

HOSTEL BACKPACKER DI YOGYAKARTA
Pendekatan Perancangan pada Konsep Edukasi Pertanian Kota

PROYEK AKHIR SARJANA

YOGYAKARTA BACKPACKER HOSTEL
Based on Urban Agriculture Education Concept



Disusun Oleh:

HARDA TARA PERDANA

12512065

Dosen Pembimbing:

Ir. Rini Darmawati, M.T.

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA

2017



LEMBAR PENGESAHAN

Proyek Akhir Sarjana yang berjudul:

Bachelor Final Project entitled:

HOSTEL BACKPACKER DI YOGYAKARTA

“Pendekatan Perancangan pada Konsep Edukasi Pertanian Kota”

YOGYAKARTA BACKPACKER HOSTEL

“Based on Urban Agriculture Education Concept”

Oleh / By:

Nama Lengkap Mahasiswa: Harda Tara Perdana

Students' Full Name

Nomor Mahasiswa: 12512065

Student Identification Number

Telah diuji dan disetujui pada:

Has been evaluated and agreed on:

Yogyakarta, tanggal: 23 April 2018

Yogyakarta, date:

Pembimbing:

Ir. Rini Darmawati, M.T

Supervisor:

Penguji:

Ir. Arif Wismad, M.sc P.hd

Jury:

Diketahui oleh:

Acknowledged by:

Ketua Jurusan Arsitektur:

Noor Cholis Idham, M.Arch, P.hd

Head of Department :



PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

CATATAN DOSEN PEMBIMBING

Berikut adalah penilaian buku laporan akhir Proyek Akhir Sarjana :

Nama Mahasiswa : Harda Tara Perdana

Nomor Mahasiswa : 12512065

Judul Proyek Akhir Sarjana : **HOSTEL BACKPACKER, YOGYAKARTA**
Pendekatan Perancangan pada Konsep Edukasi
Pertanian Kota.

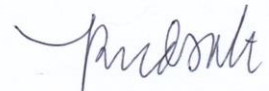
Kualitas Buku Laporan Akhir PAS : Kurang, Sedang, Baik, Baik Sekali *

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

*) Mohon dilingkari

Yogyakarta, tanggal 23 April 2018

Dosen Pembimbing



Ir. Rini Darmawati, M.T.

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya menyatakan bahwa seluruh bagian karya ini adalah karya sendiri kecuali karya yang disebut referensinya dan tidak ada bantuan dari pihak lain baik seluruhnya ataupun 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 24 April 2018



1. Allan SWT, yang telah membentangkan bertas dan samat-Nya dalam menggambar, melukiskan, dan memodifikasi setiap langkah sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan baik
2. Keluarga terdiri Bapak, Ibu, Adikku dan semua yang tidak pernah berhenti membantuku, serta membantuku dalam memahami hak mata kuliah dan materi, sehingga saya dapat selesai tugas akhir ini
3. Ibu Ir. Rini Dwiawati, M.T., selaku dosen pembimbing yang telah membentangkan bantukan dan arahnya dengan sabar, ceria dan selalu memberikan semangat serta memberikan dorongan dalam menyelesaikan tugas akhir ini hingga selesai.
4. Bapak Dr. Ir. Anif Wismadi, M.Sc., Ph.D selaku dosen pengampu yang telah memberikan kritik dan saran untuk semua perbaikan yang sangat membantu dalam menyelesaikan tugas akhir ini sampai selesai.
5. Bapak Nocer Cholis Ulfana, S.P., M.Arch., Ph.D selaku ketua jurusan arsitektur
6. Bapak Mughza dan Bapak Saifudin selaku panitia proyek akhir sebagai yang sempat waktu ada dalam pengamatan pada saat pelaksanaan proyek akhir ini sebagai pengorganisasian.

KATA PENGANTAR



Puji serta syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena dengan berkat rahmat dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan dan menyusun Tugas Akhir dengan **HOSTEL BACKPACKER di YOGYAKARTA**, *Pendekatan Perancangan pada Konsep Edukasi Pertanian Kota*.

Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat yang harus ditempuh oleh semua mahasiswa Arsitektur Universitas Islam Indonesia untuk memperoleh gelar Sarjana Arsitektur.

Dalam menyelesaikan Tugas Akhir, penulis banyak dibantu oleh berbagai pihak. Dan penulis sadar masih banyak kekurangan dan bimbingan lebih dalam penulisan. Dengan penuh rasa hormat, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT, yang telah melimpahkan berkah dan rahmat-Nya dalam mengiringi, melancarkan, dan memudahkan setiap langkah sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan baik.
2. Keluarga tercinta Bapak, Ibu, Adikku dan semua yang tidak pernah berhenti mendoakan, serta membantu dalam membantu baik materi dan non materi, sehingga saya dapat selesai tugas akhir ini.
3. Ibu Ir. Rini Darmawati, M.T., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahnya dengan sabar, ceria dan selalu memberikan semangat serta memberikan ilmu-ilmunya dalam menyusun tugas akhir ini hingga selesai.
4. Bapak Dr.Ir. Arif Wismadi, M.Sc., Ph.D selaku dosen penguji yang telah memberikan kritik dan saran untuk semua perbaikan yang sangat membantu dalam menyusun tugas akhir ini sampai selesai.
5. Bapak Noor Cholis Idham, S.T., M.Arch., Ph.D selaku ketua jurusan arsitektur.
6. Bapak Maghza dan Bapak Sarjiman selaku panitia proyek akhir sarjana yang setiap waktu ada dalam pengurusan mulai dari pendaftaran proyek akhir sarjana hingga pengumpulan.

7. Segenap dosen jurusan arsitektur yang telah banyak membuka wawasan saya tentang dunia arsitektur serta membagi ilmu pengetahuannya selama ini, dan staf – staf jurusan arsitektur yang telah banyak membantu selama perkuliahan.
8. Teman – teman seangkatan Arsitektur UII yang dalam kuliah telah sama – sama menempuh bangku kuliah beserta ilmu – ilmunya yang telah sharing bersama.
9. Teman seperjuangan dalam satu bimbingan Ibu Rini yaitu Alfi, Anas, Fariz, dan Afif yang sama-sama berjuang dan selalu memberikan masukan dan saran selama proses tugas akhir.
10. Teman- teman yang paling banyak membantu dalam pembuatan laporan, gambar dan maket tugas akhir Rian dan Wika
11. Teman - teman KKN Unit 152 dusun sarigono dengan seluruh warganya, terima kasih atas pengalamannya yang berharga yang telah diberikan selama mengikuti kegiatan KKN
12. Teman - teman dekat mulai dari SMA hingga kuliah yang memberikan semangat tersendiri.
13. Serta teman dan orang- orang yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, terima kasih telah mendukung dan membantu baik langsung maupun tidak langsung selama ini.

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

Yogyakarta, 22 April 2018

Penulis,
Harda Tara Perdana

HOSTEL BACKPACKER DI YOGYAKARTA

Pendekatan Perancangan pada Konsep Edukasi Pertanian Kota

Harda Tara Perdana

Jurusan Arsitektur, Universitas Islam Indonesia

email: hardatara@gmail.com

ABSTRAK

Yogyakarta adalah kota tujuan favorit wisatawan setelah Bali. Tiap tahunnya wisatawan yang berkunjung ke kota ini semakin meningkat, apalagi dilakukan peningkatan kualitas tempat wisata. Inilah yang menjadi magnet bagi para wisatawan untuk berkunjung, tak terkecuali para wisatawan backpacker. Sebagai salah satu kota besar di Indonesia kota Yogyakarta memiliki permasalahan umum salah satunya adalah kurangnya ruang terbuka hijau. Ruang terbuka hijau memiliki fungsi ekologis, ekonomi dan juga fungsi estetika sehingga ruang terbuka hijau sangat penting keberadaannya pada bangunan dilihat dari banyaknya manfaat tersebut. Salah satu aspek yang bisa di manfaatkan secara maksimal pada ruang terbuka hijau adalah menggunakannya sebagai ruang untuk pertanian kota sehingga ruang terbuka hijau bisa digunakan memproduksi tanaman hasil pertanian selain sebagai area resapan dan penghijauan. Sehingga bagaimana merancang bangunan hostel yang nyaman untuk backpacker dan juga merancang ruang- ruang terbuka hijau untuk pertanian kota agar dapat memberikan edukasi bagi para tamu backpacker dan masyarakat sekitar. Disisi lain bangunan hostel di Kota Yogyakarta masih sedikit maupun bangunan yang memiliki ruang terbuka hijau terlebih yang memberikan edukasi tentang pertanian. Konsep edukasi pertanian yang diterapkan dapat mengedukasi para backpacker agar bisa menerapkan pertanian kota pada lingkungan asal para backpacker tersebut. Metoda perancangan diawali dengan melakukan survei dan studi literatur pada beberapa hostel untuk backpacker dan bangunan yang menerapkan pertanian kota. Kemudian ditinjau kelebihan masing-masing yang dapat diterapkan pada desain hostel. Hasil dari rancangan adalah bangunan Hostel backpacker yang mendukung edukasi pertanian kota hasil rancangan untuk wisatawan backpacker adalah tata massa bangunan yang terbagi menjadi 2 massa dengan model double loaded corridor untuk memaksimalkan potensi cahaya dan udara pada site. Tinggi bangunan 5 lantai, pada lantai 1 dirancang untuk ruangan pendukung bagi backpacker seperti ruang bersantai. Lantai 2 hingga 5 dirancang khusus untuk ruang kamar tidur dan kamar mandi bagi backpacker agar nyaman. Pada tiap lantainya memiliki ruang tanam yang dirancang pada elemen- elemen arsitektur pada bagian balkon dan juga fasad, untuk penataan area landscape yang dirancang untuk menanam pada bagian depan, tengah dan belakang landscape hostel, untuk area petanian kota dan mengedukasi para backpacker.

Kata kunci : *hostel , backpacker, edukasi pertanian kota, green landscape*

BACKPACKER HOSTEL IN YOGYAKARTA

The Design Approach for Urban Agricultural Education Concept

Harda Tara Perdana

Department of Architecture, Universitas Islam Indonesia

email: hardatara@gmail.com

ABSTRACT

Yogyakarta is the favorite tourism city destination after Bali. Every year, the number of visiting tourists in Yogyakarta has always increased, particularly after there were a lot of tourism spots developments. This is the magnet which attracts tourists to come to visit, including the backpackers. As one of the biggest cities in Indonesia, Yogyakarta has a common issue that is shared by most big cities, that is the lack of green open space. Green open space has ecological, economic, as well as aesthetical functions. Therefore, the existence of green open space is very important. An aspect that can be maximally utilized on the green open space is to use it as the urban agricultural space, so the green open space can also produce agricultural product, other than function as the permeation and greening area. Therefore, it is necessary to design a hostel building that is comfortable for backpacker and to design green open spaces for urban agriculture which may provide education to the visiting backpackers and the society. On the other side, the number of hostels and green open spaces in Yogyakarta is still very few. The applicable agricultural education concept can educate the backpackers, hoping that the backpackers will apply the urban agricultural concept in their home countries. The design approach was started by conducting a survey and literature review to several backpacker hostels and buildings which have applied green urban concept. Then, each of the excellences were reviewed and applied to the hostel design. The design result is a backpacker hostel building which may support urban agriculture with 2 massing with double loaded corridor models to maximize the lighting and air potential of the site. The building is designed to have five floors. The first floor is designed for backpacker support space, such as relaxation space. The second floor until the fifth floor are designed for bedrooms and restrooms. In each floor, there are also planting spaces in which architecture elements are designed on the balcony and façade parts. The landscape areas that are designed in the front, middle, and the backside of the hotel landscapes are intended for urban agricultural areas to educate the backpackers.

Keywords: *hostel, backpacker, urban agricultural education, green landscape.*

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
CATATAN DOSEN PEMBIMBING	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	Error! Bookmark not defined.
Kata Pengantar.....	v
Abstrak	vii
ABSTRACT	viii
Daftar Isi	ix
Daftar Tabel.....	xi
Daftar Gambar	xii
BAGIAN 1 Pendahuluan	1
1.1 Latar Belakang Persoalan Perancangan	1
1.1.1 Tentang Pariwisata dan Kota Yogyakarta	1
1.1.2 Kurangnya Tempat Tinggal Khusus Wisatawan Backpacker Di Yogyakarta.....	2
1.1.3 Penerapan pertanian kota pada hostel.....	3
1.2 Pernyataan Persoalan Perancangan Dan Batasannya.....	5
1.2.1 permasalahan umum	5
1.2.2 permasalahan khusus	5
1.2.3 Tujuan Perancangan	5
1.3 Metoda Pemecahan Persoalan Perancangan yang Diajukan.....	8
1.4 Prediksi Pemecahan Persoalan Perancangan (<i>Design-Hypothesis</i>)	9
1.5 Peta Pemecahan Persoalan (Kerangka Berfikir).....	10
1.6 Keaslian Penulisan	11
bagian 2 Penelusuran Persoalan Perancangan dan pemecahannya	12
2.1 Narasi Konteks Lokasi, Site, dan Arsitektur.....	12
2.2 Peta Kondisi Fisik	13
2.3 Data Lokasi dan Peraturan Bangunan Terkait	14
2.4 Data Ukuran Lahan dan Bangunan	22
2.5 Data Klien dan Pengguna.....	27

2.6	Kajian Tema Perancangan	27
2.6.1	Narasi Problematika Tematis	27
2.6.2	Paparan Teori yang Dirujuk	29
2.6.3	Kajian Karya-Karya Arsitektural yang Relevan dengan Tema / Persoalan.....	46
2.6.4	Kajian Tipologi dan Preseden Perancangan Bangunan Sejenis	50
2.7	Kajian Analisis Perancangan	59
2.8	Kajian dan konsep fungsi bangunan yang diajukan.....	63
2.9	Kajian dan konsep figuratif rancangan (penemuan bentuk dan ruang) .	74
bagian 3	hasil Rancangan dan pembuktiannya.....	83
3.8	Narasi dan Ilustrasi Skematik Hasil Rancangan	83
3.8.1	Rancangan Skematik Kawasan Tapak.....	83
3.8.2	Rancangan Skematik Bangunan	84
3.8.3	Rancangan Skematik Selubung Bangunan	85
3.8.4	Rancangan Skematik Interior Bangunan	86
3.8.5	Rancangan Skematik Sistem Struktur	87
3.8.6	Rancangan Skematik Sistem Utilitas.....	88
3.8.7	Rancangan Skematik Keselamatan Bangunan dan difabel	89
bagian 4	Diskripsi hasil rancangan.....	91
4.1	Rancangan Kawasan Tapak.....	91
4.2	Rancangan Bangunan Hostel	91
4.3	Rancangan Selubung dan Arsitektural Khusus.....	94
4.4	Rancangan sistem Stuktur.....	96
4.5	Rancangan sistem keselamatan Bangunan dan difabel	97
4.5	Rancangan sistem infrastruktur hostel	99
bagian 5	EVALUASI RANCANGAN	100
5.8	Kesimpulan Review Evaluatif Pembimbing dan Penguji.....	100
bagian 6	101
daftar pustaka	101

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 tabel pengumpulan cara dan hasil pengumpulan data.....	8
Tabel 2.1 jumlah mahasiswa universitas swasta tahun 2014/2016	19
Tabel 2.2 Data produksi sayuran menurut jenis dan kota/kabupaten di D.I.Yogyakarta 2014	20
Tabel 2.3 Luas wilayah menurut penggunaan lahan utama kota Yogyakarta 2014	21
Tabel 2.3 Luas wilayah menurut penggunaan lahan utama kota Yogyakarta 2014	21
Tabel 2.3 Kebutuhan ruang pada hostel	69
Tabel 2.4 Kebutuhan Ruang Hostel	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Grafik perbandingan wisatawan domestik dan luar yang menginap di hotel bintang dan non bintang 2015	3
Gambar 1.2 Skema metode pemecahan persoalan	9
Gambar 2.1 Peta Rencana Pola Ruang Kecamatan Jetis.....	14
Gambar 2.2 Peta batas wilayah Kelurahan Bumijo.....	14
Gambar 2.3 Suhu Udara Kota Yogyakarta	15
Gambar 2.4. Kelembaban Udara Kota Yogyakarta	15
Gambar 2.5 Kecepatan Angin Kota Yogyakarta	16
Gambar 2.6 Sunchart Kota Yogyakarta	16
Gambar 2.7 Curah Hujan Kota Yogyakarta	17
Gambar 2.8 Luas site perancangan	22
Gambar 2.9 Batasan dan bangunan sekitar site	23
Gambar 2.10. Bentuk tapak dan ukuran	24
Gambar 2.11 Zonasi sekitar site	26
Gambar 2.11 Aksesibilitas site	26
Gambar 2.12 <i>veltikultur</i> dengan botol plastik bekas	38
Gambar 2.13 Berbagai macam media tanam tehnik veltikultural	39
Gambar 2.14 <i>Urban Agriculture & Landscape Architecture ASL</i>	40
Gambar 2.15 Vertikal garden menggunakan tanah dan pot dari botol bekas	42
Gambar 2.16 Vertikal garden menggunakan filter geotextile	43
Gambar 2. 17 Vertikal garden menggunakan blok structural	44
Gambar 2.18 Hard material landscape	45
Gambar 2.19 Soft material landscape	45
Gambar 2.20 eksterior dan interior green host boutique hotel Yogyakarta	46
Gambar 2.22 Area hidroponik rooftop green host boutique hotel	48
Gambar 2.23 Urban Agriculture pada bangunan	49
Gambar 2. 25 tampak bhumi hostel Yogyakarta	51
Gambar 2.31 Dapur dan Ruang makan Bhumi hostel Yogyakarta	53
Gambar 2.34 eksterior Edu Hostel Yogyakarta	55
Gambar 2.36 Ruang bersama Edu Hostel	55

Gambar 2.45 Model vertical green wall yang akan digunakan	61
Gambar 2.46 Skema standart kegiatan backpacker	65
Gambar 2.47 Skema kegiatan backpacker pekerja	66
Gambar 2.48 Zoning lantai 1 pembagian ruang Hostel Backpacker	71
Gambar 2.50 Zoning pembagian letak ruang kamar tidur	73
GAMBAR 2.51 Konsep zonasi pertanian kota.....	74
Gambar 2.52 Macam bentuk gubahan massa pada bangunan	75
Gambar 2.53 Konsep gubahan massa bangunan Hostel	75
Gambar 2.54 standart ukuran ruang tidur hostel	76
Gambar 2.55 Konsep perletakan ruang bed room	77
Gambar 2.56 Konsep <i>layout</i> dan ukuran kamar pada Hostel	78
Gambar 2.57 Konsep analisis area kerja backpacker pada bangunan hostel	78
Gambar 2.58 Konsep analisis bukaan Hostel	79
Gambar 2. 59 Konsep analisis shading pada ruangan kamar	80
Gambar 2.60 Konsep sirkulasi dan parkir pada Hostel	80
Gambar 2.61 Konsep mereduksi kebisingan Hostel	81
Gambar 2.62 bagan pengairan pertanian pada hostel	82
Gambar 3.1 ilustrasi bangunan hostel.....	83
Gambar 3.2 Skematik desain tapak	84
Gambar 3.3. Skematik desain bangunan	84
Gambar 3.4 <i>Skematik desain lanscape</i> dan <i>vertical farming</i>	85
Gambar 3.5 Skematik green wall	85
Gambar 3.6 Skematik pengaplikasian pada desain koridor	86
Gambar 3.7 Skematik <i>layout</i> dan <i>interior</i> kamar tidur	86
Gambar 3.8 Skematik <i>layout</i> dan <i>interior laundry</i> dan dapur bersama	87
Gambar 3.9 Skematik sistem struktur	87
Gambar 3.10 Skematik sistem air bersih	88
Gambar 3.11 Skema air kotor bersih	88
Gambar 3.12 Skema jalur air penyiraman tanaman	89
Gambar 3.13 Rencana skematik keamanan bangunan	89
Gambar 3.14 Rencana skematik akses dan toilet difabel	90
Gambar 4.1 site plan hostel	91
Gambar 4.2 tampak depan bangunan hostel	92

Gambar 4.3 sirkulasi pada taman hostel sebagai media pertanian	92
Gambar 4.4 <i>Landscape</i> hostel sebagai tempat pertanian.....	93
Gambar 4.4 desain kamar 12 bed room, 8 bed room dan 6 bed room khusus kamar pekerja	93
Gambar 4.5 desain kamar ruang cuci, dapur dan ruang makan	94
Gambar 4.6 Rancangan selubung	94
Gambar 4.7 Rancangan selubung pada koridor.....	94
Gambar 4.8 Rancangan vertical farming	95
Gambar 4.9 detail arsitektural khusus (green wall)	96
Gambar 4.10 rancangan struktur hostel	96
Gambar 4.10 rancangan keselamatan bangunan	97
Gambar 4. 11 rancangan toilet difabel	97
Gambar 4.12 rancangan sirkulasi difable	98
Gambar 4.13 Rancangan detail toilet dan ram difabel	98
Gambar 4.14 Rancangan sistem air bersih dan air kotor	99
Gambar 5.1 denah dan lay out kamar backpacker pekerja	100

BAGIAN 1

PENDAHULUAN

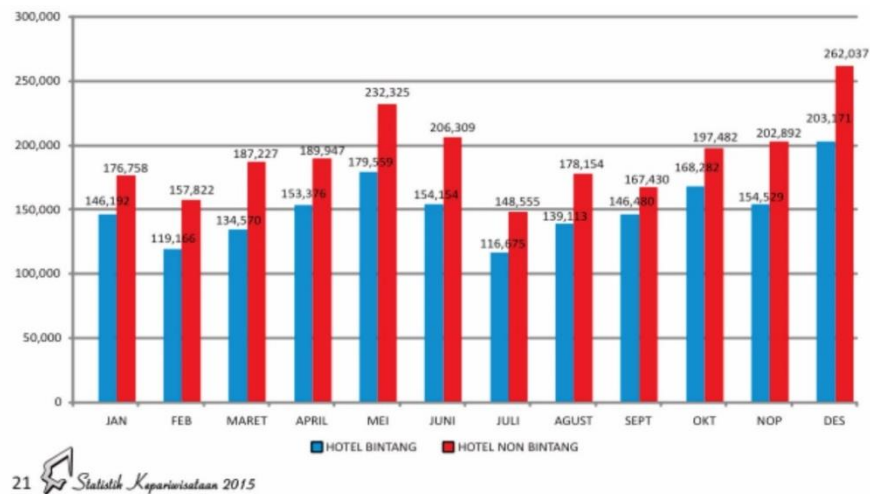
1.1 Latar Belakang Persoalan Perancangan

1.1.1 Tentang Pariwisata dan Kota Yogyakarta

Daerah Istimewa Yogyakarta atau yang biasa disebut dengan Yogyakarta terletak di bagian selatan Pulau Jawa, berbatasan langsung dengan Jawa Tengah dan juga Samudera Hindia. Kota ini merupakan peleburan Negara Kesultanan Yogyakarta dan Negara Kadipaten Paku Alaman. Daerah Istimewa yang memiliki luas 3.185,80 km² ini terdiri atas satu kotamadya, dan empat kabupaten, yang terbagi lagi menjadi 78 kecamatan, dan 438 desa/kelurahan. Menurut sensus penduduk 2010 memiliki populasi 3.452.390 jiwa dengan proporsi 1.705.404 laki-laki, dan 1.746.986 perempuan, serta memiliki kepadatan penduduk sebesar 1.084 jiwa per km². Walau secara geografis merupakan daerah setingkat provinsi terkecil kedua setelah DKI Jakarta, Daerah Istimewa ini terkenal di tingkat nasional, dan internasional, terutama sebagai tempat tujuan wisata andalan setelah Provinsi Bali. Menjadikan Kota Yogyakarta hingga saat ini menjadi lokasi wisata favorit yang berada di pulau Jawa. Yogyakarta juga memiliki lokasi- lokasi wisata favorit seperti candi Borobudur dan juga candi prambanan. Keindahan alam yang menjadi daya Tarik wisata seperti pegunungan, dan pantai. Kota Yogyakarta juga memiliki adat istiadat yang selalu dipegang teguh oleh para masyarakatnya sehingga kota ini tidak pernah sepi dari para pengunjung setiap tahunnya. Dengan sarana dan prasarana yang mendukung para turis untuk berkunjung seperti adanya bandara internasional, terminal bus, dan juga stasiun kereta api membuat kota Yogyakarta mudah untuk diakses dari manapun. Selain sarana akomodasi seperti penginapan dan tempat makan yang juga sudah banyak sehingga para wisatawan tidak ragu lagi untuk wisata di kota Yogyakarta.

1.1.2 Kurangnya Tempat Tinggal Khusus Wisatawan Backpacker Di Yogyakarta

Berkembang pesatnya industri pariwisata di Kota Yogyakarta menjadikan magnet bagi wisatawan tak terkecuali wisatawan backpacker, *backpacker* adalah wisatawan mandiri dimana yang yang dimaksud disini ialah keluar kota sendiri atau berkelompok dengan dana yang terbatas sehingga tidak menggunakan jasa agen perjalanan. Biasanya para *backpacker* berwisata lebih lama dari para wisatawan biasa mereka menghabiskan minimal seminggu untuk berwisata. Wisatawan *Backpacker* selalu memilih untuk tinggal dirumah keluarga atau kerabat yang dikenal, bila terpaksa menginap biasanya mereka lebih memilih penginapan yang paling murah di kota tujuan wisata mereka. Untuk makan mereka biasanya memilih tempat makan termurah dan juga mempunyai ciri khas local dari daerah wisata mereka tujuannya agar dapat mengenal lebih dekat masyarakat sekitar, menggunakan transportasi lokal sebagai sarana utama dalam perjalanan sehingga mereka menjadi lebih cepat membaaur dengan masyarakat lokasi wisata. *Backpacker* biasanya melakukan perjalanan mandiri, biasanya sebelum melakukan perjalanan *backpacker* merencanakan perjalanannya dengan bertanya dengan warga sekitar ataupun mencari informasi di media lainnya seperti internet. Kota Yogyakarta sendiri sebagai salah satu kota dengan tujuan favorit para *backpacker* masih belum mampu memenuhi fasilitas akomodasi khusus para *backpacker* yang dimana memiliki harga yang ekonomis dan juga memenuhi kebutuhan khusus *backpacker* serta memberikan pengalaman tersendiri bagi backpacker. Akomodasi khusus *backpacker* di Kota Yogyakarta masih tergolong minim, hanya ada beberapa hostel yang berada di Yogyakarta salah satunya yaitu Edu Hostel, sisanya yaitu homestay dan juga wisma. Pada Edu Hostel harga yang ditawarkan yaitu Rp.70.000,- per malamnya sedangkan wisma dan homestay harganya variatif biasanya mulai dari Rp.750.000,- .untuk fasilitas pada Edu hostel dengan harga tersebut tamu tidur ber – 6 dengan tamu lainnya dengan menggunakan tempat tidur bertingkat dan juga kamar mandi yang berada didalam kamar, ruang makan, ruang berkumpul serta sarapan dipagi hari. Untuk para *backpacker* yang ingin lebih lama untuk menetap bisa dibilang masih terbebani karena belum adanya fasilitas *londry* serta dapur bersama sehingga dibutuhkan biaya ekstra untuk hal tersebut.



Gambar 1.1 Grafik perbandingan wisawatawan domestik dan luar yang menginap di hotel bintang dan non bintang 2015
(Sumber: statistik kepariwisataan Yogyakarta, 2016)

Dari gambar 1.1 dapat di lihat banyaknya wisatawan yang berkunjung ke kota Yogyakarta dan menginap di hotel non bintang selalu tinggi dibandingkan yang berbintang, oleh karena itu pembangunan hostel sebagai akomodasi para wisatawan akan lebih diminati.

1.1.3 Penerapan pertanian kota pada hostel

Sebagai salah satu kota besar di Indonesia kota Yogyakarta memiliki permasalahan umum salah satunya adalah kurangnya ruang terbuka hijau. Ruang terbuka hijau memiliki fungsi yang banyak seperti fungsi ekologis sebagai paru-paru kota, daerah resapan air, menyerap polusi udara, sebagai tempat berteduh dan sebagai tempat hidup satwa. Selain itu fungsi ekonomis ruang terbuka hijau nantinya bisa menjadi ruang tanam bagi pertanian dan perkebunan. Ruang terbuka hijau juga berfungsi estetika pada bangunan membuat kota terlihat nyaman untuk dipandang. Kota Yogyakarta tiap tahunnya mengalami penurunan ruang terbuka hijau karena banyaknya pembangunan- pembangunan yang mengakibatkan alih fungsi lahan yang dulunya adalah persawahan atau rung perkebunan masyarakat menjadi bangunan perumahan, perhotelan dan pertokoan yang mengakibatkan penurunan dari ruang terbuka hijau. Ruang terbuka hijau yang berkurang otomatis

mengurangi kualitas lingkungan kota. Sehingga Kota Yogyakarta perlu bangunan yang tidak hanya berfungsi sebagai bangunan biasa tetapi juga dapat memaksimalkan lahan sebagai ruang terbuka hijau, seperti pada bangunan hostel yang akan dirancang nantinya akan memaksimalkan penggunaan lahan untuk digunakan sebagai area pertanian, selain pemaksimalan lahan bangunan hostel dirancang untuk memaksimalkan elemen arsitektur pada bangunan agar bisa menjadi area tanam pada bangunan.

1.1.4 Edukasi Pertanian kota sebagai sarana para backpacker mendapatkan pengalaman unik dihostel

Banyaknya jumlah manusia membuat kebutuhan akan makanan semakin meningkat terlebih makanan organik, yaitu makanan sehat yang tidak tercemar oleh bahan kimia seperti pestisida. Sehingga pada hostel ini, selain sebagai sarana akomodasi bagi *backpacker*, hostel ini juga akan menjadi sebagai salah satu wadah untuk belajar dan juga menerapkan edukasi pertanian kota. Dengan adanya hal ini akan berdampak pada bangunan dan lingkungan sekitar dan juga pada wisatawan *backpacker*. Pada bangunan adalah adanya keuntungan ekonomis yang didapat dikarenakan hasil dari pertanian kota, Pada lingkungan dampak yang dirasakan yaitu menambah persentase ruang hijau dan juga penghijauan pada lingkungan, sedangkan manfaat bagi *backpacker* mereka mendapat ilmu tentang tanaman khususnya macam tanaman, cara menanam dan merawat sehingga para *backpacker* mendapatkan pengalaman yang menarik tentang hal tersebut.

Pada hostel yang akan dirancang ini nantinya *backpacker* dibagi menjadi dua kategori yaitu *backpacker* dan *backpacker* pekerja dimana *backpacker* pekerja adalah *backpacker* yang terikat kerja dengan hostel agar mendapat potongan harga pada hostel selama mereka menginap sehingga pihak hostel mendapatkan tambahan pekerja dengan memberi mereka tempat tinggal sebagai upah bagi *backpacker* pekerja tersebut. Kegiatan pertanian kota ini akan memanfaatkan elemen-elemen arsitektur yang terdapat pada bangunan hostel diantaranya dinding untuk menanam tanaman secara vertical garden selain, balkon /teras dan memanfaatkan halaman (*landscape*) yang di rancang untuk menanam. Konsep ini dapat memberi nilai edukasi pada wisatawan *backpacker* yang menginap agar dapat memahami jenis tanaman pertanian apa saja yang bisa di tanam sendiri

terutama tanaman produktif seperti bahan makanan ataupun tanaman obat-obatan selain juga tanaman hias pada umumnya, dan diharapkan *backpacker* bisa menerapkannya yaitu bertani pada rumah mereka setelah mereka selesai menginap dari hostel ini.

1.2 Pernyataan Persoalan Perancangan Dan Batasannya

1.2.1 permasalahan umum

Bagaimana merancang Hostel *Backpacker* yang mendukung edukasi pertanian kota untuk wisatawan *backpacker* dan *backpacker* pekerja di Yogyakarta?

1.2.2 permasalahan khusus

1. Bagaimana merancang tata ruang untuk *backpacker* (istirahat dan fasilitas pendukung) dan area untuk edukasi pertanian (*landscape* dan ruang tanam secara vertikal) pada hostel ?
2. Bagaimana merancang elemen-elemen arsitektur yang mendukung edukasi urban farming bagi *backpacker* ?

1.2.3 Tujuan Perancangan

1. Merancang tata ruang untuk *backpacker* (istirahat dan fasilitas pendukung) dan area untuk edukasi pertanian (*landscape* dan ruang tanam secara vertical) pada hostel.
2. Merancang elemen-elemen arsitektur yang mendukung edukasi urban farming bagi *backpacker*

1.2.4 Sasaran Perancangan

1. Menghasilkan bangunan hostel untuk wisatawan *backpacker*
2. Menghasilkan hostel yang mendukung pertanian kota dengan fasad, balkon dan *landscape* sebagai media tanam

1.2.5 Batasan perancangan

Pembahasan akan dibatasi pada persoalan yang menjadi faktor pendukung dan penentu dalam merancang Hostel Backpacker Yogyakarta, terkait manajemen dan ekonomi tidak dibahas secara mendalam. Sehingga pembahasan hanya meliputi:

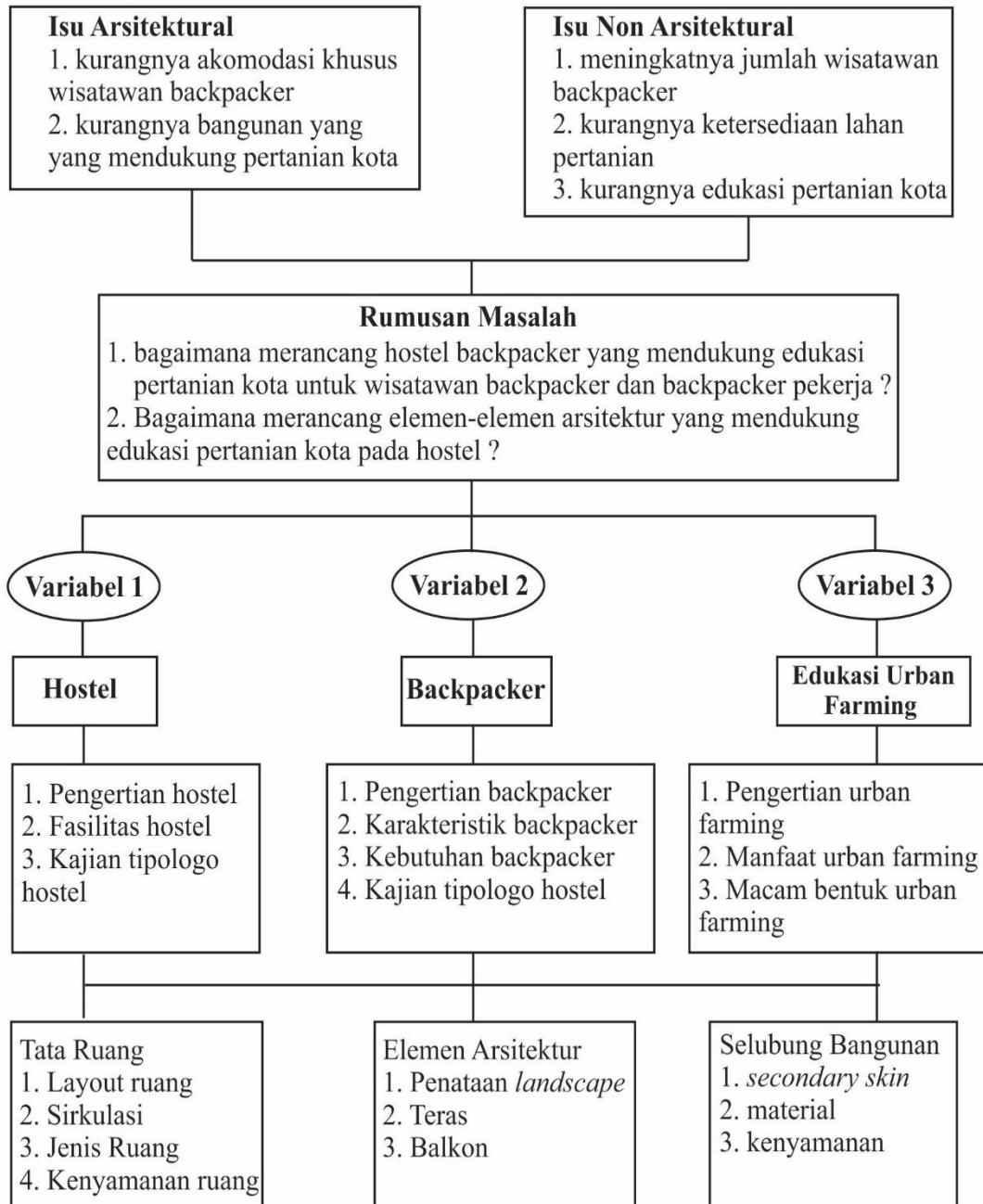
1.2.5.1 Isu non Arsitektural

1. Karakteristik wisatawan *backpacker*
2. Model edukasi pertanian kota yang akan diterapkan dilihat dari tujuannya sebagai sarana edukasi bagi wisatawan backpacker.

1.2.5.2 Arsitektural

1. Karakteristik model ruang yang akan dirancang serta hubungannya terhadap lingkungan serta pengguna.
2. Rancangan kamar pada hostel yang efisien, nyaman dan aman sesuai dengan karakteristik *backpacker*
3. Rancangan elemen-elemen bangunan seperti balkon, dinding, fasad, serta *landscape* yang berkaitan terhadap aktifitas edukasi pertanian kota.

Peta Persoalan



1.3 Metoda Pemecahan Persoalan Perancangan yang Diajukan

1. Pengumpulan data

No	Data yang dicari	Cara pencarian	Hasil laporan
1.	Data wisatawan	Internet	Grafik pertumbuhan wisatawan
2.	Data site	Survei, Observasi & internet	Ukuran, gambar, kondisi site
3.	Jenis kegiatan dan aktifitas backpacker	Kajian literatur, internet, & observasi	Data jenis aktifitas backpacker
4.	Preseden	Internet	Gambar dan data bangunan sejenis
5.	Peraturan bangunan	Internet	Data peraturan daerah RTRW

Tabel 1.1 tabel pengumpulan cara dan hasil pengumpulan data

Sumber : penulis 2017

2. Analisis

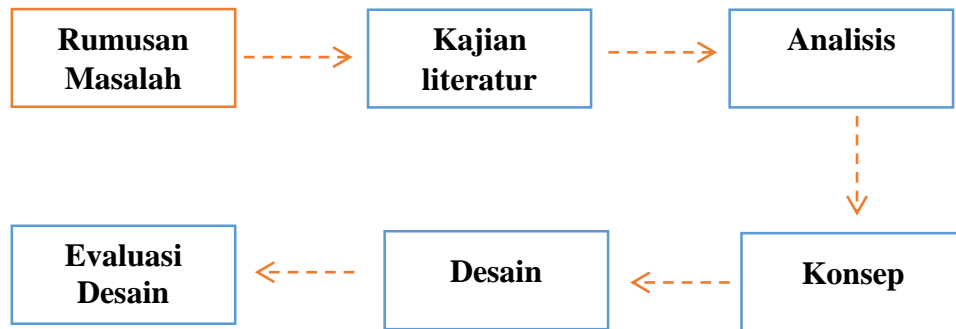
- a. Analisis kawasan site
- b. Analisis ruang dan masa bangunan
- c. Analisis potensis site
- d. Analisis konsep urban farming pada elemen arsitektur
- e. Analisis kenyamanan dan keamanan bagi pengguna

3. Konsep perencanaan

- a. Menentukan lokasi site yang cocok untuk hostel dan konsep edukasi urban farming
- b. Menentukan tata masa pada bangunan serta layout sesuai dengan konteks
- c. Menentukan jenis material dan elemen pada bangunan
- d. Melakukan desain berdasarkan konsep yang di gunakan

4. Evaluasi Desain

- a. Di uji dengan diskusi bersama pakar menggunakan 3D visualisasi untuk menunjukkan bagian-bagian detail dari elemen- elemen struktur pada bangunan, yang dapat menjadi media edukasi pertanian kota.
- b. hasil uji desain dibuktikan dengan perhitungan property size, KDB, KLB, dan KDH yang memenuhi syarat peraturan yang berlaku.

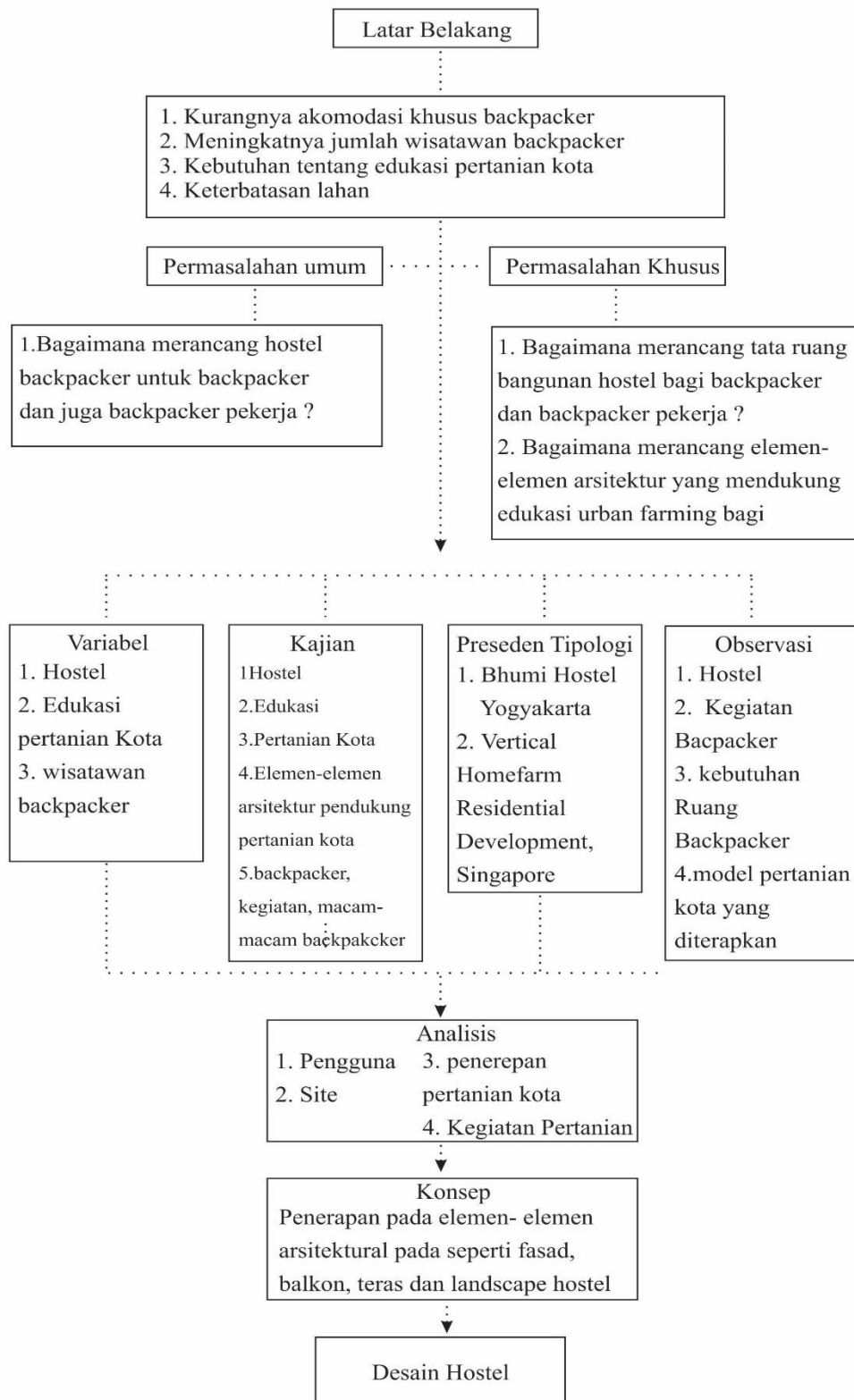


Gambar 1.2 Skema metode pemecahan persoalan
(Sumber: penulis 2017)

1.4 Prediksi Pemecahan Persoalan Perancangan (*Design-Hypothesis*)

Menghasilkan desain bangunan hostel yang dapat mendukung kegiatan *backpacker* maupun *backpacker* pekerja agar nyaman dan aman bagi ke-2 jenis *backpacker* tersebut serta merancang elemen-elemen arsitektur pada bangunan agar dapat menjadi media bagi tanaman sehingga dapat mendukung konsep edukasi pertanian kota bagi wisatawan *backpacker*.

1.5 Peta Pemecahan Persoalan (Kerangka Berfikir)



1.6 Keaslian Penulisan

Berdasarkan penelusuran terhadap judul dan penekanan ditemukan beberapa judul dengan kata kunci Hostel dan juga pertanian kota Berikut deskripsi singkat dari masing-masing judul dan penekanan yang ditemukan penulis.

1. Judul : BOUTIQUE HOSTEL DI SOLO

Penulis : Nurindah Khusnul Irfani, Resza Riskiyanto, Djoko
Indrosaptono

Tahun : 2014

Institusi: Universitas Diponegoro

Intisari : Menekankan pada perancangan Hostel boutique sebagai sarana akomodasi disolo dengan penekanan lokalitas dan kontemporer pada desain.

2. Judul : KAMPUNG DERET BALAPAN, YOGYAKARTA

Penekanan Perancangan pada Konsep Edukasi Pertanian Kota

Penulis : Isroy Islamy

Tahun : 2016

Institusi : Universitas Islam Indonesia

Intisari : Menekankan pada perancangan kampung Yogyakarta sebagai sarana edukasi pertanian kota dengan Penekanan Green Facade dan Green Landscape sebagai media tanam pertanian kota.

BAGIAN 2

PENELUSURAN PERSOALAN PERANCANGAN DAN PEMECAHANNYA

2.1 Narasi Konteks Lokasi, Site, dan Arsitektur

Lokasi perancangan Hostel *Backpacker* berada di Kecamatan Jetis, Kota Yogyakarta. Kecamatan Jetis adalah salah satu kecamatan dari empat belas kecamatan di Kota Yogyakarta. Menurut data BPS, 2015 luas wilayah kecamatan Jetis seluas 170,3 km². Luas tersebut terbagi menjadi tiga kelurahan yaitu kelurahan Bumijo dengan luas 58 km², Kecamatan Gowongan dengan luas 46 km², dan yang terakhir adalah kecamatan Cokrodiningratan dengan luas 66,3 km². Kota Yogyakarta menjadi salah satu tujuan wisata yang tak pernah sepi dikunjungi oleh wisatawan domestik maupun luar negeri.

Adapun alasan penulis memilih lokasi dan site perancangan di Kecamatan Jetis dilandasi oleh beberapa faktor, diantaranya:

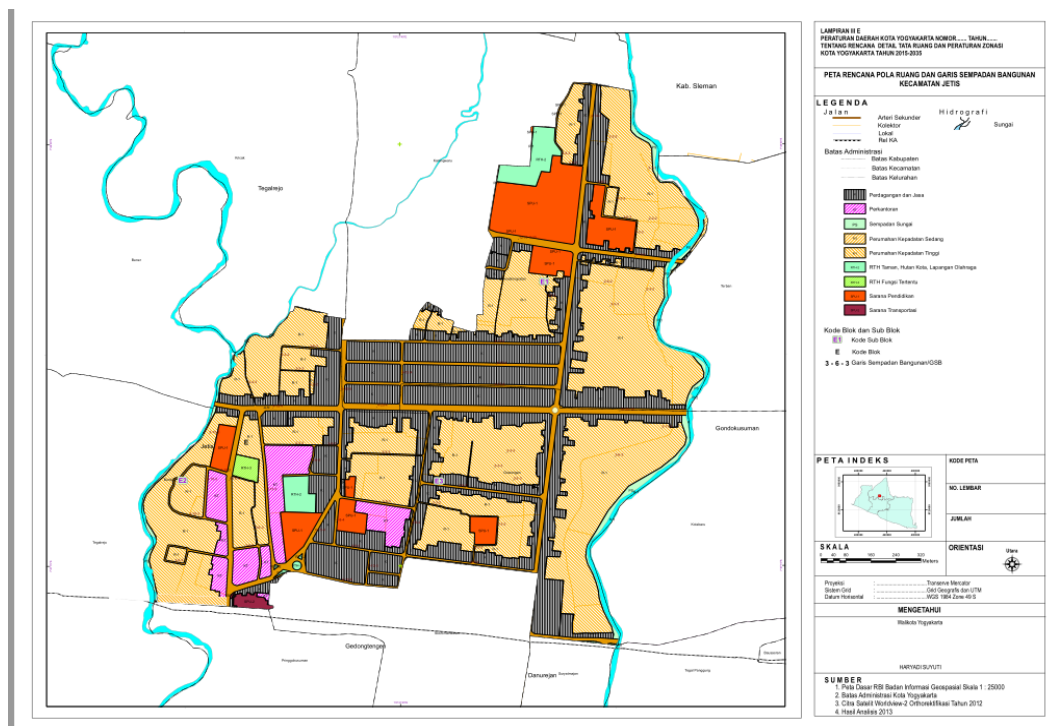
1. Kecamatan Jetis sendiri berada di kota Yogyakarta dan sangat dekat dengan berbagai pusat wisata.
2. Aturan- aturan terkait yang tidak menghambat perancangan.
3. Ketersediaan sarana dan prasarana yang mendukung perancangan.
4. Keterjangkauan site terhadap fasilitas-fasilitas umum (fasilitas pendidikan, kesehatan, hiburan, dan lainnya).
5. Ukuran lahan yang memadai untuk perancangan.

sehingga sesuai dengan kebutuhan bangunan Hostel dimana para wisatawan backpacker mencari bangunan yang dekat dengan pusat wisata dan kota sehingga dapat meminimalkan biaya untuk kendaraan karena, lokasi yang tidak jauh sehingga sangat ideal untuk merancang bangunan hostel *Backpacker*. Dari aspek arsitektural didaerah ini sudah terjadinya asimilasi dari berbagai macam model arsitektur dari yang minimalis hingga arsitektur kontemporer baik yang lama maupun modern. Di Kecamatan Jetis didominasi tidak hanya bangunan rumah tetapi juga komersil dan diperkuat dengan adanya Rencana pemanfaatan pola ruang

Kecamatan Jetis yang dimana salah satu fungsi wilayahnya yaitu menjadi pusat jasa dan Pemasaran yang dimana bangunan hotel juga termasuk didalamnya.

2.2 Peta Kondisi Fisik

Pada peta rencana pola kecamatan diatas terlihat Kecamatan Jetis selain sebagai daerah permukiman yang digambarkan dengan warna kuning tetapi juga sebagai daerah jasa dan ekonomi yang berwarna digambarkan dengan warna abu-abu sehingga sesuai rencana pola wilayah kecamatan ini mengizinkan adanya bangunan hostel karena masuk dalam kelas pengadaan jasa.



Gambar 2.1 Peta Rencana Pola Ruang Kecamatan Jetis

(Sumber: BAPPEDA Yogyakarta, 2015)

2.3 Data Lokasi dan Peraturan Bangunan Terkait

2.3.1 Lokasi Site

Letak site yang dipilih berada di pinggir Jalan Magelang, yang terletak dikelurahan Bumijo, di Kecamatan Jetis, Kota Yogyakarta. Dengan luasan daerah Kelurahan Bumijo 58 km². Adapun Batasan wilayah yaitu sebagai berikut:

Utara : Kelurahan Kricak, Kelurahan Cokrodiningratan,

Timur : Kelurahan Cokrodiningratan,

Selatan:Kelurahan Sosromenduran dan Kelurahan Pringgokusuman

Barat : Kelurahan Tegalrejo dan Kelurahan Bener



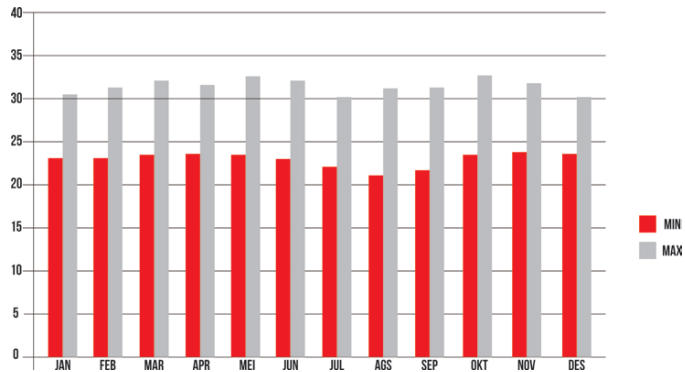
Gambar 2.2 Peta batas wilayah Kelurahan Bumijo
(Sumber: google maps, 2017)

2.3.2 Data Iklim

A. Suhu dan Kelembapan

Pada gambar di bawah dapat diketahui bahwa suhu maksimal dan minimal di Kota Yogyakarta mempunyai nilai rata-rata yaitu 25-27 °C, kemudian suhu maksimal berada dikisaran angka 32.7°C di bulan Oktober dan suhu minimal 21.1 °C di Agustus. menurut SNI suhu nyaman berkisar 20,5- 27,1 °C sedangkan di Kota Yogyakarta sendiri suhu tidak selalu mencapai angka SNI

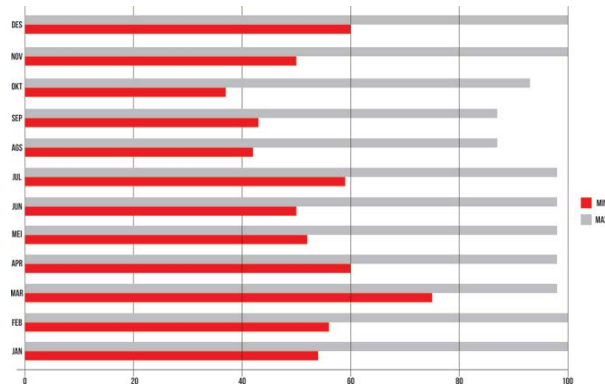
tersebut kecuali pada malam hari Sehingga suhu di Kota Yogyakarta tidak selalu nyaman .



Gambar 2.3 Suhu Udara Kota Yogyakarta

(Sumber: BPS Yogyakarta, 2015)

Kelembaban kota Yogyakarta untuk bulan dengan kelembaban tertinggi secara keseluruhan rata-rata adalah bulan Januari, nilai minimal dan nilai maksimal berkisar 37-100. Untuk Februari, November, Desember yaitu 100% dan Kelembaban terendah secara keseluruhan rata-rata adalah bulan Oktober yaitu 37%. Sehingga secara keseluruhan Kota Yogyakarta memiliki kelembaban yang tinggi hampir setiap waktu.

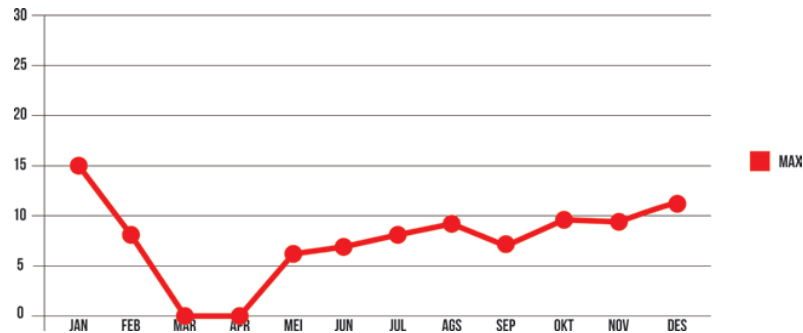


Gambar 2.4. Kelembaban Udara Kota Yogyakarta

(Sumber: BPS Yogyakarta, 2015)

B. Arah, Kecepatan Angin, & Tekanan Udara

Pada gambar dibawah bisa dilihat Kecepatan angin tertinggi yaitu pada bulan januari menyentuh angka maksimal yaitu 15 knot/jam angka terendahnya yaitu 6 knot pada bulan maret dan april.

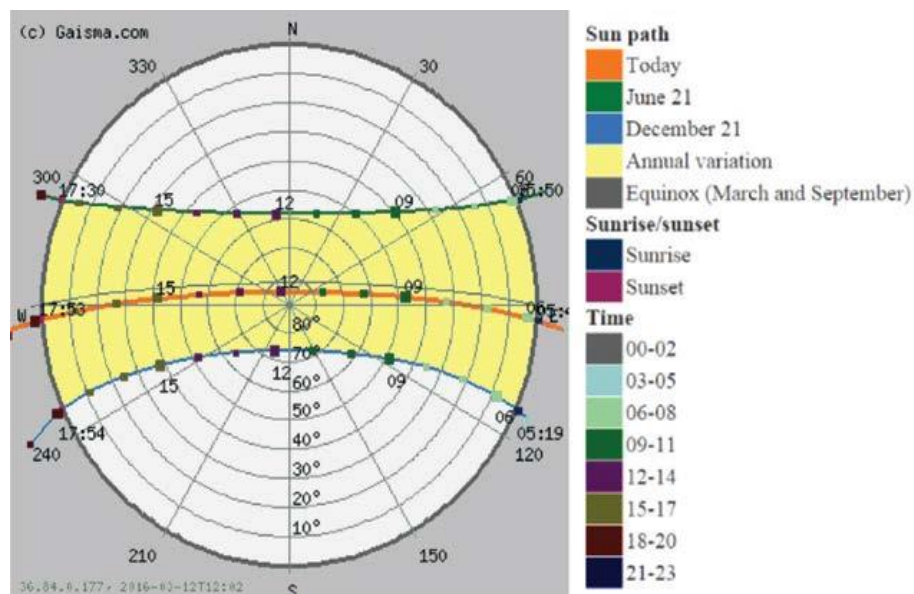


Gambar 2.5 Kecepatan Angin Kota Yogyakarta

(Sumber: BPS Yogyakarta, 2015)

C. Matahari

Sunchart berfungsi untuk menentukan sudut jatuh matahari sepanjang hari. Sun chart juga berfungsi untuk menentukan shading dan sistem selubung bangunan guna merespon pemanfaatan *daylighting* pada bangunan sehingga dapat memanfaatkan cahaya alami secara maksimal pada rancangan bangunan.

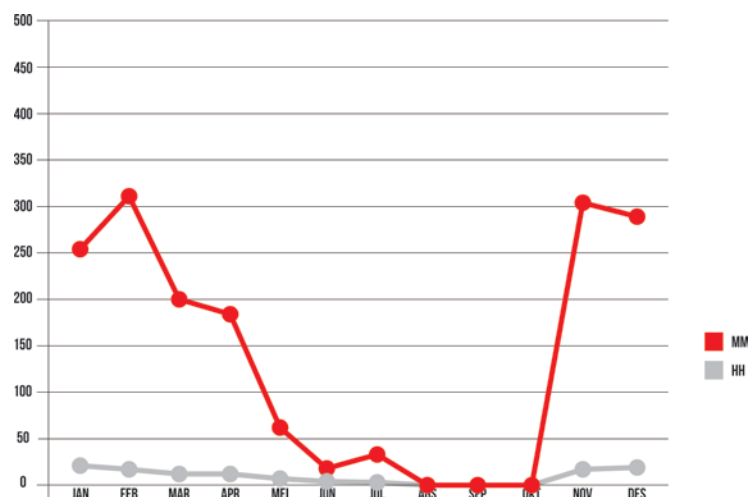


Gambar 2.6 Sunchart Kota Yogyakarta

(Sumber: Gaisma, 2017)

D. Curah Hujan

Dari gambar tabel di bawah bisa dilihat bahwa bulan-bulan hujan adalah Januari hingga Mei memiliki curah hujan yang tinggi dan dilanjutkan November hingga Desember Juni hingga Oktober curah hujan sangat rendah. Curah hujan tertinggi (MM) adalah 289 mm pada bulan Desember dan curah hujan terendah adalah 18 mm pada bulan Juli. Untuk hari-hari hujan (HH) paling banyak dalam satu bulan jumlahnya adalah bulan Januari, dan paling sedikit adalah bulan Juli pada musim penghujan.



Gambar 2.7 Curah Hujan Kota Yogyakarta

(Sumber: BPS Yogyakarta, 2015)

2.3.4 Data Topografi dan Tipe Tanah

Kota Yogyakarta yang terletak di daerah dataran lereng aliran Gunung Merapi memiliki kemiringan lahan yang relatif datar (antara 0- 2%) dan berada pada ketinggian rata-rata 114 meter dari permukaan air laut (dpa). Sebagian wilayah dengan luas 1.657 Ha terletak pada ketinggian kurang dari 100 meter dan sisanya 1.593 Ha berada pada ketinggian antara 100-119 meter dpa. Ketinggian 100-119m dari permukaan laut seluas 1.593 Ha atau 49,02% dari luas wilayah, terdapat di Kecamatan Mergangsan, Umbulharjo, Kotagede, Gondokusuman,

Danurejan, Pakualaman, Gondomanan, Ngampilan, Wirobrajan, Gedongtengen, Jetis dan Tegalrejo.

Kondisi tanah Kota Yogyakarta cukup subur dan memungkinkan di tanami berbagai tanaman pertanian maupun perdagangan, disebabkan oleh letaknya yang berada didataran lereng gunung Merapi (fluvia vulcanic foot plain) yang garis besarnya mengandung tanah regosol atau tanah vulkanis muda Sejalan dengan perkembangan Perkotaan dan Pemukiman yang pesat, lahan pertanian Kota setiap tahun mengalami penyusutan. Data tahun 1999 menunjukkan penyusutan 7,8% dari luas area Kota Yogyakarta (3.249,75) karena beralih fungsi, (lahan pekarangan)¹

2.3.5 Data Kondisi sosial dan budaya

A. Kesenian

Sebagai kota yang memiliki banyaknya kesenian dan budaya yang kental dengan kehidupan orang Jawa. Adapaun salah satu kesenian yang ada dan berkembang di kota Yogyakarta ini yaitu kesenian Wayang. Kota Yogyakarta sendiri yang merupakan pusat pemerintahan kerajaan yang banyak dilahirkan dari adat istiadat Kraton Yogyakarta atau keluarga kerajaan. Selain kesenian wayang ada pula kesenian lain seperti tari klasik, tari modern dan gamelan, batik, dan kesenian perak. Kesenian ketoprak, tayub, serandu juga banyak berkembang di kota Yogyakarta. Bahkan tidak ada hanya kesenian tetapi juga ada upacara yang sudah turun temurun seperti upacara siraman pusaka kraton, upacara sekaten, kuda lumping, grebek maulud dan labuhan pantai.

B. Budaya

Kota Yogyakarta adalah kota yang terkenal akan budaya dan istiadat luhur yang selalu melekat pada warga yang bias terlihat dari keramahan terhadap para pendatang. Selain itu juga kota Yogyakarta mempunyai beragam potensi budaya, baik budaya yang tangible (fisik) maupun yang intangible (non fisik). Potensi budaya yang tangible antara lain kawasan cagar budaya dan benda cagar budaya

¹ (<http://www.bpkp.go.id>, diakses 2 februari 2017 pukul 14.20 WIB)

sedangkan potensi budaya seperti gagasan, sistem nilai atau norma, karya seni, sistem sosial atau perilaku sosial yang ada dalam masyarakat seperti yang dijelaskan diatas. Yogyakarta memiliki tidak kurang dari 515 Bangunan Cagar Budaya yang tersebar di 13 Kawasan Cagar Budaya. Keberadaan aset-aset budaya peninggalan peradaban tinggi masa lampau tersebut, dengan keratin sebagai budaya luhur yang masih ada hingga saat ini. Selain itu, Provinsi DIY juga mempunyai 30 museum, yang dua di antaranya yaitu Museum Ullen Sentalu dan Museum Sonobudoyo akan menjadi museum internasional

2.3.6 Data Pendidikan

Pendidikan merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Kota Yogyakarta adalah kota pelajar, dimana kota ini menjadi tempat berkumpulnya para pelajar, karena fasilitas pendidikan dikota ini sangat memadai, terlebih lagi bagi mahasiswa yang ingin melanjutkan studinya ke jenjang perkuliahan. Berikut adalah jumlah perguruan tinggi swasta di Kota Yogyakarta

Jenis Perguruan Tinggi Swasta Type of Private College	Jumlah Perguruan Tinggi Number of College	Mahasiswa/Students					
		Target/Target	Calon Pendaftar/ Prospective	Diterima/ Accepted	Daftar Ulang/ Registration	Mengundurkan Dini/ Resigned	% Diterima % Accepted
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1. Universitas/ University	17	39 482	133 685	54 291	39 152	385	40,61
2. Institut/ Institute	4	2 359	3 147	2 302	2 136	1	73,15
3. Sekolah Tinggi/ College	37	17 216	22 164	15 327	12 488	38	69,15
4. Akademi/ Academy	41	5 096	7 921	4 185	3 805	15	52,83
5. Politeknik/ Polytechnical	7	1 138	1 615	1 250	952	5	77,40
Jumlah/ Total	106	65 291	168 532	77 355	58 533	444	45,90

Tabel 2.1 jumlah mahasiswa universitas swasta tahun 2014/2016

(Sumber: BAPPEDA Kota Yogyakarta tahun 2016)

2.3.7. Data Pertanian

Hasil pertanian kota Yogyakarta menurut data adalah sangat sedikit mendekati tidak ada, untuk lebih detailnya bias dilihat pada data berikut. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada tabel 2 dan 3.

Jenis Sayur-Sayuran Kind of Vegetables	Kabupaten/Kota Regency/City				Yogya- karta	DIY
	Kulon- progo	Bantul	Gunung- kidul	Sleman		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1. Bawang Merah/Onion	36 483	83 921	2 891	300	0	123 595
2. Bawang Putih/Garlic	0	0	0	0	0	0
3. Bawang Daun/Spring Onions	805	0	0	3 334	0	4 139
4. Kentang/Potatoes	0	0	0	0	0	0
5. Kubis/Cabbage	0	0	0	1 750	0	1 750
6. Kembang Kol/Cauliflower	680	0	0	2 474	0	3 154
7. Sawi/Mustard Greens	24 887	4 851	864	25 450	0	56 052
8. Wortel/Carrot	0	0	0	0	0	0
9. Lobak/Radish	0	0	0	0	0	0
10. Kacang Merah/Kidney Beans	0	0	0	0	0	0
11. Kacang Panjang/String Beans	3 710	607	2 495	22 582	0	29 394
12. Cabe Besar/Chili (Big)	125 065	12 244	2 124	38 157	0	177 590
13. Cabe Rawit/Chili (Small)	4 566	2 294	1 717	23 098	0	31 675
14. Jamur	10 000	72 820	0	1 304 603	8 873	1 396 296
15. Tomat/Tomato	2 114	135	807	9 474	0	12 530
16. Terung/Egg Plant	7 939	873	2 372	11 804	0	22 988
17. Buncis/Green Beans	0	0	0	5 072	0	5 072
18. Ketimun/Cucumber	208	40	1 050	7 309	0	8 607
19. Labu Siam/Pumpkin	0	0	0	190	0	190
20. Kangkung/Swamp Cabbage	2 661	2 497	850	18 662	0	24 670
21. Bayam/Spinach	1 534	1 601	1 307	8 774	0	12 988

Tabel 2.2 Data produksi sayuran menurut jenis dan kota/kabupaten di D.I.Yogyakarta

2014

(Sumber: D.I.Y. dalam angka, 2015)

Kecamatan	Luas Lahan Non Pertanian (Ha)	Luas Lahan Sawah (Ha)	Luas Lahan Kering (Ha)	Luas Lahan Perkebunan (Ha)	Luas Lahan Hutan (Ha)	Luas Lahan Badan Air (Ha)
Tegalrejo	225,380	13,000	0,000	0,000	0,000	52,620
Jetis	150,440	0,000	0,000	0,000	0,000	19,560
Gondokusuman	362,350	0,000	0,000	0,000	0,000	36,650
Danurejan	97,330	0,000	0,000	0,000	0,000	12,670
Gedongtengen	84,970	0,000	0,000	0,000	0,000	11,030
Ngampilan	70,250	0,000	0,000	0,000	0,000	11,750
Wirobrajan	159,000	0,000	0,000	0,000	0,000	17,000
Mantrijeron	225,770	1,000	0,000	0,000	0,000	34,230
Kraton	124,010	0,000	0,000	0,000	0,000	15,990
Gondomanan	100,190	0,000	0,000	0,000	0,000	11,810
Pakualaman	52,030	0,000	0,000	0,000	0,000	10,970
Mergangsan	194,550	5,000	0,000	0,000	0,000	31,450
Umbulharjo	644,750	40,000	3,000	0,000	16,740	107,510
Kotagede	264,250	6,000	1,000	0,000	8,420	27,330

Tabel 2.3 Luas wilayah menurut penggunaan lahan utama kota Yogyakarta 2014
(Sumber : Buku Data SLHD Yogyakarta, 2014)

2.3.7 Peraturan Bangunan Terkait

Berpedoman berdasarkan Peraturan Daerah Kota Yogyakarta Nomor 1 Tahun 2015 Tentang Rencana Detail Tata Ruang Dan Peraturan Zonasi Kota Yogyakarta Tahun 2015 – 2035. Karena lokasi masuk kedalam daerah perdagangan dan jasa maka didapatkan data dalam data dibawah ini

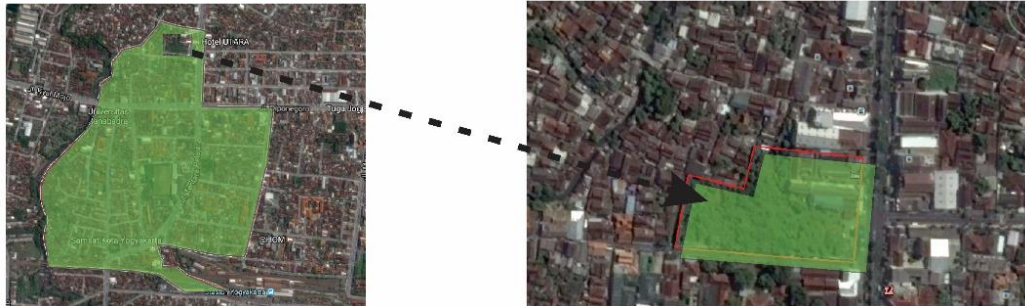
No.	Kegiatan	Zona	Cagar Budaya	Ruang Terbuka Hijau				Sempadan Sungai		Perumahan		Perdagangan dan Jasa	Perkantoran	Sarana Pelayanan Umum				Industri Kecil/Rumahan Tersegi	Perwakilan
				SC	RTH-1	RTH-2	RTH-3	PS	R-1	R-2	K			KT	SPL-1	SPL-2	SPL-3		
A Koefisien Dasar Bangunan Maksimal (%)																			
-	Luas Tanah Persil 40-100 m ²		80	-	25	20	25	80	80	90	90	90	80	80	80	80	80	80	
1	Luas Tanah Persil 101-200		80	-	25	20	25	80	80	90	90	80	80	80	80	80	80	80	
2	Luas Tanah Persil 201-400		80	-	20	20	20	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	
3	Luas Tanah Persil 401-1000		80	-	20	20	20	80	80	80	80	80	70	70	70	70	80	80	
4	Luas Tanah Persil >1001		80	30	20	20	20	80	80	80	80	80	70	70	70	70	80	80	
B Tinggi Bangunan Maksimal (m)																			
-	Luas Tanah Persil 40-100 m ²		12	-	8	8	8	16	12	20	16	16	16	16	16	12	12	12	
1	Luas Tanah Persil 101-200		12	-	8	8	8	16	12	24	16	16	16	16	16	12	12	12	
2	Luas Tanah Persil 201-400		12	-	8	8	8	16	12	26	20	16	16	16	16	12	12	12	
3	Luas Tanah Persil 401-1000		12	-	8	8	8	20	16	28	20	20	20	20	20	16	12	12	
4	Luas Tanah Persil >1001		12	20	8	8	8	20	16	32	24	24	24	24	24	16	12	12	
C Koefisien Lantai Bangunan Maksimal																			
-	Luas Tanah Persil 40-100 m ²		1,2	-	0,5	0,4	0,5	3,2	2,4	4,5	3,6	3,2	3,2	3,2	3,2	2,4	2,4	2,4	
1	Luas Tanah Persil 101-200		1,2	-	0,5	0,4	0,5	3,2	2,4	4,5	3,6	3,2	3,2	3,2	3,2	2,4	2,4	2,4	
2	Luas Tanah Persil 201-400		1,2	-	0,4	0,4	0,4	3,2	2,4	4,8	4	3,2	3,2	3,2	3,2	2,4	2,4	2,4	
3	Luas Tanah Persil 401-1000		1,2	-	0,4	0,4	0,4	4	3,2	4,8	4	3,5	3,5	3,5	3,5	3,2	2,4	2,4	
4	Luas Tanah Persil >1001		1,2	1,5	0,4	0,4	0,4	4	3,2	6,4	4,8	4,2	4,2	4,2	4,2	3,2	2,4	2,4	
D Koefisien Dasar Hijau Minimal (%)																			
-	Luas Tanah Persil 40-100 m ²		10	-	50	60	50	10	10	10	5	5	10	10	10	10	10	10	
1	Luas Tanah Persil 101-200		10	-	50	60	50	10	10	5	5	10	10	10	10	10	10	10	
2	Luas Tanah Persil 201-400		10	-	60	60	60	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	
3	Luas Tanah Persil 401-1000		10	-	60	60	60	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	
4	Luas Tanah Persil >1001		10	60	60	60	60	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	

Tabel 2.4 Ketentuan Intensitas Pemanfaatan Ruang Bwp Kota Yogyakarta
(Sumber: PERDA RDTR Kota Yogyakarta NO 1 TAHUN 2015)

Sehingga didapatkan Ketentuan Intensitas Bangunan dan amplop ruang yaitu: KDB maksimal 90%, TB maksimal 32 meter, KLB maksimal 6,4, KDH minimal 5%, Lebar jalan (ROW) minimal 3 meter, GSB minimal 5 meter.

2.4 Data Ukuran Lahan dan Bangunan

2.4.1 Lokasi perancangan



Gambar 2.8 Luas site perancangan

(Sumber: penulis, 2017)

Site yang akan digunakan terletak di Pinggir Jalan Magelang kota Yogyakarta. Dalam RTRW kecamatan Jetis lokasi site diperuntukan untuk perdagangan dan jasa ini menjadi pertimbangan utama dalam pemilihan lokasi perancangan, faktor lain dari pemilihan lokasi site yaitu letak yang strategis dekat dengan pusat wisata seperti Malioboro dan juga akses ke Stasiun Tugu dan juga Stasiun Lempuyangan dengan kondisi kontur tanah yang datar. *Site* terpilih mempunyai orientasi menghadap jalan magelang pada arah timur dan jalan Jenggotan pada arah selatan sehingga memudahkan akses untuk ke lokasi *site*.

2.4.2 Profile Site Terpilih

A. Batas dan Bangunan Sekitar

Lokasi site terpilih di pinggir Jalan Magelang dengan Batasan- batasannya sebagai berikut :

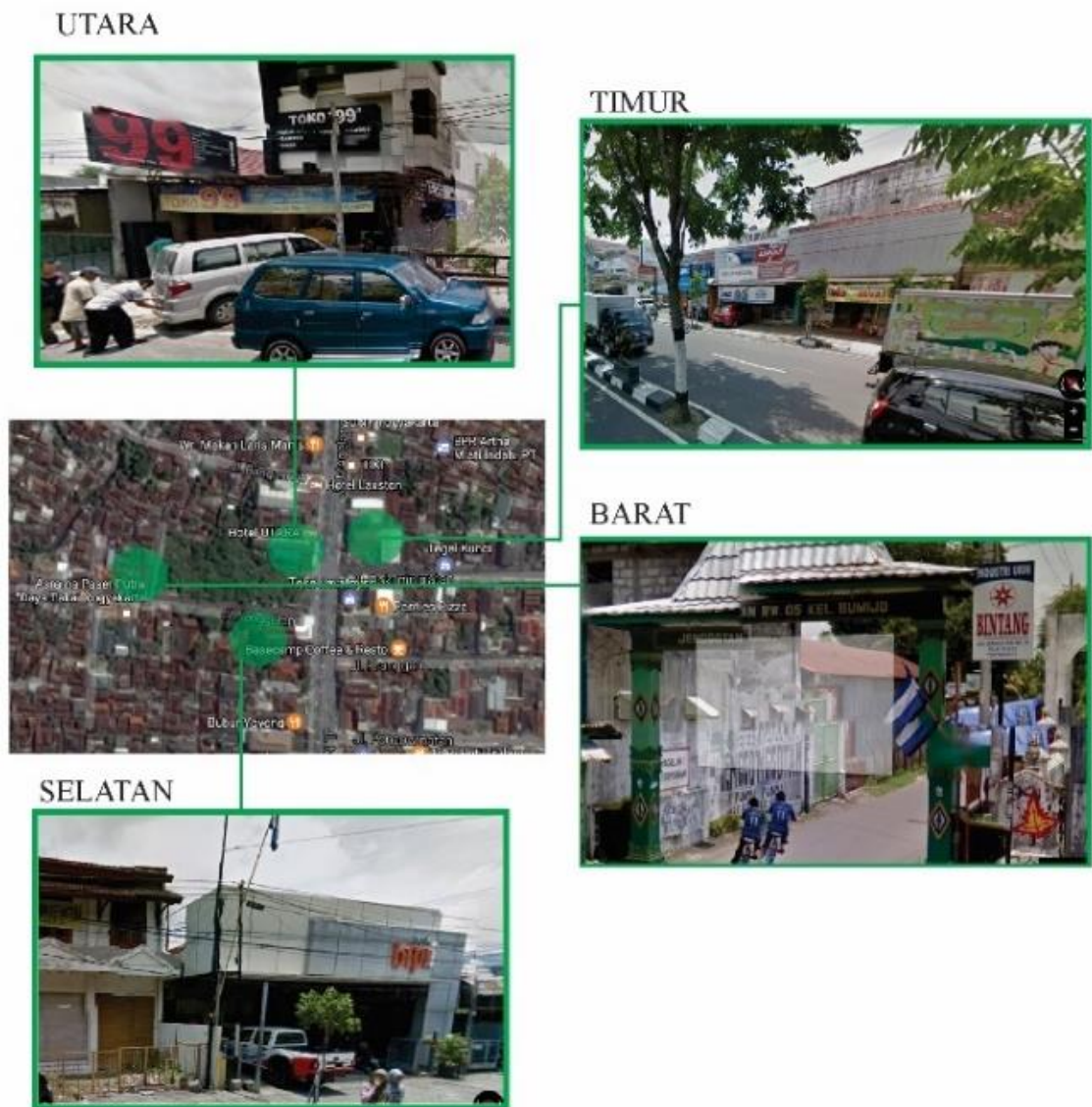
Utara : Bangunan Pertokoan dan Hotel Utara

Timur : Jalan Magelang dan pertokoan

Selatan: Jalan Jenggotan

Barat : jalan Jenggotan dan permukiman

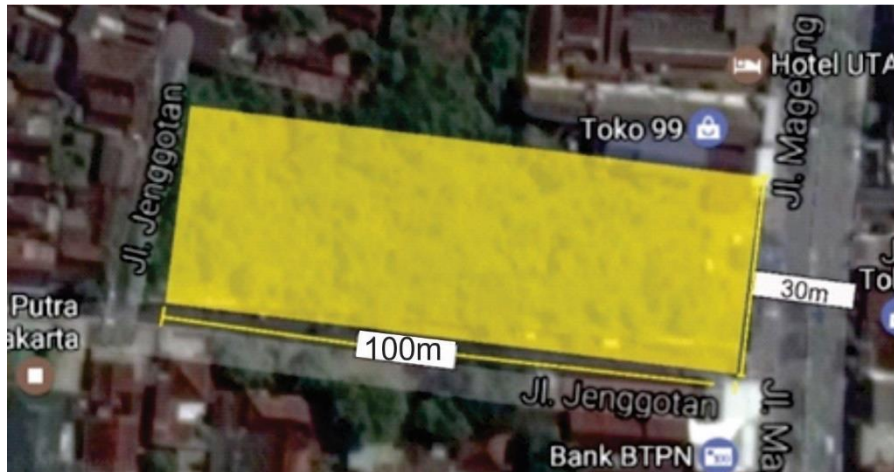
Lokasi berada di tempat yang strategis yaitu pinggir jalan besar ditengah kota Yogyakarta. Karena lokasi yang tepat berbatasan langsung dengan jalan besar sehingga permasalahan yang muncul adalah kebisingan dan getaran dari kendaraan yang melewati jalan tersebut.



Gambar 2.9 Batasan dan bangunan sekitar site
(Sumber: Analisa penulis, 2017)

B. Bentuk tapak

Tapak berbentuk persegi panjang dengan bentukan kontur yang landai, tapak merupakan lahan kosong yang tidak terpakai yang hanya ditumbuhi tanaman liar.



Gambar 2.10. Bentuk tapak dan ukuran

(Sumber: Analisa penulis, 2017)

Site yang akan digunakan mempunyai panjang 100 m dan lebar 30 m sehingga luas total adalah 3.000 m².

Dari data luas site yang diambil untuk rancangan dan dihitung dengan peraturan bangunan yang ada, didapatkan yaitu:

1. **KDB** (Koefesien Dasar Bangunan) maksimal 90%

$$\frac{90\%}{100\%} \times 3.000 \text{ m}^2 \text{ (luas lahan)} = 2.700 \text{ m}^2$$

Jadi, luas bangunan maksimal yang diizinkan adalah **2.700 m²**

2. **KLB** (Koefesien Lantai Bangunan) maksimal 6,4

$$6,4 \times 3.000 \text{ m}^2 \text{ (luas lahan)} = 19.200 \text{ m}^2$$

$$\frac{19.200 \text{ m}^2}{2.700 \text{ m}^2 \text{ (luas bangunan)}} = 7.1$$

Jadi, jumlah lantai maksimal yang diizinkan adalah **7 lantai**

3. **KDH** (Koefesien Dasar Hijau) minimal 10%

$$\frac{10\%}{100\%} \times 3.000 \text{ m}^2 \text{ (luas lahan)} = 300 \text{ m}^2$$

Jadi, penyediaan KDH minimal yang diizinkan adalah **300 m²**

4. **TB** (Tinggi Bangunan) maksimal 32 m

$$\frac{32 \text{ m}}{7 \text{ (jumlah lantai)}} = 4.5 \text{ m / lantai}$$

Jadi, prediksi rata-rata tinggi bangunan per lantai adalah **4.5 m**

5. **GSP** (Garis Sempadan Jalan) minimal **5 m**

Sehingga didapatkan lantai efektif apabila lantainya tipikal, yaitu 7 lantai dan luas bangunan ada 2.700 m².

C. Kontur tapak

Kondisi pada tapak relative datar mengikuti tanah pada daerah kecamatan jetis yang relatif datar dan sudah terpetak dengan rapi dikarena daerah yang sudah mempunyai banyak bangunan.

D. Bangunan sekitar tapak

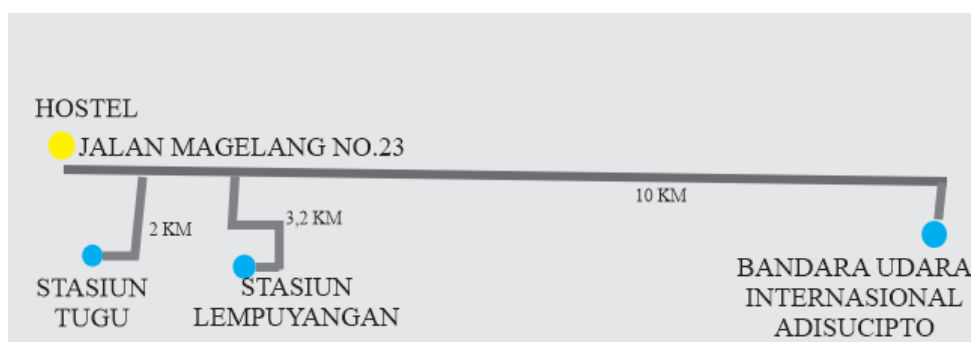
sebagian besar bangunan disekitar tapak yang berada dipinggir jalan magelang adalah bangunan komersil seperti pertokoan, warung makan, dan hotel, pada bagian belakang site terdapat permukiman. Tinggi bangunan sekitar site berkisar 1-4 lantai untuk bangunan komersil.



Gambar 2.11 Zonasi sekitar site
 (Sumber: Analisis penulis, 2017)

E. Aksesibilitas Menuju Dan Dari Site

Jalan Magelang adalah jalan besar yang memiliki akses yang mudah dicapai transportasi umum hingga transportasi pribadi, sehingga lokasi ini terpilih untuk merancang hostel. Akses dekat dengan tempat wisata yang ada di Kota Yogyakarta dan juga akses ke bandara maupun stasiun. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada gambar 11 dibawah ini.



Gambar 2.11 Aksesibilitas site
 (Sumber: Analisis penulis, 2017)

Akses menuju ke Stasiun Yogyakarta dari lokasi hostel adalah 2 km atau 9 menit bila menggunakan kendaraan bermotor, untuk ke Stasiun Lempuyangan adalah 3,2 km atau 12 menit bila menggunakan kendaraan, sedangkan ke Bandara Adisujipto adalah 10 km atau 28 menit bila menggunakan kendaraan. Untuk menuju tempat wisata disekitar lokasi para backpacker bisa berjalan kaki seperti ke tugu dan daerah malioboro, ataupun menggunakan sepeda dan juga kendaraan umum lainnya.

2.5 Data Klien dan Pengguna

dalam rancangan hostel ini. Secara garis besar yaitu :

1. Wisatawan *Backpacker* yaitu tamu hostel yang menjadi klien dan juga pengguna fasilitas hostel selama menginap.
2. *Backpacker* pekerja yaitu tamu hostel yang menjadi klien tetapi juga menjadi pekerja pada hostel untuk mendapatkan potongan sewa harga selama menginap.
3. Pengelola yaitu kelompok yang mengelola hostel mulai dari manager, trainer edukasi pertanian kota, dan *cleaning service*.
4. Pengunjung /tamu yaitu pengunjung hostel yang tidak menginap, tetapi hanya datang untuk menggunakan fasilitas penunjang hostel seperti cafe, lobby untuk bersinggah seperti berkunjung menemui teman mereka yang menginap dihostel.

2.6 Kajian Tema Perancangan

2.6.1 Narasi Problematika Tematis

Tema perancangan hostel berfokus pada merancang bangunan khusus untuk para *backpacker* yang pada bangunan ini *backpacker* dibagi menjadi 2 bagian yaitu *backpacker* dan *backpacker* pekerja. *backpacker* pekerja adalah *backpacker* yang minimal menginap harus 2 minggu dan juga ruangan yang di sediakan juga berbeda baik dari segi fasilitas maupun penempatan, adapun kegiatan tambahan untuk *backpacker* pekerja yaitu mereka harus bekerja selama 6 jam pada hostel untuk

merawat tanaman-tanaman pertanian dengan cara itu *backpacker* akan mendapatkan potongan harga untuk menginap di hostel. Syarat menjadi *backpacker* pekerja selain harus mau bekerja merawat tanaman *backpacker* juga harus menginap minimal 2 minggu. Dengan potongan harga yang jauh lebih murah nantinya *backpacker* pekerja ditempatkan di lantai 5 dengan fasilitas dalam ruang yang berbeda dengan fasilitas *backpacker* biasa, ruangan khusus *backpacker* pekerja sendiri dibuat hanya 1 kamar, 1 kamar mempunyai 6 tempat tidur di dalamnya adapun selain itu diberikan tempat makan sendiri dan juga tempat memasak untuk mereka pada kamar tersebut, untuk fasilitas yang tidak diberikan yaitu pendingin ruangan dan juga fasilitas sarapan bagi *backpacker* pekerja. *Backpacker* pekerja yang diterima pada hostel di batasi menjadi 6 orang berdasarkan pertimbangan pembagian area yang setelah dihitung 6 orang saja cukup untuk merawat tanaman pertanian pada hostel.

Backpacker adalah wisatawan *backpacker* yang tidak menjadi pekerja atau *backpacker* tamu biasa. Untuk jenis kamar yang disediakan ada 2 jenis kamar yaitu 8 bed dan juga 12 bed dalam kamarnya, tergantung dari kebutuhan dan juga besar kelompok *backpacker* untuk memilih mana yang dibutuhkan. Untuk mendukung edukasi pertanian kota pada hostel, fasilitas tanam pada hostel adalah bagian elemen pada bangunan seperti teras, balkon, dan *facade* serta sebagian ruang dalam maupun luar yang di siapkan khusus untuk menanam sebagai media pembelajaran pertanian kota bagi *backpacker* yang menginap. Keuntungan yang di dapatkan dari pertanian kota ini dari segi akomodasi yaitu dapat mejadi tambahan pendapatan pada bangunan karena dengan adanya hasil dari pertanian ini otomatis menambah nilai jual dari hostel selain dari hasil pertaaniannya sendiri yang menjadi nilai jual. keuntungan untuk pengguna yaitu wisatawan *backpacker* pekerja yaitu adanya potongan harga yang bisa di dapatkan ketika menjadi pekerja di hostel ini, karena sebagaimana yang di ketahui dengan adanya tanaman pertanian ini akan menambah biaya dari perawatan sehingga untuk mengurangi hal itu para *backpacker* yang ingin mendapatkan potongan dari biaya sewa harus menjadi pekerja pada hostel dan juga untuk *backpacker* umum selain mendapatkan mendapatkan ilmu tentang pertanian kota sebagai pengalaman. Dengan adanya pertanian kota di hostel ini dapat memaksimalkan ruang minimalis perkotaan

sebagai media tanam. Ini merupakan salah satu cara untuk meningkatkan kesadaran akan pentingnya ruang hijau di lingkungan kota, khususnya Yogyakarta. Bagi *backpacker* atau pun masyarakat sekitar yang mau belajar tentang pertanian kota di hostel nantinya akan belajar di ruang khusus untuk belajar sebelum mempraktekannya dan juga staff yang khusus untuk mengajarkan, selain sebagai pelatih bagi *backpacker* pekerja. Tahapannya dimulai dari kegiatan pengenalan pengetahuan cara menanam memanen hingga penyimpanan. sehingga nantinya para *backpacker* ataupun masyarakat yang belajar dapat menerapkan pengalaman menanam ini tempat tinggal maupun lingkungan mereka dan menjadi kegiatan yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan menanam kepada keluarga dan masyarakat umum, karena umumnya kegiatan pertanian kota ini mudah di lakukan. Untuk hasil pertanian pada hostel nantinya akan dijual langsung pada toko bahan makan organik pada hostel yang menjual sayuran hasil dari hostel dan juga langsung diolah untuk pembeli yang mengunjungi kafe organik pada hostel. Sehingga keuntungan hasil pertanian kota di hostel dapat dirasakan langsung.

2.6.2 Paparan Teori yang Dirujuk

A. Pengertian Hostel

Dalam kamus Besar Bahasa Indonesia (2017) Pengertian dari hostel adalah tempat untuk menginap yang murah (biasanya mendapat bantuan pemerintah) bagi mahasiswa, karyawan yang sedang pelatihan atau sering disebut sebagai asrama. Dalam hostelmanagement.com (2017) hostel adalah tempat akomodasi yang berorientasi kepada anggaran penggunanya sehingga memiliki, *shared-room "dormitory"* yang menerima wisatawan perorangan (biasanya *backpacker*) atau kelompok untuk masa tinggal jangka pendek, dan juga menyediakan area umum dan fasilitas umum. meskipun banyak hostel juga menyediakan kamar pribadi. Kata Hostel mengacu pada sebuah ruangan di mana wisatawan secara bisa memesan tempat tidur individu di kamar bersama tidak seperti hotel yang para tamu harus memesan seluruh ruangnya. Pada hostel tingkat privasi jauh lebih sedikit dibandingkan dengan hotel, sehingga hostel lebih mendorong tamunya untuk saling bersosialisasi terhadap sesama tamu. Ada hal

yang harus di perhatikan oleh pengguna hostel, yaitu lebih memperhatikan barang bawaan pribadi, karena berbagi ruang dengan tamu yang tidak dikenal. Sehingga dalam hal ini pengelola hostel juga memberikan sistem keamanan berupa *locker* untuk barang tamu hostel dan juga cctv sebagai pengawas.

B. Fasilitas Hostel

Melihat dari bangunan hostel yang sudah ada di dapat, bahwa hostel adalah bangunan yang dimana para tamunya berbagi kamar dengan orang lain dan juga berbagi fasilitas pada kamar kecuali tempat tidur dan tempat penyimpanan barang. Biasanya wisatawan yang memilih Hostel adalah pelancong backpacker yang harus hidup irit di tempat tujuan mereka. Fasilitas yang disediakan Hostel cukup memadai untuk kehidupan sehari-hari seperti dapur, ruang komunal, ruang mencuci dan ruang sterika pakaian. Dalam memberi layanan tambahan untuk menarik lebih banyak pengunjung ke hostel, di antaranya yaitu layanan antar jemput, kafe dengan internet, kolam renang, spa, penyewaan kendaraan dan pemesanan tiket.

2.6.1.2 Tinjauan Tentang Backpacker

A. pengertian Backpacker

Menurut Pearce (1990) dalam Buddhabhumbhitak (2008); Markward (2008) menyebutkan backpacker sebagai orang yang melakukan perjalanan wisata dengan anggaran dan akomodasi minim, interaktif secara sosial, melakukan perjalanan secara independen dan fleksibel, berwisata dengan jangka waktu lebih lama dari liburan umum, dan mereka memilih berpartisipasi dalam aktifitas informal. Dalam (Uriely, Yonay, dan Simchai, 2002) Lebih spesifik disebutkan mereka makan di rumah makan yang murah, menggunakan sarana transportasi umum, dan tidak tinggal di hotel yang mahal. Jadi, definisi backpacker yaitu wisatawan yang melakukan wisata dengan waktu yang lama dari biasanya sehingga dana pengeluaran harus seminimal mungkin agar dapat berlibur lama. Sehingga dari segi akomodasi mereka mencari jenis akomodasi untuk beristirahat yang paling murah.

B. Karakteristik dan Jenis *Backpacker*

dikutip dari Menuh (2015), dalam Rodriguez (2011) beberapa karakteristik dari backpacker yaitu:

1. Memilih akomodasi yang murah dengan tinggal di hostel
2. Tinggal di hostel agar dapat bertemu dengan backpacker lainnya, sehingga memperoleh informasi dari backpacker lainnya\ Senang untuk bertemu dan berinteraksi dengan penduduk setempat untuk menemukan budaya baru, menambah kenangan dan pengalaman akan hidup
3. Mengatur anggaran untuk perjalanan yang berjangka
4. Mandiri dalam mengatur rencana dan fleksibel terhadap waktu
5. Aktif (interaksi dengan penduduk setempat)
6. Umumnya berusia 20 sampai 35 tahun
7. Menggunakan transportasi umum dan penerbangan murah.

Dalam Menuh (2015) Jenis-Jenis backpacker adalah sebagai berikut:

1. Flashpacker

Flashpacker adalah sebutan baru digunakan untuk merujuk ke backpacker makmur. Sedangkan backpacking secara tradisional dikaitkan dengan budget travel dan tujuan yang relatif murah, flashpacking memiliki hubungan dengan pendapatan yang lebih banyak saat bepergian dan telah didefinisikan hanya sebagai backpacking dengan budget yang lebih besar.

2. Gap-packer

Gap-Packer adalah sebutan baru yang digunakan biasanya untuk merujuk kepada wisatawan backpacker ke beberapa negara dalam waktu singkat biasanya backpacker ini sedang dalam liburan panjang mereka setelah sekolah atau libur dalam bekerja.

3. Megaloping

Megaloping adalah sebutan baru untuk backpacking hanya menggunakan kendaraan umum dikarenakan keterbatasan dana dan lainnya.

C. Kebutuhan Ruang Akomodasi *Backpacker*

Dari penjelasan tentang backpacker dan bangunan hostel yang sudah ada dapat diketahui apa saja kebutuhan ruang akomodasi dari backpacker. Akomodasi backpacker biasanya akomodasi dengan biaya rendah (budget). Kamar hunian dan menawarkan sarapan gratis, AC, kolam renang dan handuk. Bagi wisatawan, manfaat utama akomodasi backpacker meliputi:

1. Area umum (dapur, ruang duduk, ruang biliar, bar dan lainnya) mendorong lebih banyak interaksi antara tamu daripada di Hotel tradisional
2. Hostel yang biasanya kurang formal daripada hotel.
3. Sebagian besar hostel memiliki perpustakaan panduan perjalanan untuk digunakan para tamu Merencanakan perjalanan mereka dan sering menyediakan perpustakaan DVD dan Sistem pertukaran buku
4. Banyak hostel menyediakan aktivitas untuk tamu mereka dengan nominal Biaya atau tanpa biaya sama sekali.

2.6.1.3 Tinjauan Tentang Edukasi

A. Pengertian Edukasi

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), edukasi adalah pendidikan. Menurut Driyarkara (1980), Pendidikan yakni satu sistem evaluasi untuk tiap-tiap individu untuk meraih pengetahuan serta pemahaman yang lebih tinggi tentang object spesifik serta khusus. Pengetahuan yang didapat secara resmi itu menyebabkan pada tiap-tiap individu yakni mempunyai pola fikir, tingkah laku serta akhlak yang sesuai dengan pendidikan yang diperolehnya. Pendidikan adalah suatu proses dimana belajar dan mengajar baik oleh individu maupun kelompok untuk mendapatkan pengetahuan untuk keberlanjutan kehidupan.

B. Tujuan Edukasi

Menurut Driyarkara (1980), tujuan edukasi atau pendidikan adalah upaya untuk memanusiaikan manusia, dalam artian pendidikan membentuk karakter manusia ke arah yang lebih baik.

Menurut Bloom (1956), tujuan pendidikan dapat dibagi menjadi 3 ranah, yaitu:²

1. Ranah Kognitif

- a. Bloom membagi ranah Kognitif ke dalam 6 tingkatan. Ranah ini berupa pengetahuan, kemampuan dan keterampilan intelektual. Pada tahap berkenaan dengan kemampuan berpikir, pemahaman, konseptualisasi, penentuan dan penalaran.
- b. Pengetahuan (Knowledge) merupakan kemampuan untuk mengenali dan mengingat peristilahan, definisi, fakta-fakta, gagasan, pola, urutan, metodologi, prinsip dasar, dsb.
- c. Pemahaman (Comprehension) merupakan tahap untuk memahami materi, fakta dan gagasan. menerjemahkan, memaknai, memberi deskripsi, dan menyatakan gagasan utama, menjelaskan dan memperluas gagasan.
- d. Aplikasi (Application) ditingkat ini, seseorang memiliki kemampuan untuk menerapkan gagasan, prosedur, metode, rumus, teori, yang telah dipelajarinya dan diterapkan pada situasi nyata dan baru.
- e. Analisis (Analysis) yaitu kemampuan untuk menguraikan pokok persoalan dan membagi-bagi atau menstrukturkan informasi ke dalam bagian yang lebih kecil untuk mengenali pola atau hubungannya, serta mempelajari sebab akibat.
- f. Sistesis (Synthesis) merupakan tahapan setelah melakukan analisis, tahapan menstrukturkan informasi berdasarkan teori dan hipotesis sehingga menghasilkan solusi.
- g. Evaluasi (Evaluation) kemampuan untuk memberikan keputusan dan penilaian terhadap solusi, gagasan, metodologi, dan capaian tujuan yang telah ditetapkan.

2. Ranah Afektif

Bloom dan Krathwol membagi ranah ini menjadi 5 tingkatan. Ranah Afektif berkaitan dengan sikap maupun nilai, cakupannya meliputi minat, perasaan, emosi, penerimaan.

² Selengkapnya lihat di: https://id.wikipedia.org/wiki/Taksonomi_Bloom, diakses 10 November 2017 pukul 20.14 WIB.

- a. Penerimaan (Receiving/Attending) Kesiapan dan kepekaan untuk menyadari dan menerima stimulus dari luar baik berupa situasi, gejala dan lainnya. Dalam pengajaran bentuknya berupa mendapatkan perhatian, mempertahankannya, dan mengarahkannya.
- b. Tanggapan (Responding) sikap memberikan reaksi dan persetujuan terhadap suatu situasi, merupakan sikap partisipasi aktif dalam suatu fenomena atau kegiatan.
- c. Penghargaan (Valuing) berkaitan dengan pemberian nilai dan reaksi terhadap suatu fenomena. Penilai berdasarkan serangkaian nilai tertentu yang diekspresikan kedalam sikap.
- d. Pengorganisasian (Organization) Memadukan nilai-nilai yang berbeda, menyelesaikan konflik diantaranya, membentuk suatu sistem nilai yang konsisten dan universal, serta prioritas nilai yang telah dimiliki.
- e. Karakteristik (Characterization) berkaitan dengan keterpaduan semua sistem nilai, yang mampu mengendalikan tingkah laku sehingga menjadi karakteristik gaya hidup.

3. Ranah Psikometrik

Ranah Psikomotorik berkaitan dengan praktek nyata atau pekerjaan yang melibatkan gerakan fisik anggota tubuh (motorik), menekankan pada gerak refleks dan keterampilan. Rincian dalam ranah ini tidak dibuat oleh Bloom, tapi oleh ahli lain berdasarkan ranah yang dibuat Bloom.

- a. Persepsi (Perception) penggunaan alat indera untuk menjadi pegangan dalam melakukan gerakan.
- b. Kesiapan (Set) kesiapan fisik, mental dan emosional untuk memulai dan melakukan rangkaian kegiatan.
- c. Respon Terpimpin (Guide Response) Tahap awal dalam mempelajari keterampilan yang kompleks dan beragam, termasuk didalamnya imitasi dan gerakan coba-coba.
- d. Mekanisme (Mechanism) membiasakan diri dengan gerakan-gerakan yang telah dipelajari sehingga menjadi terbiasa, terampil dan meyakinkan.

- e. Respon yang Kompleks (Complex Overt Response) Gerakan motoris yang terampil, didalamnya terdiri dari pola-pola gerakan yang kompleks.
- f. Penyesuaian (Adaptation) keterampilan yang sudah berkembang secara motorik, sehingga dapat disesuaikan dalam berbagai situasi. Merupakan tahap keterampilan yang mencapai kemahiran.
- g. Penciptaan (Origination) kemampuan menciptakan gerakan-gerakan baru yang sesuai dengan situasi dan kondisi, dan kemampuan mengkreasikan gerakan baru yang diprakarsai oleh ide dan inisiatif pribadi.

2.6.1.4 Tinjauan tentang Pertanian Kota

A. Pengertian Pertanian kota (Urban Farming)

Urban farming adalah suatu aktivitas pertanian di dalam atau di sekitar perkotaan yang melibatkan ketrampilan, keahlian dan inovasi dalam budidaya dan pengolahan makanan. Hal utama yang menyebabkan munculnya aktivitas ini adalah upaya memberikan kontribusi pada ketahanan pangan, menambah penghasilan masyarakat sekitar juga sebagai sarana rekreasi dan hobi (Enciety, 2011).

Pentingnya urban farming sebagai aktivitas yang berkontribusi terhadap ruang terbuka hijau dan ketahanan pangan, membuat semakin banyak masyarakat yang juga tertarik untuk melakukan kegiatan ini. Dalam majalah asri dijelaskan bahwa “Urban farming adalah konsep memindahkan pertanian konvensional ke pertanian perkotaan, yang berbeda ada pada pelaku dan media tanamnya. Pertanian konvensional lebih berorientasi pada hasil produksi, sedangkan urban farming lebih pada karakter pelakunya yakni masyarakat urban”.³

Dari ke dua penjelasan diatas penulis simpulkan bahwa pertanian kota atau urban farming adalah aktivitas pertanian yang dilakukan di perkotaan dengan adanya tambahan inovasi dalam budidaya yang dibuat khusus meningkatkan minat

³ Dikutip dari majalahasri.com, diakses 20 novemver 2017 pukul 12.28 WIB).

masyarakat urban sehingga bisa menambah nilai ekonomis bagi mereka, selain juga manfaat besar lain yang bisa didapatkan seperti kesehatan.

B. Manfaat Pertanian kota

Pertanian kota memiliki banyak manfaat tidak hanya bahan makanan mentayang segar tetapi juga fungsi ekonomis. *Urban farming* telah menjadi gaya hidup karena semakin tinggi kesadaran masyarakat urban untuk menjalani gaya hidup sehat. Manfaat bagi para pelakunya terhadap kesehatan tubuh. Dimana pada saat kita bertani tubuh kita bergerak dan itu akan membuat tubuh menjadi sehat. Untuk manfaat ekonomi yaitu hasil dari pertanian kota dapat di jual sehingga mendapatkan keuntungan ataupun dikonsumsi sendiri sehingga bisa mengurangi biaya belanja bahan makanan. Untuk lingkungan manfaat yang didapat dengan pertanian kota adalah meningkatnya kualitas lingkungan kota karena tanaman pertanian tersebut. Kesimpulan dari Manfaat dan tujuan Urban farming adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan ketahanan pangan
2. Menumbuhkan kesadaran akan lingkungan
3. Meningkatkan produksi makanan organik
4. Dapat menghasilkan O₂ dan meningkatkan kualitas lingkungan kota
5. Meningkatkan aktifitas fisik
6. Meningkatkan kesehatan bagi tubuh
7. Menjadi penghasilan tambahan penduduk kota

C. Macam Bentuk Pertanian Kota (urban farming)

Menurut Buku Pelaksanaan Urban Farming tahun 2012 Kota Surabaya, terdapat model-model dari Urban Farming. Model-model urban Farming tersebut yaitu:

1. Memanfaatkan lahan tidur dan lahan kritis
2. Memanfaatkan Ruang Terbuka Hijau (Privat dan Publik)
3. Mengoptimalkan kebun sekitar rumah
4. Menggunakan ruang (vertikultur).

Dari macam bentuk diatas untuk bangunan perancangan hostel nantinya akan menggunakan tehnik verikultur untuk tanaman pertanian kota pada elemen-elemen bangunannya.

2.6.1.5 Tinjauan tentang vertikultural

Nama vertikultur berasal dari bahasa Inggris, *verticulture*. Istilah ini terdiri dari dua kata, yaitu vertical dan culture. Di dalam dunia bercocok tanam, pengertian vertikultur adalah budidaya pertanian dengan cara bertingkat atau bersusun. *Vetical garden* sebenarnya sudah dirilis dari tahun 1990an, tapi sayangnya pada tahun itu *vertickal garden* masih belum direspon pasar. karena pada tahun itu dunia Landscape diindonesia masih belum berkembang seperti sekarang ini. Akan tetapi Pada tahun 2000an taman vertikal mulai direspon. Ini karena semakin minimnya area yang akan dibuat untuk ruang terbuka hijau⁴. (jasaalam.id,2017). Tehnik ini digunakan untuk memaksimalkan lahan yang sempit pada bangunan sehingga dapat menanam banyak tanaman. *Vertikultur* sangat cocok dipakai untuk budidaya tanaman semusim, misalnya sayur-sayuran. Selain menanamnya mudah, hasilnya langsung dinikmati. Aneka sayuran yang dapat ditanam antara lain seledri, selada, kangkung, bayam atau kemangi. Pohon cabai, tomat, atau terong juga mudah sekali tumbuh di dalam pot. Jenis poly bag atau kantung plastik tebal berwarna hitam, dapat menggantikan fungsi pot tanaman. Selain itu botol plastik bekas juga bisa menjadi wadah untuk media tanam, sehingga dengan konsep ini dapat menggunakan kembali botol plastik bekas.

Menurut Widarto (1997), beberapa kelebihan penanaman dengan sistem vertikultur antara lain adalah:

1. Hemat dalam pemakaian pupuk, karena media tanam berada dalam satu wadah sehingga pupuk yang diberikan tidak mudah tercuci oleh hujan.

⁴ Dikutip dari jasaalam.id, diakses 20 november 2017 pukul 13.00 WIB

2. Penghematan pemakaian pestisida, khususnya pestisida untuk serangga tanah, bila menggunakan media steril.
3. Mengurangi pekerjaan pencabutan rumput karena penanaman secara vertikal mengurangi tumbuhnya gulma.
4. Efisiensi dalam penggunaan lahan karena vertikultur dapat diterapkan dalam lahan sempit.
5. Dapat untuk estetika atau keindahan, lebih-lebih bila dikombinasikan dengan tanaman hias.
6. Masing-masing tanaman dapat dengan mudah dipindahkan ke tempat lain karena ditanam dalam wadah (pot).
7. Mempermudah pelaksanaan monitoring/pemeliharaan karena tanaman mengelompok pada suatu lokasi.



Gamba 2. 12 *vertikultur* dengan botol plastik bekas

(Sumber: <https://i.pining.com>, 2017)



Gambar 2.13 Berbagai macam media tanam tehnik vertikal

(Sumber: www.ayoberkebun.com, 2017)

2.6.1.6 Tinjauan Landscape Horticulture Agriculture

Landscape adalah cara budidaya pertanian tanaman produktif secara horizontal di atas permukaan tanah, seperti pada pekarangan atau halaman. Menurut Weikal (2012), konsep penataan *landscape* dengan menggunakan berbagai varietas vegetasi hortikultura merupakan konsep penataan *landscape* atau taman yang tidak hanya menyediakan ruang hijau yang sangat dibutuhkan di perkotaan tetapi juga produksi bahan makanan organik yang di produksi secara lokal. Jadi, Dengan metode ini lahan pekarangan atau halaman dapat digunakan secara maksimal untuk memenuhi kebutuhan pertanian kota.



Gambar 2.14 *Urban Agriculture & Landscape Architecture ASLA*

(Sumber: <https://i.pining.com> , 2017)

2.6.2 Tinjauan tentang Elemen- elemen arsitektur bangunan

2.6.2.1 pengertian tentang Elemen selubung bangunan

Selubung bangunan yang pada prinsipnya merupakan lapisan penutup dari bangunan tersebut. Selubung bangunan mempunyai peranan penting untuk melindungi ruang dalam dari semua gangguan dari luar.

Selubung bangunan memiliki arti pemisah fisik antara lingkungan terkondisi dan berkondisi dari bangunan termasuk ketahanan terhadap udara, air, panas, cahaya, dan transfer kebisingan. Elemen dasar dari selubung bangunan adalah sebagai penghalang cuaca. (Wikipedia.org, 2017).

Selubung bangunan terbagi dalam kelompok dinding, atap dan lantai. Semua permukaan selubung bangunan akan bersinggungan langsung dengan cuaca panas, hujan dan angin. Dalam hal ini dinding adalah hal yang akan digunakan untuk

menjadi wadah tanam pertanian kota sehingga selain sebagai pembatas nantinya fungsi dinding tidak hanya sebagai pembatas saja. Material pembentuk dinding antara lain kayu, batu bata, kaca, dan lainnya.

2.6.3 Tinjauan tentang Green Wall dan Lansekap

1. Tinjauan tentang Green wall

Green wall adalah salah satu cara menanam atau media tanam dari vertucalary yang dimana menggunakan dinding tersebut sebagai medianya. dengan adanya *green wall* dapat membuat bangunan menjadi indah dan juga menjadi kendali thermal pada bangunan karena adanya tanaman yang dapat menyejukan suhu udara.

Menurut Sharp (2007) ada dua kategori mayor dari *green wall*, yaitu *green facade* dan *living wall*. *Green facade* adalah sistem dinding dimana tanaman merambat ditrain untuk menutup dinding dengan struktur pendukung yang didesain khusus. Material tanaman dapat ditanam pada tanah, pada planter dan pada atas atap. *Green facade* dapat ditambahkan pada dinding atau bangunan eksisting sebagai struktur bebas. *Living wall* juga disebut biowalls, atau vertical gardens adalah susunan dari panel vegetasi atau sistem fabric terintegrasi yang diletakkan pada struktur dinding atau bingkai. Panel modul dapat terbuat dari kontainer plastik polypropylene, geotekstil, sistem irigasi, media tanam dan tanaman. Sistem ini mendukung variasi macam-macam spesies tanaman, termasuk campuran dari tanaman *ground cover*, semak rendah, tanaman musiman, dan *edible plants*. *Living wall* mampu tumbuh dengan baik di tempat dengan penyiaran penuh, tempat ternaungi dan aplikasi interior.

Green wall memiliki dua manfaat yaitu manfaat lingkungan dan manfaat komersial (Natural Habits, 2009). Manfaat lingkungan yang diberikan seperti: (1) meningkatkan insulasi thermal bagi bangunan, (2) meredam bising, (3) mengurangi efek tampias hujan, (4) membersihkan kondisi air yang kurang baik, (5) membersihkan udara, dan (6) menyehatkan lingkungan tempat tinggal dan manusianya. Manfaat komersial yang diberikan berupa: (1) green branding dari bangunan sebuah perusahaan, (2) green star rating point, (3) meningkatkan nilai

seni bangunan, (4) menghemat ruang, dan (5) meningkatkan produktivitas karyawan.

Green wall dapat membuat udara lebih bersih. Sebuah penelitian menyebutkan, bila tanaman di bagian atap atau dinding mempunyai tebal sekitar 10 cm, maka dapat mengurangi pemakaian AC sekitar 25 persen. Sebuah ruangan yang terletak tepat di bawah green roof atau green wall mempunyai suhu udara lebih rendah, yaitu sekitar 3 derajat hingga 4 derajat Celsius dibandingkan dengan suhu udara di luar ruangan (Syachmy, 2010).

Pengaplikasian Green Wall pada umumnya pada panel modular sebagai media tanam, secara umum ada 3 jenis kategori media tanam Green Wall yaitu:

A. Media Tanah

Media ini menggunakan tanah gembur yang dibungkus ke dalam polybag atau pot sebagai media tanam Green Wall, Polybag/pot disusun secara vertikal pada dinding. Kelebihan dari sistem ini adalah kandungan air dapat bertahan lama karena mampu diserap oleh tanah. Sedangkan kekurangannya tanah mudah berkurang apabila terkena hujan maupun angin.



GAMBAR 2.15 Vertikal garden menggunakan tanah dan pot dari botol bekas
(Sumber: <http://www.gardendecors.net>, 2017)

B. Media Mat

Media mat (lapisan berongga) adalah media tanam Green Wall yang menggunakan bahan berongga dan mampu menyimpan air seperti serat atau

lapisan filter geotextile, media mat juga dapat menggunakan sistem tanam hidroponik yang memanfaatkan sifat kapilaritas air pada media berserat. Kelebihan sistem ini adalah media mampu menyimpan cadangan air, dan dari segi estetika sangat menarik. Namun media ini terdiri dari lapisan yang tipis sehingga tidak cocok untuk jenis tanaman berakar keras, selain itu sifat serat yang tidak tahan sinar matahari dan maintenance yang rumit membuat media ini lebih baik diaplikasikan pada interior bangunan. Dianjurkan penggunaan media ini tidak melebihi tinggi 8 meter agar perawatan mudah dilakukan.



GAMBAR 2.16 Vertikal garden menggunakan filter geotextile
(Sumber: <http://www.tigapilar.co.id>, 2017)

C. Media Blok Struktural

Media struktural merupakan kombinasi dari media tanah dan mat, menggabungkan keunggulan dari kedua media tanam tersebut. Media ini berbentuk blok, tidak berongga dan rapat yang terdiri dari berbagai lapisan. Dapat tahan lama dan mampu menahan banyak air sehingga cocok untuk berbagai jenis tanaman, selain itu media struktural mudah diaplikasikan pada dinding karena lebih kuat dan efisien. Namun media ini cenderung lebih mahal pada saat pemasangan, tetapi lebih hemat dalam perawatan.



GAMBAR 2. 17 Vertikal garden menggunakan blok struktural
(Sumber: <http://greenhomesindonesia.com> 2017)

2. Tinjauan *Green Landscape*

landscape mencakup semua elemen pada wajah/ karakter tapak, baik elemen alami (natural lansekap), elemen buatan (*artificial* lansekap) dan penghuni atau makhluk hidup yang ada di dalamnya (termasuk manusia). Berarti juga sebidang lahan berpagar yang di gunakan untuk mendapatkan kesenangan, kegembiraan, dan kenyamanan (Suharto & Susanti, 2000 dalam Hamdillah, M. Dieco, 2012).

Menurut Hakim (1993) pembagian elemen *landscape* didasari oleh unsur tata hijau dalamnya, yaitu:

A. Hard Material (Elemen Keras)

Berupa perkerasan, bangunan dan sebagainya. Dalam pembentukan perkerasan, dua hal yang perlu diperhatikan adalah fungsi dan estetika (Hakim & Utomo 2003).

1. Fungsi, yaitu kegunaan dan pemanfaatan serta waktu pemakaian pada siang atau malam hari.
2. Estetika, yaitu bentuk desain, ukuran/patokan umum, material (bentuk, tekstur, dan warna), keamanan konstruksi, pola (*pattern*).



GAMBAR 2.18 Hard material landscape
(Sumber: <https://escapeslandscaping.co.uk>, 2017)

B. Elemen Lunak (Soft Material)

Berupa tanaman, Pemilihan jenis tanaman didasari oleh fungsi dan peletakan tanaman. Adapun fungsi tanaman terbagi sebagai berikut :

1. Pengendali pandangan
2. Pembatas fisik
3. Pengendali iklim
4. Pengendali suara
5. Penyaring bau dan debu
6. Pemberi udara segar
7. Pencegah erosi
8. Habitat hewan
9. Nilai estetis



GAMBAR 2.19 Soft material landscape
(Sumber: <http://www.se-landscape-construction.co.uk.com>, 2017)

2.6.3 Kajian Karya-Karya Arsitektural yang Relevan dengan Tema / Persoalan

2.6.1 Green Host Hotel Yogyakarta

Hotel yang terletak di Jalan Prawirotaman Kota Yogyakarta. Bangunan ini selain sebagai tempat akomodasi bagi tetapi juga menjadi *gallery space* bagi seniman yang ada. Masuk pada konsep green arsitektur pada bangunan hotel Greenhost Boutique Hotel menerapkan konsep bangunan hijau (*green building*).

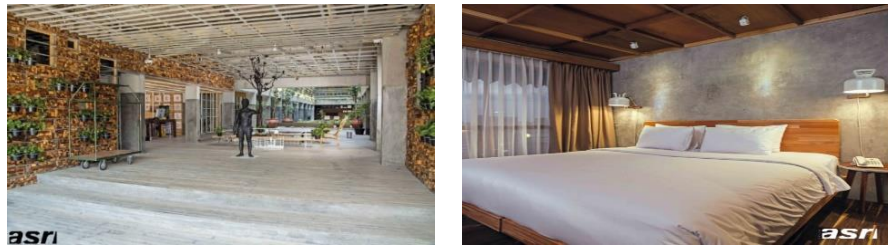


Gambar 2.20 eksterior dan interior green host boutique hotel Yogyakarta

(Sumber: <http://majalahasri.com>, 2017)

Melalui konsep ini, bangunan diupayakan semaksimal mungkin agar ramah terhadap lingkungan. Efisiensi, efektivitas, dan optimalisasi merupakan kunci utama dalam membangun hotel ini sehingga menjadi bangunan ramah lingkungan. Massa bangunan dirancang tidak menempel dengan dinding bangunan tetangga sehingga sirkulasi udara dan pencahayaan alami menjadi optimal. Optimalisasi sirkulasi udara dan pencahayaan alami juga diakomodasi dengan *void* di tengah bangunan. Bentuk efisiensi lainnya adalah memanfaatkan energi gravitasi untuk distribusi air secara vertikal serta mengurangi/menurunkan spesifikasi daya alat elektronik dalam kamar tidur seperti penggunaan lemari es dan *Air Conditioner* (AC). dan juga melakukan konservasi air. Air limbah pada bangunan filter agar dapat dimanfaatkan lagi untuk penyiraman tanaman. Rancangan fasad bangunan yang terlihat simpel juga berangkat dari prinsip optimalisasi. Melalui desain fasad bangunan yang didesain “polos” dengan lebih menonjolkan deretan

jendela kamar tidur. Arsitek ingin mengoptimalkan kebutuhan akan *view*, pencahayaan, dan sirkulasi.



Gambar 2.21 Area entrance & kamar green host boutique hotel

(Sumber <http://majalahasri.com>,2017)

Masih berangkat dari prinsip optimalisasi dan prinsip efisiensi, material yang digunakan pada hotel ini banyak berupa material sisa yang diangkat dan dinaikkan kembali nilainya (*upcycling*). Sementara itu, dinding bangunan didominasi beton/plester semen ekspos. Selain untuk efisiensi biaya pembangunan, penerapan material berwarna abu-abu tersebut, diharapkan menjadi “kanvas” yang dapat direspons oleh para seniman atau desainer untuk menampilkan karyanya. Hotel ini juga menerapkan konsep *city Farming* yang dimana Bentuk *city farming* ini berupa penempatan kebun sayuran hidroponik di *railing void* dan di lantai paling atas (*rooftop*). Kesimpulan yang dapat di ambil adalah pada bangunan hostel nantinya dapat memaksimalkan penggunaan lahan dan juga memaksimalkan potensi alam sekitar seperti pada hotel ini dan juga menjadikan hostel sebagai salah satu tempat edukasi pertanian kota di kota Yogyakarta.



Gambar 2.22 Area hidroponik rooftop green host boutique hotel

(Sumber <http://majalahasri.com>,2017)

Kesimpulan yang dapat ditarik dari bangunan ini adalah, rancangan hostel dapat mengaplikasikan bentuk desain bangunan yang dimana mengoptimalkan penggunaan site, memaksimalkan potensi site seperti pencahayaan alami pada bangunan, membuat bangunan simple dengan material yang ramah lingkungan seperti tembok bangunan yang hanya cemen dan juga menjadikan hostel sebagai salah satu tempat edukasi pertanian kota di kota Yogyakarta.

2.6.2 Vertical Homefarm Residential Development, Singapore

Vertical HomeFarm dirancang dengan konsep penyediaan ruang untuk bertani untuk masyarakat, kompleks hibrid ini memiliki sistem pertanian vertikal pada bagian atap, teras/ balkon dan fasad. Menggabungkan antara apartemen/flats housing dengan vertical agriculture, yang dikhususkan untuk para pensiunan dan lanjut usia di Singapura. Sehingga para lansia tersebut dapat melakukan aktifitas fisik dengan bertani. Selubung bangunan apartemen di desain agar dapat ditanami. seperti kaum lanjut usia untuk bisa melakukan aktivitas berkebun di teras atau balkon rumah. Berkebun juga dapat dinikmati oleh orang-orang dari segala usia. Berbasis dari penelitian, SPARKS Architect Singapore membahas dua masalah mendesak yang dihadapi oleh Singapura, yaitu bagaimana perumahan kota dapat mendukung peningkatan laju masyarakat lanjut usia, dikarenakan pada tahun 2030,

20% dari penduduk Singapura akan memasuki masa pensiun. Serta bagaimana meningkatkan keamanan pangan lokal (Local Food Security), dimana kebutuhan pangan di Singapura saat ini 90% berasal dari impor.



GAMBAR 2.23 Urban Agriculture pada bangunan
(Sumber : <https://www.designboom.com>, 2017)

Dari segi ekonomi masyarakat mendapatkan keuntungan dari peningkatan ruang publik untuk pertanian kota yang menghasilkan sumber makanan sendiri dan ketahanan pangan secara lokal, sehingga mutu bahan makanan lebih terjamin karena dikelola sendiri oleh penghuni. Selain menambah pendapatan ekonomi, kegiatan berkebun juga membantu menciptakan rasa komunitas (kebersamaan) antar penghuni *HomeFarm*, sekaligus merupakan bentuk promosi terhadap kesehatan dan kelestarian lingkungan. Pemanfaatan landscape tidak hanya menyediakan ruang hijau dan ruang publik yang sangat dibutuhkan diperkotaan, tetapi juga produksi bahan makanan organik.



GAMBAR 2.24 Kegiatan Urban Agriculture penghuni pada dinding bangunan

(Sumber : <https://www.designboom.com>, 2017)

Landscape juga dimanfaatkan sebagai *community garden* yaitu kebun yang dikelola secara bersama (komunitas) oleh masyarakat penghuni *HomeFarm*. Meningkatkan pemberdayaan penghuni dan hubungan sosial masyarakat melalui kegiatan mengelola kebun secara bersama.

Kesimpulan yang dapat ditarik dari bangunan ini adalah, rancangan hostel dapat mengaplikasikan pertanian kota sebagai mengedukasi para backpacker dan juga masyarakat. Selubung bangunan dapat digunakan sebagai media tanam pertanian kota, serta *landscape* yang menyediakan ruang terbuka hijau yang dapat dimanfaatkan sebagai media tanam produksi bahan pangan. Sehingga rancangan hostel dapat membantu kelestarian lingkungan sekitar selain juga sebagai sumber dari tanaman bahan makanan organik.

2.6.4 Kajian Tipologi dan Preseden Perancangan Bangunan Sejenis

2.6.5.1 Bhumi Hostel

Hostel yang Terletak ditengah kota tepatnya di Kotagede Yogyakarta. Bhumi hostel adalah salah satu hostel yang mendapat penilaian terbaik dari para wisatawan backpacker karena Hostel ini memiliki harga terjangkau tetapi fasilitas yang di dapat sudah lengkap di dibandingkan akomodasi lain di kota ini. Selain itu juga kenyamanan tamu ketika menginap disini adalah satu faktor yang membuat hostel ini selalu rame karena ketika menginap para backpacker mendapatkan

kenyamanan seperti di rumah sendiri. Hostel ini memiliki 3 tipe kamar tidur yaitu 1 kamar mix dormitory dengan 6 tempat tidur dengan harga RP.60. 000,-, 1 kamar tidur pria dan wanita yang dipisah dengan 6 untuk pria dan 12 tempat tidur untuk tempat wanita, 1 private bedroom untuk 2 orang dengan harga Rp.200.000,-. untuk fasilitas toilet dan kamar mandi dibuat terpisah dari kamar tidur, selain fasilitas akomodasi fasilitas lainnya yang ditawarkan pada bangunan ditawarkan juga fasilitas yaitu area parker, dapur, ruang makan bersama, lounge atau ruang berkumpul yang ada di bagian dalam maupun halaman belakang buat bersantai, tempat fitness untuk kebugaran, selain juga taman yang mempunyai banyak tanaman sehingga para tamu merasa segar dengan adanya hal tersebut.



Gambar 2. 25 tampak bhumi hostel Yogyakarta

(Sumber: <http://cdn2.tstatic.net>, 2017)



Gambar 2.26 bentuk kamar bhumi hostel Yogyakarta

(Sumber : <https://www.booking.com>, 2017)



Gambar 2.27 tampak depan bhumi hostel Yogyakarta
(Sumber : <https://www.booking.com>, 2017)



Gambar 2.28 kamar private room hostel Bhumi Yogyakarta
(Sumber : <https://www.booking.com>, 2017)



Gambar 2.29 Teras belakang Bhumi hostel Yogyakarta
(Sumber : <https://www.booking.com>, 2017)



Gambar 2.30 suasana halaman belakang Bhumi hostel Yogyakarta
(Sumber : <https://www.booking.com>, 2017)



Gambar 2.31 Dapur dan Ruang makan Bhumi hostel Yogyakarta
(Sumber : <https://www.booking.com>, 2017)



Gambar 2.32 kamar mandi Bhumi hostel Yogyakarta
(Sumber : <https://www.booking.com>, 2017)



Gambar 2.33 kamar mandi Bhumi hostel Yogyakarta

(Sumber : <https://www.booking.com>, 2017)

Kesimpulan dari bhumi hostel yang penulis dapat sebagai bahan rujukan adalah model kamar yang beragam mulai dari buat 2 orang, 6 orang hingga 12 orang dengan tipe kamar private, gabungan, dan juga pisah. Kamar mandi yang diletakan terpisah dari kamar sehingga dapat menekan biaya sewa kamar, penataan ruang yang nyaman sehingga backpacker menjadi betah menginap, dan adanya penataan vegetasi yang membuat bangunan menjadi lebih menarik dan nyaman.

2.6.5.2 Edu Hostel Yogyakarta

EDU Hostels Yogyakarta terletak di ngampilan Yogyakarta, hostel modern pertama yang ada di Indonesia, menawarkan kamar dan juga ruang *lobby* yang luas. Mempunyai 42 kamar *dormitory* dengan 6 tempat tidur di masing-masing kamar dan 18 kamar *private dorm* dengan 4 kamar tidur untuk keluarga, sehingga dapat menampung lebih dari 300 tamu. Untuk harga yang di tawarkan pada kamar tipe dorm 6 tempat tidur adalah Rp. 80.000,- sedangkan *private dorm room* ditawarkan dengan harga Rp. 460.000,-. Fasilitas yang disediakan pada pada bangunannya selain tempat akomodasi adalah parkir, adanya *elevator*, *rooftop terrace*, kolam renang *rooftop*, *meeting room*, ruang bersama.



Gambar 2.34 eksterior Edu Hostel Yogyakarta & **Gambar 35** kamar tipe dorm
(Sumber : <http://4.bp.blogspot.com>, 2017 & <https://media-cdn.tripadvisor.com>, 2017)



Gambar 2.36 Kamar Private & **Gambar 2.38** rooftop Edu Hostel
(Sumber: <http://www.ndjogja.com>,2017 & <http://4.bp.blogspot.com>, 2017)



Gambar 2.36 Ruang bersama Edu Hostel
(Sumber: <https://media-cdn.tripadvisor.com>,2017)

Kesimpulan dari Edu hostel yang penulis dapat sebagai bahan rujukan adalah hostel ini memanfaatkan lahan dikota dengan maksimal dengan cara membuat bangunan vertical keatas sehingga dapat menampung banyak tamu. Penataan ruang kamar yang dapat menampung banyak tamu, Fasilitas kamar tidak hanya dorm bed tetapi ada private dorm untuk keluarga atau kelompok.

2.6.5.3 Six Degrees Backpackers Hostel

Hostel ini terletak di menteng, Jakarta Pusat, hostel yang menjadi tempat akomodasi terbaik yang ada dikota Jakarta karena tempat yang terletak di tengah kota sehingga akses mudah untuk di jangkau di tambah dengan harga yang murah. Walaupun harga yang terjangkau fasilitas yang didapatkan tetap maksimal. Untuk jenis akomodasi ada 5 macam pilihan kamar yaitu standar double bed private room, 4, 6,8,10 tempat tidur gabung pria dan wanita. Selain itu fasilitas penunjang lainnya yang membuat banyak *backpacker* betah berada di hostel ini seperti restoran, café, locker untuk barang bawaan, parkir kendaraan, parkir sepeda, ruang fitness, ruang baca, ruang bersama, ruang ruang menonton, ruang mencuci, dapur, ruang makan, teras diluar untuk bersantai dan tempat untuk *barbeque*. Harga untuk kamar private yaitu Rp. 280.000,- dan untuk dorm bedroom mulai Rp.100.000,- hingga Rp. 160.000,-



Gambar 2.39 Six degrees Hostel Jakarta
(Sumber: googlemaps.com,2017)



Gambar 2.40 Rooftop six degrees Hostel Jakarta
(Sumber : <https://www.hostelculture.com>, 2017)



Gambar 2.41 Ruang bersama six degrees hostel
(Sumber : <https://www.hostelworld.com>, 2017)



Gambar 2. 42 Ruang makan dan dapur
(Sumber: <https://www.hostelworld.com>, 2017)



Gambar 2.43 Ruang fitness pada hostel
(Sumber: <https://www.hostelworld.com>, 2017)



Gambar 2.44 Kamar hostel 6 orang pada hostel
(Sumber: <https://www.hostelworld.com>, 2017)

Kesimpulan dari six degrees hostel yang penulis dapat sebagai bahan rujukan adalah harga yang terjangkau yaitu dengan cara membuat kamar mandi di luar kamar (shared bedroom). memberikan banyak pilihan kamar dan juga banyak memberi fasilitas penunjang kepada backpacker seperti ruang makan bersama dapur tempat cuci pakaian, ruang bersama indoor maupun outdoor (teras rooftop) serta ruang hiburan lainnya agar bisa di tuangkan pada desain hostel nantinya.

2.7 Kajian Analisis Perancangan

2.7.1 Analisis Pertanian Kota Dengan Backpacker

Backpacker adalah wisatawan yang umumnya berusia produktif dan orang yang tinggal diperkotaan yang ingin pergi kekota tertentu untuk mencari pengalaman baru, dengan adanya konsep pertanian kota pada hostel mereka menginap, para *backpacker* ini akan mendapat ilmu serta pengalaman bagaimana melakukan pertanian kota ketika para *backpacker* ini kembali lingkungan asal mereka. Sehingga dimasa mendatang bisa banyak orang yang melakukan hal ini dan akan berdampak pada banyak hal salah satunya adalah kualitas lingkungan yang meningkat.

2.7.2 Analisis kegiatan pertanian kota dengan teori edukasi

Edukasi kegiatan pertanian kota pada backpacker perlu sehingga berkelanjutan dari konsep ini dapat berjalan ketika mereka menjadi pekerja di hostel untuk merawat tanaman dan juga wisatawan yang ingin belajar. Pembelajaran yaitu dengan melalui cara edukasi pertanian kota dengan tujuan Kognitif, Afektif dan Psikomotorik.

A. Ranah Kognitif

Ranah Kognitif berkaitan dengan pengetahuan, kemampuan dan keterampilan intelektual pertanian kota, capaiannya yaitu:

1. Menumbuhkan pengetahuan wisatawan backpacker dan masyarakat tentang pengertian pertanian kota, cara menanam dan pengembangan, maupun cara berbisnis.
2. Meningkatkan pemahaman tentang pertanian kota sehingga dapat mengaplikasikannya konsepnya di tempat asal backpacker
3. Analisis dari kegiatan pertanian kota tentang apa saja yang bisa diterapkan dan mengevaluasi hal itu sehingga pertanian kota yang diterapkan sudah cocok dengan lingkungan asal wisatawan *backpacker*.

C. Ranah Afektif

Ranah Afektif berkaitan dengan sikap maupun nilai yang dapat diterima *backpacker* dan masyarakat dari kegiatan pertanian kota, capaiannya yaitu:

1. Sikap penerimaan, tanggapan, penghargaan masyarakat terhadap Urban Agriculture, ditandai dengan sikap aktif dan partisipasi.
2. Menumbuhkan sikap kecintaan *backpacker* yang belajar sebelumnya terhadap Urban Agriculture sehingga menjadi gaya hidup dan kebiasaan.

D. Ranah Psikomotorik

Ranah Psikomotorik berkaitan dengan praktek fisik dari pertanian kota. Pada tahap ini membutuhkan media untuk melakukan kegiatan pertanian kota, capaiannya adalah:

1. Praktek menanam merawat dan memanen dengan cara pertanian kota.
2. Mengasah keterampilan *backpacker* yang belajar pertanian kota agar makin terbiasa.
3. Praktek cara pengembangan hasil pertanian dan lainnya.

2.7.3 analisis pengaplikasian media edukasi pertanian kota pada bangunan

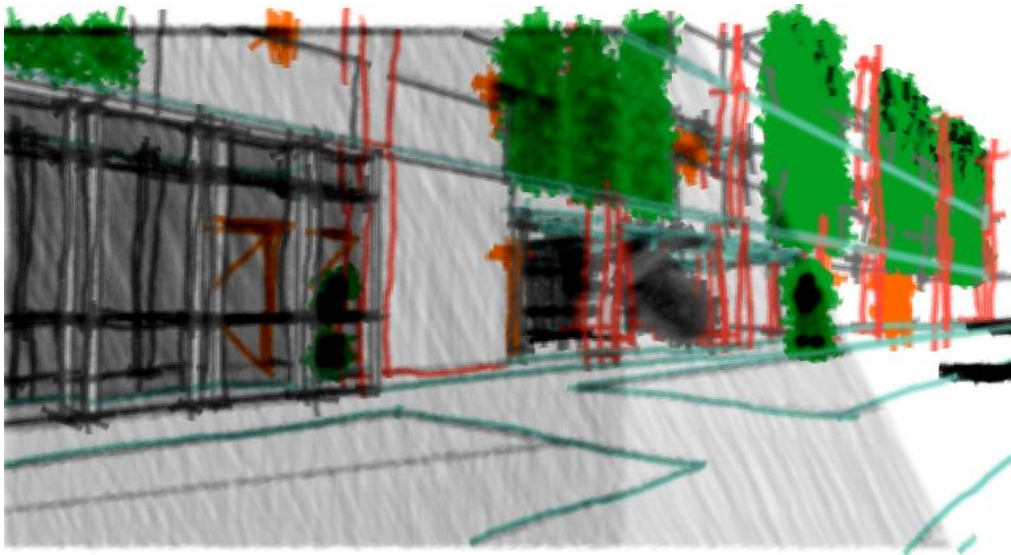
2.7.3.1 Analisis *Green Wall* sebagai selubung bangunan

Selubung bangunan yang digunakan pada hostel yaitu dinding bangunan. Rancangan *facade* memanfaatkan *Greenwall* sebagai media edukasi pertanian kota, sehingga erat hubungannya dengan detail selubung dari bangunan hostel nantinya, baik itu dari segi bentuk *facade* maupun pemilihan material. Selain fungsional nantinya dinding bangunan akan kelihatan lebih menarik tidak hanya sebagai penghalang semata, material juga menjadi pertimbangan agar bangunan nantinya lebih menarik dan menjadi media edukasi bagi orang yang melihat fasad *green wall* ini. Dalam perancangan bangunan hostel, *Green wall* menggunakan material batu bata dan semen sebagai finishing karena lebih ekonomis dan lebih mudah diaplikasikan.

2.7.3.2 Analisis Green Wall Sebagai Media Tanam

Karena faktor keterbatasan lahan di perkotaan dan untuk “menghijaukan” facade bangunan, Hostel mengaplikasikan Green Wall sebagai media tanam berbasis *Vertical Horticulture Agriculture*, yaitu menanam dengan cara keatas pada dinding bangunan hostel. konsep pertanian ini sangat pas diterapkan pada hostel karena lahan yang terbatas dan juga dapat memberikan keuntungan lainnya pada bangunan seperti penghijauan serta memberikan edukasi pada *backpacker*. Upaya edukasi berupa yaitu trainer yang sudah memiliki pengetahuan memberikan pelatihan pada *backpacker* sebelum *backpacker* bekerja menjadi tenaga pekerja untuk hostel dalam hal merawat dan menjaga tanaman tersebut.

dinding secara vertikal dijadikan sebagai wadah dari rak modul tanaman tersebut yang nantinya berisi tanaman dan juga tanah. *Green wall* bisa digunakan untuk menanam tanaman baik hias, maupun tanaman sayuran seperti seledri, selada dan banyak lagi.



Gambar 2.45 Model vertical green wall yang akan digunakan
(Sumber: analisa penulis, 2017)

2.7.3.3 Analisis Green Lansdscape dan Media Tanam

Green Landscape adalah model pertanian yang memanfaatkan ruang terbuka hijau pada bangunan. cara menanam spesifik *Urban Agriculture* pada media *Green Landscape* dibagi menjadi 2, yaitu:

- 1. Vertical Horticultura Agriculture**, yaitu bercocok tanam secara vertikal, pada media Green Lansekap penanaman dapat menggunakan paralon ataupun botol plastik bekas sebagai modul, cara ini lebih praktis dan murah untuk menanam dengan teknik vertikultur menggunakan media tersebut untuk sarana edukasi pertanian kota.
- 2. Landscape Horticulture Agriculture**, yaitu bercocok tanam dengan cara horizontal langsung ke permukaan tanah. Secara teori, bercocok tanam dengan cara ini tergolong mudah dan dasar, karena sudah sangat banyak diterapkan dalam sistem pertanian. Para *backpacker* juga akan diajarkan menanam pada media ini selain media velticulture karena cara ini tergolong lebih mudah. Hampir semua jenis tanaman bisa ditanam dengan media ini mulai dari sayuran seperti sawi sendok, kangkung, bayam merah atau hijau, buah-buahan seperti strawberi, kiwi, maupun tanaman hias.

2.7.3.4 Target Capaian pada Media Edukasi Pertanian Kota

A. Green Wall

Capaian yang diharapkan tercapai dari media edukasi pertanian pada backpacker yang belajar yaitu:

1. Target Kognitif
Mengetahui serta memahami cara menanam pertanian kota dengan verticulture menggunakan media *green wall*
2. Target Afektif
Para backpacker dapat memanfaatkan *green wall* sebagai media tanam pertanian kota. Serta melestarkan tanaman pada media *green wall*.
3. Target Psikomotorik
Backpacker yang belajar mampu mempraktekan cara menanam, merawat hingga memanen pada media *green wall*.

B. Green Lansekap

1. Target Kognitif

Mengetahui serta memahami cara menanam pertanian kota dengan *vertical horgiculture* dan *landscape horgiculture* menggunakan media *green landscape*

2. Target Afektif

Backpacker mampu merawat tanaman dengan media *green landscape*, dan juga dapat memanfaatkan ruang terbuka hijau yang ada dengan baik.

3. Target Psikomotorik

Backpacker yang belajar mampu mempraktekan cara menanam, merawat hingga memanen pada media *green landscape*.

2.8 Kajian dan konsep fungsi bangunan yang diajukan

2.8.1 Kajian Fungsi Bangunan

Konsep Hostel *Backpacker* yang diajukan adalah hostel tidak hanya berfungsi sebagai tempat akomodasi aman dan nyaman bagi *backpacker*, tetapi juga hostel ini dilengkapi dengan sarana pertanian kota sebagai cara mengedukasi para backpacker dengan media green wall dan green lansekap pada bangunan. Selain sebagai media edukasi pertanian kota juga juga sebagai sarana hostel dalam pemaksimalan pemanfaatan lahan untuk membantu penghijauan kota serta mendapatkan keuntungan ekonomis dari hasil bertani.

Anallisis fungsi perancangan bangunan hostel berdasarkan pengelompokan yaitu:

1. Fungsi Primer

Fungsi Utama yaitu Hostel untuk wisatawan khususnya *Backpacker* menginap, dengan konsep edukasi pertanian kota pada bangunan hostel, yang akan membuat *backpacker* menjadi teredukasi dengan adanya pertanian kota dibangun ini sehingga *backpacker* dapat menerapkan konsep ini dikedepannya baik pada lingkungannya atau tempat lainnya.

2. Fungsi Sekunder

Fungsi sekunder muncul untuk mendukung fungsi kegiatan utama, pada fungsi sekunder terdapat kegiatan yang mendukung kegiatan utama, fungsi sekunder dibagi menjadi berikut:

A. Fungsi Fasilitas hostel

Merupakan fasilitas untuk tamu *backpacker*, fungsi ini meliputi ruang makan, *cafe*, ruang bersama, ruang menonton, dapur, ruang mencuci pakaian, mushola, dan ruang untuk edukasi pertanian kota dari belajar, merawat dan ruang menjual hasil pertanian tersebut.

B. Fungsi Pengelola

Fungsi pengelola merupakan suatu unit fungsi yang tidak berhubungan langsung dengan pelayanan tamu hostel, akan tetapi merupakan unit yang mendukung langsung akan kelancaran pada bangunan, unit ini meliputi unit penyimpanan alat-alat bertani, penyimpanan bibit pertanian , danl lainnya, unit mekanikal elektrik (M.E), Unit kebersihan, unit pemeliharaan, unit laundry and dry cleaning, unit security (luar dan dalam bangunan).

C. Fungsi Penunjang

Merupakan kegiatan yang mendukung terlaksana semua kegiatan baik primer maupun sekunder. Pada fungsi penunjang terdapat. kegiatan pendukung Unit ini merupakan fasilitas umum seperti parkir, mini market, tempat pemesanan tiket, tempat penjualan cinderamata, tempat menjual hasil pertanian.

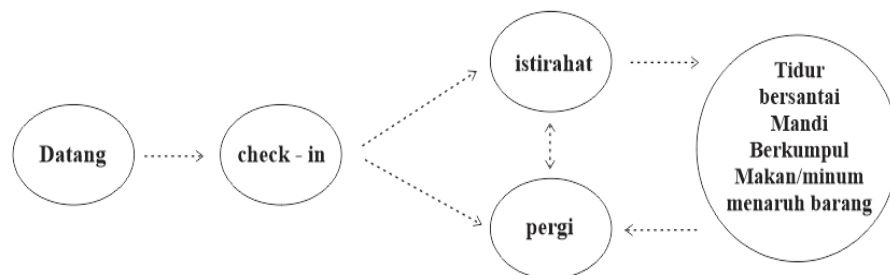
2.8.2 Analisa Fungsi Ruang

2.8.2.1 Analisis kegiatan Pengguna Hostel

Analisa kegiatan hostel *backpacker* ini dibagi menjadi dua yaitu analisis dari kegiatan wisatawan *backpacker* dan analisis dari pengelola hostel.

A. Backpacker

Analisis penghuni berdasarkan pengamatan terhadap kegiatan pokok yang dilakukan, wisatawan backpacker memiliki tujuan berwisata pada kota tujuannya dengan pengeluaran seminimal mungkin, sehingga selain berjalan-jalan ketempat wisata yang ada. kegiatan backpacker biasanya menjelajah di daerah terdekat dahulu seperti daerah penginapan yang ditinggali. Para backpacker biasanya menginap di penginapan yang terdekat dari pusat wisata maupun akses ke kendaraan umum, stasiun ataupun bandara dengan begitu backpacker tidak akan mengeluarkan biaya lebih untuk kendaraan selain itu kegiatan backpacker juga bisa menghabiskan waktu di hostel seperti beristirahat, mengobrol dengan sesama *backpacker*. Kegiatan lain yang dilakukan di hostel oleh backpacker yaitu bersantai, memasak makanan bila *backpacker* itu tidak ingin membeli makanan karena untuk berhemat, mencuci pakaian sendiri, dan juga bersosialisasi dengan backpacker lainnya, sehingga selain kamar tidur dibutuhkan juga ruang penunjang lainnya yang mendukung kegiatan para *backpacker* tersebut.



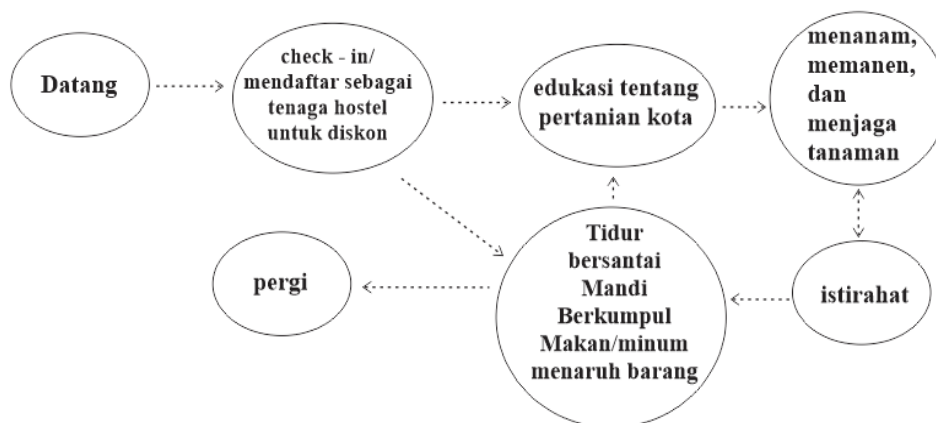
GAMBAR 2.46 Skema standart kegiatan backpacker

(Sumber : Penulis, 2017)

B. Backpacker pekerja

Pada umum banyak juga *backpacker* yang menginap pada kota tujuan wisata mereka dalam waktu yang lama bisa berminggu, sebulan bahkan setahun tergantung tujuan mereka, salah satunya yaitu mencari pengalaman yang baru sehingga mereka bisa menghabiskan waktu yang lama, terlebih

lagi dikota Yogyakarta banyak sekali tempat kursus yang memungkinkan para backpacker tinggal lebih lama dikota Yogyakarta. Adapun Seperti kursus yang biasanya banyak diminati yaitu kesenian seperti tari, lukis, batik ataupun kursus Bahasa. Untuk itu biasanya para backpacker mencari tempat akomodasi termurah bahkan gratis, agar backpacker tidak terbebani dengan biaya akomodasi. oleh karena itu bangunan hostel ini di desain untuk memenuhi kebutuhan akan hal tadi yang dimana nantinya pada hostel ini backpacker bisa menginap secara murah dengan syarat para backpacker menjadi pekerja pada hostel, karena bangunan yang memiliki banyak tanaman sehingga butuh pekerja untuk merawat tanaman tersebut. Biasanya biaya perawatan tidaklah murah karena harus membayar biaya tambahan pekerja. Dengan adanya konsep ini hostel tidak lagi membayar pekerja tambahan untuk merawat tanaman tersebut. Pada hostel ini nantinya hanya di sediakan 1 buah ruang khusus untuk backpacker pekerja dengan letak diatas dan juga fasilitas yang didapatkan pun berbeda dari backpacker yang tidak bekerja, seperti kamar tanpa a.c. Dalam 1 kamar memiliki 6 tempat tidur untuk beristirahat. Untuk menjadi backpacker pekerja pada hostel ini diharuskan menginap 2 minggu sehingga nantinya backpacker dapat bekerja dengan maksimal dalam mengurus tanaman di hostel.



GAMBAR 2.47 Skema kegiatan backpacker pekerja

(Sumber : Penulis, 2017)

C. Pengelola

Pengelola adalah orang yang mengordinir segala kegiatan yang berlangsung di hotel dan bertanggung jawab atas kenyamanan aktifitas bagi pengunjung. pengelola dapat dikelompokan lagi menurut kegiatan dan tugas yang dijalani yaitu:

1. Pimpinan Jabatan pimpinan dipegang oleh direktur yang memegang tanggung jawab utama atas pengelolaan dan keberlangsungan hostel.

2. *Staff front office* Peran dan fungsinya adalah menyewakan kamar pada tamu. Oleh kerana fungsinya maka letak staff front office berada di bagain yang paling mudah dilihat orang. Untuk membantu pelaksana fungsi bagian staff front office tersebut, maka bagian staff front office terbagi menjadi beberapa sub bagian yang masing-masing sub bagian memilikifungsi pelayanan yang berbeda. Sub tersebut antara lain:

- A. Pelayanan pemesanan kamar bertugas melayani pemesanan kamar dari berbagai sumber dan cara pemesanan, mengarsipkan pemesanan kamar, melakukan pengecekan kamar yang terpakai atau belum
- B. Pelayanan informasi Bertugas memberikan penjelasan-penjelasan informasi yang diperlukan tamu yang menginap maupun tidak menginap
- C. Pelayan chek in dan out adalah Bagian resepsionis adalah bagian yang melakukan pendaftaran semua tamu yang datang untuk menginap
- D. Staff house keeping adalah Bagian housekeeping merupakan salah satu bagian yang mempunyai peranan dan fungsi yang cukup vital dalam memberi pelayanan pada tamu, yang menyangkut pelayanan keamanan dan kebersihan kamar hostel
- E. Staff food and beverage Bagian yang bertugas melayani makanan dan minuman pada hostel
- F. Staff acunting departement bagian yang bertugas mengatur keuangan hostel baik pemasukan dan pengeluaran

G. Staff security department Bertugas dan bertanggung jawab dalam keamanan hostel.

H. Trainer edukasi pertanian kota untuk backpacker bertugas melatih dan mengajarkan para backpacker baik yang bekerja ataupun yang ingin belajar bagaimana cara menanam, merawat, serta memanen hasil pertanian dengan benar dan juga selain sebagai trainer bertugas sebagai penjaga tanaman dibantu oleh *staff house keeping*.

2.8.2.2 Analisis Kebutuhan Ruang Hostel Backpacker

1. Kebutuhan Ruang Fasilitas Utama

Berdasarkan analisis dari kegiatan penngguna hostel yaitu backpacker pekerja dan backpacker umum serta para staff hostel sehingga bangunan Hostel membutuhkan berbagai macam ruang yang di sesuaikan dengan kebutuhan para backpacker seperti yang telah diketahui sebelumnya dan juga fasilitas dan ruang pendukung pertanian kota seperti tempat penyimpanan alat-alat dan lainnya.

2. Kebutuhan Ruang Fasilitas penunjang

Kebutuhan ruang fasilitas penunjang bertujuan untuk memfasilitasi berbagai kegiatan hostel seperti kegiatan-kegiatan bersama tamu lainnya, kegiatan, mencuci pakaian, kegiatan memasak makanan, bersantai, dan lainnya.

No	Fungsi	Kegiatan	Kebutuhan Ruang	Sifat Ruang
1	Primer	Tidur Menaruh barang	Kamar Tidur	Privat
2	Pendukung	Penerima tamu Masak Makan Mandi Metabolisme mencuci Interakssi sosial Ibadah wudhu	loby Dapur Ruang makan kamar mandi Toilet Ruang cuci Teras/Balkon Mushola Ruang wudhu	Publik Publik Publik Publik Publik Publik Public Publik Publik

3	Service	Kelistrikan Pemeliharaan Kebersihan	Ruang M.E House keeping Ruang janitor	Service Service Service
4.	Pertanian kota	Menanam tanaman Menyimpan hasil Menyimpan bibit Menyimpan peralatan Menjual hasil, bibit, dan lainnya Belajar materi menanam	Ruang tanam Ruang penyimpanan Gudang Ruang peralatan Toko Ruang kelas belajar	Publik Semi Publik Private Semi Publik Publik Publik

TABEL 2.3 Kebutuhan ruang pada hostel

(Sumber: Penulis, 2017)

2.8.2.3 Perhitungan Luasan Ruang dan kebutuhan Ruang

Ruangan hostel *backpacker* ini akan dibagi beberapa kelompok ruang dan kemudian dibagi menjadi lebih banyak ruang, ini dilakukan agar mempermudah dalam menentukan perhitungan luasan dan kebutuhan ruangan, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada table berikut.

No	Fungsi	Kebutuhan Ruang	Luas Ruang (m ²)	Jumlah/ Lantai	Luas Total (m ²)/Lantai
1	Ruang Utama	8 bed room	1,5x 1,5/ orang X 20% sirkulasi = 2.7 m ² x 8 = 22 m ²	16 room /lantai	352 m ²
		12 bed room	1,5x 1,5/ orang X 15% sirkulasi = 2.7 m ² x 12 = 30 m ²	16 dan 15 / lantai	480/ 450 m ²
		Backpacker pekerja room 6 bed	1,5 x 1,5/ orang X 15 % sirkulasi = 5 m ² x 6 = 20 m ²	1	20m ²
Total perhitungan minimal Ruang utama (sudah termasuk sirkulasi) 20%					
2	Ruang Pendukung	Lobby	25	1	25 m ²
		Reception & Front Office	20	1	20 m ²
		Ruang Penitipan Barang	4	1	4 m ²
		Ruang Makan	90	1	90 m ²

		Ruang Laundry	15	1	32 m ²
		Dapur untuk bersama	15	1	15 m ²
		Komunal Room	120	1	120 m ²
		Ruang belajar	10 m ²	1	m ²
		Mini library	4	1	4 m ²
Total perhitungan minimal Ruang utama (sudah termasuk sirkulasi) 20%					
3	Fasilitas pendukung	Mushola	32m ²	1	32 m ²
		Kamar mandi & toilet	30m ²	4	120m ²
		Travel Agent	6 m ²	1	5 m ²
		Café	40 m ²	1	40 m ²
		Toko	20 m ²	1	7m ²
		Ruang penyimpanan pertanian	10 m ²	1	10m ²
		Gudang	20 m ²	1	20m ²
Total perhitungan minimal Ruang utama (sudah termasuk sirkulasi) 20%					
4	Fasilitas Servis	Ruang penyimpanan linen	4m ²	1	4m ²
		Ruang MEE	70m ²	1	70m ²
		Loading dock	5m ²	1	5m ²
		Pantry	5m ²	2	10m ²
Total perhitungan minimal Ruang utama (sudah termasuk sirkulasi) 20%					
5	Fasilitas Ruang Parkir	Parkir Mobil	160 m ²	1	160 m ²
		Parkir Motor	75m ²	1	75m ²
		Parkir sepeda	10m ²	1	10m ²

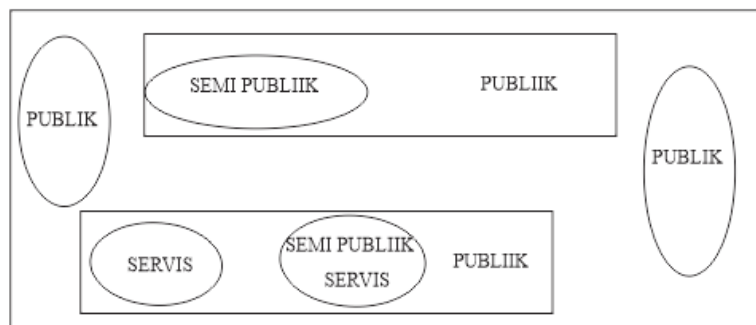
Total perhitungan minimal Ruang utama (sudah termasuk sirkulasi) 100%

Tabel 2.4 Kebutuhan Ruang Hostel

(Sumber: analisa Penulis 2017)

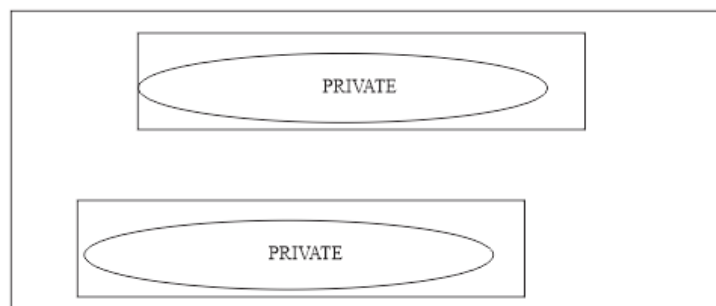
2.8.2.4 Analisis Zoning Ruangan Hostel

Analisis zoning ruang dibagi menurut sifat ruang dan hubungan antara ruang. Untuk mengatur hal tersebut, diperlukan analisis dari kegiatan apa saja yang di lakukan oleh para backpacker. Zoning ruang berfungsi untuk menghubungkan kegiatan pengguna dan kebutuhan ruangan agar menjadi optimal. Hostel dirancang memiliki 5 lantai, ruangan dibagi menjadi 4 bagian yaitu private, semi private, publik, dan servis. Sebagai bangunan hostel yang memiliki fungsi utama sebagai tempat beristirahat sehingga ditempatkan pada lantai 2 hingga lantai 5 sedangkan ruangan publik, semi public, dan servis terletak pada lantai 1, penempatan berdasarkan pertimbangan aspek kenyamanan, keamanan dan juga kemudahan dalam aksesibilitas.



GAMBAR 2.48 Zoning lantai 1 pembagian ruang Hostel Backpacker

(Sumber : Penulis, 2017)



GAMBAR 2.49 Zoning lantai 2 pembagian ruang Hostel Backpacker

(Sumber : Penulis, 2017)

2.8.2.5 Analisis Konsep Bangunan Sebagai Hostel

Bangunan *backpacker* hostel dirancang utamanya sebagai tempat aman dan nyaman khusus bagi wisatawan *backpacker*, pada rancangan hostel ini, *backpacker* dibagi menjadi 2 jenis yaitu *backpacker* dan juga *backpacker* pekerja, dimana *backpacker* pekerja memiliki kamar yang berbeda dari *backpacker*, mulai dari perletakan kamar serta fasilitas yang didapatkan akan berbeda. dikarenakan *backpacker* pekerja akan menginap dengan potongan harga sehingga fasilitas ruangan dan isinya pun berbeda dari *backpacker* yang tidak pekerja. Pada *backpacker* pekerja akan terletak pada lantai paling atas menampung 6 orang dalam kamarnya dan fasilitas seperti a.c tidak didapatkan pada kamar *backpacker* pekerja ini. Konsep ruangan pada *backpacker* dibagi menjadi 2 yaitu 8 tempat tidur disediakan untuk *backpacker* grup ataupun *family* sedangkan tipe 12 tempat tidur disediakan untuk *backpacker* dalam grup lebih besar ataupun individu *backpacker*, dikarenakan pada ruang kamar ini akan banyak orang dan juga membuat satu sama lainnya menjadi lebih akrab. Untuk tata letak ruangan khusus pada *backpacker* pekerja diletakan pada bagian belakang lantai 5 bangunan karena *backpacker* pekerja banyak mendapatkan potongan dalam menginap sehingga fasilitas seperti sirkulasi yang diberikan menjadi lebih jauh selain juga untuk sirkulasi udara yang lebih nyaman karena kamar khusus *backpacker* pekerja yang tidak menggunakan pendingin ruangan (A.C). sedangkan untuk kamar 8 bed room dan 12 bedroom diletakan terpisah untuk mempermudah servis dan juga pengelompokan pada bangunan hostel. Kamar 8 bed room di letakan pada lantai 2 dan 3 sedangkan 12 *bed room* diletakan pada lantai 4 dan 5. Perletakan didasarkan pada harga kamar 8 *bed room* yang lebih mahal dari 12 *bed room* sehingga fasilitas seperti akses yang lebih dekat dan juga adanya ruang duduk didepan kamar yang menjadi pertimbangan selain ukuran kamar 8 bed room lebih luas dari tipe kamar lainnya.



GAMBAR 2.50 Zoning pembagian letak ruang kamar tidur
(Sumber : Penulis, 2017)

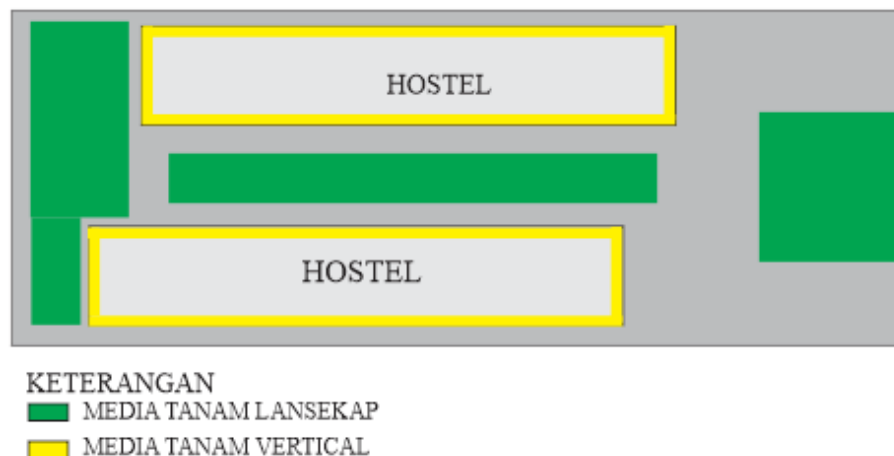
2.8.2.6 Analisis Konsep Bangunan Hostel Sebagai Media Pertanian kota

Selain fungsi dasar sebagai hostel, bangunan juga dirancang dengan penekanan konsep Edukasi pertanian kota. Konsep ini digunakan untuk pemanfaatan ruang terbuka hijau yang sudah terbatas di perkotaan. Selain itu juga agar dapat menumbuhkan minat dari *backpacker* yang kebanyakan adalah kalangan muda untuk memulai bertani. Konsep pertanian kota yang digunakan pada hostel ini yaitu *vertical horticulture* dan *landscape horticulture*.

Vertical horticulture menggunakan teknik tanam vertikutur, yaitu teknik tanam secara vertikal dengan menggunakan wadah/pot. Teknik vertikutur memanfaatkan *Green wall* dengan media tanah yang diisi pada pot yang telah didesain pada bagian dinding, bagian teras dan balkon yang mempunyai fungsi sebagai media edukasi yang dapat dirasakan langsung ketika *backpacker* tersebut melewatinya dan juga berfungsi sebagai selubung pada hostel. pemilihan media tanah karena dalam penerapan lebih mudah dan hemat.

Sedangkan *landscape horticulture* adalah budidaya tanaman langsung diatas permukaan tanah, selayaknya pertanian pada umumnya. Selain dimanfaatkan sebagai lahan pertanian tanaman produktif, *landscape horticulture* pada bangunan hostel juga dimanfaatkan sebagai ruang berkumpul ataupun bersantai untuk para *backpacker*.

Dengan konsep pertanian kota di bangunan baik pada *landscape* maupun selubung dapat mengedukasikan pertanian kota kepada wisatawan *backpacker* ataupun masyarakat sekitar. Bentuk edukasi memiliki tujuan Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik. Ranah Kognitif memberikan pengetahuan, keterampilan intelektual tentang Urban Agriculture. Seperti pengetahuan bercocok tanam pada lahan terbatas dengan teknik vertikultur. Ranah afektif berkaitan dengan sikap dan nilai, pada tahap ini menumbuhkan minat *backpacker* terhadap pertanian kota sehingga diterapkan setelah mereka kemnali ke tempat tinggal mereka. Sedangkan Psikomotorik merupakan praktek dan keterampilan masyarakat dalam bercocok tanam spesifik pertanian kota.



GAMBAR 2.51 Konsep zonasi pertanian kota
 (Sumber : Penulis, 2017)

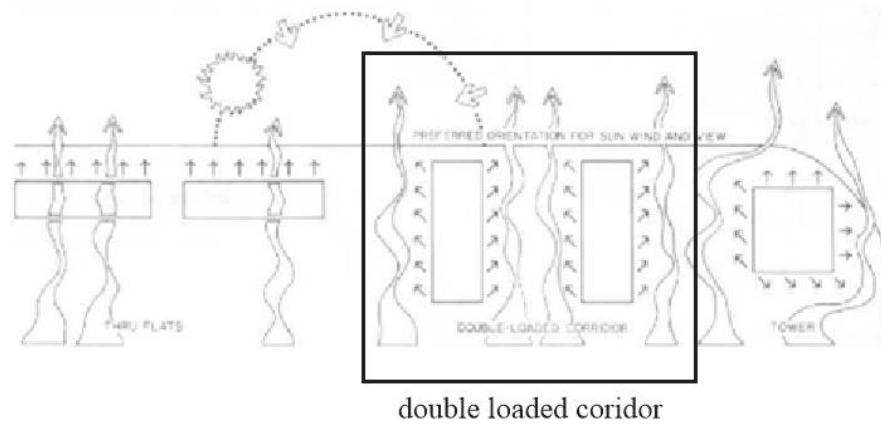
2.9 Kajian dan konsep figuratif rancangan (penemuan bentuk dan ruang)

Dalam penemuan kajian konsep figuratif dan rancangan terutama penemuan bentuk dan ruang Hostel *backpacker* ini dilakukan dengan kajian yang sesuai tema perancangan. Kajian yang digunakan berupa kajian literature, Kajian, Preseden dan kajian analisa penulis.

2.9.1 Kajian penemuan Bentuk Dan Ruang

Penemuan bentuk bangunan berdasarkan pada kajian dan hasil analisis yang telah dilakukan, analisis site yaitu matahari, angin hujan dan kelembapan,

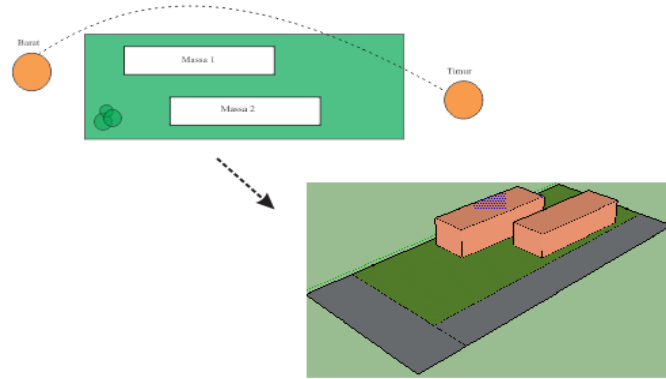
serta analisis kegiatan, analisis kebutuhan ruang yang berkaitan dengan Hostel dan konsep edukasi pertanian kota. Dari kajian dan analisis tersebut, dihasilkan gambaran bentuk dan ruang dari rancangan hostel *backpacker*. Adapun standar bentuk penataan masa bangunan mengikuti dari rujukan *time saver standart*. Pada *time saver standart* diberikan pilihan bentuk masa yang tinggal disesuaikan dengan konteks lokasi, yang dapat dilihat pada gambar 50.



Gambar 2.52 Macam bentuk gubahan massa pada bangunan

(sumber: time-saver standart)

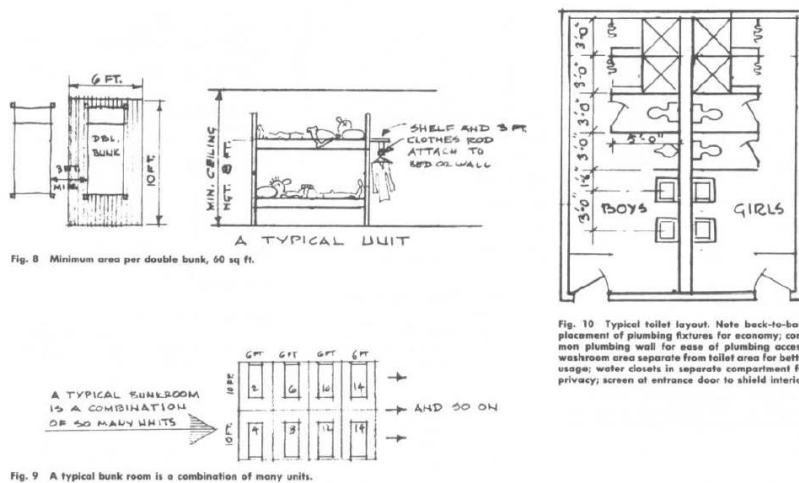
Dari ke 3 bentuk gubahan massa yang ada dari *time-saver standart* untuk jenis bangunan tempat tinggal bertingkat diambil bentuk *double loaded corridor* karena konsep gubahan massa bangunan ini sesuai dengan bentuk site yang memanjang, memiliki sirkulasi udara dan matahari yang baik karena tiap massa akan mendapatkan udara serta cahaya natural yang maksimal dan juga sangat mendukung untuk konsep pertanian kota pada bangunan. Sedangkan pertimbangan kenapa tidak memilih 2 konsep masa lainnya yaitu akan tidak maksimalnya sirkulasi, cahaya matahari serta angin pada site sehingga 2 bentuk tata massa itu tidak di gunakan. Bentuk tata massa hostel setelah diterapkan pada site bentuk bangunan yang dipilih memiliki 2 massa bangunan agar tiap ruangan kamar mendapatkan cahaya, udara serta *view* pada masing-masing ruangan kamar dari lantai 2 hingga 5.



Gambar 2.53 Konsep gubahan massa bangunan Hostel

(sumber: penulis, 2017)

Penemuan Ruang bangunan berdasarkan pada kajian dan hasil analisis yang telah dilakukan, analisis kebutuhan ruang yang berkaitan dengan Hostel dan konsep edukasi pertanian kota. Dari kajian dan analisis tersebut.



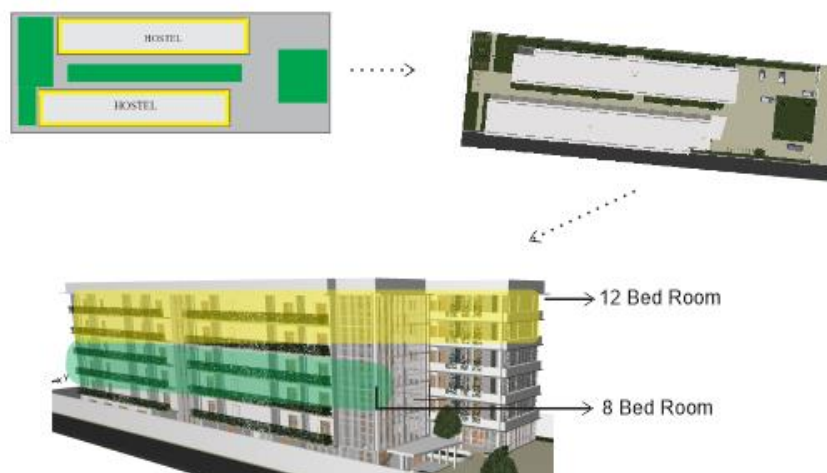
Gambar 2.54 standart ukuran ruang tidur hostel

(sumber: time-saver standard)

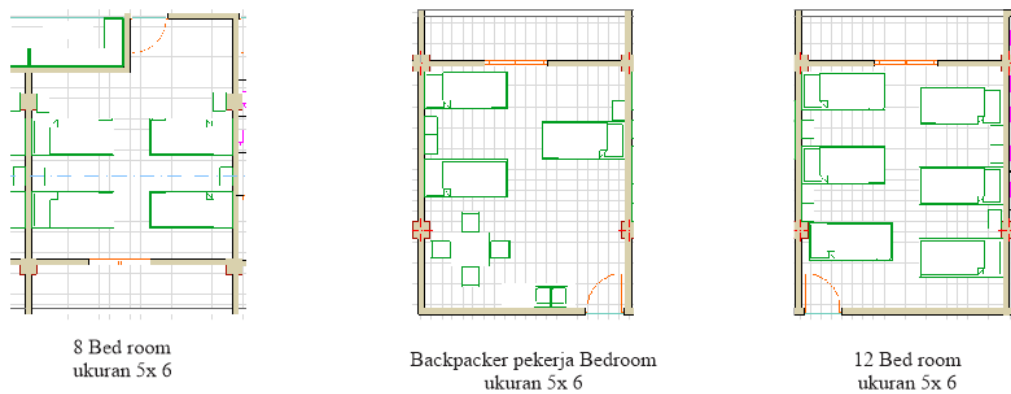
Penemuan bentuk bangunan hostel mengikuti bentuk site. Ruangan ruangan bentuk dan ukuran didapatkan bersarkan standart ukuran ruang pada buku *time saver standart* Sehingga bangunan hostel ini hanya perlu menghitung banyaknya pengguna dalam ruangan agar diseuaikan dengan ukuran masing-masing ruang dan *lay out* ruang untuk kenyamanan. Tiap 3 tipe kamar yang akan

dirancang pada hostel ini dengan masing-masing di sesuaikan pada jenis pengguna seperti *backpacker* umum dan *backpacker* pekerja, yang dimana pada *backpacker* pekerja akan menggunakan 6 bed room yang diletakan pada lantai 5 dibagian belakang karena disesuaikan dengan harga dan juga fasilitas yang didapatkan. Adapun pertimbangan *backpacker* pekerja hanya 6 orang karena pembagian tugas berdasarkan area yaitu 2 orang pada bagian massa bangunan 1, orang pada massa 2 dan 2 orang lagi pada tanaman pertanian *landscape*, sehingga hostel hanya butuh 6 orang *backpacker* pekerja.

Backpacker umum menggunakan 12 dan 8 bed room dengan tipe kasur tingkat. Pada tiap kamar juga memiliki balkon untuk memaksimalkan cahaya alami pada kamar dan juga pada 8 *bed room* pada bagian depan kamar disediakan ruang duduk untuk para tamu bersantai. Tiap masa bangunan dirancang mempunyai 8 kamar sehingga pada tiap lantai memiliki 16 kamar dengan perbedaan lantai 5 memiliki 1 kamar khusus *backpacker* pekerja yang menampung 6 orang. sedangkan penempatan kamar untuk 8 orang yaitu pada llantai 2 dan 3, lantai 4 sampai 5 memiliki dikhususkan kamar yang menampung 12 orang. Dari masing-masing ruang 12, 8 dan 1 kamar *backpacker* pekerja hostel ini menampung total 442 orang, belum termasuk dengan staff dan karyawan lainnya.



Gambar 2.55 Konsep perletakan ruang bed room
(Sumber: penulis 2017)

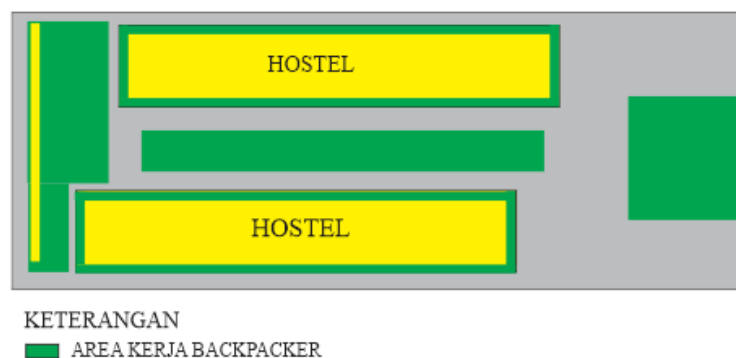


Gambar 2.56 Konsep *layout* dan ukuran kamar pada Hostel

(Sumber: Penulis 2017)

Analisis penemuan ruang luar

Ruang luar pada hostel selain digunakan sebagai ruang terbuka hijau dan parkir hostel ini memiliki konsep pertanian kota yang dimana salah satu media tanamnya yaitu *landscape* pada hostel yang telah disediakan pada bagian belakang dan tengah hostel. Pada penemuan ruang luar ini berkaitan dengan area kerja bagi backpacker pekerja, dari total 6 orang pekerja dibagi menjadi 2 orang merawat bagian tanaman pada *landscape*, 4 orang merawat tanaman pada masing-masing massa bangunan.



Gambar 2.57 Konsep analisis area kerja backpacker pada bangunan hostel

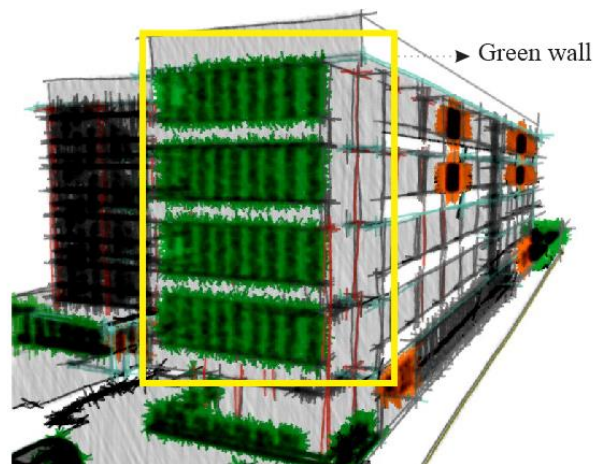
(Sumber: Penulis 2018)

Backpacker pekerja akan bekerja pada *landscape* yang berada pada bagian belakang, bagian dinding dan juga bagian tengah dari bangunan, tugas *backpacker* pekerja mulai dari memanen, menanam hingga merawat tanaman. dengan konsep

pertanian kota yang diterapkan pada bangunan hostel sehingga ruang luar hostel tidak hanya sebagai resapan hujan ataupun parkir tetapi juga sebagai tempat bercocok tanam baik tanaman sayur ataupun hias dan sebagai taman bagi pengunjung. sehingga dari luas 3000 m² digunakan sekitar 500 m² untuk menjadi lahan pertanian pada bangunan ini belum termasuk pertanian *vertical* pada bangunan.

Analisis penemuan bukaan dan shading

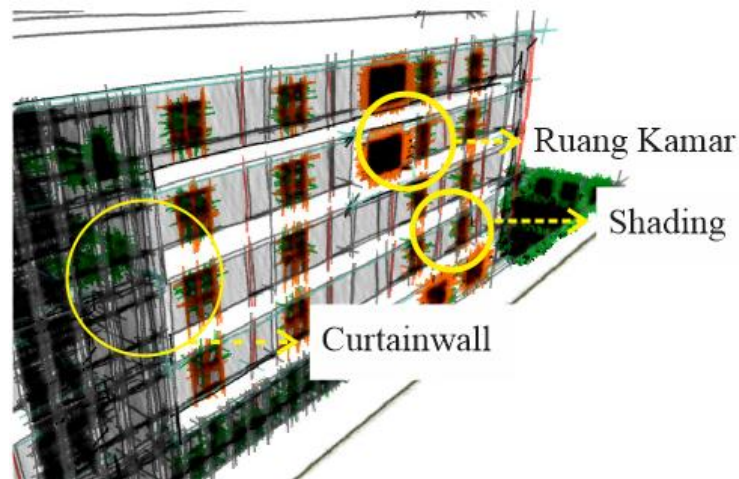
Bagian bangunan yang menghadap timur dan barat menggunakan greenwall dan juga curtain wall pada bagian bawah untuk mereduksi cahaya matahari.



Gambar 2.58 Konsep analisis bukaan Hostel

(Sumber: Penulis 2018)

Pada bagian utara dan selatan bangunan menggunakan *shading* yang digunakan sebagai balkon untuk tiap kamar, berfungsi untuk mereduksi matahari yang sedikit mengenai ruangan kamar, karena pada bagian tersebut didesain untuk kamar, agar kamar mendapatkan cahaya matahari langsung tanpa terkena radiasi panasnya.

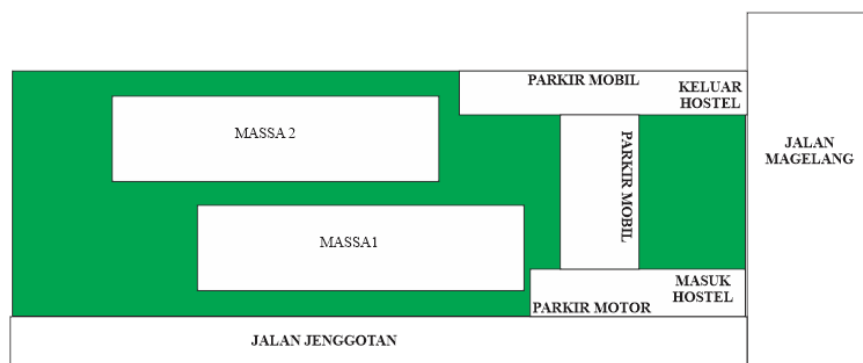


Gambar 2. 59 Konsep analisis shading pada ruangan kamar

(Sumber: Penulis 2018)

Analisis parkir kendaraan

Model site yang memanjang dan menghadap jalan, tampak depan desain di buat menghadap jalan utama yaitu jalan magelang, parkir kendaraan juga dibuat pada bagian depan hostel untuk memudahkan sirkulasi dai jalan besa meuju bangunan. untuk lebih jelasnya bisa di lihat pada gambar analisis parkir dan sirkulasi kendaraan berikut.



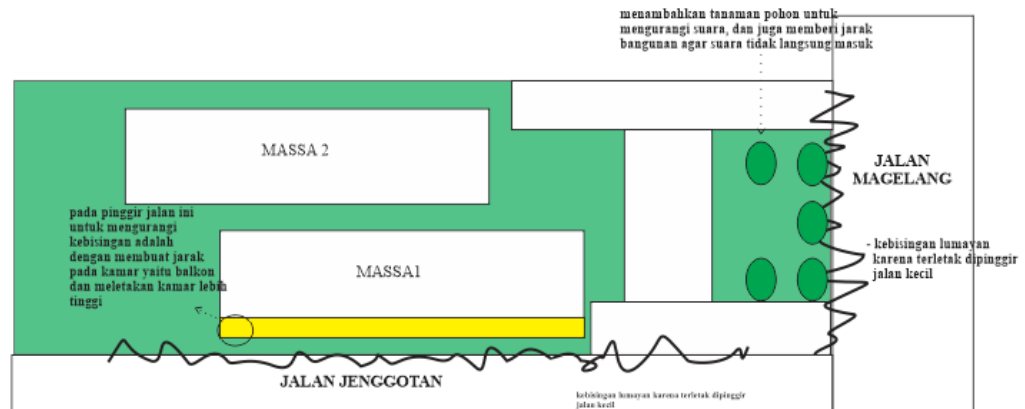
Gambar 2.60 Konsep sirkulasi dan parkir pada Hostel

(Sumber: Penulis 2017)

Untuk perhitungan kapasitas parkir diasumsikan dari 446 orang hanya 2 % atau hanya 9 orang yang membawa mobil, sedangkan yang membawa kendaraan roda 2 akan lebih banyak yaitu sekitar 10% - 15% atau 44- 60 orang.

Analisis kebisingan

Bangunan hostel memiliki site yang tepat dipinggir jalan besar sehingga kebisingan tak lagi bisa dihindari, untuk itu pada bagian depan diletakkan vegetasi dan perletakan bangunan yang lebih kedalam sehingga dapat mereduksi kebisingan.

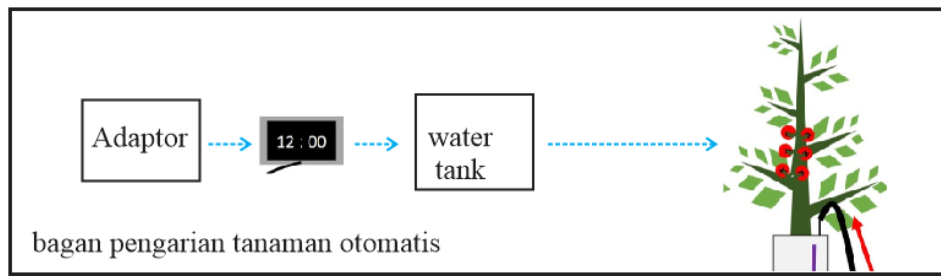


Gambar 2.61 Konsep mereduksi kebisingan Hostel

(Sumber: Penulis 2017)

Analisis utilitas air bersih dan sitem penyiraman tanaman

Karena banyaknya tanaman pertanian yang dirawat pada bangunan hostel. Maka untuk cara penyiraman untuk merwat tanaman pertanian tidak hanya manual tetapi juga ada yang otomatis. Sistem yang digunakan untuk pengairan pada tanaman adalah dengan sistem irigasi tetes dimana setiap tanaman diberikan jalur pengairan dan bila waktu penyiraman tiba maka keran penyiraman otomatis terbuka untuk menyiram, karena kebutuhan air tiap tanaman berbeda maka nantinya akan dibedakan jalur pengairan untuk tiap- tiap tanaman. Sistem air pada bangunan adalah downfeed dimana air ditampung pada bak penampung air diatas dan menggunakan gafitasi untuk menyebarkan air ke seluruh bangunan. Tiap massa bangunan mempunyai penyimpanan air sendiri-sendiri agar distribusi per massa bangunan lebih mudah.



Gambar 2.62 bagan pengairan pertanian pada hostel

(Sumber : Analisa penulis, 2018)

BAGIAN 3

HASIL RANCANGAN DAN PEMBUKTIANNYA

3.8 Narasi dan Ilustrasi Skematik Hasil Rancangan

Rancangan yang diajukan oleh penulis adalah perancangan Hostel *Backpacker* dengan konsep edukasi pertanian kota sebagai media edukasi bagi *backpacker* yang menginap di hostel. Dalam memecahkan persoalan tersebut muncul beberapa gagasan yaitu, bangunan hostel yang bukan hanya sebagai tempat akomodasi bagi *backpacker* tetapi juga bagaimana hostel dapat mengedukasi para *backpacker*, dengan rancangan *landscape* dan selubung sebagai media edukasi. Desain hostel menggunakan *green wall* sebagai media tanam dan *green lansekap* sebagai media tanam pertanian kota.

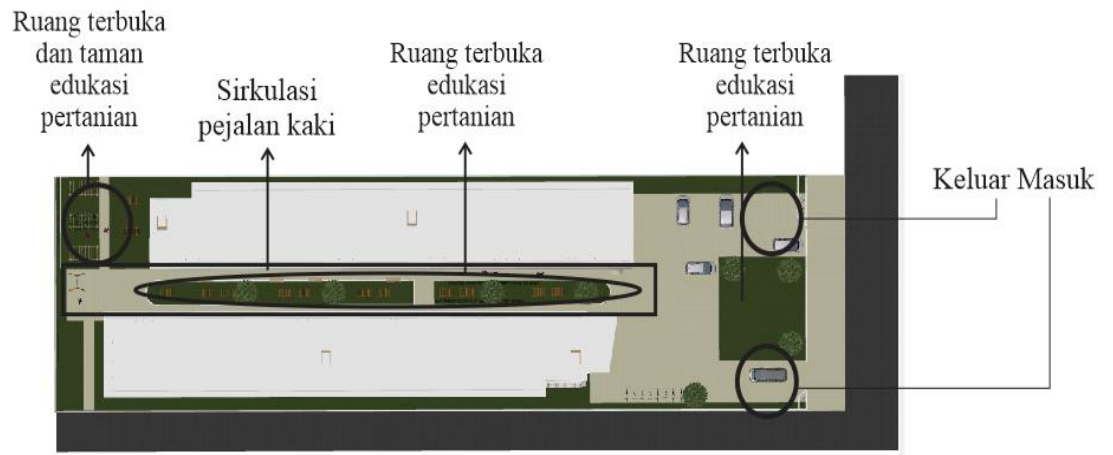


Gambar 3.1 ilustrasi bangunan hostel

(Sumber: Penulis 2017)

3.8.1 Rancangan Skematik Kawasan Tapak

Rancangan pada tapak dibuat merespon dan dapat digunakan sebagai media edukasi pertanian kota desain dibuat dengan membagi kedua massa dan pada tengah bangunan lansekap ditata untuk menjadi media tanam pertanian selain sebagai taman pada bangunan.

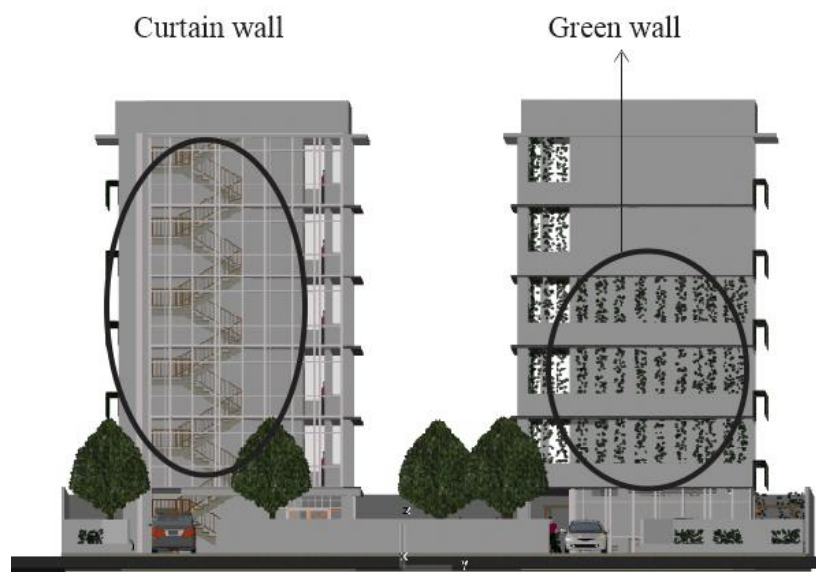


Gambar 3.2 Skematik desain tapak

(Sumber: Penulis 2017)

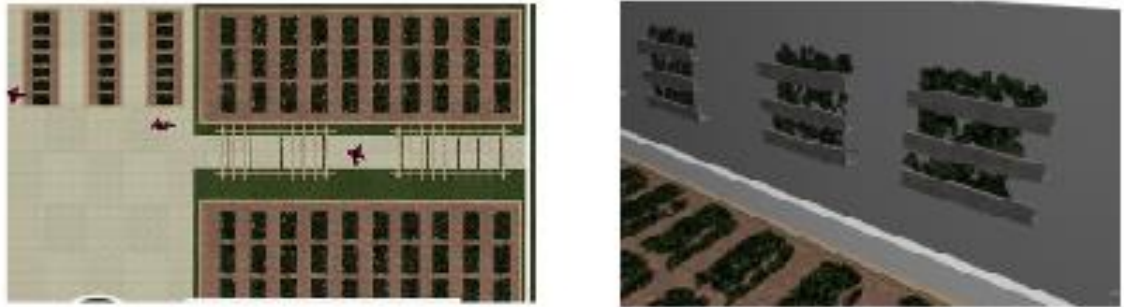
3.8.2 Rancangan Skematik Bangunan

Bangunan hostel Bangunan dirancang memiliki 5 lantai, lantai 1 di untuk dibuat tempat makan dan juga tempat cuci baju, ruang pengelola dan ruang service. Ruang penerima termasuk pada *lobby* dan *front office*. Pada lantai 2 sampai 5 dibuat menjadi daerah *private* yaitu kamar. Pada tiap tiap bangunan memiliki area tanam berupa *secondary skin* didaerah koridor dan juga pada bagian bagian balkon kamar.



Gambar 3.3. Skematik desain bangunan

(Sumber: Penulis 2017)



Gambar 3.4 Skematik desain lanscape dan vertical farming

(Sumber: Penulis 2018)

3.8.3 Rancangan Skematik Selubung Bangunan

selubung bangunan lebih ditekankan kepada rancangan dinding bangunan. Karena bagian dinding bangunan hostel akan didesain menggunakan sistem Green Wall sebagai media tanam pertanian kota. Materialnya menggunakan batu bata yang dibuat seperti pot sehingga dapat menjadi wadah untuk tanah atau media tanam, dan pada bagian atas diberi besi untuk media rambat tanaman rambat. Pengaplikasiannya *Green Wall* ini diaplikasikan pada facade bangunan.



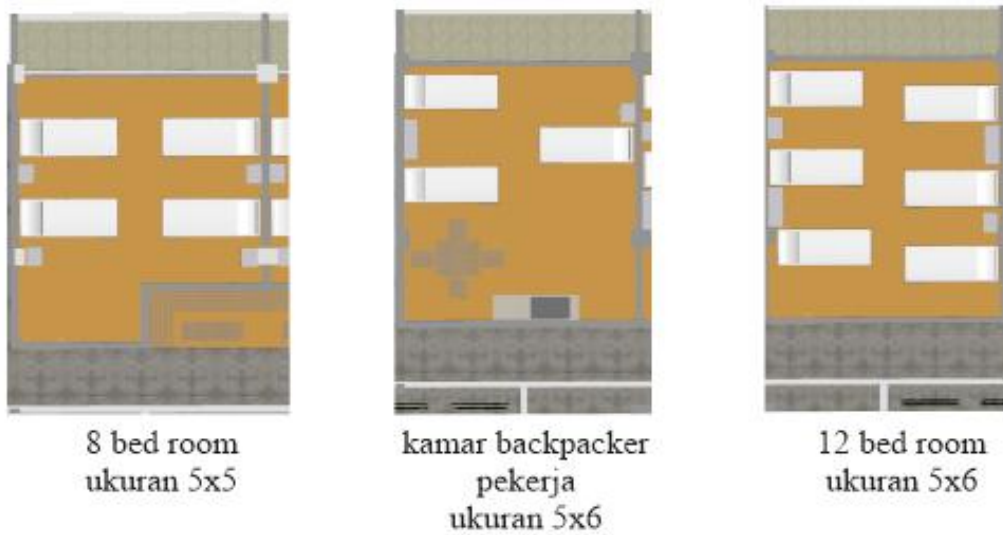
Gambar 3.5 Skematik green wall

(Sumber: Penulis 2017)



Gambar 3.6 Skematik pengaplikasian pada desain koridor
(Sumber: Penulis 2018)

3.8.4 Rancangan Skematik Interior Bangunan



Gambar 3.7 Skematik *layout* dan *interior* kamar tidur
(Sumber: Penulis 2017)



rancangan layout
loundry bersama
ukuran 5 x 7 m2

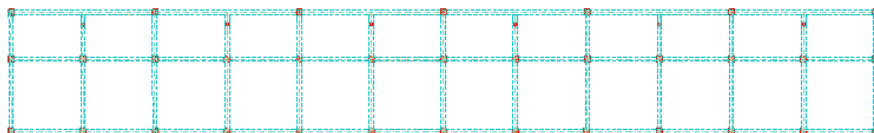
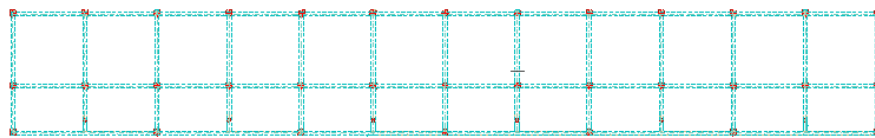


rancangan layout
dapur bersama
ukuran 5 x 7 m2

Gambar 3.8 Skematik *layout* dan *interior laundry* dan dapur bersama
(Sumber: Penulis 2018)

3.8.5 Rancangan Skematik Sistem Struktur

Rancangan sistem struktur menggunakan sistem struktur rangka kaku beton bertulang dengan 5x4 meter, ukuran kolom 40cm X 40cm, dan balok 40x 30cm. Jenis struktur ini digunakan pada bangunan yang bertingkat lebih dari 2 seperti hostel backpacker.

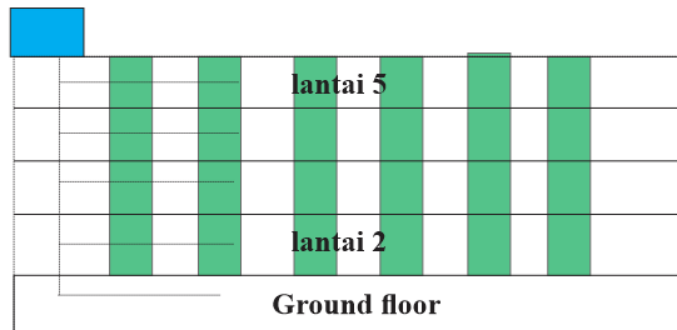


Gambar 3.9 Skematik sistem struktur
(Sumber: Penulis 2017)

3.8.6 Rancangan Skematik Sistem Utilitas

A. Air Bersih

Air bersih pada bangunan menggunakan *system top down* dimana air dari sumber pdam/ sumur local dipompa lalu di tampung pada roof water tank lalu kemudian dialirkan dengan gaya grafitasi.

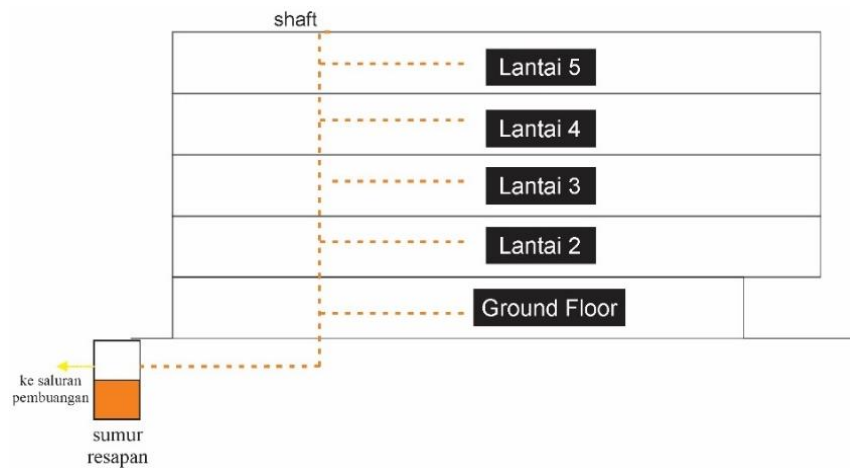


Gambar 3.10 Skematik sistem air bersih

(Sumber: Penulis 2017)

B. Air Kotor

Air kotor baik cair ataupun padat diarahkan melalui *shaft* lalu kesumur peresapan dan kesaluran pembuangan terakhir untuk limbah cair sedangkan limbah yang berbentuk padat dialirkan ke septictank.

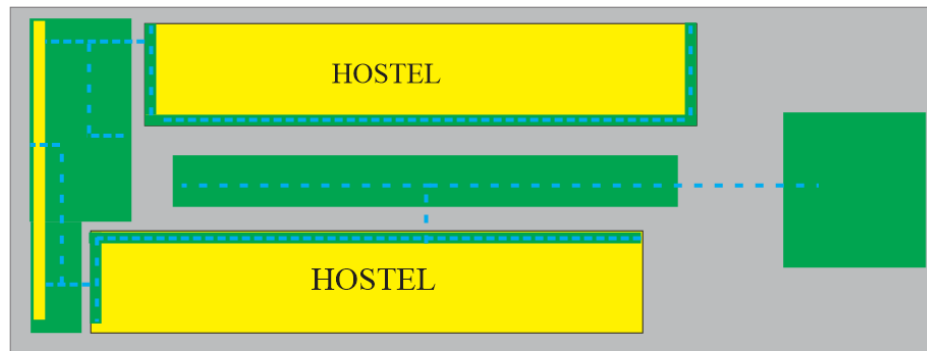


Gambar 3.11 Skema air kotor bersih

(Sumber: Analisa penulis 2017)

C. Rancangan pengairan Pertanian pada bangunan

Area pertanian pada bangunan menggunakan system irigasi tetes dimana setiap tanaman diberikan jalur pemipaan untuk menyirami tamanaman. Dengan sistem ini tanaman tidak perlu lagi disiram secara manual karena waktu penyiraman sudah diatur menggunakan sistem sehingga penyiraman akan otomatis dialirkan bila waktunya tiba.



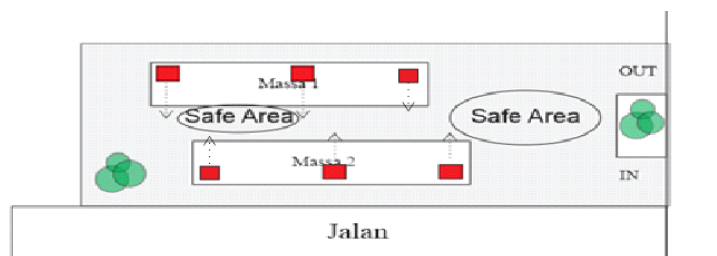
KETERANGAN
 ■ AREA PERTANIAN
 - - - - - JALUR PENGAIRAN TANAMAN

Gambar 3.12 Skema jalur air penyiraman tanaman

(Sumber: Analisa penulis 2017)

3.8.7 Rancangan Skematik Keselamatan Bangunan dan difabel

Rancangan hostel memakai sirkulasi *vertical* yaitu tangga, tangga didesain untuk menjadi sirkulasi keluar unuk pengguna bangunan yang berada dlantai 2 hingga 5 bila terjadi bencana.

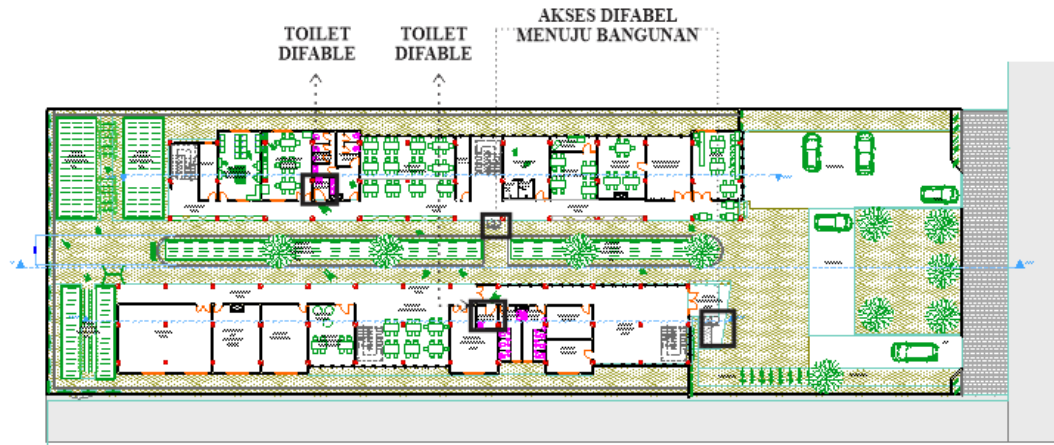


Keterangan
 ■ : tangga darurat
 - - - - -> : tangga darurat

Gambar 3.13 Rencana skematik keamanan bangunan

Sumber: analisis penulis 2017

Tinggi bangunan dari permukaan tanah adalah 20 cm, sehingga hanya membutuhkan ram untuk sirkulasi menuju bangunan dan pada 2 massa bangunan diletakan toilet khusus bagi pengunjung *difable* yang ke hostel



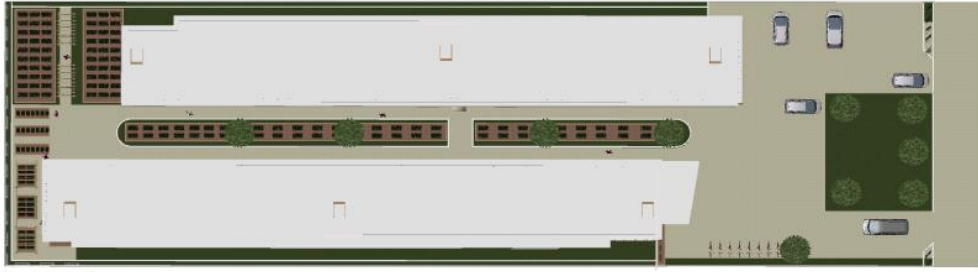
Gambar 3.14 Rencana skematik akses dan toilet difabel

Sumber: (analisis penulis 2017)

BAGIAN 4

DISKRIPSI HASIL RANCANGAN

4.1 Rancangan Kawasan Tapak



Gambar 4.1 site plan hostel

Sumber: Analisis Penulis 2017

Tata massa bangunan hostel dirancang menghadap arah jalan yang dibuat agar memudahkan sirkulasi tamu hostel untuk masuk ke hostel, pada bagian depan digunakan untuk parkir kendaraan untuk bagian tengah dan belakang digunakan untuk bertani selain sebagai taman hostel. Tata massa dibagi menjadi dua agar sirkulasi cahaya dan udara dapat masuk, dan bagian tengah bisa dimanfaatkan untuk tanaman pertanian kota.

4.2 Rancangan Bangunan Hostel

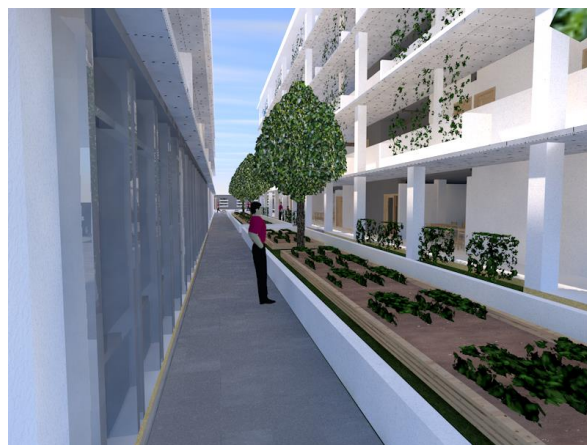
Bangunan depan hostel menghadap timur sehingga pada bagian depan diberi shading pada bagian *lobby* dan juga *curtain wall* untuk mengurangi panas yang ditimbulkan matahari. Bangunan hostel memiliki 3 jenis kamar tidur, yaitu 6 bed room yang di sediakan untuk backpacker pekerja yang menjadi sukarelawan untuk menjaga dan merawat hostel, 8 bed room untuk *backpacker* wisatawan yang ingin menginap murah sendiri maupun bersama keluarga atau teman karena ruangan lebih luas dan lebih sedikit bergabung dengan backpacker lain, dan yang tipe ke 3 12 bed room ini tipe yang paling murah di sediakan oleh hostel dengan menampung

12 orang dalam 1 kamar membuat lebih dekat dengan backpacker lain tipe ini disediakan untuk backpacker yang individu atau hanya berdua sehingga akan mendapat teman dengan cepat. hostel ini menampung total 628 orang dengan tiga jenis tipe kamar yang seperti disebutkan.



Gambar 4.2 tampak depan bangunan hostel

Sumber: (Analisis Penulis 2017)



Gambar 4.3 sirkulasi pada taman hostel sebagai media pertanian

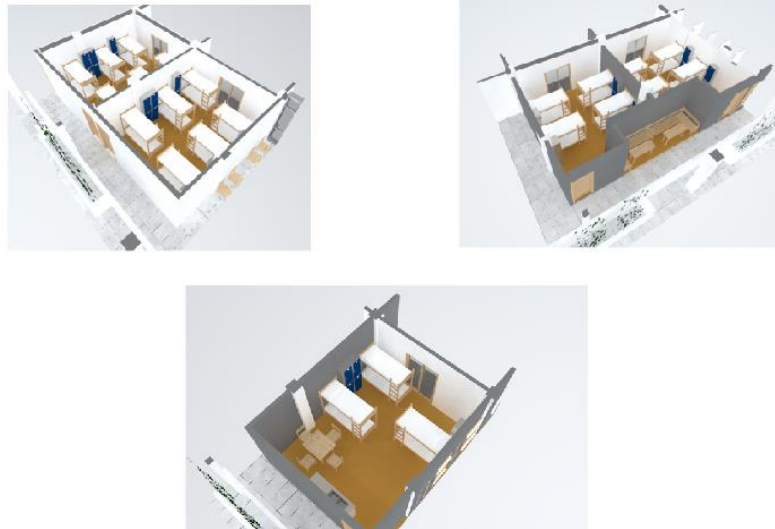
(Sumber: Analisis Penulis 2017)



Gambar 4.4 *Landscape* hostel sebagai tempat pertanian

Sumber: (Analisis Penulis 2017)

Bangunan Hostel dibagi menjadi 2 massa agar dapat menerapkan konsep edukasi pertanian selain sebagai tempat akomodasi, bentuk bangunan seperti ini memungkinkan hostel memaksimalkan lahan yang tersedia untuk tanaman pertanian, selain memaksimalkan cahaya matahari untuk menyinari bangunan. Memiliki total 5 lantai Pada masing- masing massa, memiliki total 40 kamar dan lebih dari 300 tempat tidur yang membuat nyaman penghuni selain ditambah fasilitas untuk backpacker dan edukasi pertanian.



Gambar 4.4 desain kamar 12 bed room, 8 bed room dan 6 bed room khusus kamar pekerja

Sumber: Analisis Penulis 2018



Gambar 4.5 desain kamar ruang cuci, dapur dan ruang makan

Sumber: Analisis Penulis 2017

4.3 Rancangan Selubung dan Arsitektural Khusus



Gambar 4.6 Rancangan selubung

Sumber: Analisis Penulis 2017



Gambar 4.7 Rancangan selubung pada koridor

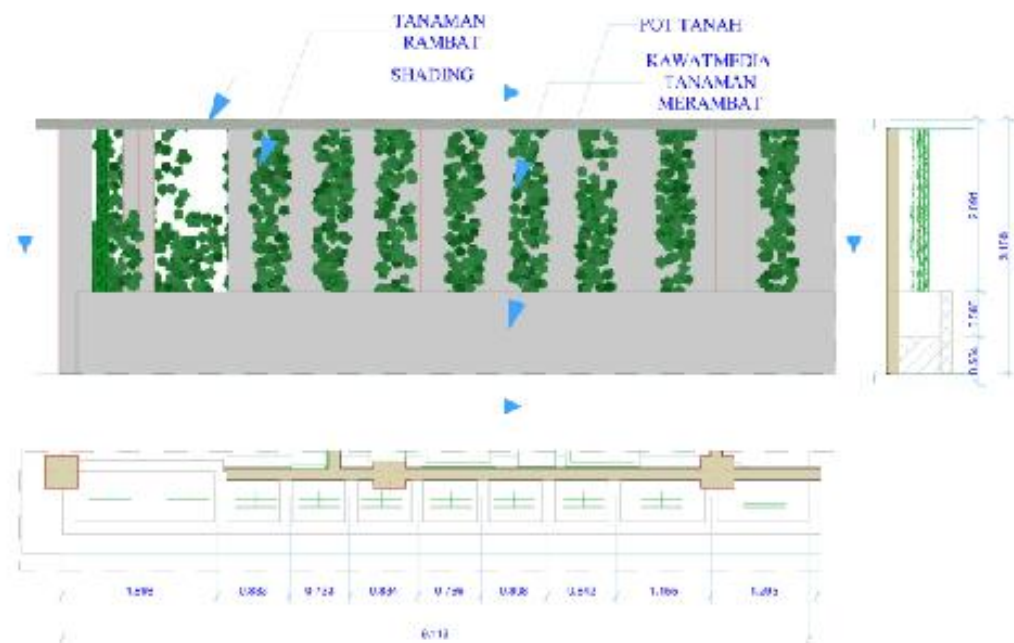
Sumber: Analisis Penulis 2017



Gambar 4.8 Rancangan vertical farming

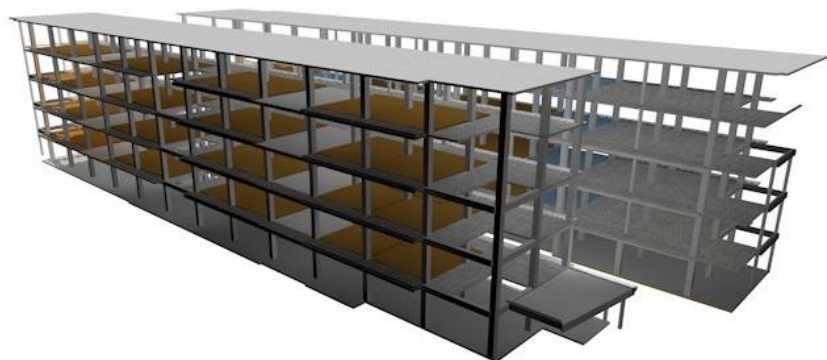
Sumber: (Analisis Penulis 2017)

Selubung bangunan menggunakan *curtain wall* dan juga *green wall* sebagai pelindung bangunan dari panas radiasi matahari, *curtain wall* menggunakan material kaca. *Green wall* yang digunakan selain sebagai selubung untuk menutupi dinding, tetapi digunakan sebagai media tanam pada bangunan hostel.



Gambar 4.9 detail arsitektural khusus (green wall)
(Sumber: Analisis Penulis, 2017)

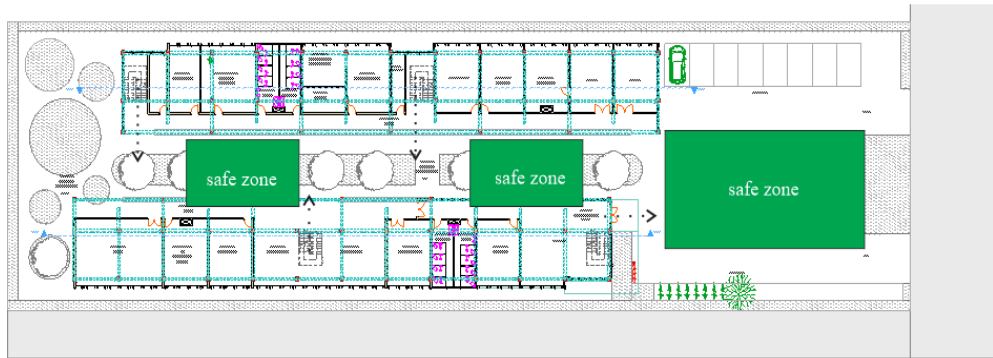
4.4 Rancangan sistem Stuktur



Gambar 4.10 rancangan struktur hostel
Sumber: Analisis Penulis 2017

Desain rangka menggunakan beton bertulang dengan grid 5x4 m engan ukuran kolom 40x40 cm dan balok 40 x 30 cm

4.5 Rancangan sistem keselamatan Bangunan dan difabel



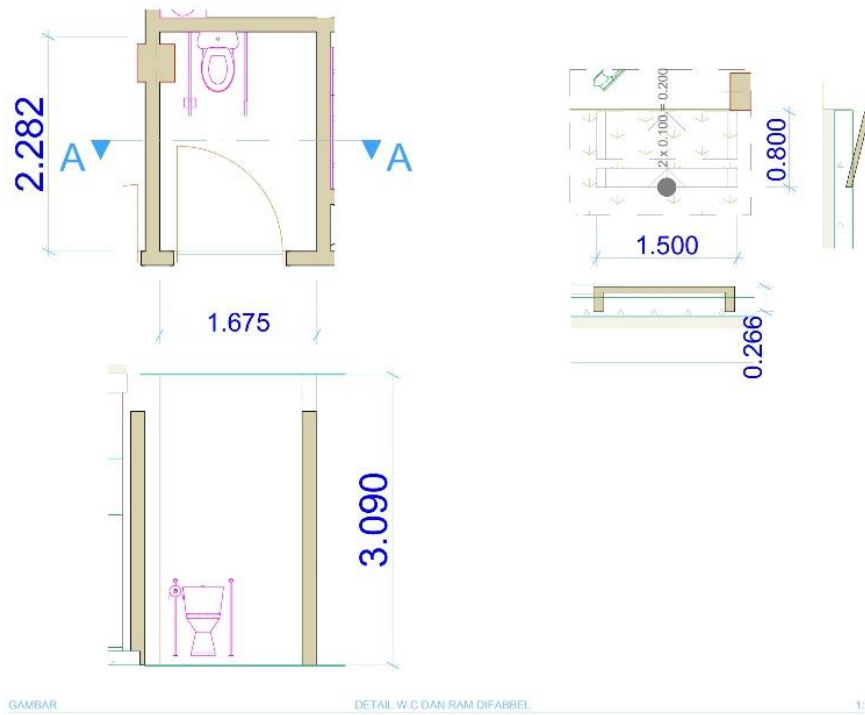
Gambar 4.10 rancangan keselamatan bangunan
(Sumber: Analisis Penulis, 2017)



Gambar 4.11 rancangan toilet difabel
(Sumber: Analisis Penulis, 2017)



Gambar 4.12 rancangan sirkulasi difable
(Sumber: Analisis Penulis, 2017)

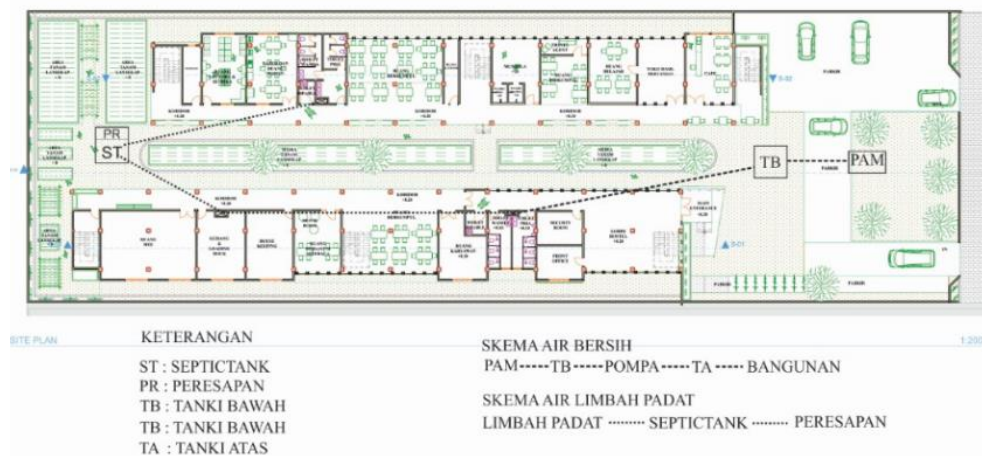


Gambar 4.13 Rancangan detail toilet dan ram difabel
(Sumber: Analisis Penulis, 2017)

4.5 Rancangan sistem infrastruktur hostel

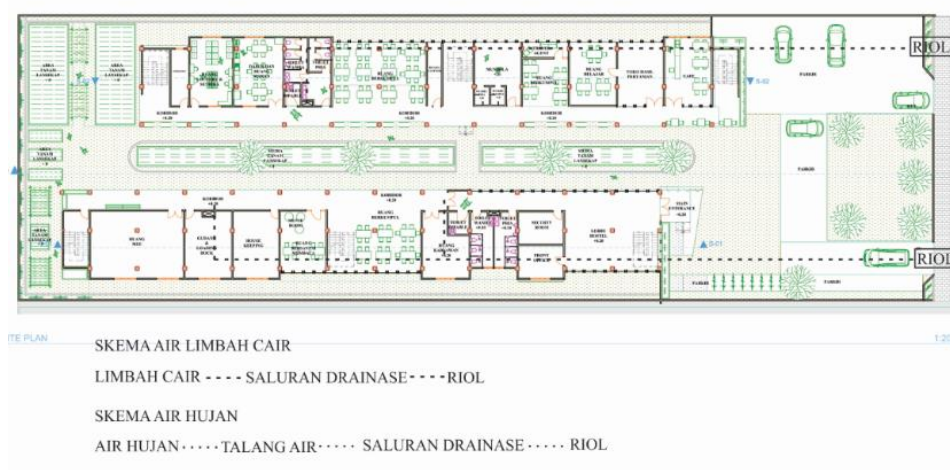
Air bersih di alirkan dari *water tank* yang berada pada roof top ke seluruh bangunan dengan menggunakan gaya grafitasi. Dari sumber pdam dan sumur menggunakan mesin untuk menampung air ke *water tank* sebelum di distribusikan ke seluruh bangunan.

Air kotor baik cair ataupun padat diarahkan melalui shaft lalu kesumur peresapan dan kesaluran pembuangan terakhir untuk limbah cair sedangkan limbah yang berbentuk padat dialirkan ke septictank.



Gambar 4.14 Rancangan sistem air bersih dan air kotor

(Sumber: Analisis Penulis 2018)



Gambar 4.15 Rancangan sistem air kotor dan hujan

(Sumber: Analisis Penulis 2018)

BAGIAN 5

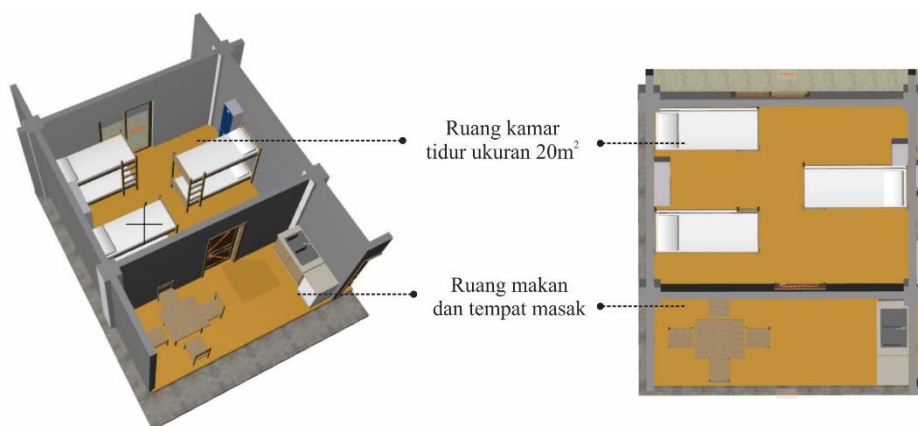
EVALUASI RANCANGAN

5.8 Kesimpulan Review Evaluatif Pembimbing dan Penguji

Berdasarkan hasil evaluasi akhir bersama pembimbing dan penguji, didapatkan hasil evaluasi saran dan masukan yang berhubungan dengan beberapa hal yang kurang diperhatikan oleh penulis. Sehingga dengan masukan tersebut laporan proyek akhir ini dapat menjadi lebih baik dari sebelumnya dan menjadi acuan untuk para pembaca. Berikut adalah hasil evaluasi yang perlu di kaji ulang yaitu ukuran kamar backpacker pekerja yang sama besarnya dengan ukuran kamar backpacker biasa padahal *backpacker* pekerja membayar lebih murah daripada backpacker biasa.

5.8.1 evaluasi kamar backpacker pekerja

Untuk evaluasi kamar *backpacker* tersebut penulis merancang ulang kamar *backpacker* pekerja agar sesuai dengan masukan yang diberikan yaitu memberikan tambahan penyekat ruangan pada kamar karena ruang kamar sebelumnya tidak memiliki sekat pemisah antar ruang makan dan ruang tidur sehingga ukuran kamar menjadi besar dan sama seperti ukuran kamar *backpacker* biasa, sehingga dengan adanya penyekat ini ukuran kamar tereduksi menjadi 20m^2 . Dengan ukuran ini kamar menjadi sesuai dengan jumlah orang yang tidur didalamnya yang per orang mendapat ruang $1,5\text{m}^2$



Gambar 5.1 denah dan lay out kamar backpacker pekerja

Sumber: analisa penulis 2018

BAGIAN 6

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR PUSTAKA

BPS. 2015. *Kota Yogyakarta Dalam Angka*. Yogyakarta: BPS Kota Yogyakarta.

BPS. 2015. *Jetis Dalam Angka*. Yogyakarta: BPS Kota Yogyakarta.

Bloom, B. S. ed. et al. (1956). *Taxonomy of Educational Objectives: Handbook 1, Cognitive Domain*. New York: David McKay.

Buddhabhumbhitak, K. 2008. *The Impact of International Backpackers on the Chang*, Shan-Ju L. 2009. *Information Research in Leisure: Implications from an Empirical Study of Backpackers*. Library Trends/ Spring. 57 (4), pp: 711-728.

Driyarkara, 1980. *Driyarkara Tentang Pendidikan*. Yogyakarta: Yayasan Kanisius.

Enciety. 2011. “Urban Farming” Berkebun di Perkotaan. Tersedia di <http://urbanfarmingmania.blogspot.com/2013/02/urban-farmingberkebun-di-lahan.html>. [10 november 2017]

Host Society: A Case Study of Backpackers in Pai, North Thailand.

Markward, A. 2008. *Backpackers : The Next Generation*. Auckland University of Technology. New Zealand. Queensland: The University of Queensland.

Menuh, Ni Nyoman. 2015. *Tesis Karakteristik Wisatawan Backpacker Mancanegara Dan Dampaknya Terhadap Perkembangan Pariwisata Di Kuta, Bali*. Program Pascasarjana universitas Udayana Denpasar.

Pemerintah Kota Yogyakarta. 2015. *Peraturan Daerah Kota Yogyakarta Nomer 1 Tahun 2015 Tentang Rencana Detail Tata Ruang Dan Peraturan Zonasi Kota Yogyakarta Tahun 2015 – 2035*. Yogyakarta : Pemerintah Kota Yogyakarta.

Rodriguez, Diego Rivas. 2011. *Backpacking Tourism In Tampere*. Degree Programme in Tourism. Tampereen ammattikorkeakoulu. Tampere University of Applied Sciences.

Uriely, N., Yonay, Y., & Simchai, D. (2002). Backpacking Experiences : A Type and Form Analysis. *Annals of Tourism Research*, 520-538.

Widarto, L. (1997). *Vertikultur-Bercocok Tanam Secara Bertingkat*. Jakarta: Penerbit Swadaya.

Hakim, Rustam. 1991. *Unsur Perancangan dalam Arsitektur Lanskap*. Bumi Aksara. Jakarta.

Hakim, Rustam dan H. Utomo. 2003. *Komponen Perancangan Arsitektur Lanskap Prinsip Unsur dan Aplikasi Desain*. Bumi Aksara. Jakarta.

LAMPIRAN 1
POSTER APREB

< Ukuran A3, dicetak *fit to page* dari ukuran asli A1 >

LAMPIRAN 2
GAMBAR DESAIN

< Ukuran A3, dicetak *fit to page* dari ukuran asli A2 >

LAMPIRAN 3
FOTO MODEL DAN MAKET

< Masing-masing empat sudut pandang >