

**STUDIO TUGAS AKHIR ARSITEKTUR  
KUALITAS *WALKABILITY*  
DI PANGGUNG KRAPYAK, SEWON,  
KABUPATEN BANTUL**



**DISUSUN OLEH:**

**NATASHYA CARMELITA**

**190117828**

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR  
DEPARTEMEN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA  
TAHUN 2023**

**LEMBAR PENGESAHAN  
STUDIO TUGAS AKHIR ARSITEKTUR**

**KUALITAS “WALKABILITY” DI PANGGUNG KRAPYAK, SEWON,  
KABUPATEN BANTUL**

**Dipersiapkan dan disusun oleh :**

**Natashya Carmelita  
NPM : 190117828**



**Telah diperiksa, dievaluasi, dan dinyatakan lulus  
dalam Penyusunan Studio Tugas Akhir Arsitektur pada  
Program Studi Arsitektur - Departemen Arsitektur  
Fakultas Teknik - Universitas Atma Jaya Yogyakarta**

**Yogyakarta, 14 April 2023  
Pembimbing,**



**Dr. Rony Gunawan Sunaryo, S.T., M.T.**

**Mengetahui,  
Ketua Departemen Arsitektur**

  
  
**Prof. Ir. Prasasto Satwiko, MBSsc, Ph.D.**

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul:

### **KUALITAS “WALKABILITY” DI PANGGUNG KRAPYAK, SEWON, KABUPATEN BANTUL**

benar- benar merupakan hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan basil plagiasi dari karya orang lain . Ide , data hasil penelitian maupun kutipan baik langsung maupun tidak langsung yang bersumber dari tulisan atau ide orang lain dinyatakan secara tertulis dalam Tugas Akhir ini . Apabila terbukti dikemudian hari bahwa Tugas Akhir ini merupakan hasil plagiasi , maka ijazah yang saya peroleh dinyatakan batal dan akan saya kembalikan kepada Rektor Universitas Atma Jaya Yogyakarta

**Yogyakarta, 17 April 2023**  
**Yang membuat pernyataan**



(Natashya Carmelita)

# KUALITAS *WALKABILITY* DI PANGGUNG KRAPYAK, SEWON, KABUPATEN BANTUL

## Abstrak

Yogyakarta sebagai salah satu kota pariwisata di Indonesia memiliki banyak sekali potensi di bidang sejarah dan kebudayaan. Salah satunya adalah Garis Imajiner, dimana bagian paling selatan dari Garis Imajiner adalah Panggung Krapyak. Bagi sebuah kawasan pariwisata, *walkability* memiliki peran yang besar. Karena kemudahan dan kecepatan wisatawan untuk menjangkau sebuah tempat adalah salah satu kriteria dari kawasan pariwisata. Salah satunya dengan cara berjalan kaki. Panggung Krapyak sendiri baru ditetapkan menjadi kawasan pariwisata pada tahun 2020 dan *walkability* yang ada pada Panggung Krapyak masih belum memenuhi beberapa kriteria yang dibuat oleh Austroads (2009), yaitu : *connected, comfortable, convenient, convivial, dan conspicuous*. Hasil dari penelitian ini adalah mendapatkan gambaran kualitas dari *walkability* pada Panggung Krapyak, yang nanti pada akhirnya penulis akan mengajukan rekomendasi desain untuk meningkatkan kualitas *walkability* Panggung Krapyak.

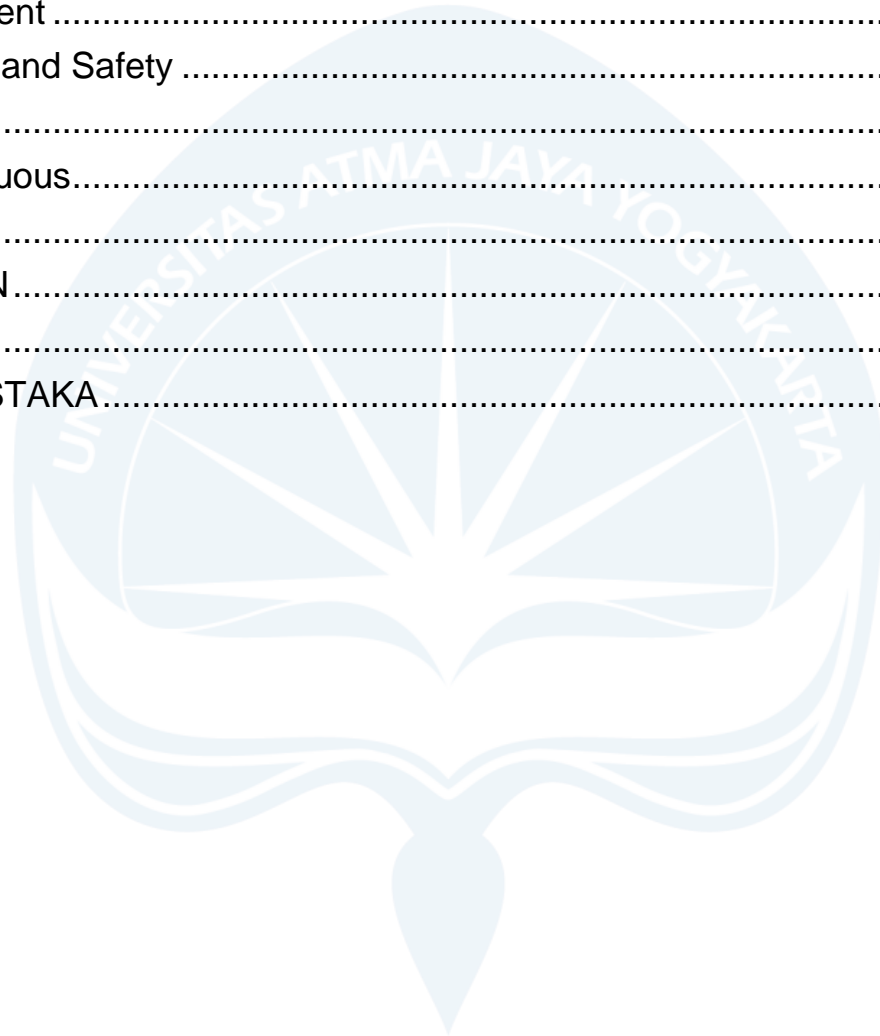
Keyword : Panggung Krapyak, *walkability*, pedestrian, sumbu filosofi, pariwisata

## DAFTAR ISI

STUDIO TUGAS AKHIR ARSITEKTUR .....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
Abstrak .....	iii
DAFTAR ISI .....	iv
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	vii
BAB 1 .....	1
PENDAHULUAN .....	1
1.1 Fenomena Lapangan .....	1
1.2 Sudut Pandang Topik .....	2
1.3 Ruang Lingkup .....	2
1.4 Permasalahan dan Esensi .....	3
1.4.1 Potensi .....	3
1.4.2 Isu atau Permasalahan .....	4
1.5 Pertanyaan Penelitian .....	5
1.6 Rencana Pendekatan Riset .....	5
1.7 Tujuan dan Sasaran .....	5
1.7.1 Tujuan .....	5
1.7.2 Sasaran .....	5
1.8 Kerangka Pikir .....	6
1.9 Sistematika Penulisan .....	6
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA .....	8
2.1 Penelusuran Teori dan Penelitian Terdahulu .....	8
2.1.1 Penelusuran Teori .....	8
2.1.2 Sejarah Panggung Krapyak .....	8
2.1.3 Penelitian Terdahulu .....	11
2.2 Keaslian Penelitian .....	11
2.3 Kerangka Teori .....	12
2.4 Kasus Studi .....	14

Quality of Walkability in Peunayong, Banda Aceh.....	14
2.5 Penekanan Riset.....	14
BAB 3.....	15
TINJAUAN LOKASI .....	15
3.1 Tinjauan Fokus Obyek .....	15
3.2 Tinjauan Lokasi Obyek.....	15
3.3 Sejarah Obyek.....	16
3.4 Identifikasi Elemen Bangunan Obyek .....	16
3.5 Tinjauan Fokus Riset.....	16
3.6 Tinjauan Lokasi Riset.....	17
BAB 4.....	18
METODOLOGI PENELITIAN .....	18
4.1 Metode dan Teknik Penelusuran Data.....	18
4.1.1 Data Primer.....	18
4.1.2 Data Sekunder.....	18
4.2 Metode dan Teknik Analisis .....	19
4.3 Kerangka Analisis.....	20
4.4 Teknik Pembahasan.....	21
BAB 5.....	22
HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN .....	22
5.1 Data Primer Untuk Riset Kajian Arsitektur .....	22
5.1.1 IDENTIFIKASI.....	22
5.2 DATA.....	26
5.2.1 CONNECTED .....	26
5.2.2 CONVENIENT .....	30
5.2.3 COMFORT AND SAFETY.....	33
5.2.4 CONVIVAL.....	37
5.2.5 CONSPICUOUS .....	38
5.3 SCORING GUIDE .....	39
5.4 ANALISIS .....	41
5.4.1 CONNECTED .....	41
5.4.2 CONVENIENT .....	44

5.4.3 COMFORT AND SAFETY.....	45
5.4.4 CONVIVAL.....	48
5.4.5 CONSPICUOUS.....	50
BAB 6.....	51
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	51
6.1 Connected.....	51
6.2 Convenient.....	51
6.3 Comfort and Safety.....	52
6.4 Convival.....	52
6.5 Conspicuous.....	53
BAB 7.....	54
KESIMPULAN.....	54
LAMPIRAN.....	56
DAFTAR PUSTAKA.....	61



## KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan rahmat-Nya, Saya dapat menyelesaikan Laporan Laporan Studio Tugas Akhir Arsitektur Universitas Atma Jaya Yogyakarta dengan baik. Laporan Studio Tugas Akhir Arsitektur ini dibuat sebagai langkah akhir dari penentuan kelulusan mahasiswa program studi arsitektur di Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Saya menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam Laporan Studio Tugas Akhir Arsitektur ini. Oleh karena itu, Saya berharap dan sangat terbuka akan adanya kritik dan saran yang sekiranya menjadi pelengkap dari laporan ini. Kemudian Saya ingin mengucapkan terima kasih kepada para pihak yang sudah membantu dan mendukung penyelesaian laporan ini yaitu:

1. Kedua Orang Tua Saya yang selalu mendukung dan memberikan masukan selama saya berkuliah di Universitas Atma Jaya Yogyakarta sampai pada akhirnya menyelesaikan Laporan Studio Tugas Akhir Arsitektur.
2. Bapak Dr. Rony Gunawan Sunaryo, ST., M.T sebagai dosen pembimbing yang selalu memberikan masukan, kritik, dan saran selama proses pengerjaan Laporan Studio Tugas Akhir Arsitektur.
3. Kedua adik Saya, Caca dan Christian, yang selalu memberikan semangat selama pengerjaan Laporan Studio Tugas Akhir Arsitektur.
4. Yasinta Anggi Dwi Febriana yang selalu mendukung dan membantu Saya selama berkuliah di Universitas Atma Jaya Yogyakarta dengan Program Studi Arsitektur.
5. Kepada seluruh teman – teman yang sudah mendukung dan membantu Saya selama perkuliahan sampai dengan penyelesaian Laporan Studio Tugas Akhir Arsitektur.

Sekian yang dapat Saya sampaikan, atas segala kekurangan dan kesalahan pada laporan ini, Saya mohon Maaf. Semoga laporan ini dapat berguna untuk Universitas Atma Jaya maupun penelitian selanjutnya. Sekian yang dapat saya tuliskan, terima kasih.



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Garis Filosofi .....	1
Gambar 2 Ruang Lingkup .....	3
Gambar 3 Aspek Aksesibilitas .....	4
Gambar 4 Aspek Sosial dan Ekonomi .....	4
Gambar 5 Kerangka Pikir .....	6
Gambar 6 Morfologi Kawasan .....	9
Gambar 9 Morfologi Kawasan Tabel 1 Keaslian Penelitian .....	12
Gambar 8 Kerangka Teori .....	12
Gambar 9 Sisi Depan Panggung Krapyak .....	15
Gambar 10 Sisi Samping Panggung Krapyak .....	15
Gambar 11 Ruang Lingkup .....	17
Gambar 12 Metodologi .....	19
Gambar 13 Kerangka Analisis .....	20
Gambar 14 Peta Panggung Krapyak .....	22
Gambar 15 Area Panggung Krapyak .....	23
Gambar 16 Sekitar Panggung Krapyak .....	24
Gambar 17 Lebar Jalan .....	25
Gambar 18 Jenis Jalan .....	25
Gambar 19 Pedestrian Path .....	26
Gambar 20 Pedestrian Path Width .....	27
Gambar 21 Vehicle Circulation .....	28
Gambar 22 Master Planing For Change, hlm 78 .....	28
Gambar 23 Konektivitas .....	29
Gambar 24 Peta Aktivitas .....	30
Gambar 25 Peta Intensitas aktivitas .....	31
Gambar 26 Peta Block Size .....	32
Gambar 27 Peta Enclosure .....	33
Gambar 28 Peta Open Space .....	36
Gambar 29 Peta Street Lamp .....	37
Gambar 30 Sampel Street Lamp .....	37
Gambar 31 Peta Street Furniture .....	38
Gambar 32 Peta Signage .....	39
Gambar 33 Peta Analisis Connected .....	41
Gambar 34 Peta Analisis Comfort .....	45
Gambar 35 Peta Analisis Convival .....	48

## DAFTAR TABEL

Tabel 1 Keaslian Penelitian .....	12
Tabel 2 Tabel Aktivitas .....	30
Tabel 3 Intensitas Aktivitas .....	31
Tabel 4 Enclosure .....	33
Tabel 5 Enclosure Pada Panggung Krapyak .....	34
Tabel 6 Sumber : Jarak Antar Street Lamp .....	37
Tabel 7 Scoring Guide.....	40
Tabel 8 Perhitungan Scoring Guide.....	41
Tabel 9 Analisis Connected Segmen A .....	42
Tabel 10 Analisis Connected Segmen B .....	42
Tabel 11 Analisis Connected Segmen C .....	43
Tabel 12 Analisis Connected Segmen D .....	43
Tabel 13 Analisis Connected Segmen E .....	44
Tabel 14 Analisis Convenient .....	44
Tabel 15 Analisis Comfort t Segmen A .....	45
Tabel 16 Analisis Comfort Segmen B .....	46
Tabel 17 Analisis Comfort Segmen C .....	46
Tabel 18 Analisis Comfort Segmen D .....	47
Tabel 19 Analisis Comfort Segmen E .....	47
Tabel 20 Analisis Convival Segmen A .....	48
Tabel 21 Analisis Convival Segmen B .....	49
Tabel 22 Analisis Convival Segmen C .....	49
Tabel 23 Analisis Convival Segmen D .....	50
Tabel 24 Analisis Conspicuous .....	50
Tabel 25 Hasil Penelitian.....	54