

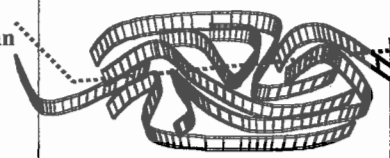

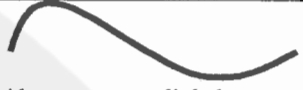


**BAB VI**  
**KONSEP PERANCANGAN**

Salah satu cara mendapat informasi adalah melalui proses apresiasi. Beberapa tahap dalam proses mengapresiasi yaitu **melihat, memahami, menikmati, dan memberi penghargaan** dari sebuah informasi yang diterima dari tanda suatu obyek. Tanda direncanakan dengan suatu skenario peristiwa evolusi makhluk hidup yang membantu pengunjung memahami tentang perkembangan makhluk hidup dan menciptakan suasana ruang yang menarik yang akhirnya membuat pengunjung menghayati setiap informasi yang ingin disampaikan.


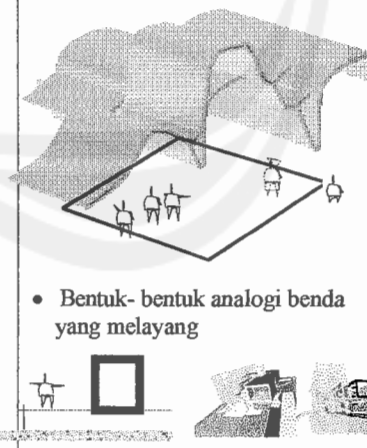
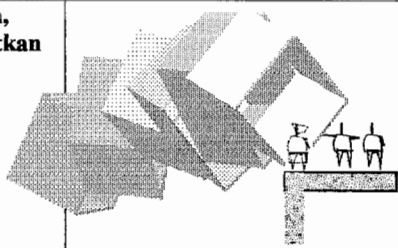
**1. Konsep Sirkulasi**

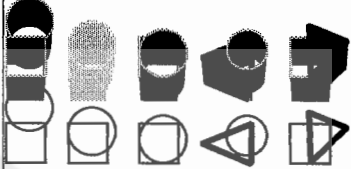

		Kata penting	Inti	Transformasi pada sirkulasi
1	Zaman Prebiotik	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kehidupan belum terbentuk</li> </ul>	kosong, tenang, hampa, diam, pasif dan statis.	 Sirkulasi statis
2	Zaman proterozoikum	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terbentuk atmosfer</li> </ul>	aman	 <ul style="list-style-type: none"> <li>• Arah dan orientasi tegas, lurus langsung ke obyek</li> </ul>
3	Zaman Palaeozoikum	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Erosi, gempa bumi, kegiatan vulkanik</li> </ul>	Tekanan, menakutkan	 <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Distraction</i> dan <i>diverging</i></li> <li>• Alur gerak yang terganggu</li> <li>• Sirkulasi yang panjang dan bercabang</li> <li>• Tidak ada tempat orientasi</li> <li>• Obyek yang dibelok</li> </ul>

4	Zaman meozoikum	<ul style="list-style-type: none"> <li>Munculnya satwa raksasa</li> </ul>	<b>Kejutan, tantangan, menarik.</b>	 <ul style="list-style-type: none"> <li>Alur <i>meandering</i> dan <i>eratic</i></li> <li>Pembelokan alur gerak yang tajam dan mengejutkan</li> </ul>
5	Zaman kenozoikum	<ul style="list-style-type: none"> <li>Manusia menguasai bumi</li> </ul>	<b>Akrab, intim, manusiawi</b>	 <ul style="list-style-type: none"> <li>Alur yang mengalir halus</li> </ul>

Tabel 6.1. Konsep sirkulasi

## 2. Konsep Tampilan Bangunan

		Kata penting	Inti	Transformasi
1	Zaman Prebiotik	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kehidupan belum terbentuk</li> </ul>	kosong, tenang, hampa, diam, pasif dan statis. Dingin	 <ul style="list-style-type: none"> <li>Bentuk murni atau mendekati geometri murni</li> <li>Bidang polos dan minim ornament, bertekstur halus</li> <li>Stabilitas bentuk</li> </ul>
2	Zaman proterozoikum	<ul style="list-style-type: none"> <li>Terbentuk atmosfer</li> </ul>	ringan	 <ul style="list-style-type: none"> <li>Bentuk-bentuk analogi benda yang melayang</li> <li>Transparan</li> <li>Diatas tanah</li> </ul>
3	Zaman Palaeozoikum	<ul style="list-style-type: none"> <li>Erosi, gempa bumi, kegiatan vulkanik</li> </ul>	<b>Tekanan, menakutkan</b>	 <ul style="list-style-type: none"> <li>Bentuk melipat</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Invasi organisme</li> </ul>		 <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peleburan bentuk- bentuk</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Instabilitas bentuk</li> </ul>
4	Zaman mezozoikum	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Munculnya satwa raksasa</li> </ul>	<b>Kejutan, tantangan, menarik.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kontras dalam raut, skala, ukuran, warna, tekstur dan bahan.</li> </ul>
5	Zaman kenozoikum	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Manusia menguasai bumi</li> </ul>	<b>Akrab, intim, kecerdasan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bangunan dengan skala manusiawi</li> </ul>

Tabel 6.2. Konsep tampilan bangunan

### 3. Konsep Penciptaan Suasana Ruang

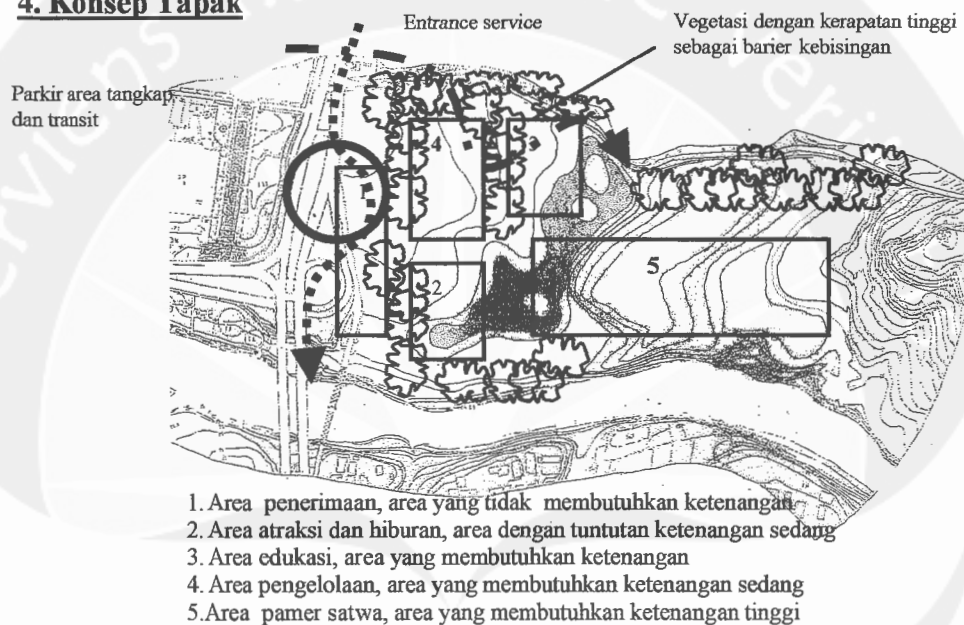
Penciptaan suasana ruang dibagi berdasarkan skenario-skenario peristiwa evolusi. Penciptaan suasana ruang adalah sebagai berikut:

		Kata penting	Inti	Transformasi
1	Zaman Prebiotik	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kehidupan belum terbentuk</li> <li>• Hampan air</li> </ul>	<b>kosong, tenang, hampa, diam, pasif dan statis. Dingin</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penggunaan warna-warna dingin</li> <li>• Penggunaan skala shock</li> </ul>
2	Zaman proterozoikum	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terbentuk atmosfer</li> <li>• Kehidupan awal terbentuk</li> </ul>	<b>aman Pergerakan. Pertumbuhan, suara dan bau</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengelompokan fungsi yang jelas</li> <li>• Pembatas yang tegas</li> <li>• Alur gerak turun</li> <li>• Suara dalam ruang</li> <li>• Bau dalam ruang</li> </ul>
3	Zaman Palaeozoikum	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Erosi, gempa bumi, kegiatan vulkanik</li> </ul>	<b>Tekanan, menakutkan Panas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proporsi ruang yang ekstrim</li> <li>• Penyempitan ruang</li> <li>• Tidak ada tempat orientasi</li> <li>• Benda asing yang mengarah ke pengamat bentuk dan struktur yang tidak stabil</li> <li>• Perubahan gelap terang yang ekstrim</li> <li>• Perubahan warna dan tekstur yang ekstrim</li> </ul>
4	Zaman	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Munculnya satwa</li> </ul>	<b>Kejutan,</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kontras dalam raut, skala,</li> </ul>

	mezozoikum	raksasa	<b>tantangan, menarik.</b>	ukuran, warna, tekstur dan bahan. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kualitas ruang yang berubah ubah.</li> <li>• Obyek pada vista</li> </ul>
5	Zaman kenozoikum	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Manusia menguasai bumi</li> </ul>	<b>Akrab, intim, kecerdasan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Skala manusiawi</li> <li>• Area duduk</li> </ul>

Tabel 6.3. penciptaan suasana ruang

**4. Konsep Tapak**



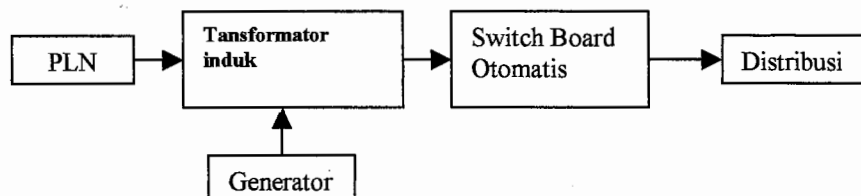
**5. Konsep Struktur**

Sistem struktur yang digunakan untuk mendukung bangunan yang ada pada taman satwa menggunakan struktur yang kuat, aman dan sesuai karakter pelaku atau satwa yang diwadahnya. Secara umum struktur yang digunakan komposisi antara baja, tembok, kayu dan kayu.

**6. Konsep Utilitas**

**6.1. Sumber Tenaga Listrik**

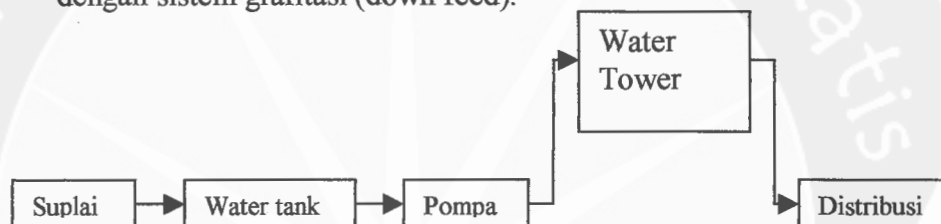
Sumber tenaga listrik kawasan diperoleh dari PLN sebagai sumber listrik utama. Pada saat listrik padam bangunan dilengkapi dengan generator yang secara otomatis bekerja apabila padam.



## 6.2. Jaringan Air Bersih

Kebutuhan air bersih untuk pengunjung, pengelola maupun untuk satwa disediakan melalui sumur artesis. Jaringan instalasi air bersih tertanam dalam tanah namun tidak terganggu dengan keberadaan pohon-pohon, tanaman maupu elemen taman lainnya. Sedangkan air untuk meyiram tanaman diambil dari telaga.

Sistem jaringan direncanakan secara terpadu, air bersih ditampung dalam bak penampung kemudian dinaikkan ke menara penampungan air dengan pompa dan di distribusikan ke seluruh kawasan perencanaan dengan sistem grafitasi (down feed).



## 6.3. Jaringan Air Kotor

Yang dimaksud disini adalah limbah cair dari km/wc, tempat cuci dan warung makan. Air kotor dari wc ditampung dala septictank kemudian dimasukkan dalam sumur peresapan. Sistem pembuangan air kotor tersebar, masing-masing pada setiap kegiatan untuk memudahkan pemeliharaan

## 6.4. Drainase

Kawasan jurug merupakan tanah berkontur dan dilalui oleh Sungai Bengawan Solo, hal ini menguntungkan untuk drainase, selain itu kemiringan alami tanah menuju Sungai Bengawan Solo. Air hujan di permukaan tanah akan diresapkan dalam tanah dan sebagian lagi diarahkan untuk mengalir sesuai kemiringan tanah.

## DAFTAR PUSTAKA

1. Abe, Muneaki, *Khazanah Pengetahuan Bagi Anak : Kehidupan di dalam Air*, (terjemahan, Drs Waluyo Subani), Tira Pustaka, Jakarta, 1979
2. Anthoniades, Anthony C, *Poetic of Architecture*, Van Nostrad Reinhold, New York.
3. Bates, Marston, *Alam dan Margasatwa Amerika Selatan*, (terjemahan, Drs. Daru Priambodo dan Tira Pustaka), Tira Pustaka, Jakarta, 1980
4. Bergamini, David, *Alam dan Margasatwa Australia*, (terjemahan, T.W. Kamil M. A), Tira Pustaka, Jakarta, 1980
5. Boedoyo, Poedjo, dkk., *Arsitektur Manusia dan Pengamatannya*, Jambatan, Jakarta, 1986
6. Carr, Archie, *Alam dan Margasatwa Afrika*, (terjemahan, A. Widyamartaya), Tira Pustaka, Jakarta, 1982
7. Carr, Archie, *Reptilia*, (terjemahan, Drs. Banu Iskandar), Tira Pustaka, Jakarta, 1981
8. Carrington, Richard, *Mamalia*, (terjemahan, Dra. Toety Maklis), Tira Pustaka, Jakarta, 1981
9. Ching, Francis D.K, *Arsitektur: Bentuk Ruang dan Susunannya*, Erlangga, 1996
10. Colbert, E.H, *Evolution of The Vertebrates: A History of the Background Animal Through Time*, John Wiley & Sons, New York, 1980
11. De Chiara, Joseph, *Time Saver Standards for Building Types*, McGraw-Hill, New York, 1973
12. Dott, Rober HJR, *Evolution of the Earth*, McGraw-Hill Book Company, New York, 1981
13. Eimerl, Sarel, *Primata*, (terjemahan, dr. Th. S. Timan), Tira Pustaka, Jakarta, 1978
14. Glinka, J, *Perkembangan Alam Hidup*, Penerbit Nusa Indah, Ende-Flores-NTT, 1976



15. Hakim, Rustam, *Unsur Perancangan Dalam Arsitektur Lansekap*, Bina Aksara, Jakarta, 1987
16. Harris, Charles W., *Time Saver Standards for Landscape Architecture*, McGraw-Hill, New York, 1988
17. Imaizumi, Yoshinori, *Khazanah Pengetahuan Bagi Anak : Dunia Binatang*, (terjemahan, Dra Sri Elani), Tira Pustaka, Jakarta, 1979
18. Kimball, John W., *Biologi*, Erlangga, Jakarta, 1991
19. KRKB Gembira Loka Yogyakarta, *Paduan Satwa*, Yogyakarta, 1999
20. Mangunwijaya, YB, *Wastu Citra*, Gramedia, Jakarta, 1992
21. Panero, Julius AIA, *Human Dimension & Interior Space*, Whitney Library of Design, USA, 1979
22. Pemda Kodya Dati II Surakarta, *Rencana Induk Pengembangan Taman Wisata Satwa Taru Jurug*, Surakarta, 1994
23. Perhimpunan Kebun Binatang Se-Indonesia, *Pedoman Umum Kebun Binatang*, Jakarta, 1995
24. Peterson, Roger T, *Burung*, (terjemahan, T.W. Kamil M. A.), Tira Pustaka, Jakarta, 1980
25. Ripley, S. Dillon, *Alam dan Margasatwa Asia Tropik*, (terjemahan Drs. Banu Iskandar), Tira Pustaka, Jakarta, 1983
26. Sidharta, Boy Raharjo, *Evolusi*, Universitas Atmajaya Yogyakarta, Yogyakarta, 1995
27. Simonds, Jhon Ormsbee, *Landscape Architecture*, McGraw-Hill, New York, 1961
28. Simpson, George G, *Principles of Animal Taxonomy*, Oxford Book Company, Calcutta, New Delhi
29. White, Edward T, *Consept Source Book*, Architectural Media LTD, 1985
30. White, Edward T, *Tata Atur*, ITB Bandung, 1986

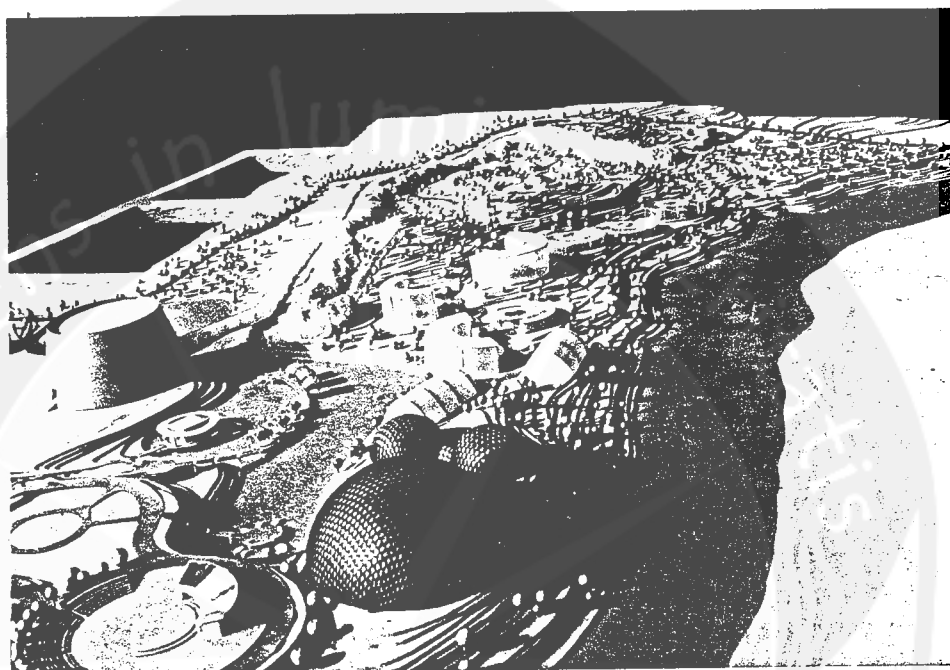


**LAMPIRAN**

---



## KILAS RANCANG



## KILAS RANCANG

