

BAB empat (IV)

pERANCANGAN

Pencarian bentuk nyata tentang keberadaan Atlantis akan sangat sulit, hal ini di karenakan sampai saat ini belum ditemukan bukti nyata tentang keberadaan Kota Atlantis. Satu-satunya bukti yang ada hanya terdapat pada karya sastra yang di tulis oleh Plato serta mitologi pada berbagai macam kebudayaan di dunia tentang asal muasal kebudayaan mereka yang sesuai dengan gambaran Atlantis.

Di dalam pencarian prinsip-prinsip kota Atlantis di lakukan dengan studi banding terhadap kota-kota yang mempunyai kemiripan dengan gambaran dari Atlantis Plato dengan pembatasan pada **analogi fungsi lebih difokuskan pada Citradel** dari City of Troy, Mycenae, City of Athen dan Leon Krier Project (Atlantis : New Town in Tenerife) dengan pertimbangan di mana city of Troy dan Mycenia merupakan kota yang kuat dalam militer di buktikan dengan cerita pada epic Homeric tentang perang Trojan dan Athena sebagai kota tempat tinggal Plato yang merupakan kota demokrasi pertama dan kota para dewa serta interpretasi manusia modern tentang kota Atlantis yang di tuangkan dalam Atlantis : New Town in Tenerife.

Dengan fungsi bangunan sebagai Institut Architecture preseden ini memberikan gambaran yang bisa dirasakan oleh pengguna tentang akar dari Arsitektur, penghayatan akan suatu simbolisasi dan sense akan ruang dan Analogi fungsi antara sebuah Institusi pendidikan dengan sebuah sistem kota dengan pembatasan pada Citradel.

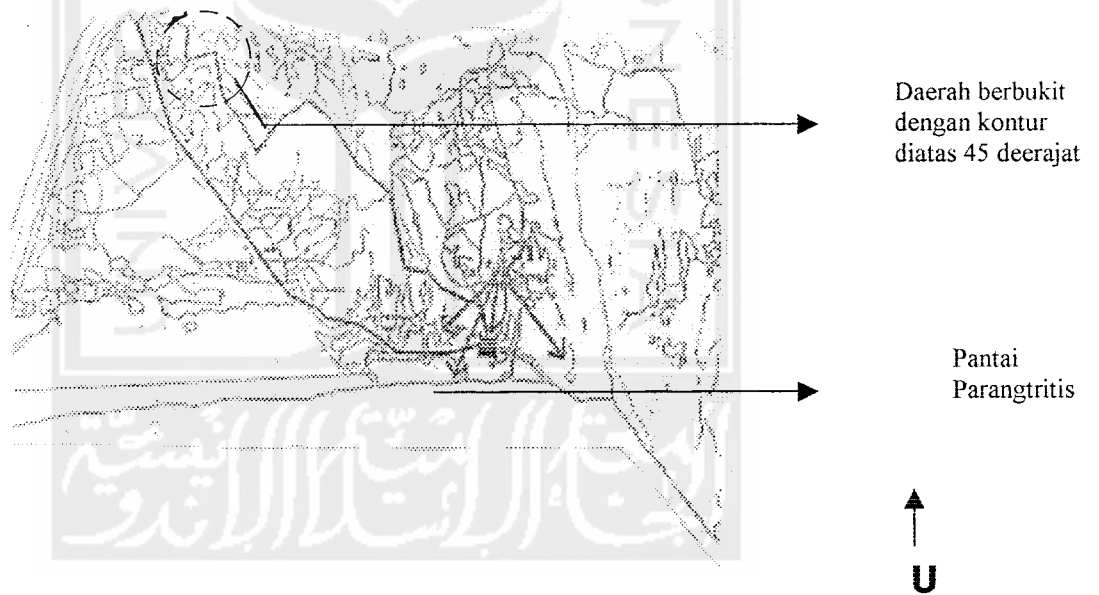
Didalam Memunculkan **image Atlantis** di telusuri dari mitologi Atlantis baik melalui diskripsi Plato maupun interpretasinya yang di ilustrasikan dalam film Animasi Atlantis The Lost Empire produksi Walt Disney.

▪ **Site dan Penghayatan Terhadap Gunung Suci**

Disebutkan bahwa Atlantis terletak di atas sebuah bukit dengan dataran yang subur dan indah dengan sistem tanah terassiring dan pada jalur perdagangan yang ramai. Konsep ini juga mendasari pemilihan site pada City of Troy, Mycenae dan City of Athen dan Leon Krier Project.

Ide desain : Atlantis dimana unsur yang menguatkan adalah air (laut/canal/sungai) dan Bukit serta jalur sirkulasi utama.

Berdasarkan tuntuan tersebut maka site terpilih adalah bukit sebelah utara pantai parangtritis di mana pada bukit tersebut terdapat jalur sirkulasi yang menghubungkan antara 2 daerah (pantai parangtritis sebagai daerah wisata dan Kota Yogyakarta). Pengolahan site dengan memanfaatkan kontur alami dengan sistem cut and fill dan penggunaan dinding penahan tanah.



Gambaran esensial tentang Atlantis adalah suatu ketidakjelasan, di mana baik Plato maupun mitos dari kebudayaan kuno yang berbicara tentang Sebuah Benua indah yang hilang dalam semalam tidak disertai bukti nyata.

Ide Desain : Memberikan shocking pada user tentang isi dari Citradel melalui ketertutupan Citradel dengan elemen pelindung seperti vegetasi dan tembok/benteng yang mengelilingi citradel sebagai controlling gerak maupun visual dari user kedalam Citradel

Memberikan sense of place yang berbeda kepada user dengan landscape yang kontras antara bagian luar dan dalam benteng yang tidak terbayangkan oleh user. Ini seperti menciptakan Oase ditengah padang pasir.



▪ **Analogi Fungsi**

Kampus/Institut merupakan kota di dalam kota, di mana kampus dapat dianalogikan sebagai sebuah sistem kota. Analogi ini di dasarkan pada sistem sebuah kota di mana kota mempunyai elemen pemerintahan dan citizen (warga).

Pada Atlantis di sebutkan bahwa Inner ring sebagai inti menaungi fungsi Pemerintahan dan keagamaan.

Ide Desain : Fungsi ini dianalogikan sebagai zoning Pengelola (Direktur, dosen dan staf) yang merupakan elemen pemerintahan pada kampus. Sedangkan kegiatan keagamaan diwujudkan dengan fungsi masjid dengan pertimbangan mayoritas penduduk Indonesia beragama Islam.

Zona ini menempati level lantai tertinggi atau sebagai puncak dari sistem kota.

Middle Ring/Citradel/Acropolis merupakan zona ke dua yang menaungi fungsi tempat tinggal kaum bangsawan dan manufacturing.

Ide Desain : Kaum bangsawan/kaum borjuis dianalogikan sebagai ruang-ruang kuliah dan Studio di mana analogi ini didasarkan pada penggunaan ruang yaitu mahasiswa yang berbeda dengan masyarakat umum dalam prioritas di dalam kampus. Manufacturing/pabrik dianalogikan sebagai laboratorium yang mempunyai similaritas kegiatan dan perpustakaan yang berfungsi mendukung kegiatan risert dan perkuliahan (kaum bangsawan).

Zona ini menempati posisi ke dua yaitu pada level lantai yang lebih reandah dari zona pertama.

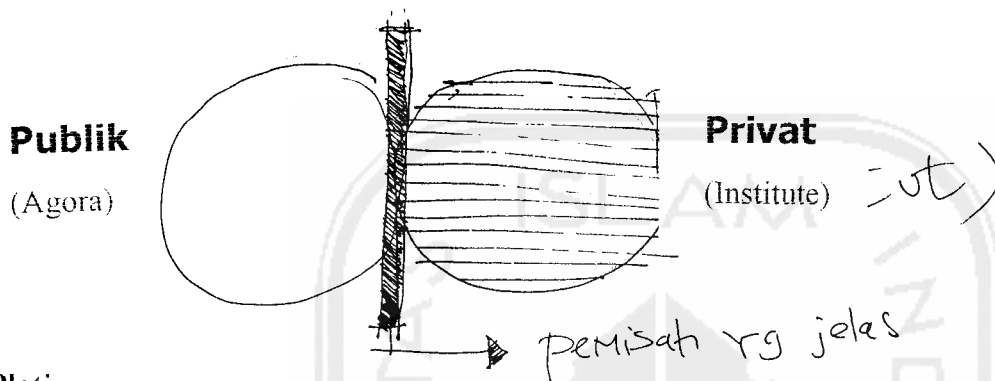
Outer Ring/Lower City merupakan zona ke tiga yang menaungi fungsi residential, hiburan, sport dan market

Ide Desain : Zona ini bersifat publik di mana market dianalogikan sebagai open galery yang mempunyai fungsi yaitu jual beli di mana

pedagang (mahasiswa) menawarkan dagangannya (ide/desain) kepada masyarakat.

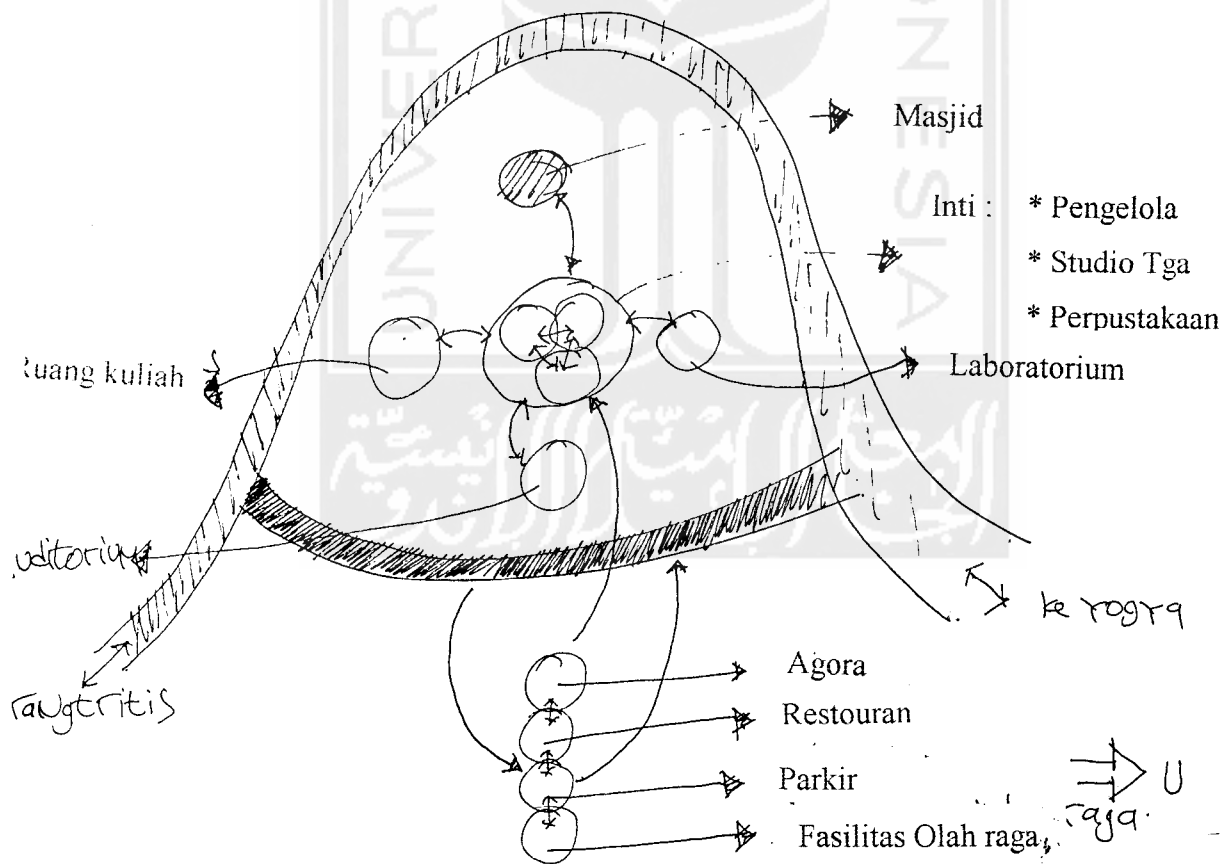
Zoning

Zoning di bagi menjadi 2 yaitu Lower city (termasuk di dalamnya zona transisi) yang mempunyai sifat publik. Kemudian Citradel sebagai zona privat (sebagai zona fungsi institute of Architecture).



Ploting

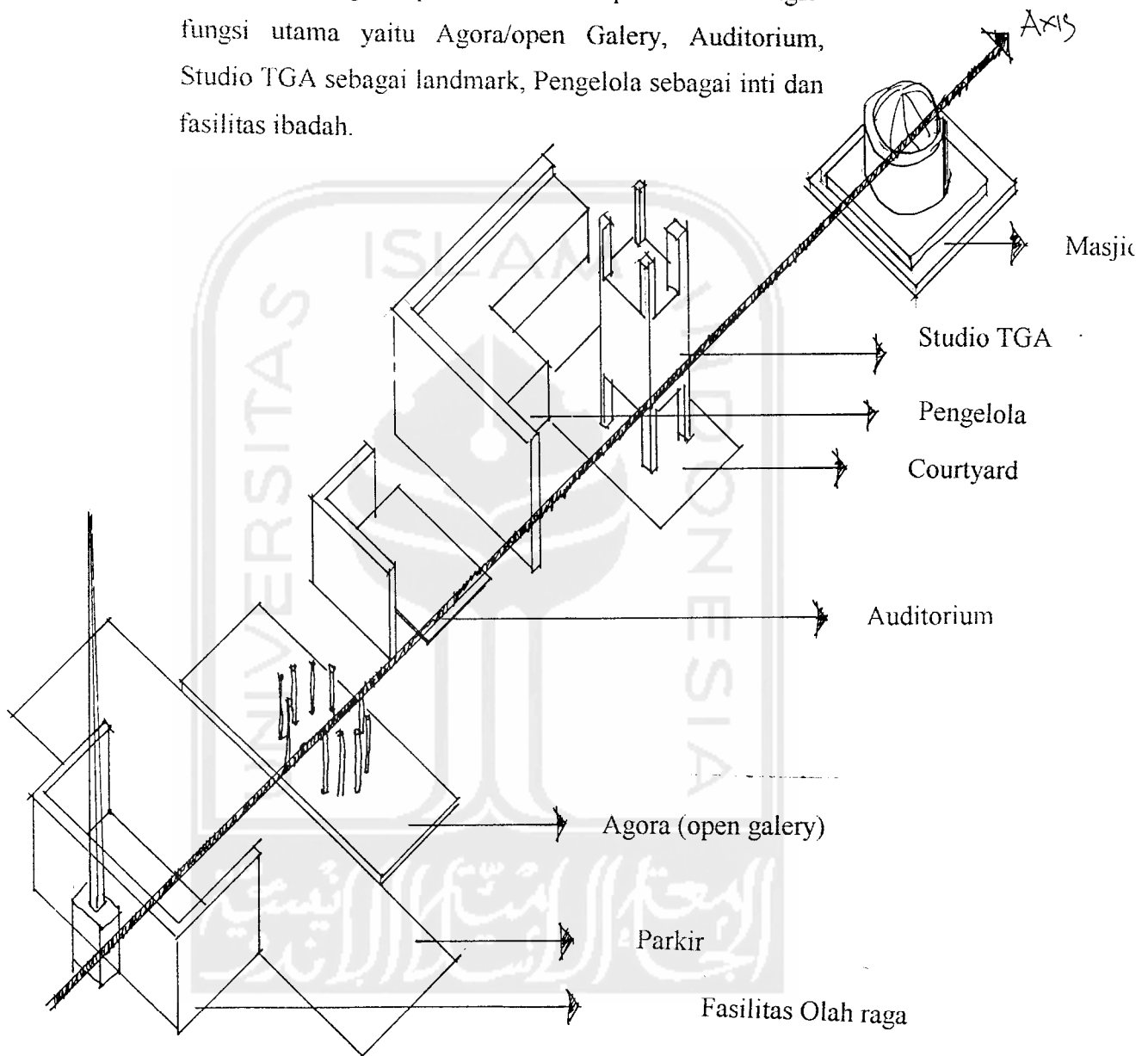
Didasarkan pada analogi fungsi.



▪ **Tata Masa**

Ide desain : Tata masa dengan pola terpusat mengelilingi Inner courtyard dan pengelola, peletakkan Studio TGA sebagai point of interest di tengah-tengah courtyard.

Axis sebagai garis pedoman/sumbu peletakkan fungsi-fungsi utama yaitu Agora/open Galery, Auditorium, Studio TGA sebagai landmark, Pengelola sebagai inti dan fasilitas ibadah.



Sirkulasi

Sirkulasi Kendaraan

Sirkulasi dari jalan utama diputarakan melalui bagian depan bangunan pada level lantai Lower City dengan melewati Agora dan peletakkan kantong parkir di dibelakang Agora. Peletakkan Agora pada sirkulasi kendaraan bertujuan sebagai kantong untuk menarik masyarakat umum.

Peletakkan kantong parkir pada bagian belakang diantara Agora dan fasilitas olah raga bertujuan memberikan privasi pada kampus di mana sirkulasi ke dalam kampus hanya bisa di lalui dengan berjalan kaki.

Sirkulasi manusia

Luar bangunan

Pintu masuk dan keluar menjadi satu ini untuk mempermudah kontrol bangunan. Dari parkir user diarahkan menuju open Galery pada bagian barat dan fasilitas olah raga pada bagian timur . Untuk menuju open galery user melalui gate dibawah restouran. Sirkulasi menuju institute diarahkan melalui jembatan diatas jalan menuju area parkir, kemudian menuju main gate Institute dengan pembelokkan sirkulasi yang berupa tangga. Disini user melalui tangga yang diapit oleh tembok. Pada ujung jalur ini diberi teras yang berfungsi sebagai shocking dimana setelah melalui ruang sirkulasi yang tertutup user berada di ruang yang lapang yang dapat melihat seluruh



bangunan institut. Kemudian user diarahkan menuju Innercourtyard sebagai bidang penerima di mana sirkulasi pada inner courtyard mengelilingi inti (landmark berupa studio TGA). Innercourtyard berfungsi sebagai pemecah sirkulasi yang memecah sirkulasi menuju keempat masa bangunan yang mengelilinginya.

