

BAB 6

KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

6.1. Konsep Penciptaan Suasana Ruang

Museum Buddhis dengan tema perjalanan hidup Sang Buddha diupayakan agar dapat memberikan informasi kepada masyarakat luas tentang nilai-nilai spiritual yang telah dialami Sang Buddha melalui suasana ruang museum. Dengan demikian, melalui suasana ruang museum para pengunjung diajak untuk menghayati apa yang telah dijalani oleh Sang Buddha di dalam mencapai pencerahan.

Tabel 6.1. Transformasi Kehidupan Istana ke Dalam Bahasa Arsitektural
Sumber : Analisis

Tahapan Kehidupan	Karakteristik	Ruang
Kehidupan Istana	Kenikmatan duniawi Keinginan untuk memiliki Kelekatan pada objek Memuaskan diri sendiri	Ruang Pamer 1
	Keinginan/ gairah	
Perjumpaan dengan duka	Duka dalam kehidupan Hidup adalah duka Melepaskan segala kenikmatan duniawi Kecemasan	Transisi 1
	Kekhawatiran/ pesimis	
Kehidupan Pertapaan	Laku tapa yang keras Keinginan untuk menghindari Penolakan terhadap objek Menyiksa diri	Ruang Pamer 2
	Menyesakkan, perasaan tertekan	
Pemahaman akan duka	Pelepasan dari duka Duka dapat diatasi Meninggalkan laku tapa yang menyiksa diri Pemahaman, pengertian	Transisi 2
	Keyakinan/ optimis	
Kehidupan Pencerahan	Ketenangan, keheningan Kelurusan/ kejujuran Kedisiplinan, kesederhanaan Hidup secara harmonis	Ruang Pamer 3
	Damai, murni	

Transformasi perjalanan hidup Sang Buddha ke dalam kualitas ruang arsitektural menggunakan pendekatan analogi filosofis, dimana kesan dan pesan dari tahapan-tahapan kehidupan Sang Buddha diterjemahkan ke dalam elemen-elemen arsitektural.

Konsep penciptaan suasana ruang yang digunakan pada Museum Buddhis adalah konsep tatanan ruang dalam yang terdiri dari wujud ruang, skala dan proporsi, derajat ketertutupan, bidang atas, bidang batas, dan bidang alas; konsep sirkulasi terdiri dari tatanan sirkulasi dan bentuk ruang sirkulasi; konsep elemen penunjang terdiri dari pencahayaan, warna, aroma, dan suara.






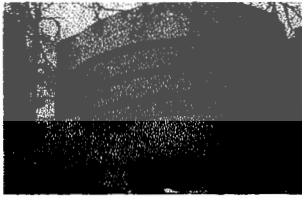
Tabel 6.2. Penciptaan Suasana Ruang
Sumber : Analisis

Tahapan Kehidupan	Kehidupan Istana Perjumpaan dengan duka Kehidupan Pertapaan Pemahaman akan duka Kehidupan Pencerahan	Elemen-elemen Arsitektural	Tatanan Ruang Dalam	Wujud Ruang
				Skala dan Proporsi
				Derajat Ketertutupan
				Pencahayaan
				Bidang Atas
				Bidang Batas
	Konsep Sirkulasi		Bidang Alas	
			Tatanan Sirkulasi	
			Bentuk Ruang Sirkulasi	
			Konsep Elemen Penunjang	Warna
				Aroma
				Suara

6.1.1. Wujud Ruang

Tabel 6.3. Wujud Ruang

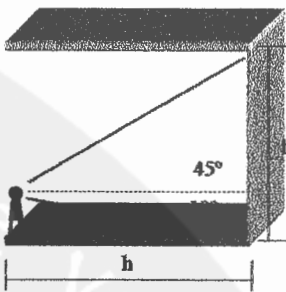
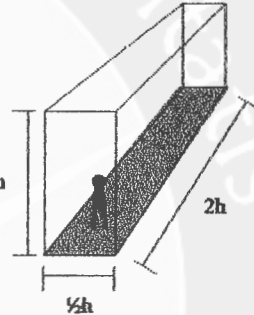
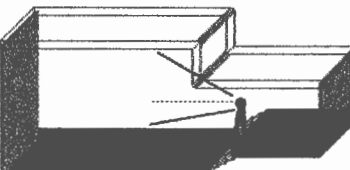
Sumber : Analisis

Tahapan Kehidupan	Wujud Ruang	Sketsa
Kehidupan Istana	Gairah visual diwujudkan melalui pemilihan bentuk-bentuk tak beraturan untuk menimbulkan sensasi pada indera penglihatan, dengan memberikan orientasi visual yang tidak terpusat pada satu titik, dinamis dan penuh gerak.	 <p>Bentuk tak beraturan yang dihasilkan dari perpotongan bentuk-bentuk beraturan.</p>  <p>Kesan Dinamis pada Bentuk Tak Beraturan Sumber : www.arqintl.com</p>
Pertemuan dengan duka	-	-
Kehidupan Pertapaan	Komposisi bentuk-bentuk dasar yang memberikan kesan statis, rasional, dan konsisten pada ruang untuk memberikan kesan mengekang dan menekan, membatasi pergerakan secara fisik.	 <p>Bentuk linear bertujuan untuk memberikan orientasi pergerakan yang terbatas.</p>  <p>Bentuk linear Jewish Museum Sumber : www.lib-jewmsm1.jpg</p>
Pemahaman akan duka	-	-
Kehidupan Pencerahan	Lingkaran adalah sesuatu yang terpusat, berarah ke dalam, menjadi pusat dari lingkungannya. Penempatan lingkaran pada pusat sebuah bidang akan memperkuat sifat dasarnya sebagai poros (Ching, 2000; 39). Bentuk lingkaran digunakan sebagai orientasi akhir dari dua tahapan kehidupan sebelumnya, dan sekaligus sebagai poros dari tatanan di sekelilingnya.	  <p>Wujud Lingkaran Sumber : www.guggenheirn.com</p>

6.1.2. Skala dan Proporsi

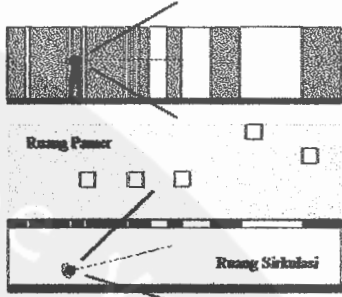
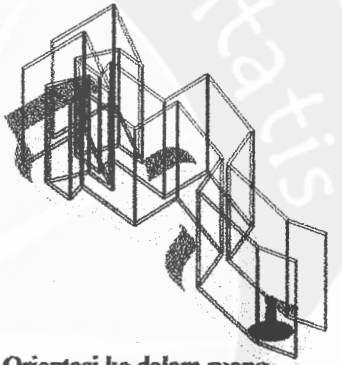
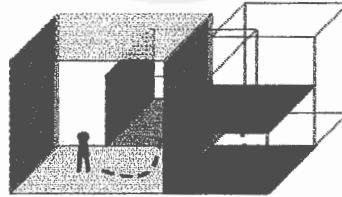
Tabel 6.4. Skala dan Proporsi

Sumber : Analisis

Tahapan Kehidupan	Skala dan Proporsi	Sketsa
Kehidupan Istana	Dimensi ruang dapat memberikan sensasi yang berbeda bagi gairah visual, skala megah akan memberikan jarak dan sudut pandang yang lebih luas. Jarak dan sudut pandang secara visual ini menciptakan gairah visual yang bebas terhadap ruang disekelilingnya.	
Pertemuan dengan duka	-	-
Kehidupan Pertapaan	Dimensi ruang dapat memberikan perasaan menekan melalui perbandingan skala dan proporsi. Ketinggian sebuah ruang memiliki pengaruh yang sangat kuat dibandingkan dengan lebar dan panjangnya (Ching, 2000; 317). Dengan demikian perasaan tertekan pada ruang diwujudkan dalam perbandingan proporsi antara tinggi ruang dengan lebar atau panjangnya.	 <p data-bbox="981 1176 1332 1355">Dimensi ruang memberikan kesan tertekan dan menyesakkan melalui perbandingan proporsi tinggi ruang dengan lebar dan panjangnya.</p>
Pemahaman akan duka	-	-
Kehidupan Pencerahan	Dimensi ruang dapat memberikan kejelasan secara visual melalui skala dan proporsi ruang yang normal, dengan pertimbangan sudut dan jarak pandang mata manusia (Panero, 2003; 290). Penekanan ruang dengan perbedaan skala dan proporsi pada ruang bertujuan untuk memberikan kejelasan teritori dan memberikan tingkat privasi terhadap ruang tertentu.	 <p data-bbox="981 1713 1332 1848">Penekanan privasi dengan memberikan perbedaan skala dan proporsi pada ruang melalui bidang atas dan bidang batas.</p>

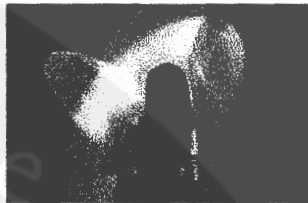


6.1.3. Derajat Ketertutupan

Tabel 6.5. Derajat Ketertutupan
Sumber : Analisis

Tahapan Kehidupan	Derajat Ketertutupan	Sketsa
Kehidupan Istana	Sensasi visual diarahkan melalui pemandangan ke dalam ruang dengan fokus internal yang disamakan. Pemandangan ke dalam ruang dirangsang secara visual dengan memberikan sedikit gambaran apa yang berada di dalam ruangan.	
Pertemuan dengan duka	-	-
Kehidupan Pertapaan	Orientasi ruang adalah kemampuan orang untuk mengetahui posisi keberadaannya dalam suatu tempat melalui cognitive map. Dalam kontinuitas bangunan, kontinuitas elemen pada koridor dan titik persimpangan sirkulasi merupakan tempat yang penting untuk berorientasi. Pemandangan ke dalam ruang yang terbatas, orientasi visual tidak jelas bertujuan untuk menimbulkan perasaan terkurung dan terisolasi.	 <p data-bbox="975 1189 1318 1379">Orientasi ke dalam ruang tidak jelas. Pengunjung tidak dapat mengetahui posisinya dalam ruang. Hal ini bertujuan untuk memberikan perasaan terkurung dan terisolasi</p>
Pemahaman akan duka	-	-
Kehidupan Pencerahan	Perwujudan derajat ketertutupan melalui pertegasan bidang batas dengan bantuan bidang atas dan bidang alas. Derajat ketertutupan bertujuan untuk memberikan tingkat privasi pada ruang. Dengan demikian dapat memberikan suasana tenang dan hening di dalam menikmati objek museum.	 <p data-bbox="975 1742 1318 1955">Tingkat privasi diwujudkan melalui bidang-bidang vertikal pembentuk ruang untuk memberikan batasan terhadap kontinuitas visual, dengan material yang memberikan kesan ringan.</p>

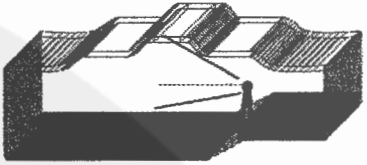

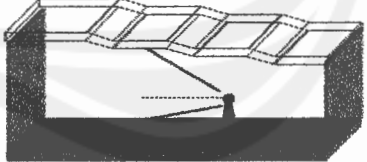
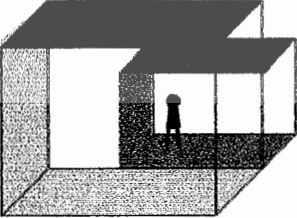
6.1.4. Pencahayaan

Tabel 6.6. Pencahayaan
Sumber : Analisis

Tahapan Kehidupan	Pencahayaan	Sketsa
Kehidupan Istana	Pencahayaan secara acak menciptakan kesan dinamis dan bebas, menghasilkan orientasi visual yang bergairah.	
Pertemuan dengan duka	-	-
Kehidupan Pertapaan	Pencahayaan linear memberikan pengarahan terhadap pergerakan yang menerus dan mengurangi pengenalan akan ruang, sehingga memberikan kesan kabur dan tidak jelas pada ruang.	
Pemahaman akan duka	-	-
Kehidupan Pencerahan	Pencahayaan terpusat memberikan fokus terhadap objek-objek tertentu, memberikan kesan pergerakan yang menuju pada satu titik orientasi.	

6.1.5. Bidang Atas




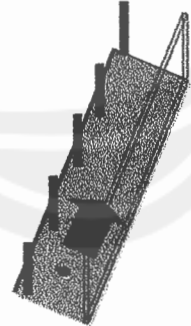

Tabel 6.7. Bidang Atas
Sumber : Analisis

Tahapan Kehidupan	Bidang Atas	Sketsa
Kehidupan Istana	Permainan elevasi pada bidang atas bertujuan untuk memberikan pergerakan visual secara vertikal. Hal ini bertujuan untuk memberikan kesan dinamis dan bergairah pada indera penglihatan	
Pertemuan dengan duka	Permainan elevasi bidang atas yang dinamis dan berkesan menggantung memberikan kesan tidak stabil pada ruang yang bertujuan untuk memberikan perasaan cemas dan khawatir bagi pengunjung.	
Kehidupan Pertapaan	Bidang atas digunakan untuk membentuk dan menegaskan daerah pada sebuah ruang (Ching, 2000; 118). Penggunaan bidang atas dengan permukaan yang menerus memberikan kesan monoton pada ruang.	 <p data-bbox="986 1205 1334 1227">Bidang atas dengan permukaan menerus</p>
Pemahaman akan duka	Permainan elevasi bidang atas bertujuan untuk memberikan orientasi pergerakan visual. Hal ini bertujuan untuk memberikan pemahaman akan tujuan akhir yang akan dicapai, sehingga membangkitkan keyakinan dan sikap optimis bagi para pengunjung.	 <p data-bbox="986 1541 1334 1585">Pertegeasan orientasi melalui permukaan bidang atas.</p>
Kehidupan Pencerahan	Penekanan tingkat privasi pada bidang atas dengan memberikan elevasi yang berbeda. Perbedaan elevasi ini diwujudkan secara tegas dengan permainan garis-garis vertikal dan horizontal, sehingga memberikan kesan tegas dan disiplin pada ruang.	

6.1.6. Bidang Batas

Tabel 6.8. Bidang batas




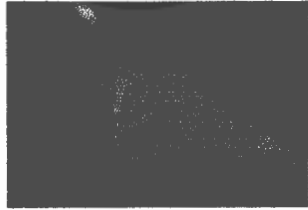
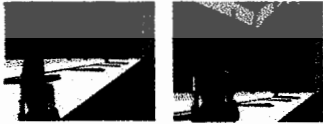
Sumber : Analisis

Tahapan Kehidupan	Bidang Batas	Sketsa
Kehidupan Istana	Penggunaan pola-pola diagonal, lengkung-lengkung, atau mengalir pada dinding menurut Ormsbee dapat memberikan kesan dinamis, aktif, dan bergairah.	 <p>Pola Diagonal Dinamis bergerak Pola Lengkung-lengkung Ceria, stabil, dinamis</p>
Pertemuan dengan duka	Kesan tidak stabil pada ruang dipertegas dengan bidang batas diagonal. Dinding miring pada interior bertujuan untuk mempertegas kesan dinamis.	 <p>Memberikan tekanan pada satu sisi. Memberikan orientasi ke satu sisi.</p>
Kehidupan Pertapaan	Penggunaan pola-pola horizontal dan zig-zag pada dinding menurut Ormsbee dapat memberikan kesan kuat, dominan, dan memaksa. Permukaan bidang batas dengan material bertekstur kasar untuk mempertegas kesan kuat dan keras.	 <p>Pola Horizontal Pasif, kuat, dominan, dan memaksa Pola Zig-zag Aktif, semangat, keras, kasar, giat, dan jantan</p>
Pemahaman akan duka	Pertegasan orientasi melalui bidang batas digunakan dengan pengolahan elemen-elemen vertikal yang mengarahkan pada suatu tujuan akhir yang jelas. Bidang batas vertikal digunakan untuk memberikan pertegasan terhadap jalur sirkulasi.	
Kehidupan Pencerahan	Penggunaan pola-pola vertikal, kotak-kotak, dan lengkung pada dinding bertujuan untuk memberikan kesan kesederhanaan, kejujuran, dan disiplin. Permukaan bidang batas dengan material ringan dan berkesan transparan pada ruang untuk memperkuat ekspresi ruang yang jujur dan sederhana.	 <p>Pola Vertikal Kekuatan menggerakkan mata, keagungan, dramatis, menimbulkan inspirasi. Pola Kotak-kotak Logis, keteraturan, kuat Pola Lengkung Ringan, tenang, lembut</p>

6.1.7. Bidang Alas

Tabel 6.9. Bidang Alas


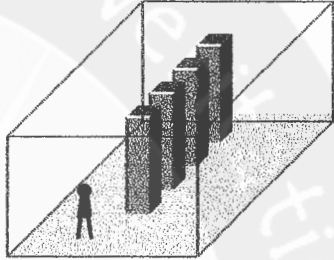
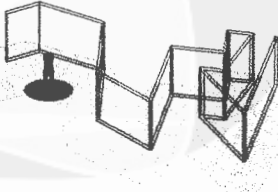
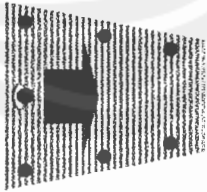

Sumber : Analisis

Tahapan Kehidupan	Bidang Alas	Sketsa
Kehidupan Istana	Menciptakan pola-pola acak pada permukaan lantai untuk memberikan kesan pergerakan yang dinamis pada ruang.	
Pertemuan dengan duka	Ketidakjelasan orientasi pada bidang alas dengan menampilkan permukaan yang serupa dalam material, tekstur, dan warna. Ketidakjelasan ini bertujuan untuk memberikan keraguan dalam menentukan pilihan.	
Kehidupan Pertapaan	Penyesatan optis pada bidang alas dengan penggunaan pola-pola horizontal untuk memberikan kesan kuat dan memaksa, pergerakan yang tidak memiliki tujuan akhir (Neufert, 1997; 31). Pertegasan kesan memaksa melalui tatanan elevasi bidang alas untuk memberikan pergerakan yang melelahkan secara fisik.	 <p data-bbox="979 1256 1334 1411">Perubahan elevasi pada bidang alas untuk memberikan pergerakan yang melelahkan secara fisik, memberikan perasaan tertekan</p>
Pemahaman akan duka	Kejelasan orientasi pada bidang alas bertujuan untuk memberikan keyakinan dan sikap optimis di dalam pergerakan pengunjung.	
Kehidupan Pencerahan	Menciptakan orientasi pergerakan yang jelas ke dalam ruang dan memberikan kejelasan teritori untuk ruang memperkuat kesan privasi pada ruang tersebut.	 <p data-bbox="979 1888 1334 1980">Penekanan pada bidang alas memberikan kejelasan di dalam orientasi pergerakan.</p>

6.1.8. Tatanan Sirkulasi

Tabel 6.10. Tatanan Sirkulasi

Sumber : Analisis

Tahapan Kehidupan	Tatanan Sirkulasi	Sketsa
Kehidupan Istana	Pergerakan dalam ruang melalui tatanan Sirkulasi with distriction dan diverging, memungkinkan terjadinya pergerakan berkelu-liku, berpotensi untuk memberikan orientasi visual yang beragam.	 <p>Diverging tujuan akhir tidak jelas dikarenakan sirkulais yang bercabang-cabang yang membingungkan</p>
Pertemuan dengan duka	Tatanan sirkulasi yang terbelah dengan kolom-kolom pembatas secara visual, bertujuan untuk memberikan ketidak pastian dalam berorientasi sebagai wujud ketidakpastian dalam kehidupan.	
Kehidupan Pertapaan	Tatanan sirkulasi With Distriction dan Erractic yang tidak memungkinkan pergerakan secara bebas dalam ruang. Para pengunjung tidak bebas menentukan arah, tidak bebas berorientasi, tidak bebas berhenti dan beristirahat.	
Pemahaman akan duka	Tatanan sirkulasi yang menerus, dengan orientasi yang jelas arah dan tujuan, untuk memebrikan keyakinan dan sikap optimis kepada pengunjung dalam memasuki ruang.	
Kehidupan Pencerahan	Tatanan sirkulasi bertujuan untuk memberikan kejelasan terhadap orientasi utama dari ruang tersebut, fokus. Kejelasan sirkulasi ini mengekspresikan kejujuran pada ruang.	

6.1.9. Bentuk Ruang Sirkulasi

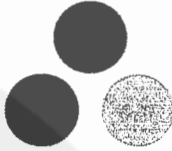


Tabel 6.11. Bentuk Ruang Sirkulasi

Sumber : Analisis

Tabapan Kehidupan	Bentuk Ruang Sirkulasi	Sketsa
Kehidupan Istana	Bentuk ruang sirkulasi terbuka pada salah satu sisinya. Memberikan kontinuitas visual. Kontinuitas visual bertujuan untuk memberikan rasa keingintahuan terhadap ruang-ruang yang terdapat di sekitarnya.	 <p>Orientasi ke dalam</p>
Pertemuan dengan duka	Bentuk ruang sirkulasi bercabang bertujuan untuk memberikan keragu-raguan di dalam menentukan orientasi. Dengan demikian, menimbulkan kecemasan dan kekhawatiran melalui pilihan orientasi yang tidak jelas.	
Kehidupan Pertapaan	Bentuk ruang sirkulasi yang tertutup pada kedua sisinya bertujuan untuk memperkuat kesan ruang yang tertutup, terisolasi.	
Pemahaman akan duka	Bentuk ruang sirkulasi sebagai yang mengarah kepada tujuan akhir secara jelas. Pertegasan tujuan akhir secara visual akan memberikan keyakinan terhadap pergerakan pengunjung di dalam ruang.	 <p>Bentuk ruang sirkulasi dengan tujuan akhir yang jelas.</p>
Kehidupan Pencerahan	Bentuk ruang sirkulasi yang terbuka pada kedua sisinya bertujuan untuk memberikan kejelasan di dalam pengenalan ruang secara keseluruhan.	

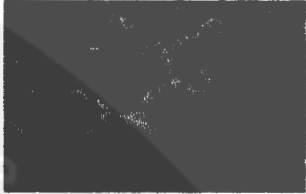
6.1.10. Warna

Tabel 6.12. Warna
Sumber : Analisis

Tahapan Kehidupan	Warna	Sketsa
Kehidupan Istana	Penggunaan warna-warna komplementer sebagai unsur atraktif pada ruang interior, untuk merangsang sensasi visual (Mankhe, 1993; 11-13).	
Pertemuan dengan duka	-	-
Kehidupan Pertapaan	Penggunaan warna-warna monokromatik dengan tingkat kepekatan yang tinggi bertujuan untuk memberikan kesan ruang yang menekan dan menyesakkan pada ruang.	 Monokromatik dengan tingkat kepekatan yang tinggi pada warna hijau, merah, biru, dan hitam.
Pemahaman akan duka	-	-
Kehidupan Pencerahan	Penggunaan warna-warna monokromatik dengan tingkat kepekatan yang rendah bertujuan untuk memberikan kesan ruang yang tenang, hening, dan rileks.	 Monokromatik dengan tingkat kepekatan yang rendah pada warna hijau, jingga, biru, dan abu-abu.


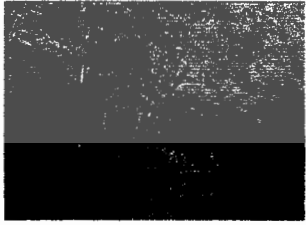
6.1.11. Aroma

Tabel 6.13. Aroma
Sumber : Analisis

Tahapan Kehidupan	Aroma	Sketsa
Kehidupan Istana	Penggunaan aroma bunga untuk membangkitkan gairah indera penciuman. Aroma yang di tangkap oleh indera penciuman dapat memberikan kesan terhadap kualitas sebuah ruang (Lang, 1987; 90-91).	
Pertemuan dengan duka	-	-
Kehidupan Pertapaan	-	-
Pemahaman akan duka	-	-
Kehidupan Pencerahan	-	-

6.1.12. Suara

Tabel 6.14. Suara
Sumber : Analisis

Tahapan Kehidupan	Suara	Sketsa
Kehidupan Istana	Alunan musik riang digunakan untuk membangkitkan gairah indera pendengaran.	
Pertemuan dengan duka	-	-
Kehidupan Pertapaan	-	-
Pemahaman akan duka	-	-
Kehidupan Pencerahan	Alunan musik tenang dan suara-suara alam seperti tiupan angin, riak air, dan kicauan burung digunakan untuk memberikan suasana kontemplatif yang damai, menyatu dengan lingkungan sekitar.	

6.2. Konsep Tampilan Bangunan

Tampilan bangunan pada Museum Buddhis didesain berdasarkan pada kriteria kehidupan Sang Buddha, yaitu kehidupan istana yang bergairah, ramai, dan hiruk-pikuk; kehidupan pertapaan yang kuat, keras, dan kaku; dan kehidupan pencerahan yang hening, damai, dan murni.

Citra kehidupan istana yang bergairah, ramai, dan hiruk-pikuk diekspresikan melalui komposisi bentuk yang tidak beraturan, warna-warna dan material yang kontras untuk menarik perhatian.

Citra kehidupan pertapaan yang kuat, keras, dan kaku diekspresikan melalui komposisi bentuk yang monoton dan terikat, warna-warna monokrom dan material berat untuk mempertegas citra tersebut.

Citra kehidupan pencerahan yang hening, damai, dan murni diekspresikan melalui komposisi bentuk yang menampilkan kesederhanaan, warna-warna pastel dan material ringan untuk memberikan kesan lembut.

6.3. Konsep Site

Konsep penataan site pada Museum Buddhis diupayakan dengan memaksimalkan potensi site yang memiliki lingkungan alami. Penataan site ini bertujuan untuk memperoleh tatanan ruang dan massa yang berorientasi pada potensi tersebut, dengan jalur sirkulasi yang mendukung aktivitas museum. Adapun konsep dari penataan site adalah sebagai berikut :

1. Peredaran matahari sebagai pertimbangan tata letak massa bangunan untuk memasukkan cahaya matahari secara maksimal pada ruang-ruang tertentu, dan secara minimal pada ruang-ruang lainnya.
2. Gangguan suara sebagai pertimbangan tata letak terhadap ruang-ruang tertentu –berdasarkan pada tingkat kebutuhan akan ketenangan–, misalnya perletakkan ruang-ruang pameran yang membutuhkan tingkat ketenangan yang lebih besar dari ruang-ruang lainnya.
3. Kontur site sebagai pertimbangan tata letak massa bangunan dengan meletakkan ruang-ruang utama pada titik tertinggi dari bangunan, prinsip penataan hirarki dengan *cut and fill*.

4. Sirkulasi kendaraan bermotor sebagai pertimbangan jalur keluar masuk kendaraan bermotor di dalam site.
5. Sirkulasi pejalan kaki dengan mempertimbangkan penerimaan bagi para pengunjung dengan memberikan space yang leluasa bagi pergerakan. Sirkulasi kendaraan bermotor dalam site memungkinkan terjadinya sirkulasi pejalan kaki yang memutar pada site, dengan jalur masuk dan keluar pada tempat parkir.
6. View kedalam site sebagai pertimbangan terhadap orientasi bangunan. Tampilan bangunan secara jelas pada sisi timur dan barat, dengan orientasi utama pada jalan utama. Orientasi bangunan mengikuti sumbu site bertujuan untuk memaksimalkan view dari sisi timur dan barat.
7. View keluar site dengan memaksimalkan potensi berupa kontur yang semakin menurun pada sisi barat dengan tatanan massa bangunan pada yang melingkupi site, mengikuti garis site, dengan mengelompokkan ruang-ruang rekreasi agar dapat berorientasi pada Sungai Progo di sisi barat dan jalan di sisi selatan.

6.4. Konsep Struktur dan Konstruksi Bangunan

Sistem struktur bangunan mempunyai fungsi utama sebagai penyalur beban ke tanah dan penahan bangunan, serta berfungsi untuk melindungi bangunan dan ruangan di dalamnya terhadap iklim, bahaya, dan gangguan yang ditimbulkan oleh alam.

Berdasarkan kriteria tersebut di atas dapat diperoleh beberapa pilihan penggunaan sistem struktur sebagai berikut : super struktur dan sub struktur. Super struktur merupakan struktur bangunan di atas lantai yang membentuk kerangka dalam meletakkan komponen-komponen bangunan, menerima serta meneruskan beban ke struktur bangunan di dalam tanah. Struktur rangka sebagai perwujudan pertentangan antara gaya tarik bumi dan kekokohan. Prinsipnya terdiri atas kolom dan balok. Beban vertikal disalurkan ke tanah keras/ pondasi oleh kolom bangunan, sedangkan balok berfungsi sebagai pemegang dan media penyalur gaya horizontal pada kolom dan pondasi. Pemakaian struktur rangka dominan digunakan pada bangunan Museum Buddhis supaya lebih efisien.

Sub struktur merupakan struktur bagian bawah lantai yang menerima beban dari struktur atas dan mengalirkannya ke tanah dengan daya dukung yang kuat, komponen ini disebut pondasi. Jenis pondasi yang digunakan adalah : Pondasi titik dan pondasi jalur, digunakan pada kondisi tanah yang baik. Sedangkan, pondasi pelat beton bertulang, digunakan pada kondisi tanah yang lembek

Bahan dinding yang digunakan pada bangunan terdiri atas dua macam yaitu : dinding bata dan dinding *pre-cast*. Dinding bata digunakan secara dominan pada bangunan dengan pertimbangan efisiensi biaya, sedangkan dinding *pre-cast* hanya digunakan pada bagian tertentu dengan pertimbangan beban yang diterima oleh struktur bangunan lebih ringan, pemasangan lebih cepat, keakuratan ukuran, dan fleksibilitas dalam desain.

6.5. Konsep Utilitas

6.5.1. Sistem Air Bersih

Sistem penyediaan air bersih yang digunakan pada Museum Buddhis adalah sistem *down feed* yang merupakan sistem pendistribusian air bersih dengan memanfaatkan gaya gravitasi bumi, sehingga penggunaannya lebih hemat dan efisien.

6.5.2. Sistem Drainasi dan Sanitasi

Sistem drainasi dialirkan dari bangunan ke dalam tanah secara tertutup dan kemudian di alirkan pada titik terendah dari site bangunan, yaitu pada sisi barat bangunan, di Sungai Progo. Sistem sanitasi dilakukan dengan membedakan sistem pembuangan air kotor dan sistem pembuangan kotoran, disebabkan karena adanya perbedaan kandungan yang dimiliki. Saluran pembuangan dapat berupa saluran terbuka maupun saluran tertutup.

6.5.3. Sistem Elektrikal

Sistem elektrikal bangunan menggunakan sumber tenaga campuran yang memanfaatkan sumber tenaga dari PLN dan sumber tenaga dari genset, dengan pertimbangan untuk menekan gangguan akibat pengadaan listrik.

6.5.4. Sistem Pencahayaan

Sistem pencahayaan yang digunakan adalah kombinasi dari *natural lighting* dan *artifisial lighting*. Pada ruang-ruang penerimaan, rekreasi, dan pengelola didominasi oleh *natural lighting* sebagai efisiensi tenaga listrik, sedangkan pada ruang-ruang pameran didominasi oleh *artifisial lighting* untuk memberikan penekanan terhadap suasana yang diinginkan.

6.5.5. Sistem Pengkondisian Udara

Sistem *air conditioner* yang digunakan yaitu : AC sentral dan AC lokal. Sistem AC sentral digunakan pada ruang-ruang yang membutuhkan pendinginan secara maksimal dan berkelompok. Sedangkan, AC lokal digunakan pada ruang-ruang tertentu secara individu.

6.5.6. Sistem Penanggulangan Kebakaran

Sistem pemadam kebakaran yang digunakan pada bangunan, diklasifikasikan berdasarkan tujuan sistem yaitu sebagai berikut :

1. Sistem penyelidikan

Menggunakan sistem peringatan alarm sehingga dapat mempermudah dan mempercepat diketahuinya (deteksi) sumber bahaya kebakaran, terdiri dari 2 jenis : otomatis berupa *smoke* dan *thermal detector*, serta manual berupa *push button*.

2. Sistem penanggulangan

Menggunakan peralatan penanggulangan berupa : *sprinkle*, *fire extinguisher*, *fire hydrant*, *fire ilar*, *heat protector*, *portable*, *smoke detector*, *manual alarm bell*.

3. Sistem penyelamatan

Pada bangunan bertingkat banyak menggunakan tangga darurat yang menghubungkan secara langsung ruang dalam dan ruang luar.

6.5.7. Sistem Keamanan

Sistem keamanan pada museum dilakukan dengan dua cara, yaitu : sistem pengamanan secara langsung dengan meletakkan pos-pos jaga pada ruang-ruang tertentu, dan sistem pengamanan secara tidak langsung melalui kamera pengawas, terutama pada ruang-ruang pameran museum.

6.5.8. Sistem Komunikasi

Sarana telekomunikasi yang digunakan pada bangunan adalah sebagai berikut:

1. *PABX (Private Automatic Branch Exchange)*, alat komunikasi internal maupun eksternal dengan pertimbangan ekonomis dalam pemakaian perumtel dan percakapan internal yang tidak dikenakan biaya
2. *Intercom*, alat komunikasi internal yang sifatnya terpisah dari *PABX* namun fungsinya menunjang *PABX*.
3. *Telex, facsimile*, sebagai alat penerima sekaligus pengirim dokumen.
4. *Audio system*, sistem yang didistribusikan ke seluruh bangunan, untuk memberikan informasi, pengumuman dan distribusi suara.

6.5.9. Sistem Penangkal Petir

Sistem penangkal petir yang digunakan adalah sistem yang dilengkapi dengan radioaktif yang sifatnya menangkap sengatan petir di sekitar bangunan, dalam radius tertentu. Hal ini dengan pertimbangan perlindungan terhadap bangunan sekitar dan lingkungan sekitar museum.

6.5.10. Sistem Transportasi

Sistem transportasi yang digunakan pada bangunan yaitu : Sistem transportasi horisontal, meliputi selasar, koridor, hall yang terdapat di dalam ruang dan jalur pejalan kaki (pedestrian), sirkulasi kendaraan, area parkir yang terdapat di luar bangunan Sistem transportasi vertikal, terbagi menjadi jalur transportasi manusia (tangga, ramp, dan lain sebagainya) dan jalur transportasi barang secara khusus, misalnya dengan menggunakan tangga khusus atau lift barang.

DAFTAR PUSTAKA

- Armstrong, Karen, *Buddha*, Bentang Budaya, Jogjakarta, 2003.
- Birmingham to Burlington, *Encyclopedia Americana Vol. 4*, Americana Corporation, USA, 1978.
- Ching, Franchis D.K., *Arsitektur Bentuk, Ruang dan Tatanan*, Penerbit Erlangga, Jakarta, 2000.
- Chiara, Joseph De, dan Callender, John Hancock, *Time-Saver Standards for Building Types*, Mc Graw-Hill Book Company, 1973.
- Dharmamanda, *Keyakinan Umat Buddha*, Yayasan Penerbit Karaniya, Indonesia, 2003.
- Fisher, Robert E., *Buddhist Art and Architecture*, Thames and Hudson, New York, 1980.
- Grolier, *Encyclopedia of Knowledge Vol. 3*, Grolier Incorporated, Danbury, Connecticut, USA.
- Grolier, *Negara dan Bangsa Vol. 2-4*, Grolier International Inc., 1987.
- Hereman, Yani, *A New Canvas for New Creative Talent*, Comparary Trends in Museum Architecture, Museum No. 164, UNESCO, Paris, 1989.
- Hunt, William Dudley, *Encyclopedia of American Architecture*, 1980.
- Lang, Jon, *Creating Architectural Theory*, Van Nostrand Reinhold co., USA, 1987.
- Mahathera, Sukhemo, *Sang Buddha Pelindungku Vol. 1-3*, Sangha Theravada Indonesia, 1988.
- Mangunwijaya, Yusuf B., *Wastu Citra*, Gramedia, Jakarta, 1988.
- Millet, Didier, *Indonesia Heritage Vol. 1*, Editions Didier Millet, Jakarta, Indonesia, 1998.
- Moertjipto dan Bambang P., *Borobudur, Pawon, dan Mendut*, Kanisius, Jogjakarta, 1993.
- Museografia, *Permuseuman Jilid XX*, Depdukbud, Dit. Jen. Keb. Direktorat Permuseuman, 1988.
- Neufert, Ernst, *Data Arsitek 1*, Penerbit Erlangga, Jakarta, 1936.

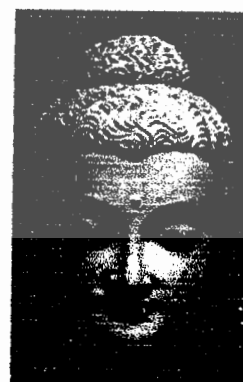
- Neufert, Ernst, *Data Arsitek 2*, Penerbit Erlangga, Jakarta, 1936.
- Panero, Julius, dan Zelnik, Martin, *Dimensi Manusia dan Ruang Interior*, Erlangga, Jakarta, 2003.
- Rosenblatt, Arthur, *Building Type Basic for Museums*, John Wiley & Sons, Inc. All rights reserved, Canada, 2001.
- Rosenblatt, Arthur, *Museum Architecture*, Rockport Publisher, Massachusset, 1998.
- Roy Adams, *Borobudur Salah Satu Keajaiban Dunia*, Kanisius, Jogjakarta, 1980.
- Simonds, John Ormsbee, *Landscape Architecture*, Mc Graw-Hill, New York, 1961.
- Soekmono, *Candi: Fungsi dan Pengertiannya*, Desertasi, Jakarta, 1974.
- Stokes, Gillian, *Seri Siapa Dia? Buddha*, Penerbit Erlangga, Jakarta, 2001.
- Sutarga, Amir, *Persoalan Museum di Indonesia*, Ditjen Kebudayaan Depdikbud, Jakarta, 1974.
- Sutristno, S.J., FX. Mudji, *Buddhisme: Pengaruhnya dalam Abad Modern*, Kanisius, Jogjakarta, 1993.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka, Jakarta, 1988.
- Widya, Dharma K., *Sang Buddha Petunjuk Jalan Kebahagiaan*, Sangha Theravada Indonesia, 2001.
- Widyadharma S., *Inti Sari Agama Buddha*, Nalanda, Jakarta.
- Widyadharma S., *Riwayat Hidup Buddha Gotama*, Cetiya Vatthu Daya, Jakarta, 1979.

PANDUAN PENGISIAN DATA BIBLIOGRAFI JARINGAN PERPUSTAKAAN APTIK

Tag		
08	Tgl/Kode Universitas
020	Kode ISBN
041	Kode Bahasa	^a. Indonesia
082	Klasifikasi DDC
091	Nomor Panggil Setempat	^d. R. f ^a. 720.95 ^b. Ari ^e. 05.
	Khusus tajuk pada judul
100	Entri Utama nama orang	^a. Arianto Bunad
110	Entri nama badan korporasi
111	Entri utama konferensi
240	Judul Seragam
245	Judul/Pernyataan tanggung jawab	^a. Landasan konseptual perencanaan dan perancangan museum Buddha ^e. Arianto Bunad (NPM: 01 01 10804)
250	Edisi
260	Penerbit/Impresium	^a. Yogyakarta ^b. AA-UATY. ^e. 2006
300	Deskripsi Fisik	^a. VIII, 174 p. ^b. III. ^e. 28 cm.
440	Keterangan seri
500	Catatan Umum	^a. pembimbing: Eddy Arianto.
600	E.T. Subyek orang
610	ET. Subyek badan korp.
611	ET. Subyek Pertemuan
650	ET. Subyek Topik	^a. Buddhist Architecture.
700	ET. Nama Orang
710	ET. Badan Korporasi
711	ET. Nama Pertemuan
999	Nomor Induk	^a. 928/AA/Kd.2/2006



Lampiran



PERISTIWA-PERISTIWA PENTING DALAM KEHIDUPAN SANG BUDDHA

Prolog

1. Kondisi geografis India Utara, pada kaki pegunungan Himalaya.
2. Kasta-kasta dan status sosial di India Utara.
3. Kelas-kelas kasta: Brahmana, Ksatria, Vaisya, dan Sudra.
4. Peta perjalanan hidup Sang Buddha.
5. Tradisi kehidupan pertapaan di India.

Kehidupan Istana

1. Raja Suddhodana dan Ratu Mahamaya pada kerajaan Kapilavatthu.
2. Ratu Mahamaya mengikuti perayaan Asalha.
3. Mimpi Ratu Mahamaya.
4. **Gajah putih dengan sekuntum bungai teratai.**
5. Arti mimpi Ratu Mahamaya, Cakkavatti.
6. Beristirahat di taman Lumbini.
7. **Kelahiran Sang Buddha, bulan Vaisak tahun 623 SM.**
8. Tujuh langkah di atas tujuh teratai ke arah Utara.
9. Ramalan pertapa Asita dari pegunungan Himalaya.
10. 32 buah tanda Mahapurisa.
11. Perayaan pemberian nama bayi oleh 8 orang Brahmana, dan dipilih nama Siddharta yang berarti "tercapailah segala cita-citanya".
12. Kematian Ratu Mahamaya, dan terlahir kembali di surga Tusita.
13. Raja Suddhodana menyerahkan perawatan bayi Siddharta kepada Putri Pajapati, adik Ratu Mahamaya.
14. Pangeran Nanda dan Putri Rupananda, dari Putri Pajapati.
15. **Perayaan membajak.**
16. Siddharta kecil bermeditasi di bawah pohon jambu.
17. Tiga kolam di halaman istana: Uppala, Puduma, dan Pundrika.
18. Visvamitta, guru ilmu pengetahuan pangeran Siddharta.
19. Pangeran Siddharta dan sepupunya, Devadatta.
20. Tiga buah istana: Ramma, Suramma, dan Subha.
21. Sayembara di negara Sakya.
22. Putri Yosodhara, dari negara Devadaha.
23. **Pernikahan Pangeran Siddharta dan Putri Yosodhara.**
24. Perjalanan Pangeran Siddharta di luar istana, bersama kusirnya Channa.
25. **Perjumpaan dengan usia tua.**
26. **Perjumpaan dengan sakit.**
27. **Perjumpaan dengan kematian.**
28. **Perjumpaan dengan pertapa.**
29. Kelahiran Rahula, anak Pangeran Siddharta dan Putri Yosodhara.
30. Pangeran Siddharta meninggalkan istana, dipandu Channa kusirnya dengan Kanthaka kudanya.
31. **Pelepasan agung, Pangeran Siddharta menjadi Pertapa Siddharta.**

Kehidupan Pertapaan

1. Perjalanan Pertapa Siddharta di Rajagaha.
2. Pertapa Siddharta bertemu dengan Raja Bimbisari.
3. Pertapa Siddharta berguru kepada Pertapa Alara Kalama.
4. Pelajaran bermeditasi dan pengertian Hukum Karma.
5. Pertapa Siddharta berguru kepada Pertapa Uddaka Ramaputta.
6. Pelajaran bermeditasi tingkat pencerapan, meditasi tertinggi.
7. Bertapa di hutan Urucela.
8. Lima orang pertapa, Bhaddiya, Vappa, Mahanama, Assaji, Kondanna.
9. **Laku tapa mati raga, Tapabrata.**
10. Tiga buah perumpamaan.
11. Keputusan Pertapa Siddharta.
12. Anak penggembala kambing bernama Nanda.
13. Lima orang pertapa meninggalkan Pertapa Siddharta.
14. **Syair serombongan penari ronggeng.**
15. Kesadaran Pertapa Siddharta.
16. Pertapa Siddharta berjumpa dengan Sujata.
17. **Mangkuk dan Sungai Nerañjara.**
18. Perjalanan ke Gaya.

Kehidupan Pencerahan

1. **Meditasi di bawah pohon Bodhi (Latin: Ficus Religiosa).**
2. Meditasi Anapanasati.
3. **Mara dan bala tentaranya.**
4. Sepuluh Paramita, perlindungan Pertapa Siddharta.
5. **Godaan dari putri-putri Mara.**
6. Pertapa Siddharta berhasil menghalau segala percobaan, memperoleh pencerahan, dan menjadi Buddha.
7. Pubbenivasanussatinana, kebijaksanaan untuk mengetahui masa silam.
8. Cutupapatanana, kebijaksanaan untuk mengetahui tumibal lahir.
9. Dibbacakkhunana, kebijaksanaan dari mata dewa.
10. Asavakkhayanana, kebijaksanaan untuk menyingkirkan kekotoran batin.
11. **Pekik kemenangan Sang Buddha.**
12. Ucapan terima kasih Sang Buddha kepada pohon Bodhi.
13. Berjalan di atas jembatan emas.
14. Bermeditasi Abhidharma di kamar permata.
15. Cahaya berwarna biru, kuning, merah, putih, jingga, dan campuran kelimanya.
16. Sang Buddha dan seekor ular Muchalinda.
17. Sang Buddha dan dua orang pedagang, Tapussa dan Bhallika.
18. Sang Buddha dan Brahma Sahampati, penguasa dunia.
19. **Kotbah pertama di taman Rusa, pemutaran Roda Dharma.**
20. Lima Khanda atau kelompok kehidupan/ kegemaran.
21. Sang Buddha dan seorang anak muda bernama yasa.
22. Mulai menyebarkan Dharma.
23. Pertemuan besar para Arahat.
24. **Kembali ke Kapilavatthu.**
25. Pangeran Nanda dan Rahula dithabiskan menjadi Biku.
26. Empat puluh lima tahun mengajar Dharma.
27. Peraturan sangha kepada para Biku dan Biksuni.
28. Pentahbisan terakhir.
29. **Memasuki Parinibbana.**

(Disarikan dari berbagai sumber.)
Agustus 2005

DAFTAR ISTILAH

- Abhidharma**, filsafat Buddha dan komentar selanjutnya mengenai doktrinya.
- Agregat**, unsur pokok yang terkumpul dalam suatu masa.
- Ahimsa**, prinsip tanpa kekerasan atau tidak melukai benda-benda bernyawa.
Dipraktekkan oleh kaum Jain dan diterapkan juga oleh Sang Buddha.
- Anatta**, ketiadaan diri.
- Anicca**, ketidakkekalan.
- Asketisme**, praktik disiplin dan penyangkalan diri yang keras demi kepercayaan religius atau kerohanian tertentu.
- Atman**, dalam interpretasi Hindu, kata ini berarti diri yang hakiki, nafas dewa yang menembus manusia (interpretasi Veda dari kaum Arya awal).
- Bodhi**, penerangan sempurna.
- Bodhisattva**, pada masa kehidupan Sang Buddha, kata ini berarti seseorang yang akan menjadi Buddha.
- Brahman**, Sang Mutlak; kekuatan spiritual tertinggi; tidak berpribadi, tidak berjenis kelamin, dan tidak bisa dibatasi serta dilukiskan. Terdapat dalam segala sesuatu.
- Brahmin**, kasta tertinggi. Hanya kaum Brahmin yang secara ritual bisa dianggap cukup murni untuk menjadi pendeta.
- Buddha**, sebutan yang diberikan kepada orang yang telah mendapatkan penerangan langsung mengenai kodrat sejatidari segala hal. Berasal dari kata *Bud*, yang artinya “mengetahui, siuman (bangun), sadar”, dan *Dha*, yang artinya “yang sempurna”.
- Buddha Vacana**, dua teks (Sutta dan Vinaya) yang mencatat kata-kata Sang Buddha sendiri.
- Dasasila Buddhis**, merupakan sila-sila yang harus dipatuhi oleh penganut agama Buddha.
- Dharma**, hukum kodrat yang sesuai dengan agama Buddha. Ajaran agama Buddha.
- Dharmapada**, kumpulan syair kuno umat Buddha yang menggambarkan Dharma dan jalan menuju kebebasan.

Dhyana, keadaan meditasi yang penuh konsentrasi.

Duka, penderitaan universal.

Jain, kepercayaan India kuno. Para penganutnya menghindarkan dirinya agar tidak melukai makhluk hidup yang mana pun, bahkan ada yang mengorbankan nyawanya sendiri karena hal itu.

Karma, hukum kosmis. Efek yang terkumulasi dari perbuatan-perbuatan baik seseorang, baik itu berupa perbuatan mulia maupun perbuatan buruk. Suatu kekuatan yang menyebabkan reinkarnasi.

Karman, istilah Arya kuno untuk menyebutkan tindakan memberikan korban.

Khandha, kata dalam bahasa Sansekerta kuno yang berarti “kelompok” atau “ciri-ciri”.

Mahayana, aliran Buddha yang memperkenalkan unsur mistik dan kemungkinan semua orang dapat menikmati Nirvana yang utuh.

Mandala, suatu lingkaran simbolik yang melambangkan alam semesta.

Monoisme, kepercayaan terhadap satu-satunya substansi yang merupakan keseluruhan dari segala sesuatu yang tampak jelas sebenarnya merupakan bagian semata.

Mucalinda, ular mistis setengah manusia dan setengah dewa. Dipandang sebagai perlambang dari penerangan sempurna Sang Buddha.

Nirvana, keterbebasan dari belenggu kepercayaan yang keliru, menuju pada berakhirnya hawa nafsu dan penderitaan. Terbebas dari kelahiran kembali.

Pagoda, kuil atau bangunan suci (dari agama Hindu atau Buddha).

Pali, bahasa percakapan yang umum digunakan di Asia Selatan ketika dituliskannya sejarah dan ajaran oral Buddha. Bahasa ini dituliskan dalam bentuk naskah apa pun.

Paria, orang luar garis, orang-orang yang pekerjaan atau keturunannya membuat mereka di tolak dalam sistm kasta. Inilah status yang paling rendah di dalam masyarakat.

Pohon Bodhi, di bawah pohon inilah Sang Buddha mencapai penerangan sempurna.

Relik, sisa-sisa pembakaran dari seseorang yang sudah meninggal atau artifak yang mempunyai hubungan dengan seseorang pribadi yang dihormati.

Samadhi, keadaan meditasi yang mendalam dan terjadinya perubahan kesadaran.

Samsara, pengembaraan, roda untuk terus-menerus menjadi, terus-menerus mengalami hidup dan mati.

Sang Tathagata, sebutan lain untuk Sang Buddha yang berarti “pencari kebenaran” atau “orang yang telah bangkit/ sadar”.

Sangha, suatu perkumpulan setidaknya lima orang bhiksu dan bhiksuni Buddha yang di dukung oleh masyarakat yang ada di sekitar kehidupan mereka.

Sansekerta, bahasa dari kelas pendeta pada masa hidup Sang Buddha, dan digunakan dalam teks-teks religius Arya dan Hindu kuno.

Soma, minuman keras yang digunakan untuk menghasilkan perubahan kesadaran untuk tujuan religius.

Stupa, suatu gundukan atau bentuk yang dipakai sebagai kenangan terhadap Sang Buddha atau makhluk lain yang telah mencapai kesempurnaan.

Sutra, kitab atau teks doktrin umat Buddha.

Sutta, teks yang berisi kotbah yang diberikan oleh Sang Buddha sendiri atau murid terdekatnya.

Takdir, masa depan yang tidak dapat di ubah dan telah ditentukan.

Theravada, aliran Buddha yang masih setia terhadap doktrin Buddha yang paling awal.

Tripitaka, kumpulan ajaran Buddha yang dikumpulkan dalam bahasa Pali, yakni bahasa yang digunakan untuk menyampaikan dan mempelajari ajaran tersebut secara lisan menurut aliran Theravada.

Tri-Ratna, tiga permata agama Buddha, yaitu Buddha, Dharma, dan Sangha.

Tumibal lahir, penjelasan agama Buddha tentang mekanisme alam semesta, sebab dan akibat yang merupakan bagian kelahiran kembali.

Upanishad/ Vedanta, teks suci yang melengkapi Veda, tetapi mengurangi wewenang ajaran yang mendahuluinya.

Varna, penggolongan kelas yang berasal dari kaum Arya, yaitu Brahmana atau Brahmin, Ksatria, Waisya, dan Sudra. Struktur Varna ini dianggap berasal dari dewa.

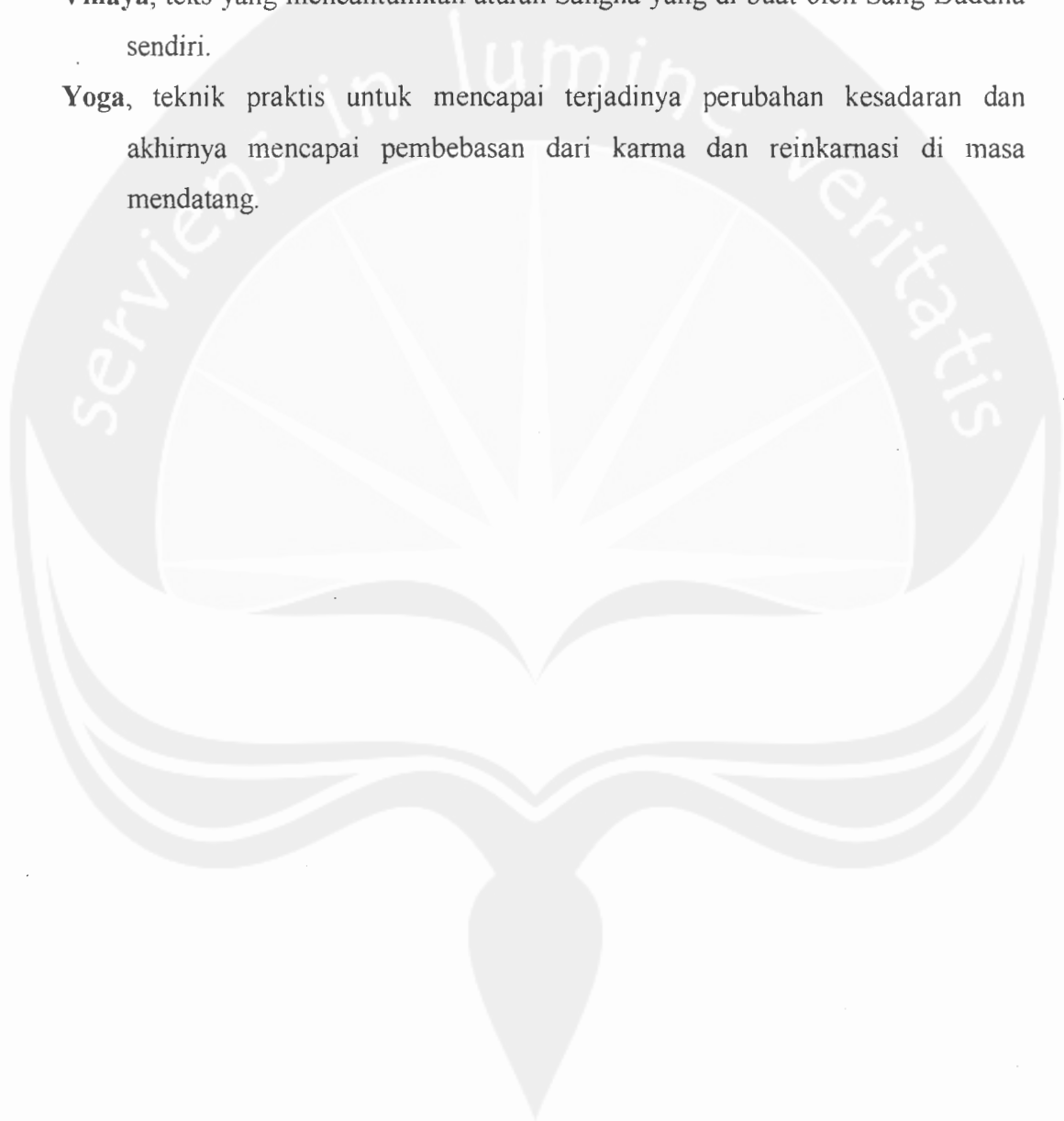
Veda, kata dari bahasa Sanskerta kuno yang berarti pengetahuan suci. Nama yang diberikan bagi kumpulan hymne dan teks yang dianggap suci oleh orang-orang dari golongan Arya.

Vihara, bangunan yang digunakan dan ditempati Sangha.

Vinaya Pitaka, aturan dan tata cara yang mengatur kehidupan di dalam Sangha. Salah satu teks di dalam Norma Pali.

Vinaya, teks yang mencantumkan aturan Sangha yang di buat oleh Sang Buddha sendiri.

Yoga, teknik praktis untuk mencapai terjadinya perubahan kesadaran dan akhirnya mencapai pembebasan dari karma dan reinkarnasi di masa mendatang.



v

us
br
bq
bp
bo
bn
bm
bl
bk
bj
bi
bh
bg
bf
be
bd
bc
bb
ba
az

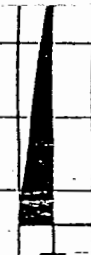
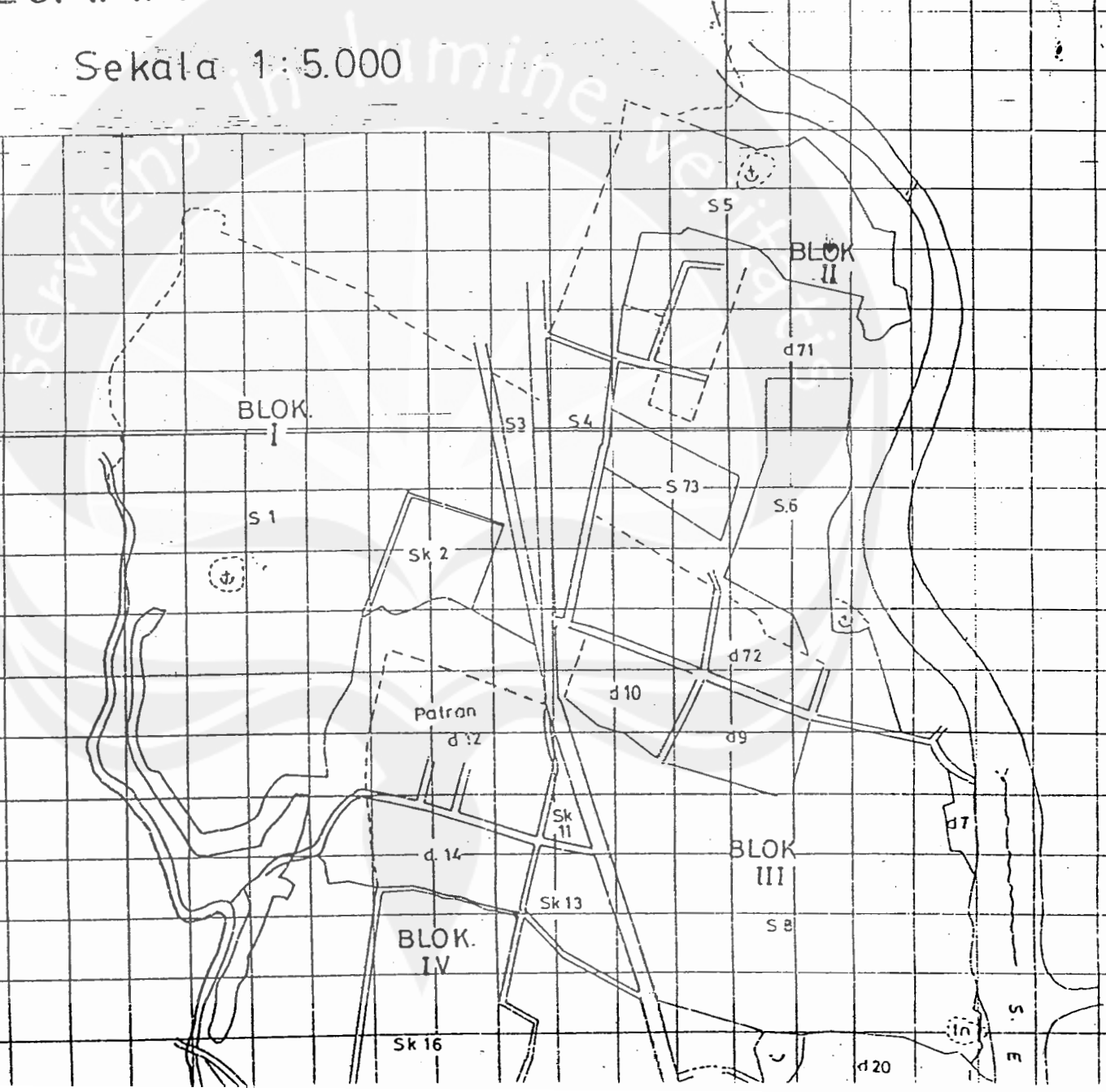
KECAMATAN MUNGKID

Sekala 1 : 5.000

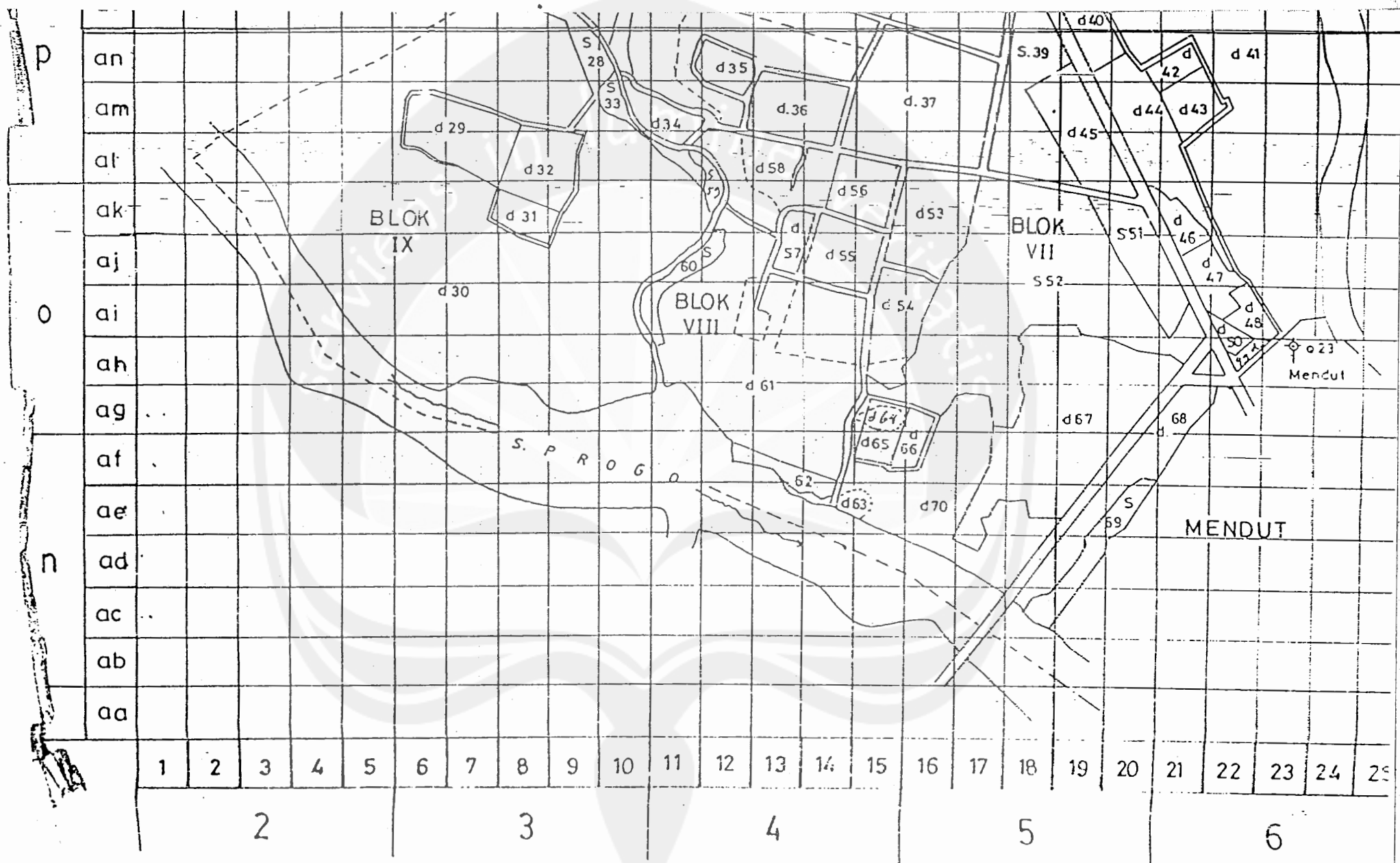
u

t

s















**PEMERINTAH KABUPATEN
DAERAH TINGKAT II
MAGELANG**

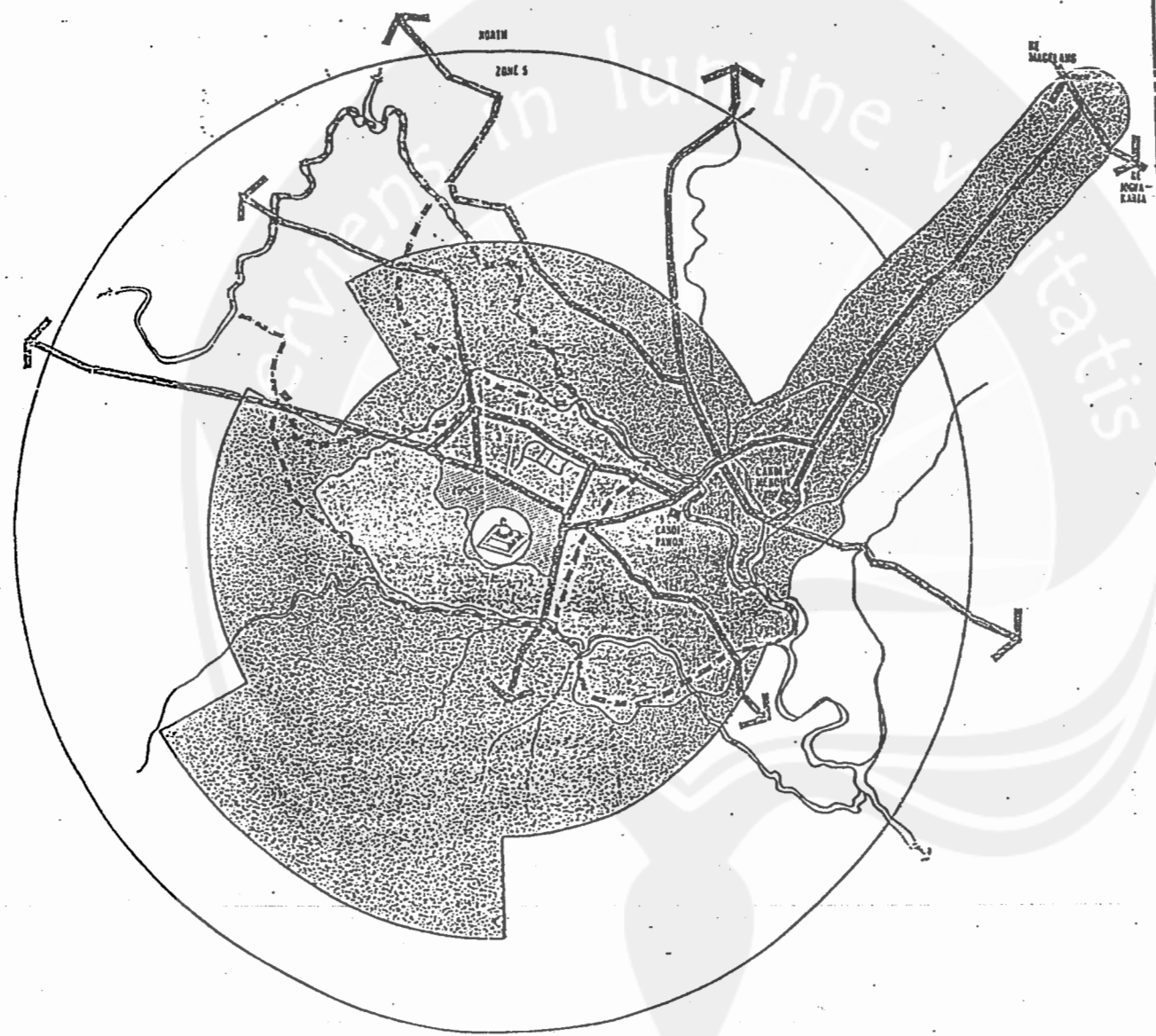
**RENCANA UMUM TATA RUANG KOTA
RENCANA DETAIL TATA RUANG KOTA
IBUKOTA KECAMATAN BOROBUDUR
KABUPATEN DATI II
MAGELANG**

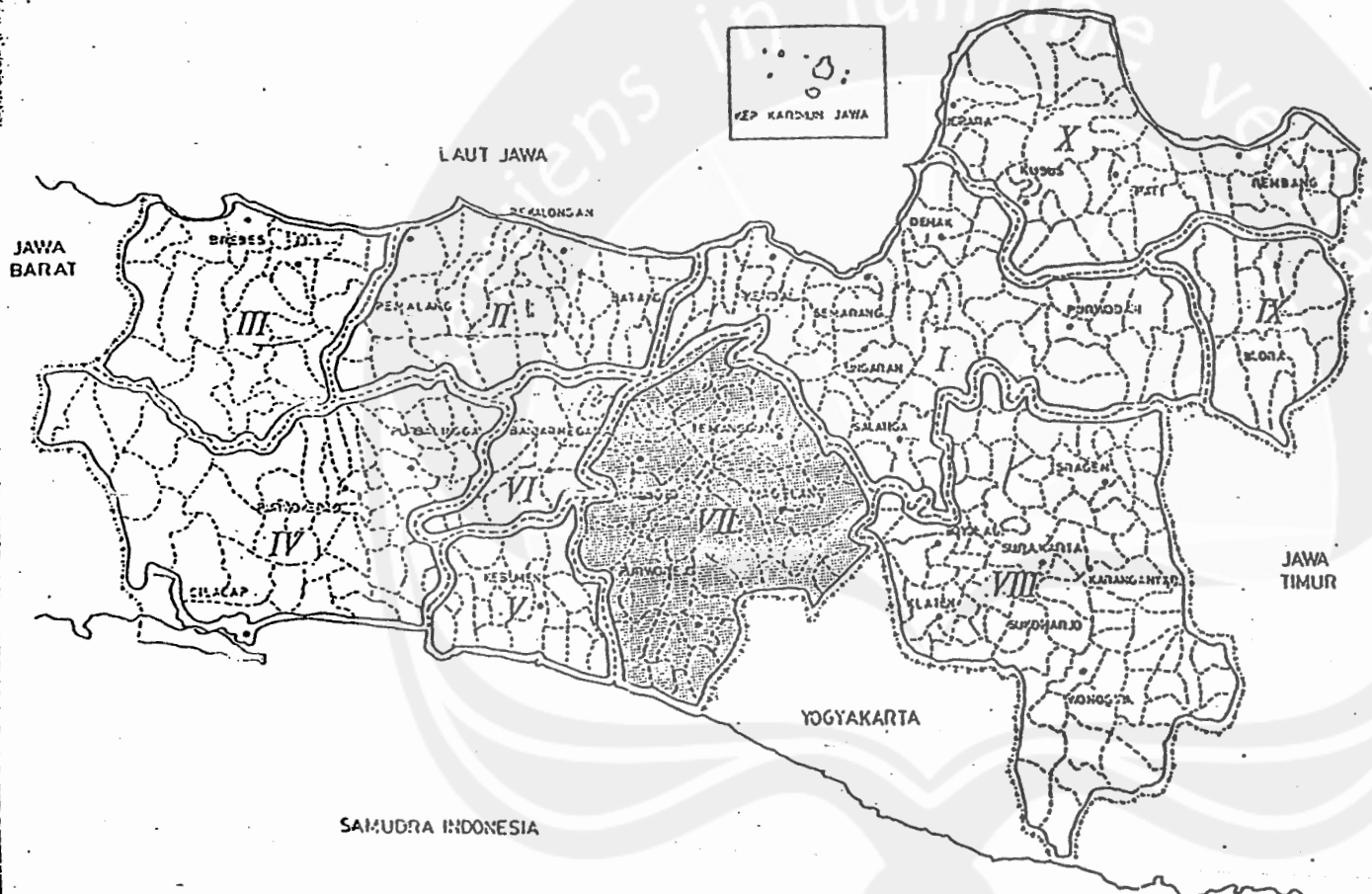
PETA	KODE
PEMBAGIAN ZONE SEKITAR CANDI BOROBUDUR	PR1-06

LEGENDA

-  Zone 1
Total Area = 44,8 Km²
-  Zone 2
Total Area = 87,11 Km²
-  Zone 3
Total Area = 10,11 Km²
-  Zone 4
Total Area 4a = 17,8 Km²
4b = 8,2 Km²
-  Zone 5
Total Area = 78,5 Km²

UTARA	SKALA
	SUMBER
	STUDI JCA





**PEMERINTAH KABUPATEN
DAERAH TINGKAT II
MAGELANG**

**RENCANA UMUM TATA RUANG KOTA
RENCANA-DETAIL TATA RUANG KOTA
IBUKOTA KECAMATAN BOROBUDUR
KABUPATEN DATI II
MAGELANG**

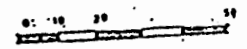
PETA	KODE
WILAYAH PEMBANGUNAN	PRI-01

LEGENDA

- WILAYAH PEMBANGUNAN UTARA DENGAN PUSAT WP DI KOTA MAGELANG
- WP I PUSAT PENGEMBANGAN DI KOTA SEMARANG
- WP II PUSAT PENGEMBANGAN DI KOTA PEKALONGAN
- WP III PUSAT PENGEMBANGAN DI KOTA TEGAL
- WP IV PUSAT PENGEMBANGAN DI KOTA CLARAP
- WP V PUSAT PENGEMBANGAN DI KOTA KEBUMEN
- WP VI PUSAT PENGEMBANGAN DI KOTA BANJAREGARA
- WP VII PUSAT PENGEMBANGAN DI KOTA MAGELANG
- WP VIII PUSAT PENGEMBANGAN DI KOTA SURABAYA
- WP IX PUSAT PENGEMBANGAN DI KOTA BLORA
- WP X PUSAT PENGEMBANGAN DI KOTA KUDUS

UTARA

SKALA



SUMBER

RSTRP JAYENG

..... BUKU - BUKU DKS BOKOR
REKAM 11



PEMERINTAH KABUPATEN
DAERAH TINGKAT II
MAGELANG

RENCANA UMUM TATA RUANG KOTA
RENCANA DETAIL TATA RUANG KOTA
IBUKOTA KECAMATAN BOROBUDUR
KASUPATAN DATI II
MAGELANG

PETA:

KODE

RENCANA PERWILAYAHAN
PEMBANGUNAN

PR1-03

LEGENDA

- 1A SWP 1A DENGAN PUSAT DI MURTILAN
- 1B SWP 1B DENGAN PUSAT DI SECANG
- 2A SWP 2A DENGAN PUSAT DI SALAMAN
- 2B SWP 2B DENGAN PUSAT DI WEDUSARI
- 3A SWP 3A DENGAN PUSAT DI GRABAG
- 3B SWP 3B DENGAN PUSAT DI DUKUN

UTARA

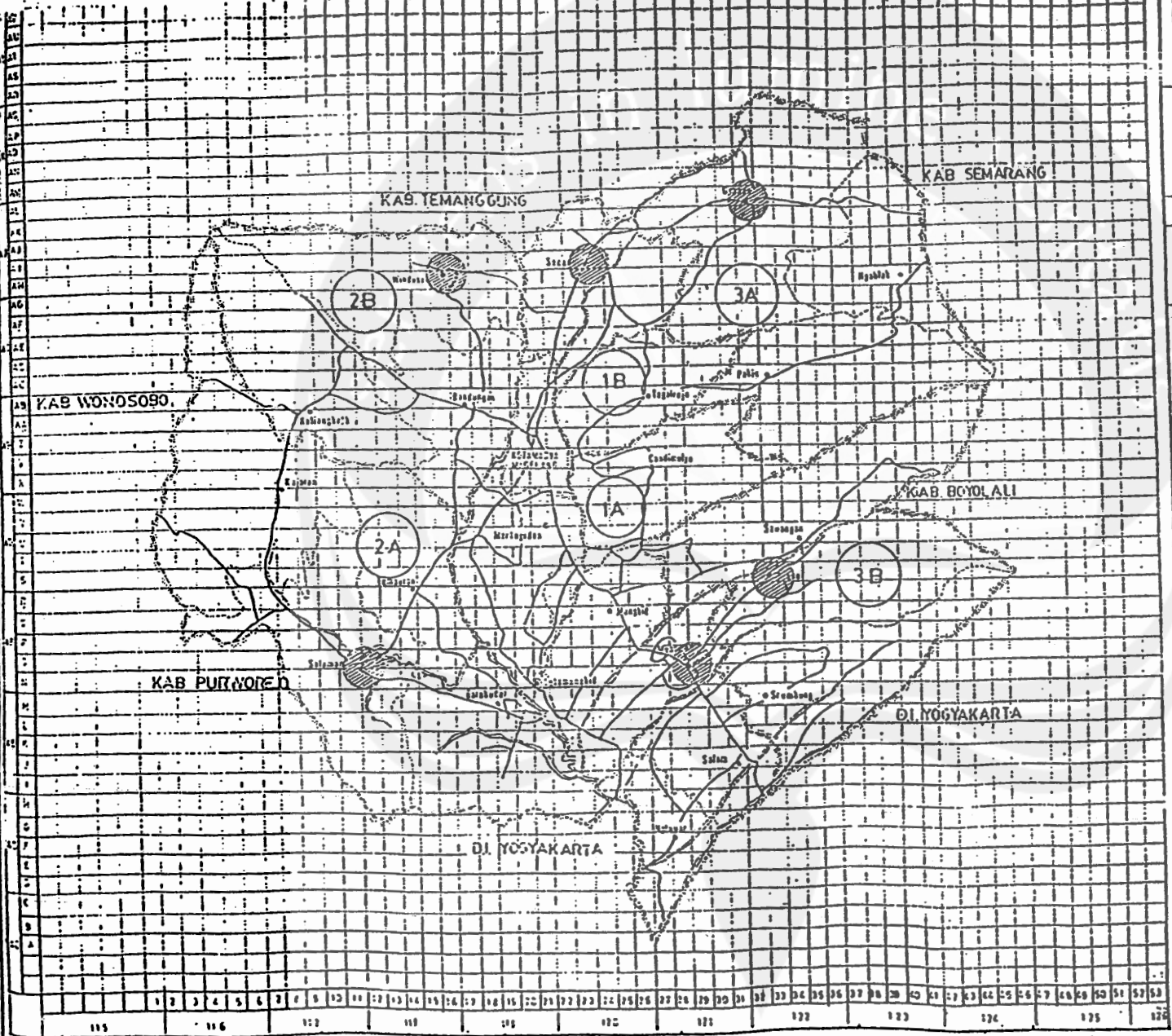
SKALA



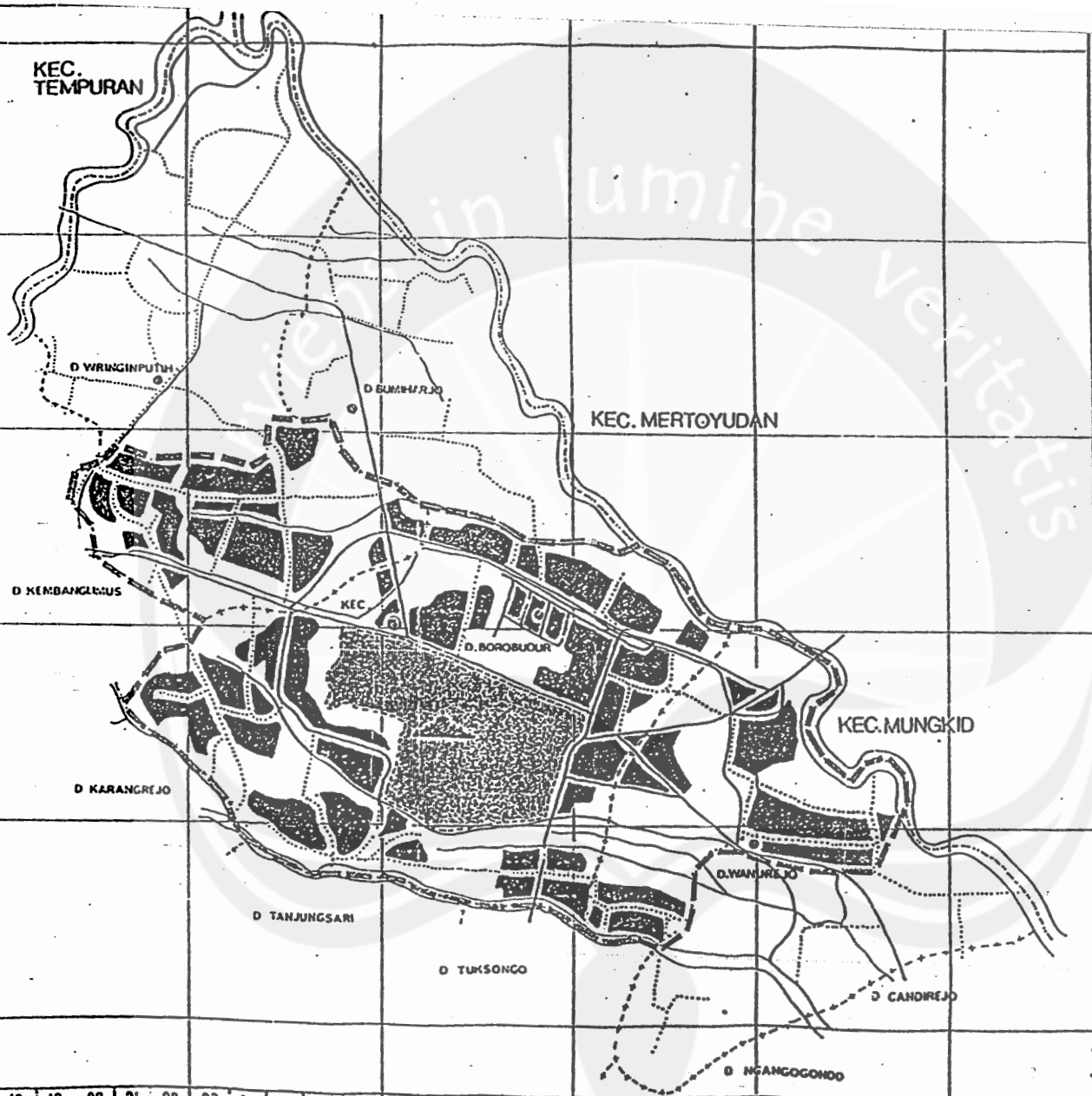
SUMBER

"PUTRO DATI II"
MAGELANG

..... BUKAN - RATA RATA 1:5000
"SIMPANG" 1:1



1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70
71
72
73
74
75
76
77
78
79
80
81
82
83
84
85
86
87
88
89
90
91
92
93
94
95
96
97
98
99
100
101
102
103
104
105
106
107
108
109
110
111
112
113
114
115
116
117
118
119
120
121
122
123
124
125
126
127
128
129
130
131
132
133
134
135
136
137
138
139
140
141
142
143
144
145
146
147
148
149
150
151
152
153
154
155
156
157
158
159
160
161
162
163
164
165
166
167
168
169
170
171
172
173
174
175
176
177
178
179
180
181
182
183
184
185
186
187
188
189
190
191
192
193
194
195
196
197
198
199
200
201
202
203
204
205
206
207
208
209
210
211
212
213
214
215
216
217
218
219
220
221
222
223
224
225
226
227
228
229
230
231
232
233
234
235
236
237
238
239
240
241
242
243
244
245
246
247
248
249
250
251
252
253
254
255
256
257
258
259
260
261
262
263
264
265
266
267
268
269
270
271
272
273
274
275
276
277
278
279
280
281
282
283
284
285
286
287
288
289
290
291
292
293
294
295
296
297
298
299
300
301
302
303
304
305
306
307
308
309
310
311
312
313
314
315
316
317
318
319
320
321
322
323
324
325
326
327
328
329
330
331
332
333
334
335
336
337
338
339
340
341
342
343
344
345
346
347
348
349
350
351
352
353
354
355
356
357
358
359
360
361
362
363
364
365
366
367
368
369
370
371
372
373
374
375
376
377
378
379
380
381
382
383
384
385
386
387
388
389
390
391
392
393
394
395
396
397
398
399
400
401
402
403
404
405
406
407
408
409
410
411
412
413
414
415
416
417
418
419
420
421
422
423
424
425
426
427
428
429
430
431
432
433
434
435
436
437
438
439
440
441
442
443
444
445
446
447
448
449
450
451
452
453
454
455
456
457
458
459
460
461
462
463
464
465
466
467
468
469
470
471
472
473
474
475
476
477
478
479
480
481
482
483
484
485
486
487
488
489
490
491
492
493
494
495
496
497
498
499
500
501
502
503
504
505
506
507
508
509
510
511
512
513
514
515
516
517
518
519
520
521
522
523
524
525
526
527
528
529
530
531
532
533
534
535
536
537
538
539
540
541
542
543
544
545
546
547
548
549
550
551
552
553
554
555
556
557
558
559
560
561
562
563
564
565
566
567
568
569
570
571
572
573
574
575
576
577
578
579
580
581
582
583
584
585
586
587
588
589
590
591
592
593
594
595
596
597
598
599
600
601
602
603
604
605
606
607
608
609
610
611
612
613
614
615
616
617
618
619
620
621
622
623
624
625
626
627
628
629
630
631
632
633
634
635
636
637
638
639
640
641
642
643
644
645
646
647
648
649
650
651
652
653
654
655
656
657
658
659
660
661
662
663
664
665
666
667
668
669
670
671
672
673
674
675
676
677
678
679
680
681
682
683
684
685
686
687
688
689
690
691
692
693
694
695
696
697
698
699
700
701
702
703
704
705
706
707
708
709
710
711
712
713
714
715
716
717
718
719
720
721
722
723
724
725
726
727
728
729
730
731
732
733
734
735
736
737
738
739
740
741
742
743
744
745
746
747
748
749
750
751
752
753
754
755
756
757
758
759
760
761
762
763
764
765
766
767
768
769
770
771
772
773
774
775
776
777
778
779
780
781
782
783
784
785
786
787
788
789
790
791
792
793
794
795
796
797
798
799
800
801
802
803
804
805
806
807
808
809
810
811
812
813
814
815
816
817
818
819
820
821
822
823
824
825
826
827
828
829
830
831
832
833
834
835
836
837
838
839
840
841
842
843
844
845
846
847
848
849
850
851
852
853
854
855
856
857
858
859
860
861
862
863
864
865
866
867
868
869
870
871
872
873
874
875
876
877
878
879
880
881
882
883
884
885
886
887
888
889
890
891
892
893
894
895
896
897
898
899
900
901
902
903
904
905
906
907
908
909
910
911
912
913
914
915
916
917
918
919
920
921
922
923
924
925
926
927
928
929
930
931
932
933
934
935
936
937
938
939
940
941
942
943
944
945
946
947
948
949
950
951
952
953
954
955
956
957
958
959
960
961
962
963
964
965
966
967
968
969
970
971
972
973
974
975
976
977
978
979
980
981
982
983
984
985
986
987
988
989
990
991
992
993
994
995
996
997
998
999
1000



**PEMERINTAH KABUPATEN
DAERAH TINGKAT II
MAGELANG**

**RENCANA UNUM TATA RUANG KOTA
RENCANA DETAL TATA RUANG KOTA
IBUKOTA KECAMATAN BOROSUDUR
KABUPATEN DATI II
MAGELANG**

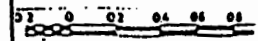
PETA	KODE
PENGUNAAN TANAH IBUKOTA KECAMATAN	PRI-05

LEGENDA

- BATAS KECAMATAN**
- BATAS DESA**
- BATAS KOTA
KK BOROSUDUR**
- DAERAH TERBANGUN**
- TEGALAN/ SAWAH**

UTARA

SKALA



SUMBER

**TIM POKSIH RUTRI
KK BOROSUDUR**

16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46					
183						184						185						186						187						188					



PEMERINTAH KABUPATEN
DAERAH TINGKAT II
MAGELANG

RENCANA UMUM TATA RUANG KOTA
RENCANA-DETAL TATA RUANG KOTA
IBUKOTA KECAMATAN BOROBUDUR
KABUPATEN DATI II
MAGELANG

PETA

KODE

SUB WILAYAH
PEMBANGUNAN

PR1-02

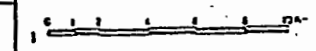
LEGENDA

- PUSAT PERTUM. PERDAGANGAN
- SUB PUSAT PERTUM. PERDAGANGAN
- PUSAT PERTUM. PEMERINTAHAN
- PUSAT PERTUM. PASWISATA
- PUSAT PERTUMBUHAN PERINDUSTRIAN
- PUSAT PERTUMBUHAN PERTANIAN
- SUB PUSAT PERTUMBUHAN PERTANIAN

- SWP 1 PUSAT PENGEMBANGAN DI KOTA MUNTALAN
- SWP 2 PUSAT PENGEMBANGAN DI KOTA SALAMAN
- SWP 3 PUSAT PENGEMBANGAN DI KOTA GRASAG

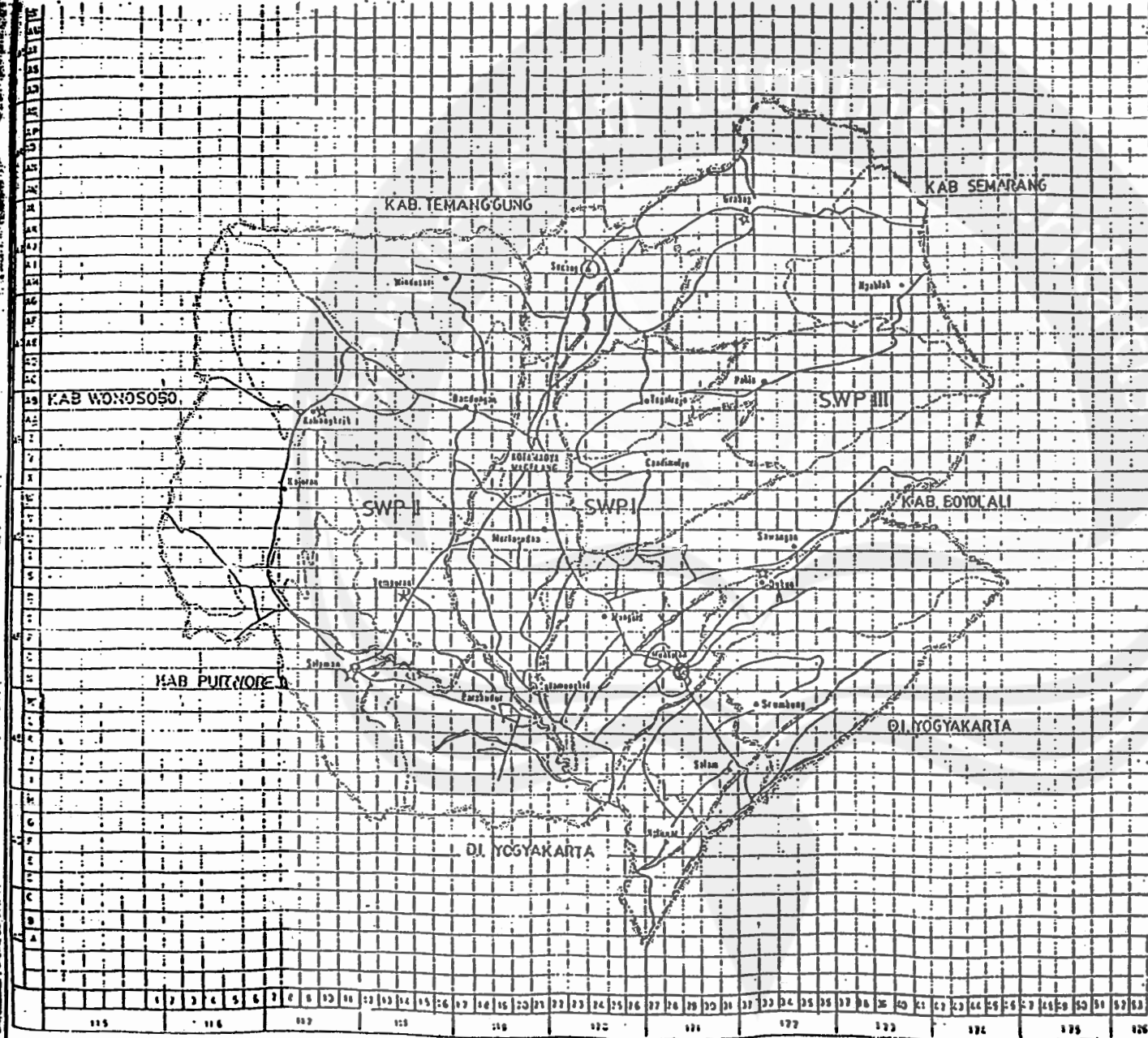
UTARA

SKALA



SUMBER

POLDAS KAB.
MAGELANG



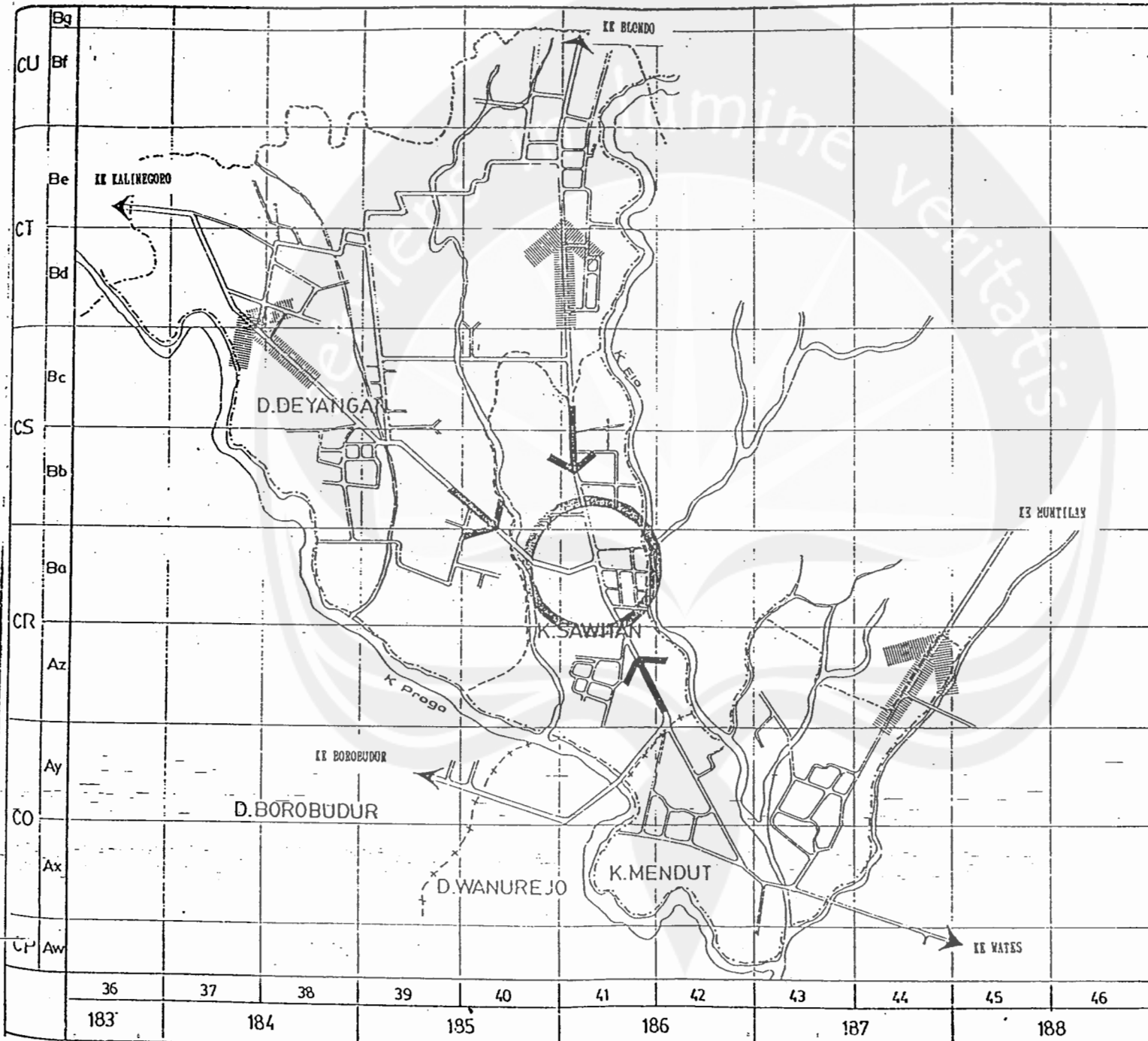


PEMERINTAH KABUPATEN
DAERAH TINGKAT II
MAGELANG

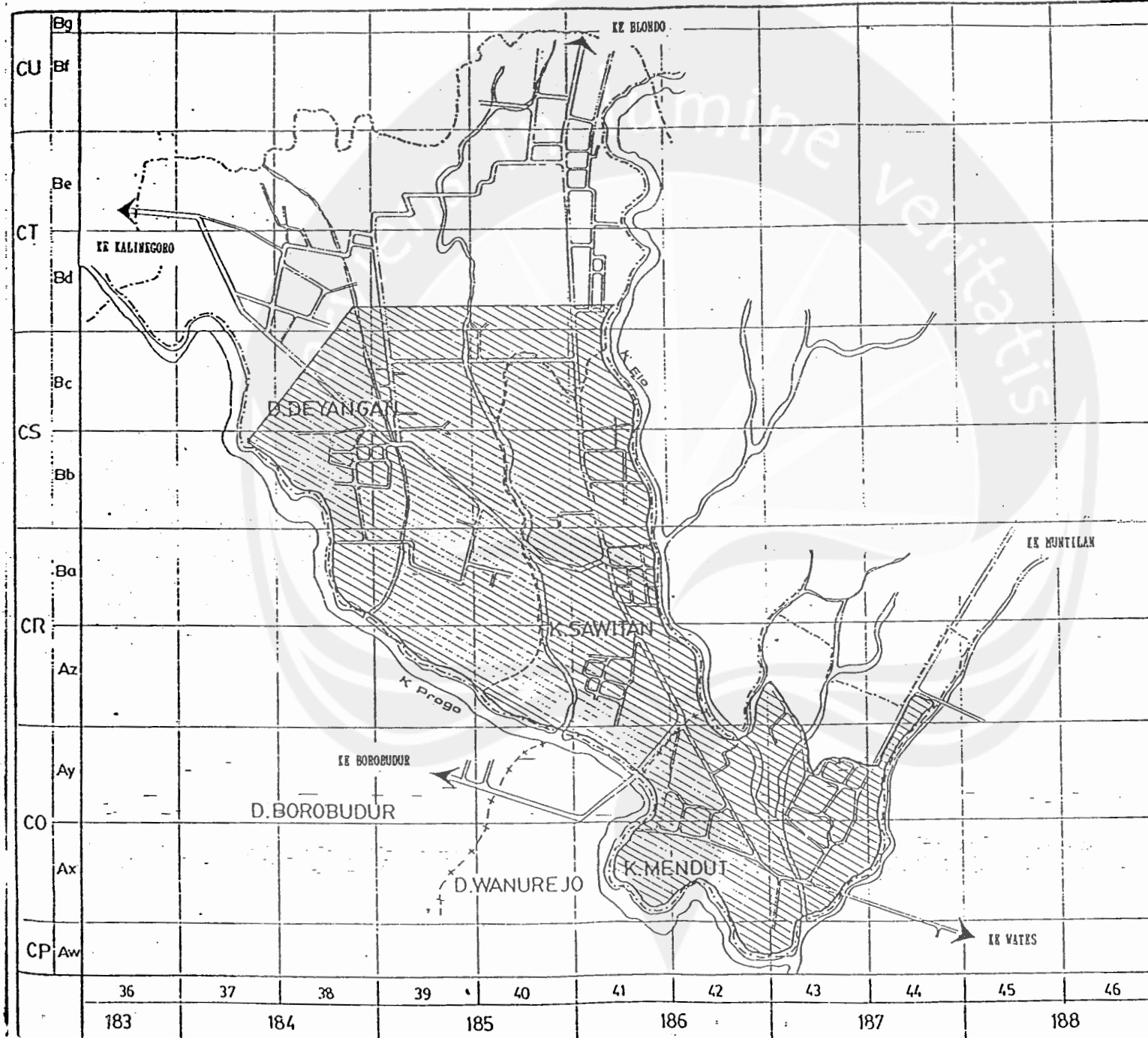
EVALUASI
RENCANA INDIK KOTA
MUNGKID
IBUKOTA KABUPATEN DATI II
MAGELANG

peta :
RENCANA
PERKEMBANGAN KOTA

- notasi :
- Batas Kecamatan
 - Batas Desa
 - Sungai
 - Pusat perkembangan secara internal
 - Arah Perkembangan internal
 - Arah Perkembangan external



no. peta	skala	
R-III	0 0.25 0.5 km	
01		



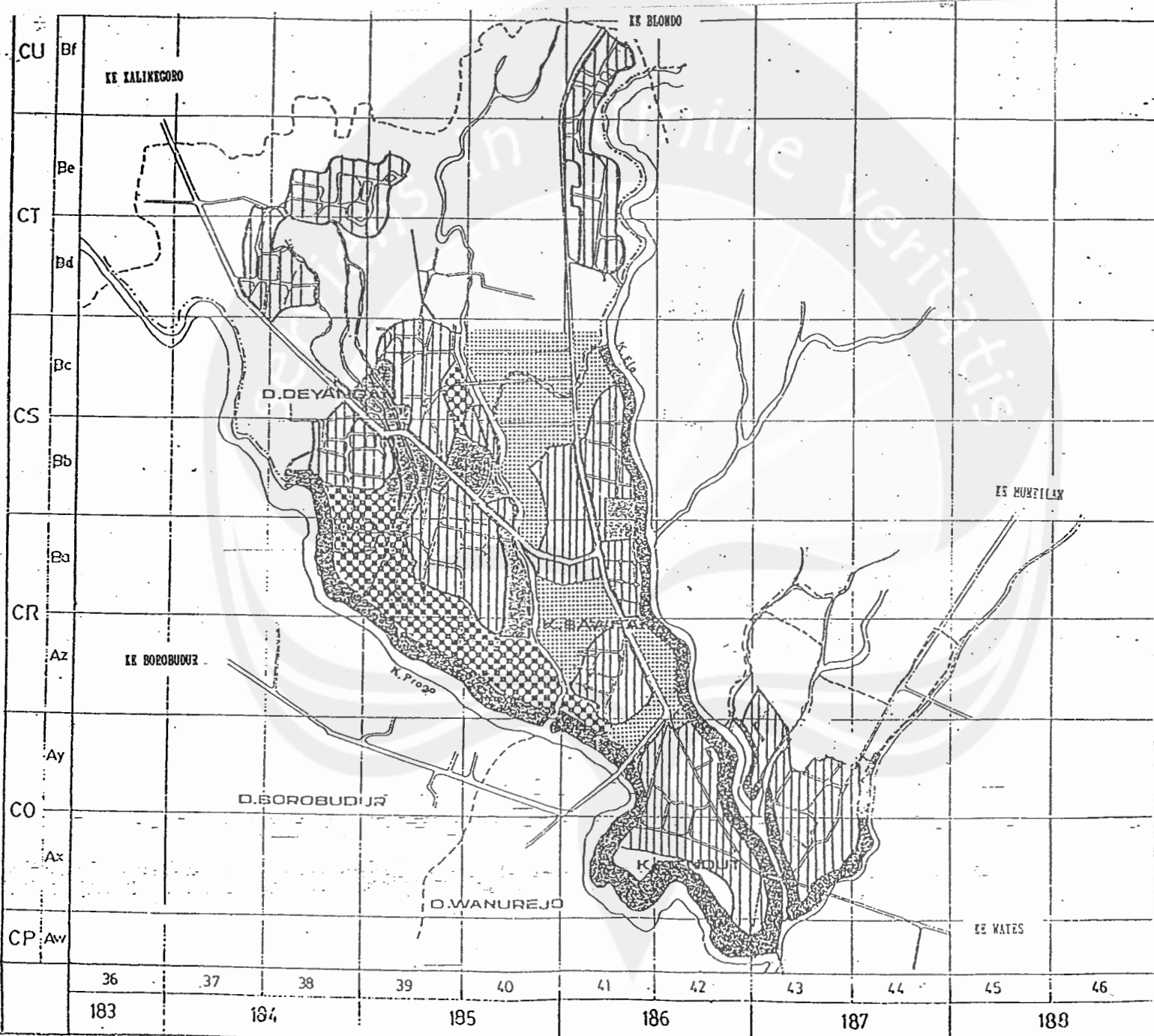
PEMERINTAH KABUPATEN
DAERAH TINGKAT II
MAGELANG

EVALUASI
RENCANA INOUK KOTA
MUNGKID
IBUKOTA KABUPATEN DATI II
MAGELANG

peta :
RENCANA
DAERAH PENGEMBANGAN

- notasi :
- Batas kota Mungkid
 - Batas Kecamatan
 - Batas Desa
 - Jalan
 - Sungai
 - Daerah Pengembangan

no. peta	skala	
R-III		
02		



PEMERINTAH KABUPATEN
DAERAH TINGKAT II
MAGELANG

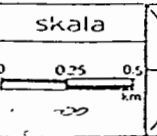
EVALUASI
RENCANA INDUK KOTA
MUNGKID
IBUKOTA KABUPATEN DATI II
MAGELANG

peta :
RENCANA
DAERAH POTENSIAL
PENGEMBANGAN

notasi :

- Batas Kecamatan
- Batas Desa
- Sungai
- Daerah yang perlu dilestarikan
- Daerah Terbangun
- Daerah Potensial Pengembangan I
- Daerah Potensial Pengembangan II
- Daerah Potensial Pengembangan III

no. peta
R-III
03



ini masih mampu menampung air kotor yang dihasilkan baik dari limbah maupun air hujan. Untuk prediksi dimasa mendatang aliran-aliran sungai tersebut masih cukup mampu menampung dan masih tetap dipertahankan fungsinya sebagai jaringan primer pembuangan air kotor.

Sedangkan pengembangan jaringan air kotor sekunder dan tersier serta yang lebih kecil lagi dikembangkan berdasarkan pengembangan jaringan jalan, artinya saluran yang ada di kanan kiri jalan juga difungsikan untuk jaringan air kotor.

Dimensi tiap-tiap jaringan air kotor ini disesuaikan dengan fungsi masing-masing jaringan jalan.

4.6. Revisi Tata Guna Tanah.

Sebagai dasar penetapan revisi tata guna tanah ini adalah mengacu pada analisa makro, yaitu mengenai struktur ruang Kota Mungkid.

Untuk penjabarannya lebih lanjut revisi tata guna tanah ini menyangkut beberapa aspek, meliputi :-

- Komponen utama kota.
- Implementasi (penebaran) tata guna tanah.

4.6.1. Komponen Kota.

Bahwa Kota Mungkid didalam mewadahi aktifitas penduduknya, mencakup berbagai kegiatan sosial ekonomi.

Dari kompleksitas kegiatan tersebut secara spasial makro akan membentuk zone-zone kegiatan sesuai dengan spesifikasi dari kegiatan-kegiatan tersebut, yang dalam hal ini disebut sebagai komponen kegiatan kota.

Secara garis

Mungkid meliputi:

1. Perumahan.
2. Perkantoran.
3. Perdagangan dan Jasa.
4. Pendidikan.
5. Kesehatan.
6. Peribadatan.
7. Rekreasi dan Olahraga.
8. Pertanian.
9. Industri rumahan (home industri).

Dari sembilan komponen utama Kota Mungkid tersebut, yang cukup menonjol adalah 7 komponen teratas, yang secara keseluruhan membentuk struktur kota sesuai dengan spesifikasi dan kepentingan masing-masing kegiatan, sehingga keberadaan komponen-komponen tersebut dalam perkembangannya berpacu untuk mengoptimalkan kegiatannya baik yang bersifat profit oriented maupun yang sosial oriented.

Dengan dasar faktor diatas mengakibatkan adanya kecenderungan pada daerah-daerah strategis bagi kepentingannya (aksesibilitasnya tinggi) akan menjadi sasaran dalam berkembangnya masing-masing komponen, sehingga sering terjadi adanya kegiatan yang memusat serta terdiri dari berbagai kegiatan yang saling menunjang dan bahkan juga saling mengganggu.

Berdasarkan Rencana Induk Kota Mungkid, komponen-komponen kegiatan yang direkomendasikan meliputi :

- Perumahan.
- Pemerintahan.

- Fasilitas sosial.
- Jasa.
- Perdagangan (perbelanjaan).
- Lapangan olahraga/taman.
- Terminal.

Dengan mendasarkan pada evaluasi tata guna tanah serta kebijaksanaan umum pengembangan tentang konsep pengembangan tata guna tanah, maka komponen utama kegiatan Kota Mungkid direvisi sebagai berikut :

1. Daerah Perumahan.
2. Daerah Perkantoran.
3. Daerah Perdagangan dan jasa.
4. Daerah Pendidikan.
5. Daerah Kesehatan.
6. Daerah peribadatan.
7. Daerah wisata sejarah.
8. Daerah Rekreasi dan olahraga.
9. Daerah Campuran.
10. Daerah Fasilitas Pusat BWK.
11. Daerah Penunjang Wisata.

4.6.2. Implementasi Tata Guna Tanah.

Dasar pertimbangan untuk menetapkan lokasi (zone) dari masing-masing komponen utama di Kota Mungkid tersebut adalah :

a. Hubungan Antar Komponen.

Untuk meletakkan suatu kegiatan (komponen Kota), maka perlu dibahas hubungan (keterkaitan) antar komponen yang satu dengan lainnya, sehingga untuk selanjutnya dapat diketahui boleh atau

tidaknya komponen yang satu dapat bergabung dengan komponen yang lain.

Untuk menilai hubungan masing-masing komponen dapat diberikan kriteria :

- Hubungan erat..
- Hubungan sedang.
- Hubungan tidak erat.

Dalam pembahasan ini akan dapat ditarik kesimpulan :

- Untuk komponen yang mempunyai hubungan erat, maka keberadaannya harus didekatkan atau dapat juga dicampur.
- Untuk komponen yang mempunyai hubungan yang sedang dengan komponen lainnya, maka keberadaannya dapat berdekatan atau dapat juga berjauhan.
- Untuk komponen yang mempunyai hubungan tidak erat dengan komponen yang lain, maka keberadaannya secara tegas harus terpisah atau berjauhan.

b. Aksesibilitas Komponen Kota.

Pada dasarnya semua komponen Kota Mungkid tersebut menuntut adanya aksesibilitas yang tinggi untuk mengoptimalkan kegiatannya.

Namun demikian secara umum dapat diklasifikasikan tingkat aksesibilitas yang wajar untuk masing-masing komponen tersebut, yaitu :

1. Daerah Perumahan : sedang, rendah.
2. Daerah Perkantoran : tinggi.
3. Daerah Perdagangan dan jasa : tinggi.
4. Daerah Pendidikan : tinggi, sedang.
5. Daerah Kesehatan : sedang.

6. Daerah peribadatan : tinggi, sedang, rendah.
7. Daerah wisata sejarah : tinggi, sedang.
8. Daerah Rekreasi dan olahraga : tinggi, sedang.
9. Daerah Campuran : tinggi.
10. Daerah Fasilitas Pusat BWK : tinggi, sedang.
11. Daerah Penunjang Wisata : tinggi, sedang.

Dengan mengetahui tingkat aksesibilitas untuk masing-masing komponen tersebut, maka akan dapat dinilai pula keberadaan komponen tersebut baik yang sudah dilaksanakan di lapangan maupun yang ada dalam Rencana Induk Kota Mungkid.

Setelah membahas beberapa faktor masalah tata guna tanah di Kota Mungkid, maka akan dapat untuk menilai :

- a. Kesesuaian antara rencana dengan pelaksanaan.
- b. Kesesuaian antara rencana dengan analisa.
- c. Kesesuaian antara pelaksanaan dengan analisa.

Dalam pembahasan masalah implementasi tata guna tanah ini hanya untuk kegiatan-kegiatan yang berskala kota dan regional saja sesuai dengan kedalaman materi Rencana Umum Tata Ruang Kota atau Rencana Induk Kota.

Berdasarkan keadaan yang ada serta yang direncanakan dalam Rencana Induk Kota Mungkid, maka penilaiannya adalah sebagai berikut :

1. Perkantoran.

Berdasarkan Rencana Induk, daerah perkantoran ini direncanakan menempati areal lahan seluas 25 ha, namun dalam kenyataannya ploting dalam peta hanya sekitar 20 ha, sehingga dalam pelaksanaannya masih ada beberapa perkantoran pemerintah yang belum mampu tertampung, antara lain :

- Kantor Badan Pertanahan Nasional (BPN).

- Kantor Pekerjaan Umum Dinas Cipta Karya.
- Kantor Departemen Perdagangan.
- Kantor Perusahaan Daerah Air Minum (PDAM).
- Kantor BKKBN.
- Kantor Polres.
- Kantor Catatan Sipil.
- Kantor Dinas Perburuhan.
- Kantor Perbankan.

Namun demikian secara konseptual, ploting daerah perkantoran ini sudah cukup sesuai, namun dalam pelaksanaannya mengalami hambatan, yaitu pada daerah tersebut harga tanahnya sudah cukup tinggi, sehingga untuk pembebasan tanahnya memerlukan biaya yang tinggi.

Untuk itu perlu adanya alternatif lain untuk pengembangan kegiatan perkantoran ini pada daerah yang harga tanahnya masih terjangkau.

Berdasarkan hasil analisa serta arahan Pemerintah Kabupaten Daerah Tingkat II Magelang, pengembangan kegiatan perkantoran ini dilokasikan di Desa Deyangan, yaitu disekitar jalan menuju Tanjung, dengan luas sekitar 5 ha.

2. Perdagangan dan jasa.

Dalam Rencana Induk Kota Mungkid, 2 kegiatan tersebut direncanakan namun dalam kenyataannya kegiatan tersebut mempunyai sifat dan karakteristik yang sama, sehingga dalam evaluasi ini 2 kegiatan tersebut dimasukkan dalam satu kelompok.

Lokasi daerah perdagangan dan jasa ini berada di daerah yang aksesnya tinggi, yaitu pada daerah sekitar jalan dari Kantor Kabupaten menuju Kelurahan Mendut.

3. Peribadatan.

Untuk masjid kota sudah sesuai antara rencana dengan pelaksanaan, sehingga tidak ada revisi, sedang untuk sarana peribadatan yang berupa masjid lingkungan dilokasikan disekitar daerah Pusat BWK.

4. Kesehatan.

Daerah fasilitas kesehatan yang ada, keberadaannya dapat direkomendir, sedang untuk pengembangan Rumah Sakit diarahkan pada daerah disekitar jalan menuju Tanjunganom.

Dengan lokasi tersebut diharapkan Rumah Sakit tersebut dapat mendorong terbentuknya atau tertariknya kegiatan perkotaan yang maju dan berkembang. Khususnya pada daerah yang saat ini perkembangannya relatif lambat.

5. Pendidikan.

Untuk tingkat SLTA perlu adanya perubahan lokasi disesuaikan dengan keadaan yang ada, yaitu di Desa Deyangan.

6. Rekreasi dan Olahraga.

Secara letak, keadaan yang ada sudah sesuai dengan rencana, yaitu yang berupa Kolam renang dan taman rekreasi, namun plotting secara keseluruhan dalam Rencana Induk Kota perlu adanya revisi disesuaikan dengan potensi yang ada.

7. Perumahan.

Plotting daerah perumahan secara umum tidak ada revisi, namun karena adanya beberapa perubahan komponen yang lain, maka plotting untuk daerah perumahan ini diperlukan adanya penyesuaian.

8. Daerah wisata sejarah.

Plotting daerah wisata sejarah ini sifatnya memberikan rekomen-

dasi keberadaan daerah tersebut, yaitu kawasan wisata Candi Mendut.

9. Daerah campuran.

Daerah ini dikembangkan pada lokasi yang cukup strategis, yang dengan keberadaannya daerah campuran ini selain dapat menarik kegiatan-kegiatan lain yang direkomendasikan, juga lebih mudah didalam pelaksanaan pengaturannya di lapangan.

Daerah campuran ini direkomendasikan untuk dapat menampung beberapa jenis kegiatan, namun tidak saling mengganggu, yang meliputi :

- Perumahan.
- Perkantoran.
- Perdagangan dan jasa, termasuk yang bersifat penunjang wisata.
- Fasilitas sosial tingkat kota dan regional.

10. Daerah penunjang wisata.

Daerah ini direkomendasikan secara khusus untuk menunjang kegiatan wisata di Borobudur, sehingga letak daerah ini dekat serta memiliki aksesibilitas yang erat dengan daerah wisata Borobudur, yaitu di Kelurahan Mendut di sekitar jalan menuju Borobudur.

Kegiatan penunjang wisata ini dapat berupa perhotelan, motel, art gallery, jasa transportasi wisata dan lain-lain kegiatan yang sifatnya menunjang kegiatan wisata.

11. Daerah Fasilitas Pusat BWK.

Daerah ini direkomendasikan untuk menampung fasilitas-fasilitas sosial untuk tingkat pelayanan BWK, khususnya bagi Bagian Wilayah Kota yang belum memiliki pusat BWK, seperti BWK I, BWK II dan BWK III.

keadaan selengkapnya tentang revisi tata guna tanah Kota Mungkid ini dapat dilihat pada peta.

1.7. Rencana Tata Bangunan.

Kebijaksanaan masalah tata bangunan dalam Rencana Induk Kota Mungkid yang sudah ditetapkan adalah :

- Untuk kawasan pusat kota ditetapkan Koefisien Lantai Dasar (KLD) sebesar 40-60%.
- Untuk perumahan, ditetapkan KLD :
 - * Persil besar : 35%
 - * Persil sedang : 55%
 - * Persil kecil : 60%

Dilihat dari jenis pengaturan tata bangunan dalam RIK Mungkid, dinilai masih kurang jika hal tersebut dipergunakan sebagai dasar untuk memberikan ijin mendirikan bangunan.

Sedang sistem pengaturan yang digunakan dalam menetapkan tata bangunan dalam Rencana Induk Kota Mungkid tersebut mendasarkan pada blok peruntukan tanah, dimana sistem tersebut dinilai kurang sesuai.

Untuk itu masalah tata bangunan ini perlu adanya revisi serta penambahan beberapa materi tentang tata bangunan.

Penetapan kriteria untuk tata bangunan meliputi penetapan-penetapan antara lain, rencana ketinggian bangunan, koefisien luas lantai dasar (ELD), koefisien luas lantai (KLL), dan sempadan bangunan.

Untuk menetapkan kriteria tata bangunan ini biasanya digunakan dengan sistem blok, artinya ditetapkan untuk blok-blok tertentu.

Namun dalam penetapan tata bangunan di Kota Mungkid mendasarkan

pada orientasi jalannya, atau keberadaan bangunan terhadap fungsi jalan, yang dalam hal ini meliputi :

- Jalan Kolektor primer.
- Jalan Kolektor sekunder.
- Jalan Lokal sekunder utama.
- Jalan Lokal sekunder pembagi.

Penetapan kriteria tata bangunan tersebut adalah seperti dalam uraian ini serta tabel-tabel berikut.

a. Rencana ketinggian bangunan.

Dalam hal ini untuk segala jenis bangunan ditentukan batasan maksimum jumlah lantainya, dengan pertimbangan untuk keseimbangan lingkungan Kota Mungkid, dimana intensitas penggunaan tanah belum mencapai kondisi yang mengkhawatirkan (padat), juga agar tidak terjadi kesenjangan sosial ekonomi yang terlampau tajam.

Kota Mungkid untuk tahun-tahun mendatang sudah selangkahnya direkomendir adanya bangunan-bangunan yang lebih dari satu lantai, dan bahkan hingga 3 lantai sudah cukup layak, khususnya untuk bangunan perkantoran, jasa dan fasilitas sosial di pusat kota, sedang untuk kegiatan lainnya pada lingkungan yang ada diberikan rekomendasi ketinggian bangunan maksimum 2 lantai.

b. Rencana Koefisien Luas Lantai Dasar.

Koefisien Lantai Dasar (ELD) adalah merupakan perbandingan antara luas lantai dasar bangunan dengan luas tanahnya.

Penetapan ini didasarkan pada keseimbangan lingkungan khususnya untuk kota Mungkid yang perlu dijaga, sehingga intensitas penggunaan tanahnya dapat terkendali.

KLD untuk bangunan perdagangan memang diberikan rekomendasi lebih tinggi bila dibandingkan dengan penggunaan bangunan lainnya, hal ini dipertimbangkan oleh faktor ekonomis yang selalu dipertimbangkan dalam perdagangan, termasuk dalam pemanfaatan lahan.

c. Rencana Koefisien Luas Lantai.

Koefisien Luas Lantai (KLL) adalah merupakan perbandingan antara jumlah luas lantai bangunan dengan luas tanahnya. Penetapan ini didasarkan pada ketinggian bangunan yang direkomendasikan serta KLD yang ditetapkan.

d. Sempadan Bangunan.

Ditetapkan berdasarkan keadaan sempadan bangunan sekarang, serta penetapan jarak antara garis jalan dengan bangunan sebesar setengah dari Damija (Daerah Milik Jalan) ± 1 . Keadaan selengkapnya tentang rencana tata bangunan di Kota Mungkid dapat dilihat pada tabel berikut.

TABEL : IV.14.

RENCANA TATA BANGUNAN PERUMAHAN DI KOTA MUNGKID
BERDASARKAN ORIENTASI TERHADAP JALAN.

NO	KRITERIA TATA BANGUNAN	ORIENTASI TERHADAP JALAN			
		KOL-PRIM	KOL-SEK	L-SEK-U	L-SEK-P
1	2	3	4	5	6
1	KETINGGIAN BANGUNAN MAKSIMUM.	3	3	2	2
2	KOEFISIEN LANTAI DASAR (KLD/BCR) DLM %				
	- BANGUNAN 1 LANTAI	35	40	45	50
	- BANGUNAN 2 LANTAI	30	35	40	45
	- BANGUNAN 3 LANTAI	25	30	-	-
3	KOEFISIEN LUAS LANTAI (KLL/FAR) DLM %				
	- BANGUNAN 1 LANTAI	35	40	45	50
	- BANGUNAN 2 LANTAI	70	80	90	100
	- BANGUNAN 3 LANTAI	105	120	-	-
4	SEMPADAN BANGUNAN	14 M	11	8	6

SUMBER : HASIL RENCANA.

TABEL : IV.15.

RENCANA TATA BANGUNAN PERDAGANGAN DI KOTA MUNGKID
BERDASARKAN ORIENTASI TERHADAP JALAN.

NO	KRITERIA TATA BANGUNAN	ORIENTASI TERHADAP JALAN			
		KOL-PRIM	KOL-SEK	L-SEK-U	L-SEK-P
		3	4	5	6
1	KETINGGIAN BANGUNAN MAKSIMUM.	3	2	1	1
2	KOEFISIEN LANTAI DASAR (KLD/BCR) DLM %				
	- BANGUNAN 1 LANTAI	50	40	45	50
	- BANGUNAN 2 LANTAI	45	35	-	-
	- BANGUNAN 3 LANTAI	35	-	-	-
3	KOEFISIEN LUAS LANTAI (KLL/FAR) DLM %				
	- BANGUNAN 1 LANTAI	50	40	45	50
	- BANGUNAN 2 LANTAI	100	80	-	-
	- BANGUNAN 3 LANTAI	150	-	-	-
4	SEMPADAN BANGUNAN	14 M	11	8	6

SUMBER : HASIL RENCANA.

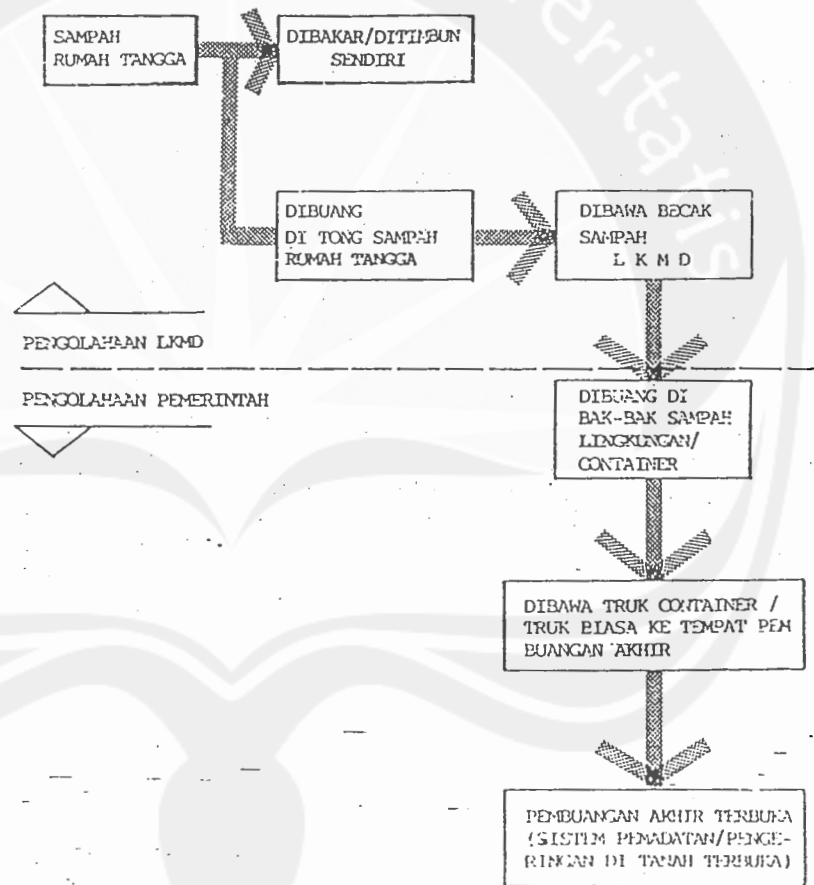
TABEL : IV.16.

RENCANA TATA BANGUNAN PEREANTORAN DAN FASILITAS SOSIAL
DI KOTA MUNGKID BERDASARKAN ORIENTASI TERHADAP JALAN.

NO	KRITERIA TATA BANGUNAN	ORIENTASI TERHADAP JALAN			
		KOL-PRIM	KOL-SEK	L-SEK-U	L-SEK-P
		3	4	5	6
1	KETINGGIAN BANGUNAN MAKSIMUM.	3	3	2	1
2	KOEFISIEN LANTAI DASAR (KLD/BCR) DLM %				
	- BANGUNAN 1 LANTAI	30	35	40	45
	- BANGUNAN 2 LANTAI	25	30	35	-
	- BANGUNAN 3 LANTAI	20	25	-	-
3	KOEFISIEN LUAS LANTAI (KLL/FAR) DLM %				
	- BANGUNAN 1 LANTAI	30	35	40	50
	- BANGUNAN 2 LANTAI	60	70	80	-
	- BANGUNAN 3 LANTAI	90	105	-	-
4	SEMPADAN BANGUNAN	16 M	13	10	7

SUMBER : HASIL RENCANA.

DIAGRAM PENGELOLAAN SAMPAH DI KOTA MUNGKID



Sumber : Tia RUTRI Kabupaten Magelang



PEMERINTAH KABUPATEN
DAERAH TINGKAT II
MAGELANG

EVALUASI
RENCANA INDUK KOTA
MUNGKID
IBUKOTA KABUPATEN DATI II
MAGELANG

peta :

RENCANA PENGEMBANGAN
JARINGAN JALAN

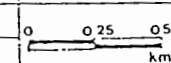
notasi :

- Batas Kecamatan
- Batas Desa
- Jalan
- Sungai
- Kolektor Primer
- Kolektor Sekunder
- Lokal Sekunder
- Terminal
- Halte

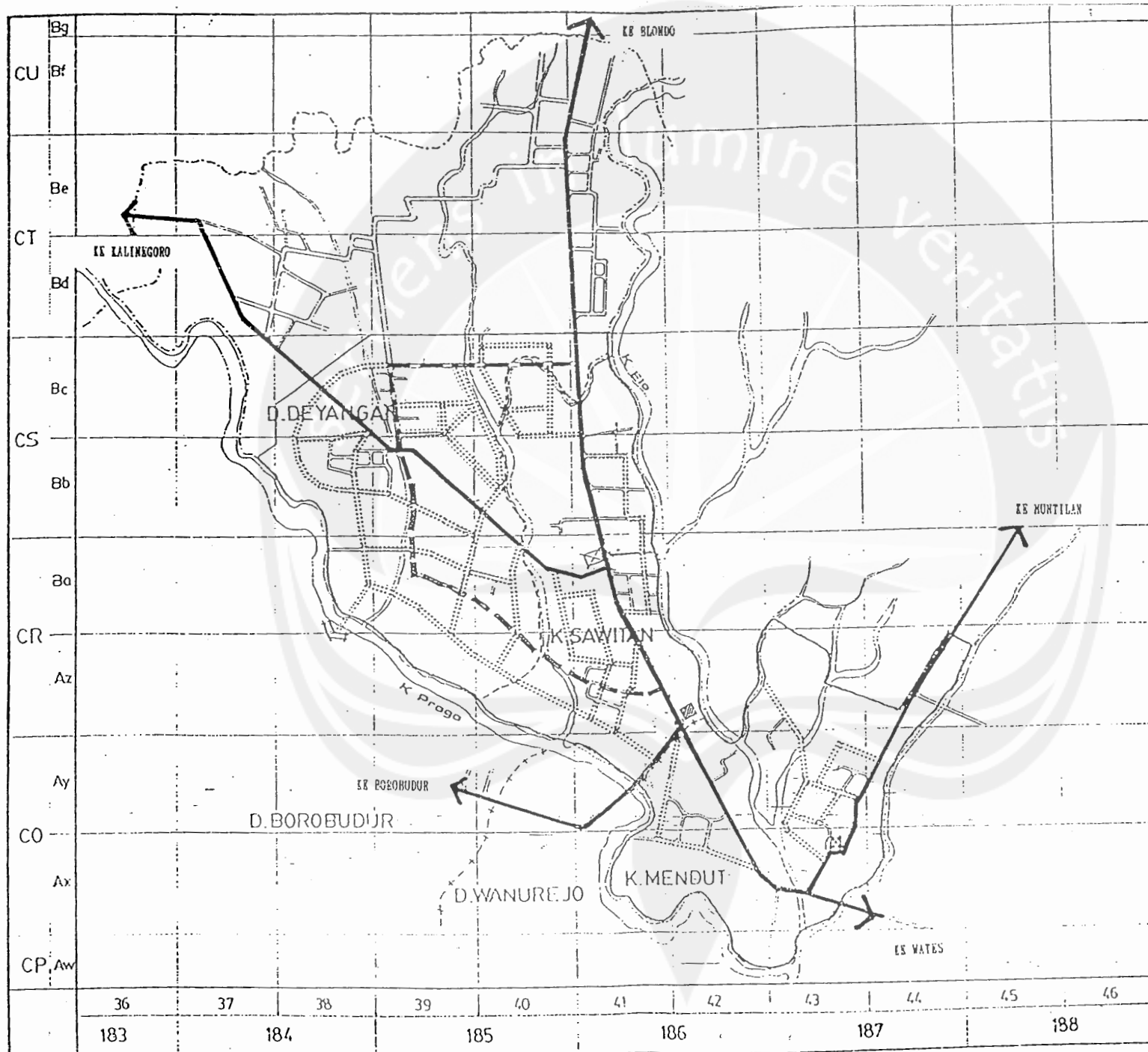
no peta

skala

R-IV



01



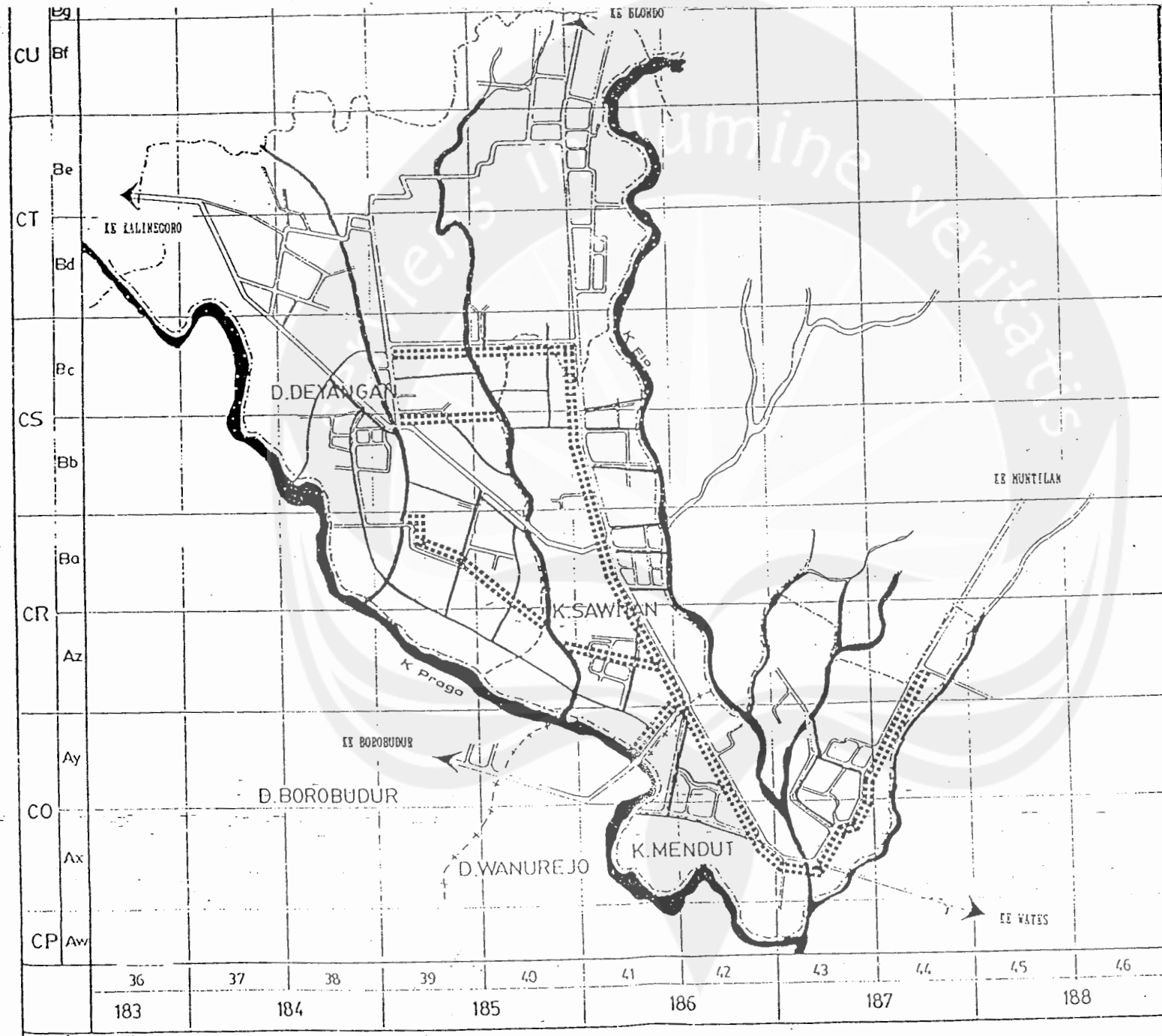


PEMERINTAH KABUPATEN
DAERAH TINGKAT II
MAGELANG

EVALUASI
RENCANA INDUK KOTA
MUNGKID
IBUKOTA KABUPATEN DAN
MAGELANG

peta :
RENCANA PENGEMBANGAN
DRAINASE KOTA

- notasi :
- Batas Kota Mungkid
 - Batas Kecamatan
 - Batas Desa
 - Jalan
 - Sungai
 - Saluran Induk
 - Saluran Primer
 - Saluran Sekunder



NO. DESA : 02
 R-IV
 02

0 0.25 0.5 km



PEMERINTAH KABUPATEN
DAERAH TINGKAT II
MAGELANG

EVALUASI
RENCANA INDUK KOTA
MUNGKID
IBUKOTA KABUPATEN DATI II
MAGELANG

peta :

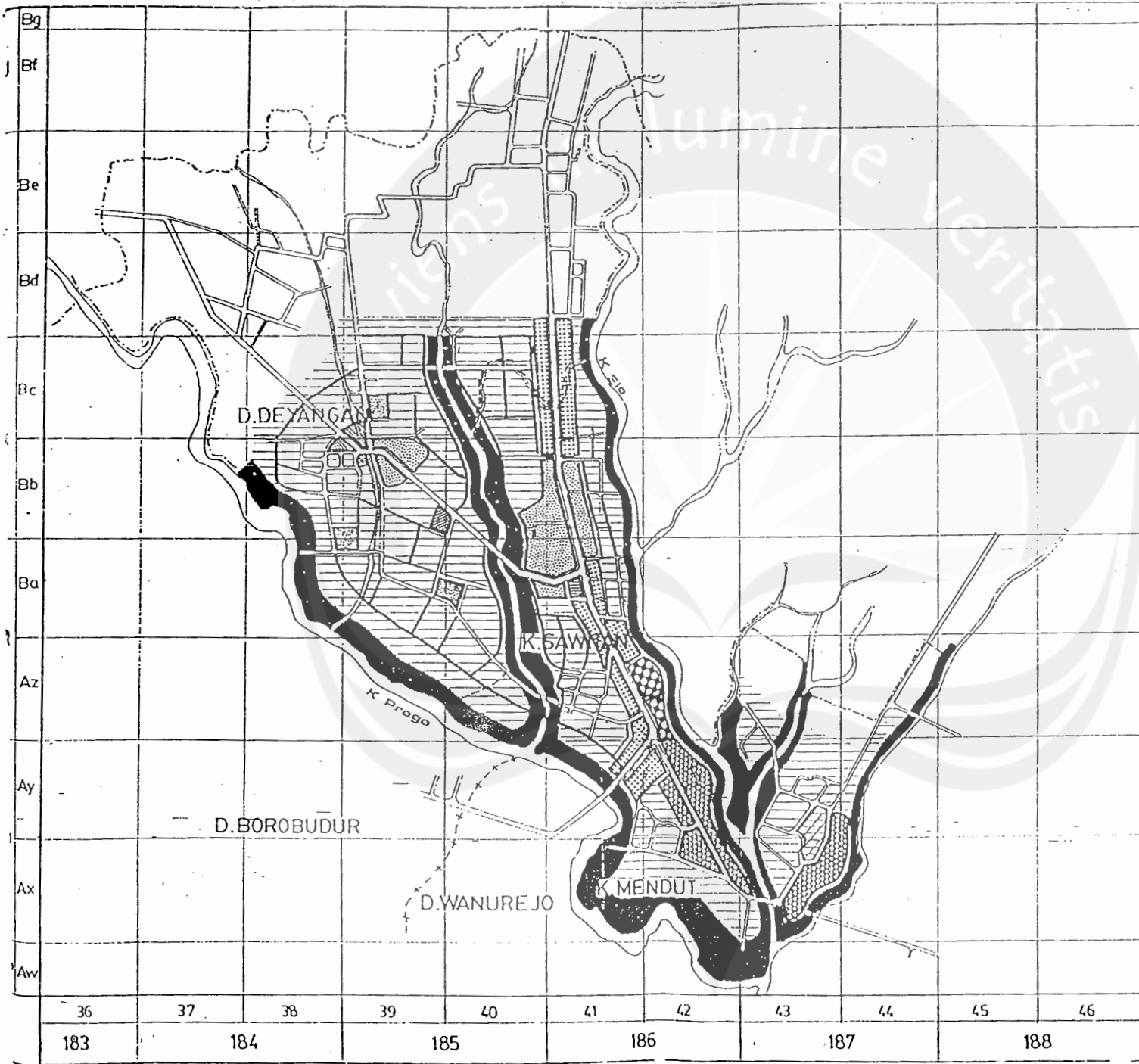
RENCANA TATA
GUNA TANAH

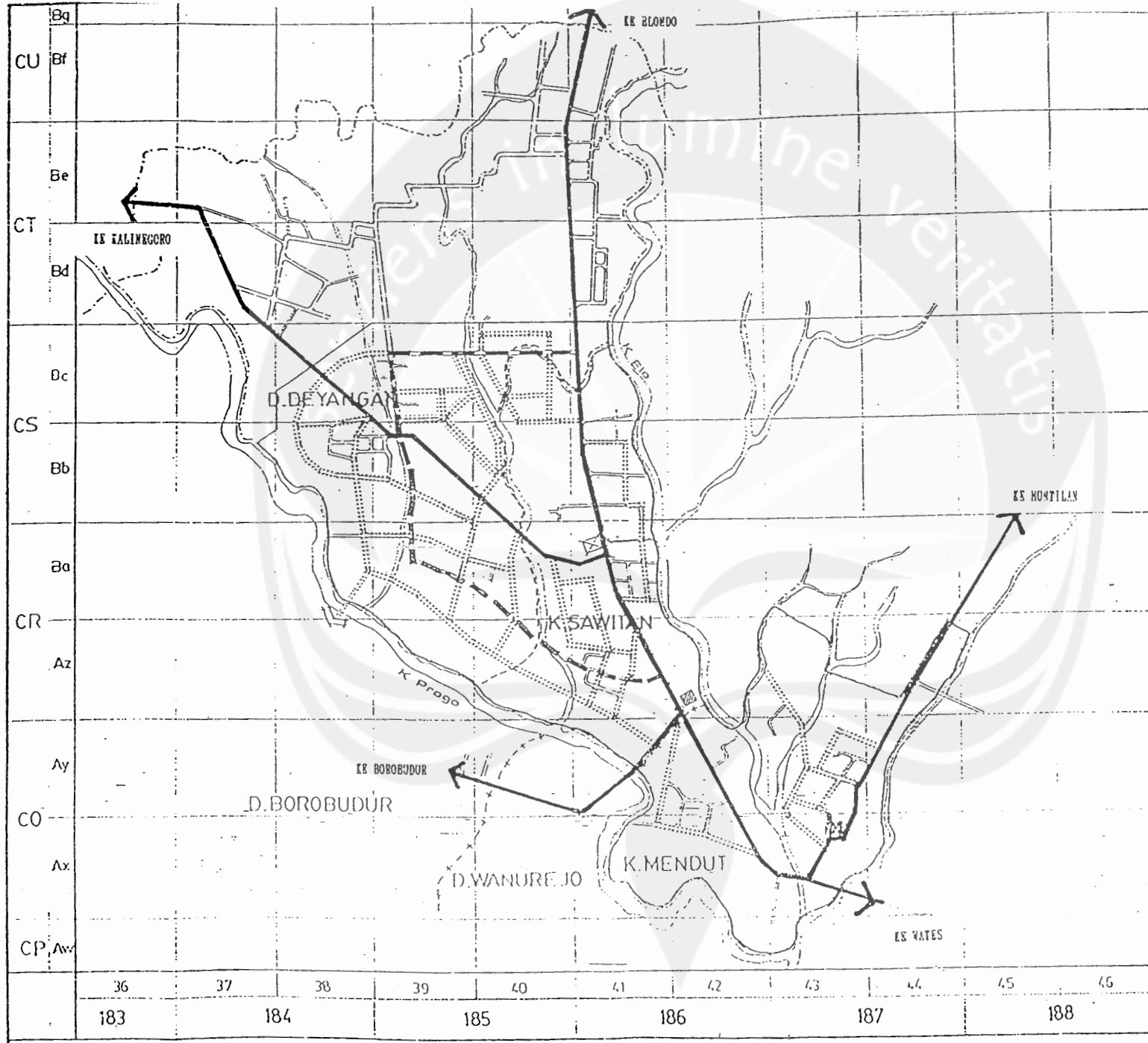
notasi :

- Perumahan
- Perkantoran
- Kesehatan
- Pendidikan
- Perdagangan & Jasa
- Rekreasi-olah raga
- Masjid kota
- Campuran
- Kawasan wisata Mendut
- Fasilitas pusat BRT
- Daerah konservasi

no. :
R-IV
03

skala














PEMERINTAH KABUPATEN
DAERAH TINGKAT II
MAGELANG

EVALUASI
RENCANA INOUK KOTA
MUNGKID
IBUKOTA KABUPATEN DATI II
MAGELANG

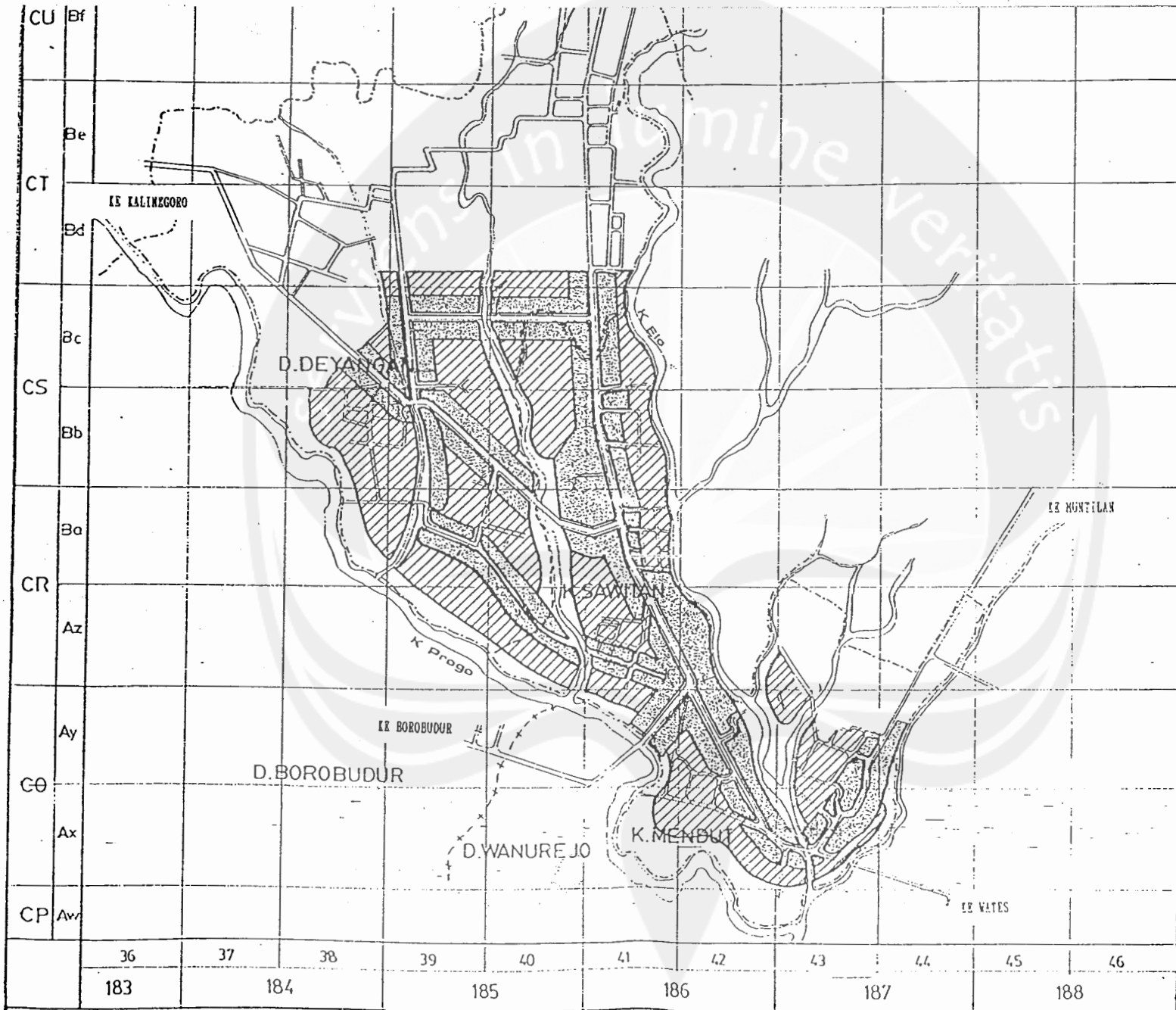
peta :
RENCANA PENGEMBANGAN
JARINGAN JALAN

notasi :

-  Batas Kecamatan
-  Batas Desa
-  Jalan
-  Sungai
-  Kolektor Primer
-  Kolektor Sekunder
-  Lokal Sekunder
-  Terminal
-  Halte

no peta : skala
R-IV 0 0.25 0.5
01 Km








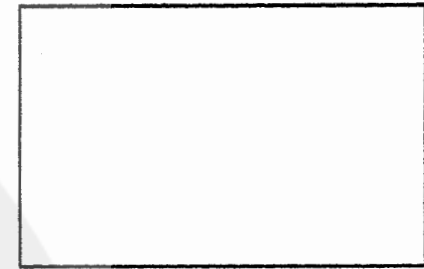
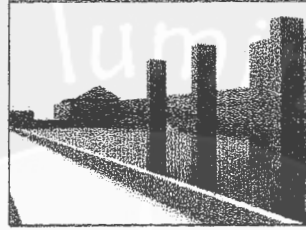
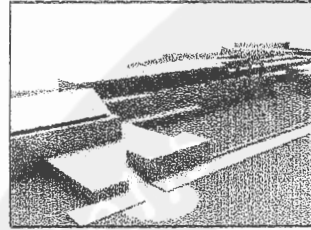
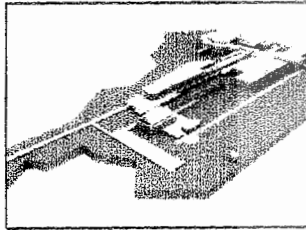
PEMERINTAH KABUPATEN
DAERAH TINGKAT II
MAGELANG

EVALUASI
RENCANA INDUK KOTA
MUNGKID
IBUKOTA KABUPATEN DATI II
MAGELANG

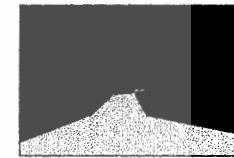
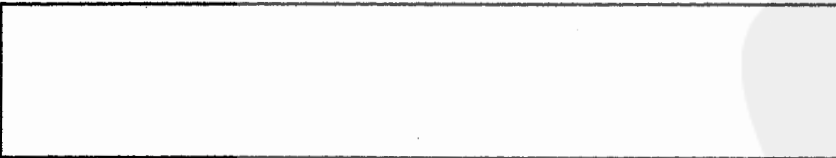
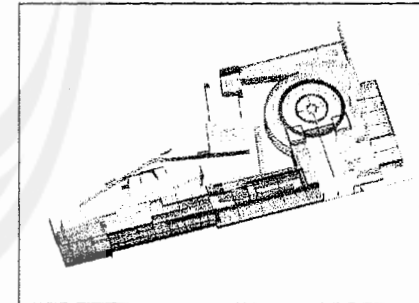
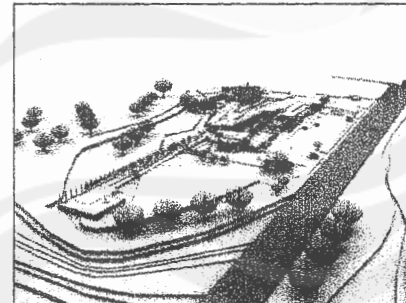
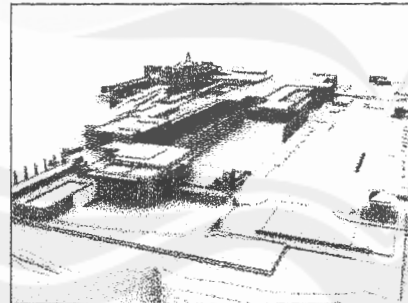
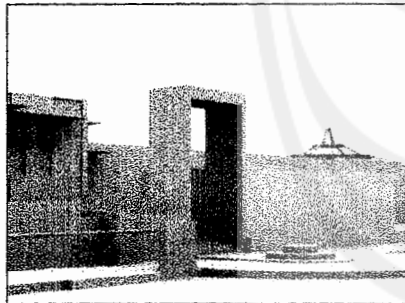
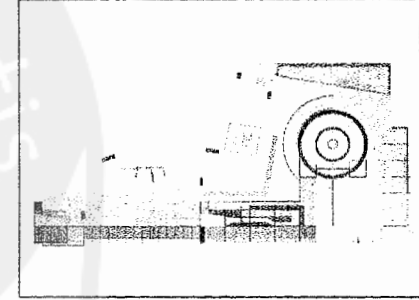
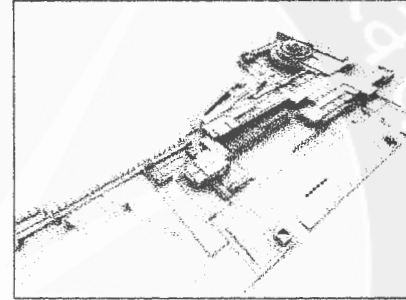
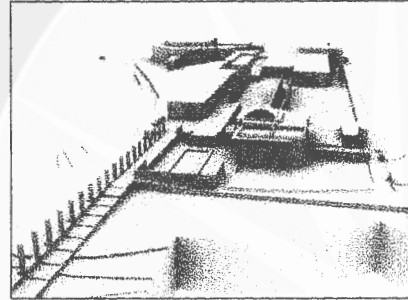
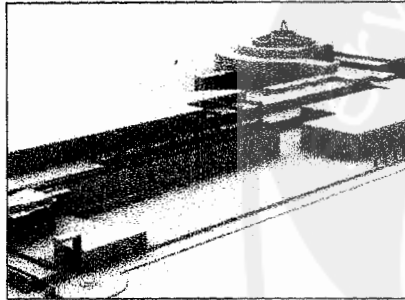
peta :
RENCANA
KETINGGIAN BANGUNAN

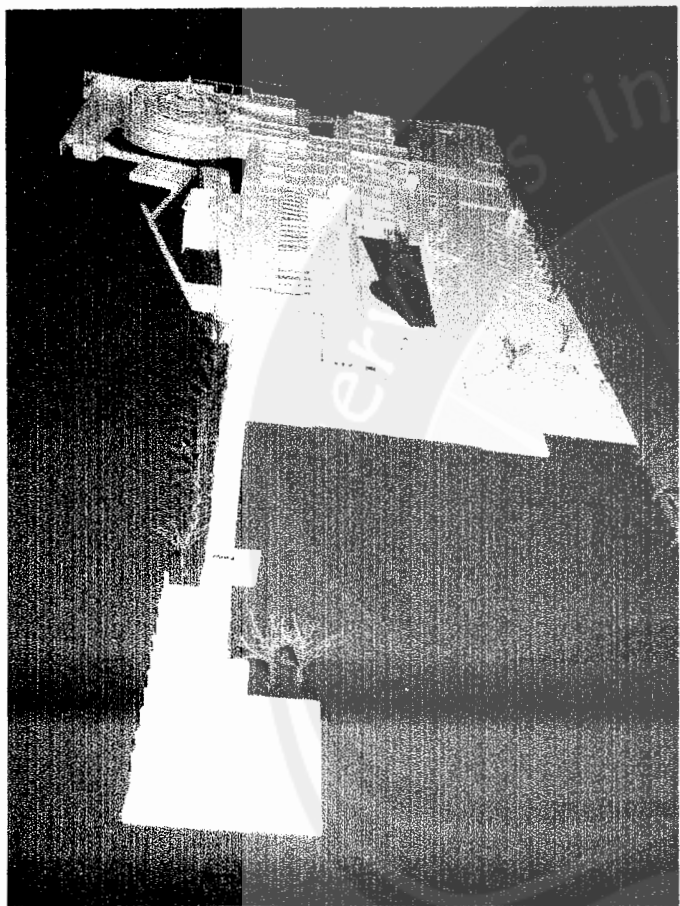
rotasi :
 MAKS. 3 LANTAI
 MAKS. 2 LANTAI

PROJEKSI : UTM
 R-IV
 04
 0 0.25 0.5
 KM


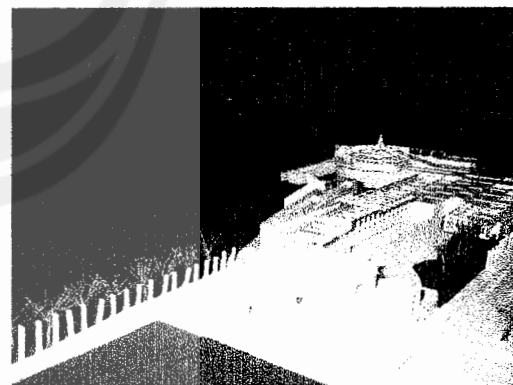
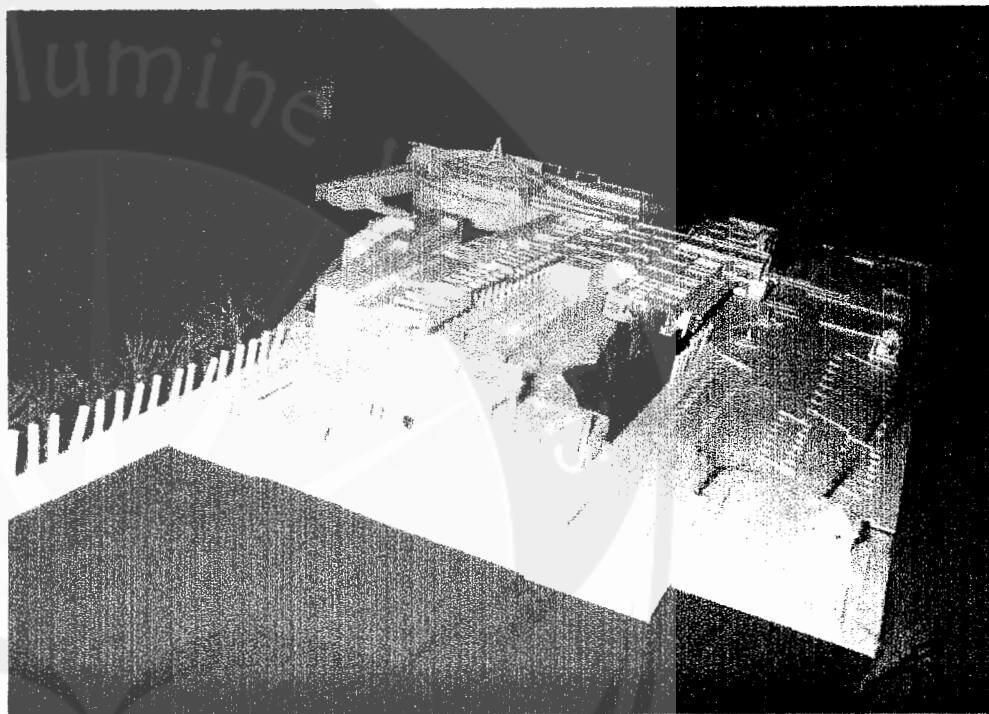


LAMPIRAN PERKEMBANGAN DESAIN

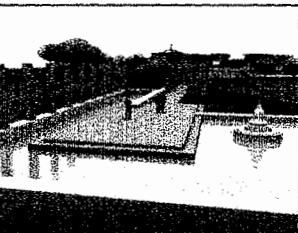
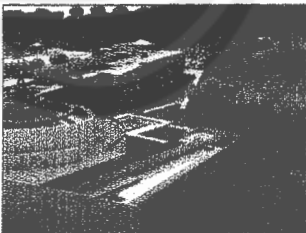
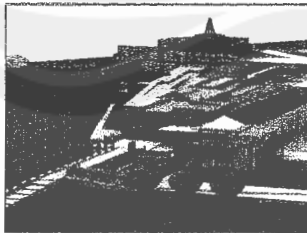
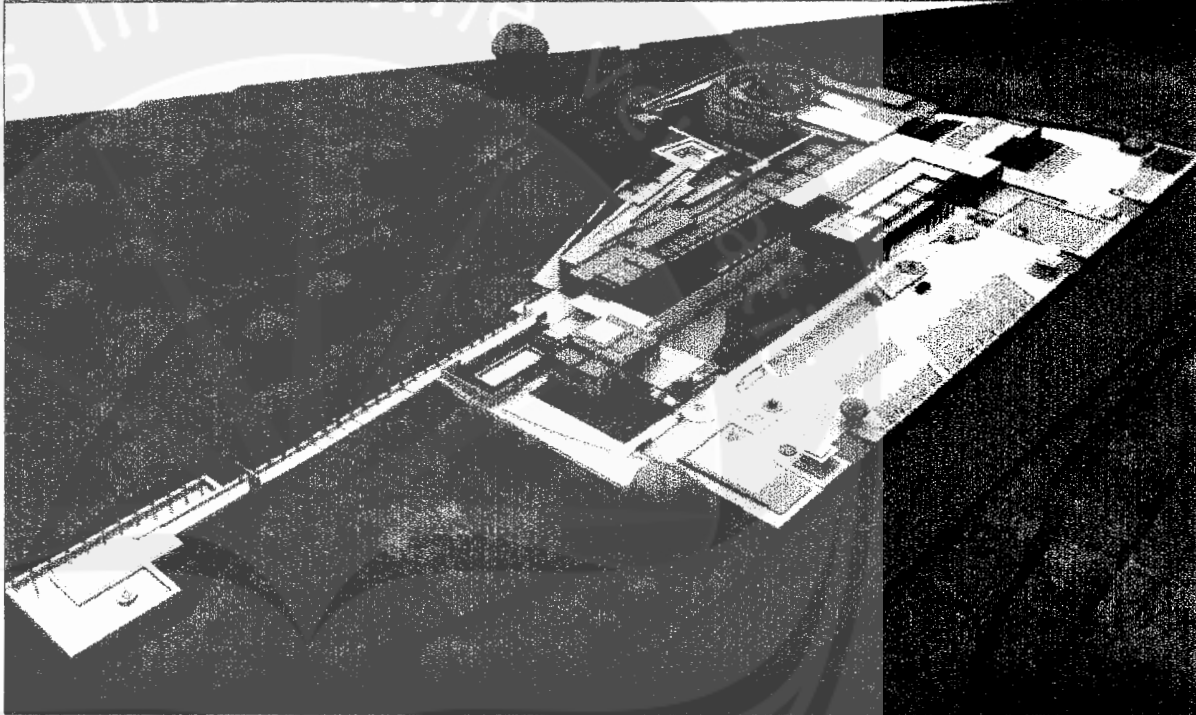
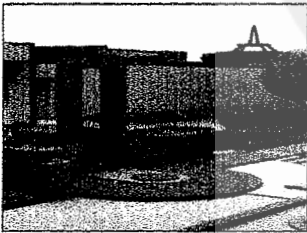
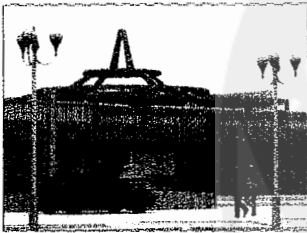


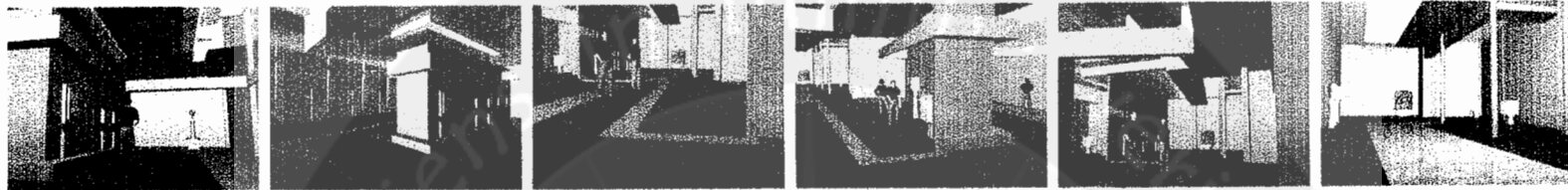


DOKUMENTASI MAKET

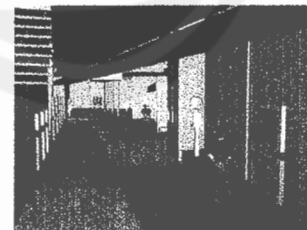
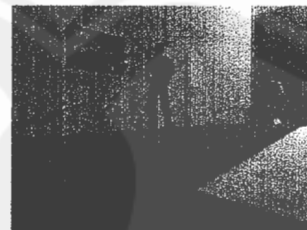
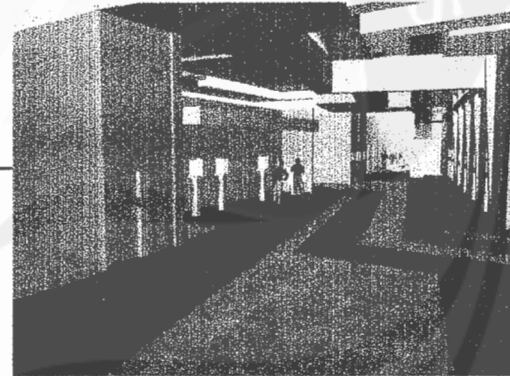
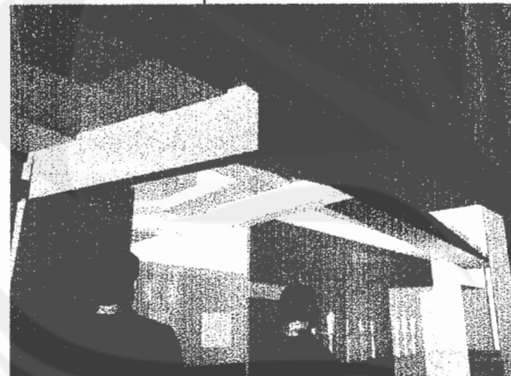
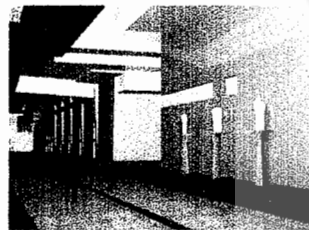
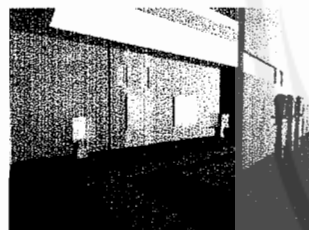


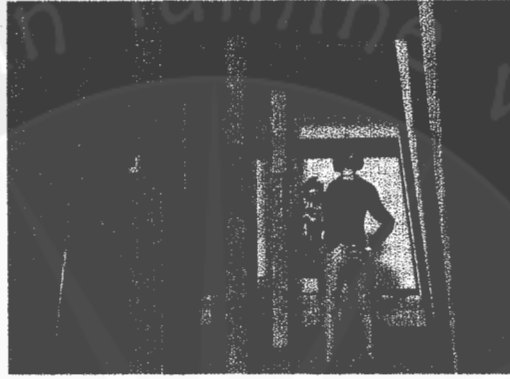
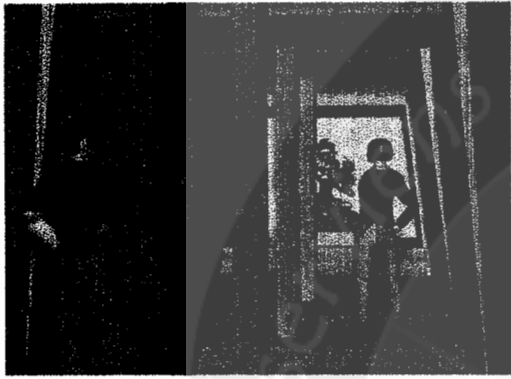
PERSEPEKTIF



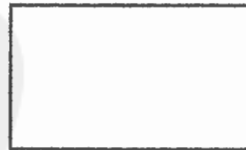
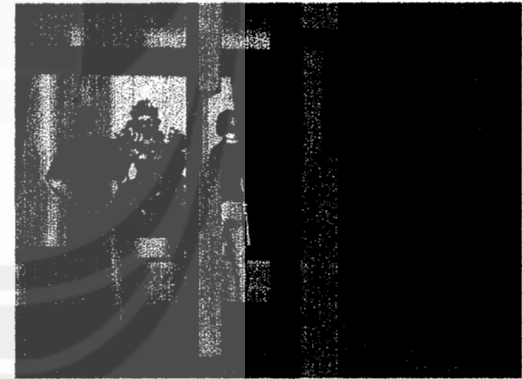
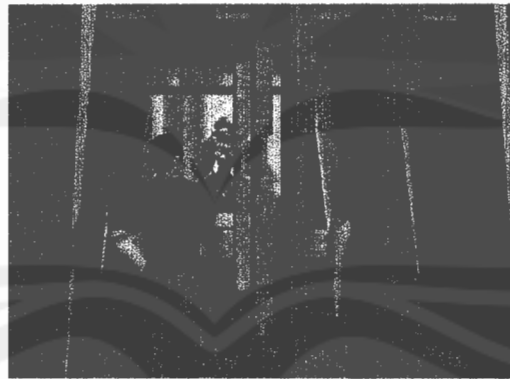


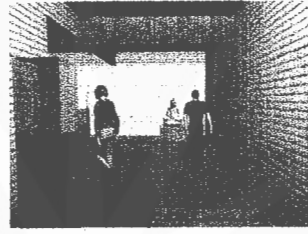
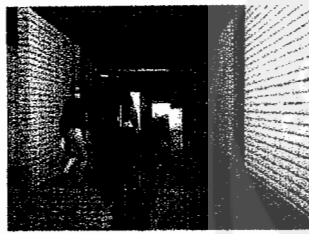
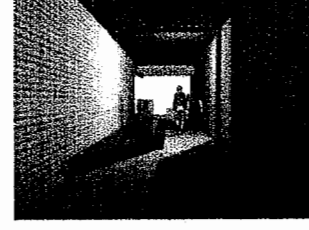
INTERIOR RUANG PAMER KEHIDUPAN ISTANA



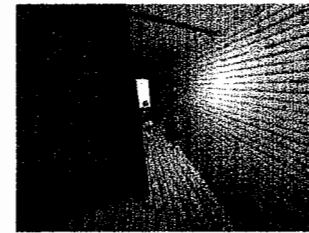
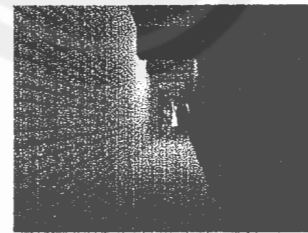
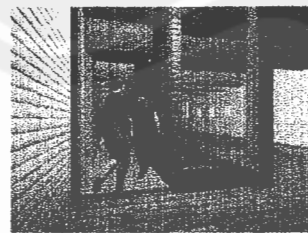
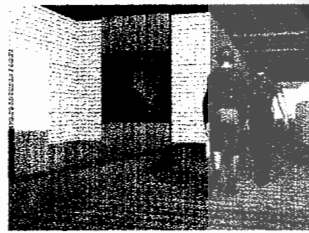
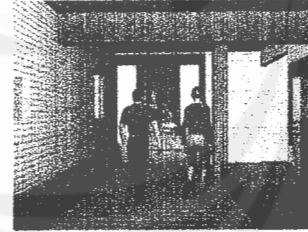
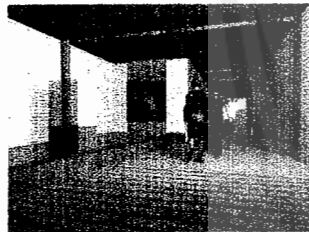


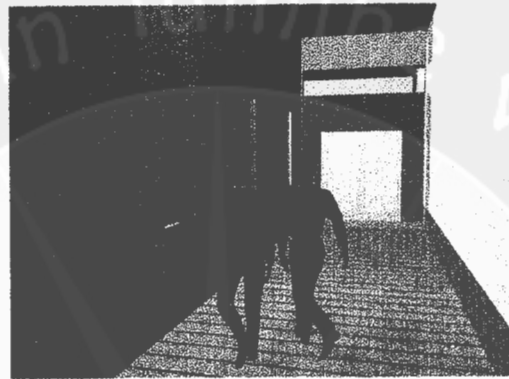
TRANSISI PERJUMPAAN DENGAN DUKA



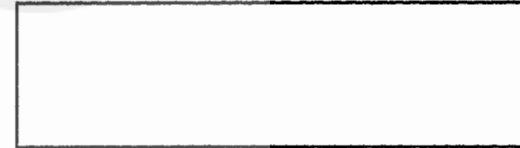
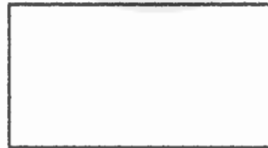
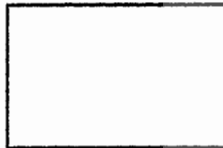
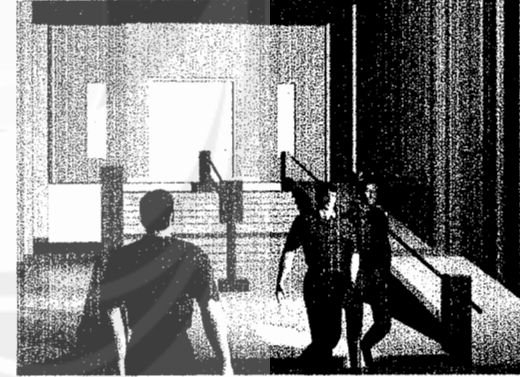
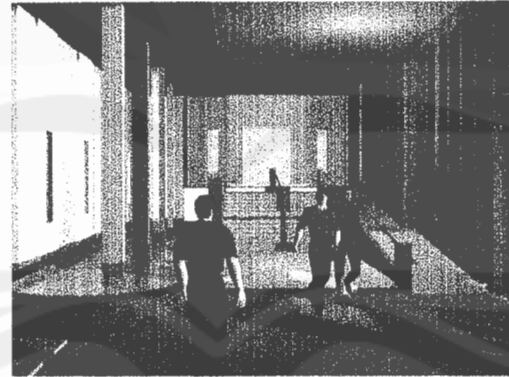
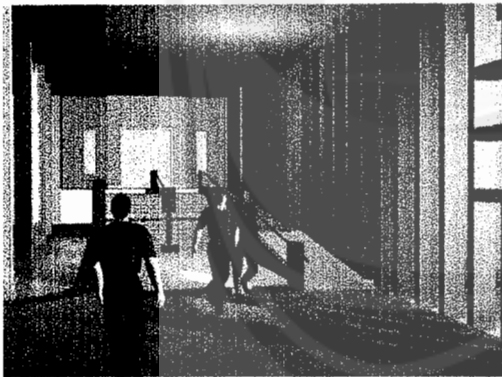


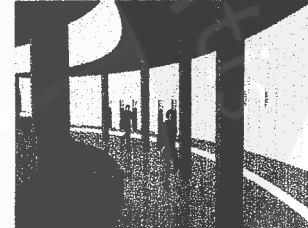
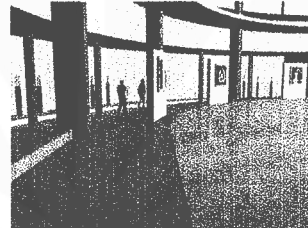
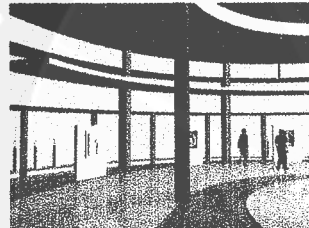
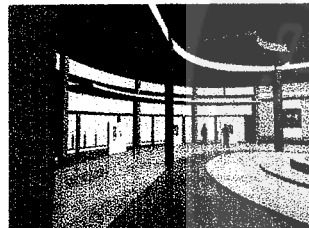
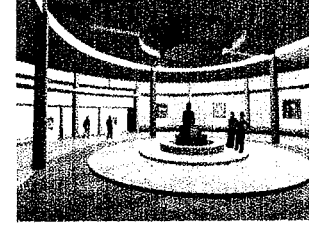
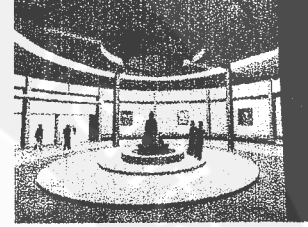
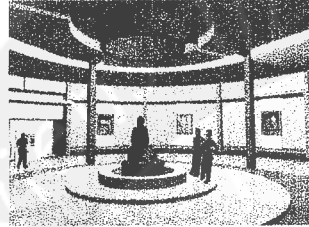
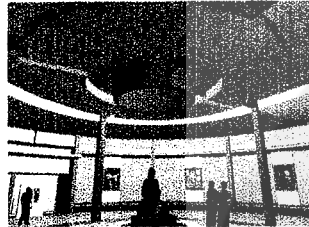
INTERIOR KEHIDUPAN PERTAPAAAN



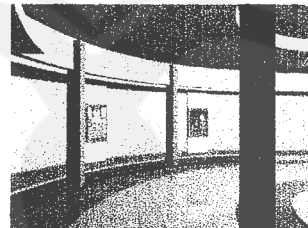
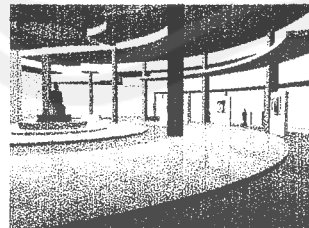
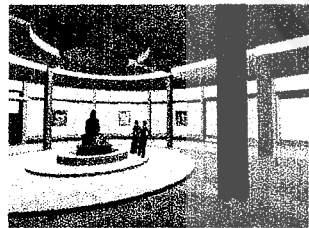


TRANSISI PEMAHAMAN AKAN DUKA





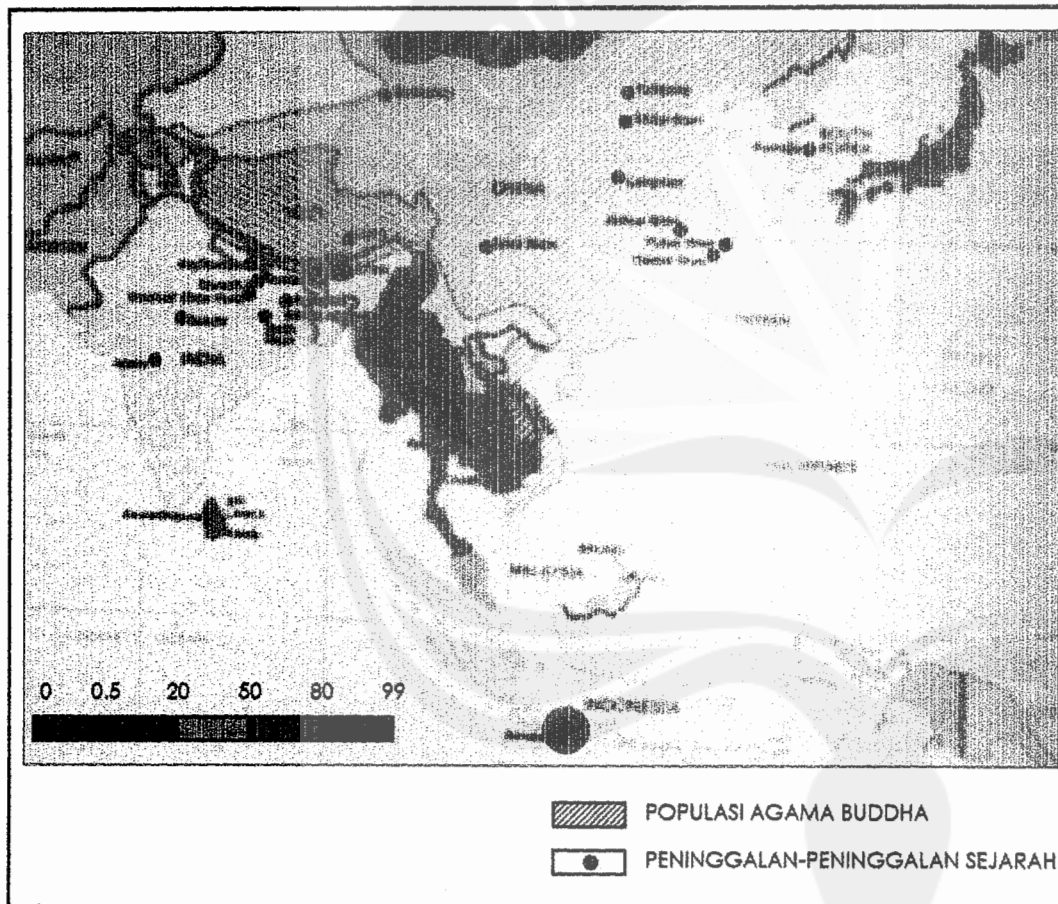
INTERIOR KEHIDUPAN PENCERAHAN



DESKRIPSI PROYEK

- PROYEK** : MUSEUM BUDDHIS
- LOKASI** : MAGELANG, JAWA TENGAH
- FOKUS** : TRANSFORMASI PERJALANAN HIDUP SANG BUDDHA
- PENDEKATAN** : TATANAN RUANG DALAM DAN SIRKULASI YANG DAPAT MEMBANTU PENGUNJUNG UNTUK MEMAHAMI DAN MENGHAYATI PENGALAMAN RELIGIUS SANG BUDDHA
- RUMUSAN** : BAGAIMANA MEWUJUDKAN MUSEUM BUDDHIS YANG DAPAT MEMBANTU PENGUNJUNG UNTUK MEMAHAMI DAN MENGHAYATI PENGALAMAN RELIGIUS SANG BUDDHA DI DALAM MENEMUKAN KEBIJAKSANAAN MELALUI PENGELOLAAN TATANAN RUANG DALAM DAN SIRKULASI SEBAGAI TRANSFORMASI PERJALANAN HIDUP SANG BUDDHA DI DUNIA.

LATAR BELAKANG



PEMAHAMAN SANG BUDDHA AKAN JALAN KEBENARAN

PERAN NILAI-NILAI RELIGIUS SANG BUDDHA BAGI UMAT MANUSIA

PENINGGALAN NILAI-NILAI RELIGIUS SANG BUDDHA DALAM WUJUD FISIK

PELESTARIAN PENINGGALAN-PENINGGALAN AGAMA BUDDHA

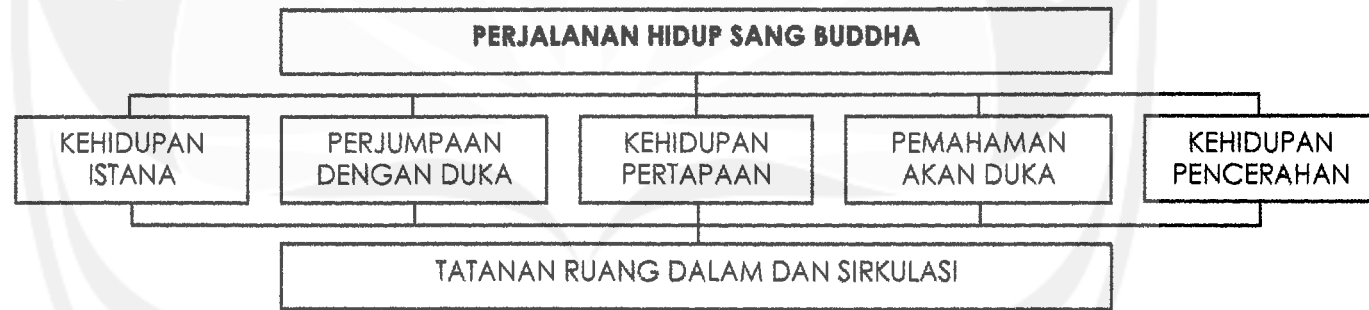
MUSEUM SEBAGAI WADAH PELESTARIAN BENDA-BENDA BERSEJARAH

MUSEUM SEBAGAI SARANA REKREASI DAN EDUKASI

MUSEUM BUDDHIS SEBAGAI SARANA PELESTARIAN PENINGGALAN-PENINGGALAN AGAMA BUDDHA

RUMUSAN PERMASALAHAN

BAGAIMANA MEWUJUDKAN MUSEUM BUDDHIS YANG DAPAT MEMBANTU PENGUNJUNG UNTUK MEMAHAMI DAN MENGHAYATI PENGALAMAN RELIGIUS SANG BUDDHA DI DALAM MENEMUKAN KEBIJAKSANAAN MELALUI PENGELOLAAN TATANAN RUANG DALAM DAN SIRKULASI SEBAGAI TRANSFORMASI PERJALANAN HIDUP SANG BUDDHA DI DUNIA.



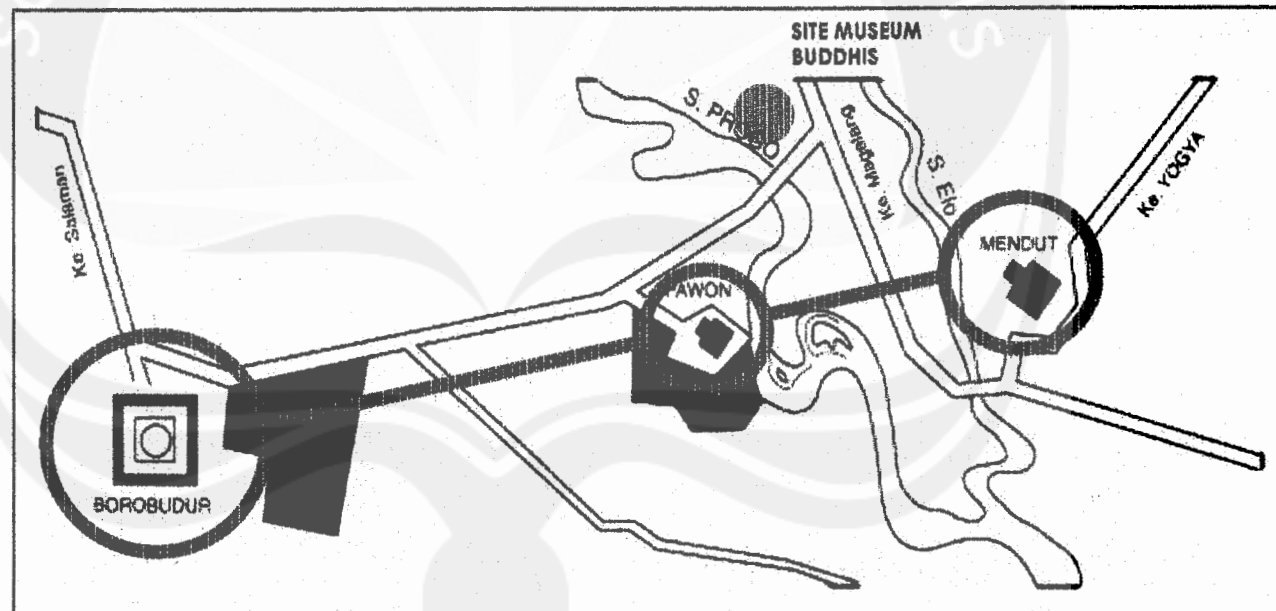
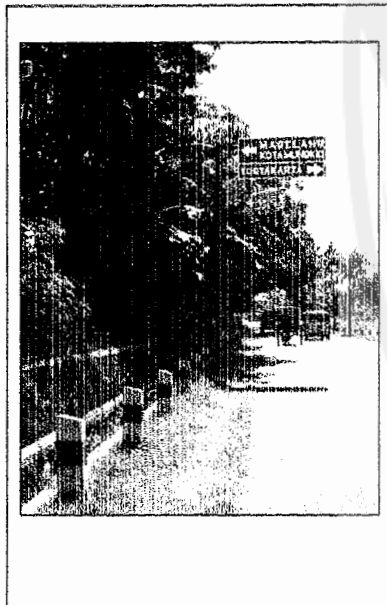
KONSEP PEMECAHAN MASALAH

TRANSFORMASI PERJALANAN HIDUP SANG BUDDHA KE DALAM TATANAN RUANG DALAM DAN TATANAN SIRKULASI YANG DAPAT MEMBANTU PENGUNJUNG UNTUK MEMAHAMI DAN MENGHAYATI PENGALAMAN RELIGIUS SANG BUDDHA.



ANALISIS POTENSI KOTA – LOKASI – SITE

- FAKTOR HISTORIS, TERLETAK PADA KAWASAN BOROBUDUR, PAWON, DAN MENDUT YANG MERUPAKAN PENINGGALAN-PENINGGALAN BERSEJARAH TERBESAR AGAMA BUDDHA DI INDONESIA.
- FAKTOR PARIWISATA, TERLETAK PADA JALUR WISATA HISTORIS, DENGAN BOROBUDUR SEBAGAI MAGNET KAWASAN.
- FAKTOR PENUNJANG, KEMUDAHAN AKSES DAN KETERSEDIAAN FASILITAS-FASILITAS UMUM YANG MENUNJANG KEGIATAN PARIWISATA SEPERTI TEMPAT-TEMPAT PENGINAPAN, REKREASI, DAN LAIN SEBAGAINYA.



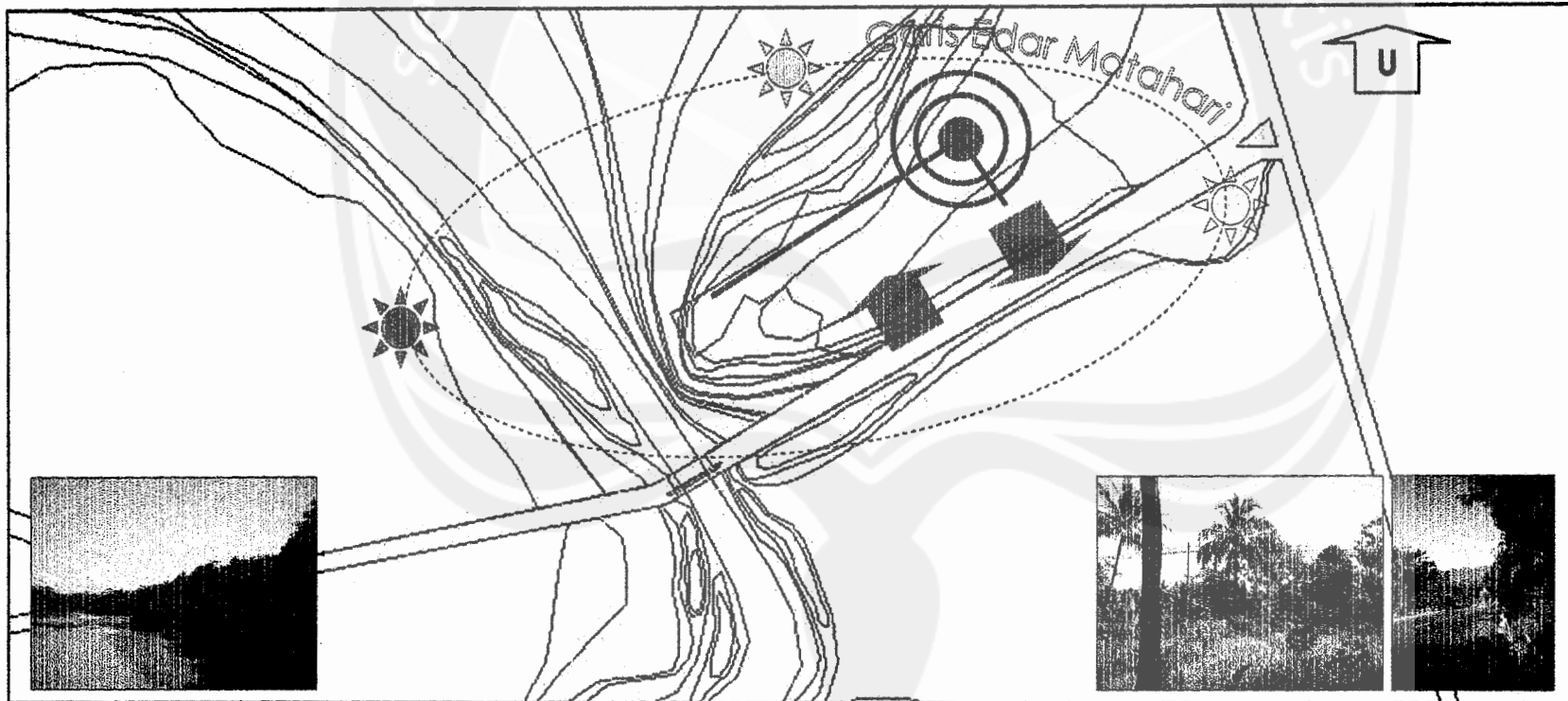
SPESIFIKASI SITE

KEL. SAWITAN; KEC. MUGKID; KAB. MAGELANG
PERSIL D67

LUAS SITE	: ± 26.357 M ²
KDB	: 35 %
TINGGI MAKS. BANGUNAN	: 3 LANTAI
SEMPADAN JALAN	: 16 M
SEMPADAN SUNGAI PROGO	: ± 80 M

ANALISIS POTENSI SITE

- AKSES KE DALAM DAN PEMANFAATAN PARKIR PADA SISI BARAT BERTUJUAN UNTUK MEMBERIKAN KEMUDAHAN AKSES, SESUAI DENGAN LAJU KENDARAAN BERMOTOR PADA JALAN TERSEBUT.
- TATANAN MASSA BANGUNAN BERDASARKAN PADA TINGKAT GANGGUAN SUARA YANG DITERIMA, PEROLEHAN SINAR MATAHARI, DAN ORIENTASI TERHADAP KONTUR, MULAI DARI YANG PALING BESAR PADA SISI JALAN SAMPAI DENGAN YANG PALING KECIL PADA SISI UTARA SITE.
- ORIENTASI UTAMA BANGUNAN PADA SITE TERDAPAT PADA SISI BARAT MENGHADAP PADA SUNGAI PROGO DAN PADA SISI SELATAN MENGHADAP JALAN RAYA.



ZONING DAN SIRKULASI

➤PENERIMAAN

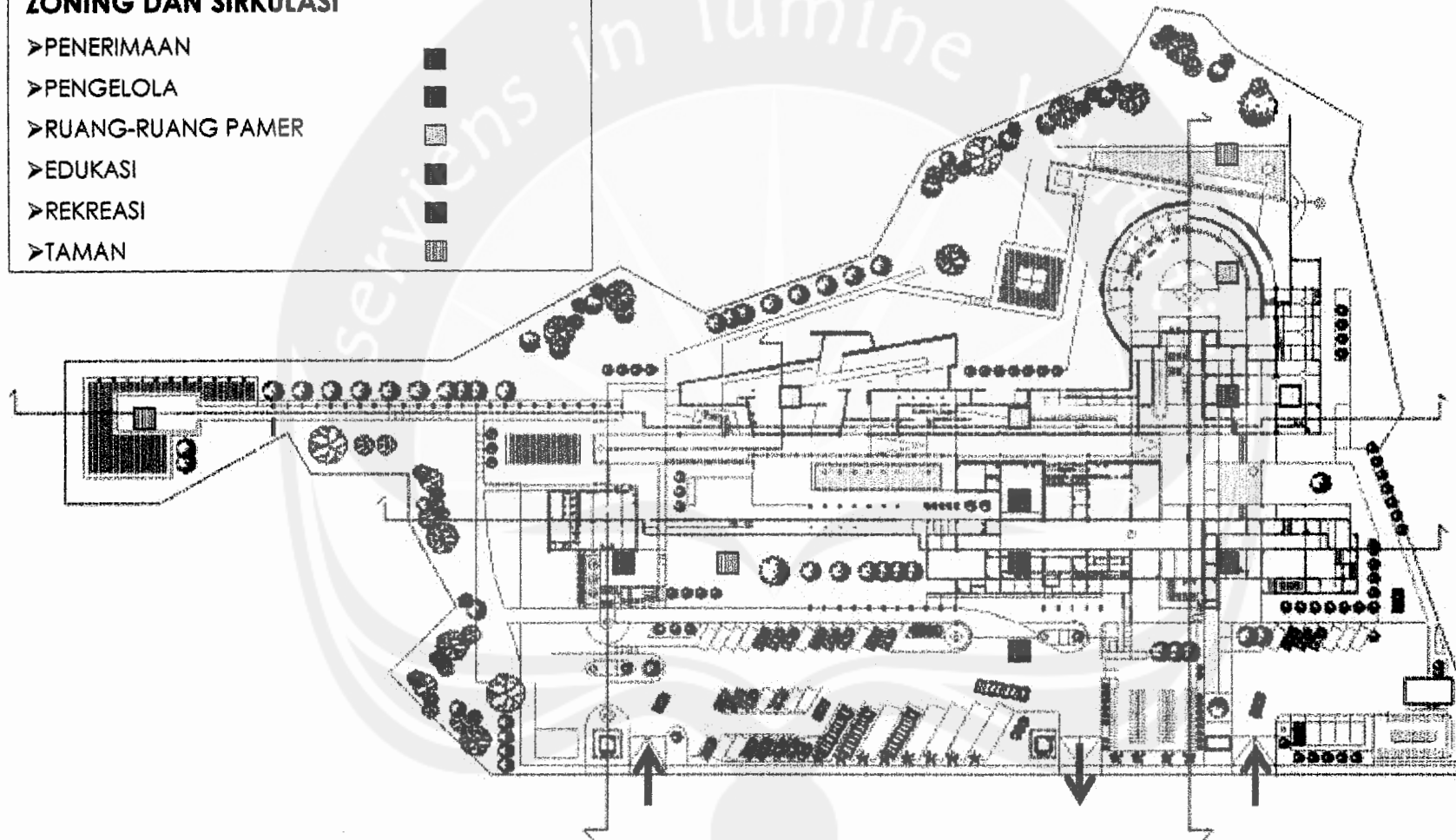
➤PENGELOLA

➤RUANG-RUANG PAMER

➤EDUKASI

➤REKREASI

➤TAMAN



PERTIMBANGAN SIRKULASI PADA TAPAK BERDASARKAN ARUS LALU LINTAS PADA JALAN DI SISI SELATAN, YAITU ARUS BALIK KENDARAAN DARI BOROBUDUR.
PERTIMBANGAN ZONING PADA TAPAK BERDASARKAN POTENSI TAPAK YANG BERORIENTASI PADA JALAN DI SISI SELATAN DAN SUNGAI PROGO DI SISI BARAT, DENGAN ZONA PRIVAT UTAMA DILETAKKAN PADA SISI UTARA AGAR TIDAK DIPENGARUHI OLEH KEBISINGAN DARI JALAN RAYA.

KONSEP PERANCANGAN

PERJALANAN HIDUP SANG BUDDHA TERDIRI DARI TIGA TAHAPAN KEHIDUPAN DAN DUA TRANSISI YANG MEMBERIKAN PERUBAHAN TERHADAP TAHAPAN KEHIDUPAN SEBELUMNYA.

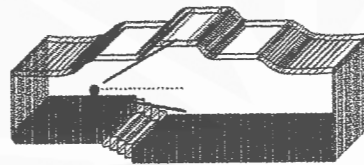
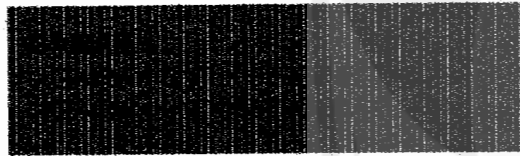
1. KEHIDUPAN ISTANA
2. PERJUMPAAN DENGAN DUKA
3. KEHIDUPAN PERTAPAAAN
4. PEMAHAMAN AKAN DUKA
5. KEHIDUPAN PENCERAHAN

- RUANG PAMER KEHIDUPAN ISTANA
- TRANSISI PERJUMPAAN DENGAN DUKA
- RUANG PAMER KEHIDUPAN PERTAPAAAN
- TRANSISI PEMAHAMAN AKAN DUKA
- RUANG PAMER KEHIDUPAN PENCERAHAN



KEHIDUPAN ISTANA

- **ABSTRAKSI** : KEHIDUPAN SANG BUDDHA SEBAGAI SEORANG PANGERAN DIPENUHI DENGAN SEGALA KENIKMATAN DUNIawi, —HARTA BENDA, KEMEGAHAN, KEMASYURAN, DAN SEGALA SESUATU YANG MEMUASKAN HAWA NAFSU DAN KEINGINAN-KEINGINAN INDERANYA—. AKAN TETAPI, SEMUANYA ITU TIDAK DAPAT MEMUASKAN BATINNYA DAN HANYA SEMAKIN MENGIKAT KEBEBASANNYA.
- **KALIMAT KUNCI** : KEINGINAN-KEINGINAN (GAIRAH) UNTUK MEMUASKAN DORONGAN-DORONGAN INDERA-JASMANI YANG TIDAK PERNAH TERPUASKAN DAN TIDAK MEMILIKI TUJUAN YANG JELAS.
- **TRANSFORMASI** : TATANAN RUANG DALAM DAN SIRKULASI YANG MEMBERIKAN ORIENTASI BERCABANG-CABANG PADA RUANG, UNTUK MEMBERIKAN PILIHAN-PILIHAN DALAM BERORIENTASI. NAMUN, TIDAK MEMILIKI TUJUAN AKHIR YANG JELAS.



PERMAINAN ELEVASI PADA BIDANG ATAS BERTUJUAN UNTUK MEMBERIKAN KESAN PERGERAKKAN PADA RUANG YANG TERDAPAT DI BAWAHNYA.

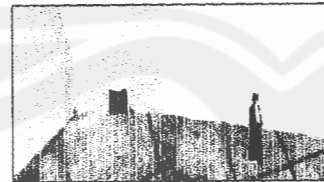


SIRKULASI BERCABANG-CABANG UNTUK MEMBERIKAN PERGERAKKAN YANG TIDAK JELAS TERHADAP TUJUAN AKHIR

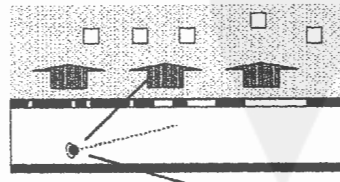
SIRKULASI BERCABANG-CABANG UNTUK MEMBERIKAN ORIENTASI VISUAL YANG BERAGAM TERHADAP RUANG



PENGGUNAAN POLA-POLA DIAGONAL PADA BIDANG BATAS UNTUK MEMBERIKAN KESAN DINAMIS, AKTIF, DAN BERGAIRAH.



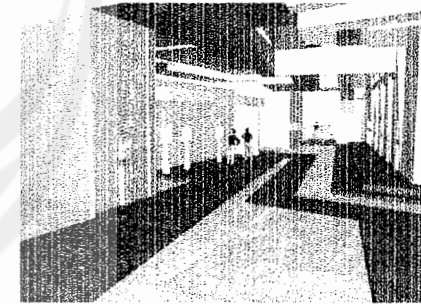
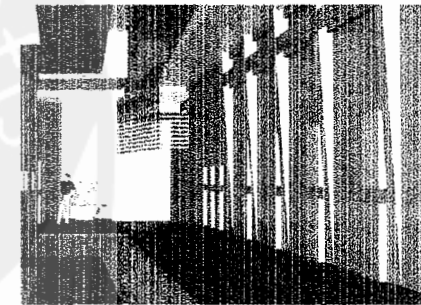
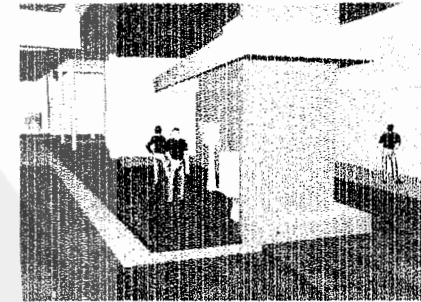
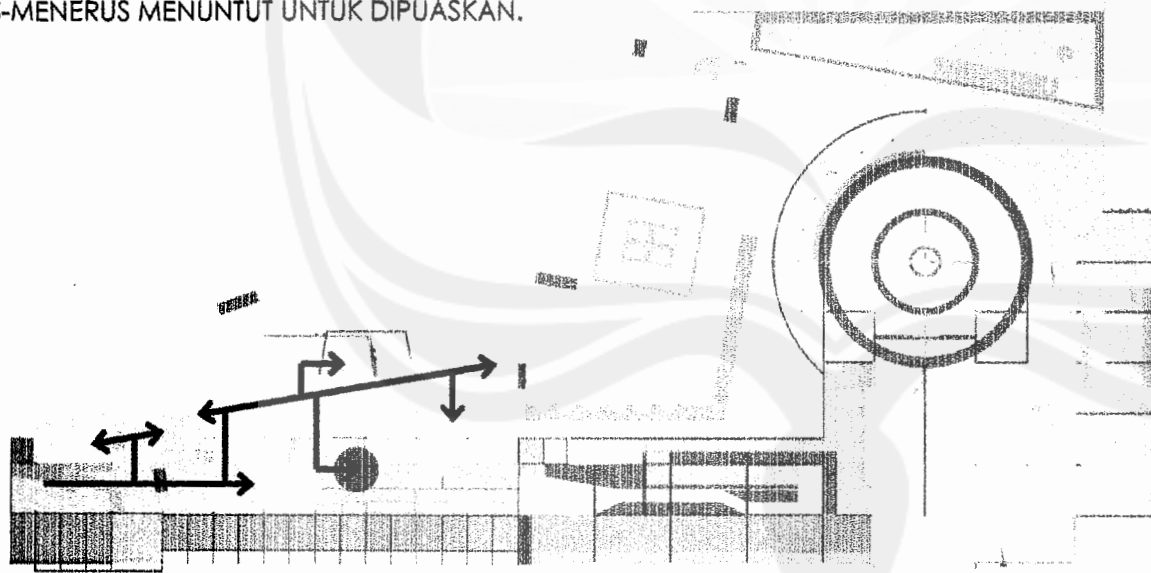
PERGERAKKAN PADA RUANG YANG BERCABANG-CABANG DITEGASKAN MELALUI PERMAINAN POLA, WARNA, DAN MATERIAL PADA BIDANG ALAS



ORIENTASI TERSAMAR TERHADAP RUANG-RUANG PAMER YANG BERSEBELAHAN, UNTUK MEMBANGKITKAN RASA INGIN TAHU TERHADAP RUANG YANG BERSEBELAHAN.

KEHIDUPAN ISTANA

SIRKULASI BERCABANG-CABANG PADA RUANG UNTUK MEMBERIKAN PERGERAKAN DAN ORIENTASI VISUAL YANG TIDAK TERPUSAT PADA SATU TITIK, SEBAGAI WUJUD GAIRAH ATAU KEINGINAN-KEINGINAN INDERA-JASMANI YANG TERUS-MENERUS MENUNTUT UNTUK DIPUASKAN.

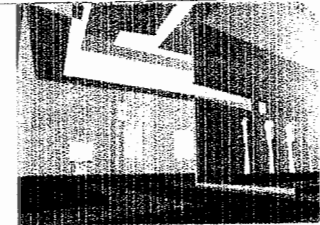


SIRKULASI BERCABANG-CABANG DENGAN PERTEGASAN POLA, WARNA, DAN MATERIAL PADA BIDANG ALAS.

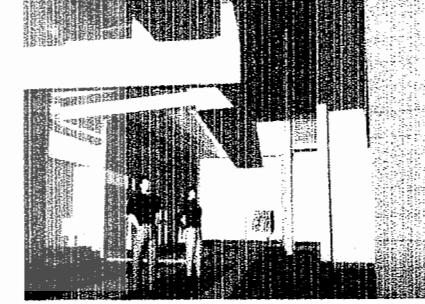
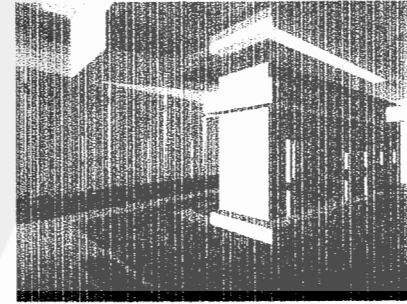
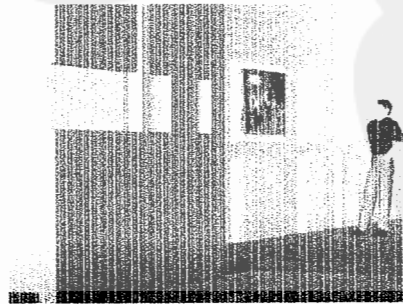
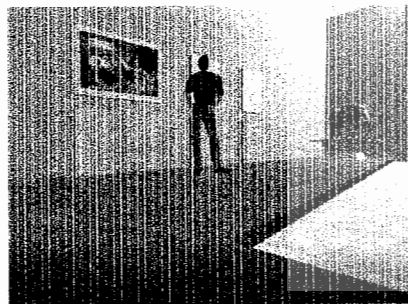
KEHIDUPAN ISTANA



PERMAINAN ELEVASI PADA
BIDANG ATAS UNTUK
MEMBERIKAN KESAN
PERGERAKAN PADA RUANG
SECARA VISUAL.

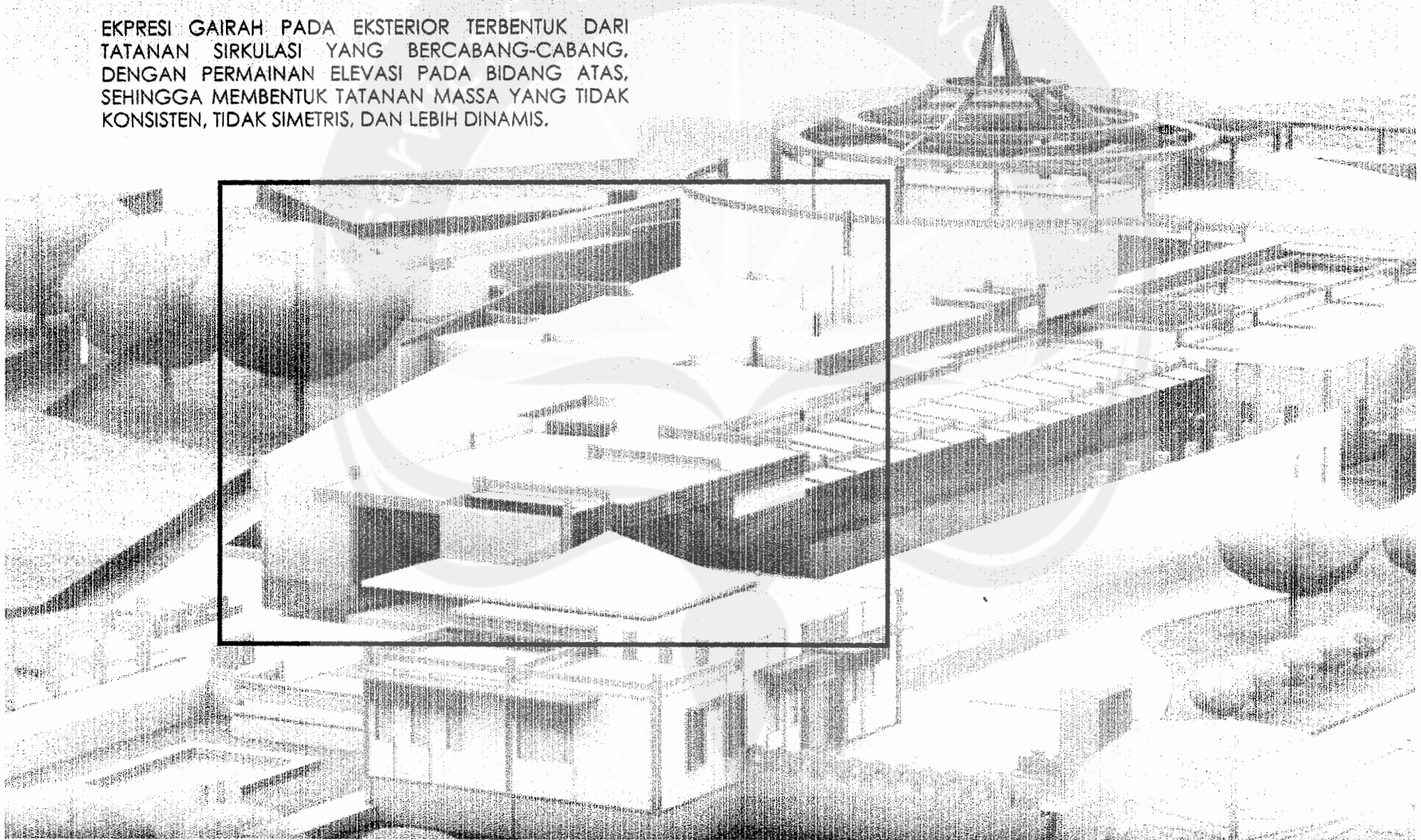


ORIENTASI TERHADAP
RUANG-RUANG
YANG BERSEBELAHAN
MELALUI BUKAAN-
BUKAAN YANG
MINIM, DENGAN
MATERIAL
TRANSPARAN.



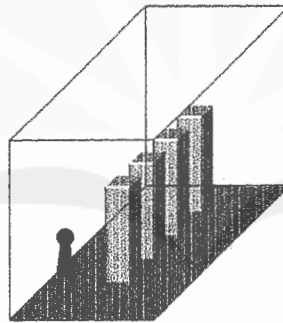
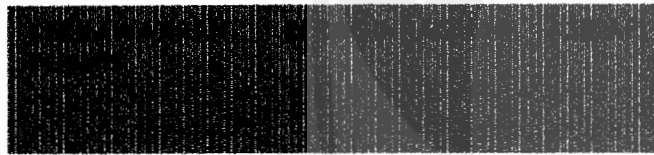
KEHIDUPAN ISTANA

EKSPRESI GAIRAH PADA EKSTERIOR TERBENTUK DARI TATANAN SIRKULASI YANG BERCABANG-CABANG, DENGAN PERMAINAN ELEVASI PADA BIDANG ATAS, SEHINGGA MEMBENTUK TATANAN MASSA YANG TIDAK KONSISTEN, TIDAK SIMETRIS, DAN LEBIH DINAMIS.

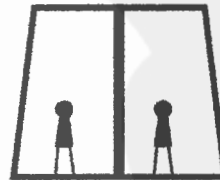


PERJUMPAAN DENGAN DUKA

- ABSTRAKSI : KENYATAAN HIDUP YANG TIDAK DAPAT DIHINDARI OLEH SETIAP MANUSIA, YAITU USIA TUA, SAKIT, DAN KEMATIAN MEMBERIKAN KERESAHAN PADA HATI SANG BUDDHA UNTUK MENJALANI HIDUP DALAM KETIDAKPASTIAN.
- KALIMAT KUNCI : KEKHAWATIRAN DAN SIKAP PESIMIS DALAM MENJALANI KEHIDUPAN.
- TRANSFORMASI : TATANAN RUANG DALAM DAN SIRKULASI YANG MEMBERIKAN KERAGU-RAGUAN DI DALAM BERORIENTASI, SEBAGAI WUJUD KEKHAWATIRAN SANG BUDDHA TERHADAP KEHIDUPAN.

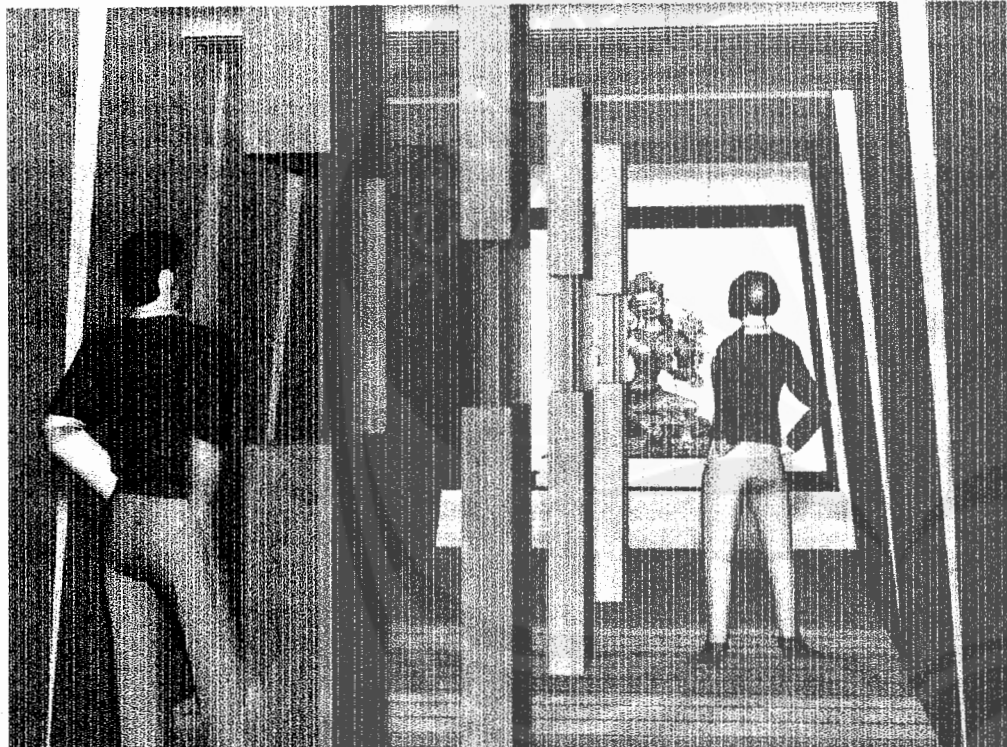


TATANAN SIRKULASI YANG TERBELAH DENGAN KOLOM-KOLOM PEMBATAS SECARA VISUAL, BERTUJUAN UNTUK MEMBERIKAN KETIDAKPASTIAN DALAM BERORIENTASI.

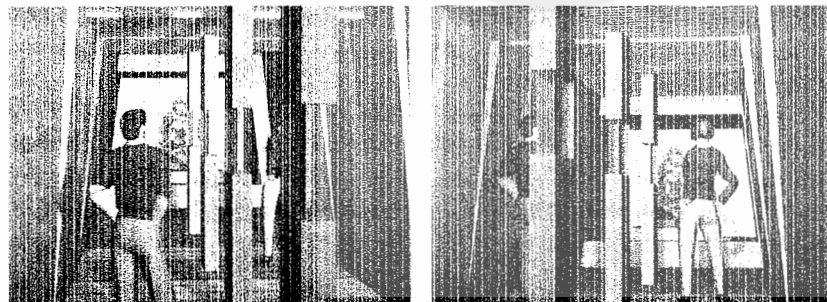


PERTEGASAN KETIDAKPASTIAN DALAM BERORIENTASI DENGAN BIDANG BATAS YANG MEMBERIKAN TEKANAN KE DALAM

PERJUMPAAN DENGAN DUKA

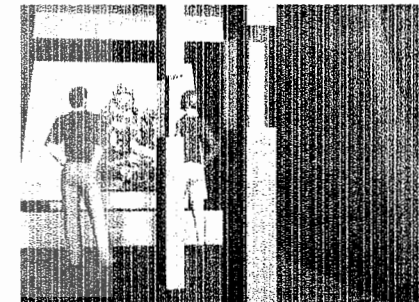


KOLOM-KOLOM PEMBATAS SECARA VISUAL UNTUK MEMBERIKAN KERAGU-RAGUAN DALAM BERORIENTASI, DENGAN OBJEK-OBJEK YANG MENCERITAKAN PERJUMPAAN SANG BUDDHA DENGAN DUKA DALAM KEHIDUPAN MANUSIA. YAITU SAKIT, USIA TUA, DAN KEMATIAN.



PERLETAKAAN OBJEK BESAR PADA AKHIR PERJALANAN -PUTRI YOSUDHARA DAN RAHULA, ISTERI DAN ANAK SANG BUDDHA- SEBAGAI KLIMAKS KERAGU-RAGUAN SANG BUDDHA UNTUK MENINGGALKAN ISTANA.

-PERSIMPANGAN HATI-



KEHIDUPAN PERTAPAAN

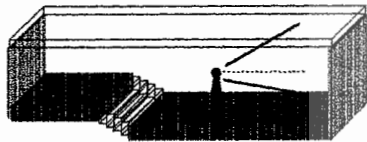
- ABSTRAKSI : KEHIDUPAN SANG BUDDHA SEBAGAI SEORANG PERTAPA DIPENUHI DENGAN LATIHAN-LATIHAN YANG KERAS UNTUK MENGEKANG KEINGINAN-KEINGINAN INDERA JASMANI.
- KALIMAT KUNCI : PENGEKANGAN DIRI YANG KERAS SEHINGGA MENIMBULKAN PERASAAN TERTEKAN DAN MENYESAKKAN.
- TRANSFORMASI : TATANAN RUANG DALAM DAN SIRKULASI YANG MEMBERIKAN PERASAAN TERTEKAN DAN TERKEKANG DI DALAM BERORIENTASI, SEHINGGA KITA TIDAK DAPAT BERORIENTASI DENGAN BEBAS.



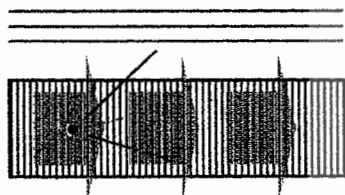
BENTUK LINEAR BERTUJUAN UNTUK MEMBERIKAN ORIENTASI DAN PERGERAKKAN YANG TERBATAS DI DALAM RUANG



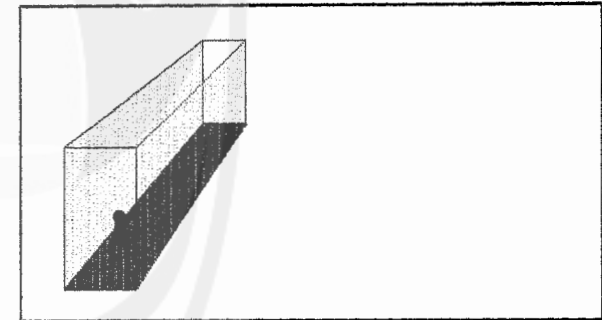
SIRKULASI YANG BERLIKU-LIKU/ TERPATAH-PATAH UNTUK MENGURANGI KEMAMPUAN PENGENALAN TERHADAP RUANG DAN TUJUAN AKHIR.



PROPORSI RUANG DENGAN BIDANG ATAS YANG RENDAH DAN MENERUS UNTUK MEMBERIKAN KESAN MENEKAN DAN MONOTON PADA RUANG.



POLA HORIZONTAL PADA DINDING UNTUK MEMBERIKAN KESAN KUAT DAN MEMAKSA. POLA HORIZONTAL PADA LANTAI UNTUK MEMBERIKAN KESAN PERGERAKKAN YANG MENERUS, TANPA AKHIR.

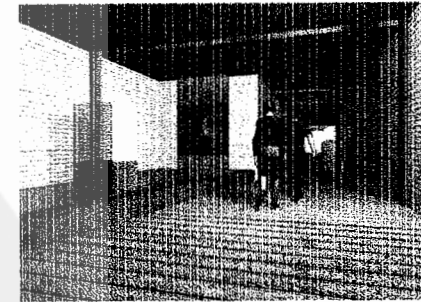
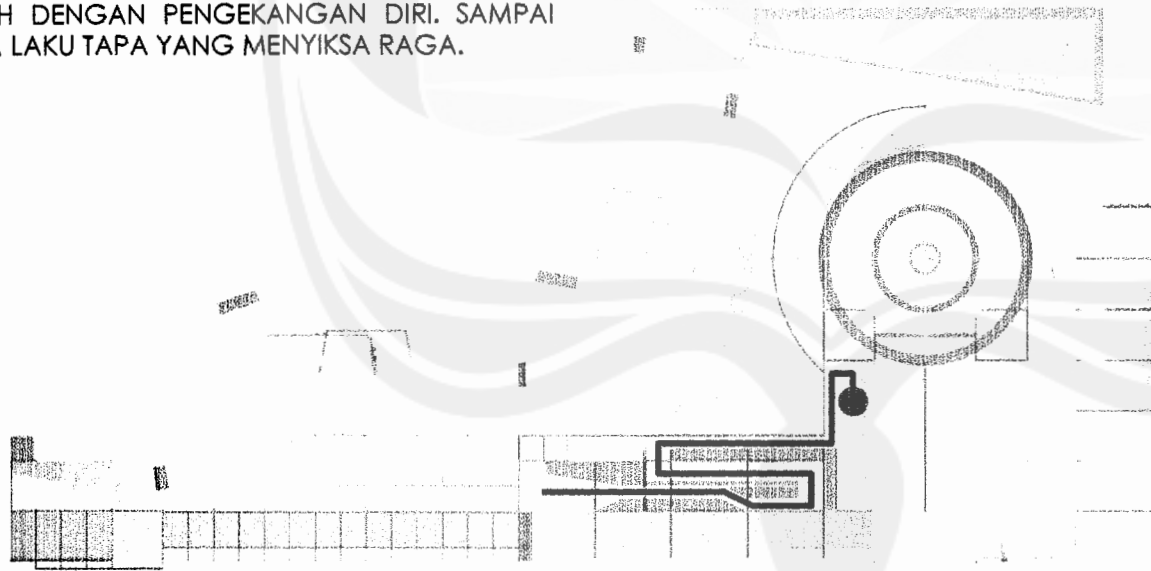


RUANG YANG TERTUTUP PADA KEDUA SISINYA, MEMBERIKAN KESAN TERISOLASI, TERTUTUP, DAN TERKURUNG.

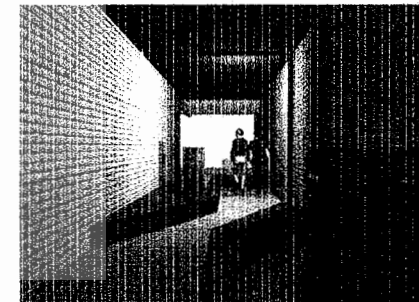
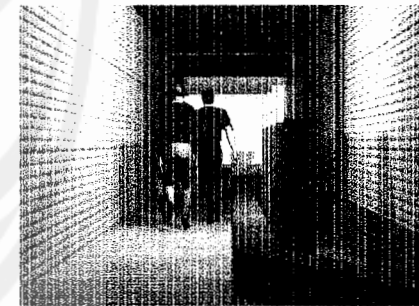
KEHIDUPAN PERTAPAAN

PERJALANAN PERTAPAAN SANG BUDDHA YANG SEMAKIN KERAS DIWUJUDKAN DENGAN JALUR SIRKULASI YANG SEMAKIN MENGECIL.

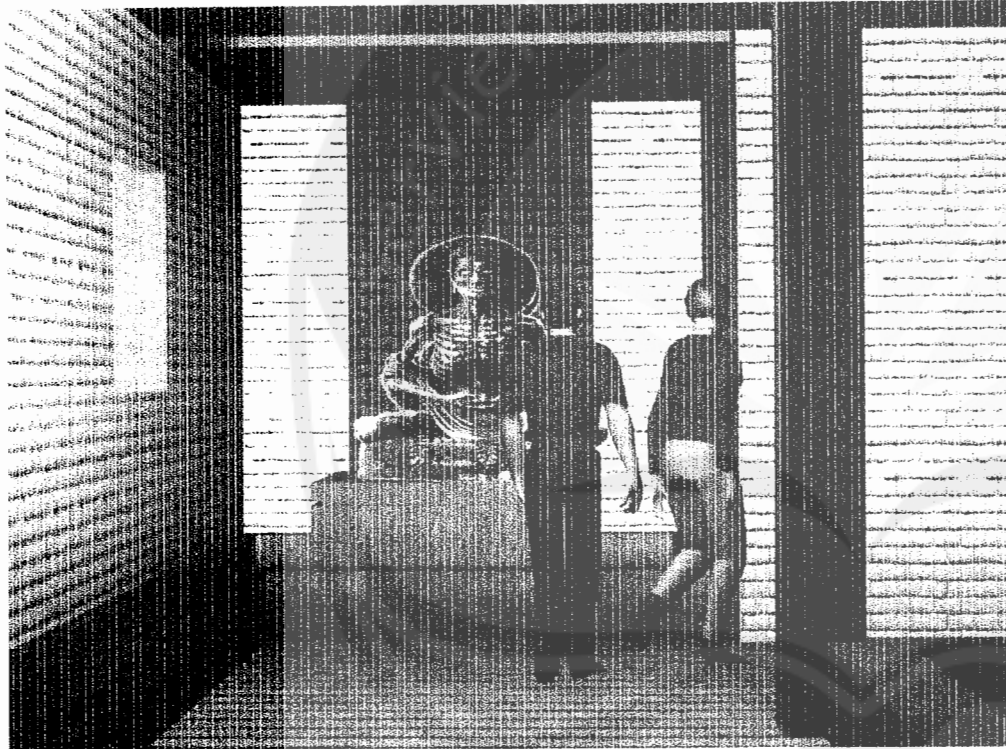
SIRKULASI LINEAR PADA RUANG UNTUK MEMBERIKAN PERGERAKAN DAN ORIENTASI VISUAL YANG TERBATAS, SEBAGAI TRANSFORMASI KEHIDUPAN PERTAPAAN SANG BUDDHA YANG KUAT, KERAS, DAN TERTEKAN, PENUH DENGAN PENGEKANGAN DIRI. SAMPAI PADA LAKU TAPA YANG MENYIKSA RAGA.



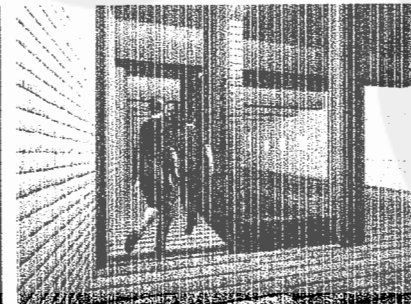
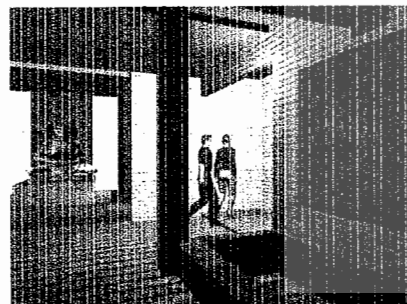
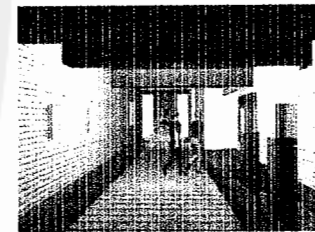
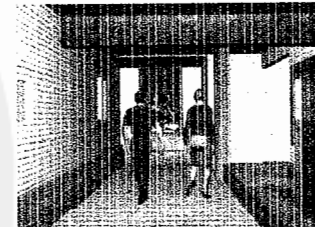
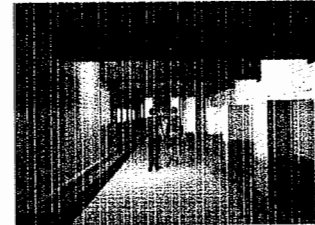
SIRKULASI LINEAR YANG BERLIKU-LIKU BERTUJUAN UNTUK MENGURANGI KEMAMPUAN PENGENALAN TERHADAP BENTUK RUANG SECARA KESELURUHAN.



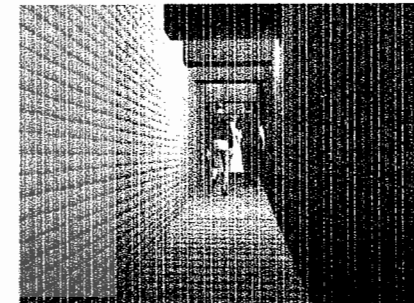
KEHIDUPAN PERTAPAAN



TIDAK BEBAS MENENTUKAN
JALUR PERGERAKKAN DAN
TIDAK BEBAS BERHENTI
DIWUJUDKAN MELALUI
RUANG SIRKULASI YANG
TIDAK MEMILIKI TERITORI ATAU
TEMPAT PEMBERHENTIAN
SECARA TEGAS

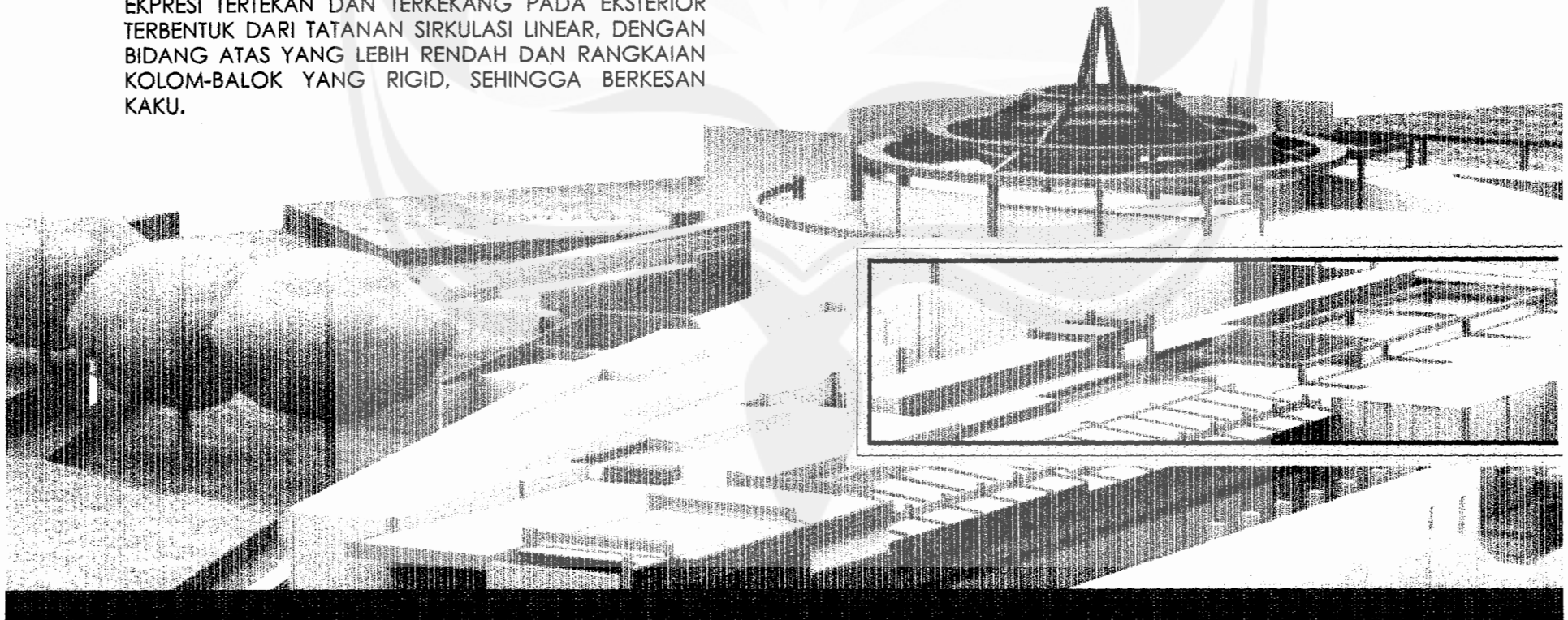


PENGGUNAAN POLA-POLA
HORIZONTAL PADA BIDANG
BATAS DAN BIDANG BATAS
DENGAN MATERIAL KERAS DAN
KASAR UNTUK MEMPERTEGAS
KESAN MENEKAN DAN
MENGEKANG PADA RUANG.



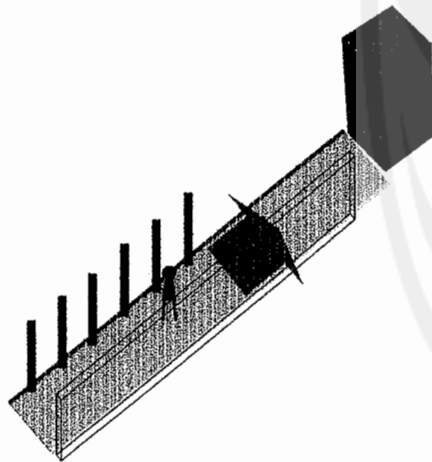
KEHIDUPAN PERTAPAAN

EKSPRESI TERTEKAN DAN TERKEKANG PADA EKSTERIOR TERBENTUK DARI TATANAN SIRKULASI LINEAR, DENGAN BIDANG ATAS YANG LEBIH RENDAH DAN RANGKAIAN KOLOM-BALOK YANG RIGID, SEHINGGA BERKESAN KAKU.

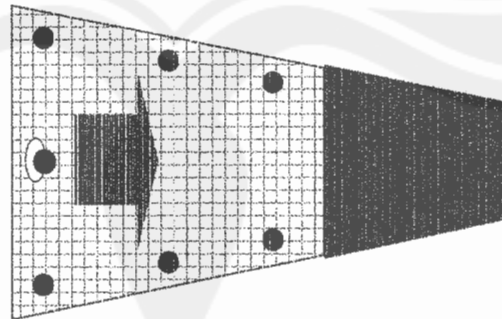


PEMAHAMAN AKAN DUKA

- ABSTRAKSI : SANG BUDDHA MENYADARI JALAN PELEPASAN DARI DUKA TIDAK DAPAT DILALUI DENGAN KEDUA TAHAPAN KEHIDUPANNYA YANG TERDAHULU, TIDAK DAPAT TERLALU LUNAK, JUGA TIDAK TERLALU KERAS. KESADARAN AKAN JALAN TENGAH MEMBERIKAN SEBUAH KEYAKINAN BARU.
- KALIMAT KUNCI : KEYAKINAN DAN SIKAP OPTIMIS DALAM MENJALANI KEHIDUPAN BARU.
- TRANSFORMASI : TATANAN RUANG DALAM DAN SIRKULASI YANG MEMBERIKAN KEJELASAN DAN SIKAP OPTIMIS DI DALAM BERORIENTASI

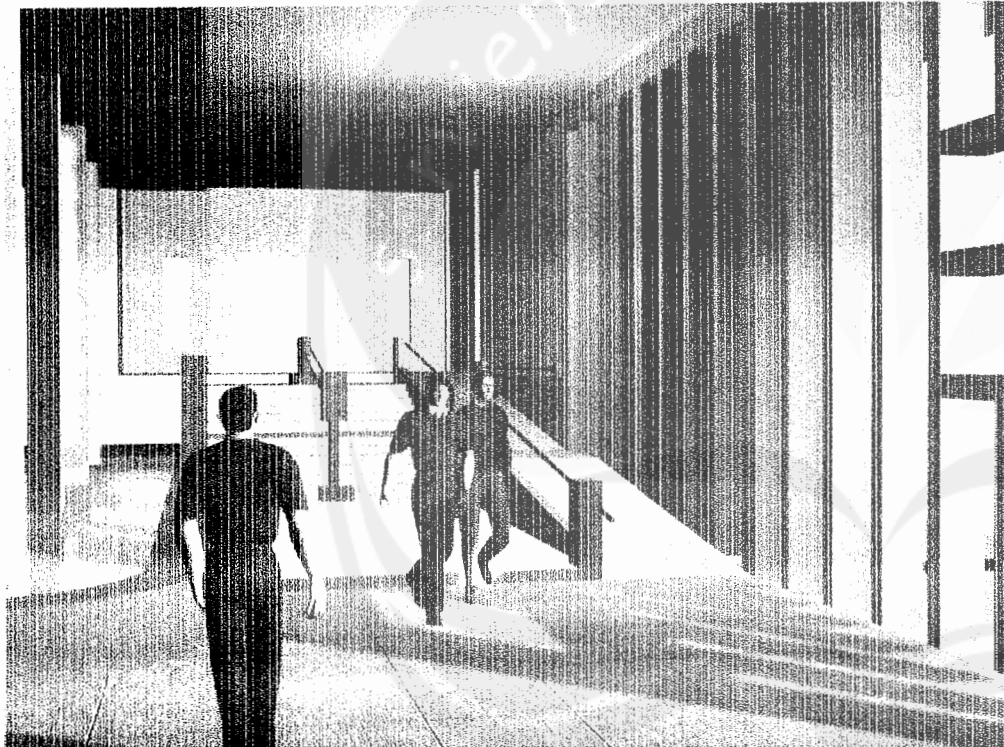


TATANAN SIRKULASI YANG MENGARAHKAN PADA TUJUAN. DENGAN PERTEGASAN PADA BIDANG-BIDANG BATAS YANG SEJAJAR MENUNTUN SAMPAI TUJUAN.



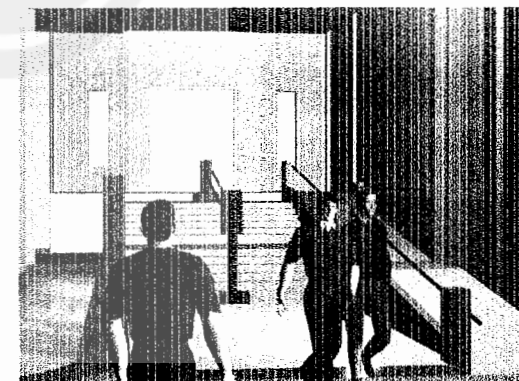
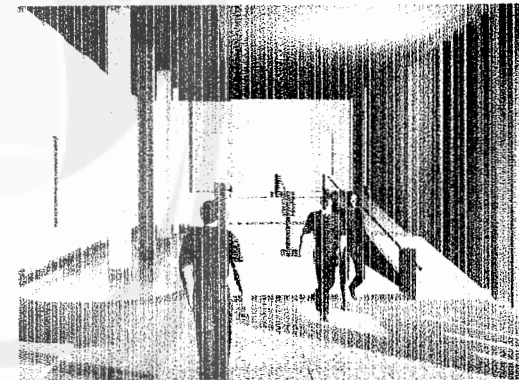
PERTEGASAN TUJUAN DENGAN MEMBERIKAN PERBEDAAN POLA, WARNA, DAN MATERIAL PADA BIDANG ALAS.

PEMAHAMAN AKAN DUKA



PERTEGASAN ORIENTASI MENUJU TUJUAN MELALUI PEMBEDAAN POLA, WARNA, DAN MATERIAL PADA BIDANG BATAS.
PERTEGASAN PERGERAKKAN MENUJU TUJUAN MELALUI PEMBEDAAN POLA, WARNA, DAN MATERIAL PADA BIDANG ALAS.

KOLOM-KOLOM PEMBATAS SEBAGAI PENUNTUN MENUJU PADA TUJUAN, MEMPERTEGAS TUJUAN. SEBAGAI TRANSFORMASI PEMAHAMAN SANG BUDDHA TERHADAP JALAN HARUS DITEMPUHNYA UNTUK TERLEPAS DARI DUKA -USIA TUA, SAKIT, DAN KEMATIAN -.



KEHIDUPAN PENCERAHAN

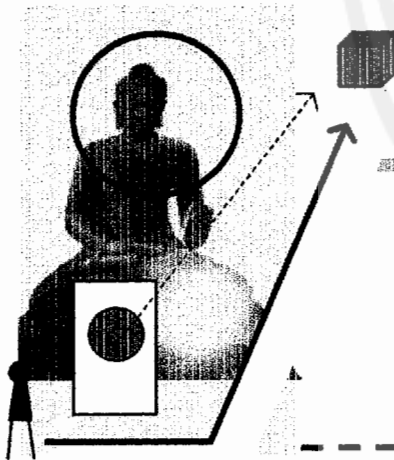
- ABSTRAKSI : KEHIDUPAN PENCERAHAN SANG BUDDHA DIPENUHI DENGAN KETENANGAN BATIN, TIDAK TERIKAT KEPADA SEGALA SESUATU DAN TIDAK MENOLAK SEGALA SESUATU. HIDUP DALAM KEHENINGAN YANG HARMONIS DENGAN SEGALA SESUATU.
- KATA KUNCI : KETENANGAN DAN KEHENINGAN BATIN, MELALUI SIKAP HIDUP YANG BENAR DAN HARMONIS.
- TRANSFORMASI : TATANAN RUANG DALAM DAN SIRKULASI YANG MEMBERIKAN KETENANGAN DAN KEHENINGAN BATIN, HARMONIS DALAM KEHENINGAN DENGAN TUJUAN UTAMA YANG JELAS.

HENING, TENANG, DAN DAMAI

- KEJELASAN ORIENTASI TERHADAP INTI RUANG DAN RUANG-RUANG DI SEKELILINGNYA.
- KEJELASAN TERITORI PADA RUANG-RUANG SEKELILING UNTUK MEMBERIKAN KETENANGAN MELALUI TINGKAT PRIVASI.

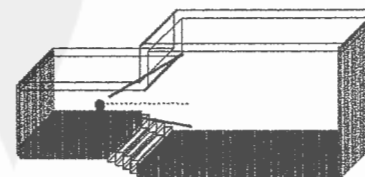


KEKUATAN MENGERAKKAN MATA DENGAN PERMAINAN POLA VERTIKAL PADA BIDANG BATAS UNTUK MEMBERIKAN KESAN SPIRITUALITAS DAN KEAGUNGAN PADA RUANG



TATANAN SIRKULASI YANG MENUJU PADA INTI RUANG, MEMBERIKAN PENEKANAN FUNGSIONAL YANG SIMBOLIS TERHADAP INTI RUANG.

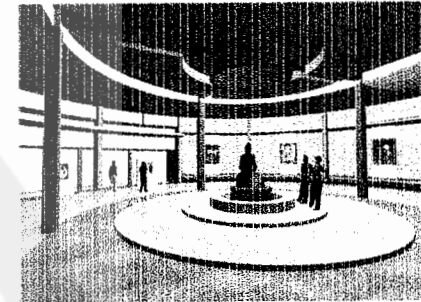
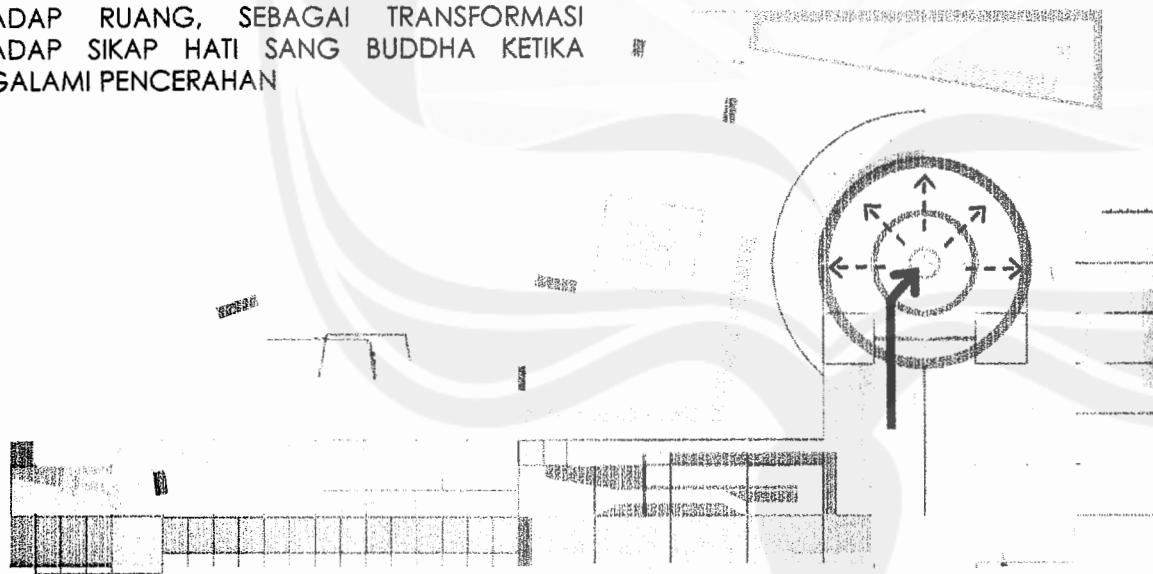
POLA-POLA LENGKUNG PADA BIDANG ATAS DAN BIDANG ALAS UNTUK MEMBERIKAN KESAN PERGERAKAN YANG RINGAN, TENANG, DAN LEMBUT.



PERTEGASAN PRIVASI DAN TERITORI PADA RUANG DENGAN PERMAINAN ELEVASI PADA BIDANG ATAS DAN BIDANG ALAS UNTUK MENCIPTAKAN KETENANGAN DAN KEHENINGAN.

KEHIDUPAN PENCERAHAN

TATANAN SIRKULASI YANG MENGARAHKAN ORIENTASI DAN PERGERAKKAN MENUJU PADA INTI RUANG UNTUK MEMBERIKAN KEJELASAN TERHADAP RUANG. HAL INI BERTUJUAN UNTUK MEMBERIKAN PERASAAN TENANG, DAMAI, DAN PENGUASAAN TERHADAP RUANG, SEBAGAI TRANSFORMASI TERHADAP SIKAP HATI SANG BUDDHA KETIKA MENGALAMI PENCERAHAN



PERGERAKKAN DALAM RUANG YANG RINGAN, TENANG, DAN LEMBUT DIWUJUDKAN MELALUI POLA-POLA LENGKUNG PADA BIDANG ALAS DAN BIDANG BATAS.



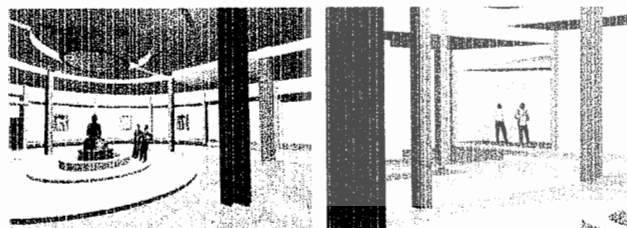
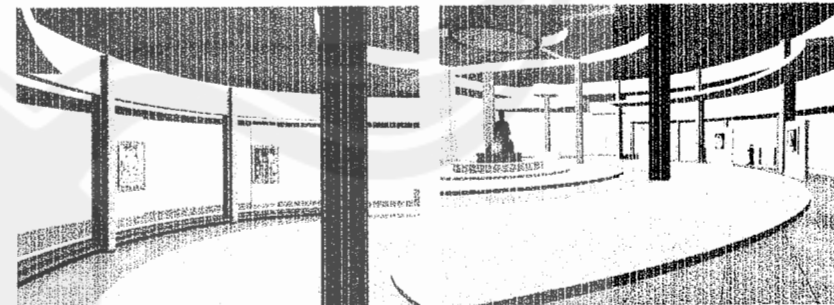
KEHIDUPAN PENCERAHAN



TENANG, HENING, DAN DAMAI TERPANCAR DARI CITRA KESEDERHANAAN, KEPOLOSAN, DAN KEMURNIAN RUANG, DENGAN PERMAINAN GARIS-GARIS DAN BIDANG-BIDANG YANG MURNI.

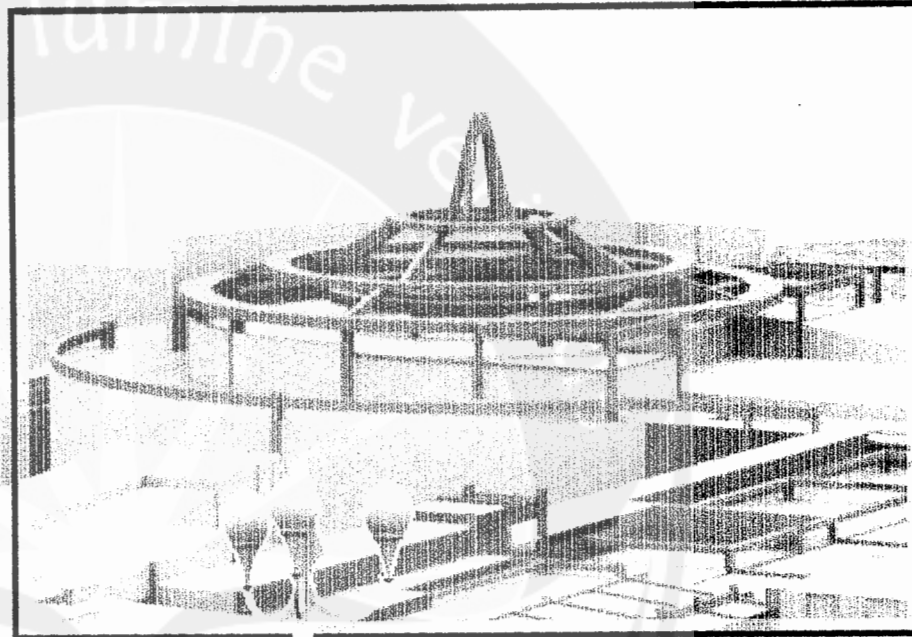


PERTEGASAN PRIVASI DAN TERITORI PADA RUANG DENGAN PEMBEDAAN ELEVASI PADA BIDANG ATAS DAN BIDANG ALAS UNTUK MENCIPTAKAN KEHENINGAN DAN KETENANGAN DI DALAM MENIKMATI OBJEK PAMER.



POLA-POLA VERTIKAL PADA BIDANG BATAS, DENGAN KOLOM SEBAGAI AKSEN UNTUK MEMBANGKITKAN KESAN KEAGUNGAN DAN SPIRITUALITAS PADA RUANG.

KEHIDUPAN PENCERAHAN



-HARMONI DALAM KEHENINGAN-

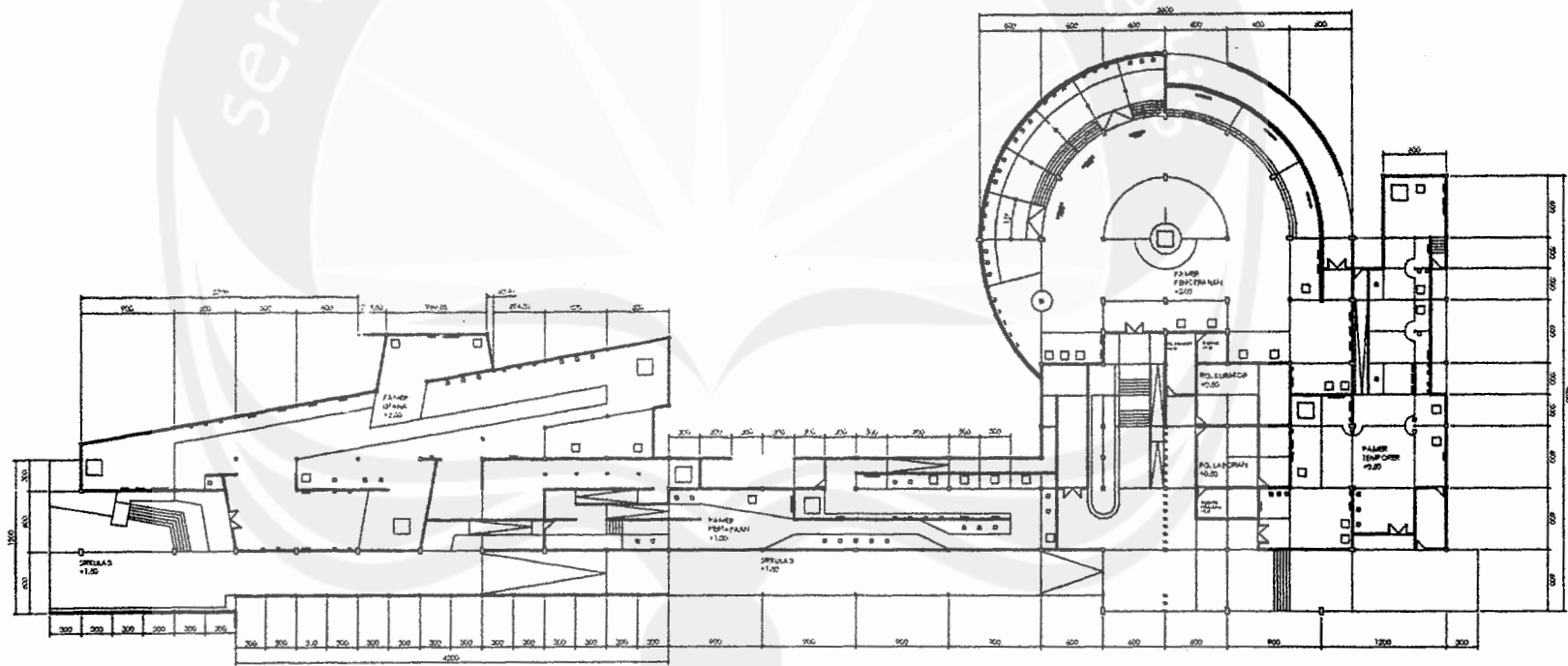
EKSPRESI KETENANGAN DAN KEHENINGAN TERPANCAR DARI FIGUR STUPA YANG BERKESAN POLOS, KOSONG, DAN TRANSPARAN, SEHINGGA MAMPU MEMPERTAHANKAN HARMONI DENGAN LINGKUNGAN SEKITARNYA







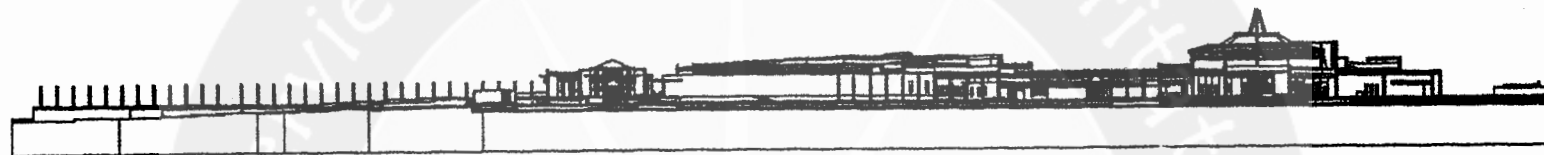
serviens in lumine veritate



DENAH PERLETAKKAN OBJEK PAMER

Skala 1 : 200





TAMPAK DEPAN
Skala 1 : 400



TAMPAK BELAKANG
Skala 1 : 400



TAMPAK SAMPING KANAN
Skala 1 : 400



TAMPAK SAMPING KIRI
Skala 1 : 400





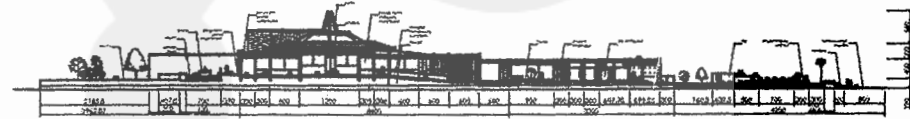
POTONGAN A-A
1:1000 11/05/17



POTONGAN B-B
1:1000 11/05/17

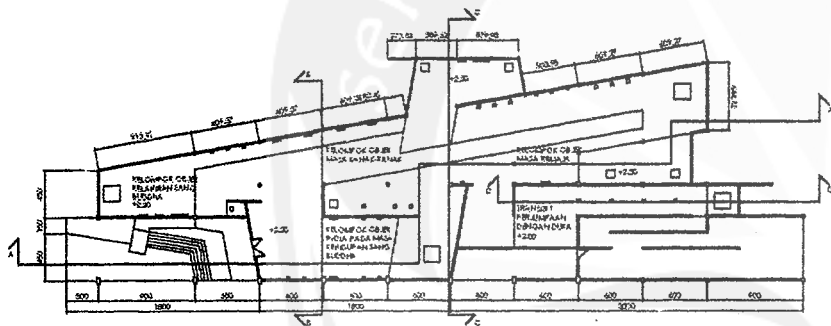


POTONGAN C-C
1:1000 11/05/17

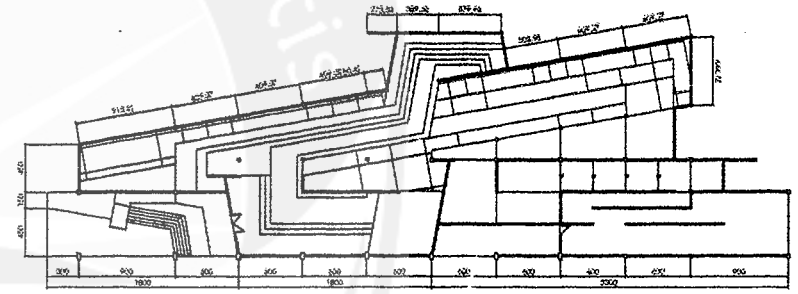


POTONGAN D-D
1:1000 11/05/17

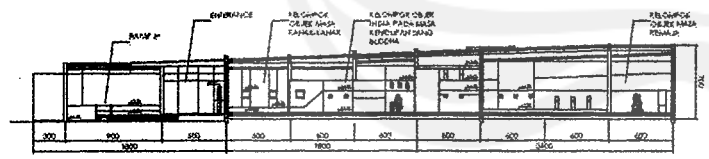
serviens in lumine veritatis



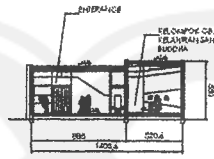
DENAH RUANG PAMER ISTANA
Skala 1:200



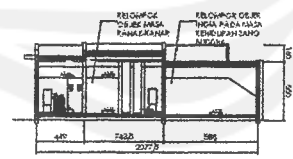
POLA LANTAI
Skala 1:200



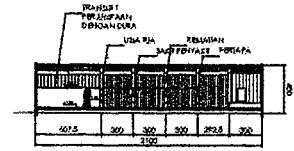
POTONGAN A - A
Skala 1:200



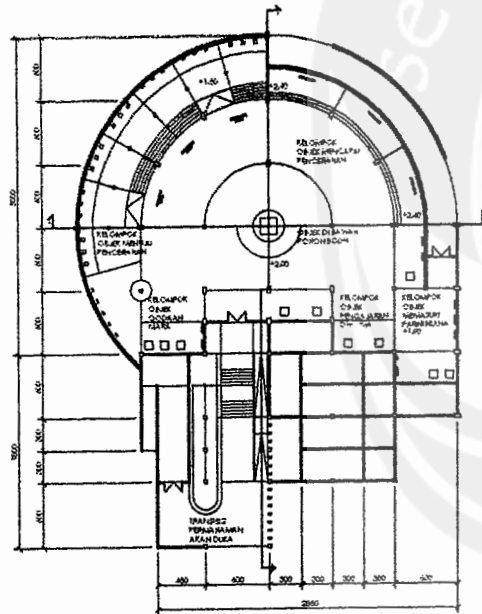
POTONGAN B - B
Skala 1:200



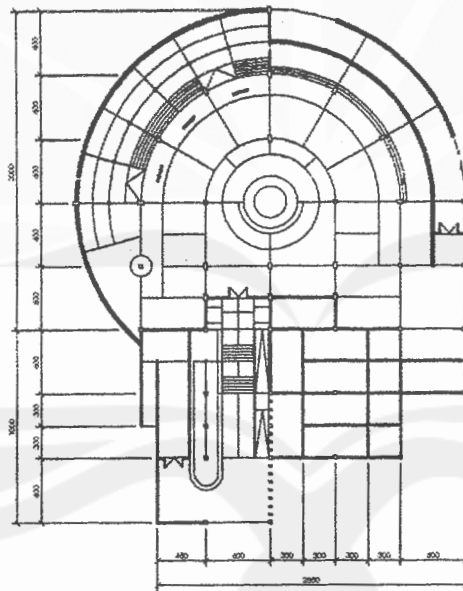
POTONGAN C - C
Skala 1:200



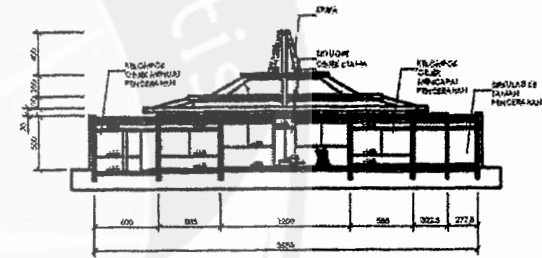
POTONGAN D - D
Skala 1:200



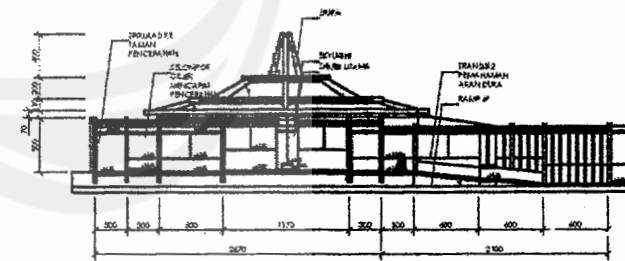
DENAH RUANG PAMER PENCERAHAN
Skala 1:200



POLA LANTAI
Skala 1:200

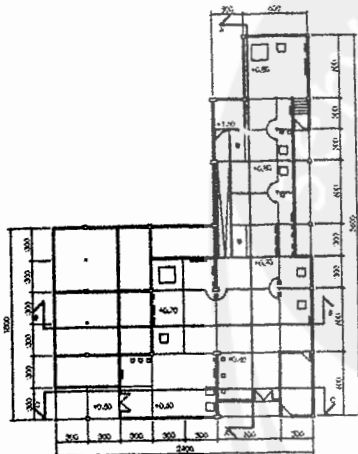


POTONGAN A-A
Skala 1:200

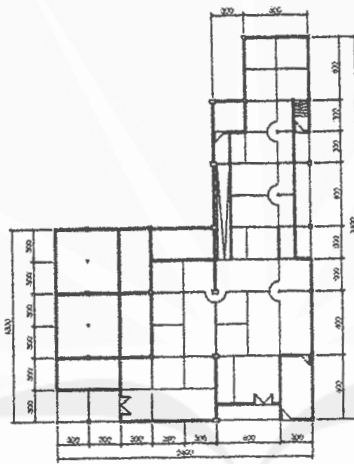


POTONGAN B-B
Skala 1:200

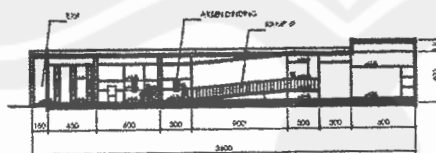
Sciens in lumine veritatis



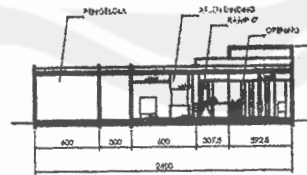
DENAH RUANG PAMER TEMPORER
Skala 1:200



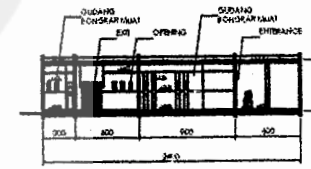
POLA LANTAI
Skala 1:200



POTONGAN A - A
Skala 1:200

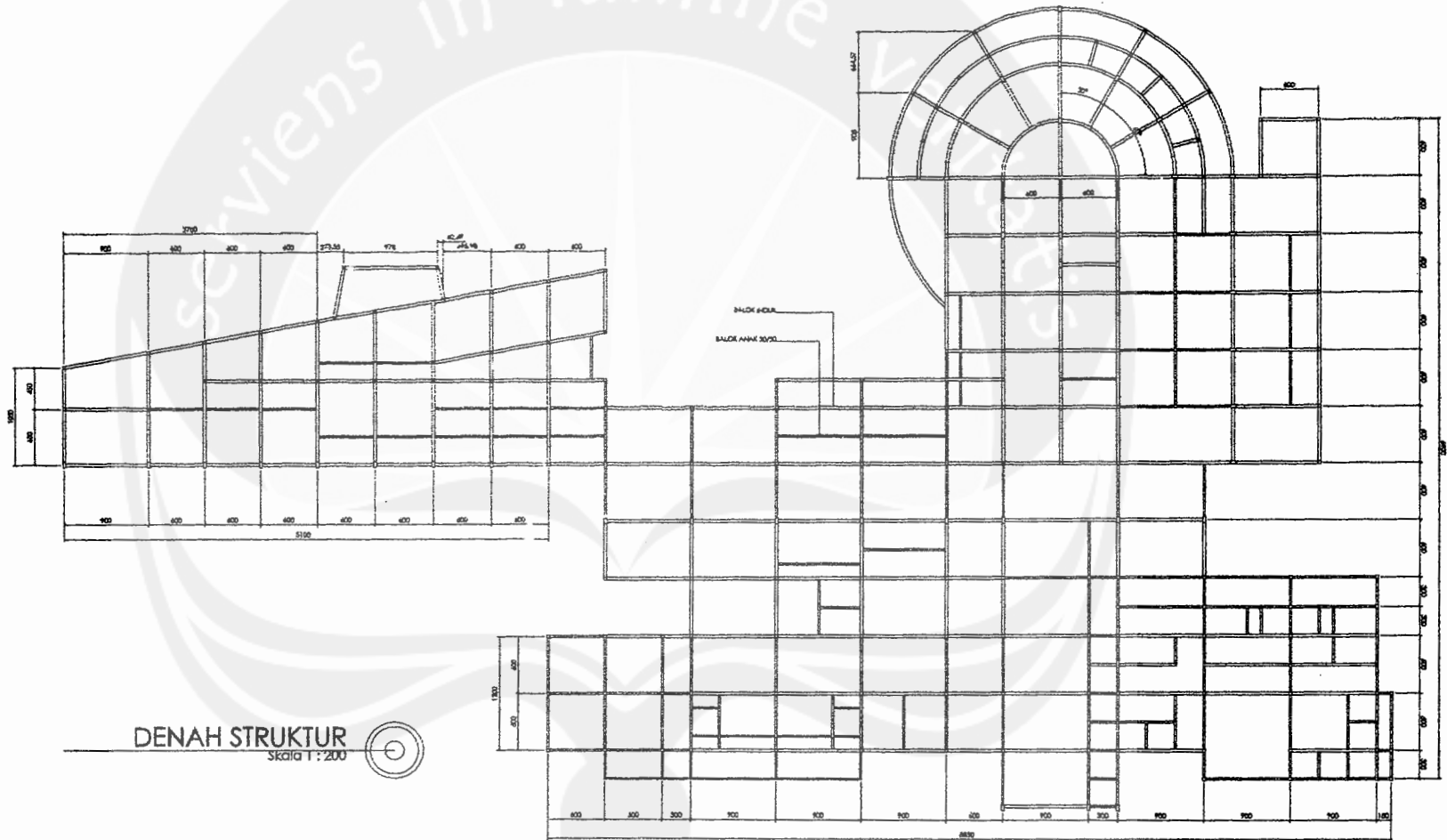


POTONGAN B - B
Skala 1:200



POTONGAN C - C
Skala 1:200

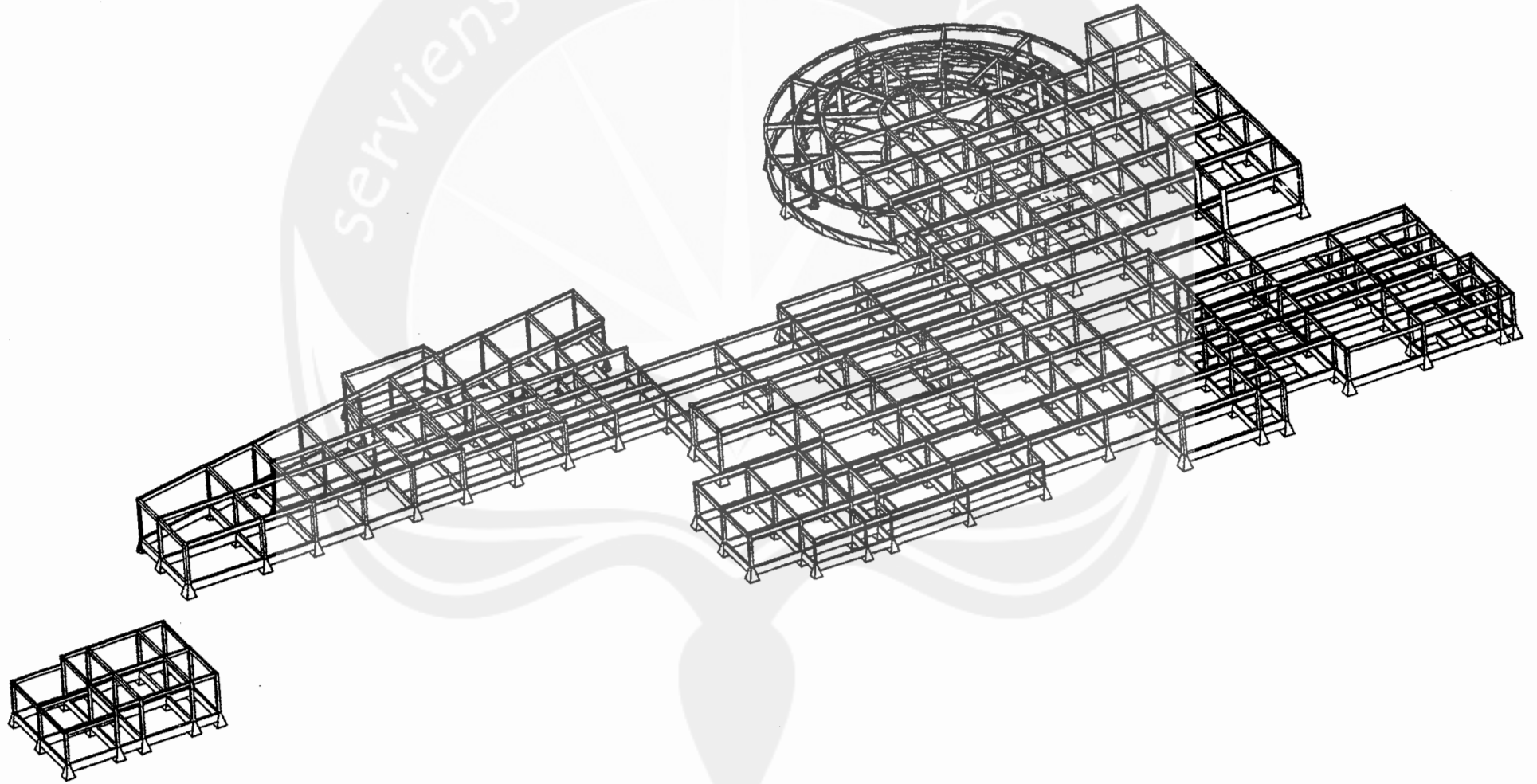
Sciens in lumine

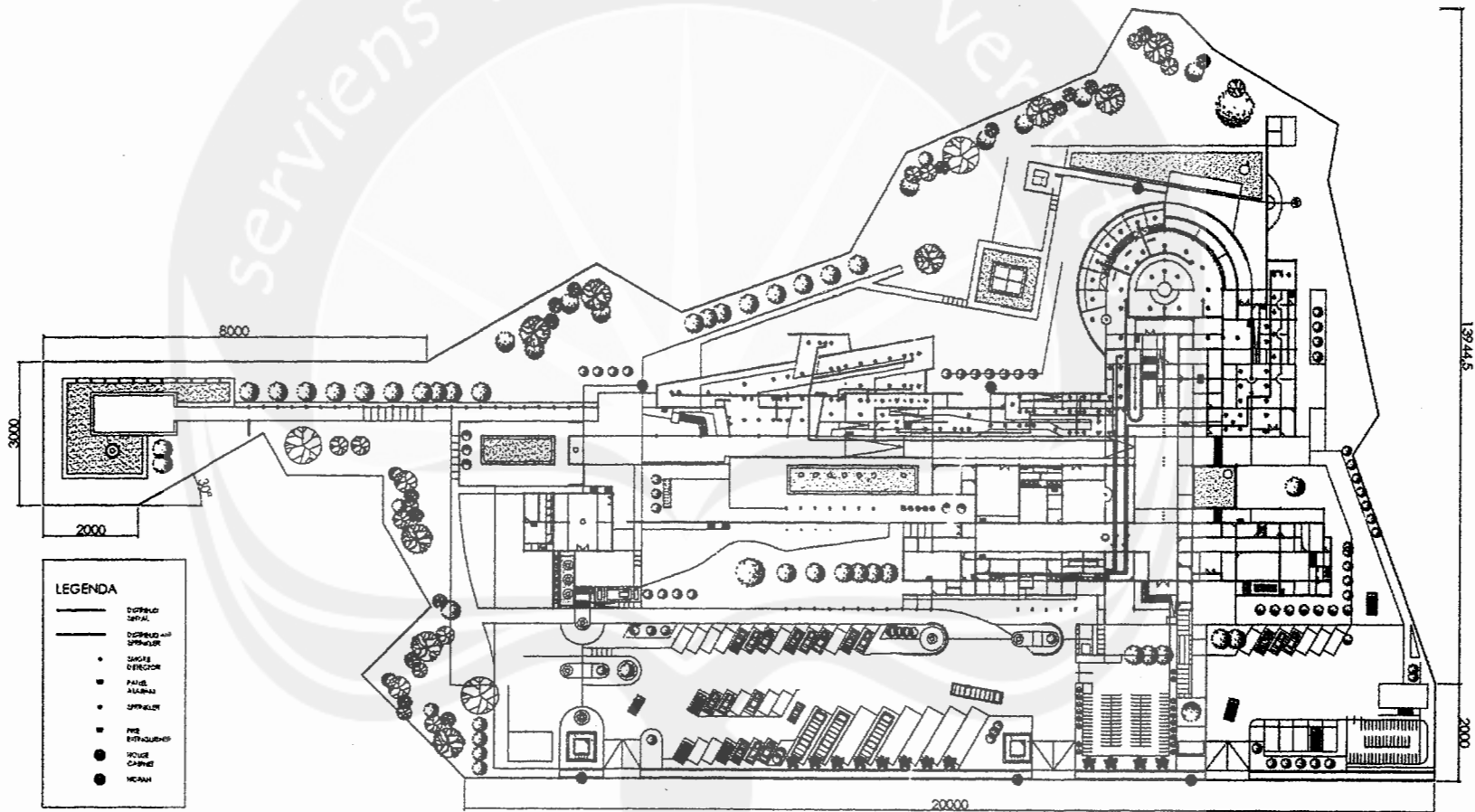


DENAH STRUKTUR
Skala 1 : 200



serviens in lumine

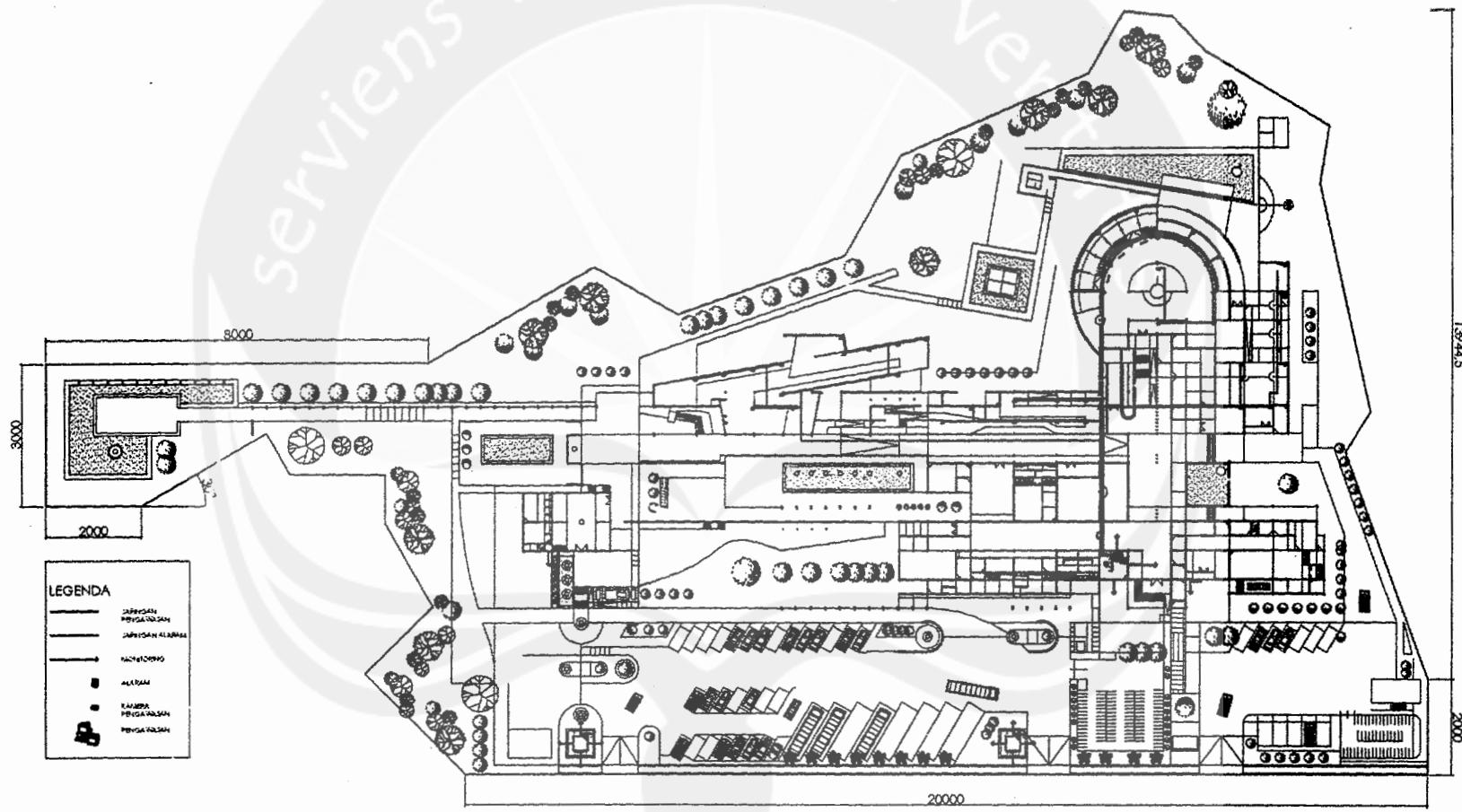




UTILITAS PENANGGULANGAN KEBAKARAN

Skala 1 : 400



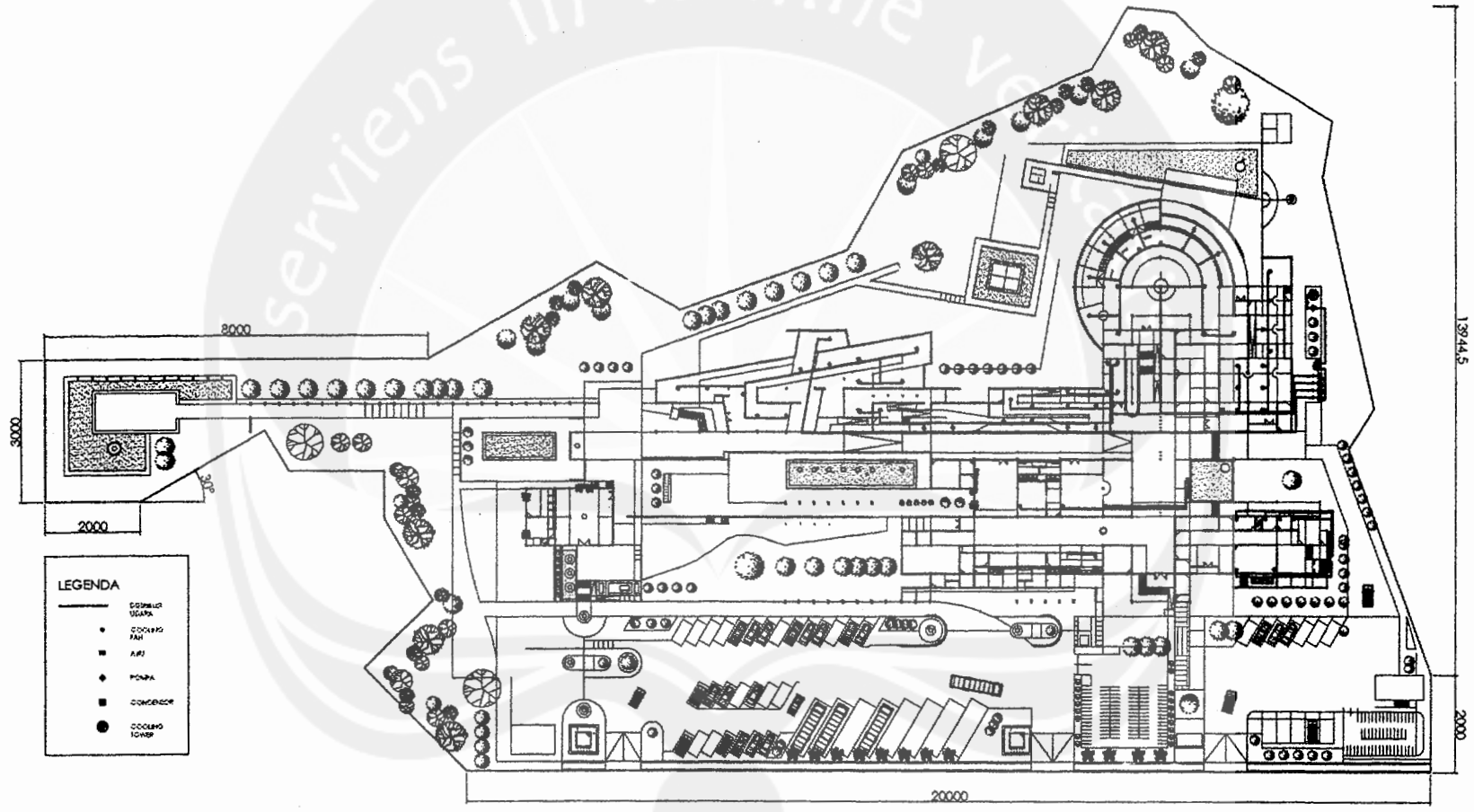


LEGENDA

	JALURAN PERUSAHAAN
	JALURAN ALAMIAH
	KORIDOR
	ALAMIAH
	KAMERA PERUSAHAAN
	PERUSAHAAN

UTILITAS KEAMANAN

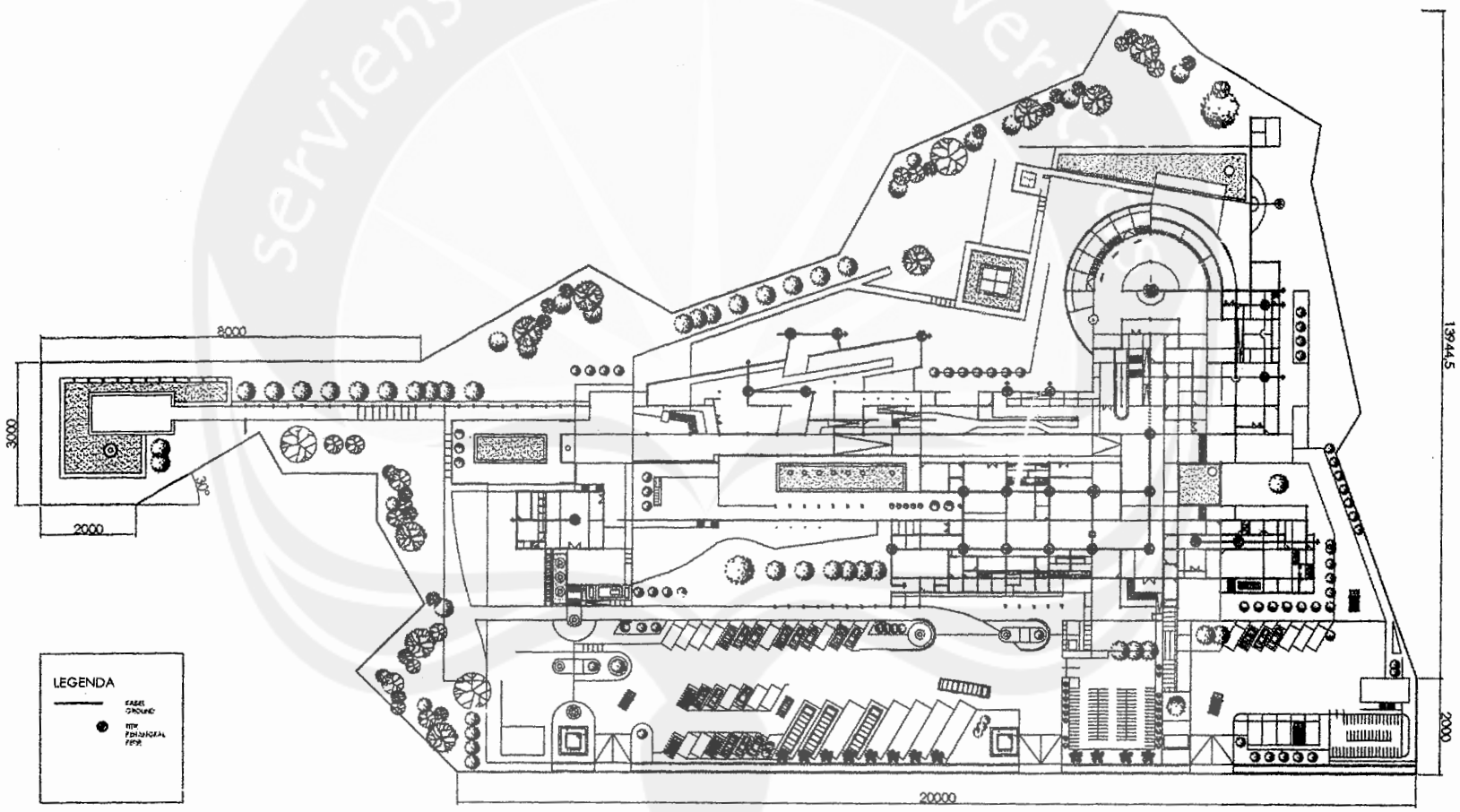
Skala 1 : 400



LEGENDA

—	ROHMAT UDARA
•	COOLING FAN
■	AIR
◆	POYAK
■	CONCRETE
●	COOLING TOWER

UTILITAS PENGKONDISIAN UDARA
 Skala 1 : 400



LEGENDA

—	KABEL TITIK
●	TITIK PENANGKAL PETIR
☉	PETIR

UTILITAS PENANGKAL PETIR 
 Skala 1 : 400