

BAB II ANALISA

2.1 Analisa Kebutuhan Ruang, aktivitas dan Besaran Ruang

Analisa ini digunakan untuk mengetahui kebutuhan ruang yang akan diwadahi dalam bangunan kawasan wisata fasilitas rest area di Hutan Bunder beserta dengan ukuran yang kemudian disesuaikan dengan luasan site yang ada pada tapak tersebut.

2.1.1 Analisa Kebutuhan Ruang dan Aktivitas

Secara garis besar kebutuhan ruang dan aktivitas yang diwadahi pada fasilitas wisata kawasan Hutan Bunder adalah sebagai berikut :

Tabel 2-1 Kebutuhan Ruang dan Aktivitas

KEBUTUHAN RUANG	AKTIVITAS	PELAKU
RUANG PUBLIK		
1. Ruang serbaguna	Untuk tempat transit dan persinggahan setiap hari bagi pengguna rest area, dapat juga digunakan untuk penyelenggaraan event-event tertentu bagi organisasi ataupun kegiatan keluarga sekaligus untuk pagelaran kesenian.	Pengunjung Pengelola Pengisi acara
2. Ruang Informasi	Memberikan informasi bagi pengguna rest area terutama mengenai Kabupaten Gunungkidul.	Pengunjung Informan
3. Ruang Pengelola	Mengelola dan mengawasi daerah sekitar rest area di kawasan Hutan Bunder.	Pengelola Pengunjung
4. Museum sederhana (outdoor dan indoor)	Mengoleksi dan memamerkan benda-benda yang merupakan potensi dari Hutan Bunder, seperti berbagai jenis tanaman diantaranya minyak kayu putih, akasia dan mahoni.	Pengelola Pengunjung
5. Ruang pertunjukan Out door	Tempat pertunjukan kesenian yang terletak di taman dipergunakan bagi pengguna rest area.	Pengunjung Pengisi acara
RUANG PRIVAT		
1. Ruang Makan	Jual beli makanan antara penjual dengan pembeli. Sebagai pembeli adalah pengguna rest area, Selain itu dapat digunakan untuk duduk-duduk.	Penjual Pengunjung rest area Pembeli

PERANCANGAN KAWASAN WISATA DAN REST AREA DI KAWASAN HUTAN
BUNDER, PATUK, GUNUNGKIDUL

2. Gezebo	Dimanfaatkan untuk duduk-duduk, makan, bercengkerama bersama keluarga sekaligus dapat menikmati pemandangan yang ada.	Pengunjung
RUANG SERVIS		
1. Musholla	Untuk kegiatan beribadah yaitu mendirikan sholat bagi pengguna rest area yang beragama Islam atau siapapun yang ingin melaksanakan ibadah sholat.	Pengunjung
2. Kamar Mandi	Digunakan untuk fasilitas peturasan bagi pengguna rest area.	Penjaga Pengunjung
3. Ruang PPPK	Menyediakan peralatan kesehatan dan juga petugasnya untuk pengguna rest area	Pengunjung Petugas Kesehatan
4. Wartel	Menyediakan sarana telpon umum bagi pengguna rest area	Pengunjung Pemilik Penjaga Wartel
5. Bengkel	Montir memperbaiki kendaraan pengguna rest area yang mengalami kerusakan di dalam perjalanan ataupun hanya sekedar servis	Pengunjung Montir
6. Kios-kios	Jual beli jasa boga dan cinderamata yang khas dari Kabupaten Gunungkidul	Penjual Pembeli
7. Kolam dan Taman	Tempat untuk melepas lelah dan kejenuhan selama dalam perjalanan dan untuk menikmati pemandangan	Pengunjung
8. Sarana Bermain	Untuk fasilitas bermain bagi anak-anak yang singgah di rest area.	Pengunjung
9. Fasilitas Parkir	Parkir bagi kendaraan baik motor, mobil, bus maupun truk beserta sirkulasinya.	Pengendara Pengunjung
10. Ruang MEE	Mewadai jaringan mekanikal dan elektrikal serta memudahkan petugas untuk mengadakan pengontrolan dan perawatan	Petugas Tukang mekanik
11. Ruang Genzet	Mewadai jaringan listrik dan mesin genzet sebagai pengganti listrik saat listrik dari PLN padam. Jadi meskipun listrik padam beberapa ruang tetap masih bisa digunakan terutama pada malam hari	Petugas Tukang mekanik

2.1.2 Analisa Penentuan Jumlah, Besaran dan Kapasitas Ruang

Untuk menentukan jumlah besaran ruang yang akan diwadahi dalam kawasan wisata dan fasilitas rest area di Hutan Bunder terlebih dahulu harus menghitung perkiraan jumlah pengunjung yang akan datang di tempat tersebut berdasarkan catatan masuk dari Dinas Pariwisata Gunungkidul selama satu tahun terakhir dan menghitungnya dengan besaran standar yang sudah ditentukan dengan mengikuti acuan yang ditetapkan di dalam buku pedoman. Setelah itu baru bisa ditentukan jumlah kapasitas yang dapat diwadahi di dalam ruang tersebut dan berapa besaran ruangnya.

Ruang Indoor

Ruang Publik

Besaran Ruang pada fasilitas publik dapat dijabarkan seperti di bawah ini :

- Ruang serbaguna : 1,05 m² / orang *
- Ruang Informasi : 2,00 m² / orang **
- Ruang Pengelola : 2,00 m² / orang *
- Museum Sederhana indoor : 1,05 m² / orang *
- Museum sederhana outdoor : 9m² / tanaman ****
- Ruang Pertunjukan outdoor : 2,00 m² / orang *

Ruang Privat

Besaran Ruang pada ruang privat diantaranya :

- Rumah Makan : 6,00 m² / tempat duduk ***
- Gazebo : 6,00 m² / tempat duduk ***

Ruang Servis

Besaran pada ruang servis dapat dijabarkan sebagai berikut :

- Musholla : 2,00 m² / orang ***
- KM : 2,00 m² / orang ***
- Ruang PPPK : 10,15 m² /orang *
- Wartel : 2,25 m² / orang ****

- Bengkel : 20 m² / bengkel ****
- Kios-kios : 6 m² / kios ***
- Ruang MEE : 20 m² **
- Ruang jaga : 2,00 m² / orang *

Ruang Out Door

Area Publik

Besaran untuk museum tanaman Out Door adalah :

- Museum tanaman analisisnya adalah 1 tanaman memerlukan lahan kurang lebih 10 m² sampai 16 m², tergantung dari diameter yang dimiliki oleh tanaman itu sendiri. Semakin besar diameter tanaman maka akan semakin besar pula lahan yang diperlukan untuk menanam. ****
- Karena tanamannya berada di kawasan hutan, maka diameternya cenderung besar mengingat fungsi Hutan Bunder adalah sebagai hutan lindung.
Contohnya: untuk 50 tanaman adalah 50 x 10m² = 500 m² ****
Tergantung ada berapa tanaman yang dikoleksi di kawasan wisata dan fasilitas rest area Hutan Bunder.

Area servis

- Parkir motor : 3 m² / motor ***
- Parkir mobil : 10 m² / mobil ***
- Parkir Bus : 40 m² / bus ***
- Parkir Truk : 40 m² / truk ***
- Area bermain : 29m x 30m = 600 m² ****

Keterangan :

- * : Neufert, Ernest
- ** : A.J Metric Hand Book, Jan Sliwa
- *** : Studi Kasus Rest Area, Tim ITB
- **** : Asumsi

Analisa Area Parkir :

- ❖ Parkir motor : 1 motor diasumsikan ada 2 penumpang
Besaran luasan motor = 3m²
- ❖ Parkir mobil : 1 mobil diasumsikan ada 4 penumpang
Besaran luasan mobil = 10 m²
- ❖ Parkir bus : 1 bus diasumsikan 50 penumpang
Besaran luasan bus = 40 m²
- ❖ Parkir Truk : 1 truk diasumsikan 2 penumpang
Besaran truk = 40 m²

Catatan : luas parkir + 100% untuk sirkulasi⁸

Jumlah Pengguna Rest Area yang menggunakan fasilitas parkir diasumsikan kurang lebih 1000 orang, dengan pembagian sebagai berikut:

- ❖ Parkir motor : 400 orang
- ❖ Parkir mobil : 200 orang
- ❖ Parkir Bus : 200 orang
- ❖ Parkir Truk : 2 orang

Berdasarkan jumlah populasi wisatawan pengunjung Obyek Wisata di Kabupaten Gunungkidul tahun terakhir baik wisatawan asing maupun domestik diasumsikan kurang lebih sebanyak 340.000 orang selama 1 tahun.⁹ Jadi diperkirakan secara awam setiap harinya pengunjung obyek wisata di Kabupaten Gunungkidul adalah $340.000 : 365 = 931,5$ dibulatkan~ 932 orang. Jumlah wisatawan ini tidak semuanya akan singgah di kawasan wisata dan fasilitas rest area. Hanya beberapa saja yang akan berkunjung, maka diambil perkiraan pengunjung setiap harinya sekitar 800 orang. Jumlah pengunjung kawasan wisata dan rest area diperkirakan akan mengalami peningkatan pada hari-hari libur dan jam-jam tertentu seperti waktu datangnya sholat, mengingat adanya fasilitas Musholla yang ada di kawasan tersebut dan adanya fasilitas bermain anak-anak.

⁸ Studi Kasus Rest Area, Tim Punulis ITB

⁹ Dinas Pariwisata Kabupaten Gunungkidul

Keterangan:

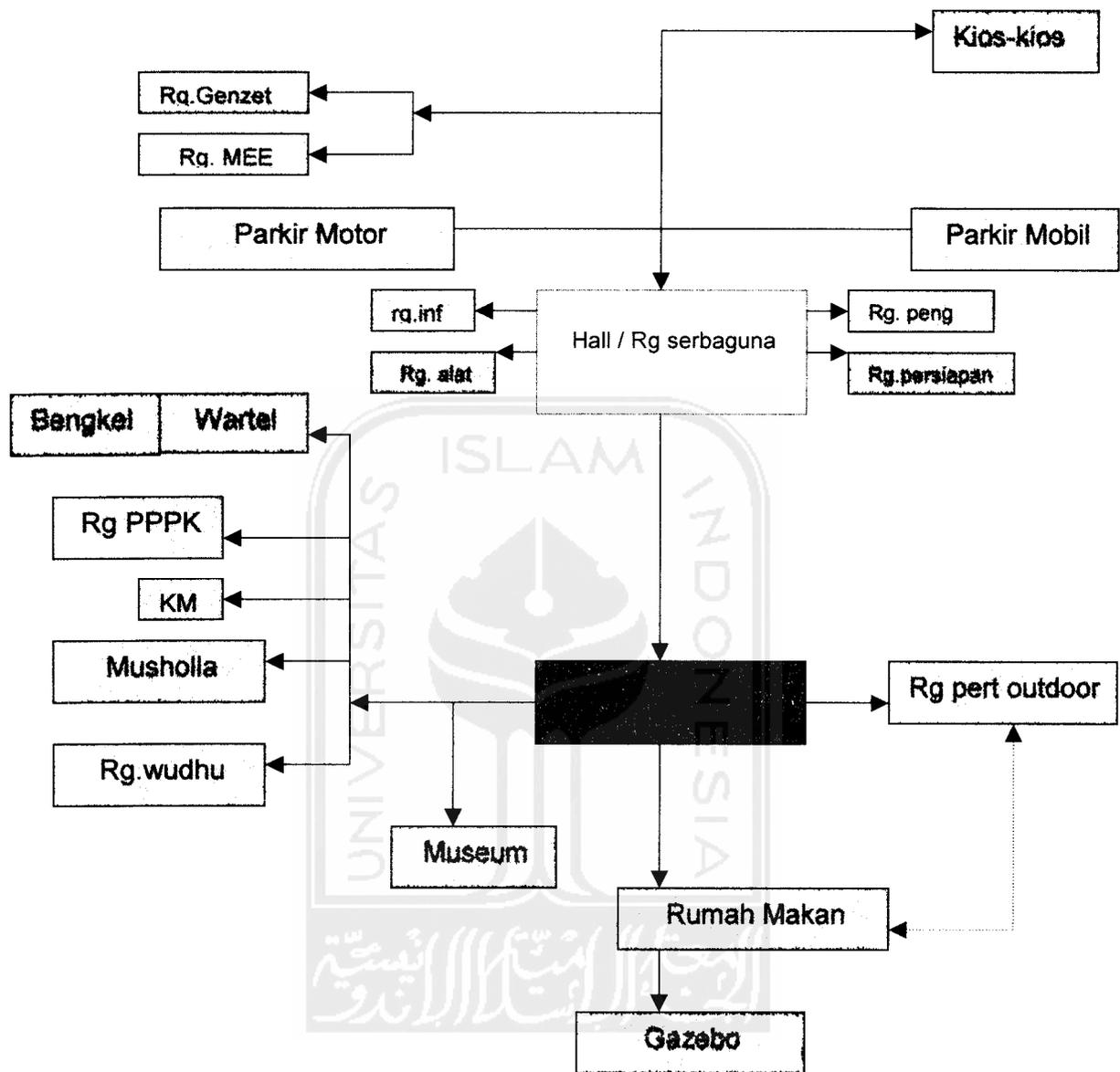
- NAD : Neufert Architecture Data
SKRA : Studi Kasus Rest Area
MHB : Metrik Hand Book

Dari perhitungan dalam tabel di atas akan didapatkan beberapa luasan yaitu sebagai berikut :

- Jumlah total ruang indoor adalah 2.275,03 m² (beserta sirkulasinya)
- Jumlah total ruang out door adalah 4.000,00 m² (beserta sirkulasinya)
- Jumlah total ruang out door dan indoor adalah 6.275,00 m² (beserta sirkulasinya).
- Luas lahan keseluruhan yang digunakan adalah ± 15.376 m²
- BCR adalah total ruang indoor : luas lahan keseluruhan x 100 %
Perhitungannya yaitu : $\frac{2.275,03}{15.376} \times 100 \% = 14,796 \sim \mathbf{14,8\%}$

Perhitungan tersebut tidak termasuk penataan ruang luar seperti taman, kolam dan juga penataan landscape yang dekat dengan sungai.

2.1.3 Skema Organisasi Ruang



KETERANGAN :

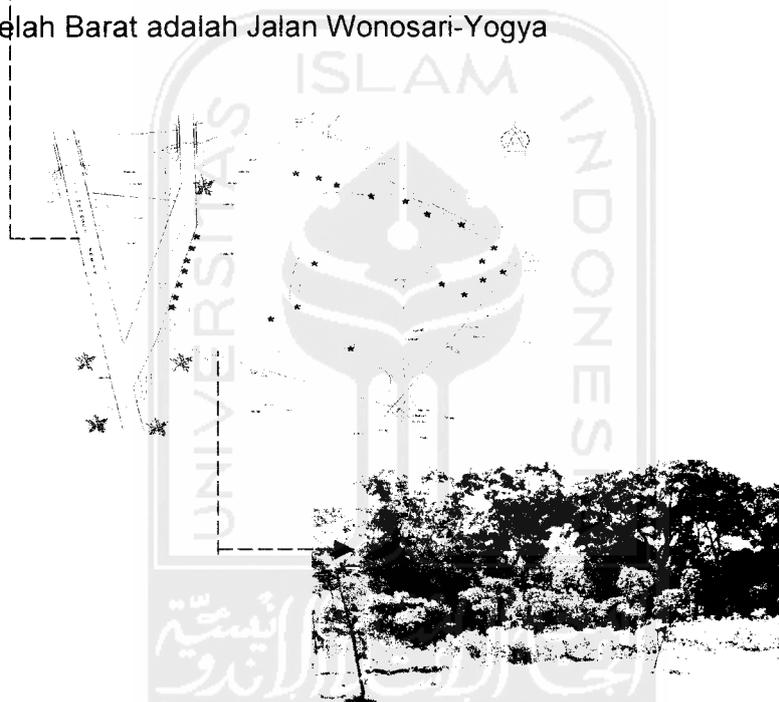
- > : Berhubungan langsung
- - - - -> : Berhubungan tidak langsung

2.2 Batasan Site dan Analisa Tapak

2.2.1 Batasan site



Sebelah Barat adalah Jalan Wonosari-Yogya



Sebelah Selatan berbatasan dengan Hutan Bunder

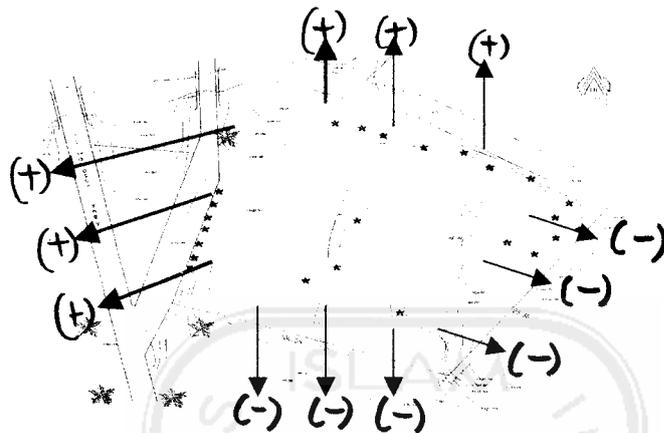
Petak 19

- Sebelah Utara berbatasan dengan Sungai Oyo dan utara sungai adalah pemukiman penduduk
- Sebelah Selatan berbatasan dengan kawasan Hutan Bunder petak 22
- Sebelah Timur masih berbatasan dengan petak 19 dan 21

- Sebelah Barat berbatasan dengan jalan Wonosari – Yogya dan sebagian dari petak 19 yang luasnya sekitar 1 Ha.

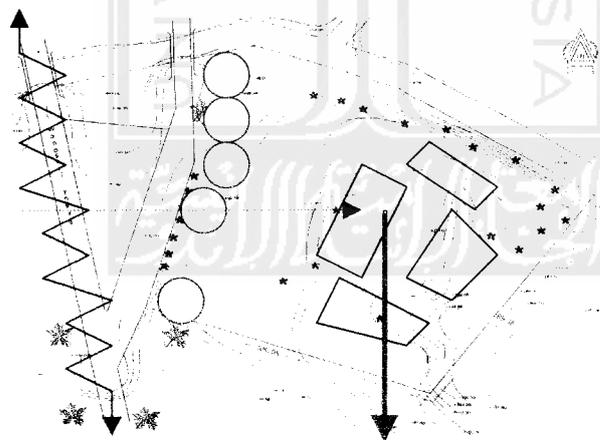
2.2. 2 Analisa Tapak

VIEW



- View (+) menghadap ke arah barat yaitu ke jalan raya Dan juga ke arah utara menghadap ke Sungai Oyo.
- View (-) ke arah timur yaitu menghadap ke kawasan hutan Dan ke arah selatan yang juga mengarah ke hutan

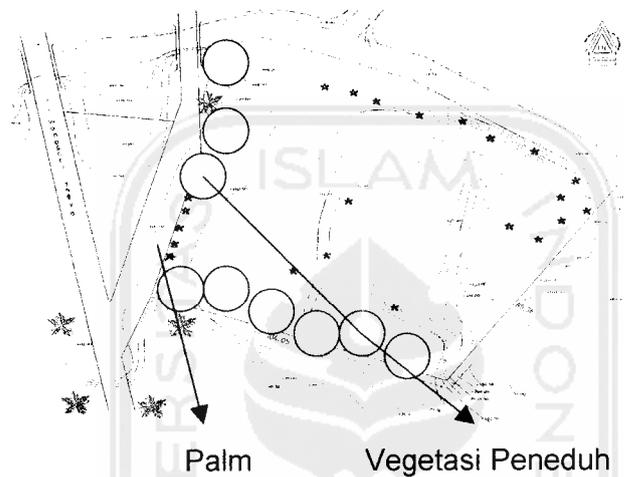
NOISE



- Bangunan dibuat lebih menjorok ke dalam untuk mengurangi noise dari jalan raya Wonosari-Yogya

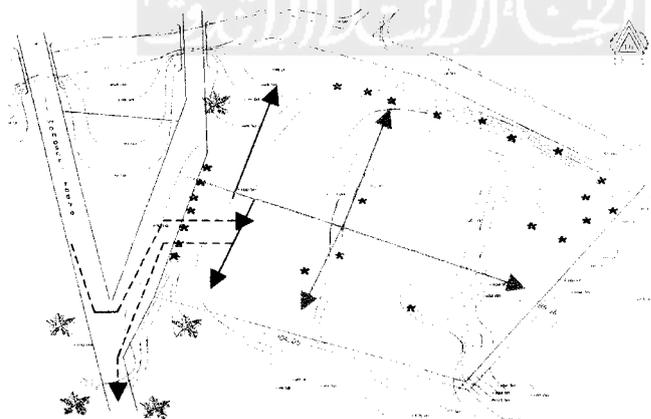
- Noise paling besar datang dari arah barat yaitu dari jalan raya dan paling kecil dari arah timur karena masih kawasan Hutan Bunder petak 19.
- Cara mengurangi noise yaitu dengan vegetasi jenis perindang dan barrier atau dengan menjorokkan bangunan agar lebih ke dalam dan juga dibuat berlantai.

VEGETASI



- Vegetasi yang dominan di site yaitu jenis pohon peneduh, maka harus ditambah vegetasi yang berfungsi untuk pembatas dan pengarah seperti perdu, semak dan palm.

SIRKULASI

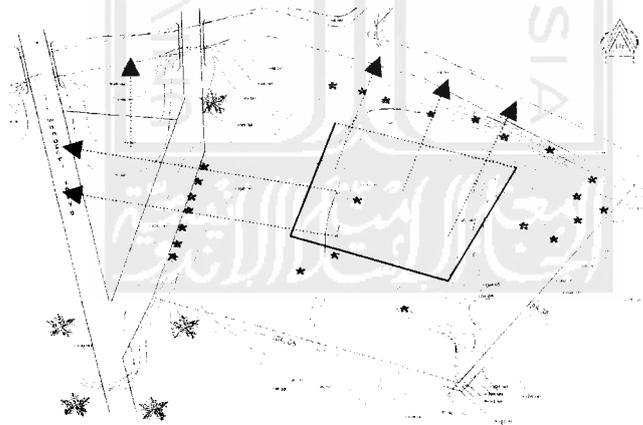


Keterangan :

-▶ : Sirkulasi masuk dari arah jalan raya
- ▶ : Sirkulasi kendaraan dari jalan ke arah parkir
-▶ : Sirkulasi untuk pejalan kaki (pedestrian)

- Sirkulasi yang ada di site yaitu sirkulasi untuk kendaraan dan juga untuk pejalan kaki (pedestrian).
- Untuk sirkulasi kendaraan dari jalan raya dapat langsung ke arah site kemudian menuju ke tempat parkir (parkir bersama).
- Untuk sirkulasi pejalan kaki (pedestrian) juga ada di dalam site yaitu dari parkir menuju ke bangunan-bangunan yang ada di kawasan wisata dan fasilitas rest area Hutan Bunder.
- Sirkulasi pedestrian dibuat semacam jalan setapak dengan tujuan agar pengunjung dapat menikmati pemandangan yang ada di dalam Hutan Bunder.

DRAINASE

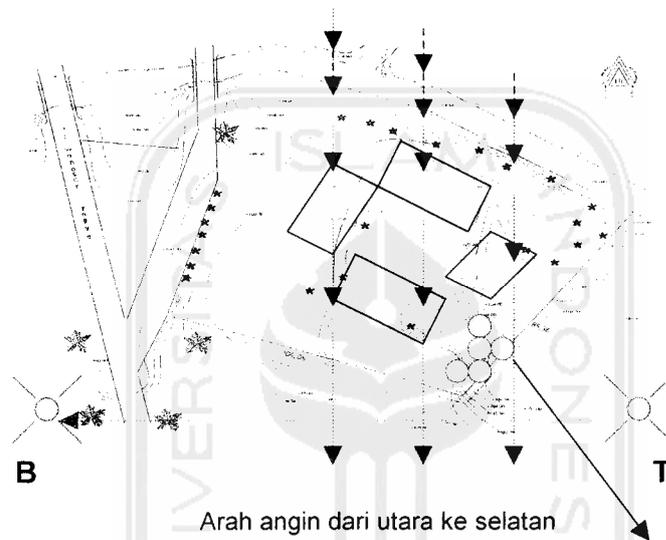


Keterangan :

-▶ : Drainase dari bangunan dialirkan ke Sungai Oyo
- ▶ : Drainase dari Bangunan Ke Saluran air kota

- Arah aliran air mengikuti kontur yang ada, yaitu dari kontur yang lebih tinggi ke kontur yang lebih rendah.
- Drainase dari site baik itu berupa air hujan maupun dari air kotor dapat dialirkan ke arah Sungai Oyo.
- Selain itu drainase dari bangunan juga dapat dialirkan ke saluran air kota.

ARAH ANGIN dan ORIENTASI MATAHARI



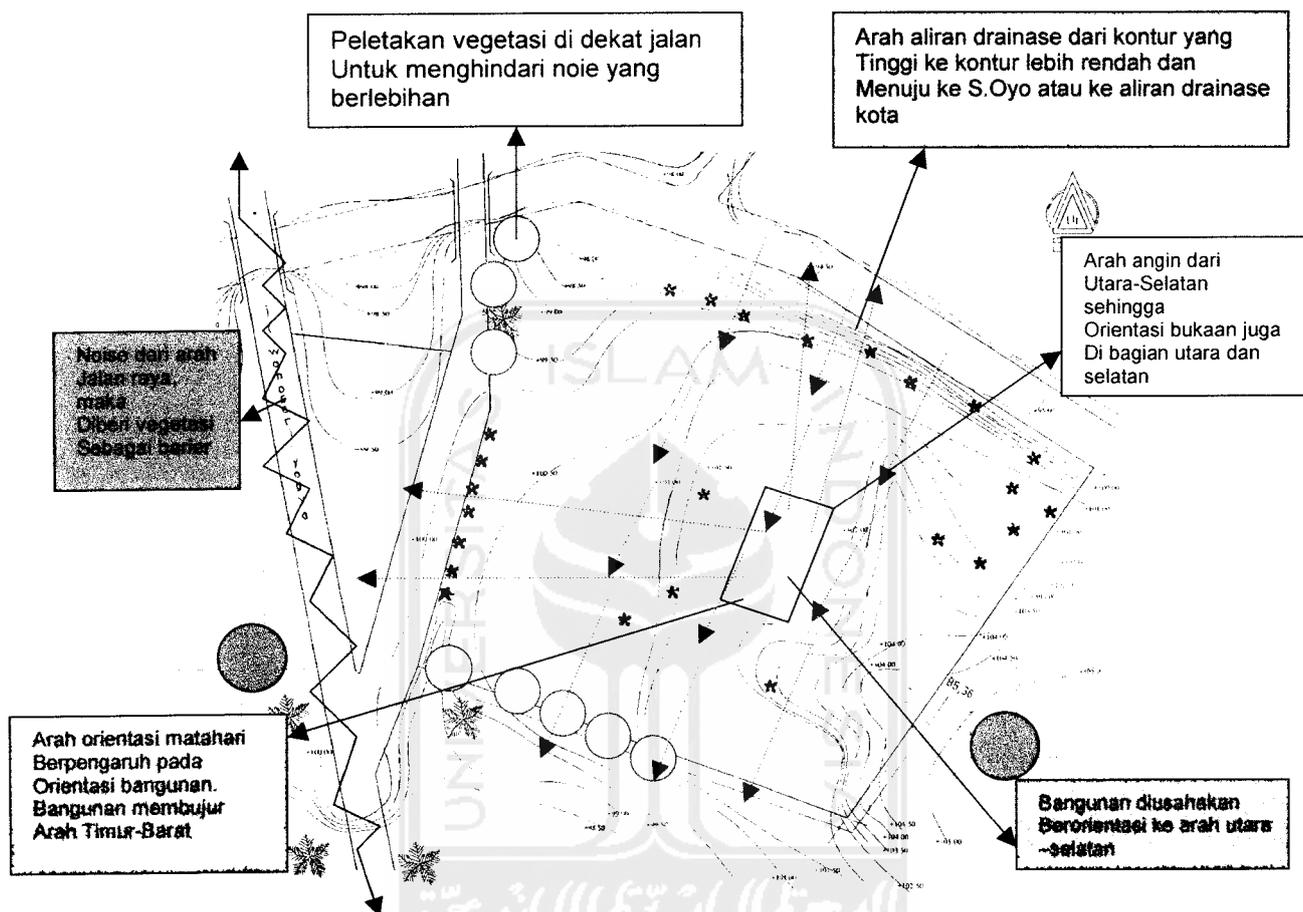
Keterangan :

- ▶ : Arah lintasan matahari dari Timur ka Barat
- ⋯▶ : Arah lintasan angin dari Utara ke Selatan

Vegetasi yang ada di kontur lebih tinggi

- Arah angin dari utara ke selatan sehingga bangunan yang berlantai tidak diletakkan di bagian utara agar goncangannya karena angin bisa dihindarkan.
- Matahari melintas dari timur ke barat sehingga ruang-ruang sebaiknya membujur ke arah timur-barat agar bukaan berada di utara dan selatan sehingga tidak panas.

ANALISA KESELURUHAN DARI TAPAK



- View (+) ke arah utara (Sungai Oyo) dan ke arah barat (jalan raya).
- Noise dari arah barat yaitu dari jalan raya, mengantisipasinya dengan vegetasi dan bangunan lebih ke arah dalam.
- Vegetasi yang sudah ada dapat untuk peneduh dan barrier, pohon untuk pembatas dan pengarah seperti perdu, semak dan palm dapat ditambahkan.
- Drainase dari site dialirkan ke sungai dan saluran drainase kota.

- Arah angin dari utara ke selatan, sehingga bangunan berlantai tidak diletakkan di utara, bangunan membujur dari timur ke barat.

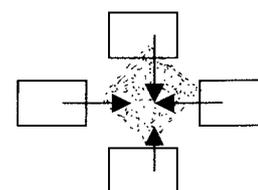
2.3 Analisa Penampilan Bangunan dan Material Yang Digunakan

2.3.1 Analisa Penampilan Bangunan

Dalam penampilan bangunan gubahan masa sangat diperlukan untuk membuat tata letak dari tiap masa bangunan. Dengan pertimbangan terhadap elemen alam dimana bangunan beradaptasi dengan alam maka bentuk bangunan dapat dibagi menjadi beberapa bentuk ¹⁰:

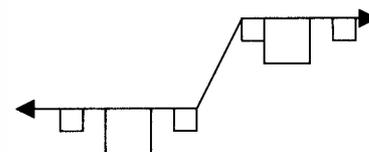
1. Gubahan Masa Terpusat

- Terdiri dari sejumlah bentuk-bentuk sekunder yang mengitari bentuk-bentuk asal yang dominan yang berada di tengah.



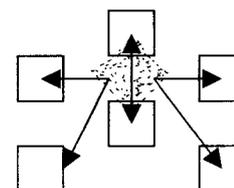
2. Gubahan Masa Linier

- Terdiri dari bentuk-bentuk yang teratur pada suatu deret yang berulang berasal dari perubahan proporsi dimensi suatu bentuk.



3. Gubahan Masa Radial

- Komposisi dari bentuk linear yang berkembang keluar dari bentuk terpusat searah dengan jari-jarinya (bentuk gubahan linear dan terpusat).

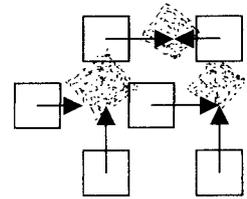


4. Gubahan Masa Cluster

- Terdiri dari bentuk-bentuk yang berdekatan atau bersama menerima kesamaan

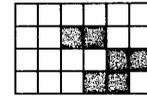
¹⁰ Basic Elements of landscape Architectural Design, Norman K. Booth

visual. Bentuk ini cukup luwes pengorganisasiannya berdasarkan kebutuhan fungsinya seperti ukuran, potongan ataupun tata letak dan orientasi masa dapat ke segala arah.



5. Gubahan Masa Grid

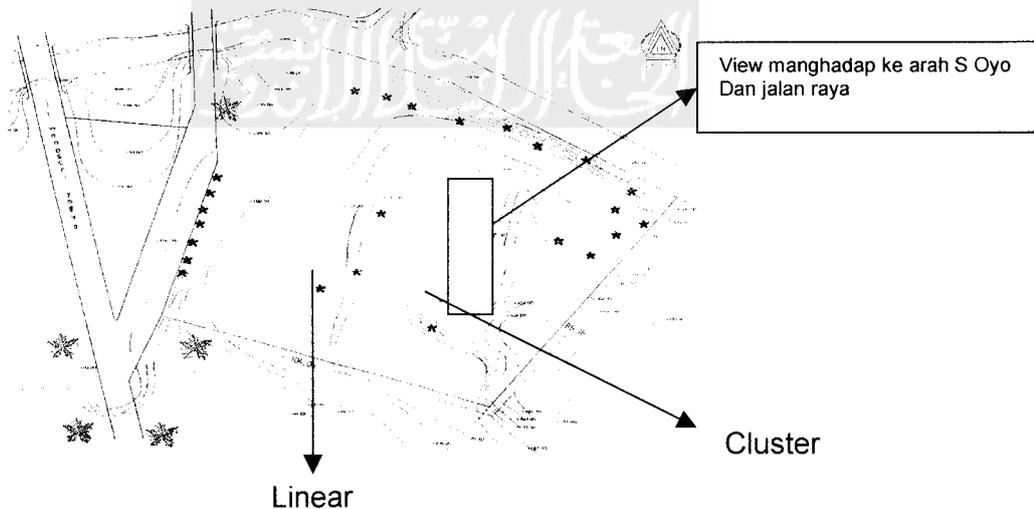
- Bentuk masa modular dimana hubungannya satu sama lain diatur oleh grid-grid dan begitu pula dengan pengembangannya.



Dari kelima gubahan masa tersebut di atas dan berdasarkan tuntutan gubahan masa maka bentuk cluster dan linier dipilih untuk menata kawasan wisata dan fasilitas rest area yang ada di Hutan Bunder.

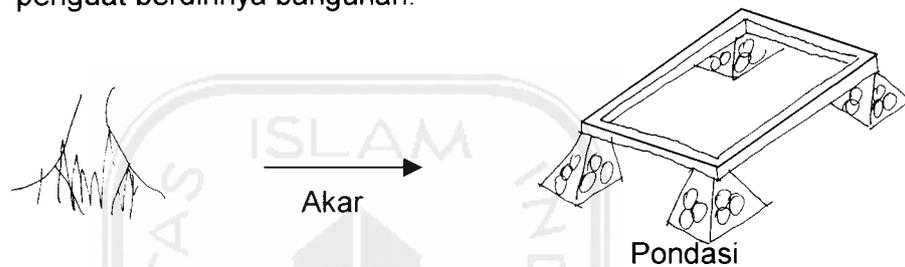
Bangunan mengikuti contoh dari bangunan fasilitas wisata dan rest area yang ada di kawasan hutan bunder dan juga dari rest area yang ada di Amerika seperti contoh yang ada di studi kasus. Bentuknya cenderung ke arah tradisional dan lebih cenderung mengikuti bentukan pemukiman yang ada di sekitar lingkungan rest area kawasan Hutan Bunder

Penampilan bangunan dibuat dengan pola yang difokuskan pada open space, dengan tatanan ruang publik di bagian depan dan privat di bagian belakang sedang servis di bagian samping kanan dan kiri. View (+) yang menghadap ke jalan raya dan juga ke arah Sungai Oyo juga dimaksimalkan.

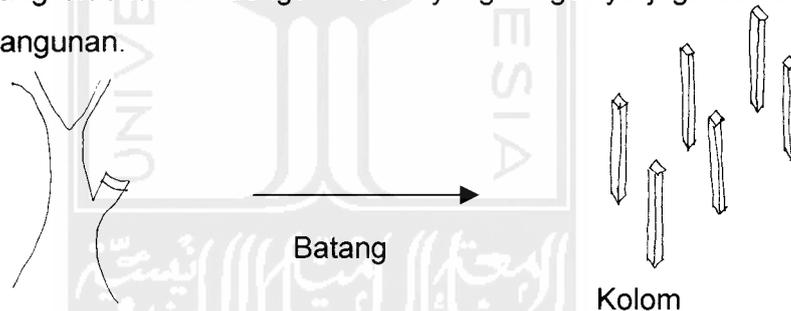


Bentuk fasade tradisional bercermin dari bangunan pemukiman yang ada di sekitar rest area, yaitu bercirikan tradisional. Vegetasi yang memang banyak terdapat di Hutan Bunder dapat diserap menjadi karekter dan bentuk dari elemen lingkungan alam yang ada. Dari sebuah pohon dapat diambil maknanya menjadi suatu bangunan dengan mengumpamakan bagian-bagian dari pohon ke dalam bangunan, diantaranya :

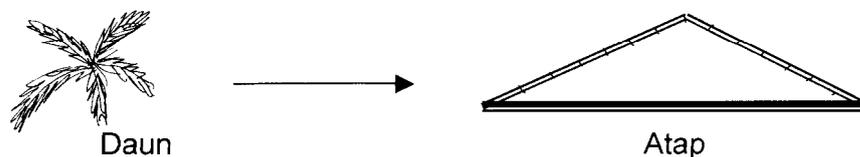
- *Akar* fungsinya merupakan penguat dan landasan untuk berdirinya pohon. Fungsinya sama seperti pondasi yaitu untuk penguat berdirinya bangunan.



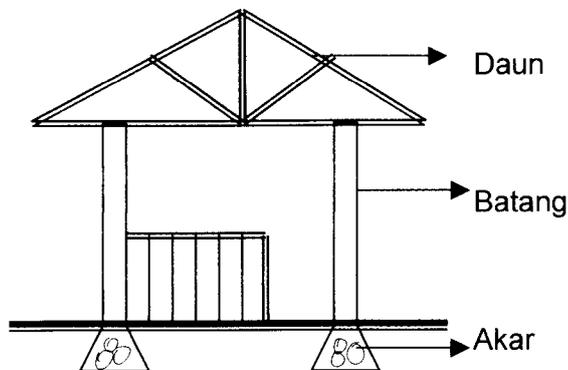
- *Batang* fungsinya sebagai penyokong dan penyangga dari pohon yang didentikkan dengan kolom yang fungsinya juga sama pada bangunan.



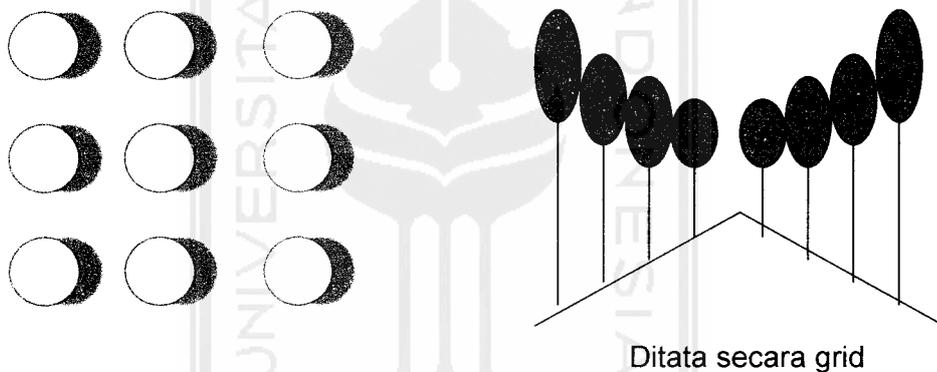
Daun fungsinya untuk pelindung sekaligus penutup dari pohon. Fungsi ini identik dengan fungsi atap yaitu penutup bagi seluruh isi bangunan.



Secara keseluruhan kesamaan yang dapat diidentikkan antara pohon dengan bangunan adalah sebagai berikut :

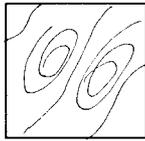


Vegetasi dominan yang ada di kawasan Hutan Bunder yaitu tanaman minyak kayu putih dan beberapa vegetasi yang lain seperti mahoni dan akasia di tata membentuk grid selain agar terlihat teratur juga dapat dimanfaatkan untuk museum tanaman out door supaya terlihat menarik.

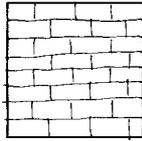


2.3.2 Material Yang Digunakan

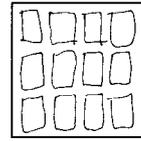
Beberapa material yang digunakan dalam bangunan fasilitas wisata dan rest area adalah dengan bahan-bahan yang bercorak tradisional, diantaranya adalah kayu, batu bata dan batu kapur, karena memang batu kapur banyak terdapat di Gunungkidul dan merupakan ciri khas material dari daerah ini. Kayu dari pohon yang ada di kawasan Hutan Bunder juga dapat digunakan untuk material interior juga eksterior. Kayu jati wonosari juga banyak ditemui di kawasan Hutan Bunder sehingga juga bisa dimanfaatkan. Selain itu letak site yang dekat sungai juga bisa mengambil sebagian material dari batu kali.



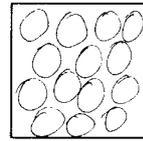
Bahan kayu



batu bata

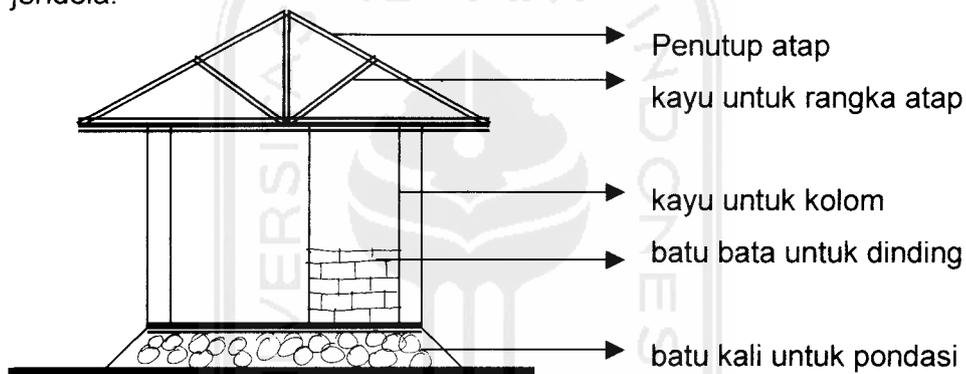


batu kapur



batu kali

Batu bata digunakan untuk dinding, batu kali digunakan untuk pondasi juga bisa untuk hiasan tempelan sedangkan batu kapur (batu putih) lebih banyak digunakan untuk tempelan pada dinding dan faktor estetik dari penampilan bangunan. Untuk bahan kayu sendiri bisa digunakan untuk rangka atap, untuk kolom dan juga untuk finishing seperti daun pintu dan jendela.



Pada jalur sirkulasi (pedestrian) menggunakan jalan setapak kecil yang berfungsi menghubungkan masa yang satu dengan masa yang lain di dalam site. Bahan material yang digunakan berupa bahan untuk paving yaitu sejenis konblok. Selain itu material dari batu juga digunakan untuk plaza pada open space. Pada jalan setapak diletakkan juga semacam hiasan dinding yang di tempeli batu putih yang fungsinya untuk estetika dan terlihat alami (natural) dan menyatu dengan alam.

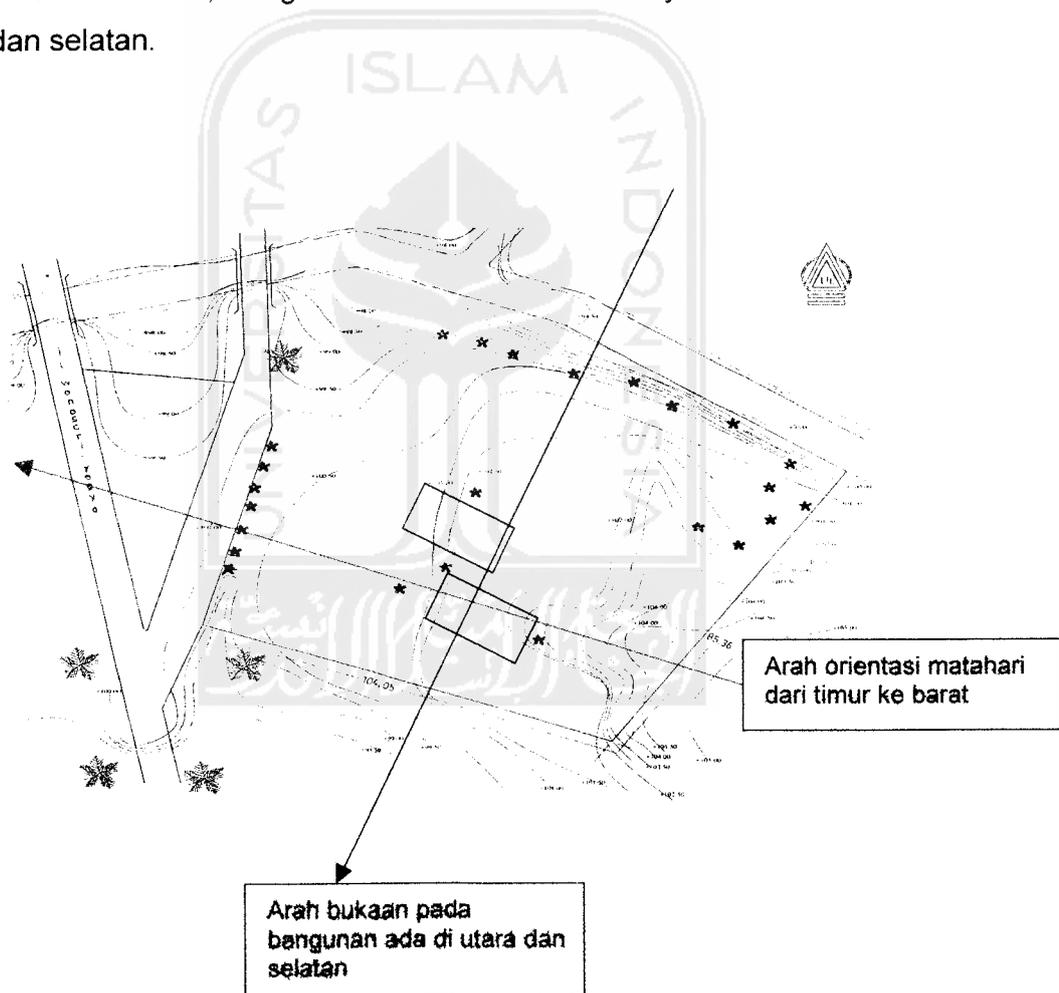
BAB III KONSEP



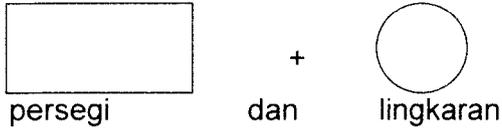
3.1 GAGASAN UMUM

3.1.1 Orientasi Gubahan Masa

Penataan masa-masa bangunan berdasarkan arah orientasi matahari. Faktor inilah yang membuat masa-masa bangunan harus menghindari sinar matahari langsung. Karena orientasi matahari dari timur ke barat maka lebih banyak masa bangunan yang dibuat memanjang arah timur dan barat, dengan orientasi bukaan nantinya ada di sebelah utara dan selatan.



Masa bangunan diambil dari bentuk dasar berupa :



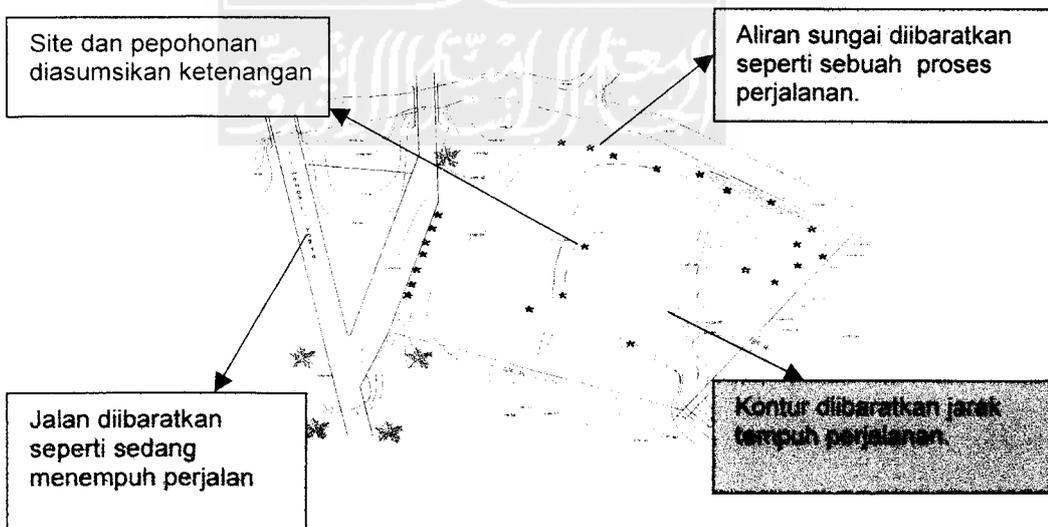
Kemudian dari keduanya dieksplorasi sehingga menjadi bentukan – bentukan masa. Bentuk ini diambil karena bentuk ini dirasa bisa dimanfaatkan lebih maksimal

3.1.2 Eksplorasi Bentuk Gubahan Masa

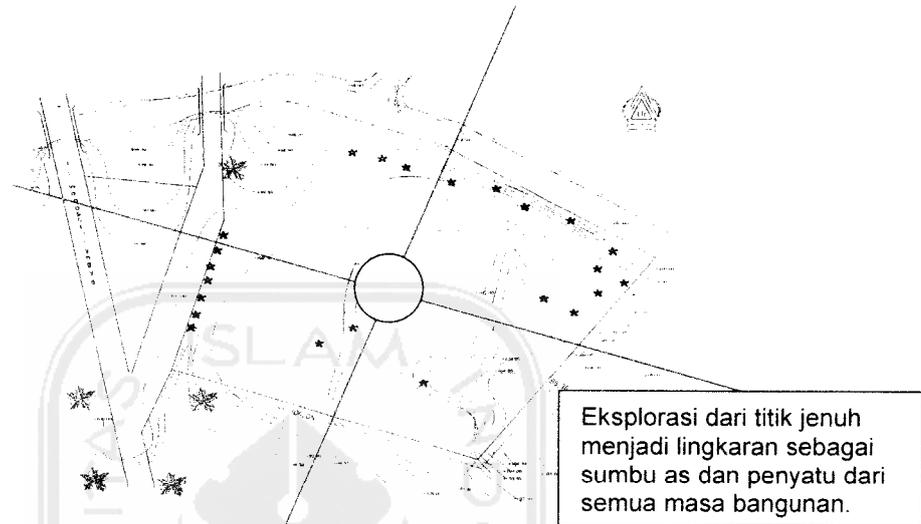
Secara garis besarnya tema perjalanan merupakan konsep utama yang digunakan dalam perancangan kawasan wisata dan rest area ini, mengingat rest area merupakan tempat peristirahatan dalam suatu proses perjalanan.

1. Konsep Filosofi

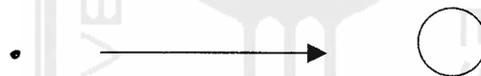
- Berdasarkan tema perjalanan maka Jalan raya Wonosari-Yogya dan Sungai Oyo diibaratkan sebagai suatu proses perjalanan. Sedangkan site dan pepohonan hutan identik dengan diam yaitu ketenangan, maka bisa diibaratkan sebagai proses istirahat selama menempuh perjalanan. Kontur diidentikan dengan jarak tempuh perjalanan.



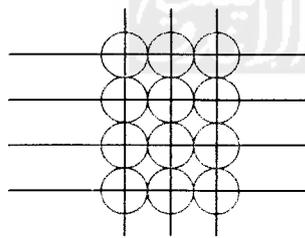
- Antara jalan, sungai dan site ditarik garis tegak lurus sehingga menimbulkan sebuah titik perpotongan antara keduanya. Ini menggambarkan titik jenuh dari sebuah perjalanan. Kemudian dieksplorasi menjadi bentuk melingkar (radial).



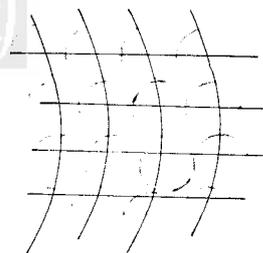
titik jenuh dieksplorasi menjadi sebuah lingkaran



- Setelah melakukan perjalanan jauh dan berkelak-kelok maka dibutuhkan ketenangan dan keteraturan untuk mengembalikan pikiran maka ada sebagian vegetasi yang ditata secara grid.



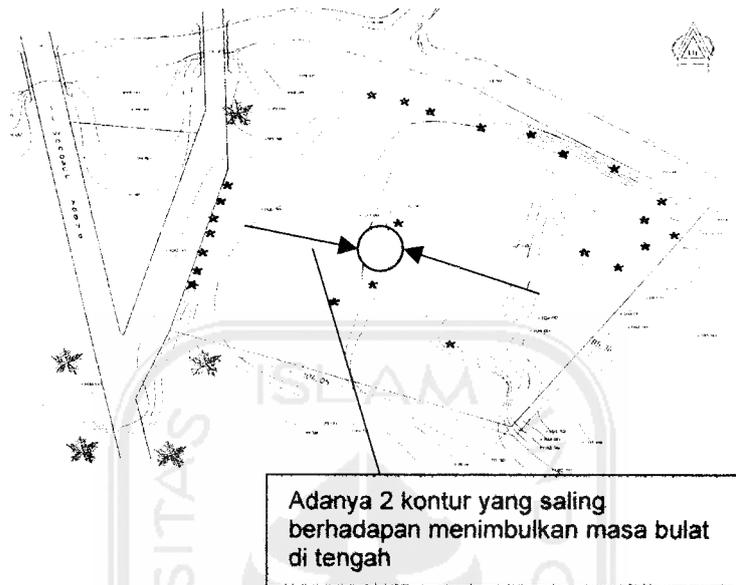
Vegetasi ditata secara grid
Untuk menciptakan sebuah
Keteraturan



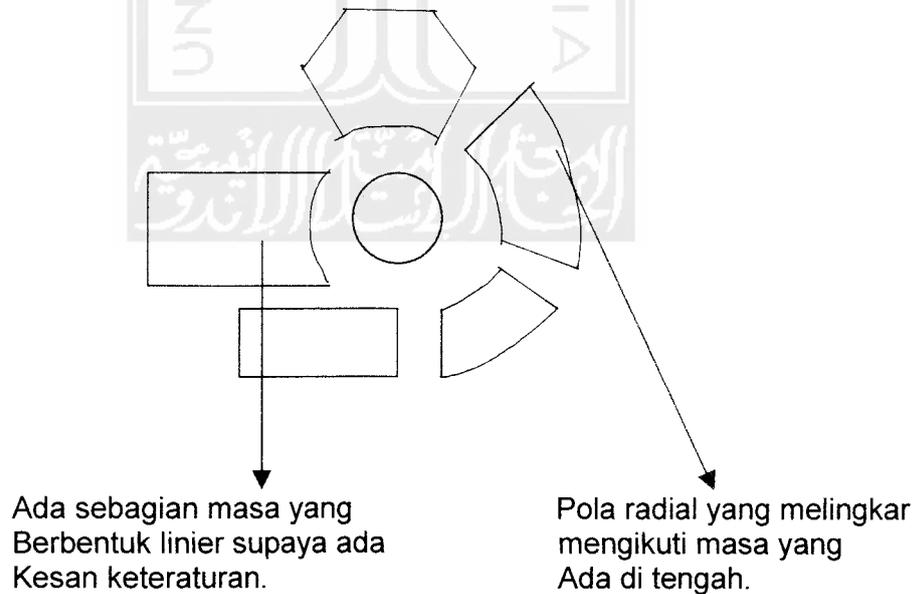
Ada juga vegetasi yang
ditata secara radial
mengikuti bentuk
Masa bangunan

2. Konsep Berkonteks Pada Lingkungan

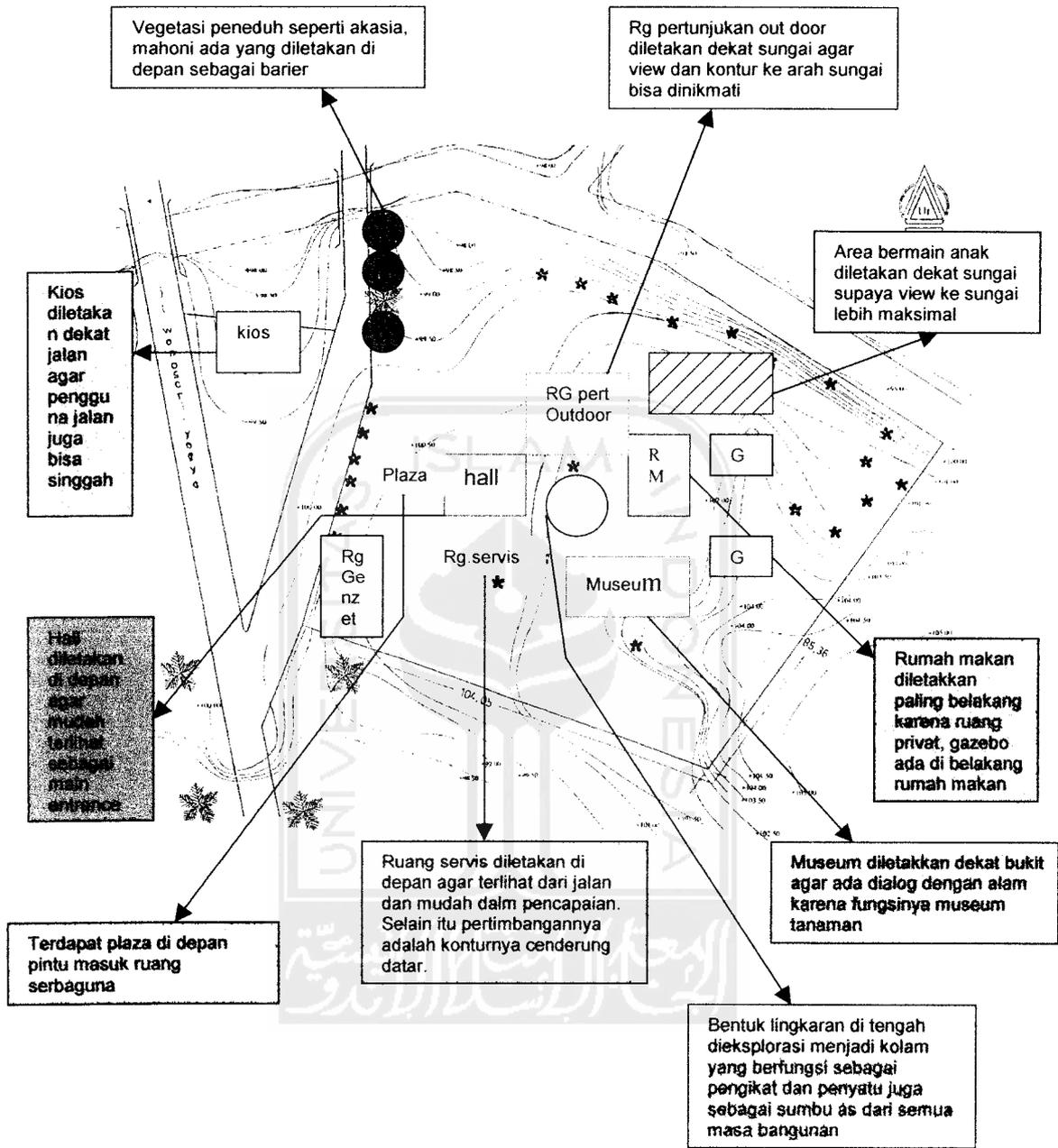
- Akibat adanya dua kontur yang saling berhadapan maka muncul masa di tengah yang bentuknya berupa lingkaran (radial).



- Kemudian masa yang lain mengikuti bentuk lingkaran yang ada di tengah. Lingkaran tersebut berfungsi sebagai masa pengikat sekaligus sumbu as dari semua masa yang ada.

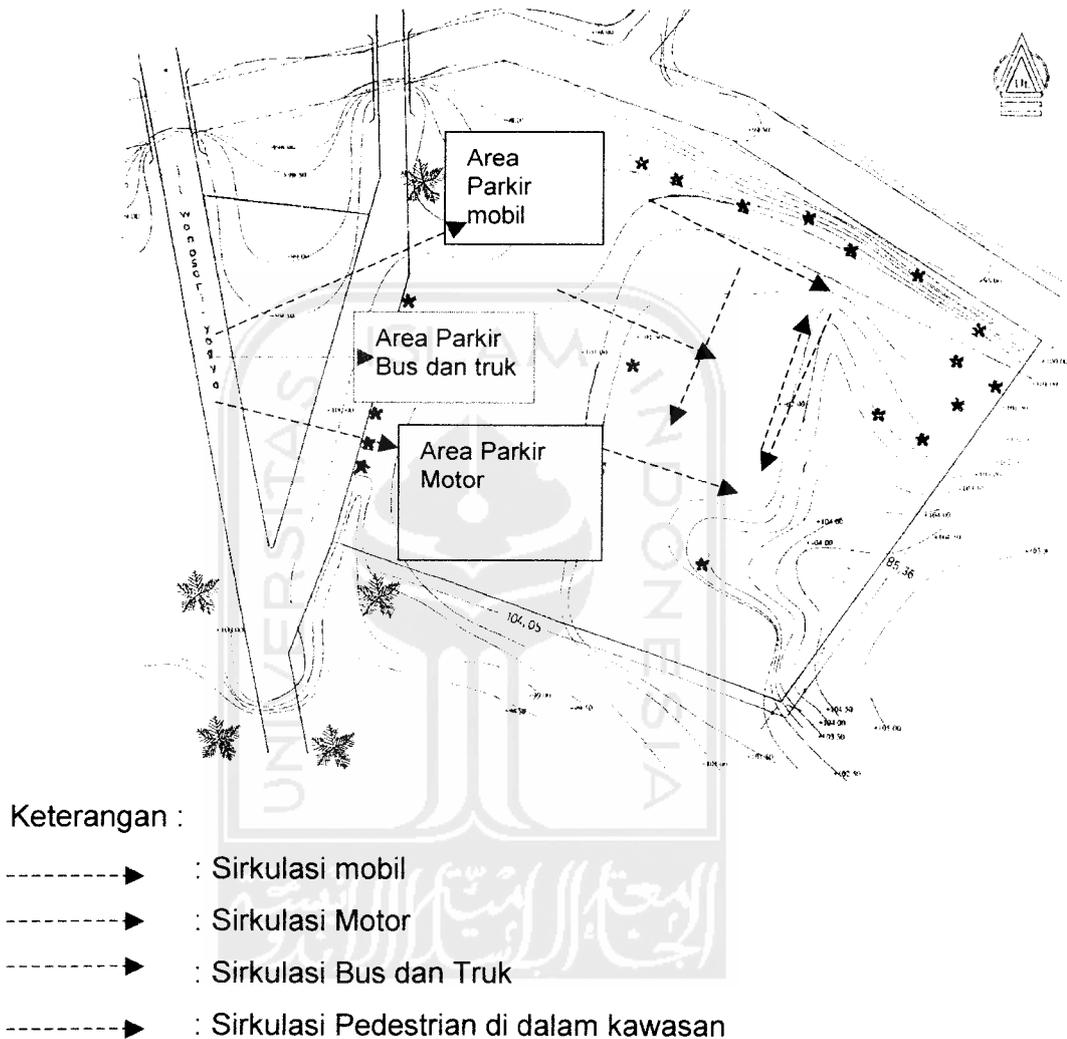


3.1.3 Zonning



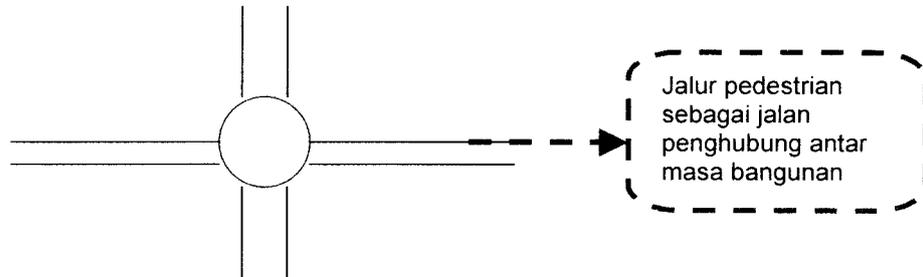
3.1.4 Konsep Sirkulasi

Pada Kawasan wisata dan fasilitas rest area ini secara garis besarnya terdapat 2 macam sirkulasi, yaitu sirkulasi kendaraan dan sirkulasi untuk pengunjung berupa pedestrian.

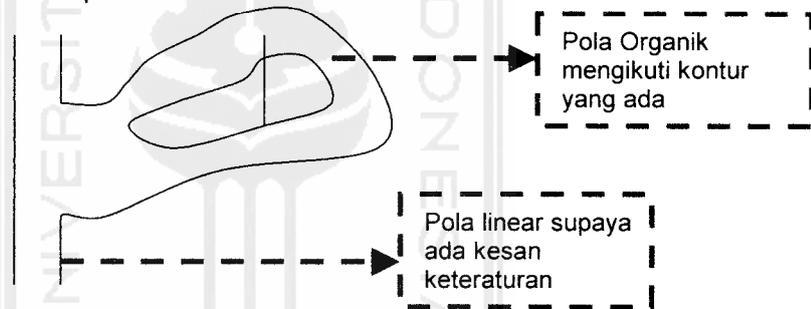


- Untuk sirkulasi kendaraan dari jalan raya langsung menuju ke tempat area parkir bersama
- Untuk sirkulasi pengunjung dari area parkir menuju ke masa bangunan menggunakan jalur pedestrian yang dibuat dengan

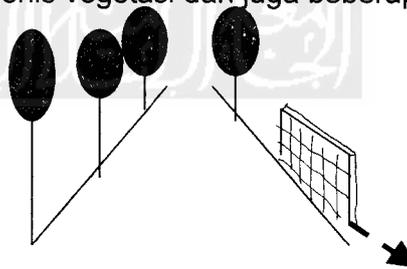
jalan setapak. Jalan setapak tersebut digunakan sebagai penghubung dari satu masa ke masa yang lain di dalam site.



- Sistem sirkulasi kendaraan yang digunakan yaitu sistem linier dan sistem organik. Sistem organik cocok diterapkan di dalam site ini karena pola parkirnya dapat mengikuti lekukan kontur yang ada. Sedang bentuk linier hanya tinggal mengikuti bentuk dari pembatasnya seperti bentuk masa dari bangunan yang dekat dengan area parkir.



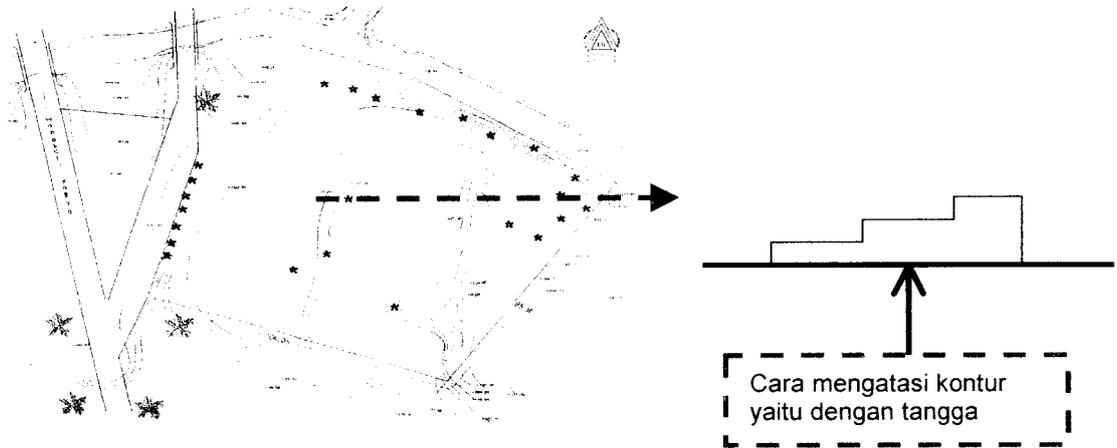
- Sepanjang jalan setapak yang dilalui di dalam kawasan akan ditemui berbagai jenis vegetasi dan juga beberapa dinding batu.



Jalan Setapak untuk pedestrian

dinding Batu

- Adanya perbedaan ketinggian (kontur) maka dibuat tangga untuk naik ke kontur yang lebih tinggi, jadi hanya ada sedikit cut and fill karena hampir semua kontur dibiarkan apa adanya.

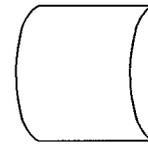


3.1.5 Konsep penampilan

- Bentuk penampilan berupa bangunan sederhana dengan menggunakan prinsip tradisional setempat yang ada di lingkungan kawasan Hutan Bunder.
- Atap berbentuk pelana dan limasan. Hanya dua masa yang menggunakan atap dak, yaitu untuk bangunan yang bentuknya melengkung.

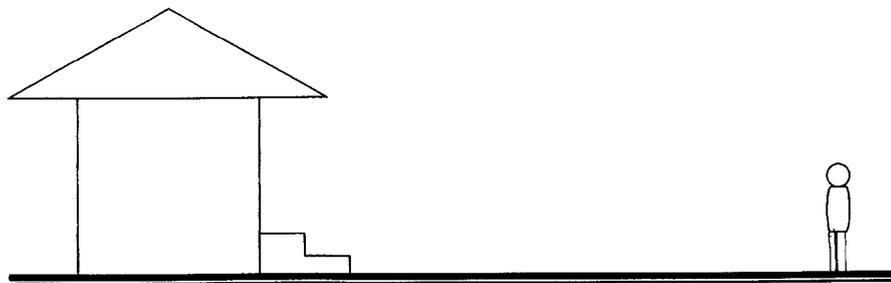


Bentuk atap pelana dan limasan

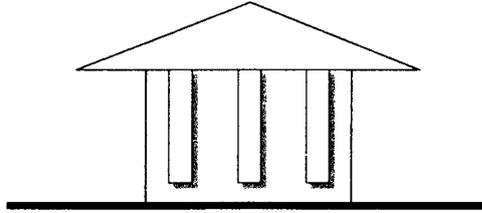


Atap dak yang melengkung

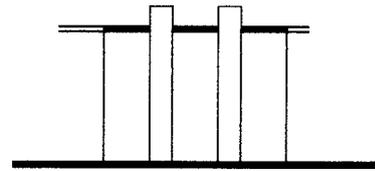
- Setiap ruang pada bagian entrance diberi tangga sehingga kedudukan lantai yang ada di dalam ruang selalu lebih tinggi dari tanah.



- Ada beberapa permainan shading dan sirip pada salah satu bangunan. Fungsinya yaitu untuk menghindari sinar matahari secara langsung disamping untuk estetika.

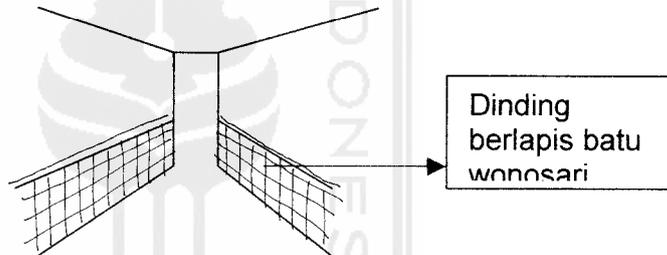


Ruang Serbaguna

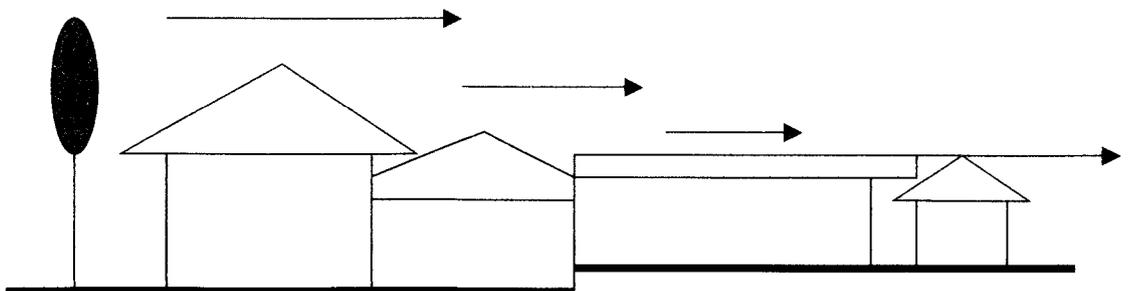


Museum Sederhana

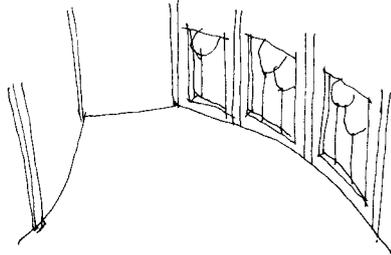
- Pada ruang-ruang yang beratap tetapi berkesan terbuka sebagian besar mempunyai dinding seperti ruang tertutup lainnya tetapi tingginya hanya sekitar 1-2 meter dan dilapisi dengan batu putih wonosari.



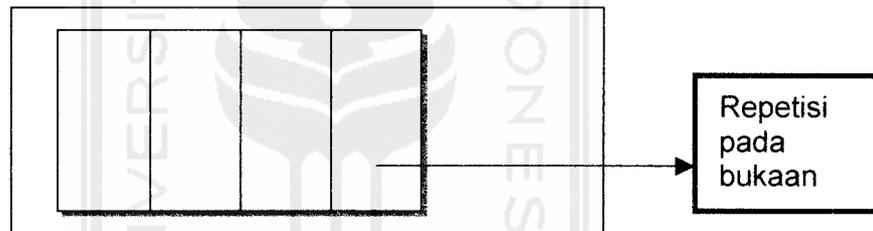
- Ada permainan hirarki ketinggian bila dilihat dari tampak kawasan. Semakin privat maka bangunan akan semakin rendah seolah terlihat lebih intim.



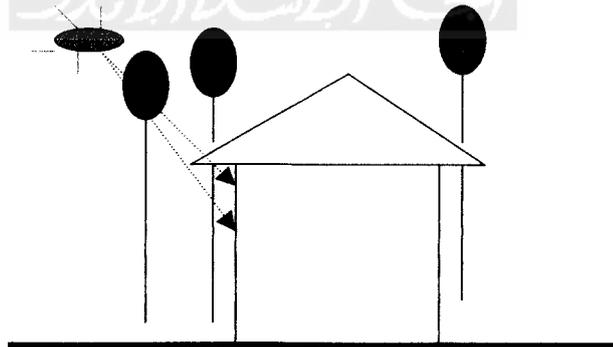
- Sebagian besar bangunan berkesan terbuka, seperti pada ruang pertunjukan out door, rumah makan dan ruang serbaguna. Pada ruang-ruang tertutup seperti museum sederhana dan ruang servis tetap dibuat dengan kesan terbuka.



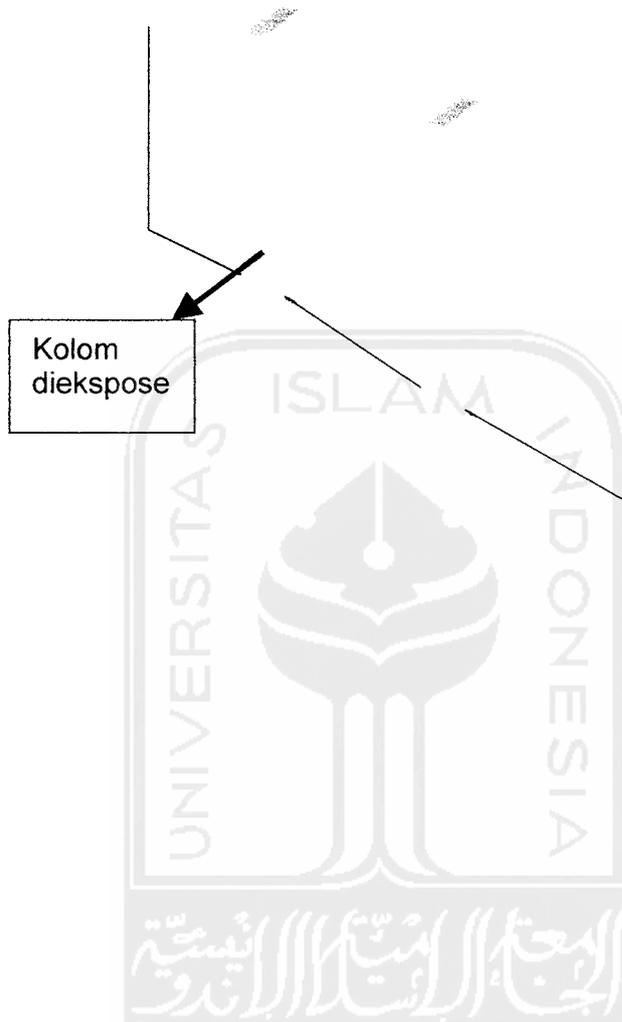
- Bukaan seperti kaca ditata secara repetisi dengan ukuran yang lebar, sehingga memungkinkan pengunjung dapat melihat bebas ke arah luar, sehingga mengesankan bahwa ada dialog dengan alam.



- Cahaya yang masuk lewat celah-celah pohon seolah memberikan gambaran kehidupan ke dalam ruangan, sehingga terasa ada kesejukan dan jauh dari kesan panas.



- Adanya kolom-kolom yang diekspose dan bagian bawahnya diberi tempelan batu putih wonosari sehingga terkesan lebih menonjol.

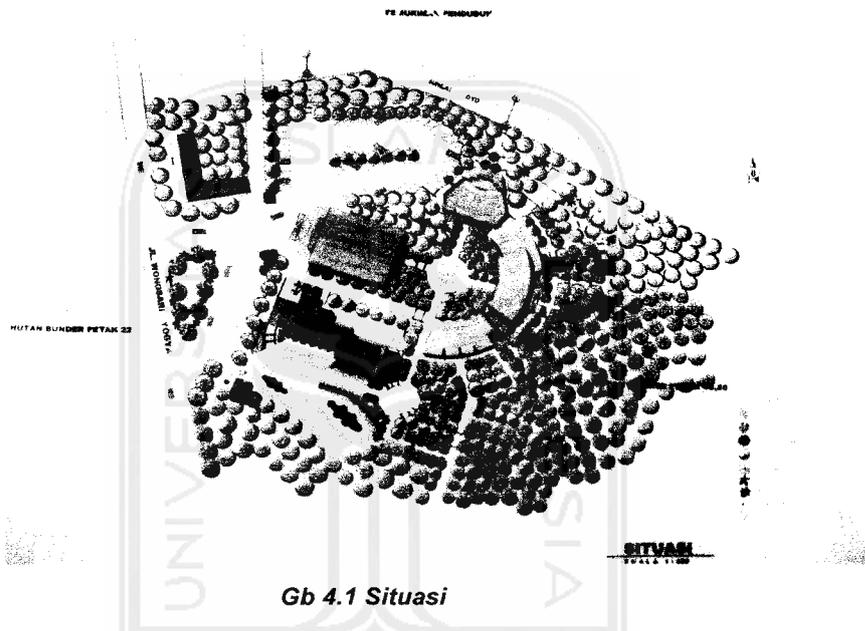


BAB IV

PENGEMBANGAN DESAIN

Pengembangan desain merupakan tahap akhir untuk memberikan gambaran tentang proses perencanaan dan perancangan dari awal sampai akhir.

4.1 SITUASI



Gb 4.1 Situasi

Letak site berada di kawasan Hutan Bunder sehingga batasan site di sekitarnya sebagian besar juga masih berupa kawasan Hutan. Hanya batas utara saja yang berupa Sungai Oyo dan utaranya sungai adalah pemukiman penduduk. Di dalam site ini banyak terdapat kontur yang level ketinggiannya berkisar 50 cm dan tidak banyak mengalami perubahan. Masa bangunan lebih banyak diletakkan pada tanah yang datar, hanya sebagian masa saja yang memanfaatkan kontur dengan tujuan untuk memudahkan, seperti masa ruang Pertunjukan Out door yang memang menggunakan level ketinggian untuk tempat audience dan panggung. Vegetasi yang ada di sekitarnya tetap dibiarkan tumbuh seperti adanya

namun ada beberapa yang ditata. Bentuk masa sederhana dengan bentuk radial mengikuti kolam yang ada di tengah sebagai perwujudan dari titik jenuh yang dieksplorasi menjadi bentuk lingkaran dan juga karena akibat dari dua kontur yang saling berhadapan. Jumlah masa ada beberapa dan menyebar. Antar masa bangunan dibuat jalan setapak yang menghubungkannya dan vegetasi alami tetap ada di sepanjang jalan tersebut dengan harapan agar pengunjung bisa merasakan seperti mengadakan suatu perjalanan dan melewati beberapa tempat. Hal ini dirasa ada dialog antara bangunan dengan lingkungan sekitar, sehingga kesan menyatu dengan alam akan tercapai.

Bentuk atap bangunan ada yang berupa dak namun sederhana dan ada yang beratap limasan dan pelana. Atap ini penerapan dari bentuk bangunan lokal setempat di lingkungan Hutan Bunder. Pada museum sederhana terdapat sirip yang menerus dari atap sampai ke tanah sehingga pada gambar situasi sirip tersebut terlihat.

4.2 SITE PLAN



Gb4.2 Site Plan

4.2.1 Spesifikasi Proyek

Luas Site : ± 15.376 m²

Total Luas Ruang Indoor : ± 2.200 m² (Termasuk Sirkulasinya)

Total Luas Ruang Out Door : ± 4.000 m² (Belum Termasuk Taman dan Kolam)

4.2.2 Penataan Tapak

Penataan tapak direncanakan sesuai dengan konsep dari perencanaan, yaitu dengan tema perjalanan sebagai dasar untuk mengolah penampilan, sirkulasi antar masa bangunan yang sesuai dengan kondisi vegetasi dan topografi yang ada di kawasan Hutan Bunder. Dengan demikian pengunjung kawasan wisata dan rest area ini tetap dapat merasakan menyatu dengan alam meskipun berada di dalam suatu bangunan. Sebagian besar vegetasi tetap masih dipertahankan seperti aslinya, hanya beberapa saja yang ditata secara grid seperti di selatan museum sederhana yang fungsinya memang untuk museum tanaman out door. Selain itu tanaman ditata secara grid dengan maksud agar pengunjung yang telah melakukan perjalanan bisa merasakan suasana keteraturan kembali mengingat jalan yang ditempuh dari arah Yogya-Wonosari berkelak-kelok.

4.2.3 Vegetasi

Mengingat letak kawasan wisata dan rest area berada di kawasan hutan maka penataan vegetasi sangatlah penting. Selain itu dalam penekanan juga disebutkan tentang bagaimana menciptakan kenyamanan pengunjung berdasarkan kondisi vegetasi yang ada di Hutan Bunder. Vegetasi dominan yang ada di Hutan Bunder seperti akasia, mahoni dan kayu putih tetap dipertahankan keberadaannya. Vegetasi sebagian ditata, tetapi banyak juga yang tetap dibiarkan tumbuh apa adanya supaya suasana hutan yang alami tetap terjaga. Untuk vegetasi peneduh ada yang ditata secara grid, yang ditanam di samping museum sederhana untuk koleksi museum tanaman outdoor sehingga memberikan kesan keteraturan dengan tujuan mengembalikan pikiran setelah perjalanan

jauh. Selain itu ditambahkan pula vegetasi lain seperti palm dan semak untuk pengarah. Di dekat jalan juga terdapat vegetasi yang cukup tinggi dan lebat daunnya yang berfungsi sebagai barrier untuk mengendalikan noise (kebisingan).

4.2.4 Kontur dan Landscape

Pada dasarnya kontur tetap dipertahankan sebagaimana aslinya yang ada di Hutan Bunder. Hanya sebagian saja yang di cut and fill dengan tujuan untuk lebih mempermudah pencapaian, seperti untuk area parkir. Selain itu untuk mengatasi kontur maka pada ruang luar penataannya menggunakan tangga perundakan. Ada beberapa dinding batu yang letaknya di samping kanan kiri setapak yang menghubungkan antar masa bangunan. Di tengah-tengah ada kolam berbentuk lingkaran dengan maksud sebagai penyatu. Sungai Oyo yang ada di sebelah utara site juga bisa dimanfaatkan untuk wisata air dengan adanya jalur pedestrian yang dibuat menuju sungai. Bahkan di tepi sungai ada tangga dan batu yang ditata yang fungsinya dapat digunakan untuk menyeberang sungai. Jalan menuju ke arah gazebo juga dibuat melewati pohon-pohon lebat sehingga terkesan seperti sedang melakukan suatu perjalanan, sesuai dengan temanya.

4.2.5 Gubahan Masa

Masa terdiri dari 5 (lima) masa dilengkapi dengan kios-kios, gazebo, pos keamanan, ruang genzet dan MEE. Kelima masa tersebut mewakili ruang-ruang yang ada, diantaranya Ruang Serbaguna, Ruang Servis, Museum Sederhana, Rumah Makan dan Ruang Pertunjukan Outdoor.

Gubahan masa menggunakan pola radial dan linier dengan pusatnya di tengah yaitu berupa kolam (open space), kemudian masa yang lain mengikuti melingkar dengan titik as diambil dari titik tengah kolam. Bentuk melingkar ini merupakan eksplorasi dari titik jenuh dalam suatu perjalanan. Hanya ruang servis dan ruang serbaguna saja yang menggunakan pola linier, tetapi pada tangga bagian belakang tetap

melingkar mengikuti masa yang ditengah. Antar masa menghubungkannya adalah dengan jalan setapak untuk pedestrian sehingga sambil berjalan pengunjung tetap dapat merasakan suasana di sekitar lingkungan kawasan Hutan Bunder

4.2.6 Sirkulasi

Sirkulasi dibagi menjadi 2 yaitu sirkulasi kendaraan dan sirkulasi pedestrian.

1. Sirkulasi Kendaraan

Untuk sirkulasi kendaraan dari arah jalan raya menuju pintu masuk (entrance) kemudian masuk ke area parkir, baik itu mobil, motor, bus maupun truk. Sebelum masuk terlebih dahulu melewati pos keamanan begitu juga bila keluar. Dari area parkir barulah masuk ke masa-masa bangunan yang akan dituju. Sistem ini menggunakan sistem parkir bersama dan fasilitas dicapai dengan berjalan kaki.

2. Sirkulasi Pedestrian

Kawasan wisata dan rest area ini menggunakan sirkulasi pedestrian berupa jalan setapak yang menghubungkan antara satu masa bangunan dengan masa bangunan yang lain. Di sepanjang jalan setapak ini banyak terdapat berbagai macam tumbuhan dan juga dinding batu dengan tempelan batu putih (batu kapur) yang merupakan batu ciri khas Gunungkidul. Ini diibaratkan kita sedang mengadakan perjalanan dan menemui berbagai macam tempat.

4.3 TAMPAK KAWASAN



Gb4.3 Tampak Depan Kawasan

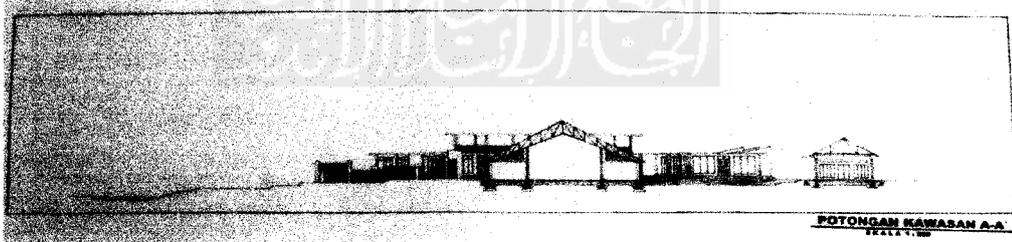
Bentuk fasad dari semua masa bangunan hampir semuanya tradisional dengan material berupa kayu. Bentuk atap Ruang Serbaguna, Ruang Servis berupa atap pelana dan limasan, sedangkan untuk Museum Sederhana dan Rumah Makan menggunakan dak. Sebagai main entrance maka ruang serbaguna yang berbentuk lebar dibuat dengan posisi atap terlihat lebih tinggi dibandingkan dengan masa yang lain supaya terkesan menerima sebagai transit.



Gb 4.4 Tampak Samping Kawasan

Tampak dari samping terlihat adanya hirarki mulai dari ruang serbaguna yang paling tinggi kemudian lebih turun lagi sampai ke gazebo yang paling rendah. Ini menunjukkan bahwa semakin turun ketinggian maka fungsi bangunan semakin privat. Selain itu juga berkebalikan dengan kontur karena semakin tinggi kontur justru bangunan semakin rendah.

4.4 POTONGAN KAWASAN



Gb 4.5 Potongan Kawasan A-A'

Pada potongan kawasan terlihat adanya perbedaan kontur antara masa bangunan satu dengan yang lain. Ada sebagian masa bangunan yang terpotong tetapi juga ada yang tidak terpotong sehingga kelihatan

tampak dari depan. Kuda-kuda yang diekspose pada ruang serbaguna berfungsi menambah faktor estetika. Pada ruang pertunjukan Outdoor terlihat adanya perbedaan ketinggian dinding yang disebabkan karena adanya perbedaan kontur.

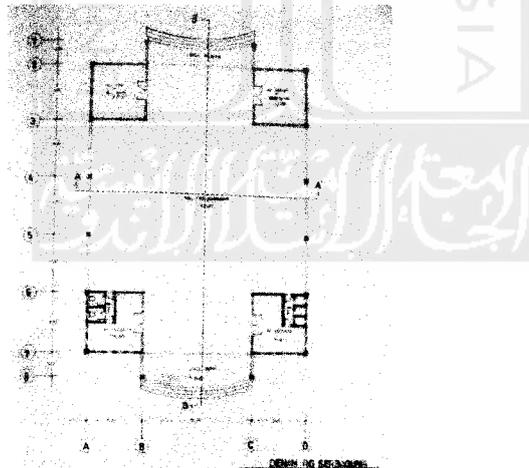


Gb4.6 Potongan Kawasan B-B'

Adanya permainan hirarki juga terlihat pada potongan kawasan ini, dimana semakin tinggi kontur maka bangunan akan semakin rendah sekaligus semakin privat. Pada kolam yang ada di tengah juga terlihat bahwa ada dinding yang melingkar mengelilingi kolam. Ada gazebo yang hanya terlihat separuh karena tertutup oleh kontur. Adanya kenaikan kontur diatasi dengan menggunakan tangga .

4.5 DENAH

4.5.1 Denah Ruang Serbaguna

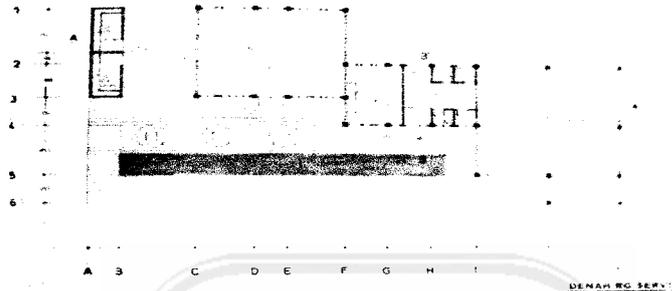


Gb4.7 Denah Ruang Serbaguna

Denah ruang serbaguna berukuran 20 m x 25 m dan terdiri atas ruang informasi, ruang pengelola, ruang peralatan dan sound sistem serta

ruang persiapan dan rias yang masing-masing ruang berukuran 5m x 5m. Ruangan ini juga dilengkapi dengan kamar mandi. Oleh karena ruangnya lebar maka bangunan tersebut dapat dikategorikan sebagai bangunan berbentang lebar. Jarak antar kolom adalah 5 meter.

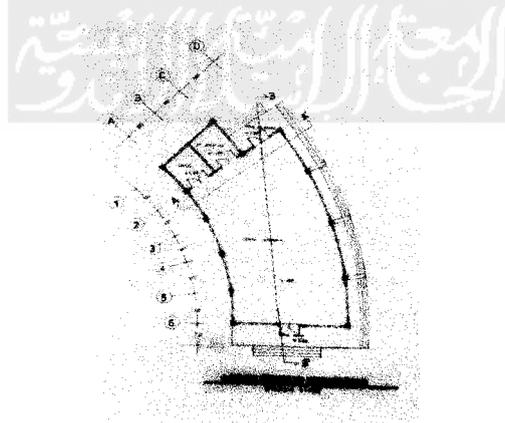
4.5.2 Denah Ruang servis



Gb4.8 Ruang servis

Di dalam ruang servis diantaranya adalah bengkel, wartel, ruang PPPK, kamar mandi pria dan wanita, musholla dilengkapi dengan tempat wudhu. Ruangan –ruangannya menggunakan split level karena ketinggiannya yang berbeda-beda. Dari wartel, bengkel dan ruang PPPK ada tangga naik menuju kamar mandi. Dari kamar mandi ada tangga lagi menuju musholla dan tempat wudhu. Di depan Musholla terdapat semacam teras dan ruang terbuka yang dibuat semacam pagar pot besar untuk melingkupi tanaman peneduh.

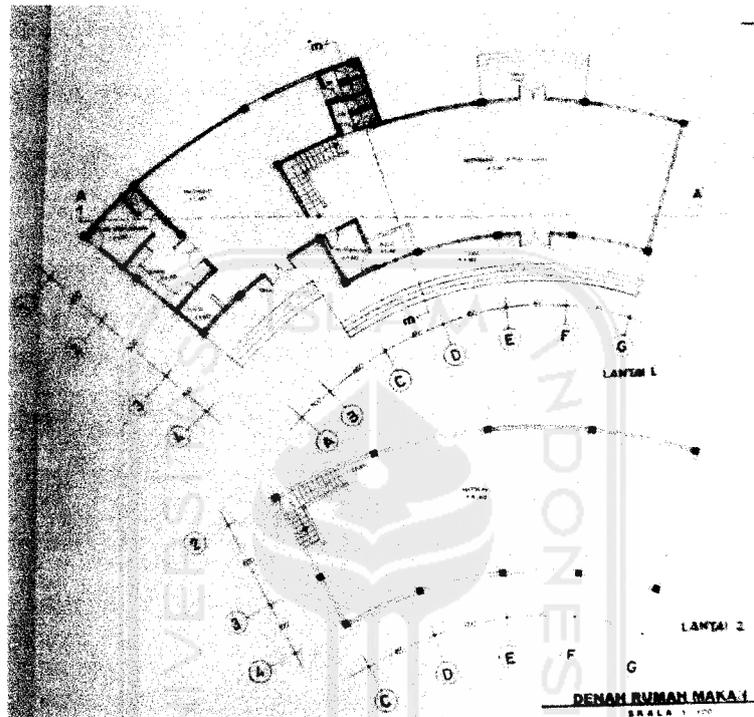
4.5.3 Denah Museum Sederhana



Gb4.9 Denah Museum Sederhana

Ruangan-ruangan yang ada di dalam museum sederhana antara lain ruang pengelola, gudang dan museum yang mengoleksi berbagai jenis foto tanaman dan juga beberapa tanaman yang diawetkan. Di bagian depan ada tangga naik menuju ke teras begitupun sebaliknya.

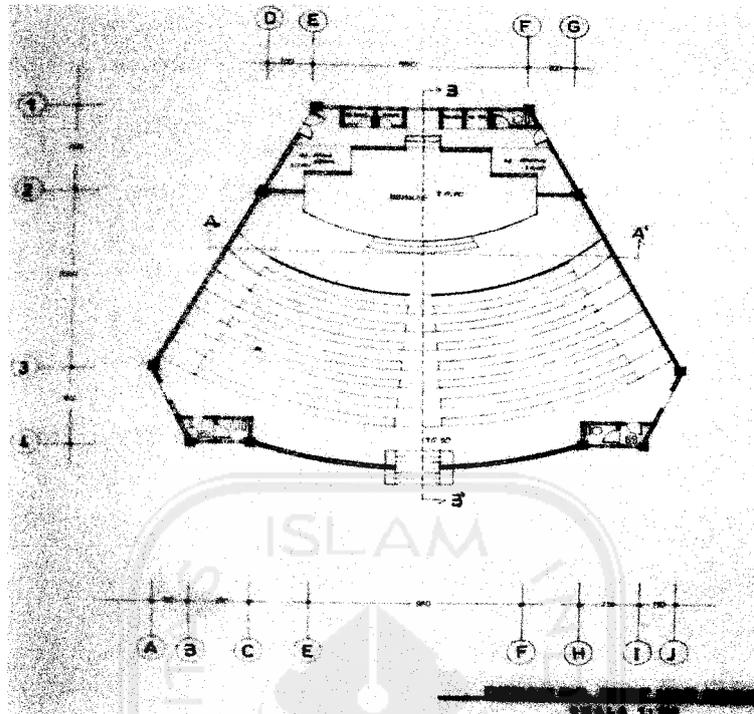
4.5.4 Denah Rumah Makan



Gb 4.10 Denah Rumah Makan

Pada rumah makan terdapat ruangan-ruangan lain yang berfungsi sebagai penunjang, diantaranya adalah dapur, kasir, ruang stock barang. Di rumah makan juga dilengkapi dengan lavatory yaitu untuk kamar mandi dan wastafel. Tempat cuci tangan juga tersedia di rumah makan. Ruangannya ini terdiri dari 2 (dua) lantai pada sebagian masanya. Pada lantai seolah-olah ada (dua) ruang yang berbeda, tetapi sebenarnya fungsinya tetap sama yaitu untuk rumah makan juga. Ini hanya dibedakan dengan material bangunan yang digunakan saja. Bentuk denah melingkar (radial) mengikuti pola dari site plan dengan sumbu as yang ditarik dari titik tengah kolam. Kolom-kolom juga ditarik berdasarkan sumbu as tersebut.

4.5.5 Denah Ruang Pertunjukan Outdoor



Gb4.11 Denah Ruang Pertunjukan Out Door

Pada ruang pertunjukan outdoor terdapat ruang-ruang pendukung, diantaranya adalah ruang sound sistem, ruang peralatan, ruang rias, ruang ganti dan ruang persiapan disamping fungsi utamanya yaitu untuk stage (panggung) dan ruang audience (penonton). Pada ruangan ini juga dilengkapi dengan kamar mandi baik itu untuk penonton yang diletakkan di depan dekat pintu masuk maupun dibelakang panggung yang disediakan untuk para pengisi acara.

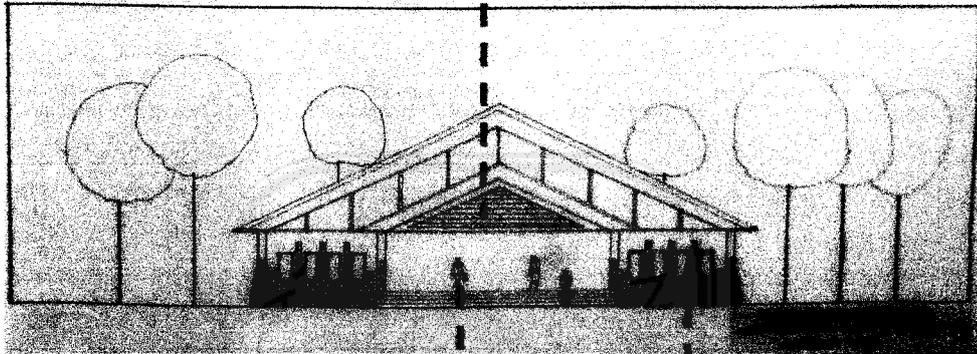
Bentuk tempat untuk audience dibuat melengkung karena memang masih terpengaruh oleh pola radial dari sebagian masa. Dari arah belakang menuju ke depan semakin menciut dan semakin menurun. Ini dibuat agar jarak arah pandang penonton menuju ke arah panggung tetap sama. Pintu masuk ada di bagian depan dengan terlebih dahulu menaiki tangga baru kemudian turun. Untuk pintu keluar ada 2 (dua) di bagian samping kanan dan samping kiri.

4.6 TAMPAK

4.6.1 Tampak Ruang Serbaguna

4.6.1.a Tampak Depan

Atap berbentuk pelana dengan permainan kayu begitupula pada bagian terasnya.



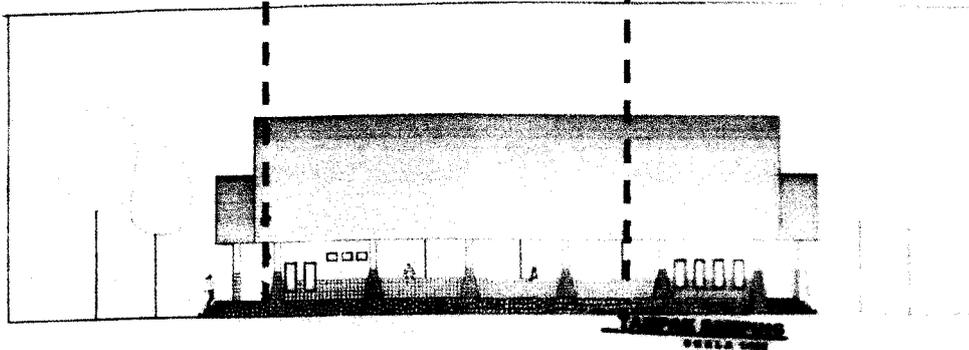
Ada tangga untuk masuk agar bangunan terkesan lebih monumental

Ada permainan sirip mengingat adanya bukaan yang repetisi

4.6.1.b Tampak Samping

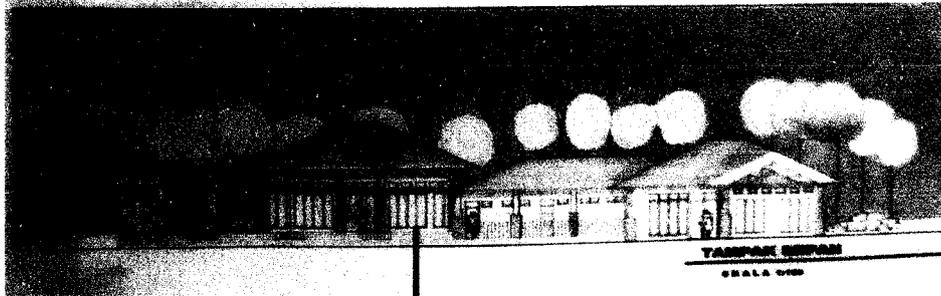
Dinding hanya ada pada ruang tertentu seperti Rg. Pengelola. Ada permainan penonjolan pada kolom bagian bawah.

Ruang serbaguna terbuka hanya ada dinding setinggi 1m yang ditempel batu putih.



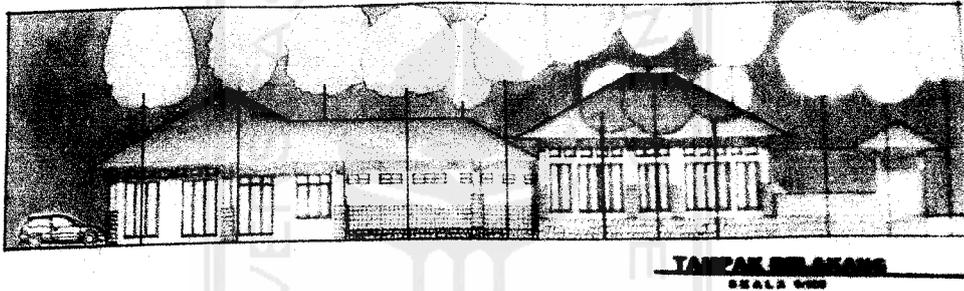
4.6.2 Tampak Ruang Servis

4.6.2.a Tampak Depan



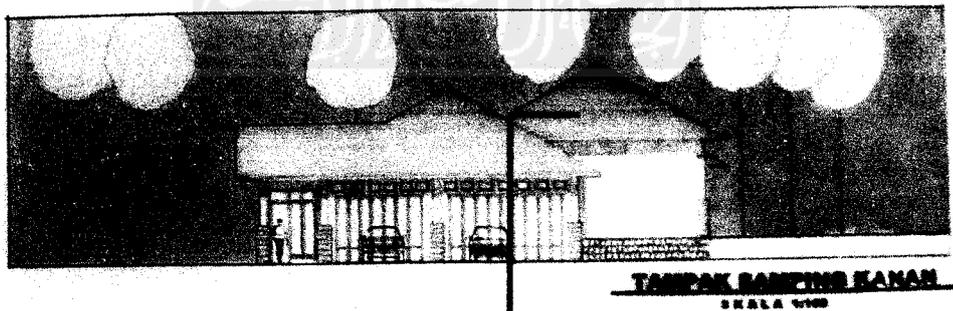
Ada tangga-tangga sehingga ada semacam permainan split level.

4.6.2.b Tampak Belakang



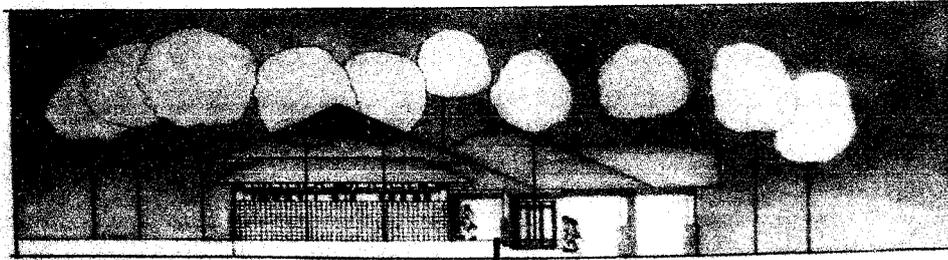
Ada semacam repetisi (pengulangan) pada bukaan dan terlihat adanya perbedaan ketinggian lantai karena pengaruh tangga di depan.

4.6.2.c Tampak Samping Kanan



Atap berbentuk limasan dan atap antar ruang ada perbedaan ketinggian, ini karena adanya pengaruh split level dari tangga.

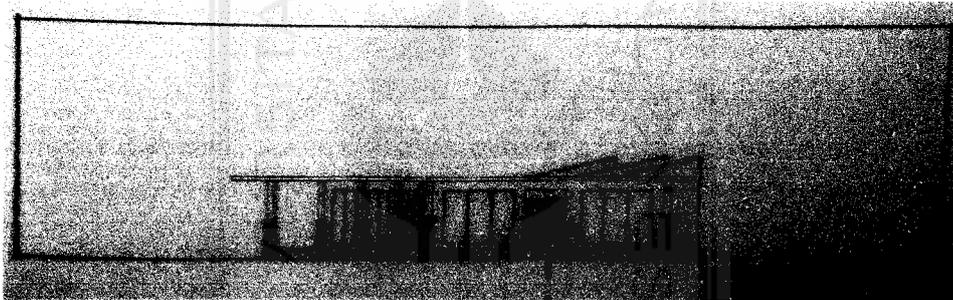
4.6.2.d Tampak Samping Kiri



Tangga-tangga yang menyebabkan adanya semacam split level

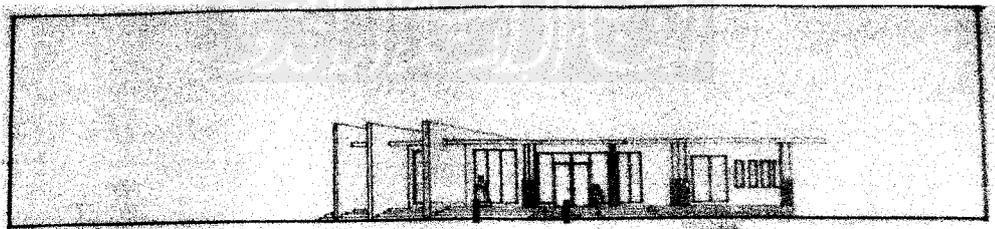
4.6.5 Tampak Museum Sederhana

4.6.3.a Tampak Depan



Main entrance dan tangga untuk masuk

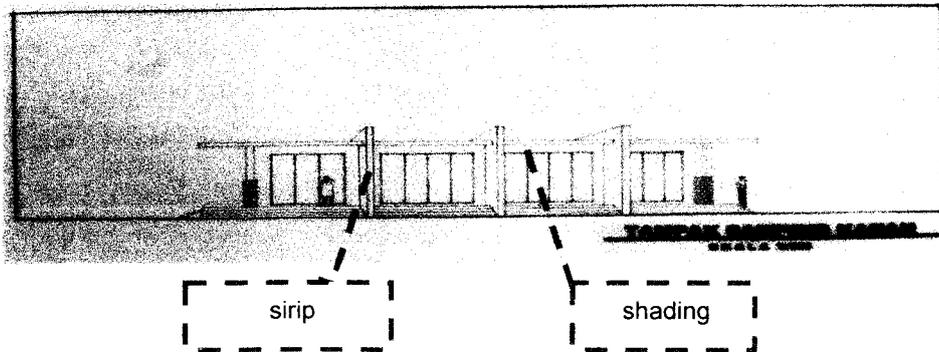
4.6.3. b Tampak Belakang



Ada tangga-tangga dan teras yang berfungsi bisa menikmati alam langsung.

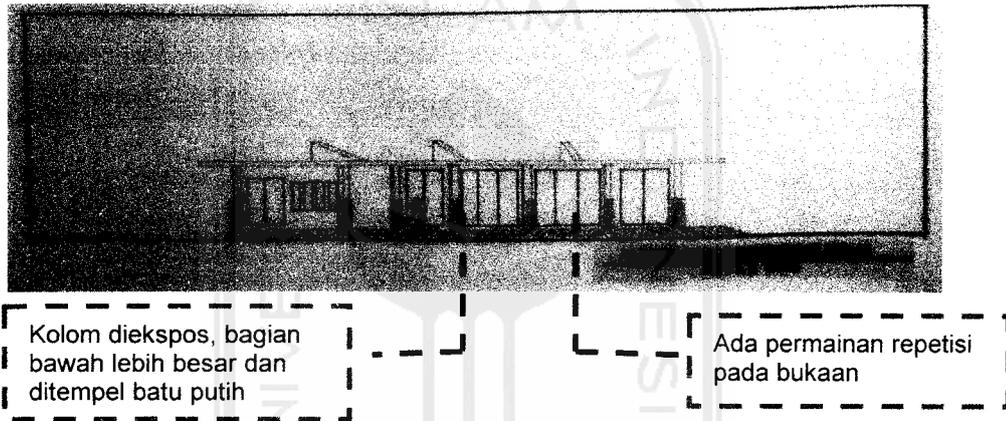
Ada pintu keluar dan teras bagian belakang

4.6.3.c Tampak Samping Kanan



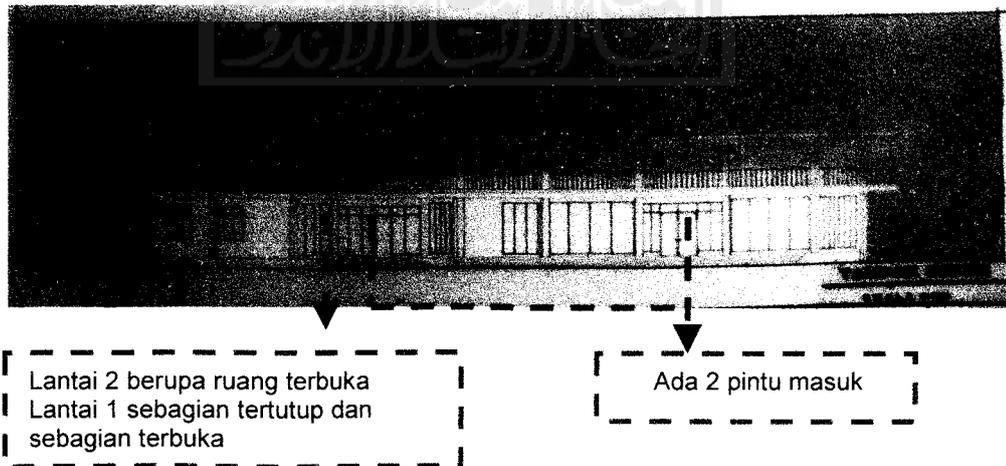
Adanya permainan sirip dan shading selain untuk estetika fasad juga untuk mengurangi sinar matahari langsung.

4.6.3.d Tampak Samping Kiri

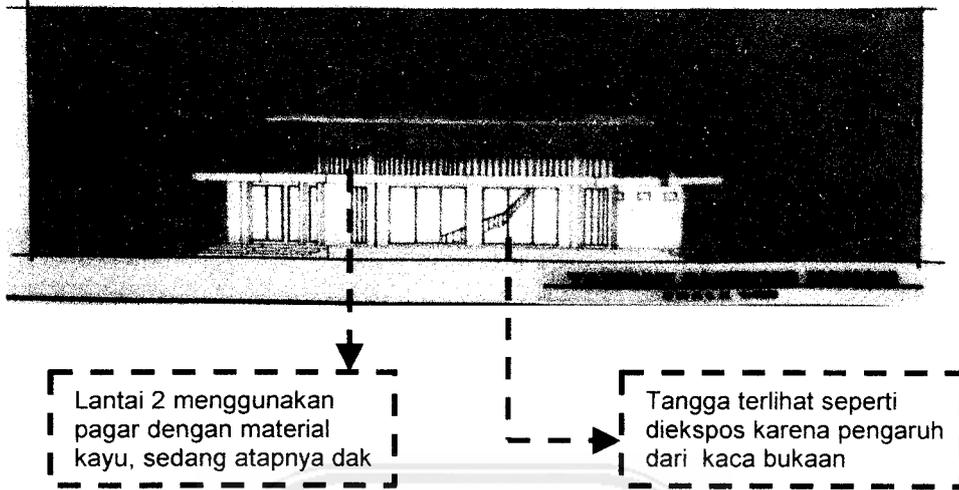


4.6.4 Tampak Rumah Makan

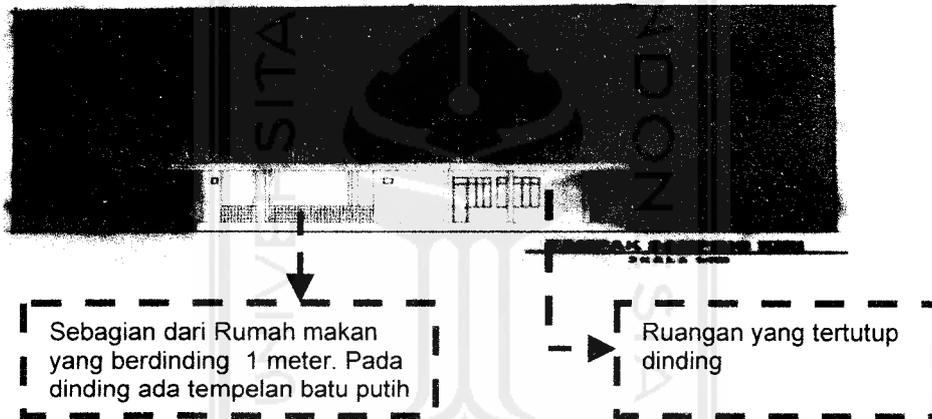
4.6.4.a Tampak Depan



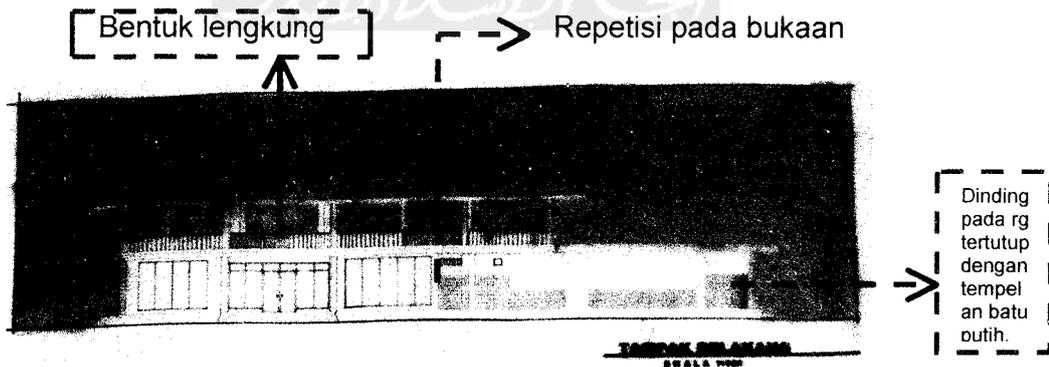
4.6.4.b Tampak Samping Kanan



4.6.4.c Tampak Samping Kiri



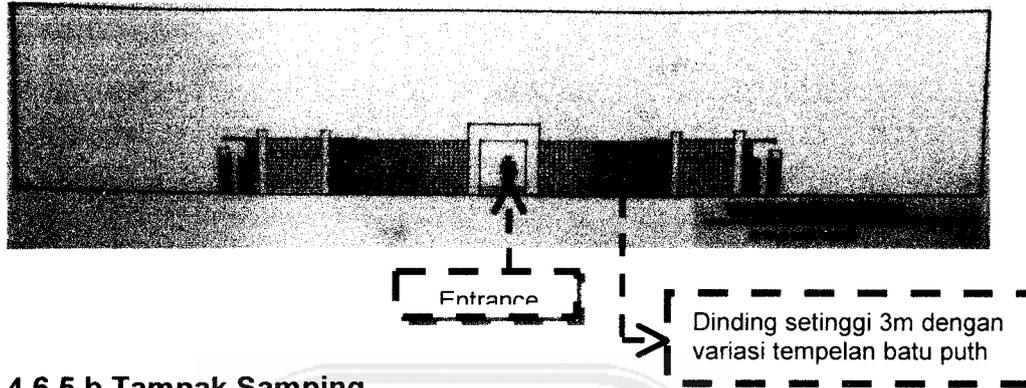
4.6.4.d Tampak Belakang



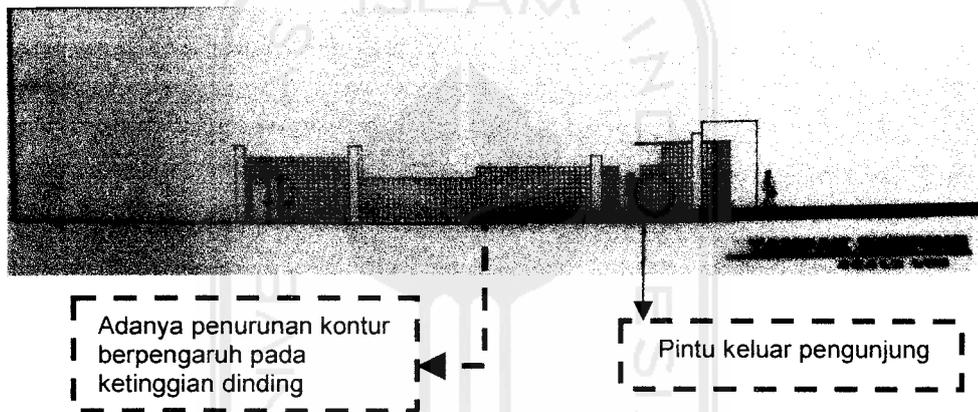
4.6.5 Tampak Ruang Pertunjukan Out Door

4.6.5.a Tampak Depan

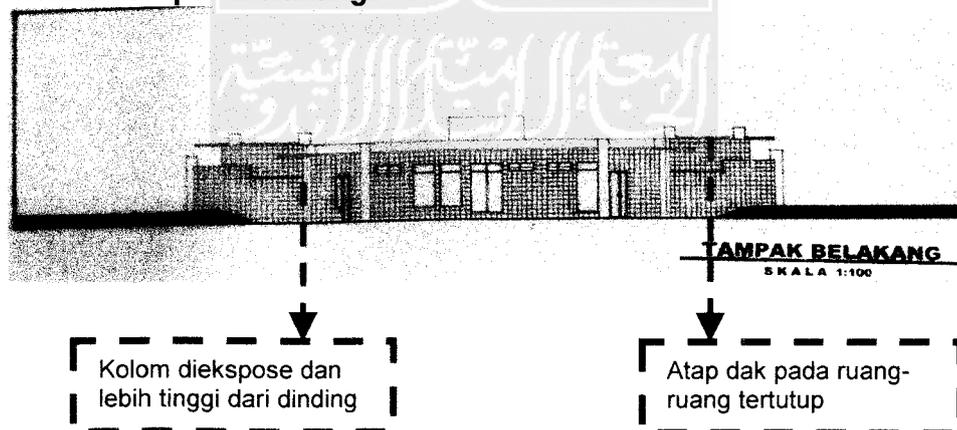
Pada pintu masuk terdapat tangga naik selanjutnya turun ke audience



4.6.5.b Tampak Samping



4.6.5.c Tampak Belakang



4.7 POTONGAN

4.7.1 potongan Ruang Serbaguna

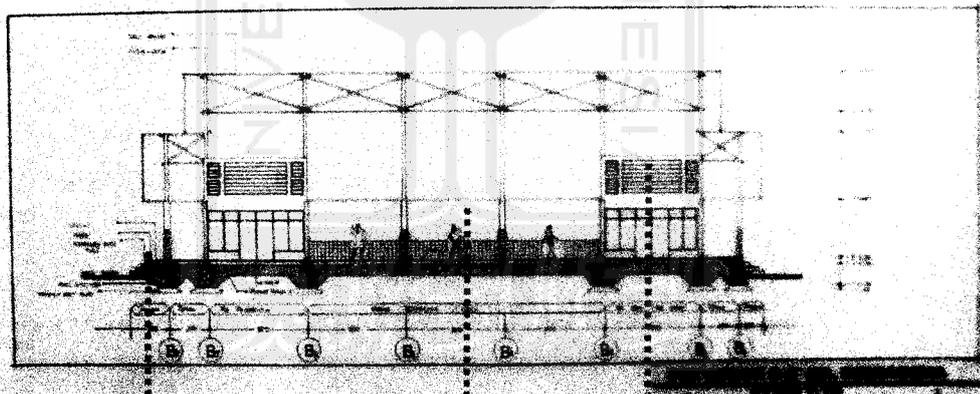
4.7.1.a Potongan A-A`



Di atas dinding ada kayu yang diekspos agar dinding tidak terlalu tinggi

Kuda-kuda yang digunakan adalah kuda-kuda baja dengan pertimbangan karena bentangnya lebar dan diekspose

4.7.1.b Potongan B-B`



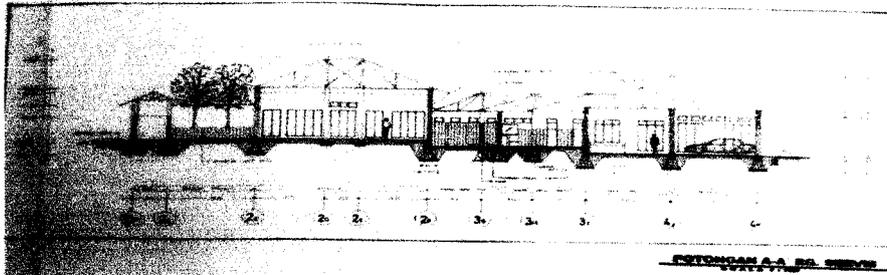
Potongan pada tangga memperlihatkan bahwa rg ini lebih tinggi dari tanah

Ruang yang terbuka sehingga dapat menikmati pemandangan sekitarnya.

Pada rg pengelola dan rg rias diatas dindingnya ada variasi kayu agar dindingnya tidak terlalu tinggi

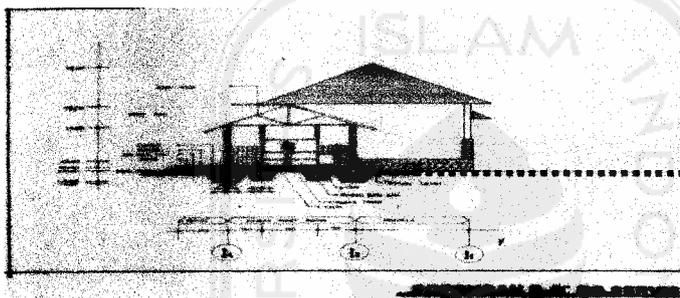
4.7.2 Potongan Ruang Servis

4.7.2.a Potongan A-A`



Adanya tangga menyebabkan perbedaan level ketinggian antar ruang
Bentuk atap limasan dengan rangka sebagian memakai kuda-kuda baja

4.7.2.b Potongan B-B`

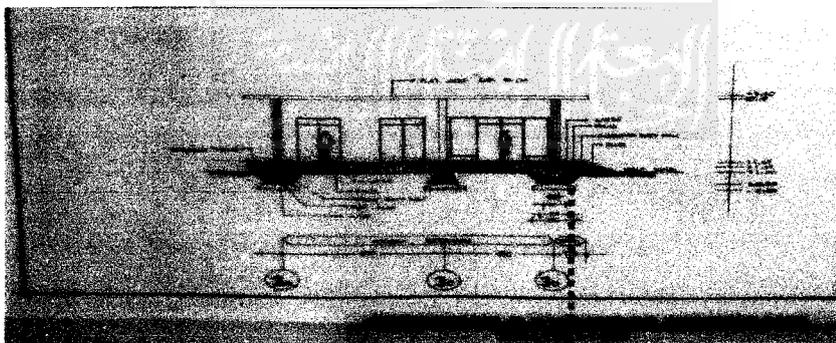


Ada perbedaan ketinggian antara kamar mandi dengan musholla

Ada tangga naik untuk menuju ke kamar mandi

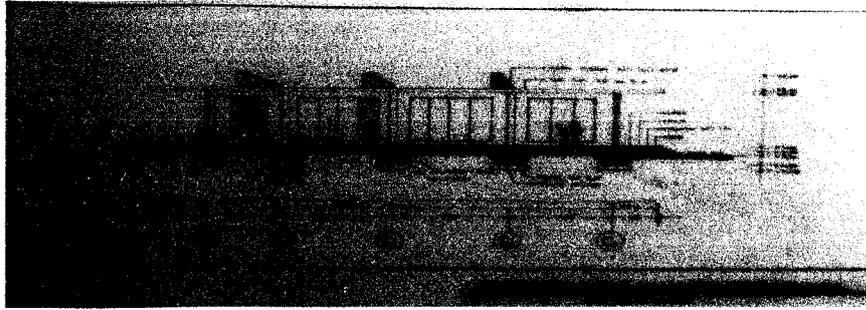
4.7.3 Potongan Museum Sederhana

4.7.3.a Potongan A-A`



Lantai lebih tinggi dari tanah karena ada tangga. Atap dak berat maka pondasi ditambah foot plat agar lebih kuat menyangga berat bangunan.

4.7.3.b Potongan B-B'

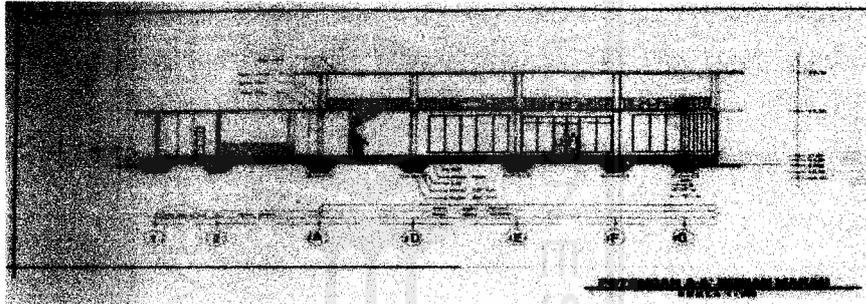


Adanya sirip untuk menghindari sinar matahari langsung.

Pondasi tidak semuanya masuk ke dalam tanah.

4.7.4 Potongan Rumah makan

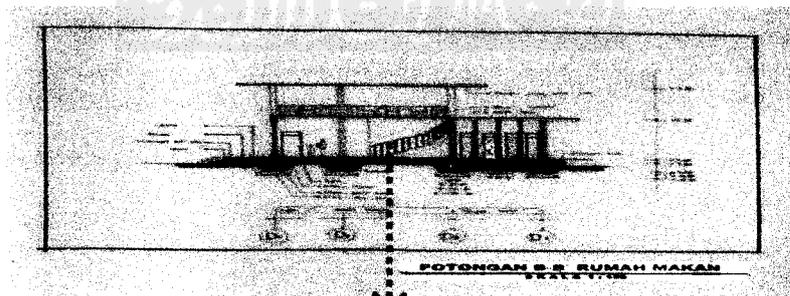
4.7.4.a Potongan A-A'



Lantai bawah bertinggi 3,5 meter sedang lantai atas 3 meter

Ada tangga dengan material kayu pada reling dan pijakan

4.7.4.b Potongan B-B'

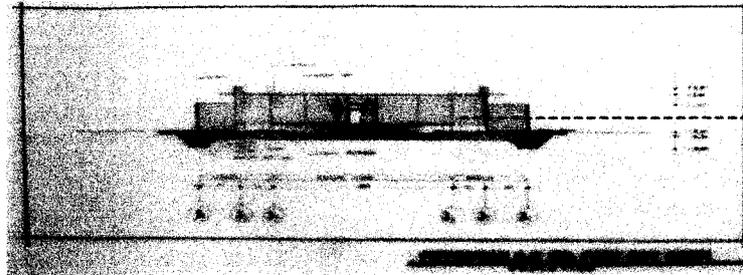


Pada lantai bawah terdapat dinding bertinggi 1m dilapis batu putih

Pada lantai atas ada semacam pagar dengan material kayu.

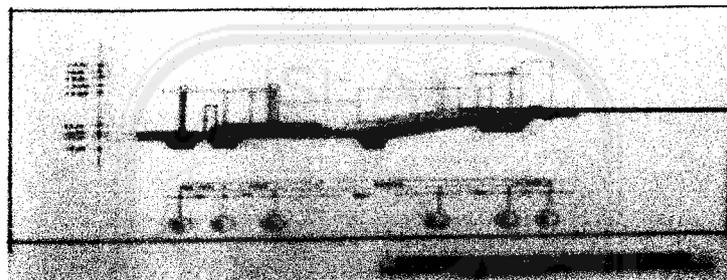
4.7.5 Potongan Ruang Pertunjukan Outdoor

4.7.5.a Potongan A-A'



Ada perbedaan ketinggian dinding

4.7.5.b Potongan B-B'



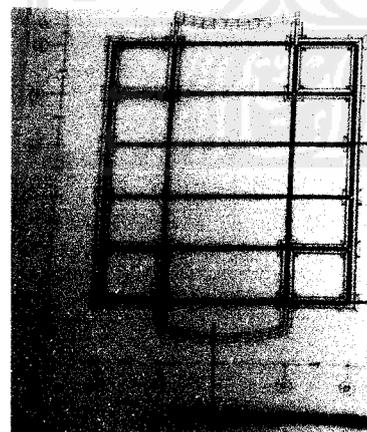
Pelat untuk penyangga

Di bawah panggung adalah urugan tanah

4.8 RENCANA-RENCANA

4.8.1 Rencana Pondasi

4.8.1.a Rencana Pondasi Ruang serbaguna

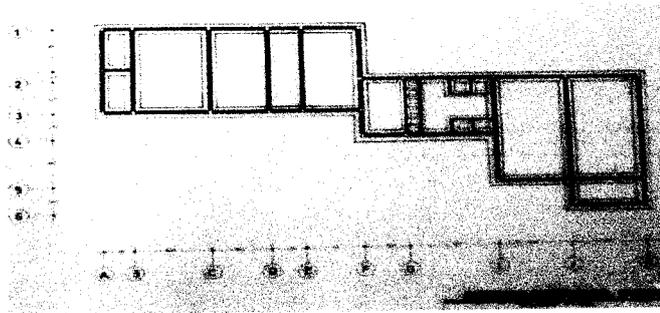


Meski tidak ada dinding tetapi memakai sloof karena bentangnya lebar

Menggunakan pondasi batu kali dan foot plat agar kuat.

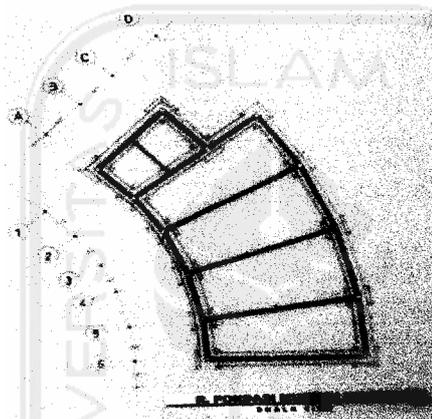
Pada teras menggunakan rolag bata

4.8.1.b Rencana Pondasi Ruang Servis



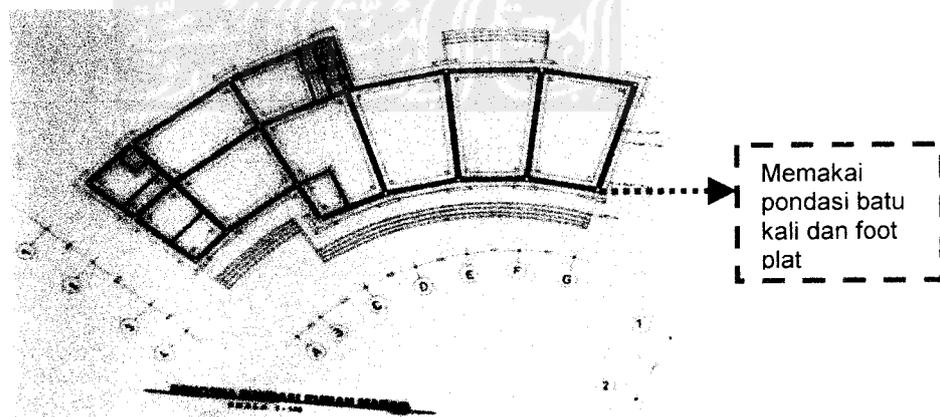
Pondasi menggunakan batu kali karena bangunan tidak berat

4.8.1.c Rencana Pondasi Museum Sederhana

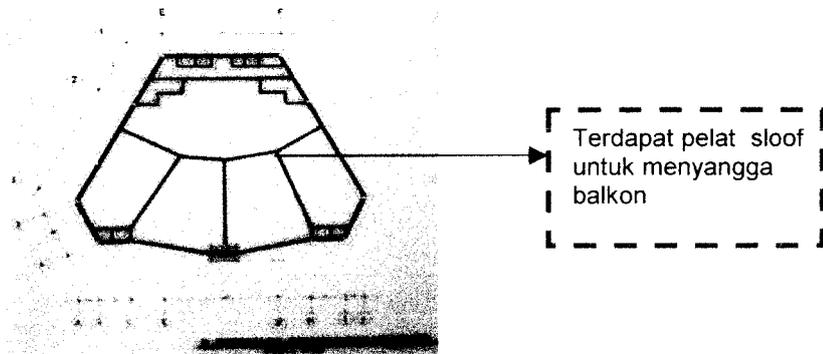


Karena atap dak maka menggunakan batu kali
Dan foot plat

4.8.1.d Rencana Pondasi rumah Makan

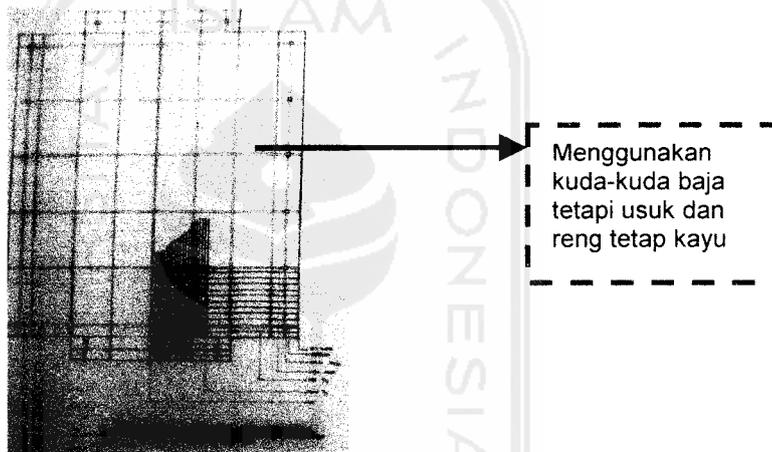


4.8.1.e Rencana Pondasi Ruang Pertunjukan Outdoor

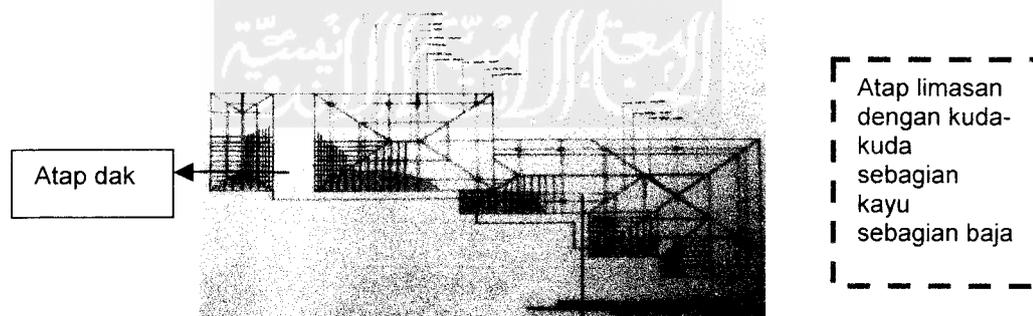


4.8.2 Rencana Atap

4.8.2.a Rencana Atap Ruang Serbaguna



4.8.2.b Rencana Atap Ruang Servis

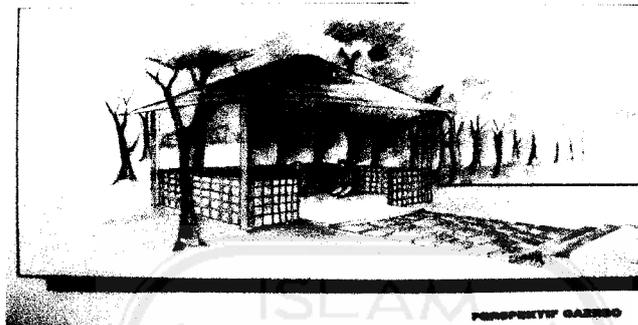


Ada talang untuk aliran air

4.9 PERSPEKTIF

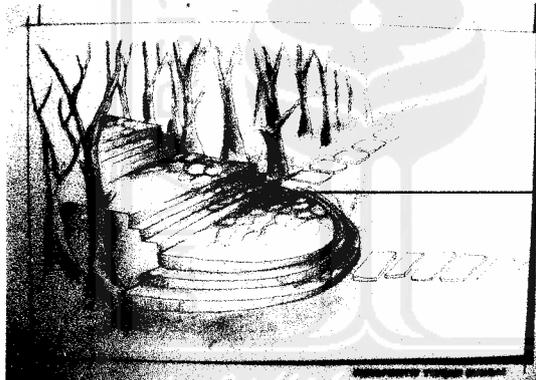
4.9.1 Perspektif Eksterior

4.9.1.a Perspektif Gazebo



Suasana
Gazebo dekat
hutan
menempuhnya
dengan
melewati jalan
setapak

4.9.1. b Perspektif Dekat Sungai



Ada tangga
berundak
berbentuk $1\frac{1}{2}$
lingkaran untuk
menuju ke sungai

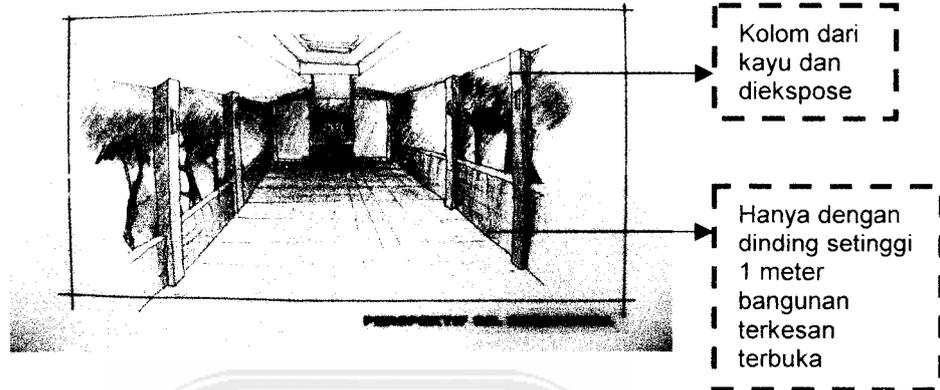
4.9.1.c Perspektif Dekat Kolam



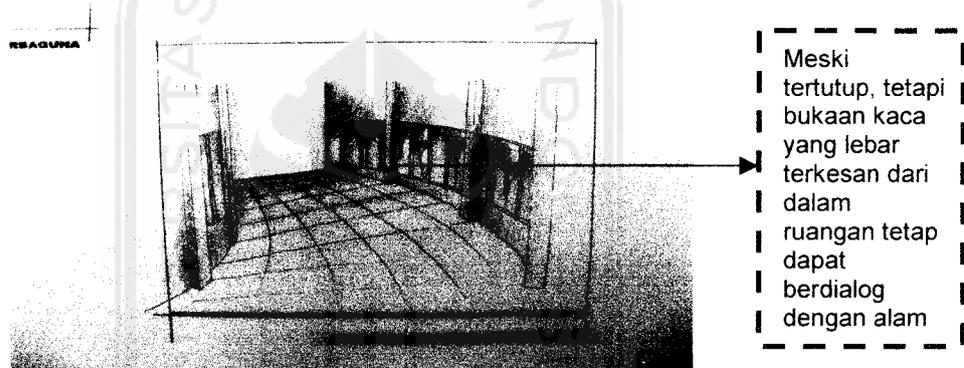
Ada tangga
naik menuju ke
arah kolam
yang dibuat
karena
pengaruh
kontur.

4.9.2 Perspektif Interior

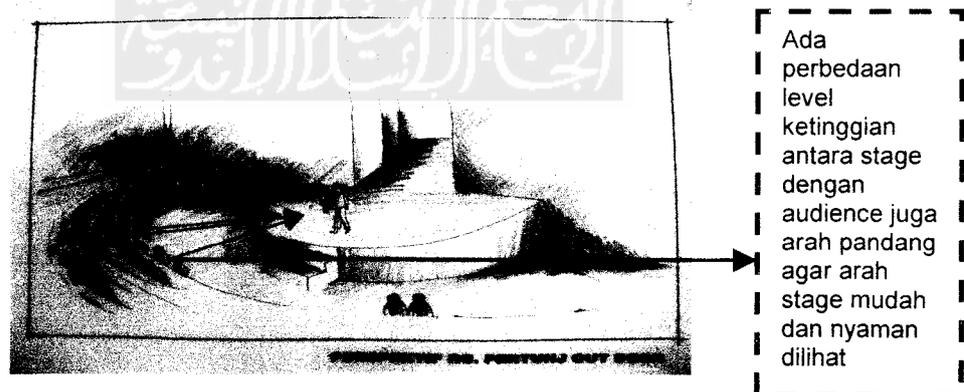
4.9.2.a Perspektif Ruang Serbaguna



4.9.2.b Perspektif Museum Sederhana

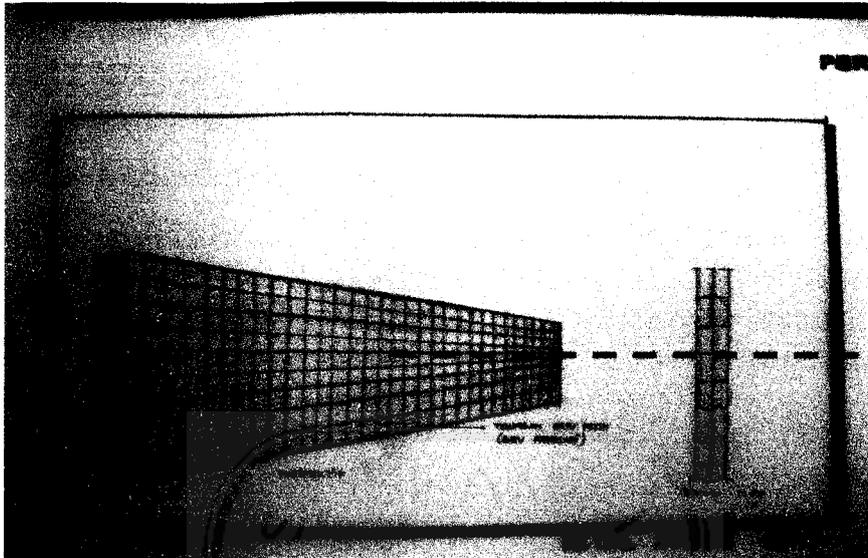


4.9.2.c Perspektif Ruang Pertunjukan Outdoor



4.10 DETIL

4.10.1 Detil Dinding Batu



Batu
putih
wono
sari
hanya
menja
di
tempe
lan
saja

Detil dinding batu yang sering di jumpai di sepanjang jalur pedestrian.

