

BAB VI

KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

6.1 Konsep Dasar Perancangan

Konsep dasar perancangan *Culture Park* di Kabupaten Klaten adalah desain *Culture Park* sebagai salah satu sarana untuk memperbaiki kualitas lingkungan hidup kota serta memwadahi kegiatan sosial budaya masyarakat melalui tatanan ruang luar dan dalam dengan pendekatan ekologi-budaya.

Suasana rekreatif dan edukatif diwujudkan dalam ruang luar dan ruang dalam pada *Culture Park*. Suasana rekreatif diwujudkan melalui zona rekreatif yang mencakup area kuliner, sarana olahraga, sarana bermain, serta area bersantai. Suasana edukatif diwujudkan melalui zona pertunjukan serta zona pameran. Untuk mendukung kegiatan rekreatif dan edukatif maka dibutuhkan kegiatan pendukung yang ditampung dalam zona komersial dan zona operasional.

Perwujudan desain *Culture Park* ini diolah dengan pendekatan ekologi budaya dalam arsitektur. Konsep ekologi diwujudkan dalam bentuk penataan tata ruang luar yang mampu memperbaiki lingkungan hidup kota. Konsep budaya diwujudkan dalam penataan ruang dan massa bangunan, vegetasi yang digunakan, serta penerapan kegiatan sosial budaya pada fungsi-fungsi area pada *Culture Park*.

Konsep budaya pada penataan ruang dan massa bangunan diwujudkan dengan konsep tata ruang pada rumah Joglo dimana rumah Joglo menjadi suatu kebudayaan yang ada di Jawa Tengah yang masih bisa dilestarikan.

6.2 Konsep Perancangan Fungsional

6.2.1 Konsep Program Ruang

Tabel 6.1 Besaran Ruang

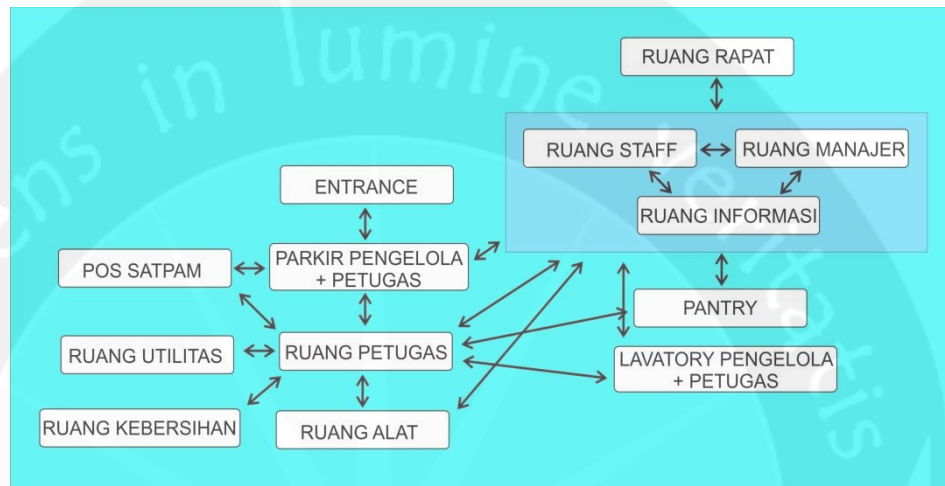
AREA	JENIS RUANG	BESARAN RUANG (m ²)
Pengelola dan Petugas	Ruang Staff (Administrasi, Keuangan, Marketing)	14
	Ruang Manajer Ruang dan Alat	5
	Ruang Rapat	17
	Ruang Informasi	7
	Ruang Utilitas	6
	Ruang Alat	6
	Ruang Petugas	30
	Ruang Kebersihan	7
	Pantry	15
	Pos Satpam	2
	Lavatory Pengelola + Petugas	7
	Area Parkir Pengelola + Petugas	260
	TOTAL	387
Pengunjung	Area pertunjukan seni (amphitheater)	290
	Area Pameran (indoor dan outdoor)	621
	Area Kuliner	128
	Area Taman	1395
	Area Taman Bermain	254
	Lavatory Pengunjung Pria	11
	Lavatory Pengunjung Wanita	18
	Area Parkir Pengunjung	3244
	TOTAL	4083
Total Minimum Kebutuhan		5543
Total Minimum Luas Tapak		11086

Sumber : Analisis Penulis, 2016

6.2.2 Konsep Organisasi Ruang

Berdasarkan hasil analisis persyaratan dan hubungan ruang sebelumnya, maka dapat ditentukan konsep organisasi ruang pada masing-masing fasilitas yang ditunjukkan melalui skema sebagai berikut.

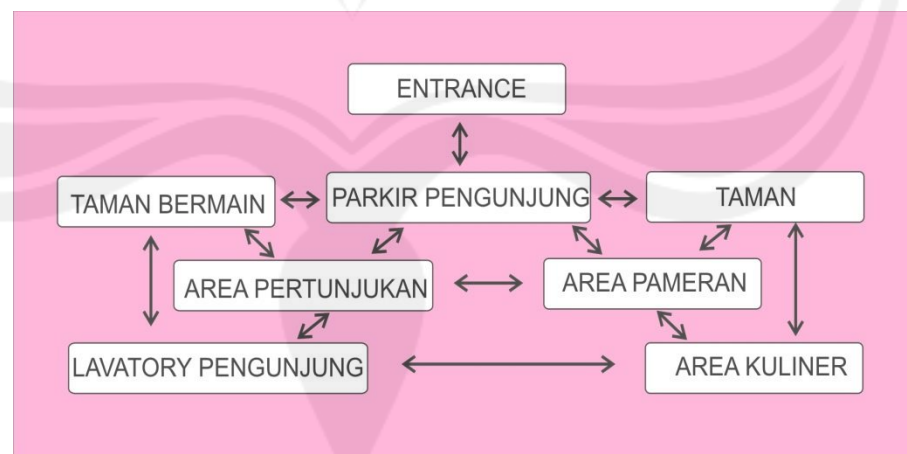
1. Organisasi Ruang Area Petugas dan Pengelola



Gambar 6.1 Organisasi Ruang Area Petugas dan Pengelola

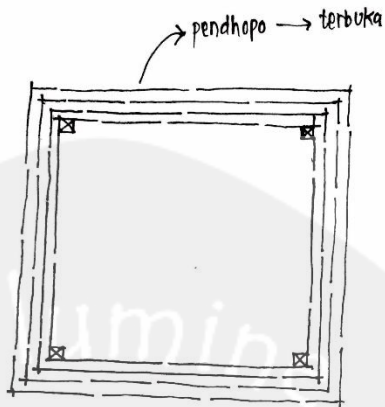
Sumber : Analisis Penulis, 2016

2. Organisasi Ruang Area Pengunjung



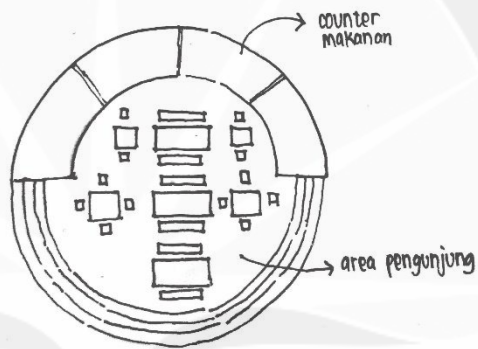
Gambar 6.2 Organisasi Ruang Area Pengunjung

Sumber : Analisis Penulis, 2016



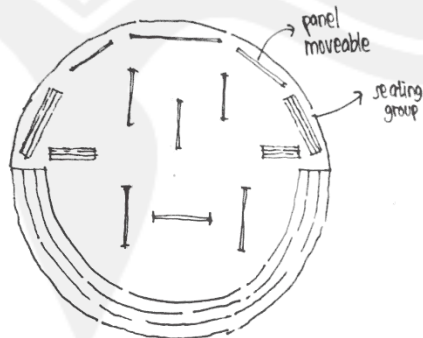
Gambar 6.3 Konsep Perancangan Fungsional Ruang Pameran *Indoor*

Sumber : Analisis Penulis, 2016



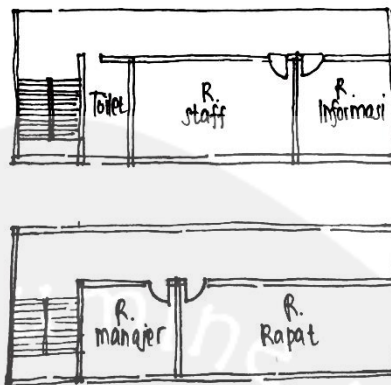
Gambar 6.4 Konsep Perancangan Fungsional Area Kuliner

Sumber : Analisis Penulis, 2016



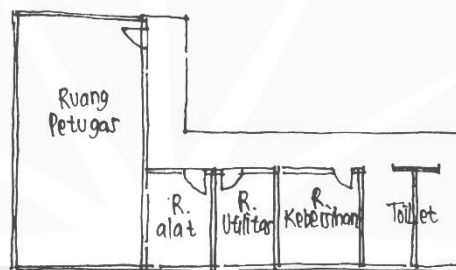
Gambar 6.5 Konsep Perancangan Fungsional Ruang Pameran *Outdoor*

Sumber : Analisis Penulis, 2016



Gambar 6.6 Konsep Perancangan Fungsional Area Pengelola

Sumber : Analisis Penulis, 2016



Gambar 6.7 Konsep Perancangan Fungsional Area Petugas

Sumber : Analisis Penulis, 2016

6.3 Konsep Perancangan Tapak

Sesuai dengan hasil perhitungan kriteria lokasi di atas, lokasi *Culture Park* di Kabupaten Klaten yang terpilih adalah Kelurahan Gergunung, Kecamatan Klaten Utara, Klaten. Lokasi tersebut dipilih karena berada di permukiman penduduk yang padat sehingga mudah dijangkau oleh masyarakat.

Lahan yang dipilih adalah lahan yang terletak di pertigaan Jalan Ki Ageng Gribig. Jalan ini dipilih karena paling sesuai dengan kriteria lahan *Culture Park*, yaitu sebagai berikut.

1. Luas lahan mencukupi kebutuhan ruang dalam *Culture Park*, yaitu seluas 17.808 m².
2. Lahan yang berada di tepi jalan serta berada di permukiman penduduk yang padat sehingga udah dijangkau masyarakat.
3. Sudah tersedia jaringan listrik PLN, PDAM, sanitasi dan drainase kota di area lahan.

Berdasarkan hasil analisis tapak yang telah dilakukan, maka dapat ditentukan peletakan ruang-ruang *Culture Park* yang bisa dicapai di dalam tapak yang disesuaikan dengan kondisi yang dimiliki tapak dan di sekitar tapak. Hasil analisis tersebut dituangkan dalam konsep zonasi ruang dalam tapak dan konsep aksesibilitas dalam tapak dalam gambar sebagai berikut.

6.3.1 Konsep Zonasi Ruang dalam Tapak



Gambar 6.8 Zonasi Ruang pada Tapak *Culture Park*

Sumber : Analisis Penulis, 2016

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, pembagian area tapak atau zonasi pada *Culture Park* di Kabupaten Klaten terbagi menjadi 6 (tujuh) area. Hal ini terkait dengan pendekatan kontekstual yang dilakukan khususnya penerapan penataan ruang sebagai respon lingkungan dan tuntutan kebutuhan ruang. Area-area tersebut antara lain :

1. Area Parkir

Merupakan area parkir kendaraan di Taman Rakyat di Yogyakarta. Area parkir dibedakan menjadi :

- a. Area parkir bagi kendaraan mobil
- b. Area parkir bagi kendaraan motor

2. Taman Bermain

Area ini berfungsi khusus untuk memfasilitasi anak-anak bermain. Pada area ini tersedia berbagai macam permainan anak-anak. Area taman bermain diletakkan di depan site untuk menarik perhatian pengunjung dari luar site serta apabila anak-anak akan bermain tidak perlu jauh-jauh masuk ke dalam site (mudah dijangkau untuk anak-anak).

3. Area Pengelola

Area ini berisi ruang-ruang yang berfungsi untuk melayani pengunjung, seperti ruang staff, ruang manajer, serta ruang informasi. Area ini diharapkan dapat memberikan pelayanan kepada pengunjung secara cepat dan jelas, sehingga peletakan area ini berada di bagian terdepan site. Area ini sekaligus berfungsi sebagai barier ruang-ruang yang berada di belakangnya, walaupun demikian penerapan ruang perantara dan tata vegetasi tetap diperlukan untuk memberi privasi kepada area ini.

4. Area Utama

Area utama ini mencakup fasilitas-fasilitas utama pada *Culture Park*, seperti taman dan area olahraga, area pertunjukan, serta area pameran.

a. Area Taman dan Olahraga

Bagian terbesar dari *Culture Park* ini adalah area taman yang terdapat pula area olahraga berupa jogging track serta alat-alat olahraga sederhana. Area ini merupakan ruang-ruang penghubung antar zona. Area ini diharapkan mampu memicu interaksi sosial baik antar pengguna maupun dengan lingkungan di sekitarnya. Interaksi antar pengguna dan lingkungan dapat terjadi dengan fleksibilitas kegiatan yang dapat ditampung pada area ini. Area ini berada di antara massa-massa bangunan yang ada.

- b. Area pameran dan pertunjukan memiliki peletakan yang sama yaitu area terdalam dari site agar pengunjung berjalan menuju satu spot menuju spot yang lainnya. Dengan membawa pengunjung untuk berjalan, memungkinkan terjadi interaksi sosial yang lebih tinggi. Wujud area pertunjukan berupa ruang teater terbuka (amphitheatre) sebagai wadah untuk apresiasi seni yang bersifat informal. Wujud area pameran berupa ruang pameran indoor dan outdoor. Untuk pencapaian menuju area ini yaitu menggunakan jalan-jalan setapak yang ditata menyatu dengan ruang terbuka. Konsep barrier berupa pembatas imajiner tetap diterapkan pada area ini.

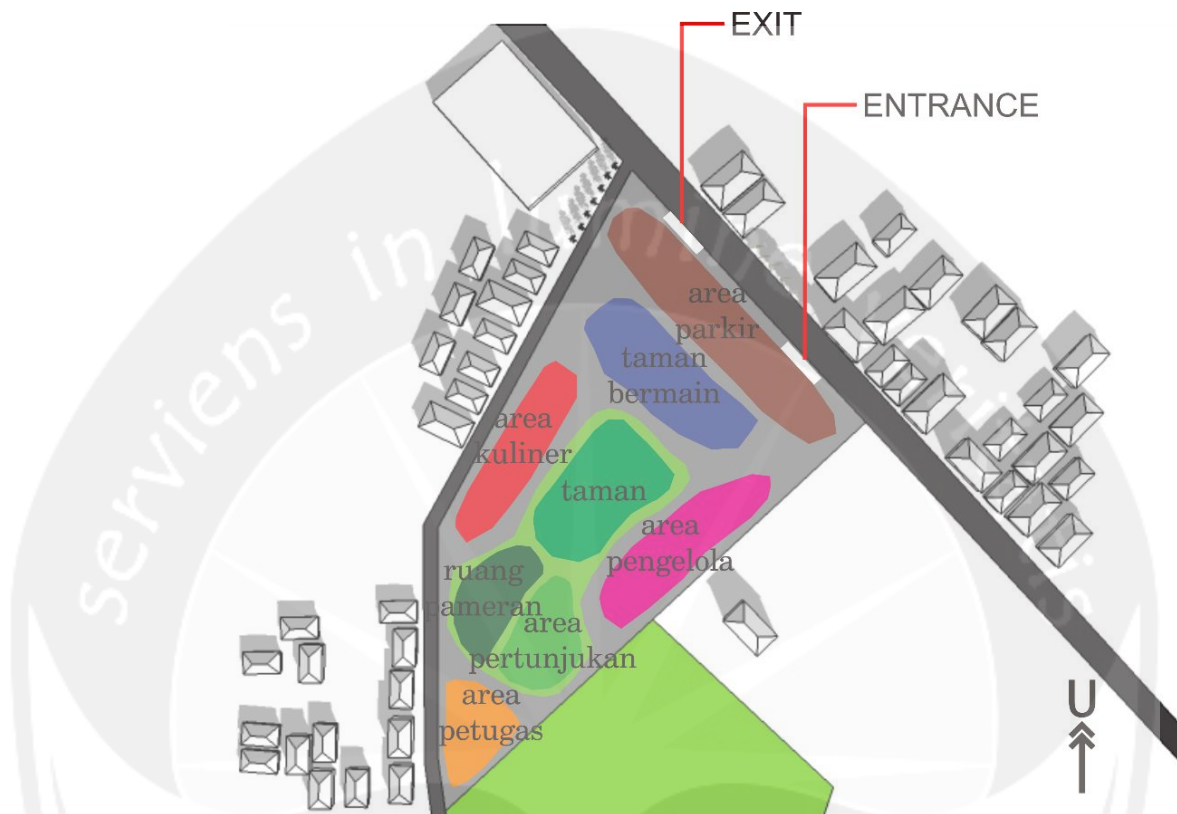
5. Area Kuliner

Area ini merupakan area bagi pengunjung untuk dapat beristirahat dengan membeli makan atau minum. Area ini diletakkan pada sisi barat site karena tidak memerlukan ketenangan serta berhubungan langsung dengan taman dan area olahraga, taman bermain serta area pertunjukan dan pameran.

6. Area Petugas

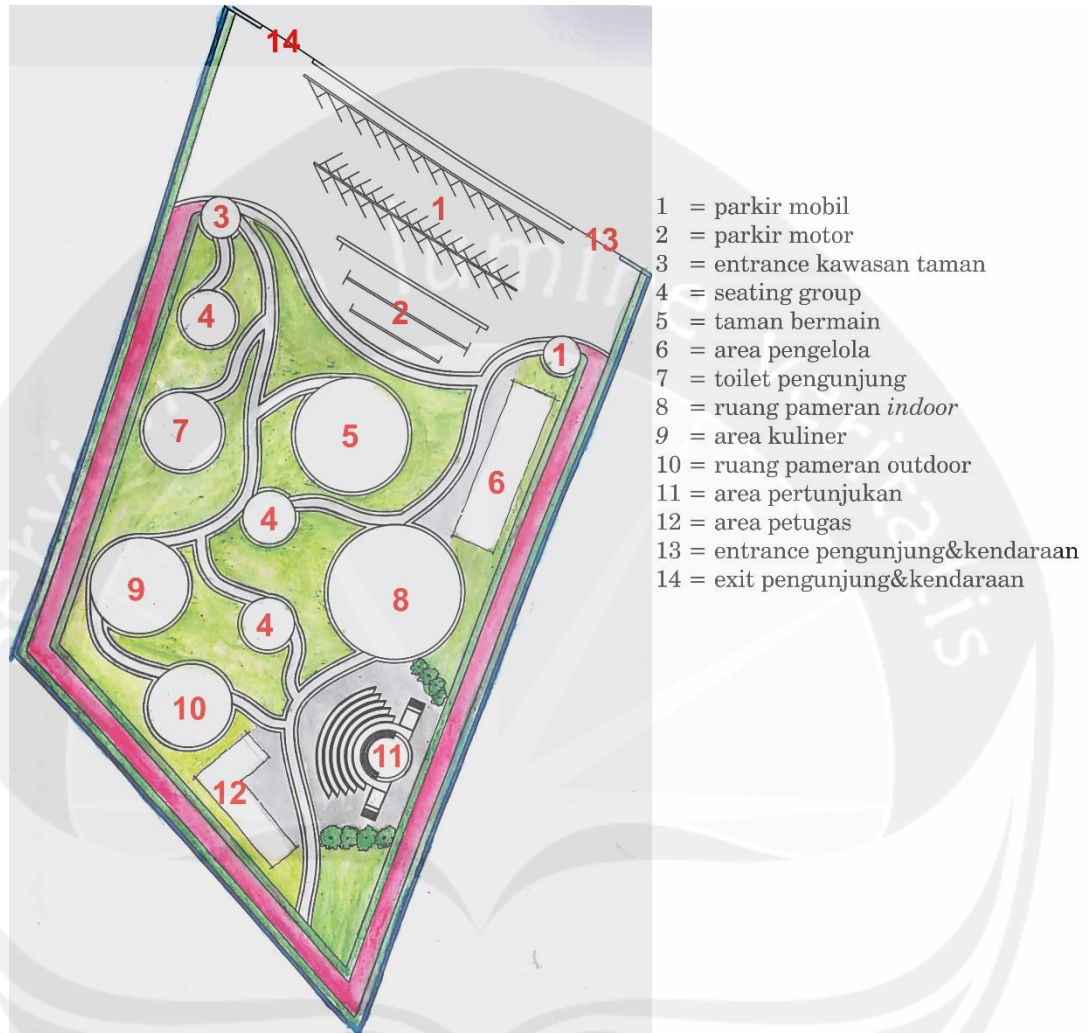
Area ini berisi ruang-ruang pendukung untuk mendukung berjalannya aktivitas-aktivitas di *Culture Park*, seperti ruang alat, ruang utilitas, pantry, ruang kebersihan, serta petugas.

6.3.2 Konsep Aksesibilitas dan Sirkulasi dalam Tapak



Gambar 6.9 Aksesibilitas dan Sirkulasi pada Tapak *Culture Park*

Sumber : Analisis Penulis, 2016



Gambar 6.10 Konsep Perancangan Tapak pada *Culture Park*

Sumber : Analisis Penulis, 2016

6.4 Konsep Tata Ruang dan Bangunan

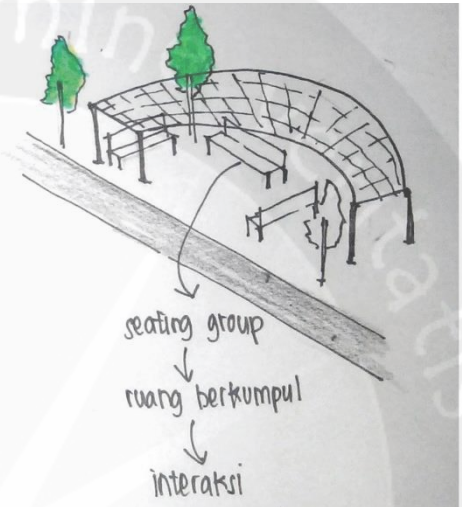
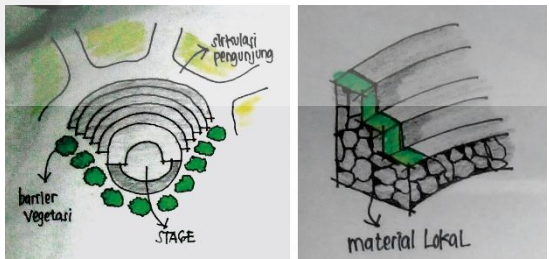
Atas dasar analisis yang dilakukan dan hasil yang didapatkan menjadi gambaran untuk meninjau lebih jauh mengenai peruangan tiap ruang-ruang pada Taman Rakyat di Yogyakarta yang diterjambhakan melalui pendekatan kontekstual yang diwujudkan dalam konsep peruangan.

6.4.1 Konsep Tata Ruang Luar

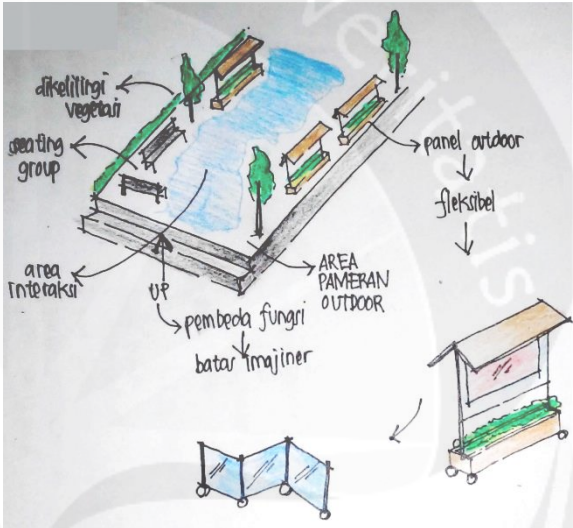
Tabel 6.2 Konsep Tata Ruang Luar *Culture Park*

NO	JENIS RUANG	KONSEP PERUANGAN
1	Area parkir	<ul style="list-style-type: none"> - Pembedaan area parkir pengunjung dengan area pengelola+petugas - Pembedaan sirkulasi kendaraan pengunjung dengan area pengelola+petugas di dalam site - Pembedaan entrance dan exit kendaraan agar tidak terjadi cross kendaraan
2	Area Taman Bermain	<ul style="list-style-type: none"> - Merupakan area bermain bagi anak-anak yang berada di utara site (depan site) menyesuaikan pula dengan pola tata ruang dan tata massa <i>Culture Park</i> yang menerapkan rumah bentuk joglo - Didesain dengan material penutupnya berupa rumput gajah - Perbedaan material digunakan mengarahkan pengunjung sebagai jalur pejalan kaki dan sebagai pembeda fungsi area taman bermain - Ruang yang terbuka dengan meminimalisir batas fisik memberikan kesan keterbukaan
3	Area Taman + Area Olahraga	<ul style="list-style-type: none"> - Merupakan area hijau yang di dalamnya terdapat pula fasilitas olahraga - Area taman didesain dengan material penutupnya berupa rumput - Area olahraga didesain dengan material penutupnya berupa conblock untuk membedakan fungsi taman dengan fungsi area olahraga - Berupa ruang terbuka dengan dominasi tata hijau dan area pejalan kaki

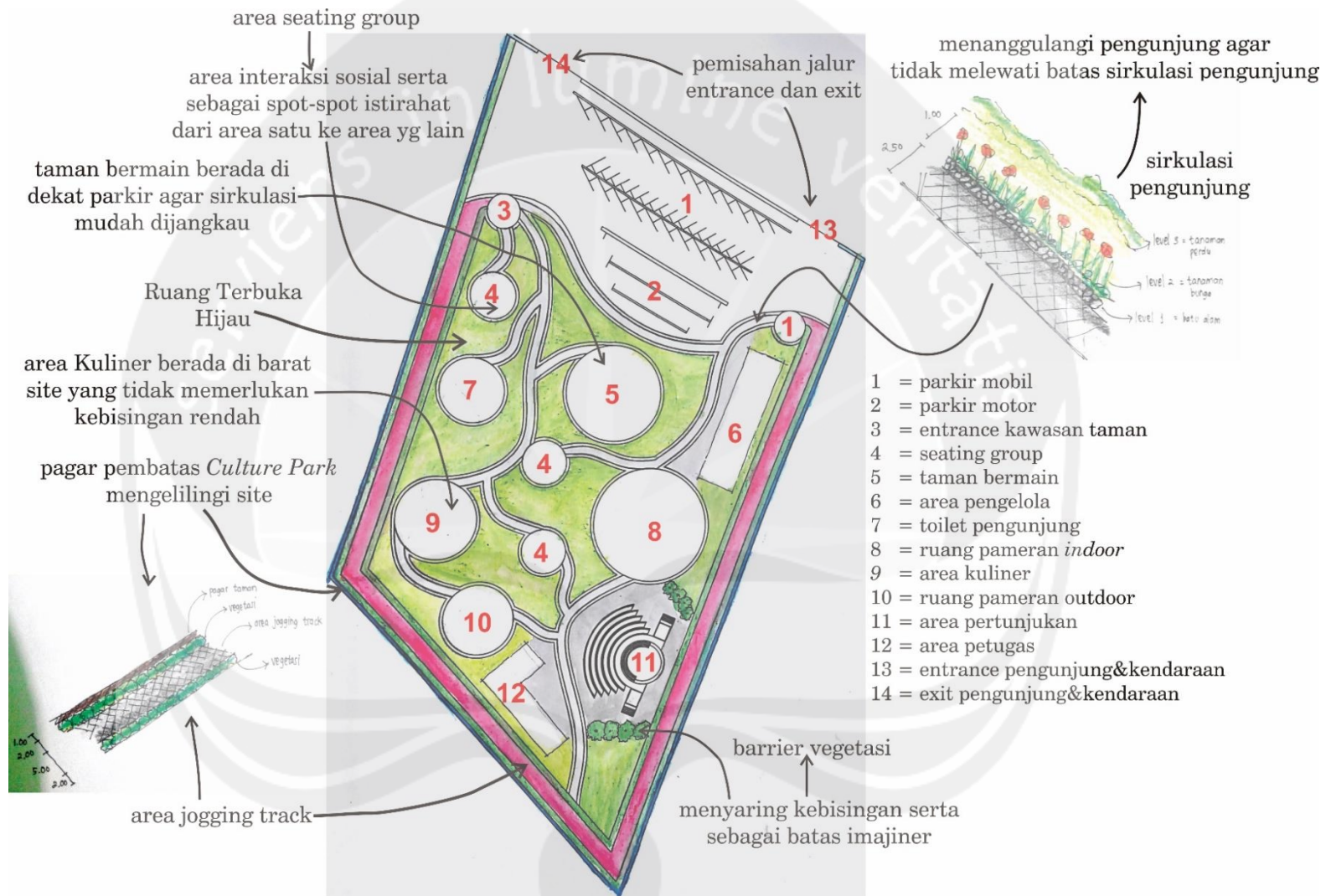
Lanjutan Tabel 6.2

NO	JENIS RUANG	KONSEP PERUANGAN
3	Area Taman + Area Olahraga	<ul style="list-style-type: none"> - Desain ruang yang mempertimbangkan fleksibilitas, memungkinkan untuk melakukan berbagai macam kegiatan - Adanya seating group yang dapat dimanfaatkan sebagai area berinteraksi  <ul style="list-style-type: none"> - Jalur pedestrian merupakan jalur pencapaian antar zona - Adanya tambahan pergola, kolam pada spot-spot tertentu sebagai kekayaan pengalaman visual dan audio
4	Area Pertunjukan (<i>amphitheater</i>)	<ul style="list-style-type: none"> - Berupa open theater sebagai sarana pertunjukan khususnya bersifat informal - Bentuk berupa gundukan berundak dengan material penutup beton ekspos dan batu alam ekspos - Dikelilingi oleh vegetasi yang berfungsi sebagai barrier kebisingan 

Lanjutan Tabel 6.2

NO	JENIS RUANG	KONSEP PERUANGAN
5	Area Pameran (<i>outdoor</i>)	<ul style="list-style-type: none"> - Berupa ruang pameran di ruang terbuka - Batas ruang berupa batas imajiner yaitu vegetasi - Media pameran berupa kolom-kolom yang apabila ingin digunakan dapat berfungsi fleksibel dengan pemberian tali/kain sebagai media pameran 

Sumber : Analisis Penulis, 2016

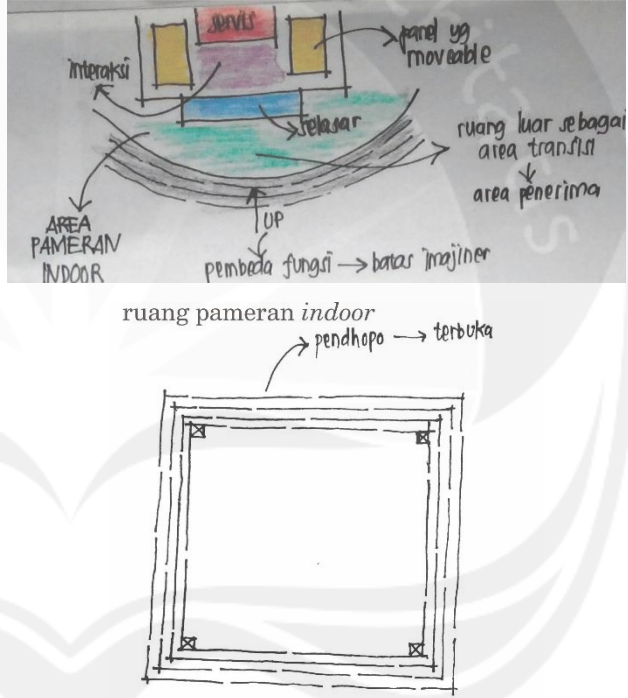


Gambar 6.11 Konsep Tata Ruang Luar pada *Culture Park*

Sumber : Analisis Penulis, 2016

6.4.2 Konsep Tata Ruang Dalam

Tabel 6.3 Konsep Tata Ruang Dalam *Culture Park*

NO	JENIS RUANG	KONSEP PERUANGAN
1	Ruang Pameran (<i>indoor</i>)	<ul style="list-style-type: none"> - Berupa ruang terbuka yang dilengkapi dengan panel-panel movable sekaligus sebagai pengatur sirkulasi - Pencahayaan meliputi pencahayaan alami pada siang hari dan <i>general</i> serta <i>artificial lighting</i> untuk pencahayaan buatan 
2	Ruang Pengelola (staff, manajer, informasi, rapat)	<ul style="list-style-type: none"> - Merupakan ruang yang digunakan untuk bekerja pengelola - Ruang tertutup dengan bukaan yang sesuai sebagai interaksi visual - Pada ruang staff pembatas antar ruang menggunakan partisi-partisi untuk fleksibilitas ruangan dan interaksi antar pengguna

Lanjutan Tabel 6.3

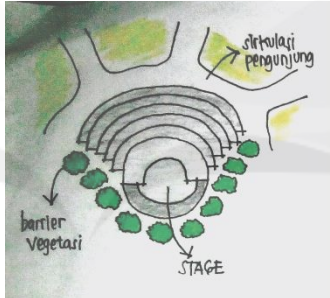
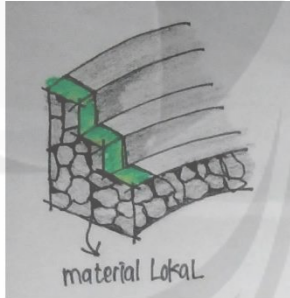

NO	JENIS RUANG	KONSEP PERUANGAN
3	Ruang servis (utilitas, alat, kebersihan, pantry, lavatory)	<ul style="list-style-type: none"> - Merupakan ruang-ruang yang digunakan untuk mendukung aktivitas-aktivitas pada <i>Culture Park</i> - Ruang tertutup dengan bukaan hanya berupa ventilasi (tidak memerlukan pencahayaan dan penghawaan yang tinggi)
4	Ruang petugas	<ul style="list-style-type: none"> - Merupakan ruang untuk petugas beristirahat serta meletakkan barang-barang mereka
5	Area Kuliner	<ul style="list-style-type: none"> - Merupakan ruang bagi pengunjung untuk beristirahat serta menikmati makanan dan minuman - Ruang dengan bukaan yang besar agar penghawaan dan pencahayaan maksimal serta untuk interaksi visual antara area kuliner dengan area-area lainnya <div style="text-align: center;"> </div>

Sumber : Analisis Penulis, 2016

6.5 Konsep Penekanan Desain

6.5.1 Konsep Ekologi

Tabel 6.4 Perwujudan Konsep Ekologi

KONSEP	PERWUJUDAN KONSEP
Menciptakan kawasan hijau	<ul style="list-style-type: none"> - Meciptakan hutan kota mini - Memaksimalkan RTH - Menciptakan ruang transisi berupa sirkulasi yang menyebar dengan RTH sebagai pengikatnya Memaksimalkan vegetasi -
Menggunakan bahan bangunan lokal	<p>Bahan bangunan lokal diterapkan tidak hanya dalam bangunan namun pada fasilitas taman dan elemen taman lainnya seperti pada amphitheater dan sirkulasi</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> 

Lanjutan Tabel 6.4

KONSEP	PERWUJUDAN KONSEP
<p>Efisiensi penggunaan sumber daya alam</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Memaksimalkan pencahayaan dan penghawaan alami berupa dengan memaksimalkan bukaan <div style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> - Pengolahan air hujan dengan menyediakan bak penampungan air hujan yang kemudian akan diolah untuk menyiram tanaman pada taman serta saluran air untuk toilet. - Pengolahan sampah dengan pengklasifikasian jenis sampah organik dan anorganik - Menerapkan sistem biopori <div style="text-align: center;">  </div>

Sumber : Analisis Penulis, 2016

6.5.2 Konsep Budaya Lokal

Culture Park di Kabupaten Klaten yang akan dibangun menerapkan pola tata ruang rumah Jawa khususnya rumah bentuk joglo. Rumah joglo merupakan tipe ideal rumah tradisional Jawa, karena susunan ruangnya lebih jelas. Di samping itu setiap bagian dari rumah bentuk joglo memiliki fungsi masing-masing dan ruangnya selalu ditempatkan pada bagian-bagian yang sudah ditentukan. Di bawah ini merupakan tabel pola tata ruang dan tata massa yang ada pada *Culture Park* yang menerapkan susunan ruang rumah bentuk joglo, sehingga *Culture Park* tersebut mencitrakan Arsitektur Tradisional Jawa:

Tabel 6.5 Pola Tata Ruang dan Tata Massa *Culture Park* yang Menerapkan Rumah Bentuk Joglo

NO	Nama Ruang dalam Rumah Joglo	Fungsi	Nama Ruang dalam <i>Culture Park</i>	Fungsi	Penjelasan
1	Pendapa	Menerima tamu, untuk pertunjukan kesenian tradisional, mengadakan pertemuan-pertemuan	Area pertunjukan , pameran	Untuk pertunjukan seni dan pameran	Area semi publik
2	Dalem	Ruang keluarga	Area pengelola dan petugas	Ruang-ruang dimana pengelola dan petugas mengerjakan tugasnya masing-masing untuk mengelola dan merawat taman	Area pengelola dan petugas bersifat privat

Lanjutan Tabel 6.5

NO	Nama Ruang dalam Rumah Joglo	Fungsi	Nama Ruang dalam Culture Park	Fungsi	Penjelasan
3	Senthong kiwa, tengen	Untuk tempat menyimpan hasil bumi	Ruang alat	Tempat untuk menyimpan peralatan-peralatan baik peralatan taman maupun peralatan pertunjukan	Ruang yang bersifat privat
4	Sethong tengah	Untuk pemujaan dewi Sri, menyimpan keris pusaka	Ruang rapat	Tempat pengelola membicarakan persoalan tentang kegiatan dan pengelolaan taman	Ruang yang bersifat privat
5	Gandhok	Untuk tempat tinggal para pembantu atau abdi dalem, tempat meracik makanan	Area kuliner	Tempat untuk menjual dan membeli aneka makanan	Area yang bersifat publik
6	Pawon	Area dapur	Pantry	Tempat untuk mempersiapkan makanan bagi pengelola dan petugas	Ruang yang bersifat privat

Lanjutan Tabel 6.5

NO	Nama Ruang dalam Rumah Joglo	Fungsi	Nama Ruang dalam Culture Park	Fungsi	Penjelasan
7	Halaman luar	Area bermain, menanam tanaman	taman	Tempat untuk bersantai, berkumpul, serta sebagai sirkulasi	Area yang bersifat publik
8	Kandang kuda	Untuk tempat parkir kuda	Area parkir	Tempat parkir kendaraan	Area yang bersifat publik

Sumber : Analisis Penulis, 2016

Selain penerapan pola tata ruang rumah Jawa khususnya rumah bentuk joglo pada *Culture Park*, konsep budaya lokal juga diwujudkan dalam berbagai ide konsep, seperti pada tabel berikut.

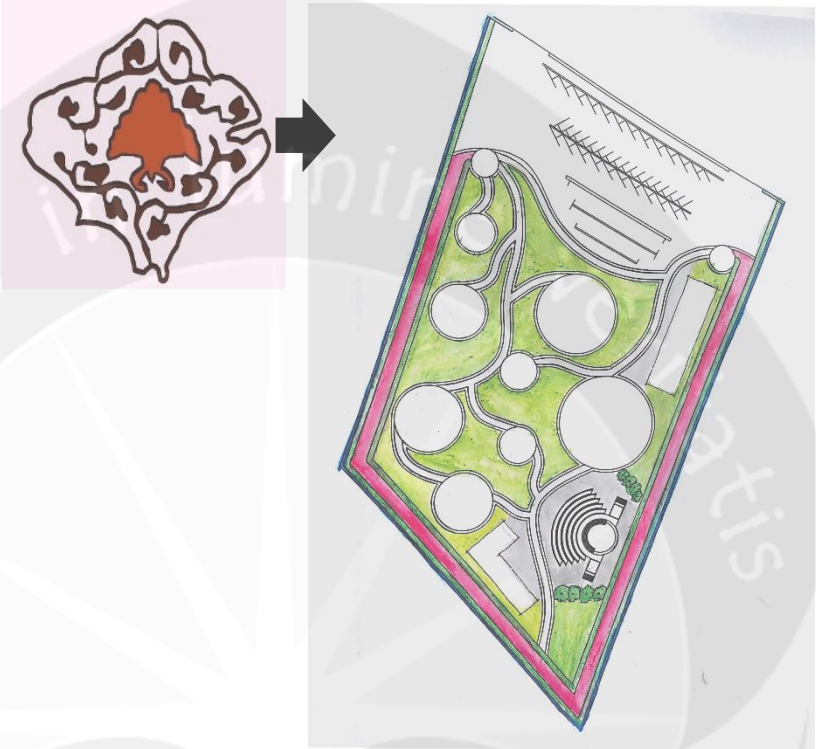
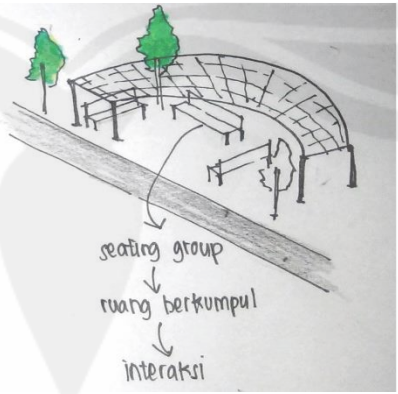
Tabel 6.6 Perwujudan Konsep Budaya Lokal

KONSEP	PERWUJUDAN KONSEP
Penerapan Pola Organisasi Rumah Jawa	<p>Pola organisasi ruang rumah Jawa dibagi menjadi 3 bagian yaitu:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Zona publik (halaman), - Zona semi publik atau semi privat (Pendapa) - Zona sifat privat (Dalem, Senthong Kiri, Senthong Kanan). <p>Pada <i>Culture Park</i> juga dibagi menjadi 3 zona yaitu:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Zona publik (area taman, taman bermain, area kuliner) - Zona semi publik (ruang pertunjukan seni, ruang pameran)

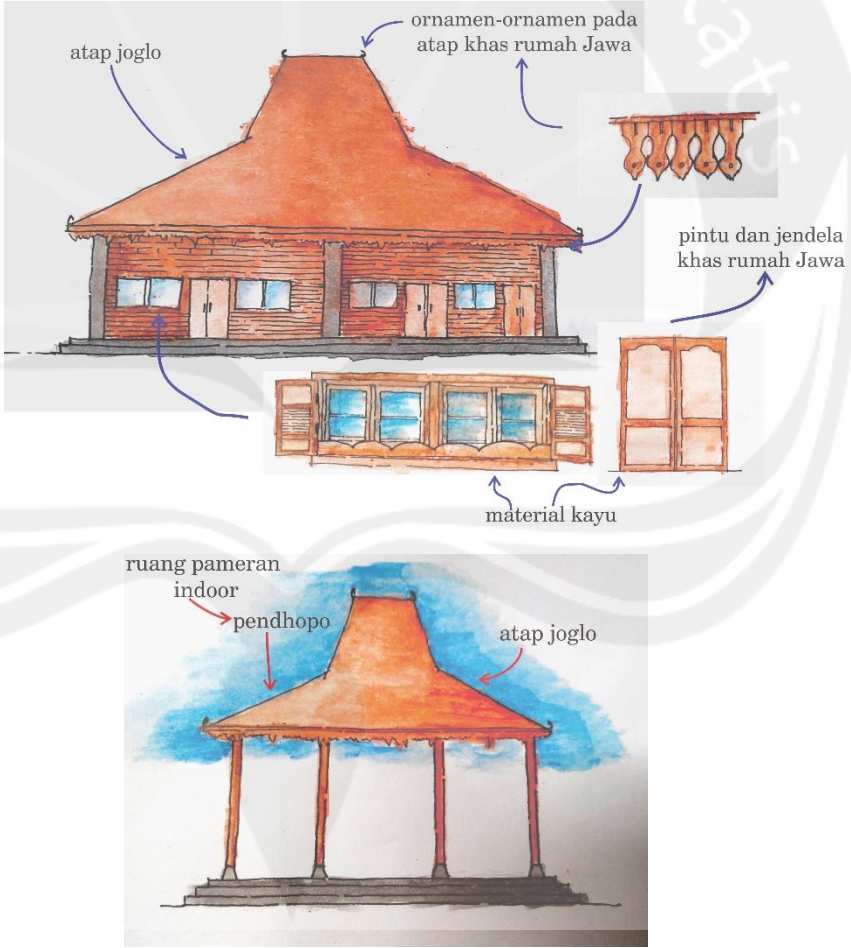
Lanjutan Tabel 6.6

KONSEP	PERWUJUDAN KONSEP
	<p>- Zona privat (ruang pengelola dan petugas, pantry, ruang alat)</p> <p>(Gambar Gambar 6.12 Tata Ruang dan Tata Massa <i>Culture Park</i> yang Menerapkan Rumah Bentuk Joglo)</p>
<p>Penerapan Vegetasi Rumah Jawa</p>	<p>Menanam vegetasi-vegetasi rumah jawa yang memiliki makna yang sesuai dengan visi misi Klaten</p>
<p>Penerapan motif batik bayat (khas klaten) siteplan serta pada elemen-elemen taman</p>	<p>- Penerapan motif batik bayat yang merupakan salah satu ciri khas klaten pada bangku taman, lampu, serta elemen dekoratif lainnya</p> <div data-bbox="691 1003 1329 1339" style="text-align: center;"> </div> <p>- Penerapan motif batik bayat yang merupakan salah satu ciri khas klaten pada siteplan terutama pada jalur-jalur sirkulasi</p>

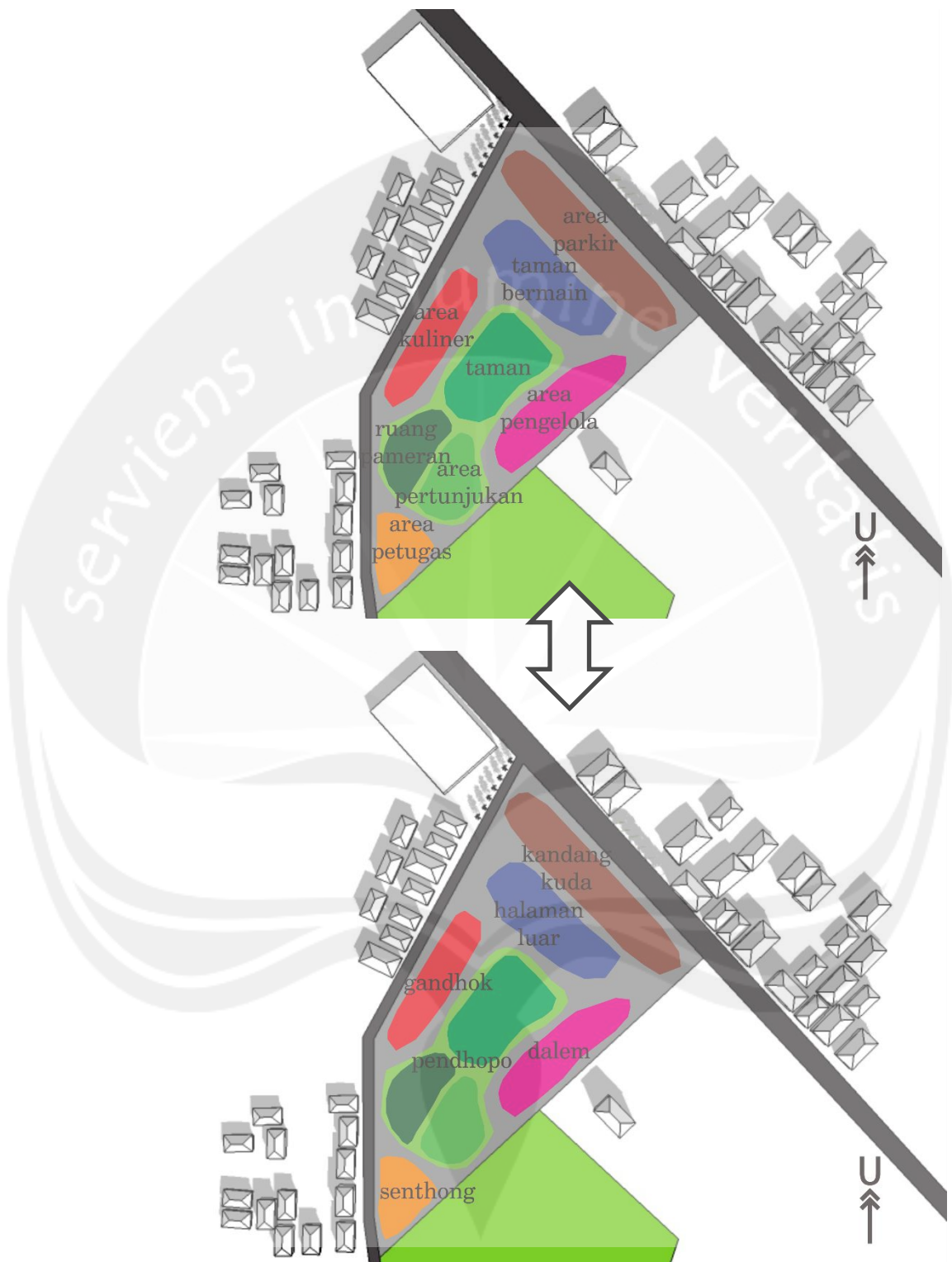
Lanjutan Tabel 6.6

KONSEP	PERWUJUDAN KONSEP
	
<p>Penerapan nilai sosial pada taman</p>	<p>Menyediakan area yang mampu memacu interaksi sosial, fleksibel terhadap berbagai aktivitas berupa <i>seating group</i>.</p> 

Lanjutan Tabel 6.6

KONSEP	PERWUJUDAN KONSEP
<p>Penerapan elemen-elemen Bangunan Jawa pada elemen-elemen Bangunan</p>	<p>Penerapan elemen-elemen Bangunan Jawa pada elemen-elemen bangunan <i>Culture Park</i>. Pada bangunan di <i>Culture Park</i> akan diterapkan beberapa elemen bangunan rumah Jawa, agar unsur budaya secara fisik tetap dapat dirasakan di <i>Culture Park</i> seperti :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Atap bangunan - Pintu dan jendela - ornamen-ornamen pada bangunan yang mencirikan bangunan Jawa. 

Sumber : Analisis Penulis, 2016



Gambar 6.12 Tata Ruang dan Tata Massa *Culture Park* yang Menerapkan Rumah Bentuk Joglo

Sumber : Analisis Penulis, 2016

6.6 Konsep Perancangan Aklimatisasi Ruang

6.6.1 Konsep Perancangan Pencahayaan

Pencahayaan alami dalam *Culture Park* diterapkan melalui bukaan-bukaan, jendela, ventilasi maupun *skylight*. Berikut ini adalah tabel yang menjelaskan penerapan pencahayaan alami pada *Culture Park*.

Tabel 6.7 Penerapan Pencahayaan Alami pada *Culture Park*

JENIS BUKAAN	RUANG	KETERANGAN
Ruang Terbuka	<ul style="list-style-type: none">- Area pertunjukan seni- Area kuliner- Area parkir- Area pameran outdoor	Ruangan yang tidak menggunakan dinding masif sebagai perbatas ruang
Jendela	<ul style="list-style-type: none">- Ruang pameran (indoor)- Ruang staff- Ruang manajer- Ruang informasi- Ruang petugas- Pantry- Pos satpam	Ruangan yang membutuhkan pencahayaan alami dan pemandangan yang baik
Ventilasi Udara	<ul style="list-style-type: none">- Lavatory- Ruang alat- Ruang utilitas- Ruang kebersihan	Ruangan yang tidak begitu memerlukan pencahayaan yang tinggi
<i>Skylight</i>	<ul style="list-style-type: none">- Ruang Pameran (indoor)	Menggunakan cahaya diffuse sebagai pencahayaan alami

Sumber : Analisis Penulis, 2016

Pencahayaan buatan diterapkan melalui penggunaan lampu yang sesuaipada setiap ruangan. Penerapan pencahayaan buatan pada pusat apresiasi sastra dapat dijelaskan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 6.8 Penerapan Cahaya Buatan pada *Culture Park*

JENIS LAMPU	RUANG	GAMBAR
<p>Lampu <i>Fluorescent</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Ruang Pengelola - Lavatory - Ruang-ruang servis - Ruang petugas - Area kuliner 	
<p><i>Light Emitting Diode (LED)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Area pertunjukan - Area parkir - Taman - Ruang Pameran (outdoor) 	

Lanjutan Tabel 6.8

JENIS LAMPU	RUANG	GAMBAR
Lampu TL	- Ruang Pameran (indoor)	

Sumber : Analisis Penulis, 2016

6.6.2 Konsep Perancangan Penghawaan

Penghawaan alami diterapkan pada setiap ruangan yang tentunya juga disesuaikan dengan fungsi ruangan. Penghawaan alami berupa penerapan bukaan, jendela, dan ventilasi udara pada *Culture Park* dijelaskan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 6.9 Penerapan Penghawaan Alami pada Taman *Culture Park*

JENIS BUKAAN	RUANG	KETERANGAN
Ruang Terbuka	<ul style="list-style-type: none"> - Area pertunjukan seni - Area kuliner - Area parkir - Area pameran outdoor 	Ruangan yang tidak menggunakan dinding masif sebagai pembatas ruang
Jendela	<ul style="list-style-type: none"> - Ruang pameran (indoor) - Ruang staff - Ruang manajer - Ruang informasi - Ruang petugas - Pantry - Pos satpam 	Ruangan yang membutuhkan sirkulasi udara alami yang baik

Lanjutan Tabel 6.9

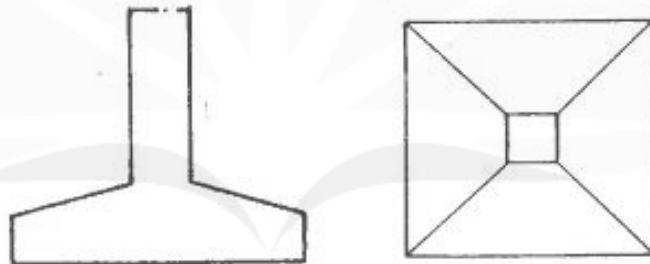
JENIS BUKAAN	RUANG	KETERANGAN
Ventilasi Udara	<ul style="list-style-type: none"> - Lavatory - Ruang alat - Ruang utilitas - Ruang kebersihan 	Ruangan yang tidak begitu memerlukan penghawaan alami yang tinggi

Sumber : Analisis Penulis, 2016

6.7 Konsep Perancangan Struktur dan Konstruksi

6.7.1 Pondasi

Culture Park dirancang dengan pondasi *footplate*. Pondasi telapak (*footplate*) dibuat dari beton bertulang berupa plat, tulangan kolom ditanam hingga dasar plat.

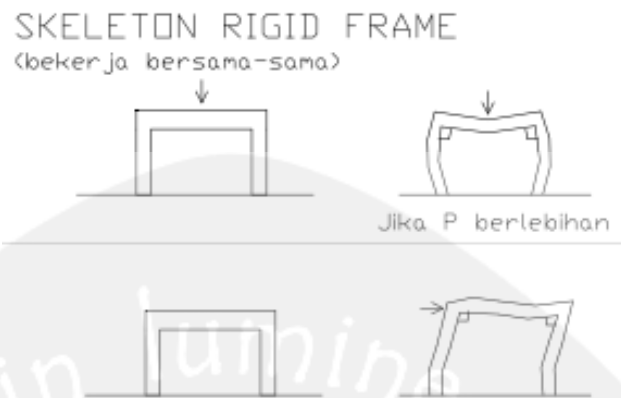


Gambar 6.13 Pondasi *Footplate*

Sumber : www.architectaria.com / 10/11/2016

6.7.2 Kolom dan Balok

Struktur yang dipilih untuk rancangan *Culture Park* adalah *rigid frame*. Pemilihan struktur ini didasarkan pada pertimbangan bahwa sistem struktur *rigid frame* bersifat lebih stabil dan akan menimbulkan defleksi yang lebih kecil pada kolom dan balok dibandingkan dengan sistem struktur *postand beam*. Hal tersebut disebabkan oleh sistem *rigid frame* yang bekerja bersama-sama sebagai tanggapannya terhadap beban yang terjadi.



Gambar 6.14 *Skeleton Rigid Frame*

Sumber : www.architectaria.com / 10/11/2016

6.8 Konsep Perancangan Perlengkapan dan Kelengkapan Bangunan

6.8.1 Jaringan Air Bersih

Sumber air bersih diperoleh dari PAM (Perusahaan Air Minum) dan dari air tanah (sumur) yang dibagi untuk penggunaan air di pantry, area kuliner, kamar mandi/WC, dan pemadam kebakaran. Pendistribusian air bersih pada *Culture Park* menggunakan sistem *down feed*.

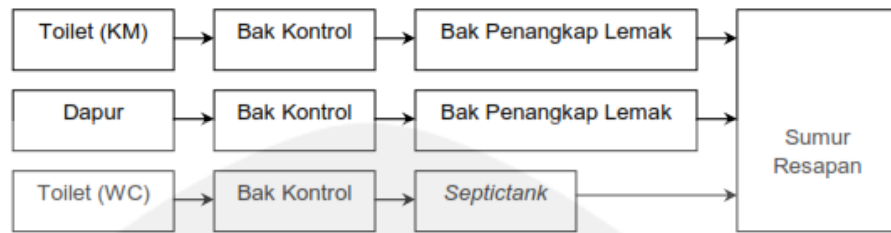


Gambar 6.15 *Down Feed System*

Sumber : Analisis Penulis, 2016

6.8.2 Jaringan Air Kotor

Pembuangan dari kamar mandi disalurkan ke septic tank lalu ke sumur peresapan. Air kotor dari dapur disalurkan ke bak lemak kontrol kemudian menuju ke sumur peresapan.



Gambar 6.16 Sistem Jaringan Air Kotor

Sumber : Analisis Penulis, 2016

6.8.3 Fire Protection

Sistem pengamanan terhadap kebakaran yang digunakan dalam *Culture Park* yaitu :

1. *Smoke detector*

Pada saat terdapat asap, maka alarm dari *smoke detector* akan berbunyi, peletakkannya adalah pada ruang pengelola dan petugas, ruang pameran, serta pantry.

2. *Sprinkler*

Sprinkler merupakan alat penyemprot yang dapat memancarkan air secara pengabutan (*fog*) dan bekerja secara otomatis; dipasang dengan jarak normal 6-9 meter. Pemasangannya adalah pada ruang pengelola dan petugas, ruang pameran, serta pantry.

3. Hydrant Halaman

Diletakkan di luar bangunan untuk menyemprotkan air melalui katup siamese, pada *Culture Park* ini diletakkan dekat area parkir kendaraan, yang tidak berjauhan dengan pintu masuk dan keluar, serta pada area taman. Hal ini agar dapat menjangkau seluruh area.



Gambar 6.17 Alat Pendukung Pencegahan Kebakaran

Sumber : Materi Perkuliahan Utilitas

6.8.4 Sistem Penangkal Petir

Penangkal petir memberikan perlindungan bangunan terhadap sambaran petir. Pada area *Culture Park*, penangkal petir dipasang pada bagian atap bangunan yang paling tinggi. Tinggi penangkal petir berkisar antara 1-2 meter. Pada *Culture Park* ini, menggunakan sistem E.S.E (Early System Emission) yang menggunakan 1 penangkal petir saja.

6.8.5 Sistem Biopori

Penerapan sistem biopori, dimana lubang resapan biopori adalah teknologi tepat guna dan ramah lingkungan untuk mengatasi banjir dengan cara :

- a. meningkatkan daya resapan air
- b. mengubah sampah organik menjadi kompos
- c. memanfaatkan peran aktivitas fauna tanah dan akar tanaman dan mengatasi masalah yang ditimbulkan oleh genangan air seperti penyakit demam berdarah dan malaria

- Tabung air
- Olah sampah
- Suburkan tanah dengan LRB



Lubang Resapan Biopori (LRB): Pemicu/aktivator biopori

lubang dengan lebar 10 cm, kedalaman sekitar 100 cm. Lubang diisi sampah organik.

Sampah/bahan organik menjadi makanan fauna dan flora, sehingga mereka berkembang biak dan aktif membentuk biopori



Gambar 6.18 Sistem Biopori

Sumber : <http://www.biopori.com/pembuatan.php> / 10/04/2016

6.8.6 Sistem Pembuangan Sampah

Sistem pembuangan sampah pada *Culture Park* dilakukan secara manual. Sistem pengolahan dan pembuangan sampah dalam kompleks *Culture Park* diawali dengan menyediakan kotak-kotak sampah kecil sudah dibedakan/dikelompokkan menurut jenis sampahnya dalam lingkungan bangunan dan tapak sebagai tempat sampah sementara. Peletakkan tempat sampah berada di tempat-tempat strategis yang mudah dilihat oleh pengguna ruang. Selanjutnya menyediakan suatu area yang cukup luas untuk meletakkan/membuat bak sampah penampungan utama. Dari bak sampah utama itulah nantinya sampah-sampah yang ada akan diambil dan diangkut oleh

truk sampah yang disediakan Dinas Kebersihan Kota untuk kemudian dibawa menuju TPS – TPA (Tempat Pembuangan Akhir).



Gambar 6.18 Peralatan Sistem Pembuangan Sampah

Sumber: <http://www.sanitasi.net/dasar-dasar-sistem-pengelolaan-sampah.html>

DAFTAR PUSTAKA

- BPS. (2013). *Kabupaten Klaten dalam Angka*. Jakarta: Badan Pusat Statistik Indonesia.
- Dakung, S. (1983). *Arsitektur Tradisional Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta.
- Frick, H. (1997). *Pola Struktural dan Teknik Bangunan di Indonesia*. Semarang: Kanisius.
- Frick, H., & Mulyani, T. H. (2006). *Arsitektur Ekologis*. Yogyakarta: Kanisius.
- Frick, H., & Suskiyatno, F. (1998). *Dasar-dasar Eko-Arsitektur*. Yogyakarta: Kanisius.
- Hakim, R. (2012). *Komponen Perancangan Arsitektur Lansekap*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Irwan, Z. D. (2005). *Tantangan Lingkungan dan Lansekap Hutan Kota*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Ismunandar, R. (2007). *Joglo Arsitektur Rumah Tradisional Jawa*. Semarang: Dahara Prize.
- KLATEN, BAPPEDA. (2013). *Master Plan Kota Hijau Kabupaten Klaten*. Klaten: BAPPEDA KLATEN.
- Nico. (2011). *Taman Kota Berciri Ekologi Budaya di Solo Baru*. Tugas Akhir, Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik UAJY.
- Pramudito, S. (2010). *Taman Rakyat di Yogyakarta*. Tugas Akhir, Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik UAJY.
- Setiadi, E. M., & Hakam, K. A. (2006). *Ilmu Sosial dan Budaya Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Setyawan, D. A. (t.thn.). *Pengertian dan Konsep Kebudayaan*.

Sumber Internet :

<https://nonobudparpora.wordpress.com/organisasi-kesenian-kab-klaten/> (diakses 09/03/2016)

<http://klatenkab.go.id/category/kesenian/> (diakses 09/03/2016)

<http://news.metrotvnews.com/read/2014/05/12/240782/taman-bungkul-surabaya-bukanlah-taman-biasa> (diakses 11/11/2015)

<http://www.pegipegi.com/travel/6-taman-kota-tercantik-di-indonesia/> (diakses 11/11/2015)

<http://www.travel.kompas.com> (diakses 11/11/2015)

<http://www.infobdg.com/taman-bandung/Teras-Cikapundung-Taman-Baru-di-Bandung> (diakses 11/11/2015)

<http://penataanruangjateng.info/index.php/galeri-kab/25/> (diakses 11/11/2015)

<https://nonobudparpora.wordpress.com/wisata-pertunjukan-tradisional-klaten/> (diakses 11/11/2015)

<http://merdeka.com/peristiwa/4-mitos-melegenda-beringin-kembar-di-alun-alun-kidul-yogyakarta.html> / (diakses 11/11/2015)

<http://ervakurniawan.wordpress.com> (diakses 10/04/2016)

<http://ervakurniawan.multiply.com> (diakses 10/04/2016)

<http://sabrinaflora.com> (diakses 10/04/2016)

<http://organ1k.blogspot.co.id/2012/11/jambu-air.html> (diakses 10/04/2016)

<http://flowerian.com/167/cara-menanam-bunga-mawar.html> (diakses 10/04/2016)

<http://tipspetani.blogspot.co.id/2012/12/cara-agar-bunga-melati-berbunga-dalam.html> (diakses 10/04/2016)

<http://bibitbunga.com/tanaman-kenanga-perfume-tree/> (diakses 10/04/2016)

<http://www.tanobat.com/kemuning-ciri-ciri-tanaman-serta-khasiat-dan-manfaatnya.html> (diakses 10/04/2016)

<http://infobisnisproperti.com/ide-dan-inspirasi-desain-pintu-rumah-gebyok/jendela-rumah-dengan-desain-gebyok/> (diakses 10/04/2016)

<http://ideaonline.co.id/iDEA2013/Eksterior/Fasad/> (diakses 10/04/2016)

<http://batikbayat.blogspot.com> (diakese 26/03/2016)

<http://www.biopori.com/pembuatan.php> / (diakses 10/04/2016)

<http://www.sanitasi.net/dasar-dasar-sistem-pengelolaan-sampah.html> (diakses 10/04/2016)





LAMPIRAN