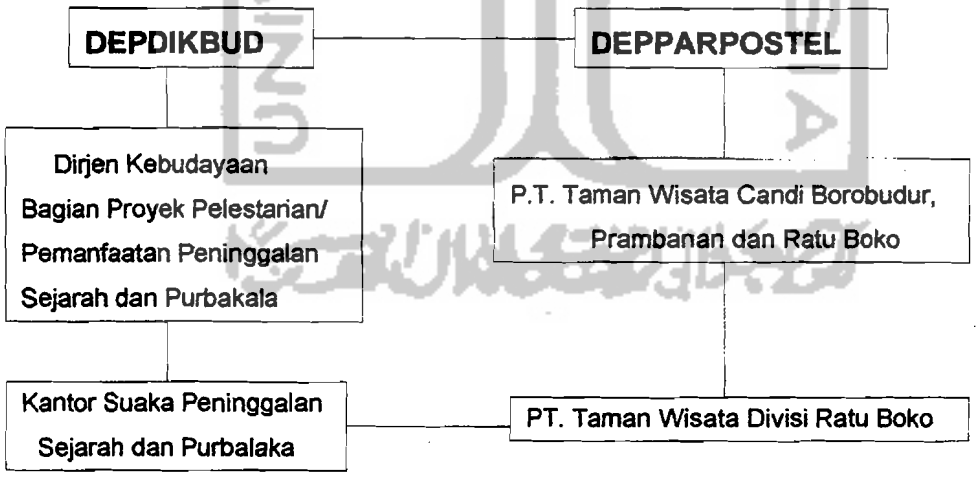
BAB IV
FASILITAS PENDUKUNG KEGIATAN WISATA KAWASAN RATU BOKO

Dalam analisis perencanaan ini dicoba untuk menganalisis master-plan Kawasan Ratu Boko yang merupakan pengembangan dan studi lanjutan terhadap Rencana Induk Pengembangan Pariwisata Kawasan Ratu Boko. Pada bab ini dilakukan evaluasi terhadap perencanaan tata ruang kawasan, perletakan program kegiatan baru dan fasilitasnya dengan dasar pertimbangan keseimbangan antara usaha pelestarian dan pariwisata.

4.1. Kelembagaan

Taman wisata ini merupakan sebuah obyek wisata arkeologi yang berada di bawah dua lembaga depatemen, yaitu Departemen Pendidikan dan Kebudayaan untuk peninggalan bersejarahnya serta Departemen Pariwisata, Pos, dan Telekomunikasi untuk pengelolaan taman wisatanya. Bagan struktur kelembagaannya adalah :



Sumber : SPSP Yogyakarta

Dari bagan di atas terlihat bahwa koordinasi yang diterapkan dalam pengelolaan kawasan purbakala telah memberikan gambaran adanya usaha mencari keseimbangan antara pelestarian benda cagar budaya dibawah Depdikbud, serta pengembangan nilai benda

tersebut dengan membuka kawasan sebagai obyek wisata yang bernilai koormersial dibawah Depparpostel.

Sebelum tahun 1991 kewenangan kawasan seluruhnya dilimpahkan pada pihak SPSP, baik sebagai pengelola maupun proses penelusuran jejak kawasan. Pada saat ini pengunjung cukup banyak karena untuk uamsuk kawasan tidak dipungut biaya. Tetapi setelah wewenang wisata dilimpahkan kepada PT. Taman Wisata, jumlah pengunjung agak turun karena untuk masuk dikenai biaya. Namun dengan diadakannya pengembangan serta penataan kawasan yang disertai kelengkapan fasilitas oleh PT.Taman Wisata tentu merupakan daya tarik baru bagi pengunjung untuk datang.

4.2. Analisis Kawasan Studi

Sebuah perencanaan tata ruang lingkungan harus mempertimbangkan kondisi fisik dasar, kondisi lingkungan terbangun, fungsi-fungsi yang berlangsung di dalamnya, serta citra yang ditimbulkan dengan adanya interaksi antara komponen-komponen tersebut.

Hal yang perlu dipertimbangkan dalam menciptakan sebuah strategi perencanaan tata ruang adalah aspek guna yang berkaitan dengan optimalisasi tata guna lahan serta aspek citra yang merupakan dampak terhadap citra lingkungan dengan adanya pembaharuan tata guna lahan. Perencanaan tata ruang sendiri merupakan langkah pengembangan yang bertujuan untuk :

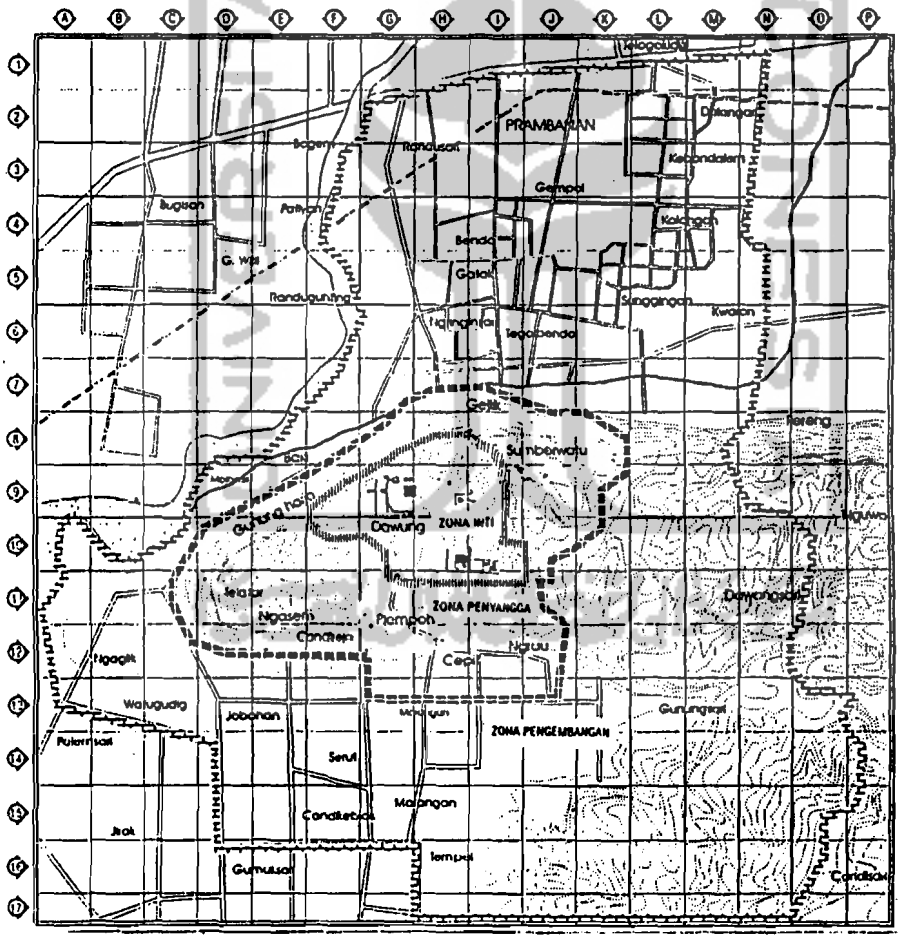
- Mengakomodasikan kegiatan kepariwisataan dan non-kepariwisataan dalam wadah fisik kawasan perencanaan
- Menciptakan citra yang mampu mendukung kegiatan tersebut, baik melalui artikulasi elemen fisiknya maupun kegiatan keseharian warga setempat.

Sebuah perencanaan tata ruang meletakkan wilayah amatan sebagai suatu kawasan yang mempunyai potensi dan masalah yang spesifik, yang pada akhirnya akan membawa konsekuensi adanya perlakuan yang spsefik pula. Kawasan dibagi menjadi mintakat-mintakat yang masing-masing mintakat mempunyai derajat kespesifikan sendiri-sendiri.

Dengan pemintakatan akan menandai dan memperjelas kespesifikan, mempermudah pengelolaan, dan mintakat ini digunakan sebagai dasar penetuan keterkaitan antar bagian wilayah.

Penetuan mintakat wilayah ini pada dasarnya merupakan pembagian wilayah menjadi lapisan-lapisan atau sejumlah bagian yang bisanya terbatasi secara jelas. Terdapat dua tipe pemintakatan, yang pertama adalah pemintakatan yang bersifat gradatif dengan mintakat inti sebagai yang diutamakan dan dilindungi, dan yang kedua adalah pemintakatan bagian-bagian, dengan ciri tiap bagian mempunyai regulasi yang tidak selalu gradatif.

Pola Pemintakatan Kawasan Ratu Boko sebagai berikut :



Kawasan Ratu Boko sebagai kawasan arkeologi mempunyai pola pemintakatan sebagai berikut :

1. Mintakat Inti

   Mintakat ini meliputi areal seluas 25 Ha yang merupakan area sebaran arkeologis utama. Seluruh situs merupakan benda cagar budaya yang dilindungi dan pelihara. Pemberlakuan mintakat pada bagiab kawasan ini mengharuskan tidak dibolehkannya kegiatan-kegiatan lain, selain kelanjutan ekskavasi dan pariwisata, berada pada mintakat inti ini.

   Batas yang ditentukan saat ini belum merupakan batasan wilayah yang mantap karena masih dimungkinkannya penemuan artefak lain di wilayah lain diluar mintakat inti. Tetapi mengingat waktu yang cukup panjang, wilayah mintakat inti pada saat ini dianggap cukup mewakili.

2. Mintakat Penyangga

   Merupakan mintakat yang langsung berbatasan dengan mintakat inti dan diperuntukkan bagi pengembangan kegiatan dan fasilitas pariwisata. Kegiatan tentunya harus selaras dan mendukung pelestarian dan pemanfaatan situs. Mintakat ini dibagi menjadi dua, yaitu :

   - Mintakat Penyangga Intensif (Area Studi)

     Mintakat ini melekat pada mintakat inti. Menempati area seluas 6 Ha dan merupakan mintakat bagi penataan dan penyediaan fasilitas yang langsung berhubungan dengan kegiatan wisata di mintakat inti. Lokasi yang strategis serta peluang aksesibilitas serta kedekatan dengan fasilitas lingkungan merupakan pertimbangan penetuan mintakat ini. Area ini sepenuhnya dikuasai PT. Taman Wisata dan masyarakat yang berada di wilayah ini direlokasikan.

   - Mintakat Penyangga Ekstensif

     Menempati area seluas 94 Ha dan tidak dilengkapi dengan fasilitas khusus dengan penataan wilayah sangat terbatas. Merupakan area yang nantinya juga

akan mengakomodasi kegiatan wisata dengan perencanaan jangka panjang. Masyarakat diperbolehkan tinggal dalam wilayah ini.

3. Mintakat Pengembangan

Dimulai dari batas terluar mintakat penyangga ke arah luar dengan area seluas 500 Ha dan ditetapkan dengan pertimbangan besar pengaruh pengembangan Kawasan Ratu Boko. Meskipun penentuan kegiatan wilayah tidak ditetapkan secara rinci, namun tetap diarahkan pada kegiatan dan fisik yang mendukung pengembangan mintakat-mintakat yang berada lebih dalam.

Melihat pola di atas maka dapat disimpulkan bahwa pemintakatan yang digunakan adalah pemintakatan berlapis-lapis, dan tiap lapisan mempunyai regulasi yang bersifat gradatif dengan lapisan inti sebagai basis pengembangan dan merupakan area yang dilindungi.

Strategi pemintakatan ini memang sesuai untuk kawasan bersejarah karena akan meletakkan monumen arkeologi sebagai sesuatu yang mempunyai nilai tertinggi dan berpengaruh pada :

- Pengarahan pola dan bentuk pengembangan wilayah. Kegiatan dan kebijakan pemanfaatan lahan untuk tiap-tiap mintakat mempunyai aturan yang disesuaikan dengan besarnya pengaruh yang diterima dengan adanya pengembangan kawasan.
- Pemberian identitas wilayah. Pemintakatan ini akan mempengaruhi terjadinya perbedaan pola pengembangan tiap mintakat yang secara spasial terbatasi secara fisik oleh jalan, sungai, dan sebagainya.
- Keutuhan dan kesatuan wilayah perencanaan dengan lingkungan sekitarnya. Wilayah kawasan dijadikan lapisan-lapisan, dan diantara lapisan tersebut terdapat satu keterkaitan dengan derajat pengembangan yang bersifat gradatif.
- Sistem penjagaan kelestarian situs dari gangguan alami dan tekanan akibat aktivitas manusia.

Penetapan mintaat kawasan Ratu Boko ini didasarkan pada kriteria :

- Penafsiran fungsi dan lokasi situs berdasarkan temuan-temuan yang ada.

  Penafsiran ini dilakukan dengan pertimbangan aspek sejarah, kualitas dan kuantitas temuan serta prediksi hubungan antar temuan dengan memperhitungkan jarak antar temuan maksimum yang dimungkinkan.

- Cara-cara perlakuan preservasi dan revitalisasi terhadap kondisi, nilai, dan fungsi temuan.

  Temuan yang ditetapkan sebagai temuan yang dilindungi adalah temuan dengan ukuran besar yang terletak pada mintakat inti. Diluar mintakat inti masih dimungkinkan adanya temuan namun kecil kemungkinannya serta butuh waktu yang sangat panjang.

- Struktur ruang yang telah lebih dahulu ada dan secara evolutif termantapkan.

  Hal ini jelas terlihat dengan menjadikan mintakat utama sebagai mintakat utama, karena di dalamnya terdapat peninggalan lingkungan binaan purbakala.

- Keadaan dan kecenderungan lingkungan di sekitar wilayah pengembangan.

  Adanya potensi suatu wilayah akan memacu adanya perubahan sebagai reaksi terhadap potensi tersebut. Pemintakataan ini bermaksud untuk mengendalikan kecenderungan ini sehingga tingkat maupun ragam perubahan dapat diarahkan dan ditekan sebagai upaya mencari keseimbangan kawasan.

- Jenis atraksi dan fasilitas yang dipandang perlu.

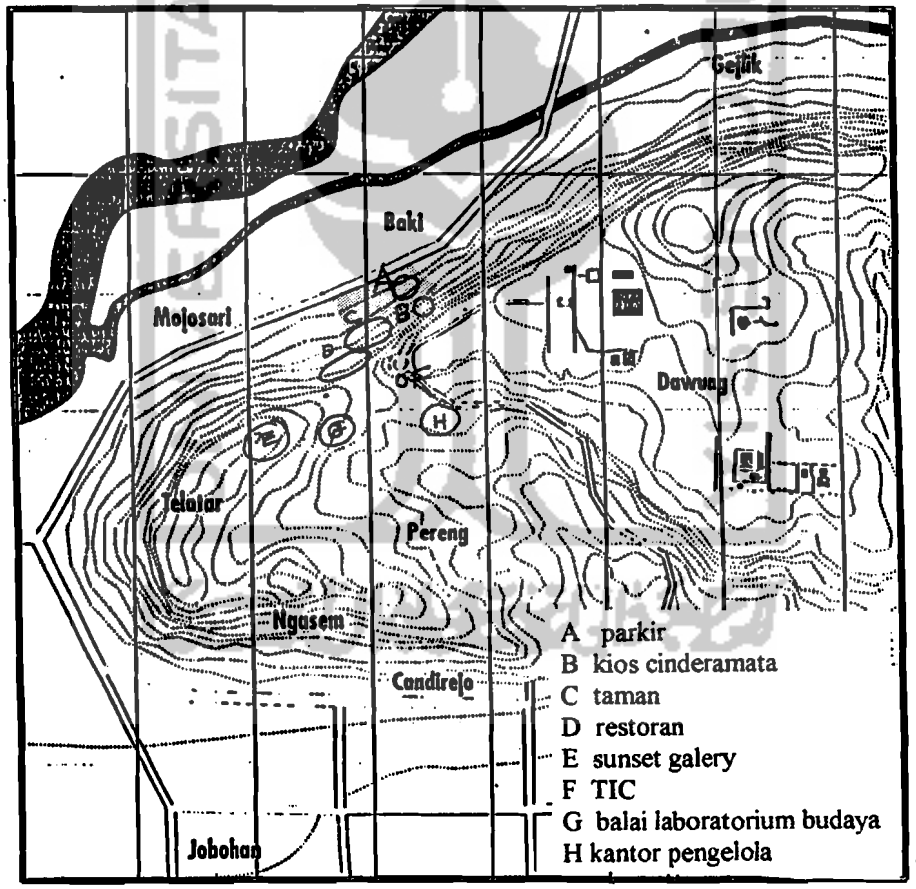
  Pengembangan wilayah tidak akan terlepas dengan penyediaan fasilitas sebagai konsekuensi adanya kegiatan baru. Disamping itu pengembangan atraksi dan fasilitas ini juga akan mendukung pemanfaatan situs secara nyata.

4.3. Analisis Fasilitas Pendukung Kegiatan Wisata

Pada analisis wadah kegiatan digunakan mater-plan yang dibuat oleh Studio Sttupa. Secara garis besar terdapat dua macam kegiatan dalam kawasan, yaitu:

- Kegiatan arkeologi, berupa ekskavasi dan pemugaran sebagai usah mengungkap masa lalu dan pelestarian kawasan
- Kegiatan wisata, sebagai kegiatan pengembangan baik yang bersifat edukatif maupun rekreatif.

4.3.1. Macam Kegiatan



4.3.1.1. Kegiatan Arkeologi

Merupakan program tematik yang terdapat dalam kawasan, yang didasarkan pada potensi sejarah kepurbakalaan yang merupakan aset terbesar kawasan ini. Pengungkapan kembali sosok kawasan sampai saat ini masih dilakukan dalam bentuk kegiatan ekskavasi dan pemugaran. Sebagai kawasan wisata, kegiatan ini secara tidak langsung menjadi atraksi baik dari sisi pelestarian maupun wisata.

Kegiatan ini menuntut adanya pemisahan dengan kegiatan lain mengingat kegiatan ini sangat penting bagi perekonstruksian temuan dalam kawasan. Rekonstruksi dilakukan secara bertahap dengan dasar penilaian signifikansi suatu temuan yang ada.

Kegiatan ekskavasi dan pemugaran yang dilakukan pada saat ini mempunyai pola, dikerjakan ditempat yang sama dengan temuan yang digarap. Area pelestarian yang memang datar memberikan nilai positif dan keuntungan bagi kegiatan ini karena mempermudah jalannya kegiatan yang memang cukup melelahkan. Ruang pelayanan pemugaran merupakan tempat penyimpanan bahan bangunan serta ruang pengelolaan konservasi batu. Ruang ini ditempatkan pada area yang cukup strategis dalam arti jangkauan pelayanannya seimbang antara artefak-artefak yang ada.

4.3.1.2. Kegiatan Wisata Edukatif

Kegiatan ini merupakan kegiatan utama dari sebuah obyek wisata budaya. Wisata yang dilakukan diharapkan akan memberikan *learning experiences* kepada pengunjung. Konsekuensi terhadap tuntutan adanya pengetahuan baru ini mengharuskan kegiatan wisata edukatif memuat hal-hal :

- Adanya informasi yang membawa pengunjung ke alam imajinasi dan berupaya menganalisis kawasan, yang kemudian akan dibentuk secara langsung ketika kegiatan tersebut dilakukan di lapangan.
- Alur kegiatan wisata jenis ini harus tuntas untuk menghindari terputusnya penggagasan kawasan, sehingga perlu adanya pemisahan dengan kegitan pendukung lainnya.

4.3.1.2.1. Kegiatan Museum

Pemberian informasi dan stimulan terhadap apresiasi kawasan akan dimulai dari museum. Museum dapat dikatakan sebagai kawasan yang terekam dalam bentuk dua dimensional dan tiga dimensional yang terwakili relik dan temuan lepas. Keberadaan museum tidak dapat terlepas dari kawasan sebagai sajian utama. Saat ini semua dokumen disimpan pihak SPSP mengingat belum adanya fasilitas untuk itu.

Museum ini diharapkan menjadi wahana dokumentasi, publikasi dan informasi hasil studi arkeologi kawasan, sehingga pengunjung dapat mengetahui alur perkembangan proses pengungkapan jatidiri kawasan purbalaka ini.

4.3.1.2.2. Kegiatan Studi Pengkajian Budaya

Program kegiatan ini diharapkan menjadi sesuatu yang spesifik dari taman wisata ini. Kedekatan dengan atmoster masyarakat desa yang sarat akan seni budaya menjadikan tempat ini layak untuk diberikan kegitan pengkajian yang berpangkal dari budaya masyarakat. Kegiatan ini tidak hanya terbatas pada budaya setempat, tetapi meluas kepada lingkup Yogyakarta.

Kegiatan yang ada bertujuan :

- mengkaji masalah budaya yang memuat aspek unsur, wujud, serta segala masalah yang bersifat aktual mengenai budaya
- sebagai wahana diskusi dan saresehan atau dialog terbuka antara budayawan, seniman, pemerhati masalah kebuadayaan, bahkan masyarakat awam.

Lingkup budaya yang masuk kegiatan ini meliputi baik kajian terhadap kesenian yang menyangkut teori maupun seni pentas.

4.3.1.3. Kegiatan wisata rekreatif

Kegiatan rekreatif ini bersifat sebagai kegiatan pendukung dari kegiatan arkeologi kawasan. Sebagai kawasan wisata budaya dualisme antara potensi arkeologi yang dilestarikan dengan potensi kemasyarakatan yang akan dikembangkan diharapkan akan mengurangi konsentarasi pengunjung ke Taman Wisata Candi Prambanan dan Borobudur.

Dalam pengolalaan serta pengembangan kegiatan ini perlu dipertimbangkan hal-hal :

- Kawasan dijadikan area pengakomodasian kegiatan wisata rekreatif yang memberikan cerapan suasana yang menyenangkan dan kondusif.
- Pengoptimalan pemanfaatan lahan yang diperuntukkan bagi pengembangan kegiatan wisata rekreatif, juga pengaturan tata masa yang mampu bersatu ruang serta mendukung eksitensi kawasan.
- Perubahan karakter kawasan sebatas yang dimungkinkan dengan pertimbangan pengembangan mampu mempertahankan identitas kawasan.

4.4.1.3.1. Kegiatan Pementasan Kesenian

Merupakan kegiatan yang mempergelarkan hasil budaya masa lalu dan sekarang, khususnya yang berhubungan dengan seni gerak seperti tari dan sendratari, teater, maupun musik tradisional.

4.3.1.3.2. Kegiatan Taman

Merupakan kegiatan pengembangan jangka panjang sebagai tempat beristirahat dan bermain. Taman ini berupa ruang terbuka dan merupakan bagian dari landscaping.

4.3.1.3.3. Kegiatan Sunset Galery

Merupakan kegiatan menyaksikan gejala alam, terbenamnya matahari. Lokasi sunset galery terletak agak jauh dari fasilitas lain, dipilihkan tempat yang benar-benar sesuai untuk kegiatan ini. Menurut rencana pada sunset galery juga akan dipasang menara pandang yang dilengkapi dengan peralatan teropong moderen.

4.3.1.4. Kegiatan penunjang wisata

Kegiatan ini merupakan penyediaan fasilitas yang menawarkan suasana relaksasi. Yang dimaksud adalah penyedian kios cinderamata, fasilitas makan minum, serta fasilitas lain seperti musholla ,KM/WC, dan area parkir (yang akan dibahas pada poin pergerakan).

4.3.1.4.1. Kegiatan Penjualan Cinderamata

Disamping aspek komersial sebagi tujuan utama, kegiatan ini juga mempunyai nilai sebagai wahana :

- untuk memamerkan hasil kerajinan rakyat yang ada di daerah sekitarnya, oleh karena iitu dalam setiap pengembangan obyek wisata sedapat mungkin menampilkan sesuatu yang memang berasal dari daerah tersebut.
- menciptakan interaksi sosial antara masyarakat setempat dengan wisatawan. Dengan cara demikian masyarakat diajak untuk ikut memiliki obyek wisata tersebut.

4.3.1.4.1. Kegiatan Makan dan Minum

Kegiatan santai ini memanfaatkan pemandangan alam sebagai latar suasana yang di dua taman arkeologi lain tidak mungkin didapatkan. Dengan alasan yang tidak jauh berbeda dengan alasan dibukanya kios cinderamata, kegiatan ini juga memberikan peluang masyarakat untuk ikut mengelola dengan jalan sewa ruang penjualan dengan modul yang telah ditetapkan.

4.3.1.5. Kegiatan Pengelolaan

Kegiatan ini merupakan kegiatan yang bersifat koordinatif dalam proses pengembangan kawasan. Disamping ini kegiatan ini merupakan kegiatan administrasi dan pelayanan umum dan bersifat formil. Kegiatan ini bersifat terpisah dari kegiatan wisata dan scbagai penentu kebijakan segala kegiatan yang ada di dalam kawasan

Wadah kegiatan ini mengharuskan lokasi yang mudah dijangkau serta kemudahan arus keluar masuk kendaraan. Kegiatan ini mempunyai jalur koordinasi langsung dibawah PT. Taman Wisata.

4.4.2. Karakter Kegiatan dan Kebutuhan Ruang

Kegiatan	Karakteristik Kegiatan	Kebutuhan Ruang
1. Museum	a. bersifat serius mengamati obyek yang terekam dalam koleksi museum. b. proses komtemplasi interpretasi dan imajinasi terhadap kawasan, karena terjadi proses perbandingan dengan ciri dan sifat tinggalan yang terdapat pada obyek arkeologi lain c. membutuhkan teknik presentasi dengan penyampaian yang mudah dicerna pengunjung (mungkin dengan teknik pandangdengar)	a. ruang pengelola b. ruang pamer c. hall entrance d. perpustakaan e. gudang f. KM/WC
2. Pementasan Kesenian	a. melihat sesuatu yang berbeda bahkan baru b. melihat suatu realita masyarakat c. mendukung apresiasi terhadap seni rakyat	berupa ruang terbuka dengan perkerasan dan pembatas transparan
3. Sunset galery	a. menikmati gejala alam serta pemandangan sekitar kawasan	a. telatar pandang
3.Pengkajian Budaya	a. bersifat serius dalam menghadapi masalah budaya b. tidak dapat terlepas dari sumber literatur dan nara sumber c. mengungkap realita budaya yang ada d. selama pengkajian terjadi proses pengendapan terhadap materi kajian	a. hall entrance b. kelas c. ruang diskusi d. gudang e. KM/WC
4. Pengelolaan	bersifat formal dan mempunayai hubungan tidak langsung dengan kegiatan wisata	a. hall entrance b. ruang kepala c. ruang staff d. ruang rapat e. gudang f. KM/WC g. parkir
5. Pusat informasi	a. berhubungan dengan segala kegiatan b. representatif dalam menginformasikan segala sesuatu yang ditawarkan kepada wisatawan	a. ruang informasi b. ruang pemandu c. ruang P3K
6. Pelayanan makan minum	a. berkesan santai dan menyenangkan b. menawarkan suasana yang lain	a. ruang makan b. dapur
7. Penjualan Cinderamata	a. suasana berapresiasi b. berkesan santai, terbuka	a. kios
8. Servis	pelayanan umum	a. penjualan tiket b. parkir c.musholla d. toilet umum

4.3.3. Analisis Pengunjung sebagai Dasar Penentuan Besaran Ruang Fasilitas

Dalam menentukan besaran fasilitas ini berdasar pada faktor kapasitas, ragam kegiatan pengunjung, pemenuhan kebutuhan pengunjung selama berwisata, pemeliharaan lingkungan, serta efektivitas penggunaan lahan yang terbatas.

Proyeksi jumlah pengunjung akan menentukan besaran ruang fasilitas yang akan disediakan. Mengingat bahwa pembangunan kawasan yang dimungkinkan adalah pembangunan bertahap dan berkelanjutan, maka dapat diproyeksikan peningkatan jumlah pengunjung dan diselaraskan dengan tingkat pembangunan yang dapat dilaksanakan.

Jumlah Pengunjung	1997	1999	2001	2003	2005
dalam 1 thn.	59.440	87.026	127.414	186.547	273.123
rerata/hari	164	240	350	513	750
hari puncak	328	480	700	1026	1500

(Untuk hari puncak mempunyai variabel 2)

Pada pembangunan bertahap ini massa bangunan dibangun berurutan berdasar nilai kebutuhan akan fasilitas tersebut. Maka dari sini dapat diuraikan fasilitas bangunan yang dibutuhkan sampai 5 tahun yang akan datang serta besaran ruang fasilitas yang dibutuhkan:

1. Kegiatan Informasi Wisata

a. ruang informasi = 60 m2

b. ruang pemandu lokal = 20 m2

c. ruang penitipan barang = 12 m2

d. ruang P3K = 20 m2

sirkulasi 20 % = 25 m2

jumlah ----------137 m2

2. Kegiatan Museum

a. ruang pamer = 2 x 100 m2

b. perpustakaan = 36 m2

c. our-door exshibition = 100 m2

c. ruang pengelola (5 orang) dengan kebutuhan ruang 4,0 m2/orang

= 5 x 4,0 = 20 m

sirkulasi 20% = 70 m2

jumlah ----------426 m2

3. Kegiatan Pementasan Kesenian

a. tempat duduk dengan kapasitas 200 orang

kebutuhan ruang 1,0 m2/orang = 200 x 1,0 = 200 m2

b. ruang pentas = 100 m2

c. ruang persiapan = 20 m2

sirkulasi 20 % = 64 m2

jumlah ----------384 m2

4. Pengelola

a. hall = 100 m2

b. ruang kepala = 40 m2

c. ruang staff dengan kapasitas 20 orang

kebutuhan ruang 3,0 m2/orang = 20 x 3,0 m2 = 60 m2

d. ruang rapat dengan kapasitas 30 orang

kebutuhan ruang 2,0 m2/orang = 30 x 2,0 m2 = 60m2

e. gudang = 10 m2

f. KM/WC = 12 m2

g. musholla = 12 m2

sirkulasi 20% = 58 m2

g. parkir = 200 m2

jumlah ----------552 m2

5. Pelayanan Makan Minum

a. ruang makan minum dengan kapasitas 30 orang

kebutuhan ruang 3,0 m2/orang = 30 x 3,0 = 90 m2

b. dapur = 40 m2

c. KM/WC = 16 m2

sirkulasi 20% = 30 m2

jumlah ----------166 m2

6. Penjualan Cinderamata

a. kios penjualan dalam modul 12 m2 berjumlah 10 buah = 120 m2

b. KM/WC = 8 m2

jumlah ----------128 m2

7. Fasilitas Penunjang

a. penjualan tiket (2 buah) = 12 m2

b. musholla dengan kapasitas 50 orang

kebutuhan ruang 1 m2/orang = 50 x 1 = 50 m2

c. parkir bawah 2500 m2 kapasitas5 bis, 10 mobil, 15 sepeda motor

parkir andong 150 m2

d. plasa atas 600 m2

jumlah ---------- 3312 m2

Luasan Fasilitas keseluruhan ---------- 5105 m2

4.4. Analisis Lokasi Fasilitas

1. Area Parkir

Dalam master-plan terdapat 2 area parkir, yaitu sebelah utara di tepi Jalan Piyungan-Prambanan dan di plasa atas. Adanya dua tempat parkir tentu juga membutuhkan dua pola pengelolaan. Disamping itu parkir atas kapasitasnya kecil, serta adanya kegiatan tersebut akan mengganggu secara visual. Adanya sirkulasi pengunjung dari atas ke bawah

juga membawa konsekuensi adanya pelebaran jalan, padahal kuantitas yang akan ditampung kecil, Jadi akan lebih efektif jika parkir disentralkan di bawah.

2. Kios Penjualan Cinderamata

Sebagai akhir kegiatan dari sebuah kegiatan wisata, pengunjung tentu ingin membawa cinderamata sebagai oleh-oleh serta kenang-kenangan terhadap obyek yang dituju. Lokasi fasilitas ini sesuai karena letaknya yang berdekatan dengan area parkir. Sebelum pulang pengunjung datang mendatangi fasilitas tersebut sebelum pulang.

3. Fasilitas Makan-Minum

Lokasi yang dipilih sangat memberikan suasana dan panorama yamh indah terhadap kawasan Prambananan yang ada di sebelah utara. Karena kegiatan wisata cukup melelahkan, fasilitas istirahat ini harus mampu memberikan sentuhan yang akan menghilangkan rasa lelah pengunjung.

4. Pementasan Kesenian

Lokasi yang berada di dalam area perlindungan agaknya akan memberikan dampak negatif. Pengujung yang ditarget akan terus naik, tentu juga akan menuntut fasilitas yang lebih besar. Jumlah yang semakin besar ini akan berdampak terhadap keberadaan dan keselamatan benda cagar budaya. Akan lebih aman jika area pementasan berada di luar area perlindungan.

5. Museum

Museum berada di dekat kantor informasi sebagai bagian yang berhubungan erat dengan pendokumentasi kawasan, sebagai fasilitas penjelas kawasan.

6. Kantor Pengelola

Sebagai kegiatan yang tidak berhungan langsung sengan kegiatan pengunjung, letak kantor ini dapat dipilihkan area yang agak jauh. Dari rencana yang ada di dalam master-plan, letak kantor ini dapat dipindahkan agak kebawah.

4.5. Analisis Pergerakan

4.5.1. Pencapaian

Pencapaian merupakan titik awal pergerakan ke dalam kawasan, oleh karena itu faktor aksesibilitas dan nilai strategis lahan menjadi sangat penting. Penentuan alternatif area parkir ini memang sulit mengingat lahan yang terbatas dan faktor pencapaian kawasan inti yang cukup jauh.

Pemilihan alternatif lokasi area parkir II dianggap layak karena adanya akses langsung ke kawasan wisata sehingga memudahkan pengunjung naik ke atas. Namun, untuk parkir atas kiranya justru dapat ditiadakan karena disamping faktor efisiensi, juga dualisme pengelola yang menyebabkab membengkaknya biaya pemeliharaan. Yang menjadi perhatian perhatian dalam pengembangan selanjutnya adalah :

- Pencapaian kawasan mempertimbangkan aspek keamanan pelaku dan cerapan visual.
- Area parkir dalam perencanaannya memberikan kemudahan alur kendaraan yang keluar masuk kawasan.
- Koordinasi arus kendaraan diatur sedemikian rupa sehingga adanya penambahan aktivitas parkir, roda transportasi jalan Prambanan-Piyungan tidak mengalami gangguan.
- Area parkir mampu mengakomodasi berbagai moda transportasi, baik bus, mobil, sepeda motor dan sepeda, serta pejalan kaki.
- Pencapaian kawasan inti dengan berjalan kaki didasarkan pada penikmatan visual dan ketegasan jalan masuk.

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA ★ PERPUSTAKAAN ★ FAKULTAS TEKNIK YOGYAKARTA

4.5.2. Sirkulasi

Sirkulasi terjadi dengan adanya kontak antar pelaku kegiatan. Di dalam kawasan terencana terjadi arus gerak atau arus sirkulasi dan pola pemberhentian. Pola pemberhentian ini terwujud dalam bentuk elemen-elemen fungsi kegiatan. Sedangkan alur kegiatan dalam fisik berbentuk jalan utama, jalan setapak, serta ruang simpul dimana bila ditelaah lebih jauh juga berfungsi sebagai penanada dan penjeda gerak pelaku.

Pengelompokan bangunan dalan kelompok telaah karakter mampu mewujudkan efisiensi sirkulasi. Pola sirkulasi dapat terbaca dari pola organisasi massa dan ruangnya. Pengorganisasian adalah perangkat pengendali kontak dan komunikasi lingkungan.

Sirkulasi wisata yang mempunyai karakter yang berpijak dari keterbatasan kemampuan pengunjung dalam melakukan perjalanan juga faktor kenyamanan yang berpengaruh terhadap apresiasi dan imajimasi pengunjung terhadap kawasan.

Dalam pengembangan sirkulasi, khususnya sirkulasi wisata harus mempertimbangakan hal-hal sebagai berikut :

- Sirkulasi merupakan metoda penguasaan pengujung terhadap obyek yang dilihat. Oleh karena itu sirkulasi secara jelas harus mampu memberikan suatu ketegasan terhadap isi kawasan yang disajikan.
- Sirkulasi harus memberikan suasana yang mendukung pencerapan kawasan dan menikmatinya secara mudah dan lengkap.
- Fisik kawasan yang berbukit-bukit menuntut adanya usaha pemenggalan kejenuhan pengunjung sehingga pengunjung tidak ngoyo dalam menikmati kegitan wisata.
- Sirkulasi antar bangunan di dasarkan pada hirarki, hubungan antar bangunan, dan pengalaman visual yang berbeda.
- Sirkulasi dalam bangunan didasarkan pada tuntutan kegiatan yang diwadahi masing-masing bangunan.

4.6. Analisis Lansekap dan Tata Vegetasi

Penataan lansekap adalah upaya menampilkan suatu lingkungan alami yang karena di dalamnya diletakkan suatu kegiatan dan fungsi baru, mengharuskan adanya intervensi manusia untuk mengolahnya. Pada akhirnya lingkungan yang disajikan merupakan gabungan antara lingkungan alami sebagai latar dominannya dan bentukan baru sebagai akomodasi kegiatan baru tersebut.

4.6.1. Mintakat dan Pola Ruang Penyediaan Fasilitas

Bahasan ini akan memandu pemilihan lokasi dimana fasilitas akan diletakkan. Dalam menentukan tata guna lahan perlu kita perlu kita meletakkan beberapa kriteria perencanaan program fungsi.

- Menciptakan keseimbangan proporsi tata guna lahan kawasan dengan tetap mempertimbangkan derajat nilai ruangnya.
- Memberikan program fungsi lahan dengan pedoman kriteria pemilihan lahan.

Sebagai kawasan yang mempunyai bentang alam yang pontensial, maka adanya perencanaan perubahan fisik dan penambahan kegiatan wisata haruslan mempertimbangkan hal-hal sebagai berikut :

- Sebagai kawasan yang dikembangkan kearah kawasan wisata, daya dukung lingkungan harus diperhatikan agar tidak turun kualitasnya serta menjaga kelestarian ekosistemnya. Harus diingat bahwa kemampuan suatu lingkungan tentu ada batasnya sesuai dengan daya dukung masing-masing kawasan. Daya dukung lingkungan haruslah disesuaikan dengan jumlah wisatawan per satuan luas per satuan waktu. Kegiatan wisata sendiri secara langsung maupun tidak langsung akan memberikan dampak terhadap kuat atau rapuhnya suatu ekosistem suatu lingkungan seiring berkembangnya kegiatan dan berjalannya waktu.
- Pada saat ini lingkungan alami bercorak monoton. Perlu diolah sehingga lingkungan binaan baru yang akan ditampilkan mempunyai corak yang mampu menhadirkan suasana baru yang tidak membosankan.
- Dalam perencanaan, faktor keindahan lingkungan dijadikan faktor penarik dan pemikat wisatawan.

4.6.2. Tata Vegetasi

Sebuah obyek wisata, khususnya berupa taman harus mampu memberikan sebuah lingkungan yang menyenangkan bagi pengunjungnya, dan aspek vegetasi akan memainkan peran penting dalam membentuk lingkungan ini. Vegetasi akan memberikan iklim suasana yang menyenangkan dan merupakan elemen yang tidak dapat dihilangkan dan dipisahkan dari karakter dan bentukan fisik taman. Fungsi dari vegetasi adalah :

4.6.2.1. Fungsi Klimatologis

Vegetasi akan mempengaruhi kondisi area lingkungan alami karena,

- vegetasi akan meningkatkan dan menjaga kesuburan tanah, akar tanaman akan mempertahankan lapisan tanah dari erosi air hujan, serta mampu menyimpan air sebagai cadangan air tanah
- adanya vegetasi akan mengurangi terik matahari yang secara langsung mengenai kawasan, sehingga pergerakan udara menjadi aktif dan tempertur udara tidak begitu menyengat, kelembaban tanah tetap terjaga dan tidak kering, serta terbentuknya kenyamanan lingkungan

4.4.2 .2. Fungsi Arsitektural

Sebagai suatu elemen kawasan yang bernilai fungsi arsitektural, vegetasi dipandang sebagai bagian penting yang merakai tampak kawasan. Vegetasi akan memberikan nuansa estetis tersendiri yang mungkin menjadi bagian dominan mengingat fisik kawasan yang ada, sehingga akan berpengaruh pada pembentukan karakter, bentuk, serta rata bidang kawasan.

- Secara arsitektural vegetasi berperan sebagai pembentuk dan pemerkuat ruang, sedangkan secara estetis mempunyai peran pelunak garis bangunan dan pemersatu visual lansekap.
- Fungsi spesifik yang diharapkan, vegetasi sebagai peneduh, pengarah, pengalas, pembatas, pengisi, pelembut, dan pemersatu visual, pembingkai obyek yang ditekankan kehadirannya, serta penghalang pandangan terhadap obyek yang tidak dikehendaki.

- Secara visual penampakan vegetasi akan menghadirkan citra kawasan lewat bentuk, warna, tekstur, besaran, serta komposisi perletakannya.
- Suatu jenis tanaman yang cukup menonjol dan dominan keberadaannya dalam kawasan menjadi ciri kawasan tersebut.

Ragam dan jenis vegetasi yang akan diletakkan akan sangat bergantung pada fungsinya serta kemungkinan perletakkannya.

4.7. Analisis Ekspresi Visual Elemen Fisik

Pendekatan ini akan mengarahkan pada rekayasa konstruksi serta batasan bentuk ruang dengan fungsinya yang tertentu. Batasan ini berupa atap sebagai batas gerak vertikalnya, dinding sebagai batas gerak horozontalnya, serta tiang-tiang sebagai penyangga konstruksinya. Dengan adanya batasan tersebut bentuk akan mempunyai pola dan secara keseluruhan akan menciptakan suatu kestabilan. Pengembangan fasilitas ini dikontrol dengan batasan sebagai berikut :

- Membentuk citra kawasan dengan fungsi kegiatan arkeologi dan wisata yang ada di dalamnya.
- Keberadaan elemen baru tidak menimbulkan kesan tumpang tindih dan saling menonjolkan diri, sehingga justru yang mengalahkan nilai arkeologis kawasan sebagai magnet kegiatan yang berakibat kaburnya interpretasi dan apresiasi kawasan.
- Kawasan dengan karakter berbukit dijadikan ciri dan identitas kawasan, terutama pada rekayasa konstruksi yang mampu mewujudkan elemen fisik baru yang padu dan selaras.
- Tata massa dan besaran elemen fisik berpijak pada tingkat aktivitas, jumlah pelaku, serta luasan area yang dimungkinkan.

4.7.1. Pendekatan Massa dan Ruang

Pembentukan sebuah lingkungan atau kawasan diperoleh dari kaitan massa bangunan dan ruang-ruang terbuka. Tujuan telaah ini adalah memberi dasar pijakan karakter visual dan kemudahan fungsional.

Dengan pendekatan ini dicermati masalah keseimbangan antara ruang publik dan semi publik. Kesetimbangan antara massa besar dan masa besar, antara jejalur linear dan ruang simpul. Hal ini perlu untuk mendapatkan gubahan yang tetap manusiawi. Disi lain juga diharapkan mampu memunculkan ruang-ruang yang mempunyai guna dan citra optimal.

Pendekatan bentuk ruang didasarkan pada kesesuaian dengan karakter kegiatan, tuntutan efektivitas, kemudahan penataan tapak, juga didasrakan pada bentukan yang telah termantapkan terlebih dahulu. Prinsip penyusunan massa dalam fungsinya sebagai alat visual memungkinkan ruang yang bermacam dari sebuah bangunan bersama membetuk kesatuan yang utuh. Adapun prinsip-prinsip pendekatan massa dan ruang :

- Sumbu, sebuah garis imajiner yang tercipta dari dua titik dalam ruang, dimana terhadapnya ruang dapat dibentuk.
- Simetri, sebaran bentuk dan ruang yang sama dan seimbang terletak disekitar garis sumbu.
- Hirarki, adanya stressing sesuatu yang meonjol dari irama bentuk dan ruang dari suatu organisasi.
- Irama, pola-pola yang sama yang digunakan untuk mengorganisir ruang dan bentuk yang serupa.
- Datum, sebuah garis, bidang, ataupun ruang yang oleh keteraturannya berguna untuk mengelompokkan dan mengorganisir suatu pola bentuk dan ruang-ruang.

4.7.2. Pendekatan Loka

Pendekatan loka didasarkan bahwa loka mempunyai ruang dan karakter. Ruang memberi pijakan orientasi pada manusia, sementara karakter memberi pijakan identifikasi pada manusia. Lingkungan yang dapat dikatakan sebagai karya arsitektur bila didalamnya terpancar kuat karakter penggunanya. Loka dapat tercipta oleh tatanan ruang dan artikulasi bentuk.

Taman wisata berupa menampilakan suasana rekreatif dalam bentuk maupun penampilan bangunan bercirikan keintiman, kenyamanan, dan relaksasi. Taman wisata yang berkarakter sebagai *public amenity* dan *public gathering place* hendaknya terkomunikasikan dalam keruangan *(spatial)* dan bentuk artikulasinya *(formal articilation)*

4.7.3. Pendekatan Karakteristik Massa

Sesuai dengan fungsinya massa bangunan berkonfigurasi dan berkarakter intim, padu dan komunikatif dalam perwujudannya. Penampilan bangunan merupakan rekayasa dan telaah dari bentukan setempat dan karakter kawasan yang berbukit. Hal ini ditunjukkan pada bahan, bukaan, atap dinding, dan rekayasa konstruksi.

Alam yang berkomposisikan perbukitan dan berteksturkan pepohonan dijadikan elemen yang melekat pada bentukan fisik baru.

4.7.4. Penataan Ruang Luar

Ruang Luar yang dapat terjadi :

- Antara massa dengan massa bangunan
- Antara massa dengan ruang luang luar dan ruang dalam

Tata ruang luar didasarkan pada :

- performa bangunan
- perubahan pengalaman dan suasana yang diinginkan
- efektivitas penggunaan lahan ruang luar
- tuntutan visual kegiatan

4.7.5. Sistem Struktur

Pemilihan sistem struktur didasarkan pada pertimbangan :

- tuntutan bentuk yang layak dan sesuai dalam kawasan
- Tuntutan visual-performance

4.7.6. Sistem Utilitas

1. Pencahayaan

Dipilah berdasarkan sumber cahaya, lokasi dan efek yang dikehendaki.

- sumber cahaya, yaitu sumber alami matahari dan buatan berupa lampu elektrik maupun tradisional untuk keperluan khusus
- lokasi, yaitu untuk pencahayaan luar dan pencahayaan dalam
- efek yang dikendaki :

  a. pencahayaan merata, digunakan pada ruang-ruang tidak memerlukan efek khusus

  b. pencahayaan terpusat, untuk memberi penekaan pada suatu obyek dengan jalan memberikan intensitas yang lebih besar dari lingkungan sekitarnya

  c. pencahayaan ornamental, digunakan pada penegasan bentuk ruang, pembentuk jejalur sirkulasi

2. Sanitasi dan Drainasi

Perencanaan berpijak pada jenis, frekuensi, dan intensitas kegiatan. Jenis kegiatan akan berpengaruh pada kualitas , sedangkan frekuensi dan intensitas berpengaruh pada kuantitasnya.

Hal yang dipertimbangkan :

- terjangkaunya semua kebutuhan dan bagian secara merata
- penyaluran limbah menghindari adanya pengrusakan lingkungan

3. Sistem Perlindungan Bahaya Kebakaran

Didasarkan pada luasan lantai, bahan konstruksi, intensitas kegiatan, serta signifikasi perabot terpasang.

BAB V
KONSEP PERENCANAAN dan PERANCANGAN

Konsep perencanaan dan perancangan merupakan pernyataan-pernyataan yang lebih bersifat terapan seperangkat faktor penentu perancangan pembentuk bentuk kawasan yang dituju. Konsep perencanaan mempunyai lingkup lebih luas dan mencakup kawasan secara umum, sedangkan konsep perancangan bersifat parsial bagian kawasan yang dapat dilakukan.

5.1. Konsep Dasar

Kawasan Ratu Boko yang dikembanngkan menjadi kawasan wisata budaya dirancang untuk melayani fungsi baru, sebagai upaya memberikan vitalitas baru di atas kawasan tinggalan purbakala.

Kawasan diharapkan mampu menunjukkan jatidirinya, sehingga pelaku kegiatan wisata dapat menangkap konsep dasar penyusunnya serta ungkapan elemen fisiknya. Diharapkan juga pengembangan kawasan ini akan membawa dampak positif bagi kehidupan urban secara luas.

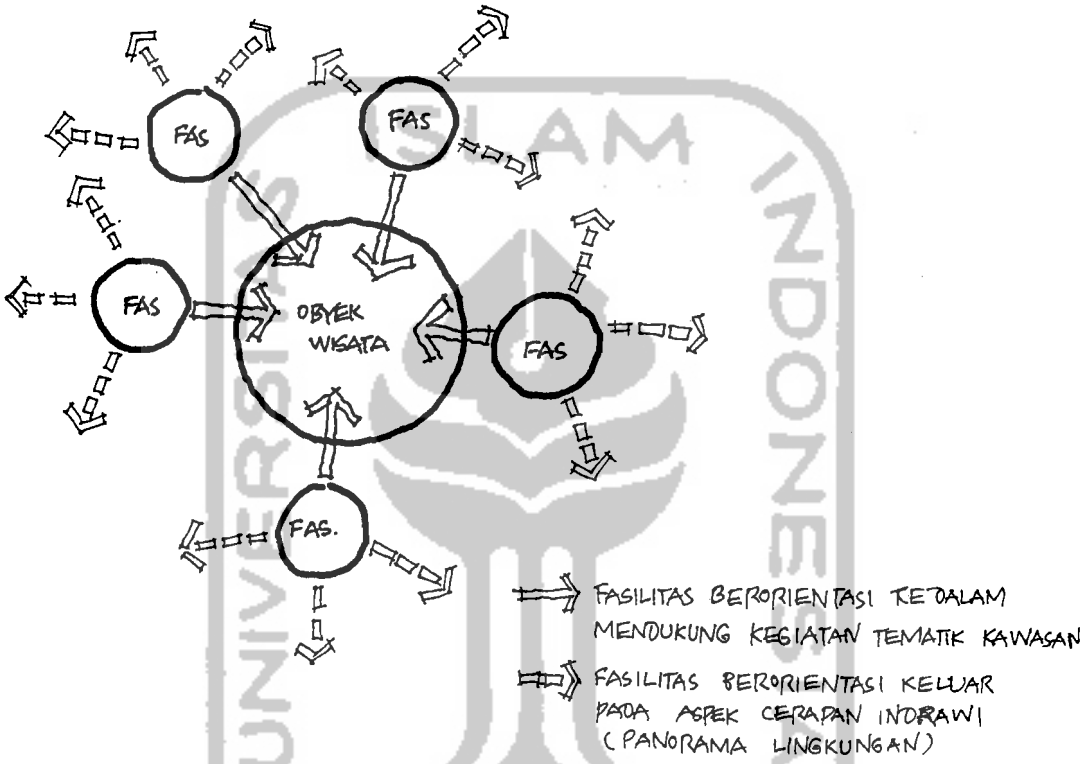
5.2. Konsep Perencanaan Ruang Lingkungan

Dalam perencanaan peruangan lingkungan kawasan wisata Ratu Boko dipertimbangkan hal-hal sebagai berikut :

- Pertimbangan tata letak dipengaruhi tuntutan pola orientasi keruangan
- Unsur kemudahan sirkulasi dan pencapaian bagi para pelaku kegiatan
- Sistem pengelompokan ruang berdasar kelompok fungsinya
- Ekspresi visual elemen fisik sebagai upaya mencapai keterkaitan visual kawasan

Maka pola peruangan yang ada adalah :

- Monumen arkeologi sebagai pusat orientasi dengan memperhatikan keberadaan unsur fisik yang ada.
- Berbagai fasilitas yang akan diletakkan mempunyai orientasi kedalam dilihat dari hirarki keruangan kawasan arkeologi dan orientasi keluar sebagai upaya pengembangan kawasan.



5.3. Konsep Wadah Kegiatan

Hal penting yang menjadi pertimbangan dalam mengorganisasikan kelompok fasilitas kegiatan adalah adanya tuntutan pengendalian yang berkaitan dengan karakter kawasan, sirkulasi yang efisien, serta adanya pola aturan komunikasi antar pelaku kegiatan.

Penyusunan ruang dan massa fasilitas :

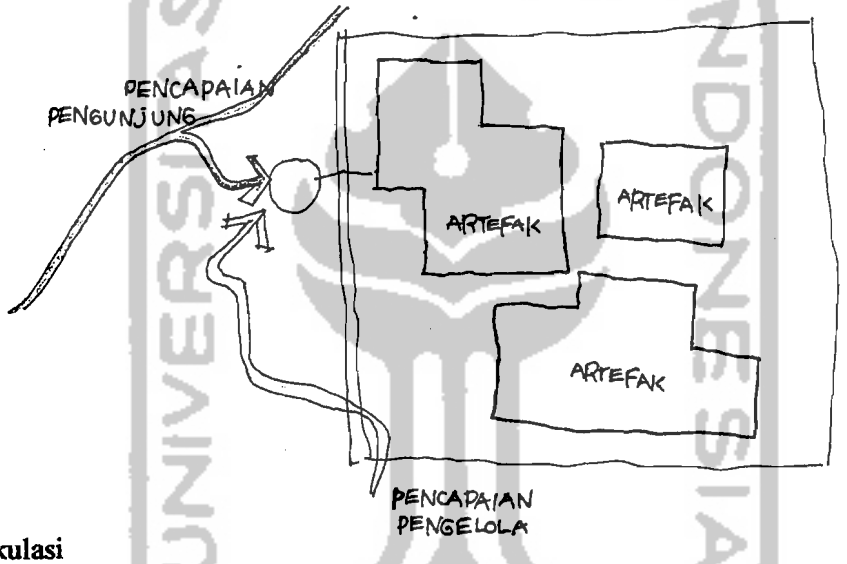
- Massa banguman digubah dengan pola cluster. Hal ini disesuaikan dengan keadaan fisik kawasan yang berbukit dan berkontur. Bangunan dibuat dengan modul-modul yang dimungkinkan dan disesuaikan dengan lahan datar serta kontur yang ada.
- didapatkan dari keseimbangan komposisi bentukan fisik secara visual

- runutan derajat keruangan, bentuk, maupun maknanya.
- adanya pengaturan gerak serta alur bangunan harus tetap mencerminkan kesatuan komposisi yang serasi.

5.4. Konsep Pencapaian dan Sirkulasi

5.4.1. Pencapaian

Terdapat dua arah pencapaian untuk dua kegiatan. Untuk pengunjung pencapaian dari arah utara sedangkan pengelolaan dari arah selatan.



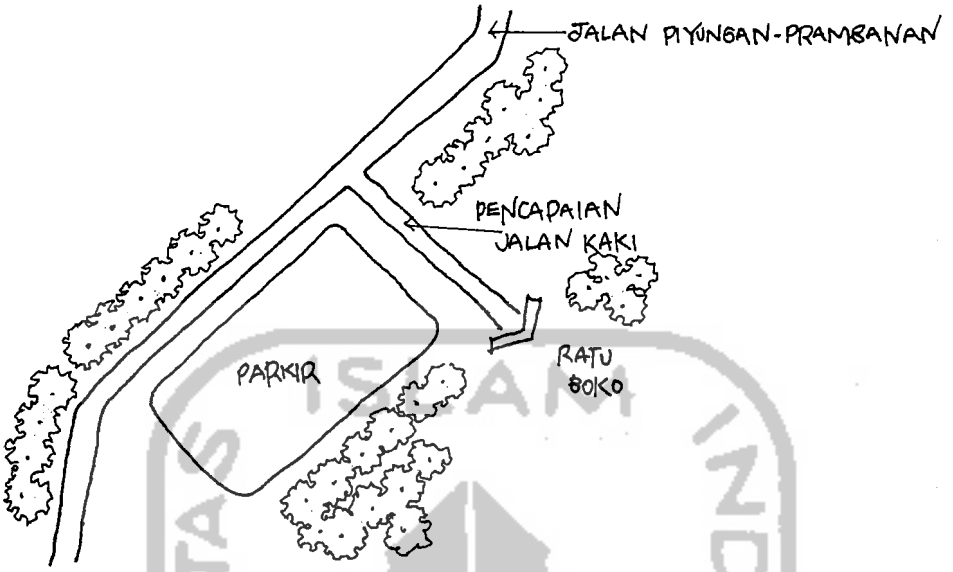
5.4.2. Sirkulasi

Kawasan berintikan sirkulasi berupa jejalur pedestrian publik yang merangkum semua titik-titik obyek dalam kawasan. Jalur tersebut, baik berupa pedestrian yang memang sudah ada sejak kawasan terbentuk, maupun jalur pedestrian baru yang diciptakan untuk memfasilitasi kegiatan baru yang diletakkan. Jalur pergerakan dengan moda transportasi merupakan jalur pencapaian kawasan.

Sirkulasi antar fasilitas merupakan jalur-jalur yanng efektif dan merupakan perubahan pengalaman melalui alur sirkulasi itu sendiri maupun perubahan elemen bangunan fisiknya.

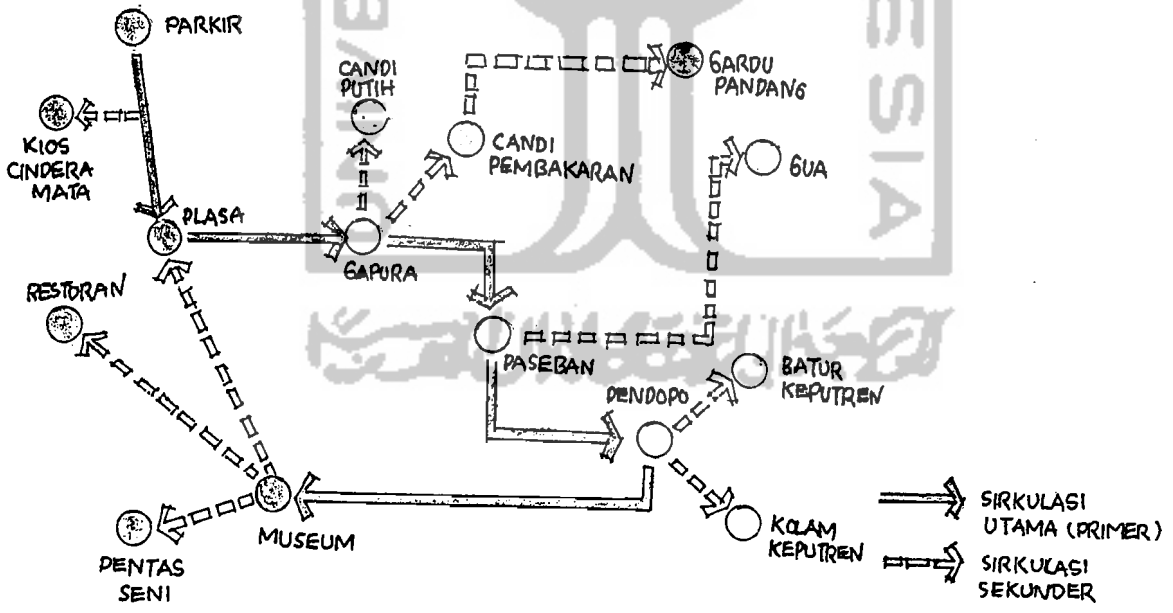
- Sirkulasi dari luar menuju kawasan

  Dengan gradasi jalan, dari jalan umum ke jalan kawasan

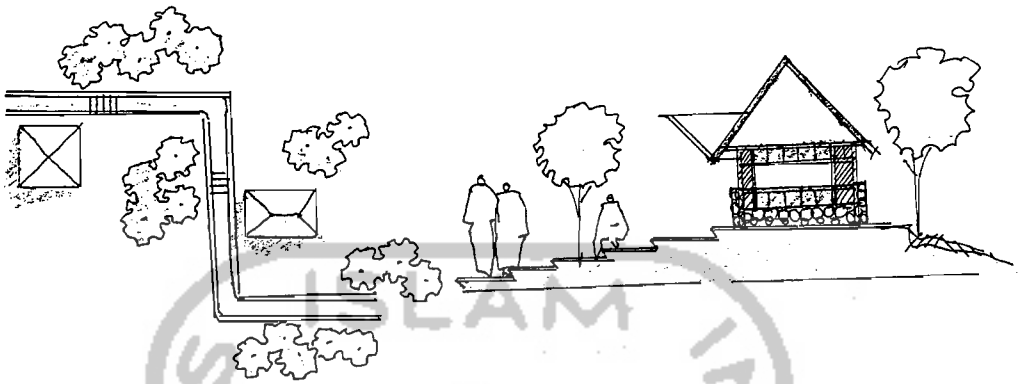


- Sirkulasi menuju obyek-obyek

  Diperlukan jejalur yang jelas orientasinya serta adanya plasa pemecah sirkulasi



- Sirkulasi antar ruang tercipta oleh jejalur sirkulasi internal yang mempertimbangkan efektivitas jalur antar kegiatan. Dinamika pencerapan visual dan suasana dapat terolah dengan adanya pembelokan, peninggian, dan penurunan.



- Sirkulasi dalam ruang menciptakan kenyamanan ruang dan kelangsungan kegiatan.

5.5. Konsep Tata Ruang dan Tata Vegetasi

5.5.1. Tata Ruang Fasilitas

5.5.2. Tata Vegetasi

Secara umum vegetasi ini berfungsi sebagai pengarah dan pengendali alur pengunjung yang datang, disamping dari aspek estetis memberikan variasi lingkungan dan suasanan yang menyenangkan.

- Area arkeologi

  Disamping untuk melindungi tinggalan juga untuk menjaga atmosfer suasana arkeologis yang ada. Fungsi vegetasi pada area ini adalah untuk mempertahankan tanah dari pengikisan dan pembatas fisik.

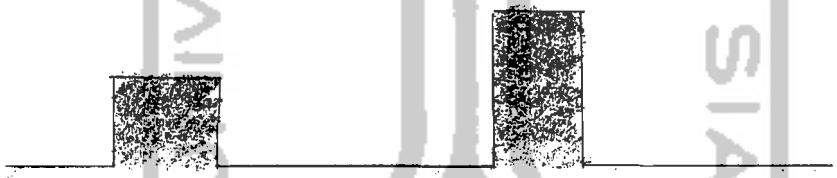
- Area Fasilitas

  Berfungsi mempercantik suasana, menjaga kenyamanan iklim/temperatur, aspek estetis sebagai pelunak, pembingkai, serta pembatas bangunan fasilitas.

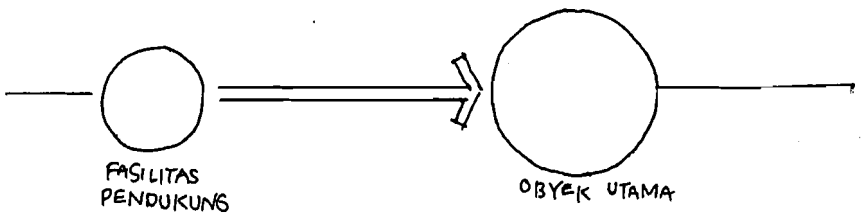
5.6. Konsep Penampilan Bangunan

5.6.1. Penyusunan Massa Dan Ruang

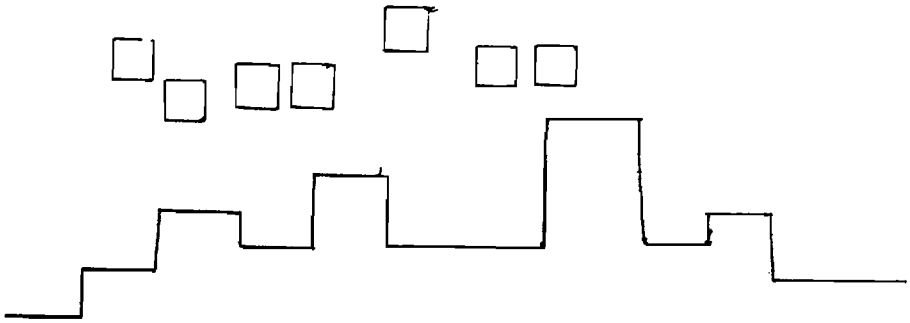
- Simetri, tercipta oleh komposisi ruang massa yang secara visual seimbang



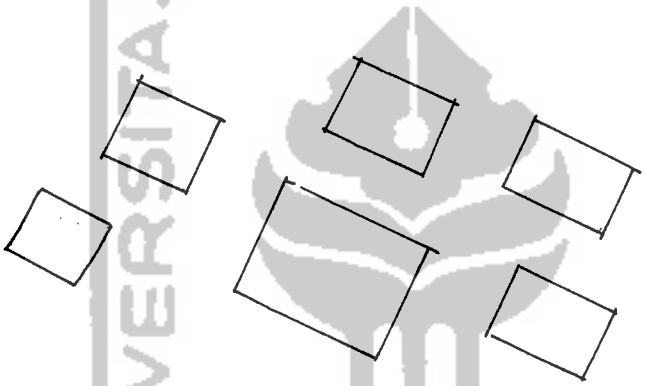
- Hirarki, tercipta dari derajat kepentingan di dasarkan pada perspektif makna dan karakter pelaku.



- Irama, diciptakan untuk mencapai suasana dinamis dan kesatuan massa



- Datum. pola dasar yang digunakan sebagai pengikat kesatuan massa



5.6.2. Loka

Dikaitkan dengan kontekstualnya sebagai kawasan wisata budaya. Sebagai massa yang didalamnya mewadahi kegiatan yang bersifat rekreatif, bangunan hadir dengan ekspresi yang mampu menggugah jiwa pengunjung untung datang serta menciptakan atmosfer suasana kawasan wisata arkeologi dan badaya.

5.6.3. Karakteristik Massa

- Mencerminkan ungkapan harmonis bentuk arsitektur lokal yang dikembangkan dengan karakter kawasan yang berbukit. Pengolahan bangunan terutama pada bentuk atap, sistem konstruksi batang, pemanfaatan elemen material alam, diupayakan sebagai pendekatan untuk mencapai ekspresi visual yang padu dan selaras.
- Menggunakan trafe 3 meter, karena dianggap sesuai dengan skala bangunan yang akan diletakkan.
- Bentuk dasar yang diambil adalah segiempat, menyesuaikan dengan bentukan dasar arkeologi yang ada.

5.6.4. Sistem Utilitas

- Pencahayaan

  Pencahayaan alami yang merata didapat dengan memperbesar bukaan pada dinding bangunan. Untuk pencahayaan buatan yang merata dapat diperoleh dengan aransemen lampu elektrik yang optimal. Pencahayaan ruang luar disamping sebagai pemenuhan kebutuhan penerangan juga berfungsi pada aspek estetis yang tercapai dengan penataan perabot tersebut pada tatanan yang dikehendaki.

- Penghawaan

  Dengan penghawaan alami yang diperoleh daro bukaan pada dinding dengan luasan yang optimal.

- Penyediaan air bersih

  Sumber dari sumur untuk kebutuhan makan/minum dan KM/WC, sedangkan untuk penyiraman dan pemadam kebakaran diperoleh dengan menaikkan air sungai.

- Pembuangan limbah

  Pembuangan kotoran dan air kotor disalurkan dalam septictank dan sumur peresapan. Perencanaan ditekankan pada kemudahan perawatan. Jaringan sanitasi tiap kelompok KM/WC berakhir pada sumur peresapan yang berjarak minimal 10 m.

- Penanggulangan bahaya kebakaran

  Dipakai portable fire-extinguiser serta air dari bak penampungan.

- Penyediaan daya listrik

  Daya listrik dari PLN sebagai sumber utama dan generator set sebagai cadangan.