

## **BAB VI**

### **KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN**

#### **VI.1. KONSEP PERENCANAAN**

##### **VI.1.1. Pesyaratan-persyaratan Perencanaan**

##### **VI.1.1.1. Perencanaan atas Dasar Sistem Lingkungan**

##### **VI.1.1.1.1. Konsep Kultural Wilayah**

Kawasan wisata Puncak Sosok sebagai kawasan wisata alam di Desa Bawuran, Kecamatan Pleret, Bantul akan didesain sebagai sarana rekreasi alam. Potensi Wisata Puncak Sosok adalah daerah diperbukitan yang masih asri, kegiatan yang sudah ada adalah tracking sepeda. Selain itu, untuk menunjang tracking sepeda kawasan menyediakan sarana fasilitas rekreasi dan fasilitas penunjang berupa area sepeda, kuliner, dan pertunjukan kesenian. Pertunjukan daerah yang ada berupa kesenian Jathilan dan Hadroh. Tujuan dari kawasan wisata adalah menjadi wadah untuk destinasi liburan dan meningkatkan pendapatan daerah. Oleh karena itu konsep kultural yang dikembangkan sebagai wadah wisata alam yang berbudaya dan sarana rekreasi yang menunjang kegiatan sepeda bagi pengunjung yang senang menikmati track sepeda dan pemandangan alam.

##### **VI.1.1.1.2. Konsep Fisikal Lingkungan**

Puncak Sosok berada di Desa Bawuran memiliki jumlah pedukuhan 8 dan terdiri dari 37 RT dan memiliki penduduk yang mayoritas memeluk agama Islam. Kondisi geografis Puncak Sosok merupakan daerah perbukitan yang berkontur dengan memiliki ketinggian rata-rata 165 meter diatas permukaan laut, daerah Puncak memiliki temperatur tertinggi 32<sup>0</sup>C dengan suhu terendah 24<sup>0</sup>C, tingkat kelembapan udara rata-rata 80-90%. Sedangkan, rata-rata curah hujan 405 mm dibulan Desember dan kecepatan angin rata – rata 2-6 m/s, dengan aliran udara mengarah dari Selatan ke Utara. Kondisi tanah Desa Bawuran merupakan tanah yang padat dan termasuk pada jenis tanah padas. Sehingga pada perbukitan tidak mengalami kelongsoran karena tanah

dimiliki padat dan ditumbuhi tanaman yang berakar tunggang seperti pohon sonokeling.

Konsep fisik lingkungan kawasan wisata Puncak Sosok akan memanfaatkan dan memaksimalkan pengaruh terhadap iklim, topografi, dan geografis dengan memaksimalkan bahan-bahan konstruksi yang digunakan dan mempertimbangkan orientasi bangunan, agar dapat mendukung suasana dan kegiatan yang ada di dalam maupun luar ruangan. Selain itu dapat mempertimbangkan bentuk kawasan dalam tata letak terhadap kondisi tanah dalam pembuatan pondasi.

#### VI.1.2. Konsep Perencanaan Sistem Manusia

Dalam konsep perencanaan sistem manusia didasari dari analisis pelaku, aktivitas, karakter aktivitas dan jenis ruang pada bab sebelumnya. Sehingga dilihat pada studi komparasi kawasan wisata untuk mengetahui fasilitas dan pengunjung harian. Berikut tabel studi komparasi untuk mengetahui fasilitas dan pengunjung yang difasilitasi.

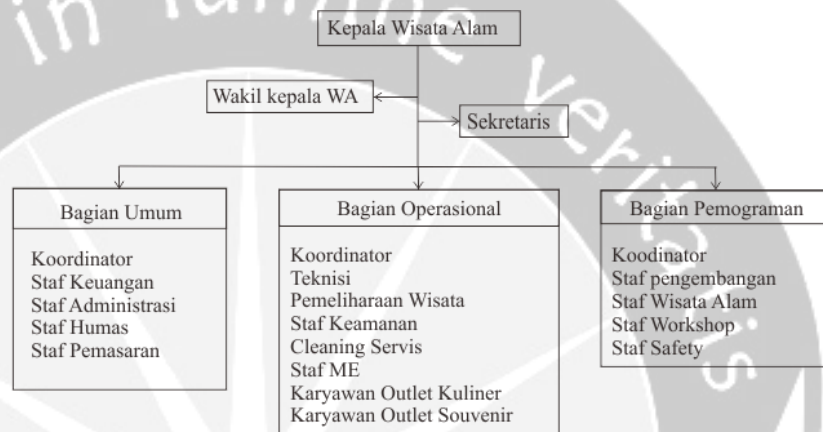
**Tabel VI.1-1 Studi Komparasi untuk Menentukan Pengunjung dan Fasilitas**

	Desa Wisata Pujon Kidul Malang	Wisata Sidomukti Bandungan	Wisata Puncak Sosok
Fungsi	Wisata alam desa yang dikembangkan sebagai sarana rekreasi dan edukasi	Wisata alam yang dikembangkan sebagai tempat rekreasi.	Wisata yang dikembangkan sebagai tempat rekreasi.
Fasilitas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kantor Pengelola</li> <li>• Parkiran</li> <li>• Toilet</li> <li>• Tempat Ibadah</li> <li>• <i>Camping</i>,</li> <li>• Outbond,</li> <li>• Kafe sawah (saung,gazebo),</li> <li>• Tanaman hias (aneka bunga),</li> <li>• Petik sayur,</li> <li>• Bertenak,</li> <li>• Pembuatan biogas,</li> <li>• Pengolahan susu,</li> <li>• Area pertunjukan (kuda lumping, pencak silat, tarian sanduk),</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kantor Pengelola</li> <li>• Parkiran</li> <li>• Toilet</li> <li>• Tempat Ibadah</li> <li>• Outbond Training (ATV),</li> <li>• Adrenaline Games</li> <li>• Taman,</li> <li>• Kolam Renang Alam,</li> <li>• Camping Ground,</li> <li>• Pondok Wisata,</li> <li>• Pondok Lesehan (Gasebo)</li> <li>• Meeting Room,</li> <li>• Pondok Kopi</li> <li>• Pondok Panorama,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kantor Pengelola</li> <li>• Parkiran</li> <li>• Toilet</li> <li>• Tempat Ibadah (Mushola)</li> <li>• Area Outbond/Bermain</li> <li>• Area Kuliner</li> <li>• Taman</li> <li>• Area Pertunjukkan</li> <li>• Area Sepeda</li> <li>• Tracking Sepeda</li> <li>• Camping Ground</li> <li>Tambahan : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Toko Souvenir</li> <li>• Area Taman Bunga</li> </ul> </li> </ul>
Rata-rata Pengunjung	Hari Biasa rata-rata 400-500 orang pengunjung Hari Sabtu dan Minggu mencapai rata-rata 4.000 orang pengunjung	Hari Biasa rata-rata 500 orang pengunjung	Asumsi 500 orang untuk tiap hari

		Hari Akhir Pekan mencapai rata-rata 1.500 orang pengunjung.	
--	--	---	--

Sumber : Analisis Penulis, 2018

Konsep pelaku ini dalam perencanaan wisata alam secara umum melibatkan dua kebutuhan pelaku yaitu pengelola dan pengunjung. Pengelola yang dibutuhkan diwisata dijabarkan sesuai dengan jabatan dan bidang keahlian masing-masing pelaku serta pengunjung dan pendamping wisata yang berwisata alam Puncak Sosok. Berikut bagan pengelola kawasan wisata Puncak Sosok.



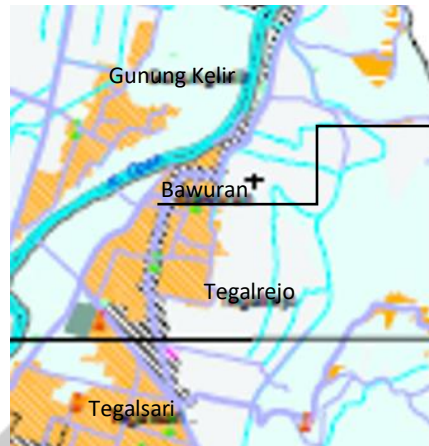
**Gambar VI .1-1 Konsep Struktur Organisasi Pengelola**

Sumber : Analisis pribadi penulis, November 2018

Terdapat pelaku lain yang menjadi sasaran tujuan tersebut namun masih berkaitan erat dengan keberlangsungan kawasan wisata tersebut. Pelaku yang dimaksud adalah pelaku pendukung seperti karyawan bidang kesehatan, kebersihan, keamanan. Masing-masing dari pelaku melakukan tugas kegiatan sendiri-sendiri hingga secara kolaboratif. Sedangkan pada pelaku pengunjung terdiri pengunjung biasa, pengunjung pendamping, dan penyewa

#### VI.1.2. Konsep Lokasi dan Tapak

Konsep lokasi dan tapak dipilih di Kecamatan Pleret berdasarkan pemanfaatan ruang site yang berada di zona pengembangan RTH sebagai wisata alam. Maka telah sesuai dengan rencana tata ruang wilayah dengan sebagian besar area Kecamatan Pleret adalah Kawasan Lindung.



Zona dengan pola pemanfaatan ruang RTH dalam kawasan lindung.

**Gambar VI .1-2 Konsep Lokasi dalam Pemanfaatan Ruang pada Site**

Sumber : (RDTR Kecamatan Pleret, 2015 – 2034)

Pemilihan tapak berada di Puncak Sosok, Desa Bawuran yang mempunyai potensi view yang menarik menghadap ke Gunung Merapi sejauh  $\pm 37,92$ km dan sebelumnya sudah ada tracking sepeda sehingga di manfaatkan sebagai kawasan wisata guna mendukung perekonomian yang ada di Desa Bawuran.

### VI.1.3. Konsep Perencanaan Tapak

Konsep perencanaan tapak di Jalan Dadap Kulon Desa Bawuran, Kecamatan Pleret, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta. Site dipilih berdasarkan RDTR yang telah dilakukan berdasarkan kriteria site di Bab III. Luas site terpilih  $\pm 15.000$  m<sup>2</sup>.



**Gambar VI .1-3 Ukuran Site**

Sumber : Dokumen Penulis, 2018

Batas-batas pada tapak yang direncanakan untuk membangun Kawasan wisata Puncak Sosok, desa Bawuran adalah :

1. Utara : Jurang, persawahan
2. Timur : Jurang, pembuangan sampah
3. Selatan : Jalan utama, area perkebunan
4. Barat : Area perkebunan, jurang

Kondisi tapak sekitar Kawasan Puncak Sosok sebagai potensi;

- a. Terdapat jalur kendaraan untuk mencapai site.
- b. Vegetasi yang disekitar site masih banyak terdiri dari pohon sonokeling.
- c. Site berkontur.
- d. Suasana site masih asri dan sejuk.
- e. View dapat dinikmati ke segala arah.

## VI .2. KONSEP PERANCANGAN

### VI.2.1. Konsep Perancangan Programatik

#### VI.2.1.1. Konsep Fungsional

Secara umum fungsi kawasan ini merupakan kawasan wisata alam. Secara detail konsep fungsional berguna pada tapak dan berkaitan dengan bentuk bangunan dengan menyusun kebutuhan ruang sesuai kriteria.

#### VI.2.1.1.1. Konsep Kebutuhan Ruang

Berdasarkan hasil identifikasi pelaku serta kegiatan pelaku, maka dapat disimpulkan bahwa konsep kebutuhan ruang pada Kawasan Wisata Puncak Sosok adalah :

- |                   |                          |
|-------------------|--------------------------|
| 1. Ruang Kantor   | 12. Area Tracking Sepeda |
| 2. Ruang Rapat    | 13. Area Sepeda          |
| 3. Ruang Karyawan | 14. Area Selfie          |
| 4. Ruang Diskusi  | 15. Gazebo               |
| 5. Ruang Tamu     | 16. Ruang Genset         |
| 6. Aula           | 17. Ruang Pompa          |
| 7. Area Bermain   | 18. Ruang Panel          |
| 8. Toilet         | 19. Ruang Tangki Air     |
| 9. Gudang         | 20. Ruang CCTV           |
| 10. Area Kuliner  | 21. Ruang ME             |
| 11. Amphiteater   | 22. Ruang Servis         |

23. Ruang Kontrol
24. Ruang Keamanan
25. Parkir
26. Pintu Masuk
27. Mushola
28. Pos Parkir
29. Ruang Medis
30. Toko Souvenir
31. Loket
32. Mushola
33. Camping Ground
34. Area Taman Bunga

35. Shelter Penjemputan
36. Auditorium
37. Ruang Kostum
38. Ruang Tansisi
39. Ruang Make Up
40. Ruang Sound Engineering
41. Outlet Bibit Tanaman
42. Tempat Peminjaman Sepeda

Kebutuhan ruang ini menjadi konsep kondisi ruang yang harus dipenuhi sesuai dengan kebutuhan pelaku maupun sesuai dengan persyaratan standar. Berikut data kebutuhan ruang yang dihasilkan dan di analisis mengenai besaran dan persyaratan masing-masing ruang.

**Tabel VI.2-1 Konsep Sebagai Kebutuhan Persyaratan Ruang Kawasan Wisata Puncak Sosok**

No	Departemen	Kebutuhan Ruang	Persyaratan Ruang							Keterangan
			Bersih	Zona	Akses	Cahaya	Udara	Akustika	Visual	
1	Kantor	Ruang Kantor	Ya	Privat	Sulit	A/B	A/B	Sunyi	M	
2	Kantor	Ruang Rapat	Ya	Privat	Mudah	A/B	A/B	Sunyi	M	
3	Service	Parkir	Ya	Publik	Mudah	A	A	Ramai	TM	Dilengkapi area khusus disabilitas
4	Service	Toilet	Ya	Servis	Mudah	A/B	A/B	Sunyi	M	
5	Wisata	Area Kuliner	Ya	Publik	Mudah	A/B	A	Ramai	M	Dilengkapi area khusus disabilitas
6	Kantor	Ruang Karyawan	Ya	Privat	Sulit	A/B	A/B	Sunyi	TM	
7	Wisata/ Kantor	Loket	Ya	Semi	Mudah	A/B	A/B	Ramai	M	
8	Kantor	Ruang Tamu	Ya	Semi	Mudah	A/B	A/B	Sunyi	M	
9	Wisata	Aula	Ya	Publik	Mudah	A/B	A	Ramai	M	
10	Service	Ruang Kontrol	Ya	Servis	Sulit	A/B	A	Sunyi	TM	

11	Service	Gudang	Ya	Servis	Sulit	A/B	A	Sunyi	TM	
12	Service	Ruang CCTV	Ya	Privat	Sulit	A/B	A/B	Sunyi	TM	
13	Service	Ruang Keamanan	Ya	Privat	Mudah	A/B	A/B	Sunyi	TM	
14	Service	Ruang Servis	Ya	Servis	Sulit	A/B	A/B	Sunyi	M	
15	Service	Ruang ME	Ya	Servis	Mudah	A/B	A/B	Sunyi	TM	
16	Service	Ruang Panel	Ya	Servis	Mudah	A/B	A/B	Sunyi	TM	
17	Service	Ruang Pompa	Ya	Servis	Sulit	A/B	A/B	Sunyi	TM	
18	Service	Ruang Genset	Ya	Servis	Sulit	A/B	A/B	Sunyi	TM	
19	Service	Ruang Tangki Air	Ya	Servis	Sulit	A/B	A	Sunyi	TM	
20	Service	Dapur Kantor	Ya	Servis	Susah	A/B	A	Sunyi	TM	
21	Service	Pembuangan Sampah	Tidak	Servis	Mudah	A	A	Sunyi	TM	Dilengkapi dengan transisi
22	Kantor	Ruang Diskusi	Ya	Semi	Mudah	A/B	A	Sunyi	M	
23	Wisata	Pintu Masuk	Ya	Publik	Mudah	A/B	A	Ramai	M	Dilengkapi area khusus disabilitas
24	Wisata	Area Selfie	Ya	Publik	Mudah	A	A	Ramai	M	Dilengkapi dengan pembatas
25	Wisata	Area Bermain	Ya	Publik	Mudah	A/B	A	Ramai	M	Dilengkapi area khusus disabilitas
26	Wisata	Area Sepeda	Ya	Publik	Mudah	A/B	A	Ramai	M	Dilengkapi jalur sepeda
27	Wisata	Tracking Sepeda	Ya	Publik	Mudah	A	A	Ramai	M	
28	Wisata	Ampitheater	Ya	Publik	Mudah	A/B	A	Ramai	M	Dilengkapi area khusus disabilitas
29	Wisata	Toko Souvenir	Ya	Publik	Mudah	A/B	A/B	Ramai	M	
30	Wisata/ Kantor	Mushola	Ya	Privat	Mudah	A/B	A	Sunyi	M	
31	Service	Pos Parkir	Ya	Semi	Mudah	A/B	A	Sunyi	TM	
32	Wisata/ Kantor	Ruang Medis	Ya	Privat	Mudah	A/B	A/B	Sunyi	TM	
33	Wisata	Camping Ground	Ya	Publik	Mudah	A/B	A	Sunyi	M	

34	Wisata	Taman Bunga	Ya	Publik	Mudah	A	A	Ramai	M	
35	Wisata	Shelter Penjemputan	Ya	Servis	Mudah	A	A	Ramai	M	
36	Wisata	Auditorium	Ya	Semi	Mudah	A/B	A/B	Ramai	M	dilengkapi peredam suara dan gudang
37	Wisata	Ruang Kostum	Ya	Privat	Sulit	A/B	A/B	Sunyi	M	
38	Wisata	Ruang Transisi	Ya	Privat	Mudah	B	B	Sunyi	TM	
39	Wisata	Ruang Make Up	Ya	Privat	Sulit	A/B	B	Sunyi	M	
40	Wisata	Ruang Sound Engineering	Ya	Privat	Sulit	B	B	Sunyi	M	
41	Wisata	Outlet Bibit Tanaman	Ya	Semi	Mudah	A/B	A/B	Ramai	M	
42	Wisata	Tempat Peminjaman Sepeda	Ya	Semi	Mudah	A/B	A/B	Ramai	M	

Sumber : Observasi Penulis, 2018

Keterangan :	
A	Alami
B	Buatan
M	Menarik
TM	Tidak Menarik

#### VI.2.1.1.2. Konsep Besaran Ruang

Konsep besaran ruang merupakan luasan area berdasarkan pada setiap kegiatan dan aktivitas ruang yang berada disuatu kawasan atau bangunan untuk mencari standar ruang. Perhitungan dapat dilihat secara rinci pada BAB V.2.1.1.1 mengenai kapasitas dan besaran ruang. Luasan total yang didapat dalam standard adalah 9.050.6 m<sup>2</sup>. Dalam perancangan bangunan perlu adanya pertimbangan dari peraturan daerah, yang dapat dilihat pada tabel berikut.



Tabel VI .2-2 Luas Total Wisata Puncak Sosok dalam Koefisien KDB dan RTH Kawasan

Identifikasi	Nama Ruangan	Luas
<b>KDB</b>	Ruang Kantor	69,1
	Ruang Rapat	48,6
	Ruang Karyawan	33,3
	Loket	5,5
	Ruang Tamu	8,1
	Ruang Diskusi	13,0
	Mushola	78,9
	Ruang Medis	13,1
	Aula	76,8
	Post Parkir	3,8
	Toilet	86,3
	Ruang Kontrol	2,7
	Gudang	39,6
	Ruang CCTV	5,3
	Ruang Keamanan	7,4
	Ruang Servis	10,6
	Ruang ME	3,9
	Ruang Panel	2,9
	Ruang Pompa	4,2
	Ruang Genset	82,2
	Ruang Tangki Air	103,2
	Dapur Kantor	8,4
	Pintu Masuk	17,3
	Toko Souvenir	193,4
	Ampitheater	337,8
	Area Kuliner	388,9
	Shelter Penjemputan	35,9
	Auditorium	456,9
	Ruang Kostum	7,0
	Ruang Transisi	60,0
	Ruang Make Up	8,8
	Ruang Sound Engineering	32,3
Outlet Bibit Tanaman	26,5	
Tempat Peminjaman Sepeda	57,6	
Camping Ground	358,8	
Area Bermain	471,3	
<b>Total</b>		3159,6
Identifikasi	Nama Ruangan	Luas
<b>RTH</b>	Parkir	1524,1
	Pembuangan Sampah	121,9
	Area Selfie	798,0
	Area Bermain	471,3
	Area Sepeda	3201,4
	Tracking Sepeda	265,2

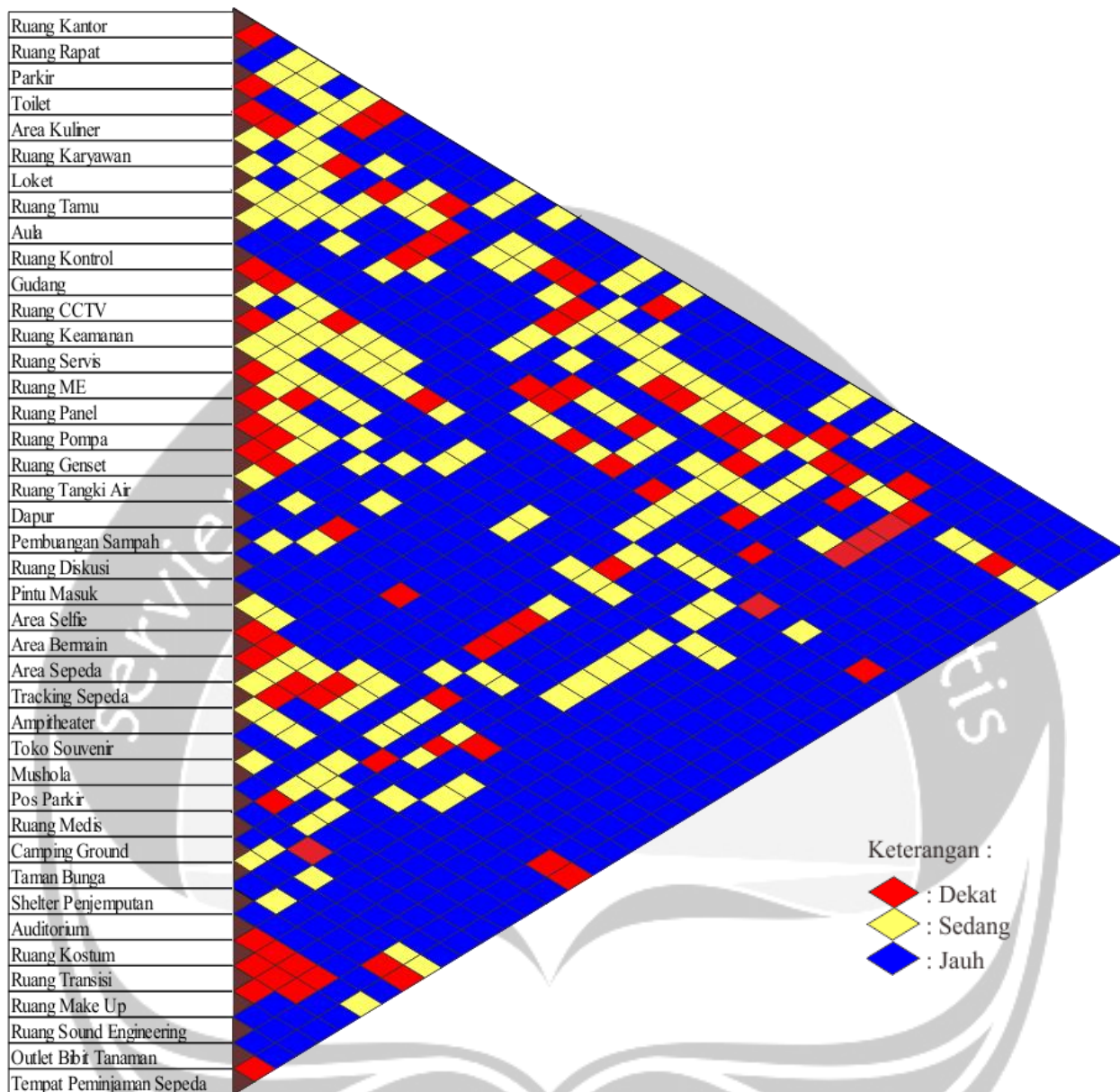
	Taman Bunga	665,6
	<b>Total</b>	<b>6740,7</b>

Sumber : Analisis Penulis,2018

Perhitungan keseluruhan besaran ruang yang didasarkan pada kebutuhan KDB dan RTH untuk kawasan wisata Puncak Sosok dapat dilihat pada analisis site Bab V.1.1.4 untuk menyesuaikan hasil besaran ruang dengan koefisien kawasan, maka didapatkan luasan total untuk KDB adalah  $3.159,6\text{m}^2$  sesuai perhitungan standar bangunan dengan luas KDB=  $3.000\text{m}^2$ . Sedangkan RTH kawasan memiliki luasan total adalah  $6.740,7\text{ m}^2$  ,sesuai perhitungan standar luas RTH =  $12.000\text{ m}^2$ .

#### VI.2.1.1.3. Konsep Hubungan Antar Ruang

Hubungan ruang pada Kawasan Wisata Puncak Sosok diolah berdasarkan kebutuhan ruang untuk mencapai interaksi antar ruang. Berikut matriks hubungan ruang.



**Gambar VI .2-1 Matriks Hubungan Ruang pada Kawasan Wisata Puncak Sosok**

Sumber : Analisis Penulis, 2018

#### VI.2.1.1.4. Konsep Organisasi Ruang

Konsep organisasi ruang berdasarkan data ruang yang dikelompokkan sesuai dengan jenis fungsinya. Pengelompokan terdiri dari kelompok ruang kantor, wisata dan servis. Berikut merupakan organisasi ruang Kawasan Wisata Puncak Sosok:

## 1. Keterkaitan Organisasi pada Kelompok Ruang



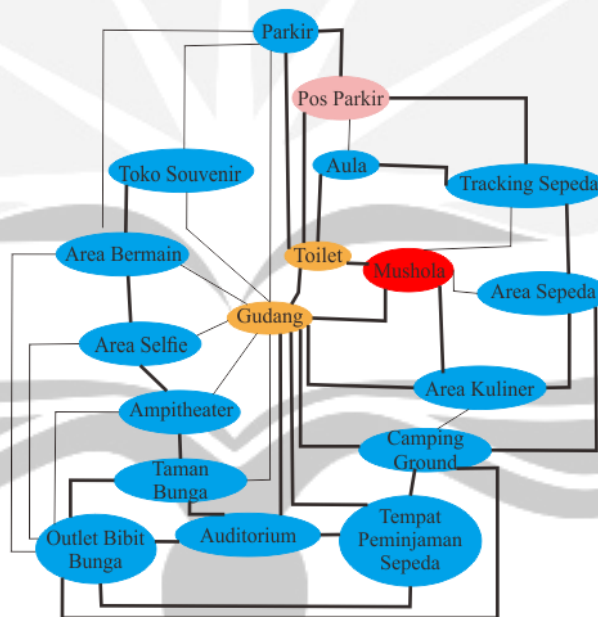
Keterangan :

- Hubungan Area Kecil/ Jauh Dijangkau
- Hubungan Area Dekat/ Mudah Dijangkau
- Servis
- Privat
- Publik
- Semi

**Gambar VI.2-2 Keterkaitan Organisasi pada Kelompok Ruang**

Sumber : Analisis Pribadi, 2018

## 2. Organisasi Ruang Area Wisata



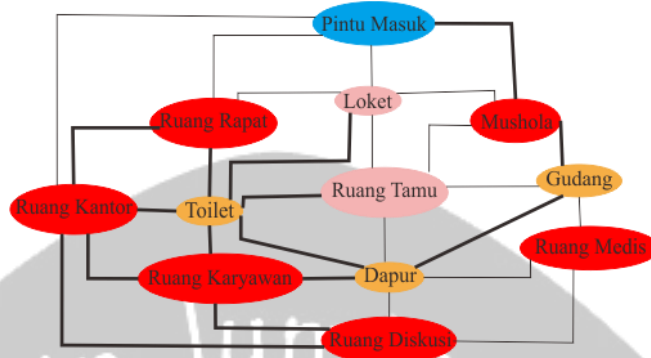
Keterangan :

- Hubungan Area Kecil/ Jauh Dijangkau
- Hubungan Area Dekat/ Mudah Dijangkau
- Servis
- Privat
- Publik
- Semi

**Gambar VI.2-3 Organisasi Ruang Area Wisata**

Sumber : Analisis Pribadi, 2018

### 3. Organisasi Ruang Area Kantor



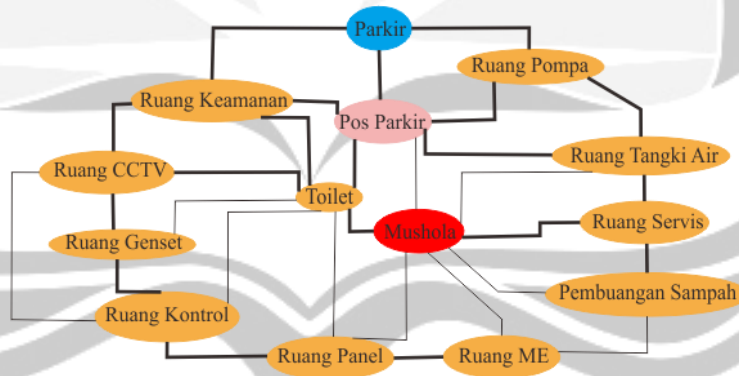
Keterangan :

- / Hubungan Area Kecil/ Jauh Dijangkau
- Hubungan Area Dekat/ Mudah Dijangkau
- Servis
- Privat
- Publik
- Semi

**Gambar VI .2-4 Organisasi Ruang Area Kantor**

Sumber : Analisis Pribadi, 2018

### 4. Organisasi Ruang Area Servis



Keterangan :

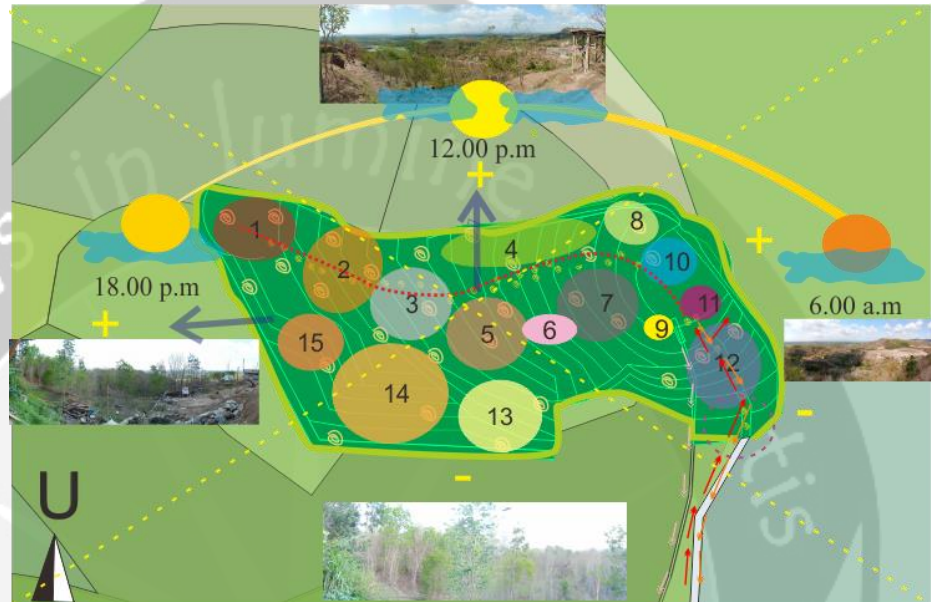
- / Hubungan Area Kecil/ Jauh Dijangkau
- Hubungan Area Dekat/ Mudah Dijangkau
- Servis
- Privat
- Publik
- Semi

**Gambar VI .2-5 Organisasi Ruang Area Servis**

Sumber : Analisis Pribadi, 2018

### VI.2.1.2. Konsep Perancangan Tapak

Konsep perancangan tapak merupakan hasil analisis pada BAB V.2.1.2. perancangan tersebut memperoleh respon konsep penataan kawasan Puncak Sosok. Berikut konsep Perancangan Tapak Kawasan Wisata Puncak Sosok.



- Keterangan :
- ← : Jalur Tracking
  - : Jalur Masuk
  - : Jalur Keluar
  - ⋯ : Jalur Pejalan Khaki
  - ⋯ : Main Entrance
  - ⊕ : Orientasi Bangunan
  - ⊕ : Tanaman Pembatas
  - ⊕ : Tanaman Penunjuk Arah
  - ⊕ : Pohon Peneduh
  - 1: Camping Ground
  - 2: Taman Bunga
  - 3: Area Sepeda
  - 4: Area Bermain
  - 5: Area Kuliner dan Pertunjukan
  - 6: Servis
  - 7: Aula
  - 8: Area Selfie
  - 9: Mulai Tracking Sepeda
  - 10: Toko Souvenir
  - 11: Kantor
  - 12: Parkir
  - 13: Area Bermain indoor
  - 14: Auditorium
  - 15: Outlet Bunga + Peminjaman

**Gambar VI .2-6 Konsep Perancangan Tapak**

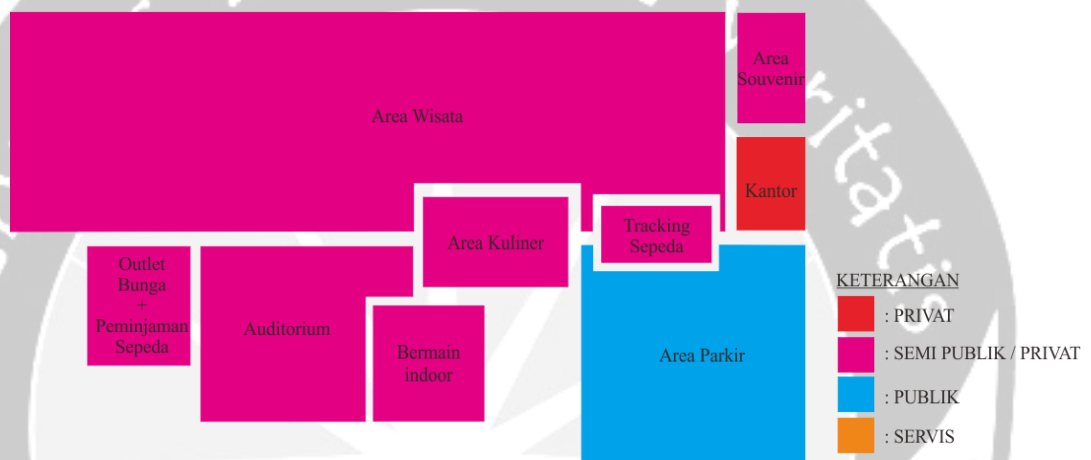
Sumber : Analisis Penulis, 2018

### VI.2.1.3. Konsep Perancangan Tata Bangunan dan Ruang

Konsep perancangan tata bangunan dan ruang merupakan hasil analisis pada BAB V.2.1.2. perancangan tersebut memperoleh tata bangunan dan ruang dari segi faktor eksternal dan internal. Perencanaan konsep pada ruang kawasan memiliki beberapa bangunan fasilitas penunjang dan pendukung sehingga perlu ditata bangunan dan ruang menurut zonafikasi sebagai berikut

#### 1. Analisis Zonafikasi Ruang

##### a. Analisis Zonafikasi Ruang Makro



**Gambar VI.2-7 Zonafikasi Ruang Makro**

Sumber : Analisis Penulis, 2018

##### b. Analisis Zonafikasi Ruang Mikro

###### 1) Area Kantor



**Gambar VI.2-8 Zonafikasi Area Kantor**

Sumber : Analisis Penulis, 2018

### 2) Area Souvenir



**Gambar VI.2-9 Zonafikasi Ruang Area Souvenir**

Sumber : Analisis Penulis, 2018

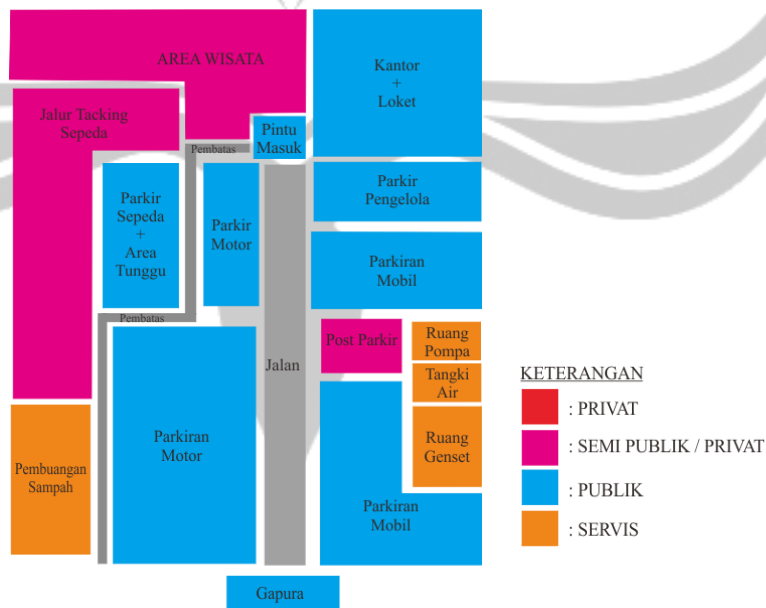
### 3) Area Kuliner



**Gambar VI.2-10 Zonafikasi Ruang Area Kuliner**

Sumber : Analisis Penulis, 2018

### 4) Area Parkir

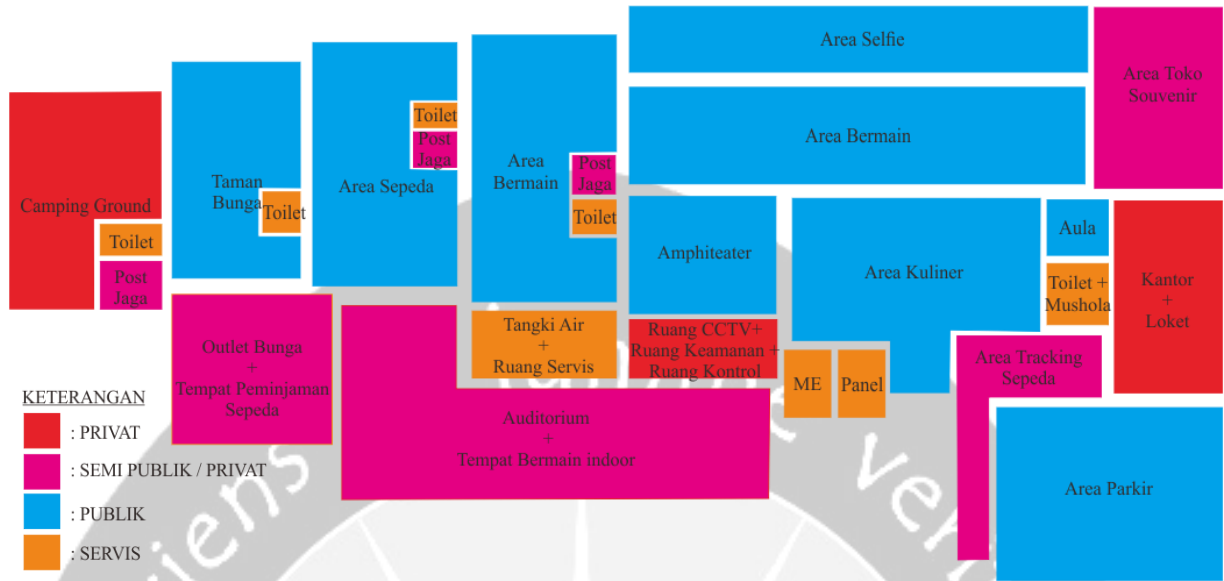


**Gambar VI.2-11 Zonafikasi Ruang Area Parkir**

Sumber : Analisis Penulis, 2018



### 5) Area Wisata



**Gambar VI.2-12 Zonafikasi Ruang Area Wisata**

Sumber : Analisis Penulis, 2018

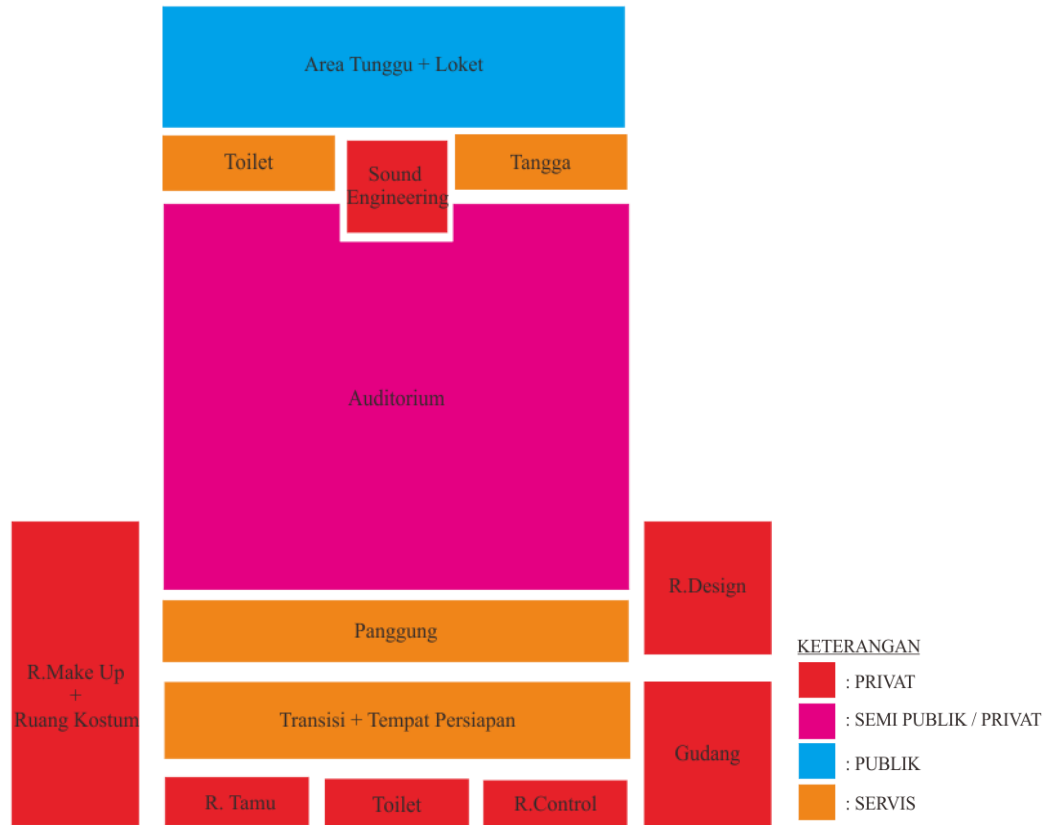
### 6) Tracking Sepeda



**Gambar VI.2-13 Zonafikasi Ruang Tracking Sepeda**

Sumber : Analisis Penulis, 2018

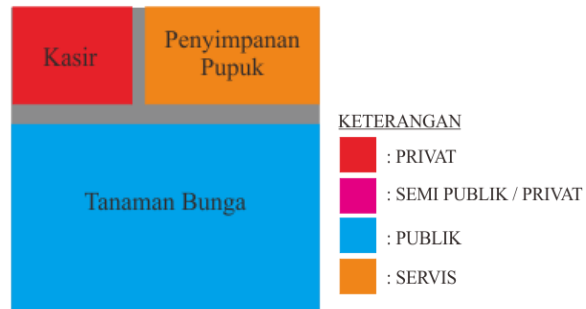
7) Auditorium



**Gambar VI .2-14 Zonafikasi Ruang Auditorium**

Sumber : Analisis Penulis, 2018

8) Outlet Bunga



**Gambar VI .2-15 Zonafikasi Ruang Outlet Bunga**

Sumber : Analisis Penulis, 2018

### 9) Peminjaman Sepeda



**Gambar VI .2-16 Zonafikasi Ruang Peminjaman Sepeda**

Sumber : Analisis Penulis, 2018

#### VI.2.1.4. Konsep Perancangan Aklimatisasi Ruang

##### VI.2.1.4.1. Konsep Sistem Penghawaan Ruang

Konsep pencapaian arsitektur ekologis dalam perancangan analisis penghawaan ruang di Kawasan Wisata Puncak Sosok adalah penghematan energi dengan memanfaatkan angin sepoi-sepoi untuk ruangan menjadi sejuk. Strategi yang dicapai dengan penghawaan alami di pagi sampai malam, pemanfaatan desain bukaan yang baik seperti tersedia jendela untuk bangunan terhadap iklim dan kondisi tapak kawasan wisata Puncak Sosok. Sedangkan untuk pengudaraan dengan sistem aktif diterapkan menggunakan exhaust fan dan kipas angin. Berikut Konsep sistem Penghawaan pada ruang yang dipakai pada Kawasan.

**Tabel VI .2-3 Konsep Sistem Pengudaraan pada Ruangan**

No	Jenis Ruang	Tersedianya Sistem Pengudaraan Desain Pasif	Sistem Pengudaraan Desain Aktif
1	Ruang Kantor	Tersedia	Kipas Angin
2	Ruang Rapat	Tersedia	Kipas Angin
3	Ruang Diskusi	Tersedia	Kipas Angin
4	Ruang Tamu	Tersedia	Kipas Angin
5	Ruang Karyawan	Tersedia	Kipas Angin
6	Toilet	Tersedia	Exhaust Fan
7	Area Kuliner/ Warung	Tersedia	Kipas Angin
8	Loket	Tersedia	Kipas Angin
9	Gudang	Tidak Tersedia	Exhaust Fan
10	Jogging Track	Tersedia	-
11	Ruang Medis	Tersedia	Kipas Angin
12	Mushola	Tersedia	-
13	Ruang Keamanan	Tersedia	Kipas Angin
14	Pos Parkir	Tersedia	Kipas Angin
15	Ruang Genset	Tersedia	-
16	Ruang Panel	Tersedia	-

17	Ruang Tangki Air	Tersedia	-
18	Ruang Pompa	Tersedia	-
19	Ruang ME	Tersedia	Exhaust fan
20	Ruang Kontrol	Tersedia	-
21	Parkir	Tersedia	-
22	Area Selfie	Tersedia	-
22	Ruang CCTV	Tersedia	Kipas Angin
23	Ruang Servis	Tersedia	Exhaust fan
24	Area Bermain	Tersedia	-
25	Area Sepeda	Tersedia	-
26	Tracking Sepeda	Tersedia	-
27	Ampitheater	Tersedia	-
28	Pembuangan Sampah	Tersedia	-
29	Toko Souvenir	Tersedia	Kipas Angin
30	Pintu Masuk	Tersedia	-
31	Aula	Tersedia	Kipas Angin
32	Dapur Kantor	Tersedia	Kipas Angin, Exhaust Fan
33	Camping Ground	Tersedia	-
34	Taman Bunga	Tersedia	-
35	Shelter Penjemputan	Tersedia	-
36	Auditorium	Tersedia	AC
37	Ruang Kostum	Tersedia	Kipas angin
38	Ruang Transisi	Tersedia	-
39	Ruang Make Up	Tersedia	Kipas angin
40	Ruang Sound Engineering	Tersedia	AC
41	Outlet Bibit Tanaman	Tersedia	Kipas angin
42	Tempat Peminjaman Sepeda	Tersedia	Kipas angin

Sumber : Analisis Penulis, 2018

#### VI.2.1.4.2. Konsep Sistem Pencahayaan Ruang

Sistem pencahayaan pada ruang kawasan ini menggunakan sistem pencahayaan alami dan pencahayaan buatan. Sistem pencahayaan alami diaplikasikan menggunakan fibre optic dan bukaan jendela. Pada sistem pencahayaan buatan diaplikasikan menggunakan jenis bentuk pencahayaan down light dan spot light dengan jenis sistem pencahayaan pada ruang kawasan seperti general lighting, accent lighting, task lighting. Berikut penerapan konsep pencahayaan ruang kawasan wisata.

**Tabel VI .2-4 Konsep Penggunaan Sistem Pencahayaan pada Ruangan**

Jenis Ruang	Metode Pencahayaan Alami	Pencahayaan Buatan	
		Tipe Pencahayaan Lampu	Jenis Pencahayaan Ruang
Ruang Kantor	Jendela, Fibre Optik	Down Light, Spot Light	General Lighting, Accent Lightning, Task Lighning
Ruang Rapat	Jendela, Fibre Optik	Down Light, Spot Light	General Lighting, Task Lighning

Ruang Diskusi	Jendela, Fibre Optik	Down Light	General Lighting
Ruang Tamu	Jendela	Down Light	General Lighting
Ruang Karyawan	Jendela, Fibre Optik	Down Light	General Lighting
Toilet	Jendela (Boven)	Down Light	General Lighting, Accent Lightning
Area Kuliner/ Warung	Jendela	Down Light	General Lighting, Accent Lightning
Loket	Jendela	Down Light	General Lighting, Accent Lightning, Task Lighning
Gudang	Jendela, Fibre Optik	Down Light	General Lighting
Jogging Track	-	Spot Light	Accent Lightning
Ruang Medis	Jendela, Fibre Optik	Down Light	General Lighting, Task Lighning
Mushola	-	Down Light	General Lighting, Accent Lightning
Area Parkir	-	Spot Light	General Lighting, Accent Lightning
Ruang Keamanan	Jendela, Fibre Optik	Down Light, Spot Light	General Lighting
Pos Parkir	Jendela	Dowh Light, Spot Light	General Lighting, Task Lighning
Ruang Genset	Fibre Optik	Down Light	General Lighting, Task Lighning
Ruang Panel	Fibre Optik	Down Light	General Lighting, Task Lighning
Ruang Tangki Air	Fibre Optik	Down Light	General Lighting
Ruang Pompa	Fibre Optik	Down Light	General Lighting, Task Lighning
Ruang ME	Fibre Optik	Down Light	General Lighting
Ruang Kontrol	Fibre Optik	Down Light	General Lighting, Task Lighning
Area Selfie	-	Spot Light	General Lighting, Accent Lighting
Ruang CCTV	Fibre Optik, Jendela	Down Light	General Lighting, Task Lighning
Ruang Servis	Fibre Optik, Jendela	Down Light	General Lighting, Task Lighning
Area Bermain	-	Spot Light	Accent Lighting
Area Sepeda	-	Spot Light	General Lighting, Accent Lighting
Tracking Sepeda	-	Spot Light	Accent Lighting
Ampitheater	-	Spot Light	General Lighting, Accent Lighting
Pembuangan Sampah	-	Spot Light	Accent Lighting
Toko Souvenir	Fibre Optik, Jendela	Down Light	General Lighting, Accent Lighting
Pintu Masuk	-	Down Light	General Lighting
Aula	-	Down Light	General Lighting, Accent Lighting
Dapur Kantor	Jendela	Down Light	General Lighting
Camping Ground	-	Spot Light	Accent Lighting
Taman Bunga	-	Spot Light	Accent Lighting
Shelter Penjemputan	-	Down Light	General Lighting
Auditorium	Jendela, Fibre Optik	Down Light, Spot Light	General Lighting, Accent Lightning
Ruang Kostum	Jendela	Down Light	Task Lighting
Ruang Transisi	Jendela	Down Light, Spot Light	General Lighting, Accent Lightning
Ruang Make Up	Jendela	Down Light, Spot Light	Task Lighting, Accent Lightning
Ruang Sound Engineering	Jendela	Down Light	General Lighting
Outlet Bibit Tanaman	Jendela	Down Light, Spot Light	General Lighting, Accent Lightning
Tempat Peminjaman Sepeda	Jendela	Down Light	General Lighting

Sumber : Analisis Penulis, 2018

#### VI.2.1.4.3. Konsep Sistem Akustika Ruang

Pada sistem akustika pada kawasan ini menyesuaikan kriteria diruang Kawasan. Pengkondisian ini idapat diatur melalui desain penataan bentuk kawasan wisata Puncak Sosok dan pemberian material terhadap ruangan. Sehingga segala aktivitas tidak terganggu, dalam penggunaan material pemantul bunyi, material penebar bunyi dan material penyerap bunyi. Berikut penerapan konsep sistem penyelesaian akustika.

**Tabel VI .2-5 Konsep Perancangan Sistem Akustika pada Ruang Kawasan**

No	Jenis Ruang	Kualitas Akustika	Sistem Penyelesaian
1	Ruang Kantor	Baik	Langit-langit penyerap
2	Ruang Rapat	Kedap Suara	Dinding penyerap-penyebar, langit-langit penyerap, lantai pemantul
3	Ruang Diskusi	Baik	Dinding penyebar, langit-langit penyerap
4	Ruang Tamu	Baik	Dinding penyebar, langit-langit penyerap
5	Ruang Karyawan	Baik	Dinding penyebar, langit-langit penyebar
6	Toilet	Sedang	Dinding penyebar, langit-langit penyebar
7	Area Kuliner/ Warung	Sedang	Dinding penyebar
8	Loket	Baik	Dinding penyebar, langit-langit penyebar, lantai penyerap
9	Gudang	-	-
10	Jogging Track	-	-
11	Ruang Medis	Kedap Suara	Dinding penyebar, langit-langit penyerap-penyebar, lantai penyebar
12	Mushola	Baik	Dinding pemantul, lantai penyerap
13	Ruang Keamanan	Baik	Dinding penyebar, langit-langit penyerap
14	Pos Parkir	-	-
15	Ruang Genset	Sedang	Langit-langit penyebar, dinding penyebar
16	Ruang Panel	-	-
17	Ruang Tangki Air	-	-
18	Ruang Pompa	Sedang	Langit-langit penyebar, dinding penyebar
19	Ruang ME	Sedang	Langit-langit penyebar
20	Ruang Kontrol	Sedang	Langit- langit penyebar
21	Parkir	-	-
22	Area Selfie	-	-
22	Ruang CCTV	Kedap Suara	Dinding penyebar, langit-langit penyerap-penyebar, lantai penyebar
23	Ruang Servis	Sedang	Langit-langit penyebar
24	Area Bermain	-	-
25	Area Sepeda	-	-
26	Tracking Sepeda	-	-
27	Ampitheater	Baik	Lantai pemantul
28	Pembuangan Sampah	-	-
29	Toko Souvenir	Baik	Langit-langit penyebar, dinding penyerap, lantai penyebar
30	Pintu Masuk	-	-
31	Aula	Sedang	Langit-langit penyerap, lantai penyebar
32	Dapur Kantor	Sedang	Dinding penyebar

33	Camping Ground	-	-
34	Taman Bunga	-	-
35	Shelter Penjemputan	-	-
36	Auditorium	Kedap Suara	Langit-langit penyebar-pemantul, lantai penyebar-penyerap, dinding pemantul-penyebar
37	Ruang Kostum	Sedang	Lantai Penyerap
38	Ruang Transisi	Sedang	Dinding Penyerap, Lantai Penyerap
39	Ruang Make Up	Sedang	Lantai Penyerap
40	Ruang Sound Engineering	Baik	Lantai Penyerap, Langit-langit penyebar, dinding penyebar
41	Outlet Bibit Tanaman	Sedang	Langit-langit penyebar
42	Tempat Peminjaman Sepeda	Baik	Langit-langit penyebar, dinding penyerap, lantai penyebar

Sumber : Observasi Penulis, November 2018

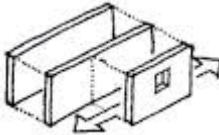

## VI.2.1.5. Konsep Perancangan Struktur, Konstruksi, Material dan Utilitas Bangunan

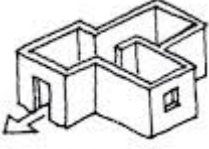

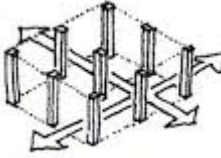


### VI.2.1.5.1. Konsep Perancangan Struktur dan Konstruksi Bangunan

Struktur bangunan merupakan komponen penting dalam suatu perancangan konstruksi bangunan di dalam kawasan. Struktur bangunan yang utama diperhatikan adalah pondasi, dinding dan atap. Berikut analisis perancangan untuk merespon keadaan site dalam bentuk dan macam struktur bangunan.

#### 1. Pondasi

**Tabel VI .2-6 Jenis Pemilihan Struktur Pondasi di Daerah Lerengan**

MODEL	JENIS STRUKTUR	KONSEP RUANG	JENIS RUANG DI KAWASAN PUNCAK SOSOK	PONDASI YANG DIGUNAKAN
	Pelat Dinding Sejajar	Ruang dengan beberapa pelat dinding yang sejajar atau berpusat yang menerima beban..	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Toilet</li> <li>• Post Parkir</li> </ul>	 <p>Pondasi rata dengan tanah yang kritis terhadap kelembapan tanah</p>

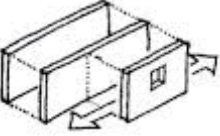
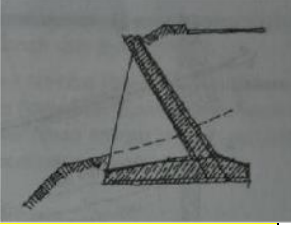
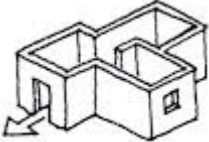
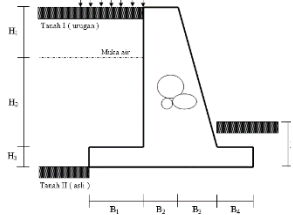
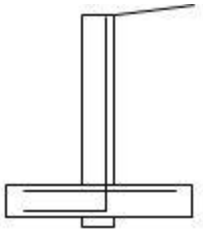
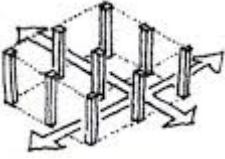
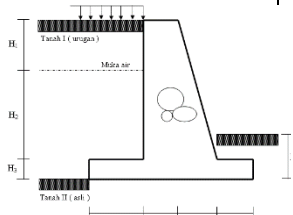
	<p>Bangunan Masif</p>	<p>Konsep ruang tertutup di mana semua dinding menerima beban.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kantor</li> <li>• Karyawan</li> <li>• Outlet Makanan</li> <li>• Toko Souvenir</li> <li>• Gudang</li> <li>• Mushola</li> <li>• Ruang Keamanan</li> </ul>	 <p>Pondasi rata dengan tanah yang kritis terhadap kelembapan tanah.</p>
	<p>Bangunan Rangka</p>	<p>Konsep Ruang terbuka yang hanya kolom-kolom dalam aturan tertentu (model grid) menerima beban.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aula</li> <li>• Tracking Sepeda</li> <li>• Area Selfie</li> <li>• Auditorium</li> <li>• Tempat peminjaman sepeda</li> <li>• Outlet tanaman bunga</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Amphiteater</li> <li>• Gazebo</li> <li>• Shelter Penjemputan</li> </ul>	 <p>Pondasi panggung yang dibangun dengan pelat dinding sejajar dan pondasi berbentuk tangga.</p>  <p>Pondasi panggung diatas tiang dengan pondasi setempat (yang dangkal atau dalam).</p>

Sumber : Analisis Penulis, 2018

## 2. Dinding Penahan tanah

**Tabel VI .2-7 Jenis Pemilihan Struktur Dinding Penahan Tanah di Daerah Lerengan**

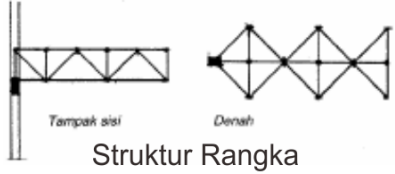



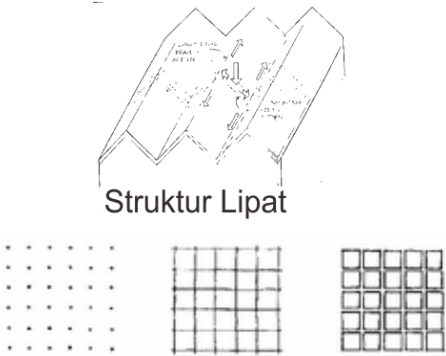
MODEL	JENIS STUKTUR	JENIS RUANG DI KAWASAN PUNCAK SOSOK	KONSEP STUKTUR DINDING PENAHAN TANAH	DINDING PENAHAN TANAH YANG DIGUNAKAN
	Pelat Dinding Sejajar	<ul style="list-style-type: none"> <li>Toilet</li> <li>Post Parkir</li> </ul>	Dinding penahan tanah siku dan konsol dengan dinding penahan siku biasa dengan penahan terbuka	
	Bangunan Masif	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kantor</li> <li>Karyawan</li> <li>Outlet Makanan</li> <li>Toko Souvenir</li> <li>Gudang</li> <li>Mushola</li> <li>Ruang Keamanan</li> <li>Auditorium</li> <li>Tempat peminjaman sepeda</li> <li>Outlet tanaman bunga</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Dinding Penahan Gaya Berat Tinggi</li> <li>Dinding Penahan Tanah Berjangkar</li> </ul>	 
	Bangunan Rangka	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aula</li> <li>Tracking Sepeda</li> <li>Amphiteater</li> <li>Gazebo</li> <li>Pintu Masuk</li> <li>Area Selfie</li> <li>Shelter Penjemputan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Dinding Penahan Gaya Berat Tinggi</li> </ul>	

Sumber : Analisis Penulis, 2018

### 3. Atap

Tabel VI .2-8 Jenis Pemilihan Struktur Atap di Daerah Lerengan

RUANG DI KAWASAN PUNCAK SOSOK	PEMAKAIAN STUKTUR ATAP	GAMBAR BENTUK STUKTUR ATAP	MATERIAL ATAP
Bangunan Kantor dan Loket	Struktur Rangka Batang (Baja Ringan)		Atap Genteng Keramik
Toilet	Struktur Rangka Ruang (Baja Ringan)		Atap Genteng Keramik
Bangunan Kuliner	Stuktur Rangka Ruang (Bambu)		Atap Sirap
Mushola	Struktur Rangka Ruang (Baja Ringan)		Atap Genteng Keramik
Pos Parkir	Struktur Rangka Ruang (Kayu)		Atap Genteng Keramik
Toko Souvenir	Struktur Rangka Ruang (Baja Ringan)		Atap Sirap
Aula	Struktur Rangka Ruang (Baja Ringan)		Atap Genteng Keramik
Shelter Penjemputan	Struktur Rangka Ruang (Baja Ringan)		Atap Genteng Keramik
Outlet Bibit Tanaman	Struktur Rangka Ruang (Baja Ringan)		Atap Genteng Keramik
Tempat Peminjaman Sepeda	Struktur Rangka Ruang (Baja Ringan)		Atap Genteng Keramik
Bangunan Servis	Struktur Rangka Grid (Baja Ringan)		Atap Genteng Keramik

Auditorium	Struktur Baja + Grid (Beton Bertulang)	 <p>Struktur Lipat</p> <p>Struktur Grid</p>	Atap Galvalum
Ampitheater	-	-	-

Sumber : Analisis Penulis, 2018

#### VI.2.1.5.2. Konsep Perancangan Material Bangunan

Penggunaan material bangunan disesuaikan dengan konsep dan menanggapi site. Konsep yang sesuai dengan kawasan wisata Puncak Sosok menggunakan material bangunan dengan dominan material pabrikan dan bahan dapat didaur ulang. Material pabrikan dapat berupa baja, besi, kaca, plastic, alumunium, baja stainless dan beberapa material lainnya. Sedangkan material yang dapat didaur ulang dapat berupa ijuk, bambu, kayu, dan material organik lainnya. Penerapan material ini akan diaplikasi ke berbagai elemen pembentuk ruang seperti pada dinding, kolom, langit-langit, lantai, hingga atap. Dengan pemilihan material tersebut untuk mencapai keserasian terhadap alam, kedua kategori material tersebut dikolaborasikan agar selaras.

#### VI.2.1.5.3. Konsep Perancangan Utilitas Transportasi Bangunan

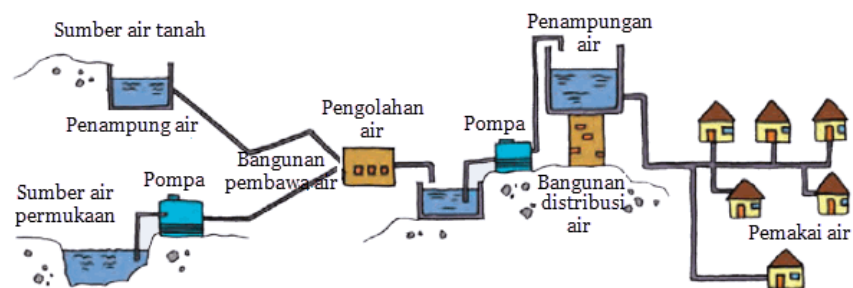
Sistem transportasi difungsikan untuk mempermudah pencapaian pengguna. Pada kawasan wisata Puncak Sosok diterapkan sistem transportasi vertical yaitu tangga dan ramp. Tangga dan ramp tersebut menjadi transportasi umum bagi kawasan wisata Puncak Sosok karena membantu pencapaian pengguna dengan kondisi kawasan yang berkontur dan fungsi bangunan yang menanggapi kontur. Tangga tersebut dapat sebagai tangga darurat dalam bangunan.

## VI.2.1.6. Konsep Perancangan Perlengkapan dan Kelengkapan Bangunan

### VI.2.1.6.1. Konsep Perlengkapan Bangunan

#### 1. Konsep Sistem Air Bersih

Sistem air bersih pada kawasan menggunakan sistem distribusi *down feed*. Sumber air PDAM tidak perlu diolah lagi sedangkan air sumur disebut menggunakan mesin pompa air dan ditampung ke *upper tank*. Sistem air bersih pada bangunan ini digunakan untuk mensuplai kebutuhan air bersih pada kamar mandi, wastafel, *urinoir*, *sink*, *fire protector* dan keran air yang terdapat diluar bangunan. Dalam skema sistem distribusi sistem *down feed* pengaliran air bersih dari PDAM dan sumur air tanah yang dialirkan ke upper tank atau water tower dan distribusikan ke titik-titik yang membutuhkan air dengan memanfaatkan gravitasi. Dalam pencapaian pendistribusian air bersih kebutuhan air untuk 557 orang mencapai kebutuhan 7.489 Liter perhari.



**Gambar VI .2-17 Ilustrasi Sistem Distribusi Air Bersih**

Sumber : Analisis Penulis, 2018

#### 2. Konsep Sistem Limbah

Sistem limbah pada kawasan dibagi dua berdasarkan bentuk fisik buangnya yaitu sistem sanitasi untuk limbah cair dan sistem sampah untuk limbah padat. Pada sistem limbah cair memberi skema berdasarkan jenis buangan yang digolongkan kedalam *black water*, *grey water* dan *brown water*. Berikut skema sanitasi pada sisem limbah cair kawasan.

Diagram Pembuangan Limbah Cair

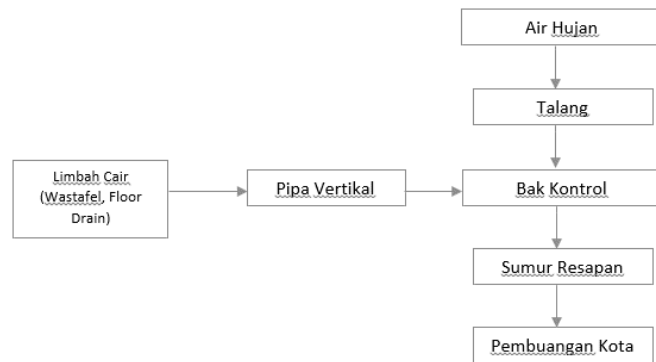


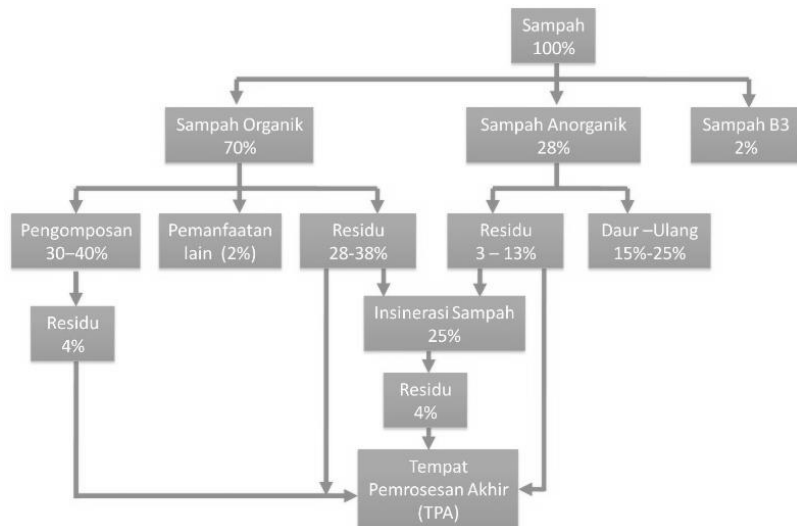
Diagram Pembuangan Limbah Padat



**Gambar VI .2-18 Skema Jaringan Sanitasi**

Sumber : Analisis Penulis, 2018

Pada sistem limbah padat yang dihasilkan pada pembuangan sampah. Pembuangan sampah dilakukan pemilahan tersebut antara lain sampah organik, sampah anorganik, dan sampah B3 (bahan berbahaya dan beracun). Berikut skema pemilahan pada sampah sampai pembuangan di TPA.



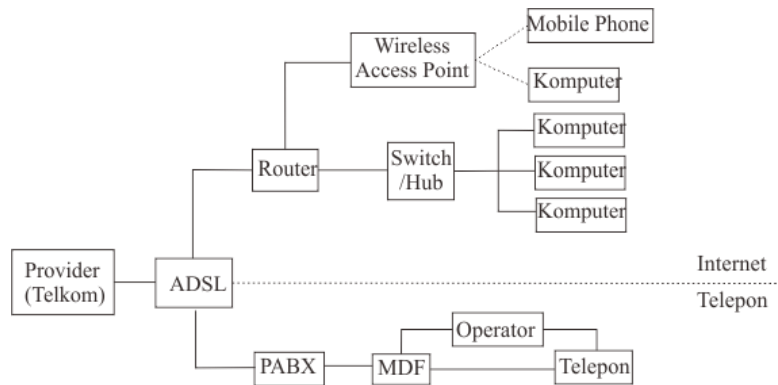
**Gambar VI .2-19 Skema Sampah Organik, Anorganik dan Bahan Berbahaya**

Sumber : Analisis Penulis, 2018

### 3. Konsep Sistem Komunikasi

Sistem Komunikasi pada kawasan ini dibagi menjadi 2 jaringan yaitu jaringan telepon dan internet dan jaringan audio. Pada sistem jaringan

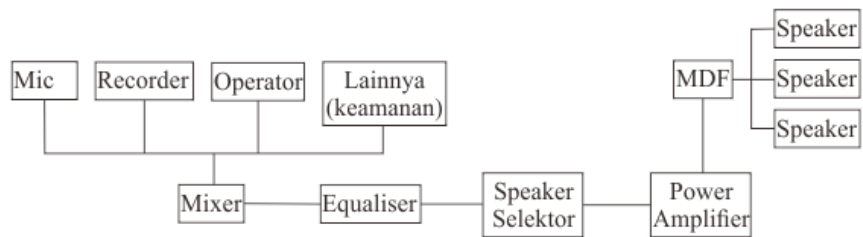
telepon ini akan dijadikan satu dengan sistem internet karena memiliki jaringan yang sama. Berikut adalah skemapenjaringan tersebut.



**Gambar VI .2-20 Ilustrasi Jaringan Telepon dan Internet**

Sumber : Analisis Penulis, 2018

Pada sistem audio memiliki jaringan terpisah dengan jaringan telepon. Sistem audio mengontrol audio dan pengeras suara di seluruh bagian kawasan. Berikut skema sistem jaringan audio pada bangunan tersebut.

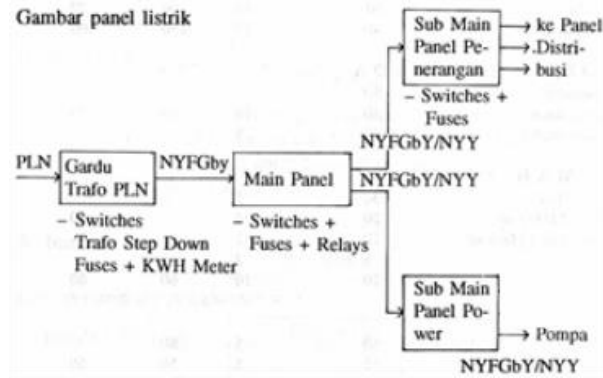


**Gambar VI .2-21 Skema Jaringan Audio**

Sumber : Analisis Penulis, 2018

#### 4. Konsep Sistem Elektrikal

Sistem elektrikal pada kawasan wisata bersumber pada jaringan listrik PLN akan disalurkan melalui kabel udara dan didistribusikan ke area kawasan melalui lantai dan plafon. Berikut skema penjaringan elektrikal pada listrik kawasan bangunan.



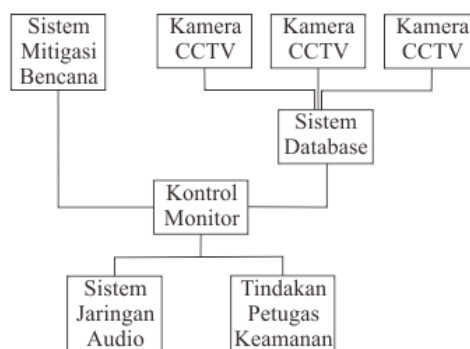
**Gambar VI .2-22 Skema Jaringan Listrik**

Sumber : Analisis Penulis, 2018

Selain jaringan PLN, jika terjadi pemadaman listrik memakai *generator set* sebagai alat darurat yang menyala secara otomatis pada pemadaman listrik sehingga dibutuhkan pada bangunan dalam kawasan wisata Puncak Sosok sebanyak satu buah lengkap dengan tempat perumahan permanen.

#### 5. Konsep Sistem Keamanan

Sistem keamanan pada bangunan ini merupakan sistem yang mendukung pada seluruh aktivitas dalam kawasan wisata. Sistem keamanan akan dipisah menjadi 2 sistem yaitu sistem securiti dan sistem mitigasi bencana. Sistem securiti merupakan sistem pengawasan dan penjagaan keamanan untuk menghindari tindakan pelanggaran dan tidak diinginkan. Sistem keamanan ini didukung oleh beberapa perangkat yaitu CCTV, monitor, dan dukungan sistem lainnya. CCTV akan dipasang beberapa titik vital seperti parkir, loket, kantor, area bermain, area selfie, area sepeda dan area souvenir. Berikut skema jaringan keamanan pada kawasan wisata Puncak Sosok.



**Gambar VI .2-23 Skema Jaringan Keamanan**

Sumber : Analisis Penulis, 2018

Selain sistem securiti, sistem mitigasi bencana memiliki komponen sensor untuk mendeksi gempa. Sensor ini akan selalu siaga dan dijaga agar ketika bencana terjadi, sensor tersebut akan bekerja dengan baik. Berikut skema mitigasi bencana pada kawasan wisata Puncak Sosok.



**Gambar VI .2-24 Skema Mitigasi Bencana**

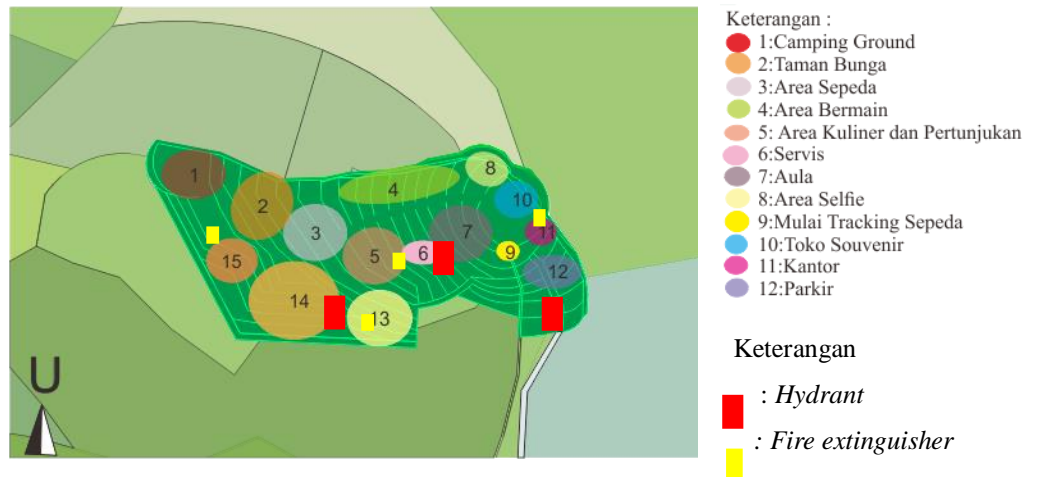
Sumber : Analisis Penulis, 2018

#### VI.2.1.6.2. Analisis Kelengkapan Bangunan

Sistem Penanggulangan Kebakaran sebagai perencanaan antisipasi dan penanggulangan terhadap bahaya kebakaran pada bangunan. Upaya penanggulangan kebakaran dalam kawasan wisata di Puncak Sosok menggunakan 2 jenis, yaitu

1. Penanggulangan aktif : *hydrant, fire extinguisher*
2. Penanggulangan pasif : Koridor, elemen konstruksi (dinding, klom, lantai).





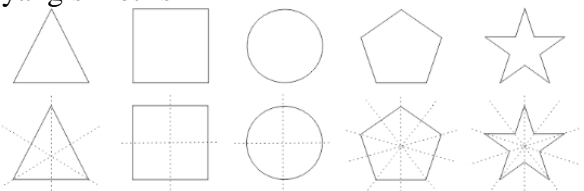

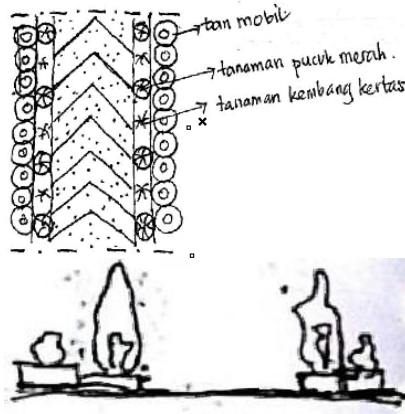
**Gambar VI .2-25 Skema Peletakan Sistem Penanggulangan Kebakaran**

Sumber : Analisis Penulis, 2018

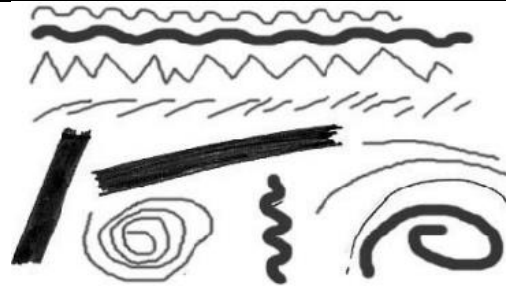
VI.2.2. Konsep Perancangan Penekanan Studi

VI.2.2.1. Konsep Tampilan Arsitektur Tata Ruang Luar Kawasan dengan Pendekatan Arsitektur Ekologis

Tabel VI .2-9 Konsep Tata Ruang Luar Kawasan Pendekatan Arsitektur Ekologis

Analisis Tata Ruang Luar Kawasan dengan Pendekatan Arsitektur Ekologis	Analisis Elemen Arsitektur	Penerapan Elemen Bentuk	Wujud Penerapan pada Kawasan
<p><b>FASAD</b></p> <p>Fasad ruang luar secara fungsional sebagai jalur sirkulasi yang digunakan sebagai penghubung antar berbagai ruang yang ada di sebuah kawasan.</p> <p>Pada skala bangunan, ruang-ruang tersebut dapat berupa ruang yang menghubungkan ruang yang berada dalam bangunan, ruang-ruang diluar dan ruang-ruang luar diantara bangunan lain.</p> <p>Material yang digunakan untuk jalur sirkulasi sesuai dengan tempat dan fungsinya.</p> <p>Ruang pada jalur sirkulasi dibagi menjadi tiga jalur, yaitu :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 Jalur Pejalan Kaki (<i>Pedestrian walkway</i>)</li> </ol>	<p><b>BENTUK</b></p> <p><b>Beraturan</b></p> <p>Bentuk beraturan adalah bentuk berhubungan satu sama lain yang dapat tersusun secara rapi, konsisten dan teratur. Umum bentuk tersebut bersifat stabil dan simetris terhadap satu sumbu. Seperti bangunan memiliki kegunaan ruang yang simetris</p>  <p><b>Tidak Beraturan</b></p> <p>Bentuk tidak beraturan adalah bentuk yang tersusun tidak rapi namun berhubungan satu sama lain yang memberi peluang untuk menjaga bentuk awal yang sudah ada sebelumnya. Seperti mengikuti kontur pada kawasan.</p>	<p>1. Gapura</p>  <p>2. Jalan Kendaraan</p> 	<p>1. Penerapan gapura berada pada awal masuk gebang kawasan.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Gapura memiliki elemen terdiri dari bentuk simetris segitiga dan dominan persegi.</li> <li>b. Material dominan yang digunakan batu bata, tanah liat, batu alam serta stainless stell</li> <li>c. Warna didasari dari alam dan warna dari material sendiri</li> </ol> <p>2. Jalan Kendaraan menggunakan ramp untuk aliran air ke bawah kawasan yang berkontur. Peletakkan pada arah ke area parkir kawasan. Menggunakan material ban mobil sebagai bahan yang digunakan kembali. Yang diterapkan pada gambar. Penggunaan material ramp dari cor beton agar jalan yang di lalui kuat.</p>

2 Jalur Khusus  
 3 Jalur Kendaraan Bermotor



**RUANG**

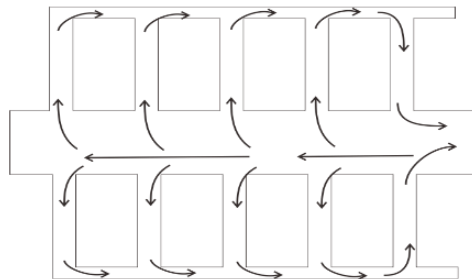
Ruang sebagai komponen yang berkaitan dengan dalam dan luar bangunan. Ruang memiliki beberapa macam diantaranya ruang terbuka sebagai kegiatan publik seperti nonton pertunjukkan, duduk santai, area kuliner, area taman bunga, area bermain dan lain sebagainya sehingga tercipta suasana yang nyaman, asri dan menyatu dengan alam sesuai dengan tujuan dasar perancangan.

Kawasan Wisata Puncak Sosok di Desa Bawuran ini, dapat diakomodasi dengan penyediaan tempat duduk dan elemen-elemen lansekap yang mampu

**SIRKULASI**

Sirkulasi kendaraan

1. Jalur Distribusi, menggunakan perpindahan lokasi atau jalur cepat, dengan memberi space jalan memutar pada kendaraan.



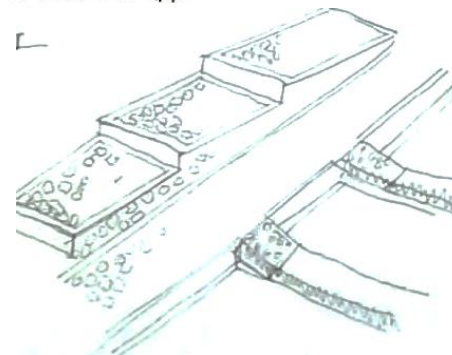
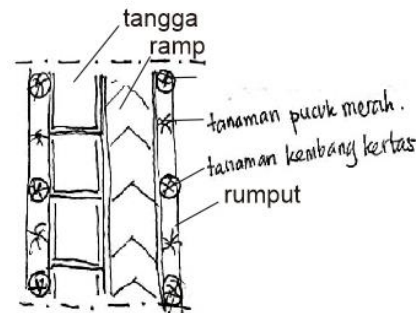
2. Jalur Akses, jalur untuk melayani bangunan atau jalur lambat, seperti untuk pejalan kaki kendaraan yang masuk bangunan.



Sirkulasi manusia

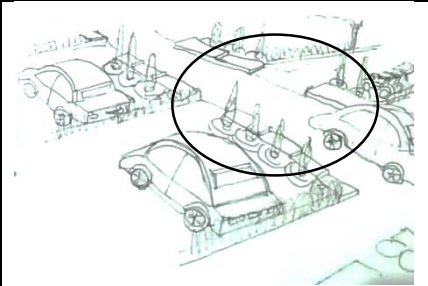
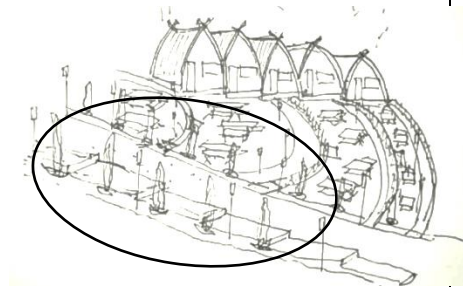
a. Pencapaian Frontal, pencapaian secara langsung mengarah ke pintu masuk sebuah

**3. Jalan pedestrian**



**3. Jalan Pedestrian**

Jalur dibuat 2 jalur sebagai jalur difable dan jalur biasa. Jalur biasa yang digunakan bertangga yang berjarak 3 meter setiap anak tangga, dengan tujuan tidak melelahkan pengunjung berjalan. Memiliki tinggi setiap anak tangga 18 cm. Material yang digunakan anak tangga berupa batu alam. Pada jalan pedestrian diberi vegetasi yang berguna peneduhan pada site.

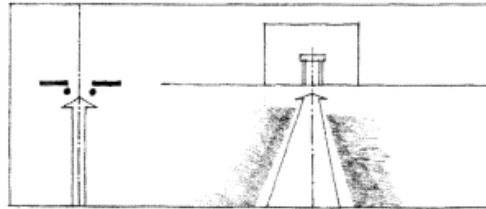


menciptakan kenyamanan secara suasana dan visual seperti pepohonan, view keluar, air mancur, bangunan, jalan

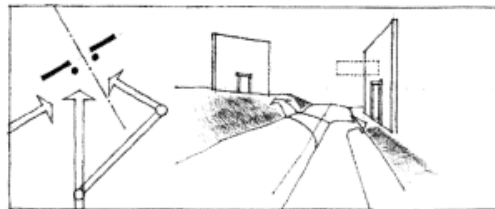
Kriteria kawasan arsitektur ekologis

1. Menciptakan kawasan hijau diantara kawasan bangunan
2. Menciptakan tapak bangunan yang sesuai dengan lingkungan sekitar
3. Menggunakan bahan bangunan buatan lokal dan ramah lingkungan.
4. Mampu mengalirkan uap air
5. Bangunan tidak menimbulkan permasalahan lingkungan
6. Menggunakan energi terbarukan
7. Menciptakan bangunan bebas hambatan (dapat digunakan semua umur)
8. Arah hadap bangunan diorientasikan timur-barat dengan bagian utara /selatan menerima cahaya alam

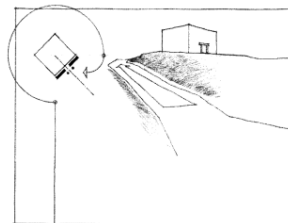
bangunan melalui sebuah jalur lurus dan aksial dengan unsur pengorganisir utama untuk sederet ruang-ruang.



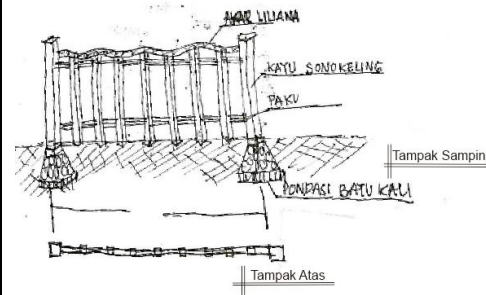
b. Pencapaian Tidak Langsung, yang diarahkan kembali sekali atau beberapa kali untuk menunda sekuen pencapaian



c. Pencapaian Spiral, memperlambat pencapaian dan memperbanyak sequence serta memperlihatkan tampak 3D dari obyek dengan mengelilingi



#### 4. Pagar



#### 5. Lampu Taman



#### 4. Pagar

Pagar yang digunakan sebagai pembatas kawasan berguna untuk menjaga keselamatan bagi pengunjung. Menggunakan material yang berasal alam



#### 5. Lampu taman,

Lampu taman sebagai penerangan di malam hari. Dan diberi pada sepanjang jalan di Kawasan Wisata Puncak Sosok. Material lampu taman ini terbuat dari bambu yang diolah (diukir) dan penggunaan lampu yang ber watt kecil. Serta dipasang dengan jarak 5 meter setiap jalan dengan sirkulasi yang ber konfigurasi sirkulasi linier sebagai jalan utama dan jalan bercabang.

Konfigurasi sirkulasi kawasan dan bangunan

- Pencapaian pengunjung terhadap ruang menggunakan konfigurasi linier dengan memiliki jalur utama yang lurus sampai ujung dengan memiliki cabang jalan dan sederet ruang



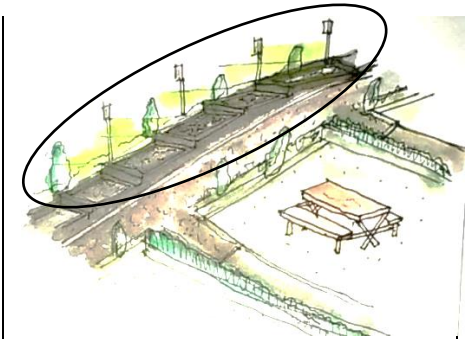
#### MATERIAL DAN TEKSTUR

Penggunaan material disesuaikan dengan kondisi lokasi site seperti penggunaan pada material dengan keadaan pada lingkungan pada jalan utama menggunakan material cor beton untuk jalur sirkulasi utama. Selain itu, untuk ruang parkir menggunakan grass block yang dapat meresap air ke tanah. Sedangkan untuk jalur pejalan kaki menggunakan batu alam yang bertekstur kasar dan penggunaan jenis-jenis vegetasi yang digunakan untuk area hijau di area kompleks wisata sehingga menimbulkan suasana yang asri dan keselarasan antara kawasan dengan lingkungan sekitar.



Material yang digunakan sebagai penggunaan yang ekologis menggunakan bahan bangunan alam yang dapat digunakan kembali dan bahan

#### 6. Penanda Jalan



#### 6. Penanda Jalan

Penanda jalan, sebagai arah penunjuk arah untuk mencapai suatu tujuan. Material yang digunakan merupakan bahan bangunan yang dapat digunakan kembali yaitu kayu, yang sudah diukir.

bangunan alam mengalami perubahan transformasi sederhana.

Penggunaan material pada kawasan wisata dibuat berirama sesuai dengan fungsi penggunaan untuk memudahkan pencapaian pengguna (pengunjung dan pengelola) sehingga dapat menimbulkan efek arsitektural yang baik secara estetika.

#### SKALA /PROPORSI

Skala antara elemen bangunan atau ruang menentukan ukuran manusia. Penentuan manusia ditentukan pada ketinggian mata sebagai pengaruh kemampuan bidang dalam penggambaran ruang secara visual pada suatu objek yang menimbulkan pergerakan apabila berada pada


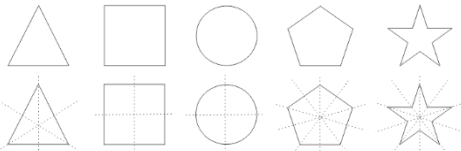
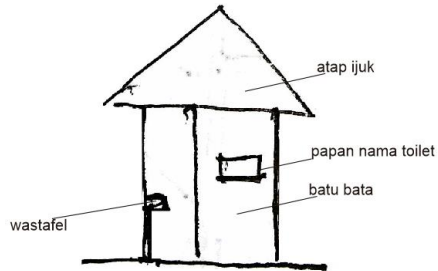
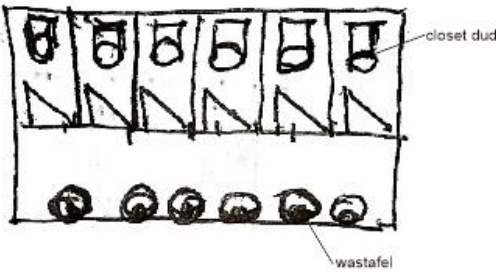
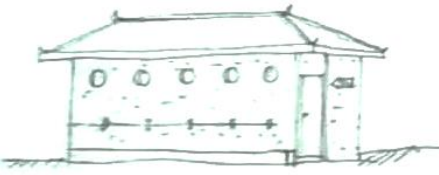
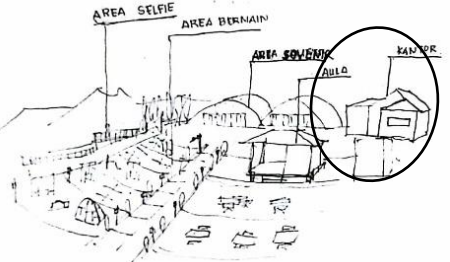
- 1 Ketinggian lutut, sebuah setengah bidang dari sisi daerah, memberi kesan tidak tertutup.
- 2 Ketinggian pinggang, bidang terkesan tertutup tetapi masih ada kontinuitas visual dengan ruang yang berada di dekatnya.



Sumber : Analisis Penulis, 2018

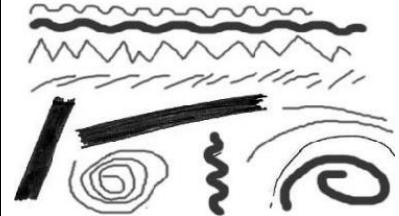
VI.2.2.2. Konsep Tampilan Arsitektur Tata Ruang Dalam Kawasan dengan Pendekatan Arsitektur Ekologis

Tabel VI.2-10 Analisis Tata Ruang Luar Kawasan Pendekatan Arsitektur Ekologis

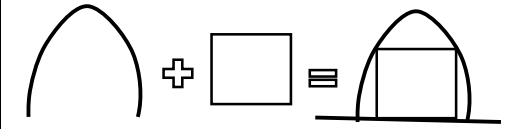
Analisis Tata Ruang Dalam Kawasan dengan Pendekatan Arsitektur Ekologis	Analisis Elemen Arsitektur	Penerapan Elemen Bentuk	Wujud Penerapan pada Bangunan
<p><b>FASAD</b> Fasad merupakan bagian dari bangunan yang menampilkan citra visual bangunan yang ramah lingkungan dengan penggunaan ventilasi alam dalam bangunan tersebut. Sebagian bagian pembentuk visual pada bangunan yang menanggapi iklim dan kondisi tapak di Kawasan Wisata Puncak Sosok dengan bertujuan menarik pengunjung agar dapat terdorong untuk datang, menikmati dan membeli jasa serta view yang ditawarkan sesuai dengan fasilitas-fasilitas yang disediakan oleh Kawasan Wisata Puncak Sosok</p> <p>Kriteria bangunan arsitektur ekologis</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Menciptakan tapak bangunan yang sesuai</li> </ol>	<p><b>BENTUK</b> Dengan mengamplifikasikan nilai-nilai Arsitektur Ekologis yaitu bentuk sesuai dengan merespon iklim dan kondisi tapak. Persegi atau bujur sangkar menunjukkan sesuatu yang murni dan rasional. Bentuk merupakan bentuk yang statis dan netral.</p>  <p>Pola bentuk beraturan adalah bentuk yang berhubungan satu sama yang lain dan tersusun secara rapi dan konsisten. Sehingga bentuk tersebut bersifat stabil dan simetris terhadap suatu sumbu atau lebih.</p> 	<p>1. Toilet</p>   <p>2. Bangunan Kantor</p> 	<p>1. Toilet Toilet yang dirancang untuk menanggapi iklim dengan memiliki bukaan pada samping kanan dan kiri sebagai arah sirkulasi. Bentuk didasari oleh bentuk persegi. Material yang didominasi batu bata ekspos untuk konstruksi dan memudahkan perawatan.</p> <p>2. Bangunan Kantor Kantor sebagai bangunan privat, memiliki bentuk didasari oleh bentuk persegi. Material dominan yang digunakan batu bata, batu alam untuk memberi estetika dan dapat menyejukkan ruang serta penggunaan konstruksi dari beton.</p>  <p>3. Tempat Kuliner</p>

- dengan lingkungan sekitar
- 2. Menggunakan ventilasi alam dalam bangunan
- 3. Menggunakan bahan bangunan buatan lokal dan rama lingkungan
- 4. Memilih lapisan permukaan dinding dan langit-langit mampu mengalirkan uap air
- 5. Bangunan tidak menimbulkan permasalahan lingkungan
- 6. Menggunakan energi terbarukan
- 7. Menciptakan bangunan bebas hambatan (dapat digunakan semua umur)

Dan bentuk tidak beraturan adalah bentuk yang tersusun tidak rapi namun berhubungan satu sama lain yang memberi peluang untuk menjaga bentuk awal yang sudah ada sebelumnya. Seperti mengikuti kontur pada kawasan.



Mendominasi bangunan yang ada disekitar site dengan bangunan mataraman serta bentuk rumput (tidak beraturan) dan bentuk persegi (bentuk persegi)



3. Kuliner



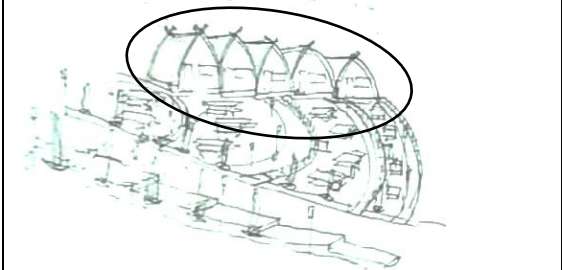
4. Area Souvenir



5. Area Selfie (gardu pandang)

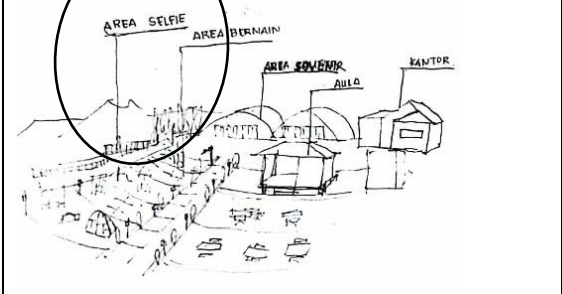


Tempat Kuliner mendominasi bentuk Mataraman, material yang digunakan bahan bangunan yang dibudayakan kembali yaitu bambu. Warna disesuaikan dengan material.



4. Area Selfie

Area Selfie ini adalah gardu pandang, untuk melihat view gunung merapi dan pemandangan alam. Konstruksi struktur menggunakan material alam yang dibudidayakan lagi berupa bambu, serta pemberian konstruksi beton untuk memperkuat area gardu dengan tebing.



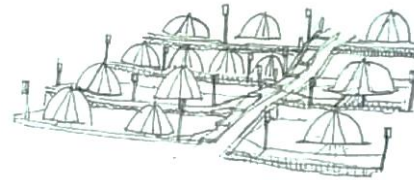


## MATERIAL DAN TEKSTUR

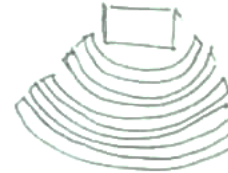
Penggunaan material pada kawasan wisata menggunakan pendekatan arsitektur ekologis dengan material yang dapat diklasifikasikan sebagai berikut

1. Bahan bangunan dibudayakan kembali : kayu, bambu, rotan, rumbia, alang-alang dan lain-lain.
2. Bahan bangunan alam yang dapat digunakan kembali : tanah, tanah liat, kapur, lempung, batu kali, batu alam.
3. Bahan bangunan yang dapat digunakan kembali : limbah, sampah, potongan kaca, ban mobil, serbuk kayu.
4. Bahan bangunan alam mengalami perubahan transformasi sederhana : batu merah, genting tanah liat, batako, conblock, logam, kaca, semen.
5. Bahan bangunan alam mengalami beberapa tingkat perubahan transformasi : plastik, bahan sintesis, epoksi.
6. Bahan bangunan komposit : beton bertulang, pelat serat semen, beton komposit, cat kimia, perekat.

## 6. Area Camping Ground



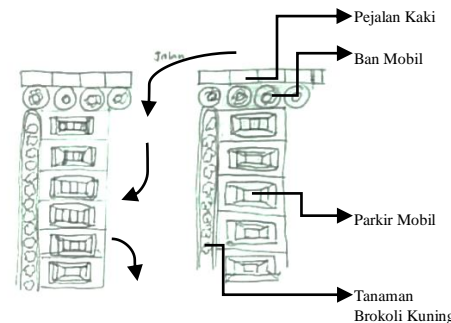
## 7. Ampitheater



## 8. Post Parkir

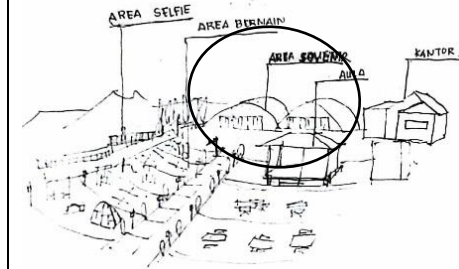


## 9. Area Parkir



## 5. Area Souvenir

Area Souvenir berada di daerah sebelah kantor. Area Souvenir memiliki tempat souvenir yang memiliki bentuk Mataraman. Menggunakan material dari bambu sebagai estetika dan konstruksi dari beton.

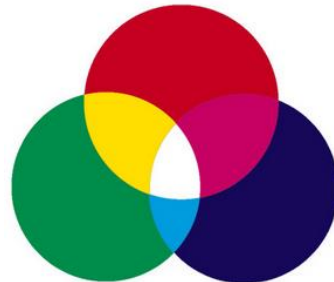


## 6. Area Camping Ground

Camping ground diletakkan pada ujung wisata, agar terhindar dari kebisingan dan dapat mengeksplor alam. Camping ground mengikuti kontur yang ada ditapak, area diberi penambahan akses jalan setapak dan menyediakan penerangan.

## WARNA

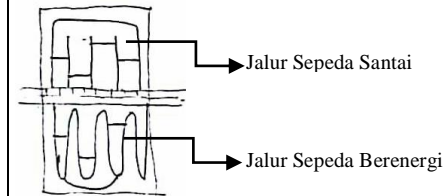
Warna pada arsitektur ekologis tergolong pada warna asli dari lingkungan setempat. Warna hijau dan biru tergolong dalam warna dingin dan berkarakter tenang, kedamaian, rileks serta digunakan sebagai kemudahan dalam aktivitas gerak. Dan dominan pada area wisata Puncak Sosok adalah hijau. Karena memiliki makna nilai kebudayaan setempat yang berasal dari kraton. Dan warna kuning merupakan lambang warna emas yang ada di Kraton sebagai keluhuran (memiliki sifat terang ,panas) sedangkan warna merah berarti berani (sifat panas, terang).



## SKALA/ PROPORSI

Skala intim dan normal digunakan pada kegiatan dalam suasana akrab dan kenyamanan bagi jasmani dan rohani

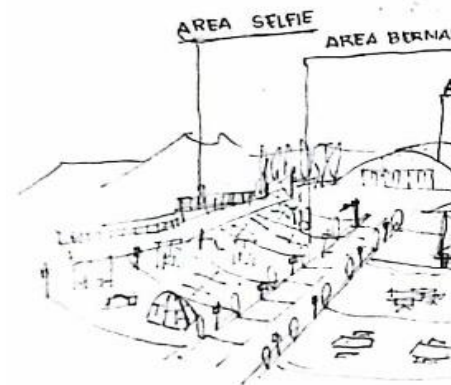
## 10. Area Sepeda



## 11. Area Taman Bunga



## 12. Area Bermain



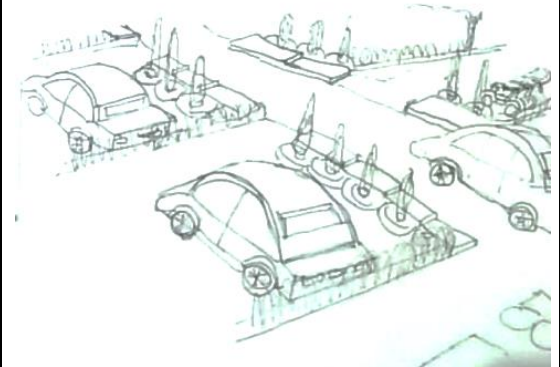
## 13. Aula

## 7. Ampitheater

Ampitheater digunakan untuk pertunjukan dan memiliki bentuk dasar lingkaran dan persegi. Bentuk tersebut berfungsi dapat dilihat dari segala sisi. Material yang dipakai batu alam, kayu, bamboo, beton. Letak amphitheater berada ditengah site dan dekat dengan area kuliner.

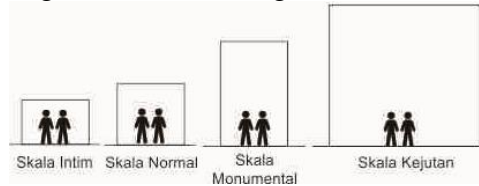
## 8. Area Parkir

Parkir kendaraan dengan memberi penerapan vegetasi disepanjang jalan guna memberi estetika dan mengurangi polusi udara yang dihasilkan oleh kendaraan.

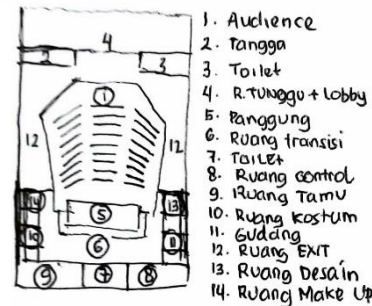


9. Area Sepeda, Area Taman Bunga, Area Bermain mengikuti kontur pada site dan diolah dengan penambahhan sirkulasi jalan setapak.

bagi para pengunjung kegiatan kawasan wisata dengan menyesuaikan kegiatan di luar ruangan.



#### 14. Auditorium



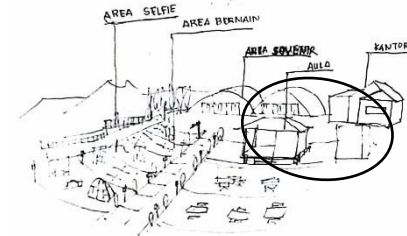
#### 15. Outlet Bibit Tanaman + Peminjaman Sepeda



Outlet bibit tanaman dan peminjaman sepeda

#### 10. Aula

Aula memiliki area yang terbuka dan bentuk dasar persegi. Aula untuk merespon iklim menggunakan material yang dibudidayakan kembali yaitu dari kayu (atap), bambu (kolom) dan ijuk (penutup atap).



#### 11. Auditorium

Auditorium memiliki area yang tertutup dengan memiliki banyak bukaan untuk memperoleh cahaya alami dan penghawaan alami. Bentuk yang dimiliki, bentuk dasar persegi. Auditorium ini untuk merespon iklim menggunakan material yang dibudidayakan kembali (kayu (pelapis), dan ijuk (penutup atap).) dan material komposit (beton, baja untuk struktur bentang lebar).





Ruang menikmati taman bunga

## 12.Outlet Bibit Tanaman dan Peminjaman Sepeda

Outlet pada bibit tanaman dan peminjaman sepeda ini menyatu dan memiliki banyak bukaan dan bentuk dasar persegi panjang serta mengikuti kontur yang berada pada tapak, serta menggunakan material yang komposit dan dapat didaur ulang.

Sumber : Analisis Penulis, 2018

### VI.2.2.3. Konsep Arsitektur Ekologis pada Ruang dan Massa

Arsitektur ekologis diterapkan dalam wujud konseptual ruang dan massa di dalam kawasan wisata Puncak Sosok, Desa Bawuran, Kecamatan Pleret melalui unsur rekreasi dengan pencapaian wujud konseptual arsitektur (kualitas struktur: struktur fungsional, lingkungan, bangunan, bentuk). Sehingga diperdalam pada pengelolaan site Puncak Sosok yang memiliki ruang terbuka, sebagai tempat rekreasi dan liburan. Sistem yang memakai perencanaan arsitektur ekologis, dengan memanfaatkan peredaran alam. Lingkungan pada bangunan dengan arah hadap diorientasikan timur-barat dengan bagian utara/selatan menerima cahaya alam. Kulit bangunan terdiri atas atap dan dinding untuk melindungi dari sinar panas, angin dan hujan. Selain itu, dinding rumah sebagai pelindung terhadap panas dengan menyesuaikan material, menggunakan penyegaran udara alami dan memanfaatkan angin sepoi-sepoi. Penggunaan material yang regenerasi dari bahan alam serta bahan limbah dengan pemeliharaan yang sederhana. Tujuannya bermacam-macam, seperti: meminimalkan pengeluaran, memberi kesan yang kembali ke alam, perawatan mudah, dan menghemat energi. Berikut tabel konsep perancangan arsitektur ekologis pada ruang dan massa.

**Tabel VI.2-11 Konsep Perancangan Arsitektur Ekologis Pada Ruang Dan Massa**

No	Penerapan Elemen Bentuk	Konsep	Struktur Fungsional	Struktur Lingkungan	Struktur Bangunan
1.	Gapura	Keselarasanan dengan Lingkungan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penanda masuk pada Kawasan Puncak Sosok.</li> <li>• Untuk sirkulasi 2 arah,</li> <li>• Tinggi 4 meter.</li> <li>• Lebar Gapura 6 meter.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pencahayaan dapat dari segala arah.</li> <li>• Diletakkan pada perbatasan kawasan/wilayah</li> <li>• Tahan terhadap cuaca</li> <li>• Bentuk identik dengan lingkungan setempat</li> <li>• Orientasi dapat mempunyai 2 sisi : untuk</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penggunaan bahan menghindari material kayu. Material yang dipakai batu bata, besi, tanah liat.</li> <li>• Warna yang dipakai warna alami dari material dan khas daerah, yaitu coklat, hijau, orange</li> <li>• Tekstur kasar.</li> <li>• Proporsi skala mobil dan manusia (skala normal)</li> </ul>

				selamat datang dan sampai jumpa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pondasi rata dengan tanah.</li> </ul>
2.	Jalan Kendaraan	Keselarasanan dengan Lingkungan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sirkulasi transportasi cepat.</li> <li>• Untuk sirkulasi 2 arah..</li> <li>• Lebar jalan kendaraan : 6 meter (ruas manfaat jalan).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pencahayaan dapat dari segala arah.</li> <li>• Tahan terhadap cuaca</li> <li>• Bentuk disesuaikan dengan lingkungan setempat</li> <li>• Orientasi dapat dilihat segala arah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penggunaan bahan bekas dari ban mobil dan pemberian vegetasi</li> <li>• Warna yang dipakai warna alami dari material</li> <li>• Tekstur kasar.</li> <li>• Proporsi ukuran kendaraan dengan skala normal</li> </ul>
3.	Jalan Pedestrian	Keselarasanan dengan Lingkungan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sirkulasi untuk pejalan kaki dan orang difable serta dapat difungsikan untuk jalan sepeda</li> <li>• Sirkulasi bolak-balik.</li> <li>• Lebar jalan pedestrian : 4 meter (ruas manfaat jalan).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pencahayaan dapat dari segala arah.</li> <li>• Tahan terhadap cuaca</li> <li>• Bentuk disesuaikan dengan lingkungan setempat</li> <li>• Orientasi dapat dilihat segala arah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penggunaan bahan dari alam berupa batuan yang disemen dan pemberian vegetasi terhadap kanan kiri jalan</li> <li>• Warna yang dipakai warna alami dari material</li> <li>• Tekstur kasar.</li> <li>• Proporsi ukuran manusia dan pengguna orang difable (skala normal)</li> </ul>
4.	Pagar	Keselarasanan dengan Lingkungan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pembatas area yang rawan.</li> <li>• Memiliki ketinggian : 1,2 meter.</li> <li>• Jarak dari bibir jurang &lt; 2 meter.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pencahayaan dapat dari segala arah.</li> <li>• Tahan terhadap cuaca</li> <li>• Bentuk disesuaikan dengan lingkungan setempat</li> <li>• Orientasi dapat dilihat segala arah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penggunaan bahan dari alam berupa kayu yang dilapisi anti rayap dan air dengan pemberian kolom penegak dari bahan beton untuk memperkuat pagar.</li> <li>• Warna yang dipakai warna alami dari material dan tambahan warna buatan untuk melindungi bahan</li> <li>• Dapat diganti material</li> <li>• Bahan ramah lingkungan</li> <li>• Tekstur kasar.</li> <li>• Proporsi ukuran manusia (skala normal)</li> <li>• Pondasi rata dengan tanah.</li> </ul>

5.	Lampu Taman	Keselarasannya dengan Lingkungan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penerangan buatan yang digunakan di malam hari.</li> <li>• Berada di sudut-sudut tempat.</li> <li>• Ketinggian lampu <math>\pm 2</math> meter.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pencahayaan dapat diasumsikan dari segala arah.</li> <li>• Tahan terhadap cuaca</li> <li>• Bentuk disesuaikan dengan lingkungan setempat</li> <li>• Orientasi dapat dilihat segala arah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penggunaan bahan dari alam berupa bambu yang sudah diolah dan diukir. Memberi kesan terhadap alam.</li> <li>• Material dapat tergantikan dengan yang baru.</li> <li>• Warna yang dipakai warna alami dari material.</li> <li>• Tekstur halus, sudah difinishing.</li> <li>• Proporsi ukuran manusia (skala normal).</li> <li>• Pondasi rata dengan tanah.</li> </ul>
6.	Penanda Jalan	Keselarasannya dengan Lingkungan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pemberitahuan tempat lokasi</li> <li>• Berada pada jarak lokasi tujuan dengan penanda <math>\pm 5</math> meter.</li> <li>• Tinggi 2 meter.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pencahayaan dapat diasumsikan dari segala arah.</li> <li>• Tahan terhadap cuaca</li> <li>• Bentuk disesuaikan dengan lingkungan setempat</li> <li>• Orientasi dilihat pada jalan yang melintasi untuk mengarah pada bangunan atau kawasan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penggunaan bahan dari alam berupa kayu yang sudah diolah dan diukir. Memberi kesan terhadap alam.</li> <li>• Material dapat tergantikan dengan yang baru.</li> <li>• Warna yang dipakai warna alami dari material.</li> <li>• Tekstur halus, sudah difinishing.</li> <li>• Proporsi ukuran manusia (skala normal).</li> <li>• Pondasi rata dengan tanah.</li> </ul>
7.	Toilet	Keselarasannya dengan Lingkungan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tempat pembersihan diri dan tempat buang hajat.</li> <li>• Terdapat jumlah keseluruhan 24 kloset, 8 urinal. Penempatan 1 tempat terdiri dari 6 kloset, 2 urinal dan 3 wastafel.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pencahayaan dapat diasumsikan dari segala arah.</li> <li>• Tahan terhadap cuaca</li> <li>• Bentuk disesuaikan dengan lingkungan setempat</li> <li>• Orientasi menghadap ke timur dan dapat diakses pada arah utara.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penggunaan bahan dari alam berupa batu bata, kayu yang sudah diolah. Memberi kesan terhadap alam.</li> <li>• Material tidak dapat tergantikan dengan yang baru.</li> <li>• Warna yang dipakai warna alami dari material.</li> <li>• Tekstur halus, sudah difinishing.</li> <li>• Proporsi ukuran manusia (skala normal).</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tinggi bangunan 4 meter.</li> <li>• 1 kloset lebar 1,5 meter.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengudaraan didapat lewat celah boven dan roaster</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pondasi rata dengan tanah.</li> </ul>
8.	Bangunan Kantor	Keselarasan dengan Lingkungan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tempat pengelola yang mengurus kawasan wisata.</li> <li>• Terdapat ruang administrasi, ruang medis, kasir, ruang rapat, ruang tamu, ruang diskusi, ruang karyawan, toilet, gudang.</li> <li>• Tinggi bangunan 4 meter.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pencahayaan dapat diasumsi di setiap ruangan.</li> <li>• Tahan terhadap cuaca</li> <li>• Bentuk disesuaikan dengan lingkungan setempat</li> <li>• Orientasi menghadap ke barat dan mendapat pencahayaan dari arah utara dan selatan.</li> <li>• Pengudaraan didapat lewat jendela dan roaster.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penggunaan bahan dari alam dan komposit berupa batu bata, beton, kayu, semen yang sudah diolah. Memberi kesan terhadap alam.</li> <li>• Material tidak dapat tergantikan dengan yang baru.</li> <li>• Warna yang dipakai warna alam yaitu coklat dan putih.</li> <li>• Tekstur halus, sudah difinishing.</li> <li>• Proporsi ukuran manusia (skala normal).</li> <li>• Pondasi rata dengan tanah.</li> </ul>
9.	Kuliner	Keselarasan dengan Lingkungan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tempat untuk makan minum dan santai.</li> <li>• Outlet kuliner terdiri dari 15 outlet.</li> <li>• Terdapat meja dan kursi yang setiap outlet terdapat 3 meja dan 12 kursi.</li> <li>• Tinggi bangunan 4 meter.</li> <li>• Mengikuti kontur.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pencahayaan dapat diasumsi disetiap outlet kuliner.</li> <li>• Tahan terhadap cuaca</li> <li>• Bentuk disesuaikan dengan lingkungan setempat</li> <li>• Orientasi menghadap ke utara dan mendapat pencahayaan dari arah utara dan selatan.</li> <li>• Pengudaraan didapat lewat jendela.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penggunaan bahan dari alam berupa bambu yang sudah diolah. Memberi kesan terhadap alam.</li> <li>• Material dapat tergantikan dengan yang baru.</li> <li>• Warna yang dipakai warna alami dari material.</li> <li>• Tekstur halus, sudah difinishing.</li> <li>• Proporsi ukuran manusia (skala normal).</li> <li>• Pondasi rata dengan tanah.</li> </ul>
10.	Area Souvenir	Keselarasan dengan Lingkungan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tempat menyediakan buah tangan.</li> <li>• Outlet souvenir terdiri dari 15 outlet.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pencahayaan dapat diasumsi di setiap outlet souvenir.</li> <li>• Tahan terhadap cuaca</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penggunaan bahan dari alam berupa bambu yang sudah diolah. Memberi kesan terhadap alam.</li> <li>• Material dapat tergantikan dengan yang baru.</li> </ul>



			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tinggi bangunan 4 meter.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bentuk disesuaikan dengan lingkungan setempat</li> <li>• Orientasi menghadap ke barat dan mendapat pencahayaan dari arah timur dan barat.</li> <li>• Pengudaraan didapat lewat jendela dan roaster.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Warna yang dipakai warna alami dari material.</li> <li>• Tekstur halus, sudah difinishing.</li> <li>• Proporsi ukuran manusia (skala normal).</li> <li>• Pondasi rata dengan tanah.</li> </ul>
11.	Area Selfie	Keterbukaan dengan Alam	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tempat yang memberi sensasi yang menarik dengan memiliki view alam.</li> <li>• Memiliki fasilitas tempat duduk, gasebo dan tempat foto yang menarik.</li> <li>• Tempat di alam terbuka.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pencahayaan alami dapat diasumsi dari pagi sampai sore.</li> <li>• Tahan terhadap cuaca.</li> <li>• Bentuk fasilitas foto disesuaikan dengan lingkungan setempat.</li> <li>• Orientasi menghadap ke utara dan barat yang memiliki view yang menarik.</li> <li>• Pengudaraan dapat diakses pada area</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penggunaan bahan fasilitas dari alam berupa kayu yang sudah diolah. Memberi kesan terhadap alam.</li> <li>• Material dapat tergantikan dengan yang baru.</li> <li>• Warna yang dipakai warna alami dari material.</li> <li>• Tekstur halus, sudah difinishing.</li> <li>• Proporsi ukuran manusia (skala normal).</li> <li>• Pondasi rata dengan tanah.</li> </ul>
12.	Area Camping Ground	Keterbukaan dengan Alam	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tempat wisata untuk berkemah di alam terbuka.</li> <li>• Fasilitas terdiri dari tenda, toilet dan pos jaga.</li> <li>• Mengikuti kontur tanah.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pencahayaan alami dapat diasumsi dari pagi sampai sore. Dan mendapat pencahayaan buatan untuk penerangan jalan</li> <li>• Fasilitas tahan terhadap cuaca.</li> <li>• Bentuk fasilitas tenda disesuaikan dengan lingkungan setempat.</li> <li>• Orientasi menghadap ke utara dan barat yang memiliki view yang menarik.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penggunaan bahan dari alam yang mengalami beberapa perubahan transformasi dari bahan sintesis yang sudah diolah, serta jalan pada area camping dari bebatuan. Sehingga diselaraskan dengan alam.</li> <li>• Material dapat tergantikan dengan yang baru.</li> <li>• Warna yang dipakai warna dari bahan material.</li> <li>• Tekstur halus, sudah difinishing.</li> <li>• Proporsi ukuran manusia (skala normal).</li> </ul>

				<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengudaraan dapat diakses pada area</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pondasi tidak ada, memakai patok untuk mendirikan tenda.</li> </ul>
13.	Ampitheater	Keterbukaan dengan Alam	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tempat wisata yang menyediakan pertunjukan dan musik</li> <li>• Fasilitas memberikan tempat duduk.</li> <li>• Mengikuti kontur.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pencahayaan alami dapat diasumsikan dari pagi sampai sore. Dan mendapat pencahayaan buatan untuk penerangan jalan</li> <li>• Fasilitas tahan terhadap cuaca.</li> <li>• Bentuk fasilitas tempat duduk dan panggung disesuaikan dengan lingkungan setempat.</li> <li>• Orientasi menghadap ke timur, utara dan selatan yang melayangi pengunjung.</li> <li>• Pengudaraan dapat diakses pada area.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penggunaan bahan fasilitas tempat duduk dari alam dari bebatuan dan semen yang sudah diolah. Dan panggung dari beton dan pelapis bagian pertunjukan dari kayu serta penerangan dari kayu. Sehingga memberi kesan terhadap alam.</li> <li>• Material dapat tergantikan dengan yang baru.</li> <li>• Warna yang dipakai warna alami dari material.</li> <li>• Tekstur halus, sudah difinishing.</li> <li>• Proporsi ukuran manusia (skala normal).</li> <li>• Pondasi panggung di atas tiang dengan pondasi setempat</li> </ul>
14.	Pos Parkir	Keselarasan dengan Lingkungan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tempat petugas parkir memantau kendaraan dan mengawasi kendaraan.</li> <li>• Fasilitas tempat duduk dan kursi.</li> <li>• Tinggi bangunan 4 meter.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pencahayaan alami dapat diasumsikan dari pagi sampai sore. Dan mendapat pencahayaan buatan</li> <li>• Tahan terhadap cuaca.</li> <li>• Bentuk disesuaikan dengan lingkungan setempat.</li> <li>• Orientasi menghadap ke arah jalan dan parkir.</li> <li>• Pengudaraan dapat diakses pada ruangan melalui jendela dan rooster.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penggunaan bahan dari alam berupa batu bata, kayu, semen yang sudah diolah. Memberi kesan terhadap alam.</li> <li>• Material tidak dapat tergantikan dengan yang baru.</li> <li>• Warna yang dipakai warna alam yaitu coklat dan putih.</li> <li>• Tekstur halus, sudah difinishing.</li> <li>• Proporsi ukuran manusia (skala normal).</li> <li>• Pondasi rata dengan tanah.</li> </ul>

15.	Area Parkir	Keselarasan dengan Lingkungan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Area yang luas untuk menampung kendaraan sementara.</li> <li>• Fasilitas parkir menampung mobil dan motor.</li> <li>• Area terbuka</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pencahayaan alami dapat diasumsikan dari pagi sampai sore. Dan mendapat pencahayaan buatan</li> <li>• Fasilitas tahan terhadap cuaca.</li> <li>• Bentuk parkir disesuaikan dengan lingkungan setempat.</li> <li>• Orientasi disesuaikan dengan lingkungan setempat.</li> <li>• Pengudaraan dapat diakses pada area.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penggunaan bahan fasilitas pembatas dari alam berupa vegetasi dan garis untuk mengatur letak. Memberi kesan teratur.</li> <li>• Material dapat tergantikan dengan yang baru.</li> <li>• Warna yang dipakai warna alami dan tidak mencolok.</li> <li>• Tekstur kasar.</li> <li>• Proporsi ukuran manusia, dan kendaraan (skala normal).</li> <li>• Tidak menggunakan pondasi.</li> </ul>
16.	Area Sepeda	Keterbukaan dengan Alam	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tempat wisata yang mendukung fasilitas wisata sebelumnya.</li> <li>• Fasilitas disediakan jalur sepeda dengan taman.</li> <li>• Mengikuti kontur yang ada.</li> <li>• Area terbuka</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pencahayaan alami dapat diasumsikan dari pagi sampai sore. Dan mendapat pencahayaan buatan</li> <li>• Fasilitas tahan terhadap cuaca.</li> <li>• Bentuk jalur disesuaikan dengan lingkungan setempat.</li> <li>• Orientasi disesuaikan dengan lingkungan setempat.</li> <li>• Pengudaraan dapat diakses pada area.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penggunaan fasilitas sirkulasi dengan bahan komposit dan alam berupa bebatuan dan beton dengan mengatur letak sirkulasi. Memberi kesan teratur dan menyatu dengan alam.</li> <li>• Material dapat tergantikan dengan yang baru.</li> <li>• Warna yang dipakai warna alami dan tidak mencolok.</li> <li>• Tekstur kasar.</li> <li>• Proporsi ukuran manusia, dan sepeda (skala normal).</li> <li>• Tidak menggunakan pondasi.</li> </ul>
17.	Area Taman Bunga	Keterbukaan dengan Alam	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tempat wisata yang mendukung fasilitas lainnya</li> <li>• Mengikuti kontur dan penataan bunga</li> <li>• Fasilitas disediakan tempat duduk</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pencahayaan alami dapat diasumsikan dari pagi sampai sore. Dan mendapat pencahayaan buatan</li> <li>• Fasilitas tahan terhadap cuaca.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penggunaan fasilitas sirkulasi dengan bahan komposit dan alam berupa bebatuan dan beton dengan mengatur letak sirkulasi. Memberi kesan teratur dan menyatu dengan alam.</li> <li>• Material dapat tergantikan dengan yang baru.</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Area terbuka</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bentuk sirkulasi taman disesuaikan dengan lingkungan setempat.</li> <li>• Orientasi disesuaikan dengan lingkungan setempat.</li> <li>• Pengudaraan dapat diakses pada area.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Warna yang dipakai warna alami dan tidak mencolok.</li> <li>• Tekstur kasar.</li> <li>• Proporsi ukuran manusia (skala normal).</li> <li>• Tidak menggunakan pondasi.</li> </ul>
18.	Area Bermain	Keterbukaan dengan Alam	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tempat wisata yang mendukung fasilitas lainnya.</li> <li>• Mengikuti kontur.</li> <li>• Area terbuka.</li> <li>• Dekat dengan area makan dan memiliki view yang baik.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pencahayaan alami dapat diasumsikan dari pagi sampai sore. Dan mendapat pencahayaan buatan</li> <li>• Fasilitas tahan terhadap cuaca.</li> <li>• Bentuk sirkulasi disesuaikan dengan lingkungan setempat.</li> <li>• Orientasi dihadapkan ke utara disesuaikan dengan lingkungan setempat.</li> <li>• Pengudaraan dapat diakses pada area.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penggunaan fasilitas dari alam berupa kayu sebagai media bermain. Memberi kesan menyatu dengan alam.</li> <li>• Material dapat tergantikan dengan yang baru.</li> <li>• Warna yang dipakai warna alami dari material.</li> <li>• Tekstur halus, sudah difinishing.</li> <li>• Proporsi ukuran manusia (skala normal).</li> <li>• Menggunakan pondasi pada alat permainan.</li> </ul>
19.	Aula	Keselarasannya dengan Lingkungan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tempat untuk berkumpul dan tempat santai.</li> <li>• Tinggi bangunan 4 meter.</li> <li>• Fasilitas tempat duduk.</li> <li>• Bangunan terbuka terdiri dari kolom.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pencahayaan alami dapat diasumsikan dari pagi sampai sore. Dan mendapat pencahayaan buatan</li> <li>• Fasilitas tahan terhadap cuaca.</li> <li>• Bentuk disesuaikan dengan lingkungan setempat.</li> <li>• Orientasi kesegala arah disesuaikan dengan lingkungan setempat.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penggunaan bahan dari alam dan komposit berupa kayu dan beton yang sudah diolah. Memberi kesan terhadap alam.</li> <li>• Material dapat tergantikan dengan yang baru.</li> <li>• Warna yang dipakai warna alami dari material.</li> <li>• Tekstur halus, sudah difinishing.</li> <li>• Proporsi ukuran manusia, dan kendaraan (skala normal).</li> <li>• Pondasi panggung yang dibangun dengan pelat dining</li> </ul>

				<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengudaraan dapat diakses pada bangunan.</li> </ul>	sejajar dan pondasi berbentuk tangga.
20.	Shelter Penjemputan	Keselarasannya dengan Lingkungan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tempat untuk menjemput dan mengantarkan pengunjung ketempat parkir yang berada disite berbeda.</li> <li>• Tinggi bangunan 4 meter.</li> <li>• Fasilitas tempat duduk, kasir, sirkulasi mobil</li> <li>• Bangunan semi terbuka yang dilindungi oleh kaca.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pencahayaan alami dapat diasumsi dari pagi sampai sore. Dan mendapat pencahayaan buatan</li> <li>• Fasilitas tahan terhadap cuaca.</li> <li>• Bentuk disesuaikan dengan lingkungan setempat.</li> <li>• Orientasi ke arah jalan disesuaikan dengan lingkungan setempat.</li> <li>• Pengudaraan dapat diakses pada bangunan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penggunaan bahan dari alam dan komposit berupa kayu dan beton yang sudah di olah. Memberi kesan terhadap alam.</li> <li>• Material dapat tergantikan dengan yang baru.</li> <li>• Warna yang dipakai warna alami dari material dan penambahan warna buatan.</li> <li>• Tekstur halus, sudah difinishing.</li> <li>• Proporsi ukuran manusia, dan kendaraan (skala normal).</li> <li>• Pondasi yang digunakan rata dengan tanah menggunakan pondasi batu kali.</li> </ul>
21.	Auditorium	Keselarasannya dengan Lingkungan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tempat untuk menikmati pertunjukan seni dan acara dari luar.</li> <li>• Tinggi bangunan sesuai standart, serta mengikuti kontur pada tapak.</li> <li>• Fasilitas tempat duduk audience, ruang kostum, gudang, ruang tamu, ruang make up, toilet, lobby, ruang sound engineering, ruang transisi, ruang desain, dan sirkulasi pengunjung.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pencahayaan alami dapat diasumsi dari pagi sampai sore. Dan mendapat pencahayaan buatan</li> <li>• Fasilitas tahan terhadap cuaca.</li> <li>• Bentuk disesuaikan dengan lingkungan setempat.</li> <li>• Orientasi dihadapkan ke bagian utara dan selatan sesuai dengan lingkungan setempat.</li> <li>• Pengudaraan dapat diakses pada bangunan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penggunaan bahan dari alam dan komposit berupa bambu dan beton bertulang yang sudah di olah serta mengatur sirkulasi pengunjung. Memberi kesan terhadap alam dan sekitar.</li> <li>• Material tidak dapat tergantikan banyak dengan yang baru.</li> <li>• Warna yang dipakai warna alami pada lingkungan sekitar.</li> <li>• Tekstur halus, sudah difinishing.</li> <li>• Proporsi ukuran manusia, dan kegunaan untuk fungsi bangunan.</li> <li>• Pondasi yang digunakan pondasi footplat yang mengikuti kontur dan menyesuaikan penggunaan struktur atap yang menjadi penopang.</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bangunan memakai stuktur atap bentang lebar, konstruksi pondasi footplat.</li> </ul>		
22.	Tempat Peminjaman Sepeda	Keselarasn dengan Lingkungan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tempat wisata yang memfasilitasi peminjaman sepeda.</li> <li>• Tinggi bangunan 4 meter</li> <li>• Fasilitas terdiri dari kasir, peminjaman sepeda, area menunggu. Tempat ini berdampingan dengan outlet bibit tanaman.</li> <li>• Bangunan semi terbuka, sturktur menanggappi kontur.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pencahayaan alami dapat diasumsi dari pagi sampai sore. Dan mendapat pencahayaan buatan</li> <li>• Fasilitas tahan terhadap cuaca.</li> <li>• Bentuk disesuaikan dengan lingkungan setempat.</li> <li>• Orientasi kearah utara sesuai dengan lingkungan setempat.</li> <li>• Pengudaraan dapat diakses pada bangunan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penggunaan bahan dari alam dan komposit berupa kayu dan beton yang sudah di olah. Memberi kesan terhadap alam.</li> <li>• Material tidak dapat tergantikan banyak dengan yang baru.</li> <li>• Warna yang dipakai warna alami dari material.</li> <li>• Tekstur halus, sudah difinishing.</li> <li>• Proporsi ukuran manusia, dan sepeda (skala normal).</li> <li>• Pondasi panggung diatas tiang dengan pondasi setempat serta mengikutti kontur setempat</li> </ul>
23.	Outlet Bbit Tanaman	Keterbukaan dengan Alam	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tempat dimana menjual bibit tanaman sebagai cinderamata dan pengenalan akan jenis tanaman didataran tinggi.</li> <li>• Tinggi bangunan 4 meter</li> <li>• Fasilitas terdiri dari kasir, tempat bibit tanaman, penyimpanan pupuk, area duduk. Tempat ini</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pencahayaan alami dapat diasumsi dari pagi sampai sore. Dan mendapat pencahayaan buatan</li> <li>• Fasilitas tahan terhadap cuaca.</li> <li>• Bentuk disesuaikan dengan lingkungan setempat.</li> <li>• Orientasi kearah kontur yang lebih rendah, disesuaikan dengan lingkungan setempat.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penggunaan bahan dari alam dan komposit berupa kayu dan beton yang sudah di olah. Memberi kesan terhadap alam.</li> <li>• Material tidak dapat tergantikan banyak dengan yang baru.</li> <li>• Warna yang dipakai warna alami dari material.</li> <li>• Tekstur halus, sudah difinishing.</li> <li>• Proporsi ukuran manusia (skala normal).</li> <li>• Pondasi panggung diatas tiang dengan pondasi setempat</li> </ul>

			berdampingan dengan tempat peminjaman sepeda. • Bangunan semi terbuka, menanggapi kontur.	• Pengudaraan dapat diakses pada bangunan.	
--	--	--	--	--	--

Sumber : Analisis Penulis, 2018

## DAFTAR PUSTAKA

- Agnes Dwi Yanthi Winoto. (2014). *Konstruksi Atap Untuk Rumah&Atap Bangunan Sederhana*. Yogyakarta: PT Taka Publisher.
- Badan Pusat Statistik Kabupaten Bantul. (2018). *Kabupaten Bantul Dalam Angka 2018*. Yogyakarta: CV. Lunar Media Sejahtera. Retrieved from <https://bantulkab.bps.go.id>
- Bdk.:Anink, David/Boonstra, Chiel/Mak, John. (1996). *Handbook of Sustainable Building* . London : James & James.
- Binamarga, D. J. (1991). Spesifikasi Lampu Penerangan Jalan Perkotaan . *Direktorat Pembinaan Jalan Kota*, 5-43.
- BPS Kabupaten Bantul . (2017). *Kecamatan Pleret dalam Angka 2017*. Kabupaten Bantul: CV. Lunar Media Sejahtera.
- Ching, F. D. (2012). *Arsitektur Bentuk, Ruang dan Tataan Edisi ketiga*. Jakarta: Erlangga.
- *Daerah Istimewa Yogyakarta dalam Angka*. (2012-2018). Daerah Istimewa Yogyakarta: BPS Provinsi Yogyakarta. Retrieved Agustus 30, 2018, from Badan Pusat Statistik: <https://yogyakarta.bps.go.id/>
- Departemen Pekerjaan Umum Direktorat Jenderal Penataan Ruang. (2007, Desember 12). *Pedoman Kriteria Teknis Kawasan Budi daya*. Retrieved Oktober 28, 2018, from Peraturan Menteri Pekerjaan Umum No. 41/PRT/M/2007: <http://www.penataanruang.com/kawasan-budidaya.html>
- Dinas Pariwisata DIY. (2015-2017). *Statistik Kepariwisata 2015-2017*. Daerah Istimewa Yogyakarta: Dinas Pariwisata. Retrieved September 13, 2018
- Fandeli, C. (2001). *Dasar-Dasar Manajemen Kepariwisata Alam*. Yogyakarta: PT.Perhutanan .
- Frick dan Suskiyatno. (1998). *Dasar-dasar Eko-Arsitektur* . Yogyakarta: Kanisius.
- Google maps. (2018, 01 09). Retrieved from <http://googlemaps.com>
- H. Rahardjo Adisasmita. (2005). *Pembangunan Ekonomi Perkotaan*. Yogyakarta: Graha Ilmu .
- Heinz Frick. (2003). *Dasar-Dasar Arsitektur Ekologis*. Yogyakarta: Kanisius.
- Irwansyah Digma Pratama. (2013). Perancangan Resort Hotel pada Lereng Gunung Panderman Kota Baru. *Jurnal Ilmiah*.
- Ismayanti. (2010). *Pengantar Pariwisata*. Jakarta: Grasindo.



- Janianton Damanik dan Helmut F. Weber. (2006). *Perencanaan Ekowisata dari Teori ke Aplikasi*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- KBBI. (2018). *Arti Kata "kawasan" Menurut KBBI*. Retrieved September 5, 2018, from Kamus Besar Bahasa Indonesia: <https://kbbi.web.id/kawasan>
- KBBI. (2018). *Arti Kata "Penataan" Menurut KBBI*. Retrieved September 05, 2018, from Kamus Besar: <https://www.kamusbesar.com/penataan>
- KBBI co.id. (2018). *Arti Kata "wisata" Menurut KBBI*. Retrieved Agustus 30, 2018, from <http://kbbi.co.id/arti-kata/wisata>
- Kementerian Kesehatan. (2014, September 1). *Peraturan Menteri Kesehatan Nomor 57 Tahun 2014 Standar Sarana dan Prasarana Kantor di Lingkungan Kementerian Kesehatan*. Retrieved November 9, 2018, from [gajiroum.kemkes.go.id/data/528PMK\\_No.\\_57\\_2014.pdf](http://gajiroum.kemkes.go.id/data/528PMK_No._57_2014.pdf)
- Menteri Pariwisata Republik Indonesia. (2017, Januari 11). *Peraturan Menteri Pariwisata Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2017*. Retrieved from Petunjuk Operasional Pengelolaan Dana Alokasi Khusus Fisik Bidang Pariwisata.
- Neufert, P. (1996). *Data Arsitek jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- Neufert, P. (2002). *Data Arsitek jilid 2*. Jakarta: Erlangga.
- Neufert, Peter. (2000). *Data Arsitek Jilid 3*. Oxford .
- Pariwisata Kabupaten Bantul. (2017, Agustus 9). *Potensi Kepariwisataaan Bantul-2017*. Retrieved September 13, 2018, from <https://pariwisata.bantulkab.go.id/data/hal/11/12/14/197-potensi-kepariwisataan-bantul-2017>
- Pariwisata Kabupaten Bantul. (2018). *Visi dan Misi*. Retrieved September 13, 2018, from <https://pariwisata.bantulkab.go.id/hal/misi-dan-visi>
- Pemerintahan Desa Bawuran. (2017, Januari 31). *Data Desa*. Retrieved Agustus 20, 2018, from Desa Bawuran Kecamatan Pleret Kabupaten Bantul Provinsi D.I.Yogyakarta: <http://bawuran-bantul.desa.id/index.php/first/artikel/20>
- Pemerintahan Desa Bawuran. (2017, Januari 31). *Kondisi Umum Desa*. Retrieved Agustus 20, 2018, from Desa Bawuran Kecamatan Pleret Kabupaten Bantul Provinsi D.I.Yogyakarta: <http://bawuran-bantul.desa.id/index.php/first/artikel/3>

- Pemerintahan Kabupaten Bantul. (2014). *Kabupaten Bantul tentang Data Pokok Obyek Wisata*. Retrieved Agustus 20, 2018, from [https://www.bantulkab.go.id/datapokok/0702\\_obyek\\_wisata.html](https://www.bantulkab.go.id/datapokok/0702_obyek_wisata.html)
- Pemerintahan Kabupaten Bantul Kecamatan Pleret. (2018). *Profil Kecamatan Pleret*. Retrieved Agustus 24, 2018, from Kecamatan Pleret: <http://kecamatan-pleret.bantulkab.go.id/hal/profil#ArsipBerita2018>
- Peraturan Direktur jenderal Perlindungan Hutan dan Konservasi Alam. (2012). *Pembangunan Sarana Pariwisata ALam di Taman Nasional, Taman Hutan Raya dan Taman Wisata Alam*. Retrieved September 25, 2018, from [https://www.ekowisata.org/uploads/P\\_2\\_2012\\_PHKA.pdf](https://www.ekowisata.org/uploads/P_2_2012_PHKA.pdf)
- Peraturan Menteri Pekerjaan Umum . (2008). Nomor: 05/PRT/M/2008.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia . (2010). *Nomor 36 Tahun 2010 Tentang Pengusahaan pariwisata Alam di Suaka Margasatwa Taman Nasional, Taman Hutan Raya dan Taman Wisata Alam*, pp. 1-18. Retrieved Oktober 26, 2018, from [www.bpkp.go.id/uu/filedownload/4/6/593.bpkp](http://www.bpkp.go.id/uu/filedownload/4/6/593.bpkp)
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia . (2011, Desember 2). *Nomor 50 Tahun 2011 tentang Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata Nasional 2010-2025*. Retrieved September 19, 2018, from [jdih.bphn.go.id/file\\_peraturan/11pp050.pdf](http://jdih.bphn.go.id/file_peraturan/11pp050.pdf)
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia. (1994). *No 18 Tahun 1994 tentang Pengusahaan pariwisata Alam di Zona Pemanfaatan Taman Nasional, Taman Hutan Raya dan Taman Wisata Alam*. Retrieved September 25, 2018, from <https://huma.or.id/wp-content/.../09/PP-No.-18-Tahun-1994.pdf>
- Pitana, I.G., & Diarta, I.K.S. (2009). *Pengantar Ilmu Pariwisata*. Yogyakarta: Andi.
- Prodi Arsitektur Fakultas Teknik UAJY. (2015). *Pariwisata dalam Arsitektur : Konsep dan Perencanaan*. Yogyakarta: PT Kaniisius .
- Rahardjo, T.S. (2000). *Konsep Dasar Pengembangan Wisata Alam di Zona Pemanfaatan Taman Nasional Bali Barat Ecotourism di Taman Nasional*. Bogor: Direktorat PWAHK.
- RDTR Kecamatan Pleret. (2015 – 2034). *Peraturan Kecamatan Pleret*. yogyakarta.
- Sarbaitinil, I Wayan Thariqy Kawakibi Pristiwasa. (2018, April). Pengaruh Tipologi Wisatawan terhadap Pengembangan Pariwisata Kota Padang. *Jurnal Kepariwisata dan Hospitalitas Vol.2, No. 1*, 183-193. Retrieved Oktober 30, 2018
- Schodek, Daniel L. (1998). *Struktur*. Bandung: PT Eresco.

- Setiawan,B. Dan Haryadi. (2010). *Arsitektur lingkungan dan perilaku*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Shabrina Ghaisani, Subhan Ramdlani, Jenny Ernawati. (2016). *Kawasan Wisata Songgoriti Batu . Pola Aktivitas Pemanfaatan Ruang Luar .*
- Smith, L. Valene (editor). (1989). *Host and Guest ; The Anthropology of Tourism*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.
- Suskiyanto, H. f. (2008). *Dasar- dasar Arsitektur Ekologis*. Yogyakarta: Kanisius.
- Tanggoro, Dwi. (1999). *Utilitas Bangunan .* Jakarta: Universitas Diponegoro.
- *Undang Undang Nomor 5 Tahun 1990*. (1990). Retrieved Oktober 28, 2018, from Konservasi Sumber Daya Alam Hayati dan Ekosistemnya: [www.hukumonline.com/pusatdata/downloadfile/.../parent/371](http://www.hukumonline.com/pusatdata/downloadfile/.../parent/371)
- Undang -Undang Republik Indonesia. (1992). *Nomor 24 Tahun 1992 Tentang Penataan Ruang*, pp. 1-64. Retrieved Oktober 28, 2018
- Undang-Undang Republik Indonesia . (2009). *Nomor 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisataaan*. Retrieved September 19, 2018, from [www.kemenpar.go.id/userfiles/file/4636\\_1364-UUTentangKepariwisataannet1.pdf](http://www.kemenpar.go.id/userfiles/file/4636_1364-UUTentangKepariwisataannet1.pdf)