

BAB VI
KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN
PONDOK WISATA

6.1 Konsep Dasar Perencanaan Pondok Wisata di Kompleks Wisata Candi Prambanan

Untuk menjawab rumusan permasalahan yang telah dirumuskan pada Bab 1, yaitu sebagai berikut :

“Bagaimana wujud pondok wisata pada Kompleks Wisata Candi Prambanan yang bersuasana alami dan mengekspresikan keselarasan pondok dengan Candi Prambanan dan kebudayaan Jawa, berdasarkan filosofi/konsep bentuk Candi Prambanan, melalui tampilan dan tata ruang bangunan dengan dasar-dasar arsitektur tradisional Jawa?”

Konsep dasar perencanaan Pondok Wisata adalah mewujudkan fasilitas akomodasi wisata yang bersifat alami dan bernilai lokal (susunan rumah Tradisional Jawa) dengan mengadopsi bentuk Candi Prambanan sebagai Ikon kawasan/daerah sehingga dapat meningkatkan minat wisatawan dan menguatkan karakter wisata di Yogyakarta sebagai kota budaya.

Organisasi masa terpusat pada bangunan-bangunan inti pelayanan dan servis akan mempermudah akses dan pelayanan terhadap tiap ruang dan kegiatan. Sedangkan untuk hunian pondok wisatanya menggunakan organisasi ruang yang menyebar/multi masa dengan memperhatikan aspek topografi lingkungan untuk mendapatkan arah pandangan/view yang baik sehingga tidak saling menutupi antara hunian satu dengan yang lain.

Berdasarkan analisis pendekatan perancangan yang telah diungkapkan pada Bab V, maka konsep perencanaan dan perancangan Pondok Wisata di Kompleks Wisata Candi Prambanan adalah sebagai berikut :

1. Non Fisik
 - a. Perlunya menjaga kebutuhan *privacy* tiap wisatawan/pengunjung dengan tetap menciptakan suasana komunal pada hunian.
 - b. Kenyamanan timbul dengan menjaga *privacy* pengguna dengan tidak meninggalkan hubungan sosial terhadap pengguna lain.
 - c. Aspek psikologis yang coba diangkat adalah kekhasan arsitektur Jawa (Yogyakarta) dapat muncul sehingga karakter pariwisata Yogyakarta menjadi lebih kuat.
2. Fisik
 - a. Komposisi masa diatur menurut kebutuhan ruang dan kegiatan yang akan diwadainya
 - b. Sirkulasi penggunaan diatur menurut jenis kegiatan dan kebutuhan akan kemudahan akses untuk meningkatkan kenyamanan pengguna.
 - c. Tampilan bangunan menggunakan outline dari Candi Prambanan dan Arsitektur Tradisional Jawa dan menyesuaikannya dengan skala manusiawi.
 - d. Bahan bangunan lebih diarahkan menggunakan bahan yang tersedia disekitar site, berupa batu candi, batu kali, kayu dan elemen alam lainnya.

6.2 Konsep Perancangan Pondok Wisata Di Kompleks Wisata Candi Prambanan

Penekanan desain pada Pondok Wisata dan di Kompleks Wisata Candi Prambanan adalah komposisi bentuk dan masa bangunan, tampilan bangunan serta alur sirkulasi pelaku yang *Compatible dan Sustainable* yang dapat diartikan mampu mendukung kegiatan wisata yang dilakukan pengunjung, baik pada Pondok Wisata maupun pada Kawasan Wisata Candi Prambanan.

Komposisi bentuk, ruang dan massa dari Pondok Wisata ini mengadopsi dari filosofi/konsep bentuk Candi Prambanan, pola dan hirarki ruang pada perancangan mengadopsi bentuk tatanan Rumah Tradisional Jawa dan menyesuaikan dengan kegiatan hunian pada lingkungan sekitar.

Tampilan bangunan yang cocok yaitu bangunan tradisional yang konvensional dan diolah dengan penerapan outline Candi sehingga karakteristik bangunan dapat tercipta dengan bentuk-bentuk yang menjadi ciri khas arsitektur Yogyakarta.

Sirkulasi sebagai wadah aktifitas dari pengguna, baik yang melakukan aktifitas inap maupun aktifitas pelayanan ditata supaya tidak ada *crossing* yang terjadi. Dengan cara menempatkan jalur-jalur sirkulasi yang terpisah berdasarkan jenis-jenis dan sifat ruang yang akan ditunjanya.

6.2.1 Konsep Sirkulasi Bangunan

Konsep penataan sirkulasi lebih ditekankan pada penggunaan elemen-elemen seperti batu, rumput dan perkerasan.

Pola sirkulasi yang dibentuk oleh vegetasi, kontur, batuan ataupun unsur buatan yang disesuaikan dengan kondisi site, sehingga sifat sirkulasi yang ingin dihadirkan adalah sirkulasi yang berkesan tidak kaku.

Pengarahan dan penyediaan sirkulasi yang dibedakan masing-masing pelaku kegiatan yaitu sirkulasi untuk pengunjung dan sirkulasi untuk pengelola. Sedangkan sirkulasi untuk kendaraan dibuat terpisah dengan jalur sirkulasi untuk manusia. Yaitu dengan perbedaan ketinggian, perbedaan jalur dan pengolahan material.



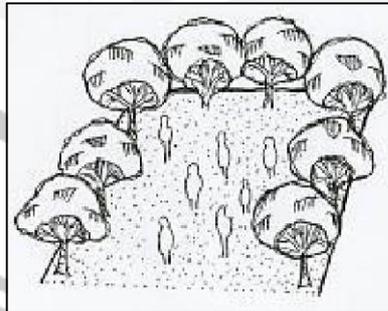
GAMBAR 114
SIRKULASI PADA SITE YANG DIBENTUK
OLEH VEGETASI
(Analisis Penulis)

6.2.2 Konsep Lansekap

Elemen Lansekap yang dibutuhkan dalam tapak adalah vegetasi yang mampu membentuk suasana, sebagai filter dari bangunan, memberi pandangan menarik dan alami untuk tercapainya harmonisasi pada keseluruhan tapak. Perencanaan tata hijau pada tapak dan peletakan vegetasi disesuaikan dengan fungsi dalam tapak dan kondisi tapak. Selain memiliki nilai ekologis sebagai penyejuk udara, dapat juga digunakan sebagai peneduh, pengarah dan peredam kebisingan.

Pengaturan tata hijau didasari oleh :

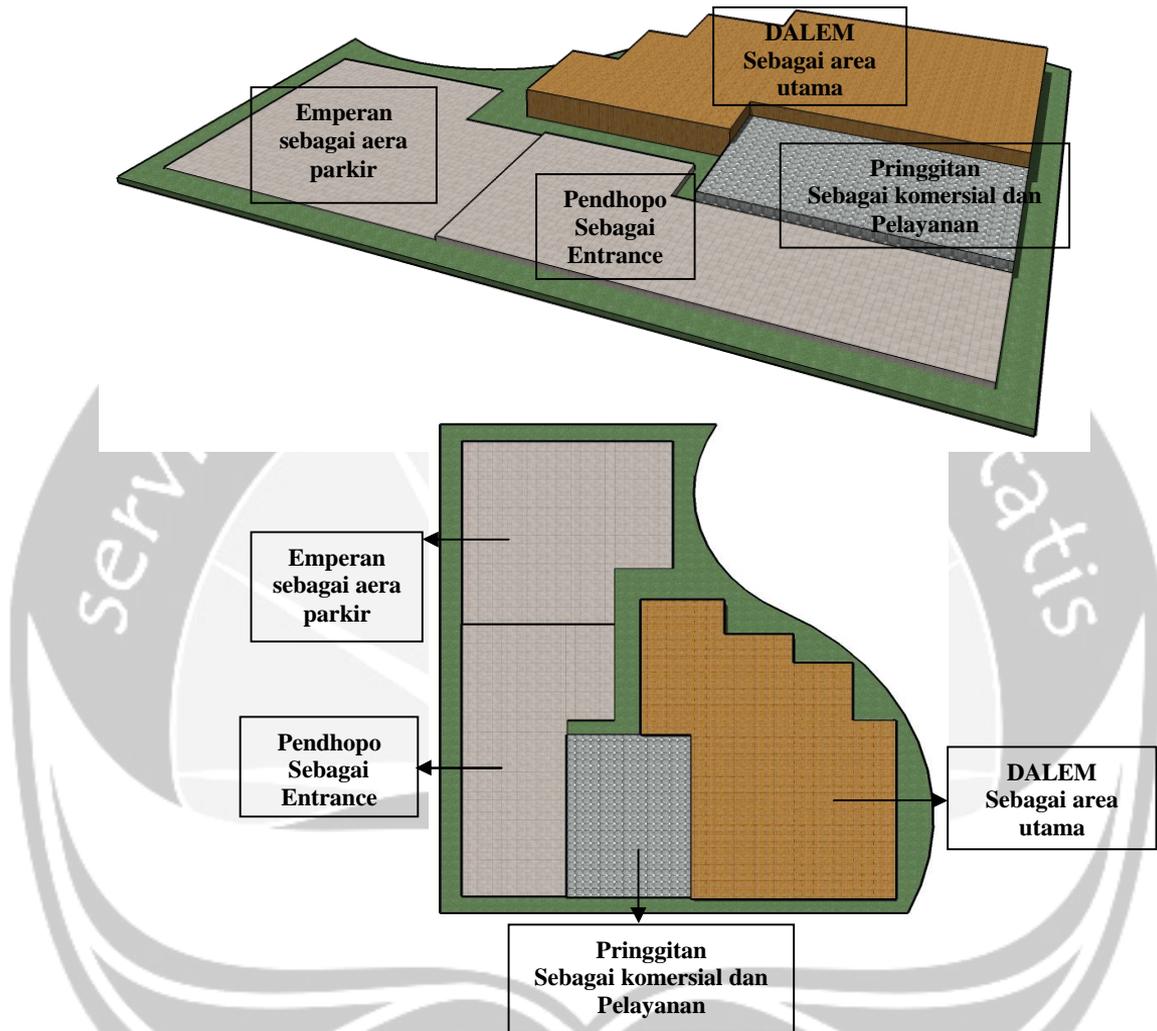
1. Pengolahan jalur sirkulasi yang terbuka serta perletakan ruang
2. Mengurangi kebisingan suara dan menyaring debu dan polusi dari arah jalan yang terbawa angin.
3. Tempat yang visualnya paling nyaman, misal taman.



GAMBAR 115
KONSEP LANSEKAP
(Analisis Penulis)

Vegetasi dimanfaatkan sebagai penanda area yang maya sebagai pembentuk ruang secara tidak nyata, yang bisa dirasakan oleh orang yang berada di bawah vegetasi tersebut. Untuk pembentuk ruang digunakan vegetasi seperti pohon Beringin, pohon Akasia dan pohon Ketapang.

6.2.3 Konsep Zoning



GAMBAR 116
KONSEP PENZONINGAN PADA SITE
(Analisis Penulis)

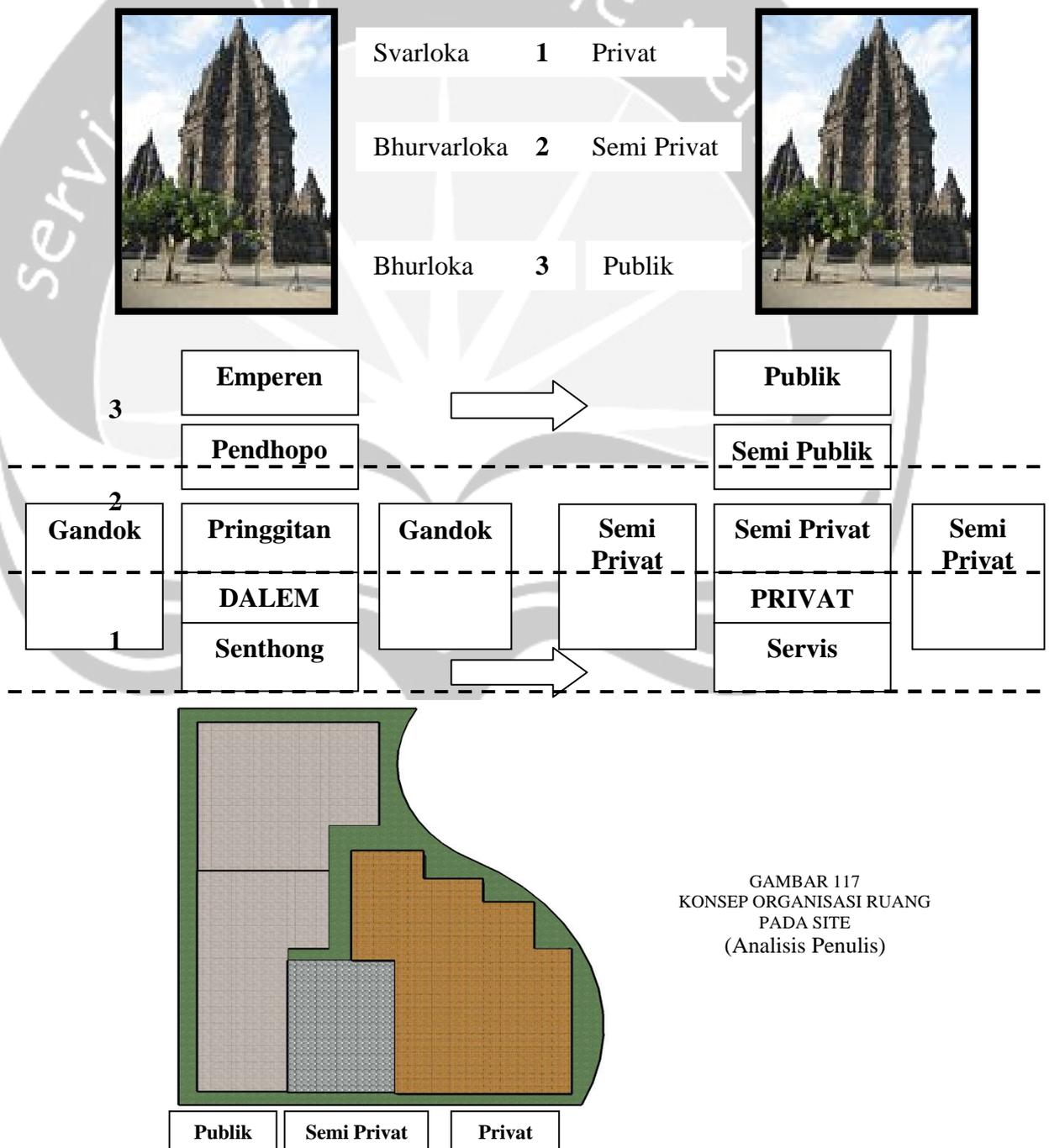
- Zona Publik : area parkir, entrance dan kantor
- Zona Semi Privat : area Komersial
- Zona Privat : area hunian/pondok

6.2.4 Konsep Organisasi Ruang

Organisasi ruang pada perancangan Pondok Wisata ini mengambil/mengadopsi organisasi terpusat pada bangunan-bangunan pelayanan untuk mempermudah kontrol dan *service*. Selain itu Pondok

Wisata juga akan mengadopsi organisasi ruang *linier dan Clutser*. Hal ini dilakukan untuk memperkuat area view yang ditangkap dan pengaturan tingkat *Privacy* masing-masing bangunan.

Pembagian dan pengelompokan zoning antar kegiatan dikaitkan dengan pembagian hirarki ruang pada Candi Prambanan dan tatanan Rumah Tradisional Jawa, yaitu :

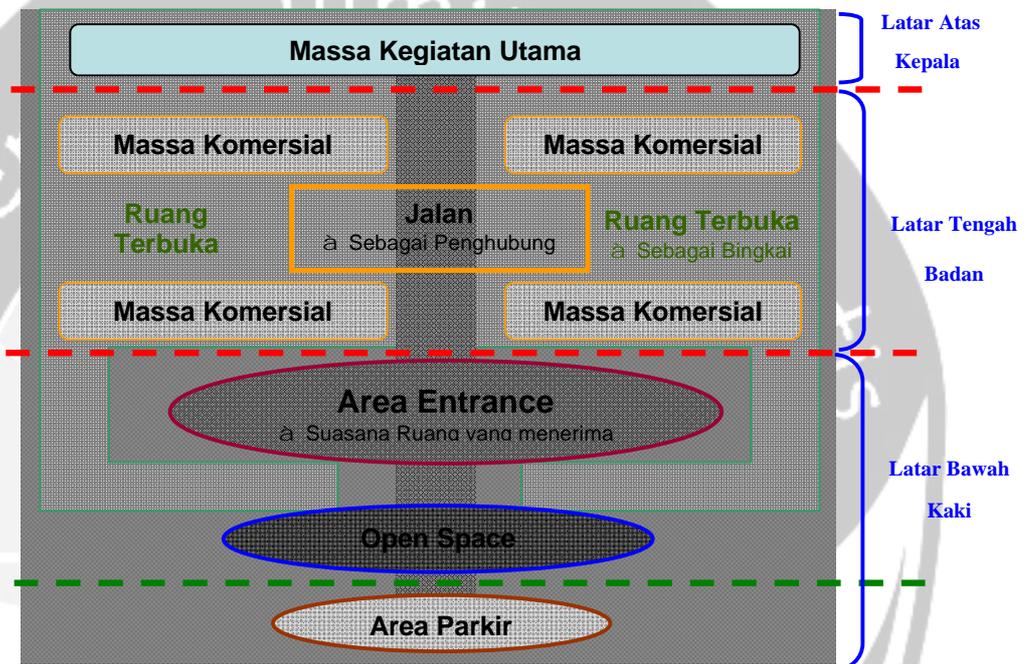


GAMBAR 117
KONSEP ORGANISASI RUANG
PADA SITE
(Analisis Penulis)

Pembagian zoning ini diterapkan untuk memberi skala prioritas dan pengelompokan jenis dari kegiatan yang diwadai di Pondok Wisata.

a. Konsep Tatanan Massa

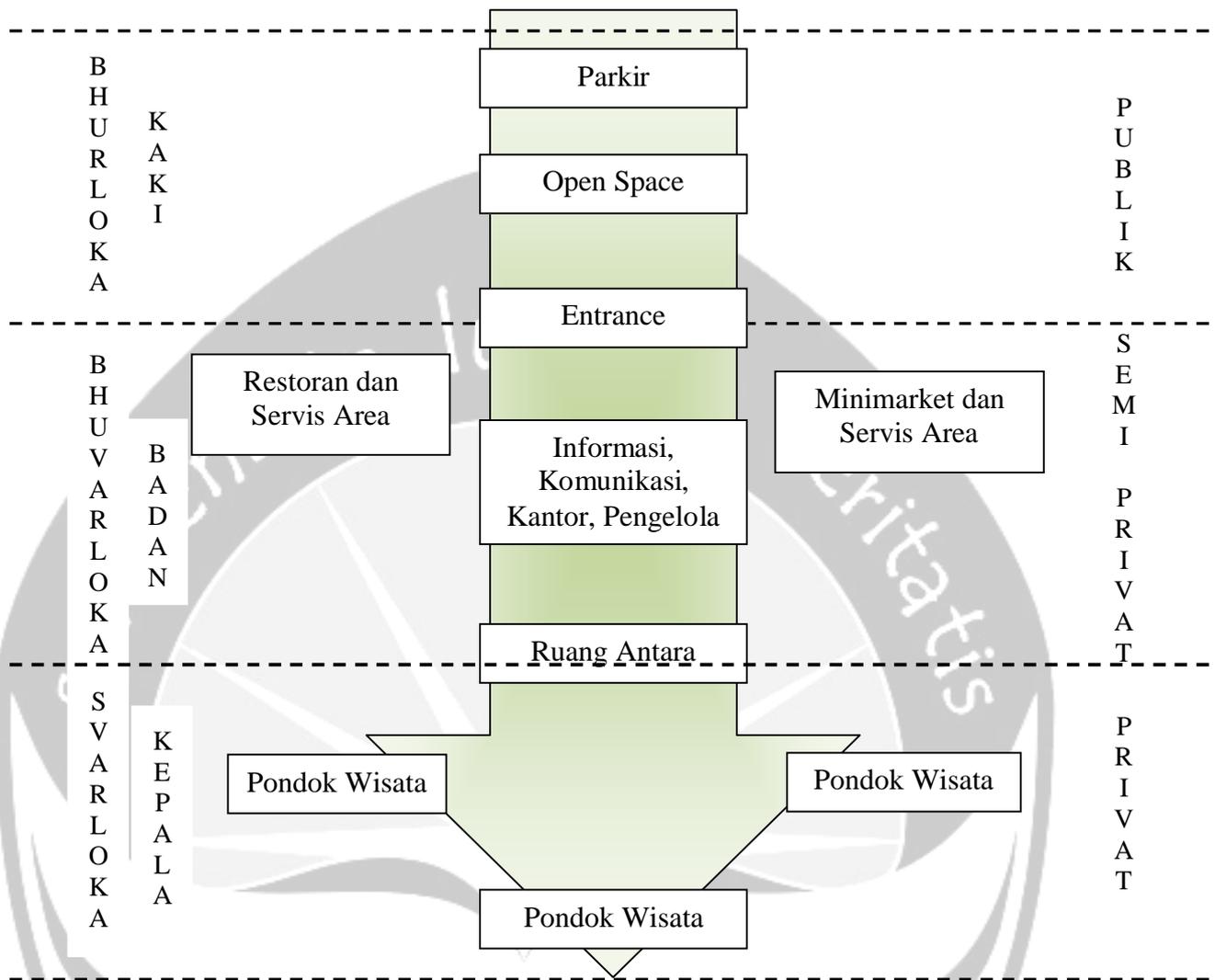
Tatanan massa linier dan berdasarkan tata ruang Rumah Jawa, dengan urutan tatanan pada konsep bangunan rumah Jawa.



GAMBAR 118
KONSEP TATANAN MASA PADA SITE
(Analisis Penulis)

b. Konsep Tatanan Bidang

Tatanan bidang dengan tatanan linier berurutan, yaitu dengan arah horisontal dari Barat (karakter pendukung) – Tengah (karakter pelengkap) – ke Timur (karakter utama), dan arah vertikal dari Utara (parker dan ruang terbuka) – Selatan (karakter pendukung) – Tengah (karakter pelengkap) ke Utara (karakter utama).



GAMBAR 119
 KONSEP PEMBAGIAN RUANG PADA SITE
 BERDASARKAN HIRARKI CANDI PRAMBANAN
 Analisis Penulis

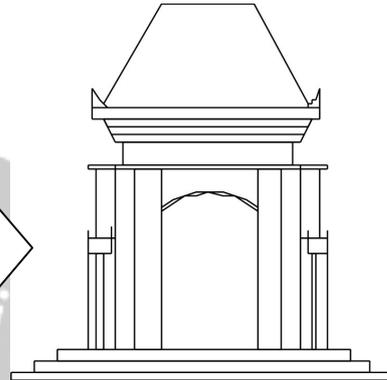
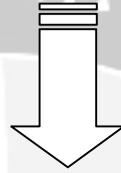
6.2.5 Konsep Bentuk Bangunan

Setelah melakukan analisa terhadap bentuk bangunan yang diharapkan dapat menjadi penguat karakter pariwisata Yogyakarta, maka diambil *outline* Candi Prambanan. Bentuk-bentuk candi sering dipakai dalam bentuk bangunan, baik sebagai wujud bangunan ataupun sebagai gapura dan pagar.

Bentuk-bentuk atap bangunan yang meruncing ke atas menjadi ciri tersendiri dari Arsitektur Candi Prambanan .



Bentuk Candi
Prambanan



Transformasi Bentuk
Bangunan



GAMBAR 120
TRANSFORMASI BENTUK BANGUNAN
(Analisis Penulis)

- **Area Luar dan Parkir**
merupakan kesan pertama yang hangat yang berfungsi untuk menerima dan menarik pengunjung, maka menggunakan bentuk lengkungan dengan kesan hangat. Area Luar dan Parkir tidak memiliki atap.
- **Area Transisi dari Luar ke Pondok Wisata**
merupakan area yang langsung berbatasan dengan area luar dan dalam, maka menggunakan bentuk persegi. Atap menggunakan bentuk atap limasan/joglo/pelana.
- **Area Transisi ke Tiap Massa**
merupakan area selanjutnya yang lebih tenang dan netral, maka menggunakan bentuk tambahan yaitu persegi panjang, yang juga berkesan sebagai ruang perjalanan. Atap menggunakan bentuk atap datar.

- **Area Komersial**

merupakan area setelah area transisi ke tiap massa, maka menggunakan bentuk pengurangan dan penambahan dari bentuk dasar persegi panjang, yang teratur dan simetris. Atap menggunakan sudah menggunakan bentuk atap limasan.

- **Area Utama**

merupakan area yang bersifat paling murni, polos, dan paling lurus seimbang, maka menggunakan bentuk persegi (bujur sangkar) yang sangat seimbang. Atap menggunakan bentuk atap Joglo dan perpaduan atap Rumah Jawa dan Candi Prambanan.

6.2.6 Konsep Bahan Material

Konsep bahan material ruang dalam keseluruhan merupakan bahan material dari massa satu ke massa lain, yaitu dari bahan material buatan manusia ke bahan material yang berasal dari alam.

- **Area Luar dan Parkir**

merupakan area awal yang berbatasan dengan lingkungan luar, maka bahan material yang digunakan seimbang dengan lingkungan luar, yaitu dengan bahan modern dan buatan manusia, seperti, besi dan beton.

- **Area Transisi dari Luar ke Pondok Wisata**

merupakan area yang langsung berbatasan dengan area luar dan dalam, dan belum memerlukan ketenangan. Maka bahan menggunakan perpaduan bahan material berat dan buatan manusia, dan bahan material ringan dan berasal dari alam.

- **Area Transisi ke Tiap Massa**

merupakan area yang lebih tenang dan netral. Maka bahan menggunakan perpaduan bahan material ringan dan berasal dari alam dengan komposisi lebih banyak, dan bahan material berat dan buatan manusia dengan komposisi lebih sedikit.

- **Area Komersial**

merupakan area setelah area transisi ke tiap massa dengan kesan dinamis, maka menggunakan bahan yang berasal dari alam, namun juga berkesan buatan manusia, seperti batu bata, batu cetak, plywood, parquet, dsb.

- **Area Utama**

merupakan area yang bersifat paling murni, tenang dan lurus seimbang, maka menggunakan bahan material yang murni berasal dari alam, seperti kayu, bambu, batu, jerami, air, dan vegetasi.

6.2.7 Konsep Warna

Konsep warna ruang secara keseluruhan merupakan warna dari massa satu ke massa lain, yaitu dari warna yang berkesan hangat, sederhana, polos dan tenang dengan arti warna yang buruk ke arti warna yang baik.

- **Area Luar dan Parkir**

merupakan area awal yang sangat ramai, dan berbatasan dengan lingkungan luar, maka warna yang digunakan memiliki kesan hangat (warna mencolok), yaitu dengan warna kuning, merah dan kuning-hijau.



Hangat

Area Transisi ke Tiap Massa

merupakan area yang lebih tenang dan netral. Maka menggunakan warna perpaduan yang dimulai dari warna netral ke warna tenang dengan arti baik, yaitu abu-abu ke biru, hijau-biru dan coklat.



Tenang dan hening dengan arti netral

Tenang dan hening yang mendalam dengan arti baik

- **Area Komersial**

merupakan area yang dinamis, maka menggunakan warna yang berkesan hangat, sederhana, dan tenang seperti kuning, merah, kuning-hijau, biru-ungu dan hijau muda.

- **Area Utama**

merupakan area yang bersifat paling tenang, murni, dan suci, maka menggunakan warna yang berkesan hangat, sederhana, jujur, polos dan tenang dengan arti lain yang murni baik, seperti merah-jingga, jingga, kuning-jingga, coklat, hijau, abu-abu, putih, hijau-biru dan biru.

6.2.8 Konsep Ukuran, Skala dan Proporsi

Konsep ukuran, skala dan proporsi ruang dalam keseluruhan merupakan ukuran, skala dan proporsi dari massa satu ke massa lain, yaitu dari ukuran dan skala megah ke intim, proporsi bukaan dari lebar ke sesuai dengan kebutuhan, dan proporsi bidang dari pola rapat ke sedikit (renggang) dan polos.

- **Area Luar dan Parkir**

merupakan area awal yang berbatasan dengan lingkungan luar dan berupa ruang luar yang tidak memiliki batas ruang seperti pada ruang dalam, maka menggunakan skala mencekam dengan batas ruangnya berupa alam .

- **Area Transisi dari Luar ke Pondok Wisata**

merupakan area yang belum memerlukan ketenangan. Maka ukuran, skala dan proporsi yang digunakan merupakan transformasi ukuran, skala dan proporsi ruang yang memberi kesan transformasi perjalanan yang ramai menuju ke perjalanan yang tenang, yaitu menggunakan transformasi skala megah ke normal.

- **Area Transisi ke Tiap Massa**

merupakan area yang lebih tenang. Maka ukuran, skala dan proporsi ruang menggunakan skala ruang normal, dan proporsi bidang dan ruang dengan pola polos.

- **Area Komersial**

menggunakan skala ruang normal, proporsi bukaan banyak dan proporsi bidang dengan pola rapat. Selain itu, menggunakan perpaduan proporsi garis vertikal dan horisontal yang rapat untuk memberikan kesan keseimbangan sebagai kelanjutan dari area transisi.

- **Area Utama**

merupakan area yang bersifat lebih tenang, murni, dan suci, maka menggunakan skala ruang normal dan berskala manusia serta dengan skala ruang intim untuk kegiatan yang lebih memerlukan ketenangan. Proporsi menggunakan proporsi bukaan yang sesuai kebutuhan dan perpaduan proporsi dengan pola sedikit (renggang) dengan pola polos.

6.2.9 Konsep Struktur

– Kontruksi Atap

Kontruksi rangka atap dari bahan kayu dan beton, penutup atap dari bahan yang ringan (sirap dan genting tanah liat)

– Kontruksi Dinding

Dari bahan beton bertulang, sedangkan dinding menggunakan bahan batu bata merah dan batu candi atau bahan lain disesuaikan dengan bentuk desain.

– Untuk sub struktur mempertimbangkan kondisi tanah setempat. Untuk bangunan rendah menggunakan pondasi batu kali.

- Struktur bangunan utama Pondok Wisata menggunakan struktur beton bertulang dengan pertimbangan ketahanan terhadap kebakaran dan keawetan bahan pada cuaca Indonesia (yaitu panas dan hujan). Besarnya dimensi penggunaan struktur beton bertulang disesuaikan dengan beban (beban konstruksi sendiri, beban hidup dan beban mati) yang ditumpu oleh struktur tersebut.

6.2.10 Konsep Utilitas

Konsep Pengadaan Air Bersih

Pengadaan air bersih pada Pondok Wisata menggunakan sistem horisontal (pada bangunan 1 lantai) dengan pemipaan yang langsung menuju ke satu titik akhir (titik kran). Cara distribusi dengan menampung air dalam tangki dengan kapasitas sesuai dengan kebutuhan air. Lalu air dialirkan menggunakan pompa untuk langsung ke titik kran yang memerlukan.

Konsep Pembuangan Air Kotor

Sistem pembuangan air kotor menggunakan pipa berukuran 3” – 6” dengan kemiringan tertentu untuk memudahkan aliran, air kotor dibedakan menjadi :

a. **Pembuangan air bekas (air bekas cucian)**

Pembuangan air bekas menggunakan pipa PVC. Untuk pipa vertikal menggunakan sambungan bersudut lebih kecil dari 90°, sehingga tidak terjadi air balik. Untuk sambungan horisontal, digunakan sambungan bersudut lebih dari 90° atau menggunakan bak kontrol.

b. **Pembuangan air limbah**

Saluran air limbah di dasar bangunan dialirkan pada jarak sependek mungkin tanpa belokan tegak lurus. Saluran ini dialirkan dengan kemiringan 0,5 – 1 % ke dalam bak penampungan (*septic tank*).

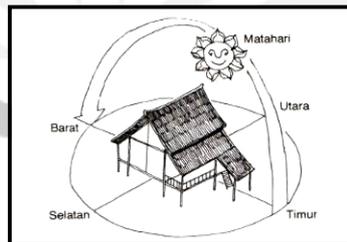
c. Pembuangan air hujan

Pembuangan air hujan diukur dari atap yang menerima air hujan tersebut. Air hujan yang jatuh dari atap disalurkan ke Sungai Opak dengan membuat parit-parit kecil.

6.2.11 Konsep Pencahayaan

Sistem pencahayaan Pada Pondok Wisata ini adalah :

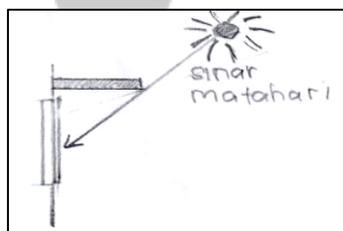
- Penggunaan sistem pencahayaan alami yaitu sinar matahari diusahakan semaksimal mungkin pada siang hari. Bukaan untuk pencahayaan ditempatkan pada utara-selatan dari bangunan sehingga sinar matahari tidak langsung masuk ke dalam bangunan, jika diperlukan bidang bukaan di sisi barat dan timur dari bangunan digunakan penataan vegetasi untuk filter panas matahari.



GAMBAR 122
PEMANFAATAN SINAR MATAHARI SEBAGAI PENCAHAYAAN
ALAMI PADA BANGUNAN

Sumber : *Arsitektur Ekologis, Heinz Frick*

Untuk mengurangi intensitas sinar matahari yang berlebihan pada bangunan, maka pada setiap bukaan diberi *sading*.



GAMBAR 123
PEMANFAATAN SINAR MATAHARI SEBAGAI PENCAHAYAAN
ALAMI PADA BANGUNAN

Sumber : *Arsitektur Ekologis, Heinz Frick*



GAMBAR 124
PEMANFAATAN SINAR MATAHARI SEBAGAI PENCAHAYAAN
ALAMI PADA BANGUNAN
Sumber : Analisis Penulis

Bukaan yang optimal berupa jendela mampu memberikan penerangan maksimal keseluruhan ruangan di siang hari. Pemilihan warna terang pada langit-langit untuk memberi kesan luas



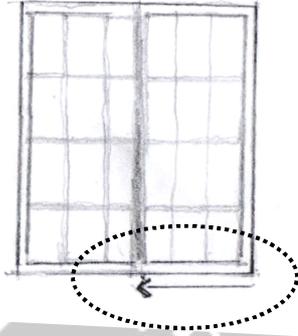
GAMBAR 125
PEMANFAATAN VEGETASI SEBAGAI FILTER
PANAS MATAHARI PADA BANGUNAN
Sumber : Analisis Penulis

- Penggunaan listrik untuk penerangan malam hari mengambil sumber dari PLN dan Genset sebagai energy cadangan. Untuk distribusi listrik masing-masing kelompok bangunan disediakan terminal listrik.

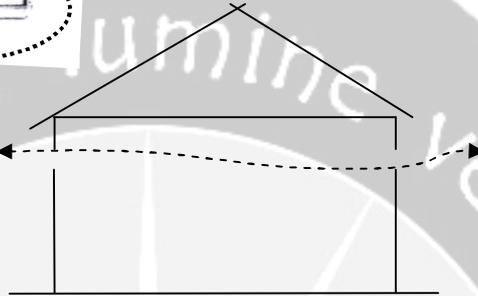
6.2.12 Konsep Penghawaan

Sistem penghawaan yang ideal harus mempertimbangkan kelembapan udara, temperature udara dan pergerakan udara. Pada bangunan Pondok Wisata ini semaksimal mungkin menggunakan penghawaan alami, hal-hal yang perlu diperhatikan dalam penggunaan penghawaan alami antara lain :

- Sistem ventilasi, dengan pengaturan bukaan bangunan yaitu, ventilasi dan bukaan jendela dibuat seoptimal mungkin untuk memaksukan udara dan mengatur pergerakannya.



Jendela dapat digeser dan dibuka untuk mendapatkan pencahayaan yang optimal sekaligus penghawaan alami. sehingga ruang luar dan dalam tidak terdapat batas.



GAMBAR 126
PEMANFAATAN PENCAHAYAAN DAN PENCAHAYAAN ALAMI
PADA BANGUNAN
Sumber : Analisis Penulis

- Pengaturan pergerakan udara diluar bangunan dengan menggunakan unsur vegetasi.

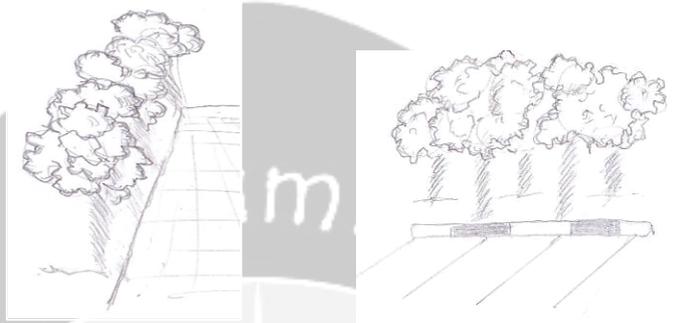


GAMBAR 127
PEMANFAATAN PENGHAWAAN ALAMI
PADA BANGUNAN
Sumber : Analisis Penulis

6.2.13 Sistem Pengontrol Kebisingan

Untuk mengurangi pengaruh kebisingan pada bangunan yang ditimbulkan oleh aktifitas lingkungan sekitar perlu pengadaan sebuah dinding barrier. Vegetasi adalah salah satu solusi yang tepat untuk dijadikan sebagai dinding barrier pada bangunan. Selain mempunyai

kesan yang alami juga dapat memberikan sebuah tampilan yang tidak kaku.



GAMBAR 128
PEMANFAATAN VEGETASI SEBAGAI DINDING BARIER
Sumber : Analisis Penulis

DAFTAR PUSTAKA

Ashihara, Yoshinobu. 1986. *Perancangan Eksterior dalam Arsitektur*. Bandung: Penerbit Abdi Widya.

Bappeda. 2007. *Pusat Statistik Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta*, Yogyakarta.

Ching, Francis D.K. 2000. *ARSITEKTUR Bentuk, Ruang dan Tataan Edisi ke-2*. Jakarta: Penerbit Erlangga.

Darmaprawira, Sulasmi. 2002. *WARNA Teori dan Kreativitas Penggunaannya Edisi ke-2*. Bandung: Penerbit ITB.

Mangunwijaya, Y. B. 1995. *Wastu Citra Pengantar ke Ilmu Budaya Bentuk Arsitektur Sendi-sendi Filsafatnya*. Penerbit PT. Gramedia.

Taman Wisata Candi Borobudur, Prambanan dan Ratu Boko Yogyakarta, *Data kunjungan wisatawan 2009*, Yogyakarta.

Tanggoro, Dwi. 1999. *Utilitas Bangunan*, Jakarta : Penerbit Universitas Indonesia.

Tanudjaja, F. Christian J. Sinar. 1988. *Pengantar kepada Apresiasi Budaya*.

White, Edward T. 1986. *Tata Atur*. Bandung: Penerbit ITB.

Skripsi :

Franciscus, Xaverius, Purnomo, 09915. 2006. *Skripsi : Kawasan Wisata Teleng Ria Pacitan*, Yogyakarta : Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Megayudha, Manggala, Krisna, 10332. 2007. *Skripsi : Pusat Kajian dan Pelestarian Sejarah Purbakala di Yogyakarta*, Yogyakarta : Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Daftar Referensi :

www. Google.com (diunduh pada tanggal 15 Agustus 2009)

www. Google Earth.com (diunduh pada tanggal 15 Agustus 2009)

www. pemda diy.go.id

www.krjogja.com

www.petra.co.id (diunduh pada tanggal 15 Oktober 2009)

