

---

# HOMESTAY AREA MANGUNAN

---

Pendekatan Desain Berbasis Pada  
Aspirasi Kelompok Wisata

---

Muhammad Ichlas Satya Putra – 10  
512 042

---

DEPARTMENT OF ARCHITECTURE  
**FACULTY OF CIVIL AND  
ENGINEERING**



PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan bahwa seluruh bagian karya ini adalah karya saya sendiri kecuali karya yang disebut referensinya dan tidak ada bantuan dari pihak lain baik seluruhnya maupun sebagian dalam proses pembuatannya. Saya juga menyatakan tidak ada konflik hak kepemilikan intelektual atas karya ini dan menyerahkan kepada Jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia untuk digunakan bagi kepentingan pendidikan dan publikasi.

Yogyakarta, 27 Juli 2016

Muhammad Ichlas Satya Putra



*[Handwritten signature]*  
SATYA PUTRA

ABSTRACT

*Mangunan Village is a village that tries to develop in tourism sector in district... sub-district Dingo particularly, with ecotourism as its main attractiveness. By... tourism development there, it shows up some aspiration from the Tourism Community of Mangunan about the enhancement of the tourism accommodation that... be integrated with another local potential of Mangunan Village, such as art... local craft, culinary, education, etc. The aspiration applied in Homestay Area... Mangunan. It's a tourism accommodation with homestay and other supporting... for some kind of tourist. By the Homestay Area of Mangunan, it hopefully... the tourists so they could access and enjoy any local potential in Mangunan... in period by living in local houses that adapted being homestay and its... facilities.*

*Keywords : Mangunan Village, tourist development, aspiration, enhancement, local... Homestay Area of Mangunan*



## LEMBAR PENGESAHAN

**Proyek Akhir Sarjana yang berjudul:** *HOMESTAY AREA MANGUNAN "Pendekatan Desain Berbasis Pada Aspirasi Kelompok Wisata"*

**Bachelor Final Project entitled:** *HOMESTAY AREA OF MANGUNAN "Design Approach Based on Tourism Communities Aspiration"*

**Oleh / By:**

**Nama Lengkap Mahasiswa:** Muhammad Ichlas Satya Putra  
**Students' Full Name**

**Nomer Mahasiswa:** 10512042  
**Student Identification Number**

**Telah diuji dan disetujui pada:**  
**Has been evaluated and agreed on:**

**Yogyakarta, tanggal:**  
**Yogyakarta, date:**

**Pembimbing:**  
**Supervisor:**

**(Nama dan Gelar)**  
**(Name and Academic Title)**  
Dr. Yulianto Purwono Prihatmaji

**(Tandatangan)**  
**Signature**

**Penguji:**  
**Jury:**

**(Nama dan Gelar)**  
**(Name and Academic Title)**  
Dr. Ing. Ir. Ilya Fadjar Maharika, MA., IAI

**(Tandatangan)**  
**Signature**

**Diketahui oleh:**  
**Acknowledged by:**  
Ketua Jurusan Arsitektur

*(Noor Cholis Idham, ST, M.  
Arch, Phd)*

**(Cap)**



**(Tandatangan)**  
**Signature**



## LEMBAR PENGESAHAN

**Proyek Akhir Sarjana yang berjudul:** *HOMESTAY AREA MANGUNAN “Pendekatan Desain Berbasis Pada Aspirasi Kelompok Wisata”*

**Bachelor Final Project entitled:** *HOMESTAY AREA OF MANGUNAN “Design Approach Based on Tourism Communities Aspiration”*

**Oleh / By:**

**Nama Lengkap Mahasiswa:** Muhammad Ichlas Satya Putra

**Students’ Full Name**

**Nomer Mahasiswa:** 10512042

**Student Identification Number**

**Telah diuji dan disetujui pada:**

*Has been evaluated and agreed on:*

**Yogyakarta, tanggal:**

*Yogyakarta, date:*

**Pembimbing:**

*Supervisor:*

(Nama dan Gelar)

*(Name and Academic Title)*

*Dr. Yulianto Purwono Prihatmaji*

(Tandatangan)

*Signature*

**Penguji:**

*Jury:*

(Nama dan Gelar)

*(Name and Academic Title)*

*Dr. Ing. Ir. Ilya Fadjar Maharika, MA., IAI*

(Tandatangan)

*Signature*

**Diketahui oleh:**

*Acknowledged by:*

*Ketua Jurusan Arsitektur*

*(Noor Cholis Idham, ST, M.*

*Arch, Phd)*

*(Cap)*

(Tandatangan)

*Signature*

## CATATAN DOSEN PEMBIMBING

Berikut Adalah Penilaian Buku Laporan Akhir :

Nama Mahasiswa : Muhammad Ichlas Satya Putra

Nomor Mahasiswa : 10512042

Judul Tugas Akhir :

### HOMESTAY AREA MANGUNAN

“Pendekatan Desain Berbasis Aspirasi Kelompok Wisata”

Kualitas Buku Laporan Akhir PAS : ( Kurang/Sedang/Baik/Baik Sekali )\*

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

**\*mohon dilingkari**



## HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillah.

Dengan segala proses yang telah kulalui, segala naik turun yang kulewati, akhirnya, kupersembahkan kewajiban dan tanggung jawab ku dalam lembaran – lembaran kertas berbingkai laporan Proyek Akhir Sarjana ku di Universitas Islam Indonesia. Teruntuk :

1. Ibu dan Bapakku yang selalu mendoakan, memberi perhatian dan semangat dengan caranya masing – masing.
2. Saudara sekandunganku yang penuh canda. (Mas Aik, Mbak Zita, Dimas)
3. **Fadila Setianingtyas, For so much supporting, caring, inspiring, being the reason and always reminding me.**
4. Sedulur – sedulurku brayat Namche 2008. For being my ultimate rescue.

Alhamdulillah.



Jogja, 27 Juli 2016

Satya.

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan bahwa seluruh bagian karya ini adalah karya saya sendiri kecuali karya yang disebut referensinya dan tidak ada bantuan dari pihak lain baik seluruhnya maupun sebagian dalam proses pembuatannya. Saya juga menyatakan tidak ada konflik hak kepemilikan intelektual atas karya ini dan menyerahkan kepada Jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia untuk digunakan bagi kepentingan pendidikan dan publikasi.

Yogyakarta, 27 Juli 2016

Muhammad Ichlas Satya Putra



**HOMESTAY AREA MANGUNAN**  
**Pendekatan Desain Berbasis Aspirasi Kelompok Wisata**

Oleh :

**Muhammad Ichlas Satya Putra**

10-512-042

**ABSTRAK**

Desa Mangunan adalah sebuah desa yang sedang mencoba berkembang dalam bidang pariwisata di Kabupaten Bantul, terutama di Kecamatan Dlingo dan sekitarnya dengan mengandalkan wisata hutan alam sebagai daya tarik utamanya. Seiring perkembangan wisata, muncul aspirasi Kelompok Wisata dalam peningkatan akomodasi wisata yang dapat terintegrasi dengan potensi – potensi lokal Desa Mangunan seperti kesenian budaya, kerajinan lokal, kuliner, pendidikan, dll. Aspirasi tersebut dimunculkan dalam Homestay Area Mangunan, yaitu sebuah kawasan akomodasi wisata berupa homestay dengan fasilitas – fasilitas penunjang untuk jenis wisatawan dengan minat khusus. Adanya Homestay Area Mangunan diharapkan dapat melayani wisatawan tersebut supaya dapat mengakses dan menikmati segala potensi lokal yang ada di Desa Mangunan dalam waktu tertentu dengan hidup bersama di rumah warga lokal yang diadaptasi menjadi homestay dengan fasilitas – fasilitasnya.

*kata kunci : Desa Mangunan, perkembangan wisata, aspirasi kelompok wisata, peningkatan akomodasi wisata, potensi lokal, Homestay Area Mangunan*

**ABSTRACT**

*Mangunan Village is a village that tries to develop in tourism sector in district Bantul, sub-district Dlingo particularly, with ecotourism as its main attractiveness. By the tourism development there, it shows some aspiration from the Tourism Community of Mangunan about the enhancement of the tourism accommodation that could be integrated with another local potential of Mangunan Village, such as art culture, local craft, culinary, education, etc. The aspiration applied in Homestay Area of Mangunan. It's a tourism accommodation with homestay and other supporting facilities for some kind of tourist. By the Homestay Area of Mangunan, it hopefully served the tourists so they could access and enjoy any local potential in Mangunan Village in period by living in local houses that adapted being homestay and its supporting facilities.*

*Keywords : Mangunan Village, tourist development, aspiration, enhancement, local potential, Homestay Area of Mangunan*



## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	
HALAMAN PERSEMBAHAN	
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	
ABSTRAK	
DAFTAR ISI	
DAFTAR TABEL	
DAFTAR GAMBAR	
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Judul.....	1
1.2 Pengertian Judul.....	1
1.3 Latar Belakang.....	1
1.4 Tujuan Perancangan.....	2
1.5 Sasaran Perancangan.....	2
1.6 Harapan Perancangan.....	2
1.7 Metode Pemecahan Persoalan.....	2
1.8 Prediksi Pemecahan Persoalan.....	2
1.9 Rumusan Permasalahan.....	3
1.10 Keaslian Penulisan.....	3
1.11 Kerangka Pola Pikir.....	4
<b>BAB II KAJIAN TEORI.....</b>	
2.1 Profil Kawasan.....	5
2.2 Peta Persoalan.....	8
2.3 Data Klien dan Pengguna.....	8
2.4 Kajian Tema Perancangan.....	9
2.5 Preseden.....	15
2.6 Narasi Problematika dan Pengajuan Fungsi Bangunan.....	17
2.7 Data Identifikasi Bangunan Eksisting Dalam Site.....	19
<b>BAB III HASIL RANCANGAN DAN PEMBUKTIAN</b>	
3.1 Analisis skematik bangunan eksisting.....	20
3.2 Desain Rancangan Skematik Pada Bangunan – Bangunan Eksisting.....	29
<b>BAB IV DESKRIPSI HASIL RANCANGAN</b>	
4.1 Deskripsi Hasil Rancangan.....	43
<b>BAB V BAGIAN EVALUASI RANCANGAN</b>	
5 Kajian Review Evaluatif Penguji.....	54

## DAFTAR TABEL

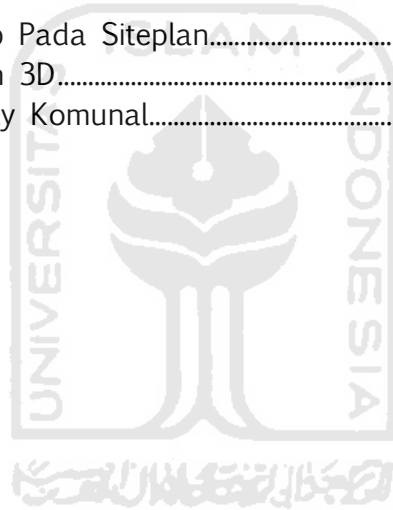
Tabel 2.1 Tabel Tipologi Rumah Jawa .....	10
Tabel 2.2 Tabel Data Identifikasi Bangunan .....	19
Tabel 3.1 Tabel Fungsi Ruang Pada Desain .....	41
Tabel 5.1 Tabel Hasil Review Evaluatif .....	54

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kerangka Pola Pikir .....	4
Gambar 2.1 Keadaan Site Terpilih .....	5
Gambar 2.2 Denah Rumah Pada Site .....	6
Gambar 2.3 Radius Tempuh Wisatawan Terhadap Objek Wisata .....	7
Gambar 2.4 Peta Persoalan .....	8
Gambar 2.5 Hirarki Kepengurusan dan Kegiatan .....	9
Gambar 2.6 Diagram Hubungan Aspirasi Kelompok Wisata .....	9
Gambar 2.7 Elemen Rumah Kampung Bp. Sulaiman .....	12
Gambar 2.8 Fasad Rumah Bp. Sulaiman .....	12
Gambar 2.9 Elemen Rumah Limasan Bp. Mudimin .....	13
Gambar 2.10 Interior Rumah Bp. Mudimin .....	13
Gambar 2.11 Hotel Ibis Surabaya .....	15
Gambar 2.12 Hotel Ibis Surabaya .....	15
Gambar 2.13 Insertion at British Museum .....	15
Gambar 2.14 Constellation Bar .....	16
Gambar 2.15 Aksonometri Constellation Bar .....	16
Gambar 2.16 Penzanaan Pada Site .....	17
Gambar 2.17 Siteplan Eksisting .....	18
Gambar 3.1 Layout Rumah Eksisting Terhadap Site .....	20
Gambar 3.2 Eksisting Rumah Bp. Mudimin dan Sulaiman .....	21
Gambar 3.3 Analisis Rumah Bp. Mudimin dan Sulaiman .....	22
Gambar 3.4 Eksisting Rumah Bp. Budi Sutantyo dan Bp. Ponirin .....	23
Gambar 3.5 Analisis Rumah Bp. Budi Sutantyo dan Bp. Ponirin .....	24
Gambar 3.6 Eksisting Rumah Bp. Sarmo dan Bekas Kandang Bp. Sarmo .....	25
Gambar 3.7 Analisis Rumah Bp. Sarmo dan Bekas Kandang Bp. Sarmo .....	26
Gambar 3.8 Eksisting Rumah Bp. Mukimin dan Bp. Ponijo .....	27
Gambar 3.9 Analisis Rumah Bp. Mukimin dan Bp. Ponijo .....	28
Gambar 3.10 Skematik Desain in 3D .....	29
Gambar 3.11 Skematik Desain in 3D .....	29
Gambar 3.12 Desain Skematik pada “Galeri Kesenian & Souvenir” .....	30
Gambar 3.13 Desain Skematik pada “Kantor Pengelola Homestay Area” .....	31
Gambar 3.14 Desain Skematik pada “Bengkel Kerajinan Kayu & Workshop” .....	32
Gambar 3.15 Desain Skematik pada “Homestay Komunal 1” .....	33
Gambar 3.16 Desain Skematik pada “Meeting Area” .....	34
Gambar 3.17 Desain Skematik pada “Homestay Komunal 2 & Paviliun” .....	35
Gambar 3.18 Desain Skematik pada “Homestay Family” .....	36
Gambar 3.19 Desain Skematik pada “Kulinari Area” .....	37
Gambar 3.20 Desain Skematik pada “Area Pertunjukan Seni” .....	38
Gambar 3.21 Siteplan Skematik .....	39
Gambar 3.22 Potongan Kawasan .....	40
Gambar 3.23 Pola Kegiatan Kelompok Ruang pada Homestay Area .....	42

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Hasil Desain “Galeri Kerajinan & Souvenir” .....	44
Gambar 4.2 Hasil Desain “Kantor Pengelola Homestay Area Mangunan” .....	45
Gambar 4.3 Hasil Desain “Bengkel Kerajinan Kayu dan Workshop” .....	46
Gambar 4.4 Hasil Desain “Homestay Komunal 1” .....	47
Gambar 4.5 Hasil Desain “Meeting Area” .....	48
Gambar 4.6 Hasil Desain “Homestay Komunal 2 dan Homestay Paviliun” .....	49
Gambar 4.7 Hasil Desain “Homestay Family dan Kulineri Area” .....	50
Gambar 4.8 Hasil Desain “Area Pertunjukkan Seni Homestay Area Mangunan” .....	51
Gambar 4.9 Siteplan.....	52
Gambar 4.10 Perencanaan Sirkulasi .....	52
Gambar 4.11 Parkir Area.....	52
Gambar 4.12 Shelter Sepeda .....	52
Gambar 4.13 Area Pertunjukan Seni (Outdoor).....	52
Gambar 4.14 Pola Sirkulasi Pada Siteplan.....	53
Gambar 4.15 Open Spaces.....	53
Gambar 4.16 Rencana Vegetasi.....	53
Gambar 4.16 Rencana Air Bersih .....	53
Gambar 5.1 Letak Titik Ramp Pada Siteplan.....	55
Gambar 5.2 Gambar Ramp in 3D.....	55
Gambar 5.3 Interior Homestay Komunal.....	56



# BAB I. PENDAHULUAN

- 1.1 Judul : HOMESTAY AREA MANGUNAN**  
**Sub Judul : Pendekatan Desain Berbasis Aspirasi Kelompok Wisata**

## 1.2 Pengertian Judul

- HOMESTAY :  
MANGUNAN : Salah satu desa di Kecamatan Dlingo, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta  
Pengembangan : Usaha meningkatkan kemampuan sesuai dengan bidang atau potensi masing – masing.  
Homestay : Pondok Wisata  
Berbasis : Memiliki alasan/asas dalam melakukan sesuatu.  
Aspirasi :  
Kelompok Wisata :

**HOMESTAY MANGUNAN** : Sebuah area peristirahatan yang berada di Desa Wisata “Kaki Langit”, Dusun Mangunan yang dibangun berdasarkan aspirasi dari kelompok wisata lokal, di mana di dalamnya terdapat *homestay*, area pertunjukkan kesenian lokal, galeri kerajinan dan kesenian lokal serta warung kuliner dan souvenir yang ditata pada kawasan terpilih sedemikian rupa.

**Pengembangan Homestay Berbasis pada Aspirasi Kelompok Wisata di Desa Wanawisata & Budaya Mangunan** : Usaha untuk meningkatkan akomodasi wanawisata Hutan Mangunan dengan perancangan *homestay* di Desa Wanawisata Mangunan, dengan basis aspirasi dari Kelompok Wisata Kaki Langit, Dusun Mangunan.

## 1.3 Latar Belakang

Daerah Istimewa Yogyakarta adalah salah satu provinsi besar di Indonesia yang menjadi tujuan wisata domestik maupun mancanegara. Titik kota budaya yang melekat pada Daerah Istimewa Yogyakarta telah lama menjadi daya tarik tersendiri yang selalu dicari oleh para wisatawan. Geliat pemerintah yang bertekad menjadikan Yogyakarta sebagai tujuan wisata utama di Indonesia terlihat dalam beberapa upayanya dalam mengembangkan daerah – daerah yang berpotensi menjadi daerah wisata baru yang menarik. Hal – hal baru seperti inilah yang selalu dicari wisatawan domestik maupun mancanegara di Yogyakarta. Dalam perkembangannya masih banyak daerah – daerah dengan potensi unik yang dapat dipadukan dengan potensi – potensi lainnya yang belum

dikembangkan dengan terstruktur dan rapi. Salah satunya di kawasan Desa Wanawisata Mangunan.

Di Desa Mangunan terdapat salah satu dusun yang saat ini tengah berkembang dan menjadi pelopor desa wisata di daerah tersebut, yaitu Dusun Mangunan yang menamakan dirinya “Desa Wisata Kaki Langit”. Dalam perkembangannya Kaki Langit memanfaatkan potensi wisata alamnya sebagai daya tarik utama wisatanya. Dan yang menjadi potensi pendukung wisata lainnya adalah potensi kesenian budaya, potensi kuliner, dan potensi wisata *adventure*.

Potensi – potensi wisata tersebut saling berkesinambungan satu sama lain dan saling mendukung dalam memaksimalkan kegiatan wisata yang ada di Dusun Mangunan. Saat ini pengembangan sarana tengah berjalan meskipun

baru bermodel rintisan saja, akan tetapi sudah sesuai dengan rencana Kelompok Wisata Desa Wisata Kaki Langit.

Dan yang tengah berkembang saat ini adalah perencanaan *homestay – homestay* sebagai akomodasi yang diharapkan oleh Paguyuban Kaki Langit yang dapat menunjang aktifitas ekonomi masyarakat setempat yaitu Dengan memanfaatkan potensi rumah – rumah tradisional Mangunan yang bergaya Jawa. Rumah – rumah tersebut akan mengalami perubahan dari sisi fungsi di dalamnya

#### 1.4 Tujuan Perancangan

Menciptakan area akomodasi wisata berupa *Homestay Area* yang dapat berintegrasi dengan segala potensi wisata Dusun Mangunan dengan perencanaan area khusus dengan pendekatan perancangannya yaitu metode *Infill - Insertion* dan menambahkan fungsi baru dan adaptasi pada rumah – rumah warga yang berarsitektur tradisional Jawa.

#### 1.5 Sasaran Perancangan

1. Penataan zona *homestay*, pengolahan site, hubungan ruang antara *homestay* baik pribadi maupun komunal, plaza, ruang pertunjukkan kesenian sehingga optimalisasi dan efektifitas pada site dapat dicapai.
2. Bangunan publik dan kompleksnya dapat menjadi ruang interaksi antara masyarakat dengan wisatawan dan dapat merepresentasikan kelokalan Dusun Mangunan dan masyarakatnya.

#### 1.6 Batasan Perancangan

Konteks pengembangan *homestay* di Desa Wanawisata Mangunan ini yaitu dibatasi di Dusun Mangunan saja, dengan mempertimbangkan potensi wisata Desa Mangunan yang terdapat di Dusun Mangunan, serta bagaimana pemanfaatan rumah warga setempat sebagai *homestay* dengan segala fungsi penunjangnya.

#### 1.7 Metode Pemecahan Persoalan

1. *Adaptive re-use*
2. *Insertion*

*Insertion* adalah upaya menghadirkan sebuah bangunan baru dengan cara menyisipkan ke

untuk meningkatkan nilai ekonomi dan nilai gunanya, namun tetap memiliki identitas dan kearifan lokal dengan segala perubahannya.

Dengan adanya *homestay* akan membawa aktifitas wisata di Dusun Mangunan semakin terakomodasi, sekaligus dapat berintegrasi dengan potensi – potensi wisata lainnya, sehingga keinginan Paguyuban Desa Wisata Kaki Langit untuk mengembangkan Dusun Mangunan dapat berjalan seperti harapan dan aspirasi mereka

dalam satu kompleks pada area bangunan eksistingnya (*Insertion*, 2009).

*Insertion* yang akan digunakan antara lain :

*Insertion – Matching*

*Insertion – Compatible Laras*

*Insertion – Compatible Contrasting*

#### 1.8 Prediksi Pemecahan Persoalan

Pada site akan dirancang bangunan publik yaitu *homestay* dengan fasilitas penunjang berupa ruang pertunjukkan seni dan ruang display hasil kerajinan masyarakat Mangunan. Pada area site yang berada di pinggir jalan akses utama akan dirancang menjadi *public zone* dan di sisi yang tidak di jalan utama akan dirancang menjadi *private zone*.

Pada *public zone* bangunan publik yang akan dirancang dari rumah – rumah warga adalah galeri kerajinan lokal, kantor pengelola area, dan ruang pertunjukkan kesenian dengan pendekatan perancangannya *adaptive re-use*. Selain itu pada halaman site juga akan dibangun ruang pertunjukkan semi terbuka dengan pendekatan perancangan *insertion – compatible laras*.

Untuk *private zone* bangunan yang akan dirancang adalah *homestay* di mana *homestay* dibagi menjadi *homestay* komunal dan *homestay* privat. *Homestay* direncanakan dengan menggunakan rumah – rumah Limasan dengan metode perancangannya *adaptive re-use* dan *insertion*.

#### 1.9 Rumusan Permasalahan

## 1. Permasalahan Umum

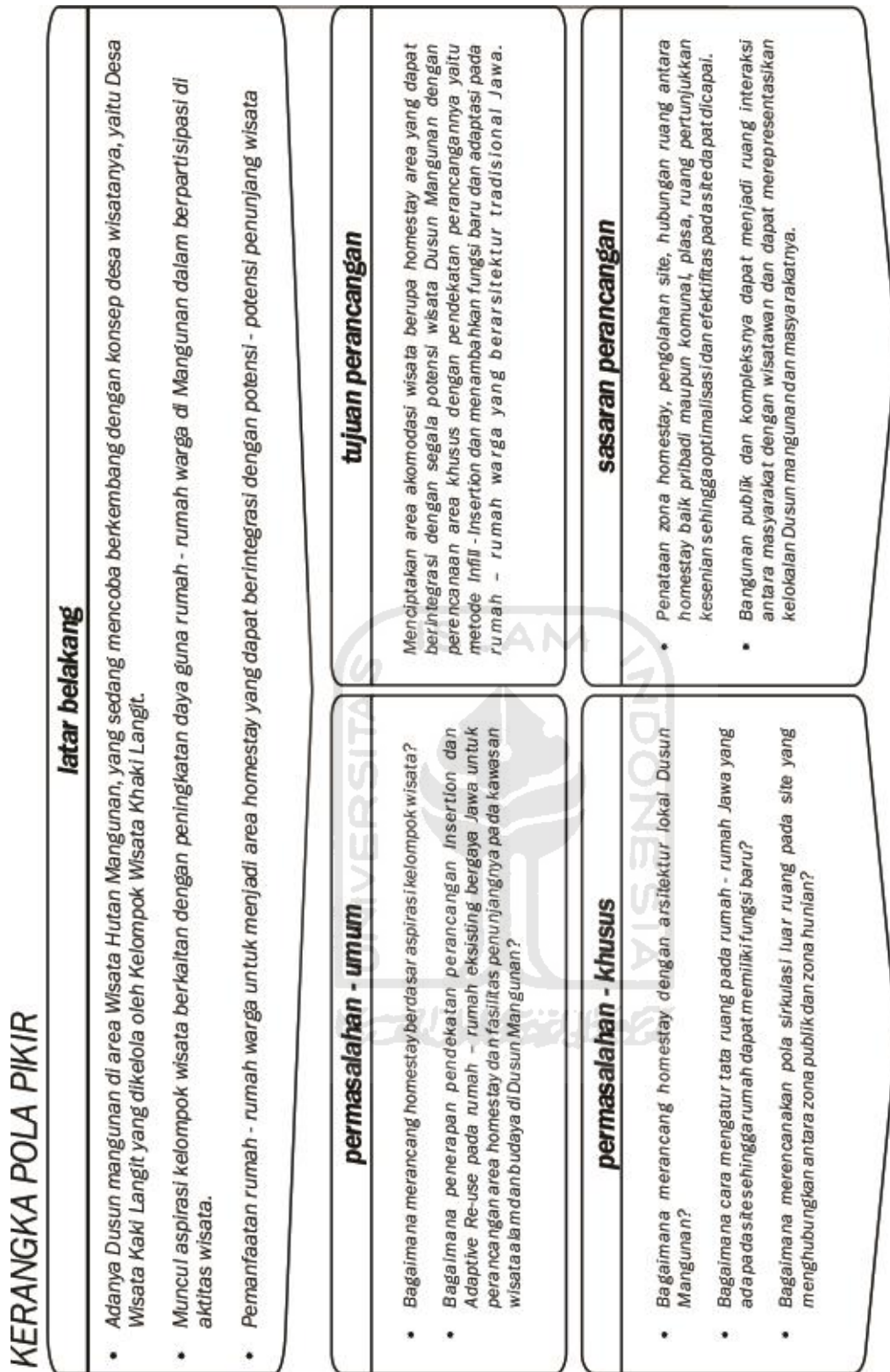
- a. Bagaimana merancang *homestay* berdasar aspirasi Kelompok Wisata Kaki Langit Dusun Mangunan?
- b. Bagaimana penerapan pendekatan perancangan *Insertion* dan *Adaptive re-use* pada rumah – rumah eksisting bergaya Jawa untuk perancangan area *homestay* dan fasilitas penunjangnya pada kawasan wisata alam dan budaya di Dusun Mangunan?

## 2. Permasalahan Khusus

- a. Bagaimana merancang *homestay* berdasarkan arsitektur lokal Dusun Mangunan?
- b. Bagaimana cara mengatur tata ruang pada rumah – rumah Jawa yang ada pada site sehingga rumah dapat memiliki fungsi baru?
- c. Bagaimana merencanakan pola sirkulasi luar ruang pada site yang menghubungkan antara zona publik dan zona hunian?

### 1.10 Keaslian Penulisan

1. *Homestay* Pelangi di Kampung Jagalan, Kotagede (Siswa Muhammad Purnajati – Arsitektur UII)  
Subjek : Infill Design, *Adaptive re-use*  
Intisari : Dalam tugas akhir ini penulis mencoba untuk ‘menghidupkan’ kembali bangunan bersejarah yang ada di site. Upaya yang dilakukan penulis yaitu menjadikan bangunan tersebut menjadi bangunan publik dengan *homestay* dan restoran cafe.
2. Pondok Wisata di Geopark Gunungsewu (Dhicha Putri Maharani – Arsitektur UII – 10 512 207)  
Pembahasan : Pendekatan Arsitektur Lokal Purwodadi, Gunungkidul.  
Persamaan : Perancangan *homestay* untuk wisatawan minat khusus  
Perbedaan : *Homestay* Mangunan memiliki fungsi pendukung sebagai sanggar seni & gallery seni untuk media representasi kesenian lokal.
3. Kawasan Wisata Seni di Tembi (Yonatan Pambudi – Arsitektur UII – 10 512 063)  
Pembahasan : Pengembangan Rumah Publik sebagai Simpul Wisata  
Persamaan : Pemanfaatan rumah warga sebagai bagian dari aktifitas wisata.  
Perbedaan : Rumah warga di Mangunan dijadikan sebagai *homestay* (akomodasi wisata) sekaligus gallery dan sanggar seni (sebagai objek wisata)
4. ECO RESORT (Arif Adi Putranto – Arsitektur UII – 10 512 006)  
Pembahasan : Hotel Resort Berbasis Aspirasi Paguyuban di Kawasan Wisata Alam Gunung Gajah  
Persamaan : Perancangan berbasis aspirasi kelompok lokal.  
Perbedaan : Jenis akomodasi wisata yang didesain.

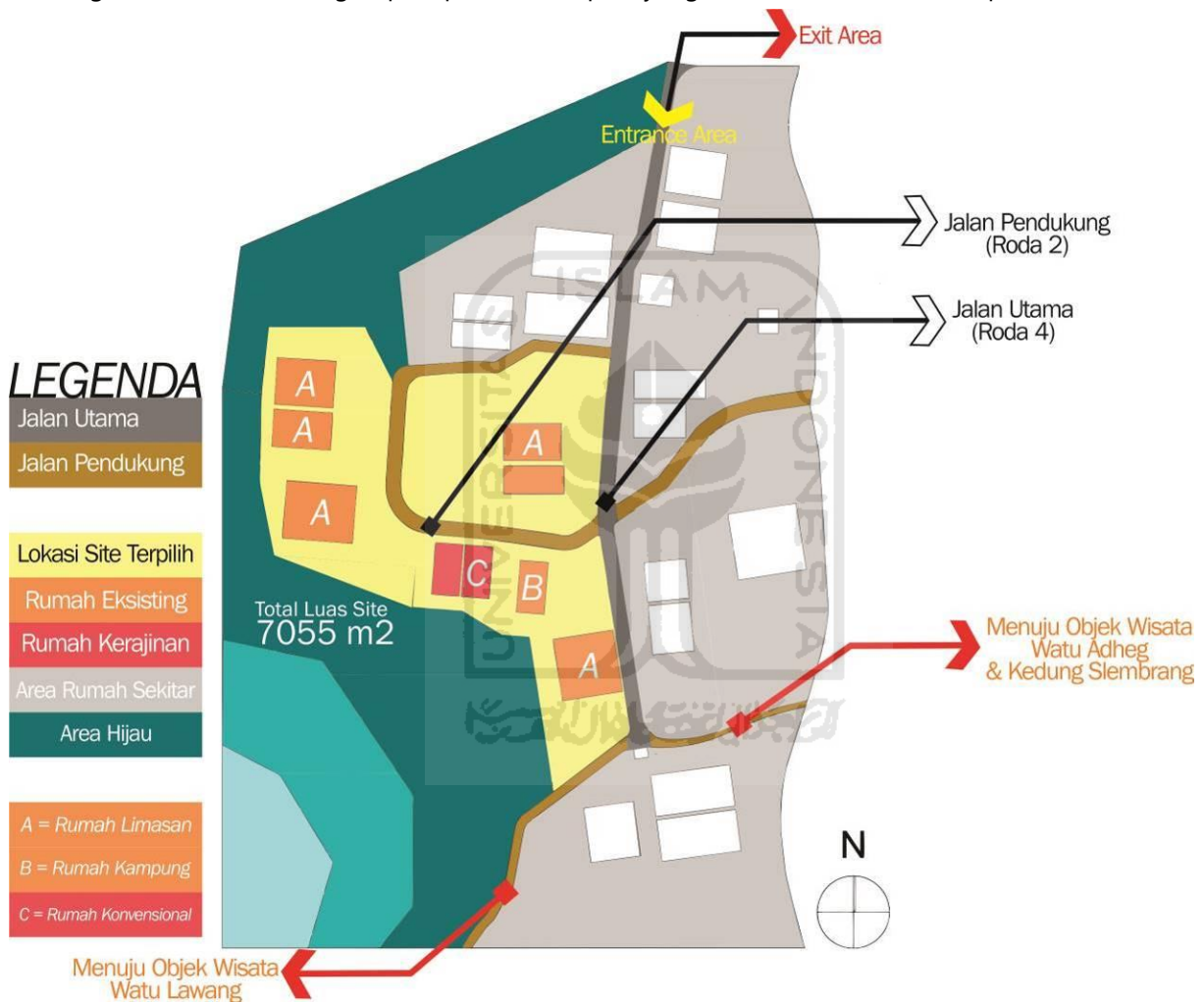


Gambar 1.1 Kerangka Pola Piikir (Analisis Penulis, 2016)

### 2.1 Profil Kawasan

Dusun Mangunan berada di area wana wisata Mangunan, Desa Mangunan, Kecamatan Dlingo, Kabupaten Bantul. Dusun Mangunan merupakan satu daerah di Desa Mangunan di mana di dalamnya banyak objek wisata alam, wisata seni budaya dan kerajinan tangan yang merupakan tujuan wisata daerah tsb. Dusun Mangunan sendiri saat ini sedang mencoba untuk mengembangkan potensi desanya dengan konsep desa wisata yang menamakan dirinya Desa Wisata Kaki Langit.

Desa Wisata Kaki Langit telah merencanakan zona – zona di Dusun Mangunan sesuai dengan potensi – potensinya yang terbagi menjadi zona wisata alam, zona kesenian, zona kuliner dan zona pendidikan. Dalam zona – zona tersebut akan direncanakan pengadaan *homestay* sebagai akomodasi wisata untuk wisatawan dengan minat khusus. Begitu pula pada site terpilih yang akan direncanakan oleh penulis.



Gambar 2.1 Keadaan Site Terpilih (Analisis Penulis, 2016)



Site terpilih penulis berada di zona kesenian, di mana site tersebut berada di jalur objek wisata, dan bukan berada di jalur utama desa. Pada area sebelah barat site terdapat area hijau, dan di sekitar site terdapat beberapa objek wisata alam (Watu Adheg, Watu Lawang, Kedung Slembrang). Jalan yang berada pada site dapat dilalui dengan kendaraan roda empat dari arah utara saja, untuk akses ke arah lain di sekeliling site hanya dapat dilalui kendaraan roda 2 saja.

Di dalam site terdapat 8 (delapan) rumah yang terdiri atas 6 (lima) rumah Limasan, 1 (satu) rumah Kampung, dan 1 (satu) rumah konvensional. Antar masing – masing rumah memiliki jarak yang lumayan lebar sehingga banyak ruang – ruang terbuka yang berpotensi untuk dimanfaatkan.



Gambar 2.2 Denah Rumah Pada Site (Analisis)

Keterangan Rumah :

1. Bp Sarmo (Limasan)
2. Bp. Sarmo Bekas Kandang (Limasan)
3. Bp. Ponirin (Limasan)
4. Bp. Budi S Konvensional)
5. Bp. Sulaiman (Kampung)
6. Bp. Mudimin (Limasan)
7. Bp. Mukimin (Limasan)

MANGUNAN - DLINGO	Bp. Ponijo (Limasan+Pendopo)	Joglo
JIN MANGUNAN		
MESTAY RINTISAN		
KLENENGAN		
KERAJINAN KAYU		
MASJID		
SEKOLAH		
RUMAH WARGA		
PUSAT EDUKASI		
PEMBUATAN RUMAH LIMASAN		
KULINER		
AREA HIJAU		
OBJEK WISATA ALAM		
a Pendidikan		
a Wisata Alam		
Kesenian & Kerajinan		
a Wisata Kuliner		
ENTRANCE		
EXIT		
Jalur Utama		
Jalur Objek Wisata		
ah / Pemukiman		



Gambar 2.3 Radius Tempuh Wisatawan Terhadap Objek Wisata (Analisis)

Objek Wisata yang dapat dicapai dengan jalan kaki & sepeda, jarak 500 m dari site :

- Watu Lawang
- Watu Adheg
- Kedhung Slembrang
- Makam Rajeg Wesi
- Tapak Bima
- Sendang Mangunan
- Pengrajin Kayu & Bambu.
- Area Hutan Rakyat
- Pembuatan Rumah Limasan

Seluruh jalur yang berada di dalam Dusun Mangunan aksesible dengan berjalan kaki dan sepeda, tapi tidak kesemuanya dapat diakses dengan roda 4 (empat). Untuk radius +500 m dari site sudah mencapai jalan utama Mangunan – Imogiri yang merupakan jalur utama untuk wisata di luar Dusun Mangunan, sehingga untuk mencapai objek – objek wisata di luar Dusun Mangunan, wisatawan dapat menggunakan kendaraan roda 2 (dua) seperti sepeda dan sepeda motor serta mobil.

## 2.2 Peta Persoalan

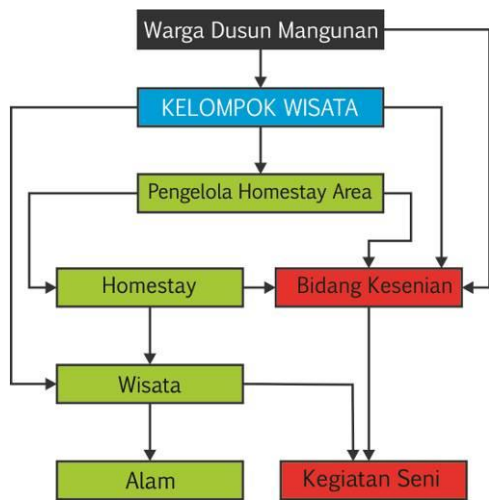


Gambar 2.4 Peta Persoalan (Analisis Penulis, 2016)

## 2.3 Data Klien dan Pengguna

Homestay-homestay yang akan didesain dikelola dan dimiliki oleh warga lokal yang dibina oleh Kelompok Wisata, karena homestay yang akan didesain adalah dari rumah warga tersebut. Demikian juga fasilitas Padepokan Seni yang terdiri atas area pertunjukkan kesenian, galeri kesenian dan kerajinan lokal Mangunan akan dikelola oleh pemilik homestay yang didesain pada Dusun Mangunan tersebut, namun kepemilikannya adalah seluruh masyarakat Dusun Mangunan dengan binaan Kelompok Wisata.

Pengguna pada *homestay* ini adalah wisatawan domestik maupun mancanegara dengan yang berwisata lebih dari satu hari dan menginap.

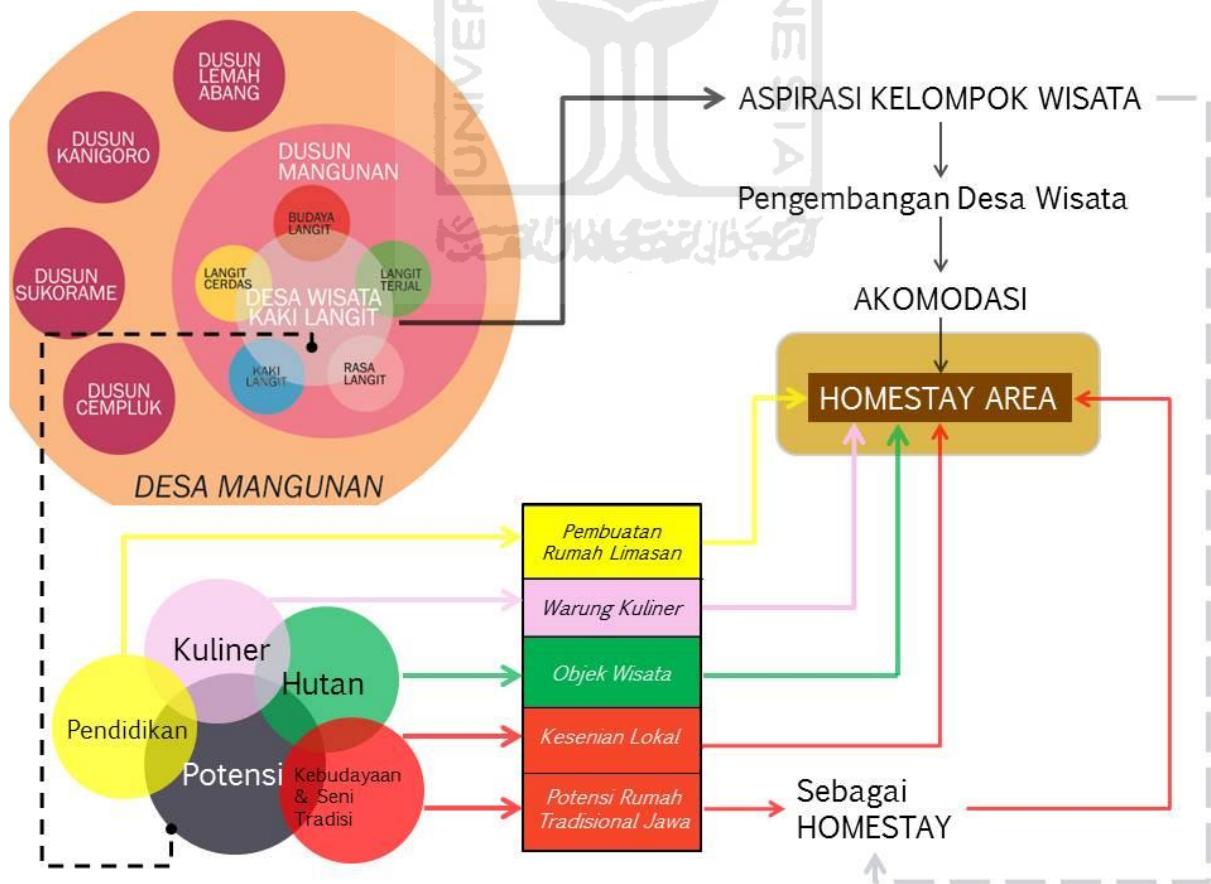


Gambar 2.5 Hirarki Kepengurusan dan Kegiatan (Analisis Penulis, 2016)

## 2.4 Kajian Tema Perancangan

### 1. Aspirasi Kelompok Wisata

Kelompok Wisata Kaki Langit diketuai oleh Purwoharsono, berdiri sejak 09 Maret 2014. Tujuan dibentuk Kelompok Wisata adalah untuk menjadi wadah aspirasi masyarakat dan untuk mengelola objek – objek wisata yang ada di Dusun Mangunan sebagai bagian dari Wanawisata Mangunan, serta mengawasi pembangunan di Dusun Mangunan utamanya, serta merencanakan masterplan penataan Dusun Mangunan sebagai bagian dari Wanawisata Mangunan.



Gambar 2.6 Diagram Hubungan Aspirasi Kelompok Wisata

Dalam perencanaan, aspirasi kelompok wisata menjadi penting dan menjadi pedoman dalam melakukan tindakan dan desain perencanaan. Dalam kasus Homestay Mangunan, seperti yang sudah didapat penulis,

**Aspirasi Kelompok Wisata yaitu :**

- a. Perencanaan ruang publik dan bangunan publik berupa area homestay percontohan dalam satu kelompok kecil.
- b. Adanya bangunan publik berupa *homestay* yang bersifat komunal maupun privat.
- c. Rumah yang akan didesain harus Rumah Limasan atau Rumah Kampung
- d. Antar rumah homestay memiliki ikatan sehingga tetap berkesinambungan
- e. Terdapat Padepokan Seni sebagai fungsi penunjang pada aspek wisata seni tradisi.
- f. Kepemilikan homestay pribadi, namun di bawah pengawasan Kelompok Wisata
- g. Pemilik homestay wajib ikut merawat dan mengelola Padepokan Seni.
- h. Padepokan Seni bisa diakses oleh semua kalangan untuk kegiatan apapun yang berhubungan dengan kepariwisataan dan kemasyarakatan di Dusun Mangunan.

**2. Tipologi Rumah Masyarakat Mangunan**

Rumah adat Jawa memiliki 5 model dasar yaitu Panggang Pe, Kampung, Limasan, Joglo, dan Tajug. Dari 5 model dasar masing-masing memiliki beberapa variannya. R. Ismunandar K dalam bukunya "Joglo : Arsitektur Tradisional Rumah Jawa" menjabarkan 5 (lima) model dasar rumah menjadi 72 varian, yaitu :

Model Dasar	Panggang Pe	Kampung	Limasan	Joglo	Tajug
Varian	Pokok	Pokok			
	Trajumas	Gotong Mayit	Apitan	Jompongan	Masjid dan Cungkup
	Gedang Selirang	Klabang Nyander	Klabang Nyander	Kepuhan Lawakan	Semar Sinongsong
	Empyak Setangkep (2)	Pacul Gowang (2)	Ceblokan	Ceblokan	Tawang Boni
	Kios	Trajumas	Lawakan	Kepuhan Limolasan	Tiang Satu Lambang Teplok
	Kodokan	Dara Gepak	Pacul Gowang	Sinom Apitan	Semar Tinandu
	Cere Gancet (2)	Gajah Ngombe	Gajah Ngombe	Joglo Pengrawit	Lambang Teplok
	Gedang Setangkep	Lambang Teplok	Gajah Njemur	Kepuhan Apitan	Masjid Payung Agung
	Barengan	Lambang Teplok Semar Tinandhu	Gajah Mungkur	Semar Tinandu	Lambang Sari
		Gajah Njerum	Bapangan	Lambang Sari	Masjid Lambang Teplok
		Semar Pinondong	Semar Tinandu	Wantah Apitan	Masjid Lawakan

		Cere Gancet	Cere Gancet	Hageng	Semar Sinongsong Lambang Gantung
			Gotong Mayit	Mangkurat	Lambang Gantung
			Semar Pinondong		Mangkurat
			Apitan Pengapit		Sinom Tinandu
Model Dasar	Panggang Pe	Kampung	Limasan	Joglo	Tajug
Varian			Lambang Sari		Ceblokan
			Trajumas Lambang Gantung		
			Semar Tinandu (Regol)		
			Lambang Teplok		
			Empyak Setangkep		
			Trajumas Lambang Teplok		
			Sinom Lambang Gantung Rangka Kutuk Ngambang		
Jumlah	11	13	21	12	15
<b>TOTAL</b>	<b>72 Varian</b>				

Tabel 2.1 Tipologi Rumah Jawa (Modifikasi penulis dari buku Joglo, Ismunandar, 1986)

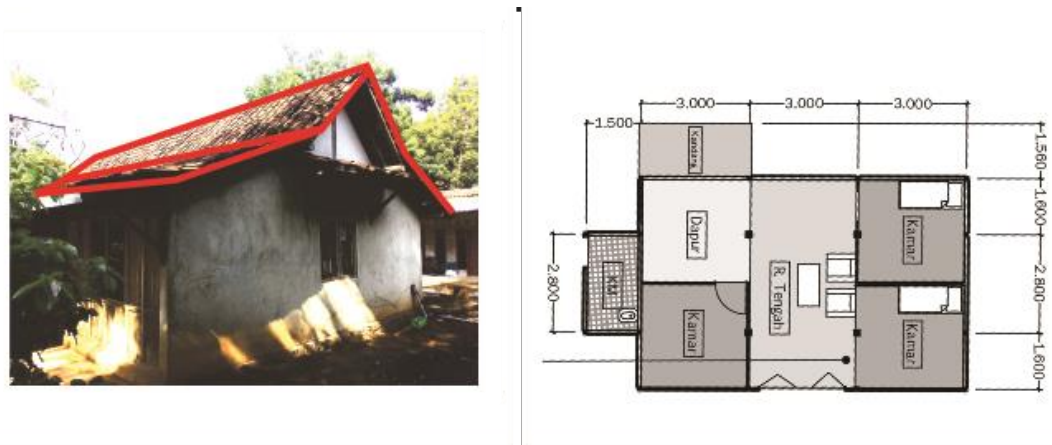
Tipologi bangunan masyarakat di Dusun Mangunan merupakan bangunan dengan bentukan arsitektur Jawa. Beberapa rumah masih mempertahankan model dasar aslinya hingga saat ini, meskipun ada beberapa yang mengalami modifikasi akibat gempa yang melanda pada tahun

2006. Material yang banyak digunakan adalah kayu Sonokeling, kayu Akasia, kayu Sengon, Kayu Mahoni, yang semuanya berasal dari hutan rakyat.

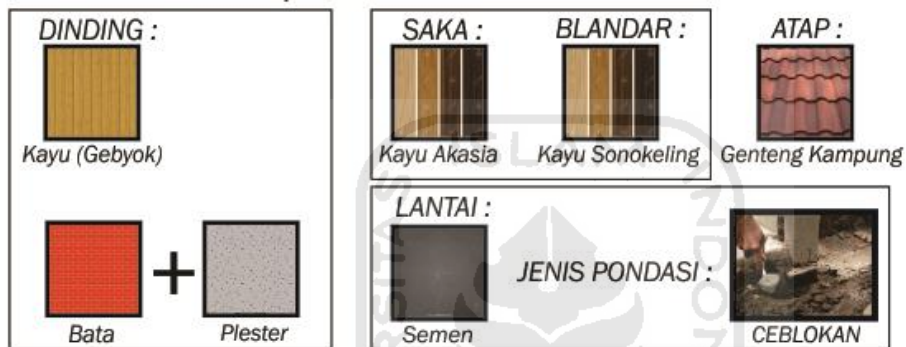
Untuk beberapa contoh tipologi rumah yang ada di Dusun Mangunan akan dibahas pada bagian selanjutnya.

Beberapa model rumah masyarakat di Dusun Mangunan :

1. Rumah Kampung (Bp Sulaiman)



Material Rumah Bp. Sulaiman



Gambar 1. Rumah Bp. Sulaiman (Analisis Penulis, 2016)

Gambar 2.7 Elemen Rumah Kampung Bp. Sulaiman

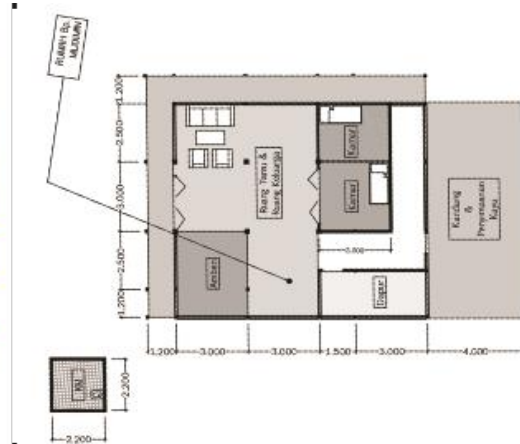
Rumah Kampung jenis ini lebih populer dengan nama Rumah Kampung Srontong. Rumah ini terdiri dari 3 (tiga) kamar tidur, 1 (satu) ruang tamu, 1 (satu) kandang, dan 1 (satu) kamar mandi. Material Rumah Kampung Bp. Sulaiman untuk saka nya menggunakan kayu Akasia, sedangkan untuk

blandar menggunakan kayu Sonokeling, dan usuk menggunakan kayu Glugu. Material kayu – kayu diambil dari hutan rakyat di mana hampir setiap kepala keluarga memiliki kebun pohon sendiri untuk material rumah mereka.











Gambar 2.8 Fasad Rumah Bp. Sulaiman (Dokumentasi Penulis, 2016)

2. Rumah Limasan (Bp. Mudimin)



Material Rumah Bp. Mudimin

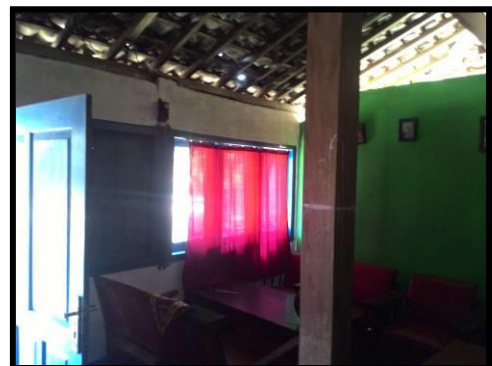
<p><b>DINDING :</b></p>  <p>Kayu</p>  <p>Bata</p>  <p>Plester</p>	<p><b>SAKA :</b></p>  <p>Kayu Akasia</p>	<p><b>BLANDAR :</b></p>  <p>Kayu Sonokeling</p>	<p><b>ATAP :</b></p>  <p>Genteng Kampung</p>
<p><b>LANTAI :</b></p>  <p>Semen</p>		<p><b>JENIS PONDASI :</b></p>  <p>CEBLOKAN</p>	

Gambar 2. Rumah Bp. Mudimin (Analisis Penulis, 2016)

Gambar 2.9 Elemen Rumah Limasan Bp. Mudimin

Rumah Limasan jenis ini dikategorikan dalam Rumah Limasan Cere Gancet. Pada rumah Bp. Mudimin ini bagian depan terdiri dari ruang tamu dengan amben, lalu pada sisi kiri terdapat kamar – kamar. Dan pada bagian belakang terdapat pawon (dapur) dan kandang. Kamar mandi rumah ini

berada terpisah dari rumah, yaitu di bagian separuh rumah (sebelah kiri muka rumah). Pada beberapa sisi rumah ada tembok yang sudah diperbaharui akibat runtuh waktu gempa. Material rumah pun diambil dari kayu dari pohon hutan rakyat dengan dominan kayu Akasia dan Sonokeling.



Gambar 2.10 Interior Rumah Bp. Mudimin (Dokumentasi Penulis, 2016)



### 3. *Insertion*

Menurut Keith Ray dalam bukunya *Contextual Architecture* ada beberapa cara menghadirkan bangunan baru, 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.

Bangunan baru dikategorikan dikategorikan bangunan infill apabila satu bangunan baru berdiri sendiri dalam satu area atau kompleks dan diapit beberapa bangunan yang berada di samping kiri kanan areanya. (*Insertion*, Mila Ardiani, 2009)

*Insertion* adalah upaya menghadirkan sebuah bangunan baru dengan cara menyisipkan ke dalam satu kompleks pada area bangunan eksistingnya (*Insertion*, 2009)

Seperti ditulis Mila Ardiani dalam bukunya, *Insertion* : Menambahkan Tanpa Merubuhkan, beberapa elemen visual sekitar yang harus diperhatikan dalam menyisipkan sebuah bangunan baru di dalamnya dapat dipilah menjadi dua buah elemen inti :

1. *Proporsi Fasad* : Bukaan, Material, Warna
2. *Komposisi Masa* : Tinggi bangunan, Garis sempadan bangunan, Bentuk Massa

Dalam bukunya *Historic Preservation*, Norman Tyler membedahnya lagi ke dalam 4 (empat) pendekatan desain, yaitu :

1. *Matching*
2. *Contrasting*
3. *Compatible* Laras
4. *Compatible* Kontras

### 4. *Adaptive re-use*

Yang dimaksud dengan konservasi adalah proses merawat sebuah tempat, benda, ruang, dan pemandangan, untuk menjaga nilai budaya, estetika, sejarah, sosial atau spritualnya. Berbagai bentuk konservasi adalah perawatan, preservasi, restorasi, rekonstruksi, interpretasi dan **adaptasi**. (Australia ICOMOS Burra Charter, 2013).

*Adaptive reuse* adalah membuat perubahan terhadap bangunan untuk mengakomodasi kebutuhan baru dan adaptasi yang dilakukan harus mampu menambah nilai dan kualitas bangunan bersejarah (Orbasli, 2008). Selain melestarikan nilai budaya, *adaptive reuse* juga merupakan penggunaan bangunan yang berkelanjutan dan komersialisasi dapat membuat area historis menjadi tempat wisata yang hidup (Yildirim & Turan, 2012). *Adaptive reuse* dapat dikatakan berhasil jika proses konservasi yang dilakukan menjaga bangunan dan lingkungan tetap berkelanjutan dan permasalahan yang dihadapi *adaptive reuse* dalam kawasan bersejarah adalah sirkulasi kendaraan dan juga kepadatan pengunjung (Yildirim M. , 2012).

Fungsi baru yang akan diberikan terhadap bangunan bersejarah harus memenuhi kebutuhan masyarakat dan dapat menjadi tempat bekerja, hidup, dan bermain dan konservasi bukan hanya tentang satu bangunan, namun terkait dengan lingkungan dan masyarakat sekitarnya (Rozov, 2013).

## 2.5 Preseden

### 1. Hotel Ibis Surabaya

Contoh Karya *Insertion* yang bisa dikategorikan dalam *insertion – matching*, adalah Hotel Ibis Surabaya (Konsultan Arkonin). Bangunan *insertion* menempel di belakang bangunan lama. Hal ini agar bangunan eksistingnya tampil sebagai foreground.



Gambar 2.11 Hotel Ibis Surabaya  
(sumber : [surabaya.infohotel.co.id](http://surabaya.infohotel.co.id))



Gambar 2.12 Hotel Ibis Surabaya

Penerapan pada desain : Bangunan eksisting yang telah dianalisis bisa diinsert bangunan baru, tetapi bangunan *insertion* tersebut tidak mesti menjadi di bagian belakang bangunan eksisting, karena pada kasus Hotel Ibis Surabaya, bangunan eksisting adalah bangunan heritage, sehingga ada beberapa regulasi yang melarang penutupan bagian fasad bangunan eksisting.

### 2. British Museum – Norman Foster

Bangunan baru berada di dalam bangunan eksisting dengan penghubung plaza. Di antara bangunan baru dan eksisting diberi tambahan atap transparan agar pengujung nyaman. Pendekatan desain yang digunakan adalah *compatible* laras.

Penerapan pada desain : Pada kasus homestay Mangunan, skala bangunannya tidak sebesar British Museum, tapi ada bangunan eksisting yang berpotensi mendapat perlakuan pendekatan *compatible* laras, dengan tetap menyelaraskan elemen – elemen material dan warna antara bangunan lama dengan bangunan baru.



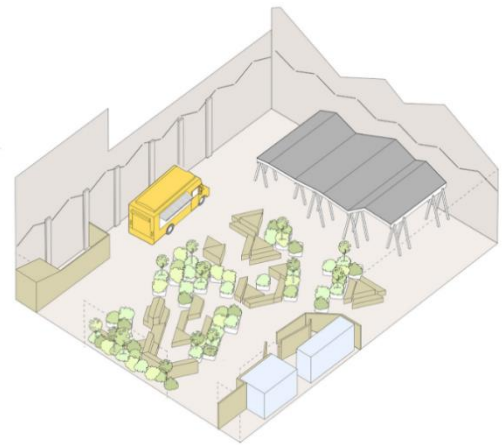
Gambar 2.13 Insertion at British Museum (sumber : [www.visitlondon.com](http://www.visitlondon.com))

### 3. Constellation Bar – H. Miller Bros

Adalah sebuah outdoor cafe sekaligus sebagai art space dan community garden yang berada di Liverpool, Marseyside, UK. Cafe ini hanya berbentuk kanopi saja, dan terdapat pada sebuah plasa dan menempel pada sebuah bangunan eksisting, di mana bentuk kanopi tersebut menyesuaikan dengan bentuk patahan atap yang ada pada bangunan eksisting. (Compatible – laras).



Gambar 2.14 Constellations Bar  
([www.archdaily.com](http://www.archdaily.com))



Gambar 2.15 Aksonometri Constellations Bar  
([archinew.altervista.org](http://archinew.altervista.org))

#### 4. Desa Wisata Soran.

Desa Wisata Soran merupakan desa yang mengangkat tema kesenian sebagai objek wisatanya, dan yang menarik dari desa wisata ini pemanfaatan rumah publiknya sebagai objek wisata.

Rumah publik digunakan sebagai tempat latihan dan pementasan kesenian di desa ini sekaligus menjadi objek wisata dan wisatawan dapat terlibat langsung.

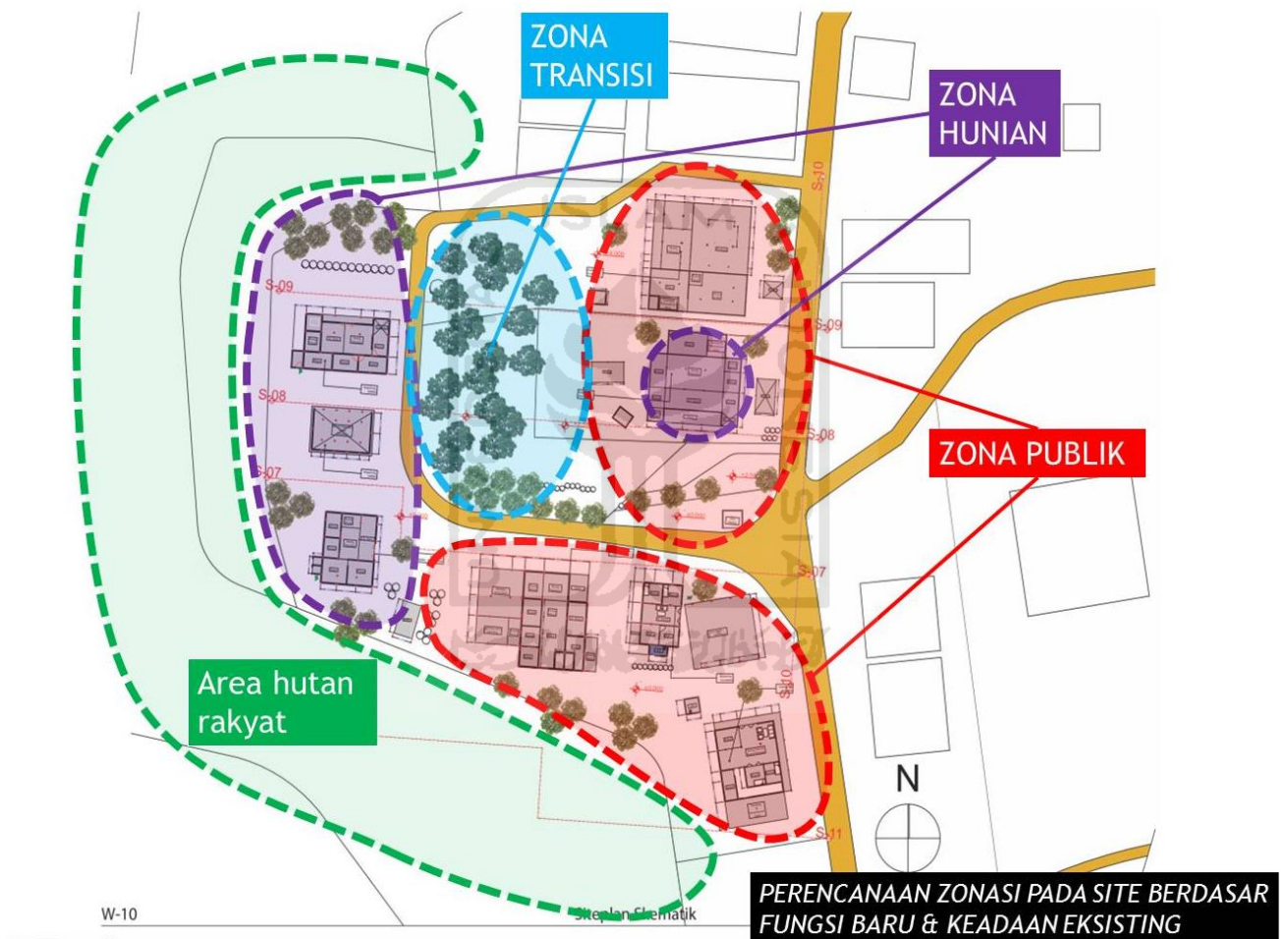
Penerapan pada desain : Rumah warga dialih fungsikan menjadi homestay, galeri kesenian dan fasilitas penunjang lain yang berada pada area Homestay Mangunan. Beberapa rumah yang tidak terpakai juga akan difungsikan kembali supaya dapat diakses oleh wisatawan dan terlibat dalam kegiatan di dalamnya.



## 2.6 Narasi Problematika dan Pengajuan Fungsi Bangunan

Gambaran keadaan bangunan eksisting dalam site yaitu berupa bangunan arsitektur Jawa, tiap – tiap bangunan memiliki jarak antara yang satu dengan yang lain, sehingga berpotensi untuk adanya penambahan berupa ruang ataupun *site-planning* sehingga semakin membentuk karakter site sebagai *Homestay Area*.

Bangunan – bangunan yang ada pada site pada dasarnya akan melakukan adaptasi untuk mendapatkan fungsi/daya guna baru dan nilai baru, dengan mempertimbangkan konfigurasi ruang dalam bangunan, dan kemungkinan penambahan bangunan sepanjang *Homestay Area* yang tentu saja mempertimbangkan keselarasan dengan bangunan eksisting.



Gambar 2.16 Penzanaan Pada Site (Analisis)

Di dalam site terdapat 8 (delapan) buah bangunan, terdiri atas 6 (enam) rumah Limasan 1 (satu) Rumah Kampung, dan 1 (satu) rumah konvensional. Dari delapan bangunan tersebut, akan dibagi lagi menjadi zona hunian, zona semi privat dan zona publik.

Zona hunian yaitu 3 rumah limasan (2 rumah Bp. Sarmo, dan 1 rumah Bp Ponirin), rumah tersebut masuk zona hunian, yaitu area yang berada pada bagian kedalaman site (bukan pada sisi jalan utama), dan rumah – rumah tersebut akan diplotting menjadi *homestay* (privat).



Gambar 2.17 Siteplan Eksisting (Analisis Penulis)

Zona tengah yaitu rumah Bp. Mukimin yang berada pada kontur 2.50 meter dan berada pada site dengan kontur +2.50 m yang akan diplotting menjadi *homestay* (komunal) sekaligus Warung Kopi untuk wisatawan dengan kelompok tertentu, dan pada area kebun di sebelah barat rumah Bp. Mukimin dapat digunakan sebagai ruang berkumpul untuk kegiatan tertentu.

Empat rumah lainnya yang masuk pada zona publik (tepi jalan utama) yaitu rumah Limasan Bp. Ponijo (+4.00) yang saat ini pendopo Joglo-nya digunakan sebagai tempat penyimpanan gamelan

akan diplotting sebagai pusat area pertunjukkan, Rumah Kampung Bp. Sulaiman akan diplotting menjadi pusat pengelola *Homestay Area*, Rumah Limasan Bp. Mudimin yang berada di sebelah selatan rumah Bp. Sulaiman akan termasuk ke dalam area pengelola sekaligus fasilitas penunjang pada site, dan rumah konvensional milik Bp. Ngadiran (Pengrajin) akan menjadi salah satu objek wisata dalam site, yaitu berupa area *live crafting* pada bengkel kerajinannya dan sebagai penyedia souvenir kepada pengunjung *homestay*.

## 2.7 Data Identifikasi Bangunan Eksisting Dalam Site

NO	1	2	3	4	5	6	7	8
TIPE BANGUNAN	Rumah Limasan (Bp. Sarmo)	Rumah Limasan (Bp. Sarmo)	Rumah Limasan (Bp. Ponirin)	Rumah Konvensional (Bp. Budi)	Rumah Kampung (Bp. Sulaiman)	Rumah Limasan (Bp. Mudimin)	Rumah Limasan (Bp. Mukimin)	Rumah Limasan (Bp. Ponijo)
FUNGSI BANGUNAN	Rumah Tinggal	Terbengkalai (Bekas Kandang)	Rumah Tinggal	Rumah Tinggal Bengkel Kerajinan	Rumah Tinggal	Rumah Tinggal	Rumah Tinggal	Rumah Tinggal
TAPAK	<ul style="list-style-type: none"> <li>Berbatasan dengan hutan rakyat.</li> <li>Vegetasi Halaman depan</li> <li>Jalan kecil</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Berbatasan dengan hutan rakyat.</li> <li>Vegetasi Halaman belakang</li> <li>Jalan kecil</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Berbatasan dengan hutan rakyat.</li> <li>Vegetasi Halaman depan</li> <li>Jalan kecil (tikungan)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Halaman depan</li> <li>Halaman belakang</li> <li>Jalan kecil</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Halaman dgn naungan belakang</li> <li>Jalan utama</li> <li>Jalan kecil</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tepi jalan utama</li> <li>Vegetasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kontur lebih tinggi (+2.50 m)</li> <li>Tepi jalan utama</li> <li>Halaman depan luas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kontur tertinggi (+4.00 m)</li> <li>Tepi Jalan Utama</li> <li>Halaman samping kebun pohon</li> </ul>
TATA RUANG BANGUNAN	<ul style="list-style-type: none"> <li>Teras</li> <li>Dalem</li> <li>Kamar</li> <li>Dapur</li> <li>Los</li> </ul>	KOSONG	<ul style="list-style-type: none"> <li>Teras</li> <li>R. Tamu</li> <li>Kamar</li> <li>Dapur</li> <li>Kandang</li> <li>Ruang Sholat</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Teras</li> <li>Ruang tengah/Dapur</li> <li>Kamar</li> <li>Kamar Mandi</li> <li>Ruang Sholat</li> <li>Bengkel</li> <li>Gudang Kayu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ruang Tengah</li> <li>Kamar</li> <li>KM</li> <li>Dapur</li> <li>Kandang</li> <li>Garasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ruang Tamu</li> <li>Kamar</li> <li>Dapur</li> <li>KM</li> <li>Kandang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Teras</li> <li>R. Tamu</li> <li>R. Keluarga</li> <li>Kamar</li> <li>Dapur + Gudang</li> <li>KM</li> <li>Kandang</li> <li>Ruang Sholat</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pendopo Joglo</li> <li>Pringgitan</li> <li>Gudang Kayu</li> <li>Kamar</li> <li>Dapur</li> <li>Los</li> <li>Ruang Sholat</li> </ul>
ELEMEN BANGUNAN	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kaki : Pondasi</li> <li>ceblokan, Lantai</li> <li>Badan : Dinding, Kayu, Saka, Pintu, Jendela</li> <li>Kepala : Rangka atap, penutup atap</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kaki : Pondasi</li> <li>ceblokan, Lantai</li> <li>Badan : Kolom, Gedhek</li> <li>Kepala : Rangka atap, penutup atap</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kaki : Pondasi</li> <li>ceblokan, Lantai</li> <li>Badan : Dinding, Kayu, Saka, Pintu, Jendela</li> <li>Kepala : Rangka atap, penutup atap</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kaki : Pondasi</li> <li>menerus, Lantai</li> <li>Badan : Dinding, Kolom, Pintu, Jendela</li> <li>Kepala : Plafond, Rangka atap, Genteng</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kaki : Pondasi</li> <li>ceblokan, Lantai</li> <li>Badan : Kayu, Dinding, Pintu, Jendela</li> <li>Kepala : Rangka atap, penutup atap</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kaki : Pondasi</li> <li>ceblokan, Lantai</li> <li>Badan : Dinding, Kayu, Saka, Pintu, Jendela</li> <li>Kepala : Rangka atap, penutup atap</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kaki : Pondasi</li> <li>ceblokan, Lantai</li> <li>Badan : Dinding, Kayu, Saka, Pintu, Jendela</li> <li>Kepala : Rangka atap, penutup atap</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Khaki : Pondasi umpak, Lantai semen &amp; tanah</li> <li>Badan : Kayu, Gedheg</li> <li>Kepala : Rangka atap, penutup atap</li> </ul>

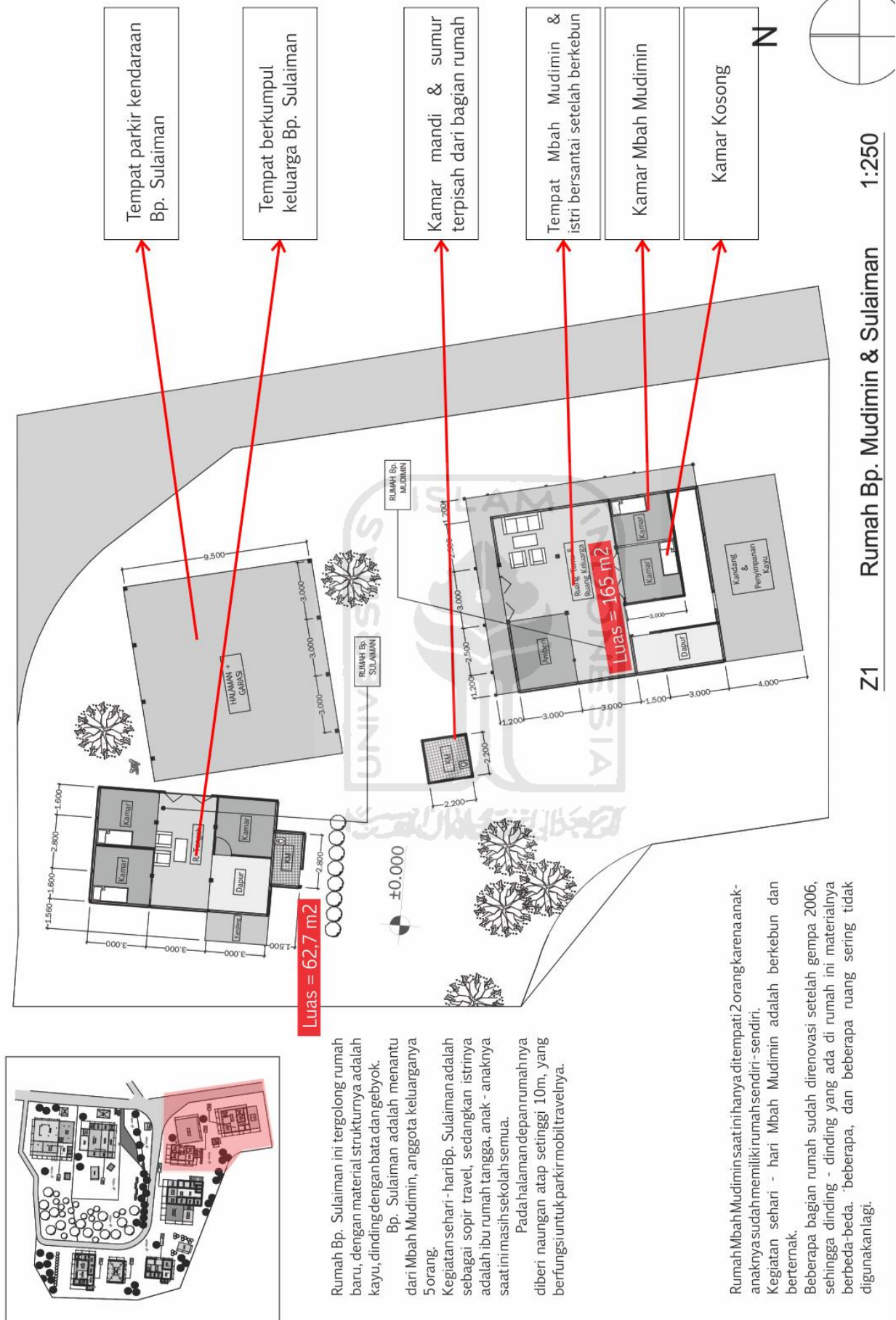
Tabel 2.2  
Data  
Identifikasi  
Bangunan

## 3.1 Analisis Skematik Bangunan Eksisting

Analisis yang dilakukan terhadap site akan menentukan dasar – dasar perancangan berupa kebutuhan ruang dan fungsi terhadap bangunan – bangunan dan tapak eksisting. Semua pertimbangan - pertimbangan berdasarkan dari aspirasi masing – masing pemilik rumah yang berada dalam site Homestay Area Mangunan. Hasil yang didapat yaitu berupa data mengenai bagian – bagian mana saja yang perlu diolah dan dipertahankan, masing – masing menyesuaikan dengan fungsi baru seperti yang telah direncanakan.



Gambar 3.1 Layout rumah eksisting terhadap site.



Gambar 3.2 Eksisting Rumah Bp. Mudimin dan Bp. Sulaiman

Rumah Bp. Sulaiman ini tergolong rumah baru, dengan material strukturnya adalah kayu, dinding dengan bata dan gebyok.

Bp. Sulaiman adalah menantu dari Mbah Mudimin, anggota keluarganya 5 orang.

Kegiatan sehari-hari Bp. Sulaiman adalah sebagai sopir travel, sedangkan istrinya adalah ibu rumah tangga, anak-anaknya saat ini masih sekolah semua.

Pada halaman depan rumahnya diberi naungan atap setinggi 10m, yang berfungsi untuk parkir mobil travelnya.

Rumah Mbah Mudimin saat ini hanya ditempati 2 orang karena anak-anaknya sudah memiliki rumah sendiri-sendiri.

Kegiatan sehari-hari Mbah Mudimin adalah berkebun dan berternak.

Beberapa bagian rumah sudah direnovasi setelah gempa 2006, sehingga dinding-dinding yang ada di rumah ini materialnya berbeda-beda. Beberapa, dan beberapa ruang sering tidak digunakan lagi.





Gambar 3.3 Analisis Rumah Bp. Mudimin dan Bp. Sulaiman

Rumah Bp. Budi ini adalah rumah bangunan konvensional, hal ini menjadi salah satu permasalahan dalam site mengingat pekerjaan Bp. Budi adalah pengrajin kayu / bubut kayu, sehingga estetika akan arsitektur lokal menjadi poin yang dituju dalam desain rumah sekaligus bengkel kerajinan seni, sehingga dapat memunculkan identitas sebagai pengrajin seni/kearifan lokal.

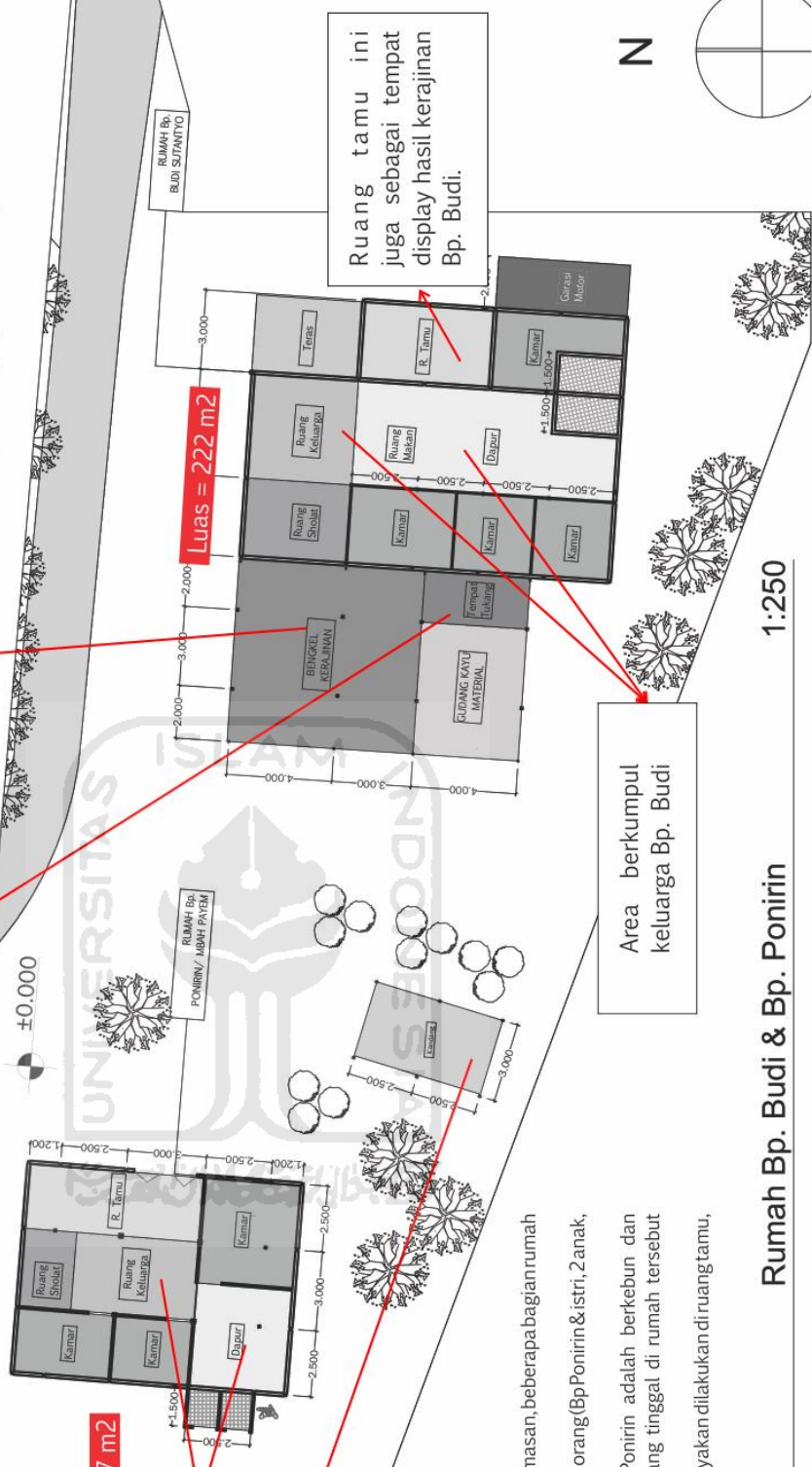
Anggota keluarga Bp. Budi sebanyak 6 orang, sehari-hari kegiatan Bp. Budi dan istri dilakukan di bengkel kerajinan dan di sekitar rumah, sementara 4 orang anaknya sudah bersekolah.

Area dapur dan ruang makan merupakan tempat inti dari rumah tersebut karena di sanalah tempat keluarga Bp. Budi berkumpul sehari-hari.



Tempat karyawan Bp. Budi beristirahat

Bengkel kerajinan tempat Bp. Budi beraktifitas.



Tempat berkumpul keluarga Bp. Ponirin

Kandang milik Bp. Ponirin

Rumah Bp. Ponirin berbentuk limasan, beberapa bagian rumah sudah direnovasi akibat gempa bumi.

Penghunirumah tersebut ada 6 orang (Bp Ponirin & istri, 2 anak, dan 2 cucunya)

Kegiatan sehari - hari Bp. Ponirin adalah berkebun dan berternak, sedangkan ke 2 anaknya yang tinggal di rumah tersebut bekerja di kota.

Aktifitas di dalam rumah kebanyakan dilakukan di ruang tamu, ruang keluarga dan di dapur.

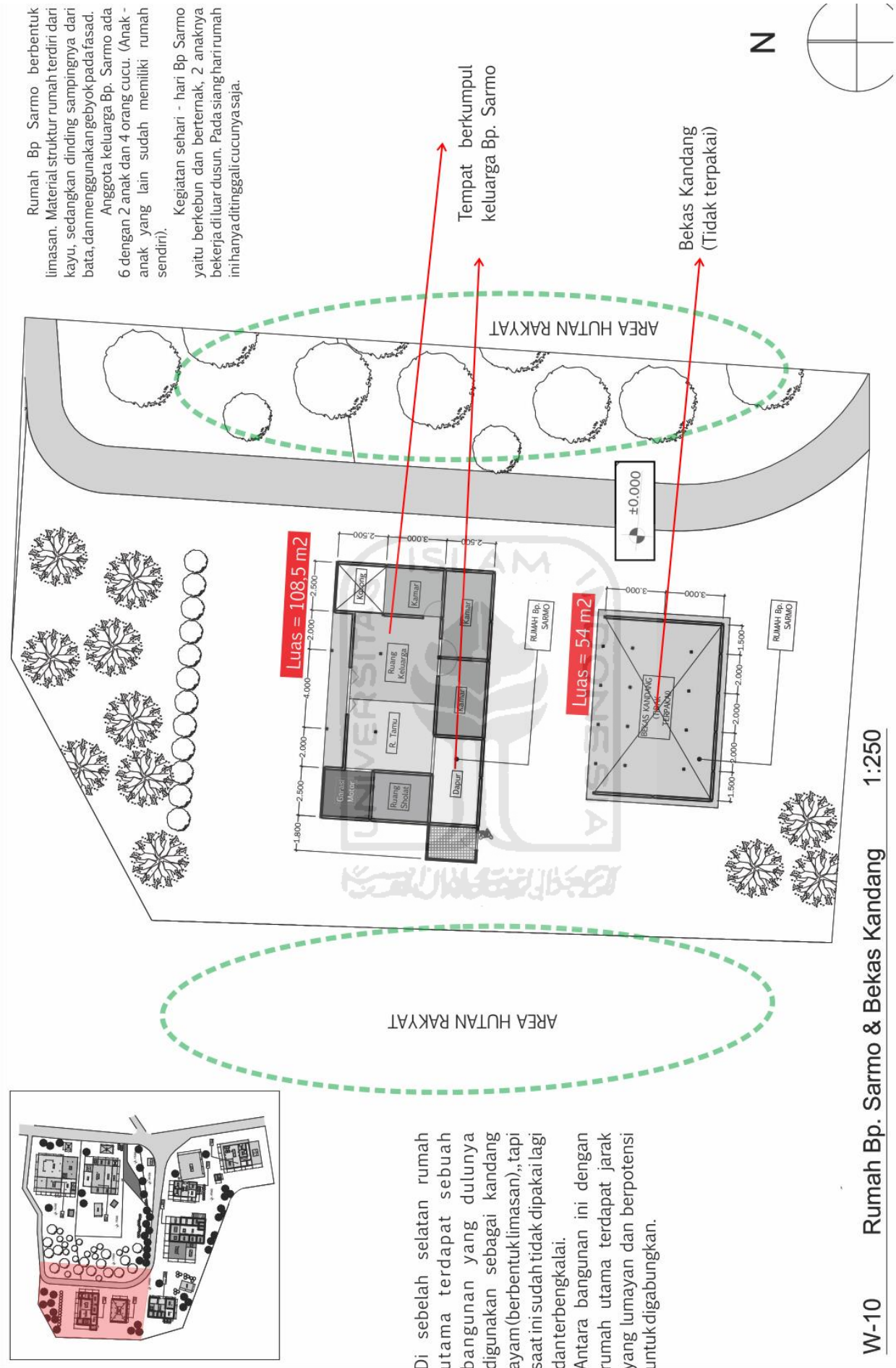
W-10

Rumah Bp. Budi & Bp. Ponirin

1:250

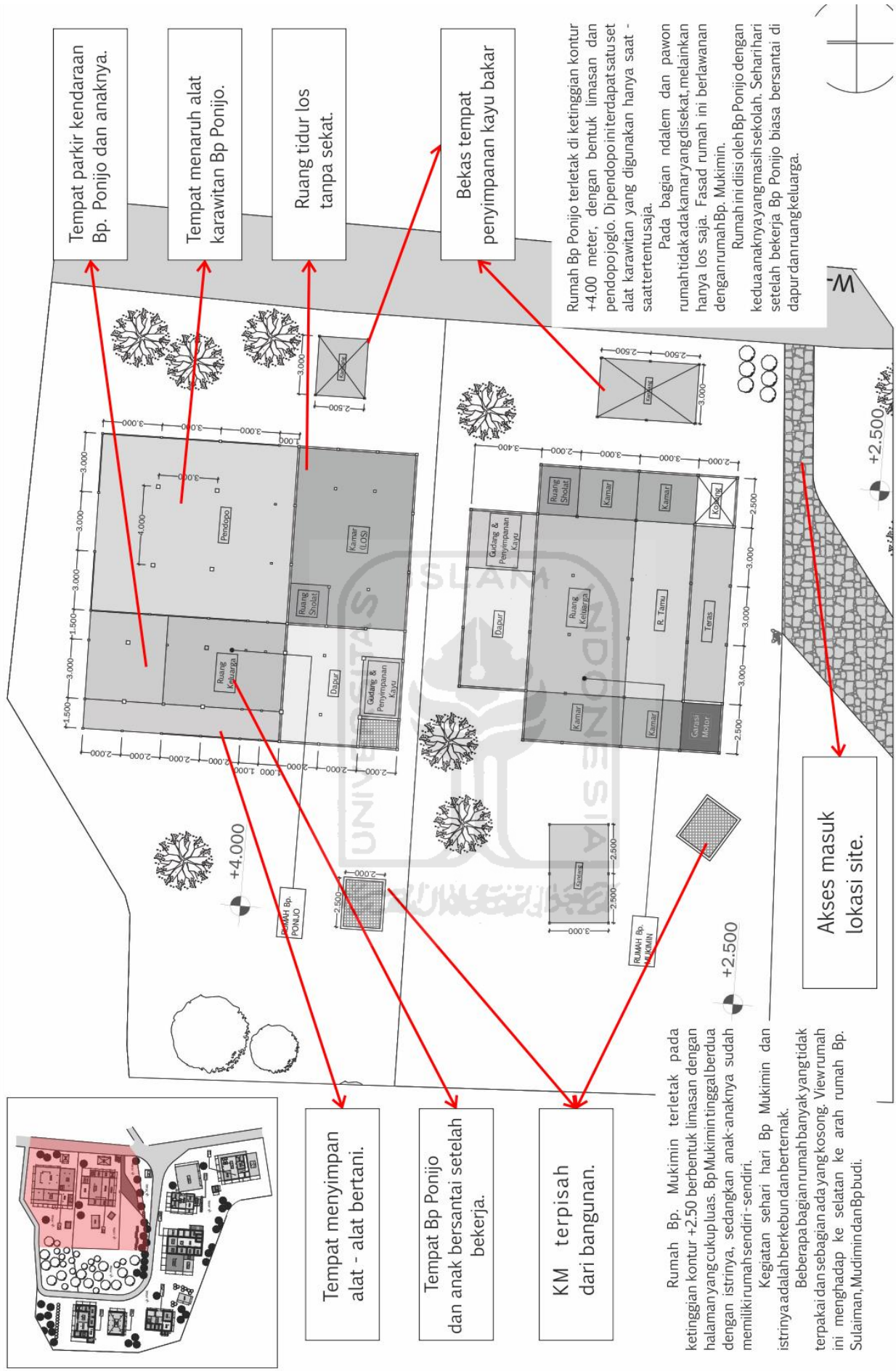
Gambar 3.4 Eksisting Rumah Bp. Budi Sutantyo dan Bp. Ponirin





Gambar 3.6 Eksisting Rumah Bp. Sarmo dan Bekas Kandang

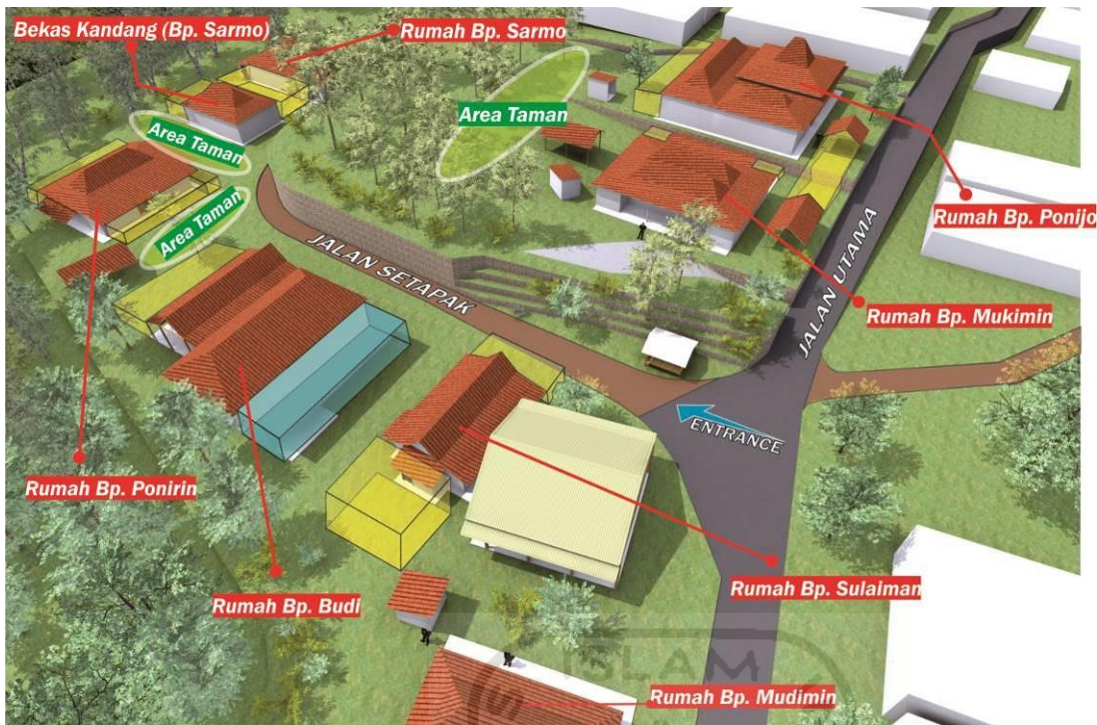




Gambar 3.8 Eksisting Rumah Bp. Mukimin dan Bp. Ponjo



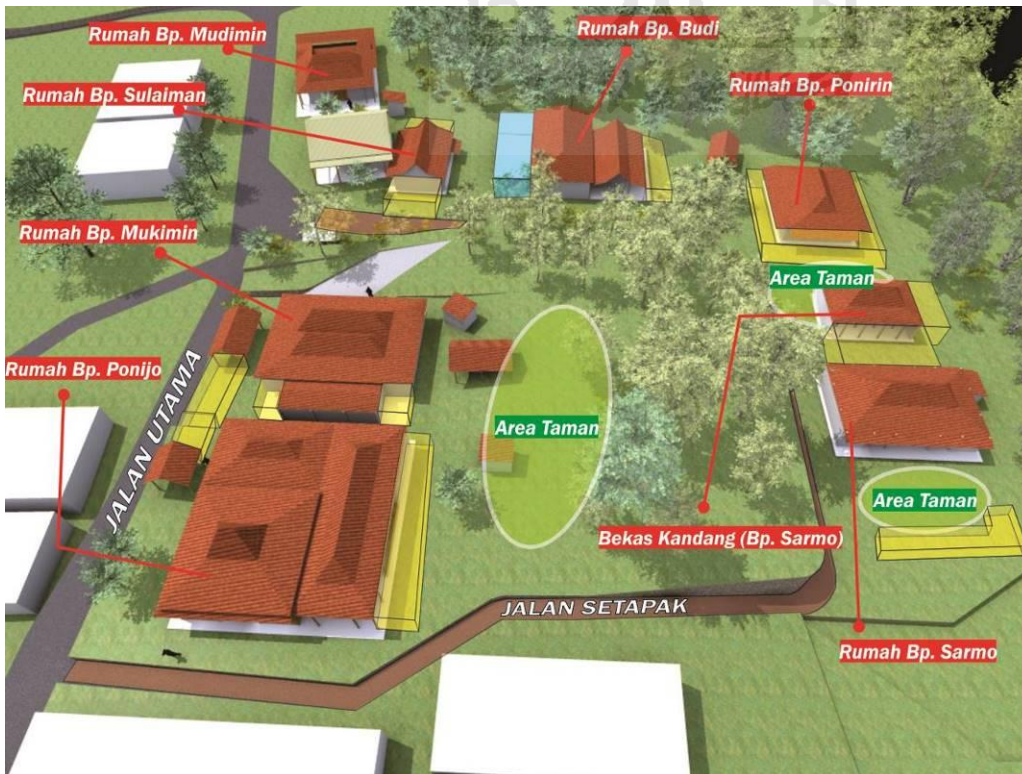
### 3.2 Desain Rancangan Skematik Pada Bangunan – Bangunan Eksisting



Gambar 3.10 Skematik Desain 3D

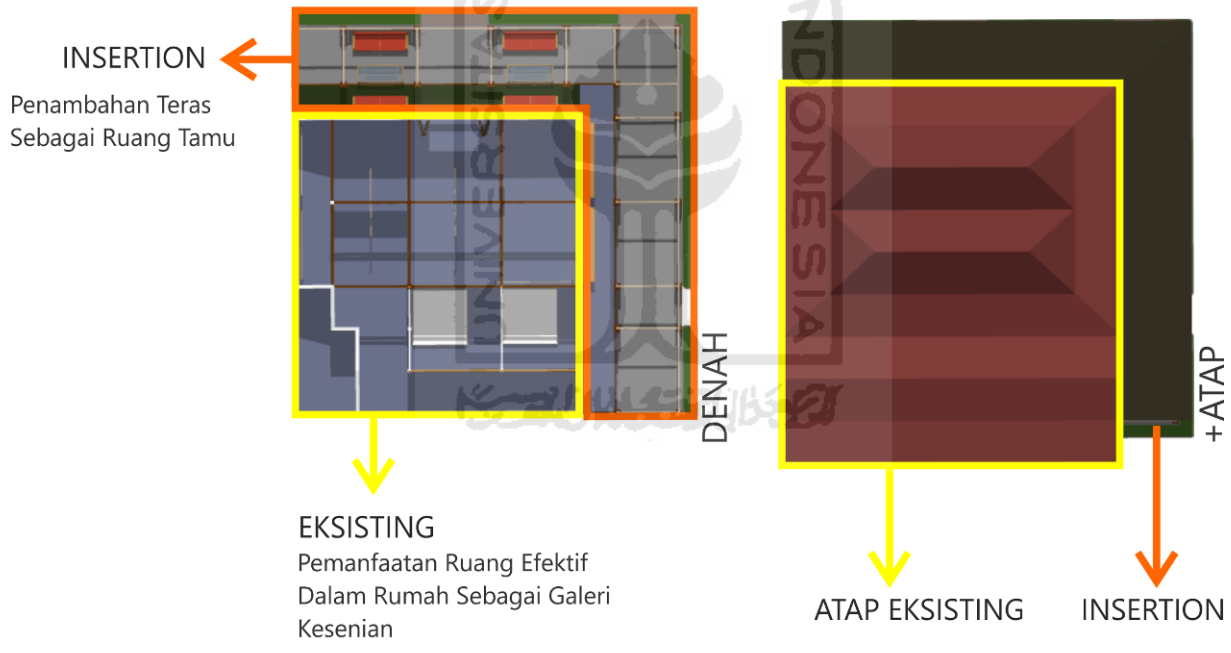
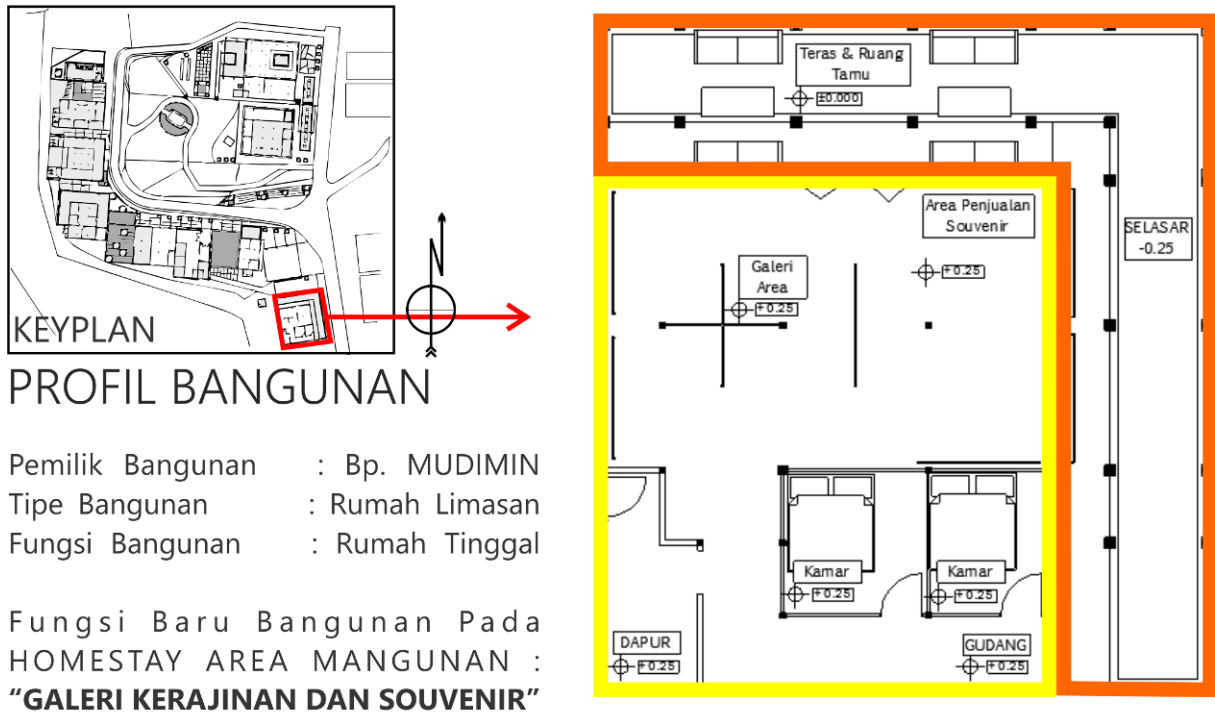
Pada dasarnya setiap bangunan yang berada pada site mengalami perubahan fungsi pada beberapa bagiannya, hal ini dilakukan dengan pendekatan adaptive re-use. Sedangkan beberapa bagian dari bangunan yang ditambahkan (fungsi dan ruangnya) menggunakan pendekatan insertion. Seperti tertera

pada gambar, blok warna kuning menunjukkan bagian – bagian yang mendapatkan tambahan massa sesuai dengan analisis perkiraan penambahan bagian ruang. Begitu juga pada pengolahan site, beberapa bagian mengalami perubahan fungsi dengan metode yang sama.



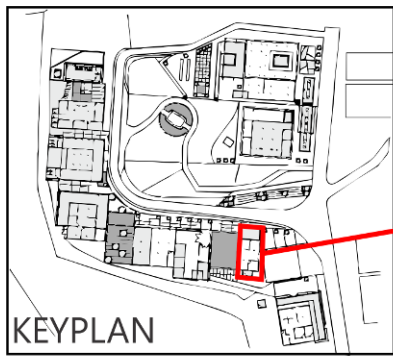
Gambar 3.11 Skematik Desain 3D





PERTIMBANGAN/POTENSI	ASPIRASI OWNER
<ul style="list-style-type: none"> <li>Berada pada pinggir pinggir jalan utama</li> <li>Ruangan banyak tidak terpakai karena hanya diisi 2 penghuni saja.</li> <li>Ruang tamu tanpa sekat - sekat dan berpotensi untuk dimanfaatkan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Area keluarga dipertahankan (dapur, kamar – kamar).</li> <li>Akses antara zona galeri dan zona penghuni tidak dipisah.</li> <li>Bangunan baru tidak terlalu mencolok perbedaannya dengan bangunan eksisting</li> </ul>

Gambar 3.12 Desain Skematik pada Galeri Kesenian & Souvenir

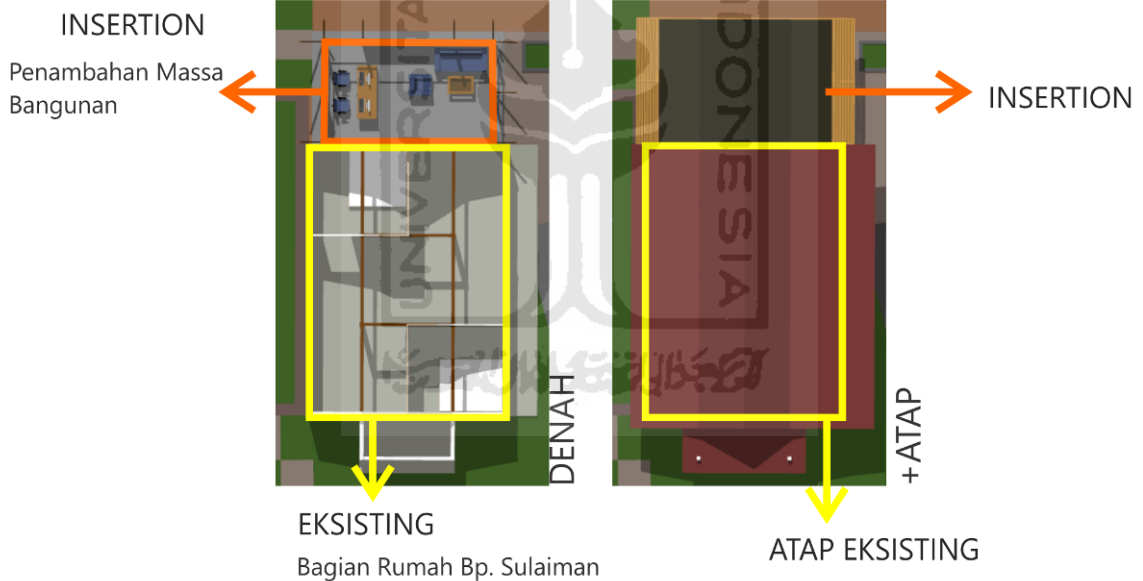
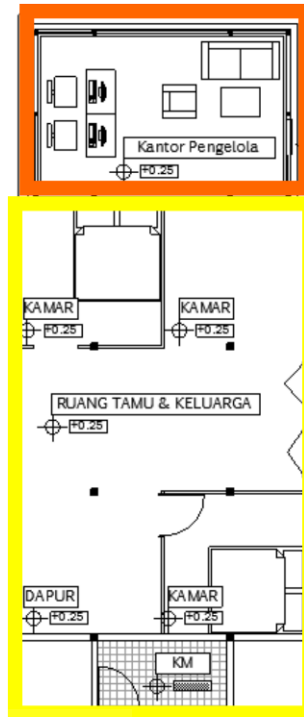


KEYPLAN

## PROFIL BANGUNAN

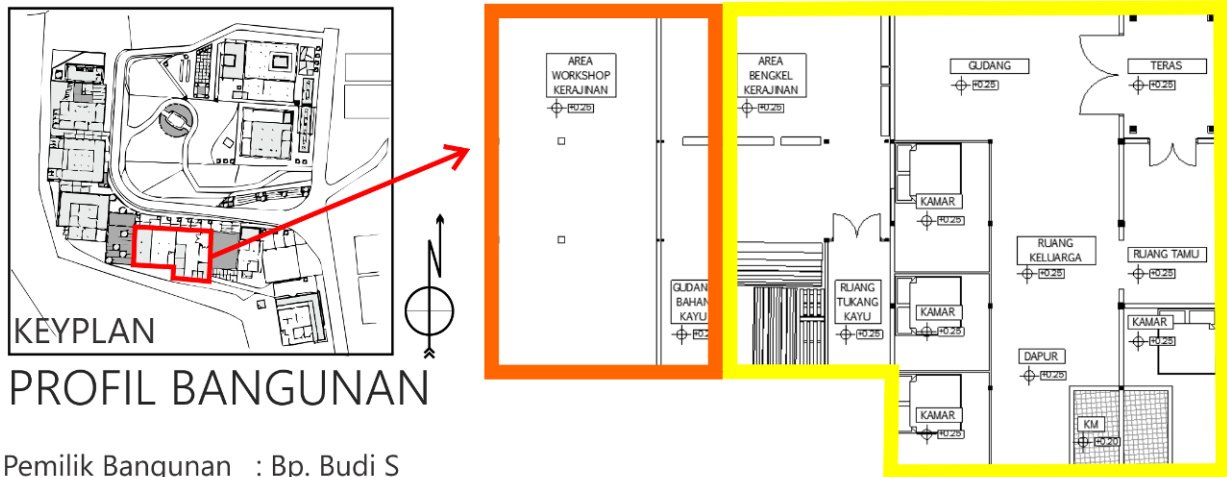
Pemilik Bangunan : Bp. Sulaiman  
 Tipe Bangunan : Rumah Kampung  
 Fungsi Bangunan : Rumah Tinggal

Fungsi Baru Bangunan Pada  
 HOMESTAY AREA MANGUNAN :  
**"KANTOR PENGELOLA HOMESTAY"**



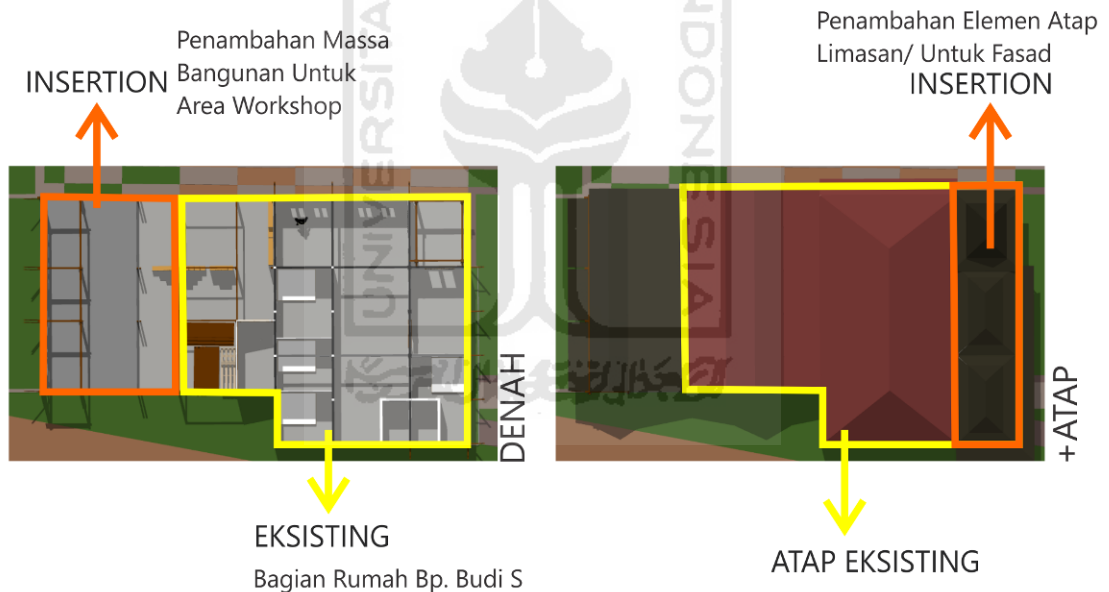
PERTIMBANGAN/POTENSI	ASPIRASI OWNER
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berada pada pinggir jalan utama.</li> <li>• Memiliki halaman untuk parkir dengan naungan atap.</li> <li>• Posisi strategis pada hook.</li> <li>• Halaman belakang dan samping masih luas (extending potential)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bagian bangunan yang di-insert bangunan baru tidak menutup sirkulasi udara kamar penghuni.</li> <li>• Bentuk dari bangunan baru selaras dengan bentuk bangunan eksisting.</li> <li>• Elemen material kayu tetap ada.</li> </ul>

Gambar 3.13 Desain Skematik pada Kantor Pengelola Homestay Area



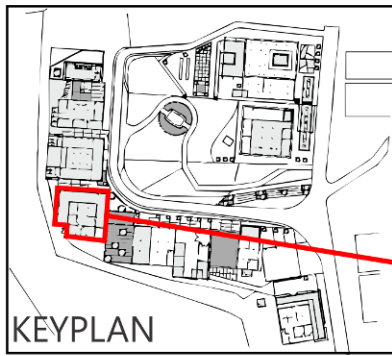
Pemilik Bangunan : Bp. Budi S  
 Tipe Bangunan : Rumah Konvensional  
 Fungsi Bangunan : Rumah Tinggal & Bengkel Kerajinan

Fungsi Baru Bangunan Pada  
 HOMESTAY AREA MANGUNAN :  
**"Bengkel Kerajinan & Woodcraft Workshop"**



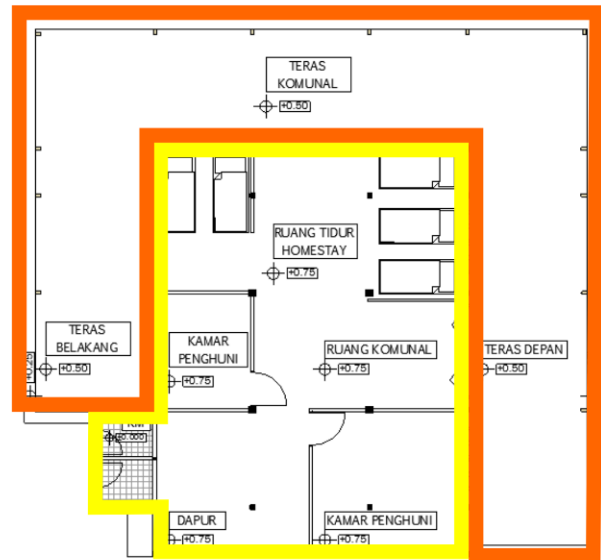
PERTIMBANGAN/POTENSI	ASPIRASI OWNER
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pemilik rumah adalah pengrajin bubut kayu</li> <li>• Rumah sekaligus sebagai tempat bekerja pengrajin</li> <li>• Sebagai salah satu sajian yang ditawarkan di dalam Homestay Area Mangunan dengan konsep workshop.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penambahan untuk Area Workshop dilengkapi dengan naungan, dan bersifat terbuka.</li> <li>• Ada ruang untuk tukang kayu dan gudang kayu.</li> </ul>

Gambar 3.14 Desain Skematik pada Bengkel Kerajinan Kayu & Live Crafting

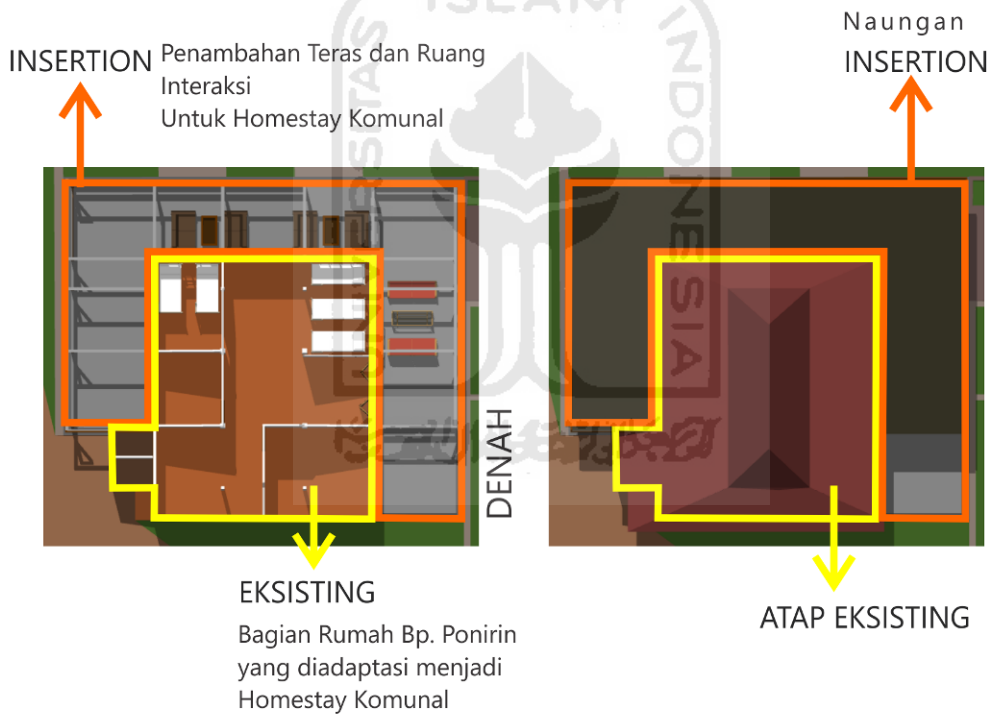


**PROFIL BANGUNAN**

Pemilik Bangunan : Bp. Ponirin  
 Tipe Bangunan : Rumah Limasan  
 Fungsi Bangunan : Rumah Tinggal

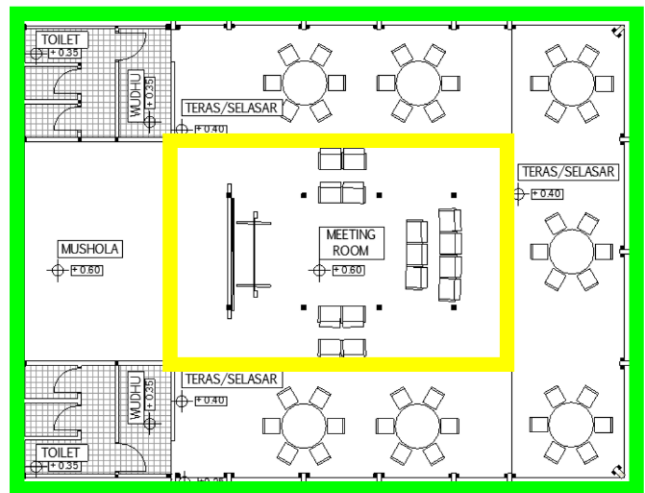
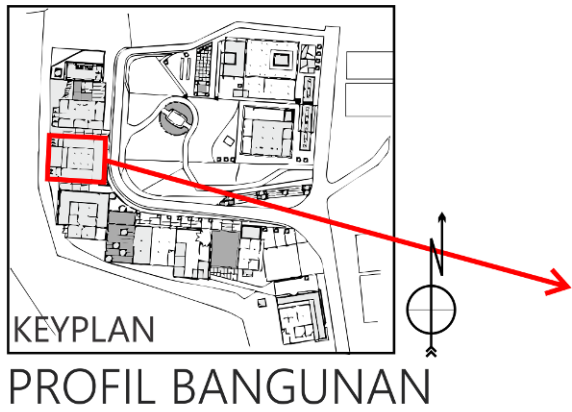


Fungsi Baru Bangunan Pada  
 HOMESTAY AREA MANGUNAN :  
**"Homestay Komunal"**



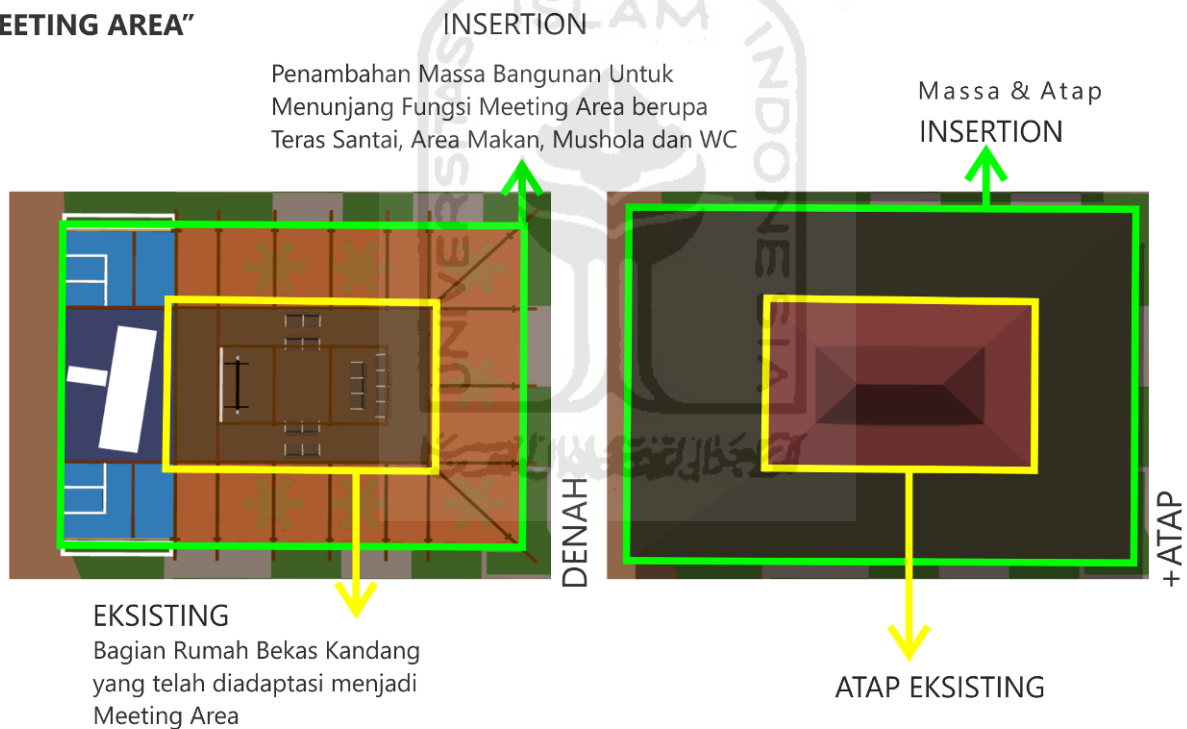
PERTIMBANGAN/POTENSI	ASPIRASI OWNER
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Letak rumah berada di ujung dalam site, berbatasan langsung dengan hutan rakyat.</li> <li>• Area privasi lebih dibanding dengan yang berada di pinggir jalan utama.</li> <li>• Ruang di dalamnya los, dan sebagian hanya menggunakan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Area berkumpul keluarga dipertahankan.</li> <li>• Area untuk ruang tamu keluarga.</li> <li>• Penambahan bangunan baru bersifat semi terbuka.</li> </ul>

Gambar 3.15 Desain Skematik pada Bangunan Homestay Komunal



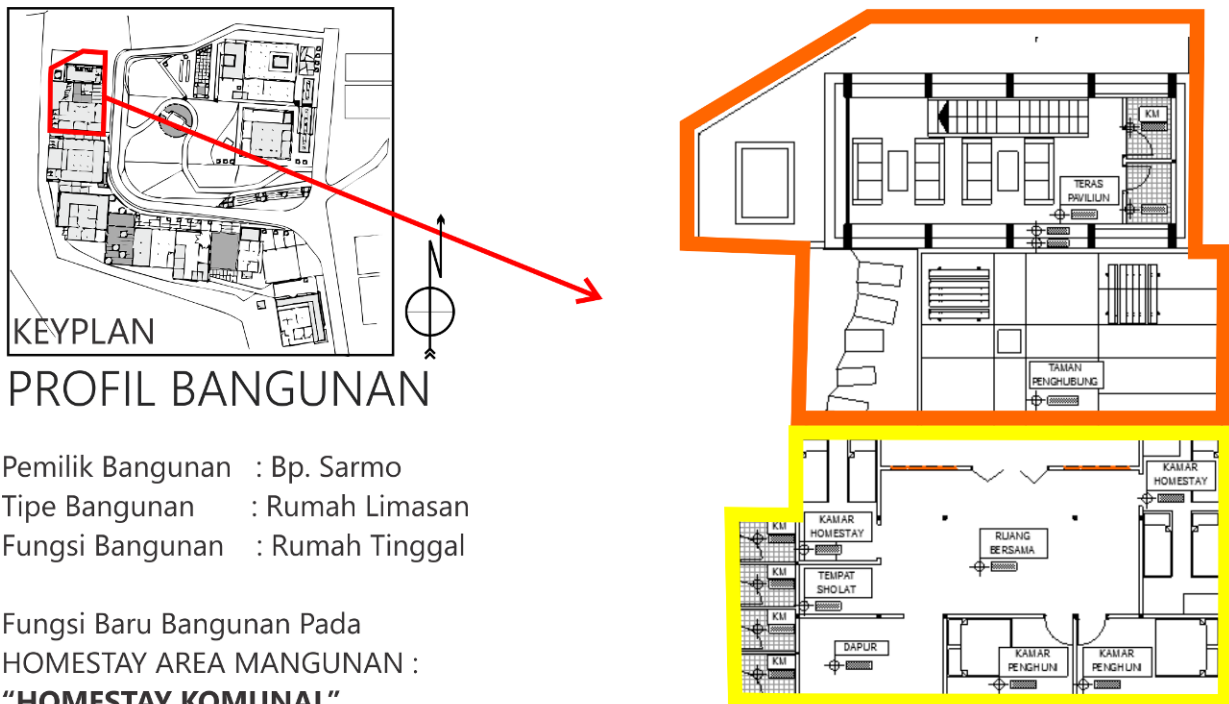
Pemilik Bangunan : Bp. Sarmo  
 Tipe Bangunan : Rumah Limasan  
 Fungsi Bangunan : Bekas Kandang  
 Terbangkalai

Fungsi Baru Bangunan Pada  
 HOMESTAY AREA MANGUNAN :  
**"MEETING AREA"**



PERTIMBANGAN/POTENSI	ASPIRASI OWNER
<ul style="list-style-type: none"> <li>Bangunan merupakan bekas kandang, dan sekarang sudah tidak terpakai, sehingga memungkinkan terjadinya perubahan fungsi total.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Hanya struktur dan bentuk utama dari rumah Limasan tetap dipertahankan.</li> </ul>

Gambar 3.16 Desain Skematik pada Bangunan Meeting Area



Pemilik Bangunan : Bp. Sarmo  
 Tipe Bangunan : Rumah Limasan  
 Fungsi Bangunan : Rumah Tinggal

Fungsi Baru Bangunan Pada  
 HOMESTAY AREA MANGUNAN :  
**"HOMESTAY KOMUNAL"**

Penambahan massa bangunan untuk jumlah kamar homestay komunal yg lebih banyak, berupa paviliun 2 lantai, dengan lantai 1 berfungsi untuk ruang berkumpul.

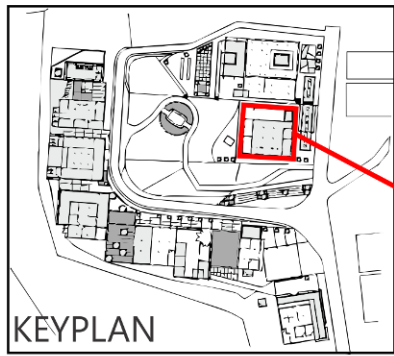
Bangunan insertion tidak menempel dengan bangunan utama, tapi dihubungkan dengan taman di antara 2 bangunan.



**EKSISTING** Sebagian kamar dari rumah utama diadaptasi menjadi homestay komunal

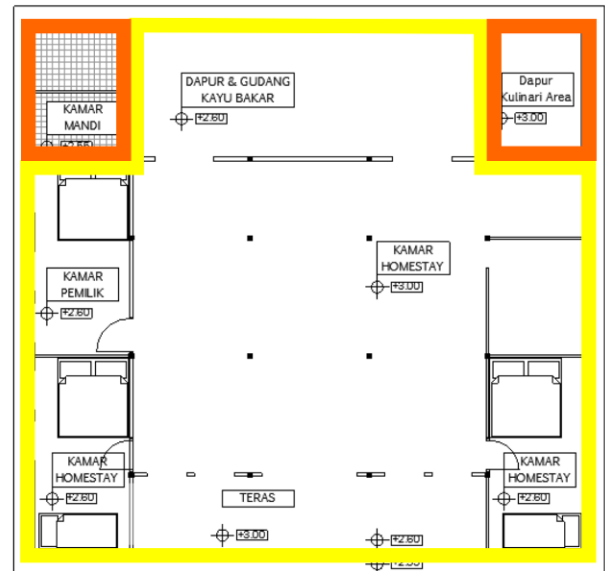
PERTIMBANGAN/POTENSI	ASPIRASI OWNER
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Letak rumah berada di ujung dalam site, berbatasan langsung dengan hutan rakyat.</li> <li>• Area Privasi</li> <li>• Potensi Halaman Luas untuk dimanfaatkan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Area berkumpul keluarga (dapur dan ruang keluarga dipertahankan fungsinya)</li> <li>• Pemilik hanya menyediakan kamar - kamar yang tidak terpakai untuk homestay.</li> <li>• Ruang tamu / ruang tengah dipertahankan dan pemanfaatan halaman rumah</li> </ul>

Gambar 3.17 Desain Skematik pada Bangunan Homestay Komunal



## PROFIL BANGUNAN

Pemilik Bangunan : Bp. Mukimin  
 Tipe Bangunan : Rumah Limasan  
 Fungsi Bangunan : Rumah Tinggal



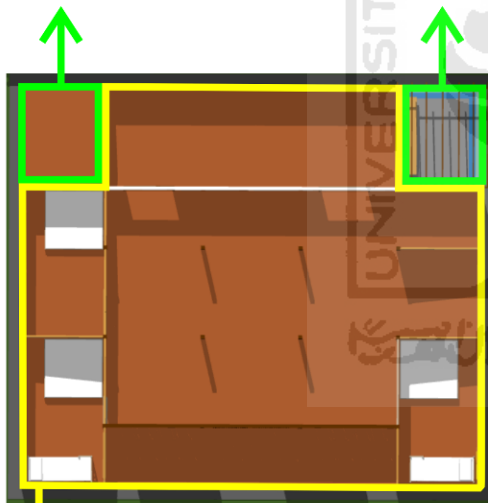
Fungsi Baru Bangunan Pada  
 HOMESTAY AREA MANGUNAN :  
**"HOMESTAY FAMILY & KULINARI AREA"**

INSERTION  
 Penambahan Kamar Mandi  
 untuk fasilitas Homestay

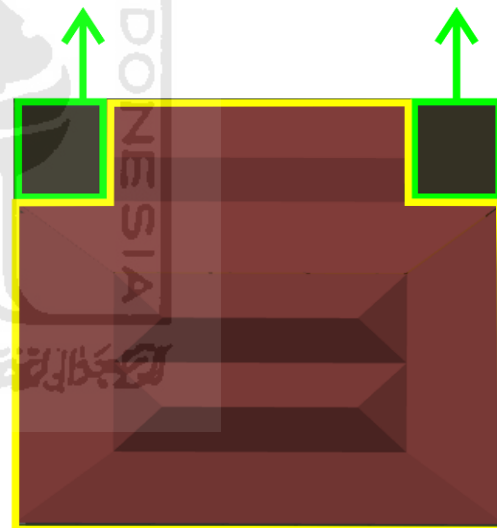
INSERTION  
 Penambahan Bagian Dapur  
 Untuk Kulineri Area

ATAP INSERTION

ATAP INSERTION



DENAH



+ ATAP

EKSISTING Sebagian kamar dari rumah utama  
 diadaptasi menjadi homestay family

ATAP EKSISTING

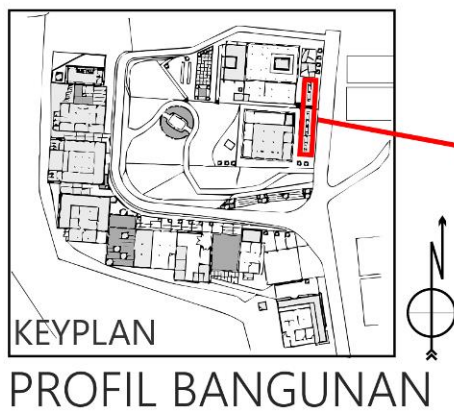
### PERTIMBANGAN/POTENSI

- Berada pada ketinggian kontur yang berbeda (+2,50m).
- Kamar - kamar banyak yang kosong (3 ruang tidur)
- Halaman samping luas dan berbatasan dengan kebun pohon.

### ASPIRASI OWNER

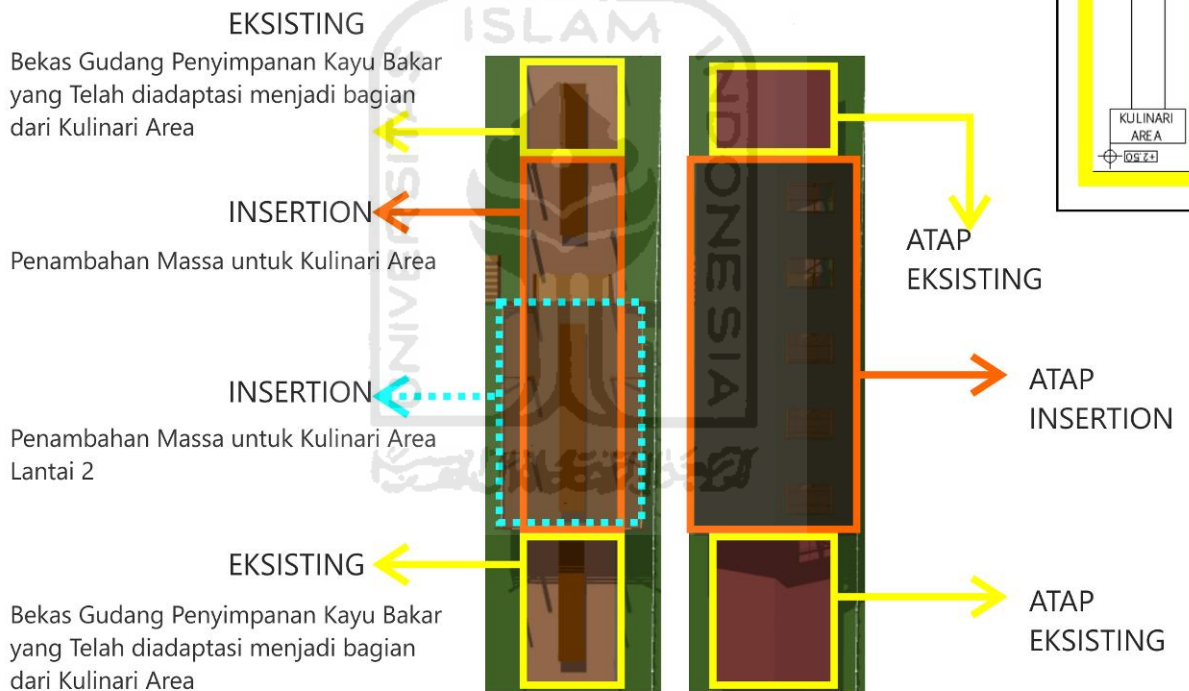
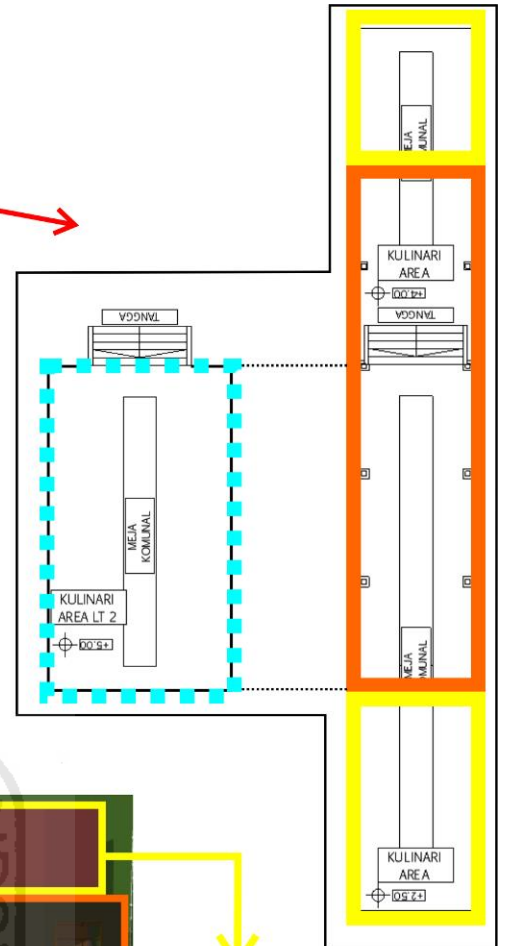
- Area berkumpul keluarga (dapur, dan kamar utama) dipertahankan.
- Pemisahan kamar mandi pemilik dengan penyewa homestay.
- Bangunan bekas gudang kayu dapat diolah total.

Gambar 3.18 Desain Skematik pada Bangunan Homestay Family



Pemilik Bangunan : Bp. Mukimin & Bp. Ponijo  
 Tipe Bangunan : Gudang Penyimpanan Kayu Bakar  
 Fungsi Bangunan : Terbangkalai

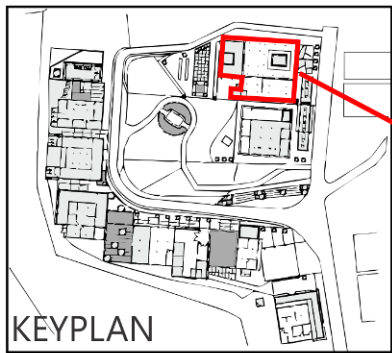
Fungsi Baru Bangunan Pada  
 HOMESTAY AREA MANGUNAN :  
**"HOMESTAY KOMUNAL"**



<p><b>PERTIMBANGAN/POTENSI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Gudang Kayu Bp Mukimin berada pada ketinggian +2.50 M dan Gudang Kayu Bp. Ponijo berada pada ketinggian +4.00 sehingga apa bila disatukan dengan insertion untuk sebuah Kulinari Area akan menjadi keistimewaan tersendiri.</li> </ul>	<p><b>ASPIRASI OWNER</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Eksplorasi untuk bekas gudang kayu dapat dilakukan sebarang mungkin supaya mendapat nilai guna baru.</li> </ul>	
--	---	--

Gambar 3.19 Desain Skematik pada Bangunan Kulinari Area

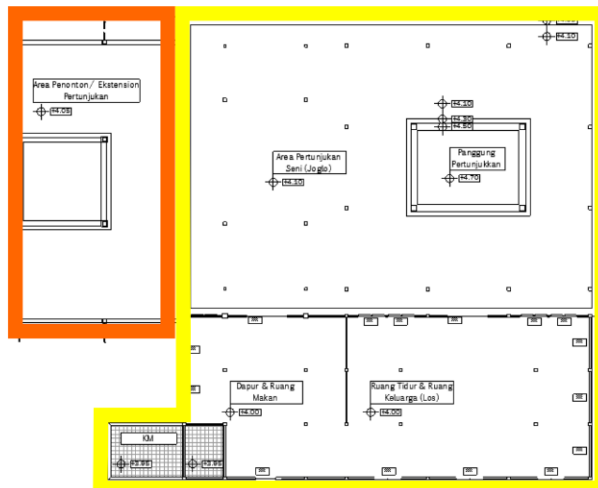




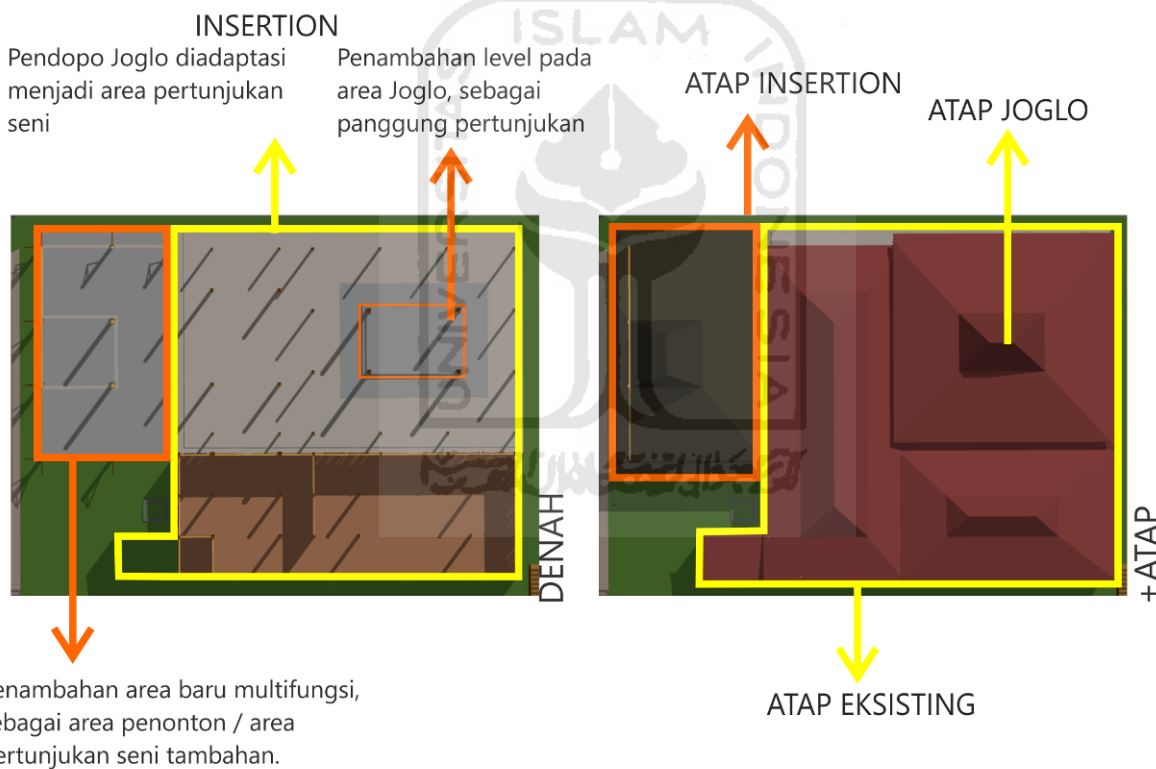
KEYPLAN

## PROFIL BANGUNAN

Pemilik Bangunan : Bp. Ponijo  
 Tipe Bangunan : Rumah Limasan + Pendapa Joglo  
 Fungsi Bangunan : Rumah Tinggal



Fungsi Baru Bangunan Pada  
 HOMESTAY AREA MANGUNAN :  
**"AREA PERTUNJUKAN SENI"**

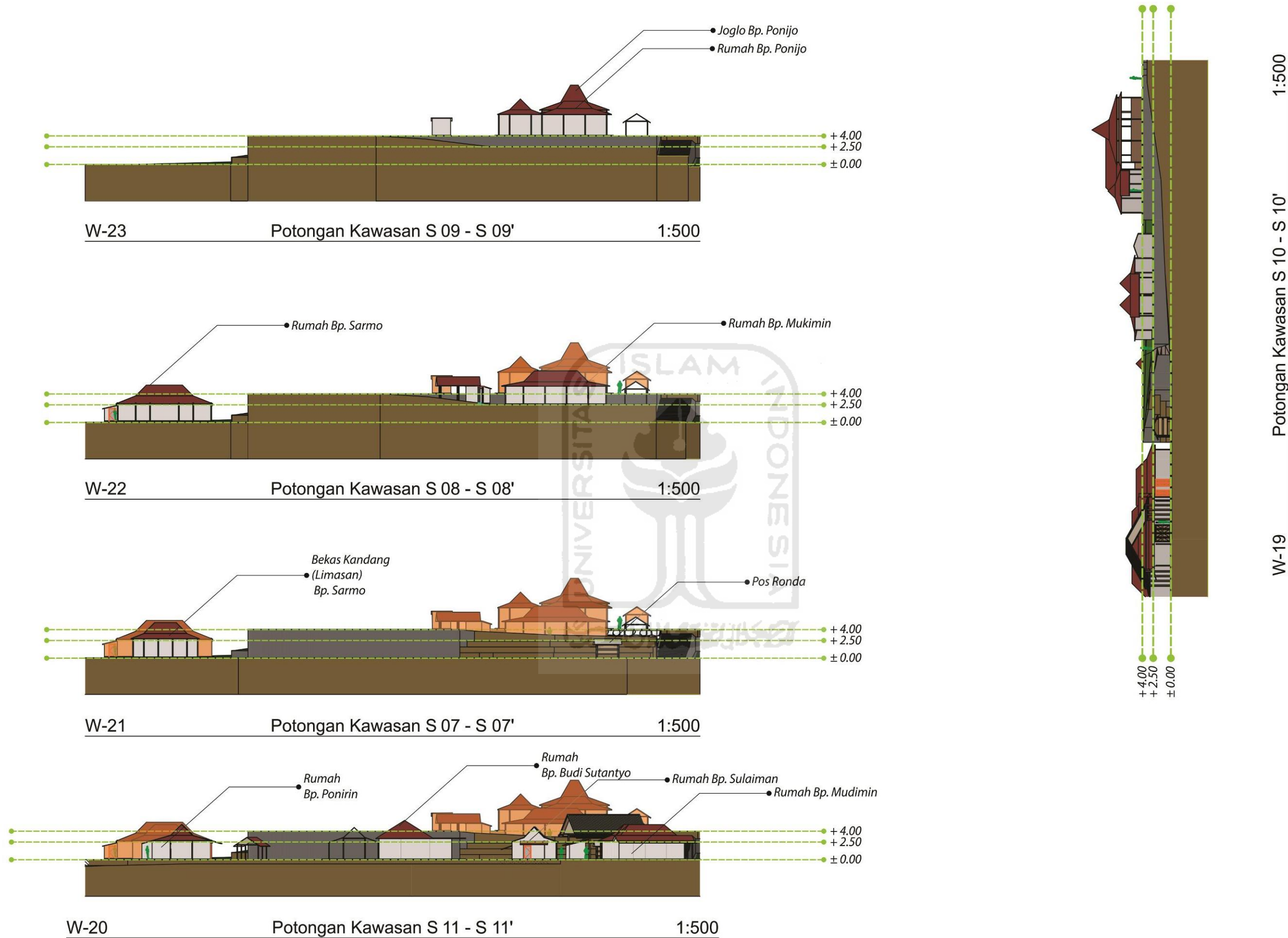


PERTIMBANGAN/POTENSI	ASPIRASI OWNER
<ul style="list-style-type: none"> <li>Berada pada ketinggian kontur yang berbeda (+4,00)</li> <li>Memiliki pendopo (Joglo) tempat menyimpan alat gamelan.</li> <li>Berbatasan dengan area kebun pohon dan area terbuka yg berpotensi sebagai area pertunjukkan seni luar ruang.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Area berkumpul keluarga dipertahankan (dapur, ruang keluarga dan kamar tanpa sekat)</li> <li>Fasad dipertahankan dengan segala materialnya.</li> <li>Area untuk penonton diletakkan di bagian samping kiri rumah.</li> </ul>

Gambar 3.20 Desain Skematik pada Bangunan Area Pertunjukan Seni



Gambar 3.21 Siteplan Skematik

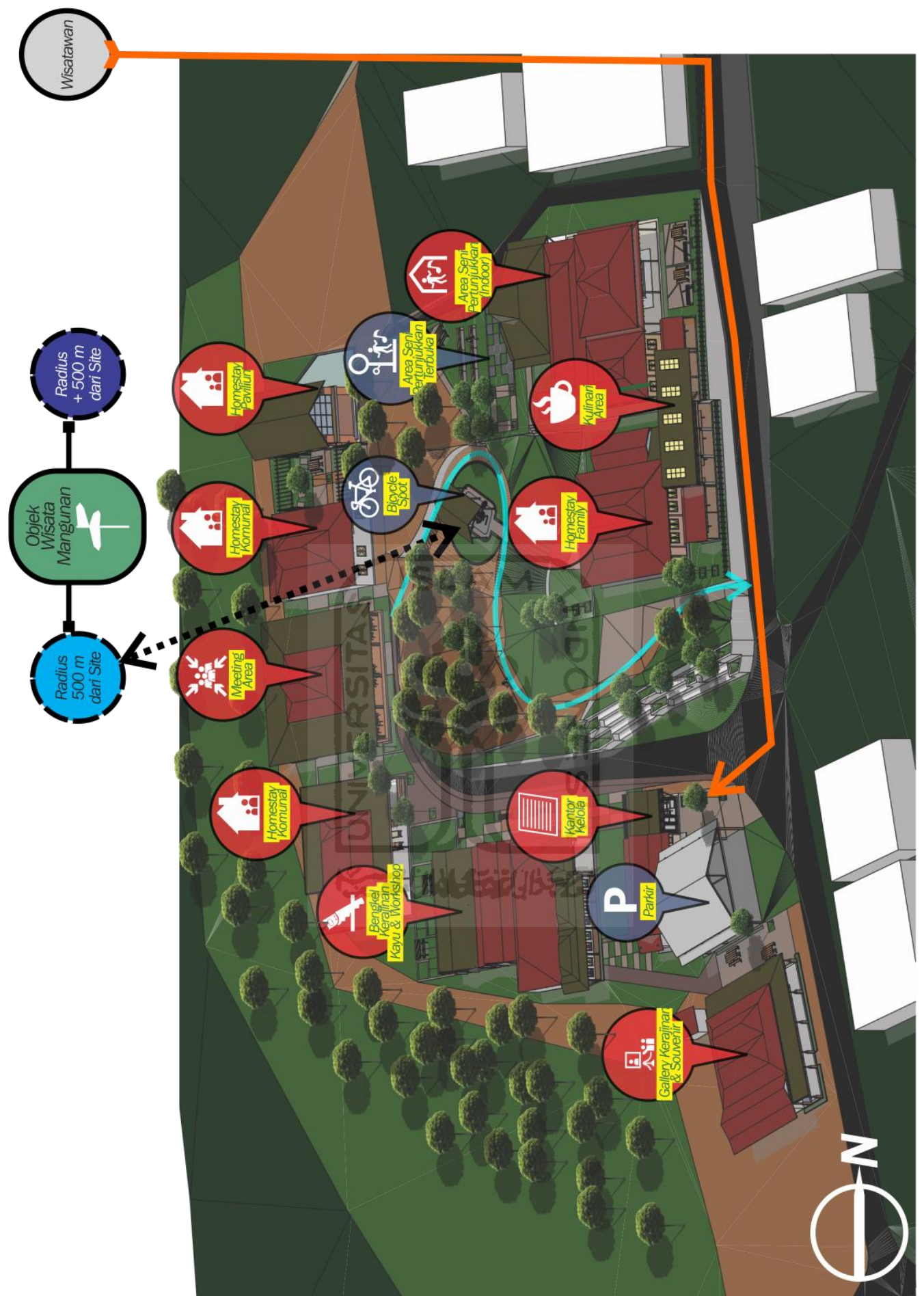


Gambar 3.22 Potongan Kawasan

Rumah	Bp. Sutaiman	Bp. Mudimin	Bp. Budi Sutantyo	Bp. Ponirin	Bekas Kandang (Bp. Sarmo)	Bp. Sarmo	Bp. Mukimin	Bp. Ponijo
Fungsi	Kantor Pengelola Homestay Area	Galeri Kesenian dan Penjualan Souvenir/Oleh-oleh	Bengkel Kerajinan Kayu	Homestay Komunal	Meeting Area	Homestay Komunal	Homestay Family	Sanggar Pertunjukkan Seni Mangunan
<b>TAMBAHAN/PERUBAHAN</b>								
1	Ruang Pengelola	Ruang Display Kerajinan	R. DisplayKarya	Ruang Tidur Bersama	Ruang Berkumpul/Ruang Makan Bersama	Ruang Tidur Bersama	Kamar – Kamar Homestay	Tempat pertunjukkan seni.
2	Toilet	Teras	Bengkel Kerajinan Untuk Pengunjung	Teras	Teras/Selasar	Kamar Paviliun	Warung Kopi & Jajanan (Kulinari Area)	Warung Kopi & Jajanan (Kulinari Area)
3			Fasad Depan	Kamar Mandi	Dapur Umum	Kamar Mandi		
4					Musholla`		Kamar Mandi	Area Penonton
<b>LANDSCAPING</b>								
1	Taman & Jalan Setapak	Taman & Jalan Setapak	Taman & Jalan Setapak	Taman & Jalan Setapak	Taman & Jalan Setapak	Taman & Jalan Setapak	Taman & Jalan Setapak	Area Pertunjukan Outdoor
2	Parkir Pengunjung			Parkir Sepeda	Gazebo	Parkir Sepeda	Parkir Sepeda	Taman & Jalan Setapak
3	Parkir Sepeda			Gazebo			Gazebo	

ADAPTIVE RE-USE	INSERTION
-----------------	-----------

Tabel 3.1 Tabel Fungsi Ruang Pada Desain



Gambar 3.23. Pola Kegiatan Kelompok Ruang pada Homestay Area Mangunan

## BAB IV. Deskripsi Hasil Rancangan

Berdasarkan hasil analisis dan proyeksi kebutuhan yang didapat dari potensi dalam site terpilih di Dusun Mangunan, maka didapatkan Homestay Area Mangunan yang metode perancangannya menggunakan **Adaptive Re-Use** dan **Insertion**. Metode tersebut digunakan setelah aspirasi kelompok wisata dan masyarakat (owner) diserap oleh perancang dengan mengolah data – data yang didapat selama proses desain.

Berikut adalah hasil yang didapat dalam perancangan pada site terpilih Homestay Area Mangunan :

### 1. Galeri Kerajinan dan Souvenir

Fungsi Asli Bangunan : Rumah tinggal

Fungsi Baru : Sebagai showroom para pengrajin di area Desa Mangunan dan tempat berjualan souvenir para pengrajin.

### 2. Kantor Pengelola Homestay

Fungsi Asli Bangunan : Rumah tinggal

Fungsi Baru : Sebagai kantor administrasi pada Homestay Area Mangunan dan parkir area.

### 3. Bengkel Kerajinan Kayu dan Workshop

Fungsi Asli Bangunan : Rumah tinggal dan tempat produksi kerajinan kayu Bp. Budi (Pengrajin lokal)

Fungsi Baru : Bengkel kerajinan kayu dan dilengkapi dengan area untuk workshop bagi pengunjung Homestay Area Mangunan.

### 4. Homestay 1 ( Komunal )

Fungsi Asli Bangunan : Rumah Tinggal

Fungsi Baru : Sebagai homestay bersifat komunal.

### 5. Meeting Area

Fungsi Asli Bangunan : Terbengkalai ( Bekas Kandang )

Fungsi Baru : Meeting area dan ruang serba guna, seperti tempat makan bersama, tempat bersantai dan dilengkapi dengan mushola.

### 6. Homestay 2 ( Komunal ) & Homestay Paviliun ( Komunal )

Fungsi Asli bangunan : Rumah Tinggal

Fungsi Baru : Homestay bersifat komunal ditambah bangunan baru berupa homestay paviliun yang terletak di antara taman homestay.

### 7. Homestay 3 ( Family )

Fungsi Asli Bangunan : Rumah Tinggal

Fungsi Baru : Homestay bersifat family ( dengan kamar – kamar )

### 8. Kulinari Area

Fungsi Asli Bangunan : Terbengkalai ( Bekas gudang kayu )

Fungsi Baru : Tempat pengunjung menikmati jajanan dan makanan lokal serta warung kopi.

### 9. Area Pertunjukan Seni ( Indoor )

Fungsi Asli Bangunan : Rumah tinggal dan tempat penyimpanan alat gamelan.

Fungsi Baru : Sebagai area dan panggung pertunjukan untuk kesenian lokal Mangunan yang dapat dinikmati oleh pengunjung Homestay Area Mangunan.

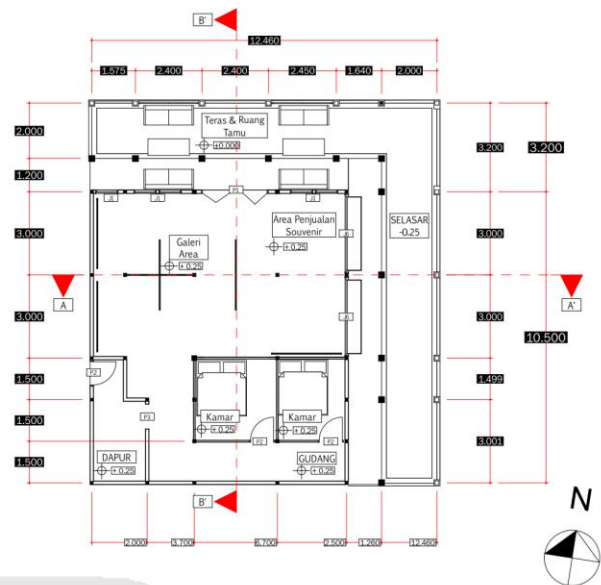
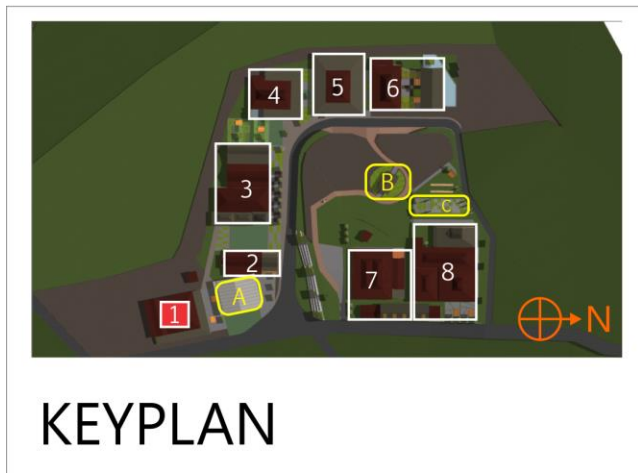
### 10. Area Pertunjukan Seni ( Outdoor )

Merupakan fasilitas baru sebagai penunjang ataupun alternatif tempat untuk pertunjukan kesenian yang terletak pada area terbuka.

### 11. Shelter Sepeda

Merupakan fasilitas penunjang dalam Homestay Area Mangunan bagi pengunjung untuk dapat mengakses titik – titik wisata yang terdapat dalam jangkauan 500m atau lebih dari lokasi site terpilih.

1. RUMAH LIMASAN - BP. MUDIMIN  
 sebagai "GALERI KERAJINAN DAN PENJUALAN SOUVENIR"



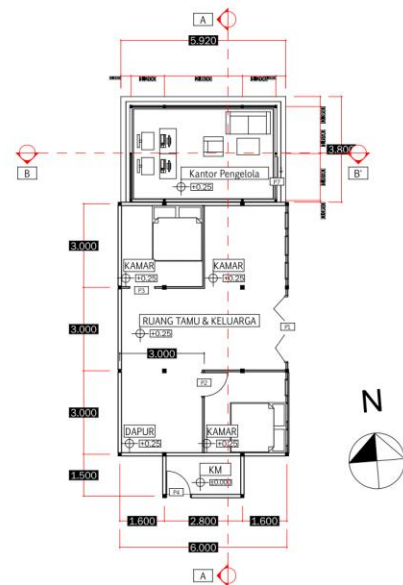
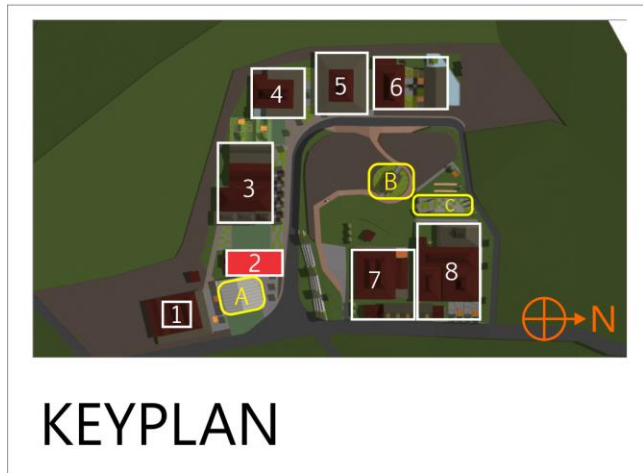
Bangunan ini dirancang dengan pendekatan **insertion-compatible laras**, sesuai aspirasi pemilik yang tidak menginginkan adanya perbedaan mencolok antara bangunan baru dengan bangunan eksisting.

Area yang ditambahkan berfungsi sebagai **teras dan ruang tamu semi terbuka, serta area penjualan souvenir** karena bagian dalam bangunan **diadaptasi fungsinya untuk menjadi galeri kerajinan dan kesenian**.



Gambar 4.1 Hasil Desain Galeri Kerajinan dan Souvenir (sumber : penulis)

2. RUMAH KAMPUNG BP. SULAIMAN  
 sebagai “KANTOR PENGELOLA HOMESTAY AREA MANGUNAN”



Bangunan ini dirancang dengan pendekatan **insertion-compatible laras**, aspirasi pemilik yaitu bangunan baru tidak mengganggu sirkulasi udara kamar dan material struktur menggunakan kayu supaya selaras dengan fasad depan rumah.

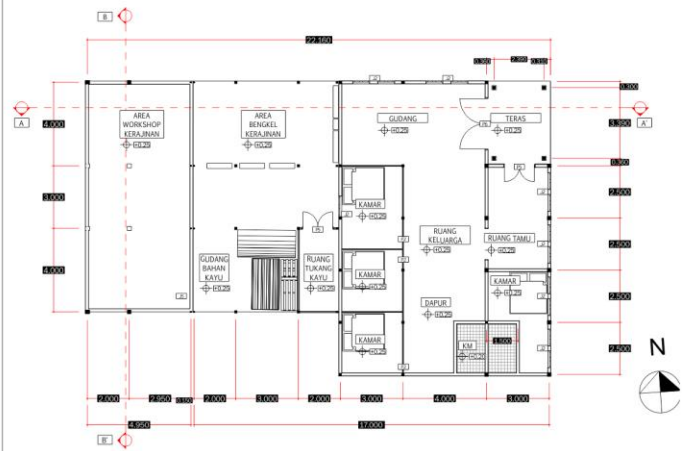
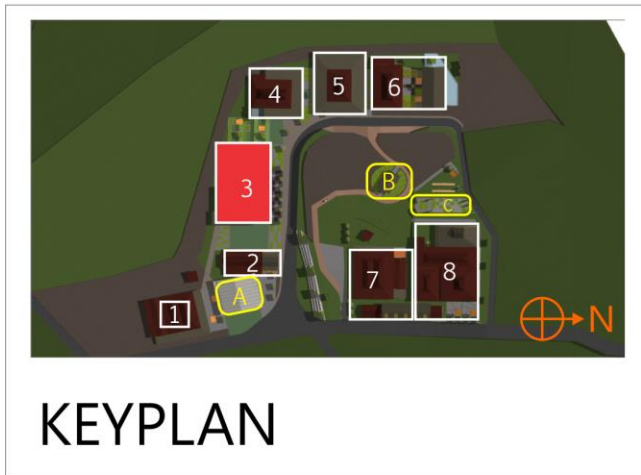
Area yang ditambahkan berfungsi sebagai **kantor pengelola homestay**, selain aksesible dari jalan utama, bagian halaman depan rumah diadaptasi untuk menjadi tempat parkir pengunjung.



Gambar 4.2 Hasil Desain Kantor Pengelola Homestay Area Mangunan (sumber : penulis)

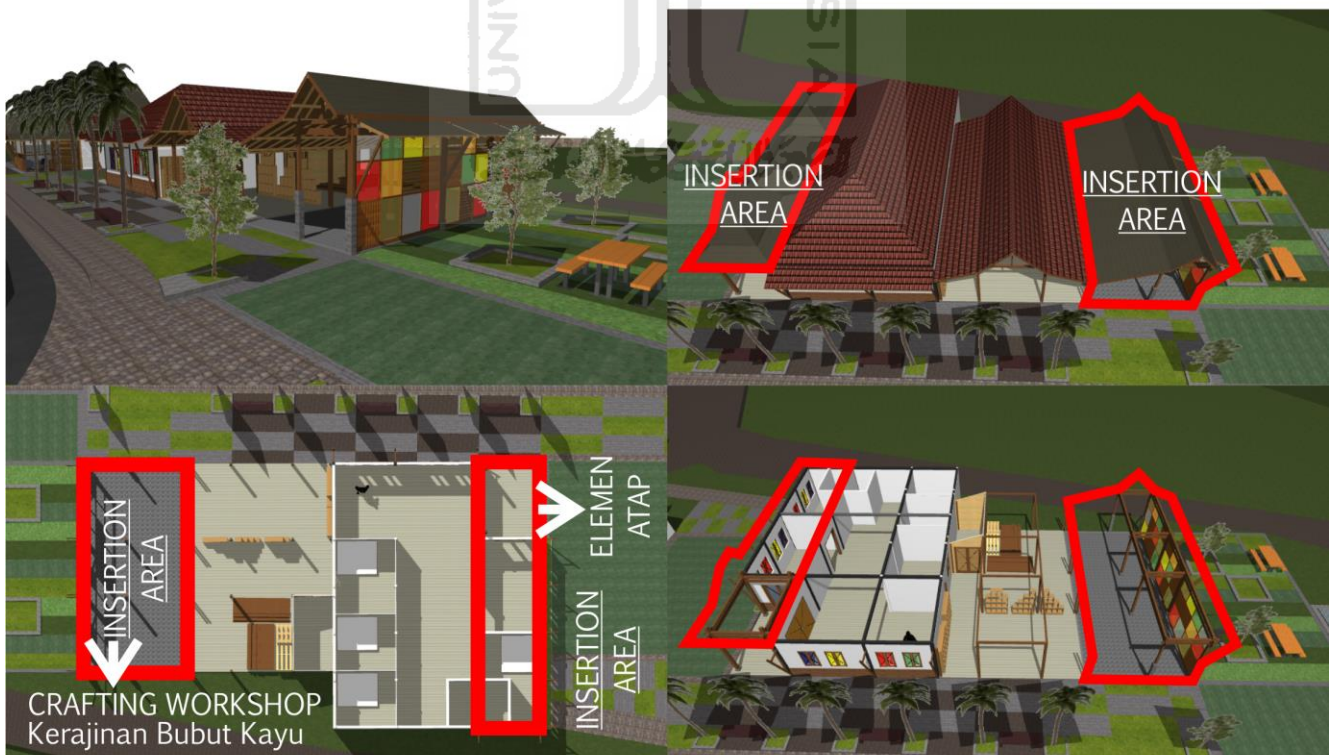


### 3. RUMAH KONVENSIONAL BP. BUDI SUTANTYO sebagai “BENKEL KERAJINAN KAYU & WORKSHOP”



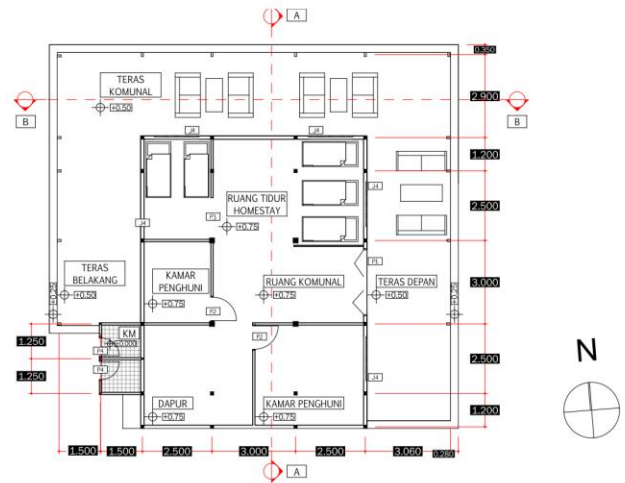
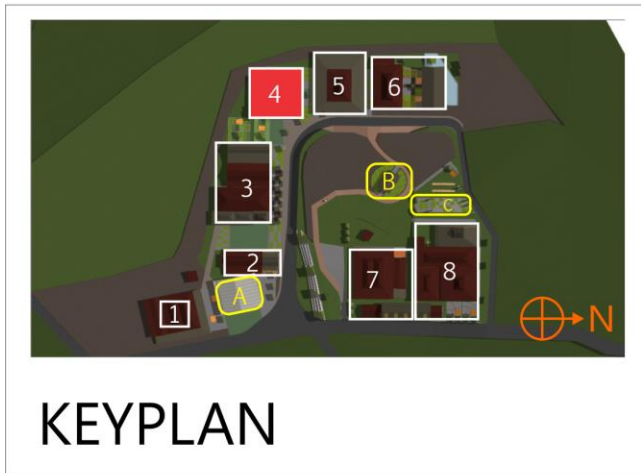
Bangunan ini dirancang dengan pendekatan **insertion-compatible laras** aspirasi pemilik yaitu area keluarga dan material rumah dipertahankan, serta untuk workshop area ditambah area untuk pengunjung yg terbuka dan ruang untuk tukang kayu.

Sedangkan untuk **fasad** rumah diberi **tambahan elemen atap** joglo dan limasan untuk menutup atap daag eksisting.



Gambar 4.3 Hasil Desain Bengkel Kerajinan Kayu dan Workshop (sumber : penulis)

#### 4. RUMAH LIMASAN BP. PONIRIN sebagai "HOMESTAY 1 ( KOMUNAL )"



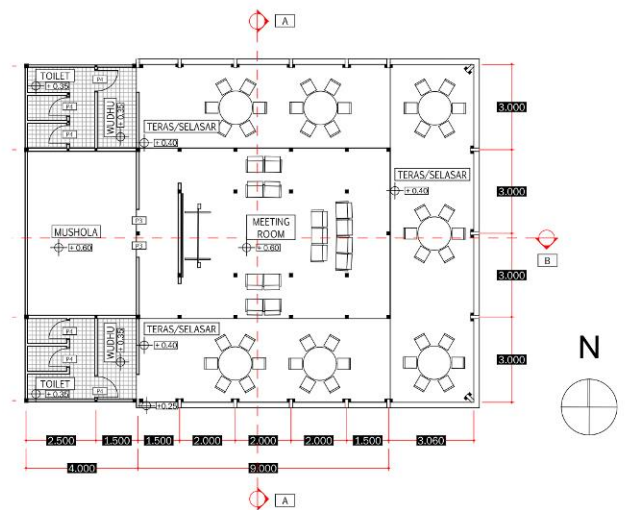
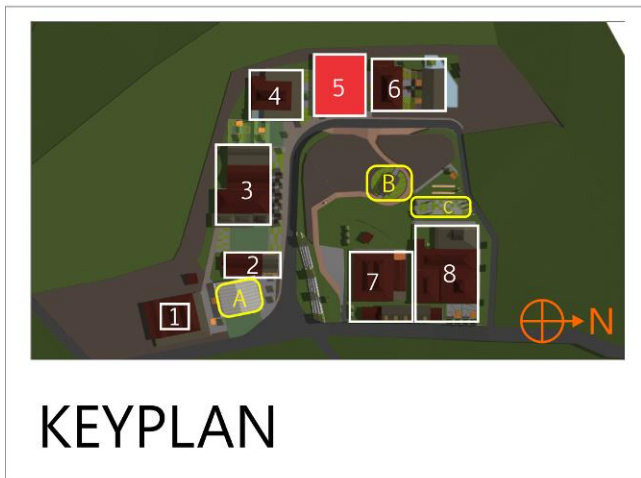
Bangunan ini dirancang dengan pendekatan **insertion- compatible laras**, owner menginginkan adanya penambahan area ruang tamu & teras untuk ruang interaksi sebagai ganti dari bagian rumah yang diadaptasi menjadi salah satu homestay komunal, dengan mempertahankan area - area privasi keluarga.

Area yang ditambahkan berfungsi sebagai **teras dan ruang tamu semi terbuka**, serta untuk ruang interaksi dan berkumpul pada homestay komunal.



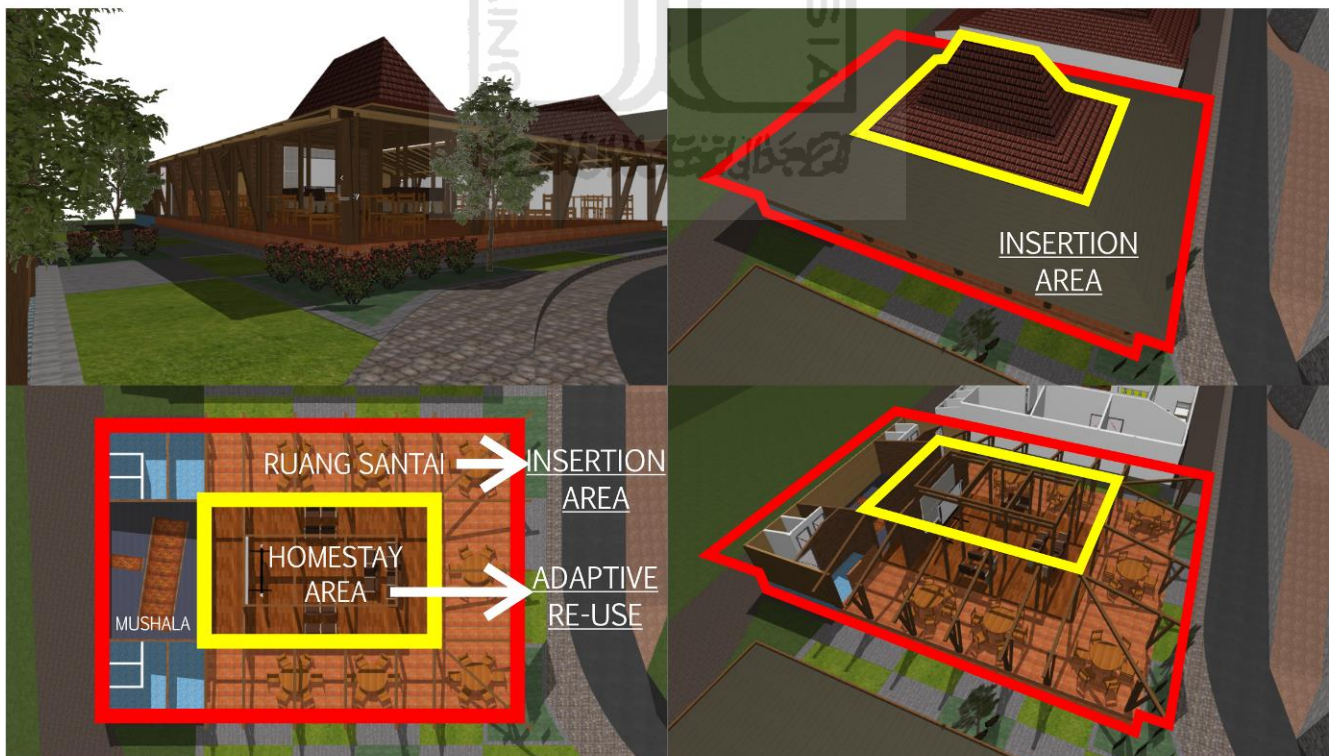
Gambar 4.4 Hasil Desain Homestay Komunal 1 (sumber : penulis)

5. BEKAS KANDANG (LIMASAN) BP. SARMO sebagai **“MEETING AREA”**



Bangunan ini dirancang dengan pendekatan **insertion- compatible laras**, eksisting dari bangunan ini dulunya adalah bekas kandang yang sudah tidak terpakai dan terbengkalai. Dalam desainnya owner bangunan hanya meminta untuk mempertahankan material kayu struktur utama.

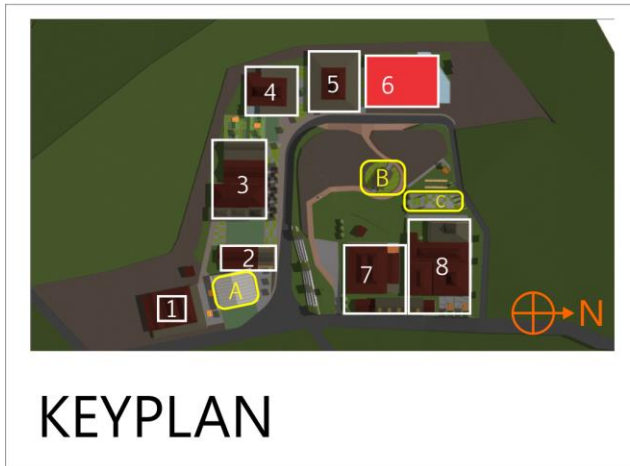
Bangunan ini **diadaptasi menjadi meeting area**, dengan penambahan bangunan menjadi **area interaksi multifungsi**, seperti untuk makan, rapat, dan bersantai. Selain itu juga ada tambahan mushala dan kamar mandi sebagai fasilitas penunjang meeting area.



Gambar 4.5 Hasil Desain Meeting Area (sumber : penulis)

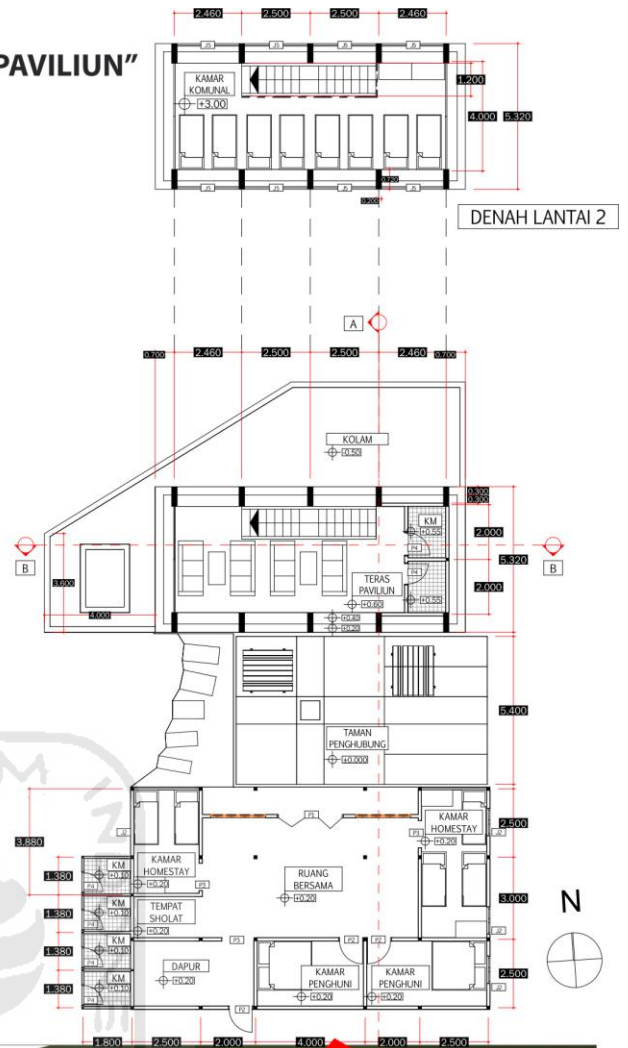
## 6. RUMAH LIMASAN BP. SARMO

sebagai "HOMESTAY 2 ( KOMUNAL ) & HOMESTAY PAVILIUN"



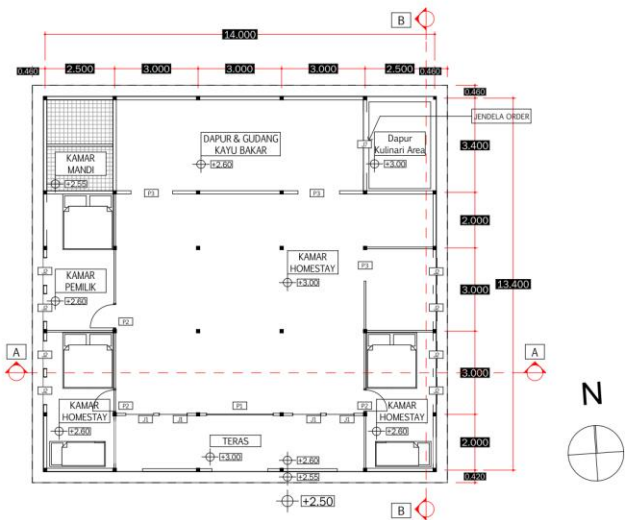
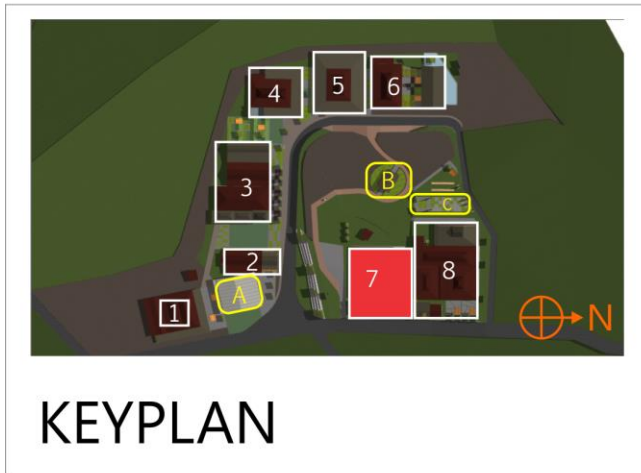
Bangunan ini dirancang dengan pendekatan **insertion-compatible kontras**, dalam perancangan owner menyediakan kamar - kamar yang tidak terpakai sebagai bagian dari homestay, dan pemanfaatan halaman depan untuk penambahan massa bangunan berupa paviliun dengan ruang berkumpul dan kamar komunal.

Eksisting bangunan ini **diadaptasi menjadi homestay komunal**, dengan bangunan insertion terpisah dari bangunan utama, namun memiliki penghubung berupa taman pada bagian halaman depan. Bangunan insertion adalah paviliun 2 tingkat, lantai 1 sebagai ruang berkumpul, dan lantai 2 sebagai kamar komunal.



Gambar 4.6 Hasil Desain Homestay Komunal 2 dan Homestay Paviliun (sumber : penulis)

7. RUMAH LIMASAN BP. MUKIMIN  
sebagai “**HOMESTAY 3 ( FAMILY )**”



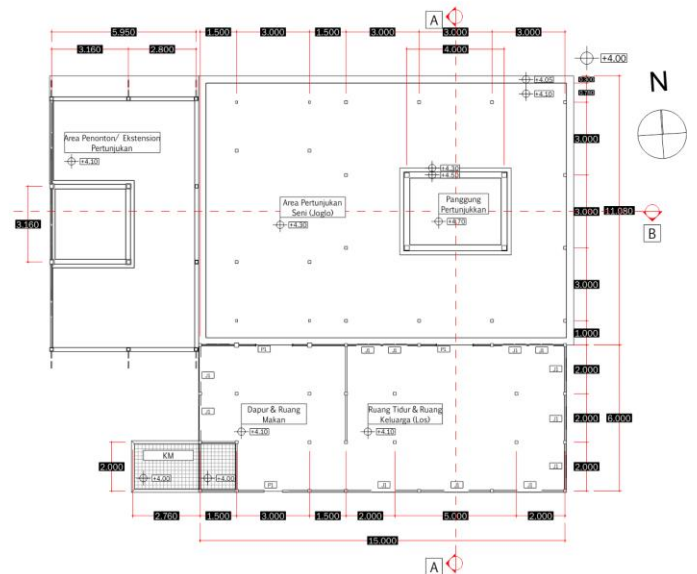
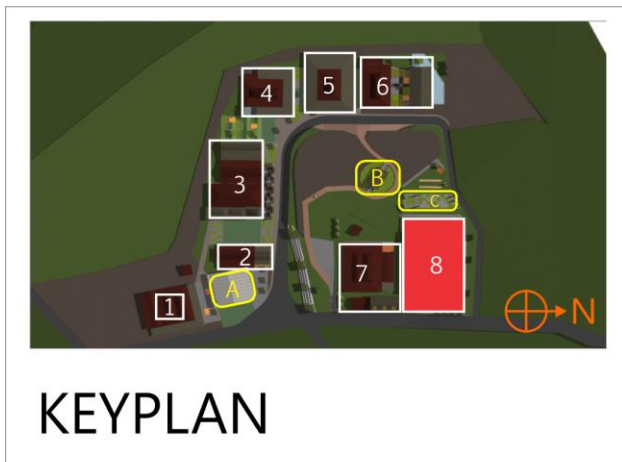
Bangunan ini dirancang dengan pendekatan **insertion-compatible laras**, dalam perancangan owner menyediakan kamar yang tidak terpakai sebagai bagian dari homestay, dan sebagian dapur untuk dapur kulineri area, serta penambahan kamar mandi pada bangunan eksisting. Bangunan insertion kulineri area menempel pada bekas gudang kayu milik Bp. Mukimin.

Sebagian dari bangunan ini **diadaptasi menjadi homestay family**, bangunan insertion kulineri area memanjang ke belakang dengan ketinggian level berbeda, menjadi 2 lantai dengan lantai mezanin di antaranya. Bangunan kulineri area bersifat semi terbuka.



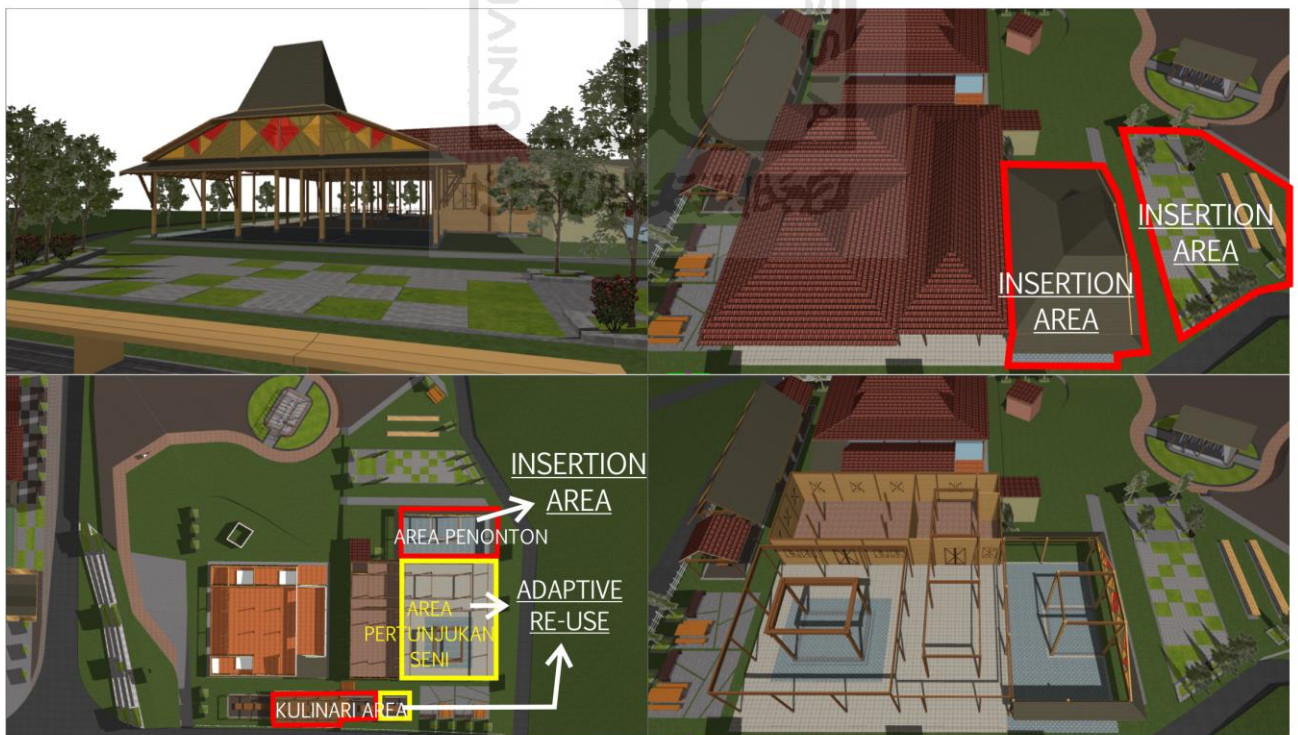
Gambar 4.7 Hasil Desain Homestay Family & Kulineri Area (sumber : penulis)

8. RUMAH LIMASAN & PENDOPO JOGLO BP. PONIJO sebagai "AREA PERTUNJUKAN SENI ( INDOOR )"



Bangunan ini dirancang dengan pendekatan **insertion-compatible laras**, aspirasi pemilik yaitu area privasi dipertahankan ,fasad eksisting dan segala material dipertahankan, dan untuk insertion area dilokasikan pada halaman rumah eksisting.

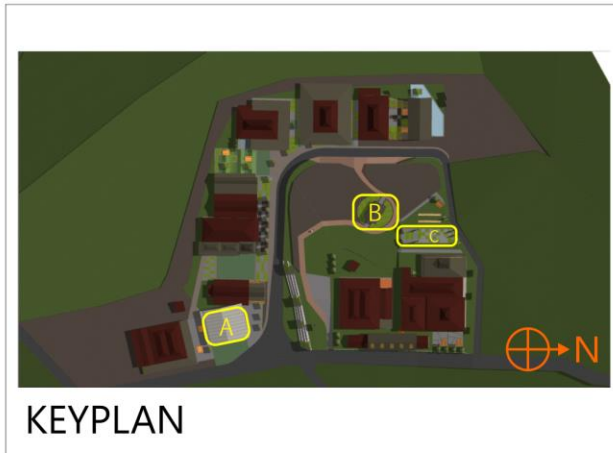
**Bangunan pendopo eksisting diadaptasi** menjadi area pertunjukkan seni dengan penambahan ketinggian level pada bagian tengahnya. **Insertion area** berfungsi sebagai area yang fleksibel untuk digunakan sebagai area penonton ataupun sbg panggung pertunjukkan. Selain itu juga ada penambahan area pertunjukkan terbuka pada halaman rumah.samping rumah.



Gambar 4.8 Hasil Desain Area Pertunjukan Seni Homestay Area Mangungan (sumber : penulis)

## LANDSCAPING

- A. PARKIR AREA
- B. SHELTER SEPEDA
- C. AREA PERTUNJUKAN SENI ( OUTDOOR )



Gambar 4.9 Siteplan



Gambar 4.10 Perencanaan Sirkulasi



### A. PARKIR AREA

Parkir Area ini merupakan hasil adaptive - reuse dari garasi milik Bp. Sulaiman.

Dalam perancangan dimanfaatkan sebagai parkir area bagi pengunjung Homestay Area Mangunan

Gambar 4.11 Parkir Area



### B. SHELTER SEPEDA

Shelter sepeda terletak di tengah - tengah site, pada ketinggian kontur +2.5 meter.

Pada Homestay Area Mangunan, shelter termasuk dalam zona transisi, di antara zona publik dan privat.

Gambar 4.12 Shelter Sepeda

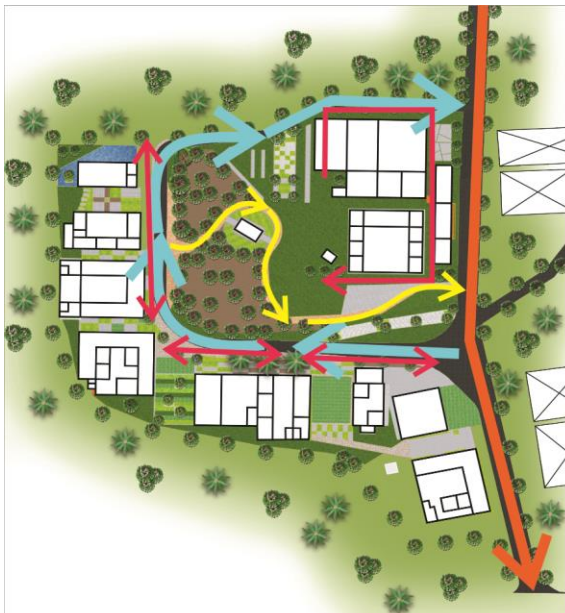


### C. AREA PERTUNJUKAN SENI ( OUTDOOR )

Dalam perancangannya, Area Pertunjukan Seni Outdoor merupakan bagian dari bangunan Area Pertunjukan Seni (Pendopo Joglo Bp. Ponijo) karena terletak pada halaman rumah Bp. Ponijo

Merupakan hasil insertion dari bangunan Pendopo Bp. Ponijo

Gambar 4.13 Area Pertunjukkan Seni (Outdoor)



Gambar 4.14 Pola Sirkulasi Siteplan

### SIRKULASI

Sirkulasi dibedakan menjadi beberapa alur, yaitu jalur utama untuk kendaraan bermesin, jalur sepeda dan jalur pedestrian dalam site. Sirkulasi merupakan eksisting dan tambahan untuk mendukung pra - sarana pada Homestay Area. Dalam site hanya aksesible untuk kendaraan roda dua, sementara roda empat aksesnya hanya sampai jalan utama di luar site.



Gambar 4.15 Open Spaces

### OPEN SPACE PADA LANDSCAPE

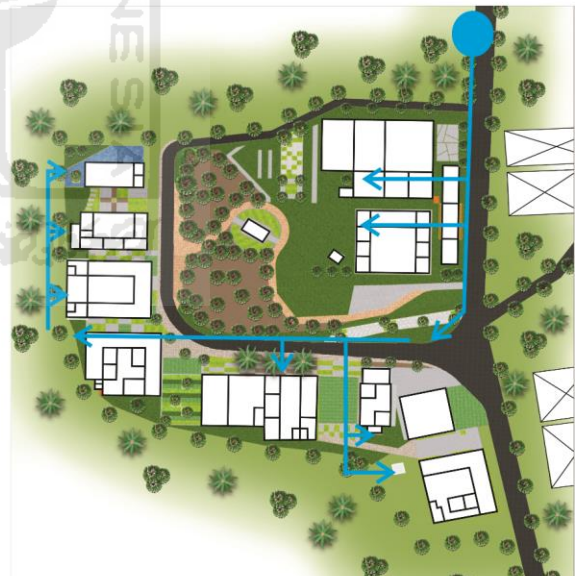
Ruang terbuka pada landscape merupakan ruang - ruang antara bangunan yang diolah menjadi taman sekaligus sebagai penghubung antar bangunan dengan memanfaatkan ruang - ruang yang bukan bagian dari kebun pohon milik masing - masing warga.



Gambar 4.16 Rencana Vegetasi

### RENCANA VEGETASI

Perencanaan vegetasi pada site berfungsi sebagai pendukung landscaping pada Homestay Area Mangunan. Perpaduan antara vegetasi eksisting (kebun pohon) dan vegetasi tambahan menjadikan nilai tambahan pada penataan site. Vegetasi eksisting di antaranya adalah pohon Sonokeling, Mahoni, dan Sengon yang dimanfaatkan warga sebagai kebutuhan mereka.



Gambar 4.17 Rencana Air Bersih

### RENCANA AIR BERSIH

Distribusi air bersih pada masing - masing bangunan berasal dari berbagai sumber mata air yang terdapat di Dusun Mangunan. Tiap - tiap rumah dialiri air bersih dengan menggunakan pipa memanfaatkan kemiringan kontur pada site terpilih.



## BAB V. BAGIAN EVALUASI RANCANGAN

### V.I Kesimpulan Review Evaluatif Pembimbing dan Penguji.

Beberapa masukan dan koreksi menjadi materi untuk perbaikan dalam perencanaan ini. Revisi ini diharapkan dapat menjadikan rancangan lebih matang dan lebih bermanfaat lagi.

No	Komentar Penguji	Tanggapan	Keterangan
1.	Mengenai metode dalam penataan sanitasi luar ruang (kamar mandi luar) faktor – faktor apa sajakah yang menjadi pertimbangan?	Penataan kamar mandi luar ruang mengikuti keadaan eksisting kamar mandi / amben yang ada pada site eksisting terpilih, terutama pada rumah – rumah yang dipilih menjadi homestay, dilakukan penambahan kamar mandi menempel pada kamar mandi eksisting.	Halaman 55
2.	Perluah adanya modernisasi dalam plotting menjadi kamar mandi dalam ruang?	Dengan adanya desain kamar mandi luar ruang akan meningkatkan kemungkinan interaksi luar ruang yang mungkin akan terjadi di antara pengguna, baik owner maupun antar pengunjung Homestay Area.	Halaman 55
3.	Bagaimanakah pertimbangan dalam mendesain sirkulasi luar ruang pada site?	Sirkulasi dalam site memanfaatkan keadaan eksisting	Halaman 55
4.	Bagaimana aksesibilitas sirkulasi dalam site? Apakah sudah inklusif dan dapat diakses oleh semua jenis pengguna?	Dalam perencanaan awal memang kurang mempertimbangkan lingkup layanan sirkulasi luar ruang, sehingga belum menjangkau semua jenis pengguna. Adanya ramp untuk membantu pengguna difabel/manula menjadi potensi yg perlu diperhatikan.	Halaman 55
5.	Ambience ruang tinggal pada homestay belum ditunjukkan.	Ditunjukkan pada gambar.	Halaman 56
6.	Konsep bentuk dengan penggunaan metode insertion pada bangunan baru terhadap bangunan eksisting pada beberapa bangunan kurang dirasa kurang cocok.	Dalam beberapa desain dikaji ulang antara aspirasi owner terhadap bagaimana bentuk desain yang akan muncul dengan fungsi baru yang akan dimunculkan.	Halaman 57

Tabel 5.1 Hasil Review Evaluatif

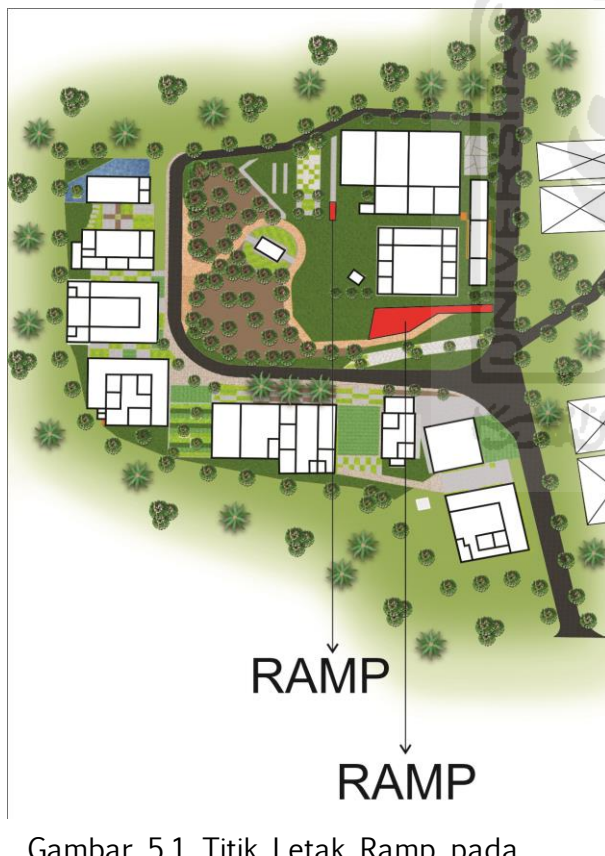
### V.1.1 Penataan Sanitasi Area / Kamar Mandi.

Desain penambahan kamar mandi yang terpisah dengan bangunan – bangunan utama karena mengikuti eksisting kamar mandi yang telah ada sebelumnya menjadi pertanyaan penguji, karena adanya modernisasi (kamar mandi dalam) dianggap perlu, terutama berkaitan dengan mobilitas pengguna homestay jika akan menggunakan kamar mandi.

Sementara menurut pembimbing, hal tersebut tidak menjadi masalah jika desain tersebut dilandasi untuk menambah kemungkinan interaksi luar ruang yang akan terjadi saat pengguna homestay akan menggunakan kamar mandi luar tersebut, di mana hal tersebut merupakan salah satu ciri khas pedesaan.

### V.1.2 Barrier Free Design

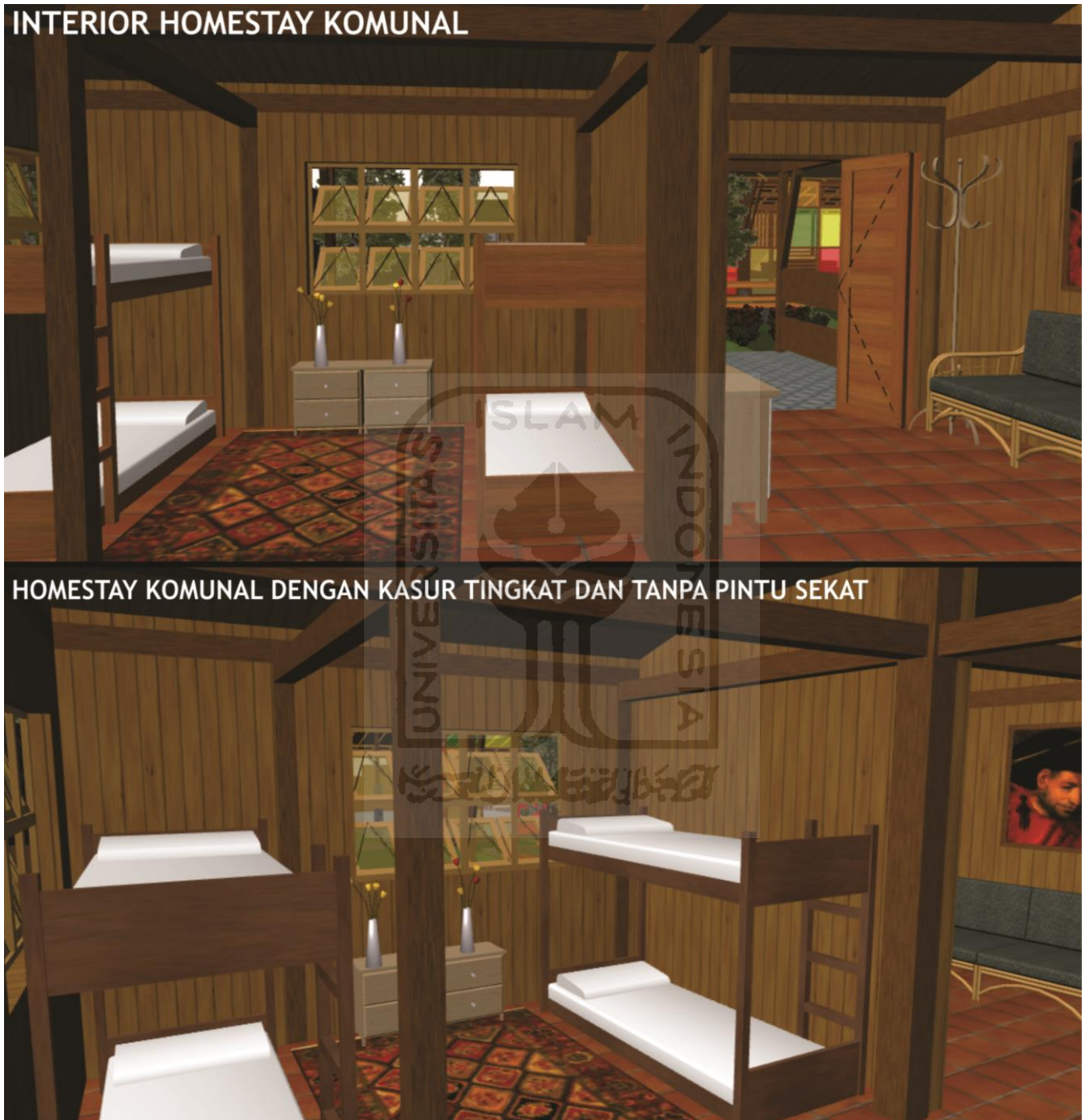
Dalam perancangan masih dianggap kurang dalam sirkulasi, terutama untuk pengguna berkebutuhan khusus ataupun untuk manula, dalam hal ini berkaitan dengan adanya perbedaan kontur site dan luasan site sehingga untuk aksesibilitas penuh, diperlukan adanya ramp – ramp dan sirkulasi khusus pada site.



Gambar 5.1 Titik Letak Ramp pada Siteplan



Gambar 5.2 Gambar Ramp in 3D



Gambar 5.3 Interior Homestay Komunal

#### V.1.4 Aspirasi Masyarakat

Aspirasi masyarakat sebagai dasar pertimbangan dalam melakukan eksekusi desain adalah hal yang utama pada perencanaan Homestay Area Mangunan, karena rumah – rumah merekalah yang akan dimanfaatkan untuk ditingkatkan nilai gunanya. Aspek – aspek yang perlu diperhatikan yaitu penzanaan ruang privat / komunal, kontekstualitas bentuk desain bangunan baru, dan fungsi bangunan baru.

Review Penguji :

1. Bentuk desain atap Joglo pada “Bengkel Kerajinan Kayu & Workshop” terkesan seperti hanya ditempelkan saja, tidak seperti sebagaimana Joglo semestinya.
2. Bentuk bangunan “Homestay Paviliun” termasuk post-modern, kurang kontekstual untuk sebuah homestay, akan tetapi bentuk seperti itu lebih baik difungsikan sebagai “Kantor Pengelola Homestay” yang kontekstual sesuai dengan ‘hal baru’ di daerah pedesaan, yaitu office.

#### V.1.5 Adaptive Re-Use

Dalam penerapan pendekatan adaptive re-use, perlu diperhatikan sebagai kunci adalah adanya bangunan historikal pada site, sehingga muncul batasan – batasan yang akan menjadi pertimbangan perancangan. Pada Homestay Area Mangunan, usia rumah – rumahnya beragam, mulai berusia 15 tahun hingga puluhan tahun dan hanya beberapa bangunan yang dapat dikategorikan memiliki histori lokal, seperti contohnya Joglo pada Area Pertunjukkan Seni, dan dalam desainpun bangunan Joglo tersebut tidak terlalu banyak mengalami perubahan bentuk.

#### V. 1.6 Insertion

Penerapan metode insertion dilakukan setelah penerapan adaptive re-use.



Insertion berfungsi sebagai metode untuk penambahan massa bangunan yang telah mengalami perubahan fungsi dengan Adaptive Re-use. Penerapan pendekatan Insertion dalam Homestay Area Mangunan sangat memperhatikan aspirasi dari owner masing – masing bangunan sebagai dasarnya. Dalam prosesnya, perancang juga menganalisis potensi masing – masing bangunan yang dapat diolah dan dikembangkan untuk selanjutnya dieksekusi.

## DAFTAR PUSTAKA

Ardiani, Milla, 2009 *INSERTION : Menambahkan Tanpa Merubuhkan*. Wastu Lanas Grafika, Surabaya

K, R. Ismunandar, 1986 *JOGLO Arsitektur Rumah Tradisional Jawa*, Dahara Prize, Semarang.

ICOMOS. 1996. "The Australia ICOMOS Charter for the Conservation of Places of Cultural Significance (the Burra Charter)". [http://www.icomos.org/burra\\_charter.html](http://www.icomos.org/burra_charter.html).

<http://greenmangunan.com>

Dewi Soran (2013) Desa Wisata Soran, diperoleh dari: <http://dewisoran.com/>

Mangunan, Dokumen Dusun, 2015, *Peta Potensi dan Data Warga*

<http://www.archdaily.com/552030/constellations-bar-h-miller-bro>

<http://archinew.altervista.org/2014/09/19/constellations-bar-by-h-miller-bros-is-a-courtyard-canopy-made-up-of-triangles-and-zigzags/>

