TUGAS AKHIR - DA 184801

SANGGRALOKA KEBON PRING: LINGKUNGAN BELAJAR PROAKTIF

UNCHI MAYA SARI
08111640000099

Dosen Pembimbing
Ir. Purwanita Setijanti, M.Sc, Ph.D.

Departemen Arsitektur
Fakultas Teknik Sipil, Perencanaan, dan Kebumian
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
2020

TUGAS AKHIR – DA 184801

SANGGRALOKA KEBON PRING: LINGKUNGAN BELAJAR PROAKTIF

UNCHI MAYA SARI
08111640000099

Dosen Pembimbing
Ir. Purwanita Setijanti, M.Sc, Ph.D.

Departemen Arsitektur
Fakultas Teknik Sipil, Perencanaan, dan Kebumian
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
2020

LEMBAR PENGESAHAN

SANGGRALOKA KEBON PRING: LINGKUNGAN BELAJAR PROAKTIF

Disusun oleh:

UNCHI MAYA SARI
NRP :08111640000099

Telah dipertahankan dan diterima
oleh Tim penguji Tugas Akhir (DA 184801)
Departemen Arsitektur FT-SPK ITS pada tanggal 07 Juli 2020
Dengan nilai : AB

Mengetahui

Pembimbing	Koordinator Tugas Akhir
Ir. Purwanita Setijanti, M.Sc, Ph.D.	FX Teddy Badai Samodra, S.T., M.T., Ph.D.
NIP. 19590427 198503 2 001	NIP. 19800406 200801 1 008

Kepala Departemen Arsitektur FT-SPK ITS

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER FAKULTAS TEKNIK SIPIL, PERENCANAAN, DAN KEBUMIAN DEPARTEMEN ARSITEKTUR

Dr. Dewi Septanti, S.Pd., S.T., M.T.
NIP. 19690907 199702 2 001

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Unchi Maya Sari

NRP : 08111640000099

Judul Tugas Akhir : Sanggraloka Kebon Pring: Lingkungan Belajar Proaktif

Periode : Semester ~~Gasal~~/Genap Tahun 2019/2020

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir yang saya buat adalah hasil karya saya sendiri dan benar-benar dikerjakan sendiri (asli/orisinil), bukan merupakan hasil jiplakan dari karya orang lain. Apabila saya melakukan penjiplakan terhadap karya karya mahasiswa/orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi akademik yang akan dijatuhkan oleh pihak Departemen Arsitektur FT-SPK ITS.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan akan digunakan sebagai persyaratan untuk menyelesaikan Tugas Akhir.

Surabaya, 07 Juli 2020

Yang membuat pernyataan

UNCHI MAYA SARI

NRP. 08111640000099

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul "Sanggraloka Kebon Pring: Lingkungan Belajar Proaktif" pada mata kuliah Tugas Akhir di Departemen Arsitektur FT-SPK ITS tahun ajaran 2019/2020.

Penulisan tugas akhir ini mengenai penjelasan pemikiran sebuah ide tentang penyediaan fasilitas penunjang di sebuah desa yang memiliki wisata lokal Pasar Kebon Empring, Bintaran Wetan, Yogyakarta dengan mengangkat isu *sustainable design* dengan pengaplikasian material bambu sebagai ikon dari desa tersebut. Objek desain merupakan sebuah sanggraloka yaitu penginapan yang juga menyediakan tempat pusat pembelajaran kerajinan tangan untuk menarik perhatian wisatawan sekaligus memajukan desa sebagai desa wisata.

Tulisan ini dapat diselesaikan atas bantuan dan dukungan dari banyak pihak sehingga penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Ir. Purwanita Setiajanti, M.Sc., Ph.D. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan ilmu, nasehat, dan bimbingan kepada penulis.
2. FX Teddy Badai Samodra, S.T, M.T, Ph.D. selaku dosen koordinator yang telah memberikan ilmu, nasehat, dan pengarahan kepada penulis.
3. Ayah, Ibu, Adik Tya, Adik Asyraf yang telah memberikan dukungan serta mengirimkan doa kepada penulis untuk kelancaran penyusunan tugas akhir ini.
4. Arra, Ambun, Githa, Tata, dan teman-teman arsitektur 2016 lainnya yang telah memberika saran, masukan, bantuan serta dukungan kepada penulis.
5. Ulil Abshor Al Khikam yang telah memberikan saran, masukan, bantuan serta dukungan kepada penulis.
6. Fida, Ain, Adel, Dinda, Cacak, Kirana, Ninis, Cia, Gita, Nadya, Lala, Okky, Ihza, serta teman-teman lainnya yang telah memberikan saran, masukan, bantuan serta dukungan kepada penulis.

Semoga hasil tugas akhir ini dapat berguna. Penulis menyadari tugas akhir ini masih banyak kekurangan sehingga penulis memohon maaf atas kesalahan yang ada pada penulisan tugas akhir ini.

Surabaya, Juli 2020

Penulis

SANGGRALOKA KEBON PRING: LINGKUNGAN BELAJAR PROAKTIF

Nama : Unchi Maya Sari

NRP : 08111640000099

Pembimbing : Ir. Purwanita Setijanti, M.Sc., Ph.D.

ABSTRAK

Akomodasi merupakan salah satu bagian dari sarana kepariwisataan yang harus tersedia dalam tingkatan produk wisata. Daerah Istimewa Yogyakarta merupakan salah satu destinasi tujuan pariwisata di Indonesia yang paling diminati, tersedia tempat pilihan wisata dari bagian daerah kota sampai ke desa di DIY, namun untuk akomodasi penunjang fasilitas pariwisata masih belum sepenuhnya merata. Banyak desa berinovasi untuk menjadikan desa menjadi desa wisata, seperti Desa Bintaran Wetan-Bantul. Penduduk desa membuat tempat wisata lokal yang bernama Pasar Kebon Empring yang ternyata banyak diminati oleh para wisatawan. Dalam upaya lebih memajukan desa wisata tersebut, sebuah Badan usaha swasta mengajak masyarakat untuk menyediakan tempat bagi pengerajin desa untuk mengolah dan juga pusat pembelajaran pembuatan kerajinan tangan hasil industri kreatif yang dapat mewujutkan Kawasan Belajar Lingkungan yang Proaktif. Fasilitas ini disebut Sanggraloka Kebon Pring, yaitu pusat pembelajaran dan penginapan untuk para wisatawan yang ingin belajar membuat kerajinan tangan khas bambu dan merasakan indahnya wisata lokal dan suasana di desa tersebut serta wisata lainnya yang ada di sekitar daerah tersebut.

Metode rancang yang digunakan adalah *architectural programming* oleh Donna P. Duerk, dengan menawarkan konsep *exploring village.* Pendekatan arsitektur berkelanjutan digunakan untuk memberikan kesan ruang dan bentuk yang bersahabat dengan alam dan lingkungan, untuk memberikan keaslian suasana lokal pada para wisatawan.

Kata Kunci: A*rchitectural Programming*, Arsitektur Berkelanjutan, Lingkungan Belajar Proaktif, Sanggraloka, Pariwisata

SANGGRALOKA KEBON PRING: PROACTIVE LEARNING ENVIRONMENT

Nama : Unchi Maya Sari

NRP : 08111640000099

Pembimbing : Ir. Purwanita Setijanti, M.Sc., Ph.D.

ABSTRACT

Accommodation is one part of tourism facilities that must be available in the level of tourism products. Special Region of Yogyakarta is one of the most desirable tourism destinations in Indonesia, there are tourist options available from the city area to the villages in DIY, but for accommodation supporting tourism facilities are still not fully equitable. Many villages innovate to make villages into tourist villages, such as Desa Bintaran Wetan-Bantul. The villagers made a local tourist attraction called Pasar Kebon Empring which turned out to be in great demand by tourists. In an effort to further promote the village tourism, a private business entity invites the community to provide a place for village artisans to process and also a center for learning to make handicrafts produced by creative industries that can make the Proactive Environmental Learning Area. This facility is called Kebon Pring Resort, a learning and lodging center for tourists who want to learn to make bamboo handicrafts and feel the beauty of local tourism and the atmosphere in the village and other tourism around the area.

The design method used is architectural programming by Donna P. Duerk, by offering the concept of exploring villages. The sustainable architectural approach is used to give the impression of space and form that are friendly to nature and the environment, to provide authenticity to the local atmosphere of the tourists.

Keywords: Architectural Programming, Sustainable Architecture, Proactive Learning Environment, Resort, Tourism

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN i

LEMBAR PERNYATAAN iii

KATA PENGANTAR v

ABSTRAK vii

DAFTAR ISI xi

DAFTAR GAMBAR xv

DAFTAR TABEL xix

BAB 1 1

PENDAHULUAN 1

1.1. Latar Belakang 1

1.1.1. Latar Belakang 1

1.2. Isu dan Konteks Desain 2

1.2.1. Isu Arsitektur 2

1.2.2. Lingkup Perancangan 4

1.2.3. Konteks Pengguna 5

1.3. Permasalahan dan Kriteria Desain 5

1.3.1. Permasalahan Desain 5

1.3.2. Kriteria Desain 6

BAB 2 9

PROGRAM DESAIN 9

2.1. Rekapitulasi Program Ruang 9

2.1.1. Program Aktivitas 9

2.1.2. Kebutuhan Ruang 10

2.1.3. Zonasi Ruang 11
2.1.4. Persyaratan Ruang 12
2.1.5. Kebutuhan Jumlah Luasan Ruang 13
2.2. Deskripsi Tapak 19
2.2.1. Kriteria Tapak 19
2.2.2. Kondisi Tapak 20
2.2.3. Fasilitas di Sekitar Tapak 26
2.2.4. Peraturan pada Tapak 27
BAB 3 29
PENDEKATAN DAN METODA DESAIN 29
3.1. Pendekatan Desain 29
3.1.1. Pendekatan Desain 29
3.1.2. Tinjauan Arsitektur Berkelanjutan 31
3.2. Metoda Desain 32
3.2.1. Metode *Architectural Programming* 32
BAB 4 37
KONSEP DESAIN 37
4.1. Eksplorasi Formal 37
4.1.1 Analisa Lahan 37
4.1.2. Konsep Penataan Massa 39
4.1.3. Form Bangunan 40
4.1.4. *Form & Space Definition* 42
4.1.5. Direction 45
4.1.6. *Material & Form* 46
4.2. Eksplorasi Teknis 47
4.2.1. Konsep Desain Struktur 47

4.2.2. Utilitas pada Bangunan 47
BAB 5 49
DESAIN 49
5.1. Eksplorasi Formal 49
5.2. Eksplorasi Teknis 59
BAB 6 75
KESIMPULAN 75
6.1. Kesimpulan 75
DAFTAR PUSTAKA 77
DAFTAR LAMPIRAN 81
Lampiran A 81
Lampiran B 84
Lampiran C 85

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Peta Kawasan Desa Bintaran Wetan 4
Gambar 1.2 Tempat Pembuatan Kerajinan Tangan Di Desa Wisata 5
Gambar 2.1 Alur Kegiatan Pengunjung dan atau Penginap..... 10
Gambar 2.2 Alur Kegiatan Pengelola 10
Gambar 2.3 Lokasi Tapak 20
Gambar 2.4 Lokasi Tapak 20
Gambar 2.5 Lokasi Tapak 20
Gambar 2.6 Tata Guna Lahan Kec.Piyungan..... 22
Gambar 2.7 Sirkulasi Menuju Lokasi Tapak 22
Gambar 2.8 Sirkulasi Menuju Lokasi Tapak 23
Gambar 2.9 Sirkulasi Menuju Lokasi Tapak 23
Gambar 2.10 Permukiman 24
Gambar 2.11 Permukiman 24
Gambar 2.12 Permukiman 25
Gambar 2.13 Kandang Ayam..... 25
Gambar 2.14 Peta Fasilitas yang ada di sekitar tapak 26
Gambar 3.1 Architectural Programming Donna P. Duerk 33
Gambar 4.1 Analisa Tapak..... 37
Gambar 4.2 Analisa Tapak..... 37
Gambar 4.3 Analisa Tapak..... 39
Gambar 4.4 Analisa Tapak..... 39
Gambar 4.5 Analisa Tapak..... 39
Gambar 4.6 Konsep Tatanan Massa..... 40
Gambar 4.7 Foto Rumah Warga Sekitar Tapak 40
Gambar 4.8 Ide Bentuk Tipe Pring Kuning 41
Gambar 4.9 Ide Bentuk Tipe Pring Wulung 41
Gambar 4.10 Ide Bentuk Tipe Pring Petung 41
Gambar 4.11 Ide Bentuk Bangunan *Handy Craft Learning Center* 41
Gambar 4.12 Ide Bentuk Bangunan Fasum 42

Gambar 4.13 Ide Bentuk Bangunan Musholla 42
Gambar 4.14 Arah Orientasi Bangunan 42
Gambar 4.15 Bangunan Semi Outdoor 43
Gambar 4.16 Preseden Tipe Vila Keluarga 43
Gambar 4.17 Preseden Tipe Vila Asrama 44
Gambar 4.18 Preseden Interior Tipe Vila Asrama 44
Gambar 4.19 Tanaman TOGA 44
Gambar 4.20 Tanaman Buah-buahan 44
Gambar 4.21 Arah Sirkulasi 45
Gambar 4.22 Sirkulasi Pejalan Kaki 45
Gambar 4.23 Foto Preseden..... 46
Gambar 4.24 Bentuk Atap 46
Gambar 4.25 Keterbukaan 47
Gambar 4.26 Sistem Utilitas Air Bersih 47
Gambar 4.27 Sistem Utilitas Air Kotor 47
Gambar 4.28 Sistem Utilitas *Black Water* 47
Gambar 4.29 Sistem Utilitas Air Hujan..... 48
Gambar 4.30 Sistem Utilitas Listrik 48
Gambar 4.31 Sistem Utilitas Sampah..... 48
Gambar 5.1 Siteplan 49
Gambar 5.2 Suasana Pintu Masuk 49
Gambar 5.3 Suasana Suasana Taman Bunga, Tempat Berkumpul 50
Gambar 5.4 Suasana Taman Cluster Pring Kuning 50
Gambar 5.5 Suasana Taman Cluster Pring Wulung 50
Gambar 5.6 Suasana Taman Cluster Pring Petung..... 51
Gambar 5.7 Suasana Taman TOGA 51
Gambar 5.8 Jalur Penghubung Sanggraloka dengan Pasar Kebon Empring..... 51
Gambar 5.9 Bangunan Vila Tipe Pring Kuning 52
Gambar 5.10 Bangunan Vila Tipe Pring Wulung 52
Gambar 5.11 Bangunan Vila Tipe Pring Petung 53
Gambar 5.12 Interior Kamar Pring Kuning..... 53
Gambar 5.13 Interior Ruang Keluarga Lantai 1 Pring Kuning 54

Gambar 5.14 Interior Ruang Keluarga Lantai 2 Pring Kuning 54
Gambar 5.15 Interior Ruang Keluarga Lantai 1 Pring Wulung 54
Gambar 5.16 Interior Kamar Pring Wulung 55
Gambar 5.17 Interior Ruang Keluarga Pring Petung 55
Gambar 5.18 Interior Kamar Pring Petung 55
Gambar 5.19 Interior Toilet dan Kamar Mandi 56
Gambar 5.20 Interior Ruang Belajar Kerajina Tangan 56
Gambar 5.21 Interior Ruang Pameran Kerajina Tangan 56
Gambar 5.22 Interior Lobby 57
Gambar 5.23 Interior Lounge 57
Gambar 5.24 Interior Restauran 57
Gambar 5.25 Gambar Tampak Depan 58
Gambar 5.26 Gambar Tampak Belakang 58
Gambar 5.27 Gambar Tampak Kanan 58
Gambar 5.28 Gambar Tampak Kiri 58
Gambar 5.29 Layout 59
Gambar 5.30 Denah Pring Kuning Lantai 1 (A) 59
Gambar 5.31 Denah Pring Kuning Lantai 2 (A) 59
Gambar 5.32 Denah Pring Kuning Lantai 1 (B) 60
Gambar 5.33 Denah Pring Kuning Lantai 2 (B) 60
Gambar 5.34 Denah Pring Wulung Lantai 1 60
Gambar 5.35 Denah Pring Wulung Lantai 2 61
Gambar 5.36 Denah Pring Petung Lantai 1 61
Gambar 5.37 Denah Pring Petung Lantai 2 62
Gambar 5.38 Denah *Handy Craft Learning Center* 62
Gambar 5.39 Denah Bangunan Fasilitas Umum Lantai 1 63
Gambar 5.40 Denah Bangunan Fasilitas Umum Lantai 2 63
Gambar 5.41 Denah Musholla 64
Gambar 5.42 Struktur 64
Gambar 5.43 Struktur Tipe Pring Kuning 65
Gambar 5.44 Struktur Tipe Pring Wulung 65
Gambar 5.45 Struktur Tipe Pring Petung 65

Gambar 5.46 Struktur Bangunan Fasilitas Umum 65
Gambar 5.47 Preseden Struktur Rangka Atap 66
Gambar 5.48 Preseden Detail Sambungan Rangka Atap 66
Gambar 5.49 Preseden Detail Sambungan Bambu 66
Gambar 5.50 Preseden Detail Sambungan Kolom Bambu dan Pondasi Cor 66
Gambar 5.51 Preseden Detail Dinding Bambu 67
Gambar 5.52 Preseden Detail Dinding Batu Bata 67
Gambar 5.53 Detail Sambungan Rangka Atap 67
Gambar 5.54 Detail Sambungan Rangka Atap 67
Gambar 5.55 Detail Sambungan Rangka Atap 67
Gambar 5.56 Detail Sambungan Kolom Bambu 68
Gambar 5.57 Detail Sambungan Kolom dengan Plat Lantai dan Pondasi Cor 68
Gambar 5.58 Detail Sambungan Kolom dengan Plat Lantai dan Pondasi Cor 68
Gambar 5.59 Potongan 69
Gambar 5.60 Utilitas Air Bersih 70
Gambar 5.61 Utilitas Air Kotor 70
Gambar 5.62 Utilitas *Black Water* 71
Gambar 5.63 Utilitas Air Bersih, Kotor dan *Black Water* Lantai 2 71
Gambar 5.64 Utilitas Air Hujan 72
Gambar 5.65 Utilitas Listrik Lantai 1 72
Gambar 5.66 Utilitas Listrik Lantai 2 73

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kelompok Kegiatan Penginap.....11
Tabel 2.2 Kelompok Kegiatan Pengunjung.....11
Tabel 2.3 Kelompok Kegiatan Pengelola.....11
Tabel 2.4 Kelompok Kegiatan Servis.....12
Tabel 2.5 Kelompok Kegiatan Parkir.....12
Tabel 2.6 Pengunjung Desa Wisata.....12
Tabel 2.7 Kebutuhan Jumlah dan Luasan Ruang pada Sanggraloka.....13
Tabel 2.8 Kebutuhan Jumlah dan Luasan Ruang pada Handy Craft Learning.....15
Tabel 2.9 Kebutuhan Jumlah dan Luasan Ruang pada Bangunan Fasum.....16
Tabel 2.10 Kebutuhan Jumlah dan Luasan Ruang pada Musholla.....18
Tabel 2.11 Total Kebutuhan Luasan Ruang pada Sanggraloka.....18
Tabel 2.12 Kebutuhan Lahan Parkir di Sanggraloka.....19

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

1.1.1. Latar Belakang

Pariwisata merupakan fenomena yang muncul karena adanya interaksi antara wisatawan, penyedia jasa atau industri wisata, dan pemerintah dalam menyediakan fasilitas dan layanan yang mendukung kegiatan wisata (Ismayanti, 2010). Pariwisata di Indonesia pastinya sangat diunggulkan karena kemampuannya menopang ekonomi suatu daerah.

Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta adalah destinasi tujuan wisatawan lokal maupun asing dan merupakan tujuan wisata kedua setelah Bali di Indonesia. Arah pembangunan kepariwisataan DIY juga semakin jelas, dengan mengacu kepada Perda DIY No.1 Th.2012 tentang Rencana Induk Pembangunan Kepariwisataan (RIPPARDA) DIY, yang menjadi sumber rujukan utama untuk memandu arah pengembangan kepariwisataan DIY yang berwawasan budaya. Banyak sektor yang mewarnai aspek kehidupan masyarakat DIY, salah satunya adalah sektor pariwisata. Disamping banyaknya ragam dan objek wisata di DIY, telah tersedia sarana dan prasarana sebagai penunjang pariwisata seperti akomodasi, restoran atau rumah makan, tempat hiburan, telekomunikasi, toko souvenir, dan sebagainya.

Ada banyak tempat pariwisata di DIY, khususnya di daerah kota. Akhir-akhir ini tempat wisata yang ada di Gunungkidul sangat diminati wisatawan, karena bermunculan banyak objek wisata yang baru. Dengan banyaknya tempat wisata yang tersedia maka akan menjamin banyaknya pengunjung di Yogyakarta. Meskipun banyak tempat wisata sudah tersedia dan ramai pengunjung, namun akomodasi yang menjadi penunjang sarana dan prasarana belum merata di seluruh DIY. Ada banyak daerah di Yogyakarta yang masih belum didatangi wisatawan

karena memang tidak ada tempat wisata di daerah tersebut maupun akomodasi penunjang wisata.

Desa wisata adalah salah satu program desa yang dimaksudkan untuk menarik wisatawan untuk datang dan mengunjungi desa tersebut. Kedatangan wisatawan diharapkan akan menambah pendapatan desa dan meningkatkan kwalitas hidup masyarakat di desa wisata tersebut. Pengembangan desa wisata pada dasarnya dilakukan dengan berbasis pada potensi yang dimiliki masyarakat pedesaan itu sendiri. Dengan demikian, melalui pengembangan desa wisata diharapkan akan mampu mendorong tumbuhnya berbagai sektor ekonomi berbasis masyarakat seperti industri kerajinan, industri jasa perdagangan, dan lainnya. (Damanik, 2009). Hal semacam ini diharapkan menjadi faktor daya tarik bagi wisatawan untuk berkunjung ke desa wisata. Melalui implementasi Undang-Undang No 12 tahun 2008 tentang Pemerintah Daerah telah memberikan peluang bagi pemerintah daerah untuk mengelola dan mengoptimalkan potensi daerahnya secara mandiri termasuk mengelola sektor pariwisata.

1.2. Isu dan Konteks Desain

1.2.1. Isu Arsitektur

Salah satu desa di daerah Kecamatan Piyungan Yogyakarta masyarakatnya berinovasi untuk membuat tempat wisata lokal di desa tersebut. Desa ini terletak di Jl. Wonosari, Jl Dusun Bintaran Wetan, Bantaran Wetan, Srimulyo, Kecamatan Piyungan, Bantul, DIY. Dengan adanya inovasi dan niat dari penduduk desa itu sendiri untuk memajukan desa mereka maka mereka bergotong-royong untuk membangun tempat wisata lokal yang diberi nama “Pasar Kebon Empring” yang berarti “Pasar di Hutan Bambu”.

Kiki (2019) menyatakan bahwa Pasar Kebon Empring telah berdiri sejak tahun 2018. Berdiri sejak 2018 lalu dan masih terbilang baru. Sebelum menjadi tempat wisata, lahan ini awalnya tidak terurus dan hanya menjadi tempat pembuangan sampah dan kebun yang dipenuhi bambu-bambu yang berada di pinggir sungai. Kemudian kini menjadi salah satu obyek wisata baru yaitu wisata kuliner sekaligus wisata air.

Di beberapa titik yaitu rumah warga dijadikan tempat untuk memproduksi kerajinan tangan dari bambu. Warga melakukan kegiatan tersebut secara bersama-sama yang kemudian akan dijual di Pasar Kebon Empring. Namun warga telah menyadari bahwa pengambilan bahan baku utama kerajinan tangan, yaitu bambu di kebun bambu Desa Bintaran tidak baik karena akan merugikan warga desa sendiri. Fasilitas lain yang tersedia di desa wisata itu adalah tempat parkir dan toilet umum, namun ada pula fasilitas penunjang yang belum ditemukan di dekat objek wisata ini.

Dengan melihat banyaknya wisatawan yang mengunjungi objek wisata ini, maka ada badan usaha swasta yang tertarik untuk mengembangkan desa wisata tersebut dengan mengajak kerja sama dengan warga desa tersebut. Badan usaha swasta ini bernama Kukuh *Handycraft* berinovasi untuk menyediakan tempat bagi pengerajin desa untuk mengolah dan juga pusat pembelajaran pembuatan kerajinan tangan hasil industri kreatif badan usaha itu sendiri dan juga desa bagi para pengunjung. Serta juga disediakan akomodasi berupa fasilitas penginapan bagi para pengunjung yang berminat bermalam di desa tersebut.

Penginapan yang dimaksud adalah *sanggraloka* hotel berupa v*illa*, tersedianya fasilitas ini akan menunjang ekonomi desa. Fungsi *sanggraloka* pada umumnya adalah sebagai tempat peristirahatan dan dapat dikembangkan di suatu area atau daerah pegunungan yang dekat dengan pertanian dan perkebunan. Keberadaan *sanggraloka* sebagai sarana penunjang atau fasilitas pendukung industri pariwisata juga membuka peluang bagi pengusaha atau investor untuk membangun vila. Dalam perancangan ini sanggraloka villa akan dikelola oleh Kukuh *Handicraft* dan juga dibantu oleh masyarakat desa wisata tersebut.

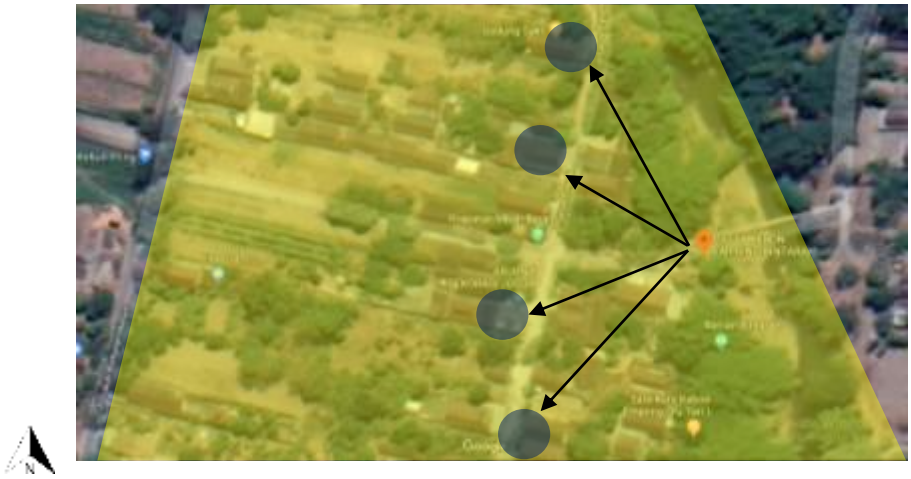
Perancangan fasilitas pusat pembelajaran dan penginapan adalah salah satu cara untuk mengembangkan potensi desa menjadi desa wisata dan akan memberikan dampak positif bagi desa khususnya sanggraloka yaitu menciptakan lingkunan belajar yang proaktif. Pada *Handy Craft Learning Cente* akan disediakan bahan untuk membuat kerajinan tangan yang sudah siap pakai dan siap untuk langsung diolah menjadi sebuah karya kerajinan tangan.

1.2.2. Lingkup Perancangan

Dengan pemaparan pada latar belakang dan isu arsitektural maka didapatkan ide berupa mengembangkan desa wisata dengan menambahkan fasilitas penunjang. Penambahan fasilitas penunjang adalah bertujuan untuk menyediakan tempat pembelajaran kerajinan tangan dan tempat penginapan bagi para wisatawan lokal maupun asing yang berkunjung di Desa Bitaran Wetan, Kecamatan Piyungan, Bantul. Kawasan *sanggraloka* akan terletak di dekat tempat wisata berjarak sekitar 100-200 m. Jika ditinjau dari lingkup lahan di Desa ini adalah cukup berpotensi untuk dibangun sebuah bangunan penginapan berupa vila.

Gambar 1.1 Peta Kawasan Desa Bintaran Wetan, Kecamatan Piyungan, Bantul, DIY (Sumber : Google Maps)

Batasan wilayah dari lokasi adalah Jl. Wonosari Jl Dusun Bintaran Wetan, Bantaran Wetan, Srimulyo, Kecamatan Piyungan, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta.



Gambar 1.2 Tempat Pembuatan Kerajinan Tangan Di Desa Wisata Bintaran Wetan, Kecamatan Piyungan, Bantul, DIY (Sumber: Google Maps)

Daerah yang tercantum pada gambar (bulatan hitam) merupakan tempat untuk memproduksi kerajinan tangan berbahan baku bambu berupa hiasan rumah, alat rumah tangga, dan-lain-lain.

1.2.3. Konteks Pengguna

Pengguna dan penghuni dari fasilitas sanggraloka dan pusat pembelajaran yang disediakan adalah para wisatawan yang berkunjung ke DIY khususnya di daerah Bantul maupun penduduk lokal. Fasilitas ini berguna untuk wisatawan yang ingin berwisata di desa Bintaran Wetan, Piyungan serta ke tempat wisata lain yang berada di daerah Piyungan maupun Wonosari, karena jarak dari Piyungan ke Wonosari terbilang cukup dekat daripada kota Yogyakarta ke Wonosari. Wisatawan bisa dari segala jenis umur, dari anak-anak sekolah, remaja, pasangan muda, keluarga inti, dan keluarga besar.

1.3. Permasalahan dan Kriteria Desain

1.3.1. Permasalahan Desain

Berdasarkan pemaparan latar belakang dan konteks perancangan, permasalahan desain yang ada adalah bagaimana objek arsitektur dapat memfasilitasi dan untuk lebih mempromosikan desa wisata. Arsitektur yang akan dirancang akan menarik pengunjung untuk lebih mengenal dan mendapatkan

pengetahuan di desa wisata tersebut. Selain untuk bermalam dan menikmati wisata lokal, pengunjung juga dapat melihat secara langsung dan belajar bagimana cara membuat kerajinan tangan dari bambu yang dibuat oleh warga setempat di pusat pembelajaran dan sanggraloka yang akan dirancang, sanggraloka merupakan penginapan yang berkonsep vila. Gagasan ini dapat pula mengembangkan potensi desa wisata serta meningkatkan perekonomian desa tersebut.

1.3.2. Kriteria Desain

Kriteria desain yang digunakan diambil dari tiga poin yaitu:

- *Form & Space Definition*
    - Fasilitas penunjang bersifat terbuka berupa taman bermain, lahan parkir, taman TOGA
    - Fasilitas berupa semi terbuka *Handycraft Learning Center,* Musholla
    - Fasilitas penunjang bersifat indoor (lobby, lounge, restauran, dan vila)
    - Desain bangunan vila harus berbeda setiap tipenya ukuran menyesuaikan program ruang
    - Vila didesain dengan prinsip dan tampilan sederhana namun tetap memasukkan prinsip kebiasaan di kota
    - Desain bangunan Fasum dan *Handy Craft Learning Center* memiliki desain atau tampilan yang selaras dengan vila
    - Tatanan masa berkelompok setiap vla dan menyesuaikan zonasi
    - Memberikan nuansa hangat, ramah dan disambut dengan warna bangunan
- *Direction*
    - Tempat parkir kendaraan pengunjung dan penginap berada pada bagian utara (mobil) dan timur tapak (sepeda motor dan mini bus)
    - Entrance dari arah barat laut dan exit timur laut
    - Orientasi bangunan harus dapat memanfaatkan view sekitar tapak dan privasi penginap

- Sirkulasi untuk pejalan kaki antara bangunan harus terjangkau dengan cepat dan tidak mengganggu privasi penginap di vila
- Privasi untuk setiap bangunan di hubungkan dengan sirkulasi dan desain bangunan masing-masing
- Sirkulasi pejalan kaki dengan lebar 1,2-1,5 m untuk efisiensi penggunaan lahan

- *Material & Form*
  - Desain dari bangunan yang dirancang harus menggunakan dan mengutamakan material alami yaitu bambu, kayu, dan yang lainnya.
  - Barier untuk sekeliling site memanfaatkan vegetasi dan pagar dari kayu
  - Sirkulasi kendaraaan maupun pejalan kaki menggunakan paving block, dan atau batu alam
  - Desain bangunan semi terbuka dimaksudkan terbuka yaitu ada yang menggunakan batas (kaca) dan ada yang tidak
  - Desain bangunan harus lebih memanfaatkan penghawaan dan pencahayaan alami

BAB 2

PROGRAM DESAIN

2.1. Rekapitulasi Program Ruang

2.1.1. Program Aktivitas

Aktivitas Tamu dan Pengelola:

- Aktivitas Tamu

Tamu terbagi menjadi dua:

a. Tamu sebagai pengunjung
   - Aktivitas membeli kerajinan tangan, olahraga, bermain, berfoto-foto, *refreshing*.
   - Aktivitas melihat pameran dan belajar kerajinan tangan, *workshop*

b. Tamu sebagai penginap
   - Beristirahat, mandi, makan, tidur.
   - Menikmati suasana desa

- Aktivitas Pengelola

Aktivitas tersebut dibagi menjadi dua yaitu:

a) Pengelola administrasi
   - Aktivitas penerima tamu
   - Aktivitas akomodasi kamar
   - Aktivitas akomodasi wisata
   - Aktivitas karyawan
   - Aktivitas administrasi dan keuangan
   - Aktivitas pemasaran dan publikasi
   - Aktivitas pengisi acara dan pengajar kerajinan tangan

b) Pengelola teknis
   - Aktivitas pemeliharaan, perawatan dan perbaikan peralatan mekanikal dan elektrikal bangunan

Pengelompokan aktivitas di atas dapat dibagi menjadi dua yaitu:

- Aktivitas Utama

  Aktivitas utama adalah menginap di sanggraloka berkonsep vila yang telah disediakan
- Aktivitas Penunjang
  - Aktivitas penunjang adalah berwisata, berekreasi dan belajar membuat kerajinan tangan di desa wisata
  - Pelaksanaan pelayanan pengelola kepada tamu
  - Persediaan sarana yang menunjang sanggraloka

2.1.2. Kebutuhan Ruang

Untuk mengetahui kebutuhan ruang dilakukan dengan menganalisis kegiatan yang dilakukan oleh pengunjung dan atau penginap maupun pengelola.

a. Alur kegiatan pengunjung dan atau penginap

Gambar 2.1 Alur Kegiatan Pengunjung dan atau Penginap. (Sumber: Analisa Penulis)

b. Alur kegiatan pengelola

Gambar 2.2 Alur Kegiatan Pengelola dan Pengajar (Sumber: Analisa Penulis)

2.1.3. Zonasi Ruang

a. Kelompok Kegiatan Penginap

Tabel 2.1 Kelompok Kegiatan Penginap

No.	Nama Ruang	Jenis Ruang	Pelaku Pengguna
1.	Kamar Tidur	Privat	Kelompok Kegiatan Penginap
2.	Ruang Keluarga	Privat	
3.	Dapur	Privat	
4.	Toilet / Kamar Mandi	Privat	
5.	Ruang Keluarga	Privat	

Sumber: Analisa Penulis

b.Kelompok Kegiatan Pengunjung

Tabel 2.2 Kelompok Kegiatan Pengunjung

No.	Nama Ruang	Jenis Ruang	Pelaku Pengguna
1.	Lobby	Publik	Kelompok Kegiatan Pengunjung
2.	Ruang Pameran dan Workshop	Publik	
3.	Ruang Belajar	Publik	
4.	Ruang Serbaguna	Publik	
5.	Toilet / Kamar Mandi	Semi Publik	
6.	Musholla	Publik	

Sumber: Analisa Penulis

c. Kelompok Kegiatan Pengelola

Tabel 2.3 Kelompok Kegiatan Pengelola

No.	Nama Ruang	Jenis Ruang	Pelaku Pengguna
1.	Ruang Manager	Privat	Kelompok Kegiatan Pengelola
2.	Ruang Karyawan	Privat	
3.	Ruang Teknisi	Privat	

Sumber: Analisa Penulis

d. Kelompok Kegiatan Servis

Tabel 2.4 Kelompok Kegiatan Servis

No.	Nama Ruang	Jenis Ruang	Pelaku Pengguna
1.	Ruang Binatu	Privat	Kelompok Kegiatan Servis
2.	Ruang MEP	Privat	
3.	Gudang	Privat	

Sumber: Analisa Penulis

e. Kelompok Kegiatan Parkir

Tabel 2.5 Kelompok Kegiatan Parkir

No.	Nama Ruang	Jenis Ruang	Pelaku Pengguna
1.	Tempat Parkir Sepeda Motor	Publik	Kelompok Kegiatan Parkir
2.	Tempat Parkir Mobil	Publik	
3.	Tempat Parkir Mini Bus	Publik	

Sumber: Analisa Penulis

2.1.4. Persyaratan Ruang

Proyeksi pengunjung sangat dibutuhkan karena akan berpengaruh terhadap berapa massa vila yang tersedia serta berapa luasan ruangan yang diperlukan. Berikut merupakan tabel data rata-rata pengunjung Desa Wisata dan Pasar Kebon Empring dari range minimum sampai maksimum:

Tabel 2.6 Pengunjung Desa Wisata

No.	Hari	Pengunjug Desa Wisata Minimal	Pengunjug Desa Wisata Maksimal
1.	Senin-Jum’at	200 orang	400 orang
2.	Sabtu-Minggu	500orang	800 orang
3.	Musim Liburan	1000 orang	2000 orang
Jumlah		1.500 orang	3.200 orang
Rata-rata		214 orang	457 orang

Sumber: brilicious.brilio.net

Maka dari perhitungan di atas perkiraan perharinya pengunjung yang datang adalah sekitar 214 orang untuk range minimum dan 457 orang untuk range maksimum. Menggunakan 30% dari kapasitas maksimal untuk mengetahui jumlah massa bangunan (vila) yang diperlukan.

- 30% x 457 = 137
- Vila Asrama (Pring Petung) 30 orang ⟶ 30 orang = 1 Massa
- *President Suite Room (*Pring Wulung) 10 orang ⟶ 50 orang = 5 Massa
- *Suite Room* (Pring Kuning) kapasitas 6 orang ⟶ 57 orang = 9,5 Massa = 10 Massa

2.1.5. Kebutuhan Jumlah Luasan Ruang

Perhitungan besaran ruang dilakukan dengan sumber sebagai berikut:

1. N, berupa Architect Data, by Ernest Neufert
2. SRP, berupa Standart Ruang Parkir
3. J, berupa Jurnal
4. A, berupa Asumsi penulis

a. Kebutuhan jumlah dan luasan ruang pada bangunan sanggraloka setiap tipe

Tabel 2.7 Kebutuhan Jumlah dan Luasan Ruang pada Sanggraloka Setiap Tipe

No.	Ruang	Kapasitas	Perhitungan dan Sumber Data	Massa Bangunan	Luasan dan Sumber Data
1.	*Suite Room* *(*Pring Kuning*)* - 2 Kamar Tidur - 2 Ruang Keluarga	6 orang	Total 139,5 m^2 = 140 m^2 (A) 2 (24 m^2) = 48 m^2 (J)	10 Massa	140 m^2 x 10 =1.400 m^2 Asumsi

No.	Ruang	Kapasitas	Perhitungan dan Sumber Data	Massa Bangunan	Luasan dan Sumber Data
	- 1 Kamar Mandi - 1 Dapur kecil - 1 Teras - 2 Balkon		$30\ m^2 + 25\ m^2 = 55\ m^2$ (A) Standar 3,8 m^2 (N) Eksekusi 6,9 m^2 (A) 9,6 m^2 (N) 9 m^2 (A) $7\ m^2 + 4\ m^2 =$ $11\ m^2$ (A)		
2.	*President Suite Room* *(*Pring Wulung*)* - 3 Kamar Tidur - 1 Ruang Keluarga - 2 Kamar Mandi - 1 Dapur kecil - 1 Teras - 1 Balkon	10 orang	Total 244,6 m² = 245 m² (A) Standar 48 m² (J) Eksekusi 2 (55 m^2) + 48 m^2 = 158 m^2 (A) 45 m^2 (A) Standar 3,8 m^2 (N) Eksekusi 2 (6 m^2) = 12 m^2 (A) Standar 9,6 m² (N) Eksekusi 12 m^2 (A) 8 m² (A) 9,6 m² (A)	5 Massa	245 m^2 x 5 = 1.225 m^2 Asumsi
3.	Vila Asrama *(*Pring Petung*)* -5 Kamar Tidur - 5 Kamar Mandi	30 orang	Total = 393,8 m² = 394 m² (A) 5 (57,2 m²) = 286 m² (A) Standar 3,8 m² (N)	1 Massa	394 m² x 1 = 394 m² Asumsi

No.	Ruang	Kapasitas	Perhitungan dan Sumber Data	Massa Bangunan	Luasan dan Sumber Data
	- 1 Ruang Komunal -1 Dapur kecil - 2 Teras		Eksekusi 5 (4 m²) = 20 m² (A) 48 m² (A) Standar 9,6 m² (N) Eksekusi 20 m² (A) 19,8 m² (A)		
Luas Total Bangunan Sanggraloka Vila				16 Massa	1.400 m²+ 1.225 m²+ 394 m²= 3.014 m²
Sirkulasi 15% Luas Bangunan					452,85 m²
Total Keseluruhan					3.472 m²

Sumber: Analisa Penulis

b. Kebutuhan jumlah dan luasan ruang pada *Handy Craft Learning Center* dalam 1 massa bangunan

Tabel 2.8 Kebutuhan Jumlah dan Luasan Ruang pada *Handy Craft Learning Center*

No.	Ruang	Kapasitas	Perhitungan dan Sumber Data	Jumlah ruang	Luasan dan Sumber Data
1.	Ruang Belajar Kerajinan Tangan	30 orang	58 m² (A)	1 ruang	58 m² Asumsi
2.	Ruang Workshop	30 orang	60 m² (A)	1 ruang	60 m² Asumsi
3.	Ruang Pameran (etalase)	30 orang	65 m² (A)	1 ruang	65 m² Asumsi
4.	Ruang Serbaguna	30 orang	54 m² (A)	1 ruang	54 m² Asumsi
5.	Teras	10 orang	18 m² (A)	1 ruang	18 m² Asumsi

Luas Total Bangunan		253 m^2
Sirkulasi 15% Luas Bangunan		37,95 m^2
Total Keseluruhan		291 m^2

Sumber: Analisa Penulis

c. Kebutuhan jumlah dan luasan ruang pada bangunan Fasilitas Umum

Tabel 2.9 Kebutuhan Jumlah dan Luasan Ruang pada Bangunan Fasilitas Umum pada 1 Massa

No.	Ruang	Kapasitas	Perhitungan dan Sumber Data	Jumlah ruang	Luasan dan Sumber Data
1.	- *Lobby* - *Lounge*	30 orang	Standar 2,5 m² per-orang x 30 = 75 m² (N) Eksekusi 200 m² (A)	1 ruang	200 m² Asumsi
2.	Restauran	60 orang	Standar 1,5 m² per-orang x 60 = 90 m² (J) Eksekusi 300 m² (A)	1 ruang	300 m² Asumsi
3.	Dapur	15 orang	40 % x luas restauran = 40 % x 300 m²= 120 m² (J)	1 ruang	120 m² Asumsi
4.	Toilet	20 orang	Standar 0,9 x 1,4 = 1,26 m² per-orang (N) Eksekusi 2 m² (per-orang) x 20 = 40 m² (A)	20 ruang	20 x 2 m² = 40 m² Asumsi
5.	Front office	8 orang	Standar 2,5 m² per-orang x 8 = 20 m² (N) Eksekusi 3 m² (per-orang) x 8 = 24 m² (A)	1 ruang	24 m² Asumsi

No.	Ruang	Kapasitas	Perhitungan dan Sumber Data	Jumlah ruang	Luasan dan Sumber Data
6.	Kantor pengelola - 1 Ruang Manager - Ruang Karyawan	30 orang	Total 104 m² (A) 3 x 3 = 9 m² (A) 5 m² per-orang x 19 = 95 m² (A)	2 ruang	104 Asumsi m²
7.	Area Tata Usaha	10 orang	Standar 3 m² per-orang x 10 = 30 m² (J) Eksekusi 3,5 m² (per-orang) x 8 = 28 m² (A)	1 ruang	28 m² Asumsi
8.	- Gudang - Ruang binatu - Ruang *loading dock*	30 orang	100 m² + 35 m² = 135 m² (A)	2 ruang	135 m² Asumsi
9.	- Ruang MEP - Ruang Pompa -Ruang Genset - Ruang Panel Listrik	30 orang	90 m² (A)	1 ruang	90 m²
Luas Total Bangunan				11 ruang	1.041 m²
Sirkulasi 15% Luas Bangunan					156,15 m²
Total Keseluruhan					1.197,15 m²

Sumber: Analisa Penulis

d. Kebutuhan jumlah dan luasan ruang pada bangunan Musholla

Tabel 2.10 Kebutuhan Jumlah dan Luasan Ruang pada Bangunan Musholla

No.	Ruang	Kapasitas	Perhitungan dan Sumber Data	Jumlah ruang	Luasan dan Sumber Data
1.	-Musholla - Ruang Wudhu	15 orang	Total 37,5 m^2 (A) 15 x 2 $m^2 = 30\ m^2$ (A) 7,5 m^2 (A)	2 ruang	37,5 m^2 Asumsi
Luas Total Bangunan					37,5 m^2
Sirkulasi 15% Luas Bangunan					5,6 m²
Total Keseluruhan					43,13 m²

Sumber: Analisa Penulis

Berdasarkan fungsi-fungsi di atas, luas bangunan yang diperoleh yaitu sebagai berikut:

Tabel 2.11 Total Kebutuhan Luasan Ruang pada Sanggraloka

Fungsi	Kebutuhan
Sanggraloka 3 Tipe	3.472 m²
Handy Craft Learning Center	291 m^2
Fasilitas Umum	1.197,15 m^2
Musholla	43,13 m²
Total kebutuhan luas ruang	5.003,28 m²

Sumber: Analisa Penulis

Dengan perhitungan total luasan ruang di atas maka ditemukan luas bangunan sebesar 5.003,28 m²

b. Kebutuhan Lahan Parkir

Dari data rata-rata kapasitas maksimal pengunjung yang datang adalah sebesar 457 orang. Kemudian persentase yang penginap diasumsikan 30 %

- Parkir Penginap 457 orang ⟶ 30 % Orang menginap = 137,1 orang

- Parkir Pengelola = 30 orang

Tabel 2.12 Kebutuhan Lahan Parkir di Sanggraloka

No.	Jenis kendaraan	Kapasitas	Luasan Ruang
1.	Mobil	50% x 167 = 68,5 = 69 orang 83 orang : 4 orang = 20,875 mobil = 21 mobil (A)	21 (2,5x5) (SRP) = 262,5 m²
2.	Sepeda Motor	20% x 167 = 33,4 = 34 orang 34 orang : 2 orang = 17 motor (A)	17 (0,75x2) (SRP) = 25,5 m²
	Mini Bus	30 % x 137 = 41,1 = 42 orang orang 42 : 30 = 1 mini bus sisa 12 orang = 2 mini bus	2 (3,4 x 12,5) (SRP) = 85 m²
Luas Total			373 m²
Sirkulasi 60% Luas Total			223,8 m²
Total Keseluruhan			596,8 m²

Sumber: Analisa Penulis

2.2. Deskripsi Tapak

2.2.1. Kriteria Tapak

Pemilihan tapak berdasarkan kriteria yang sesuai dengan rancangan agar dapat mendukung rencana kriteria tersebut antara lain:

1. Tapak terletak di dekat kawasan wisata lokal di sebuah desa yang sedang merintis untuk mengembangkan desa menjadi desa wisata
2. Tapak berada di daerah yang membutuhkan adanya tempat tinggal sementara bagi wisatawan
3. Tapak memiliki luasan yang cukup besar untuk bangunan pengembangan desa wisata

Berdasarkan kriteria tapak yang ada, tapak yang dipilih adalah Tanah kosong dan berupa sawah yang berada di Desa Wisata Bintaran Wetan dan dekat dengan Pasar Kebon Empring. Pemenuhan kriteria tersebut adalah sebagai berikut:

1. Lahan yang terletak di dekat kawasan Desa Wisata Bintaran Wetan berjarak sekitar 60 m yang menurut peraturan daerah merupakan daerah permukiman tinggi, namun diizinkan pengembangan fasilitas umum dan fasilitas sosial sesuai skalanya.
2. Tapak berada di lokasi yang masih minim fasilitas penunjang tempat wisata lokal berupa penginapan di Daerah Kecamatan Piyungan. Dengan jarak sekitar 1-3 km dari Desa Wisata
3. Luas area tapak adalah 12.390 m²

2.2.2. Kondisi Tapak

Gambar 2.3 Lokasi Tapak (Sumber: google maps)

a

Gambar 2.4 Lokasi Tapak (Sumber: data pribadi)

b

Gambar 2.5 Lokasi Tapak (Sumber: data pribadi)

- Lokasi Tapak : Jalan Dusun Bintaran Wetan, Bintaran Wetan, Srimulyo, Kec. Piyungan Bantul.

Lokasi tapak berada di pojok jalan yang berada pada sebuah gang gang yang merupakan jalan pintas (langsung) menuju ke Pasar Kebon Empring, sehingga membuat lahan menghadap ke arah 3 sisi jalan yaitu barat laut, barat daya, dan timur laut. Adapun batas-batas pada lahan yaitu:

- Utara : Permukiman, Ruko
- Timur : Permukiman, Jalan Situs Payak, Pasar Kebon Empring
- Selatan : Permukiman, Sawah
- Barat : Jalan Dusun Bintaran Wetan, Gudang komunitas petani, Sawah

- Luas Tapak : 12.390 m²

Lokasi tapak yang berada di pojokan jalan, memberikan keuntungan yaitu lebih mudah dijangkau dan terlihat dari jalan lokal desa. Di sekeliling tapak sebagian besar merupakan permukiman sehingga jika dibangun sebuah sanggraloka berkonsep vila dengan pendekatan *sustainable* dengan material berupa bambu akan memberikan kesan kontras sehingga orang dapat mengetahui keberadaan sanggraloka tersebut di tengah permukiman. Luas tapak yang lumayan besar dapat didirikan sanggraloka berupa beberapa massa vila antara 10-15 massa dan wadah sebagai pusat pembelajaran kerajinan tangan di desa wisata tersebut serta beberapa fasilitas pendukung vila itu sendiri.

- Suhu : 23˚C - 32˚C
- Curah Hujan : 94,50 - 693 mm^3/bulan
- Kelembaban : 55 - 85%
- Kecepatan Angin : 0,1 - 17 knot
- Tata Guna Lahan

Gambar 2.6 Tata Guna Lahan Kec.Piyungan (sumber: dptr.bantul)

Rumah kepadatan tinggi

Hutan rakyat

Pertanian tanaman pangan / sawah

Aneka Industri

Dari gambar tata guna lahan dapat diketahui bahwa tapak terletak di rumah kepadatan tingi namun daerah sekitarnya merupakan daerah aneka

industri dimana Pasar Kebon Empring terletak. Dalam hal ini sanggraloka yang akan dibangun akan terletak di lahan dengan guna rumah kepadatan tinggi, akan tetapi dekat dengan daerah aneka industri yang berguna juga untuk meningkatkan pendapatan ekonomi Desa.

- Sirkulasi

Gambar 2.7 Sirkulasi Menuju Lokasi Tapak (Sumber: Dokumen Pribadi)

Gambar 2.8 Sirkulasi Menuju Lokasi Tapak (Sumber: Dokumen Pribadi)

Gambar 2.9 Sirkulasi Menuju Lokasi Tapak (Sumber: Google Maps)

- Gambar 2.7 adalah akses menuju tapak dengan lebar jalan sekitar 6 m yaitu jalan gang atau akses menuju tapak sekaligus menuju wisata lokal Pasar Kebon Empring
- Gambar 2.8 adalah akses menuju tapak dengan lebar jalan sekitar 8 m yaitu merupakan jalan lokal atau akses menuju Desa Bintaran Wetan.
- Gambar 2.9 adalah akses menuju Desa Bintaran Wetan dari jalan Jogja Wonosari

Akses menuju tapak sebenarnya ada 2 namun yang bisa dilewati oleh kendaraan roda 4 adalah dari jalan Jogja Wonosari kemudian masuk ke Desa Bintaran Wetan yaitu Jl. Dusun Bintaran Wetan yang memiliki 2 jalur dan lebar sekitar 8 m hingga menemukan pertigaan yang terdapat *sign* yang menunjukkan Pasar Kebon Empring kemudian menujur kea rah timur dan saat memasuki gang yang memiliki lebar 6 m maka disitulah lokasi tapak berada. Karena letak tapak dekat dengan jalan raya Jogja Wonosari dan sering dilewati banyak wisatwan Jogjakarta maka keuntungan yang didapatkan adalah mudah dijangkau.

Dengan lebar jalan sekitar 8 m tentunya sangat sulit untuk dilewati 2 kendaraan roda 4 yang berpapasan maka dari itu, tapak yang berada di pojok jalan akan sangat membantu dan menguntungkan, karena dapat dijadikan sebagai tempat parkir sekaligus area untuk putar balik, jika diperlukan.

- Bangunan sekitar

  Bagian Utara Tapak

Gambar 2.10 Permukiman (Sumber: Dokumen Pribadi)

Bagian Selatan Tapak

Gambar 2.11 Permukiman (Sumber:Dokumen Pribadi)

Bagian Timur Tapak

Gambar 2.12 Permukiman (Sumber: dokumen pribadi)

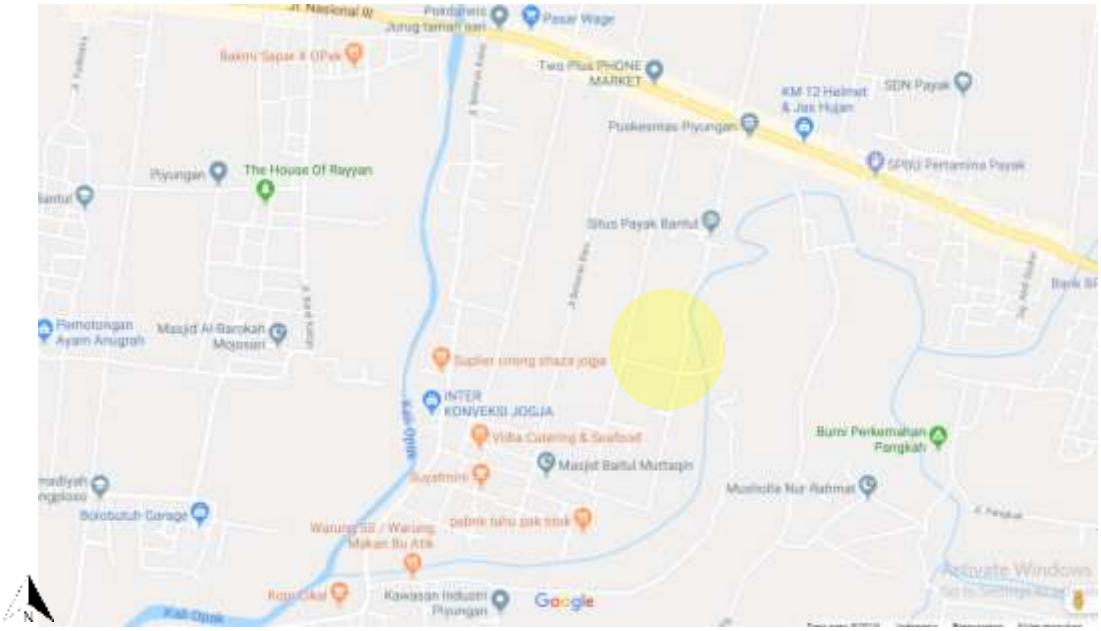
Bagian Barat Tapak

Gambar 2.13 Kandang Ayam (Sumber: dokumen pribadi)

Bangunan sekitar tapak adalah rumah, ruko dan juga ada kandang ayam. Tinggi bangunan yang ada di sekitar lahan adalah 1-2 lantai. Sehingga perancangan bangunan vila tidak akan lebih dari 2 lantai.

2.2.3. Fasilitas di Sekitar Tapak

Lingkaran Kuning adalah lokasi tapak, dan gambar di atas menunjukkan fasilitas-fasilitas yang ada di sekitar tapak:



Gambar 2.14 Peta Fasilitas yang ada di sekitar tapak (Sumber: google mapsi)

a. Situs Payak Bantul berupa candi yaitu tempat wisata yang berjarak sekitar 450 m dari tapak
b. A.G.D.E. Aneka grosir dan eceran yaitu tempat belanja yang berjarak 270 m dari tapak
c. Dhika Motor yaitu bengkel sepeda motor berjarak 180 m dari tapak
d. Masjid Baitul Mutaqqin berjarak 650m dari tapak
e. Toko Aplus yaitu minimarket yang berjarak 97 m dari tapak
f. Puskesmas Piyungan berjarak 850 m dari tapak
g. WS Toserba berjarak 1 km dari tapak
h. SPBU Pertamina Payak berjarak1,1 km dari tapak

i. Pasar Wage berjarak 1 km dari tapak, dan lain-lain.

2.2.4. Peraturan pada Tapak

a. Koefisien Dasar Bangunan (KDB)

- Peraturan Daerah Kabupaten Daerah Tingkat II Bantul Kepadatan Bangunan Tinggi KDB 75 %
  KDB yang dirancang adalah 3.189,5 m²
  Maka 3.189,5 m²: luas tapak (12.390 m²) x 100 % = 25,7 %
  Dengan perhitungan di atas, diketahui bahwa KDB tidak melebihi batas maksimal peraturan yang ada

b. Koefisien Luas Bangunan (KLB)

- Peraturan Daerah Kabupaten Daerah Tingkat II Bantul
  Bangunan perumahan KLB maksimum 2 x KDB
  Maka 2 x 25,7 % = 51,4 %
  Dengan data perhitungan ditemukan KLB sejumlah:
  5.003,28 m²: 12.390 m²) x 100 % = 40 %
  Jadi jumlah prosentase KLB memenuhi standar karena tidak lebih dari 51,4 %
- Bangunan tidak bertingkat diarahkan maksimum 8 m dari lantai dasar dan untuk bangunan yang bertingkat maksimum 12 m.

c. Garis Sempadan Bangunan (GSB)

- Garis Sempadan Bangunan pada lokasi yang berada di tikungan jalan, maka sempadan berupa lengkungan yaitu antara 3-4 m
  Massa diletakkan dan dibangun sejauh 4 m dari jalan

d. Koefisien Dasar Hijau (KDH)

- Koefisien Daerah Hijau (KDH) adalah angka prosentase perbandingan antara luas seluruh ruang terbuka di luar bangunan yang diperuntukan bagi pertamanan/penghijauan dengan luas tanah perpetakan/daerah perencanaan yang dikuasai sesuai rencana tata ruang dan tata bangunan dan lingkungan.

Maka KDH yang digunakan adalah Luas tapak (100%) – KDB (25,7%) = 74,3 %

Menggunakan lahan seefisien mungkin dan lebih memberikan ruang terbuka hijau.

BAB 3

PENDEKATAN DAN METODA DESAIN

3.1. Pendekatan Desain

3.1.1. Pendekatan Desain

Pendekatan rancangan desain yang digunakan adalah Arsitektur Berkelanjutan yang sering disebut dengan *Sustainable Architecture*. Pada dasarnya tujuan dari Arsitektur berkelanjutan adalah untuk mencapai kesadaran lingkungan dengan memanfaatkan sumber daya alam yang kualitas dan daya dukungnya berkelanjutan serta untuk menciptakan keharmonisan arsitektur dengan lingkungan sekitarnya dengan meminimalisr kerusakan dan memaksimalkan pemanfaatan lingkungan alami.

Terdapat beberapa cara penerapan arsitektur berkelanjutan, dan menurut Hudrita (2010) diantaranya adalah melakukan efisiensi dalam:

1. Penggunaan energi
2. Penggunaan lahan
3. Penggunaan material
4. Penggunaan teknologi dan material baru
5. Manajemen limbah

Dalam penerapan rancangan ini adalah penggunaan material. Penggunaan material yang masih berlimpah dan dari alam ataupun material bekas yang masih bisa dipakai untuk bagian lain bangunan. Karena tapak berada di kawasan Desa Wisata maka penerapan material lokal perlu dilakukan. Penggunaan material alam sangat direkomendasikan untuk dipakai karena akan lebih bersahabat kepada penggunanya.

Berbagai konsep dalam arsitektur yang mendukung arsitektur berkelanjutan, antara lain dalam efisiensi penggunaan energi, efisiensi penggunaan

lahan, efisisensi penggunaan material, penggunaan teknologi dan material baru, dan manajemen limbah.

Penerapan arsitektur berkelanjutan diantaranya:

1. Dalam efisiensi penggunaan energi:

    a. Memanfaatkan sinar matahari untuk pencahayaan alami secara maksimal pada siang hari, untuk mengurangi penggunaan energi listrik.
    b. Menggunakan ventilasi dan bukaan

2. Dalam efisiensi penggunaan lahan:

    a. Menggunakan seperlunya lahan yang ada, tidak semua lahan harus dijadikan bangunan, atau ditutupi dengan bangunan
    b. Potensi hijau tumbuhan dalam lahan dapat digantikan atau dimaksimalkan dengan berbagai inovasi, pagar tanaman atau yang dapat diisi dengan tanaman, dan sebagainya.
    c. Menghargai kehadiran tanaman yang ada di lahan, dengan tidak mudah menebang pohon-pohon, sehingga tumbuhan yang ada dapat menjadi bagian untuk berbagi dengan bangunan.
    d. Desain terbuka dengan ruang-ruang yang terbuka ke taman (sesuai dengan fleksibilitas buka-tutup yang direncanakan sebelumnya) dapat menjadi inovasi untuk mengintegrasikan luar dan dalam bangunan
    e. Dalam perencanaan desain, mempertimbangkan berbagai hal yang dapat menjadi tolak ukur dalam menggunakan berbagai potensi lahan, misalnya; luas dan banyak ruang yang diperlukan, letak lahan (di kota atau di desa) dan konsekuensi terhadap desain,

3. Dalam efisiensi penggunaan material :

    a. Memanfaatkan material sisa untuk digunakan juga dalam pembangunan, sehingga tidak membuang material, misalnya kayu sisa dapat digunakan untuk bagian lain bangunan.
    b. Menggunakan material yang masih berlimpah maupun yang jarang ditemui dengan sebaik-baiknya, terutama untuk material seperti kayu dan bambu

4. Dalam penggunaan teknologi dan material baru

a. Memanfaatkan potensi energi terbarukan seperti energi angin, cahaya matahari dan air untuk menghasilkan energi listrik domestik untuk rumah tangga dan bangunan lain secara independen.
b. Memanfaatkan material baru melalui penemuan baru yang secara global dapat membuka kesempatan menggunakan material terbarukan yang cepat diproduksi, murah dan terbuka terhadap inovasi, misalnya bambu.

5. Dalam manajemen limbah :

- Cara-cara inovatif yang patut dicoba seperti membuat benda-benda yang biasa menjadi limbah atau sampah domestik dari bahan-bahan yang dapat didaur ulang atau dapat dengan mudah terdekomposisi secara alami.

3.1.2. Tinjauan Arsitektur Berkelanjutan

Pembangunan arsitektur berkelanjutan yang diaplikasikan pada rancangan sanggraloka ini menurut Hudrita (2010), adalah:

1. *Environmental Sustainability*:

a. *Ecosystem integrity*
b. *Carrying capacity*
c. *Biodiversity*

Pembangunan yang mempertahankan sumber daya alam agar bertahan lebih lama karena memungkinkan terjadinya keterpaduan antarekosistem. Kerusakan alam akibat eksploitasi sumber daya alam telah mencapai taraf pengrusakan secara global, sehingga bumi akan semakin kehilangan potensinya untuk mendukung kehidupan manusia.

2. *Economical Sustainability*:

a. Growth
b. *Developmen*t

c. *Productivity*

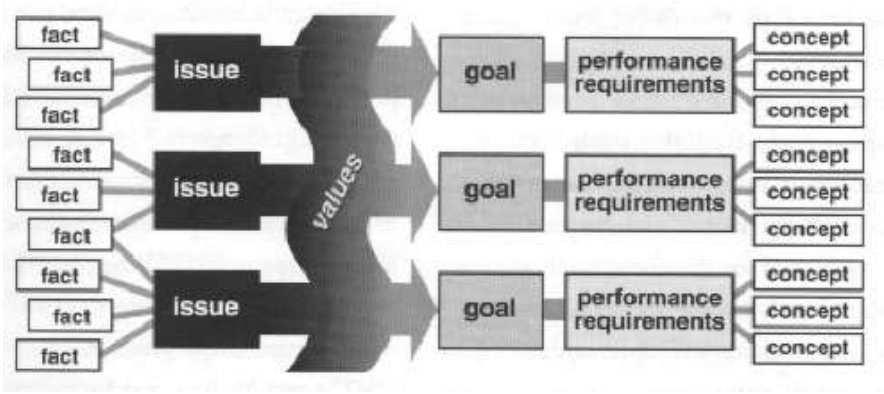
d. *Trickle-down*

Pembangunan yang relatif rendah biaya inisiasi dan operasinya. Selain itu, dari segi ekonmomi bisa mendatangkan profit juga, selain menghadirkan benefit seperti yang telah disebutkan pada aspek-aspek yang telah disebutkan sebelumnya. Sanggraloka ini dapat disewa oleh kelompok belajar (sekolah) yang berminat untuk mengikuti atau mengadakan workshop serta belajar di Desa Wisata ini.

3.2. Metoda Desain

3.2.1 Metode *Architectural Programming*

Dalam proses perancangan desain ini diawali dengan mengumpulkan fakta-fakta yang terjadi di lapangan. Tahap tersebut dilakukan melalui proses kajian literatur dan analisa data.



Gambar 3.1 Architectural Programming Donna P. Duerk (Sumber: Google)

Fakta - fakta yang telah didapat diaplikasikan ke dalam alur metode rancang *Architectural Programming* oleh Donna P. Duerk kemudian dirumuskan menjadi tahapan perancangan. Pemilihan penggunaan metode sebagai alur berpikir dikarenakan model tersebut merujuk pada pemrograman arsitektur yang berbasis isu. Tujuan menggunakan metode ini adalah untuk mempermudah dalam mendefinisikan secara nyata konsep serta kriteria rancangan karena alur berpikir sangatlah runtut mulai dari fakta hingga terbentuknya konsep.

Dengan menggunakan proses desain *architectural programming* dengan menggunakan pendekaan arsitektur berkelanjutan, maka diperoleh sebuah misi untuk merancang sanggraloka di dekat wisata lokal di Desa Wisata Bintaran Wetan yang mengupayakan penggunaan material dari bahan alam untuk mempelopori gerakan *sustainable* di lokasi. Perancangan ini juga dilakukan untuk meningkatkan ekonomi dan industri kreatif di Desa tersebut.

- *Fact*
- Desa Bintaran Wetan yang terletak di Piyungan, Bantul mencoba untuk merintis sebagai desa wisata dengan berinovasi membuat wisata lokal yang bernama Pasar Kebon Empring dan juga pembuatan kerajinan dari empring (bambu).
- Tempat wisata ini berada di sebelah sungai dan di sebuah kebon empring, di pasar ini terdapat banyak orang berjualan makanan di stan-stan, tempat makan, tempat untuk berfoto, dan wisata air.
- Wisata lokal ini menarik perhatian banyak pengunjung dari berbagai macam daerah, namun fasilitas penunjang masih belum ada yaitu berupa akomodasi.
- Warga desa yang memproduksi kerajinan tangan harus bisa mengembangkan bakatnya dan memiliki tempat untuk memamerkan produksi serta mebagikan ilmunya kepada orang lain yang berkunjung di desa itu
- Setelah terjadinya gempa di Yogyakarta pada tahun 2006, banyak rumah warga yang hancur dan harus direnovasi menggnakan material batu bata,beton, dan sebagainya yang tidak terlalu bersahabat dengan alam
- Melestarikan hutan bambu dan juga memanfaatkan bambu-bambu tersebut untuk memproduksi kerajinan tangan yang seharusnya bisa juga digunakan sebagai material bangunan
- *Issue*
- Tidak tersedianya fasilitas penunjang berupa penginapan di kawasan wisata lokal Pasar Kebon Empring.

- *Needs : User Needs* yaitu pengguna dari objek yang akan dirancang yang akan berkaitan dengan aktivitas dan zonasi ruang.
- *Culture : Social Needs* yaitu berkaitan dengan mata pencaharian serta kebiasaan warga setempat.
- *Context : sustainable* berkaitan dengan objek rancang bersahabat dengan alam

- *Values*

- Image yang ditampilkan yaitu desain tidak terlalu modern seperti desain bangunan yang ada di sekitar tapak namun tetap memiliki identitas dan berfungsi sebagai akomodasi penunjang wisata lokal dan tempat untuk mewadahi belajar kerajinan tangan

- *Goals*

- Sanggraloka yang terdiri dari 3 tipa vila dengan beberapa kapasitas, yaitu 6 orang, 10 orang dan 30 orang
- Membuat *Handy Craft Learning Center* untuk lebih dari 100 orang
- Membuat Fasilitas Umum dan penunjang untuk sanggraloka
- Menerapkan desain yang diambil dari image lingkungan sekitar yang kemudian dikembangkan
- Membuat pola sirkulasi pada tapak dan antar bangunan
- Memberikan sirkulasi pejalan kaki bagi pengguna
- Konfigurasi dan menyediakan lahan parkir bagi pengguna
- Setiap bangunan akan memiliki privasi sendiri-sendiri
- Privasi bagi penginap lebih diutamakan
- Orientasi setiap bangunan memberikan kesan nyaman aman dan tetap menjaga privasi pengguna
- Menggunakan material yang menggambarkan wisata lokal di desa tersebut dan juga material yang bersahabat dengan alam
- Keterbukaan bangunan untuk memanfaatkan pencahayaan dan penghawaan secara alami

- *Performance Requirements*

- *Form & Space Definition*

- Fasilitas penunjang bersifat terbuka (*outdoor*), semi terbuka, dan tertutup (i*ndoor*)
- Desain bangunan harus berbeda setiap tipenya, bangunan fasilitas umum dan Handy Craft Learning Center selaras, desain dengan image yang sederhana namun memiliki identitas dengan ukuran menyesuaikan program ruang
- Tatanan masa berkelompok setiap tipe dan menyesuaikan zonasi

- *Direction*
  - *Entrance* dari arah barat laut dan *exit* timur laut
  - Orientasi bangunan harus dapat memanfaatkan *view* sekitar tapak dan privasi penginap
  - Sirkulasi untuk pejalan kaki antara bangunan harus terjangkau dengan cepat dan tidak mengganggu privasi penginap di vila
  - Sirkulasi pejalan kaki dengan lebar 1,2-1,5 m untuk efisiensi penggunaan lahan
- *Material & Form*
  - Desain dari bangunan yang dirancang harus menggunakan dan mengutamakan material alami yaitu bambu, kayu, dan yang lainnya.
  - Sirkulasi kendaraaan maupun pejalan kaki menggunakan *paving block,* dan atau batu alam
  - Desain bangunan harus lebih memanfaatkan penghawaan dan pencahayaan alami

- *Concepts*

- Konsep *Exploring Village*: menjelajah kehidupan desa Bintaran Wetan

  Yaitu mengaplikasikan tatanan desa pada penataan yaitu kavling pada tapak, mengeksplorasi dari bentuk rumah di desa tersebut serta pengaplikasian material yang menjadi ikon dari desa tersebut.
- Eksplorasi Formal : bentuk bangunan, tatanan massa, image/warna bangunan, arah orientasi bangunan, fasilitas ruang terbuka, semi terbuka dan tertutup, sirkulasi kendaraan dan manusia,

- Eksplorasi Teknis : struktur dan material bangunan sebagian besar yag bersabahat dengan alam, utilitas pada bangunan

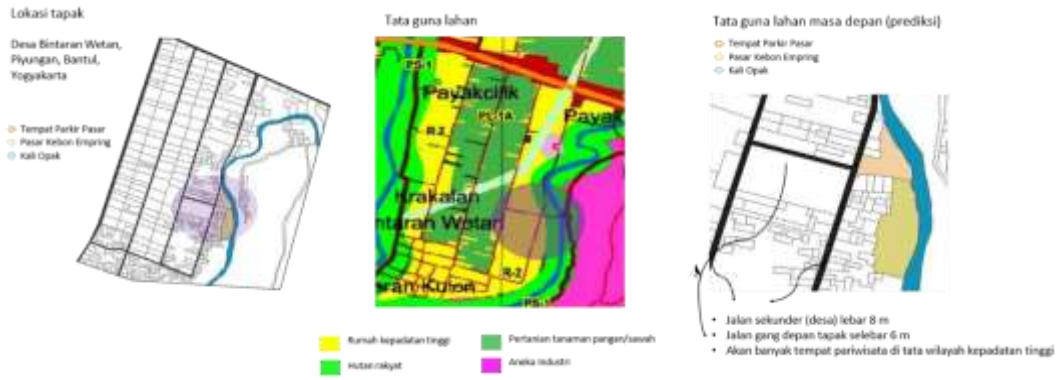
BAB 4

KONSEP DESAIN

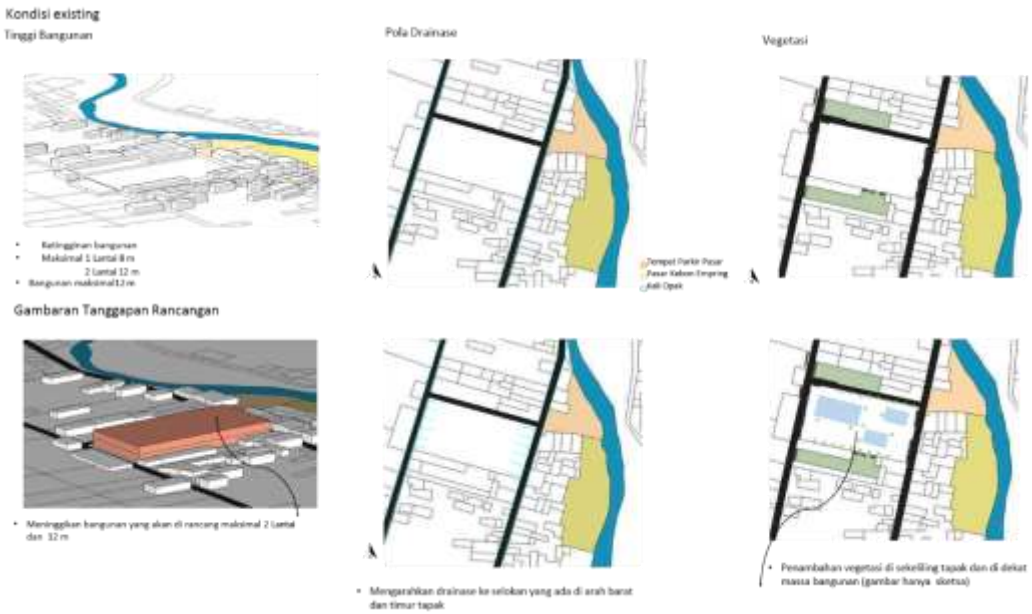
4.1. Eksplorasi Formal

4.1.1. Analisa Lahan

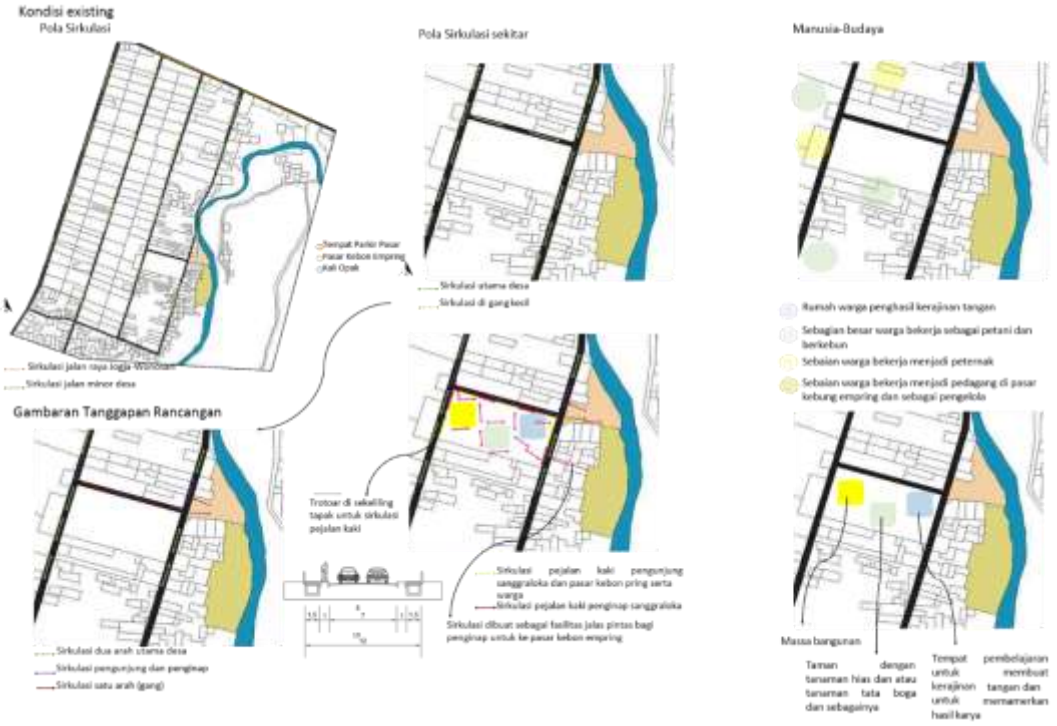
Analisa lahan dilakukan lebih lanjut untuk mendapatkan banyak solusi untuk membantu memecahkan permasalahan:



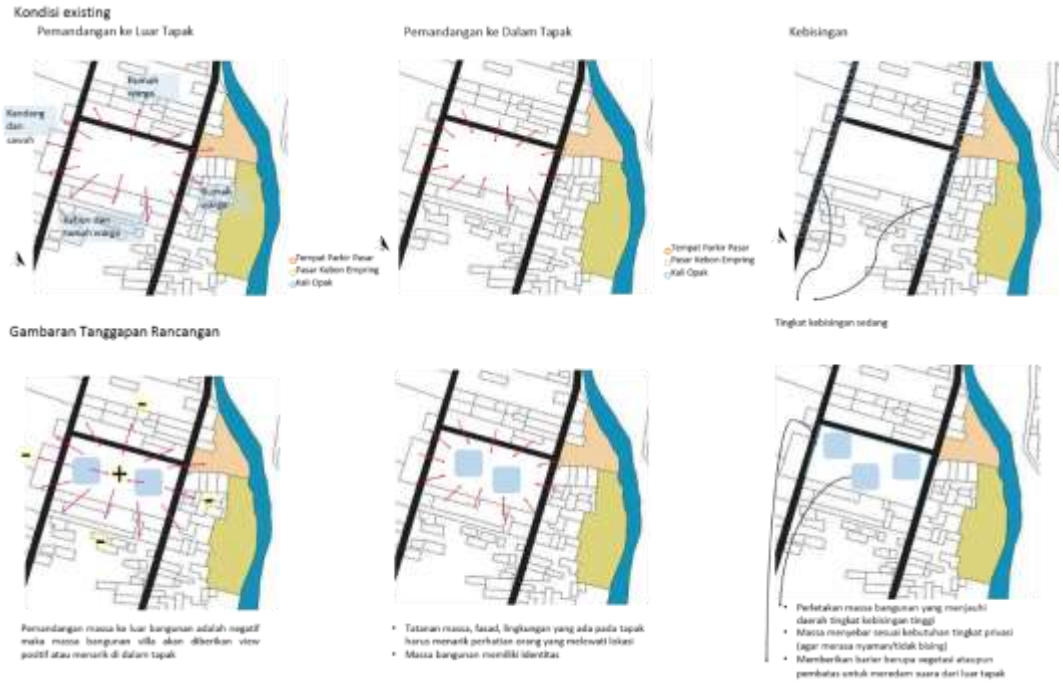
Gambar 4.1 Analisa Tapak (Sumber: Analisa Penulis)



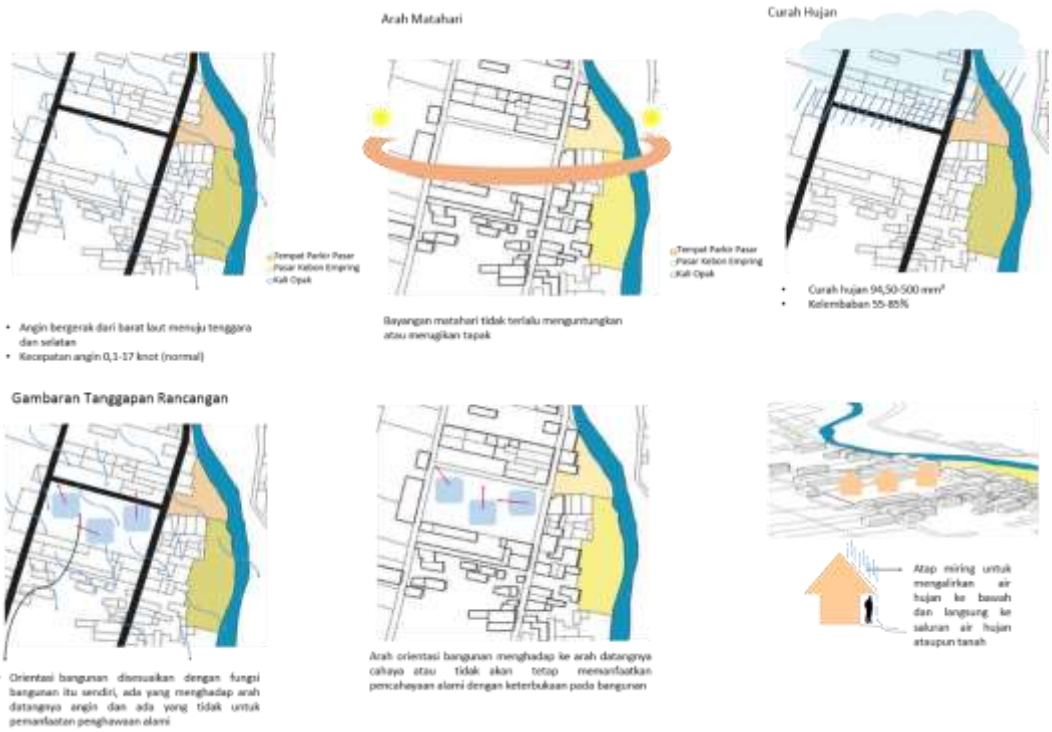
Gambar 4.2 Analisa Tapak (Sumber: Analisa Penulis)



Gambar 4.3 Analisa Tapak (Sumber: Analisa Penulis)



Gambar 4.4 Analisa Tapak (Sumber: Analisa Penulis)



Gambar 4.5 Analisa Tapak (Sumber: Analisa Penulis)

4.1.2. Konsep Penataan Massa

Setelah menganalisa lahan, ditemukan penataan massa pada tapak yang sesuai yaitu menurut cluster tipe unit dan zonasi dari tiap massa.

Gambar 4.6 Konsep Tatanan Massa (Sumber: Analisa Penulis)

a. Kelompok bangunan fasum dan *handy craft learning center* diletakkan pada bagian depan dan tengah tapak karena sebagai fasilitas untuk seluruh pengunjung

   Bangunan tipe pring petung terletak di sebelah *handy craft learning center* karena kapasitas besar dan tingkat privasi tidak setinggi tipe lainnya dengan kapasitas 30 orang

b. Bangunan tipe pring kuning adalah 1 cluster terdiri dari 10 massa bangunan dan kapasitas 1 unit adala untuk 6 orang

c. Bangunan tipe pring wulung adalah 1 cluster terdiri dari 5 massa bangunan dan kapasitas 1 unit adala untuk 10 orang

- Tatanan massa mengikuti bentuk tatanan rumah pada desa yaitu tak teratur dan kotak namun tetap disesuaikan dengan cluster tipe unit sanggraloka

4.1.3. Form Bangunan

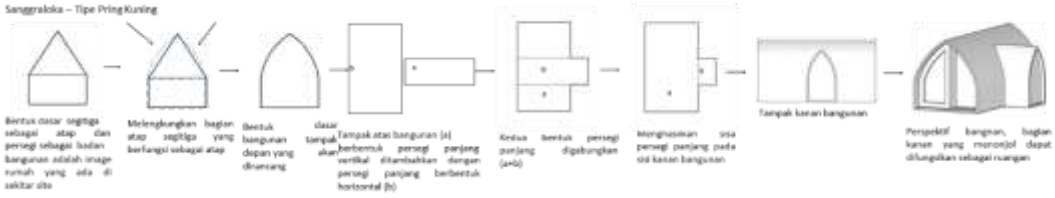
Eksplorasi bentuk dari bentuk bangunan yang ada di sekitar tapak:

Gambar 4.7 Foto Rumah Warga Sekitar Tapak (Sumber: Dokumen Pribadi)

- Bentuk susunan desain rumah pada umumnya yaitu atap segitiga dan badan bangunan persegi

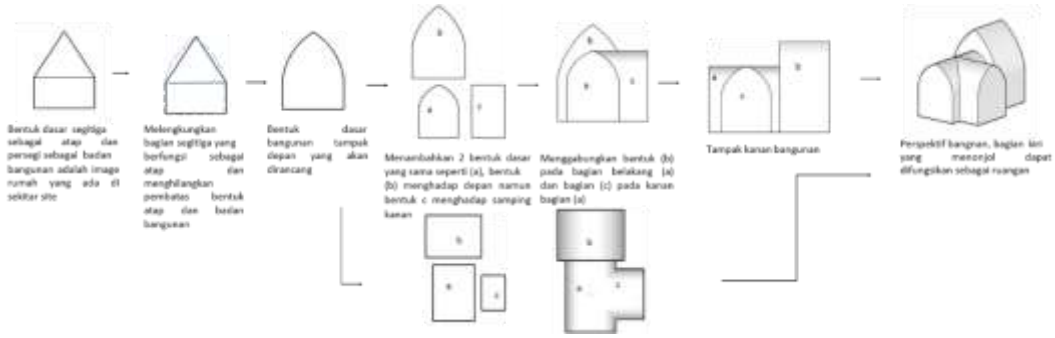
- Mengolah bentuk sederhana ke bentuk desain yang lain
- Atap berbentuk kerucut atau segitiga akan memberikan manfaat yaitu lebih mendapatkan penghawaan adan pencahayaan alami dari bangunan

a. Ide Bentuk Tipe Pring Kuning



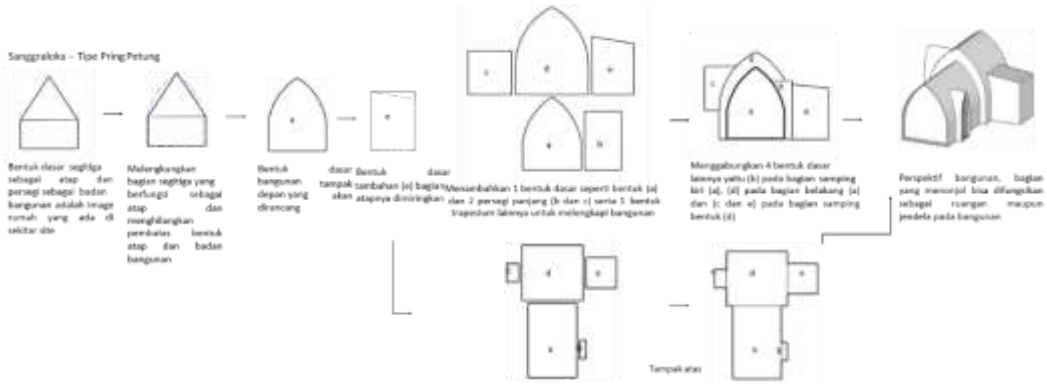
Gambar 4.8 Ide Bentuk Tipe Pring Kuning (Sumber: Analisa Penulis)

b. Ide Bentuk Tipe Pring Wulung



Gambar 4.9 Ide Bentuk Tipe Pring Wulung (Sumber: Analisa Penulis)

c. Ide Bentuk Tiep Pring Petung

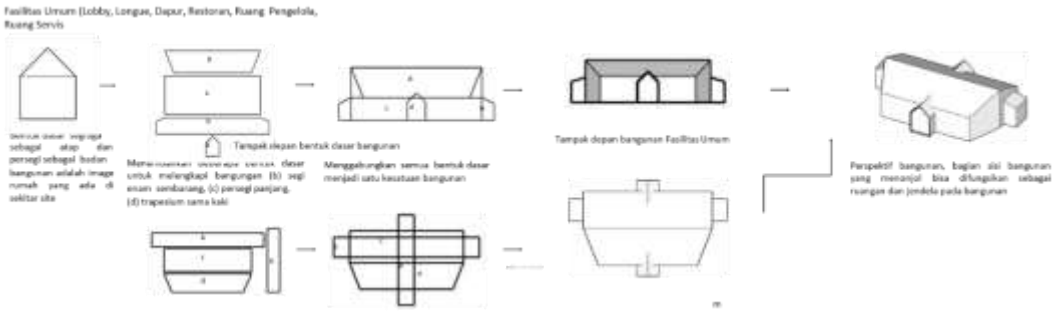


Gambar 4.10 Ide Bentuk Tipe Pring Petung (Sumber: Analisa Penulis)

d. Ide Bentuk *Handy Craft Learning Center*

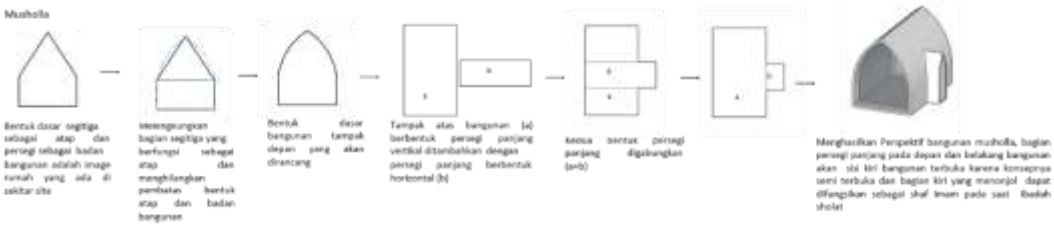
Gambar 4.11 Ide Bentuk Bangungan *Handy Craft Learning Center* (Sumber: Analisa Penulis)

e. Ide Bentuk Bangunan Fasum (Lobby, Longue, Dapur, Restoran, Ruang Pengelola, Ruang Servis)



Gambar 4.12 Ide Bentuk Bangunan Fasum (Sumber: Analisa Penulis)

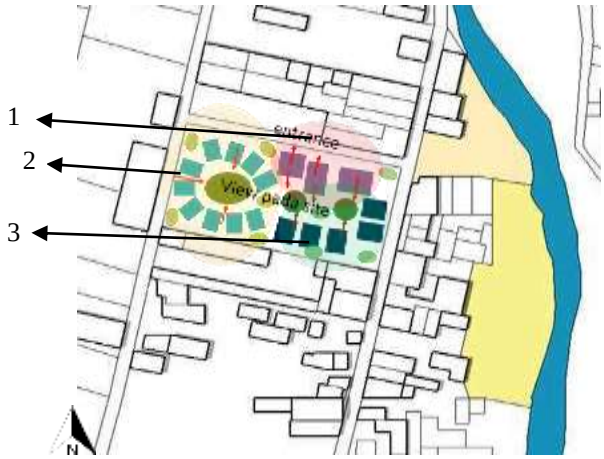
f. Ide Bentuk Bangunan Musholla



Gambar 4.13 Ide Bentuk Bangunan Musholla (Sumber: Analisa Penulis)

4.1.4. *Form & Space Definition*

a. Arah Orientasi Bangunan



Gambar 4.14 Arah Orientasi Bangunan (Sumber: Analisa Penulis)

1. Bangunan fasum dan *handy craft learning center* yang terletak pada bagian utara orientasinya menghadap *entrance* (depan) dan belakang (*view* pada tapak). Bangunan tipe pring petung terletak di sebelah *handy craft learning center* dengan orientasinya adalah ke tengah tapak
2. Bangunan tipe vila pring kuning yang orientasinya adalah terpusat pada *view site* (tengan tapak)
3. Bangunan tipe vila pring wulung yang orientasinya adalah terpusat pada *view site* (tengan tapak)

b. Ruang Outdoor, Indoor, semi outdoor

- *Indoor* adalah bangunan vila yang lebih mementingkan kegiatan di dalam ruangan dan juga lobby dan restauran serta ruangan penunjang lainnya
- Bangunan semi *outdoo*r adalah Handycraft learning center dan musholla karena untuk menarik perhatian para pengunjung maka dibuat semi terbuka

Gambar 4.15 Bangunan Semi Outdoor (Sumber: constructionplusasia.com)

- Fasilitas outdoor yaitu taman bermain, tempat berkumpul dan belajar *outdoor*, taman bunga dan taman TOGA yang merupakan *view* dari *site* itu sendiri untuk memberikan suasana pedesaan dan memberikan manfaat menambah ilmu dengan mengetahui banyak jenis tanaman yang ada pada sanggraloka.
- Preseden Tipe Bangunan Vila

Gambar 4.16 Preseden Tipe Vila Keluarga (Sumber: pplhselo.or.id)

Gambar 4.17 Preseden Tipe Vila Asrama (Sumber: pplhselo.or.id)

Gambar 4.18 Preseden Interior Tipe Vila Asrama (Sumber: pplhselo.or.id)

Melihat preseden PPLH Seloliman untuk diaplikasikan pada objek rancangan tipe vila. Pada interior tipe vila asrama dengan kapasitas 30 orang, ruang tidur dirancang senyaman mungkin dengan menyisakan ruang lebih karena memiliki kapasitas 6-7 orang di setiap ruang tidur.

- Beberapa tanaman yang ada pada taman TOGA:

Tanaman Daun Pegagan | Tanaman Obat Teratai | Tanaman Lidah Buaya | Tanaman Seledri | Tanaman Kunyit

Gambar 4.19 Tanaman TOGA (Sumber: mukhtar.api.com)

- Pohon Buah-buahan

Pohon Jambu | Pohon Jeruk | Pohon Mangga | Pohon Pisang | Pohon Jambu Biji

Gambar 4.20 Tanaman Buah-Buahan (Sumber: mukhtar.api.com)

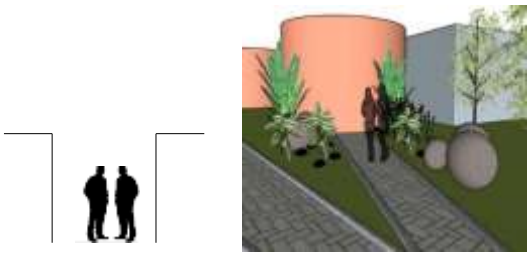
4.1.5. Direction

a. Sirkulasi Kendaraan

Gambar 4.21 Arah Sirkulasi (Sumber: Analisa Penulis)

- *Entrance* dari arah barat laut dan *exit* timur laut untuk mempermudah sirkulasi kendaraan, karena jalan yang berada pada utara *site* merupakan jalan satu jalur dari arah barat menuju timur.
- Lahan parkir di bagian utara *site* untuk memperlihatkan pada pengunjung yang melewati bahwa ada banyak pengunjung yang datang serta mempermudah alur sirkulasi kendaraan serta pejalan kaki di dalam *site*

b. Sirkulasi Pejalan Kaki



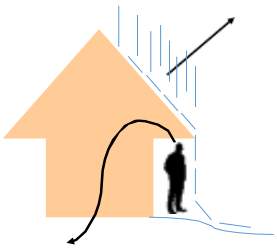
Gambar 4.22 Sirkulasi Pejalan Kaki (Sumber: Analisa Penulis)

- Dirancang taman pasif di sebelah kiri atau kanan *pedestrian way* untuk memperindah serta memberikan kenyamanan view para pejalan kaki
- Memberikan jarak antara *pedestrian way* dan bangunan untuk kenyamanan pejalan kaki serta privasi pengguna vila atau bangunan
- Trotoar di sekeliling tapak untuk sirkulasi pejalan kaki memberikan fasilitas ini untuk para pejalan kaki (pengunjung maupun warga desa) yang berada di sekitar tapak, agar terlihat ramah dan menyatu dengan lingkungan

4.1.6. *Material & Form*

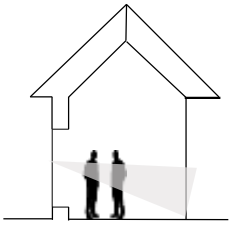
Gambar 4.23 Foto Preseden (Sumber: Google)

- Memberikan nuansa hangat, ramah dan disambut dengan warna bangunan, sebagian besar didominasi oleh warna coklat atau alami dari material
- Penggunaan material alami merupakan keutamaan dari konsep berupa bambu atau kayu yang akan membentuk massa-massa bangunan yang ada di dalam site serta untuk merasakan suasana yang bersahabat dengan lingkungan serta penggunanya
- Menggunakan material paving block dan atau batu alam sebagai alas pedestrianway dan paving block untuk sirkulasi kendaraan agar mengurangi perusakan tanah pada tapak itu sendiri
- Atap miring untuk mengalirkan air hujan ke bawah dan langsung ke saluran air hujan ataupun tanah
- Penutup Atap menggunakan material atap rumbia agar lebih bersahabat dengan alam, selain itu memberikan hawa yang lebih sejuk (digin) di dalam bangunan



Gambar 4.24 Bentuk Atap (Sumber: Analis Penulis)

- Menambahkan keterbukaan dengan memberikan pintu serta jendela kaca pada dinding bangunan agar dapat memasukkan pencahayaan alami yang lebih untuk masuk ke dalam bangunan



Gambar 4.25 Keterbukaan (Sumber: Analis Penulis)

- Barier untuk melindungi *site* yaitu vegetasi alami berupa tanaman hias dan pepohonan serta pagar dari kayu yang tinggi mengelilingi *site*, namun dari luar tetap terlihat aktivitas yang ada di dalam untuk menarik perhatian orang yang berada di luar *site*

4.2. Eksplorasi Teknis

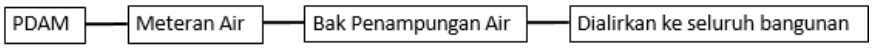
4.2.1. Konsep Desain Struktur

- Menggunakan struktur kolom-balok dengan material alami dan sederhana yaitu untuk kolom: bambu, cor beton, plat lantai: bambu, cor beton, dinding: bambu, batu bata, struktur rangka atap: bambu, dan menggunakan pondasi setempat yaitu batu umpak yang dicor beton

4.2.2. Utilitas pada Bangunan

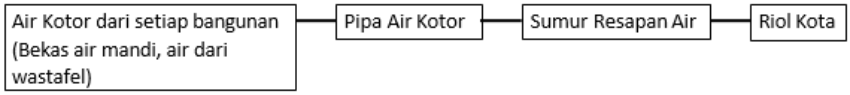
- Sistem Utilitas Air Bersih

  Menggunakan sistem aliran air bersih komunal yang ditampung di dalam bak penampungan air yang berada di bawah tanah



Gambar 4.26 Sistem Utilitas Air Bersih (Sumber: Analisa Penulis)

- Sistem Utilitas Air Kotor



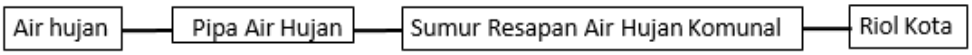
Gambar 4.27 Sistem Utilitas Air Kotor (Sumber: Analisa Penulis)

- Sistem Utilitas Black Water

Gambar 4.28 Sistem Utilitas *Black Water* (Sumber: Analisa Penulis)

- Sistem Utilitas Air Hujan

Air hujan jatuh pada bagian sisi kiri-depan-kanan-belakang bangunan yanglangsung turun ke tanan dan ke bat-batuan atau jalan setapak yang mengelilingi bangunan untuk mencegah adanya kubangan air kemudia air masuk ke dalam saluran pipa yang ada di dalam tanah.



Gambar 4.29 Sistem Utilitas Air Hujan (Sumber: Analisa Penulis)

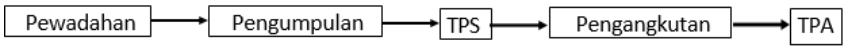
- Sistem Utilitas Listrik

Aliran listrik dari PLN kemudian menuju MDP dan disalurkan ke seluruh sekeliling bangunan yaitu lampu taman serta ke seluruh bangunan yaitu MCB yang ada di setiap bangunan yang kemudian disalurkan ke dalam bangunan.

Gambar 4.30 Sistem Utilitas Listrik (Sumber: Analisa Penulis)

- Sistem Utilitas Sampah

Pembuangan sampah dilakukan secara konvensional yaitu, dikumpulkan oleh karyawan atau pengelola yang kemudian ditampung dan diangkut oleh kendaraan truk sampah yang disewa pribadi oleh pengelola menuju TPS terdekat dan baru diolah taau diangkut oleh dinas kebersihan menuju TPA.



Gambar 4.31 Sistem Utilitas Sampah (Sumber: Analisa Penulis)

- Sistem Utilitas Keamanan dan Keselamatan

Sistem untuk keamanan dan keselamatan bagi para pengguna dari hal yang tidak diinginkan yaitu kebakaran yang kemungkinan bisa terjadi. Sistem ini berupa penyediaan dan pemasangan alat yaitu *hydrant* dan *exthinguiser*, serta menyediakan tempat atau lahan terbuka untuk jalur evakuasi.

BAB 5

DESAIN

5.1. Eksplorasi Formal

Gambar 5.1 Siteplan (Sumber: Sketsa Penulis)

Gambar 5.2 Suasana Pintu Masuk (Sumber: Sketsa Penulis)

Gambar 5.3 Suasana Taman Bunga, Tempat Berkumpul Ourdoor dan Play Ground (Sumber: Sketsa Penulis)

Gambar 5.4 Suasana Taman Cluster Pring Kuning (Sumber: Sketsa Penulis)

Gambar 5.5 Taman Cluster Pring Wulung (Sumber: Sketsa Penulis)

Gambar 5.6 Taman Cluster Pring Petung (Sumber: Sketsa Penulis)

Gambar 5.7 Taman TOGA (Sumber: Sketsa Penulis)

Gambar 5.8 Jalur Penghubung Sanggraloka dengan Pasar Kebon Empring (Sumber: Sketsa Penulis)

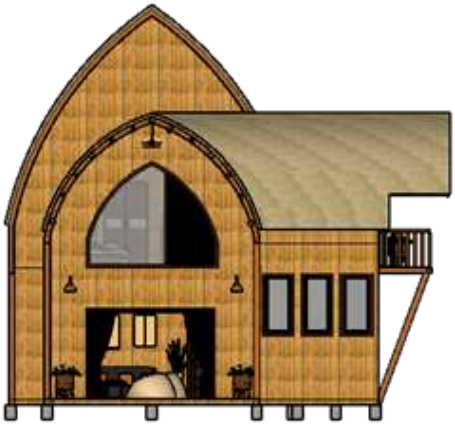
- Bangunan Vila Tipe Pring Kuning

Vila dengan tipe Pring Kuning memiliki luas bangunan 161 m² terdiri dari 2 lantai dengan kapasitas 6 orang. Tipe ini memiliki 1 teras, 2 balkon terbuka, 1 ruang keluarga, 2 ruang tidur, 1 dapur dan ruang makan serta 1 kamar mandi. Ciri khas dari bangunan ini adalah memiliki balkon terbuka dan tersedia kursi yang terbuat dari pring kuning serta tanaman pring kuning pada bagian teras.

Gambar 5.9 Bangunan Tipe Pring Kuning (Sumber: Sketsa Penulis)

- Bangunan Vila Tipe Pring Wulung

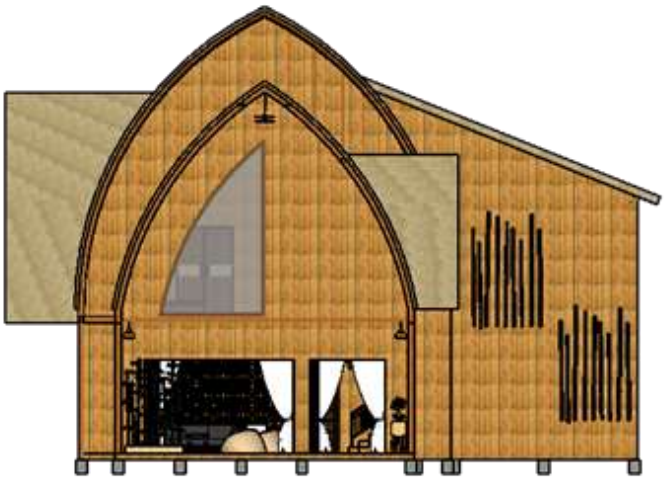
Vila dengan tipe Pring Wulung memiliki luas bangunan 281,75 m² terdiri dari 2 lantai dengan kapasitas 10 orang. Tipe ini memiliki 1 teras, 1 balkon, 1 ruang keluarga, 3 ruang tidur, 1 dapur dan ruang makan serta 2 kamar mandi. Ciri khas dari bangunan ini adalah memiliki balkon yang menjorok keluar pada bagian kiri bangunan.



Gambar 5.10 Bangunan Tipe Pring Wulung (Sumber: Sketsa Penulis)

- Bangunan Vila Tipe Pring Petung

  Vila dengan tipe Pring Petung memiliki luas bangunan 453,1 m² terdiri dari 2 lantai dengan kapasitas 30 orang. Tipe ini memiliki 1 teras, 1 ruang keluarga, 5 ruang tidur, 1 dapur dan ruang makan serta 5 kamar mandi. Ciri khas dari bangunan ini adalah bangunan dengan tipe terbesar dan hanya ada 1 massa, tidak memiliki balkon, dan ,memiliki ornamen pring petung (bambu berwarna hitam) pada dinding yang menjorok ke bagian kiri.



Gambar 5.11 Bangunan Tipe Pring Petung (Sumber: Sketsa Penulis)

- Interior Pring Kuning

Gambar 5.12 Interior Kamar Pring Kuning (Sumber: Sketsa Penulis)

Gambar 5.13 Interior Ruang Keluarga Lantai 1 Pring Kuning (Sumber: Sketsa Penulis)

Gambar 5.14 Interior Ruang Keluarga Lantai 2 Pring Kuning (Sumber: Sketsa Penulis)

- Interior Pring Wulung

Gambar 5.15 Interior Ruang Keluarga Lantai 1 Pring Wulung (Sumber: Sketsa Penulis)

Gambar 5.16 Interior Ruang Kamar Pring Wulung (Sumber: Sketsa Penulis)

- Interior Pring petung

Gambar 5.17 Interior Ruang Keluarga Pring Petung (Sumber: Sketsa Penulis)

Gambar 5.18 Interior Ruang Kamar Pring Petung (Sumber: Sketsa Penulis)

Gambar 5.19 Interior Toilet dan Kamar Mandi (Sumber: Sketsa Penulis)

- Interior *Handy Craft Learning Center*

Gambar 5.20 Interior Ruang Belajar Kerajina Tangan (Sumber: Sketsa Penulis)

Gambar 5.21 Interior Ruang Pameran Kerajina Tangan (Sumber: Sketsa Penulis)

- Interior Bangunan Fasilitas Umum

Gambar 5.22 Interior Lobby (Sumber: Sketsa Penulis)

Gambar 5.23 Interior Lounge (Sumber: Sketsa Penulis)

Gambar 5.24 Interior Restauran (Sumber: Sketsa Penulis)

- Gambar Tampak

Gambar 5.25 Gambar Tampak Depan (Sumber: Sketsa Penulis)

Gambar 5.26 Gambar Tampak Belakang (Sumber: Sketsa Penulis)

Gambar 5.27 Gambar Tampak Kanan (Sumber: Sketsa Penulis)

Gambar 5.28 Gambar Tampak Kiri (Sumber: Sketsa Penulis)

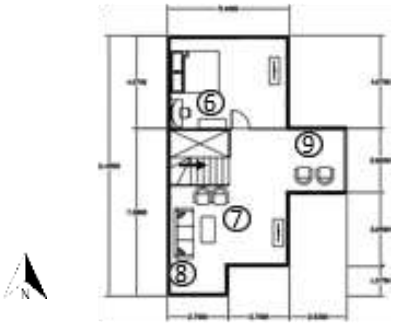
5.2 Eksplorasi Teknis

Gambar 5.29 Layout (Sumber: Sketsa Penulis)

- Denah Tipe Pring Kuning (A)

NO	LEGENDA
1	TERAS
2	RUANG KELUARGA 1
3	DAPUR DAN RUANG MAKAN
4	KAMAR MANDI
5	RUANG TIDUR 1
6	RUANG TIDUR 2
7	RUANG KELUARGA 2
8	BALKON 1
9	BALKON 2

Gambar 5.30 Denah Tipe Pring Kuning Lantai 1 (A) (Sumber: Sketsa Penulis)

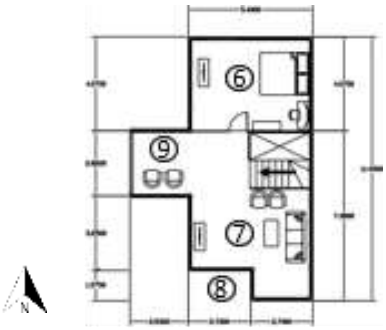


Gambar 5.31 Denah Tipe Pring Kuning Lantai 2 (A) (Sumber: Sketsa Penulis)

- Interior Tipe Pring Kuning (B)

NO	LEGENDA
1	TERAS
2	RUANG KELUARGA 1
3	DAPUR DAN RUANG MAKAN
4	KAMAR MANDI
5	RUANG TIDUR 1
6	RUANG TIDUR 2
7	RUANG KELUARGA 2
8	BALKON 1
9	BALKON 2

Gambar 5.32 Denah Tipe Pring Kuning Lantai 1 (B) (Sumber: Sketsa Penulis)

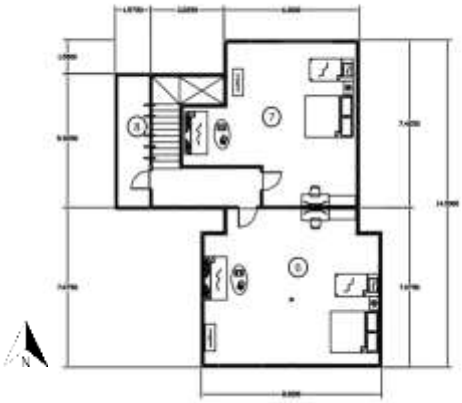


Gambar 5.33 Denah Tipe Pring Kuning Lantai 2 (B) (Sumber: Sketsa Penulis)

- Interior Tipe Pring Wulung

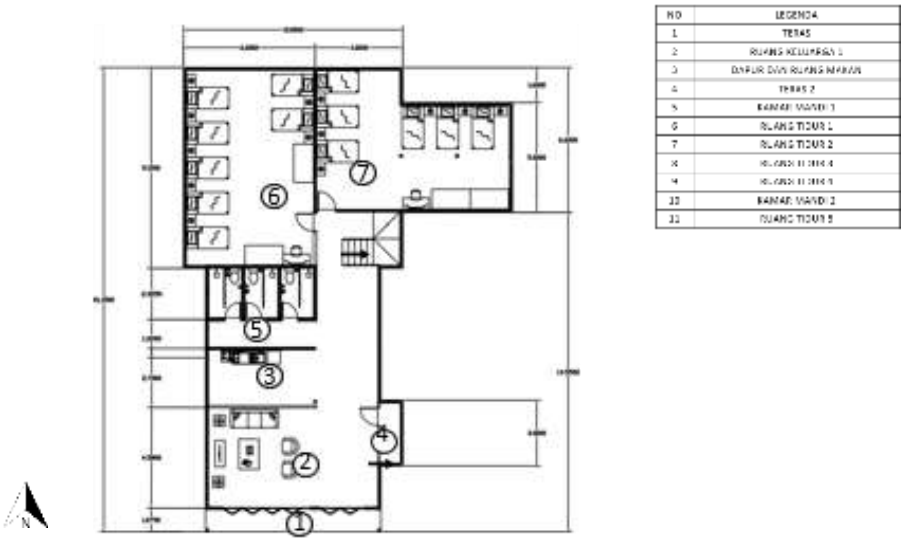
NO	LEGENDA
1	TERAS
2	RUANG KELUARGA 1
3	DAPUR DAN RUANG MAKAN
4	KAMAR MANDI
5	RUANG TIDUR 1
6	RUANG TIDUR 2
7	RUANG TIDUR 3
8	BALKON

Gambar 5.34 Denah Tipe Pring Wulung Lantai 1 (Sumber: Sketsa Penulis)



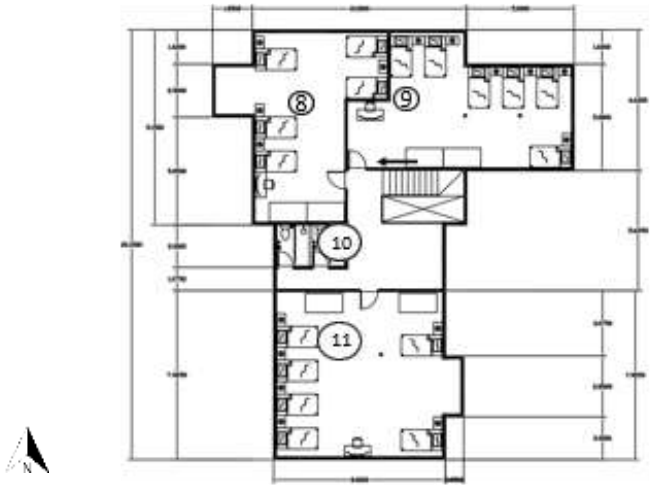
Gambar 5.35 Denah Tipe Pring Wulung Lantai 2 (Sumber: Sketsa Penulis)

- Denah Tipe Pring Petung



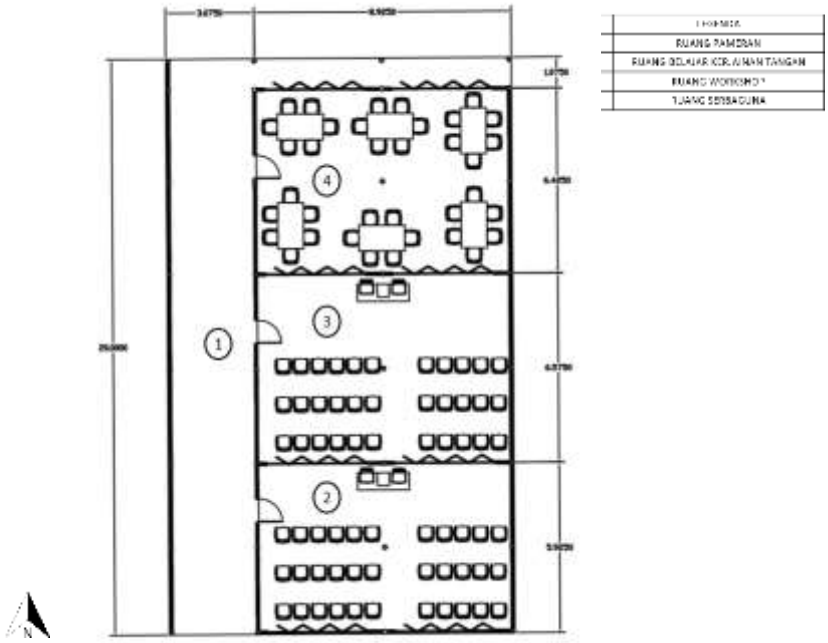
NO	LEGENDA
1	TERAS
2	RUANG KELUARGA 1
3	DAPUR DAN RUANG MAKAN
4	TERAS 2
5	KAMAR MANDI 1
6	RUANG TIDUR 1
7	RUANG TIDUR 2
8	RUANG TIDUR 4
9	RUANG TIDUR 3
10	KAMAR MANDI 2
11	RUANG TIDUR 5

Gambar 5.36 Denah Tipe Pring Petung Lantai 1 (Sumber: Sketsa Penulis)



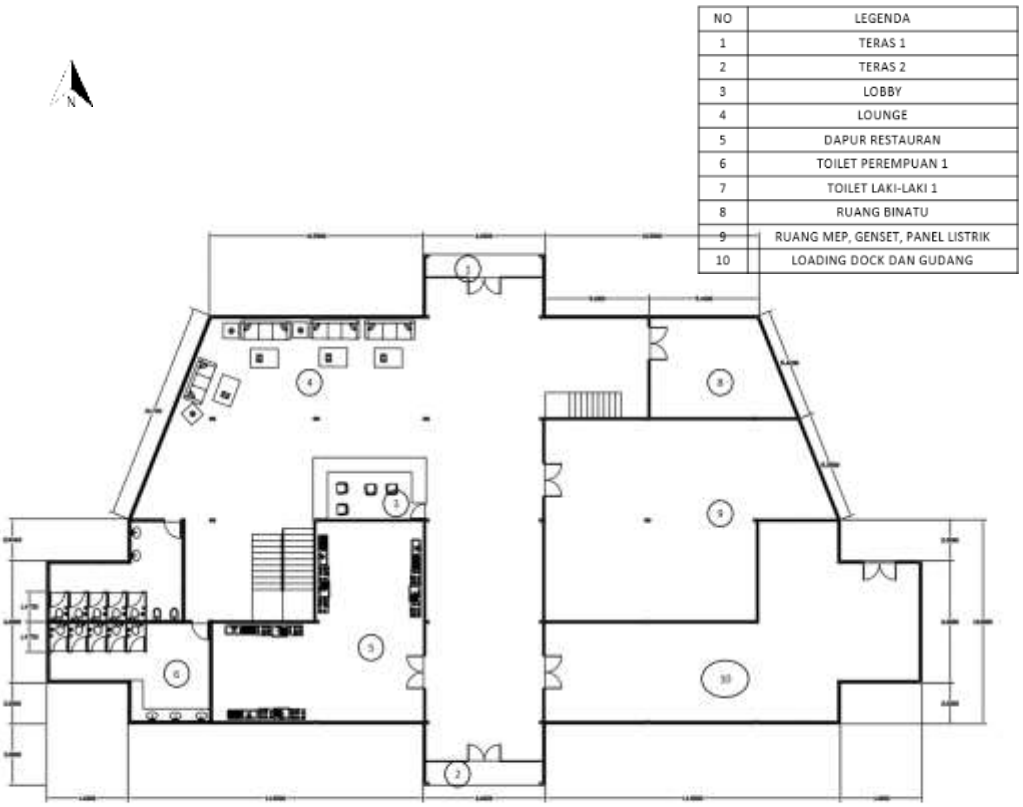
Gambar 5.37 Denah Tipe Pring Petung Lantai 2 (Sumber: Sketsa Penulis)

- Denah Handy Craft Learning Center



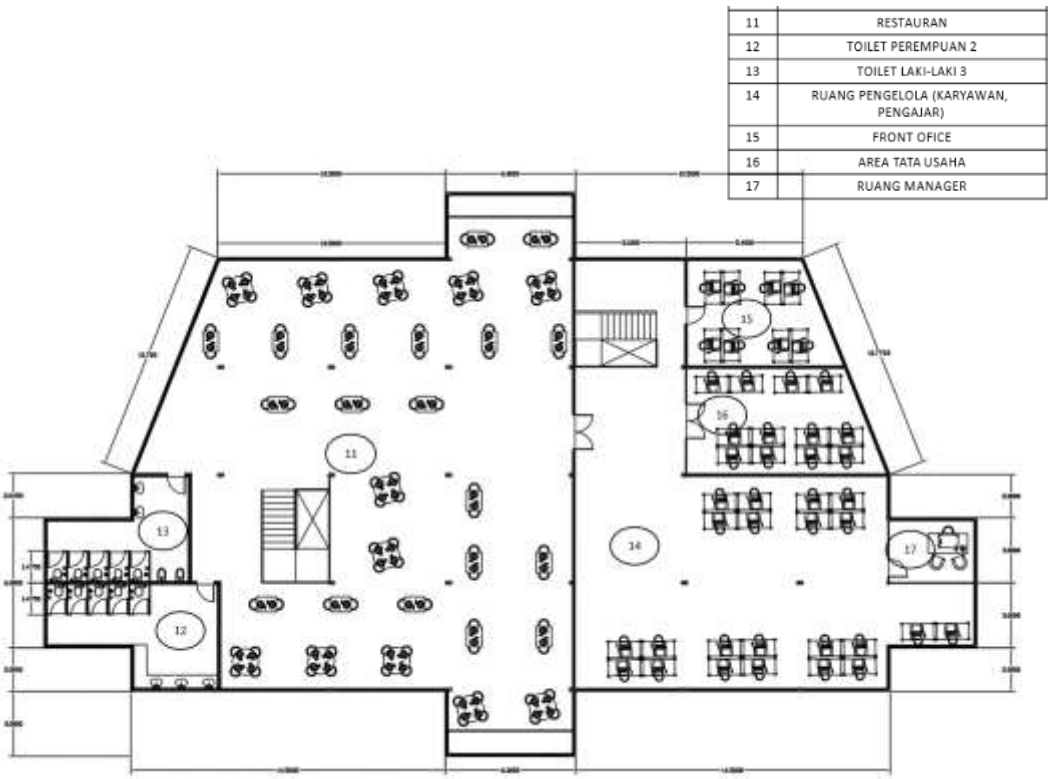
Gambar 5.38 Denah Handy Craft Learning Center (Sumber: Sketsa Penulis)

- Denah Bangunan Fasilitas Umum



NO	LEGENDA
1	TERAS 1
2	TERAS 2
3	LOBBY
4	LOUNGE
5	DAPUR RESTAURAN
6	TOILET PEREMPUAN 1
7	TOILET LAKI-LAKI 1
8	RUANG BINATU
9	RUANG MEP, GENSET, PANEL LISTRIK
10	LOADING DOCK DAN GUDANG

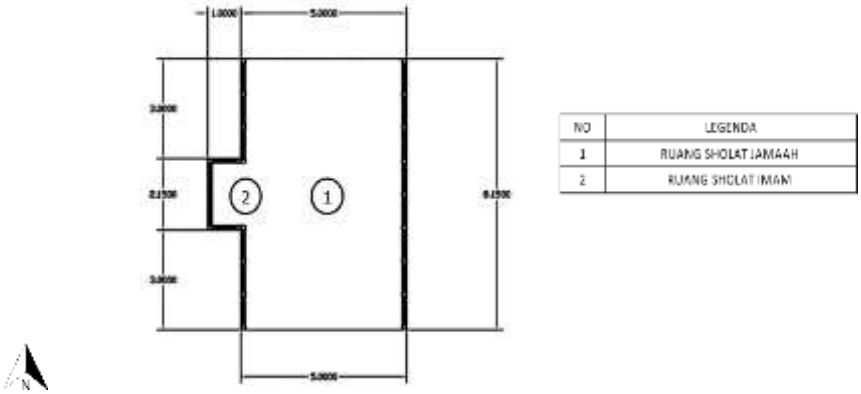
Gambar 5.39 Denah Bangunan Fasilitas Umum Lantai 1 (Sumber: Sketsa Penulis)



11	RESTAURAN
12	TOILET PEREMPUAN 2
13	TOILET LAKI-LAKI 3
14	RUANG PENGELOLA (KARYAWAN, PENGAJAR)
15	FRONT OFICE
16	AREA TATA USAHA
17	RUANG MANAGER

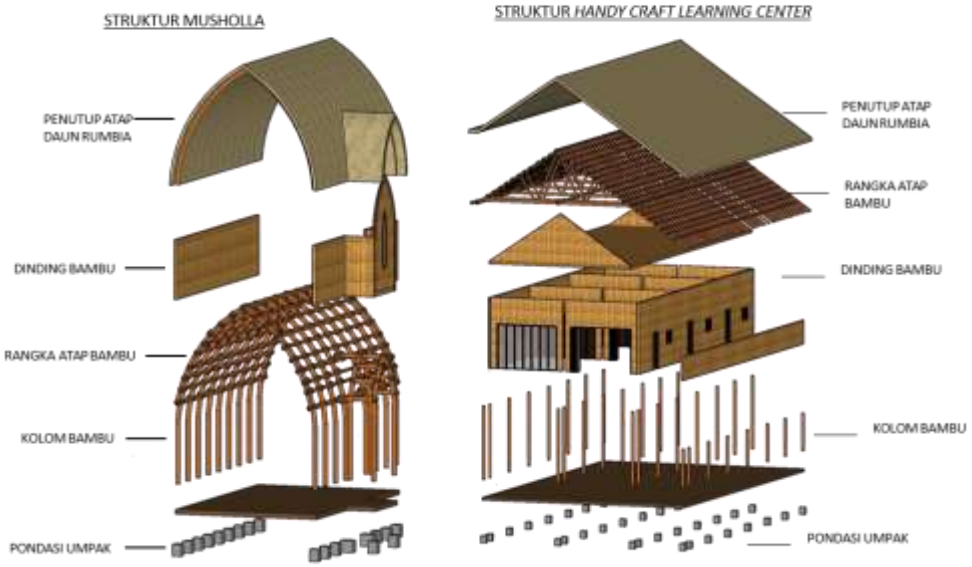
Gambar 5.40 Denah Bangunan Fasilitas Umum Lantai 2 (Sumber: Sketsa Penulis)

- Denah Musholla

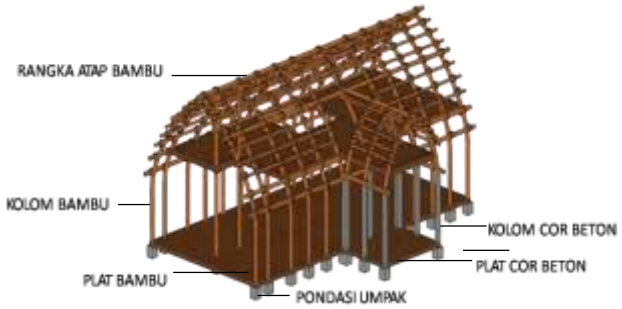


Gambar 5.41 Denah Musholla (Sumber: Sketsa Penulis)

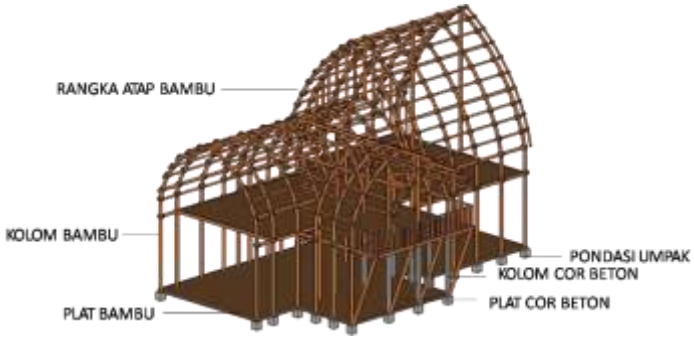
- Struktur



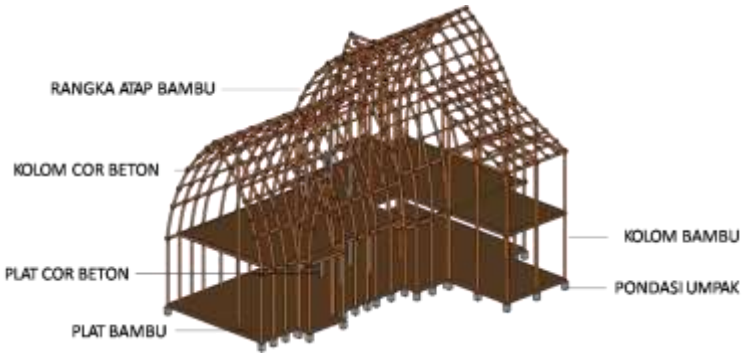
Gambar 5.42 Struktur (Sumber: Sketsa Penulis)



Gambar 5.43 Struktur Tipe Pring Kuning (Sumber: Sketsa Penulis)



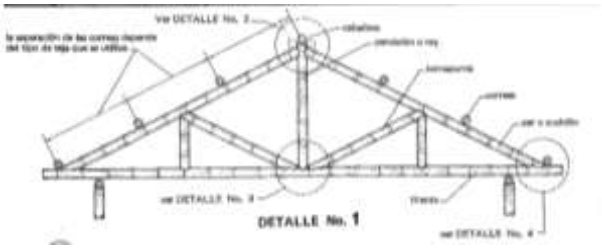
Gambar 5.44 Struktur Tipe Pring Wulung (Sumber: Sketsa Penulis)



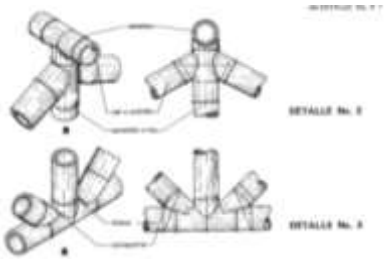
Gambar 5.45 Struktur Tipe Pring Petung (Sumber: Sketsa Penulis)

Gambar 5.46 Struktur Bangunan Fasilitas Umum (Sumber: Sketsa Penulis)

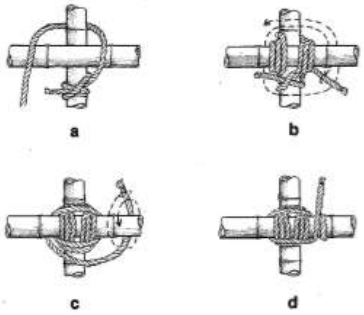
- Preseden Struktur



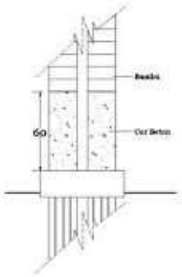
Gambar 5.47 Preseden Struktur Rangka Atap (Sumber: Manual De Construccion Con Bambu, 1981)



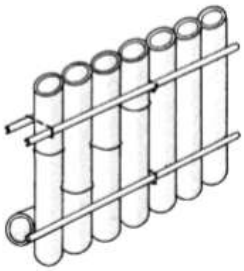
Gambar 5.48 Preseden Detail Sambungan Rangka Atap (Sumber: Manual De Construccion Con Bambu, 1981)



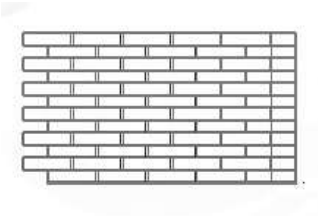
Gambar 5.49 Preseden Detail Sambungan Bambu (Sumber: Manual De Construccion Con Bambu, 1981)



Gambar 5.50 Preseden Detail Sambungan Kolom Bambu dan Pondasi Cor Beton (Sumber: Material Bambu sebagai Konstruksi pada Great Hall Eco Campus Outward Bound I ndonesia, 2015)

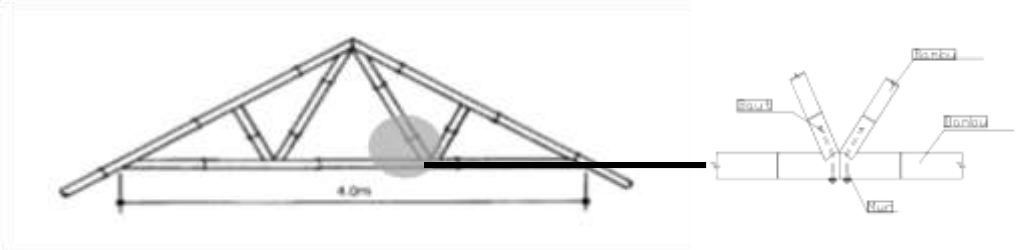


Gambar 5.51 Preseden Detail Dinding Bambu (Sumber: Google.com)

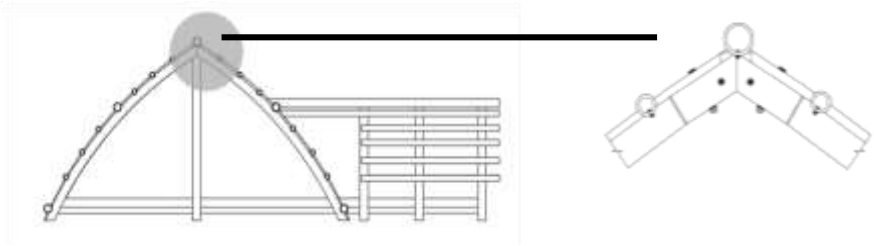


Gambar 5.52 Preseden Detail Dinding Batu Bata (Sumber: Google.com)

- Detail Struktur

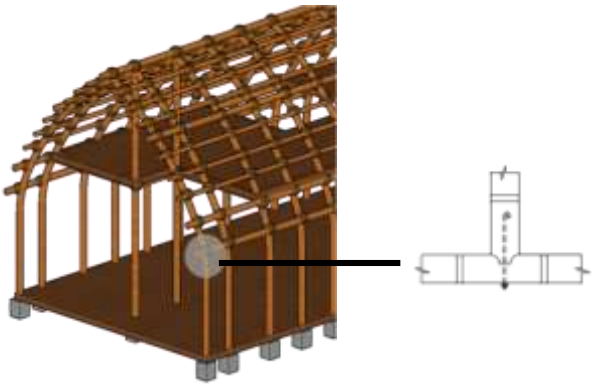


Gambar 5.53 Detail Sambungan Rangka Atap (Sumber: Sketsa Penulis)

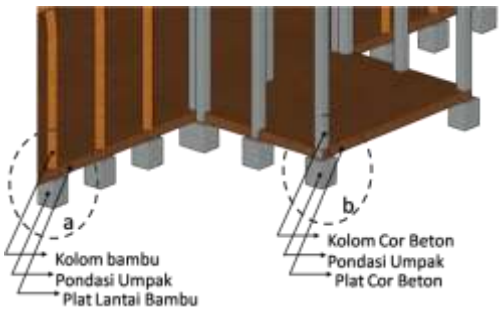


Gambar 5.54 Detail Sambungan Rangka Atap (Sumber: Sketsa Penulis)

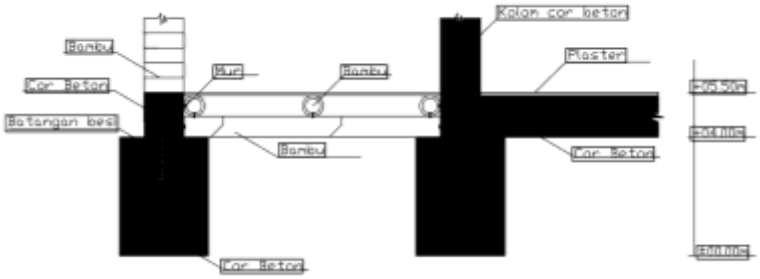
Gambar 5.55 Detail Sambungan Rangka Atap (Sumber: Sketsa Penulis)



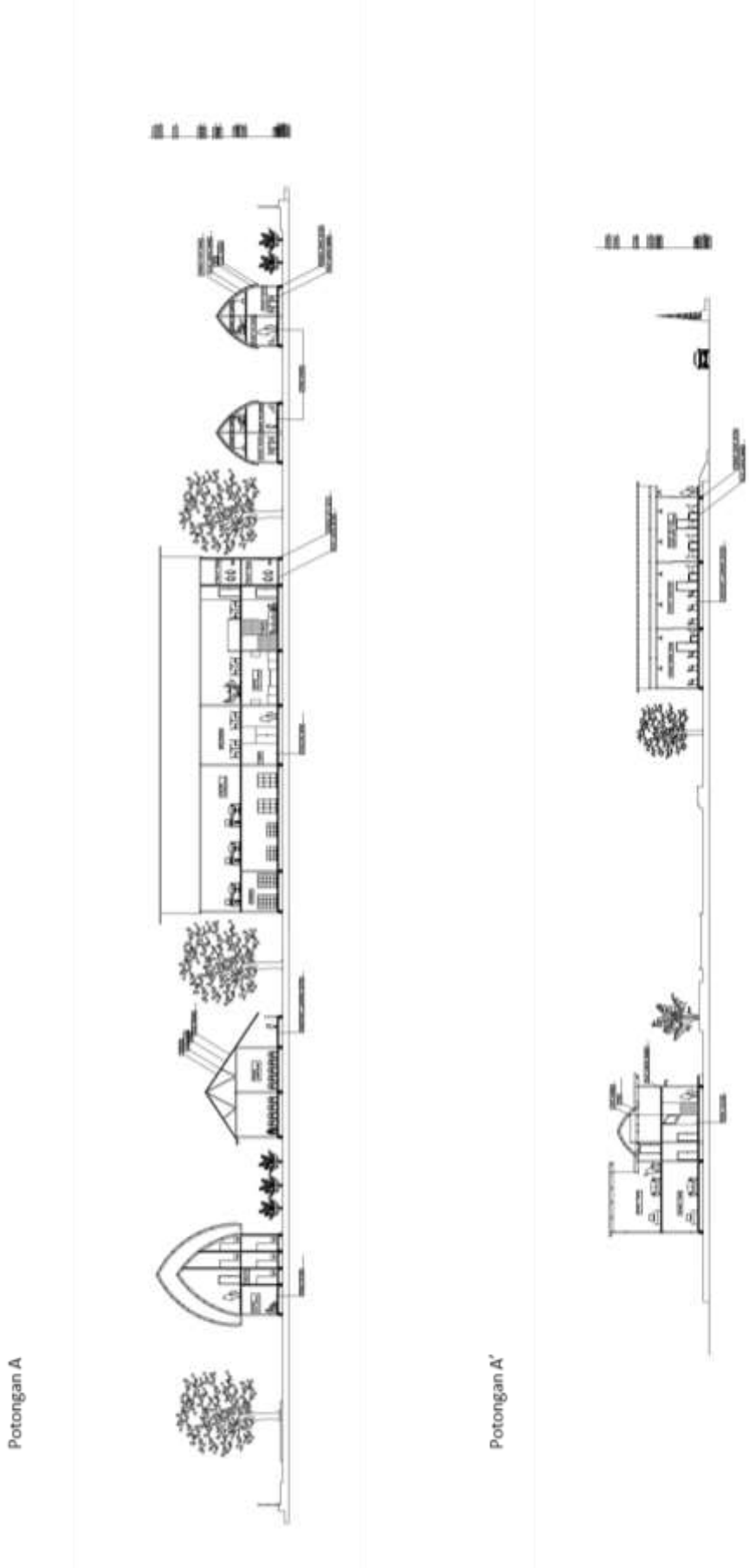
Gambar 5.56 Detail Sambungan Kolom Bambu (Sumber: Sketsa Penulis)



Gambar 5.57 Sambungan Kolom dengan Plat Lantai dan Pondasi Cor Beton (Sumber: Sketsa Penulis)



Gambar 5.58 Detail Sambungan Kolom dengan Plat Lantai dan Pondasi Cor Beton (Sumber: Sketsa Penulis)

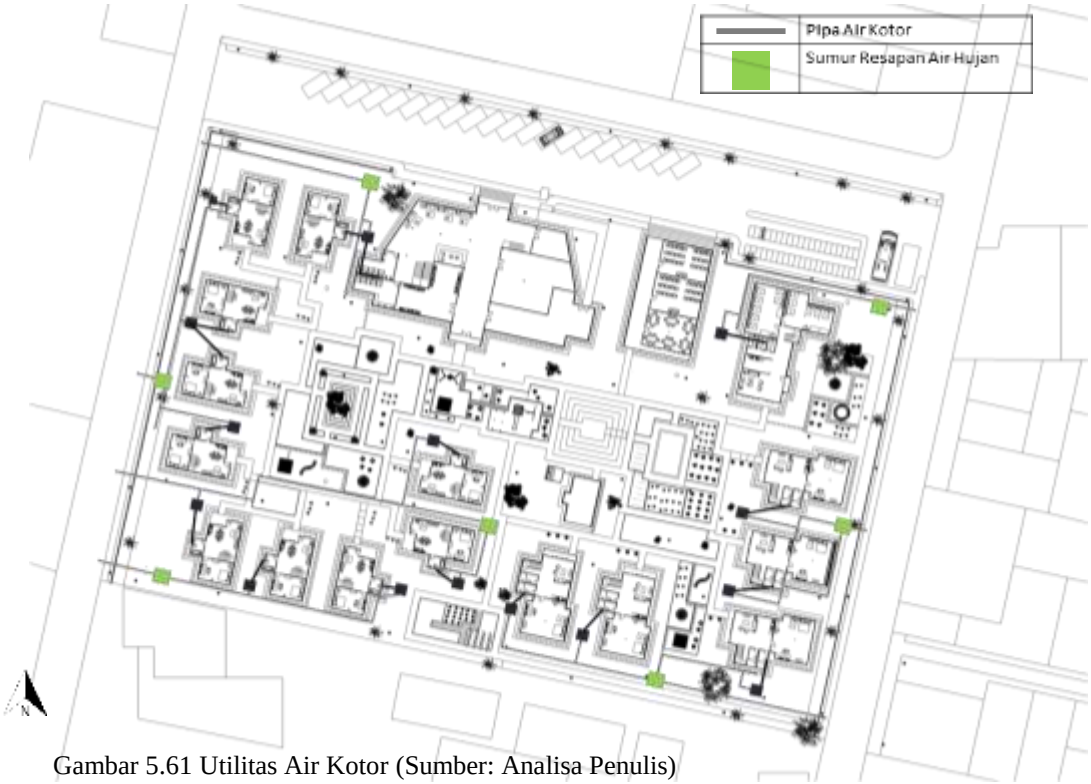


Gambar 5.59 Potongan (Sumber: Analisa Penulis)

- Utilitas Air Bersih

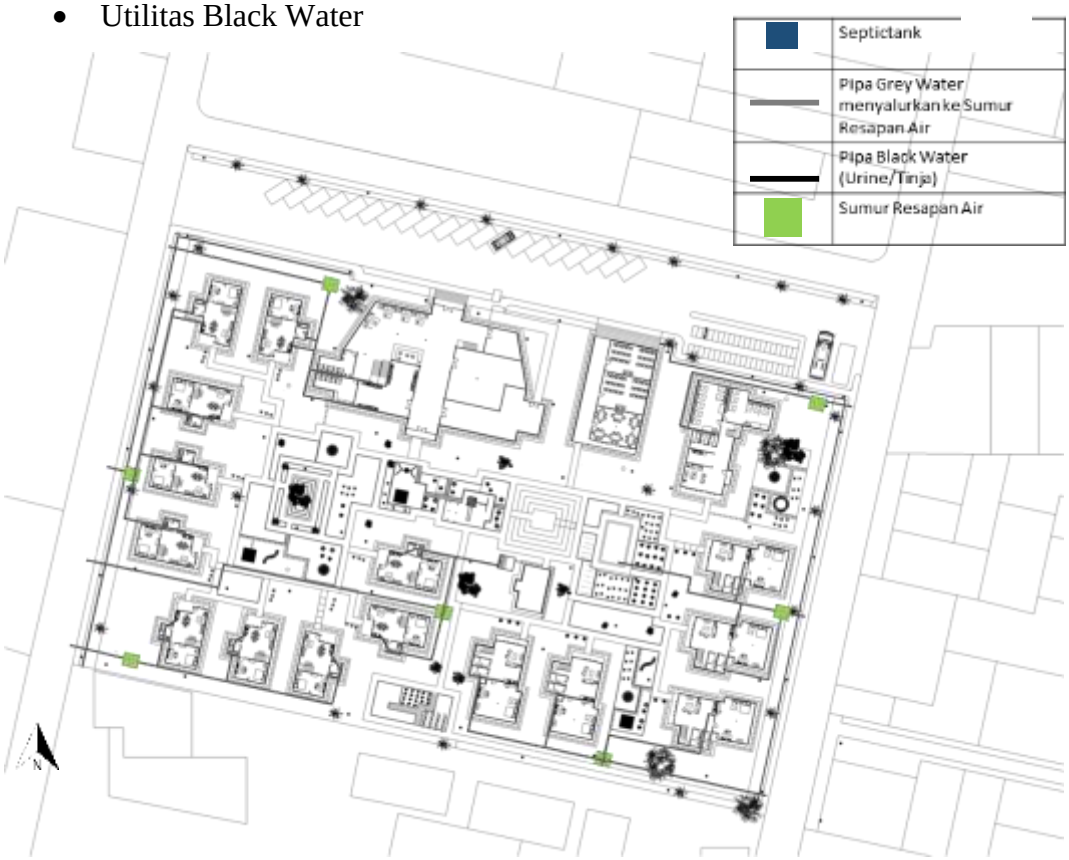
Gambar 5.60 Utilitas Air Bersih (Sumber: Analisa Penulis)

- Utilitas Air Kotor



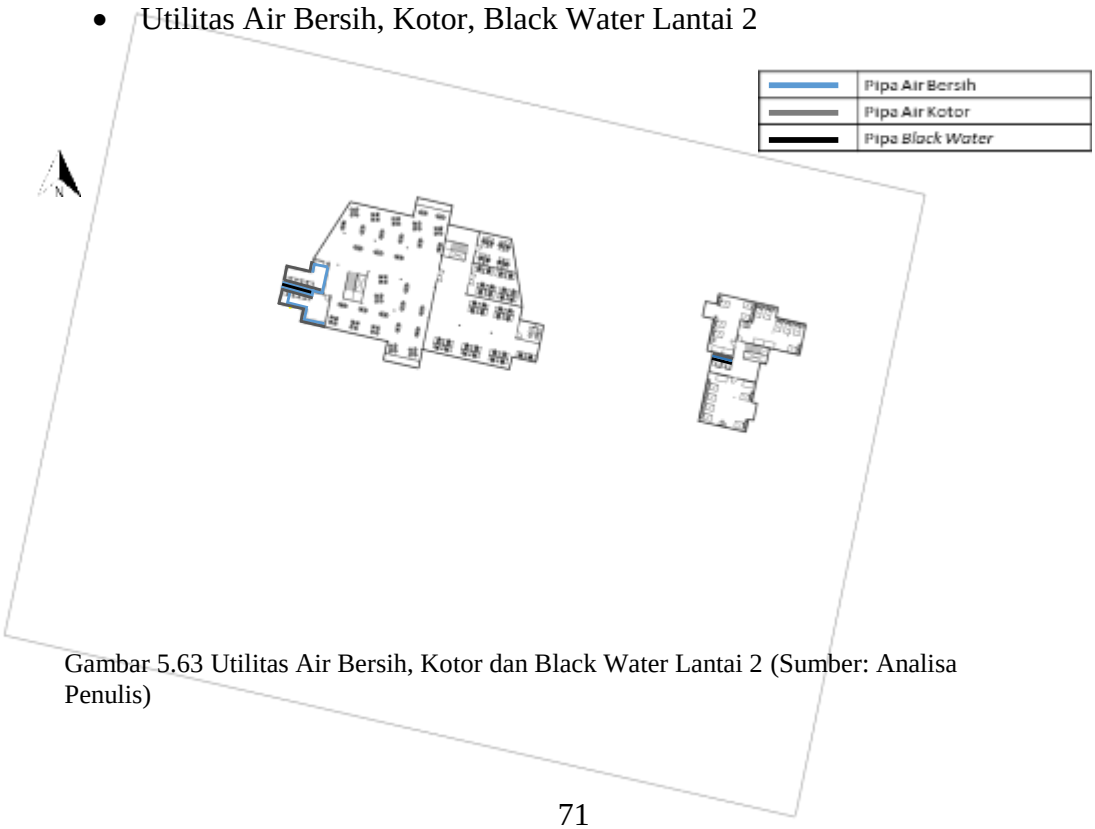
Gambar 5.61 Utilitas Air Kotor (Sumber: Analisa Penulis)

- Utilitas Black Water



Gambar 5.62 Utilitas Black Water (Sumber: Analisa Penulis)

- Utilitas Air Bersih, Kotor, Black Water Lantai 2

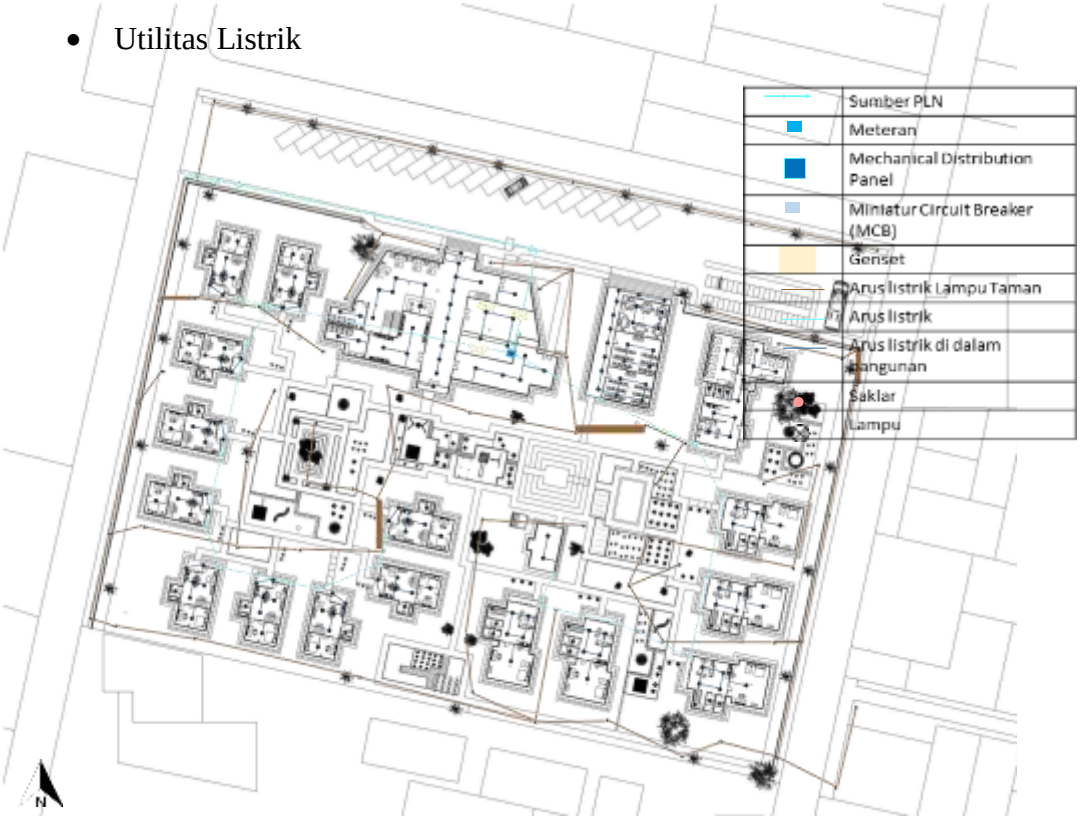


Gambar 5.63 Utilitas Air Bersih, Kotor dan Black Water Lantai 2 (Sumber: Analisa Penulis)

- Utilitas Air Hujan

Gambar 5.64 Utilitas Air Hujan (Sumber: Analisa Penulis)

- Utilitas Listrik



Gambar 5.65 Utilitas Listrik Lantai 1 (Sumber: Analisa Penulis)

- Utilitas Listrik Lantai 2

Gambar 5.66 Utilitas Listrik Lantai 2 (Sumber: Analisa Penulis)

BAB 6

KESIMPULAN

6.1. Kesimpulan

Pengembangan Desa Bintaran Wetan sebagai desa wisata dilakukan dengan cara penyediaan fasilitas penunjang berupa akomodasi penginapan sekaligus wadah untuk membuat dan belajar tentang cara pembuatan kerajinan tangan dari bahan alami seperti bambu atau rotan untuk para wisatawan yang berkunjung ke Desa Bintaran Wetan. Akomodasi terletak sekitar 60 m dari wisata lokal Pasar Kebon Empring di desa tersebut.

Konsep desain yang digunakan adalah Konsep *Exploring Village*: menjelajah kehidupan desa Bintaran Wetan yaitu mengaplikasikan tatanan desa yang tidak beraturan pada penataan kavling dan siteplan pada tapak, mengeksplorasi dari bentuk rumah di desa tersebut, pengaplikasian bambu yang menjadi ikon dari desa tersebut, serta mewadahi aktifitas produksi dan pembelajaran kerajinan tangan dari bambu.

Perancangan bangunan Sanggraloka ini menggunakan pendekatan Arsitektur berkelanjutan, dimana akan diterapkan pada aspek penggunaan material alami atau bersahabat dengan alam. Akan tetapi tetap menerapkan pemanfaatan lahan yang efisien, dan pemanfaatan pencahayaan dan penghawaan alami. Penggunaan pendekatan ini bertujuan untuk mencapai tujuan *sustainable* itu sendiri yaitu mencapai kesadaran lingkungan dengan memanfaatkan sumber daya alam yang kualitas dan daya dukungnya berkelanjutan serta untuk menciptakan keharmonisan arsitektur dengan lingkungan sekitarnya dengan meminimalisir kerusakan dan memaksimalkan pemanfaatan lingkungan alami.

DAFTAR PUSTAKA

Bappeda, (2015), *Elemen:Keadaan Iklim Rata-Rata*, Aplikasi Dataku, Daerah Istimewa Yogyakarta.

Damanik, J. (2009), *Isu-isu Krusial dalam Pengelolaan Desa Wisata Dewasa Ini, Rancangan Arsitektur Berkelanjutan Melalui Metode Soundscape.*

Darsono, A. (2011), *Front Office Hotel*, Grasindo, Jakarta.

Donna P, Duerk, (1993), *Architectural Programming: Information Management for Design*, ITP Company, New York.

Ekawati, S.K., (2010), *"Pangandaran Beach Resort Hotel" di Pangandaran*, Thesis S1 Program Studi Arsitektur, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, Yogyakarta.

Hudrita, R. P., (2010), *Pengertian, Kaidah dan Konsep Arsitektur Berkelanjutan*. Diambil dari Arsitekperadaban

https://rezaprimawanhudrita.wordpress.com/2010/01/25/pengertian-kaidah-dankonsep-arsitektur-berkelanjutan/

Ismayanti, (2010), *Pengantar Pariwisata*, PT Grasindo, Jakarta.

Jormakka, K., (2007), *Basics Design Methods*, Birkhäuser Architecture, Swiss.

Kbbi.web.id. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (Online)*. Diakses pada 10 Desember 2019, dari https://kbbi.web.id/ajar

Kbbi.web.id. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (Online)*. Diakses pada 10 Desember 2019, dari https://kbbi.web.id/kawasan

Kbbi.web.id. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (Online)*. Diakses pada 10 Desember 2019, dari https://kbbi.web.id/lingkung

Kbbi.web.id. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (Online)*. Diakses pada 10 Desember 2019, dari https://kbbi.web.id/proaktif

Kbbi.web.id. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (Online)*. Diakses pada 10 Desember 2019, dari https://kbbi.web.id/sanggraloka

Keputusan Direktur Jenderal Perhubungan Darat, (1999), *Keputusan Direktur Jenderal Perhubungan Darat Nomor: Sk.165/Hk.206/Drjd/99 Tentang* P*etunjuk Pelaksanaan Penyelenggaraan Penimbangan Kendaraan Bermotor Di Jalan dengan Alat Penimbangan yang Dapat Dipindah-Pindahkan (Portable)*, Jakarta.

Kiki, (2019). *Wisata Kulinaer Sembari Nikmati Alam di Pasar Kebon Empring Piyungan, Bantul.* Diambil kembali dari Joglo Semar News

https://joglosemarnews.com/2019/03/wisata-kuliner-sembari-nikmati-alam-di-pasar-kebon-empring-piyungan-bantul/

Muhsin, A.A., Febriany, L.M.., Hidayati, H.N., dan Purwanti Y.D., (2015), "*Material Bambu sebagai Konstruksi pada Great Hall Eco Campus Outward Bound I ndonesia*", Vol. 3, No.3, hal 6.

Murdhanti, A.D., (2011), *Hotel Resort di Pantai Siung Gunungkidul*, Thesis S1 Program Studi Arsitektur, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, Yogyakarta.

Oscar Hidalco Lopez, (1981), *Manual De Construccion Con Bambu*, Construction Rural I, Estudios Tecnicos Colombianos Ltda., Bogota, Colombia.

Pendit, N.S., (1999), *Ilmu Pariwisata Sebuah Pengantar Perdana*, Pradnja Paramita, Jakarta.

Peraturan Daerah Kabupaten Bantul (1992), *Peraturan Daerah Kabupaten Daerah Tingkat II Bantul Nomor : 10 Tahun 1992 Tentang Rencana Detail Tata Ruang Kota Piyungan*, Bantul.

Peraturan Daerah Kabupaten Bantul (2011), *Peraturan Daerah Kabupaten Bantul Nomor 04 Tahun 2011 Tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Bantul Tahun 2010 – 2030*, Bantul.

Peraturan Menteri Pariwisata, Pos dan Telekomunikasi (1986), *Peraturan Usaha dan Penggolongan Hotel (Keputusan Menteri Pariwisata Pos dan Telekomunikasi No. KM. 37/PW. 304 MPPT-86 tanggal 7 Juni 1986)*, Jakarta.

Syamsiyah, Sosetya, Dharoko, (2015). *"Rancangan Arsitektur Berkelanjutan Melalui Metode Soundscape"*, Ars – 011, Hal 04.

Tim Penyusun, (2018*), Statistik Kepariwisataan 2018*, Dinas Pariwisata Daerah Istimewa Yogyakarta, Yogyakarta.

Santoso, C.K., (2017), *Jateng Park di Boyolali*, Proyek Akhir S1 Program Studi Arsitektur, Universitas Katolik Soegijapranata, Semarang.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A

Data Pendukung

- Tinjauan Umum dan Karakteristik Lahan

Daerah Istimewa Yogyakarta terletak di bagian tengah selatan Pulau Jawa, secara geografis terletak pada 7 33’-8 12’ Lintang Selatan dan 110 00’-110 50’ Bujur Timur, dengan luas 2 3.185,80 km. Secara administratif terdiri dari 1 kota dan 4 kabupaten, 78 kecamatan dan 438 kelurahan atau desa (Data Statistik, 2017). Beberapa desa di DIY sudah mulai berinovasi untuk mengembangkan desa sebagai desa wisata untuk mengundang para wisatawan berkunjung ke desa tersebut.

Lokasi tapak berada di Jalan Dusun Bentaran Wetan, Jalan ini merupakan jalan sempit sekitar 5m untuk dua arah, namun jalan ini merupakan jalan cepat menuju lokasi Pasar Kebon Empring. Jalan utama yang dekat dengan lokasi tapak ini adalah Jalan Wonosari yang sangat sering dilewati oleh para wisatawan yang berwisata di Kota Yogyakarta menuju tempat wisata yang berada di daerah Wonosari dan Gunung kidul ataupun sebaliknya. Karena tapak berada di dalam dusun maka akan sangat jarang ada aktivitas atau keramaian dari jalan utama.

Menurut peta peruntukkan Kabupaten Bantul pemanfaatan kawasan rancang merupakan lahan yang diperuntukkan sebagai permukiman dan perumahan. Dengan ini maka lokasi sudah cocok untuk rancangan yang berfungsi sebagai tempat penginapan berupa *sanggraloka* berkonsep vila. Lokasi ini berada di desa Bintaran Wetan Kecamatan Piyungan, Bantul DIY.

- Data Statistik Wisatawan di Yogyakarta

Jumlah wisatawan yang datang ke DIY untuk berlibur setiap tahunnya mengalami pertumbuhan dari tahun 2014-2018. Ini membuktikan bahwa DIY memang menjadi salah satu tujuan wisatawan asing maupun lokal. Begitupula dengan perkembangan lama tinggal wisatawan di DIY dari tahun ke tahun memang

mengalami naik turun dari wisatawan asing dan lokasl serta akomodasi yang digunakan selama menginap di DIY. Data-data ini dapat ditinjau dari tabel yang telah dikumpulkan dan terdapat pada buku statistik kepariwisataan Yogyakarta.

Tabel Pertumbuhan Pertumbuhan Kunjungan Wisatawan ke DIY Tahun

I.7. Pertumbuhan Kunjungan Wisatawan ke DIY
Tahun 2014-2018

Tahun	Wisatawan Mancanegara	Pertumbuhan (%)	Wisatawan Nusantara	Pertumbuhan (%)	Wisatawan Mancanegara dan Nusantara	Pertumbuhan (%)
2014	254.213	16,62	3.091.967	50,36	3.346.180	46,80
2015	308.485	21,35	3.813.720	23,34	4.122.205	23,19
2016	355.313	15,18	4.194.261	9,98	4.549.574	10,37
2017	397.951	12,00	4.831.347	15,19	5.229.298	14,94
2018	416.372	4,63	5.272.719	9,14	5.689.091	8,79

2014-2018

Sumber: Buku Statistik Kepariwisataan DIY 2018

Tabel Perkembangan Lama Tinggal Wisatawan di DIY Tahun 2014-2018 (dalam hari)

I.14. Perkembangan Lama Tinggal Wisatawan di DIY Tahun 2014-2018
(dalam hari)

No	Akomodasi	Tahun									
		2014		2015		2016		2017		2018	
		Wisman	Wisnus	Wisman	Wisnus	Wisman	Wisnus	Wisman	Wisnus	Wisman	Wisnus
1	Hotel Non Bintang	1,74	1,56	1,79	1,60	2,10	1,87	2,12	1,97	1,88	1,95
2	Hotel Bintang	2,01	1,62	1,99	1,66	2,08	1,93	2,14	1,99	2,43	2,04

Sumber: Buku Statistik Kepariwisataan DIY 2018

- Tempat Wisata Pasar Kebon Empring

Pasar Kebon Empring adalah wisata lokal yang terletak di desa wisata yaitu desa Bintaran Wetan. Tempat ini menyediakan lapak makanan ataupun minuman dan untuk rekreasi keluarga karena dekat dengan Kali Opak. Berikut adalah data gambar yang mendukung:

Suasana di Pasar Kebon Empring, Bintaran Wetan

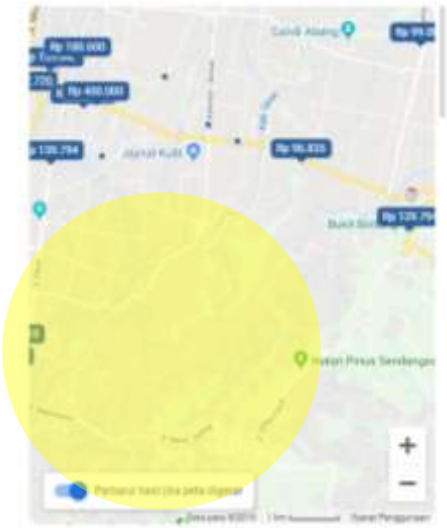
(sumber: dokumen pribadi)

Suasana di Pasar Kebon Empring, Bintaran Wetan (sumber: https://joglosemarnews.com)

Terdapat 23 lapak untuk warga Bintaran Wetan berjualan makanan. Makanan yang dijual adalah makanan tradisional maupun kekinian namun tidak instan. Makanan tradisional yang dijual diupayakan tidak hanya dari jawa saja untuk kedepannya. Warga yang berjualan akan dikenakan biaya sewa dan biaya kebersihan. Hal lain yang menjadi salah satu daya tarik dari objek wisata lokal ini adalah adanya sungai di dekat pasar yang kemudian dijadikan untuk wisata air contohnya untuk bermain air, berenang, dan lain-lain. Tempat ini juga menyediakan beberapa mainan untuk anak-anak dan tempat makan untuk para wisatawan.

- Penginapan di Sekitar Pasar Kebon Empring

Menurut data pencarian penginapan di sekitar Pasar Kebon Empring yang berlokasi di Desa Bintaran Wetan, Kecamatan Piyungan, Bantul DIY. Penginapan yang tersedia masih terbilang jauh dari wisata lokal tersebut. Dengan memberikan fasilitas penginapan di desa wisata tersebut dapat meningkatkan potensi desa itu sendiri.



Persebaran Penginapan di sekitar Pasar Kebon Empring (sumber: google google.com/travel/hotels/Bantul)

Lampiran B

Kajian Peraturan dan Data Terkait

Poin-poin yang dipaparkan dari pasal dan peraturan dibawah ini adalah sebagian dari poin yang ada untuk dijadikan sebagai acuan.

- Kajian Peraturan

Kajian Peraturan yang akan dijadikan acuan dalam merancang tentang Zonasi yaitu Peraturan Daerah Kabupaten Bantul Nomor 04 Tahun 2011 Tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Bantul Tahun 2010-2030 pada Bab VIII Ketentuan Pengendalian Pemanfaatan Ruang Daerah Bagian Kedua Ketentuan

Umum Peraturan Zonasi Paragraf 2 Ketentuan Umum Peraturan Zonasi Pada Pola Ruang Kabupaten menyatakan:

- Pasal 81 :

Peraturan zonasi untuk kawasan peruntukan permukiman disusun dengan memperhatikan beberapa poin, merujuk pada poin c:

  - Diizinkan pengembangan fasilitas umum dan fasilitas sosial sesuai skalanya; dan

- Pasal 84

Peraturan zonasi pada kawasan pertumbuhan ekonomi disusun dengan memperhatikan:

a. kawasan penunjang ekonomi harus ditunjang sarana dan prasarana yang memadai sehingga menimbulkan minat investasi yang besar;
b. pada kawasan strategis secara ekonomi ini harus dialokasikan ruang atau zona secara khusus dan harus dilengkapi dengan ruang terbuka hijau untuk memberikan kesegaran ditengah kegiatan yang intensitasnya tinggi serta zona tersebut harus tetap dipertahankan;
c. perubahan atau penambahan fungsi ruang tertentu pada ruang terbuka di kawasan ini boleh dilakukan sepanjang masih dalam batas ambang penyediaan ruang terbuka;

Lampiran C

Kajian Teori

- Pengertian Sanggraloka

Definisi Sanggraloka menurut KBBI adalah /sang·gra·lo·ka/ n tempat untuk orang berlibur, beristirahat, atau berwisata. Sinonim dari kata sanggraloka adalah Sanggraloka. Definisi Sanggraloka adalah tempat menginap yang mempunyai berbagai macam fasilitas khusus yang digunakan oleh wisatawan untuk kegiatan bersantai, berolah raga, dan berkeliling sambil menikmati keindahan alam yang ada

di sekitar *sanggraloka* tersebut. Sebuah *sanggraloka* sebaiknya mempunyai lahan yang ada kaitannya dengan obyek wisata, oleh sebab itu sebuah sanggraloka sebaiknya berada pada perbukitan, pegunungan, lembah, dan juga pinggiran pantai. (Pendit, 1999).

Menurut Dirjen Pariwisata, Pariwisata Tanah Air Indonesia, (1986) Sanggraloka adalah suatu perubahan tempat tinggal untuk sementara bagi seseorang di luar tempat tinggalnya dengan tujuan antara lain: untuk mendapatkan kesegaran jiwa dan raga serta hasrat ingin mengetahui sesuatu dapat juga dikaitkan dengan kepentingan yang berhubungan dengan kegiata olah raga, kesehatan, konvensi, keagamaan serta keperluan usaha lainnya.

Ditinjau dari pengelompokan hotel menurut lokasi Sanggraloka (Resor) Hotel Merupakan hotel yang dibangun di tempat wisata, tujuan jenis hotel ini yaitu sebagai fasilitas akomodasi dari suatu aktivitas wisata.

- Karakteristik Sanggraloka

a. Lokasi

Menurut Murdhanti (2011), definisi sanggraloka (resor) adalah lokasinya yang berada di daerah pegunungan, di tepi aliran sungai, di tepi pantai, atau di tepi danau.

b. Fasilitas

Motivasi pengunjung untuk bersenang-senang dengan mengisi waktu luang menuntut ketersedianya fasilitas pokok serta fasilitas rekreatif indoor dan outdoor. Fasilitas pokok adalah ruang tidur sebagai area privasi. Fasilitas rekreasi outdoor meliputi kolam renang, lapangan tennis dan penataan lanskap

b. Segmen Pasar

Sasaran yang ingin dijangkau adalah wisatawan atau pengunjung yang ingin berlibur, bersenang-senang, menikmati pemandangan alam, pantai, gunung dan tempat-tempat lainnya yang memiliki panorama yang indah.

c. Arsitektur dan Suasana

Wisatawan yang berkunjung ke Hotel Sanggraloka cenderung mencari akomodasi dengan arsitektur dan suasana yang khusus dan berbeda dengan jenis hotel lainnya. Wisatawan pengguna hotel sanggraloka cenderung memilih suasana yang nyaman dengan arsitektur yang mendukung tingkat kenyamanan dengan tidak meninggalkan citra yang bernuansa etnik.

- Jenis Sanggraloka

Proses perancangan pada sanggraloka (resor) perlu memperhatikan pengelompokan jenisnya, salah satunya ditinjau dari lokasi.

  - *Resort* Hotel

    Merupakan hotel yang dibangun di tempat wisata, tujuan jenis hotel ini yaitu sebagai fasilitas akomodasi dari suatu aktivitas wisata.

- Fasilitas Utama dan Penunjang

Berdasarkan keputusan dirjen pariwisata No.14/U/11/86 tentang pelaksanaan ketentuan usaha dan penggolongan sanggraloka. Klasifikasi standar resor (sanggraloka) dapat dibagi menjadi:

1. Resor bintang satu: minimal 20 kamar
2. Resor bintang dua: minimal 20 kamar
3. Resor bintang tiga: minimal 30 kamar
4. Resor bintang empat: minimal 50 kamar
5. Resor bintang lima: minimal 100 kamar
6. Resor bintang lima + *diamond* : minimal 20 kamar yaitu resor dengan kualitas lebih baik dari sanggraloka bintang limako

- Pengertian Kawasan Lingkungan Belajar Proaktif

Kawasan menurut KBBI adalah /ka·wa·san/ n daerah tertentu yang mempunyai ciri tertentu, seperti tempat tinggal, pertokoan, industri, dan sebagainya: Pulo Gadung merupakan – industri. Lingkungan menurut KBBI adalah /ling·kung·an/ n daerah (kawasan dan sebagainya) yang termasuk di dalamnya. Proaktif menuru KBBI adalah /pro·ak·tif/ a lebih aktif. Sedangkan belajar menurut KBBI adalah /bel·a·jar /v berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu: adik ~

membaca. Jadi Kawasan Lingkungan Belajar Proaktif adalah daerah tertentu yang di dalamnya terdapat tempat untuk mencapai suatu ilmu dengan usaha dan ketekunan yang lebih aktif.

- Persyaratan Aktivitas

Aktifitas di dalam bangunan *Villa Resort* (Sanggraloka) ini dibagi menjadi dua, yaitu :

- Aktivitas Utama : Aktivitas utama dari akomodasi pariwisata ini yaitu sebagai tempat penginapan dengan beberapa kelas Vila sesuai dengan minat dan kebutuhan para wisatawan.
- Aktivitas Penunjang : Aktivitas penunjang meliputi aktivitas rekreasi dan relaksasi, dengan memanfaatkan potensi yang ada pada wilayah sekitar vila. Misalnya vila di pesisir pantai dengan potensi laut baik keindahan pantainya ataupun keindahan bawah lautnya, dapat dimanfaatkan untuk kegiatan olahraga pantai, diving, snorkling dan lain-lain.
- Klasifikasi Villa Resort (Sanggraloka)

Berdasarkan klasifikasi *Villa resort* menurut Gunawan (2007) *villa* terbagi menjadi 3 jenis yaitu *Villa* resort Merupakan villa yang dibangun di daerah atau tempat-tempat wisata. Tujuannya adalah sebagai fasilitas akomodasi dari suatu aktifitas wisata. *Mountain Villa*, *Villa* ini terletak di daerah pegunungan. Pemandangan pegunungan yang indah merupakan kekuatan lokasi yang dimanfaatkan sebagai ciri rancangan villa ini. Fasilitas yang terdapat di dalam bangunan berkaitan dengan lingkungan alam dan reksreasi yang bersifat kultural dan natural. *Beach Villa*, *Villa* ini terletak di daerah pantai, mengutamakan potensi alam pantai dan laut sebagai daya tariknya. Pemandangan yang lepas ke arah laut, keindahan pantai, dan fasilitas olahraga air yang dimanfaatkan sebagai pertimbangan utama perancangan bangunan.

- Klasifikasi Kriteria Hotel Bintang 3

Untuk membangun sebuah Hotel Resor / Sanggraloka khususnya Bintang 3 harus memperhatikan klasifikasi bangunan sebagai berikut:

a. Lokasi dan Lingkungan

Lokasi hotel mudah dicapai dengan kendaraan umum atau pribadi roda empat langsung ke area hotel. Hotel harus terhindar dari pencemaran yang diakibatkan dari gangguan luar, seperti: Suara bising, debu dan asap, serangga dan binatang pengerat.

b. Sirkulasi

Hotel harus memiliki jalur sirkulasi yang jelas supaya mempermudah pengunjung/tamu-tamu hotel yang datang ke hotel tersebut. Dalam setiap hotel, harus dapat pisahkan jalan antara tamu hotel/pengunjung, pegawai/karyawan dan jalan untuk barang. Tujuan sirkulasi dalam hotel adalah:

- Mempermudah pengawasan dan pengontrolan keamanan
- Menciptakan keteraturan
- Menciptakan pelayanan yang efisien
- Peningkatan kepuasan pelanggan.

Pembedaan sirkulasi untuk tamu hotel dan pengelola:

- Sirkulasi untuk tamu hendaknya jelas dan mudah dicapai sehingga tidak membingungkan pengunjung.
- Sirkulasi untuk pengunjung dan pegawai/karyawan harus melewati setiap bangunan hotel yang digunakan untuk umum. Crossing antara pengunjung dan pegawai/karyawan harus dihindari.

c. Taman

- Terletak di dalam atau di luar bangunan.
- Taman terpelihara, bersih dan rapi.

d. Tempat Parkir

- Kapasitas satu tempat parkir untuk 6 kamar hotel.
- Pos jaga dan ruang tunggu
- Tersedia saluran air.

e. Bangunan

Bangunan hotel memenuhi pesyaratan perijinan sesuai dengan Undang-undang yang berlaku:

- Keadaan bangunan bersih terawat dengan baik (tidak berbau, berlumut, bersarang laba-laba dan lain-lain).
- Pengaturan ruang hotel ditata sesuai dengan fungsinya sehingga memudahkan arus tamu, karyawan dan barang.

f. Lobby

- Mempunyai luasan minimum 30 m
- Dilengkapi dengan lounge.
- Toilet umum minimum 1 buah dengan perlengkapan.
- Lebar koridor minimum 1,6 m.

g. Kamar Tidur

- Terdapat minimum 30 kamar standar dengan luas 24 m^2/kamar.
- Terdapat minimum 2 kamar suite dengan luas 48 m^2/kamar.
- Tinggi minimum 2,6 m tiap lantai

h. Restoran

- Luas minimal 3 m^2 dikalikan dengan jumlah kamar tidur.
- Jumlah tempat duduk sebanding dengan luas restoran, dengan ketentuan 1,5 m^2 per tempat duduk.
- Tinggi restoran tidak boleh lebih rendah dari kamar tidur yaitu 2,6 m^2

i. Sarana Rekreasi dan Olah raga

- Minimum 1 buah dengan pilihan: tennis bowling, golf, fitness, spa, billiard, jogging atau taman bermain anak.
- Kolam renang dewasa yang terpisah dengan kolam renang anak.

j. Dapur

Hotel minimal menyediakan satu dapur dengan luas sekurang-kurangnya 40% dari luas restoran.

k. Area Adminstrasi

- Front office

- Kantor pengelola hotel
- Area Tata Usaha
- Ruang karyawan

l. Ruang Binatu

Luas minimal 40 m^2

m. Ruang Operasional

- Gudang
- Ruang penerimaan bahan

n. Komunikasi

- Tersedia telepon tiga saluran, yaitu lokal, interlokal dan internasional.
- Tersedia telepon dalam/internal, jumlah minimal saluran telepon adalah sesuai dengan jumlah kamar.
- Tersedia PABX, Sentral video/TV, sentral radio, musik penggiring, sentral paging sistem termasuk carcall.

o. Pencegahan Bahaya Kebakaran

Tersedia alat deteksi dini di setiap ruangan, alat pencegah kebakaran di kamar tamu, pintu dan tangga darurat.

- Jenis Kamar

Sanggraloka yang dirancang merupakan *Sanggraloka Villa* yaitu *villa* yang berbentuk *sanggraloka* yang bangunannya terpisah-pisah seperti halnya sebuah *villa* yang dibangun dengan tujuan komersial untuk memperoleh keuntungan dan penyewaan masing-masing *unit villa.*

- Jenis dan Tipe Kamar Sanggraloka:
  a. *Suite Room (*Pring Kuning) yaitu kamar yang terdiri dari dua kamar yaitu kamar tidur untuk tiga orang dan ditambah ruang berkumpul, ruang makan, dan dapur kecil.
  b. *President Suite Room* (Pring Wulung) yaitu kamar yang terdiri dari tiga kamar besar, ruang berkumpul dan dapur kecil.

c. Vila Asrama (Pring Petung) untuk disewa sekelompok komunitas, sekolah, dan lain-lain yaitu terdapat 3 ruang tidur, ruang tunggu atau ruang santai, dapur kecil.