

LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

**PUSAT PENELITIAN DAN PELESTARIAN
TAMAN NASIONAL KELIMUTU
DI KAB. ENDE, FLORES, NUSA TENGGARA TIMUR**

TUGAS AKHIR SARJANA STRATA – 1

**UNTUK MEMENUHI SEBAGIAN PERSYARATAN YUDISIUM UNTUK MENCAPAI DERAJAT SARJANA TEKNIK (S-1)
PADA PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA**

DISUSUN OLEH:

**FRANSISKUS LUSIUS LEPA SARE
NPM: 00.01.10429**



**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA
2009**

LEMBAR PENGABSAHAN SKRIPSI

SKRIPSI
BERUPA

LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

PUSAT PENELITIAN DAN PELESTARIAN TAMAN NASIONAL KELIMUTU DI KAB. ENDE, FLORES, NUSA TENGGARA TIMUR

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

FRANSISKUS LUSIUS LEPA SARE

NPM: 00.01.10429

Telah **diperiksa dan dievaluasi oleh Tim** Penguji Skripsi pada tanggal 03 Juni 2009 dan dinyatakan telah memenuhi **sebagian** persyaratan menempuh tahap pengerjaan rancangan pada Studio Tugas Akhir untuk mencapai derajat Sarjana Teknik (S-1) pada Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Pembimbing I

Ir. Lucia Asdra R., M.Phil. Ph.D.

Pembimbing II

Ir. YP. Suhodo Tjahyono, MT.

Yogyakarta, 03 Juni 2009

Koordinator Tugas Akhir Arsitektur
Program Studi Arsitektur
Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Ir. F. Christian J. Sinar Tanudjaja, MSA.

Ketua Program Studi Arsitektur
Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Ir. FX. Eddy Arinto, M.Arch.

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan di bawah ini, saya:

Nama : Fransiskus Lusius Lepa Sare

NPM : 00.01.10429

Dengan sungguh-sungguhnya dan atas kesadaran sendiri,

Menyatakan bahwa:

Hasil karya Tugas Akhir—yang mencakup Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan (Skripsi) dan Gambar Rancangan serta Laporan Perancangan—yang berjudul:

PUSAT PENELITIAN DAN PELESTARIAN TAMAN NASIONAL KELIMUTU DI KAB. ENDE,
FLORES, NUSA TENGGARA TIMUR

benar-benar hasil karya saya sendiri.

Pernyataan, gagasan, maupun kutipan—baik langsung maupun tidak langsung—yang bersumber dari tulisan atau gagasan orang lain yang digunakan di dalam Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan (Skripsi) maupun Gambar Rancangan dan Laporan Perancangan ini telah saya pertanggungjawabkan melalui catatan perut atau pun catatan kaki dan daftar pustaka, sesuai norma dan etika penulisan yang berlaku.

Apabila kelak di kemudian hari terdapat bukti yang memberatkan bahwa saya melakukan plagiasi sebagian atau seluruh hasil karya saya—yang mencakup Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan (Skripsi) dan Gambar Rancangan serta Laporan Perancangan—ini maka saya bersedia untuk menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku di kalangan Program Studi Arsitektur – Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta; gelar dan ijazah yang telah saya peroleh akan dinyatakan batal dan akan saya kembalikan kepada Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Demikian, Surat Pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan sungguh-sungguhnya, dan dengan segenap kesadaran maupun kesediaan saya untuk menerima segala konsekuensinya.

Yogyakarta, 03 JUNI 2009

Yang Menyatakan,

Meterai dan Tanda tangan

FRANSISKUS LUSIUS L. SARE

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1.	Jenis Musik	024
Tabel 2. 2.	Jenis Ungkapan Adat	025
Tabel 2. 3.	Jenis Seni Tari	026
Tabel 2. 4.	Jenis Seni Ukir	026
Tabel 2. 5.	Jenis Kea / Tempurung	027
Tabel 2. 6.	Jenis Seni Anyam	028
Tabel 2. 7.	Jenis Seni Tembikar	028
Tabel 2. 8.	Ciri khas Rumah Adat	029
Tabel 3. 1.	Ruang, Kebutuhan ruang dan Fungsi ruang	049
Tabel 3. 2.	Area Penunjang	053
Tabel 3. 3.	Area Outdoor	054
Tabel 4. 1.	Ruang dan Sifat ruang	069
Tabel 4. 2.	Ruang dan Besaran Ruang	073
Tabel 4. 3.	Kondisi Eksisting Tapak	083
Tabel 4. 4.	Analisis Kondisi Eksisting Tapak	084
Tabel 4. 5.	Material Lokal yang Diekspose	091
Tabel 4. 6.	Analisis Vegetasi	095
Tabel 5. 1.	Suasana Ruang	112

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1.	Kondisi Letak kawasan Taman Nasional Kelimutu.....	016
Gambar 2. 2.	Pembagian Zona Kawasan Taman Nasional Kelimutu.....	018
Gambar 2. 3.	Begonia Kelimutuensis	019
Gambar 2. 4.	Rhododendron Renschianum	019
Gambar 2. 5.	Cynopterus nusatenggara	020
Gambar 2. 6.	Suncus murinus	020
Gambar 2. 7.	Trimeresurus albolabris.....	021
Gambar 2. 8.	Monarcha sp.....	021
Gambar 2. 9.	Lophozosterops dohertyi subcristata Hartert	021
Gambar 2. 10.	Pakaian Adat Wanita.....	022
Gambar 2. 11.	Pakaian Adat Pria.....	022
Gambar 2. 12.	Danau Tiga warna Kelimutu	024
Gambar 2. 13.	Rumah Tradisional	024
Gambar 2. 14.	Kain Tenun Ikat	024
Gambar 3. 1.	Visualisasi Hubungan Bentuk dan Ruang.....	041
Gambar 3. 2.	Persepsi Bentuk.....	043
Gambar 3. 3.	Pembagian Skala menurut Tinggi Ruang.....	044
Gambar 4. 1.	Alur Kegiatan Pengguna Tetap	070
Gambar 4. 2.	Alur Kegiatan Pengguna Tidak Tetap.....	070
Gambar 4. 3.	Alur Kegiatan Pengelola	070
Gambar 4. 4.	Alur Kegiatan Zona Informatif	071
Gambar 4. 5.	Alur Kegiatan Zona Edukatif (pelaku studi dan pelatihan) ..	071
Gambar 4. 6.	Alur Kegiatan Zona Edukatif (pelaku perpustakaan).....	071
Gambar 4. 7.	Alur kegiatan pelaku Zona Rekreatif	072
Gambar 4. 8.	Pelaku Kegiatan Outdoor	072
Gambar 4. 9.	Alur Kegiatan Pengelola	072
Gambar 4. 10.	Hubungan Ruang Zona Informasi.....	082
Gambar 4. 11.	Hubungan Ruang Zona Edukasi	082
Gambar 4. 12.	Hubungan Ruang Zona Rekreasi	082
Gambar 4. 13.	Hubungan Ruang Zona Penunjang	082
Gambar 4. 14.	Bagan Kerangka Pikir Pemecahan Masalah	088
Gambar 4. 15.	Letak / posisi Rumah.....	091
Gambar 4. 16.	Bagan Rumah Tradisional.....	092
Gambar 4. 17.	Kain Tenun.....	093
Gambar 4.18.	Perbandingan skala manusia dan bangunan	094
Gambar 4.19.	Begonia Kelimutuensis	095
Gambar 4.20.	Rhododendron Renschianum	095
Gambar 4.21.	Dimensi dan skala ruang	098
Gambar 5.1.	Grafis konsep penyusunan ruang	105
Gambar 5.2.	Grafis konsep penataan massa	105
Gambar 5.3.	Posisi bangunan dalam kontur	106
Gambar 5.4.	Contoh tekstur dan material bangunan	107
Gambar 5.5.	Penerapan arsitektur daerah dalam tata ruang luar	108
Gambar 5.6.	Tekstur untuk interior	109
Gambar 5.7.	Konsep ruang	110
Gambar 5.8.	Sirkulasi pola biasa.....	111

Gambar 5.9.	Sirkulasi pola zigzag	111
Gambar 5.10.	Sirkulasi pola ekstrim	111



DAFTAR TABEL

Tabel II. 1.	Timeline ‘Computer Generated Images’	018
Tabel II. 2.	Daftar Software 3D Grafis	028
Tabel II. 3.	Rangkuman : Sejarah Pemaknaan Istilah Virtualitas	032
Tabel II. 4.	Rangkuman : Pandangan-pandangan Lain Tentang Virtualitas	034
Tabel II. 5.	Jenis material dan persentase ‘reflectance-luminosity’	041
Tabel II. 6.	Warna dan suasana yang ditimbulkan	053
Tabel II. 7.	Aspek Psikologis Warna	054
Tabel II. 8.	Kualitas Spasial	055
Tabel II. 9.	Analisa Denver Art Museum	058
Tabel II. 10.	Analisa Jewish Museum Berlin	060
Tabel II. 11.	Analisa ‘Circus House Refurbishment’	061
Tabel III. 1.	Luas wilayah Provinsi DIY	065
Tabel III. 2.	Jumlah penduduk usia 17-25 tahun 1999	067
Tabel III. 3.	Program Digital Studio Workshop	081
Tabel III. 4.	Kriteria Penentuan Lokasi Tapak	084
Tabel III. 5.	Batas-batas Site Terpilih	085
Tabel III. 6.	Gambaran Kondisi Tapak	086
Tabel IV.1.	Zona Kegiatan	089
Tabel IV.2.	Kebutuhan Ruang	093
Tabel IV.3.	Kelompok ruang produksi kreatif	095
Tabel IV.4.	Kelompok ruang produksi cetak	095
Tabel IV.5.	Kelompok ruang sosialisasi	096
Tabel IV.6.	Kelompok ruang studi	096
Tabel IV.7.	Kelompok ruang interaktif	096
Tabel IV.8.	Perpustakaan	097
Tabel IV.9.	Kelompok ruang eksepsi	097
Tabel IV.10.	Kelompok ruang administrasi	098
Tabel IV.11.	Kelompok ruang operasional	098
Tabel IV.12.	Kelompok ruang ‘maintenance’	098

Tabel IV.13.	Kelompok ruang komersil.....	099
Tabel IV.14.	Kelompok ruang rekreatif.....	099
Tabel IV.15.	Kelompok ruang fasilitas umum.....	099
Tabel IV.16.	Kondisi eksisting tapak.....	103
Tabel IV.17.	Analisis kondisi eksisting tapak.....	103
Tabel IV.18.	Analisis aplikasi warna.....	109
Tabel IV.19.	Analisis aplikasi pencahayaan.....	110
Tabel IV.20.	Analisis komposisi bentuk.....	113
Tabel IV.21.	Analisis kedalaman.....	114
Tabel IV.22.	Analisis bentuk massa.....	118
Tabel IV.23.	Analisis ruang.....	119
Tabel IV.24.	Analisis alternatif pola sirkulasi.....	120
Tabel IV.25.	Analisis aplikasi pola sirkulasi.....	121
Tabel V. 1.	Konsep Kombinasi Warna dan Cahaya.....	128
Tabel V. 2.	Konsep Pencahayaan.....	129
Tabel V. 3.	Konsep Kedalaman.....	131

DAFTAR BAGAN



Bagan I. 1.	Alur pemikiran	011
Bagan II. 1.	Klasifikasi Seni Digital Berdasarkan Media	017
Bagan II. 2.	Aplikasi Multimedia	026
Bagan II. 3.	Parameter Arsitektur Virtual	044
Bagan II. 4.	Hubungan Unsur-unsur Dalam Arsitektural	045
Bagan III.1.	Tahapan Produksi Studio Kasatmata	073
Bagan III.2.	Proses Produksi Studio Kasatmata.....	073
Bagan III.3.	Tahapan Produksi GKM	077
Bagan IV.1.	Alur Kegiatan Pengguna Tetap	089
Bagan IV.2.	Alur Kegiatan Pengguna Tidak Tetap.....	090
Bagan IV.3.	Alur Kegiatan Pengelola	090
Bagan IV.4.	Alur Kegiatan Produksi Kreatif	090
Bagan IV.5.	Alur Kegiatan Produksi Cetak	091
Bagan IV.6.	Alur Kegiatan Pelaku Studi.....	091
Bagan IV.7.	Alur Kegiatan Perpustakaan.....	091
Bagan IV.8.	Alur Kegiatan Pelaku Interaktif	092
Bagan IV.9.	Alur Kegiatan Pengunjung Eksibisi	092
Bagan IV.10.	Alur Kegiatan Pengelola	092
Bagan IV.11.	Alur Kegiatan Penunjang	092
Bagan IV.12.	Hubungan ruang antar zona	101
Bagan IV.13.	Hubungan ruang zona produksi	101
Bagan IV.14.	Hubungan ruang zona edukasi	102
Bagan IV.15.	Hubungan ruang zona eksebisi	102
Bagan IV.16.	Hubungan ruang zona pengelola.....	102
Bagan IV.17.	Hubungan ruang zona penunjang.....	102

ABSTRAKSI

.....when art meet technology.....

Ekspresi adalah sifat dasar sekaligus kebutuhan manusia yang fundamental. Sejak eksisnya makhluk hidup yang memiliki emosi dan pikiran bernama manusia, berkembang pula unsur dinamis yang merupakan produk kreatif peradaban manusia yaitu kebudayaan. Dinamis karena selalu mengalami perkembangan dan tidak pernah berhenti berubah dari waktu ke waktu.

Manusia mengekspresikan dirinya melalui berbagai media dan semuanya tak lepas dari seni. Seni berkaitan dengan instrumen, alat, *tools*. Perkembangan seni selalu beriringan dengan perkembangan teknologi instrumennya. Beberapa dasawarsa terakhir ini, perkembangan teknologi yang sangat pesat memberikan peluang berkembangnya kreatifitas manusia secara fenomenal. Komputer menyediakan ruangan tanpa batasan fisik bagi imajinasi manusia, seluas pikiran manusia itu sendiri. Kondisi ini memungkinkan lahirnya produk-produk kreatif yang akan memajukan peradaban manusia dengan pesat, penguasaan teknologi merupakan hal yang mutlak sebagai syarat untuk tetap “tinggal” dan memberikan sumbangan bagi peradaban manusia tentunya.

Pusat Seni Digital di Yogyakarta akan menjadi arena eksplorasi dan tempat aktifitas berkreasi yang inovatif. Yogyakarta sebagai barometer pendidikan dan seni di Indonesia diharapkan akan menjadi ujung tombak yang akan melahirkan karya-karya peradaban yang bermanfaat, baik melalui individu-individunya maupun sosial.

“.....tak ada yang tak berubah kecuali perubahan itu s
endiri.....”

