



BAB VI

HASIL PERANCANGAN

Perancangan Pusat Wisata Budaya Ponorogo yang mengintegrasikan antara konsep *Combined Metaphore Reyog* dan wawasan keislaman akan menghasilkan perancangan yang lebih spesifik dan mempunyai ciri khas tiap masing-masing bangunan. Adapun hasil perancangan secara detail akan dijelaskan sebagai berikut:

6.1 Aksesibilitas Kawasan Pusat Wisata Budaya Ponorogo.

Hasil perancangan menghasilkan aksesibilitas di kawasan Pusat Wisata Budaya Ponorogo. Aksesibilitas kawasan terdapat satu akses pintu masuk dan satu akses pintu keluar, hal ini akan memudahkan pengunjung untuk masuk dan keluar di kawasan Pusat Wisata Budaya Ponorogo. Untuk akses pejalan kaki dapat terakses dari *pedestrian ways* yang terakses langsung dari jalan raya, sedangkan akses kendaraan diakses langsung dari jalan raya. Selain aksesibilitas bisa menjadikan pengarah masuk dan keluar. Pada hasil rancangan ini akses membentuk suatu lengkung yang menggambarkan kepala *Reyog*. Adapun penjelasan tentang aksesibilitas di kawasan Pusat Wisata Budaya Ponorogo dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 6.1 Aksesibilitas tapak
Sumber : Hasil Rancangan

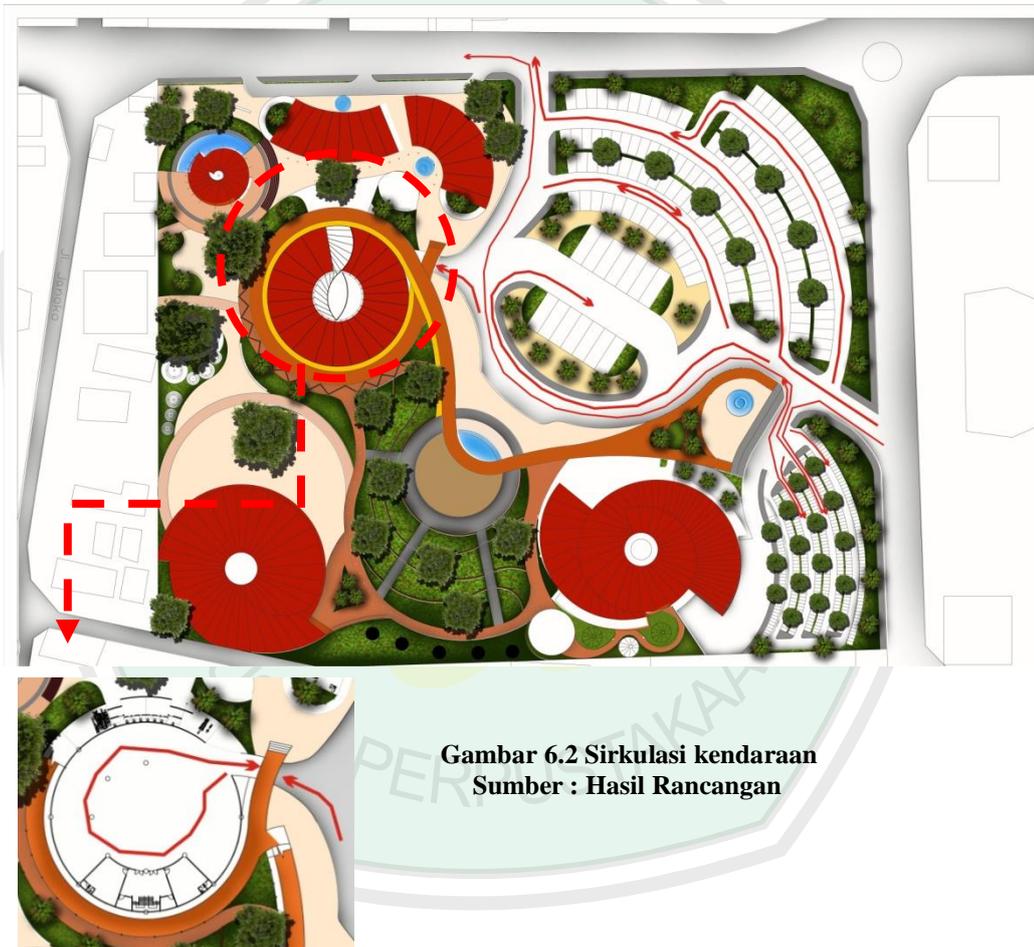
Keterangan:

-  Akses kendaraan
-  Akses pejalan kaki

Dari gambar di atas terlihat aksesibilitas di dalam kawasan Pusat Wisata Budaya Ponorogo, yang memudahkan para pengunjung menuju ke dalam. Selain itu bentuk mengarahkan kendaraan untuk parkir dan pejalan kaki menuju ke tiap-tiap bangunan. Aksesibilitas ini memudahkan sirkulasi di dalam maupun di luar kawasan Pusat Wisata Budaya Ponorogo. Oleh karena itu aksesibilitas dirancang melengkung, karena memberi kesan agar tidak monoton dan membosankan untuk para pengunjung.

6.2 Sirkulasi Kawasan Pusat Wisata Budaya Ponorogo

Jalur sirkulasi utama terletak di area sekitar pintu masuk bangunan utama, sehingga memudahkan pengunjung untuk masuk ke area bangunan. Sirkulasi di kawasan Pusat Wisata Budaya Ponorogo dibagi menjadi dua, yaitu sirkulasi kendaraan dan sirkulasi pejalan kaki. Adapun sirkulasi kendaraan dapat terlihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 6.2 Sirkulasi kendaraan
Sumber : Hasil Rancangan

Dari gambar diatas terlihat sirkulsi kendaraan. Terdapat sirkulasi di area semi *basement* bangunan *amphitheater*. Sirkulasi kendaraan ini terbagi menjadi tiga yaitu sirkulasi kendaraan mobil, sirkulasi bus, dan sirkulasi motor. Area parkir tiap jenis kendaraan terpisahkan, sehingga sirkulasi jelas. Sirkulasi pengunjung di kawasan Pusat Wisata Budaya Ponorogo berbentuk linier terpusat,

karena untuk memberikan kesan cerita tersendiri dari masing-masing babak pada Tarian *Reyog* Ponorogo. Adapun gambar sirkulasi pengunjung dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 6.3 Sirkulasi pengunjung
Sumber : Hasil Rancangan

Dari gambar di atas terlihat bentuk sirkulasi pengunjung linear terpusat. Sirkulasi pejalan kaki dibuat berkelok-kelok untuk memunculkan kesan cerita perbabakan Tari *Reyog* Ponorogo.

6.3 Pandangan Kawasan Wisata Budaya Ponorogo

Kawasan Wisata Budaya Ponorogo ini terlihat dari dua arah, yaitu dari arah utara dan dari arah barat. Dari arah utara terlihat dari alun-alun Ponorogo, karena sebelah utara berbatasan langsung dengan alun-alun, sedangkan dari arah barat terlihat dari jalan raya, sehingga Kawasan Wisata Budaya Ponorogo memiliki dua sisi pandangan yang berbeda. Oleh karena itu fasad di sebelah utara dan barat dirancang dengan menarik dan dengan estetika bentuk yang bagus.

Selain itu pandangan dari atas tidak kalah menarik. Adapun gambar tampak kawasan Wisata Budaya Ponorogo dari atas dapat dilihat di bawah ini:



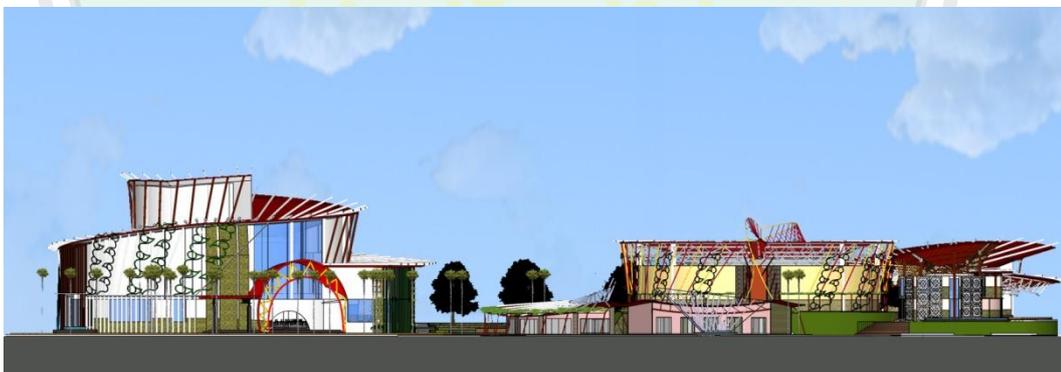
Gambar 6.4 Perspektif mata burung
Sumber : Hasil Rancangan

Dari gambar di atas dapat terlihat suatu tatanan yang harmonis dengan bentukan atap yang atraktif, dengan tema *combined metaphore Reyog*. Selain itu terlihat tampak Kawasan Wisata Budaya Ponorogo dari arah utara dan barat. Pandangan kawasan dari arah utara terlihat dari Alun-Alun Ponorogo, yang mana pandangan dari arah utara ini merupakan pintu masuk utama ke kawasan Wisata Budaya Ponorogo. Sehingga fasad pada rancangan ini dibuat seatraktif mungkin dan semenarik mungkin. Oleh karena itu bangunan di bagian utara merupakan bangunan yang utama, yaitu galeri. Adapun tampak kawasan sebelah utara dapat terlihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 6.5 Tampak kawasan sebelah utara
Sumber : Hasil Rancangan

Dari gambar di atas terlihat bangunan utama yang menjadi *point of view* dan sebagai area pintu masuk utama. Pada kawasan sebelah barat, terlihat juga kesan atraktif yang ditimbulkan dari bangunan *amphitheater* dan jalan yang menanjak naik. Berikut ini adalah gambar dari tampak sebelah barat kawasan Pusat Wisata Budaya Ponorogo:



Gambar 6.6 Tampak kawasan sebelah barat
Sumber : Hasil Rancangan

Dari gambar di atas dapat terlihat bangunan galeri, *amphitheater*, mushola dan *retail* menonjolkan keatraktifannya. Sehingga memberikan kesan yang berbeda dengan bangunan satu dan yang lainnya.

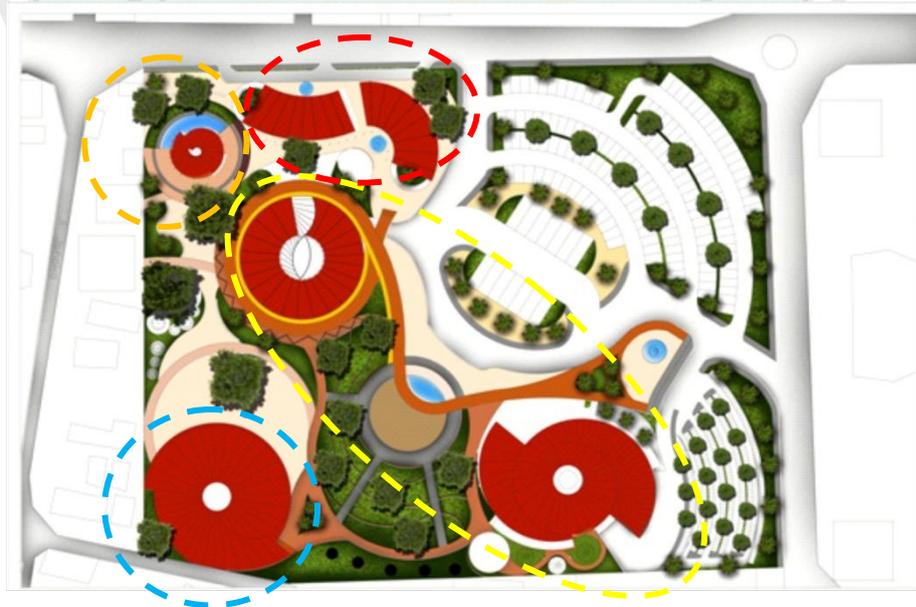
6.4 Zonasi pada kawasan Pusat Wisata Budaya Ponorogo

Kawasan Pusat Wisata Budaya Ponorogo memiliki dua zonasi, yaitu zona menurut fungsi dan zona menurut tema *combined metaphore Reyog*. Zona menurut fungsi merupakan zona yang mana membagi fungsi bangunan menurut fungsi kultural, edukatif, rekreatif dan penunjang. Sedangkan zona menurut tema merupakan zona yang membagi tipe-tipe setiap bangunan dan karakteristik yang dimunculkan setiap bangunan. Karakteristik ini mengambil dari Tarian *Reyog* yaitu dari karakter setiap pemain dan gerak tari dan formasi dari Tarian *Reyog*.

Berikut ini akan dijelaskan gambar lebih rinci mengenai zona pada kawasan Pusat Wisata Budaya Ponorogo, sebagai berikut:

6.4.1 Zonasi menurut fungsi

Menurut fungsi, kawasan Pusat Wisata Budaya Ponorogo memiliki tiga fungsi utama, yaitu sebagai sarana kultural, edukatif, dan rekreatif serta penunjang. Berikut ini merupakan gambar pembagian zonasi menurut fungsi, sebagai berikut:



Gambar 6.7 Zonasi menurut fungsi
Sumber : Hasil Rancangan



Keterangan:

-  Zona sarana kultural yaitu galeri, *amphitheater outdoor*, dan *amphitheater indoor*
-  Zona sarana edukatif yaitu bangunan *workshop*
-  Zona sarana rekreatif
-  Zona sarana penunjang yaitu mushola

6.4.2 Zonasi menurut tema *Combined Metaphore Reyog*

Kawasan Pusat wisata Budaya Ponorogo membagi zonasi menurut tema *combined metaphore Reyog* menjadi lima babakan. Lebih lanjutnya zonasi menurut tema akan dijelaskan pada gambar di bawah ini



Gambar 6.8 Zonasi menurut tema *Combined Metaphore Reyog*
Sumber : Hasil Rancangan



Keterangan:

1. Babakan 1: Bangunan Galeri berkarakter seperti tokoh *Reyog*, yang mana memiliki sifat keras, jahat dan garang. Karena tokoh pertama kali yang muncul dalam pementasan Seni *Reyog* adalah Singo Barong.
2. Babakan 2: Area *amphitheater outdoor* berkarakter seperti tokoh Bujang Ganong, yang mana memiliki sifat lucu, cerdas, dan sakti.
3. Babakan 3: Bangunan *amphitheater indoor* berkarakter seperti tokoh Prabu Klonosewandono, yang mana memiliki sifat berwibawa, berkharisma, dan sakti
4. Babakan 4: Bangunan *workshop* berkarakter seperti tokoh Warok, yang mana memiliki sifat tegas dan selalu mengajarkan petunjuk.
5. Babakan 5: Bangunan retail dan mushola berkarakter seperti tokoh Jathil, yang mana memiliki sifat feminin. Yaitu wanita penunggang kuda yang ada dalam Seni *Reyog* Ponorogo.

Dari keterangan di atas dapat diketahui bahwa bangunan pada kawasan Pusat Wisata Budaya Ponorogo memberikan gambaran mengenai karakter masing-masing tokoh yang bermain dalam Tari *Reyog* Ponorogo. Sehingga setiap babakan yang ada pengunjung menikmati suasana yang mencirikan karakter masing-masing tokoh.

Bangunan dirancang menggunakan konsep yang memakai karakter dan sifat para pemain *Reyog*, sehingga dihasilkan desain bangunan yang atraktif, menarik, dan mengeksplorasi dari bentuk-bentuk para pemain *Reyog*. Di bawah ini akan dijelaskan lebih lanjut tentang bangunan-bangunan yang ada di kawasan Pusat Wisata Budaya Ponorogo, yaitu sebagai berikut:

a. Galeri

Karakter yang muncul dari bentuk metafora Singo Barong, yang mana bentuk ini mempunyai ciri khas pada *entrance* utama bangunan. Selain itu atap serta fasad memetaforakan bulu merak dan menggunakan ukiran batik parang yang sangat khas sebagai kostum utama para pemain Seni *Reyog*. Selain itu bangunan galeri merupakan bangunan yang paling besar dan tinggi diantara bangunan yang lainnya, sehingga menyimbolkan garang, keras, namun dinamis. Adapun karakteristik bangunan galeri sebagai berikut:



Gambar 6.9 Bangunan berkarakter Singo Barong
Sumber : Hasil Rancangan

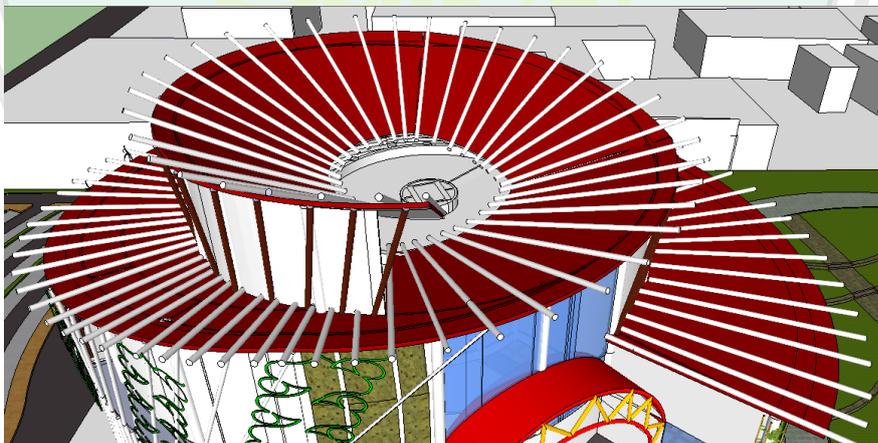
Dari gambar di atas dapat terlihat *entrance* utama yang paling menonjol, yaitu seperti kepala *Reyog*. Selain itu fasad samping pada galeri terlihat ada aksent batik

Parang. Aksentuasi bulu merak terdapat pada fasad samping seperti gambar di bawah ini:



Gambar 6.10 Secondary skin
Sumber : Hasil Rancangan

Dari gambar di atas terlihat warna pada *secondary skin* bergradasi seperti bulu merak, sehingga membuat aksentuasi estetika yang menarik. Untuk bentuk atap pada bangunan galeri seperti gambar di bawah ini:



Gambar 6.11 Bentuk atap
Sumber : Hasil Rancangan

Dari gambar di atas dapat terlihat bahwa bentuk atap seperti bentuk *Reyog* yang sedang menari. Berirama, namun terlihat tangguh dan gagah. Pada atap juga



terlihat pipa-pipa yang menahan atap, ini memberi kesan seperti rangka bulu merak.

Bangunan galeri ini memiliki tiga lantai, yaitu: lantai pertama digunakan sebagai area restoran, galeri penjualan, dan kantor pengelola. Lantai kedua digunakan sebagai galeri tempat penyimpanan koleksi benda-benda antik sejarah Kabupaten Ponorogo dan lainnya, sedangkan lantai tiga digunakan sebagai auditorium yakni sebagai tempat koordinasi tentang kesenian di Ponorogo secara khususnya.

b. Amphitheater Outdoor

Karakter *amphitheater outdoor* seperti jathil, yaitu memiliki sifat periang, lincah dan cerdik. Karakter ini mampu menjadikan desain *amphitheater outdoor* menjadi lebih tereksplorasi. Dilihat dari bentukannya yang unik, yaitu melengkung dengan jarak dan lebar yang tidak sama, akan tetapi menyatu dengan semua massa bangunan yang ada di kawasan Pusat Wisata Budaya Ponorogo. *Amphitheater outdoor* ini memiliki empat tingkatan tempat duduk, sehingga para pengunjung yang datang melihat pertunjukan bisa duduk-duduk di area in dengan luas. Selain itu area amphiteater outdoor juga berfungsi sebagai hutan kota, karena area ini banyak ditumbuhi pohon-pohon yang besar. Sehingga bisa mengatasi polusi udara yang berada di tengah Kabupaten Ponorogo.

Adapun gambar tentang *amphitheater outdoor* ini seperti gambar di bawah ini:



Gambar 6.12 Amphitheater Outdoor
Sumber : Hasil Rancangan

Dari gambar di atas dapat dilihat bahwa *amphiteater outdoor* ini selain untuk pertunjukan Seni *Reyog* bisa digunakan sebagai sarana edukatif dan rekreatif. Selain itu penonjolan konsep bentuk dari karakter serta sifat jathil ini bisa membuat pengunjung merasa nyaman dan gembira berada di area *amphiteter outdoor* ini.

c. Amphitheater Indoor

Amphitheater indoor ini merupakan area pertunjukan yang dibuat tertutup dan ternaungi dengan atap. *Amphitheater indoor* ini memiliki karakter seperti Prabu Klonosewandono, yang mana desain fasad ini menonjolkan dari karakter dan sifat yang dimiliki oleh Prabu Klonosewandono. Dengan warna serta penonjolan struktur yang memberikan kesan gagah dan tangguh. Letak *amphitheater indoor* ini berada di atas dengan jalan menanjak. Hal ini lebih memberikan kesan gagah dan memberikan simbol bahwa Prabu Klonosewandono ini merupakan tokoh utama dalam Seni *Reyog* Ponorogo. Adapun gambar tentang *amphitheater indoor* dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 6.13 Amphitheater Indoor
Sumber : Hasil Rancangan



Dari gambar di atas dapat diketahui bentuk dan fasad dari *amphitheater indoor*. Pada fasad terdapat batangan pipa berbentuk miring serta pipa yang membentuk lengkung yang membuat *vocal point* pada pintu masuk utama *amphitheater indoor*. Bentuk karakter dari Prabu Klonosewandono sangat terlihat dari fasad depan bangunan. Selain itu bentuk atap sangat atraktif dan terkesan kuat, sehingga semua simbol kegagahan dan ketampanan terlihat dari bangunan *amphitheater indoor* ini. Adapun bentuk atap dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 6.14 Atap Amphiteater Indoor
Sumber : Hasil Rancangan

Dari gambar di atas terlihat sekali simbol kegagahan dan ketampanan Prabu Klonosewandono. Selain itu interior di dalam *amphitheater* juga dibuat seatraktif mungkin, seperti pada gambar di bawah ini:



Gambar 6.15 Panggung Amphiteater Indoor
Sumber : Hasil Rancangan

Terlihat ukiran batik Parang yang dipakai oleh Prabu Klonosewandono sebagai aksen latar belakang panggung, selain itu warna-warna di dalam ruangan di buat seperti warna khas *Reyog*.

d. Workshop

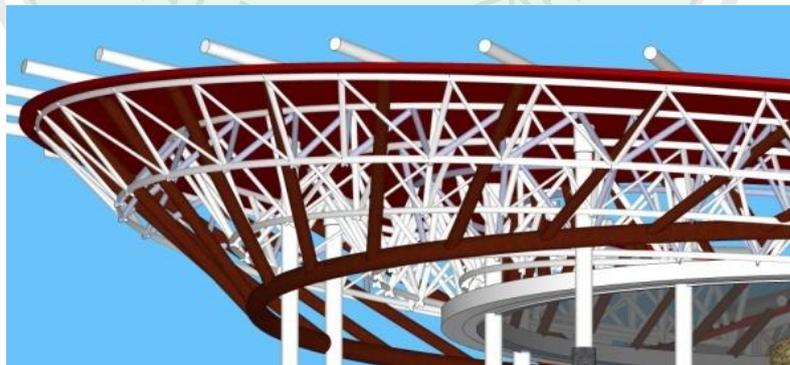
Workshop merupakan bangunan yang difungsikan sebagai sarana edukatif bagi para pengunjung, karena di *workshop* inilah para pengunjung bisa belajar bagaimana cara membuat *Reyog* dan perlengkapan lainnya. Selain itu *workshop* memiliki karakter seperti Warok, yaitu mengajarkan dan memberi petunjuk bagi murid-muridnya. Adapun gambar *workshop* dapat dilihat pada gambar di bawah ini:





Gambar 6.16 Workshop
Sumber : Hasil Rancangan

Dari gambar di atas dapat terlihat karakter dari Warok yaitu mengajarkan dan mengajarkannya tersebut secara terbuka. Sehingga tempat belajarnya dibuat dengan ruang terbuka tanpa sekat, sehingga dapat menikmati pemandangan luar yang ada di sekitar bangunan. Sistem struktur *workshop* menggunakan struktur space frame dan dibuat terekspose, untuk memberikan kesan gagah, dan selalu memberika pengajaran. Adapun gambar dari struktur atap *workshop* dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 6.17 Struktur atap workshop
Sumber : Hasil Rancangan

e. *Retail dan Mushola*

Retail dan Mushola merupakan bangunan penunjang yaitu bangunan yang mendukung dari bangunan utama. *Retail* dan mushola ini memiliki karakter Jathil yaitu riang, gembira, indah dan menyenangkan. Oleh karena itu bangunan retail dan musholla merupakan bangunan penunjang yang mana memberika sarana rekreasi belanja dan beribadah. Adapun gambar *retail* dan mushola dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

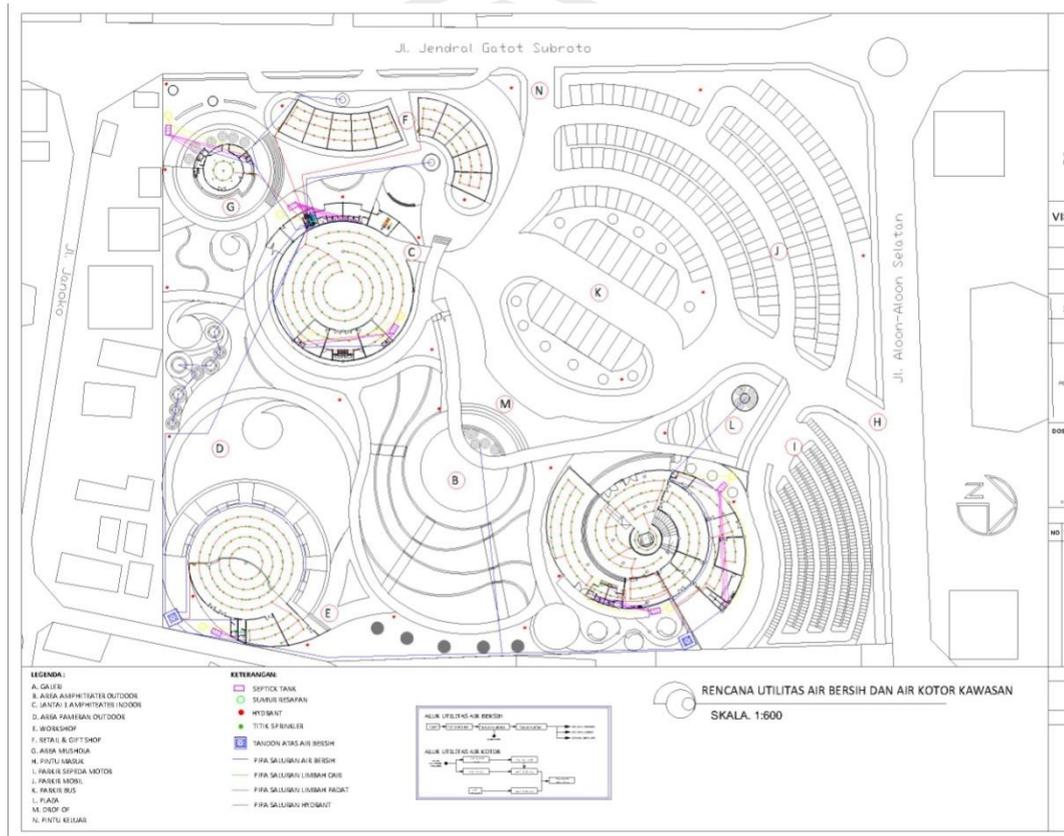


Gambar 6.18 Mushola dan *Retail*
Sumber : Hasil Rancangan

Tempat mushola dibuat menanjak naik, karena untuk mengingatkan kepada sang pencipta yaitu Allah swt. dan retail memberikan kesan menyenangkan.

6.5 Sistem Utilitas pada Kawasan Pusat Wisata Budaya Ponorogo

Sistem utilitas pada kawasan Pusat Wisata Budaya Ponorogodi bagi menjadi beberapa bagian, yaitu utilitas air bersih, utilitas air kotor, *sprinkler*, dan *hydrant*. Adapun untuk keterangan utilitas kawasan Pusat Wisata Budaya Ponorogo akan dijelaskan dengan gambar sebagai berikut:



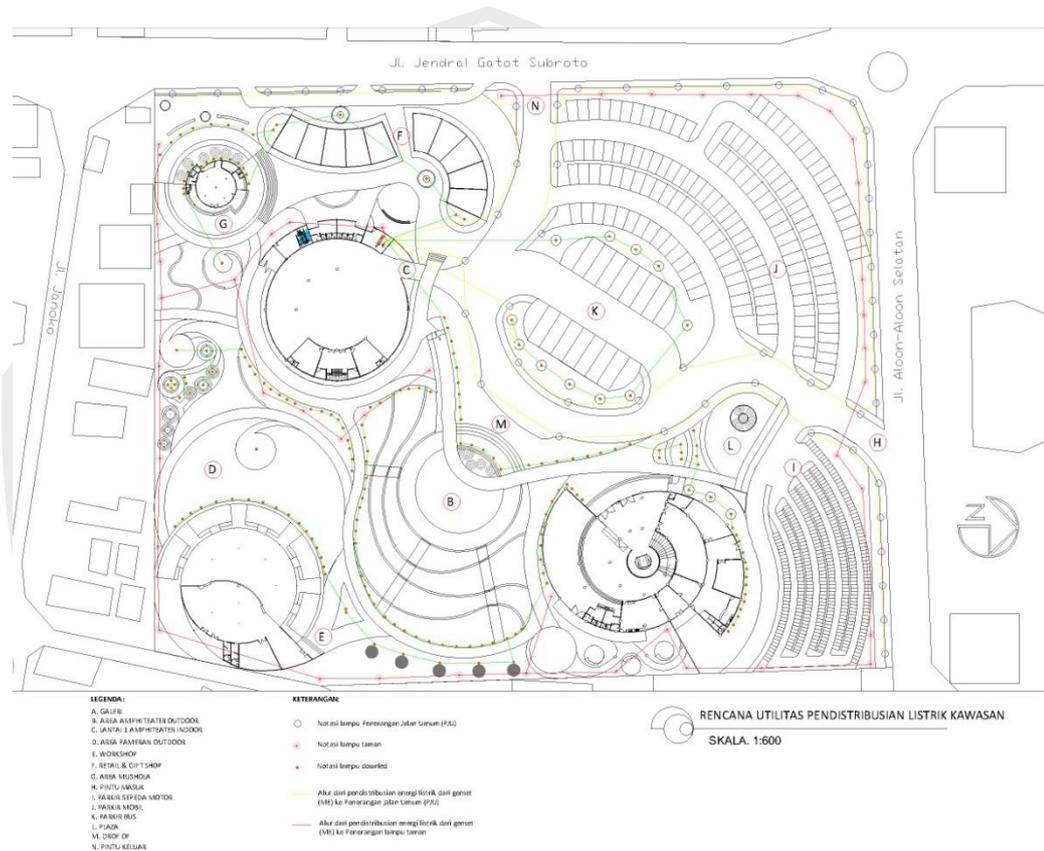
Gambar 6.19 Utilitas Kawasan Pusat Wisata Budaya Ponorogo
Sumber : Hasil Rancangan

Dari keterangan di atas, untuk utilitas air bersih menggunakan air sumur dan dengan bantayan PDAM. Air sumur dipompa dan di tampung dalam tandon air yang diletakkan di atas di area tiap-tiap bangunan. Sedangkan untuk saluran air kotor, baik air sisa pembuangan manusia dan air kotor pencucian semuanya ditampung di bak kontrol kemudia di alirkan ke riol kota. Sedangkan untuk



saluran sprinkler menggunakan air sumur yang telah di simpan dalam tandon air.
Sementara untuk *hydrant outdoor* juga menggunakan air sumur.

Untuk pendistribusian listrik di kawasan Pusat Wisata Budaya Ponorogo,
akan dijelaskan pada gambar di bawah ini:



Gambar 6.20 Distribusi listrik Kawasan Pusat Wisata Budaya Ponorogo
Sumber : Hasil Rancangan

Pada gambar di atas dijelaskan bahwa pendistribusian listrik oleh PLN dan
dibantu genset apabila ada pemadaman listrik secara bergiliran.