

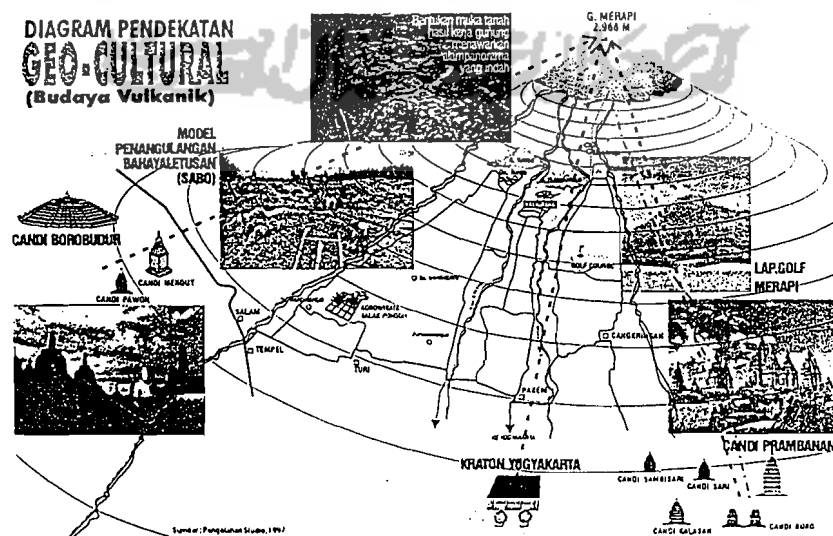
BAB II TINJAUAN UMUM

Tentang Budaya Vulkanik, Paviliun Pengenalan Budaya Merapi, Kawasan Kaliurang dan Tinjauan Citra Bangunan

2.1. Tinjauan Umum Pendekatan Budaya Vulkanik.

Pengertian *pendekatan budaya vulkanik* pada dasarnya adalah pendekatan perencanaan yang melihat bahwa hasil kegiatan dan penciptaan akal budi manusia seperti kepercayaan, kesenian dan adat istiadat bermuara pada aktivitas gunung. Jadi pendekatan ini melihat gunung Merapi *secara fisik, nilai kultur Merapi, maupun nilai historis Merapi* sebagai pendekatan konsep perencanaan dan perancangan yang akan mempengaruhi pengolahan bentuk serta penampilan bangunan guna memunculkan citra bangunan pengenalan budaya yang selaras dengan lingkungan. Dan nilai-nilai Merapi juga diwadahi sebagai aktivitas didalamnya yang akan memberikan informasi pertama atau menghantarkan pengunjung mengenal nilai Merapi dalam ruang pameran maupun sebuah panggung sebelum mempertemukannya langsung dengan segala bentuk aktivitas, keindahan panorama serta kebudayaannya.

Gambar 2.1: Pendekatan Geo-Cultural (Budaya Vulkanik).



Sumber : Penyusunan Rencana Induk Pengembangan Pariwisata Kawasan Kaliurang, DIPARDA Kab. Sleman, Desember 1997.

2.1.1. Gunung Merapi dan Budaya⁸

Dari sisi antropologi, profil sebuah gunung terbukti berperan pada hampir seluruh aspek kehidupan, mulai penghargaan yang sangat filosofis, hingga hal-hal yang sangat praktis-aplikatif, seperti bentuk-bentuk hasil budaya yang mengarah kepada bentuk gunung atau gunungan.

Secara umum, terdapat beberapa faktor yang mendorong masyarakat akan tertarik pada suatu gunung (Daldjoeni, 1992), pertama kesuburan tanah. Kemudian bagi masyarakat tertentu, bahaya gunung Merapi justru dirasakan relatif kecil dibandingkan dengan bahaya yang mungkin diakibatkan oleh kondisi kawasan perkotaan. Faktor lain yang tidak kalah penting adalah penghargaan masyarakat pada gunung merupakan suatu simbolik, dan relegius melebihi dari segala pertimbangan-pertimbangan lain.

Yang secara kultur masyarakat lereng gunung (dan Sleman pada umumnya) merupakan masyarakat agraris relegius pendukung budaya Jawa-Yogyakarta, dimana tanah sebagai alat produksi dan status kewargaannya. Demikian pula dalam hal kepercayaan, mereka masih mempercayai mitos-mitos adanya kekuatan adi-kodrati yang akan melindunginya, bila mereka hidup baik, selaras dengan alam dan sebaliknya mereka akan mendapat murka (petaka) bila tidak hidup baik dan cenderung merusak alam. Oleh karena itu meskipun menghadapi kesulitan/bahaya alam (contoh; bencana awan panas Merapi), mereka tetap bertahan ditanah kelahirannya dan hidupnya.

Simbolisme kebesaran ini diaktualisasikan dalam berbagai acara ritual, seperti sesaji pada waktu-waktu tertentu. Oleh karena itu dalam setiap pelaksanaan kegiatannya, masyarakat Jawa masih sangat mempertimbangkan keberadaan simbol ini. Kejadian seperti gempa vulkanik, atau munculnya awan panas dianggap sebagai bagian dari kompromitas antara penguasa Merapi dan penguasa Laut Kidul.

Nilai-nilai tersebut diatas akan ditampilkan sebagai bentuk aktivitas yang akan menginformasikan/mengenalkan tentang sejarah/budaya Merapi ke dalam perancangan ruang pameran maupun ruang informasi dalam bentuk gambar-gambar, foto maupun pemutaran film dengan bantuan teknologi komputerisasi, selain juga akan dipakai pendekatan tatanan massa.

⁸ Rencana Induk Pengembangan Pariwisata Daerah Kabupaten Sleman, DIPARDA Sleman, 1997/1998.

Sedangkan nilai Merapi secara fisik seperti bentuk fisik gunung, material-material vulkanik atau bentuk muka tanah berbukit dan sebagainya akan sebagai inspirasi kependekatan bentuk bangunan, bahan, tekstur maupun orientasi bangunan. Selain itu material tersebut juga akan di pameran sebagai upaya pengenalan material-material penyusun gunung.

2.1.2. Bentuk Hasil Budaya⁹

Bentuk-bentuk hasil budaya, hasil kreasi masyarakat yang muncul pada sekitar kawasan gunung, dipengaruhi langsung atau tidak langsung oleh keberadaan gunung itu sendiri. Pada kawasan Merapi hal ini cukup terlihat jelas, terutama muncul pada banyaknya ragam benda hasil karya-reka cipta masyarakat setempat. Keterkaitan ini diaktualisasikan pada ragam bentuk, material, maupun orientasi makna yang memiliki keterkaitan kuat dengan gunung tersebut.

Beberapa bentuk hasil budaya yang secara langsung dapat memperlihatkan betapa penghargaan yang diberikan masyarakat bagi keberadaan gunung. Pertama hasil budaya yang berbentuk fisik, yaitu melalui benda-benda arkeologi yang berupa candi. Dari hasil budaya yang berwujud non fisik, berupa bentuk adat istiadat atau acara tradisional-ritual yang masih berkembang, seperti Upacara Labuhan, kesenian (tari-tarian, karawitan, Jathilan dan sebagainya).

Upacara labuhan dilaksanakan setiap tanggal 30 Rejeb (bulan Jawa) sebagai rangkaian peringatan penobatan raja sebagai Sultan Ngayogyakarta Hadiningrat. Upacara ini dimulai dari kraton, yang pada pukul delapan menuju kecamatan Depok dan Cangkringan lalu diadakan upacara serah terima benda-benda yang akan dilabuh untuk diterimakan kepada *juru kunci*. Yang kemudian berbagai macam sesaji tersebut dibawa ke Kendit Gunung Merapi oleh juru kunci bersama-sama masyarakat (yang menginginkan berkah dari upacara tersebut) guna memperoleh berkah dan wujud permohonan untuk keselamatan dan kesejahteraan. Setelah dilakukan sesaji, maka Ki Juru Kunci melapor ke Kraton Yogyakarta dengan angsal-angsal (buah tangan) sebagai bukti bahwa prosesi labuhan telah selesai dilaksanakan.

⁹ Ibid

Prosesi upacara ini maupun kesenian-keseniannya (tari-tarian, karawitan, kethoprak, jathilan) akan diperagakan dalam sebuah panggung sebagai atraksi kesenian.

2.1.3. Kaliurang dan Lingkungan Bangunan Sejarah¹⁰

Kawasan Kaliurang pada umumnya merupakan suatu kawasan yang memiliki nilai sejarah dan peran, baik dalam arti budaya-antropologis, arsitektur, maupun arti sejarah perjuangan.

Dilihat dari perencanaan bentuk dan perancangan bangunan yang terdapat di kawasan Kaliurang ini, terlihat bahwa peran Kolonial Belanda dalam merencanakan kawasan ini cukup besar dalam pemanfaatan kondisi Kaliurang (pegunungan), kontur serta view ke Merapi dan kota Jogja.

Salah satu bangunan bersejarah yang ada di Kaliurang adalah bangunan Pesanggrahan Ngeksigondo. Perencanaan dan perancangan bangunan sebagian besar berfungsi sebagai villa atau second home bagi kalangan Belanda. Pengolahan bagian atau komponen bangunan ditandai dengan detail komponen seperti dinding lengkung, atap fungsi dan telah memanfaatkan konstruksi beton, serta detail-detail hias yang sangat ornamental, jika ditilik dari gaya dan model bentuknya terasa gaya *art deco*.

Jika dilihat dari setting terhadap tapak, orientasi bangunan serta permainan-permainan level lantai, bangunan ini memiliki nilai-nilai perencanaan yang sangat beragam, yang berbeda antara satu bangunan dengan bangunan lainnya secara fungsional.

Dari penjelasan diatas bertujuan sebagai pendekatan perancangan pada penampilan bangunan paviliun dan upaya keselarasan dengan lingkungan, selain pendekatan pada keberadaan gunung itu sendiri. Sebagai bangunan bersejarah dan budaya, maka pola penataan lansekap bangunan Ngeksigondo akan sebagai inspirasi pada pengolahan dan penataan lansekap (perencanaan tapak), seperti pemilihan tanaman (pohon/bunga) yang memiliki arti historis dan filosofis yang dipercaya oleh kraton/masyarakat Jawa pada umumnya¹¹, sebagai pendekatan pada elemen-elemen tapak bangunan.

¹⁰ Rencana Pengembangan Pesanggrahan Ngeksigondo, Stupa Data.

¹¹ Penataan Lingkungan Bangunan Bersejarah Ngeksigondo Kaliurang, Depparpostel.

Gambar 2.2: Pesanggrahan Ngeksigondo.



Sumber : Penyusunan Rencana Induk Pengembangan Pariwisata Kawasan Kaliurang, DIPARDA Kab. Sleman, Desember 1997.

2.2. Tinjauan Umum tentang Paviliun Pengenalan Budaya Merapi

2.2.1. Pengertian Paviliun Pengenalan Budaya Merapi

Paviliun pengenalan budaya Merapi adalah sebuah wadah yang mengenalkan budaya/nilai-nilai Merapi, baik dari nilai fisik (aktivitas, material vulkanik, dapurmagma), nilai historis, budaya maupun sebagai pembentuk tatanan masyarakat sekitar sebagai bentuk rekreasi pengenalan budaya. Paviliun ini diharapkan sebagai wadah yang diharapkan mampu menjadi sarana informasi pertama tentang nilai-nilai Merapi sebelum kita menikmati keindahan pesona dan panoramanya serta mampu berpartisipasi dengan lingkungan yang sebagai kawasan yang melestarikan budaya atau konservasi dan preservasi bangunan bersejarah di kawasan Kaliurang.

2.2.2. Fungsi dan Manfaat Paviliun

Beberapa fungsi penting yang dimiliki antara lain¹² :

¹² Sudiro Hanggono, TA/UII/2000, hal 18-19.

a) Fungsi rekreasi

Menjadi salah satu bentuk tawaran rekreasi baru yang selain menampilkan aktivitas vulkanik juga mengenalkan kebudayaan yang bermuara pada gunung serta suasana gunung berapi menjadi hiburan menarik.

b) Fungsi Pendidikan

Pengetahuan dan wawasan baru mengenai gunung berapi akan didapat dengan melakukan pengamatan pada obyek-obyek yang ditampilkan dan informasi yang didapat tentang gunung dan budayanya. Dengan mengenal, mendengar penjelasan, mempelajari dan melihat secara langsung gunung dengan aktivitasnya.

c) Fungsi Penelitian Ilmiah

Penelitian terhadap gunung berapi dapat dilakukan dengan melihat tayangan secara langsung (live) kondisi/proses/aktivitas yang sedang terjadi pada gunung Merapi atau dengan mempelajari replika material-material gunung.

d) Fungsi Konservasi

Dengan terlibat secara langsung dengan bentuk-bentuk atraksi yang ditawarkan yang berkaitan dengan fenomena alam, budaya vulkanik dan keindahan alam gunung berapi, diharapkan tumbuh kesadaran terhadap pelestarian pada lingkungan sekitar gunung Merapi.

2.2.3. Kunjungan Wisata

2.2.3.1. Pengunjung

a) Pengunjung rekreasi;

Adalah masyarakat pada umumnya (bersifat perseorangan) yang bertujuan rekreasi, menikmati keindahan panorama alam, menghirup udara segar pengunungan serta menyaksikan keragaman budaya gunung.

b) Pengunjung tujuan tertentu¹³;

Adalah pengunjung yang bersifat kelompok atau masal dengan tujuan tertentu (studi tour). Yaitu para pelajar dengan dibantu oleh seorang pemandu untuk mendapatkan informasi sekaligus berekreasi. Selain itu adalah rombongan wisatawan yang mengikuti salah satu paket wisata.

¹³ Wawan Misbahul Anwar, 93/916969/TA/UGM, Museum Vulkanologi, 1999.

c) Pengunjung studi;

Pengunjung bertujuan lebih menguasai bidang, menambah penalaran, melaksanakan verifikasi persoalan-persoalan tertentu.

2.2.3.2. Kegiatan

a) Rekreasi;

- Menikmati dan mengenal fenomena dan nilai-nilai kebudayaan gunung melalui pameran.
- Menyaksikan peragaan kesenian tradisional di sebuah panggung terbuka.
- Menikmati keindahan panorama alam pegunungan.
- Menikmati berbagai fasilitas rekreasi sambil mendengarkan penjelasan dari pemandu.
- Makan dan minum di kafetaria.

b) Kegiatan pendidikan (ilmiah);

- Ceramah/diskusi
- Penerangan
- Wisata ilmiah
- Kepustakaan.
- Mempelajari dan mengamati unsur-unsur pembentuk/materi-materi gunung serta kebudayaan-kebudayaan yang terbentuk oleh gunung.

c) Kegiatan pengelolaan bagi pengelola;

- Administrasi dan dokumentasi.
- Koordinasi kegiatan.
- Pemeliharaan dan perawatan bangunan.

2.2.4. Materi dan Cara Penyajian Obyek

Penyajian obyek pameran dilakukan dengan cara :

- a) Ruang Pamer Audiovisual Animasi; menampilkan gambar secara grafis dan foto-foto dokumentasi mengenai aktivitas gunung dan kebudayaannya (kesenian, kepercayaan, kehidupan masyarakat lereng gunung dan lain-lain).
- b) Ruang video interaktif; yaitu ruang pemutaran film dokumentasi mengenai sejarah aktivitas gunung serta kebudayaan-kebudayaan yang terbentuk oleh keberadaan

gunung. Selain penataan ruang yang bertema gunung dimungkinkan penggunaan efek getaran pada bangku penonton sebagai pendukung alur cerita film.

- c) Ruang informasi interaktif; menyajikan informasi melalui wacana maupun sistem komputerisasi yang langsung dapat diakses oleh pengunjung. Meskipun fungsinya sebagai ruang informasi namun tema gunung pada ruangannya tetap menjadi pertimbangan perencanaannya.
- d) Ruang pameran material gunung; ruang ini akan menyajikan material gunung yang mempunyai nilai sejarah (diameter maksimal 2m) atau replikanya sebagai pengenalan struktur material pembentuk gunung yang dapat dilihat, disentuh dan dirasa oleh pengunjung. Sehingga perencanaan tata ruang dalam (pencahayaan, akustik maupun sirkulasi) yang mendekati ke suasana sesungguhnya menjadi pendukung dalam ruang pameran ini.
- e) Panggung terbuka; untuk menyajikan peragaan upacara-upacara ritual (seperti Labuhan) maupun kesenian-kesenian daerah (karawitan, tari-tarian, kethoprak dan lain-lain). Karena sebagai wadah atraksi kesenian hasil kebudayaan gunung maka panggung terbuka direncanakan sebagai pendekatan wadah aktivitas kesenian yang berhubungan langsung dengan gunung (seperti peragaan upacara Labuhan) sehingga orientasi dan pandangan langsung ke gunung akan mendekatkan ke bentuk aktivitas yang sesungguhnya.
- f) Ruang pendukung; yaitu ruang-ruang yang memberikan fasilitas dalam menikmati keindahan alam dan panorama gunung (menara pandang, kafeteria, taman, toilet atau mushola).

2.2.5. Kapasitas Wadah

Beberapa faktor yang menentukan daya tampung pada Paviliun Pengenalan Budaya Merapi adalah sebagai berikut :

- a) Jumlah pengunjung yang datang ke kawasan Kaliurang (tabel jumlah kunjungan wisata kawasan Kaliurang).
- b) Asumsi yang terkait dengan kebutuhan obyek atraksi inovatif yang dikembangkan di kawasan.
- c) Standar yang dikeluarkan oleh *tourism departement corporation* untuk jenis fasilitas alam, yaitu kebutuhan luasan minimal tiap wisatawan adalah 25m² dengan

ratio peruntukkan lahannya 15% untuk daerah terbangun, 30% untuk jalan dan utilitas, serta 5% merupakan daerah hijau.

- d) Prediksi pasar wisata untuk daerah tujuan wisata (DTW II) di Indonesia.
- e) Perhitungan kapasitas wadah untuk masing-masing fasilitas Paviliun di kawasan akan dibahas pada bab selanjutnya.

2.3. Tinjauan Umum Kawasan Kaliurang sebagai Lokasi Paviliun

Kawasan wisata Kaliurang terletak di kawasan utara Yogyakarta berada di lereng selatan gunung Merapi dan secara administratif dalam wilayah Kab. Dati II Sleman Yogyakarta sebagai daerah tujuan wisata (DTW II) baik asing maupun domestik, menempatkan kawasan Kaliurang sebagai tujuannya yang berciri wisata daerah penguungan.

2.3.1. Kondisi Fisik Kaliurang

2.3.1.1. Letak batasan dan pencapaian kawasan

a) Batas Wilayah

Kawasan Kaliurang terletak di kawasan lereng gunung Merapi dengan ketinggian 815 meter dpl atau kurang lebih berjarak 25 kilometer sebelah utara kota Yogyakarta dengan batasan-batasan wilayah sebagai berikut ;

- Sebelah Utara : Bukit Plawangan dan Turgo.
- Sebelah Selatan : Wilayah Dukuh Ngipiksari.
- Sebelah Timur : Bukit Mejing dan Kali Kuning.
- Sebelah Barat : Bukit Turgo dan Kai Boyong.

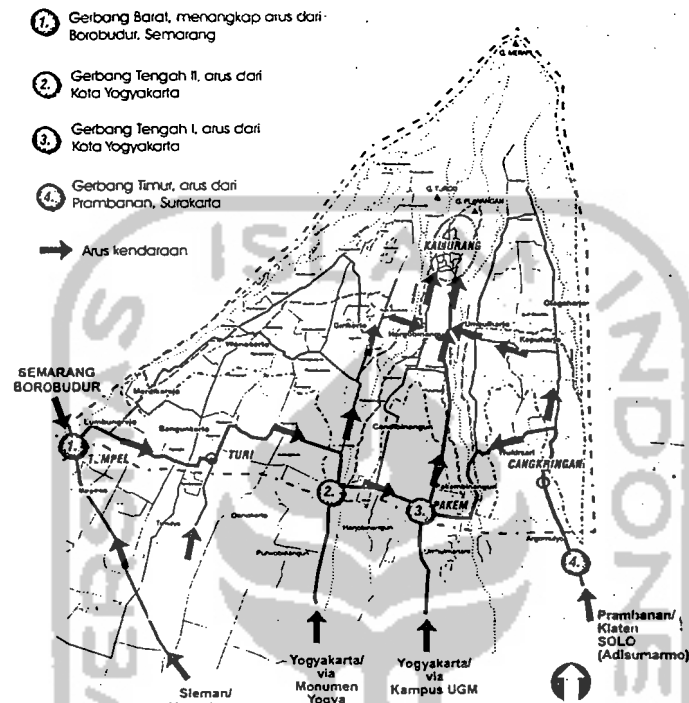
b) Pencapaian

Pencapaian dapat ditempuh dengan melalui tiga arah, yaitu :

- a) Arah barat : Kab. Magelang - Kec. Turi - Desa Hargobinangun - Kaliurang.
- b) Arah selatan : Yogyakarta - Kecamatan Ngaglik - Kecamatan Pakem - Desa Hargobinangun - Kaliurang.

- c) Arah timur : Kab. Klaten - Kecamatan Cangkringan - Kecamatan Ngemplak - Kecamatan Pakem - Desa Hargobinangun - Kaliurang.

Gambar 2.3: Peta letak wilayah & pencapaian ke Kaliurang.



Sumber : Penyusunan Rencana Induk Pengembangan Pariwisata Kawasan Kaliurang, DIPARDA Kab. Sleman, Desember 1997.

2.3.1.2. Faktor Pendukung Kawasan Kaliurang

Faktor-faktor yang mendukung kawasan Kaliurang sebagai obyek rekreasi dan wisata, khususnya dalam hal sarana dan prasarana antara lain¹⁴ :

a) Fasilitas Akomodasi

Fasilitas akomodasi di kawasan Kaliurang sangat beraneka ragam serta mempunyai tingkat kelengkapan yang bervariasi. Dilihat dari jenisnya, fasilitas yang ada meliputi penginapan, losmen, restoran dan warung.

b) Jaringan Jalan

Hampir semua jalan di kawasan Kaliurang merupakan jalan aspal dan merupakan sarana penghubung bagi kegiatan wisata atau kegiatan lain yang berkaitan dengan pariwisata disamping digunakan oleh penduduk setempat.

¹⁴ Sidoro Hanggono, 94340065/TA/UJI/2000, *Vulkano World* di Yogyakarta, hal II-25.

c) Angkutan Wisata

Angkutan wisata yang melayani rute menuju Kaliurang dibagi menjadi angkutan umum berupa bis Baker dan mini bus serta angkutan khusus wisata.

d) Jaringan Air

Penyediaan air bersih kawasan Kaliurang sampai saat ini masih memanfaatkan jaringan pipa air yang berasal dari sumber air *umbul manten* di Telaga Nirmala dan dari Cek Dam Plunyon, Kali Kuning. Distri busi air ini sudah menjangkau sebagian besar kawasan, sedangkan kawasan yang belum terjangkau dibuat tandon-tandon air di wilayah terdekat. Jaringan pembuangan air limbah kawasan dilakukan dengan membuat sumur-sumur resapan yang dilakukan swadaya oleh masyarakat.

e) Jaringan Listrik dan Telekomunikasi

Jaringan listrik dan telekomunikasi untuk Kaliurang ini penyebarannya sudah cukup merata sampai dengan pelosok dusun. Untuk jaringan telekomunikasi khususnya telepon, wilayah yang sudah terlayani terutama pada wilayah kota Kaliurang dan sekitar obyek-obyek tujuan wisata.

2.3.1.3. Potensi Kawasan Kaliurang

a) Potensi Obyek Wisata

Keunikan kawasan Kaliurang didukung oleh berbagai faktor, diantaranya adalah kesejukan udara, keragaman flora dan fauna, serta pemandangan kepuncak Merapi. Jika dilihat dari variasi obyek atau atraksi wisata yang ditampilkan, Kaliurang memiliki obyek wisata alami dan wisata budaya disamping atraksi lain yang memperkuat daya tariknya.

b) Potensi Budaya

Masyarakat sekitar lereng gunung Merapi dalam kehidupannya masih terdapat beberapa kepercayaan akan hal-hal diluar pemikiran rasional. Kepercayaan ini melahirkan berbagai aktivitas budaya seperti upacara ritual yang disebut selamatan. Selamatan rutin yang langsung berkaitan dengan gunung Merapi adalah selamatan sedekah gunung, selamatan ternak, selamatan labuhan dan lain-lain¹⁵.

¹⁵ Triyoga, Lucas. S, Manusia Jawa & Gunung Merapi ; Persepsi & Sistem Kepercayaannya, Gadjah Mada Universiti Press, Yogyakarta, 1991, dikutip dari Wawan Misbahul Anwar, TA/UGM/1999.

2.3.2. Rencana Pengembangan Kawasan Kaliurang

Dari rencana detail pengembangan kawasan Kaliurang oleh P4N-UGM 1995, telah dihasilkan pembagaaian kawasan Kaliurang menjadi zona-zona sebagai berikut¹⁶:

- Zona Wisata Alam : Hutan wisata Plawangan, Telogo Putri, Telogo Nirmolo.
- Zona Wisata Agro : Daerah sebaran kurang lebih 250 meter sepanjang tepi sungai Boyong sampai 25 kilometer dari Telogo Nirmolo ke selatan.
- Zona Wisata Sejarah : Kraton Ngeksigondo, Pesanggrahan Kraton dan taman rekreasi.
- Zona Wisata Budaya : sebelah selatan kompleks Wara dan zona penginapan dan pemukiman, tetap mempertahankan kondisi yang ada sekarang, dengan tingkat pengembangan yang harus dibatasi.

2.3.2.1. Pembagian Kawasan dalam Zonasi

Penentuan zonasi bertujuan untuk memberi keragaman kualitas pengalaman kunjungan bagi wisatawan dan juga untuk mengantisipasi bahaya letusan gunung Merapi serta untuk melindungi sumber-sumber daya alam yang ada disekitar kota Kaliurang. Berdasarkan pertimbangan diatas maka kota Kaliurang dibagi menjadi enam (6) zona yang meliputi¹⁷ :

- a) Zona Ekstensif Bahaya ; wilayah ini termasuk *daerah terlarang* yang sewaktu-waktu dapat dilanda awan panas, pengembangan apapun tidak diperkenankan dibangun kecuali jalur setapak, kunjungan sangat terbatas dengan pemantauan dan ijin yang berwenang dan dengan peraturan yang ketat pula.
- b) Zona Ekstensif Rekreatif - Vulkanik ; termasuk dalam *daerah terlarang* namun pengembangan agak lebih longgar dibandingkan dengan zona ekstensif bahaya namun untuk kegiatan tinggal inap tetap tidak diperkenankan.
- c) Zona Intensif Rekreatif dan Historik ; dalam *daerah bahaya I* dimana tingkat pengembangannya lebih tinggi dan fasilitas tinggal inap diperbolehkan, namun tetap memperhatikan konsep preservasi dan konservasi terhadap bangunan

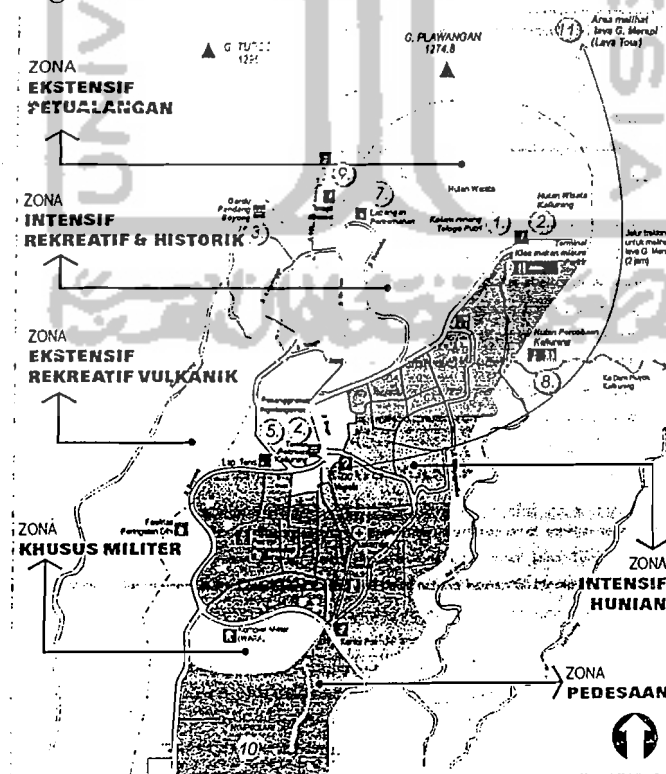
¹⁶ Studi Pengembangan Kawasan Wisata Kaliurang Kabupaten Sleman, Depparpostel DIY, 1996/1997.

¹⁷ Penyusunan Rencana Induk Pengembangan Pariwisata Kawasan Kaliurang, DIPARDA Kab. Sleman, Desember 1997.

bersejarah dan pengutamakan fungsi taman kota dan kegiatan yang bersifat masal merupakan pusat kawasan.

- d) Zona Intensif Hunian : terletak disektor timur dan selatan kota, mencakup lokasi pemukiman penduduk asli kota Kaliurang, Telaga Putri, Hutan Wisata Kaliurang dan kantor-kantor pemerintahan dan pelayanan umum serta bangunan ibadah. Zona ini termasuk dalam *daerah bahaya I* dan relatif aman sehingga dimungkinkan pembangunan berskala tinggi.
- e) Zona Khusus Militer ; zona ini berfungsi sebagai kompleks militer yang berada disebelah selatan Kaliurang yang berhadapan dengan Jalan Boyong dan tidak dimanfaatkan secara langsung untuk kegiatan wisata namun tetap dipertahankan sebagai kawasan militer yang keberadaannya sewaktu-waktu dapat ikut berperan saat terjadi letusan.
- f) Zona Pedesaan ; mencakup wilayah dusun Ngipiksari yang masuh memiliki kondisi alam asli. Pengembangan fasilitas tinggal inap diharapkan dapat menyesuaikan dengan kondisi alam dan bangunan setempat.

Gambar 2.4: Pembagian kawasan dalam zonasi.

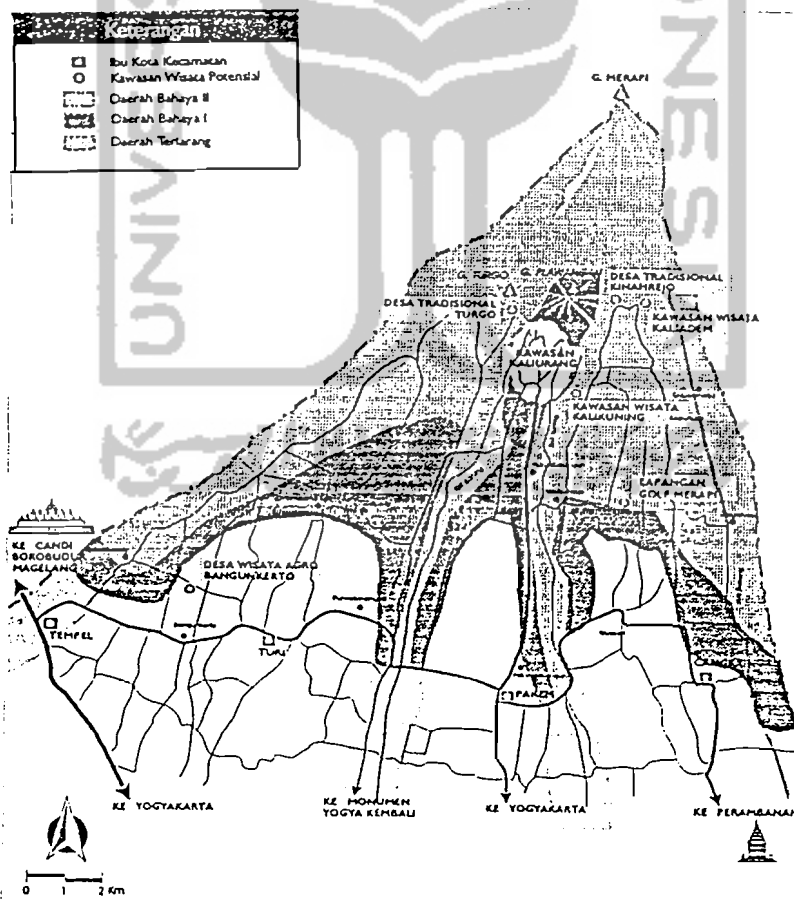


Sumber : Penyusunan Rencana Induk Pengembangan Pariwisata Kawasan Kaliurang, DIPARDA Kab. Sleman, Desember 1997.

Dalam peta daerah bahaya letusan yang ditetapkan oleh Kantor Direktorat Vulkanologi maka kota Kaliurang terletak pada 2 daerah bahaya ;

- Daerah terlarang ;
Adalah daerah yang dekat dengan sumber bahaya dan sewaktu-waktu daerah tersebut dapat terlinda awan panas dan harus dikosongkan secara tetap yang wilayahnya meliputi utara hutan wisata Kaliurang, sempadan sungai Boyong dan Kalikuning.
- Daerah bahaya I ;
Yaitu daerah yang letaknya berbahaya berdasarkan letusan yang lampau, meskipun kecil terkena awan panas, namun selama letusan memuncak daerah ini dapat dilinda bom gunung api yang masih membara.

Gambar 2.5 : Peta daerah bahaya Merapi.



Sumber : Rencana Detail Pengembangan Kawasan Kaliurang, 1995.

2.3.2.2. Peraturan Fisik Bangunan

Selain peraturan dari pemerintah dan zona bahaya Merapi sebagai bahan pertimbangan perencanaan pembangunan peraturan yang harus ditaati adalah ;

- a) Batas luas area maksimal 20% untuk gedung dan 30% untuk prasarana.
- b) Luas kavling minimal 1000 m².
- c) Garis sempadan sesuai dengan lebar jalan.
- d) Garis bebas halaman belakang minimal 10 meter dan samping minimal 5 meter.
- e) Building Coverge (luas dasar bangunan) 20% dari luas areal dibelakang garis sempadan.
- f) Pagar halaman tidak boleh lebih tinggi dari 80 cm dan tidak boleh tertutup agar terjadi kesatuan ruang antar bangunan yang ada.

2.4. Tinjauan Umum tentang Citra Bangunan

Dalam pembicaraan arsitektur kita tidak bisa melepaskan diri dari pembahasan masalah guna dan citra. Citra yang merupakan jiwa dari suatu bentuk arsitektur dan guna yang menunjuk pada keuntungan, pemanfaatan yang diperoleh tidak dapat saling dipertukarkan. Citra mengungkapkan pesan pikiran khusus maupun filosofis yang akan disampaikan baik oleh perancang, pengguna maupun pemilik bangunan, sedangkan guna menyiratkan suatu fungsi fisik wadah yang akan menampung kegiatan/aktivitas pemakai.

Walaupun citra sebetulnya hanya menunjukkan suatu gambaran, image, suatu kesan penghayatan yang ditangkap seseorang¹⁸. Namun demikian citra bukan merupakan sesuatu yang teraba dan hanya dapat dirasakan, untuk dapat memahami citra bangunan atau bentuk arsitektur, pengalaman rohani dan wawasan ilmu pengetahuan pengamat sangat menentukan keberhasilannya, sehingga bangunan merupakan suatu bentuk komunikasi dan seperti bahasa, mereka memiliki kosakata dan sintaksis¹⁹.

Dalam kaitannya dengan menampilkan citra atau image yang akan disampaikan bangunan maka *bentuk* adalah salah satu bahasa arsitektur yang mampu mengkomunikasikannya, sebab bentuklah yang terlebih dahulu dan langsung tampak

¹⁸ Y.B. Mangunwijaya, *Wastu Citra*, 1988.

¹⁹ *Pengantar Arsitektur*, 1979.

oleh mata yang kemudian dianalisa didalam otak kita untuk dapat dimengerti. Seperti yang kita ketahui, bahasa terdiri atas simbol-simbol yang merupakan kata-kata, kalimat-kalimat, gerakan-gerakan yang mengandung arti, mimik dan apa saja yang dapat digunakan untuk berkomunikasi. Dalam bahasa arsitektur yang digunakan untuk berkomunikasi adalah bentuk, bentuk keseluruhan, dalam hal ini adalah bangunan-bangunan²⁰. Dan bentuk-bentuk yang merupakan simbolisme dari gunung maupun yang mengarah (berorientasi) terhadap bentuk gunung akan memberikan gambaran bentuk itu sendiri dan fungsi didalamnya.

Bangunan-bangunan itu sendiri terwujud dari gabungan bagian-bagian bentuk (seperti; pintu, jendela, tiang, tangga, atap dan sebagainya) dan mengandung unsur lain (seperti; skala, proporsi, irama dan tekstur) yang memang terdapat pada bentuk itu sendiri, baik pada bagian bentuk atau pada bentuk secara keseluruhan.

2.4.1. Faktor-faktor yang mempengaruhi bentuk bangunan

2.4.1.1. Bentuk

Bentuk merupakan sarana komunikasi yang paling efektif dan paling banyak variasi, kesan dan pesan yang dapat disampaikan dari unsur bentuk maupun bentuk tiga dimensional. Dan bentuk bangunan merupakan ciri utama yang menunjukkan suatu ruang, yang ditentukan oleh rupa dan hubungannya antara bidang-bidang yang menjelaskan batas-batas ruang tersebut.

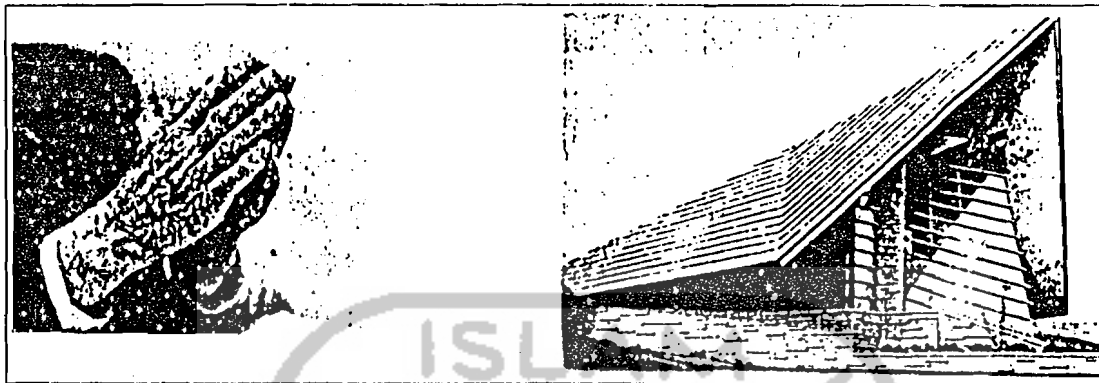
Ada tiga hal yang sering dipandang sebagai dasar tercapainya bentuk yaitu fungsi, simbolisme dan konstruksi. Dalam arsitektur, fungsi, konstruksi dan bentuk adalah faktor yang mempunyai signifikansi sama dan bersama-sama membentuk arsitektur. Walaupun fungsi dikatakan sebagai kriteria utama perancangan bentuk namun fungsi bukanlah faktor yang paling mutlak sebagai penentu bentuk²¹.

Sedangkan kebutuhan akan identitas ditampilkan secara gamblang atau dengan simbol-simbol. Simbol-simbol yang berasal dari masyarakat, kelompok atau oleh si perancang sendiri. Simbol dapat disampaikan kepada masyarakat dengan perantara bentuk-bentuk yang selanjutnya dipersepsikan sendiri oleh pengamat.

²⁰ Peran, Kesan dan Pesan Bentuk-bentuk Arsitektur.

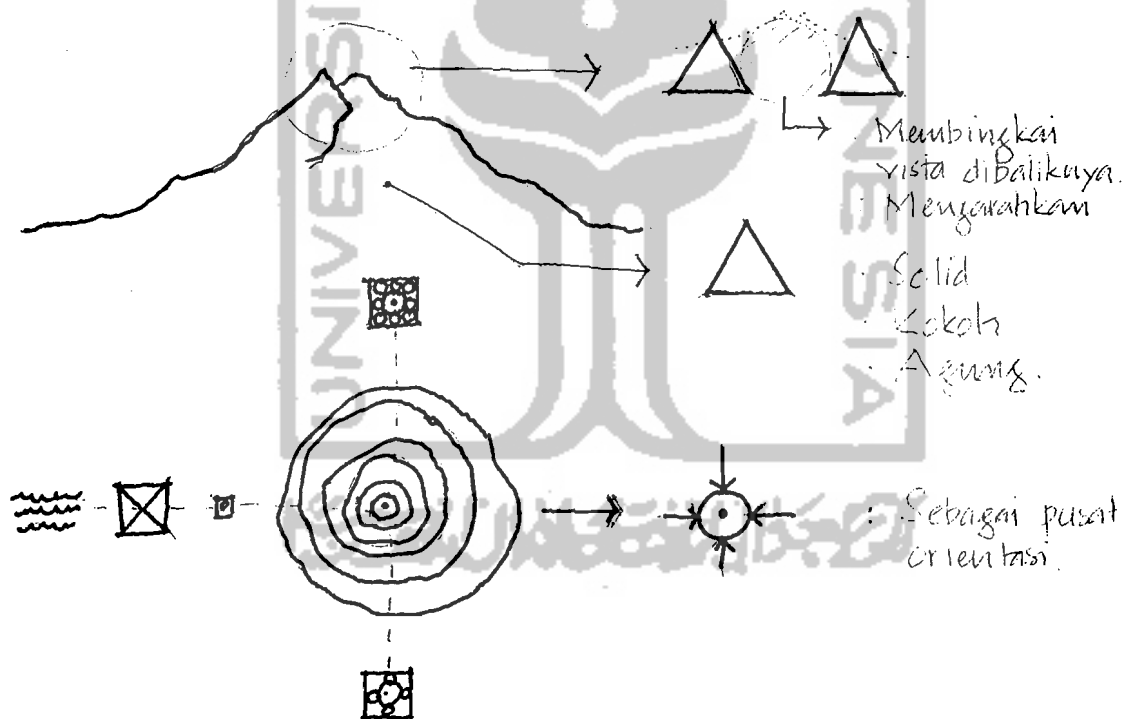
²¹ Ibid.

Gambar 2.6 : Bangunan gereja F.L. Wright, analogi tangan sebagai bentuk atap.



Sumber : Wastu Citra

Gambar 2.7: Bentuk/symbol dari karakter gunung.



Sumber : Pemikiran

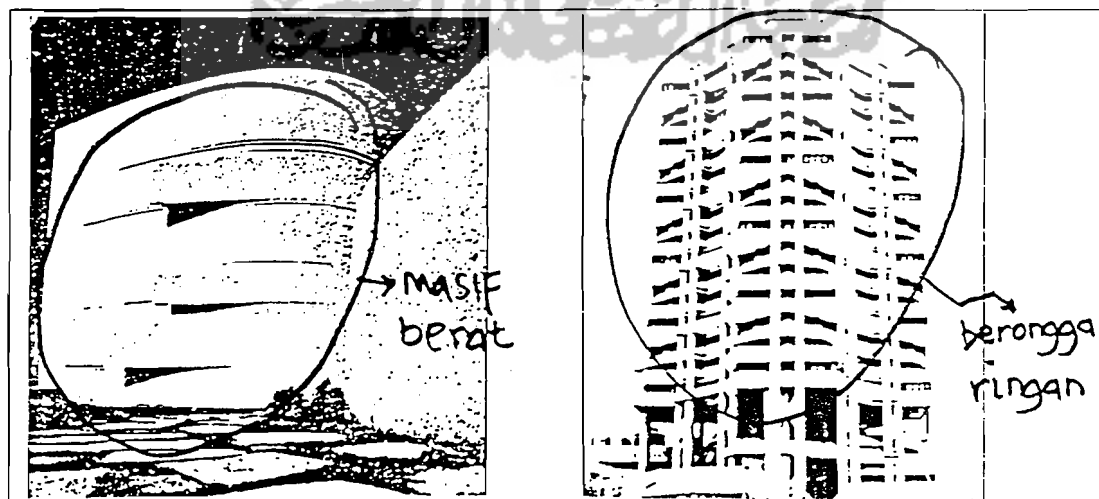
Bentuk dalam arsitektur dapat berupa bentuk massa bangunan, bentuk komponen bangunan seperti detail-detail kolom, bentuk tangga, bidang atap dan sebagainya, dari bentuk variasi bentuk-bentuk yang ada dapat dipertimbangkan konsep bentuk yang sesuai dengan ungkapan yang ingin disampaikan, dan struktur;

2.4.1.2. Tampak bangunan

Tampak bangunan atau fasade adalah elemen arsitektur paling esensial yang sanggup mengkomunikasikan fungsi dan arti bangunan²², atau fasade juga digunakan untuk mewakili pengungkapan pesan yang ingin disampaikan bangunan mengingat fasade merupakan bagian paling pertama bangunan yang dilihat dan dihadapi saat seseorang akan memasuki bangunan. Unsur-unsur pembentuk fasade diantaranya adalah bentuk dan posisi entrance, komposisi dan tekstur bidang fasade, bahan bangunan, bentuk elemen struktural. Sehingga pengolahan pola bukaan dan tekstur/karakter permukaan suatu bentuk akan menciptakan fasade yang mempengaruhi bobot visual suatu bentuk yang akan mengungkapkan karakter gunung melalui pendekatan ke tekstur gunung.

Kesan tingkat kemasifan dan bobot visual suatu massa dapat tercipta oleh adanya bukaan-bukaan cahaya/ventilasi bersama-sama dengan tekstur dan warna material bangunan²³. Warna permukaan bersama-sama dengan tekstur dapat mempengaruhi ketegasan wujud maupun bobot visual serta skala suatu bidang permukaan. Kesan masif dan solid dapat dituangkan sebagai simbolisme karakter gunung dan bukaan-bukaan yang memberikan arah dan arti tertentu terhadap ruang tersebut. Dengan pengolahan perubahan pola permukaan (bukaan-bukaan) diharapkan akan mengungkapkan kesan ataupun orientasi yang akan disampaikan perencana.

Gambar 2.8: Contoh tekstur dan pola permukaan yang mempengaruhi bobot visual suatu bangunan.



²² Rob Krier, *Architectural Composition*, 1988.

²³ *Arsitektur, Bentuk Ruang & Susunannya*.

Tekstur adalah karakter permukaan suatu bentuk yang mempengaruhi baik perasaan kita waktu menyentuh maupun kualitas pementulan cahaya menimpa permukaan bentuk tersebut.

Material bangunan memiliki karakter alamiah masing-masing dan karakter dasar material ini masih dapat berubah-ubah, dipengaruhi oleh bentuk penyelesaiannya. Dengan demikian ekspresi suatu material secara langsung akan dapat membangkitkan persepsi tentang bagaimana ia diselesaikan dan menimbulkan asosiasi dan kesan tertentu. Material-material gunung seperti batu-batuan hasil aktivitas vulkanik yang memiliki nilai-nilai tertentu seperti endapan vulkanik tua yang terdiri dari breksi volkanik, aglomerat dan lava andesit yang umumnya mempunyai sifat kompak dan keras (solid) akan menjadi pembentuk tekstur suatu bidang sehingga akan mengungkapkan kesan ruang atau bentuk yang direncanakan, dengan menggabungkannya bersama material bangunan lain. Selain itu material-material vulkanik (batu-batuan) yang memiliki nilai tertentu akan menjadi objek yang akan dipamerkan.

2.4.1.3. Elemen tapak

Elemen-elemen alami pada tapak (lereng gunung) seperti batu, tanaman (cemara/pinus), kontur muka tanah, air akan menjadi pertimbangan dalam merencanakan lansekap yang dapat memunculkan kesan dekat dengan alam pegunungan, dengan salah satunya melalui pengolahan unsur-unsur vegetasi yang dapat dimanfaatkan sebagai estetika/keindahan, fungsi arsitektur atau kontrol lingkungan (secara teknik). Selain tujuan diatas penataan lansekap melalui elemen-elemen tapak tersebut juga bertujuan sebagai pendukung tatanan massa yang akan menggungkapkan nilai-nilai historis (sumbu imajiner).

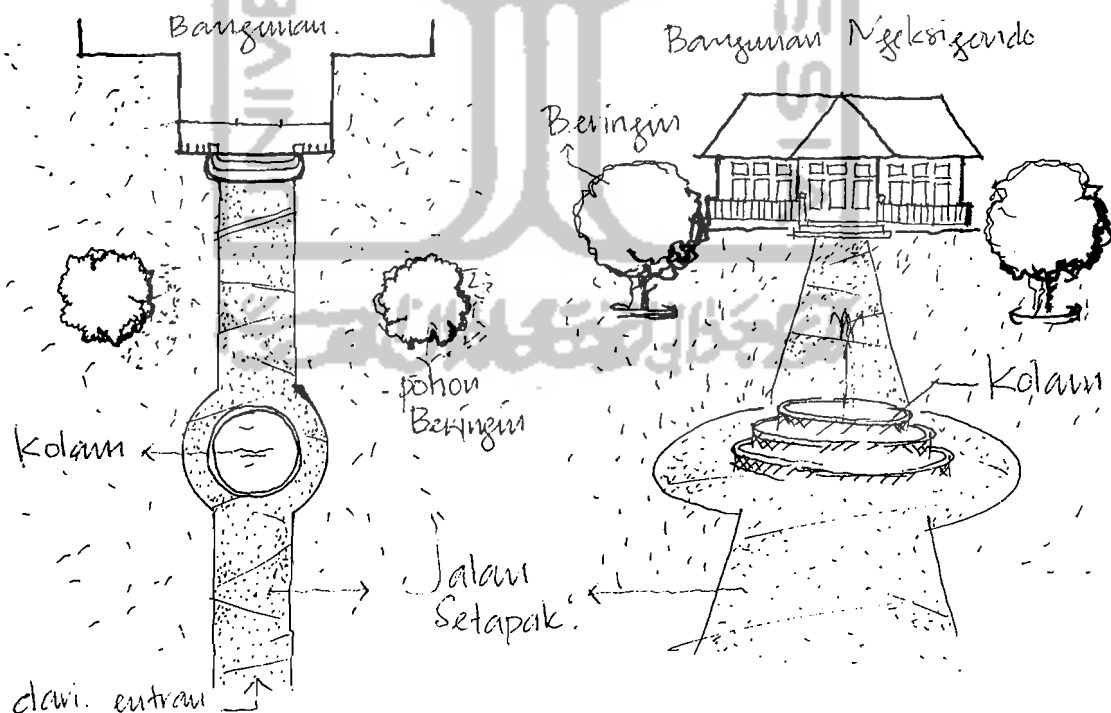
Pendekatan perencanaan lansekap ini akan melihat pada prinsip-prinsip/pola penataan lansekap bangunan Pesanggrahan Ngeksigondo yang dinilai mempunyai prinsip yang sama dengan penataan lansekap tradisional Jawa dan mampu menjawab setting tapak pegunungan. Penataan lansekap tersebut tidak hanya menitikberatkan pada bentuk fisik tanamannya saja namun lebih menitik beratkan tanaman yang

berkesinambungan dari masa ke masa telah ditanam dan bersifat lokal, serta faktor makna/symbol dan keterkaitan fungsi setting²⁴.

Jika dilihat dari setting terhadap tapak, orientasi bangunan serta permainan-permainan level lantai, bangunan Pesanggrahan Ngeksigondo memiliki nilai-nilai perencanaan yang sangat beragam. Tanaman yang masih menunjukkan bekas keindahannya ialah yang terletak di bawah halaman pesanggrahan, bersap-sap dan saling dihubungi oleh tangga-tangga. Jenis pohon yang mendominasi halaman dan taman ialah pohon pinus yang sudah tua selain pohon kanthil yang mengingatkan tanaman di halaman kraton, sedangkan didekat kolam di halaman bagian bawah pesanggrahan masih terdapat 2 (dua) pohon beringin yang dipelihara bentuk silindrisnya²⁵.

Dibawah ini memperlihatkan perbandingan visual fungsi fisik atau prinsip penataan tanaman (lansekap) tradisional (Ngeksigondo) dengan lansekap masa kini sebagai pertimbangan perencanaan tapak.

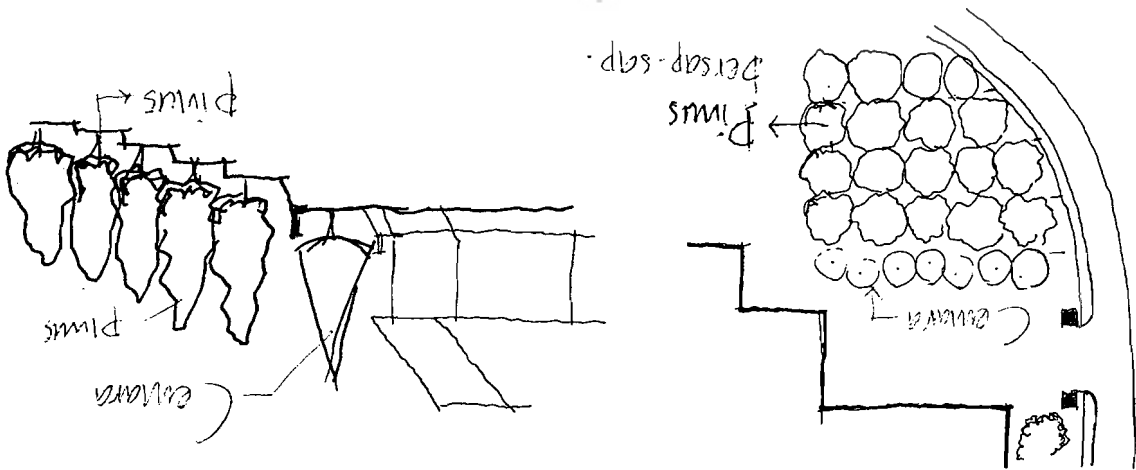
Gambar 2.9: Fungsi fisik tanaman dan perbandingannya dengan lansekap tradisional.



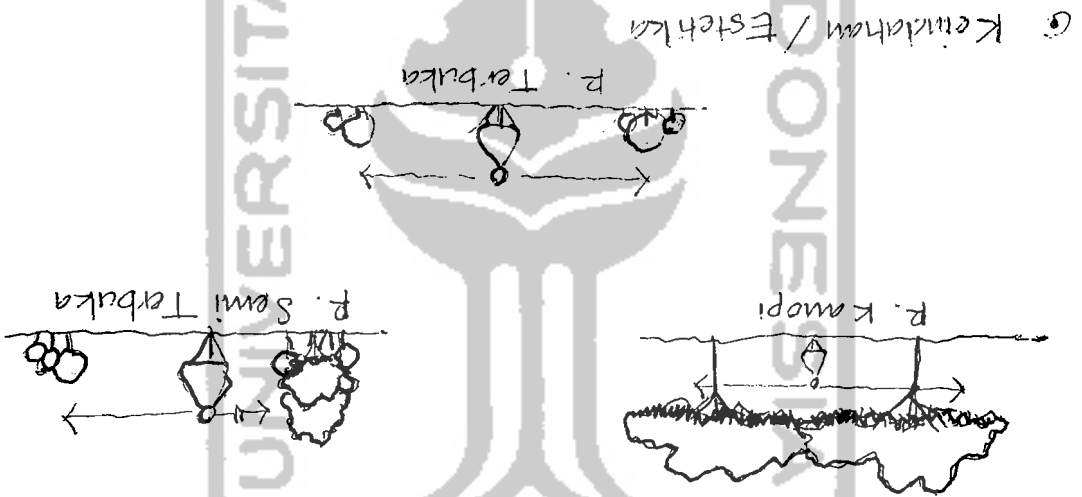
Sumber : Rencana Pengembangan Pesanggrahan Ngeksigondo, Stupa Data.

²⁴ Laretna T. Adishakti, Laporan Penelitian; Makna & Fungsi Taman Dalam Arsitektur Lansekap Tradisional Jawa, 1990.

²⁵ Rencana Pengembangan Pesanggrahan Ngeksigondo, Stupa Data.



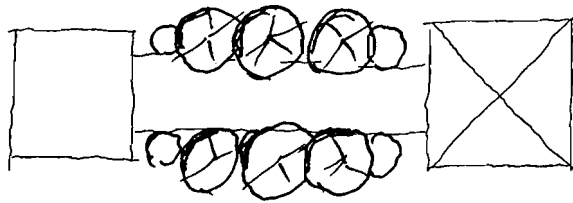
o Menciptakan ruang.



o Keindahan / Estetika



o Penghubung Ruang.



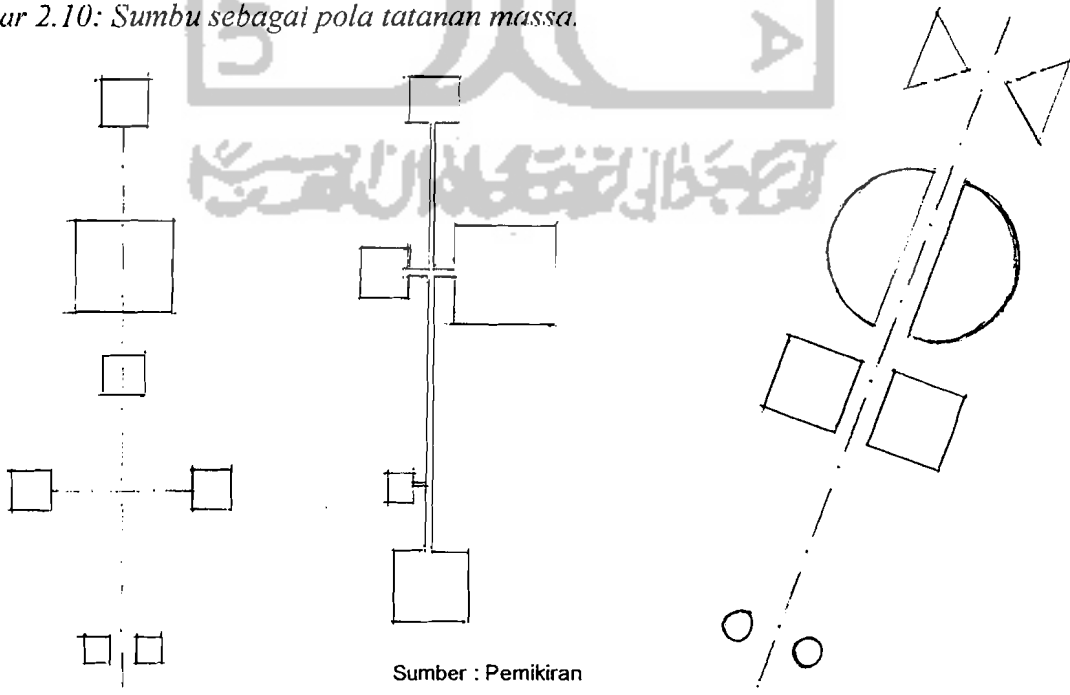
2.4.1.4. Tatanan massa

Pada prinsipnya penataan massanya akan menggunakan sumbu sebagai salah satu sarana yang paling elementer untuk mengorganisir bentuk-bentuk dan ruang-ruang, walaupun berbentuk maya atau tidak tampak, suatu sumbu adalah sesuatu alat yang kuat, menguasai dan mengatur. Dalam hal ini kaitannya dengan penggambaran sumbu imajiner yang akan disampaikan dengan gunung sebagai pusat orientasinya.

Sumbu mempunyai kualitas panjang dan arah yang menimbulkan adanya gerak dan pandangan sepanjang jalannya²⁶. Selain menimbulkan adanya gerak, sumbu juga menghubungkan tatanan bangunan dengan suatu obyek yang akan memperkuat kaitan antara keduanya (memunculkan kesan gaya tarik antara keduanya). Tanda suatu sumbu dapat diperkuat oleh sisi-sisi yang membatasi searah panjangnya, sisi-sisi ini dapat merupakan garis-garis sederhana pada bidang tanah, atau bidang-bidang vertikal yang membentuk suatu ruang linear mirip dengan sumbu.

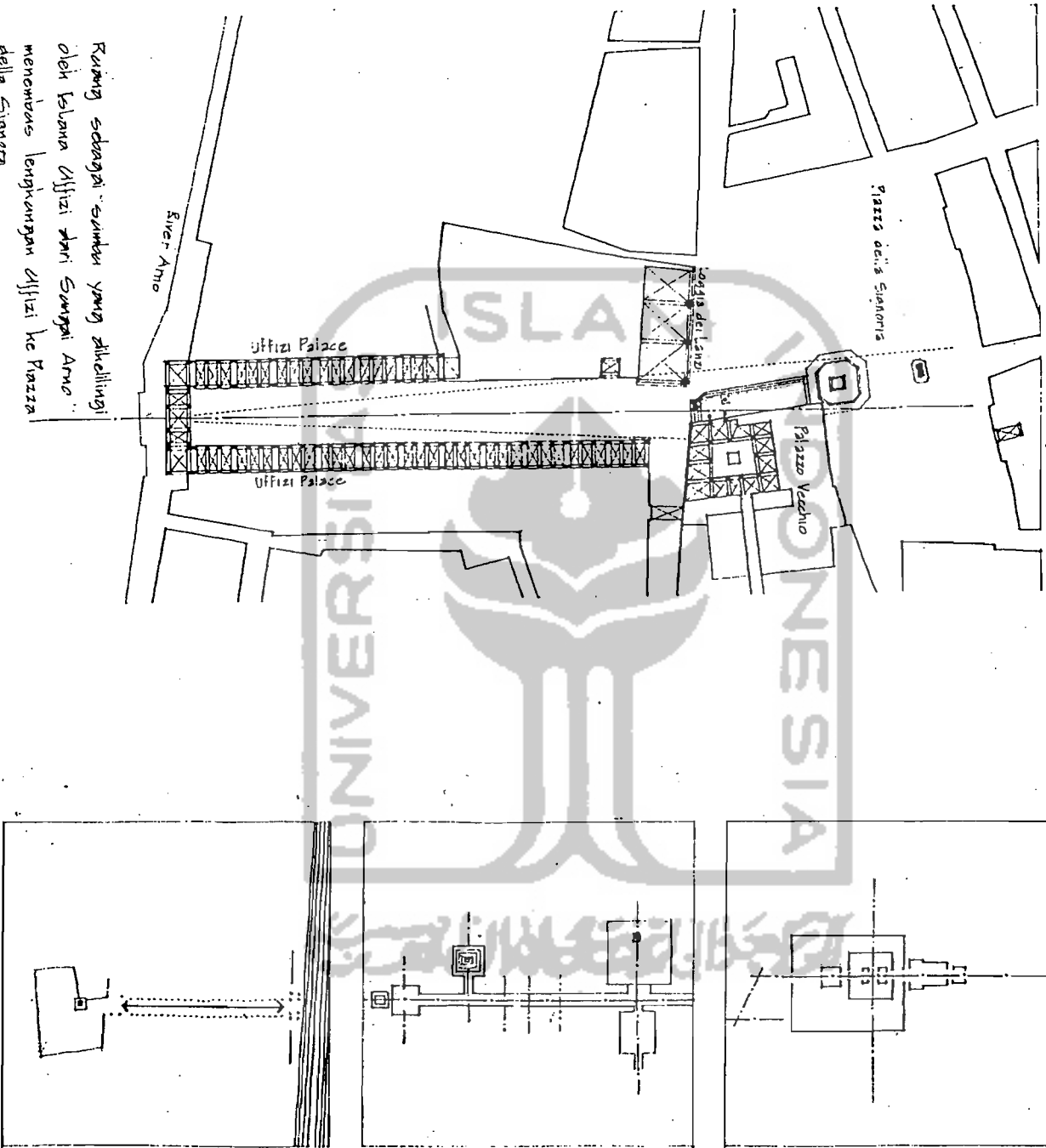
Dan unsur-unsur yang mengakhiri suatu sumbu dikedua ujungnya memberikan dan mendapatkan perhatian visual yang salah satunya dapat berupa bidang-bidang vertikal seperti fasade atau muka bangunan yang simetris menghadap ke suatu hal luas atau ruang terbuka yang serupa, maupun pintu gerbang yang terbuka keluar menghadap ke suatu pemandangan atau vista yang terbentang dihadapannya.

Gambar 2.10: Sumbu sebagai pola tatanan massa.



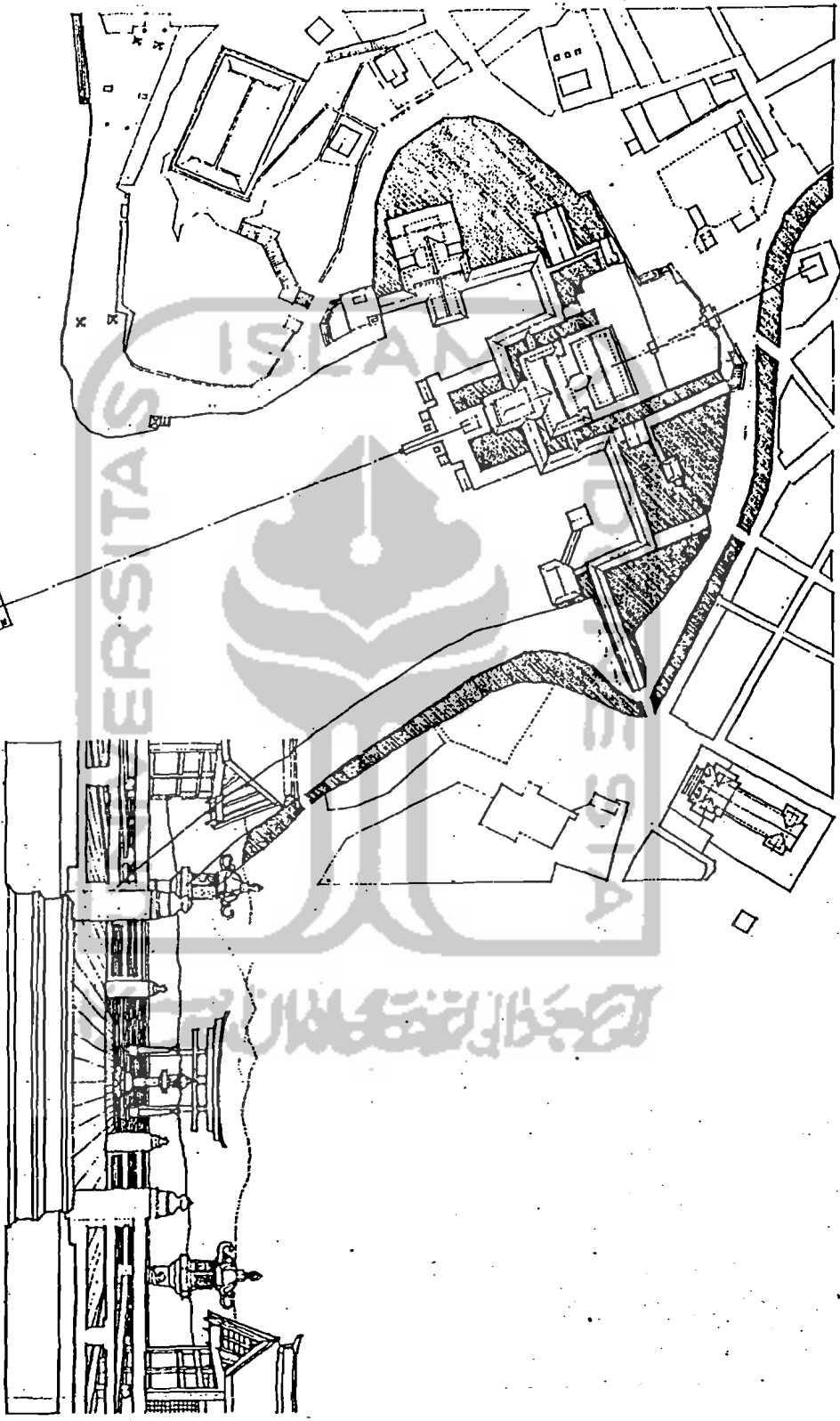
²⁶ Arsitektur Bentuk & Susunannya.

Gambar 2.11: Contoh sumbu sebagai pola tatanan massa.



Ruang sebagai "sumbu yang dikelilingi oleh Istana Uffizi dari Sempai Arno" menentang lengkungan Uffizi ke Palazzo della Signora.

Sumber : Arsitektur Bentuk dan Susunannya.



KUIL ITSUKUSHIMA : Daerah Hiroshima, Jepang

Torii : lambang gerbang masuk di laut.
Fondangan dari kuil ke arah "Torii" di teluk.

Sumber : Arsitektur Bentuk dan Susunannya.