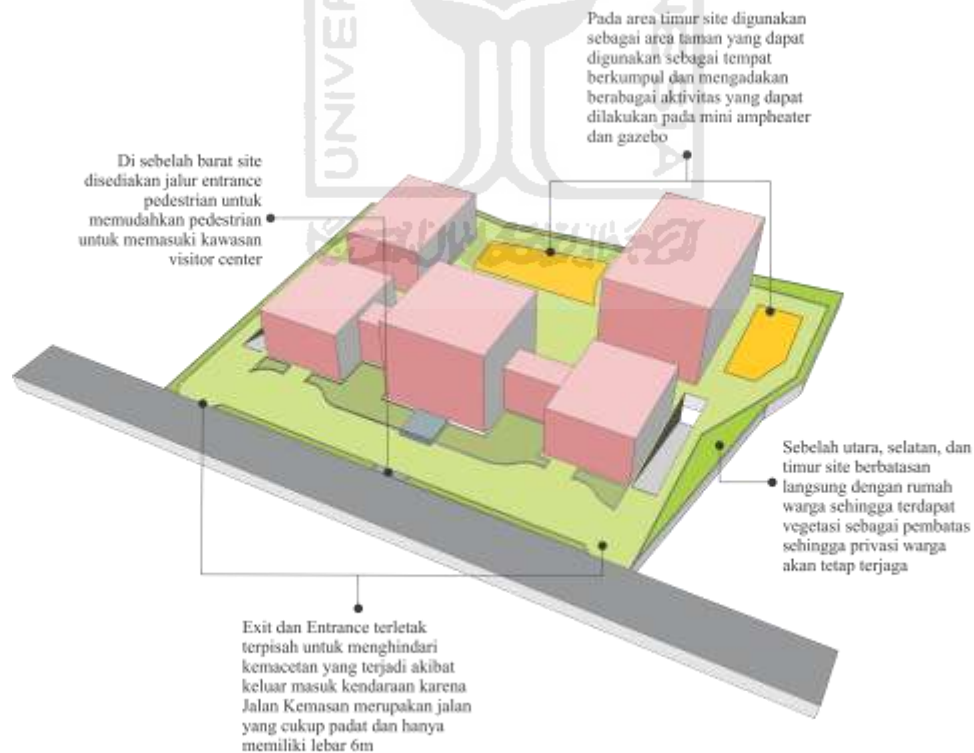
Gambar 4.1.1 Konsep Infill Design

Sumber : Penulis,2020

4.1.2 Konsep Rancangan Siteplan

Site perancangan berada di kawasan Purbayan, tepatnya berada di Jalan Kemas. Jalan ini memiliki lebar sekitar 6m. Site perancangan dikelilingi oleh pertokoan dan permukiman padat penduduk karena kawasan ini merupakan kawasan perdagangan dan jasa. Selain itu kawasan kotagede merupakan kawasan pariwisata yang berada di kawasan cagar budaya yang banyak ditemukan bangunan cagar budaya yang banyak dikunjungi oleh wisatawan domestic maupun mancanegara, sehingga jalan ini cukup padat baik pejalan kaki maupun kendaraan bermotor.

Dengan adanya berbagai potensi tersebut, maka bangunan visitor center ini dirancang ramah pejalan kaki sehingga warga sekitar dapat dengan mudah datang terutama untuk mengunjungi taman dan café yang digunakan sebagai area bersosialisasi. Entrance dan exit berada di dekat jalan utama yaitu jalan kemas untuk menghindari kemacetan akibat keluar masuknya kendaraan.

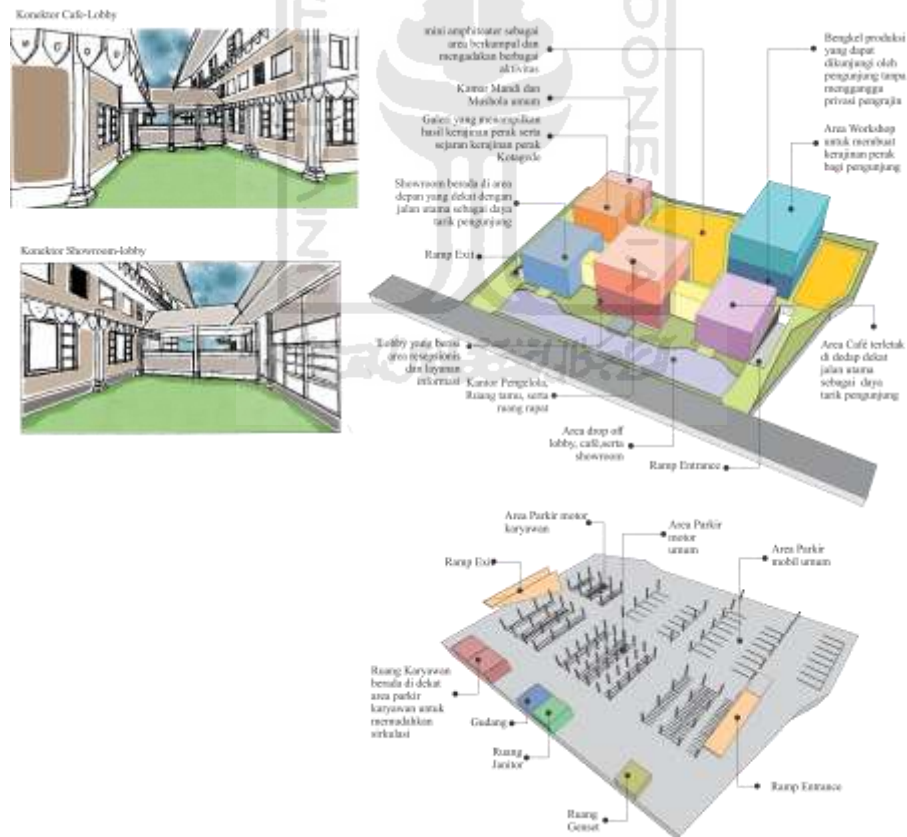


Gambar 4.1.2 Konsep Rancangan Siteplan

Sumber : Penulis,2020

4.1.3 Konsep Organisasi dan Hubungan Ruang

Hasil rancangan ini didapat setelah mengetahui kebutuhan ruang dan organisasi ruang. Kebutuhan, hubungan, dan organisasi ruang pada silver craft visitor center diketahui berdasarkan fungsi, pengguna, dan aktivitas yang diwadahi didalam bangunan. Berdasarkan hasil analisis mengenai rumah kalang pada pembahasan sebelumnya, maka ruang dirancang secara simetris dan komposisi ruang secara linear melebar mengikuti bentuk site. Silver craft visitor center ini terdiri dari 6 massa bangunan yang dibagi berdasarkan pembagian ruang. Pembagian ruang dibagi berdasarkan tingkat keprivatannya yaitu ruang publik, ruang semi public, dan ruang publik. Dari ketiga kelompok ruang tersebut, semua ruangan saling terhubung sehingga pengunjung dapat dengan nyaman ketika berada di dalam bangunan.

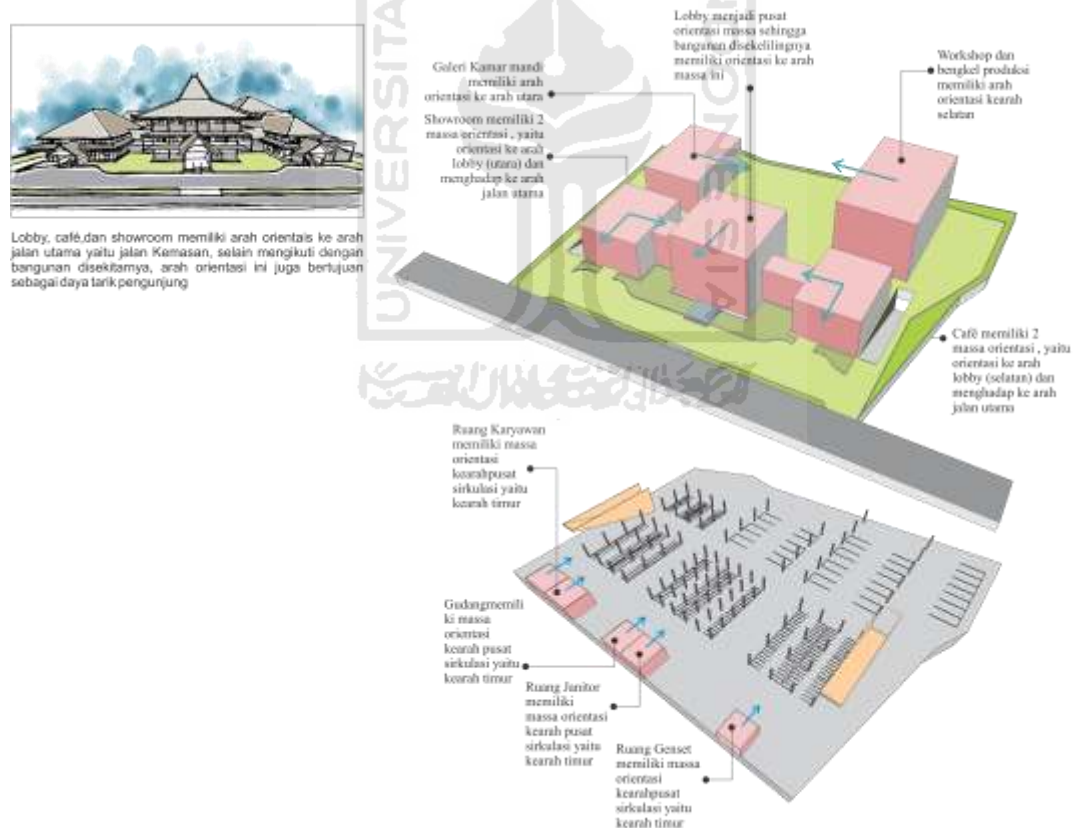


Gambar 4.1.3 Konsep Organisasi ruang dan hubungan ruang

Sumber : Penulis,2020

4.1.4 Konsep Orientasi Massa

Seperti pembahasan mengenai massa pada pembahasan sebelumnya. Silver craft visitor center terdiri dari 6 massa bangunan. Ditengah site terdapat Lobby sebagai pendhapa dan dalam sebagai dalam. Kedua fungsi ruang ini digunakan sebagai pusat aktivitas. Pada rumah kalang pendhapa merupakan pusat orientasi sehingga orientasi bangunan disekitarnya akan menghadap ke ruang tersebut. Pada silver craft visitor center ini juga menerapkan lobby sebagai pusat orientasi, sehingga bangunan yang berada disekitarnya, seperti mushola, R. pengelola, retail, dan kamar mandi akan menghadap ke arah lobby. Hal ini juga bermaksud untuk mempermudah sirkulasi pengunjung, sehingga sirkulasi pada bangunan ini merupakan sirkulasi langsung/ frontal seperti pada penerapan sirkulasi pada analisis rumah kalang pada pembahasan sebelumnya

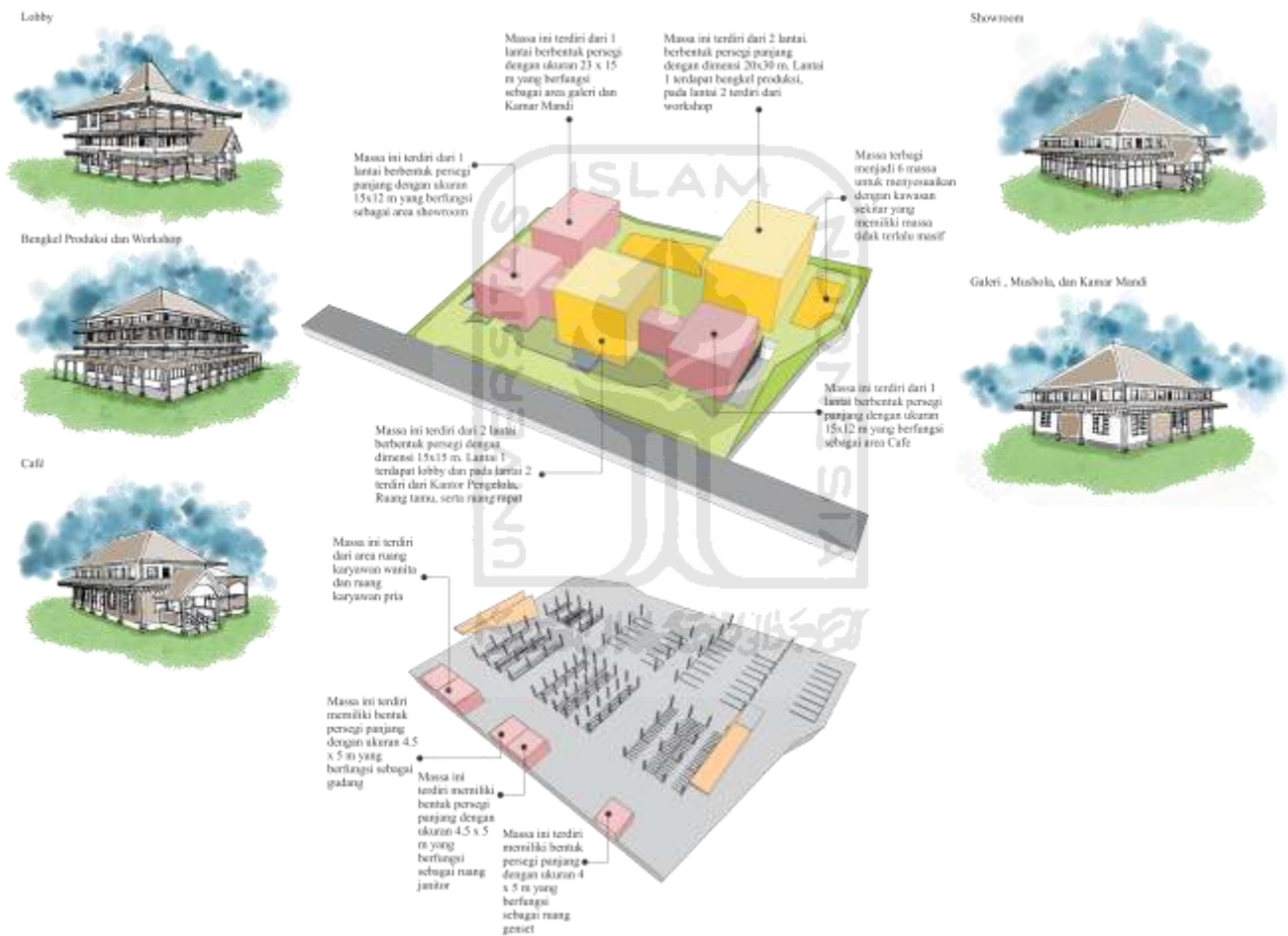


Gambar 4.1.4 Konsep Orientasi Massa

Sumber : Penulis,2020

4.1.5 Konsep Bentuk Bangunan

Konsep pada bentuk bangunan akan menyesuaikan pada komposisi ruang sehingga bentuk dari bangunan akan persegi Panjang seperti pada kelompok ruang kamar mandi dan mushola, bengkel produksi dan ruang. Workshop, galeri dan lobby, café, ruang pengelola, serta retail. Massa bangunan terdiri dari 2 yaitu massa bangunan 2 lantai dan 1 lantai.



Gambar 4.1.5 Konsep Bentuk Bangunan

Sumber : Penulis,2020

4.1.6 Konsep Sirkulasi

Sirkulasi pada silver craft visitor center merupakan hasil analisis pada alur kegiatan pengguna, mulai dari pengunjung hingga karyawan yang kemudian disesuaikan pada organisasi dan hubungan ruang. Serta analisis. Konsep sirkulasi ini terbagi kedalam dua bagian yaitu sirkulasi kendaraan serta sirkulasi pejalan kaki. Sehingga masing-masing kelompok pengguna dapat beraktivitas dengan nyaman. Sirkulasi pada kendraan bermoton untuk entrance dan exit dibagi kedalam dua jalur yaitu entrance berada di utara site dan exit berada di selatan site, hal ini bertujuan untuk menghindari kepadatan dan kemacetan akibat keluar masuk kendaraa. . Orientasi entrance dan exit menghadap ke jalan utama yaitu Jalan kemas sehingga untuk pencapaian menuju site secara langsung/frontal seperti pada rumah kalang pada analisis sebelumnya. Untuk sirkulasi manusia memiliki sirkulasi linear melebar mengikuti bentuk site yang ada serta komposisi ruang yang ditata secara bersebelahan. Untuk sirkulasi pencapaian menuju ruang secara langsung/frontal

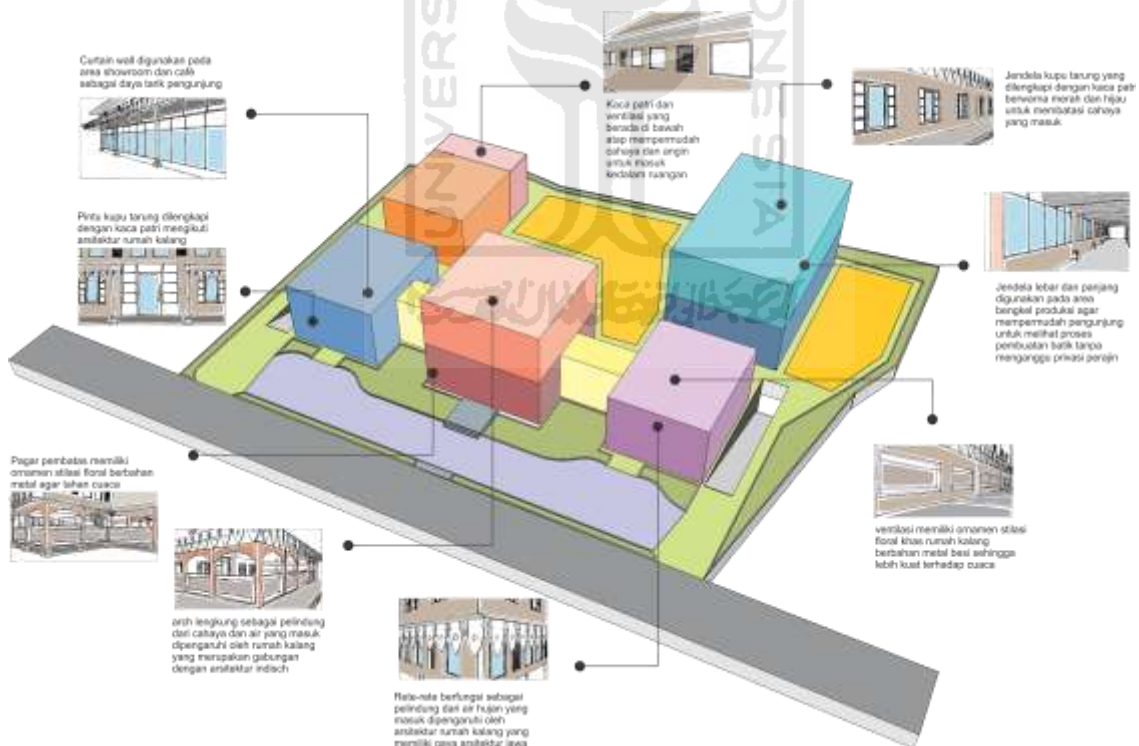


Gambar 4.1.6 Alur sirkulasi

Sumber : Penulis,2020

4.1.7 Konsep Selubung Bangunan

Konsep dari selubung bangunan ini menerapkan arsitektur rumah kalang, seperti pada material fasad, jendela, pintu, hingga pada ornament ventilasinya. Material yang digunakan pada visitor center ini berupa kayu dan bata expose. Selubung bangunan juga memiliki fungsi pasif angin dan penyaring cahaya matahari langsung. Pola-pola lubang angin diambil dari ornament yang sering ditemukan pada rumah kalang yaitu motif flora, fauna, serta bentuk-bentuk geometris garis. Jenis pintu dan jendela yang digunakan adalah jenis kupu tarung yang banyak ditemukan pada rumah kalang. Bentuk atap menggunakan kombinasi joglo serta limasan yang dilengkapi dengan lubang angin, rete-rete, serta kaca patri berwarna merah dan hijau khas rumah kalang. Selain itu pada atap juga dilengkapi dengan lambang tahun berdiri dan nama bangunan, hal ini terinspirasi pada rumah prayadranan pada analisis rumah kalang dipembahasan sebelumnya.



Gambar 4.1.7 Konsep Selubung Bangunan

Sumber : Penulis,2020

4.1.8 Konsep Utilitas

a. Air bersih

Air Bersih berasal dari PDAM, di kawasan kotagede bangunan yang terletak di pinggir jalan banyak menggunakan sumber air PDAM dengan sistem down feed karena hanya terdiri dari 1 lantai. Air dari PDAM akan ditampung didalam ground tank yang berada di basement. Kemudian di pompa melalui ruang pompa ke pompa booster dan disalurkan ke berbagai roof tank. Sehingga nantinya akan beberapa titik rooftank karena jarak antar massa yang cukup jauh. Dari roof tank, air akan disalurkan ke beberapa fixture yang membutuhkan air bersih dengan gravitasi. Pemilihan sistem down feed memiliki kelebihan yaitu setiap fixture akan selalu tersedia setiap waktu dan pompa tidak harus bekerja secara terus menerus



Gambar 4.1.8 a Saluran Air Bersih

Sumber : Penulis,2020

b. Air Kotor

Air kotor pada site akan disalurkan ke dalam STP (*Sewage Treatment Plant*) IPAL. Sistem STP IPAL akan mengolah limbah air kotor atau limbah cair (limbah dapur, air bekas, dan kotoran). Salah satu kelebihan dari sistem ini adalah limbah tidak akan mencemari lingkungan karena limbah tidak mengandung zat yang berbahaya dan sudah sesuai dengan perturan yang berlaku. Selain itu, keunggulan dari sistem STP IPAL daripada septic tank adalah STP IPAL dapat mengurangi dan memfiltrasi, sementara septic tank hanya sebagai tempat penyimpanan atau penimpun. Setelah air kotor di salurkan kedalam STP IPAL, air kotor akan disalurkan kedalam sumur resapan. Sistem air kotor pada site juga dilengkapi dengan bak control disetiap 8 meter pipa saluran air kotor dan disetiap belokan.

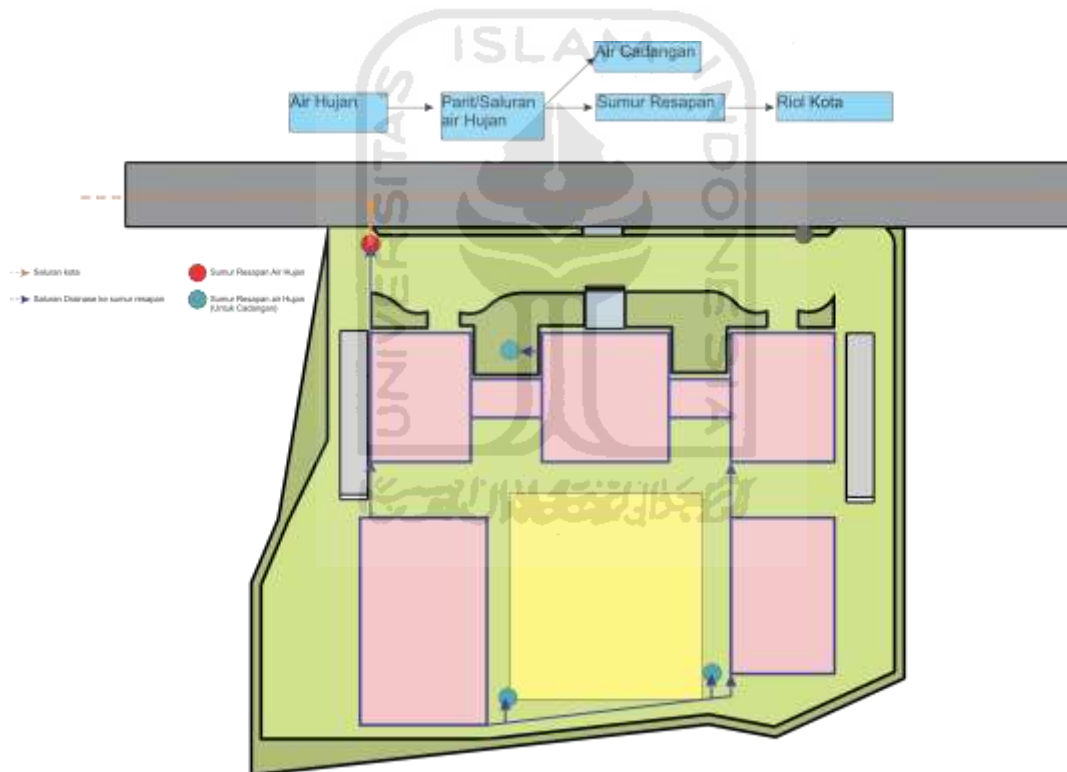


Gambar 4.1.8 b Saluran Air Kotor

Sumber : Penulis,2020

c. Air Hujan

Air Hujan akan disalurkan melalui pipa kemudian disalurkan kedalam parit yang menerus hingga ke resapan air hujan/tangka air hujan. Selanjutnya dari sumur resapan akan dimanfaatkan kembali sebagai air cadangan terutama pada saat musim kemarau untuk kebutuhan sehari-hari seperti air flush toilet dan penyiram tanaman atau air mancur. Pemanaafatan kembali air inisebisa mungkin dilakukan, namun apabila volume air hujan melebihi kapasitas resapan, maka air hujan akan langsung dialirkan kedalam roil kota.

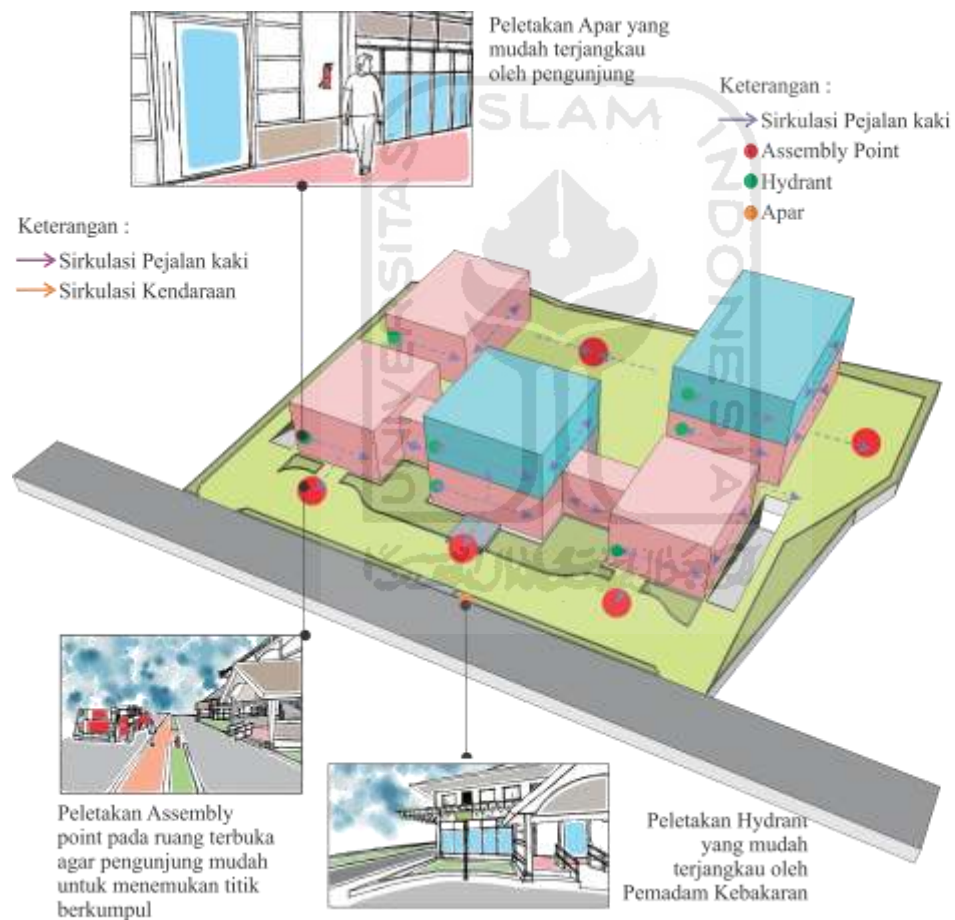


Gambar 4.1.8 c Saluran Air Hujan

Sumber : Penulis,2020

4.1.9 Konsep Keselamatan Bangunan

Jalur evakuasi pada silver craft visitor center diarahkan kedalam ruang terbuka, yaitu kearah taman dan area drop off pada bangunan lobby, show room, dan café, sehingga masing pengunjung pada masing-masing massa dapat dengan mudah dan cepat untuk mencapai ruang terbuka. Terdapat beberapa titik untuk fire extinguisher di setiap massa bangunan serta box hydrant di luar bangunan. Selain itu setiap massa akan dilengkapi dengan sprinkler terutama pada area bengkel produksi, galeri, ruang workshop, serta café

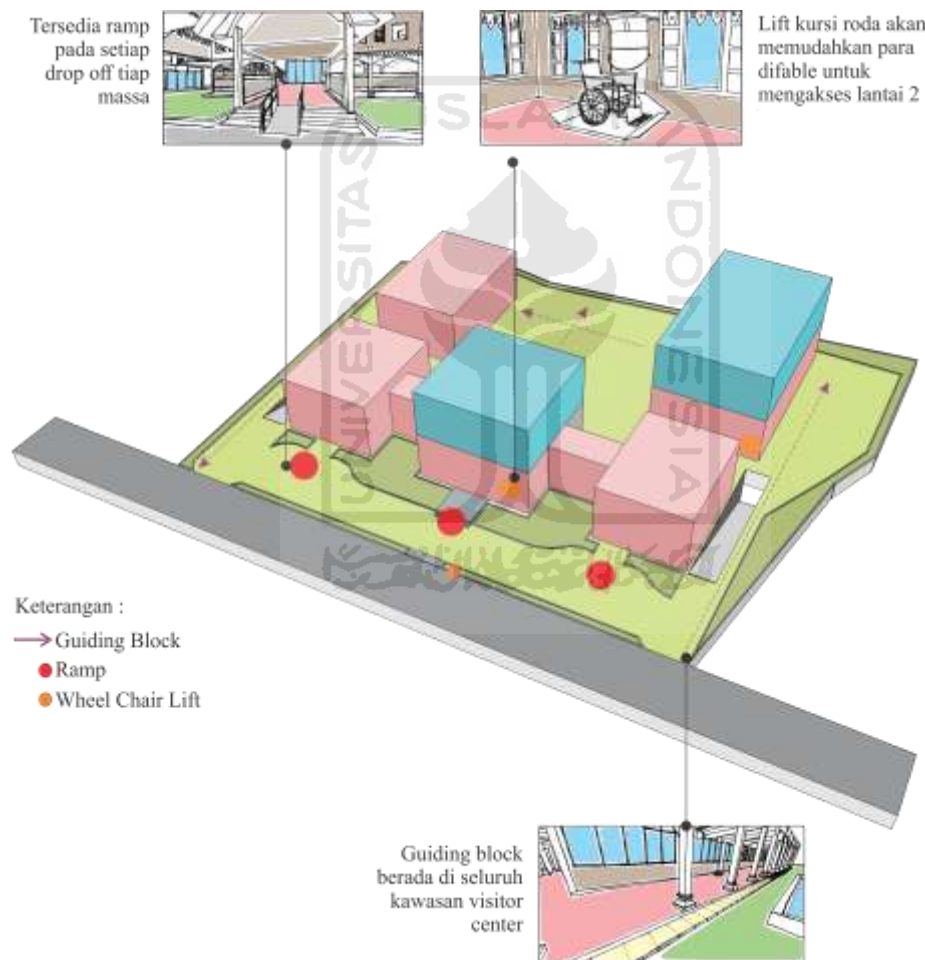


Gambar 4.1.9 Konsep Keselamatan Bangunan

Sumber : Penulis,2020

4.1.10 Konsep Sistem Akses Difabel

Silver Craft Visitor Center ini akan menerapkan bangunan ramah difabel, orang tua, serta ibu hamil. Terdapat beberapa konsep dalam bangunan untuk menunjang hal tersebut, yaitu penyediaa parkir khusus difabel kamar mandi khusus difabel. Selain itu penggunaan ramp di beberapa tempat seperti pada lobby dan area-area masuk kedalam setiap massa bangunan. Untuk mengakses lantai 2 pengguna kursi roda dapat menggunakan lift kursi roda yang dapat diakses dengan mudah

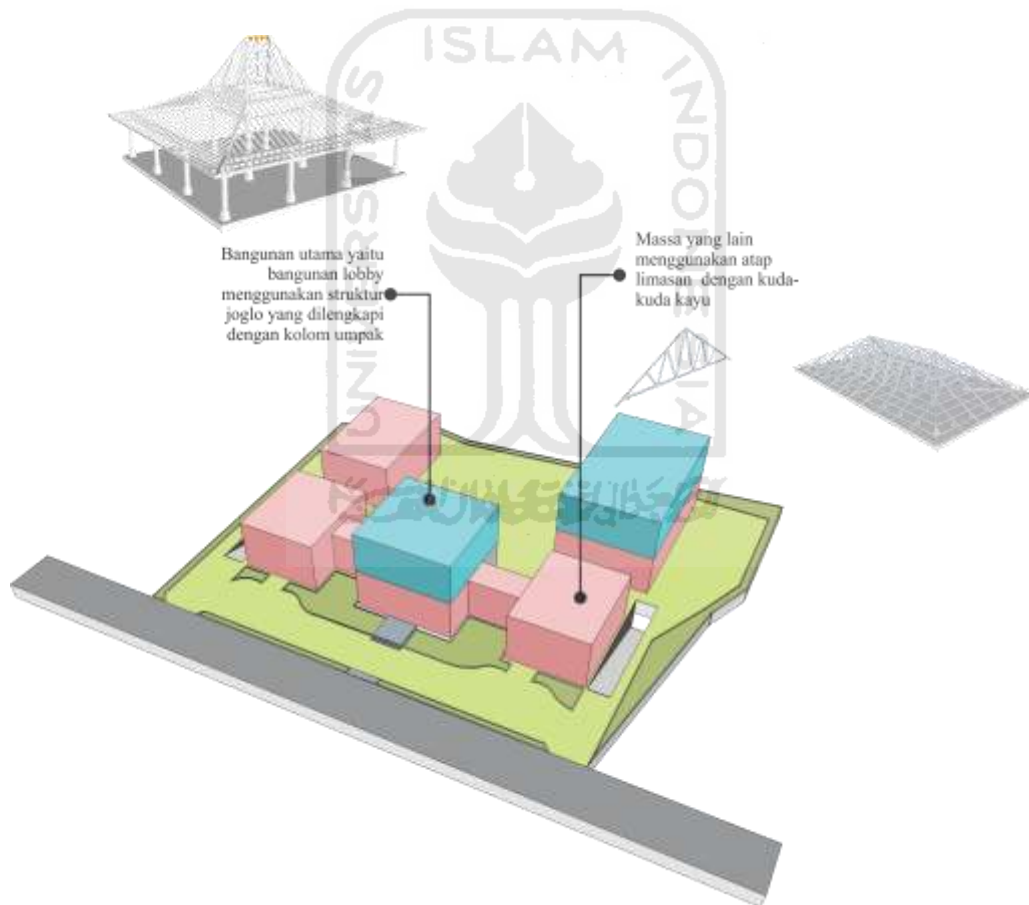


Gambar 4.1.10 Konsep Keselamatan Bangunan

Sumber : Penulis,2020

4.1.11 Konsep Sistem Struktur Bangunan

Konsep sistem struktur juga menerapkan sistem struktur pada rumah kalang. Bangunan Visitor Center ini terdiri atas 1 lantai dan 2 lantai. Terdapat beberapa tipe bangunan yaitu tipe bangunan joglo pada area lobby serta bangunan dengan atap limasan pada bangunan lainnya. Kedua bangunan ini menggunakan pondasi batu kali, lantai kemudia dinaikkan sekitar 45 cm seperti pada rumah kalang pada umumnya. Kolom pada jolo menggunakan kayu yang berpenampang segi empat. Pada bagian atap, atap pada rumah kalang disangga oleh kuda-kuda kayu yang akan diterapkan pada bangunan visitor center ini. Untuk penutup atapnya menggunakan genteng tanah liat.

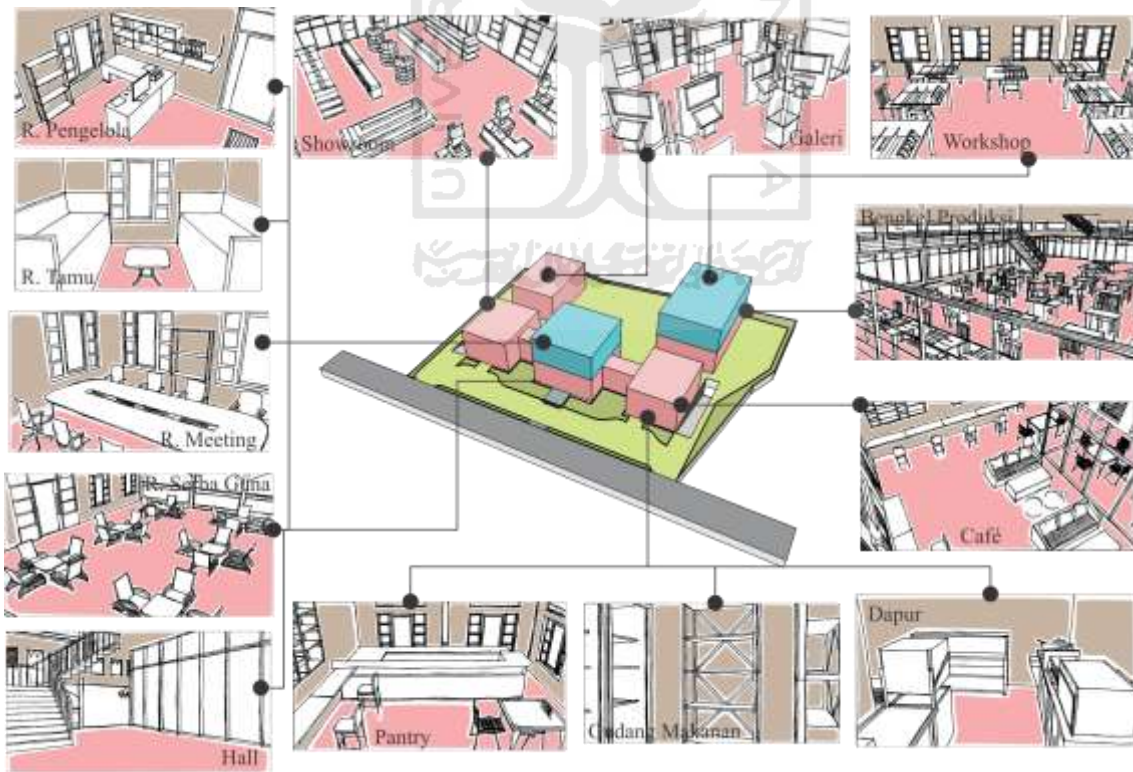


Gambar 4.1.11 Konsep Keslamatan Bangunan

Sumber : Penulis,2020

4.1.12 Konsep Interior Bangunan

Konsep interior pada galeri, lobby, showroom, bengkel produksi, ruang workshop serta café mamaksimalkan bukaan sebagai jalur masuknya cahaya dan angin. Ventilasi menggunakan ornamen khas rumah kalang yaitu stilasi floral sebagai pengenalan budaya bahwa rumah kalang memiliki gaya ornament yang berbeda dari ornament lainnya. Untuk menghidupkan ruang pada ruang galeri dan showroom, penerapa cahaya sorot pada kerajinan yang dipajang akan diterapkan sehingga kerajinan perak akan terlihat lebih menarik dan pengunjung akan lebih tertarik untuk melihat ataupun membeli. Penutup lantai menjadi salah satu daya tarik pada interior bangunan. Rumah kalang memiliki motif lantai yang unik, yaitu tegel warna berornamen yang berbeda setiap ruangnya. Selain lantai yang menjadi salah satu daya tarik interiornya, kolom juga dilengkapi dengan ornamen floral, fauna dan geometris garis sebagai hiasan. Dinding menggunakan batu bata ekspose sehingga suasana rumah tradisional akan lebih kuat



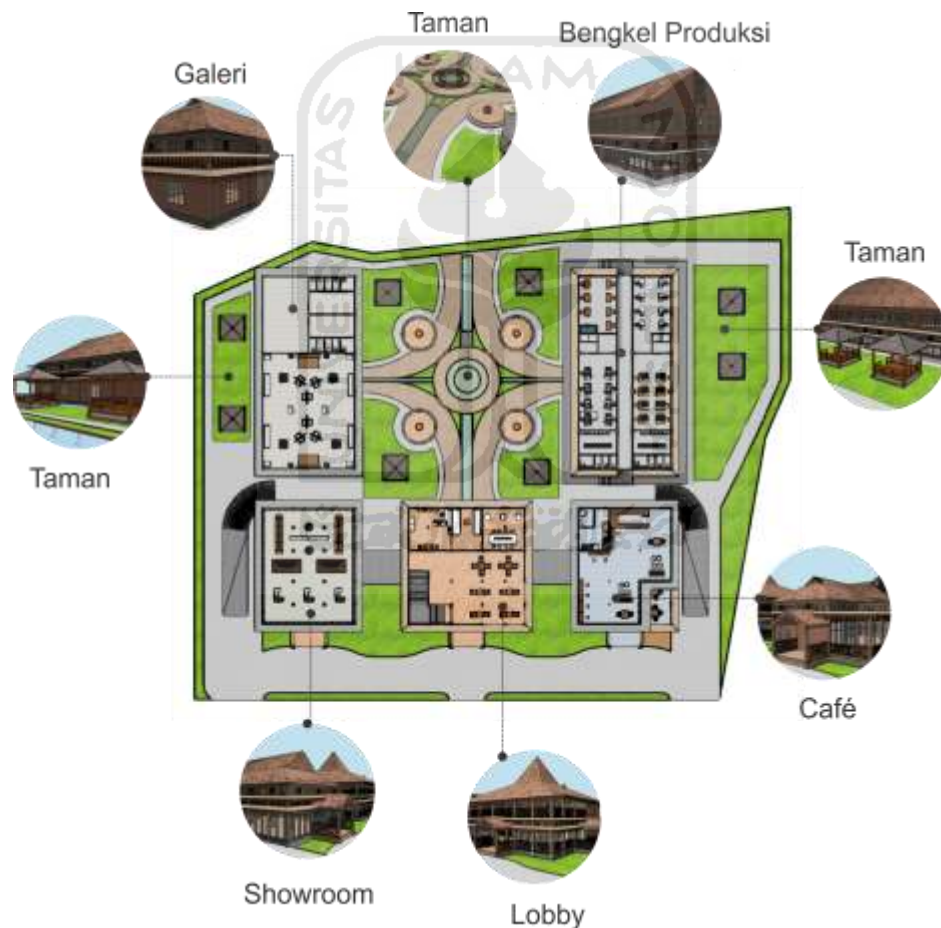
Gambar 4.1.12 Konsep Keslamatan Bangunan

Sumber : Penulis,2020

4.2 Rancangan Skematik

4.2.1 Rancangan Skematik kawasan siteplan

Rancangan skematik siteplan memperlihatkan rancangan awal denah yang terintegrasi dengan rancangan tapak. Setiap massa bangunan akan saling terhubung dengan Lorong konektor sehingga memudahkan sirkulasi pengunjung untuk mengunjungi massa satu ke massa lainnya. Disekitar bangunan dilengkapi dengan taman-taman kecil yang dapat digunakan oleh warga sebagai tempat berkumpul dan mengobrol. Selain itu terdapat amphitheater yang dapat digunakan untuk mengadakan aktivitas tertentu sebagai pengenalan budaya kepada wisatawan.



Gambar 4.2.1 a Alur Kegiatan Pengelola/Pemilik

Sumber : Penulis,2020

4.2.2 Rancangan Skematik Denah

Rancangan denah menyesuaikan kebutuhan ruang yang sudah di analisis di bab 3. Peletakan Furniture menerapkan peletakan radial sehingga akan memudahkan sirkulasi pengunjung karena sirkulasi akan berpusat ditengah bangunan.

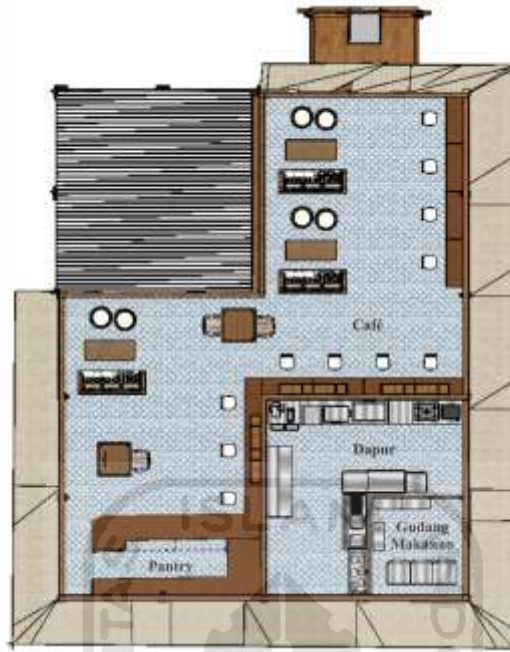
a. Denah Lobby



Gambar 4.2.2 a Denah Lantai 1 dan Lantai 2 Lobby

Sumber : Penulis,2020

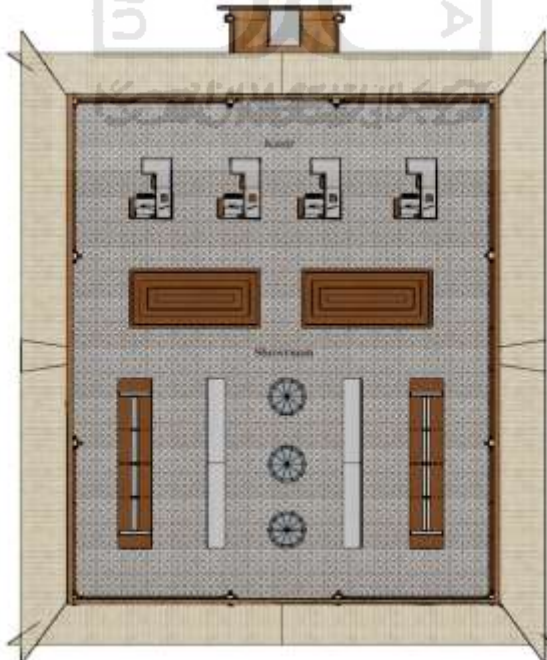
b. Denah Cafe



Gambar 4.2.2 b Denah Cafe

Sumber : Penulis,2020

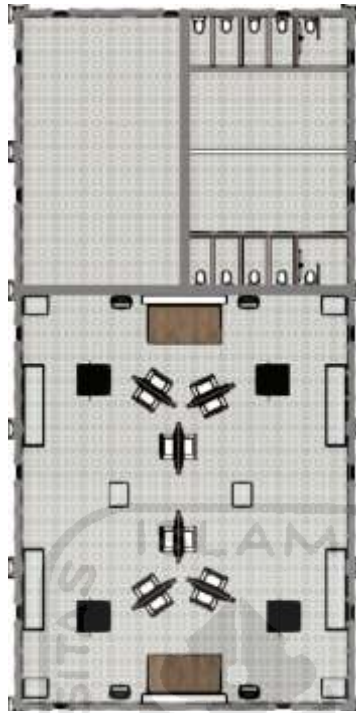
c. Denah Showroom



Gambar 4.2.2 c Denah Showroom

Sumber : Penulis,2020

d. Denah Galeri



Gambar 4.2.2 d Denah Galeri

Sumber : Penulis,2020

e. Denah Bengkel Produksi Lantai 1



Gambar 4.2.2 e Denah Bengkel Produksi Lantai 1

Sumber : Penulis,2020

f. Denah Bengkel Produksi Lantai 2



Gambar 4.2.2 f Denah Bengkel Produksi Lantai 2

Sumber : Penulis,2020

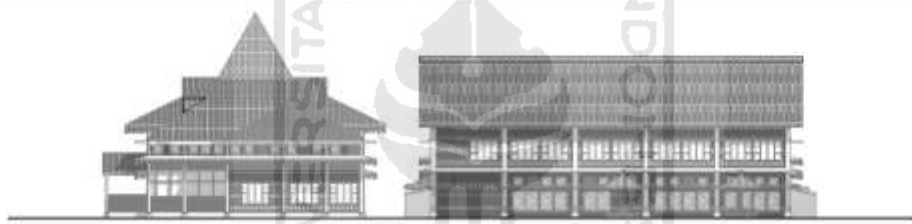
4.2.3 Rancangan Skematik Tampak Bangunan

Fasad bangunan menerapkan arsitektur Rumah kalang mulai dari jendela, pintu dan detail arsitektur khususnya seperti ornament pada pagar, ventilasi, kaca patri dan rete-rete. Bentuk atap terdiri dari 2 bentuk yang menyamakan dengan kawasan sekitar yaitu atap joglo untuk massa lobby dan atap limasan untuk massa café, showroom, kamar mandi, mushola, bengkel produksi, dan workshop.

Tampak Barat (Tampak Belakang)



Tampak Selatan (Tampak Samping Kiri)



Tampak Utara (Tampak Samping Kanan)



Tampak Timur (Tampak Depan)



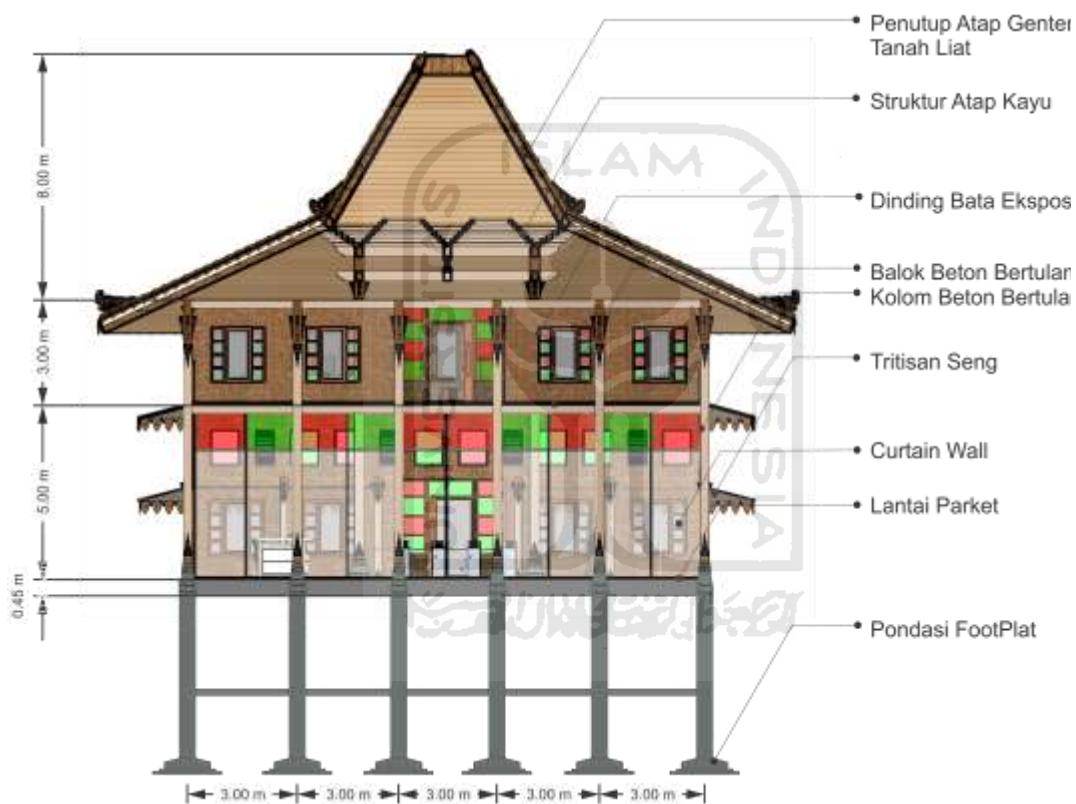
Gambar 4.2.3 Tampak Kawasan

Sumber : Penulis,2020

4.2.4 Rancangan Skematik Potongan Bangunan

Rancangan skematik Potongan memperlihatkan Sistem struktur yang digunakan pada setiap massa. Terdapat 2 jenis atap yang digunakan yaitu atap joglo pada lobby dan atap limasan pada café, showroom, galeri, kamar mandi, mushola, bengkel produksi, dan workshop. Lobby dan bengkel produksi terdiri dari 2 lantai, sedangkan showroom, café, galeri, dan kamar mandi terdiri dari 1 lantai

a. Lobby



Gambar 4.2.4 a Potongan Lobby

Sumber : Penulis,2020

b. Cafe



Gambar 4.2.4 b Potongan Cafe

Sumber : Penulis,2020

c. Showroom



Gambar 4.2.4 c Potongan Showroom

Sumber : Penulis,2020

d. Galeri



Gambar 4.2.4 d. Potongan Lobby

Sumber : Penulis,2020

e. Bengkel Produksi dan Workshop

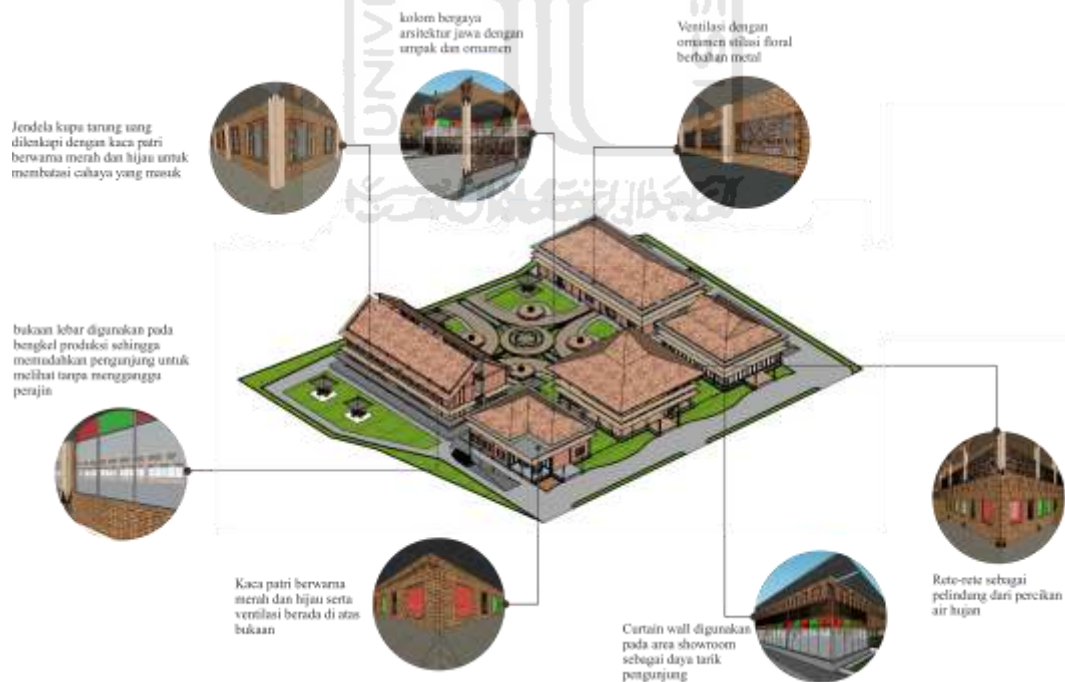


Gambar 4.2.2 e Potongan Bengkel Produksi

Sumber : Penulis,2020

4.2.5 Rancangan Skematik Selubung Bangunan

Selubung bangunan bangunan diambil dari arsitektur rumah kalang. Penerapan selubung bangunan rumah kalang tidak hanya sebagai tempelan tetapi juga tetap menjaga dari nilai dan fungsi aslinya sehingga karakter dan citra kawasan akan tetap terjaga. Penyamaan fasad pada keenam massa bertujuan untuk menjaga keselarasan fasad bangunan tetapi tetap menyesuaikan fungsi bangunan, salah satu contohnya adalah penggunaan curtain wall pada showroom sehingga dapat menjadi daya tarik pengunjung untuk datang dan membedakan fungsi showroom dengan fungsi massa lainnya. Tetapi untuk menjaga karakter arsitektur rumah kalang, curtain wall dilengkapi dengan kaca patri berwarna merah dan hijau di atasnya, sehingga citra rumah kalang akan tetap terlihat pada massa bangunan showroom. Selain itu penggunaan jendela lebar pada bengkel produksi juga dilengkapi dengan kaca patri di atasnya. Jendela ini akan memudahkan pengunjung untuk melihat proses pembuatan kerajinan perak tanpa mengganggu perajin karena privasi perajin akan tetap terjaga.



Gambar 4.2.5 Rancangan Skematik Selubung Bangunan

Sumber : Penulis,2020

4.2.6 Rancangan Skematik Bentuk Bangunan

Bangunan Visitor Center terbagi menjadi beberapa massa sehingga tidak terlalu massif. Hal ini bertujuan untuk menyelaraskan dengan kawasan sekitar yang memiliki bentuk massa tidak terlalu besar. Keenam massa memiliki bentuk persegi Panjang mengikuti bentuk rumah kalang yang ada di Kotagede. Terdapat 2 massa yang terdiri dari 2 lantai dan 4 massa yang terdiri dari 1 lantai. Keenam massa tersebut dapat dilihat sebagai berikut.

a. Lobby

Lobby terdiri dari 2 lantai. Lantai pertama digunakan sebagai area resepsionis, ticketing, layanan informasi dan hall. Lantai kedua digunakan sebagai area ruang tamu, ruang pemilik serta ruang rapat, serta ruang serbaguna. Massa ini memiliki bentuk persegi dengan dimensi 15x15 m dengan ketinggian total 16m. Massa ini memiliki bentuk atap joglo.



Gambar 4.2.6 a Massa Lobby

Sumber : Penulis,2020

b. Showroom

Showroom terdiri dari 1 lantai. Massa ini digunakan sebagai tempat jual beli hasil kerajinan perak. Memiliki bentuk persegi Panjang dengan dimensi 12x15 m dan memiliki tinggi total 8m. Massa Showroom memiliki bentuk atap limasan. Massa showroom terhubung langsung dengan massa lobby dengan sebuah konektor yang berupa lorong



Gambar 4.2.6 b Massa Showroom

Sumber : Penulis,2020

c. Cafe

Café terdiri dari 1 lantai. Café ini memiliki ruang indoor dan ruang semi outdoor. Berbentuk persegi Panjang dengan dimensi 12x15 m, dengan ruang semi outdoor memiliki dimensi 6x6m. Bentuk atap dari massa ini adalah atap limasan. Massa café terhubung dengan massa lobby yang dihubungkan dengan sebuah konektor berupa Lorong semi indoor.



Gambar 4.2.6 c Massa Cafe

Sumber : Penulis,2020

d. Galeri

Galeri terdiri dari 1 lantai. Memiliki bentuk persegi dengan dimensi 15x15 m dan ketinggian total 8m. Massa ini terhubung langsung dengan lobby dengan dan massa bengkel produksi dengan sebuah konektor yang berupa Lorong semi indoor. Massa Galeri memiliki bentuk atap limasan.

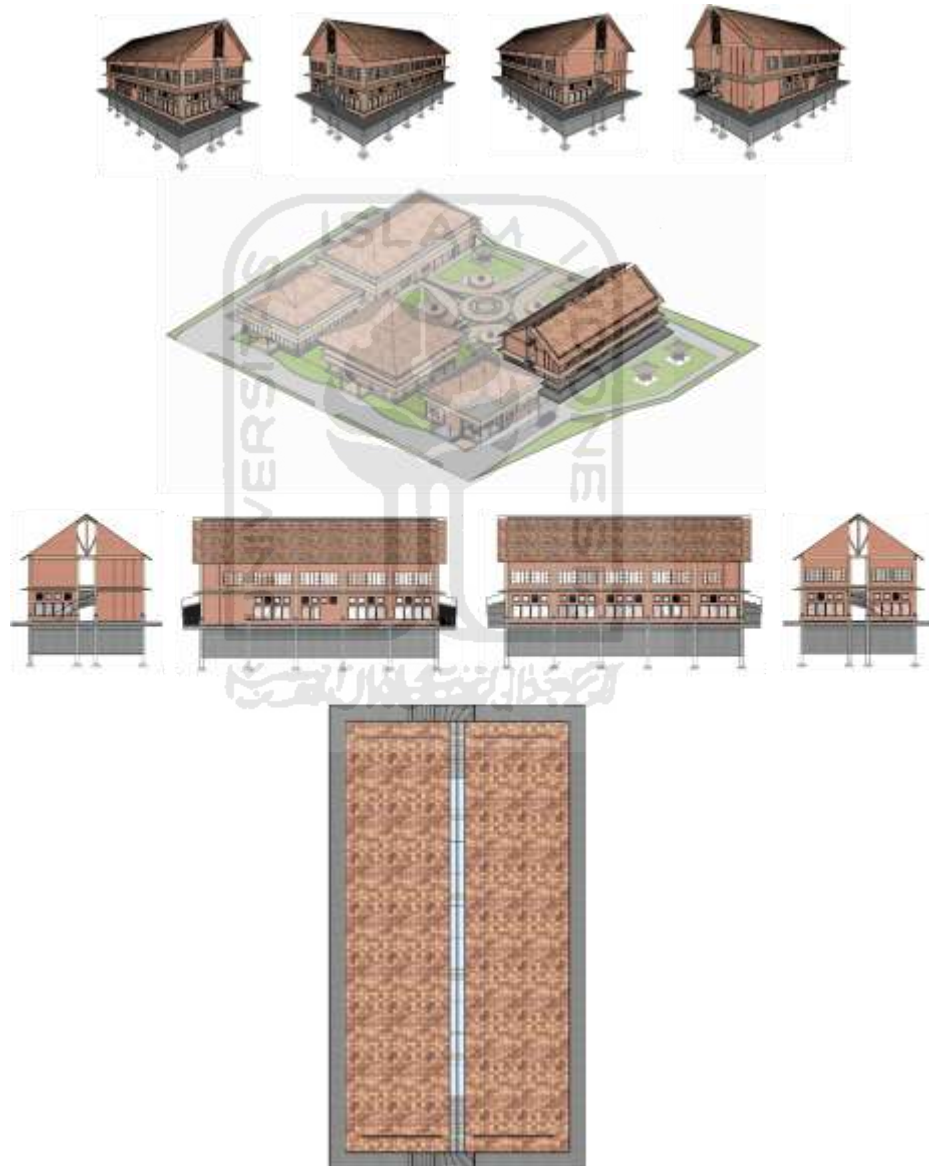


Gambar 4.2.6 d Massa Lobby

Sumber : Penulis,2020

e. Bengkel Produksi dan Workshop

Massa ini memiliki 2 lantai. Lantai 1 digunakan sebagai area bengkel produksi, sedangkan pada lantai kedua digunakan sebagai area workshop. Massa ini memiliki bentuk persegi Panjang dengan dimensi 20x30 m. Massa ini memiliki bentuk atap limasan dan terhubung langsung dengan massa Galeri



Gambar 4.2.6 e Massa Bengkel Produksi dan Workshop

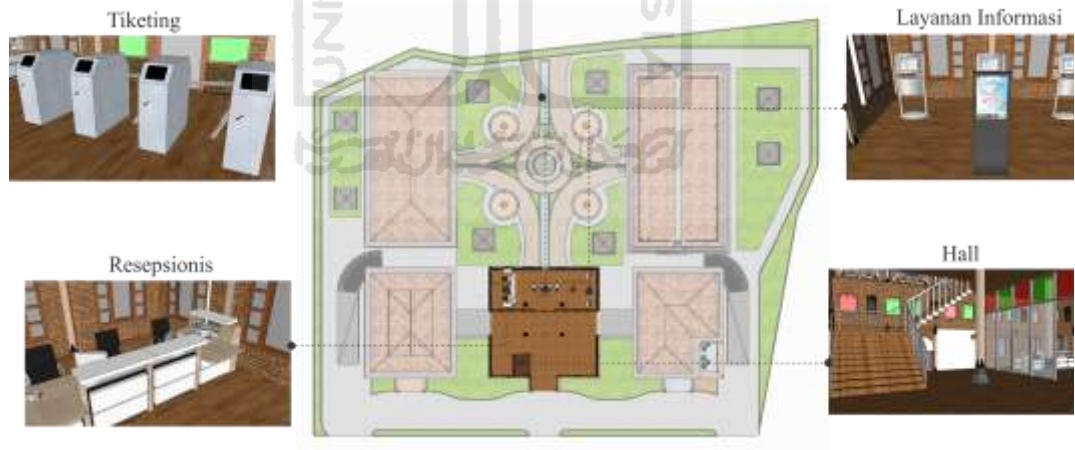
Sumber : Penulis,2020

4.2.7 Rancangan Skematik Interior

Rancangan Interior memiliki konsep untuk memberikan suasana yang nyaman dan tenang sehingga penggunaan material-material seperti kayu dan bata ekspose digunakan pada interior bangunan. Selain itu penggunaan warna coklat diberikan untuk memberikan kesan yang tidak terlalu mencolok karena dipadukan dengan penggunaan kaca patri berwarna coklat dan merah. Berikut merupakan rancangan skematik interior di setiap ruangan

a. Lobby (Lantai 1)

Lobby menyediakan layanan ticketing, resepsionis, layanan informasi digital hall, dan tangga untuk menaiki lantai 2. Pada furniture menggunakan bahan kayu pada meja kursi serta metal pada ticketing dan layanan informasi. Lantai menggunakan kayu parket dan dinding bata ekspose untuk menambah kesan “welcome” pada area lobby. Tangga menggunakan beton bertulang dengan handrail pada tangga menggunakan bahan besi dan penutup tangga menggunakan kayu seperti ciri khas pada rumah kalang.

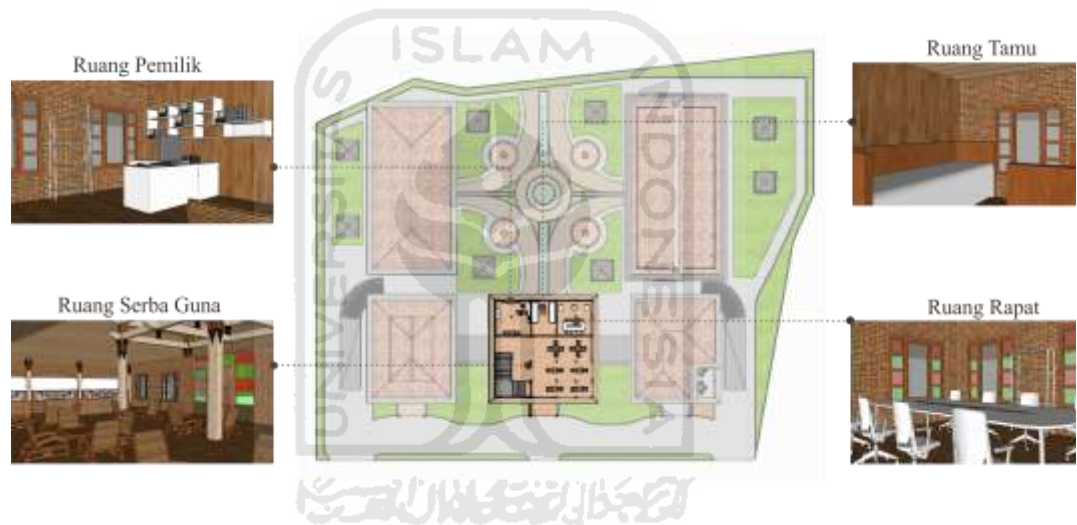


Gambar 4.2.7 a Interior Lobby lantai 1

Sumber : Penulis,2020

b. Lobby (Lantai 2)

Lantai 2 terdapat ruang pengelola, ruang tamu, dan ruang rapat. Furniture menggunakan bahan-bahan kayu. Untuk pembatas antar ruangan menggunakan kayu atau yang biasa disebut gebyok pada rumah kalang. Lantai menggunakan kayu parket dan dinding menggunakan bata ekspose. Plafon tidak ditutupi sehingga kuda-kuda dapat terlihat sebagai estetika. Pada area serba guna yang merupakan ruang semi indoor menggunakan furniture kursi dan meja bergaya tradisional jawa dengan bahan kayu dan rotan. Railing memiliki ornament stilasi floral dengan bahan metal sehingga lebih tahan dengan cuaca panas dan hujan.



Gambar 4.2.7 b Interior Lobby Lantai 2

Sumber : Penulis,2020

c. Showroom

Showroom menampilkan barang-barang yang dijual dari hasil produksi kerajinan perak. terdapat beberapa furniture untuk menata kerajinan perak. terdapat rak dari bahan kayu, dan etalase dari bahan metal. Pelataan furniture secara radial untuk memudahkan sirkulasi pengunjung. Lantai menggunakan lantai berornamen stilasi floral dengan ukuran 30x30 cm. Dinding berupa curtain wall, selain untuk memudahkan cahaya untuk masuk, curtain wall juga bertujuan untuk menambah daya tarik pengunjung.



Gambar 4.2.7 c Interior Showroom

Sumber : Penulis,2020

d. Café

Café menyediakan area indoor dan outdoor. Terdapat beberapa jenis tempat duduk, yaitu tempat duduk untuk pengunjung secara individual dan pengunjung yang datang secara berkelompok (2-4 orang). Masing-masing tempat duduk menggunakan kayu untuk menambah kesan nyaman dan santai pada ruangan. Peletakan meja yang memanjang pada dinding digunakan untuk pengunjung yang datang secara individual, sementara meja kursi dengan model sofa digunakan untuk pengunjung yang datang secara berkelompok. Pantry menggunakan bahan kayu, sementara peralatan dapur dan rak untuk menyimpan bahan makanan menggunakan bahan metal agar lebih tahan lama. Lantai menggunakan teger berornamen stilasi floral dengan ukuran 30x30 cm dan dinding menggunakan bata ekspose dan curtain wall sebagai pembatas antara ruang indoor dan semi indoor



Gambar 4.2.7 d Interior Cafe

Sumber : Penulis,2020

e. Galeri

Galeri merupakan tempat untuk memperlihatkan koleksi kerajinan perak yang ada di kotagede, mulai dari produk yang memiliki ukuran besar hingga yang kecil. Untuk produk besar dapat diletakan pada panggung yang berbahan kayu. Untuk produk-produk kecil menggunakan etalase sehingga pengunjung dapat melihat dengan jelas. Selain untuk memperlihatkan koleksi, galeri ini juga memperlihatkan foto-foto sejarah kerajinan perak yang ditempelkan pada papan kayu. Untuk mendapatkan informasi dan melihat objek secara digital, galeri ini juga dilengkapi dengan layanan informasi berupa computer yang dapat digunakan oleh pengunjung. Setiap objek dan foto terdapat keterangan sehingga pengunjung dapat lebih dalam mempelajari objek yang dipamerkan. Didalam galeri ini terdapat 10 etalase kaca, 8 stand kayu, 2 panggung, dan 2 komputer digital.



Gambar 4.2.7 e Interior Galeri

Sumber : Penulis,2020

f. Bengkel Produksi

Bengkel produksi merupakan tempat untuk memproduksi kerajinan perak yang dilakukan oleh perajin perak yang ada di sekitar Kotagede khususnya di Purbayan. Bengkel produksi ini terbagi kedalam beberapa ruang yaitu ruang peleburan, ruang pengukiran, ruang pencetakan, ruang pembentukan, ruang pemasangan batu, ruang pewarnaan dan ruang polesh. Setiap ruang memiliki jenis meja kursi yang berbeda sesuai dengan fungsi ruang tersebut. Furniture-furniture tersebut terbuat dari bahan kayu dan metal. Jendela berupa jendela tinggi dan lebar sehingga pengunjung dapat dengan mudah melihat proses pembuatan kerajinan perak secara langsung tanpa mengganggu provasi perajin. Lantai menggunakan lantai tegel berornamen stilasi floral berukuran 30x30 cm. dinding menggunakan dinding bata ekspose. Area ini juga dilengkapi dengan mezanin untuk mempermudah pengunjung dalam mengamati perajin secara langsung. Mezanin ini memiliki lebar 1.5 m dengan menggunakan lantai parket dengan handrail besi.






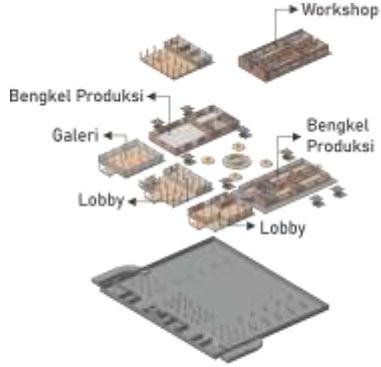
Gambar 4.2.7 f Interior Bengkel Produksi Lantai 1



Sumber : Penulis,2020



4.3 Uji Desain


Tabel 4.4 Uji Desain




Variabel	Indikator	Tolak Ukur	Cara Uji	Skenario Pembuktian
Fungsi Kebutuhan Masyarakat	Organisasi Ruang	Antar ruang harus saling terintegrasi dengan baik	Penggunaan konektor pada penghubung tiap massa sehingga sirkulasi pengunjung akan lebih mudah 	Pembuktian desain yaitu dengan memberikan 3d modelling yang memperlihatkan konektor antar massa sehingga rancangan konektor terlihat  Taman ditengah tidak hanya sebagai ruang terbuka tetapi juga sebagai konektor antar massa yang satu dengan yang lainnya sehingga pengunjung dapat dengan mudah memposisikan dirinya ingin meju tempat yang ingin dituju

	<p>Kebutuhan Ruang</p>	<p>Kebutuhan ruang harus memenuhi semua aktivitas</p>	<p>Kebutuhan ruang menyesuaikan kegiatan perajin perak mulai dari proses pembuatan hingga penjualan kerajinan ditambah dengan ruang untuk memudahkan masyarakat mendapatkan informasi mengenai kerajinan perak</p> 	<p>Pembuktian desain dengan memperlihatkan melalui 3d modeling semua ruang beserta alur kegiatan sehingga terbukti bahwa kebutuhan ruang akan sesuai dengan alur kegiatan pengguna bangunan</p>  <p>Kebutuhan ruang sudah sesuai dengan kegiatan pengrajin perak mulai dari produksi (Pembakaran-Polish) hingga kegiatan jual beli, sehingga masyarakat dapat tidak hanya dapat membeli hasil produksi tetapi juga masyarakat akan mendapatkan informasi mengenai kerajinan perak dibagian layanan informasi di bagian Lobby, melihat sejarah</p>
--	------------------------	---	--	--


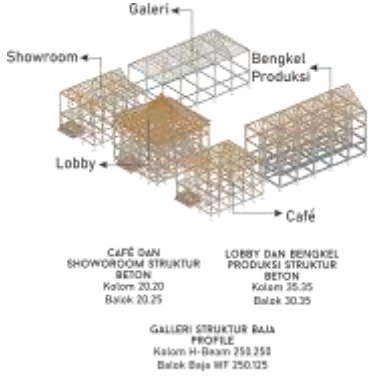
				dan hasil kerajinan perak di dalam galeri dan kegiatan produksi serta workshop yang dapat dilakukan didalam massa bengkel produksi, dan yang terakhir dapat bersantai menikmati suasana kotagede didalam cafe
Aksesibilitas dan Sirkulasi	Kemudahan akses bagi para pengunjung dan aksesibilitas tersebut harus ramah difabel, orang tua, dan ibu hami	Penyediaan bangunan yang ramah difabel dengan tersedianya ramp disetiap massa, guiding block, dan wheelchair lift		<p>Pembuktian desain yaitu dengan memperlihatkan melalui 3d modelling barrier free design yang sudah terintegrasi dengan site sehingga dapat dilihat bahwa bangunan dapat digunakan oleh semua orang</p> <div style="text-align: center;">  <p>Wheel Chair Lift</p>  <p>Ramp pada massa lobby berada di entrance/drop off</p> </div> <p>Di dalam site sudah dilengkapi dengan desain ramah difabel, yaitu ramp di semua massa bangunan, guiding block diseluruh lingkungan site, parkir khusus difabel, kamar mandi</p>


				<p>husus difabel, dan juga terdapat lift kursi roda yang berada di basement, lobby, dan bengkel produksi yang memiliki 2 lantai</p>
	<p>Suasana</p>	<p>Penggunaan berbagai media seperti teks, grafis, audio visual atau media berbasis computer yang mencakup informasi yang menarik dan komunikatif</p>	<p>Pengunjung dapat mendapatkan informasi secara digital melalui media computer</p> 	<p>Pembuktian desain yaitu dengan memperlihatkan melalui 3d modelling mengenai berbagai media yang disediakan sehingga dapat diketahui pengunjung dapat mendapat informasi dari berbagai informasi</p>  <p>Terdapat beberapa media yang dapat digunakan pengunjung untuk mendapatkan informasi mengenai layanan informasi, yang pertama di bagian resepsionis terdapat staff yang dapat menjelaskan mengenai kerajinan perak, kedua dibagian layanan informasi</p>

				terdapat media komputer yang dapat menampilkan berbagai informasi hingga pemetaan para pengrajin perak di Kotagede, yang ketiga galeri menampilkan sejarah dan hasil produksi, yang keempat pengunjung dapat melihat secara langsung bagaimana produksi kerajinan perak, dan yang terakhir pada ruang workshop pengunjung dapat belajar secara langsung dengan para pengrajin bagaimana mengukir kerajinan perak
Ekologis	Lansekap	Menggabungkan bahan-bahan dan nilai-nilai lokal kedalam program desain dan memanfaatkan vegetasi alami sekitar tapak.	Vegetasi menggunakan vegetasi yang banyak ditemukan di kotagede yaitu pohon buah-buahan	<p>Pembuktian desain yaitu dengan memperlihatkan melalui Siteplan mengenai berbagai Vegetasi yang ada di site</p>  <p> ■ Bambu ■ Pohon Timoto ■ Hias Perda ■ Pohon Mangga </p>


				<p>Terdapat beberapa vegetasi didaam site yaitu pohon mangga dan pohon timoho yang banyak ditemukan di Kotagede berguna sebagai pohon perindang, kemudian perdu hias sebagai tanaman hias dibiah entrance dan exit, dan yang terakhir bambu sebagai pembatas antara site dengan lingkungan sekitar</p>
		<p>Selaras dengan lingkungan yang ada, baik nilai etnis, budaya dan alam.</p>	<p>Arsitektur bangunan menerapkan arsitektur rumah kalang dengan metode matching</p>	<p>Pembuktian desain yaitu dengan 3d Modelling mengenai arsitektur rumah kalang yang di terapkan di dalam bangunan Visitor Center sehingga dapat terlihat bahwa bangunan visitor center sudah selaras dengan lingkungan</p> <div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: flex-end;">  <p>Kolom</p>  <p>Ornamen dan Rete-rete</p>  <p>Jendela dan Pintu Kupu Tarung</p> </div>



				<p>Penerapan arsitektur rumah kalang yang banyak ditemukan di Kotagede. Penerapan ini terdapat pada kolom yang dilengkapi dengan umpak, ornamen pada ventilasi, pintu jendela yang memiliki bentuk kupu tarung dan juga dilengkapi dengan kaca patri berornamen, penutup lantai yang berupa tegel berornamen dan menggunakan parket kayu, serta rete-rete sebagai pelindung atap. Selain itu penggunaan atap limasan yang banyak digunakan di lingkungan site dan juga terdapat atap joglo digunakan pada massa utama yaitu massa lobby</p>
<p>Meningkatkan Karakter Kawasan</p>	<p>Struktur dan infrastruktur</p>	<p>Struktur menggunakan bahan-bahan lokal yang banyak ditemukan pada kawasan</p>	<p>Struktur bangunan menggunakan bahan-bahan lokal yaitu kayu serta baja untuk massa bentang lebar yang membutuhkan ruang yang lebih lapang</p>	<p>Pembuktian desain yaitu dengan memperlihatkan struktur Bangunan aVisitor Center sehingga dapat terlihat bahwa bangunan visitor center sudah menggunakan bahan-bahan lokal yang banyak ditemukan pada kawasan</p>


				 <p>Struktur pada setiap massa memiliki spesifikasinya masing-masing sesuai dengan fungsinya. Terdapat 3 jenis material yang digunakan untuk struktur, yaitu beton untuk kolom dan balok pada massa Lobby, Café, Galeri, showroom dan Bengkel Produksi. Sedangkan untuk massa galeri karena membutuhkan ruang yang lebih leluasa maka menggunakan struktur baja WF sebagai balok dan H-Beam sebagai kolom. Untuk struktur atap pada lobby, café, showroom, dan bengkel produksi menggunakan struktur atap kayu. Sedangkn</p>
--	--	--	---	---



				untuk struktur atap galeru menggunakan baja ringan
	Elemen Fasad	Proporsi bukaan, lokasi pintu masuk, ukuran pintu, jendela yang mengatur artikulasi rasio solid void pada dinding.	Jendela memiliki dimensi yang lebar dan tinggi dengan model kupu tarung seperti pada rumah kalang yang dilengkapi dengan kaca patri	<p>Pembuktian desain yaitu dengan memperlihatkan bukaan dan pintu melalui 3d modelling pada bangunan sehingga dapat terlihat komposisi pada jendela dan pintu</p>  <p>terdapat 2 jenis jendela yang digunakan yaitu jendela kupu tarung dan curtain wall. Jendela kupu tarung merupakan jenis jendela yang banyak digunakan pada rumah kalang. Curtain wall digunakan pada area showroom dan bengkel produksi dengan tujuan pengunjung akan lebih mudah untuk melihat kegiatan didalam massa bangunan. Terdapat 2</p>



				<p>jenis pintu yang digunakan yaitu jenis pintu kupu tarung dan pintu kayu. Pintu jenis kupu tarung juga merupakan jenis pintu yang banyak digunakan pada rumah kalang. Pintu ini digunakan pada bagian sirkulasi utama yaitu pada entrance dan exit</p>
		<p>Bahan bangunan permukaan material dan tekstur untuk menghasilkan motif bayangan.</p>	<p>Bahan bangunan menggunakan bata ekspose</p> 	<p>Pembuktian desain yaitu dengan memperlihatkan bahan bangunan melalui 3d modelling pada bahan-bahan bangunan yang digunakan sehingga dapat terlihat bahwa bahan bangunan dapat menghasilkan motif bayang</p>  <p>semua massa bangunan menggunakan material bata ekspose. Bata eskpose kemudian di finishing dengan coating doff untuk</p>


				melindungi bagian eskterior dan inteior ruangan
		Warna.	Warna didominasi oleh warna coklat sehingga menimbulkan suasana yang lebih nyaman dan tenang	<p>Pembuktian desain yaitu dengan memperlihatkan interior dan eksterior dengan warna yang mendominasi melalui 3d modelling pada bangunan sehingga dapat terlihat suasana yang dihasilkan melalui pemilihan warna pada bangunan</p>  <p>Penggunaan dinding bata ekspose, furniture kayu, dan penutup atap genteng tanah liat menghasilkan penggunaan warna yang mendominasi yaitu warna coklat, sehingga akan menimbulkan suasana yang nyaman dan tenang.</p>
	Orientasi Bangunan	Orientasi bangunan harus mempermudah pengunjung untuk menemukan lokasi bangunan dan tidak	Orientasi bangunan utama yaitu lobby mengarah kea rah jalan utama dan salah satu massa sebagai pusat orientasi bangunan lainnya sehingga bangunan disekelilingnya akan	Pembuktian desain yaitu dengan memperlihatkan kawasan site melalui Situasi pada bangunan yang terintegrasi dengan kawasan sehingga dapat terlihat bahwa orientasi bangunan sudah

		<p>menutupi bangunan disekitarnya</p>	<p>memiliki arah orientasi kearah massa tersebut</p> 	<p>mempermudah pengunjung untuk menemukan lokasi bangunan</p>  <p>Terdapat 2 Orientasi bangunan yaitu menghadap kearah jalan utama dan massa lobby menjadi pusat orientasi massa disekelilingnya. Orientasi menghadap ke arah jalan utama akan memudahkan pengunjung untuk menemukan lokasi bangunan. Kawasan sekitar juga memiliki arah orientasi ke arah jalan utama. sedangkan lobby sebagai arah orientasi bagi bangunan disekelilingnya akan memudahkan pengunjung untuk</p>
--	--	---------------------------------------	--	--

				memposisikan dirinya ingin menuju ke arah massa yang mana
Berkelanjutan	Tata Guna Lahan	Tinggi bangunan untuk menciptakan skala yang tepat dengan bangunan sekitar dan skala manusia.	Massa menyesuaikan dan mempertimbangkan kawasan sekitar	Pembuktian desain yaitu dengan memperlihatkan tampak kawasan melalui 3d modelling pada bangunan sehingga dapat terlihat rancangan visitor center yang terintegrasi dengan kawasan sudah mempertimbangkan skala yang tepat dengan kawasan 
		Garis sempadan bangunan depan dan samping yang	Sempadan bangunan mengikuti aturan yang terkait yaitu 0-2m	Pembuktian desain yaitu dengan memperlihatkan aturan setempat kemudian membandingakan dengan sempadan

		<p>mengatur jarak kemunduran bangunan dari jalan dan bangunan eksisting.</p>		<p>rancangan melalui situasi 3d modelling pada bangunan sehingga dapat terlihat garis sempadan sudah sesuai dengan aturan setempat dan menyesuaikan dengan kawasan</p>  <p>Sempadan jalan sesuai dengan perda pada kawasan kotagede adalah minimal 0-2m, pada site bangunan memiliki sempadan jalan kurang lebih 10m, pada bagian depan bangunan digunakan sebagai alur sirkulasi exit dan entrance kendaraan. sehingga terlihat bahwa garis sempadan sudah sesuai dengan aturan setempat dan menyesuaikan dengan kawasan</p>
--	--	--	---	---

		<p>Komposisi bentuk massa bangunan</p>	<p>Massa bangunan mengikuti kawasan sekitar yang bangunannya bukan merupakan massa yang masif</p> 	<p>Pembuktian desain yaitu dengan memperlihatkan situasi melalui 3d modelling pada bangunan sehingga dapat terlihat komposisi bentuk dan massa bangunan sudah mempertimbangkan dan menyesuaikan kawasan sekitar</p>  <p>Massa terbagi menjadi 5 massa, yaitu massa lobby, massa showroom, massa café, massa bengkel produksi, dan massa gallery. Pembagian massa ini bertujuan untuk menyesuaikan dengan kawasan sekitar yang didominasi oleh permukiman yang tidak memiliki massa yang masif</p>
--	--	--	---	---

		<p>KDB dan KLB yang sesuai dengan peraturan daerah sekitar</p>	<p>KDB dan KLB mengikuti aturan yang terkait</p> 	<p>Pembuktian desain yaitu dengan menghitung dan menyamakan dengan aturan terkait mengenai</p> <ul style="list-style-type: none"> a. KDB : 60 % dari luas total wilayah yang ada yaitu dengan luas site 4.850 m² maka yang dapat dibangun adalah 2.910 m² b. KDH : 4.850 x 20 % = 970 m² c. KLB : 4.850 x 1.2 = 5.820 m² <p>Luas Site = 4.850 m²</p> <p>KDB maksimal 60 % = 1.373 m²</p> <p>KDH minimal 20 % = 917.79 m²</p> <p>KLB : 2,4 = 1.9911,69 m²</p> <p>Ketinggian Bangunan maksimal = 14 m</p>
--	--	--	--	--

BAB V

DESKRIPSI HASIL RANCANGAN

Bagian ini berisi mengenai hasil rancangan Silver Craft Visitor Center yang berlokasi di Purbayan Kotagede Yogyakarta. Terdapat dua hal yang dibahas pada bab ini, yaitu mengenai spesifikasi rancangan dan deskripsi hasil rancangan. Spesifikasi rancangan ini menjelaskan mengenai property size, KDB, KLB, dan program ruang, Sedangkan pada bagian deskripsi hasil rancangan menjelaskan mengenai rancangan siteplan, bangunan, selubung bangunan, interior, sistem struktur, sistem utilitas, barrier free design, sistem keselamatan bangunan, dan detil arsitektur khusus.

5.1 Spesifikasi Rancangan

Perancangan bangunan ini merupakan bangunan Silver Craft Visitor Center yang berlokasi di Purbayan Kotagede Yogyakarta. Silver Craft Visitor Center merupakan bangunan yang mewadahi kegiatan dari produksi hingga jual beli kerajinan perak yang dilakukan oleh warga Kotagede. Bangunan ini juga berfungsi untuk memperkenalkan serta menjadi sarana edukasi mengenai kerajinan perak khas Kotagede kepada masyarakat dan sekaligus menjadi destinasi wisata bagi para wisatawan.

Luas Site = 4.850 m²

KDB maksimal 60 % = 1.373 m²

KDH minimal 20 % = 917.79 m²

KLB : 2,4 = 1.9911,69 m²

Ketinggian Bangunan maksimal = 16 m

Berikut ini merupakan pemeparan mengenai property size dan program ruang pada Silver Craft Visitor Center si Purbayan Kotagede Yogyakarta

Tabel 5.1 Program Ruang

Nama Ruang	Kapasitas/Pengguna	Jumlah Ruang	Total Luasan (m ²)
Lobby			451.02
Hall	50	1	142.25
Ticketing	10	1	38.64
Resepsionis	5	1	22.57
Layanan Informasi	4	1	22.81
Ruang serba guna	50	1	142.25
Kantor pengelola	4	1	30.25
Ruang Tamu	4	1	22
Ruang Meeting	10	1	30.25
Showroom			171.86
Kasir	10	1	48.39
Ruang Showroom	50	1	128.47
Cafe			181.94
Kasir	5	1	20
Dapur	4	1	17.97
Gudang Makanan	2	1	5.85
Café Indoor	25	1	116
Café semi Outdoor	10	1	22.12
Galeri			180
Ruang Galeri	30	1	180
Ruang Penunjang			139.05
Kamar Mandi Pria	8	1	22.28
Kamar Mandi Wanita	8	1	22.28
Mushola	15	1	60
Ruang Wudhu	4	1	15.24
Ruang Janitor	4	1	19.25

Ruang Servis			269.25
Ruang Kontrol dan panel listrik	4	1	49.5
Gudang	4	1	52.25
Ruang Pompa	4	1	41.25
Ruang Genset	4	1	44
Ruang Karyawan	25	1	85.25
Bengkel produksi dan Area Workshop			730.71
Ruang Peleburan perak	15	1	33.75
Ruang Pembentukan atau ruang patri	15	1	55.08
Ruang Casting atau Pencetakan	15	1	53.66
Ruang Pengukiran	15	1	44.93
Ruang Pemasangan Batu	15	1	37.59
Ruang Pewarna atau Vercrom	15	1	43.41
Ruang Pengkilapan atau Polish	15	1	43.31
Area Workshop	15	2	113.18
Ruang Karyawan	15	2	34.24
Kamar Mandi Karyawan	8	2	15.76
Kamar Mandi Umum	8	1	14.83
Gudang	2	1	10.17

Lorong	25	1	256
--------	----	---	-----

Sumber : Penulis, 2020

5.2 Situasi



Gambar 5.2 Situasi

Sumber : Penulis, 2020

Peletakkan massa pada site terletak terpisah dan memiliki fungsi masing-masing. Peletakan massa yang terpisah-pisah bertujuan untuk menyamakan dengan lingkungan sekitar yang fungsinya didominasi massa hunian sehingga memiliki dimensi massa yang relative kecil. Massa yang satu dengan yang lainnya memiliki keterkaitan dan dihubungkan dengan ruang terbuka ditengah. Sedangkan site dengan lingkungan sekitar dihubungkan dengan pedestrian, sehingga pengunjung dapat dapat mudah, aman, dan nyaman untuk menjuku kedalam site. Selain itu, site dengan pemukiman sekitar dipisahkan dengan vegetasi yang berupa bamboo.

Akses kedalam site kendaraan dapat dilalui akses masuk yang berada disebelah utara dan akses keluar berada di sebelah selatan, sedangkn untuk pejalan kaki berada di sebelah barat. Pengunjung dapat dengan langsung menuju massa lobby untuk dapat masuk kedalam massa galeri dan Bengkel produksi melalu taman.

5.3 Site Plan

Siteplan memperlihatkan seluruh perancangan massa pada site. Seperti yang dijelaskan pada BAB sebelumnya, yaitu pengaplikasian arsitektur Rumah Kalang yang memiliki bentuk sadar bangunan grid menghasilkan rancangan pada site seperti dibawah ini.



Gambar 5.3 Siteplan

Sumber : Penulis, 2020

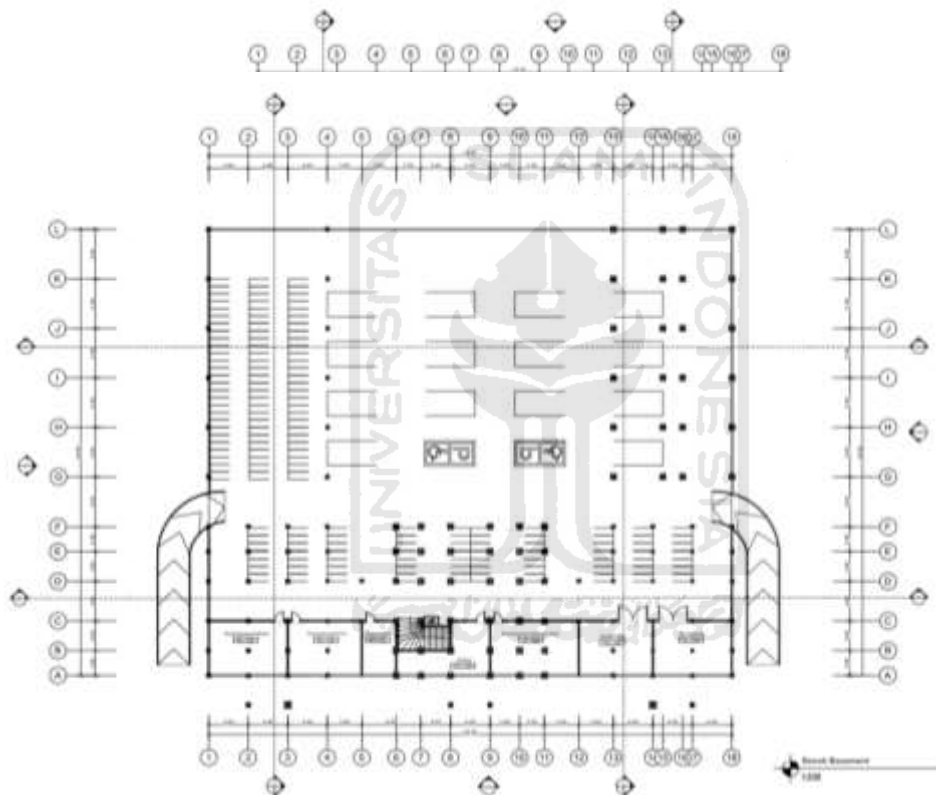
Area parkir terletak pada area basement sehingga area ground floor dapat dimaksimalkan sebagai kegiatan pengunjung dan area terbuka. Dari Gambar diatas dapat dilihat bahwa sirkulasi pengunjung akan diarahkan pada area taman ditengah, setelah itu pengunjung dapat dengan leluasa untuk mengunjungi massa yang ingin dituju.

Yang pertama, pengunjung yang akan kearah galeri akan diarahkan ke kiri melalui taman, showroom akan diarahkan kearah kiri melalui lobby, sedangkan untuk yang ingin menuju bengkel produksi akan diarahkan kekanan melalui taman dan yang

terakhir yang ingin menuju ke café akan diarahkan ke kanan melalui lobby. Sehingga sirkulasi pengunjung akan tetap nyaman dan tidak bertabrakan.

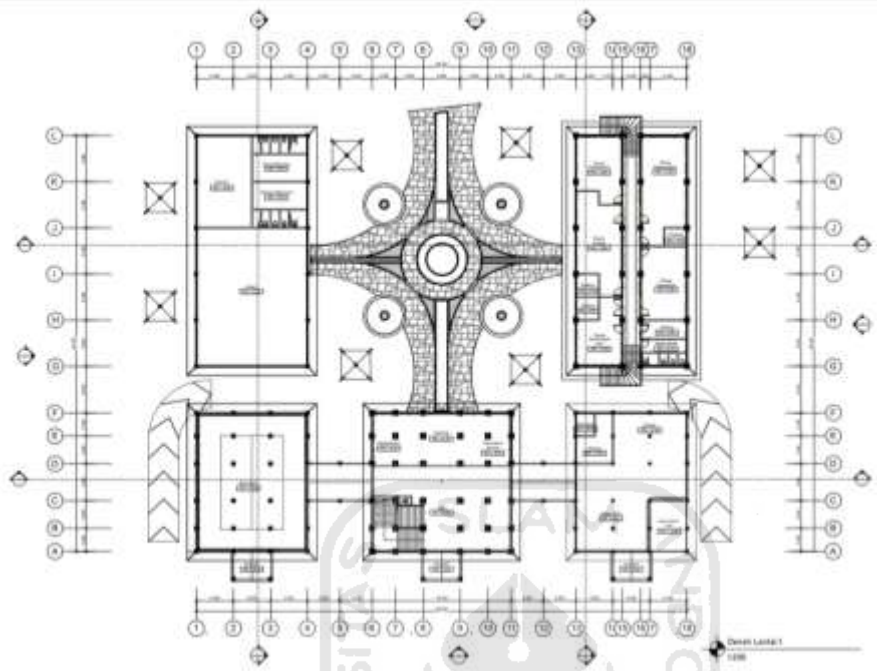
5.4 Denah

Massa pada site terdiri dari 5 massa. Kelima massa tersebut adalah massa lobby, massa café, massa showroom, massa bengkel produksi, dan massa galeri. pada area basement terdapat area parkir mobil dan motor, kemudian ruang MEE, dan ruang karyawan. peletakkan massa diletakkan secara grid.



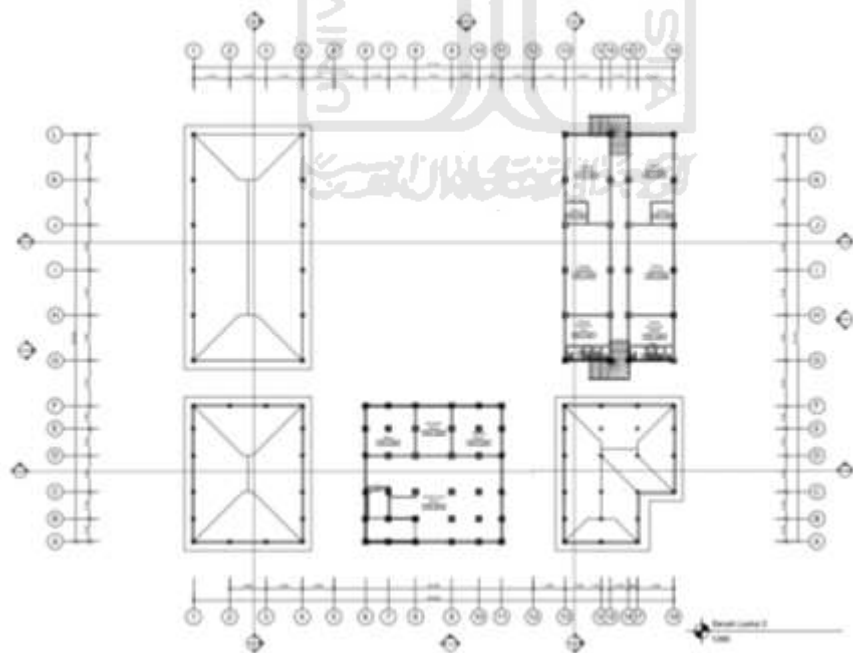
Gambar 5.4 a Denah Basement

Sumber : Penulis, 2020



Gambar 5.4 b Denah Lantai 1

Sumber : Penulis, 2020

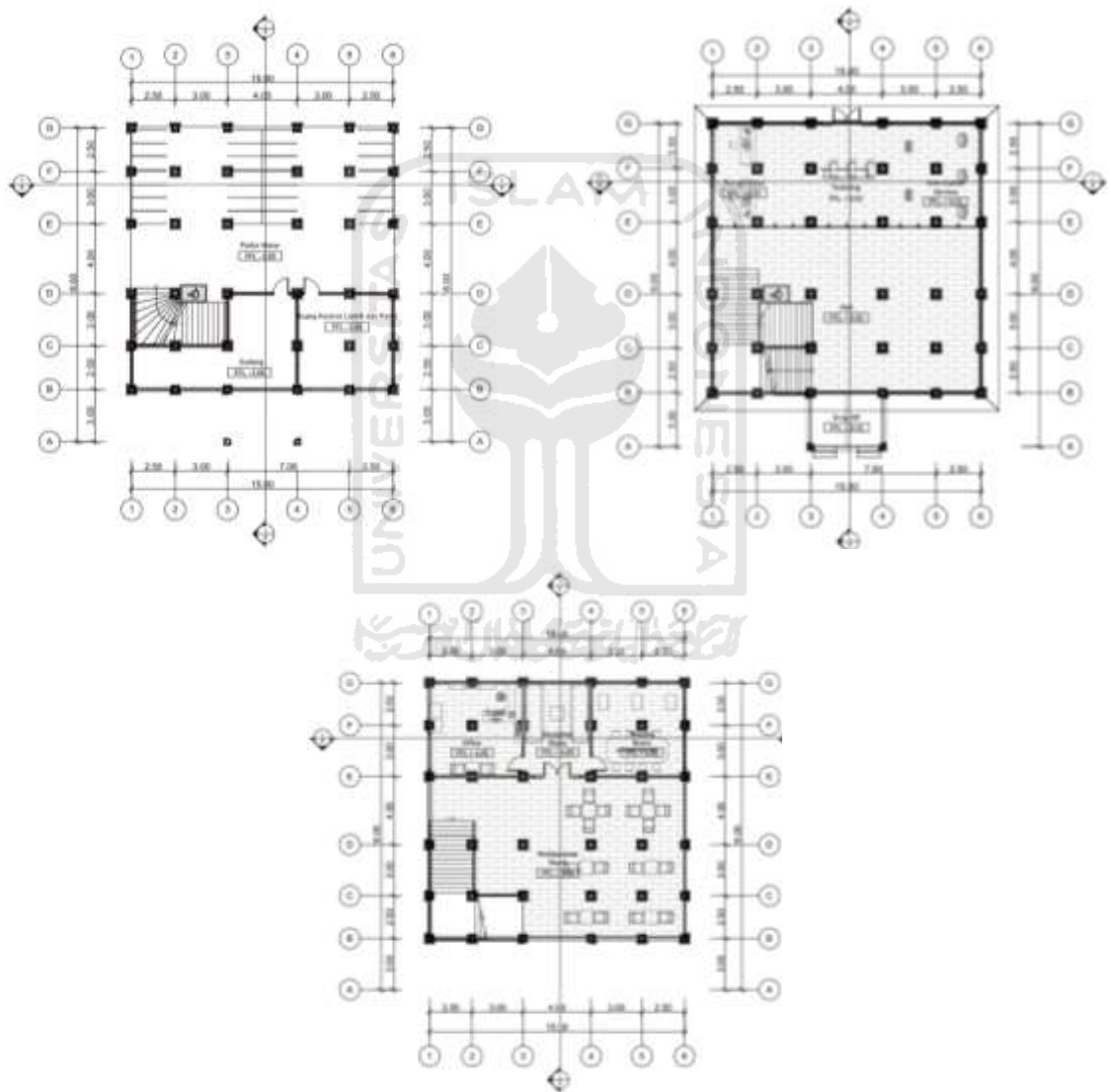


Gambar 5.4 c Denah Lantai 2

Sumber : Penulis, 2020

5.4.1 Denah Lobby

Pada Lantai dasar lobby di gunakan untuk hall yang merupakan ruang pertama kali pengunjung datang ketika memasuki site. Kemudian terdapat area resepsionis, area ticketing, dan layanan informasi. Kemudian pada lantai kedua terdapat ruang serbaguna, ruang pengelola, ruang tamu dan ruang meeting. Tangga berada pada area hall kemudia di lantai kedua langsung menuju area serbaguna.

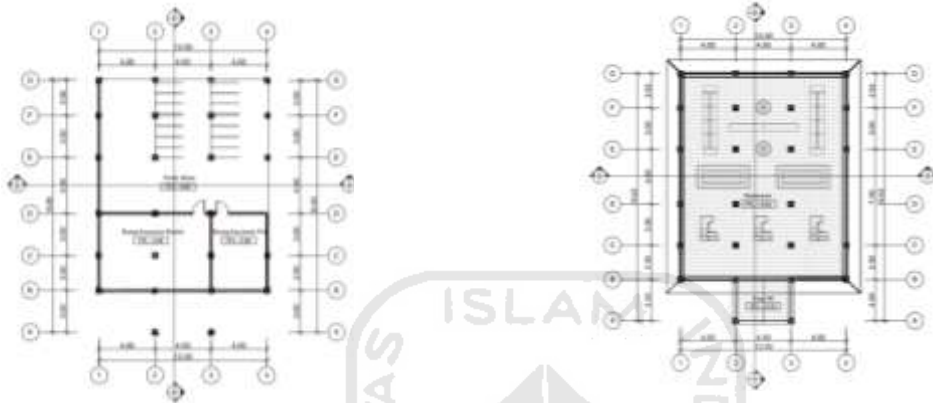


Gambar 5.4.1 a Denah Basement, Lantai 1, dan Lantai 2 Lobby

Sumber : Penulis, 2020

5.4.2 Denah Showroom

Pada massa showroom terdapat beberapa furniture pelengkap. Peletakan furniture juga mengikuti pola grid sehingga memudahkan dan memaksimalkan sirkulasi pengunjung. Terdapat area kasir pada area depan, depan etalase dan rak diletakkan secara grid.

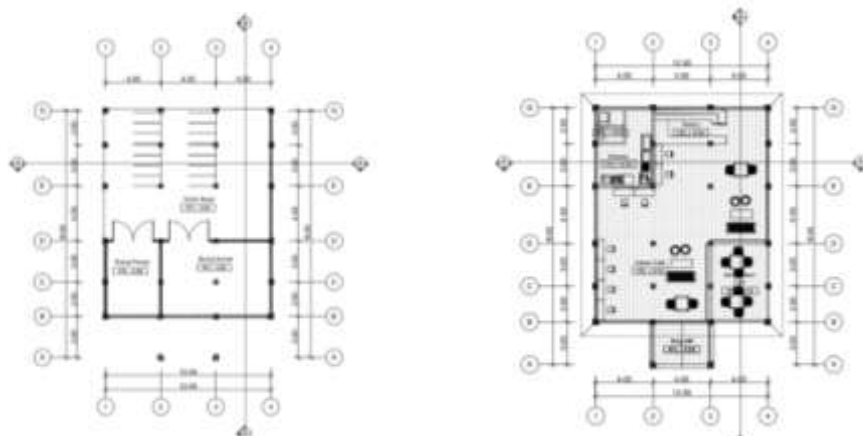


Gambar 5.4.2 Denah Basement dan Lantai 1 Showroom

Sumber : Penulis, 2020

5.4.3 Denah Café

Massa café menyediakan café indoor dan café semi indoor. Kemudian terdapat pantry sebagai tempat pembuatan makanan dan minuman yang tidak membutuhkan dapur besar dan sebagai area kasir, kemudian terdapat dapur basah, dan gudang

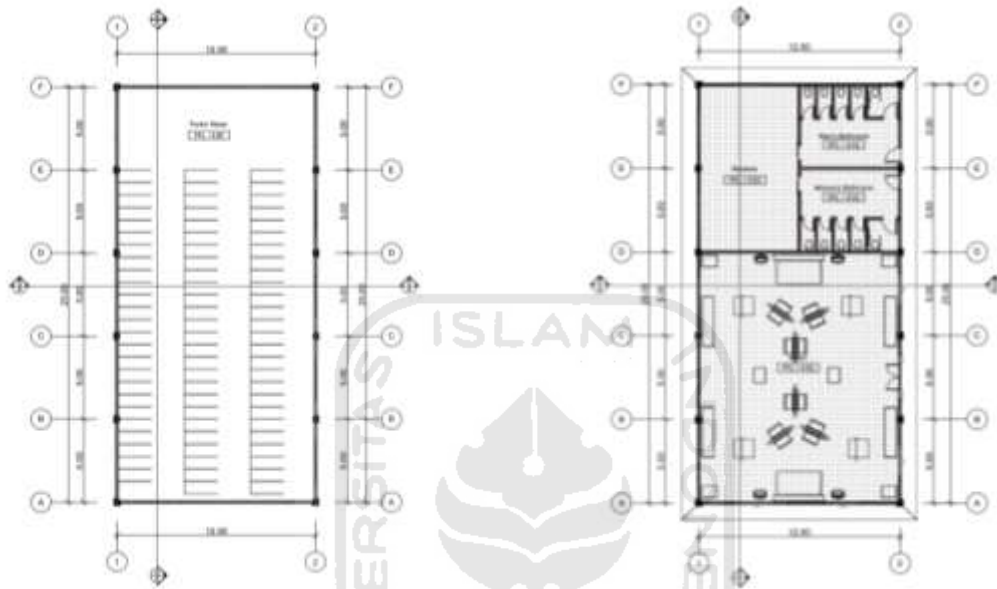


Gambar 5.4.3 Denah Basement dan Lantai 1 Cafe

Sumber : Penulis, 2020

5.4.4 Denah Gallery

Massa gallery bergabung dengan fungsi kamar mandi dan mushola. Didalam gallery terdapat beberapa furniture yang juga diletakkan secara grid

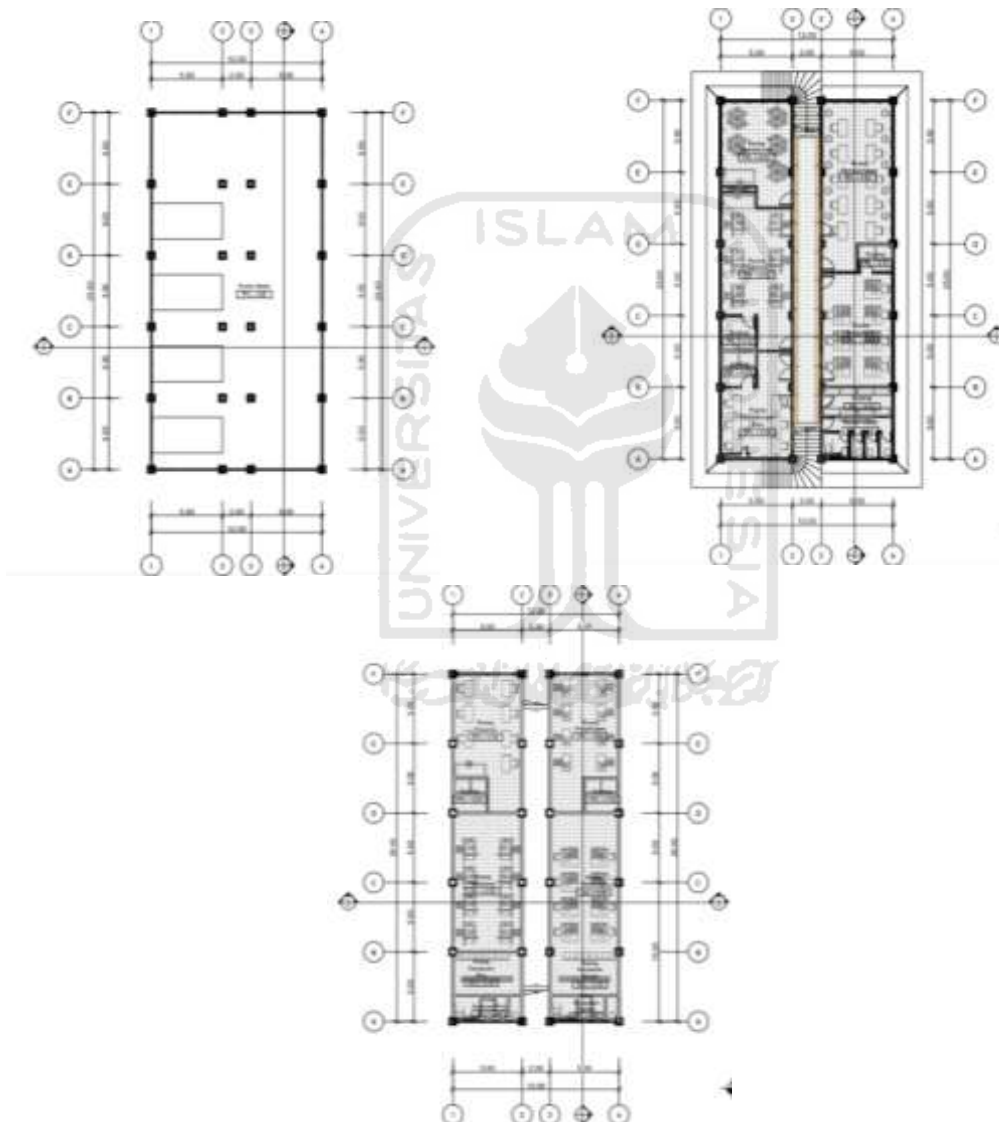


Gambar 5.4.4 Denah Basement dan Lantai 1 Gallery

Sumber : Penulis, 2020

5.4.5 Denah Bengkel Produksi

Massa bengkel produksi terdiri dari beberapa fungsi ruang. Massa pada lantai pertama ini terdiri dari ruang pembakaran, ruang pembentukan, ruang pencetakan, ruang pengukiran, ruang pemasangan batu, kamar mandi umum, dan gudang. Kemudian massa pada lantai kedua terdiri dari ruang pewarnaan, ruang polish, ruang workshop, ruang karyawan, dan kamar mandi khusus karyawan.



Gambar 5.4.5 Denah Basement, Lantai 1, dan Lantai 2 Bengkel Produksi

Sumber : Penulis, 2020

5.5 Tampak

Tampak barat kawasan merupakan tampak utama dalam site karena sisi ini merupakan sisi pertama yang dilihat oleh pengunjung ketika memasuki kedalam site dan yang langsung terlihat dari jalan utama. Tampak timur memperlihatkan fasad bengkel produksi, gallery, dan Lobby. Tampak Utara memperlihatkan café dan bengkel produksi, dan yang terakhir tampak selatan memperlihatkan fasad showroom dan gallery.



Gambar 5.5 a Tampak Timur

Sumber : Penulis, 2020



Gambar 5.5 b Tampak Utara

Sumber : Penulis, 2020



Gambar 5.5 c Tampak Selatan

Sumber : Penulis, 2020



Gambar 5.5 d Tampak Barat

Sumber : Penulis, 2020

5.5.1 Tampak Lobby

Fasad pada lobby menggunakan bata explode, bukaan menggunakan jendela kupu tarung yang dilengkapi dengan ventilasi kaca patri berwarna hijau dan kuning serta ventilasi berornamen. Berikut merupakan tampak lobby



Gambar 5.5.1 a Tampak Barat

Sumber : Penulis, 2020



Gambar 5.5.1 b Tampak Utara

Sumber : Penulis, 2020



Gambar 5.5.1 c Tampak Selatan

Sumber : Penulis, 2020



Gambar 5.5.1 d Tampak Timur

Sumber : Penulis, 2020

5.5.2 Tampak Showroom

Fasad pada showroom menggunakan curtain wall yang bertujuan agar pengunjung dapat dengan mudah melihat barang yang dijual didalam showroom dan tertarik untuk datang dan membeli. Diatas fasad dilengkapi dengan ventilasi berornamen stilasi tanaman serta dilengkapi dengan ventilasi kaca patri berwarna hijau dan merah.



Gambar 5.5.2 a Tampak Utara

Sumber : Penulis, 2020



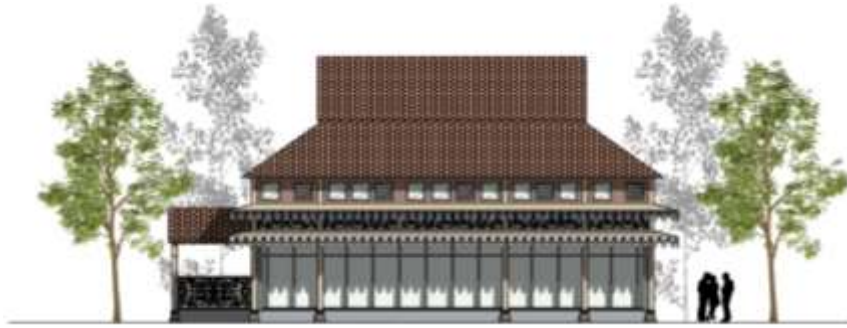
Gambar 5.5.2 b Tampak Timur

Sumber : Penulis, 2020



Gambar 5.5.2 c Tampak Barat

Sumber : Penulis, 2020



Gambar 5.5.2 d Tampak Selatan

Sumber : Penulis, 2020

5.5.3 Tampak Café

Fasad pada café terdiri dari 2 yaitu menggunakan bata expose dan curtain wall sebagai pembatas antara café indoor dan semi outdoor. Jendela pada café menggunakan jendela kupu tarung. Fasad pada café dilengkapi dengan ventilasi berornamen stilasi tanaman serta dilengkapi dengan ventilasi kaca patri berwarna hijau dan merah.



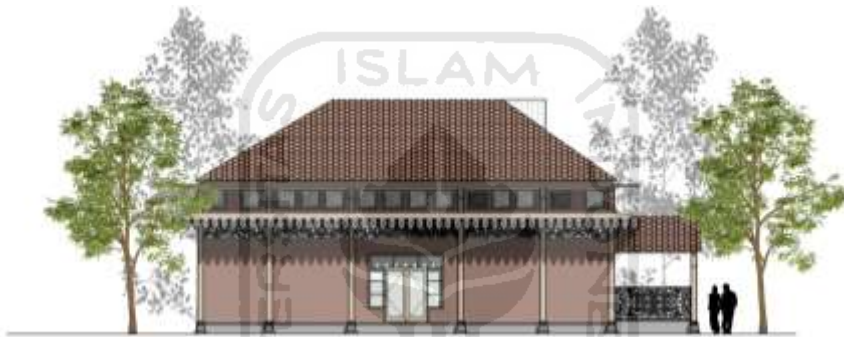
Gambar 5.5.3 a Tampak Selatan

Sumber : Penulis, 2020



Gambar 5.5.2 b Tampak Timur

Sumber : Penulis, 2020



Gambar 5.5.2 c Tampak Utara

Sumber : Penulis, 2020



Gambar 5.5.2 d Tampak Barat

Sumber : Penulis, 2020

5.5.4 Tampak Gallery

Fasad pada café menggunakan bata expose. Jendela pada Gallery menggunakan jendela kupu tarung. Fasad pada Gallery dilengkapi dengan ventilasi berornamen stilasi tanaman serta dilengkapi dengan ventilasi kaca patri berwarna hijau dan merah.



Gambar 5.5.4 a Tampak Timur

Sumber : Penulis, 2020



Gambar 5.5.4 b Tampak Utara

Sumber : Penulis, 2020



Gambar 5.5.4 c Tampak Barat

Sumber : Penulis, 2020



Gambar 5.5.4 d Tampak Selatan

Sumber : Penulis, 2020

5.5.5 Tampak Bengkel Produksi

Fasad pada café menggunakan bata expose. Jendela pada Gallery menggunakan jendela kupu tarung. Fasad pada Gallery dilengkapi dengan ventilasi kaca patri berwarna hijau dan merah. Bagian tengah massa merupakan Lorong terbuka yang dilengkapi dengan skylight yang menggunakan genteng kaca. Pada sisi barat dan timur terdapat tangga untuk memudahkan sirkulasi pengguna.



Gambar 5.5.5 a Tampak Barat

Sumber : Penulis, 2020



Gambar 5.5.5 b Tampak Selatan

Sumber : Penulis, 2020



Gambar 5.5.5 c Tampak Utara

Sumber : Penulis, 2020

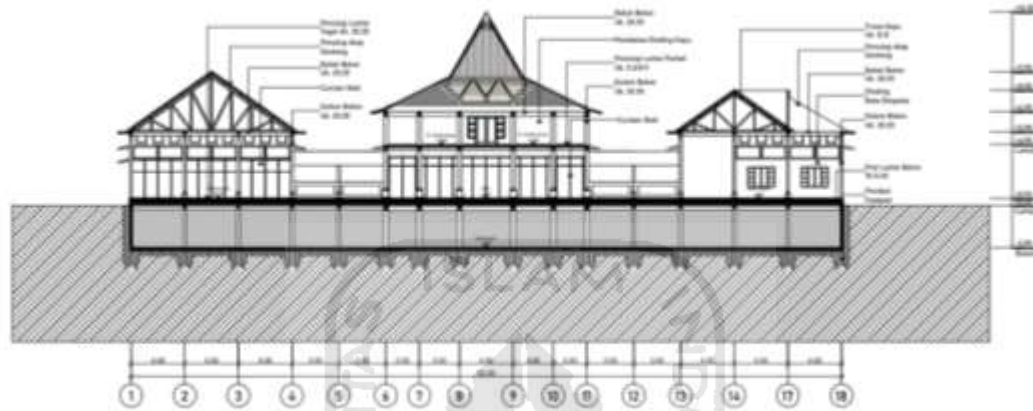


Gambar 5.5.5 d Tampak Timur

Sumber : Penulis, 2020

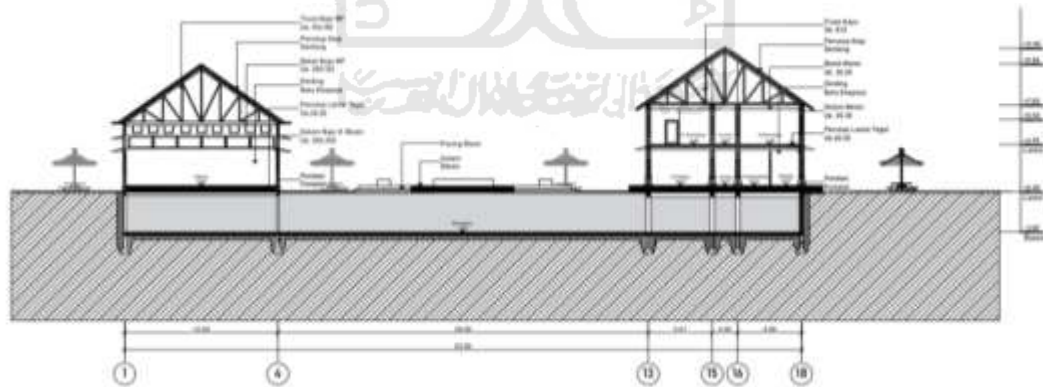
5.6 Potongan Bangunan

Potongan memperlihatkan struktur bangunan dan material yang digunakan. Didalam potongan juga memperlihatkan bagian-bagian ruangan yang terpotong. Setiap massa memiliki spesifikasi struktur yang berbeda-beda sesuai dengan fungsinya masing-masing. Berikut merupakan potongan kawasan pada site.



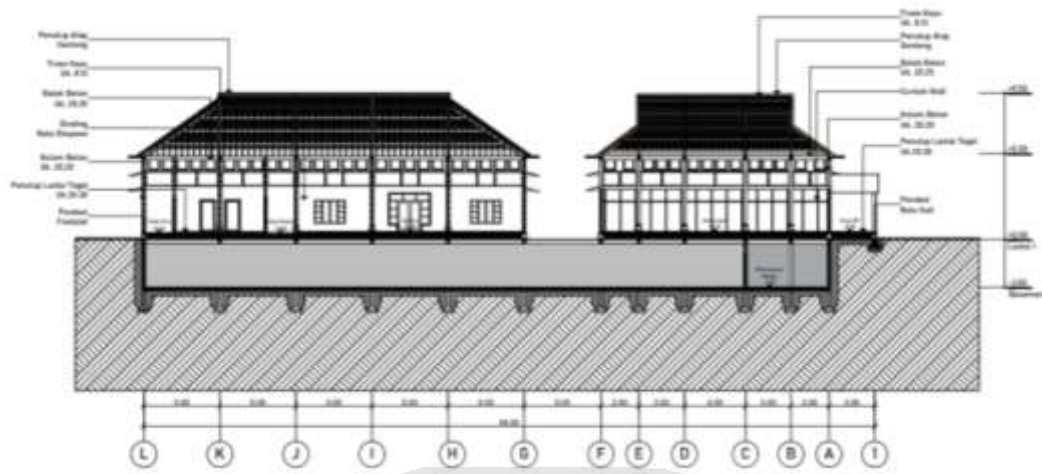
Gambar 5.6 a Potongan A-A

Sumber : Penulis, 2020



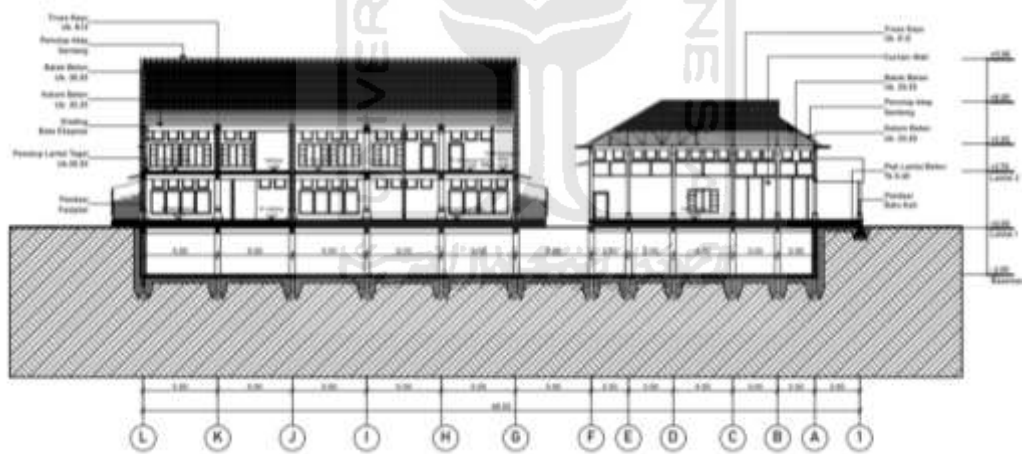
Gambar 5.6. b Potongan B-B

Sumber : Penulis, 2020



Gambar 5.6 c Potongan C-C

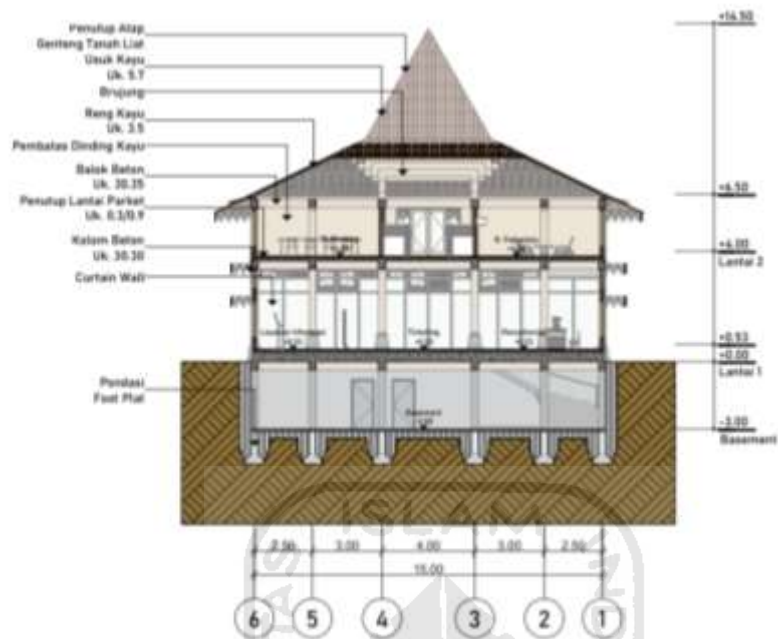
Sumber : Penulis, 2020



Gambar 5.6 d Potongan D-D

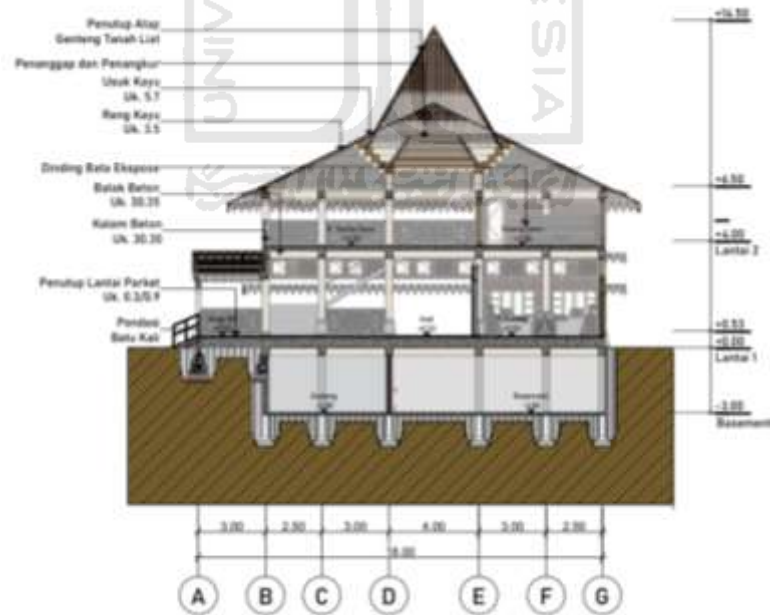
Sumber : Penulis, 2020

5.6.1 Potongan Lobby



Gambar 5.6.1 a Potongan A-A Lobby

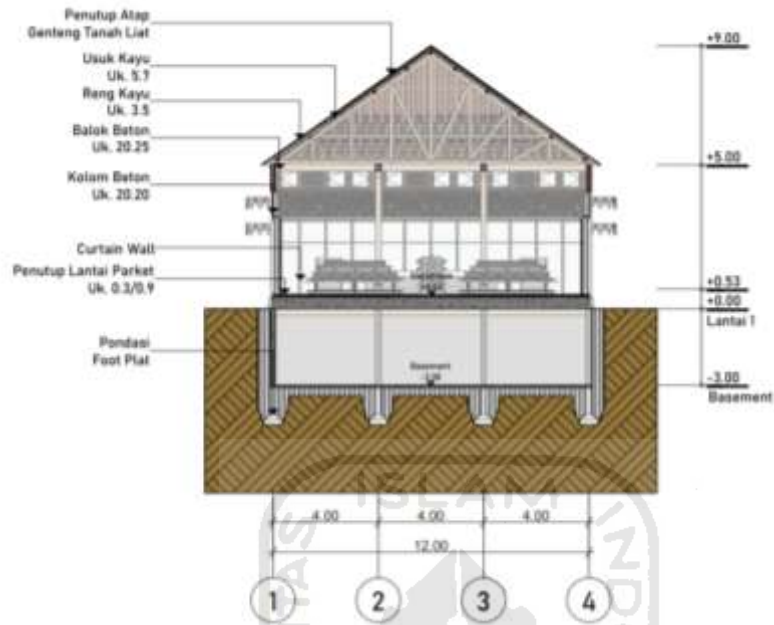
Sumber : Penulis, 2020



Gambar 5.6.1 b Potongan B-B Lobby

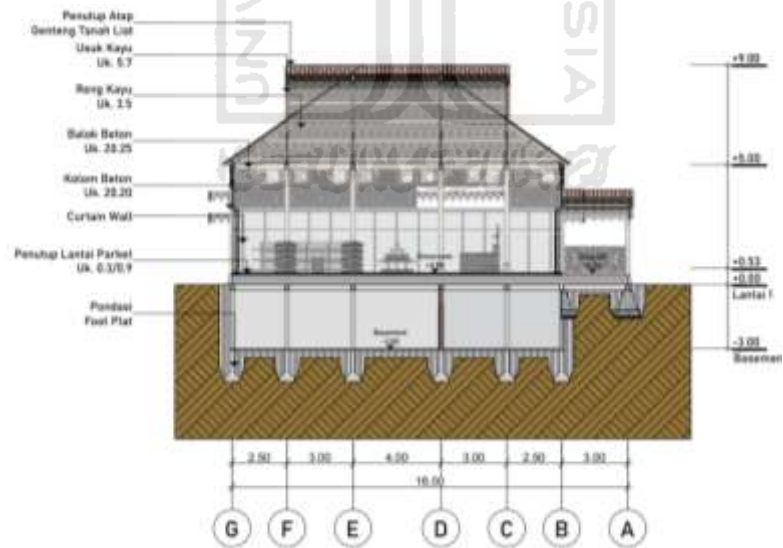
Sumber : Penulis, 2020

5.6.2 Potongan Showroom



Gambar 5.6.2 a Potongan A-A Showroom

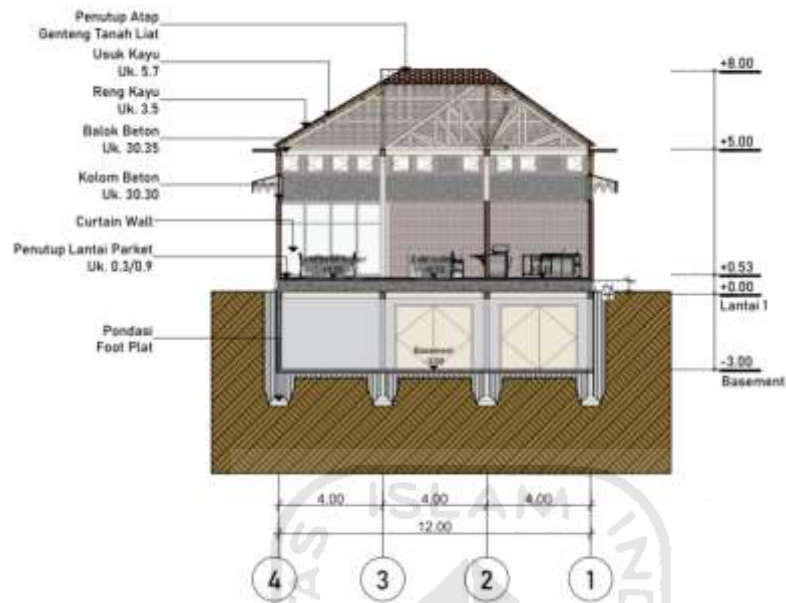
Sumber : Penulis, 2020



Gambar 5.6.2 b Potongan B-B Showroom

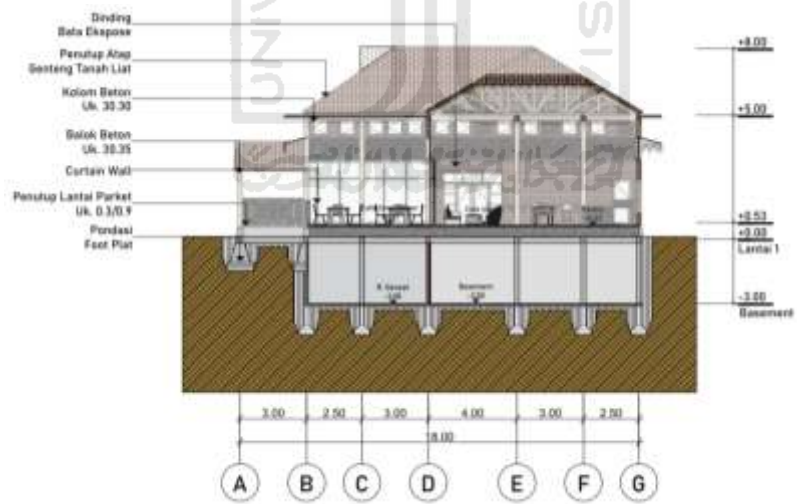
Sumber : Penulis, 2020

5.6.3 Potongan Cafe



Gambar 5.6.3 a Potongan A-A Cafe

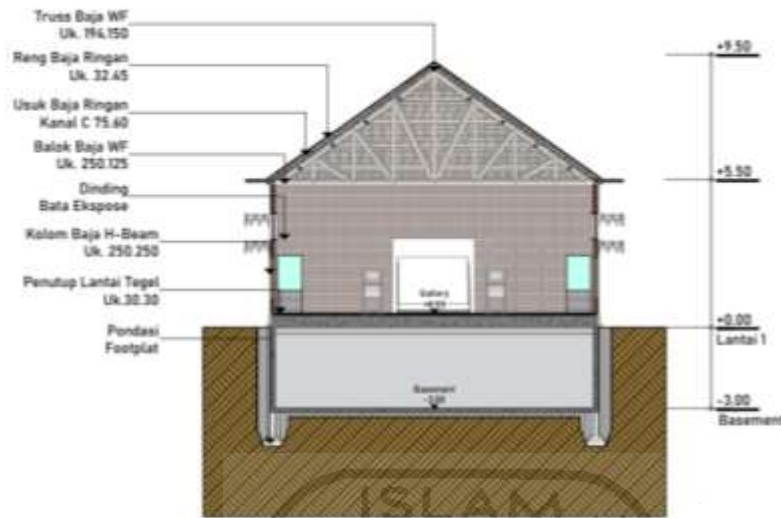
Sumber : Penulis, 2020



Gambar 5.6.3 b Potongan B-B Cafe

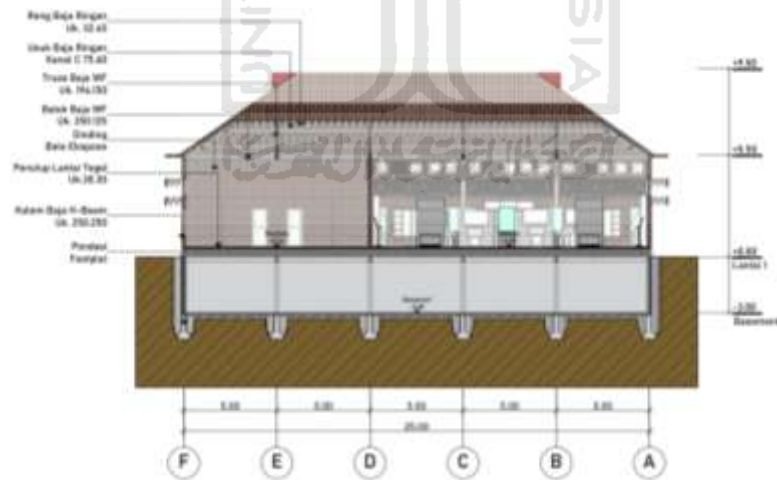
Sumber : Penulis, 2020

5.6.4 Potongan Gallery



Gambar 5.6.4 a Potongan A-A Gallery

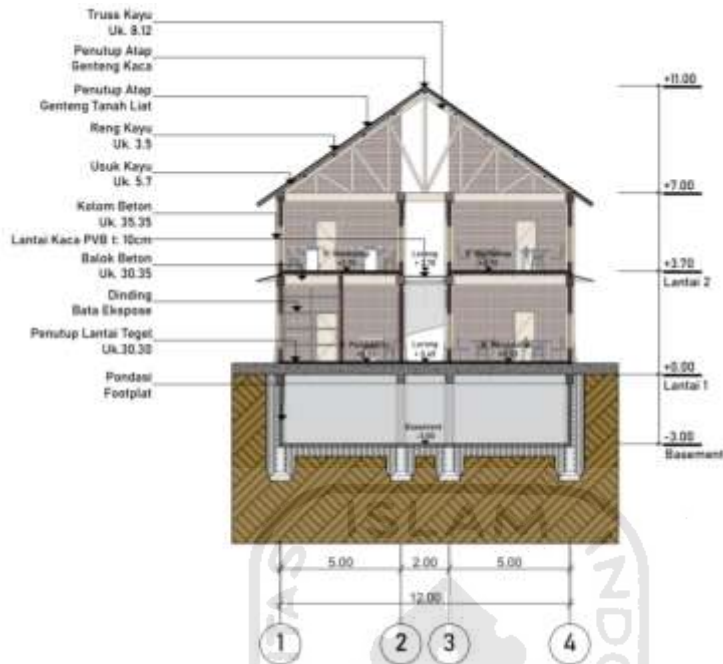
Sumber : Penulis, 2020



Gambar 5.6.4 b Potongan B-B Gallery

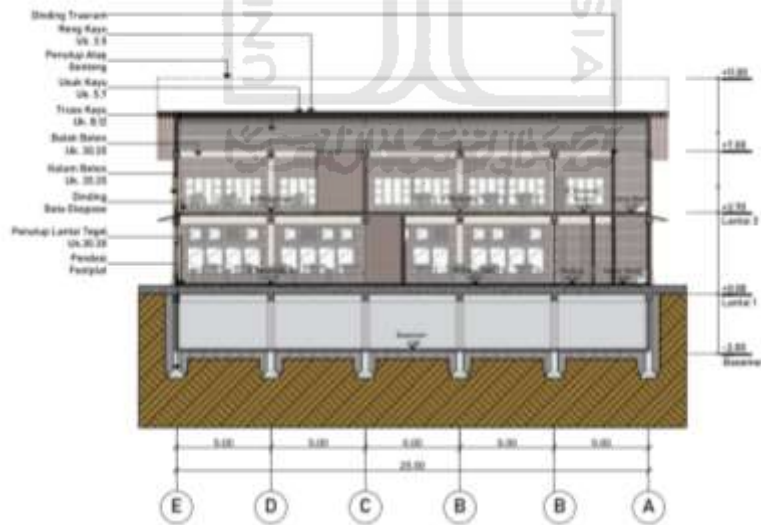
Sumber : Penulis, 2020

5.6.5 Potongan Bengkel Produksi



Gambar 5.6.5 a Potongan A-A Bengkel Produksi

Sumber : Penulis, 2020

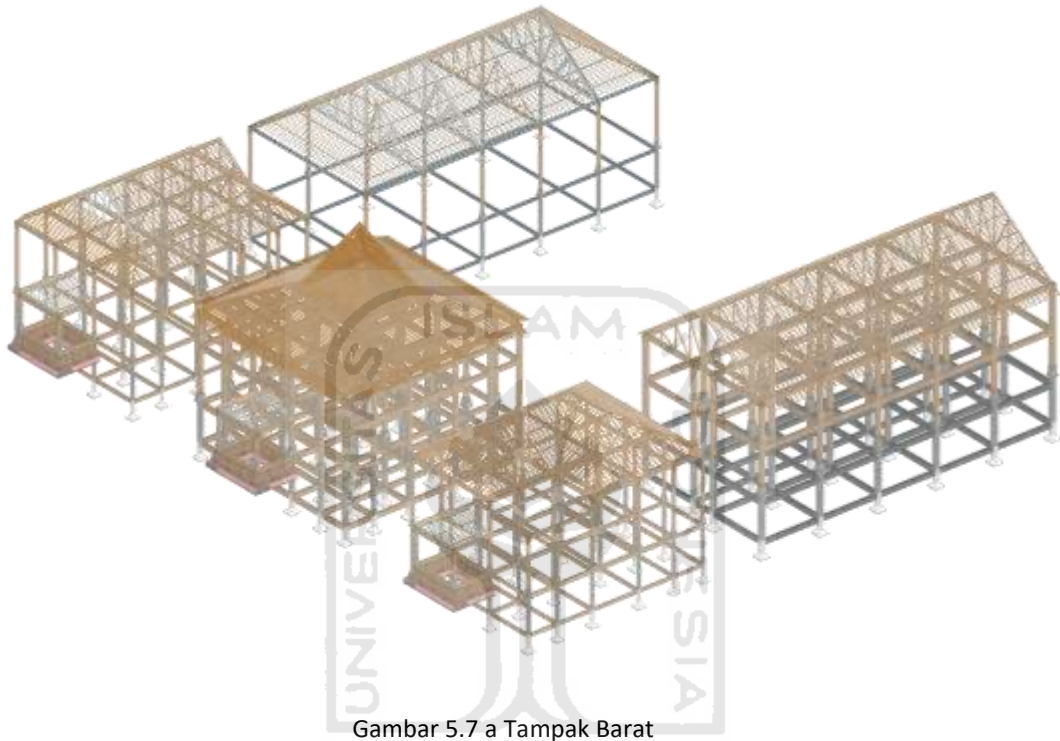


Gambar 5.6.5 b Potongan B-B Bengkel Produksi

Sumber : Penulis, 2020

5.7 Struktur Bangunan

Struktur bangunan pada site memiliki struktur yang berbeda-beda sesuai dengan fungsi masing-masing bangunan. Berikut merupakan struktur bangunan pada site.



Gambar 5.7 a Tampak Barat

Sumber : Penulis, 2020

5.7.1 Struktur Massa Lobby

Massa lobby terdiri dari 2 lantai. Lobby menggunakan kolom beton berukuran 30x30 yang dilengkapi dengan umpak yang terbuat dari semen mortar, dan balok beton berukuran 30x35 cm. Kolom dan Balok beton tersebut di lapisi dengan kayu untuk memperkuat kesan rumah kalang pada lobby. plat lantai pada lantai 1 dinaikkan setinggi 45 cm. penutup lantai pada lobby menggunakan kayu parket berukuran 30x90 cm. Atap pada massa lobby menggunakan atap joglo dengan struktur kayu da menggunakan gording ukuran 8x12 cm, usuk berukuran 5x7 cm dan reng berukuran 3x5 cm.

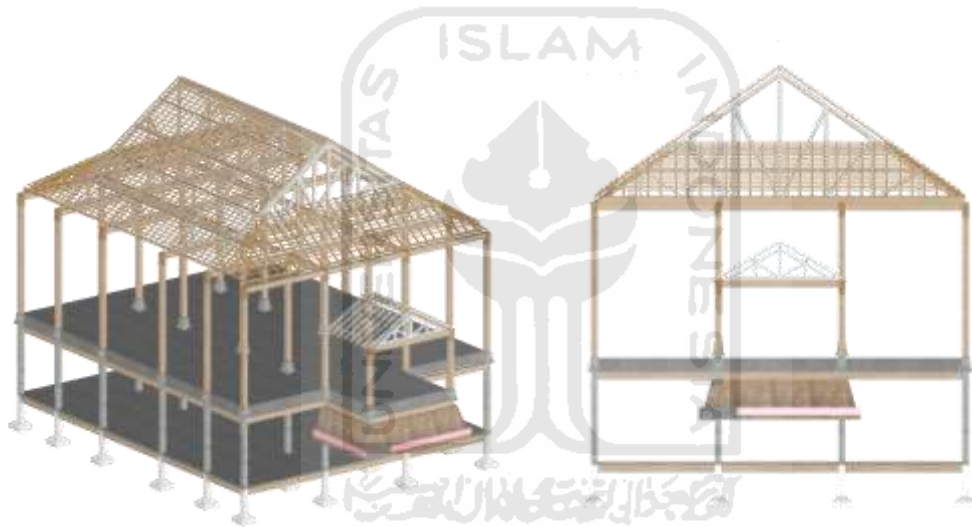


Gambar 5.7.1 Struktur Lobby

Sumber : Penulis, 2020

5.7.2 Struktur Massa Showroom

Massa lobby terdiri dari 1 lantai. Lobby menggunakan kolom beton berukuran 25x25 yang dilengkapi dengan umpak yang terbuat dari semen mortar, dan balok beton berukuran 20x25 cm. Kolom dan Balok beton tersebut di lapisi dengan kayu untuk memperkuat kesan rumah kalang pada showroom. plat lantai pada lantai1 dinaikkan setinggi 45 cm. penutup lantai pada showroom menggunakan lantai tegel berukuran 30x30 cm. Atap pada massa showroom menggunakan atap limasan dengan bentuk limasan lawakan dengan struktur kayu dan menggunakan gording ukuran 8x12 cm, usuk berukuran 5x7 cm dan reng berukuran 3x5 cm.

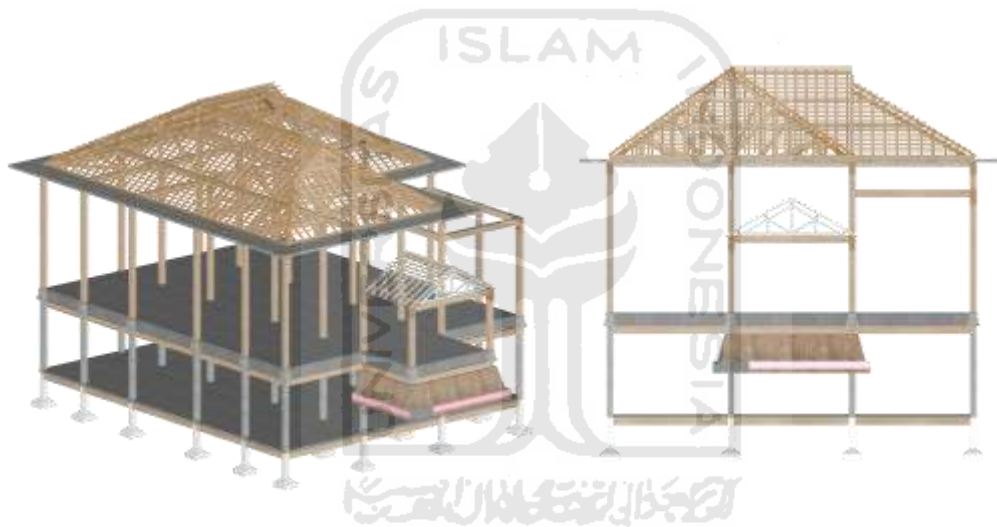


Gambar 5.7.2 Struktur Showroom

Sumber : Penulis, 2020

5.7.3 Struktur Massa Cafe

Massa lobby terdiri dari 1 lantai. Cafe menggunakan kolom beton berukuran 25x25 yang dilengkapi dengan umpak yang terbuat dari semen mortar, dan balok beton berukuran 20x25 cm. Kolom dan Balok beton tersebut di lapisi dengan kayu untuk memperkuat kesan rumah kalang pada cafe. plat lantai pada lantai1 dinaikkan setinggi 45 cm. penutup lantai pada cafe menggunakan lantai tegel berukuran 30x30 cm. Atap pada massa cafe menggunakan atap limasan dengan bentuk limasan lawakan dengan struktur kayu dan menggunakan gording ukuran 8x12 cm, usuk berukuran 5x7 cm dan reng berukuran 3x5 cm.

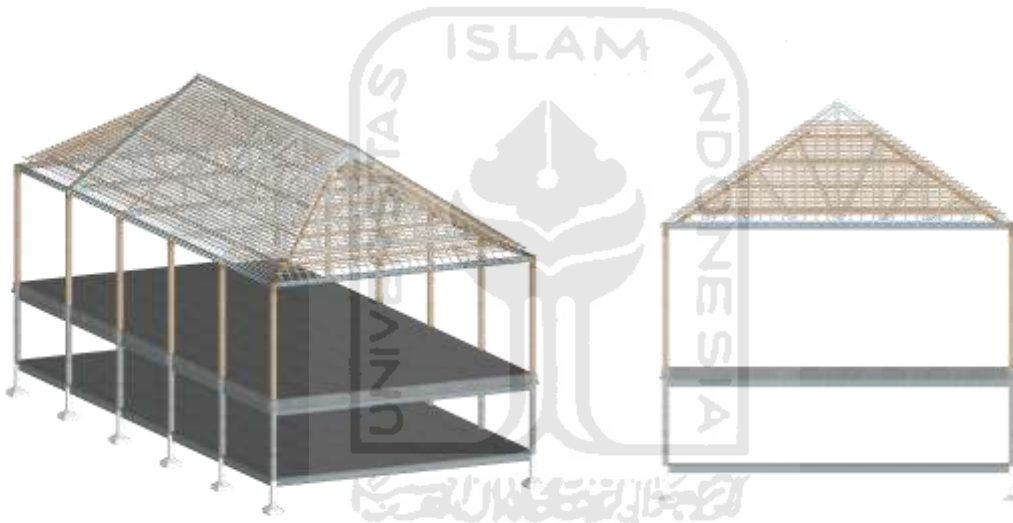


Gambar 5.7.3 Struktur Cafe

Sumber : Penulis, 2020

5.7.4 Struktur Massa Gallery

Massa lobby terdiri dari 1 lantai. Lobby menggunakan kolom Baja profile WF berukuran 250x250 yang dilengkapi dengan umpak yang terbuat dari semen mortar, dan balok baja Profile berukuran 30x35 cm. Kolom dan Balok beton tersebut di lapisi dengan kayu untuk memperkuat kesan rumah kalang pada Gallery. plat lantai pada lantai1 dinaikkan setinggi 45 cm. penutup lantai pada Gallery menggunakan lantai tegel berukuran 30x30 cm. Atap pada massa Gallery menggunakan atap limasan dengan bentuk lawasan limasan menggunakan struktur kayu da menggunakan gording ukuran 8x12 cm, usuk berukuran 5x7 cm dan reng berukuran 3x5 cm.

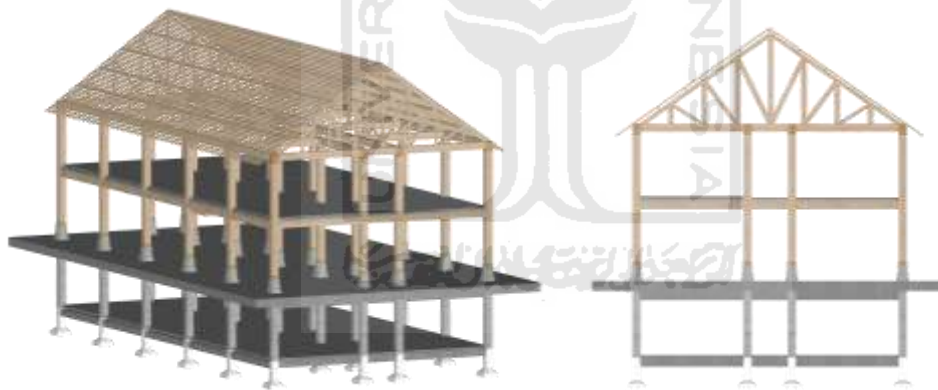


Gambar 5.7.4 Struktur Gallery

Sumber : Penulis, 2020

5.7.5 Struktur Massa Bengkel Produksi

Massa lobby terdiri dari 2 lantai. Lobby menggunakan kolom beton berukuran 35x35 yang dilengkapi dengan umpak yang terbuat dari semen mortar, dan balok beton berukuran 30x35 cm. Kolom dan Balok beton tersebut di lapisi dengan kayu untuk memperkuat kesan rumah kalang pada lobby. plat lantai pada lantai 1 dinaikkan setinggi 45 cm. Bagian tengah massa merupakan Lorong, Lorong pada lantai 2 menggunakan glass flooring dengan material PVB menggunakan struktur baja L angle berukuran 30x30x5 cm. penutup lantai pada lobby menggunakan lantai tegel berukuran 30x30 cm. Atap pada massa lobby menggunakan atap plana dengan struktur kayu dan menggunakan gording ukuran 8x12 cm, usuk berukuran 5x7 cm dan reng berukuran 3x5 cm. Penutup atap menggunakan genteng tanah liat dan menggunakan skylight dengan atap genteng kaca

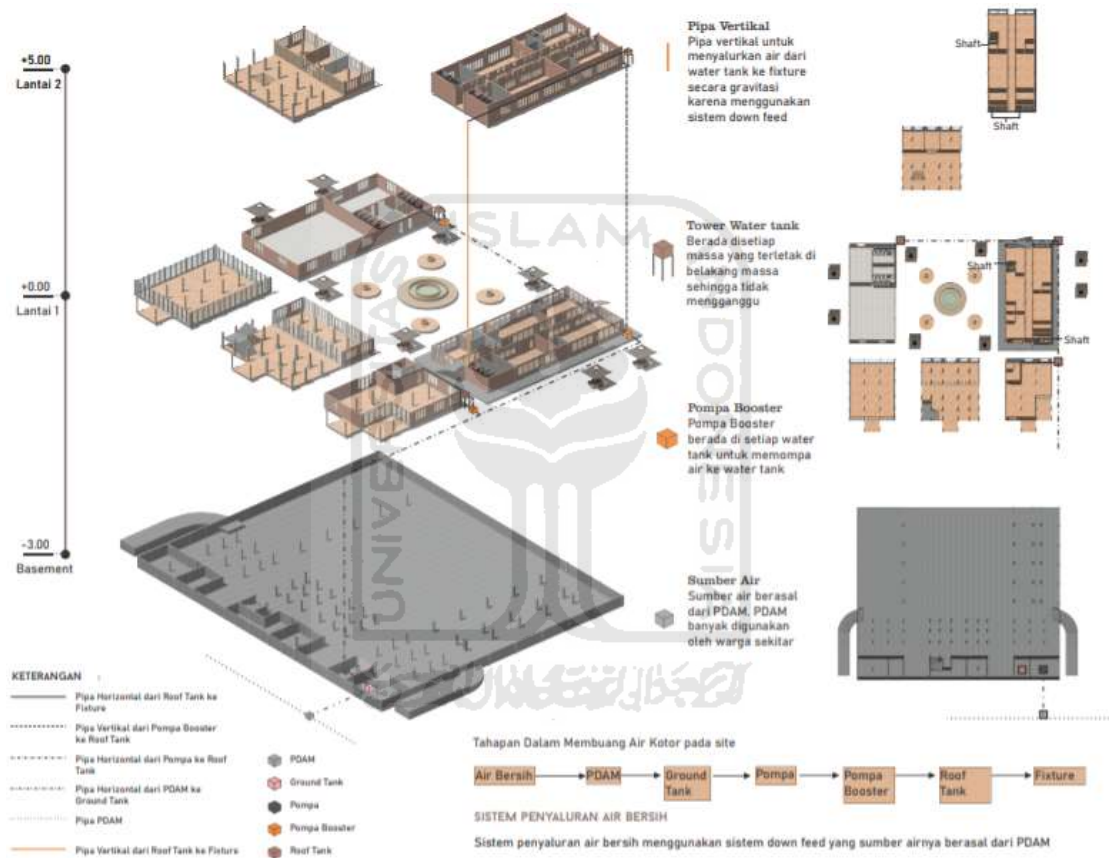


Gambar 5.7.5 Struktur Bengkel Produksi

Sumber : Penulis, 2020

5.8 Rancangan Penyediaan Air Bersih

Sistem penyaluran air bersih pada bangunan ini menggunakan sistem downfeed dimana didalam basement terdapat GWT dan pompa. Di setiap massa juga memiliki water tank dan pompa booster dan kemudian disalurkan ke fixture secara gravitasi. Water tank pada setiap massa diletakkan dibagian belakang massa menggunakan tower dengan struktur beton sehingga tidak mengganggu pengungjung.

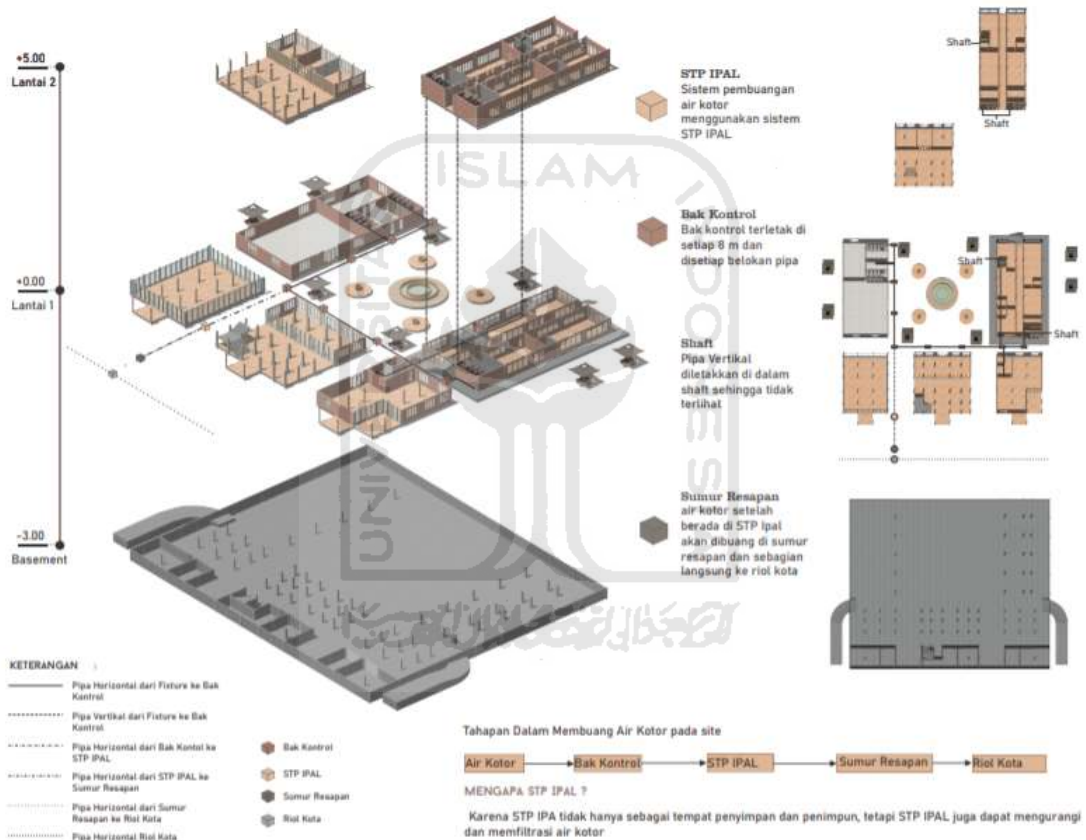


Gambar 5.8 Rancangan Jaringan Air Bersih

Sumber : Penulis, 2020

5.9 Rancangan Penyaluran Air Kotor

Sistem penyaluran air kotor pada bangunan ini menggunakan sistem STP IPAL dimana STP IPAL tidak hanya menyimpan tetapi juga memfiltrasi air kotor. Dari fixture yang menghasilkan air kotor kemudian disalurkan melalui shaft air ke bak control yang terletak di setiap 8m dan setiap belokan. Kemudian dari bak control menuju STP IPAL dan disalurkan ke sumur resapan. Dari sumur resapan air kotor yang sudah difiltrasi ada sebagian yang diresapkan ke tanah dan sebagian disalurkan ke roil kota.

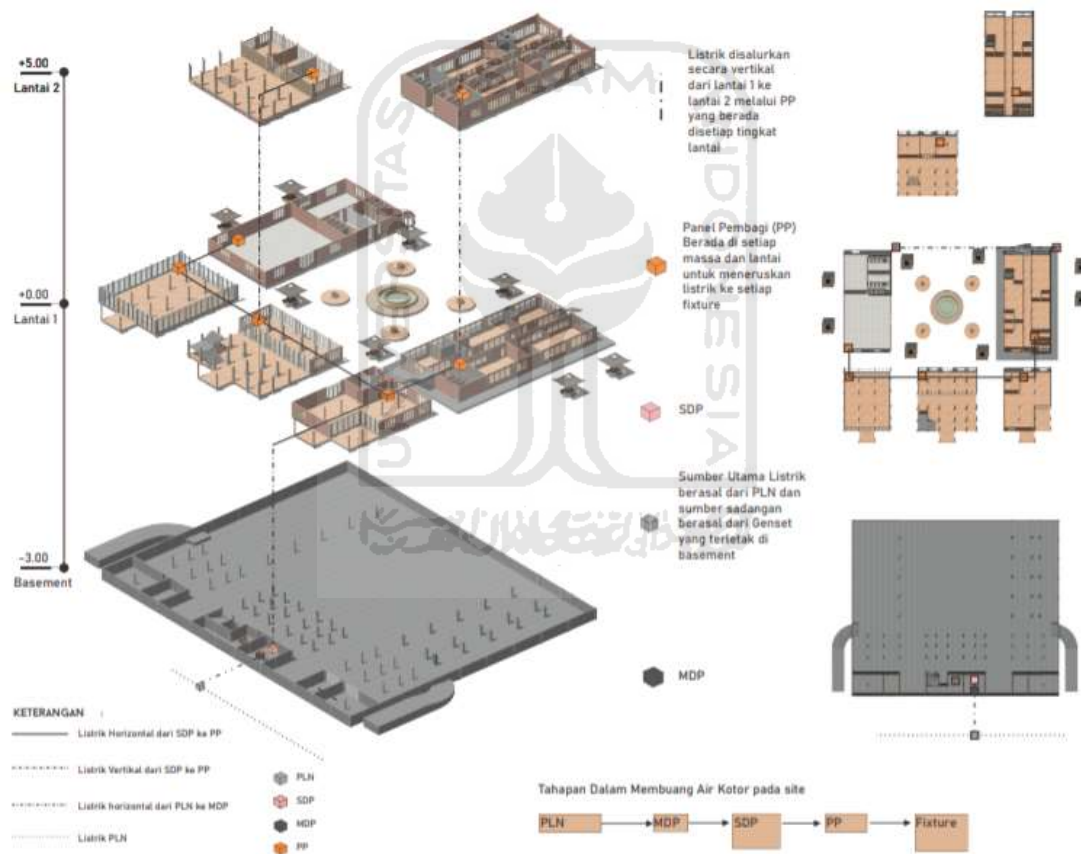


Gambar 5.9 Rancangan Jaringan Air Kotor

Sumber : Penulis, 2020

5.10 Rancangan Sistem Penyediaan Energi

Sumber utama dari energi yang dibagikan didalam bangunan berasal dari PLN, sedangkan sumber cadangan energi berasal dari generator. Dari sumber energi, listrik meudian disalurkan ke MDP kemudia ke SDP yang terletak di ruang MEE yang berasal dari basement. Dari sdp disalurkan secara vertikal ke panel pembagi (PP) disetiap massa. Untuk massa yang memiliki 2 lantai listrik disalurkan secara vertikal melalui shaft listrik ke panel pembagi yang berada di lantai 2. Melalui panel pembagi (PP), listrik disalurkan ke masing-masing fixture yang membutuhkan energi seperti lampu dan kipas angin.

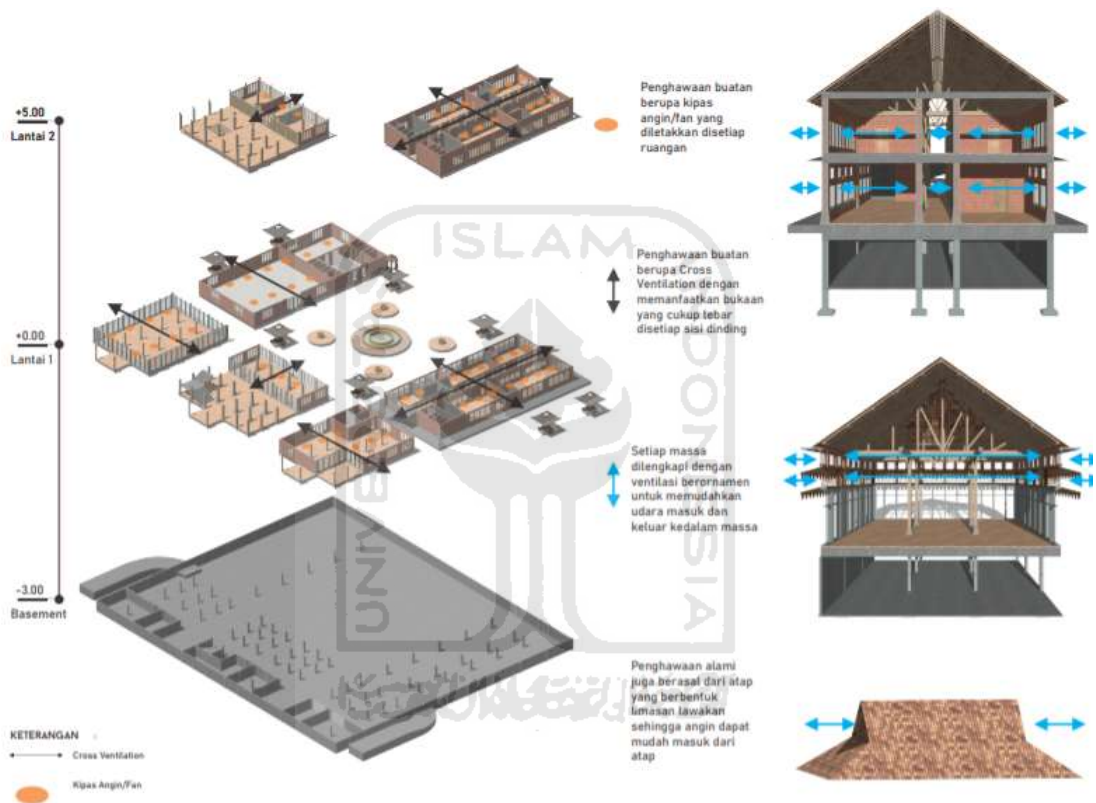


Gambar 5.10 Rancangan Penyediaan Energi

Sumber : Penulis, 2020

5.11 Rancangan Penghawaan alami dan buatan

Penghawaan didalam bangunan terdapat penghawaan alami dan penghawaan buatan. Penghawaan alami berasal dari ventilasi yang terdapat disetiap massa yang berupa ventilasi berornamen. Penghawaan alami juga berasal dari cross ventilation antar jendela kupu tarung yang berada di setiap sisi massa bangunan. Penghawaan buatan berasal dari kipas angin atau fan yang diletakkan di beberapa titik.

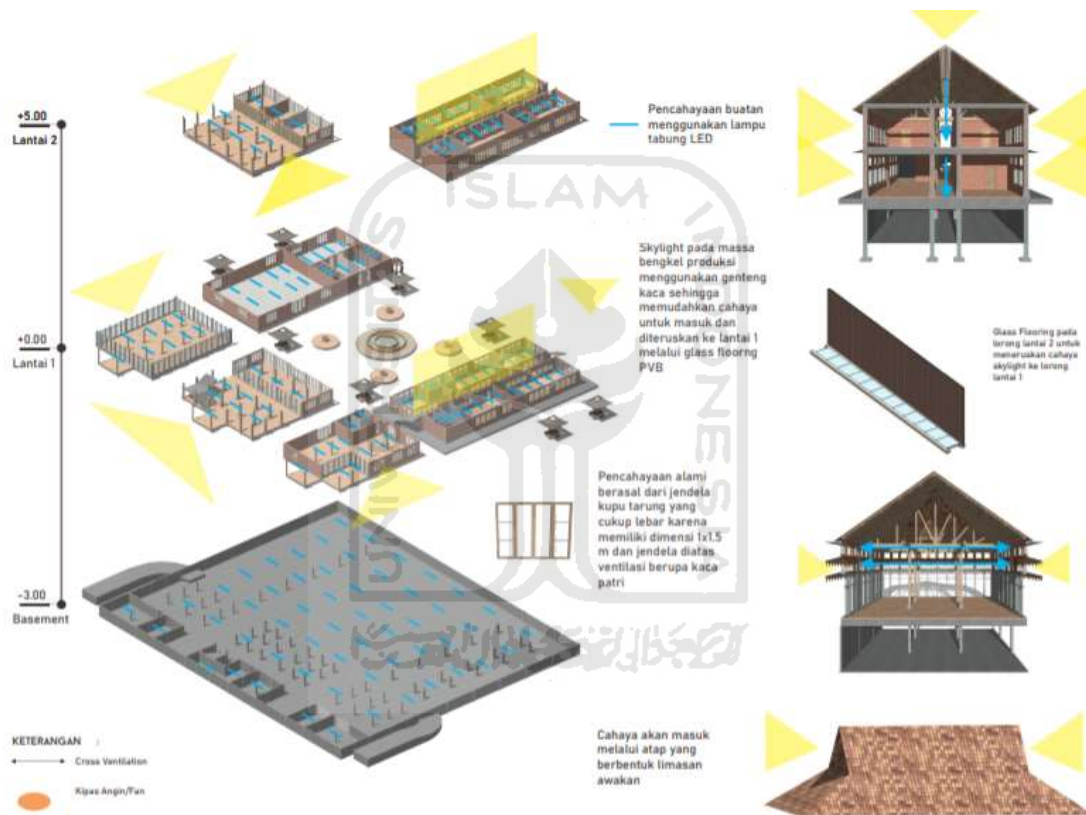


Gambar 5.11 Rancangan Penghawaan alami dan buatan

Sumber : Penulis, 2020

5.12 Rancangan Pencahayaan alami dan buatan

Pencahayaan alami pada bangunan berasal dari ventilasi dan jendela kupu tarung yang berada di setiap sisi bangunan. Pada massa bangunan bengkel produksi pencahayaan alami berasal dari skylight yang berada di atap dan menembus hingga ke lantai 1 melalui glass flooring PVB pada lantai Lorong lantai 2. Pada massa lobby, café, lobby, dan gallery pencahayaan alami juga berasal dari atap yang memiliki bentuk atap limasan lawakan sehingga cahaya akan dengan mudah masuk melalui atap.

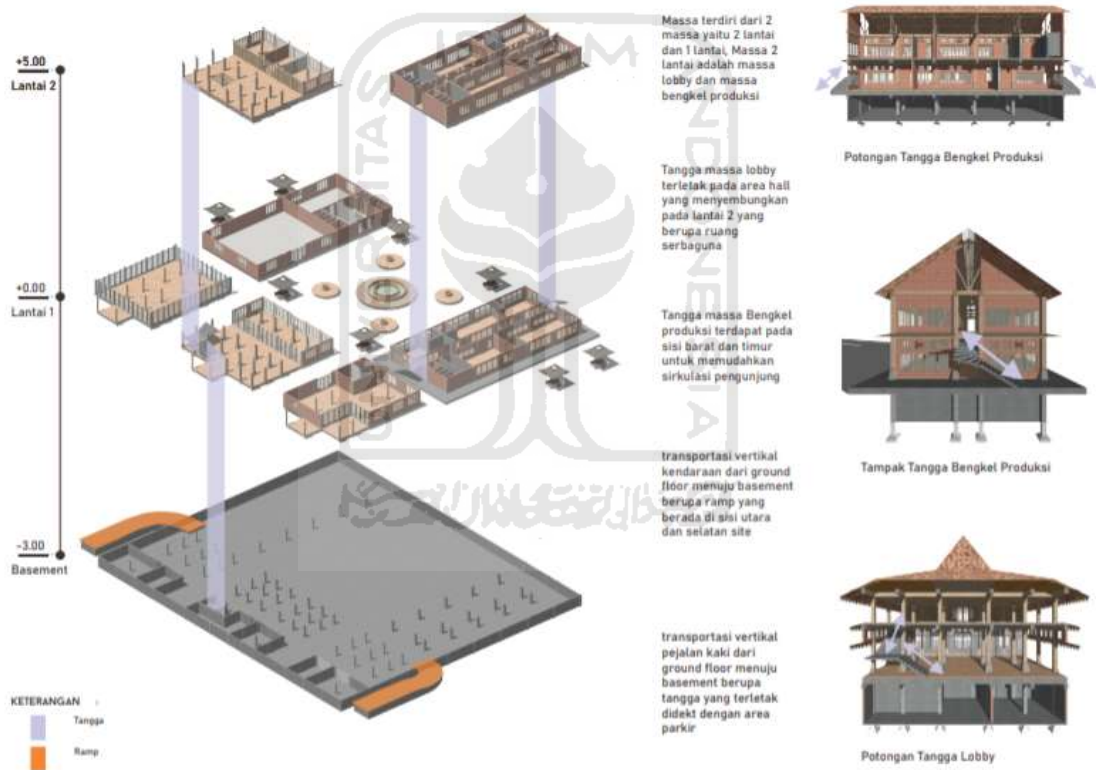


Gambar 5.12 Rancangan Pencahayaan Alami dan Buatan

Sumber : Penulis, 2020

5.13 Rancangan Alat Transportasi Vertikal

Massa didalam site terdiri dari jenis massa yaitu massa yan terdiri dari 2 lantai dan massa 1 lantai. Massa 2 lantai yaiutu massa lobby dan bengkel produksi, sedangkan massa 1 lantai terdiri dari massa café, showroom, dan gallery. Transportasi vertikal untuk massa yang terdiri dari 2 lantai menggunakan tangga. Tangga pada massa lobby terletak di hall yang menyambungakn ruang hal dan ruang serbaguna. Tangga pada massa bengkel produksi berada di sisi barat dan sisi timur untuk memudahkan sirkulasi pengunjung. Pada area basement juga terdapat tangga yang menghubungkan area parkir dengan massa lobby

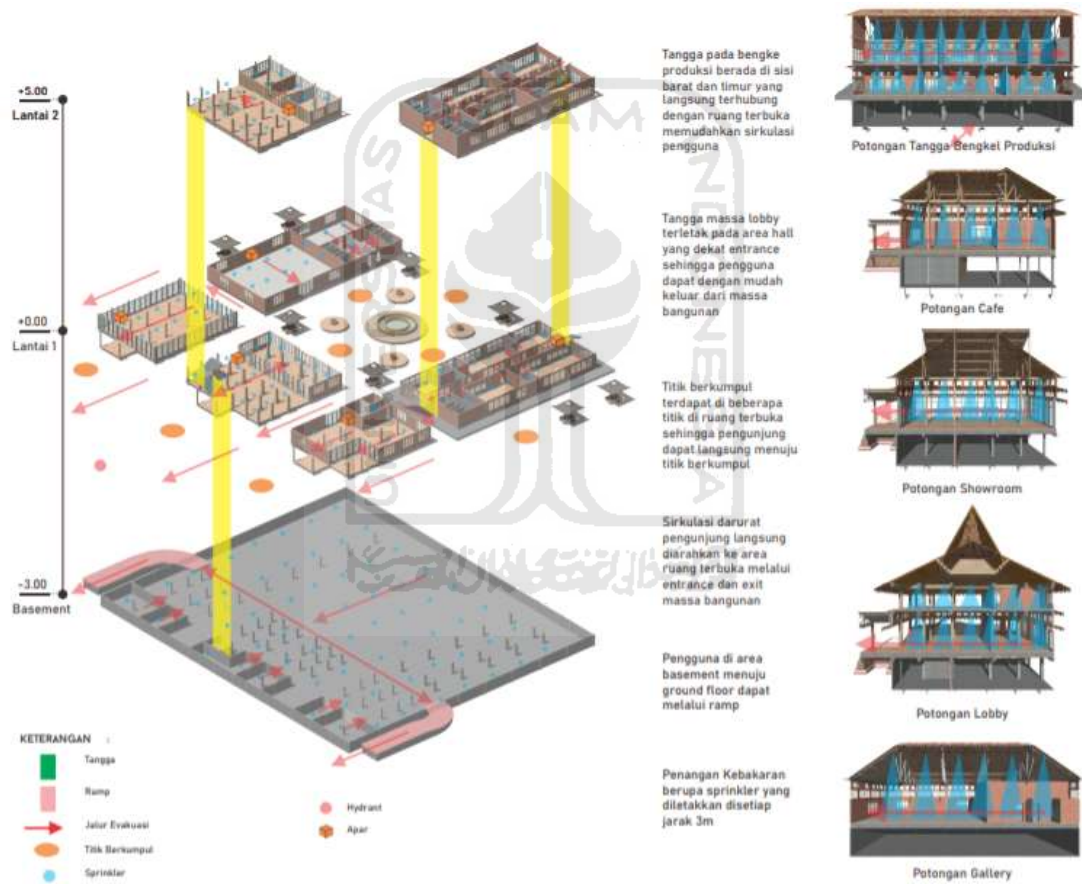


Gambar 5.13 Rancangan Alat Transportasi Vertikal

Sumber : Penulis, 2020

5.14 Rancangan Penanggulangan Kebakaran dan evakuasi darurat

Jalur evakuasi diarahkan langsung ke arah ruang terbuka yang berupa taman ditengah melalui entrance dan exit bangunan. Untuk massa yang memiliki 2 lantai, pengguna diarahkan kearah tangga menuju ke area taman. Dari area taman kemudia langsung ke arah jalan utama yang berada disebelah barat. Untuk penanganan kebakaran menggunakan sprinkler yang dipasang pada balok sehingga keberadaannya tidak mengganggu pengunjung. Selain itu terdapat smoke detector yang diletakkan di langit-langit atap

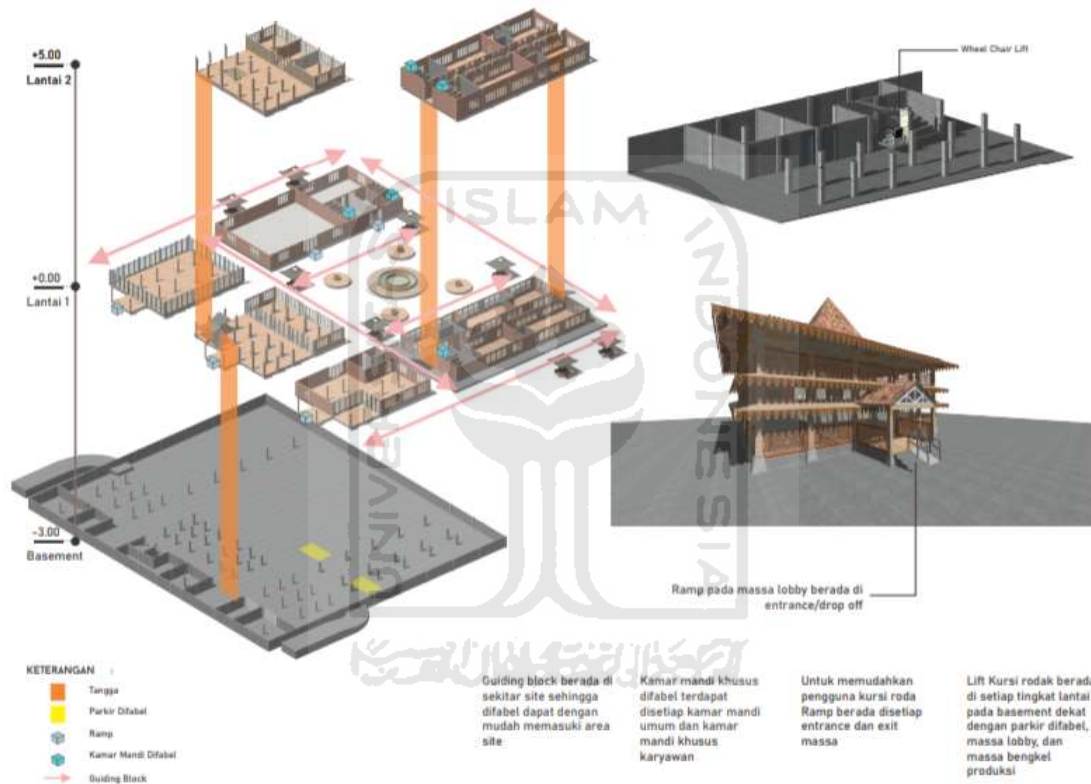


Gambar 5.14 Rancangan Penanggulangan Kebakaran dan Evakuasi Darurat

Sumber : Penulis, 2020

5.15 Rancangan Barrier Free

Pada lantai basement, massa lobby lantai 1 dan massa bengkel produksi lantai 1 dilengkapi dengan lift khusus kursi roda yang memudahkan sirkulasi para pengguna kursi roda. Terdapat kamar mandi khusus difabel pada kamar mandi umum dan kamar mandi karyawan. Selain itu di area parkir terdapat parkir khusus difabel yang letaknya dekat dengan lift kursi roda.



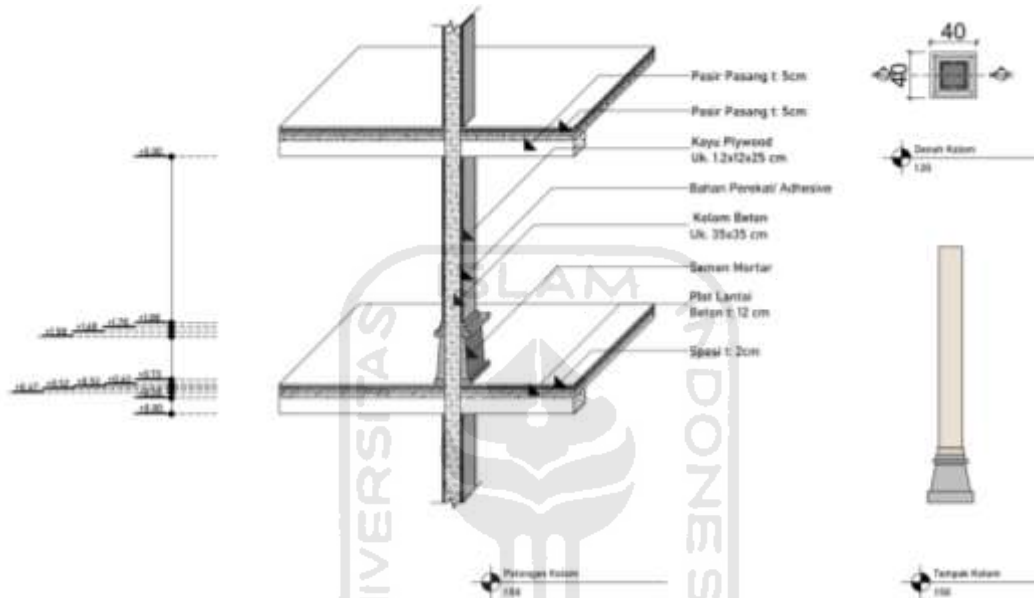
Gambar 5.15 Rancangan Barrier Free Design

Sumber : Penulis, 2020

5.16 Detail Arsitektural

5.16.1 Detai Arsitektural Kolom

Kolom pada bangunan menggunakan kolom beton yang dilengkapi dengan umpak yang terbuat dari semen mortar. Kolom ini dilapisi dengan kayu yang direkatkan dengan bahan perekat/adhesive

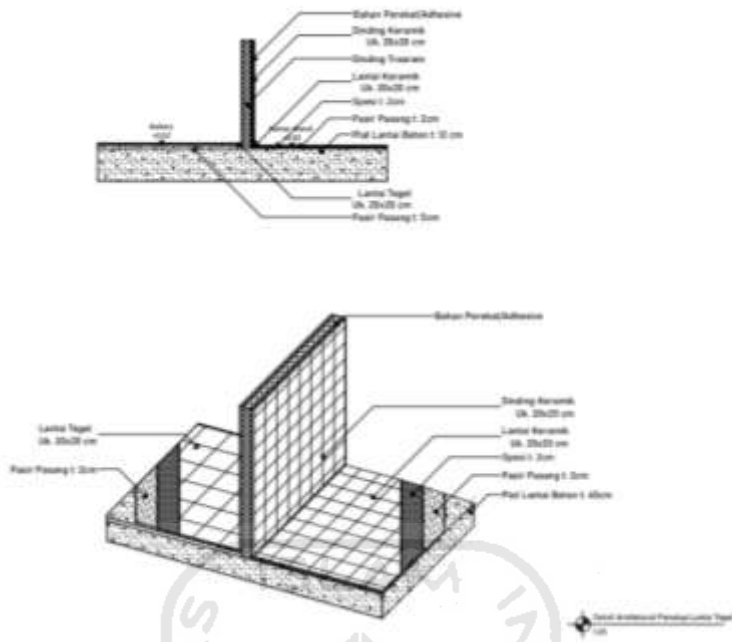


Gambar 5.16.1 Detail Arsitektural Kolom

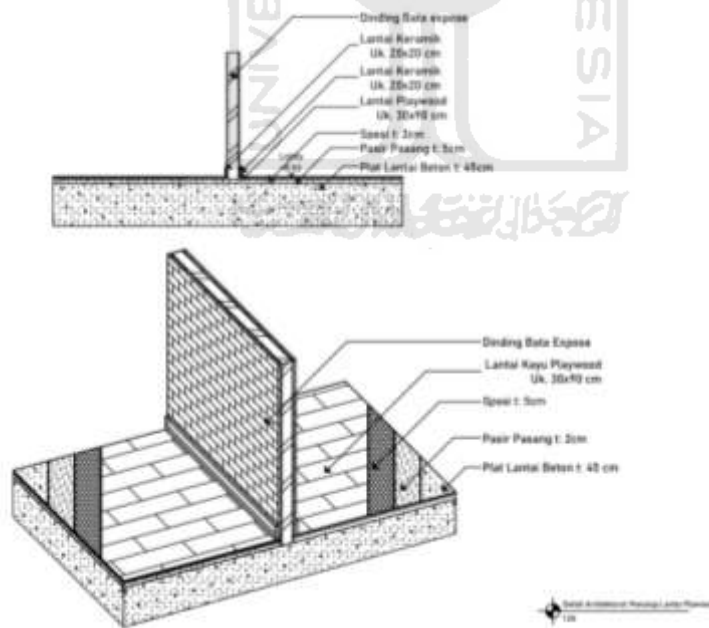
Sumber : Penulis, 2020

5.16.2 Detail Arsitektural Penutup Lantai

Terdapat 2 jenis penutup lantai pada bangunan. yaitu menggunakan parket kayu berukuran 30x90 cm yang digunakan pada massa lobby, dan massa lainnya menggunakan penutup lantai berupa tegel berukuran 30x30 cm. Untuk kamar mandi menggunakan keramik berukuran 20x20 cm



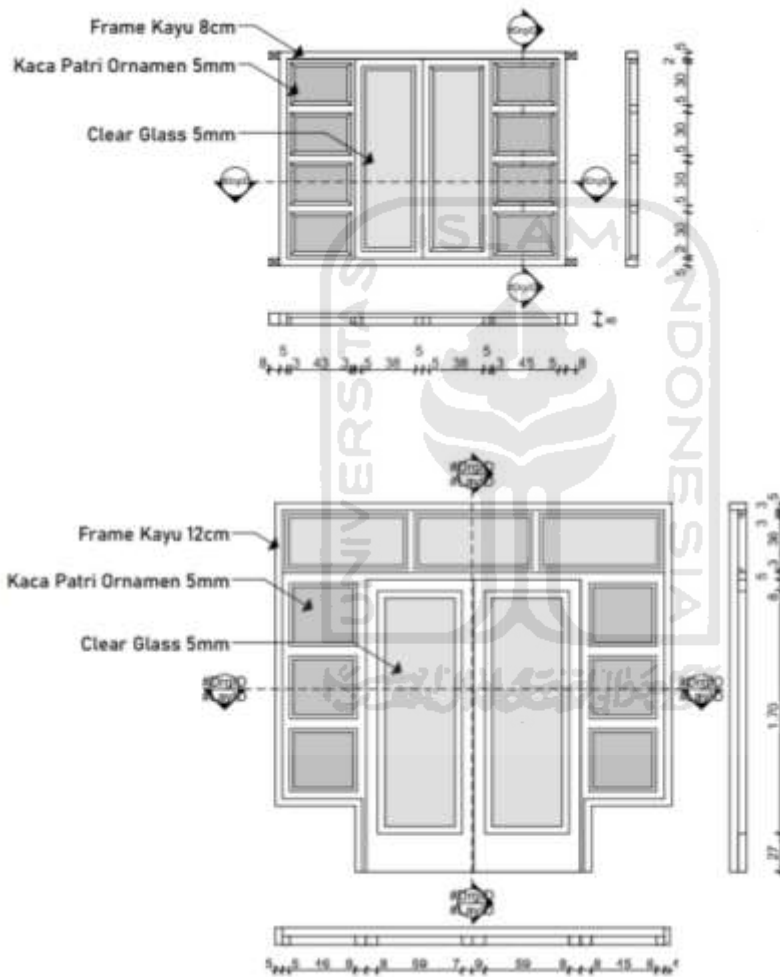
Gambar 5.16.2 a Detail Penutup Lantai Tegel
 Sumber : Penulis, 2020



Gambar 5.16.2 b Detail Penutup Lantai Kayu Parket
 Sumber : Penulis, 2020

5.16.3 Detail Arsitektural Pintu Jendela

Jendela pada bangunan menggunakan 1 jenis jendela yaitu jendela kupu tarung yang menggunakan kusen kayu dan terdapat 2 jenis kaca yang digunakan yaitu kaca glass clear dan kaca patri. Sedangkan pintu utama pada bangunan menggunakan menggunakan pintu kupu tarung dengan kusen kayu dan kaca juga menggunakan 2 jenis kaca yaitu kaca glass clear dan kaca patri berwarna hijau dan merah

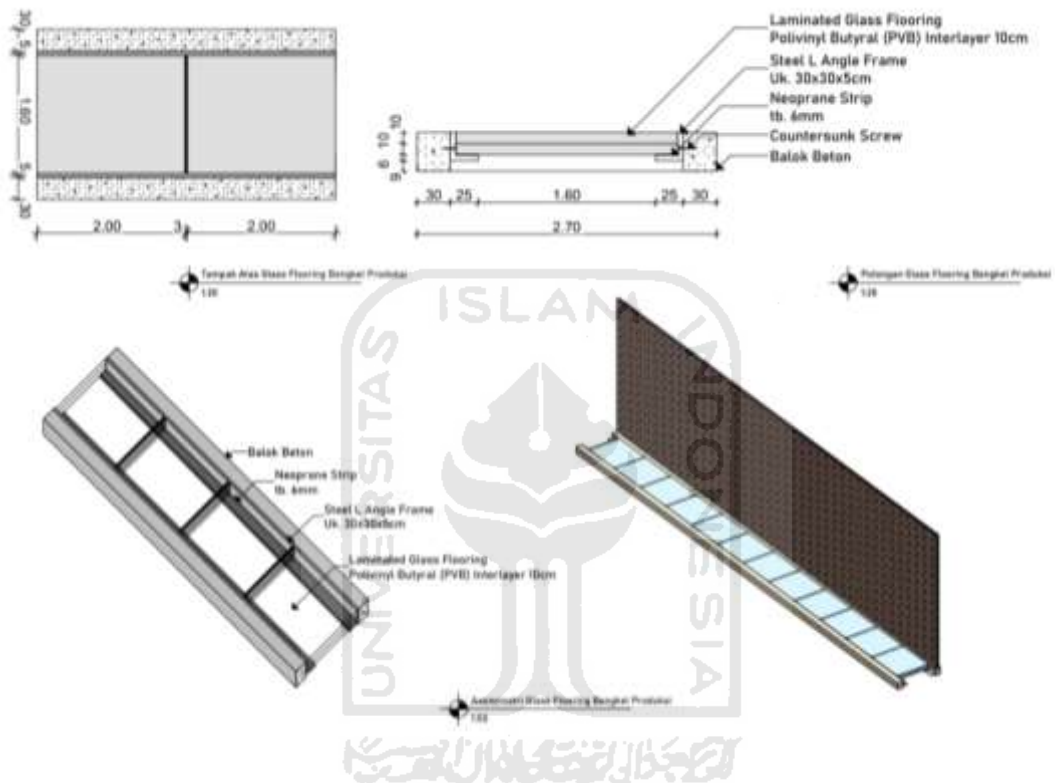


Gambar 5.16.3 Detail Arsitektural Pintu Jendela Kupu Tarung

Sumber : Penulis, 2020

5.16.4 Detail Arsitektural Glass Flooring

Pada masa bengkel produksi pada area Lorong di lantai 2, penutup lantainya menggunakan glass flooring PVB untuk memudahkan cahaya dari skylight untuk masuk kedalam Lorong pada lantai 1. Berikut merupakan detailnya.



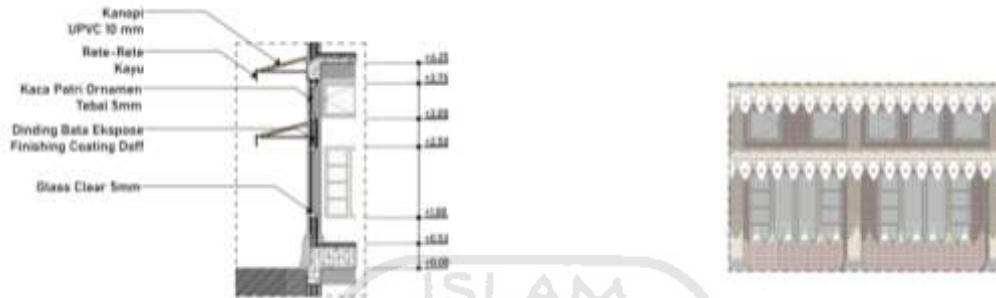
Gambar 5.16.4 Detail Arsitektural Glass Flooring

Sumber : Penulis, 2020

5.17 Detail Selubung Bangunan

5.17.1 Detail Selubung Lobby

Pada lobby fasad menggunakan dinding bata ekspose dengan jendela kupu tarung dan ventilasi yang berupa jendela dengan kaca patri berornamen hijau dan merah. Berikut adalah detail fasad pada massa lobby



Gambar 5.17.1 Detail Selubung Bangunan Lobby

Sumber : Penulis, 2020

5.17.2 Detail Selubung Showroom

Massa showroom memiliki fasad yang berbeda dari massa lainnya, karena fasad pada massa ini menggunakan curtain wall. Namun massa ini juga tetap dilengkapi dengan ventilasi berornamen dan ventilasi jendela dengan kaca patri hijau dan merah. Berikut adalah detail fasad pada massa Showroom



Gambar 5.17.2 Detail Selubung Bangunan Showroom

Sumber : Penulis, 2020

5.18 Detail Interior

Ruang Workshop memiliki konsep ruang yang membuat pengguna merasa nyaman . sehingga pada interiornya dilengkapi dengan tanaman gantung yang akan membuat ruang akan terasa lebih “dingin”. Dindingnya merupakan dinding bata ekspose dengan finishing coating doff. Terdapat beberapa meja pengukiran yang dapat digunakan pengunjung untuk belajar mengukir kerajinan perak bersama dengan ahlinya. Berikut adalah detail interior pada ruang Workshop.



Gambar 5.18 Detail Interior Showroom

Sumber : Penulis, 2020

5.19 Render Interior

R. Serbaguna



Bengkel Produksi



café



Workshop



Lobby



Showroom

Gambar 5.19 Render Interior

Sumber : Penulis, 2020

5.20 Render Eksterior



Gambar 5.20 Render Eksterior

Sumber : Penulis, 2020

BAB VI

EVALUASI PERANCANGAN

6.1 Evaluasi Perancangan

Evaluasi perancangan membahas mengenai pemantapan desain agar lebih baik lagi ketika perancangan itu terbangun di masa mendatang. Terdapat beberapa poin yang perlu untuk diperbaiki. Adapun hal-hal yang perlu disempurnakan adalah sebagai berikut :

6.1.1 Entrance

6.1.1.1 Kuncung

Pada bagian entrance (Kuncung) massa utama yaitu massa lobby tidak memperlihatkan bahwa entrance tersebut merupakan entrance utama. Dari ketiga massa yang berada di bagian depan (Showroom, Lobby, dan Café) memiliki desain dropoff yang sama sehingga hal itu akan menyebabkan pengunjung akan bingung untuk menentukan kemana mereka akan turun.



Gambar 6.1.1.1 a Entrance (Sebelum)

Sumber : Penulis, 2020

Pengurangan area dropoff (Kuncung) pada massa showroom dan café sehingga semua pengunjung akan diarahkan langsung ke massa lobby. Pengunjung yang akan menuju ke area café dan showroom bisa melalui hall kemudian menuju lorong disebelah kiri untuk menuju showroom dan Lorong disebelah kanan untuk menuju cafe



Gambar 6.1.1.1 b Entrance (Sesudah)

Sumber : Penulis, 2020

6.1.1.2 Drop Off

Pada bagian depan (Entrance Kendaraan) kurang didesain sehingga terlihat kurang menarik dan akan mengurangi rasa penasaran pengunjung mengenai apa yang ada dan ditawarkan di dalam visitor center ini.



Gambar 6.1.1.2 a Entrance (Sesudah)

Sumber : Penulis, 2020

Kuncung didesain dengan gaya Arsitektur Jawa sehingga pengunjung akan melewati Lorong/koridor ketika akan dropoff. Lorong ini akan menghasilkan bayang-bayang yang dihasilkan dari pola-pola Lorong, ornament Jawa dan tanaman rambat yang ada. Hal ini akan membuat pengendara yang melewati Pusat Kunjungan ini akan merasa penasaran dengan apa yang disediakan oleh bangunan ini



Gambar 6.1.1.2 b Drop Off (Sesudah)

Sumber : Penulis, 2020

6.1.2 Lorong Penghubung

Lorong penghubung antara lobby-café dan lobby-showroom kurang didesain sehingga kurang menarik, pengunjung tidak merasakan pengalaman apapun ketika melewati lorong penghubung ini.



Gambar 6.1.2 a Lorong Konektor (Sebelum)

Sumber : Penulis, 2020

Penambahan taman dan vegetasi disamping-samping koridor penghubung sehingga taman ini dapat menjadi daya tarik didalam Lorong penghubung ini



Gambar 6.1.2 b Lorong Konektor (Sesudah)

Sumber : Penulis, 2020

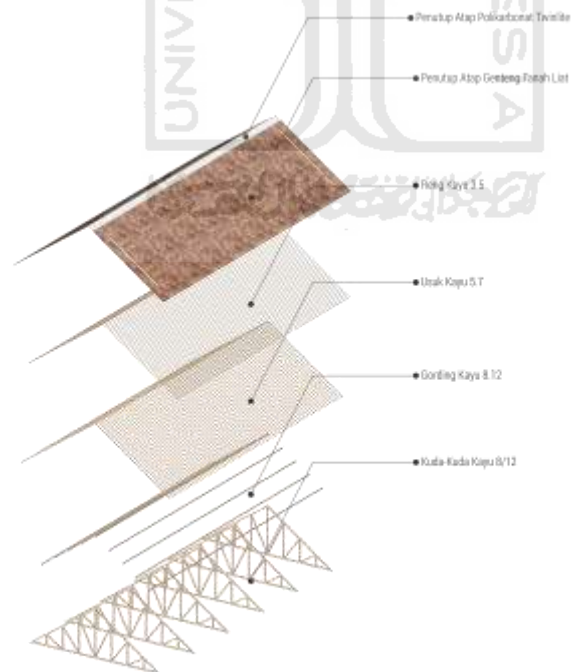
6.1.3 Plafon

Tidak adanya plafon disetiap masa yang akan mengakibatkan ruangan menjadi panas karena tidak adanya penahan panas dari atap, terutama pada masa bengkel produksi yang memiliki skylight.



Gambar 6.1.3 a Interior Workshop (Sebelum)

Sumber : Penulis, 2020



Gambar 6.1.3 b Struktur Atap Bengkel Produksi (Sebelum)

Sumber : Penulis, 2020

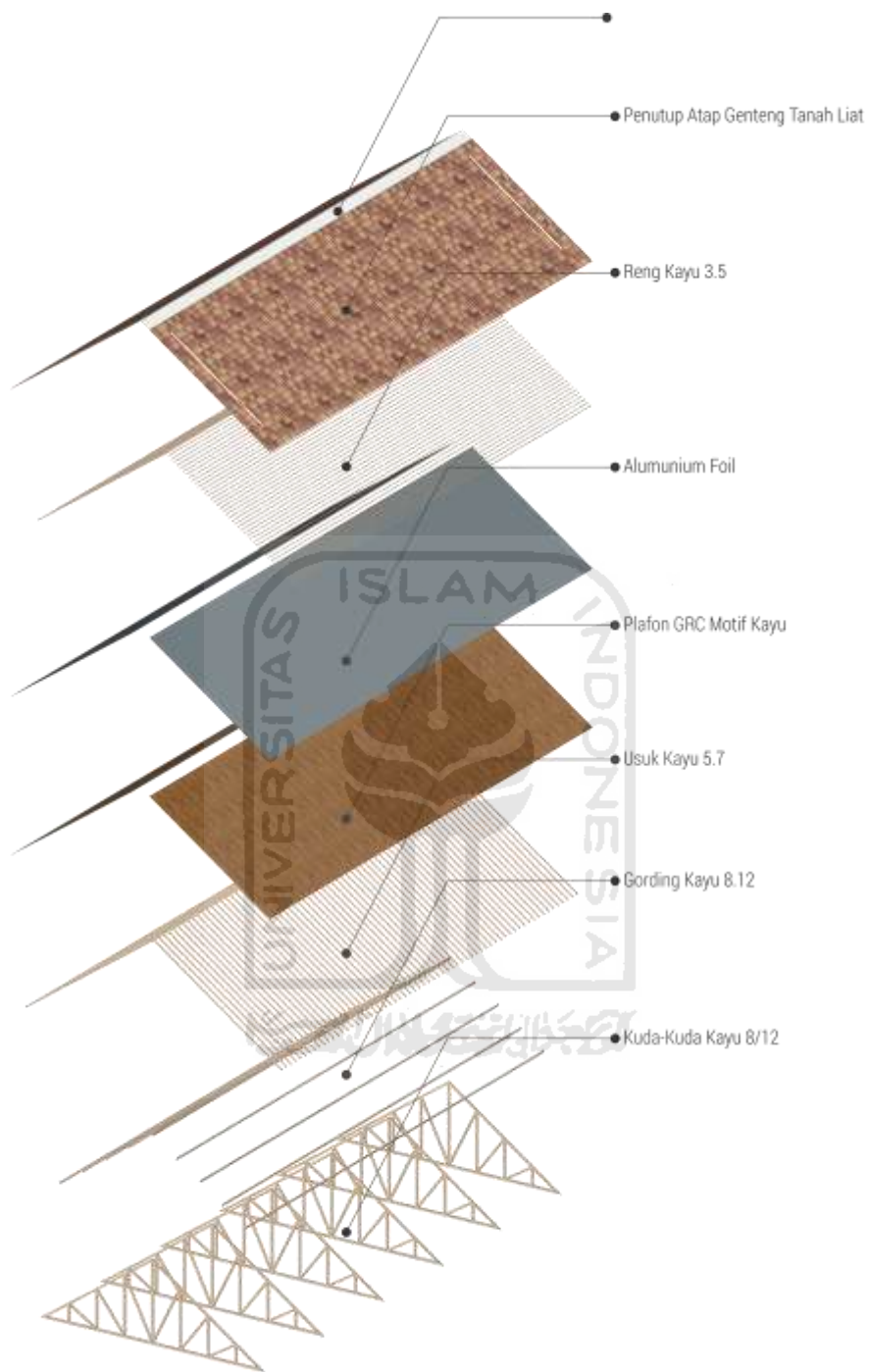
Penggunaan plafon ekspose yang dilengkapi dengan alumunium foil yang direkatkan dibawah reng sehingga rangka atap seperti usuk, gording, dan kuda-kuda masih terlihat, Kemudian alumunium foil ditutup dengan Plafon GRC dengan motif kayu sehingga rangka atap dan plafon tetap menjadi daya tarik interior. Selain itu plafon ekspose akan memberikan kesan ruangan yang lebih luas dan penghawaan didalam ruangan akan lebih baik karena sirkulasi udara yang lancar.

Jenis atap skylight yang digunakan pada ruang bengkel produksi adalah atap polikarbonat. Jenis atap ini mampu menyerap panas sinar matahari hingga 90 % sehingga ruangan akan tetap terasa sejuk tetapi tetap mendapatkan pencahayaan alami secara maksimal.



Gambar 6.1.3 c Interior Bengkel Produksi (Sesudah)

Sumber : Penulis, 2020



Gambar 6.1.3 d Struktur Atap Bengkel Produksi (Sesudah)

Sumber : Penulis, 2020

DAFTAR PUSTAKA

- Almahdar, F. P. (2018). *Perancangan Museum Batik Kauman Yogyakarta dengan Pendekatan Adaptive Reuse dan Infill Desain Rumah Batik Handel.*
- Anggraeni, A. R. D. (2016). *SANGGRALOKA KOTAGEDEYOGYAKARTA Dengan Pendekatan Adaptive Reuse.*
- Antariksa, Y. (2017). Peringkat 10 Besar Penyumbang Devisa Dollar ke Indonesia. Diambil 5 Maret 2020, dari <http://strategimanajemen.net/2017/10/23/ranking-10-besar-penyumbang-devisa-dollar-ke-indonesia/>
- Ardiani, Y. M. (2009). *Insertion: Menambah Tanpa Merobohkan.*
- BPS Kota Yogyakarta. (2018). *Kotagede Dalam Angka 2018.*
- Dipa, M. (2019). Ajinomoto Visitor Center, Tur Mengungkap Sejarah Rahasia Dapur Ajinomoto. *Wartakotalive.com*. Diambil dari <https://wartakota.tribunnews.com/2019/10/04/ajinomoto-visitor-center-tur-mengungkap-sejarah-rahasia-dapur-ajinomoto?page=1>
- Eka Arifa Rusqiyati. (2018, April). Revitalisasi fasad Kawasan Cagar Budaya Kotagede dilanjutkan. *Antara*. Diambil dari <https://www.antaraneews.com/berita/700728/revitalisasi-fasad-kawasan-cagar-budaya-kotagede-dilanjutkan#mobile-src>
- Hpijogja. (2011). No Title Wisata Kota Gede Kawasan Cagar Budaya. Diambil dari <https://hpijogja.wordpress.com/2011/12/11/wisata-kota-gede-kawasan-cagar-budaya/>
- Irianto, K. R. (2018). *ARSITEKTUR INFILL MUSEUM Studi Kasus : Rancangan Gedung Pameran Tetap dalam Komplek Museum Sonobudoyo, D.I Yogyakarta.* Universitas Islam Indonesia. Diambil dari <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/6132>
- Istanti. (2020). Yogyakarta dan Masa Depan Pariwisata Berbasis Budaya. *DetikNews*. Diambil dari <https://news.detik.com/kolom/d-4886546/yogyakarta-dan-masa-depan-pariwisata-berbasis-budaya>
- KBBI. (2016). Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). *Kementerian Pendidikan dan Budaya.*
- Kelurahan Purbayan. (2018). Gambaran Umum Kelurahan Purbayan. Diambil dari <https://purbayankel.jogjakota.go.id/page/index/gambaran-umum>
- Litiloly, M. K. (2019). STUDI MORFOLOGI KAWASAN KOTAGEDE DI KOTA YOGYAKARTA: Perkembangan Pola Kawasan Kotagede dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya. *Jurnal Arsitektur KOMPOSISI.*

<https://doi.org/10.24002/jars.v12i3.2203>

- Malaysia Truly Asia. (2020). Royal Selangor Visitor Center. Diambil dari <https://www.malaysia.travel/en/my/places/states-of-malaysia/kuala-lumpur/royal-selangor-visitor-centre>
- Michael P. Gross. (2002). *Interpretive Centres : The History, Design and Development of Nature and Visitor Centers*.
- Pearce, P. (2004). The functions and planning of visitor centres in regional tourism. *Journal of Tourism Studies*.
- Peraturan Pemerintah (PP) tentang Pemeliharaan Dan Pemanfaatan Benda Cagar Budaya Di Museum, Pub. L. No. 19 (1995). LN. 1995 No. 35, TLN No. 3599, LL Setkab : 19 HLM. Diambil dari <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/57053>
- Ray, K. (1980). *Contextual Architecture: Responding to Existing Style*.
- Rundell, M. (2010). *Macmillan Dictionary*. (M. Rundell, Ed.). Macmillan Education.
- Sakarov, O. D., & Fathurrohmah, S. (2018). DINAMIKA RUANG BUDAYA PADA KAWASAN CAGAR BUDAYA KOTAGEDE YOGYAKARTA. *PLANO MADANI*.
- Soemardiono, B., & Agatha Ardianta, D. (2017). The role of infill building in the sustainable conservation Casestudy : Surabaya downtown. *IPTEK Journal of Proceedings Series*. <https://doi.org/10.12962/j23546026.y2017i3.2461>
- Steck, B. (1999). *Sustainable Tourism as a Development Option, Practical Guide for Local Planner, Developer and Decision Makers*. Eschborn: Federal Ministry for Economic Co-operation and Development.
- Tim KKN-PPM. (2012). *uku Pedoman Umum Desa Wisata: Pedoman Umum Pengembangan Desa Wisata Cirangkong Tahap Awal*.
- Timoticin Kwanda. (2004). DESAIN BANGUNAN BARU PADA KAWASAN PELESTARIAN DI SURABAYA. *DIMENSI (Jurnal Teknik Arsitektur)*.
- Tyler, N. (2000). *Historic Preservation*.
- UNESCO. (2007). *KAWASAN PUSAKA KOTAGEDE, YOGYAKARTA, INDONESIA*. Jakarta: UNESCO.