

## BAB VI

### HASIL PERANCANGAN

Hasil perancangan merupakan aplikasi dari konsep ekowisata pada pengembangan kawasan agrowisata sondokoro yang meliputi beberapa aspek, diantaranya:

#### 6.1. Dasar Pengembangan

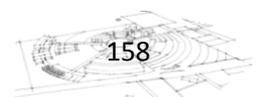
Dasar pengembangan didapatkan dari konsep dasar perancangan pada bab V yang meliputi 3 aspek yaitu : edukatif, rekreatif dan partisipatif. Edukatif yang berarti meningkatkan kesadaran pengunjung dan masyarakat tentang perlunya upaya konservasi alam, peninggalan sejarah dan budaya. Rekreatif yang berarti kesempatan menikmati pengalaman wisata dalam lokasi yang mempunyai fungsi konservasi. Partisipatif yang berarti pemberdayaan sosial budaya ekonomi masyarakat sekitar kawasan melalui kegiatan pariwisata yang berwawasan lingkungan. Aspek-aspek tersebut diterapkan dalam setiap unsur perancangan, baik aspek fungsi maupun bangunan.

#### 6.2. Hasil Pengembangan

Hasil pengembangan merupakan aplikasi dari konsep dasar (*edukatif, rekreatif, dan partisipatif*) pada unsur pengembangan yang meliputi : pengembangan tapak, pengembangan bentuk, utilitas dan struktur.

##### 6.2.1. Pengembangan Tapak

Pengembangan tapak merupakan aplikasi konsep dasar (*edukatif, rekreatif*



dan *partisipatif*) pada tapak kawasan yang meliputi : arah pengembangan tapak, aksesibilitas, sirkulasi, penghawaan, peredam kebisingan, pencahayaan, view dan vegetasi.

#### 6.2.1.1. Arah Pengembangan Tapak

Hasil arah pengembangan tapak merupakan aplikasi dari konsep arah pengembangan tapak yang terdapat pada bab V. Berdasarkan konsep arah pengembangan tapak, pengembangan dilakukan kearah utara, selatan dan timur. Pengembangan kearah selatan memiliki tujuan untuk memanfaatkan Rumah Administratur sebagai sarana edukasi sejarah (*edukatif*). Pengembangan kearah utara dan timur memiliki tujuan untuk mendapatkan bentukan tapak yang dapat mencukupi kebutuhan ruang (*rekreatif*). Pengembangan ke arah utara memiliki tujuan agar lokasi tapak dapat diakses dengan mudah oleh pengunjung maupun masyarakat sekitar lokasi (*partisipatif*).



**Gambar 6.1** : Arah Pengembangan Tapak

*Sumber : Hasil Perancangan, 2012*

#### 6.2.1.2. Aksesibilitas

Aksesibilitas pada pengembangan dibedakan menjadi *main entrance*, *side entrance* dan akses ke perumahan. Hal tersebut bertujuan untuk mengurangi kemacetan disekitar tapak. Perbedaan akses antara ke perumahan dan ke tapak bertujuan untuk mempermudah sirkulasi pengunjung (*partisipatif*). Selain itu, juga dapat memberikan privasi pada warga perumahan.

Sistem pencapaian tapak dengan pencapaian langsung dan tersamar. Sistem pencapaian tersebut bertujuan untuk mengarahkan pengunjung menuju pintu masuk kawasan (*edukatif*). Desain pintu masuk kawasan dengan menggunakan ide dasar dari alam (tanaman tebu) yang memiliki karakter lengkung dengan warna natural. sebagai pendukung suasana alami kawasan (*rekreatif*)



**Gambar 6.2 :** Aksesibilitas

*Sumber : Hasil Perancangan, 2012*

### **6.2.1.3. Sirkulasi**

Sistem sirkulasi pada pengembangan kawasan agrowisata sondokoro menggunakan pola terpusat dengan alur linear agar pengunjung dapat mengakses setiap ruang pada tapak (*edukatif*). Begitu juga dengan sirkulasi pengelola yang

melewati setiap ruang dalam tapak dengan tujuan agar pengelola dapat melihat kondisi sarana dan prasarananya. Penempatan *sculpture* pada hall depan dan hall tengah sebagai aksen maupun pengarah sirkulasi pengunjung (*rekreatif*). Hall tengah sebagai titik temu sirkulasi pengunjung sehingga dapat berinteraksi satu sama lainnya (*partisipatif*).



**Gambar 6.3 : Sirkulasi**

*Sumber : Hasil Perancangan, 2012*

#### **6.2.1.4. Penghawaan**

Penghawaan pada tapak yaitu dengan penataan massa bangunan agar tidak menghalangi aliran angin ke bangunan lainnya. Hal tersebut dilakukan dengan penyediaan ruang terbuka diantara bangunan. Penggunaan bangunan semi terbuka juga dapat mengalirkan angin ke bangunan lainnya.

Sedangkan penghawaan pada bangunan yaitu dengan menggunakan elemen peneduh sebagai pengarah aliran angin agar masuk ke dalam bangunan. Selain sebagai pengarah aliran angin, elemen peneduh juga sebagai komponen lansekap (*edukatif*) dan pendukung suasana alami kawasan untuk kenyamanan

aktivitas *outdoor* pengunjung (*partisipatif*). Sedangkan interiornya menggunakan dinding tidak *massif* untuk mengalirkan angin ke ruangan lain dan sebagai estetika (*rekreatif*).



**Gambar 6.4 : Penghawaan**

*Sumber : Hasil Perancangan, 2012*

#### **6.2.1.5. Kebisingan**

Peredam kebisingan dengan menggunakan tanaman peneduh dan tanaman teh-tehan yang diletakkan dekat dengan sumber kebisingan. Selain sebagai peredam kebisingan, tanaman tersebut juga sebagai peneduh kegiatan *outdoor* pengunjung (*partisipatif*). Perbedaan area privat & publik juga terlihat pada tampilan *fasade* bangunannya (*edukatif & rekreatif*).



**Gambar 6.5 : Peredam Kebisingan**

*Sumber : Hasil Perancangan, 2012*

#### 6.2.1.6. Pencahayaan

Teknik pencahayaan dengan menggunakan ventilasi silang pada sisi utara & selatan bangunan untuk menghindari cahaya matahari langsung. Hal tersebut didukung dengan bentuk bangunan yang dapat memaksimalkan cahaya alami masuk ke dalam bangunan (*edukatif & rekreatif*). Interior bangunan dengan dinding tidak *massif* agar cahaya alami sampai ke ruangan lainnya (*partisipatif*). Sedangkan teknik pelindung radiasi matahari dengan adanya vegetasi pada area dekat dengan ventilasi.



**Gambar 6.6 : Pencahayaan**

*Sumber : Hasil Perancangan, 2012*

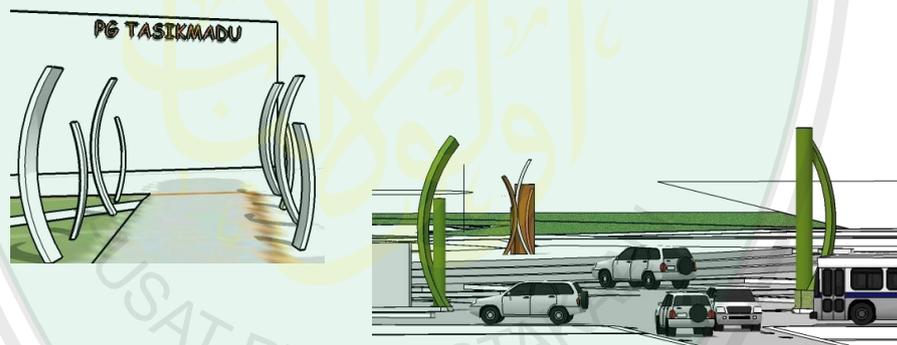
#### 6.2.1.7. View

- View ke dalam

View ke dalam kawasan dengan menggunakan dinding tidak *massif* dengan tujuan untuk mempermudah mengenali fungsi kawasan dengan memperlihatkan aktivitas di dalamnya (*edukatif*). Adanya *sculpture* pada hall depan sebagai *point of view* dari luar (*rekreatif*).

- View ke luar

View ke luar diarahkan ke taman dan bangunan sekitar tapak yaitu PG Tasikmadu dengan tujuan agar pengunjung mengetahui fungsi dari bangunan sekitar yang dapat berfungsi juga sebagai sarana rekreasi (*edukatif & rekreatif*).

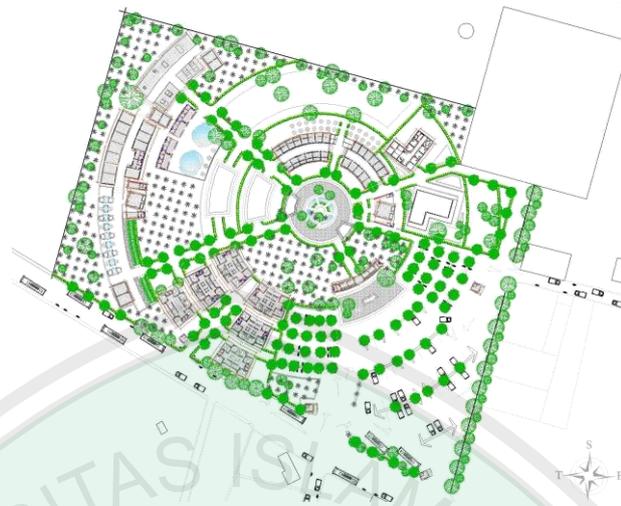


**Gambar 6.7 :** View ke dalam & ke luar

*Sumber : Hasil Perancangan, 2012*

#### **6.2.1.8. Vegetasi**

Jenis vegetasi yang di gunakan pada pengembangan antara lain sebagai berikut : rumput, teh-tehan, pohon tebu, mawar, teratai

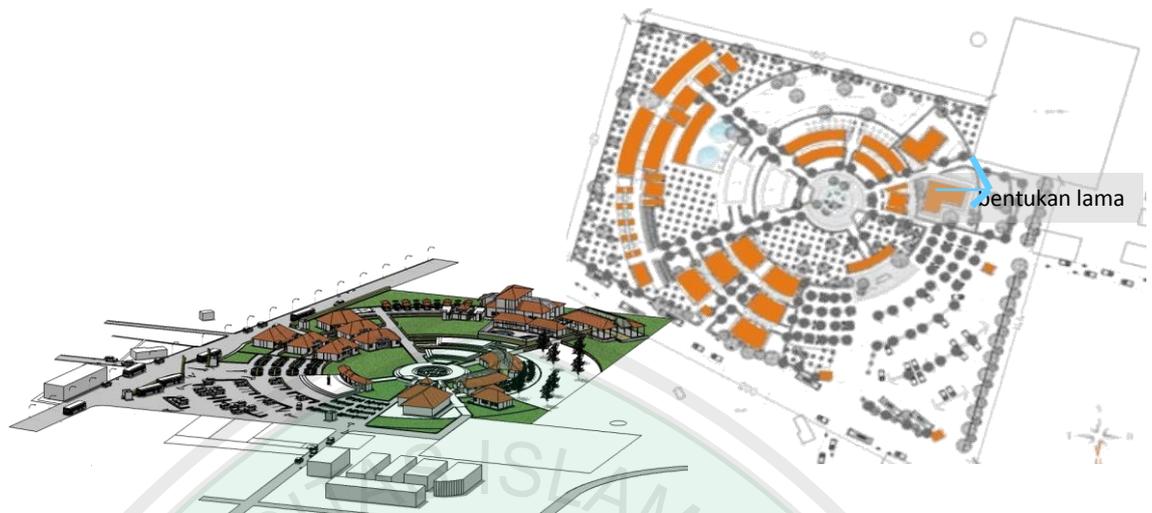


**Gambar 6.8 : Vegetasi**

*Sumber : Hasil Perancangan, 2012*

### **6.2.2. Hasil Pengembangan Bentuk**

Bentuk pada pengembangan menggunakan ide dasar dari bentuk yang terdapat pada alam dan dikombinasikan dengan bentuk geometri. Ide bentuk dengan mengambil dari bentuk dasar tanaman tebu yaitu lingkaran (*edukatif*). Sedangkan bentuk geometri didapatkan dari bentuk bangunan lama pada tapak yang masih dipertahankan (*partisipatif*). Kombinasi bentuk tersebut dapat menghasilkan bentukan baru dengan garis lengkung yang memiliki karakter tidak kaku yang sesuai dengan kawasan wisata (*rekreatif*).



**Gambar 6.9 : Pengembangan Bentuk**

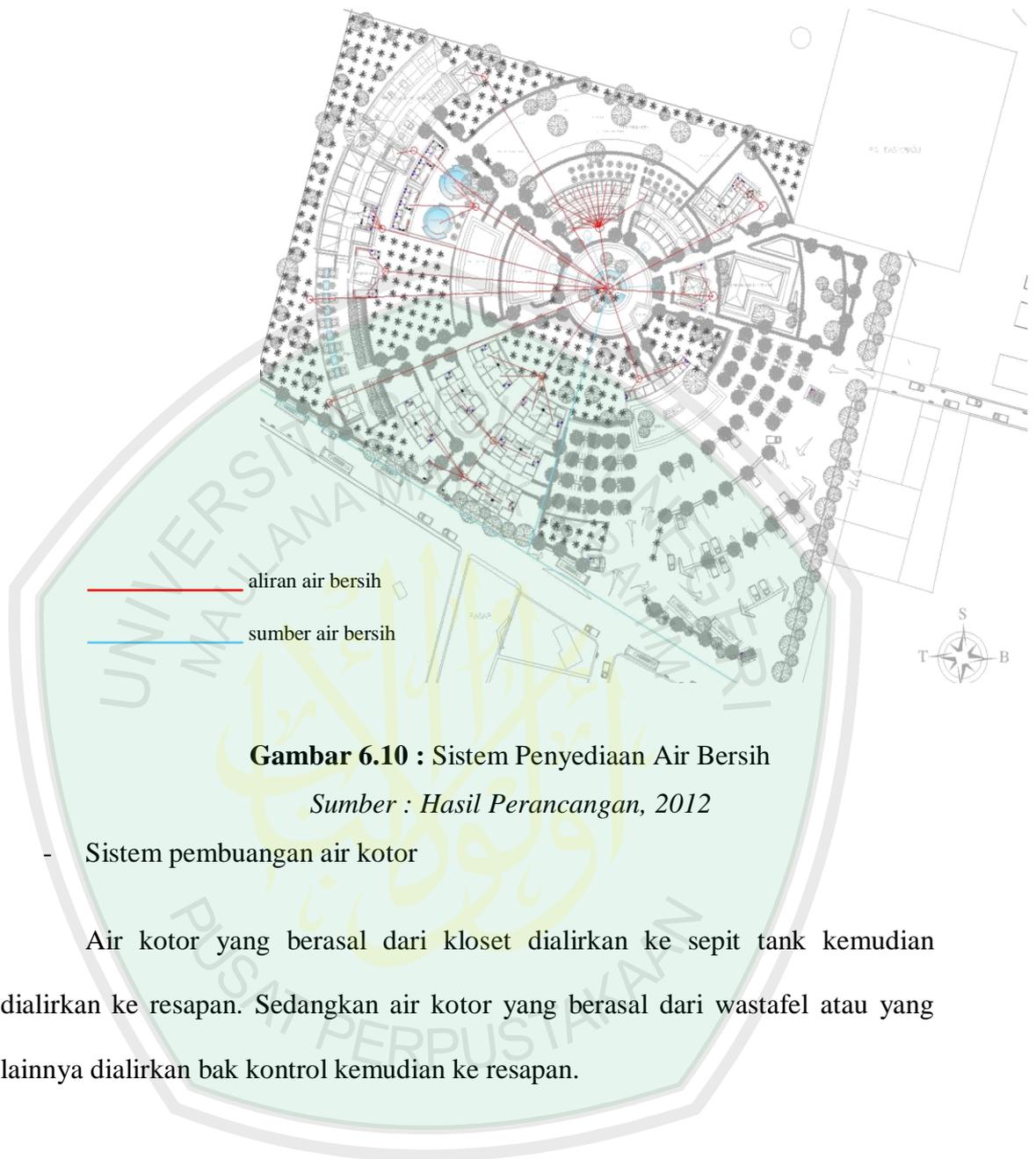
*Sumber : Hasil Perancangan, 2012*

### 6.2.3. Utilitas

Sistem utilitas terdiri dari : plumbing (sistem penyediaan air bersih, system pembuangan air kotor, air hujan) dan listrik,.

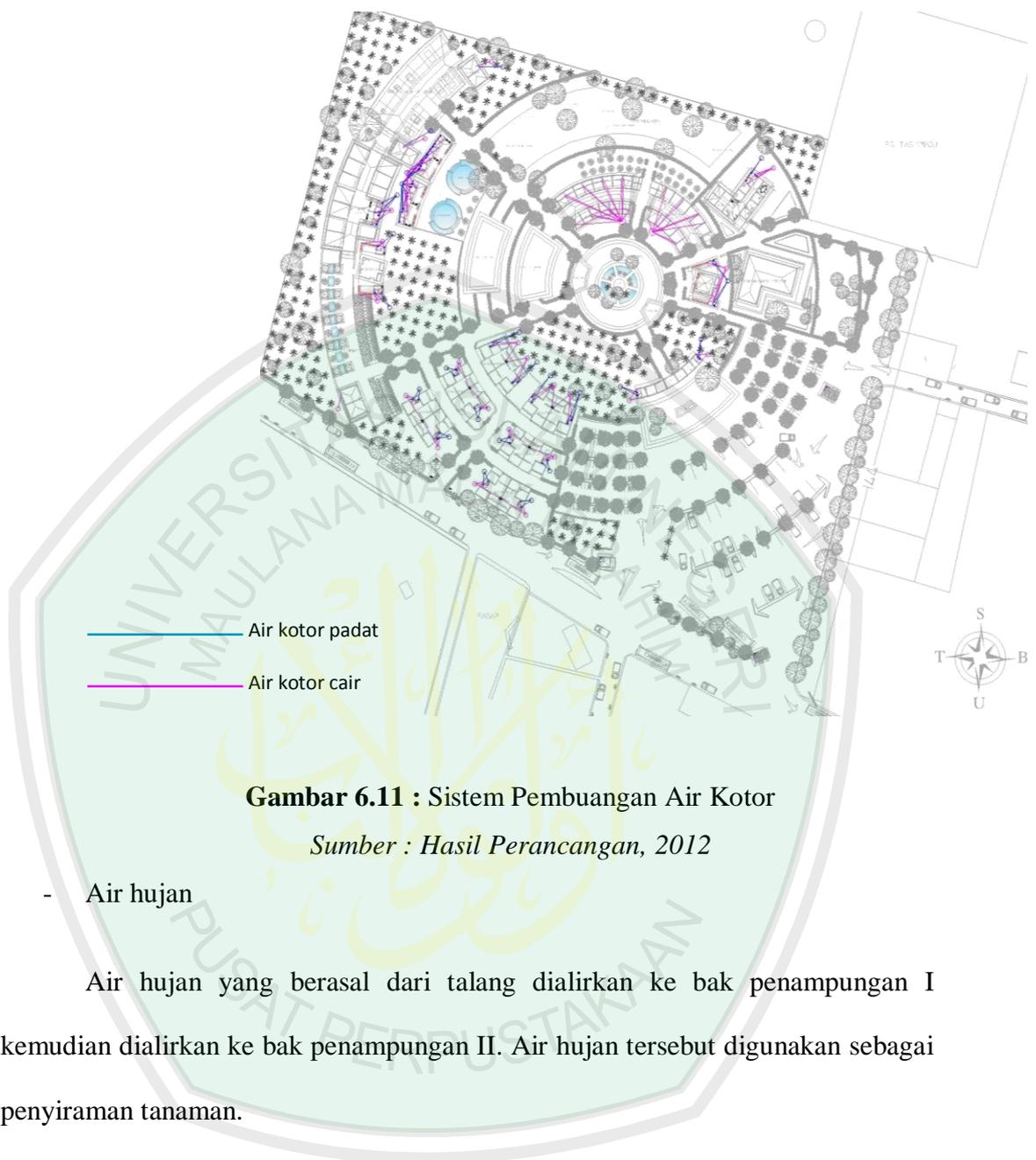
- Plumbing
- Sistem penyediaan air bersih

Air bersih yang berasal dari PDAM dan sumur tanah dialirkan ke bak penampungan utama kemudian dialirkan ke bak penampungan pada masing masing ruang.

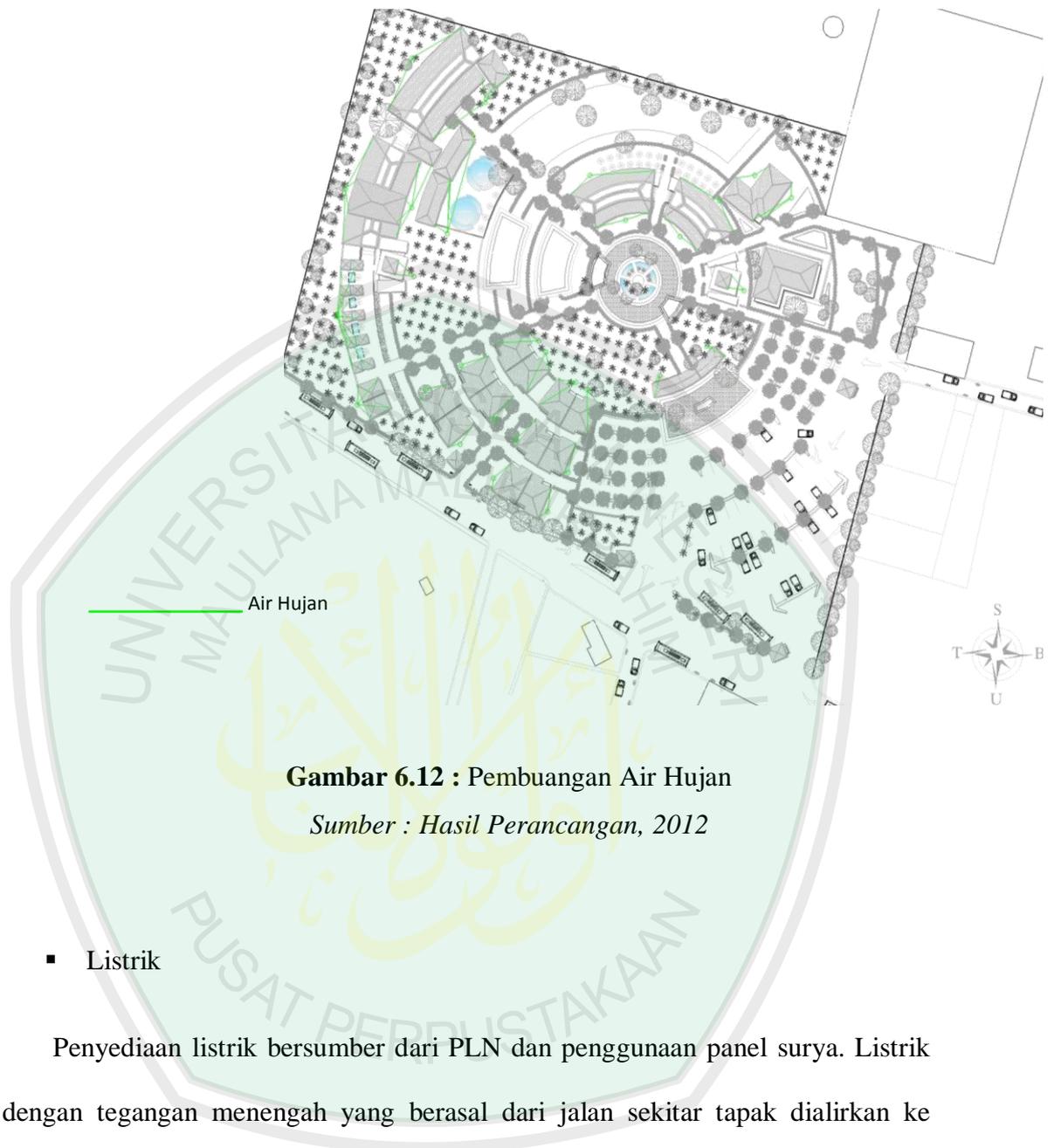


- Sistem pembuangan air kotor

Air kotor yang berasal dari kloset dialirkan ke septic tank kemudian dialirkan ke resapan. Sedangkan air kotor yang berasal dari wastafel atau yang lainnya dialirkan bak kontrol kemudian ke resapan.



Air hujan yang berasal dari talang dialirkan ke bak penampungan I kemudian dialirkan ke bak penampungan II. Air hujan tersebut digunakan sebagai penyiraman tanaman.



**Gambar 6.12 : Pembuangan Air Hujan**  
*Sumber : Hasil Perancangan, 2012*

- Listrik

Penyediaan listrik bersumber dari PLN dan penggunaan panel surya. Listrik dengan tegangan menengah yang berasal dari jalan sekitar tapak dialirkan ke gardu-gardu untuk diubah menjadi tegangan rendah sehingga dapat dialirkan ke bangunan-bangunan di tapak

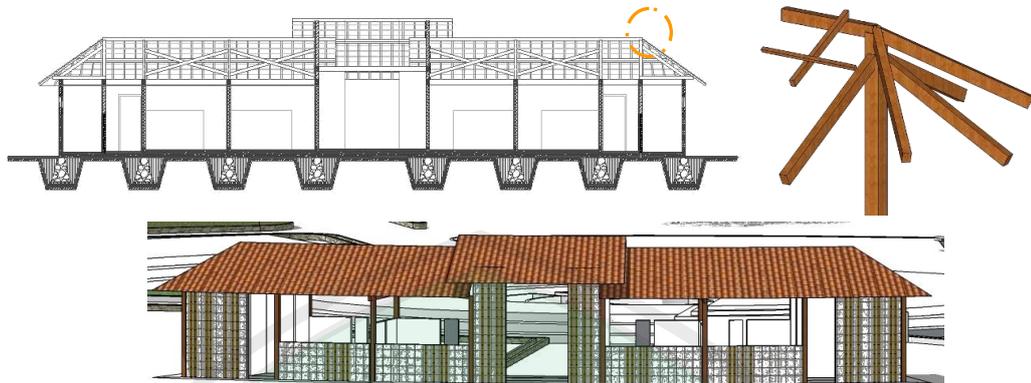


**Gambar 6.13 :** Instalasi listrik kawasan

*Sumber : Hasil Perancangan, 2012*

#### 6.2.4. Struktur

Sistem struktur bangunan dengan menggunakan material yang mudah didapatkan, seperti batu alam, batu bata, kayu. Hal tersebut bertujuan agar pengunjung dapat mengetahui manfaat akan kekayaan alam. Selain itu, mengekspos material struktur juga berfungsi sebagai estetika bangunan (*edukatif & rekreatif*).



**Gambar 6.14 : Sistem Struktur Bangunan**

*Sumber : Hasil Perancangan, 2012*

