

PERANCANGAN SELOPAMIORO ADVENTURE PARK

DENGAN PENDEKATAN KONSEP PATTERN BASED DESIGN

DESAIN OLEH :
Miftahur Raiyan - 20512121

PEMBIMBING :
Ir. Muhammad Iftironi M.L.A

Program Sarjana Reguler Arsitektur

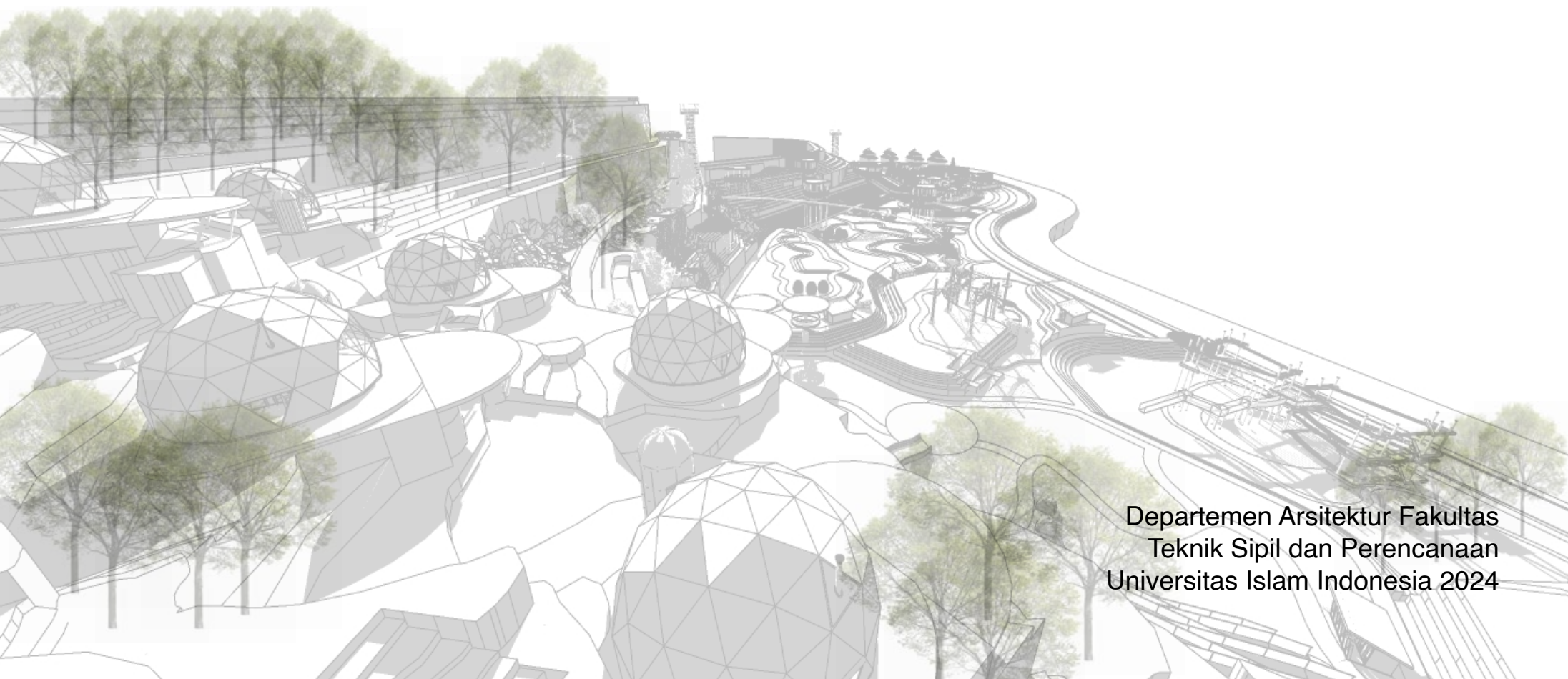
Studio Desain Akhir Arsitektur 2023 / 2024

Selopamioro Adventure Park

Perancangan Selopamioro Adventure Park Dengan pendekatan
Konsep Pattern Based Design

Miftahur Raiyan- 20512121

Dibimbing Oleh Ir. Muhammad Iftironi M.L.A



Departemen Arsitektur Fakultas
Teknik Sipil dan Perencanaan
Universitas Islam Indonesia 2024

Abstrak

Perancangan Selopamioro Adventure Park terletak di Desa Selopamioro, sebuah desa yang telah mendapatkan predikat sebagai Desa Sadar Wisata. Kebangkitan kelompok sadar wisata di desa ini menjadi latar belakang penting dalam pengembangan kawasan wisata. Namun, meskipun potensi wisata yang besar telah diidentifikasi, rancangan awal yang dibuat oleh Kelompok Sadar Wisata (Pokdarwis) Selopamioro masih menghadapi berbagai kendala, seperti penataan ruang yang kurang efektif, navigasi pengunjung yang membingungkan, serta rancangan yang belum optimal dalam mewadahi kegiatan petualangan (adventure) yang menjadi daya tarik utama kawasan ini.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, digunakan metode perancangan berbasis pola (pattern-based design). Metode ini dipilih karena memiliki kemampuan untuk menciptakan solusi yang kohesif dan terstruktur, sesuai dengan kebutuhan spesifik dari kawasan wisata petualangan. Pattern-based design memungkinkan perancangan yang adaptif dan fleksibel, sehingga mampu menyelaraskan berbagai elemen dalam rancangan dengan tema adventure, serta memenuhi kebutuhan fungsionalitas dan estetika kawasan wisata secara maksimal.

Tujuan dari perancangan ini adalah untuk menciptakan sebuah kawasan wisata adventure yang menarik, kohesif, dan memuaskan bagi pengunjung. Rancangan ini juga bertujuan untuk memperkuat identitas visual kawasan, mengoptimalkan fungsionalitas ruang, serta menciptakan kenyamanan dan keamanan yang maksimal bagi pengunjung.

Hasil dari perancangan ini menunjukkan keberhasilan dalam menciptakan sebuah kawasan wisata yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga mampu menyediakan pengalaman petualangan yang kaya dan memuaskan. Implementasi dari rancangan ini berhasil meningkatkan daya tarik Selopamioro Adventure Park sebagai destinasi wisata unggulan di wilayah tersebut.

Kata kunci : Petualangan, Menantang, Pola, Destinasi, Alam

DESIGN SELOPAMIORO ADVENTURE PARK

TROUGH PATTERN BASED DESIGN CONCEPT

DESIGNED BY :
Miftahur Raiyan - 20512121

SUPERVISOR :
Ir. Muhammad Iftironi M.L.A

Architecture Undergraduate Regular Program

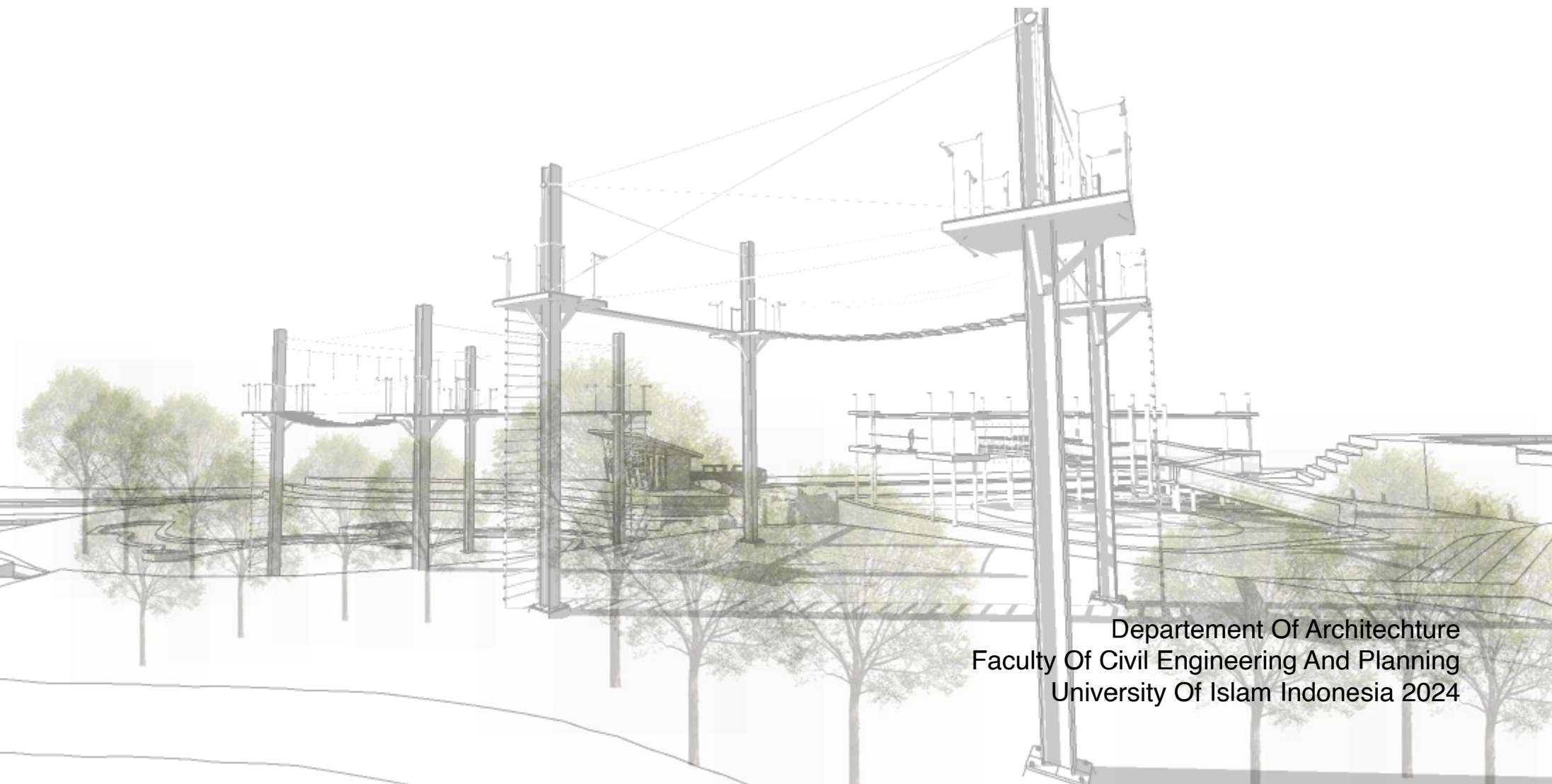
Architecture Final Design Studio 2023 / 2024

Selopamioro Adventure Park

Design Selopamioro Adventure Park Trough Pattern
Based Design Concept

Miftahur Raiyan- 20512121

Guided By Oleh Ir. Muhammad Iftironi M.L.A



Departement Of Architechture
Faculty Of Civil Engineering And Planning
University Of Islam Indonesia 2024

Abstact

The design of Selopamioro Adventure Park is located in Selopamioro Village, a village that has received the title of Tourism Aware Village. The revival of tourism awareness groups in this village is an important background in the development of tourist areas. However, even though large tourism potential has been identified, the initial design created by the Selopamioro Tourism Awareness Group (Pokdarwis) still faces various obstacles, such as less effective spatial planning, confusing visitor navigation, and a design that is not yet optimal in accommodating adventure activities.) which is the main attraction of this area.

To overcome this problem, a pattern-based design method is used. This method was chosen because it has the ability to create a cohesive and structured solution, according to the specific needs of the adventure tourism area. Pattern-based design allows for adaptive and flexible design, so that it is able to align various elements in the design with an adventure theme, as well as meeting the functional and aesthetic needs of tourist areas to the maximum.

The aim of this design is to create an adventure tourism area that is attractive, cohesive and satisfying for visitors. This design also aims to strengthen the area's visual identity, optimize space functionality, and create maximum comfort and safety for visitors.

The results of this design demonstrate success in creating a tourist area that is not only visually attractive but also capable of providing a rich and satisfying adventure experience. The implementation of this design has succeeded in increasing the attractiveness of Selopamioro Adventure Park as a leading tourist destination in the region.

Keywords: Adventure, Challenging, Pattern, Destination, Nature



Lembar Pengesahan

Studio Akhir Desain Arsitektur yang Berjudul :
Final Archhitecture Design Studio Entitled

Perancangan Selopamioro Adventure Park Dengan Pendekatan Konsep " Pattern Based Design "
Design Selopamioro Adventure Park Trough " Pattern Based Design Concept "

Nama Lengkap Mahasiswa : Miftahur Raiyan
Student's Full Name

Nomor Induk Mahasiswa : 20512121
Student's Identication

Telah Diuji dan Disetujui Pada : **Yogyakarta, 16 Agustus 2024**
Has been evaluated and agreed on Yogyakarta, 16August 2024

Pembimbing
Supervisor

Ir. Muhammad Iftironi,
MLA

Penguji 01
Jury 01

Ar. Ariadi Susanto, ST., MT

Penguji 02
Jury 02

Arif Budi Sholihah,
S.T., M.Sc., Ph.D

Diketahui Oleh
Acknowledge By

Ketua Program Studi Arsitektur
Head of Undergraduate Program Architecture



Ir. Hanif Budiman, M.T., Ph.D.,



Catatan Dosen Pembimbing

Penilaian buku Studio Akhir Desain Arsitektur :
Final Archhitecture Design Book assessment

Perancangan Selopamioro Adventure Park Dengan Pendekatan Konsep " Pattern Based Design "
Design Selopamioro Adventure Park Trough " Pattern Based Design " Concept

Nama Lengkap Mahasiswa _____ ; Miftahur Raiyan
Student's Full Name

Nomor Induk Mahasiswa _____ ; 20512121
Student's Identication

Kualitas pada buku Studio Akhir Desain Arsitektur
~~Sangat Baik~~) Sangat Baik)*

Sehingga
Direkomendasikan / ~~Tidak Direkomendasikan~~
Untuk Menjadi acuan Produk Studio Akhir Desain Arsitektur

Yogyakarta, 24 Agustus 2024
Yogyakarta, 24 August 2024

Pembimbing
Supervisor

Ir. Muhammad Iftironi, MLA.

Pernyataan Keaslian

Yang Bertanda Tangan Dibawah Ini :

Nama : Miftahur Raiyan

Nim : 20512121

Program Studi : Arsitektur

Fakultas : Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan

Dengan ini saya menyatakan bahwa laporan perancangan arsitektur yang berjudul “Perancangan Selopamioro Adventure Park dengan Pendekatan Konsep Pattern Based Design” adalah hasil karya saya sendiri.

Laporan ini disusun berdasarkan penelitian dan analisis yang telah dilakukan dengan sungguh-sungguh dan sebaik-baiknya. Segala sumber informasi yang digunakan dalam penyusunan laporan ini telah disebutkan dengan jelas sesuai dengan kaidah penulisan ilmiah yang berlaku. Saya menyadari bahwa segala bentuk plagiarisme atau penyalahgunaan karya orang lain dalam laporan ini merupakan pelanggaran akademik dan etika yang dapat dikenakan sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Yogyakarta, 26 Agustus 2024



Miftahur Raiyan

Ucapan Terimakasih

Dengan penuh rasa syukur, saya panjatkan puji dan terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya yang memungkinkan saya untuk menyelesaikan laporan perancangan arsitektur dengan judul “Perancangan Selopamioro Adventure Park dengan Pendekatan Konsep Pattern Based Design” ini.

Saya ingin mengucapkan terima kasih yang tulus kepada:

- 1 Orang tua dan keluarga tercinta, yang selalu memberikan dukungan moral dan materi, serta doa yang tiada henti-hentinya dalam setiap langkah yang saya tempuh.
- 2 Dosen pembimbing, Bpk Muhammad Iftironi , yang dengan sabar dan penuh dedikasi memberikan bimbingan, arahan, serta kritik yang membangun selama proses penyusunan laporan ini.
- 3 Dosen Penguji, Bpk Ariadi Susanto, dan Ibu Arif Budi Solihah yang dengan penuh Kesabaran,dan dedikasi, Saran yang membangun dan Arahan Selama Tahapan Uji Perancangan.
- 4 Seluruh staf pengajar dan karyawan di Universitas Islam Indonesia, yang telah memberikan ilmu, fasilitas, dan bantuan yang sangat berarti selama masa studi saya.
- 5 Teman-teman, sahabat ,dan rekan mahasiswa, yang telah memberikan semangat, kerjasama, dan dukungan selama masa studi dan proses penyusunan laporan Perancangan ini.
- 6 Semua pihak yang telah membantu dan mendukung, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam penyelesaian laporan Perancangan ini.

Kata Pengantar

Puji syukur saya panjatkan kehadiran Allah SWT. atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga laporan perancangan Selopamioro Adventure Park ini dapat diselesaikan dengan baik. Laporan ini disusun sebagai bagian dari upaya dalam merancang kawasan wisata yang tidak hanya menarik dan fungsional, tetapi juga mampu mengakomodasi berbagai kegiatan petualangan yang menjadi ciri khas Desa Selopamioro.

Selopamioro, sebagai salah satu desa yang telah diakui sebagai Desa Sadar Wisata, memiliki potensi yang sangat besar untuk berkembang menjadi destinasi wisata unggulan. Melalui kebangkitan kelompok sadar wisata di desa ini, berbagai inisiatif telah dilakukan untuk mengembangkan kawasan wisata yang mampu menarik pengunjung dari berbagai kalangan. Namun, dalam perjalanannya, muncul berbagai tantangan dalam hal penataan ruang, navigasi pengunjung, serta optimalisasi fasilitas untuk kegiatan petualangan yang menjadi daya tarik utama kawasan ini.

Melalui laporan ini, saya berusaha memberikan solusi terhadap permasalahan-permasalahan tersebut dengan menggunakan metode perancangan berbasis pola (pattern-based design). saya percaya bahwa metode ini dapat menjawab kebutuhan perancangan yang kohesif, fungsional, dan selaras dengan tema adventure yang diusung oleh kawasan wisata ini.

saya menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, saya sangat mengharapkan saran dan kritik yang membangun demi perbaikan dan penyempurnaan lebih lanjut. saya juga ingin menyampaikan penghargaan dan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam penyusunan laporan ini.

Akhir kata, semoga laporan ini dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan Selopamioro Adventure Park dan menjadi referensi yang bermanfaat bagi upaya-upaya pengembangan kawasan wisata lainnya di masa mendatang.

Yogyakarta, 26 Agustus 2024

Daftar isi Laporan

01 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Perancangan	1
1.1.1 Kebangkitan selopamioro sebagai desa wisata	1
1.1.2 Alam yang Mendukung	2
1.2 Persoalan Rancangan	3
1.2.1 Permasalahan tata ruang, Aksesibilitas, Fasilitas,	3
1.2.2 Data Konfirmasi Dan Pendapat Pengguna Di kawasan Wisata	4
1.2.3 Hasil Survey Langsung di salah satu tempat wisata selopamioro	5
1.3 Alur Penentuan Permasalahan Dan Batas Perancangan	6
1.4 Rumusan Permasalahan	6
1.5 Tujuan Perancangan	6
1.6 Kerangka Berfikir Dalam Perancangan	7
1.7 Hipotesa Keberhasilan Rancangan (Penulis)	8
1.8 State Of The Art (Originalitas Perancangan)	9

02.DATA DAN LITERATUR

2.1 Wilayah Makro Desa Selopamioro	11
2.1.1 Elevasi Pada Desa Selopamioro	11
2.1.2 Peta Desa Selopamioro (Wilayah Administrasi Selopamioro)	12
2.1.3 Aksesibilitas	13
2.1.4 Irigasi Desa Selopamioro	13
2.1.5 Batas Desa	14
2.1.6 Kekurangan Lokasi Rancangan	14
2.1.7 Karakter Dan Bentuk wilayah Tiap Padukuhan	15
2.2 Penentuan Site Rancangan	17
2.2.1 Padukuhan Kedungjati (Lokasi Paling Cocok)	17
2.2.2 Batas Padukuhan	19
2.2.3 Zona Padukuhan	19
2.2.4 Akses Padukuhan	20
2.2.5 Titik infrastruktur	20
2.2.4 Destinasi Yang ada	21
2.2.5 Area Rancangan	21
2.3 Titik Site Perancangan	22
2.3.1 Regulasi titik site perancangan	22
2.3.2 Area Sekitar Site Terpilih	23
2.3.3 Zona Pertanian	24
2.3.4 Zona Tebing	24
2.3.5 Perkampungan	25
2.3.6 Aliran Sungai Oyo	25

2.3.7 Zona Vegetasi	26
2.3.8 Aksesibilitas Utama	26
2.3.9 Aksesibilitas padukuhan	27
2.4 Tema Petualangan	28
2.4.1 jenis Tipologi Rancangan	28
2.4.2 jenis Destinasi Wisata Dan Aktivitas Didalamnya	28
2.4.3 Tempat Wisata Dan Daya Tariknya	29
2.4.4 Pengertian aktivitas Berpetualang, dan esensi petualangan	30
2.5 Jenis Aktivitas Petualangan	31
2.5.1 Rock Climbing	31
2.5.2 FlyingFox / Zipline	31
2.5.3 Jembatan Tali (Rope Bridge)	31
2.5.6 High Ropes Course	32
2.5.7 Paintball Arena	32
2.5.8 Mountain Biking Trails	32
2.5.9 Camping Ground	33
2.5.10 Hiking / Trekking	33
2.5.11 Kanoeing	33
2.6. Keselarasan Rancangan & Lingkungannya	34
2.6.1 Harmoni dengan alam sekitar	34
2.6.2 Indikator untuk membuat rancangan menyatu dengan lingkungan nya	35
2.7 Kawasan Adventure Park	36
2.8 Pattern Based Design	37
2.8.1 Penggunaan Pattern Based Design	37
2.8.2 Pattern Based Design Sebagai Metode Merancang Sebuah Kawasan	37
2.8.2 Wujud Dasar Ruang	37
2.8.3 Organisasi Ruang	37
2.8.4 Pola Tatahan Ruang	37
2.8.5 Organisasi Ruang Terpusat	38
2.8.6 Contoh gambar sirkulasi	38
2.8.7 Teori tentang sirkulasi	38
2.8.8 Zona dalam ruang	39
2.8.9 Pola sirkulasi ruang	39
2.8.10 Bentuk gaya bangunan	39
2.8.11 Ekspresi dalam arsitektur	39
2.8.12 Sirkulasi Untuk Rancangan	40
2.8.13 Elemen sirkulasi	40
2.8.14 Elemen luar ruang	41
2.8.15 Pengertian, Dan Aspek Yang Diperhatikan Untuk Penataan Kawasan	42
2.9 Lansekap & elemennya	45
2.9.1 Softscape:	45
2.9.2 Hardscape:	45
2.9.3 Bentuk Tanah:	45
2.9.4 Vegetasi:	45
2.9.5 Unsur Struktural Buatan Manusia:	45
2.10 Kajian Preseden	46
2.10.1 Garden The Bay Singapore (Preseden Kawasan Yang Harmoni) Dengan Alam)	46
2.10.2 Central Park (Konfigurasi Area Dalam Kawasan)	47
2.10.3 Treehotel di Swedia (Integrasi Dengan Lingkungan & Petualangan)	48

03. BAGIAN ANALISIS

3.1 Analisis Site	50
3.1.1 Analisis Area Dalam Site	50
3.1.2 Analisis Sirkulasi Menuju Site	51
3.1.3 Analisis Batasan Site	52
3.1.4 Kondisi Sekitar Site	53
3.1.5 Analisis View Pada Site	54
3.1.6 Analisis Kontur	55
3.1.7 Konteks Site	56
3.1.8 Analisis Potensi Site	57
3.1.9 Analisis Kekurangan	58
3.1.10 Peluang dan Ancaman	59
3.1.11 Vegetasi Site	60
3.2 Analisis Program Ruang	61
3.2.1 Analisis Kebutuhan Ruang Berdasarkan Jenis Pengguna	61
3.2.2 Analisis Kebutuhan Ruang Zona Administrasi	61
3.2.3 Analisis Kebutuhan Ruang Zona Destinasi	61
3.2.4 Zona Akomodasi	62
3.2.5 Hasil Pembagian zonasi dalam kawasan	63
3.2.6 Analisis Durasi Destinasi	64
3.2.7 Bubble Diagram	65

04. KONSEP & SKEMATIK

4.1 Konsep kawasan Rancangan	67
4.1.1 Landasan Konsep Pattern Based Design	67
4.1.2 Konsep Pemanfaatan Kontur Kawasan	68
4.1.3 Zonasi Kawasan Dan Rencana Sirkulasi	69
4.1.4 Elemen Komponen Lansekap Rancangan	70
4.1.5 Konsep Sirkulasi Zona Drop	71
4.1.6 Ilustrasi Bagaimana Pola Spiral Bekerja	72
4.2 Land Use Di Zona Drop	73
4.2.1 Material Zona Drop	73
4.2.2 Alur Pengguna Zona Drop	74
4.3 Penggunaan Lahan (Zona Fasilitas)	75
4.3.1 Konsep Sirkulasi Zona Fasilitas Umum	76
4.4 Konsep Zona Adventure (Pattern Based)	77
4.4.1 Konfigurasi Zona Adventure	78
4.4.2 Penggunaan Lahan Zona Adventure	79
4.4.3 Material Zona Adventure	80
4.4.4 Konfigurasi Massa Zona Tebing	81
4.4.5 Land Use Di Zona Tebing	82
4.4.6 Analisis Vegetasi Di site Perancangan	83

4.4.7 Hasil Konsep Permainan Skywalk	84
4.4.8 Konsep Destinasi Glamping	85
4.4.9 Konsep Pdlc Untuk system glamping	86
4.4.10 Konsep Destinasi Highrope	87
4.4.11 Konsep Destinasi Flyingfox	88
4.4.12 System Destinasi Flyingfox	89
4.4.13 Konsep Mounthain Biking	90
4.4.14 Konsep Destinasi Kanoeing	91
4.4.15 Konsep Destinasi Rockclimbing	92

05.HASIL RANCANGAN

5.1 Hasil Rencana Kawasan	94
5.1.1 Situasi Sekitar Site	94
5.1.2 Masterplan Kawasan	95
5.1.3 Axonometri Kawasan	96
5.1.4 Tampak Kawasan	97
5.1.5 Potongan Kawasan	98
5.1.6 Denah Parsial Zona Drop	99
5.1.7 Axonometri Zona Drop	100
5.1.8 Denah Zona Fasilitas	101
5.1.9 Axonometri zona Adventure	102
5.1.10 Denah Zona Adventure	103
5.1.11 Rencana Utilitas Kawasan Rancangan	104
5.1.12 Hasil rencana titik lampu	105
5.1.13 Rencana Tanda Jalan Dan Petunjuk Kawasan	106
5.1.14 Rencana Tipologi Kawasan Rancangan	107
5.1.15 Hasil Rencana Alur Penyelamatan Kawasan	108
5.2 Massa Dalam Kawasan Rancangan	109
5.2.1 Axonometri Glamping	109
5.2.2 Denah Glamping	110
5.2.3 Reverse rencana skema struktur glamping	111
5.2.4 Potongan A-A Glamping	112
5.2.5 Potongan B-B Glamping	112
5.2.6 Tampak Glamping	113
5.2.7 Axonometri Caffe & Resto	114
5.2.8 Perspektif Caffe & Resto	114
5.2.9 Denah Caffe & Resto	115
5.2.10 Potongan A-A Resto & Caffe	116
5.2.11 Potongan B-B Resto & Caffe	117
5.2.12 Tampak Resto & Caffe	118
5.2.13 Denah Highrope Course	119
5.2.14 Potongan Highrope Course	120
5.2.15 Tampak Highrope Course	121
5.2.16 Denah Lantai 1 Flyingfox Tower	122
5.2.17 Denah Lantai 2 Flyingfox Tower	123
5.2.18 Denah Lantai 3 Flyingfox Tower	124
5.2.19 Axonometri Flyingfox Tower	125
5.2.20 Perspektif Flyingfox Tower	125
5.2.21 Tampak Flyingfox Tower	125

5.2.22 Reverse Skema Struktur Flyingfox Tower	126
5.2.23 Potongan A-A Flyingfox	127
5.2.24 Potongan B-B Flyingfox	128
5.2.25 Denah Kantor Kawasan	129
5.2.26 Axonometri Kantor Kawasan	129
5.2.27 Tampak Kantor Kawasan	129
5.2.28 Potongan A-A Kantor Kawasan	130
5.3.29 Potongan B-B Kantor Kawasan	130
5.2.30 Denah Lt 1 Gate Skywalk	131
5.2.31 Denah Lt 2 Gate Skywalk	131
5.2.32 Tampak Gate Skywalk	131
5.2.33 Detail Kemiringan Kontur Tebing Selopamioro	132
5.2.34 Detail Akses Ramp Kawasan Rancangan	133
5.2.35 Detail Bagain Atas Glamping	134
5.2.36 Detail Plat Sambungan Glamping	135
5.2.37 Detail Pemasangan System PDLc Sensor Motorik	136
5.2.38 Detail Obstacle 1 Highrope Course	137
5.2.39 Detail Highrope Gate	137
5.2.39 Detail Obstacle 2 Highrope Course	138
5.3 Rendering	139

06.EVALUASI RANCANGAN

6.1 Perhitungan Kapasitas Setiap Zona (Penguji 1 & Penguji 2)	165
6.1.1 Perhitungan Durasi Permainan (Z.Adventure)	165
6.1.2 Perhitungan Kapasitas Di setiap Massa Bangunan (Z.Fasilitas)	166
6.1.3 Perhitungan Zona Drop	167
6.1.4 Hasil Perhitungan Kapasitas MAKSIMAL Dalam Satu Kawasan	168
6.2 Toilet Umum Kawasan Rancangan (Penguji 1)	169
6.2.1 Perhitungan 3d, Dan Layout Toilet umum Rancangan	169
6.2.2. Peletakan Toilet Di Kawasan Rancangan	170
6.2.3 Skema Plumbing Toilet Kawasan	170
6.3 Rancangan Skywalk (Penguji 1 & Penguji 2)	171
6.3.1. Skema Struktur Keseluruhan rancangan Skywalk	171
6.3.2 Percobaan 1 (Dengan Struktur Kayu)	172
6.3.3 Komponen Gate Skywalk (Struktur Kayu)	173
6.3.4 Skema Struktur Glasses Track	174
6.3.5 Hasil uji Struktur Percobaan Dengan Struktur Kayu	175
6.3.6 Prototype Jika Menggunakan Komponen Beton	176
6.3.7 Hasil Uji Struktur Resist Skywalk (Percobaan Ke 2)	177
6.3.8 Hasil Dari respon Analisis	179
6.4 Gudang alat / Ruang Penyimpanan (Pembimbing)	180
6.4.1 Model Untuk Ruang Penyimpanan alat Adventure	180
6.4.2 Peletakan Gudang Alat Di Kawasan Rancangan	181
6.5 Rute Mounthain Biking (Pembimbing & Penguji 1)	182
6.5.1 Rancangan Trek mounthain biking (Sebelum)	182
6.5.2 Hasil Optimalisasi Panjang jalur Biking (sesudah)	183
6.6 Pola Alamiah Yang sudah Ada (Penguji 1)	184
6.6.1 Pola Alami yang terbentuk pada site perancangan	184
6.6.2 Hasil identifikasi	184

Daftar Gambar

Gambar 1 :Aktivitas Melompat Ke Air Sungai	1
Gambar 2 :Suasana Sungai Dan Bukit Selopamioro	2
Gambar 3 :Aktivitas trekking di gunung	2
Gambar 4 :Aspek Dan Hasil survey dalam dokumen	3
Gambar 5 :Pertanyaan melalui form	5
Gambar 6 :Dokumentasi Tempat wisata selopamioro	5
Gambar 7 :Dokumentasi Area wisata	7
Gambar 8 :Visualisasi Site rancangan 3d	8
Gambar 9 :Peta Administrasi Kecamatan	11
Gambar 10 :Data Dan Peta Kontur Desa Selopamioro	11
Gambar 11 :Peta Administrasi Selopamioro	12
Gambar 12 :Tabel Data Padukuhan Selopamioro	12
Gambar 13 :Jalan Dan Aksesibilitas Desa	13
Gambar 14 :Alur IrigasiDesa	13
Gambar 15 :Jalan Dan Aksesibilitas Desa	14
Gambar 16 :Cadmaper Sungai	14
Gambar 17 :Visualisasi Normal Sungai	14
Gambar 18 :Visualisasi Kondisi Banjir	14
Gambar 19 :Data dan Bentuk Padukuhan Lanteng, Nogosari, Dan Kedungjati	15
Gambar 20 :Data Dab Bentuk Padukuhan Kalidadap, Kajor, Dan nandungan	16
Gambar 21 :Cadmapper Kedungjati	18
Gambae 22 : Batas Padukuhan Kedungjati	19
Gambar 23 : Zona Padukuhan Kedungjati	19
Gambar 24: Tampak Atas Akses Padukuhan	20
Gambar 25 : Tampak Atas Alur Irigasi Kedungjati	20
Gambar 26: Destinasi Padukuhan Kedungjati	21
Gambar 27 : Posisi Site terpilih Dalam Skala (PADUKUHAN)	21
Gambar 28 : Tampak Atas Site Terpilih	22
Gambar 29 : Area sekitar site	23
Gambar 30: Pertanian Warga sekitar Site (kedungjati)	24
Gambar 31: Zona tebing site kedungjati	24
Gambar 32: Perkampungan kedungjati	25
Gambar 33: Sungai oya di site kedungjati	25
Gambar 34: Suasana Vegetasi Alami Kedungjati	26
Gambar 35 : Kondisi jalan/ Aksesibilitas utama Kedungjati	26
Gambar 36 : Kondisi jalan/ Aksesibilitas utama Padukuhan	27
Gambar 37 : Destinasi Tumpeng Menoreh Kulon Progo	28
Gambar 38 : Kegiatan Berwisata Trekking	28
Gambar 39 : Destinasi Wisata Pantai	29
Gambar 40 : Fasilitas & Suasana Wisata sungai	29
Gambar 41 : Destinasi wisata sungai	29
Gambar 42 : Aktivitas Rock climbing	30
Gambar 43 : Aktivitas sungai	30
Gambar 44 : Aktivitas Rock climbing	31
Gambar 45 : Aktivitas Zipline	31
Gambar 46 : Aktivitas Highrope	31
Gambar 47 : Arena Highrope	32
Gambar 48 : Aktivitas Paintball	32

Gambar 49 :Aktivitas Mounthain Biking	32
Gambar 50 :Aktivitas Mounthain Biking	33
Gambar51 :Aktivitas Mounthain Biking	33
Gambar 52 :Aktivitas Mounthain Biking	33
Gambar 53 : Laucala Island	34
Gambar 54 : Laucala Island	34
Gambar54 :Indikator Arsitektur Kontekstual	35
Gambar 54 :Aktivitas Mounthain Biking	36
Gambar 55 :Aktivitas Mounthain Biking	36
Gambar 56 Pola Organisasi Ruang Terpusat	38
Gambar 57 : Jenis Sirkulasi Penghubung Ruang	38
Gambar 58 Pola Organisasi Ruang Terpusat	39
Gambar 59 Pola Linear Pattern Based Design	40
Gambar 60 Pola Radial	41
Gambar 61 Pola Grid	41
Gambar 62 Pola Spiral	41
Gambar 63 Pola Radial	41
Gambar 64 Ruang Sirkulasi	41
Gambar 65 : CerenMasterplan	42
Gambar 66 : ContohAnalisaSite	44
Gambar 67 : Komponen Lansekap	45
Gambar 68 : Garden Bay The Bay	46
Gambar 69 : Contoh Konfigurasi	46
Gambar 70 : Peta Central Park	47
Gambar 71 : Treehouse Swedia	48
Gambar 72 : Skema Struktur Treehouse Swedia	48
Gambar 73 :Area Dalam Site	50
Gambar 74 :Analisis Sirkulasi	51
Gambar 75 :Analisis batas Site	52
Gambar 76 :Area Sekitar Site	53
Gambar 77 :Analisis View	54
Gambar 78 :Analisis Kontur	55
Gambar 79 :Analisis Konteks Site	56
Gambar 80 :Analisis Potensi Site	57
Gambar 81 :Analisis Potensi Site	58
Gambar 82 :Analisis Potensi Site	59
Gambar 83 :Analisis Vegetasi Site	60
Gambar 84 :Bubble Diagram	65
Gambar 85 :Arah Potongan Kontur	68
Gambar 86 :Pembagian Zona Kawasan	69
Gambar 87 :Sirkulasi Kawasan	69
Gambar 88 :Komponen Lansekap	70
Gambar 89 :Konsep Zona Drop	71
Gambar 90 :Implementasi Pola Spiral	72



01

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Perancangan

1.1.1 Kebangkitan selopamioro sebagai desa wisata

Peristiwa badai cempaka yang menerjang Yogyakarta pada 2017 lalu membuat beberapa tempat wisata tenggelam, tak terkecuali kawasan wisata di sepanjang Sungai Oya yang membentang di tengah Desa Selopamioro, Imogiri, Bantul. Setelah badai berlalu, para pegiat wisata di sana mencoba bangkit dan mulai menata kawasan wisata dari nol.

Konsep dari sadar wisata dalam hal ini digambarkan sebagai bentuk kesadaran masyarakat untuk berperan aktif. Dimana masyarakat menyadari peran dan tanggung jawab sebagai tuan rumah yang baik bagi wisatawan yang berkunjung untuk mewujudkan lingkungan dan suasana yang kondusif. Di samping itu, masyarakat menyadari hak dan kebutuhan untuk menjadi pelaku wisata sebagai wujud kebutuhan dasar untuk berekreasi maupun khususnya dalam mengenal dan mencintai tanah air. Kedua elemen tersebut juga harus mengedepankan nilai-nilai yang ada dalam sapta pesona, yaitu harus mewujudkan lingkungan yang kondusif dan ideal bagi perkembangan kegiatan kepariwisataan. Hal ini akan mendorong minat wisatawan. Sapta pesona tersebut meliputi aman, tertib, bersih, sejuk, indah, ramah, dan kenangan. Bagi masyarakat sendiri sadar wisata ini memiliki prospek yang baik, yaitu lapangan pekerjaan dan peluang pendapatan yang meningkat.

Desa Wisata Selopamioro, berada di Kecamatan Imogiri, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta merupakan destinasi petualangan yang menakjubkan terletak di tengah keindahan alam yang mempesona. Dikelilingi oleh hamparan hijau perbukitan dan sungai yang mengalir deras, Desa wisata ini menawarkan pengalaman yang mendebarkan dan memikat bagi para pengunjungnya.

Salah satu daya tarik utamanya adalah beragam aktivitas petualangan yang ditawarkan, mulai dari trekking melintasi jalur-jalur yang menantang, rafting menaklukkan arus sungai yang menggairahkan, hingga camping di bawah bintang-bintang yang gemerlap. Tung yang di mana menghubungkan dua desa, Selopamioro dan Sriharjo.



Gambar 1 :Aktivitas Melompat Ke Air Sungai
Sumber : justsimplywander.com

1.1.2 Alam yang Mendukung

Desa Selopamioro memiliki lanskap alam yang sangat cocok untuk dijadikan destinasi wisata petualangan. Dikelilingi oleh pegunungan yang hijau dan sungai-sungai yang mengalir dengan jernih, desa ini menawarkan berbagai macam kegiatan petualangan yang menantang dan memikat. Para pengunjung dapat menikmati trekking melintasi hutan-hutan lebat dan menyusuri aliran sungai yang menawarkan pemandangan alam yang memukau.

Dengan Potensi yang ada, tujuan POKDARWIS adalah agar pengunjung tau tentang pentingnya konservasi alam, Potensi alam, Dan Keindahan Alam Selopamioro. Pokdarwis Selopamioro juga berupaya memberdayakan masyarakat lokal sebagai bagian dari pengelolaan wisata, melalui pelatihan keterampilan, pemberian pekerjaan, dan pelibatan dalam pengambilan keputusan terkait pengembangan

Aktivitas berwisata petualangan di desa selopamioro menjadi mungkin karena manusia memiliki dorongan alami untuk menjelajahi, mengalami, dan memahami dunia di sekitar mereka. Secara historis, manusia selalu melakukan perjalanan untuk berbagai tujuan, mulai dari perdagangan hingga pencarian pengetahuan dan petualangan. Selain itu, kebutuhan akan rekreasi dan relaksasi juga merupakan faktor penting dalam mendorong aktivitas berwisata. Wisata memberikan kesempatan bagi individu untuk melarikan diri dari rutinitas sehari-hari, mengeksplorasi tempat-tempat baru, mengalami kebudayaan



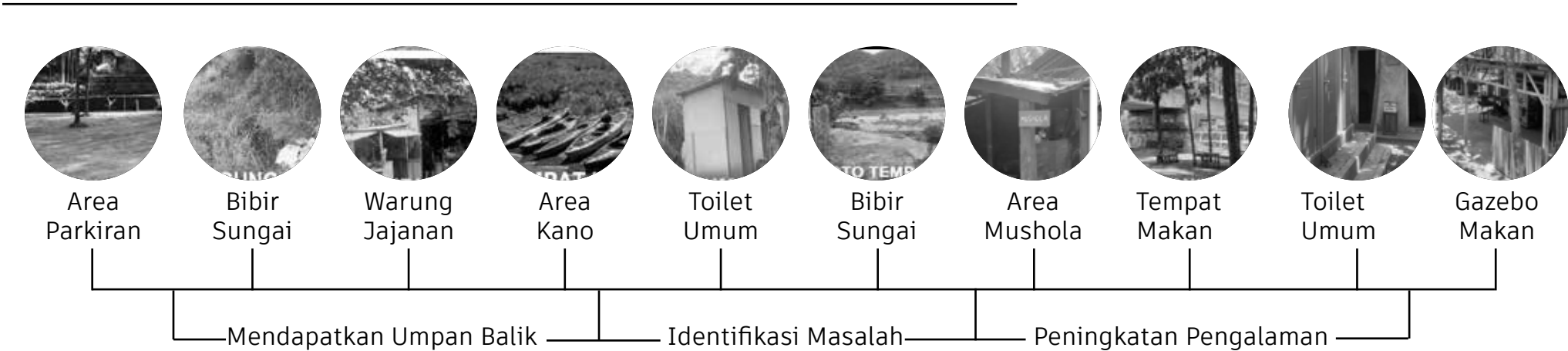
Gambar 2 :Suasana Sungai Dan Bukit Selopamioro
Sumber : <https://dezeen.com>



Gambar 3 :Aktivitas Trekking di gunung
Sumber : <https://archidose.tumblr.com>

1.2 Persoalan Rancangan

1.2.1 Permasalahan tata ruang, Aksesibilitas, Fasilitas,



Gambar 4 :Aspek Dan hasil Survey Dalam Dokumentasi
Sumber : Penulis 2024

Persoalan yang muncul dari rancangan Pokdarwis di Selopamioro Adventure Park sangat bervariasi tergantung dari perspektif penggunaannya. Beberapa pengguna mengeluhkan tentang tata letak dan tata ruang yang kurang optimal, yang menyebabkan kebingungan dalam navigasi di dalam area. Selain itu, aksesibilitas juga menjadi isu penting, terutama bagi pengunjung dengan kebutuhan khusus atau yang datang bersama keluarga. Tidak hanya itu, ada juga keluhan mengenai kegiatan-kegiatan yang saling bersinggungan satu dengan yang lain, yang dapat mengurangi kenyamanan dan pengalaman keseluruhan saat berkunjung. Variasi masalah ini menunjukkan perlunya evaluasi lebih lanjut terhadap rancangan untuk memastikan kenyamanan dan kepuasan semua pengunjung.

Untuk menyelesaikan berbagai permasalahan tersebut, diperlukan pendekatan yang komprehensif dan inklusif dalam perancangan ulang. Pertama, perlu dilakukan peninjauan kembali terhadap tata letak dan tata ruang untuk memastikan bahwa area-area di Selopamioro Adventure Park dapat diakses dengan mudah dan dipahami oleh semua pengunjung. Pemisahan antara kegiatan yang berbeda juga perlu diperhatikan agar tidak terjadi tumpang tindih yang bisa mengganggu aktivitas satu sama lain.

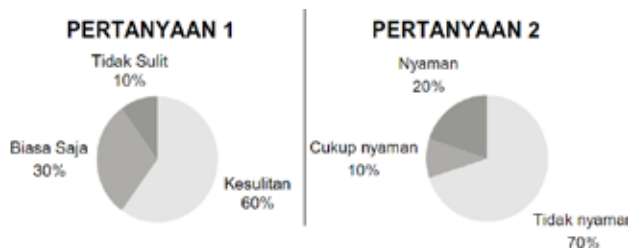
Selanjutnya, aksesibilitas harus menjadi prioritas, dengan menyediakan jalur khusus untuk pengunjung berkebutuhan khusus serta memastikan fasilitas umum dapat dijangkau dengan mudah oleh semua kalangan, termasuk anak-anak dan lansia. Dengan demikian, Selopamioro Adventure Park dapat menjadi destinasi yang lebih ramah bagi semua orang, meningkatkan pengalaman berwisata yang lebih baik dan menyeluruh.

Terakhir, penting untuk menciptakan mekanisme evaluasi dan feedback yang berkelanjutan, sehingga Pokdarwis dapat terus memantau dan menyesuaikan fasilitas serta program di Selopamioro Adventure Park sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengunjung. Dengan melibatkan komunitas secara aktif dalam proses perbaikan dan pengembangan, diharapkan bahwa segala isu yang muncul dapat segera diatasi.

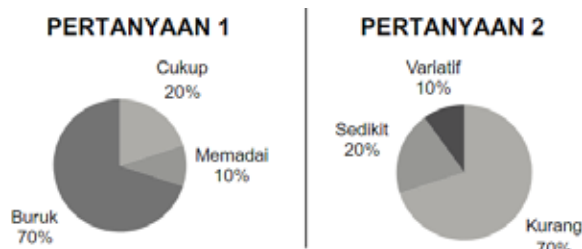
Meskipun menawarkan beragam atraksi petualangan, Wisata di selopamioro ini sering kali memperlihatkan ketidakcocokan antara ruang yang tersedia dengan penempatan fasilitas dan atraksi. Ruang terbuka yang luas tidak dimanfaatkan secara efektif, sementara beberapa bangunan atau fasilitas mungkin terletak terlalu jauh atau terlalu dekat satu sama lain, menyebabkan gangguan dalam alur lalu lintas pengunjung. Selain itu, kurangnya perencanaan yang matang dalam penataan fasilitas seperti kamar ganti, toilet, dan tempat istirahat menyebabkan pemborosan ruang yang tidak efisien. Dampak dari ketidakcocokan ini bisa berarti ruang terbuang sia-sia atau pengalaman pengunjung yang tidak optimal karena ketidaknyamanan yang muncul dari penataan ruang yang buruk.

Aktivitas ini muncul semenjak adanya Wisata Alam yang berhasil diwujudkan oleh kelompok sadar wisata setempat, Aktivitas wisata alam dan petualangan muncul karena manusia memiliki naluri bawaan untuk menjelajahi dan mengagumi keindahan alam serta untuk mencari pengalaman baru yang menantang. Keinginan untuk berinteraksi dengan alam, mengeksplorasi keunikan geografis suatu tempat, dan merasakan sensasi petualangan menjadi pendorong utama di balik eksistensi aktivitas ini. Namun, Kawasan Desa Selopamioro menghadapi tantangan dalam mengoptimalkan penataan yang dilakukan dan penggunaan ruang secara efisien dari perspektif arsitektural. Desainnya cenderung memperluas area tanpa mempertimbangkan penggunaan ruang yang optimal.

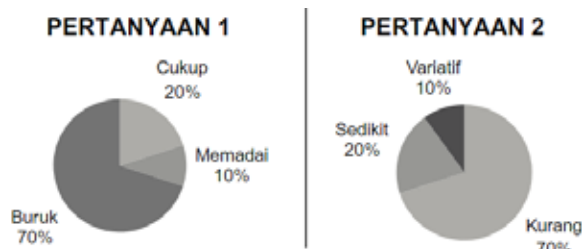
1.2.2 Data Konfirmasi Dan Pendapat Pengguna Di kawasan Wisata



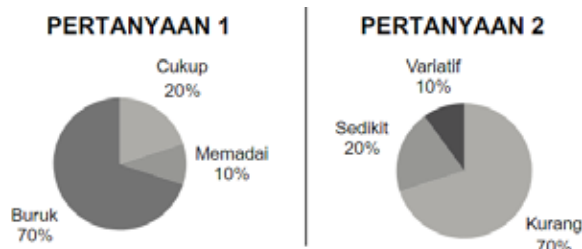
Gambar 5 :Pertanyaan melalui form
Sumber : Penulis 2024



Gambar 6 :Pertanyaan melalui form
Sumber : Penulis 2024



Gambar 7 :Pertanyaan melalui form
Sumber : Penulis 2024



Gambar 5 :Pertanyaan melalui form
Sumber : Penulis 2024

- Navigasi / Aksesibilitas**
- 1 Apakah Anda merasa kesulitan untuk menemukan atraksi atau fasilitas tertentu di Selopamioro Adventure Park?
- 2 Bagaimana pendapat anda soal aksesibilitas di tempat wisata selopamioro adventure

- Fasilitas / Pengguna**
- 1 Bagaimana penilaian Anda terhadap kondisi fasilitas umum, seperti toilet dan area foto di Selopamioro Adventure Park?
- 2 Apakah Anda merasa bahwa ada cukup pilihan makanan dan minuman yang tersedia di area taman?

- Keselarasan Desain**
- 1 Apakah Anda merasa bahwa desain fasilitas dan jalur trek di Selopamioro Adventure Park terintegrasi dengan baik?
- 2 Apakah Anda mengalami kesulitan dalam menavigasi antara berbagai area dan fasilitas di Selopamioro?

- Pengalaman Pengunjung**
- 1 Seberapa puas Anda dengan pengalaman wisata Anda di Selopamioro Adventure Park?
- 2 Apakah Anda akan merekomendasikan taman petualangan ini kepada orang lain berdasarkan pengalaman

Untuk memperkuat data perancangan ini maka Dilakukanlah Analisis Evaluasi Pengalaman Pengunjung (POE) yang memiliki beberapa kegunaan penting dalam pengelolaan dan pengembangan destinasi wisata Menurut (Kozak, M. (2002), dan Dolnicar, S., & Leisch, F. (2008) . Berikut adalah beberapa di antaranya

Hasil Kesimpulan Pertanyaan

Sebagian besar pengunjung melaporkan kesulitan dalam menavigasi area Selopamioro Adventure Park, dengan kurangnya tanda petunjuk yang jelas dan sistem navigasi

Hasil Kesimpulan Pertanyaan

Sejumlah pengunjung mengeluhkan kondisi fasilitas yang tidak memadai, seperti toilet yang kotor, area istirahat yang tidak nyaman, area foto yang view nya

Hasil Kesimpulan Pertanyaan

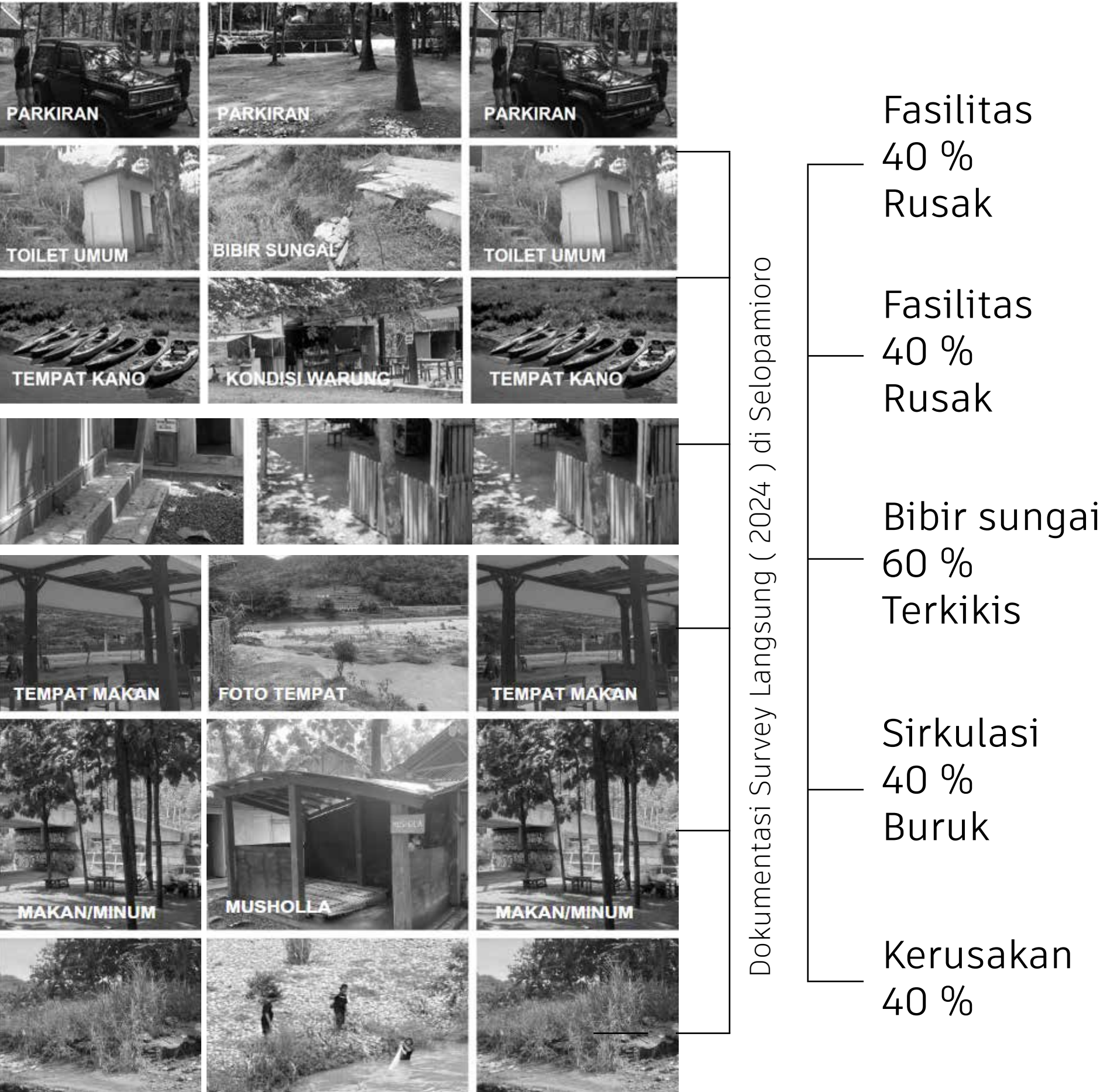
Beberapa pengunjung mengeluhkan tentang desain yang tidak selaras antara bangunan, jalur trek, dan area rekreasi, yang menyebabkan kebingungan dan kesulitan dalam menikmati pengalaman

Hasil Kesimpulan Pertanyaan

Secara keseluruhan, sebagian besar pengunjung merasa tidak puas dengan pengalaman mereka di Selopamioro Adventure Park karena masalah-masalah yang disebutkan di atas.tetapi ada juga

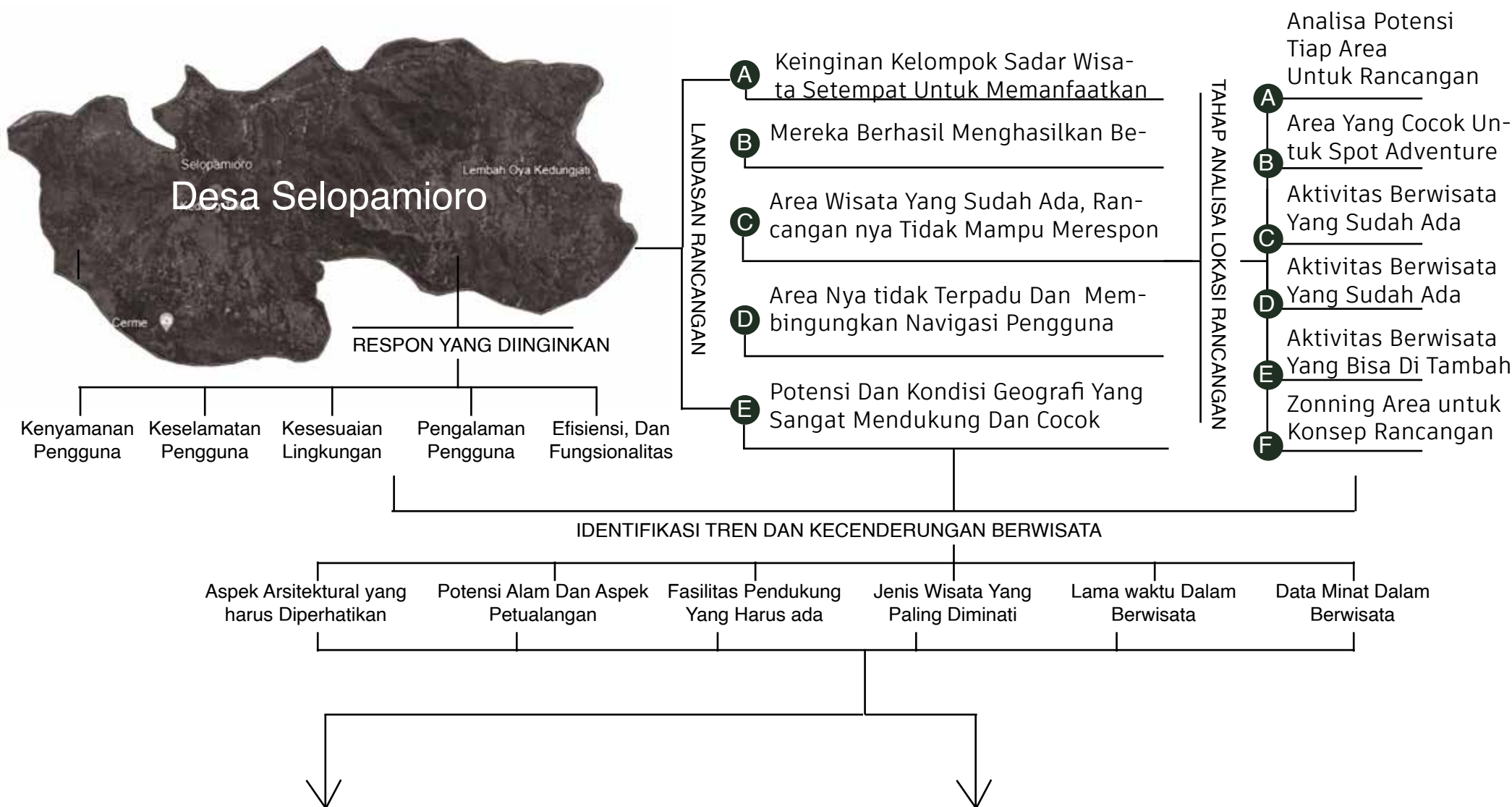
hasil POE digunakan Sebagai dasar untuk pengambilan keputusan strategis terkait rencana Rancangan Apa yang ingin dilakukan

1.2.3 Hasil Survey Langsung di salah satu tempat wisata selopamioro



Gambar 6 :Dokumentasi tempat wisata selopamioro
Sumber : Penulis 2024

1.3 Alur Penentuan Permasalahan Dan Batas Perancangan



1.4 Rumusan Permasalahan

- Bagaimana merancang tata ruang selopamioro adventure park yang nyaman untuk pengguna dan bisa mewadahi kebutuhan pengguna, Fasilitas, Aksesibilitas , Dan Kegiatan wisata didalamnya tanpa mengganggu satu sama lain?
- Bagaimana penerapan Pattern Based Design pada rancangan tata ruang selopamioro adventure park ?.
- Bagaimana hasil dari Rancangan Adventure park tetap bisa memberikan kesan berpetualang di alam selopamioro ?

1.5 Tujuan Perancangan



Gambar 7 :Dokumentasi Area Wisata
Sumber : Penulis 2024

bertujuan untuk menciptakan Rancangan kawasan wisata adventure yang menarik, kohesif, dan memuaskan bagi pengunjung dengan menerapkan pendekatan pattern-based design. Tujuan utama dari rancangan penataan ini adalah untuk meningkatkan pengalaman pengunjung dengan menciptakan identitas visual yang kuat, mengoptimalkan fungsionalitas, dan menciptakan kenyamanan serta keamanan yang maksimal pada Kawasan wisata.

1.6 Kerangka Berfikir Dalam Perancangan

ISU RANCANGAN

Keinginan & Kebangkitan POKDARWIS Untuk Memaksimalkan Potensi Alam Selopamioro Sebagai Kawasan Wisata Alam Dan Petualangan	Ketidaknyamanan pengunjung saat berada di selopamioro adventure park karena penataan yang buruk	Rencana penataan tempat wisata yang bisa diselesaikan dengan menggunakan Pendekatan Pattern Based Design
--	---	--

PERMASALAHAN

- 1
- Bagaimana merancang tata ruang selopamioro adventure park yang nyaman untuk pengguna dan bisa mawadahi kebutuhan pengguna, Fasilitas, Aksesibilitas , Dan Kegiatan wisata didalamnya tanpa mengganggu satu sama lain?
- 2
- Bagaimana penerapan Pattern Based Design pada rancangan tata ruang selopamioro adventure park ?.
- 3
- Bagaimana hasil dari Rancangan Adventure park tetap bisa memberikan kesan berpetualang di alam selopamioro ?

ASPEK ANALISIS

KAJIAN LOKASI	IDENTITASI	PENGUNA	TEMA RANCANGAN	VARIABEL
Karakteristik site Kajian site Aspek Site Potensi site Kekurangan site Kondisi Site	Inspirasi Pola tata Ruang Daya tarik Visual Pembeda Dari wisata lainnya Sensasi Petualangan Rekayasa Bentuk kompnen (akses, eksisting, Fasilitas)	Aktivitas site Fungsionalitas Ruang Aksesibilitas Zonasi penataan sesuai Kebutuhan Ruang Rekayasa Suasana Adventure untuk pengalaman Pengunjung	Kajian tentang tempat wisata, aspek dan jenisnya Kajian Pendekatan Pattern Based Design Preseden Penataan Preseden Bentuk Massa Preseden tata ruang dan landscape	KAWASAN SEBAGAI DESTINASI WISATA ATRAKSI WISATA & PETUALANGAN PETUALANGAN & ALAM SELOPAMIORO PATTERN BASED DESIGN SEBAGAI METODE

PARAMETER PERANCANGAN

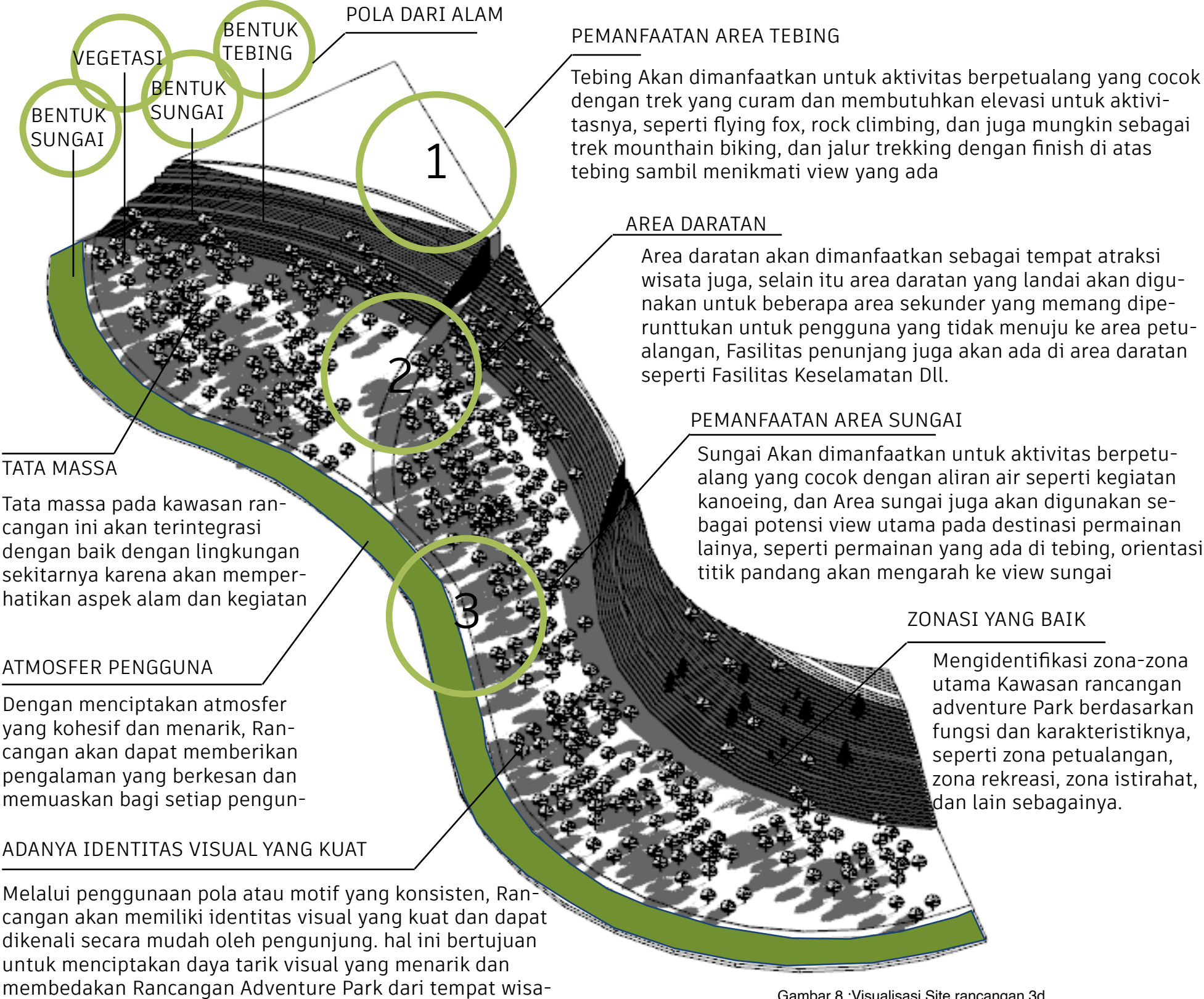
- STANDAR UKURAN UNTUK ATRAKSI WISATA
- PEMANFAATAN POTENSI ALAM
- PENGUNAAN RUANG
- KENYAMANAN PENGGUNA
- ESENSI BERPETUALANG
- KEAMANAN DAN KENYAMANAN PENGGUNA
- BENTUK MASSA DALAM KAWASAN
- FUNGSI, BENTUK , DAN MATERIAL

INDIKATOR PERANCANGAN

- Kawasan Yang efisien secara tata ruang tetapi tetap bisa memaksimalkan potensi alam yang ada sebagai esensi utama dalam atraksi ataupun kegiatan berpetualangan
- Bentuk tata Kawasan rancangan Yang Harmoni dengan alam sekitarnya untuk tetap menjaga identitas selopamioro sebagai desa wisata
- Integrasi antara ruang gerak dan aktivitas yang ada
- Bentuk Bangunan yang mengadaptasi bentuk alam di sekitarnya
- penempatan area atraksi petualangan dengan memperhatikan potensi dan kecocokan geografi dalam kawasan

1.7 Hipotesa Keberhasilan Rancangan

menerapkan “Pendekatan Pattern Based Design” pada rancangan Adventure Park, kita akan berfokus pada integrasi Adventure Park dengan lingkungan sekitarnya. Ini berarti Rancangan juga akan memperhatikan karakteristik khusus dari lokasi tempat Adventure Park akan dibangun, Pada rancangan ini sendiri akan menghadirkan Aspek alam yang harmoni Adengan penataan dan bentuk massa bangunan yang akan di rancang, dengan tetap menghadirkan esensi berpetualang untuk pengguna.



Gambar 8 :Visualisasi Site rancangan 3d
Sumber : Penulis 2024

1.8 State Of The Art (Originalitas Perancangan)

Untuk menghindari adanya kesamaan judul dan pendekatan, dilakukanlah peninjauan / crosscheck pada tugas akhir yang ada sebelumnya. Didapatkan beberapa karya tulis tugas akhir yang memiliki keserupaan namun tetap berbeda dalam perancangannya. Berikut adalah karya tulis tugas akhir tersebut :

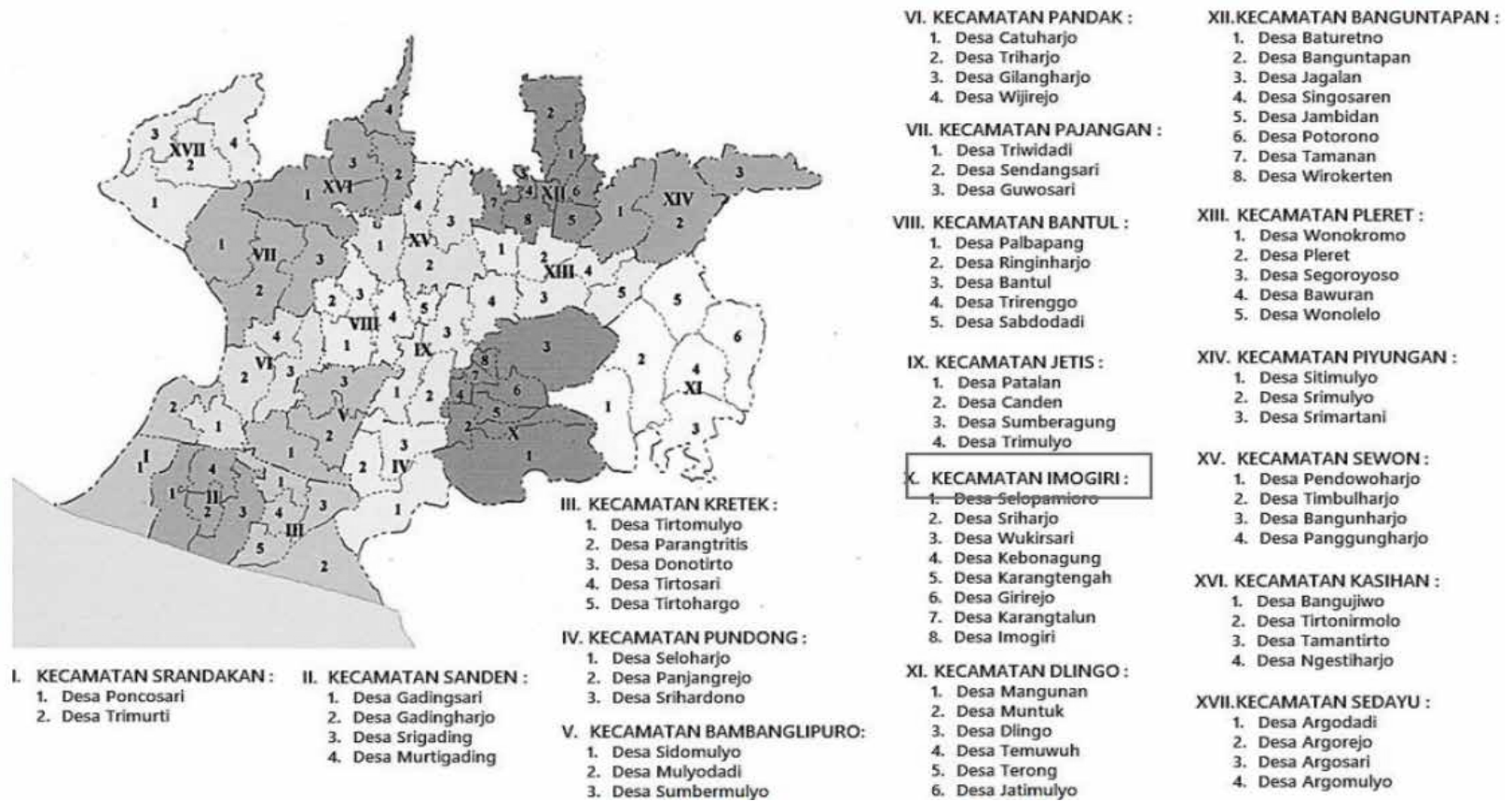
- 1** Nama Proyek : PENATAAN ULANG OBJEK WISATA DANAU SENTANI DI JAYAPURA-PAPUA Pengembangan dan penataan ulang fasilitas wisata pada konsep tampilan (fasad) bangunan yang mencerminkan arsitektur tradisional Papua
Tahun : 2003
Penulis : Irwan Santosa
Bentuk : Tugas Akhir
Pendekatan : Arsitektur Tradisional
Persamaan : Sama sama melakukan Penataan
Perbedaan : Lokasi Beda,Konsep Beda, Dan Pendekatan-
- 2** Nama Proyek : WAHANA HIBURAN THEME PARK DI KABUPATEN GOWA (UNIVERSITAS HASANUDDIN)
Tahun : 2020
Penulis :FREDRICK HARD EL ROCKY WADU
Bentuk : SKRIPSI TUGAS AKHIR PERANCANGAN
Pendekatan : Theme Park
Persamaan : Sama sama mendesain tempat wisata
Perbedaan : Lokasi Beda,Konsep Beda, Dan Pendekatannya beda, metode desain juga berbeda
- 3** Nama Proyek : Pengembangan Desa Wisata Sade di Kabupaten Dati II Lombok Tengah Sebagai Desa Wisata Terpadu Landasan Konseptual Perancangan
Tahun : 1998
Penulis : Baiq Ismi Rahmah
Bentuk : Tugas Akhir
Pendekatan : Arsitektur Tradisional
Persamaan : Sama sama merancang tempat wisata
Perbedaan : Lokasi Beda,Konsep Beda, Dan Pendekatan yang berbeda
- 4** Nama Proyek : Taman Wisata Alam di Kawasan Green Belt Waduk Gajah Mungkur Wonogiri Penekanan pada penataan fasilitas wisata dengan pendekatan arsitektur organik sebagai penunjang kegiatan wisata
Tahun : 2003
Penulis : Dyah Hendrawati
Bentuk : Tugas Akhir
Pendekatan : Arsitektur Organik
Persamaan : Sama sama Melakukan Penataan Fasilitas pada tempat wisata
Perbedaan : Lokasi Beda,Konsep Beda, Dan Pendekatan berbeda, dan tujuan rancangan beda
- 5** Nama Proyek : Indoor Park Di Kebun Binatang Gembira Loka Indoor Park Yang Atraktif Dan Rekreatif Dengan Menciptakan Green Landscape
Tahun : 2012
Penulis :FREDRICK HARD EL ROCKY WADU
Bentuk : SKRIPSI TUGAS AKHIR PERANCANGAN
Pendekatan : Green Architechture (ASD)
Persamaan : Sama sama membahas taman yang aktraktif dan rekreatif
Perbedaan : Lokasi Beda,Konsep Beda, Dan Pendekatan nya beda, metode desain juga berbeda
- 6** Nama Proyek : PIYUNGAN WATER ADVENTURE PARK Menciptakan Lansekap yang Rekreatif sebagai Kawasan Wisata Rekreasi dengan Nuansa Petualangantradisional Papua
Tahun : 2012
Penulis : M. Dieco Hamdillah
Bentuk : Tugas Akhir
Pendekatan : Arsitektur Tradisional
Persamaan : Sama sama melakukan Penataan dan memiliki Unsur Adventure,dan Mendesain dengan pola
Perbedaan : Lokasi Beda, Alasan Merancang beda, Konsep Beda, Dan fokus rancangan beda

A detailed architectural line drawing of a modern building complex. The central feature is a multi-story tower with a rounded top and a series of curved, open-air walkways or balconies. To the left, there is a long, low structure with a series of arches, possibly a covered walkway or a parking area. To the right, another long structure with a series of arches is visible. The drawing is done in a sketchy, hand-drawn style with fine lines and shading. The entire image is overlaid with a semi-transparent green filter.

02

DATA DAN LITERATUR

2.1 Data Wilayah Makro Desa Selopamioro



Gambar 9 :Peta Administrasi Kecamatan
Sumber : <https://Pemkab.Bantul.id>

LOKASI SECARA GEOGRAFI :

Selopamioro terletak di bagian selatan Bantul, yang secara geografis dikelilingi oleh pegunungan dan perbukitan. Kawasan ini menawarkan pemandangan alam yang indah dan udara yang segar, membuatnya menjadi tempat yang ideal untuk rekreasi dan bersantai.

SELOPAMIORO

Selopamioro merupakan sebuah kawasan wisata alam yang terletak di Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia. Secara makro, Selopamioro terletak di bagian selatan dari Kabupaten Bantul yang terkenal dengan keindahan alamnya, serta memiliki sejumlah objek wisata menarik yang menjadi daya tarik bagi wisatawan lokal maupun mancanegara.

AKSES KE SELOPAMIORO

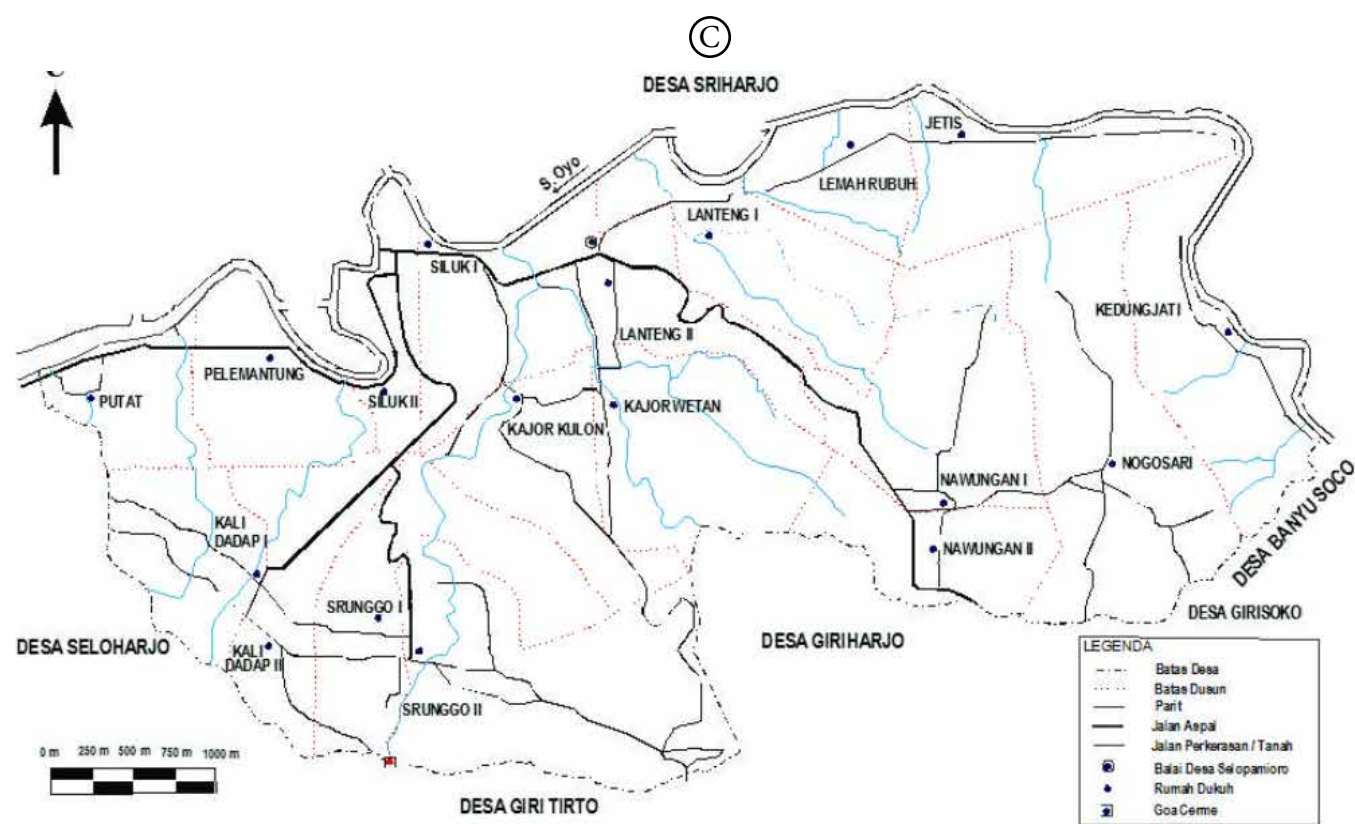
Akses menuju Selopamioro dapat dilakukan melalui beberapa jalur yang melintasi kecamatan dan dusun di sekitarnya. Akses kesana biasanya Dari Kecamatan Banguntapan, Dimana Pengunjung dapat mengakses Selopamioro melalui jalan dari Kecamatan Banguntapan. Jalur ini mungkin melewati beberapa dusun seperti Dusun Banguntapan, Dusun Selopamioro, dan Dusun sekitarnya.

2.1.1 Elevasi Pada Desa Selopamioro



Gambar 10 :Data Dan Peta Kontur Desa Selopamioro
Sumber : openstreetmap.com

2.1.2 Peta Desa selopamioro (Wilayah Administrasi Selopamioro)



Gambar 11 :Peta Administrasi Selopamioro
Sumber : Selopamioro.id

Selopamioro termasuk wilayah kecamatan Imogiri yang terletak sekitar 8 km dari pusat kabupaten Bantul, DIY. Desa Selopamioro termasuk dataran rendah.yang berada pada ketinggian 100 meter diatas permukaan laut, beriklim seperti layaknya daerah dataran rendah di daerah tropis dengan dengan cuaca panas sebagai ciri khasnya. Suhu tertinggi yang tercatat adalah 26°C dengan suhu terendah 23°C. Desa Selopamioro berada di atas wilayah seluas dengan total area seluas 2.275 Ha. Bentangan wilayahnya (topografi) terdiri dari 30% berupa daerah yang datar sampai berombak, 70% berombak sampai berbukit.

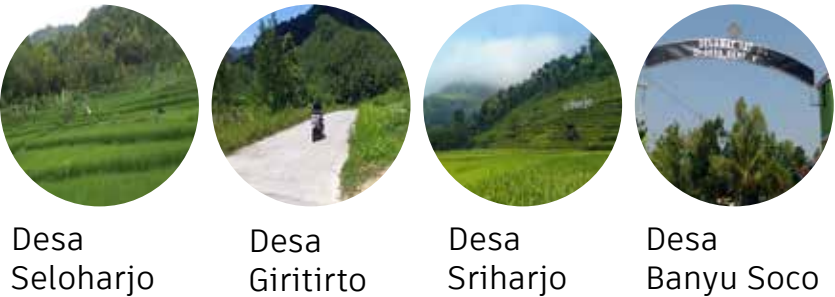
Terdapat beberapa pedukuhan di Selopamioro,

- Lanteng I
- Lanteng II
- Lemahrubuh
- Jetis
- Kedungjati
- Nogosari
- Nawungan I
- Nawungan II
- Kajor Wetan
- Siluk I
- Siluk II
- Peleman-tung
- Putat
- Kalidadap I
- Kalidadap II
- Srunggo I

No	Dusun	Batas Wilayah			
		Utara	Selatan	Timur	Barat
1.	Srunggo I	Dusun Kajor Kulon	Desa Giri Tirta, Kec. Panggang, Gunungkidul	Dusun Srunggo II	Dusun Kalidadap II
2.	Srunggo II	Kalidadap II	Desa Giri Tirta, Kec. Panggang, Gunungkidul	Desa Giri Tirta, Kec. Panggang, Gunungkidul	Srunggo I
3.	Kalidadap I	Dusun Kringing, dan Putat	Desa Giri Tirta, Kec. Panggang, Gunungkidul	Dusun Kalidadap II	Dusun Gunung
4.	Kalidadap II	Dusun Siluk I dan II, Dusun Pematang	Desa Giri Tirta, Kec. Panggang, Gunungkidul	Dusun Kajor Kulon, Dusun Srunggo I - II	Dusun Kalidadap I

Gambar 12 :Tabel Data Padukuhan Selopamioro
Sumber : Selopamioro.id

Batas Wilayah Desa Selopamioro

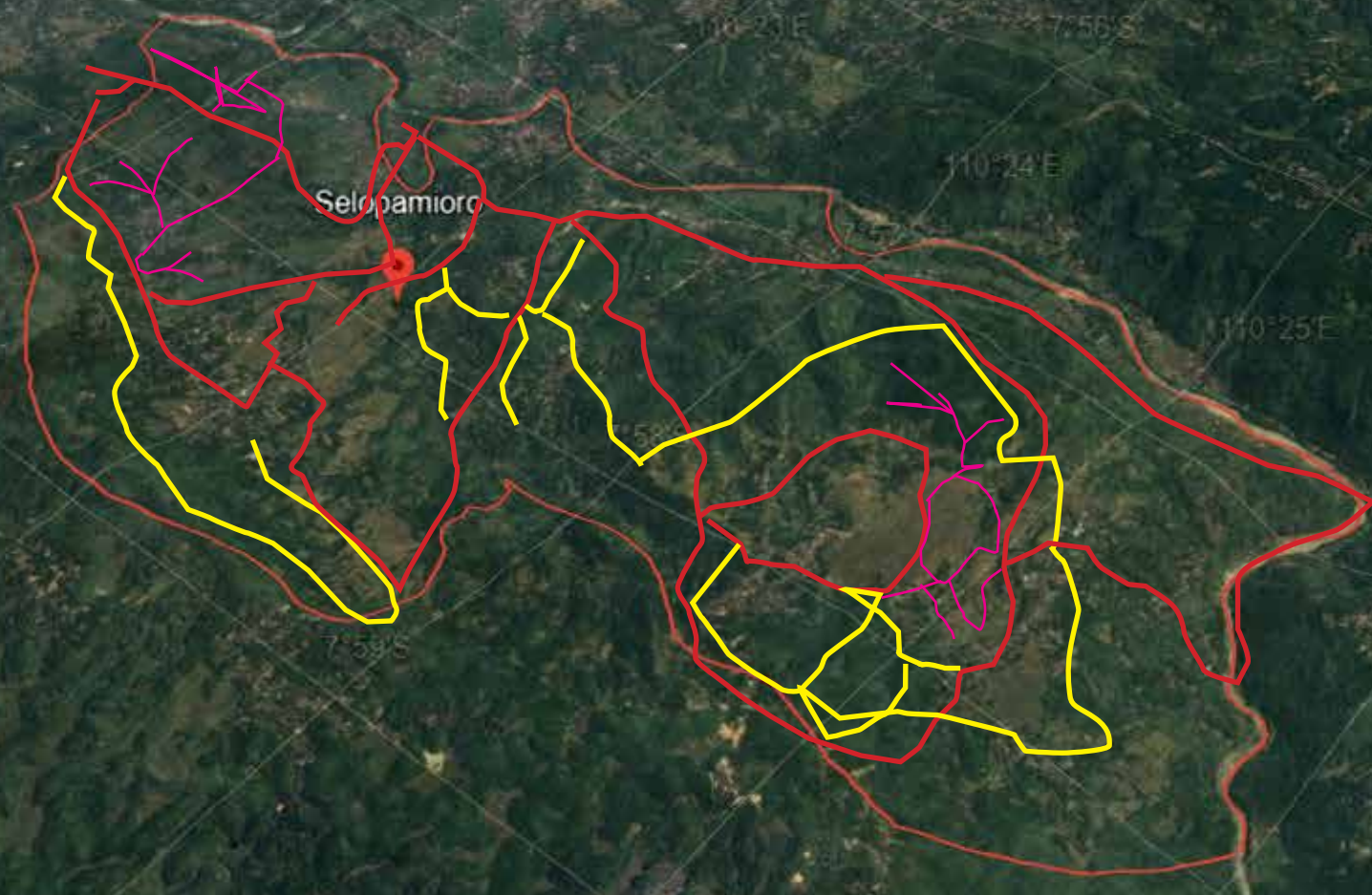


Mata Pencarian Penduduk

Mayoritas penduduk Desa Selopamioro (75,89%) bekerja di sektor pertanian dan perkebunan dan sebagian besar (69.54%) dari luas pertanian yang ada ditanami tanaman tembakau pada saat musim kemarau. Pertanian tembakau di desa Selopamioro memiliki tembakau lokal ciri khas yakni tembakau jenis kedu sili, tembakau ini memiliki nilai historis yang sangat panjang karna sudah dikemban kan secara turun temurun sejak jaman kerajaan Mataram Kuno.

2.1.3 Aksesibilitas

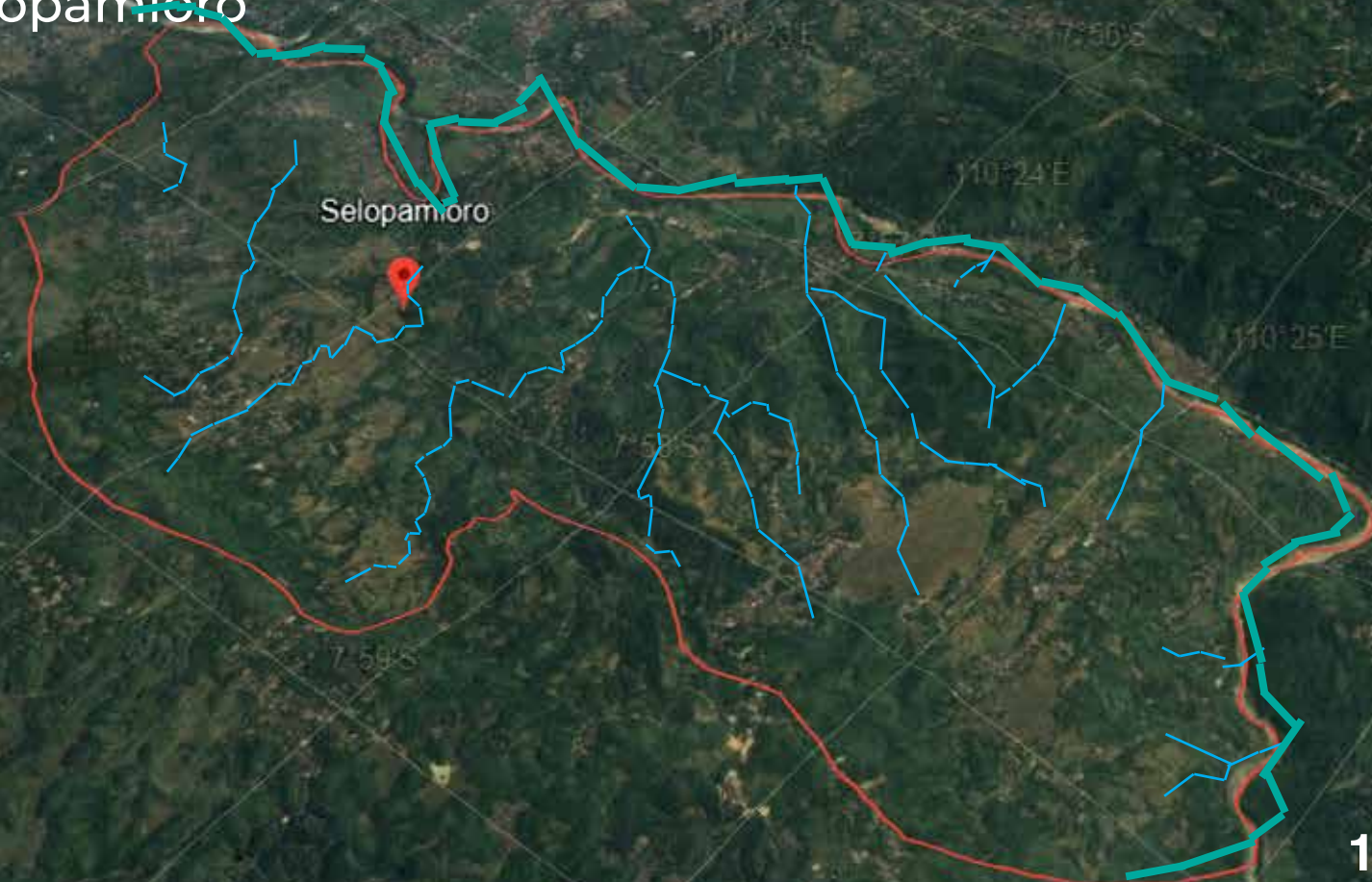
- Akses Non Aspal (tanah)
- Akses Beraspal
- Aksesn Jl. Padukuhan



Gambar 13 :Jalan Dan Aksesibilitas Desa
Sumber : Penulis 2024

2.1.4 Irigasi Desa Selopamioro

- Aliran sungai oyo
- Aliran Parit Selopamioro



Gambar 14 :Alur IrigasiDesa
Sumber : Penulis 2024

2.1.5 Batas Desa

- Wilayah Desa Giriharjo
- Wilayah desa Giritirto
- Wilayah desa Sriharjo
- Wilayah desa Giriharjo

Desa
giri harjo

Desa
giritirto

Desa
giri harjo

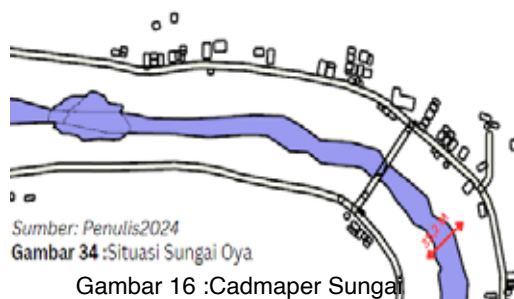
Desa
Sriharjo

Selopamioro

Gambar 15 :Jalan Dan Aksesibilitas Desa
Sumber : Penulis 2024

2.1.6 Kekurangan di lokasi rancangan

Kondisi normal sungai oyo selopamioro



Gambar 16 :Cadmaper Sungai
Sumber : Penulis 2024



Gambar 17 :Visualisasi Normal Sungai
Sumber : Penulis 2024

Kondisi Normal (Tidak Banjir)
Kondisi bibir sungai pada saat tidak banjir aman dari aliran air. selain itu karena area bibir sungai oya tidak mengganggu area bibir sungai, memungkinkan area bibir sungai tersebut bisa di akses oleh warga

Visualisasi ini adalah gambaran bagaimana keadaan sungai oyo ketika tidak terjadi banjir, area bibir sungai masih bisa di jangkau oleh pengguna site dan bisa dilakukan aktivitas di atas bibir sungainya, selain itu keadaan sungai oyo yang memiliki kedalaman berbeda beda, mulai dari 5- 10 meter terjadi karena terdapat beberapa palung yang terdapat di dasar sungai

Kondisi Banjir Sungai oyo selopamioro



Gambar 18 :Visualisasi Kondisi Banjir
Sumber : Penulis 2024

Kondisi Bencana (Banjir)

bibir sungai menjadi tertutup air karena meningkatnya debit sungai oya secara signifikan, Pada saat banjir, Adanya bencana banjir juga membuat bibir sungai tidak bisa di akses, selain itu banjir juga membuat area bibir sungai menjadi terkikis dan mengecil Visualisasi ini adalah gambaran bagaimana keadaan sungai oyo ketika terjadi banjir, area bibir sungai sudah tidak bisa di jangkau oleh pengguna site dan tidak bisa dilakukan aktivitas di atas bibir sungainya, selain itu keadaan sungai oyo yang memiliki kedalaman berbeda beda, mulai dari 11- 15 meter

2.1.6 Karakter Dan Bentuk wilayah Tiap Padukuhan Di Desa Selopamioro



Gambar 19 :Data dan Bentuk Padukuhan Lanteng, Nogosari, Dan Kedungjati
Sumber : Penulis 2024



Gambar 20 :Data Dab Bentuk Padukuhan Kalidadap, Kajor, Dan nandungan
Sumber : Penulis 2024

2.2. Penentuan Site Rancangan

2.1.1 Padukuhan Kedungjati (Lokasi Paling Cocok)

HASIL IDENTIFIKASI LOKASI PERANCANGAN PALING COCOK



Padukuhan Kedungjati dipilih sebagai lokasi perancangan paling ideal karena berbagai aspek, seperti kondisi geografis yang strategis, kesiapan infrastruktur, serta potensi pengembangan pariwisata yang besar, semuanya mendukung keputusan ini secara menyeluruh. Penentuan lokasi perancangan di Padukuhan Kedungjati dianggap paling cocok karena telah mempertimbangkan segala aspek, termasuk aksesibilitas, potensi alam, infrastruktur yang tersedia, serta dukungan dan keterlibatan aktif dari masyarakat setempat.

Alasan Dan keterangan Pemilihan Padukuhan Kedungjati

Di Area Padukuhan Kedungjati Selopamioro Bantul Imogiri, para petualang sering menemukan beragam aktivitas menarik yang diperkaya oleh kondisi alam yang mendukung Pada Padukuhan Ini. Mulai dari trekking di tengah hutan yang rimbun, hingga menaklukkan tebing-tebing yang menantang bagi para penggemar panjat batu. Namun, meskipun potensi alamnya melimpah, beberapa spot petualangan mungkin tidak optimal karena kurangnya penataan yang memadai bagi para pengunjung. Hal ini dapat mempengaruhi pengalaman wisata petualangan mereka secara keseluruhan. Oleh karena itu, perlu adanya perhatian lebih dalam penataan infrastruktur dan pengelolaan area wisata untuk memastikan pengalaman petualangan yang memuaskan bagi setiap

Alasan Terpilihnya Kedungjati Sebagai Lokasi Rancangan

- 1

Kebangkitan Sebuah Gerakan Kelompok Sadar Wisata Selopamioro Yang ingin Adanya Area Wisata DI Desa
- 2

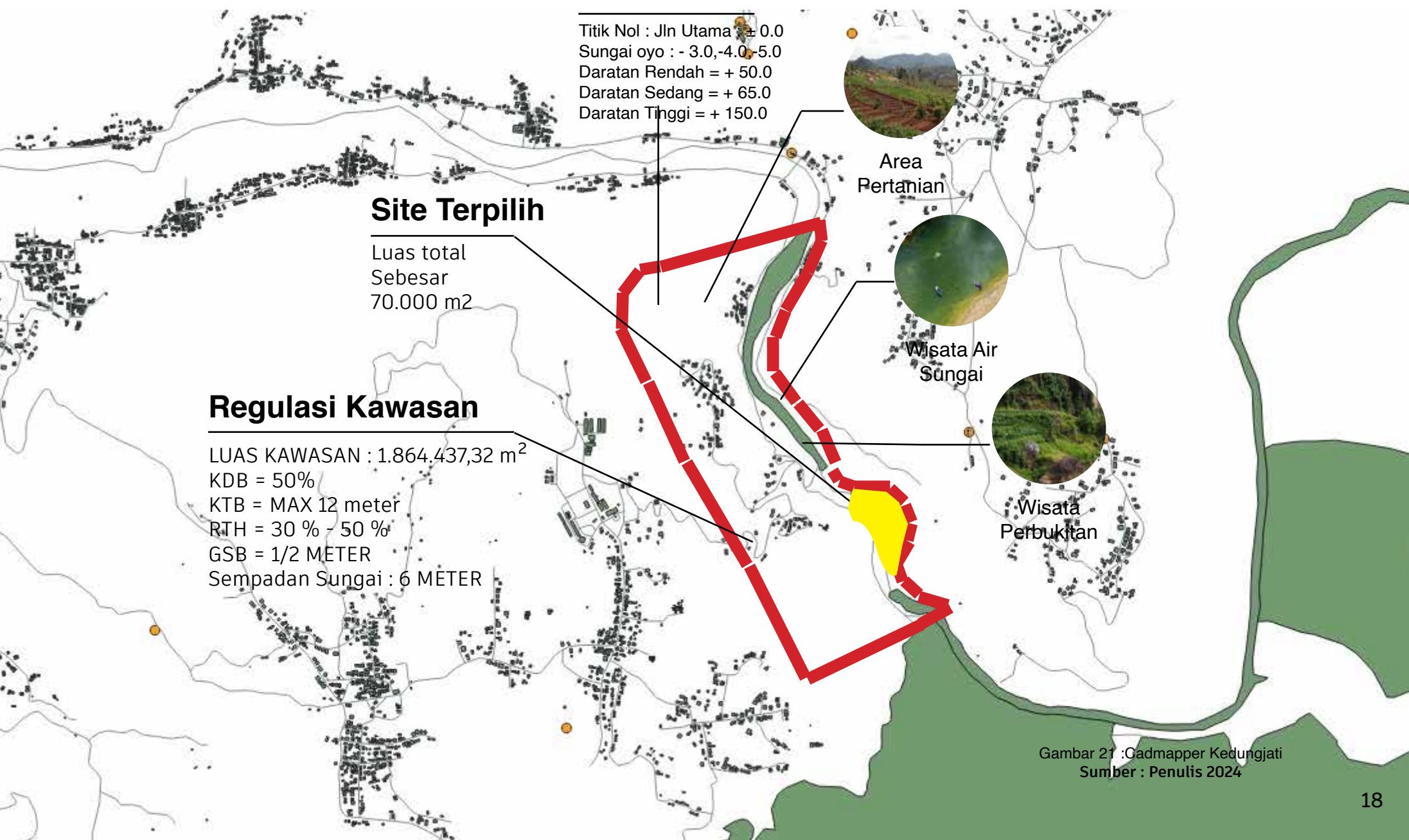
kondisi Geografi Potensi, Dan Faktor Alam Selopamioro Yang Sangat Mendukung Adanya Rancangan Adventure
- 3

Usaha Pokdarwis Selopamioro Sudah Ada, Tetapi Tidak Ada konsep Rancangan yang Baik, Sehingga Penataan Terkesan
- 4

Dari Semua Padukuhan Di Selopamioro Hanya Kedungjati Yang memiliki Aspek Lengkap (Sungai, Bukit,Dan Area
- 5

Dengan topografi yang beragam, Kedungjati Selopamioro memungkinkan untuk berbagai aktivitas outdoor untuk
- 6

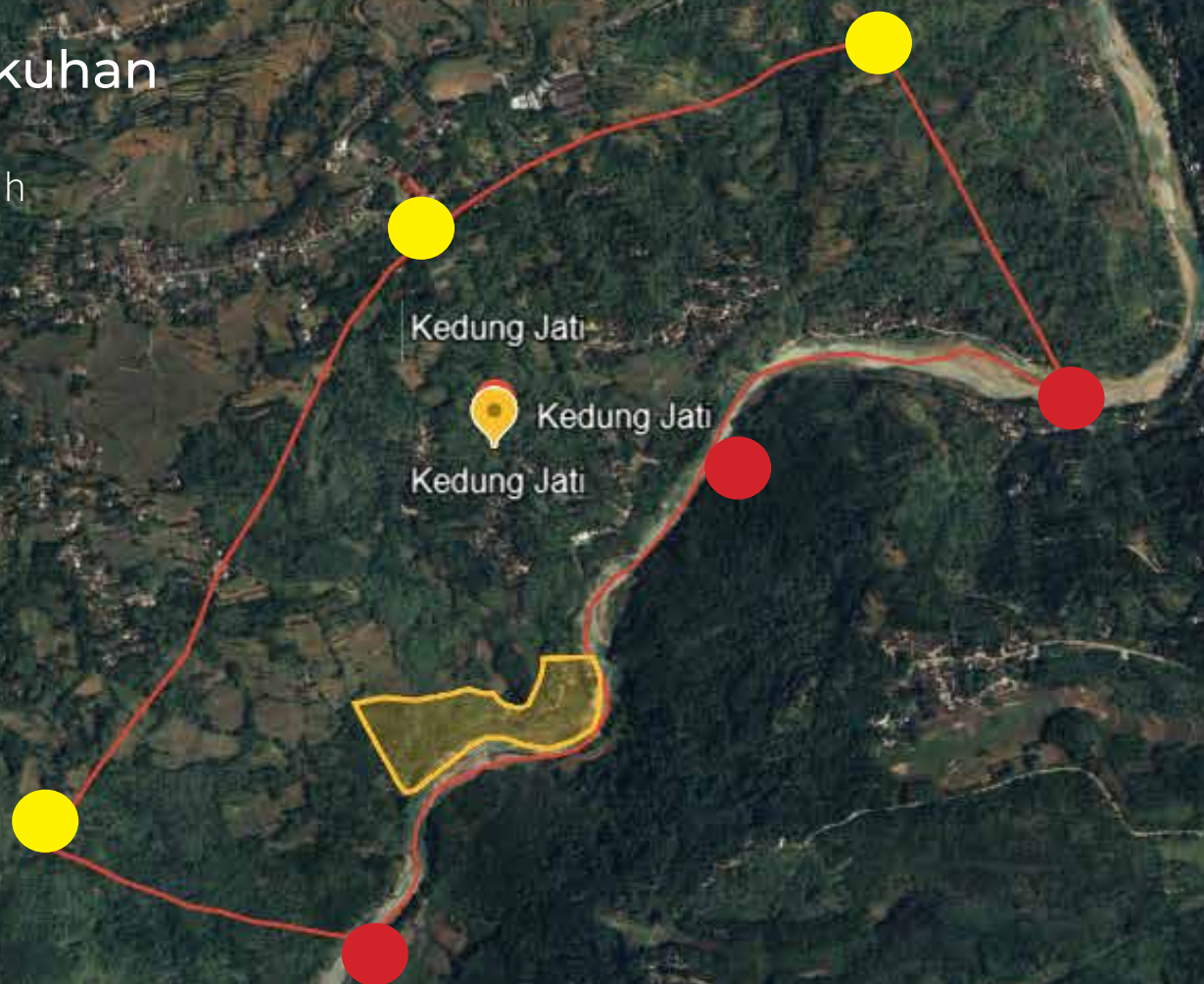
Meskipun terletak di daerah yang alami dan terpencil, Kedungjati Selopamioro tetap memiliki aksesibilitas yang baik Dari Semua Sisi



2.2.2 Batas Padukuhan

Keterangan Batas daerah

- Padukuhan Nogosari
- Area Mangunan
- Padukuhan Nogosari
- Area Mangunan

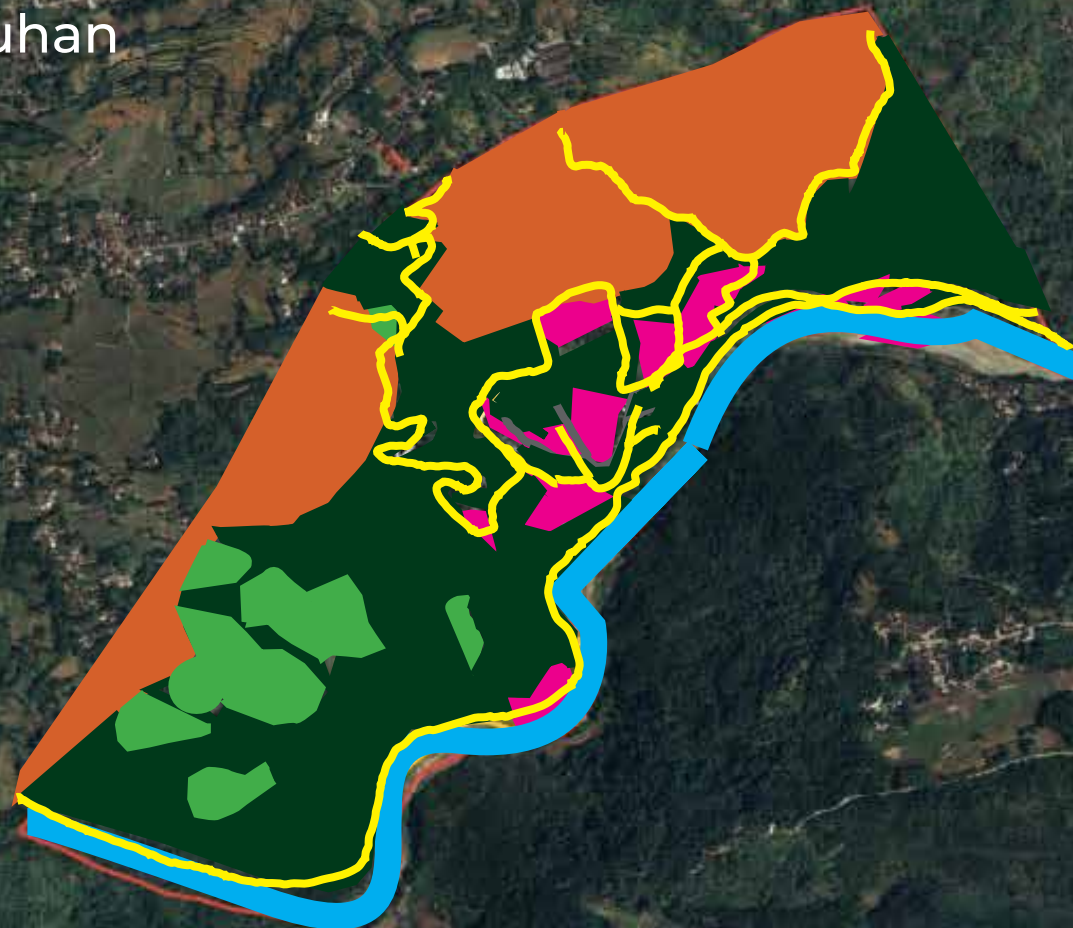


GAMBAR 22 : Batas Padukuhan Kedungjati
Sumber : googleeearth.

2.2.3 Zona Padukuhan

Keterangan Zona

- Zona Pertanian
- Zona Perkampungan
- Zona Bukit dan tebing
- Zona Perkebunan
- Area sungai
- Aksesibilitas

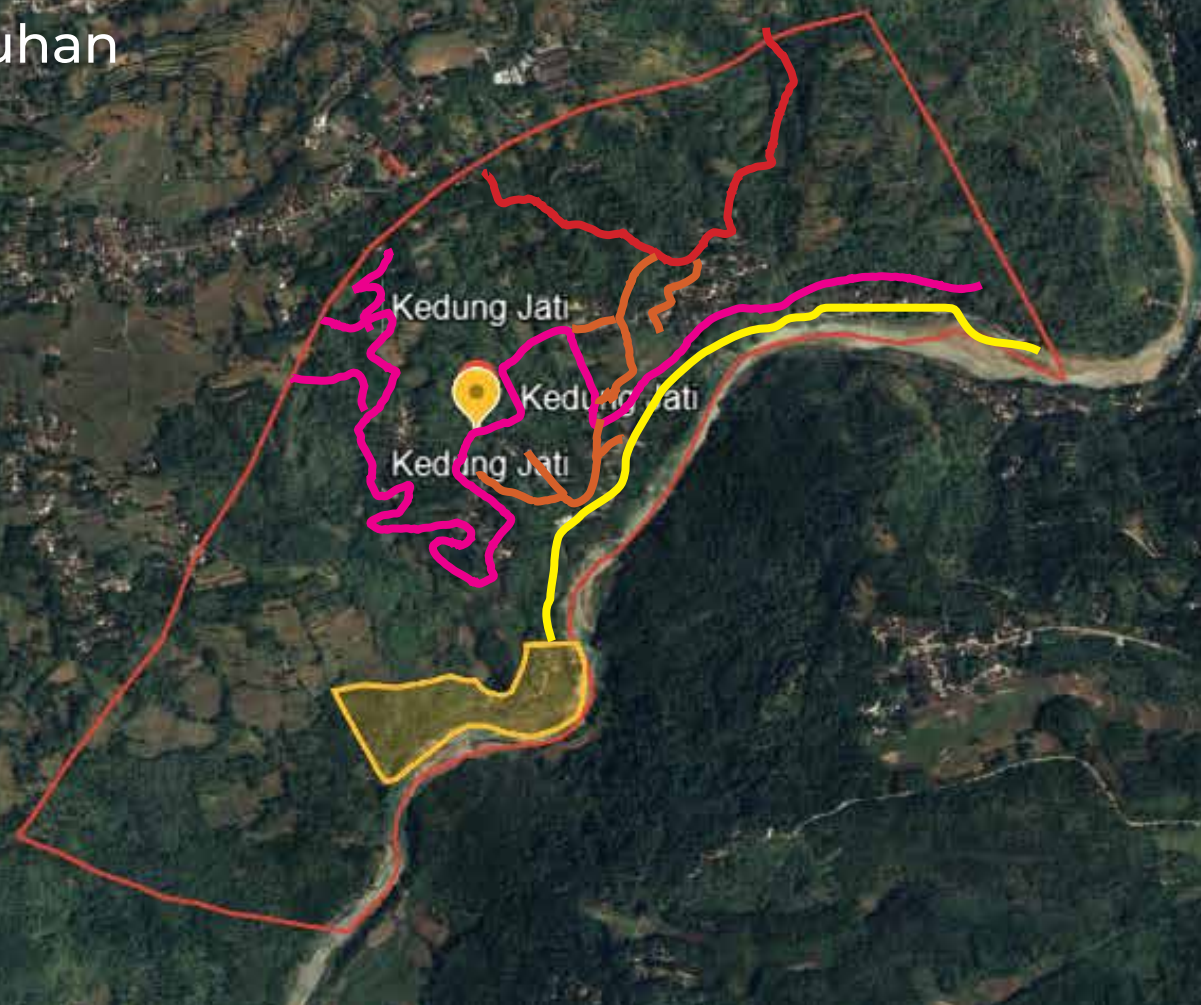


GAMBAR 23 : Zona Padukuhan Kedungjati
Sumber : googleeearth.

2.2.4 Akses Padukuhan

Keterangan Akses

- Jalan Nogosari
- jalan P.Kedungjati
- Jalan Kampung
- Jalan Jembatan gantung



GAMBAR 24: Tampak Atas Akses Padukuhan
Sumber : googleearth.

2.2.5 Titik infrastruktur

Keterangan Titik infrastruktur

- PDAM Kedungjati
- Lampu Jalan
- Jaringan Listrik
- Jaringan Internet

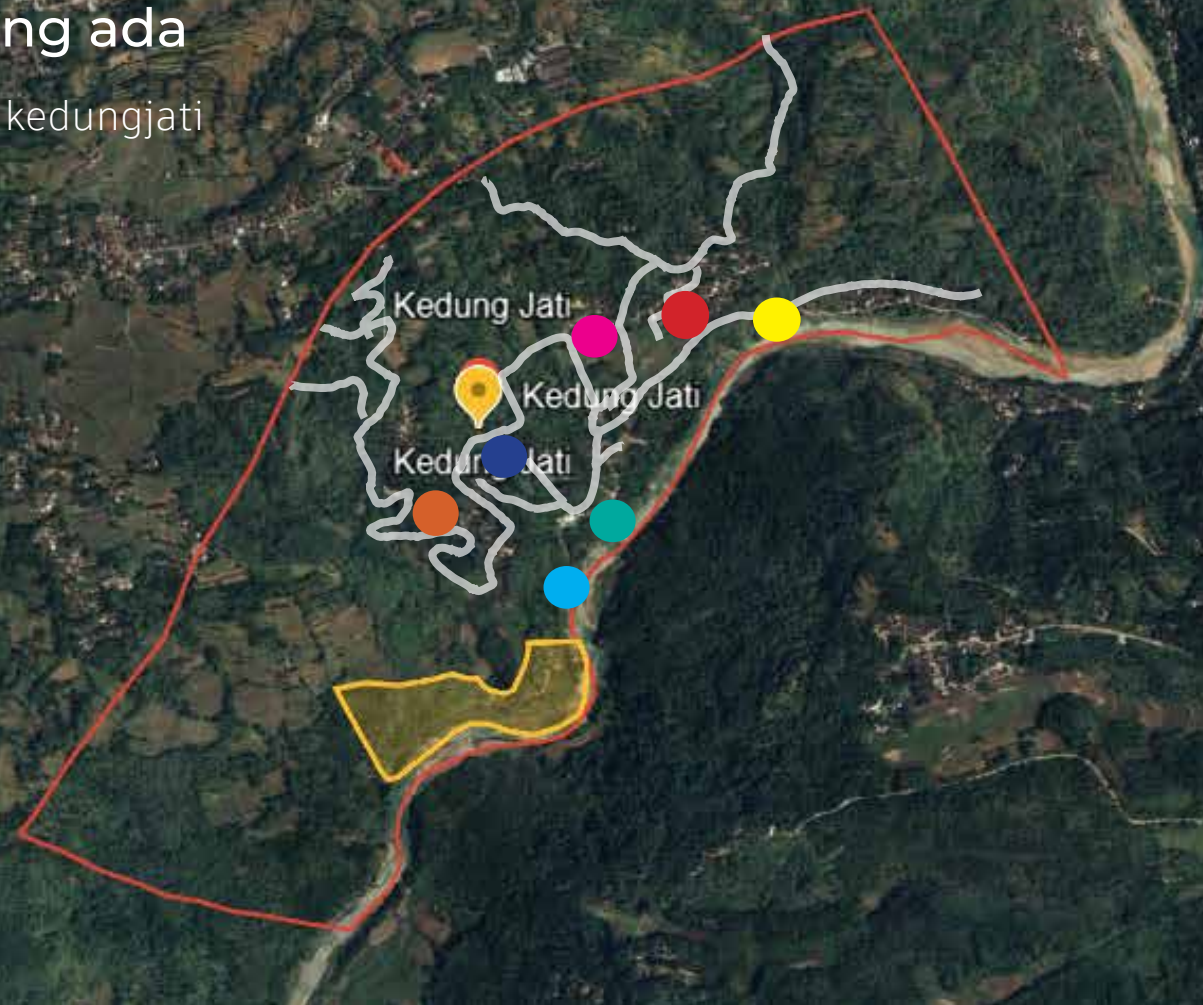


GAMBAR 25 : Tampak Atas Alur Irigasi Kedung-
Sumber : googleearth.

2.2.4 Destinasi Yang ada

Area wisata yang ada di kedungjati

- Pesona Sungai Oyo
- Wisata Kedung Ingas
- Tongkapmlek
- Air terjun Sekardewi
- Rivercanoe
- Kedung Gaya

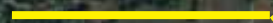
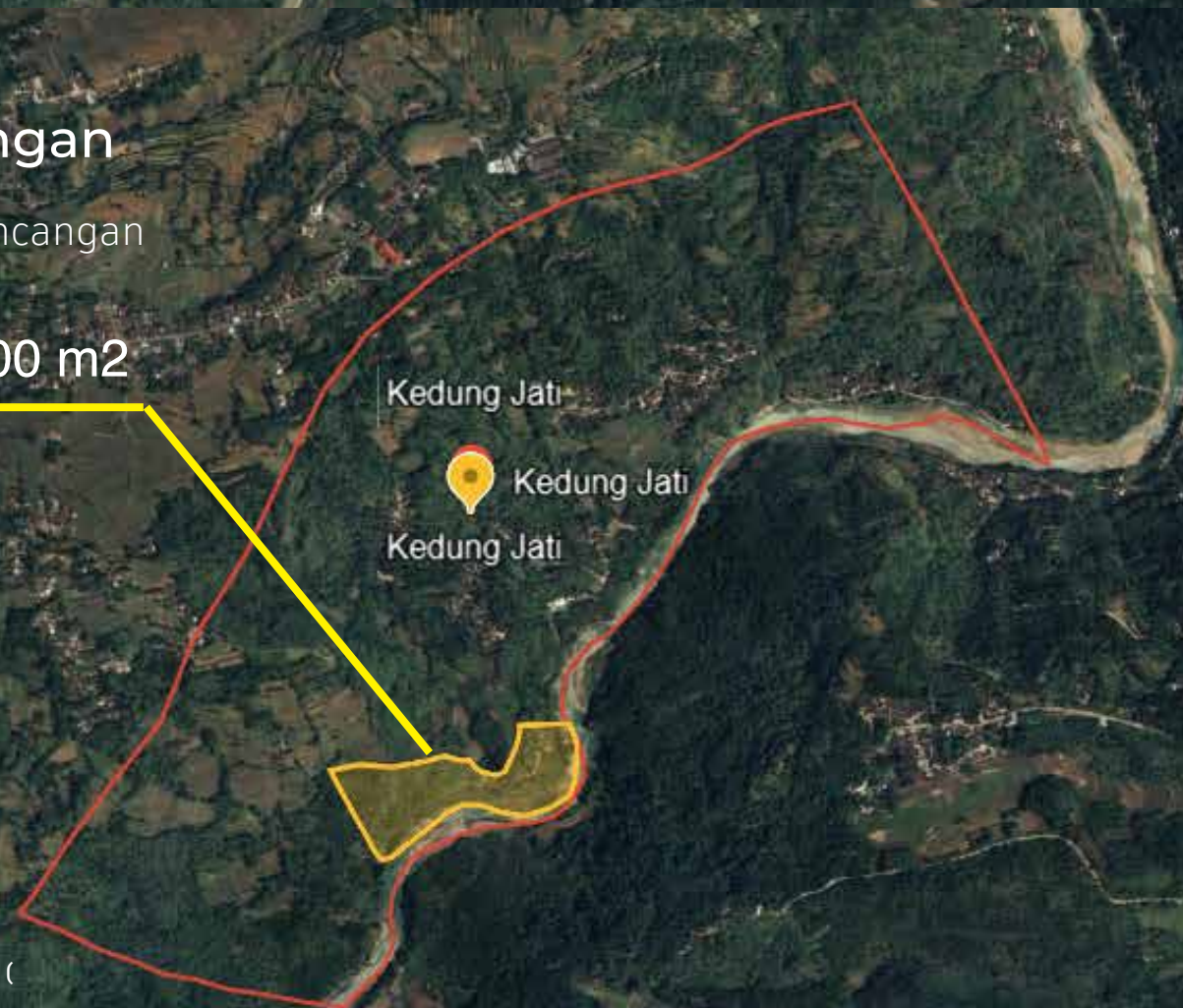


GAMBAR 26: Destinasi Padukuhan Kedungjati
Sumber : googleearth.com

2.2.5 Area Rancangan

Lokasi tempar area perancangan

70.000 m²



GAMBAR 27 : Posisi Site terpilih Dalam Skala (
Sumber : googleearth.

ah Oya Kedungjati

Oya Trail

Sambeng

Kedung Gayam

2.3 Titik Site Perancangan

2.3.1 Regulasi titik site perancangan

Site Rancangan

Hasil Analisa pemilihan lokasi

Desa : Selopamioro

Padukuhan : Kedungjati

Luas lahan : $\pm 70.000 \text{ m}^2$

Tata Guna Lahan : Persil Desa

Sempadan Sungai : 6 Meter

GSB : 10 meter

KDB : 30-50%

KLB maksimal : 1

Hasil Perhitungan Regulasi

TOTAL AREA PERANCANGAN

70,000 m²

AREA PENGEMBANGAN

35,000 m²

AREA YANG DIKOSERN SRVASI

35,000 m²

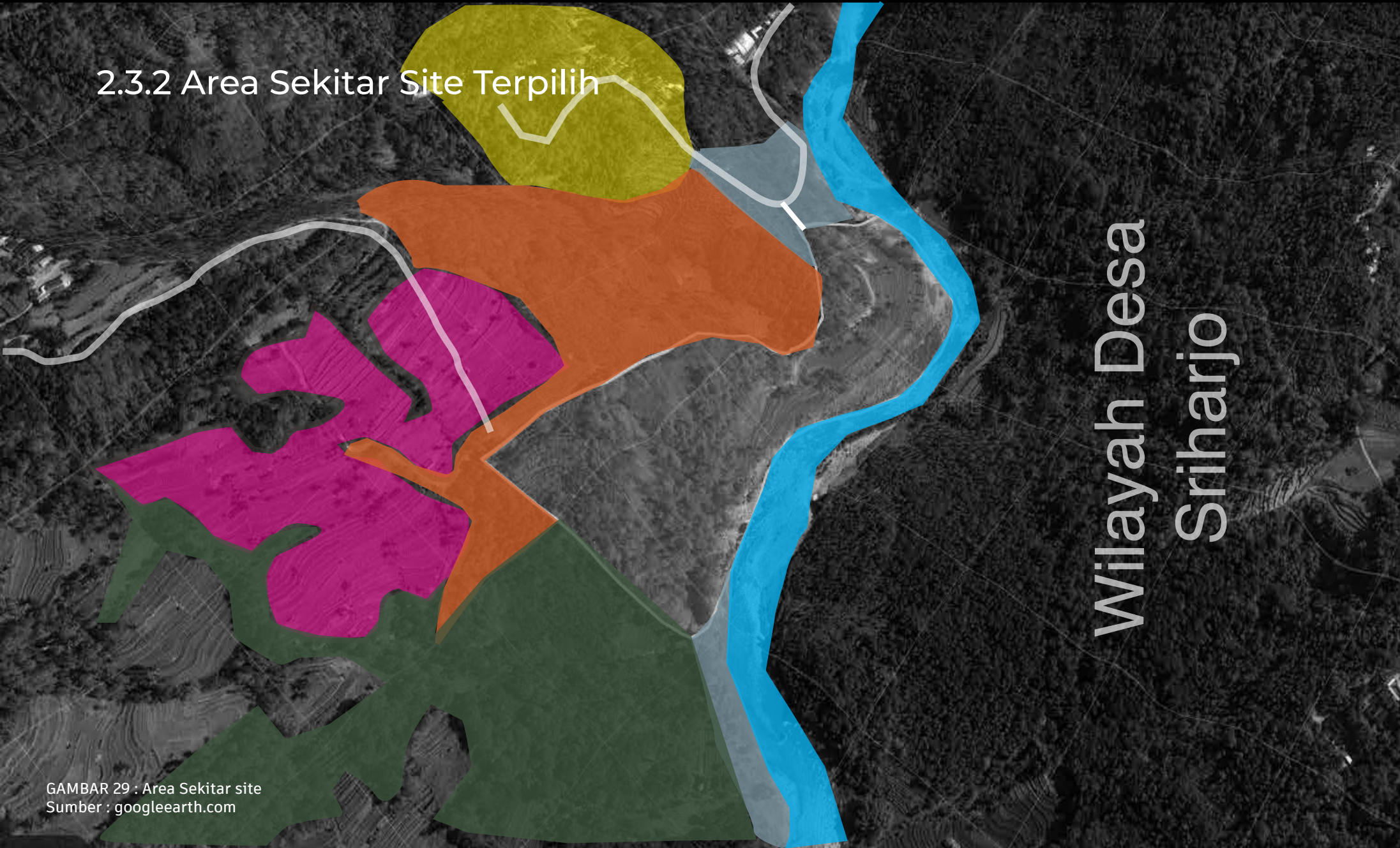
LUAS AREA SUNGAI YANG DIRENCANAKAN

5,600 m²

PANJANG AREA SUNGAI

450 m

2.3.2 Area Sekitar Site Terpilih



GAMBAR 29 : Area Sekitar site
Sumber : googleearth.com

Keterangan :

- Aliran sungai oyo
- Area Tebing Dan perbukitan
- Area Pertanian/ Terasering
- Area Vegetasi Alami
- Vegetasi Di Area Terasering
- Perkampungan Warga Kedungjati
- Area Dataran tinggi Kedungjati
- Jalan Padukuhan Kedugjati
- Jalan Utama Selopamioro

Sriharjo

Desa sriharjo berada di perbatasan dengan desa selopamioro pada area sungai oyo, dengan peta geografi di atas area site perancangan juga memiliki batas dengan desa sriharjo pada sebelah timur

Kedungjati

Area gambar di atas yang diberi zona untuk mengidentifikasi zona di sekitar site perancangan, area tersebut termasuk pada padukuhan kedung-



GAMBAR 30: Pertanian Warga sekitar Site (
Sumber : googleeearth.



GAMBAR 31: Zona tebing site kedungjati
Sumber : googleeearth.com

2.3.3 Zona Pertanian

Pada sektor perkebunan ini mayoritas penduduknya menanam tembakau sebagai tanaman pokoknya dalam mencukupi kebutuhan kehidupan masyarakat Desa Selopamioro. Tidak hanya tembakau, di sektor pertanian masyarakat Selopamioro menanam padi, bawang merah, cabai, dan kacang kacangan dalam mencukupi kebutuhan mereka dalam satu tahun. Mayoritas penduduk Desa Selopamioro (75,89%) bekerja di sektor pertanian dan perkebunan dan sebagian besar (69.54%) dari luas pertanian yang ada ditanami tanaman tembakau pada saat musim kemarau. Pertanian tembakau di desa Selopamioro memiliki tembakau lokal ciri khas yakni tembakau jenis kedu sili, tembakau ini memiliki nilai historis yang sangat panjang karna sudah dikembangkan secara turun temurun sejak jaman kerajaan Mataram Kuno (Sultan Agung). Tembakau jenis kedu sili banyak ditanam di Desa Selop miro, Imogiri, Bantul. Tembakau kedu sili merupakan tembakau jenis kualitas bagus untuk rokok kretek. Selama ini, tembakau kedu sili dikenal sebagai tembakau bumbu. Kualitas siluk lebih bagus dengan rasa dan aroma khas

2.3.4 Zona Tebing

Area tebing di Selopamioro tidak hanya menampilkan keindahan alam yang menakjubkan, tetapi juga menawarkan berbagai peluang untuk aktivitas outdoor dan petualangan. Tebing-tebing yang curam dan bervariasi ketinggiannya memberikan tantangan bagi para pemanjat tebing, baik pemula maupun yang berpengalaman. Karakteristik batuan kapur yang banyak ditemukan di tebing-tebing ini menambah keunikan dan variasi medan, membuat pengalaman memanjat menjadi lebih menarik. Dari puncak tebing, pengunjung dapat menikmati panorama spektakuler yang mencakup hamparan hijau perbukitan, aliran Sungai Oyo yang berliku, dan hamparan sawah dengan terasering yang tertata rapi. Pemandangan ini tidak hanya memanjakan mata tetapi juga menawarkan momen tenang untuk refleksi dan apresiasi terhadap keindahan alam. Dengan segala potensinya, area tebing di Selopamioro merupakan komponen penting yang dapat dioptimalkan dalam pengembangan adventure park. Pengelolaan yang baik dan penyediaan fasilitas pendukung seperti jalur pendakian yang aman, area istirahat, dan penunjuk arah yang jelas akan meningkatkan pengalaman wisatawan dan menjaga kelestarian alam sekitar..



GAMBAR 32: Perkampungan kedungjati
Sumber : googleearth.com

2.3.5 Perkampungan

Tebing-tebing di Selopamioro didominasi oleh formasi batuan kapur yang kokoh. Batuan ini menawarkan berbagai tekstur dan permukaan yang bervariasi, menjadikannya ideal untuk kegiatan panjat tebing. Struktur kapur juga sering memiliki celah dan gua kecil yang menarik untuk dieksplorasi.

Tebing-tebing ini memiliki ketinggian yang bervariasi, mulai dari yang cukup rendah hingga yang sangat tinggi, memberikan tantangan bagi pendaki dari berbagai tingkat keahlian. Pendaki pemula dapat mencoba tebing yang lebih pendek, sementara pendaki berpengalaman bisa menaklukkan tebing yang lebih tinggi dan lebih sulit.

Beberapa bagian tebing ditumbuhi oleh vegetasi yang tumbuh di celah-celah batuan. Tanaman ini tidak hanya menambah keindahan visual tetapi juga menciptakan lingkungan yang lebih sejuk dan alami. Vegetasi ini sering kali terdiri dari tumbuhan kecil, lumut, dan beberapa jenis semak.



GAMBAR 33: Sungai oya di site kedungjati
Sumber : googleearth.com

2.3.6 Aliran Sungai Oyo

Aliran Sungai Oyo di Selopamioro merupakan salah satu daya tarik utama bagi wisatawan yang mencari pengalaman alam dan petualangan. Sungai Oyo terkenal dengan airnya yang jernih dan arusnya yang cukup deras, terutama di musim penghujan. Kondisi ini membuatnya ideal untuk aktivitas air seperti tubing, arung jeram, dan berenang. Pengunjung dapat menikmati kesegaran air sungai sambil menikmati keindahan alam di sekitarnya. Aliran Sungai Oyo mengalir melalui lembah yang dikelilingi oleh tebing-tebing kapur dan perbukitan hijau. Pemandangan ini menciptakan suasana yang tenang dan menakjubkan, memberikan latar belakang yang sempurna untuk berbagai kegiatan rekreasi.

Di sepanjang sungai, terdapat formasi batuan alami yang menarik dan sering kali membentuk kolam-kolam kecil dan air terjun mini. Formasi batu ini tidak hanya menambah keindahan visual tetapi juga menyediakan tempat bermain dan bersantai bagi wisatawan. Area sekitar aliran Sungai Oyo dipenuhi dengan vegetasi alami yang lebat, termasuk pohon-pohon besar, semak-semak, dan berbagai jenis flora endemik. Vegetasi ini memberikan keteduhan dan suasana alami yang sejuk, ideal untuk piknik dan beristirahat setelah beraktivitas.



GAMBAR 34: Suasana Vegetasi Alami Kedungjati
Sumber : googleeearth



GAMBAR 35 : Kondisi jalan/ Aksesibilitas utama
Sumber : Googleearth.com

2.3.7 Zona Vegetasi

Area pepohonan dan vegetasi alami di Kedungjati, bagian dari Desa Selopamioro, menawarkan keindahan alam yang khas dan berbagai manfaat ekologis serta peluang wisata. memiliki berbagai jenis pohon yang tumbuh subur, termasuk pohon jati, mahoni, kelapa, dan berbagai pohon buah-buahan lokal seperti mangga dan rambutan. Keberadaan pohon-pohon besar ini memberikan keteduhan dan kesejukan di area sekitarnya.

Selain pepohonan besar, area ini juga dipenuhi dengan semak-semak dan tanaman bawah yang beragam. Vegetasi ini menambah keindahan lanskap dan berfungsi sebagai penahan tanah yang efektif. Vegetasi alami di Kedungjati berperan penting dalam pengendalian erosi, terutama di daerah berbukit dan di sekitar area terasering pertanian. Akar pohon dan tanaman membantu menahan tanah dan mencegah longsor. Vegetasi ini juga berfungsi dalam regulasi air, membantu menyerap air hujan dan mengurangi risiko

2.3.8 Aksesibilitas Utama

Jalan utama di Selopamioro merupakan jalur utama yang menghubungkan berbagai bagian desa dan menjadi akses utama menuju berbagai destinasi wisata seperti Sungai Oyo, area tebing, dan perkampungan Kedungjati. Kondisi jalan yang baik sangat penting untuk memudahkan mobilitas wisatawan dan penduduk lokal.

Kondisi jalan utama di Selopamioro bervariasi. Beberapa bagian jalan sudah diaspal dan cukup baik untuk dilalui kendaraan bermotor, sementara bagian lainnya mungkin masih berupa jalan tanah atau berbatu yang memerlukan peningkatan. Jalan yang kurang baik dapat menyulitkan perjalanan, terutama saat musim hujan.

Jalan utama di Selopamioro umumnya cukup lebar untuk dilalui kendaraan roda dua dan mobil kecil. Namun, untuk mengakomodasi peningkatan jumlah wisatawan, perlu ada perluasan dan perbaikan agar dapat menampung kendaraan yang lebih besar seperti bus pariwisata. Sepanjang jalan utama, wisatawan dapat menikmati pemandangan alam yang indah, seperti perbukitan, sawah



GAMBAR 36 : Kondisi jalan/ Aksesibilitas Padukuhan
Sumber : Googleearth.com

2.3.9 Aksesibilitas padukuhan

padukuhan di Selopamioro yang masih terhubung dengan jalan setapak atau jalan desa yang sempit dan berbatu. Kondisi ini dapat menyulitkan akses, terutama selama musim hujan ketika jalan menjadi berlumpur dan licin.

Di beberapa tempat, akses antara satu padukuhan dengan padukuhan lainnya atau dengan jalan utama memerlukan penyeberangan sungai kecil atau lembah. Jembatan sederhana atau perbaikan jalan setapak sering kali diperlukan untuk memfasilitasi akses ini.

Kebanyakan penduduk menggunakan sepeda motor atau berjalan kaki untuk beraktivitas sehari-hari. Transportasi umum mungkin terbatas atau tidak ada sama sekali di beberapa padukuhan, sehingga wisatawan yang tidak membawa kendaraan pribadi dapat mengalami kesulitan.

Memastikan ada beberapa rute alternatif yang menghubungkan padukuhan dengan jalan utama dan destinasi wisata dapat membantu mengurangi kemacetan dan mempercepat waktu perjalanan. Penyediaan peta lokal dan penunjuk arah yang jelas sangat penting untuk membantu wisatawan menavigasi area tersebut dengan mudah. Aksesibilitas juga mencakup interaksi sosial dan ekonomi antara penduduk lokal dan wisatawan. Kemudahan akses memungkinkan wisatawan berkunjung ke rumah-rumah penduduk, berpartisipasi dalam aktivitas lokal, dan membeli produk-produk lokal, yang semua ini memberikan manfaat ekonomi langsung kepada komunitas.

Diperlukan rencana untuk meningkatkan aksesibilitas di padukuhan Selopamioro melalui perbaikan infrastruktur jalan, penyediaan transportasi yang memadai, dan fasilitas pendukung, daerah ini dapat menjadi lebih menarik dan mudah dijangkau oleh wisatawan. Ini tidak hanya akan meningkatkan jumlah kunjungan tetapi juga memberikan manfaat ekonomi dan sosial bagi masyarakat lokal, memastikan perkembangan pariwisata yang berkelanjutan dan inklusif.

2.4.Tema Petualangan



GAMBAR 37 : Destinasi Tumpeng Menoreh Kulon
Sumber : wisatamilenial.



GAMBAR 38 : Kegiatan Berwisata Trekking
Sumber : edition.cnn.

2.4.1 jenis Tipologi Rancangan

Undang-Undang Nomor 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisataan menjelaskan bahwa wisata adalah kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang dengan mengunjungi tempat tertentu untuk tujuan rekreasi, pengembangan pribadi, atau mempelajari keunikan daya tarik wisata yang dikunjungi dalam jangka waktu sementara. Konsep wisata tersebut bisa pula diaplikasikan untuk desa dan menjadi desa wisata. Dapat disimpulkan jika pengembangan desa wisata dalam bentuk produk adalah pariwisata budaya (cultural tourism), ekowisata (ecotourism), pariwisata bahari (marine tourism), pariwisata petualangan (adventure tourism), pariwisata agro (agro tourism), gastronomy (culinary tourism), dan pariwisata spiritual (spiritual tourism). Daya tarik objek wisata di pedesaan sengaja dibuat dan dikembangkan oleh stakeholder supaya para wisatawan berbondong-bondong datang.

Pengembangan destinasi wisata merupakan salah satu cara untuk menjadikan lingkungan lebih maju, baik, dan berguna bagi semua kalangan. Suwanto (2009) berpendapat beberapa bentuk produk pariwisata yang berpotensi untuk dikembangkan adalah pariwisata budaya (cultural tourism), ekowisata (ecotourism), pariwisata bahari (marine tourism), pariwisata petualangan (adventure tourism), pariwisata agro (agro tourism), pariwisata pedesaan (village tourism), gastronomy (culinary tourism), dan pariwisata spiritual (spiritual tourism).

2.4.2 jenis Destinasi Wisata Dan Aktivitasnya

Potensi wisata yang tersebar di seluruh Indonesia memiliki daya tarik dan karakteristik masing-masing. Pariwisata merubah pola pikir masyarakat desa untuk berperan aktif membangun desa sebagai tujuan wisata. Tetapi tidak banyak juga desa yang memiliki keinginan untuk membuat desa mereka menjadi sebuah tujuan destinasi wisata, Munculnya keinginan tersebut sayangnya tidak dibarengi dengan persiapan rancangan. Desain kawasan dan bangunan yang baik sehingga terkesan “seadanya”, Seperti halnya di desa Selo-pamioro, Imogiri, Bantul Yogyakarta, Karena potensi alam yang ditawarkan dan sangat indah, aktivitas berwisata (Petualangan dan alam) sudah ada di sana, tetapi belum ada rancangan kawasan yang mampu mewadahi aktivitas-aktivitas yang sudah ada tersebut.

Wisata di pedesaan merupakan kawasan perdesaan yang memiliki potensi daya tarik wisata sebagai tujuan wisata, dan masyarakatnya adalah penduduk asli yang masih memegang kuat tradisi dan budaya setempat. Kekhasan desa wisata seperti makanan khas setempat, kesenian tradisional, sistem pertanian dan sistem sosial menjadi daya tarik desa wisata. Faktor pendukung lainnya seperti alam dan lingkungan yang masih asli dan terjaga dengan baik juga sangat penting dari sebuah daya tarik desa wisata (Yoeti, 2006).

2.4.3 Tempat Wisata Dan Daya Tariknya



GAMBAR 39 : Destinasi Wisata Pantai
Sumber : thefab20s.com

Wisata Alam: Tempat-tempat wisata alam meliputi pegunungan, pantai, danau, air terjun, hutan, dan taman nasional. Cara mengenalinya adalah dengan ciri-ciri alamiah seperti keberadaan flora dan fauna, topografi, dan kondisi lingkungan (Buckley, R. (2004).

Wisata Sejarah dan Budaya: Tempat-tempat wisata sejarah dan budaya meliputi situs arkeologi, pura, candi, museum, dan kota tua. Cara mengenalinya adalah dengan adanya peninggalan sejarah, bangunan bersejarah, artefak budaya, dan acara budaya tradisional (Timothy, D. J., & Olsen, D. H. (2016).

Wisata Petualangan: Tempat-tempat wisata petualangan meliputi taman petualangan, taman rekreasi, dan pusat olahraga ekstrem. Cara mengenalinya adalah dengan adanya fasilitas dan aktivitas seperti flying fox, zipline, wall climbing, dan rafting (Mulec, I. (2018).

Wisata Kuliner: Tempat-tempat wisata kuliner meliputi restoran, kafe, pasar tradisional, dan festival makanan. Cara mengenalinya adalah dengan adanya beragam hidangan lokal, kuliner khas daerah, dan acara kuliner. Referensi: Long, L. M., & Ashton, E. (2009). Culinary Tourism.



GAMBAR 40 : Fasilitas & Suasana Wisata sungai
Sumber : thefab20s.com



GAMBAR 41 : Destinasi Wisata Pantai
Sumber : thefab20s.com

Wisata Belanja: Tempat-tempat wisata belanja meliputi pusat perbelanjaan, pasar malam, dan pasar tradisional. Cara mengenalinya adalah dengan adanya beragam barang dagangan, kerajinan lokal, dan produk unik daerah tersebut (Medlik, S., & Middleton, V. T. C. (2010).

Wisata Hiburan: Tempat-tempat wisata hiburan meliputi taman hiburan, wahana permainan, teater, dan arena konser. Cara mengenalinya adalah dengan adanya beragam hiburan seperti atraksi, pertunjukan, dan acara live musik (Urry, J. (2011).

Wisata Agrowisata: Tempat-tempat wisata agrowisata meliputi kebun buah, kebun teh, kebun bunga, dan peternakan. Cara mengenalinya adalah dengan adanya tanaman-tanaman pertanian, perkebunan, atau peternakan yang dapat dikunjungi dan dijelajahi (Hall, C. M., & Mitchell, R. (2000).

Menurut Sharpley, R., & Stone, P. R. (2018) Sebuah tempat wisata adalah lokasi atau area yang dirancang atau ditetapkan untuk tujuan rekreasi, hiburan, atau wisata. Tempat-tempat wisata ini sering kali memiliki daya tarik unik yang menarik pengunjung dari berbagai belahan dunia untuk mengalami pengalaman yang berbeda-beda. Tempat-tempat wisata bisa berupa taman hiburan, taman alam, situs bersejarah, atraksi budaya, atau destinasi liburan lainnya. Ada beberapa aspek yang dapat menja-

2.4.4 Pengertian aktivitas Berpetualang, dan esensi petualangan

Aktivitas Wisata Petualangan

Aktivitas berwisata yang mengandung resiko menantang sering kali menarik perhatian wisatawan dengan motivasi petualangan, dan menjadi salah satu faktor pendorong tumbuh dan berkebangnya penawaran produk wisata petualangan di desa wisata. Pariwisata petualangan sebagian besar mengandalkan alam sebagai daya tarik wisatanya, merupakan salah satu bentuk pembangunan kepariwisataan berkelanjutan yaitu kepariwisataan yang memperhitungkan dampak ekonomi, sosial, dan lingkungan saat ini dan masa yang akan datang; serta memenuhi kebutuhan pengunjung, industri, lingkungan, dan masyarakat setempat. Menurut Kemenparekraf (2018) daya tarik wisata petualangan adalah keanekaragaman kekayaan alam dan budaya yang kondisinya mengandung risiko dan membutuhkan keterampilan khusus dan tenaga fisik, yang menjadi sasaran atau tujuan kunjungan wisatawan. Sedangkan wisata petualangan adalah kegiatan wisata yang melibatkan eksplorasi atau perjalanan yang mengandung risiko, membutuhkan keterampilan



GAMBAR 42 : Aktivitas Rock climbing
Sumber : 40picture.com



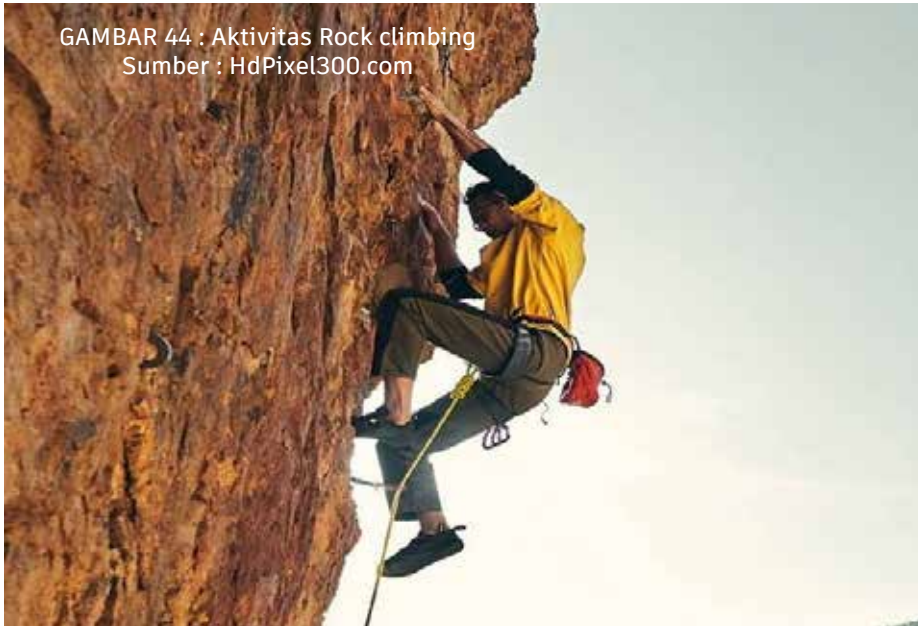
GAMBAR 43 : Aktivitas sungai
Sumber : 40picture.com

Layaknya destinasi wisata lainnya, dibutuhkan pengalaman berpetualang yang nyaman dan menyenangkan; baik bagi penduduk setempat maupun pendatang. Hal ini dapat di capai dengan pengoptimalan 7 Safety Code Wisata Petualangan (Andriotis, K. (2005)). Dalam 7 safety code wisata petualangan ini memuat mengenai standar pariwisata petualangan, jenis dan kriteria pariwisata petualangan dan tahapan serta faktor kunci keberhasilan pengembangan

Beberapa aspek yang harus diperhatikan dalam melakukan perancangan sebuah adventure park diantaranya adalah : **Kualitas produk pariwisata** petualangan (aktivitas petualangan, kualitas sdm, kualitas sarana pra sarana dan kualitas pelayanan). **Kualitas tempat** kegiatan pariwisata petualangan (keamanan,kenyamanan, kebersihan) **Ketersediaan fasilitas umum** yang memadai di kawasan destinasi pariwisata petualangan (keamanan, kesehatan, transportasi, Area Komersial) Penanda lokasi di sepanjang area destinasi pariwisata petualangan **Aksesibilitas menuju destinasi** (ketersediaan moda transportasi,kuantitas dan kualitas), **Aksesibilitas di dalam destinasi** (ketersediaan moda transportasi, kuantitas dan kualitas) Saarinen, J. (2006)

Indikator Daya Tarik Berwisata Petualangan attraction (atraksi), accessibilities (aksesibilitas), amenities (amenitas atau fasilitas), dan ancillary services (jasa pendukung pariwisata).

GAMBAR 44 : Aktivitas Rock climbing
Sumber : HdPixel300.com



2.5 Jenis aktivitas petualangan

2.5.1 Rock Climbing

Pengertian: Aktivitas memanjat dinding atau tebing dengan menggunakan tangan dan kaki, serta alat bantu seperti tali, carabiner, dan harness. Panjat tebing bisa dilakukan di tebing alam atau dinding buatan. Tujuan: Meningkatkan kekuatan fisik, keterampilan memanjat, dan mental. Juga memberikan sensasi petualangan dan pencapaian pribadi.

Indikator: Tinggi dan kemiringan tebing, variasi rute panjat, tingkat kesulitan, fasilitas keamanan (tali, jangkar, helm).

Ukuran Kebutuhan Ruang: Ketinggian tebing minimal 10 meter.

Area landasan sekitar tebing minimal 5 meter dari dasar tebing untuk zona aman. Rute panjat berjarak sekitar 2-3 meter satu sama lain.

2.5.2 FlyingFox / Zipline

Pengertian: Aktivitas meluncur dari ketinggian satu titik ke titik lainnya menggunakan katrol yang digantung pada kabel baja. Peserta menggunakan harness yang terhubung ke katrol untuk keamanan.

Tujuan: Menyediakan sensasi meluncur di udara dan menikmati pemandangan dari ketinggian. Juga meningkatkan adrenalin dan rasa keberanian.

Indikator: Panjang lintasan, ketinggian awal dan akhir, sistem pengaman (harness, tali, pulley), kondisi landasan pendaratan. Ukuran Kebutuhan Ruang: Panjang lintasan minimal 100 meter. Ketinggian titik awal minimal 15 meter dari permukaan tanah. Area pendaratan sekitar 10x10 meter.

2.5.3 Jembatan Tali (Rope Bridge)

Pengertian: Jembatan yang terbuat dari tali yang digantung di antara dua titik ketinggian. Peserta harus menyeberangi jembatan dengan berjalan di atas tali atau papan yang goyah.

Tujuan: Meningkatkan keseimbangan, koordinasi, dan keberanian. Juga memberikan pengalaman petualangan yang menantang.

Indikator: Panjang dan ketinggian jembatan, stabilitas tali, kapasitas beban, pengaman (jaring samping, harness).

Ukuran Kebutuhan Ruang:

Panjang jembatan minimal 30 meter.

Lebar jembatan minimal 1 meter.

Ketinggian jembatan dari tanah minimal 5 meter.

GAMBAR 45 : Aktivitas Zipline
Sumber : HdPixel300.com



GAMBAR 46 : Aktivitas Highrope
Sumber : HdPixel300.com





2.5.6 High Ropes Course

Pengertian: Serangkaian rintangan yang digantung di ketinggian, biasanya terdiri dari tali, jembatan gantung, dan elemen lainnya yang harus dilalui peserta.

Tujuan: Meningkatkan keterampilan motorik, keberanian, dan kerja sama tim jika dilakukan dalam kelompok. Juga menyediakan tantangan fisik dan mental.

Indikator: Jumlah dan variasi rintangan, ketinggian rintangan, sistem pengaman, kapasitas pengguna.

Ukuran Kebutuhan Ruang:

Total area sekitar 500-1000 meter persegi.

Ketinggian rintangan bervariasi antara 5-10 meter.

Jarak antar rintangan sekitar 3-5 meter.



2.5.7 Paintball Arena

Pengertian: Permainan tembak-tembakan menggunakan senjata berpeluru cat (paintball) di arena yang dirancang khusus dengan berbagai penghalang dan medan permainan.

Tujuan: Meningkatkan keterampilan strategi, kerjasama tim, dan reaksi cepat. Juga memberikan pengalaman simulasi pertempuran yang aman dan menyenangkan.

Indikator: Luas area, variasi medan (bukit, pepohonan, penghalang), kapasitas pemain, keamanan (helm, pelindung badan).

Ukuran Kebutuhan Ruang:

Luas area minimal 2000 meter persegi.

Medan permainan yang beragam dengan penghalang setiap 5-10 meter.



2.5.8 Mountain Biking Trails

Pengertian: Jalur khusus untuk bersepeda gunung yang melewati berbagai medan, termasuk tanah, batu, tanjakan, dan turunan.

Tujuan: Meningkatkan keterampilan bersepeda di medan yang bervariasi, serta memberikan pengalaman bersepeda yang menantang dan menyenangkan di alam bebas.

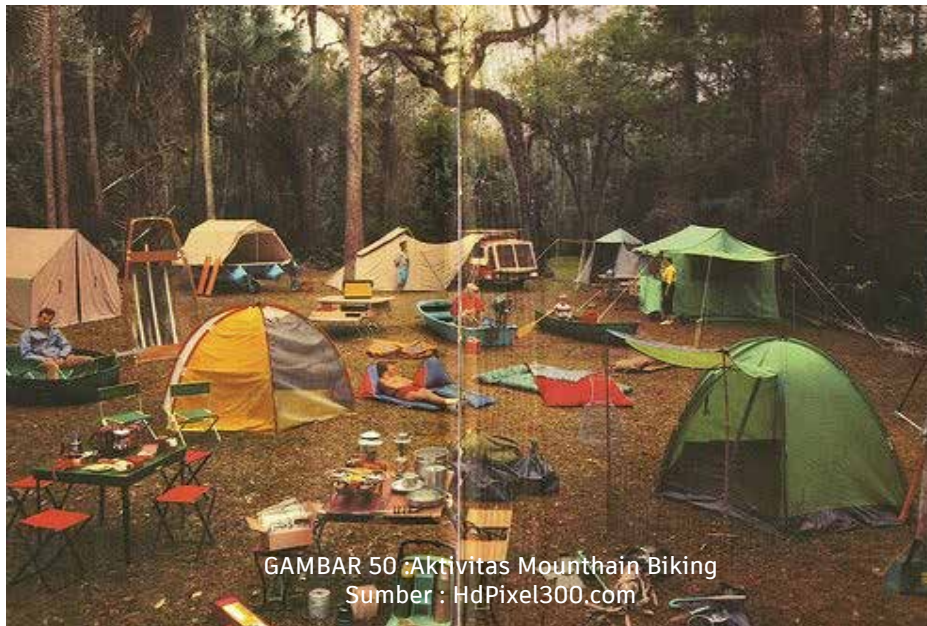
Indikator: Panjang dan lebar lintasan, variasi medan (tanah, batu, tanjakan), tanda jalur, sistem pengaman (helm, protektor).

Ukuran Kebutuhan Ruang:

Panjang lintasan minimal 5 kilometer.

Lebar lintasan sekitar 1,5-2 meter.

Variasi medan untuk berbagai tingkat kesulitan.



2.5.9 Camping Ground

pengertian: Area yang disediakan untuk mendirikan tenda dan berkemah, biasanya dilengkapi dengan fasilitas dasar seperti toilet, tempat api unggun, dan area memasak.

Tujuan: Memberikan pengalaman tinggal di alam terbuka, mengembangkan keterampilan bertahan hidup, dan menikmati kegiatan di luar ruangan seperti hiking, memasak di alam, dan bersantai di sekitar api unggun.

Indikator: Luas area, fasilitas (toilet, tempat api unggun, area memasak), kapasitas tenda, sistem keamanan.

Ukuran Kebutuhan Ruang:

Luas area sekitar 1000-2000 meter persegi.

Kapasitas optimal untuk 20-30 tenda.

Jarak antar tenda sekitar 5-10 meter untuk privasi dan keamanan.



2.5.10 Hiking / Trekking

Pengertian: Jalur yang dirancang untuk berjalan kaki melalui berbagai jenis medan, seperti hutan, perbukitan, dan pegunungan.

Tujuan: Meningkatkan kesehatan fisik melalui aktivitas berjalan, memberikan kesempatan untuk menikmati keindahan alam, dan menawarkan tantangan fisik yang bervariasi.

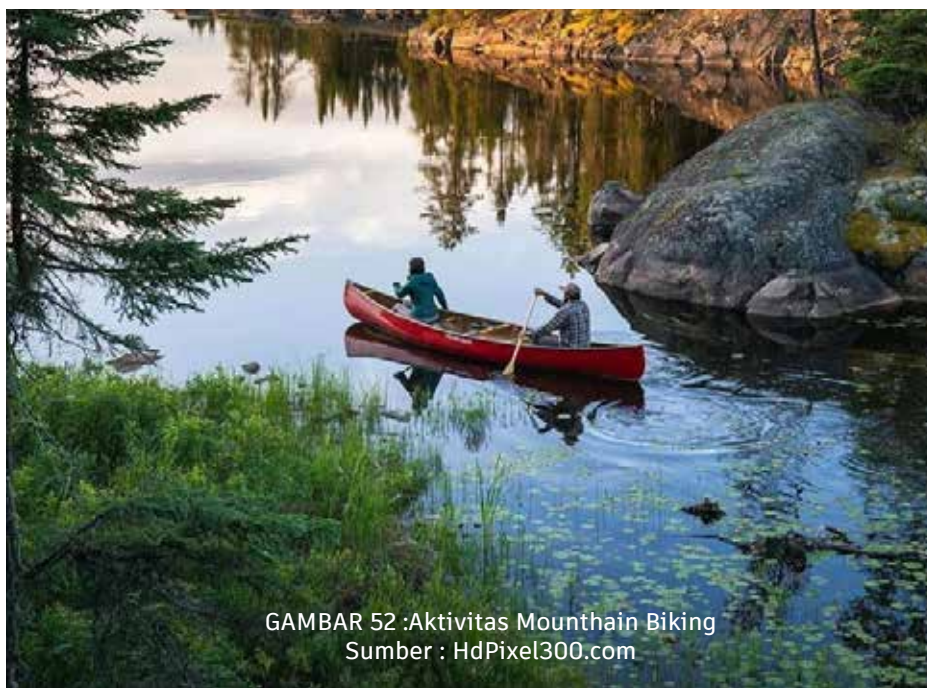
indikator: Panjang dan kemiringan jalur, tanda jalur, pemandangan, tempat istirahat.

Ukuran Kebutuhan Ruang:

Panjang jalur minimal 3-5 kilometer.

Lebar jalur sekitar 1-2 meter.

Tempat istirahat setiap 500 meter.



2.5.11 Kanoeing

Kano adalah sebuah perahu kecil yang digerakkan dengan menggunakan dayung. Aktivitas kano biasanya dilakukan di perairan tenang seperti danau, sungai, atau kolam besar. Kano dapat dioperasikan oleh satu orang atau lebih, tergantung pada ukuran dan desain perahunya. Tujuannya, untuk Menyediakan pengalaman rekreasi di air yang tenang, meningkatkan keterampilan mendayung, koordinasi, dan keseimbangan. Juga memberikan kesempatan untuk menikmati keindahan alam dari perspektif yang berbeda.

Untuk area kano yang ideal, perairan harus memiliki luas minimal 1 hektar (10.000 meter persegi) untuk menyediakan ruang yang cukup bagi beberapa kano beroperasi sekaligus tanpa risiko tabrakan. Panjang jalur kano minimal 500 meter, dengan opsi jalur yang lebih panjang untuk memberikan variasi dan tantangan lebih.

Aksesibilitas: Kemudahan akses ke titik awal dan akhir jalur kano.

2.6. Keselarasan Rancangan & Lingkungannya

2.6.1 Harmoni Dengan Alam sekitar

Keselarasannya adalah hubungan kedekatan unsur-unsur yang berbeda baik bentuk unsur maupun warna untuk menciptakan suatu kesatuan untuk mendapatkan kesan cocok atau kesesuaian. Keselarasan dalam sebuah desain adalah keteraturan tatanan diantara bagian-bagian desain yaitu susunan yang seimbang, menjadi satu kesatuan yang padu dan utuh masing-masing bidang saling mengisi sehingga mencapai kualitas yang disebut harmonis. Harmonis dilakukan dalam rangka menjaga keselarasan dengan lingkungan yang sudah ada. Bangunan baru lebih menghargai lingkungan dimana bangunan itu berada kemudian Bersama-sama menjaga dan melestarikannya sehingga kehadiran satu atau sekelompok bangunan baru lebih menunjang daripada menyaingi karakter bangunan yang sudah ada (Gehl, J., & Svarre, B. (2013))

Kontekstual dalam Arsitektur B.C. Brolin, (1980) menyatakan bahwa arsitektur kontekstual adalah sebuah metode perancangan yang mengkaitkan dan menyelaraskan bangunan baru dengan karakteristik lingkungan sekitar. Masih menurut Brolin, kontekstualisme selalu berusaha mempertahankan aspek yang ada, dan membuat koneksi dengan bangunan baru atau menciptakan sebuah hubungan simpatik yang

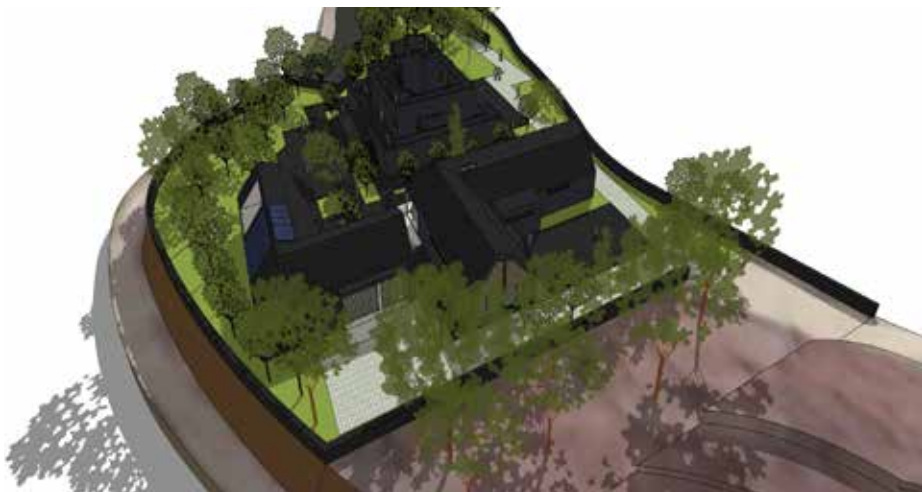
Kontekstual artinya berkaitan dengan konteks. Dalam bukunya *Architecture in Context*, Brent C. Brolin menyatakan bahwa konteks adalah potensi perluasan bangunan dan keinginan untuk menghubungkan bangunan baru dengan lingkungan sekitarnya.

a. Pengulangan motif desain bangunan sekitar.

b. Pendekatan yang baik terhadap bentuk, pola dan irama serta dekorasi bangunan pada lingkungan adalah dengan melestarikan karakter tempat dan

c. Meningkatkan kualitas lingkungan yang ada

Ciri-ciri Arsitektur kontekstual adalah:



GAMBAR 53 : Laucala Island
Sumber : thefab20s.



GAMBAR 54 : Laucala Island
Sumber : thefab20s.

Arsitektur kontekstual dibagi menjadi 2 kelompok yaitu:

1. Contrast (kontras/berbeda).

Kontras dapat menciptakan lingkungan urban yang hidup dan menarik, namun dalam pengaplikasiannya diperlukan kehati-hatian hal ini agar tidak menimbulkan kekacaun. Hal ini sesuai dengan pendapat Brent C. Brolin, bahwasannya kontras bangunan modern dan kuno bisa merupakan sebuah harmoni, namun ia mengatakan bila terlalubanyak akan mengakibatkan "shock effect" yang timbul sebagai akibat kontras. Maka efektifitas yang dikehendaki akan menurun sehingga yang muncul adalah chaos.

2. Harmony (harmoni/selaras).

Ada kalanya suatu lingkungan menuntut keserasian/keselarasan, hal tersebut dilakukan dalam rangka menjaga keselarasan dengan lingkungan yang sudah ada. Bangunan baru lebih menghargai dan memperhatikan konteks/lingkungan dimana bangunan itu berada. Sehingga kehadiran satu atau sekelompok bangunan baru lebih

2.6.2 Indikator untuk membuat rancangan menyatu dengan lingkungan nya

	Harmoni	Kontras
Permeability	Akses yang dapat dicapai oleh seluruh kalangan masyarakat.	Akses khusus yang secara spesifik ditunjukan untuk pengguna-pengguna tertentu.
Variety	Penyediaan fungsi yang umum dan terdapat di kalangan masyarakat.	Penyediaan fungsi yang tidak terdapat di lingkungan sekitar, namun dapat memberikan manfaat.
Legibility	Menampilkan tipologi, bentuk bangunan, dan material yang umum digunakan pada bangunan masyarakat.	Menggunakan bentuk tipologi dan jenis material yang tidak umum pada bangunan di sekitar dan akan mencolok di lingkungan masyarakat.
Robustness	Penyediaan ruang-ruang terbuka multifungsi yang dapat digunakan masyarakat secara bebas.	
Richness	Menghadirkan Kekayaan Rasa secara visual maupun pengalaman ruang, dengan menghadirkan dan memanfaatkan elemen-elemen yang sudah ada di lingkungan sekitar.	Menghadirkan Kekayaan Rasa secara visual maupun pengalaman ruang, dengan menghadirkan elemen dan unsur baru yang dirasa minim pada lingkungan sekitar.
Visual Appropriateness	Kemudahan identifikasi fasad terhadap fungsi bangunan, sesuai dengan persepsi masyarakat sekitar.	
Personalization	Memfasilitasi adanya partisipasi, interaksi, dan keterlibatan antara komunitas dengan masyarakat di sekitar.	

GAMBAR 54 :Indikator Arsitektur Kontekstual
Sumber : Penulis 2024

Arsitektur konstektual adalah sebuah metode perancangan yang mengkaitkan dan menyelaraskan bangunan baru dengan karakteristik lingkungan sekitar (KBBI). Kontekstualisme adalah perluasan bangunan kemungkinan dan keinginan mengkaitkan bangunan baru dengan lingkungan sekitarnya (Brent C. Brolin, 1980).

Dalam pemikiran kontekstual, kehadiran bentuk bangunan tidak terjadi secara begitu saja, tetapi berdasarkan bentuk yang telah diakui oleh masyarakat sekelilingnya. Prinsip ini mencakup pengertian bahwa kehadiran suatu bentuk merupakan pengembangan dari suatu kondisi yang telah ada sebelumnya. Secara garis besar pengertian dari arsitektur kontekstual adalah sebuah metode pendekatan perancangan arsitektur, dimana rancangan akan diwujudkan dengan adanya kesinambungan dengan lingkungan sekitarnya.

Dalam Arsitektur, konteks melibatkan hubungan khusus suatu bangunan dengan lingkungannya, s bagaimana hubungan antara bangunan dengan tapaknya (site), yang dapat terlihat dari bentuk fisiknya dan bentuk morfologinya. Dalam arti yang lebih luas, konteks dapat juga berarti bagian dari suatu lokasi, baik lokasi yang terletak di daerah ping-Penggunaan arsitektur kontekstual dianggap cocok karena sesuai dengan Keinginan Kelompok sadar wisata untuk memanfaatkan potensi alam yang ada dan selaras juga dengan kecenderungan kegiatan berpetualang yang ada di desa selopamioro maka Kawasan adventure park harus dirancang dengan memperhatikan bentuk dan karakteristik yang ada disekitarnya. Dan memang dari kelompok sadar wisata setempat belum memiliki konsep untuk perancanganya.

2.7 Kawasan Adventure Park

Taman kembara atau taman petualangan (bahasa Inggris: Adventure park) adalah tempat yang digunakan untuk berbagai kegiatan, seperti latihan panjat tali (rope climbing), rintangan (obstacle course), panjat batu besar (bouldering), panjat tebing, kegiatan berorientasikan sasaran, dan luncur gantung (flying fox). Ini biasanya digunakan untuk tujuan rekreasi, mewujudkan semangat, dan kegiatan yang sering ditemukan di kamp luar ruangan dan kemudahan pendidikan, tanpa komponen pendidikan yang dipermudah.

Taman kembara “berorientasikan rekreasi” biasanya dirancang untuk jumlah pengunjung yang lebih besar. Taman ini tidak mengikuti konsep pendidikan tertentu, tetapi melihat tantangan individu, fisik, dan mental sebagai kegiatan yang didominasi rekreasi. Baik teknik pendakian maupun pengalaman kebugaran khusus/spesifik tidak diperlukan. Slogan-slogan yang khas di taman ini, misalnya Bersenang-senang, Uji Keberanian Anda, Atasi Ketakutan Anda Sendiri, Berada di

Taman petualangan adalah area rekreasi yang dirancang khusus untuk menyediakan pengalaman yang menantang dan mendebarkan bagi pengunjung melalui berbagai jenis kegiatan fisik dan mental. Taman ini biasanya memanfaatkan elemen alam dan buatan untuk menciptakan aktivitas yang memacu adrenalin dan mendorong partisipasi aktif.

Ciri-ciri Taman Petualangan:

Elemen Alam dan Buatan:

Memanfaatkan elemen-elemen alami seperti hutan, bukit, sungai, dan tebing. Menggunakan struktur buatan seperti jembatan tali, menara panjat, dan zip line.

Keamanan:

Dilengkapi dengan peralatan keselamatan seperti helm, harness, dan tali pengaman. Memiliki petugas yang terlatih untuk membantu dan mengawasi kegiatan.

Beragam Aktivitas:

Menawarkan berbagai aktivitas yang sesuai untuk berbagai usia dan tingkat kemampuan fisik. Aktivitas dapat meliputi panjat tebing, jalur tali tinggi, arung jeram, dan lain-lain.

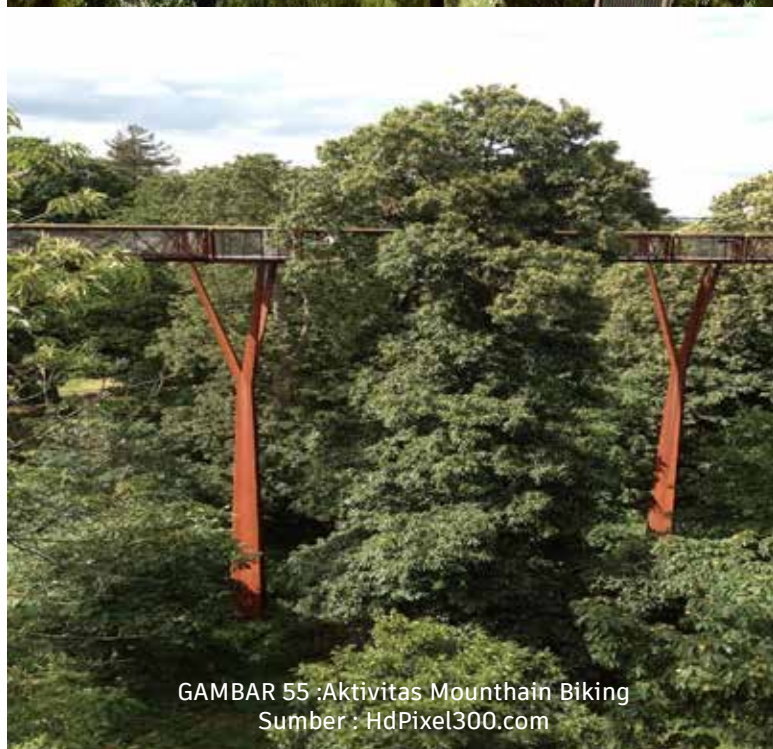
Edukasi dan Pelatihan:

Sering menyertakan elemen edukasi tentang alam, keselamatan, dan keterampilan teknis. Terdapat program pelatihan untuk keterampilan tertentu seperti panjat tebing atau navigasi alam.

Secara keseluruhan, taman petualangan menawarkan pengalaman yang kaya dan beragam, menggabungkan kesenangan, tantangan, dan pembelajaran dalam lingkungan yang aman dan terstruktur.



GAMBAR 54 :Aktivitas Mountain Biking
Sumber : HdPixel300.com



GAMBAR 55 :Aktivitas Mountain Biking
Sumber : HdPixel300.com

2.8 Pattern Based Design

2.8.1 Penggunaan Pattern Based Design

Pattern-based design dalam konteks penataan tempat wisata dapat memberikan pendekatan yang terstruktur dan terpadu untuk menciptakan atmosfer yang kohesif dan menarik bagi pengunjung. Dengan menggunakan pola atau motif yang konsisten dalam desain, tempat wisata dapat membangun identitas visual yang kuat dan mudah dikenali oleh pengunjung, meningkatkan daya tariknya, dan memperkuat tema atau konsep yang ingin disampaikan kepada pengunjung. Ini menciptakan pengalaman yang konsisten dan menyeluruh bagi pen-

2.8.2 Pattern Based Design Sebagai Metode Merancang Sebuah Kawasan

Pola Tataan Ruang yang Saling Terintegrasi White (1973)⁹ mengatakan bahwa dalam mendesain bangunan harus melibatkan 3 elemen tata atur diantaranya :

1. Wujud dasar ruang
2. Organisasi ruang
3. Tataan ruang

Merancang sebuah tataan adalah proses mengatur dan membentuk tautan yang membuat proses merancang selanjutnya menjadi lebih mudah dan memiliki sebuah dasar. Sehingga untuk menampung keragaman dalam pengaturan, pengetahuan merancang harus disajikan sebagai informasi yang dipelajari, masuk akal dan dapat dinalar. Lynch, K. (1960)

Wujud Dasar Ruang

A. Lingkaran

Merupakan susunan sederetan titik yang memiliki jarak yang sama dan seimbang terhadap sebuah titik tertentu di dalam lengkungan. Pertimbangan dalam memilih wujud dasar lingkaran:

- a) Kendala dalam penataan pada bentuk lengkung.
- b) Pengembangan bentuk relatif banyak.
- c) Orientasi aktifitas cenderung memusat.
- d) Flexibilitas ruang tepat untuk penataan organisasi

ruang Bujur Sangkar Merupakan sebuah bidang datar yang mempunyai empat buah sisi yang sama panjang dan empat buah sudut siku-siku. Pertimbangan dalam memilih wujud dasar bujur sangkar :

- a) Penataan dan pengembangan bentuk relatif mudah.
- b) Kegiatan dengan berbagai orientasi dapat diwadahi.
- c) Karakter bentuk formal dan netral.
- d) Flexibilitas tinggi dengan penataan perabot cenderung mudah

Segitiga

Sebuah bidang datar yang dibatasi oleh tiga sisi dan mempunyai tigabuh sudut. Pertimbangan dalam memilih wujud dasar segitiga:

- a) Sering mempunyai ruang sisa dan pengembangan bentuk relative terbatas.
- b) Aktifitas kegiatan lebih mengutamakan pada satu orientasi.
- c) Karakter kaku dan cenderung kurang formal.
- d) Flexibilitas kurang serta perlu penataan yang lebih terencana untuk mengatasi ruang sisa.

2.8.3 Organisasi Ruang

Dalam sebuah organisasi ruang terdapat beberapa bentuk berdasarkan sifat hubungannya. agar perancangan selopamioro adventure park bisa mawadahi kebutuhan pengguna untuk fungsi dan aktivitas didalamnya maka dibutuhkan organisasi ruang yang baik Dalam perancangan ini organisasi ruang yang di pilih sebagai salah satu landasan dalam memecahkan masalah yaitu menggunakan organisasi radial. Sebuah bentuk radial terdiri dari bentuk-bentuk linear yang memanjang keluar dari sebuah elemen inti yang terletak di tengah dengan cara menyebar dari pusat (radiatif). Inti ini bisa menjadi pusat simbolis maupun fungsional dari organisasi. Posisinya yang terpusat dapat ditegaskan melalui sebuah bentuk yang dominan secara visual, atau ia dapat digabungkan dan menjadi bentuk sekunder terhadap lengan lengan yang menyebar. Lengan-lengan yang tersebar ini memiliki sifat serupa dengan bentuk linear, memberi sifat terbuka terhadap sebuah bentuk radial. bentuk lengan linear dapat menggapai keluar dan dihubungkan, atau menempelkan dirinya sendiri pada fitur-fitur spesifik sebuah tapak. Lengan-lengan yang menjulur tersebut dapat berbeda satu sama lain demi merespon kebutuhan-kebutuhan individual fungsi dan lingkungan Organisasi radial merupakan sebuah denah terbuka yang menggapai keluar dari lingkungannya. Lynch, K. (1960)

2.8.4 Pola Tataan Ruang

Pola Tataan Ruang Dalam sebuah tataan ruang terdapat prinsip-prinsip yang dapat mempengaruhi pola bentuk dan ruang. Suatu bentuk dasar geometris untuk mengorganisir bentuk dan ruang dalam sebuah bangunan dapat diciptakan melalui tataan didalam suatu komposisi arsitektural. Tataan merujuk tidak hanya pada keteraturan geometris saja, tetapi lebih pada suatu kondisi dimana setiap bagian dari suatu keseluruhan ditempatkan secara pantas melalui rujukan pada bagian-bagian yang tujuannya agar bisa menghasilkan suatu tataan yang harmonis. Terdapat suatu ragam dan kompleksitas alami dalam memenuhi kebutuhan-kebutuhan program

Bagi bangunan. Bentuk dan ruang dari seluruh jenis bangunan harus menyadari dasar hirarki didalam fungsi-fungsi yang di-cakup, para pengguna yang dilayani, tujuan-tujuan atau makna yang mereka kemukakan, serta ruang lingkup atau konteks yang

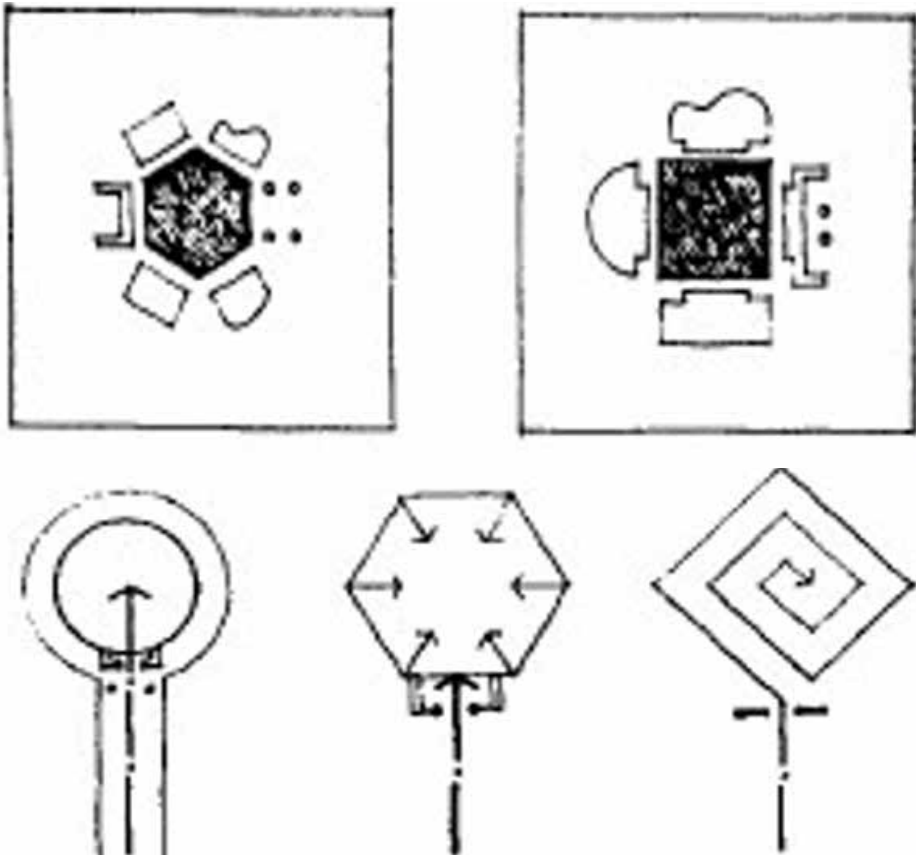
2.8.5 Organisasi Ruang Terpusat

Menciptakan suatu konfigurasi keseluruhan yang secara geometris teratur dan simetris terhadap dua sumbu atau lebih. Ruangruang sekunder mungkin berbeda satu sama lain dalam hal bentuk atau ukurannya sebagai tanggapan terhadap:

- kebutuhan akan fungsi.
- menunjukkan kepentingan relatif.
- lingkungan sekitar.
- kondisi tapak.

Pola sirkulasi dan pergerakan dalam suatu organisasi terpusat mungkin berbentuk radial, loop, atau spiral. Hampir dalam setiap kasus pola tersebut akan berakhir di dalam atau di sekeliling ruang pusat.

2.8.6 Contoh gambar sirkulasi



Diatas adalah gambar yang menunjukkan pola dari organisasi ruang terpusat yang

Gambar 56 Pola Organisasi Ruang Terpusat
Sumber ; D. K. Ching

2.8.7 Teori Tentang Sirkulasi

Menurut Francis D.K. Ching dalam bukunya Teori Arsitektur (1993), alur sirkulasi dapat diartikan sebagai “tali” yang mengikat ruang-ruang suatu bangunan atau suatu deretan ruang-ruang dalam maupun luar, menjadi saling berhubungan. Oleh karena itu kita bergerak dalam waktu melalui suatu tahapan ruang. Kita merasakan ruang ketika kita berada di dalamnya dan ketika kita menetapkan tempat tujuan.

Sirkulasi Sebagai Penghubung Ruang Sirkulasi penghubung ruang adalah Pergerakan atau ruang lingkup gerak suatu ruang yang saling berhubungan baik dengan fungsi, bentuk dan lain – lain. Sirkulasi penghubung ruang dibagi menjadi 3 yaitu sirkulasi melewati ruang, sirkulasi menembus ruang, dan sirkulasi berakhir dalam ruang.

Gambar			
	Melewati	Menembus	Berakhir Dalam
Keterangan-	Suatu pergerakan atau ruang lingkup-	Sirkulasi pergerakan atau ruang lingkupgerak yang berfungsi-	Suatu pergerakan atau ruang lingkupgerak yang berfungsi sebagai peng-

Gambar 57 : Jenis Sirkulasi Penghubung Ruang
Sumber : Snyder, James C. dan Catanese, Anthony J.; 1984; “Pengantar Arsitektur”

Bentuk Ruang Sirkulasi Suatu pergerakan atau ruang lingkup gerak yang berfungsi sebagai penghubung ruang satu dengan lainnya Ruang-ruang sirkulasi membentuk bagian yang tak dapat dipisahkan dari setiap organisasi bangunan dan memakan tempat yang cukup besar didalam ruang bangunan. Jika dilihat sebagai alat penghubung semata-mata, maka jalur sirkulasi harus menampung gerak manusia pada waktu mereka berkeliling, berhenti sejenak, beristirahat, atau menikmati pemandangan sepanjang jalan.



Tertutup
Suatu pergerakan atau



Terbuka pada satu sisi
Sirkulasi pergerakan atau ruang lingkup gerak



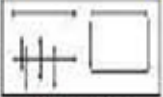
Terbuka pada kedua sisi
Suatu pergerakan atau ruang

2.8.8 Zona Dalam Ruang

Zoning adalah pembagian kawasan ke beberapa zona sesuai dengan fungsi dan karakteristik semula atau diarahkan bagi pengembangan fungsi-fungsi lain. Zoning fungsi adalah pembagian zona-zona yang berdasarkan pengendalian pemanfaatan ruang yang mengacu kepada aktivitas-aktivitas pada zona tersebut.

2.8.9 Pola Sirkulasi Ruang

Pola sirkulasi ruang adalah suatu bentuk rancangan atau alur alur ruang pergerakan dari suatu ruang ke ruang lainnya dengan maksud menambah estetika agar dapat memaksimalkan sirkulasi ruang untuk dipergunakan. Pola sirkulasi dapat dibagi menjadi 5, dapat dilihat pada tabel 3 dibawah ini.

Jenis Sirkulasi	Keterangan
 1.Radial	1. Radial : Konfigurasi Radial memiliki jalan-jalan lurus yang berkembang dari sebuah pusat bersama.
 2.Network	2. Network (Jaringan) : Konfigurasi yang terdiri dari jalan-jalan yang menghubungkan titik-titik tertentu dalam ruang.
 3.Linier	3. Linier : Jalan yg lurus dapat menjadi unsur pengorganisir utama deretan ruang.
 4.Grid	4. Grid : Konfigurasi Grid terdiri dari dua pasang jalan sejajar yang saling berpotongan pada jarak yang sama dan menciptakan bujur sangkar atau kawasan ruang segi empat.
 5.Spiral	5. Spiral (Berputar) : Konfigurasi Spiral memiliki suatu jalan tunggal menerus yang berasal dari titik pusat, mengelilingi pusatnya dengan jarak yang berubah.

Gambar 58 Pola Organisasi Ruang Terpusat
Sumber ; D.K Ching

2.8.10 Bentuk Dan Gaya (Bangunan)

Istilah bentuk dalam arsitektur selalu dirangkai dengan kata bangunan, menjadi istilah “bentuk bangunan”. Bentuk bangunan disertai dengan pengertian ilusinya, secara lahiriyah mengungkapkan maksud dan tujuan bangunan. Bentuk sendiri merupakan unit yang mempunyai unsur garis, lapisan, volume, tekstur dan warna. Kombinasi keseluruhan unsur ini menghasilkan suatu ekspresi. Unit-unit tersebut dapat berdiri sendiri secara keseluruhan atau merupakan bagian dari bagian yang lebih besar. Jika suatu bentuk arsitektur sudah sedemikian rumit, perlu diadakan pengelompokan, sehingga

Untuk menganalisa bentuk dan sebaiknya diadakan penilaian hubungan timbal balik antara bagian-bagian bentuk dan bentuk keseluruhan, karena sifat bagian bentuk ditentukan oleh :

- a) Tingkat pemusatannya
- b) Kemampuannya untuk bergabung dengan bagian bentuk lain.

Hal ini dapat dirasakan secara naluri tetapi perlu dikaitkan dengan berbagai unsur bentuk lainnya seperti skala, proporsi, irama dan sebagainya. Style / gaya adalah salah satu cara yang terpilih dari beberapa cara lain untuk mengungkapkan sesuatu ini merupakan pemikiran baru dimana style dapat diapresiasi sebagai sebuah skema yang kuat dan efektif yang dapat dikenali dengan mudah karena karakteristiknya. Style menolong pengamat untuk menyusun pandangan pengamat tentang arsitektur dengan menyediakan suatu referensi dari elemen-elemen yang dapat diingat

2.8.11 Ekspresi Dalam Arsitektur

Ekspresi dalam Arsitektur

Pengalaman dari suatu keindahan dapat diapresiasi lebih atau kurang dari tampilan bentuk yang bagus dan terpilih dalam gambaran fikiran dan apa yang kita lihat. Kualitas keindahan dapat juga diapresiasi dari pengendalian fikiran yang bebas kedalam pemberian tanda yang ideal Lynch, K. (1960)). Pandangan, pendengaran, haptic dan perabaan adalah komponen-komponen utama yang dapat mendukung berhasilnya suatu karya arsitektur. Dalam mengartikan suatu karya arsitektur secara spontan, umumnya dilakukan dengan menggunakan semacam pola evaluasi dari pengalaman karya arsitektur pada masa sebelumnya. Tinjauan secara intelektual, keindahan seharusnya memperlihatkan ekspresi dari fungsi yang benar dan alami. Kebutuhan akan suatu ekspresi yang murni dan benar kadang kadang ditekankan akan suatu ekspresi dengan kenyataan teknis yang harus ditunjukkan. Ekspresi yang dibicarakan disini merupakan ekspresi dari suatu komponen semiotik yang aktif. Simbol-simbol dan tanda tanda umumnya dinyatakan melalui ekspresi, dimana ekspresi merupakan salah satu cara penyampaian agar engamat dapat mengartikan simbol-simbol dan tanda-tanda tersebut. Ekspresi arsitektur adalah pernyataan mental dari suatu bentuk arsitektur yang umumnya menggunakan referensi dasar dari pengalaman seorang pengamat dari bentuk-bentuk yang pernah dialaminya

Fungsi

Secara umum fungsi adalah sekelompok aktivitas yang tergolong pada jenis yang sama berdasarkan pelaksanaan dan sifatnya (id. wikipedia.org).

2.8.12 Sirkulasi Untuk Rancangan

Ruang-ruang di dalam bangunan memiliki sebuah penghubung antar ruang yang disebut sebagai sirkulasi. Sirkulasi juga merupakan jalur pergerakan yang dapat dikatakan sebagai benang atau tali yang memiliki tujuan untuk menghubungkan antar ruang di dalam bangunan dan juga menghubungkan ruang dalam dan ruang luar (Ching, 2007). Sirkulasi juga menjadi wadah agar seseorang dapat merasakan sebuah ruang melalui asal dan tujuan seseorang tersebut. Dalam sebuah bangunan, sirkulasi menjadi elemen positif yang dapat memberi pengaruh terhadap persepsi seseorang

2.8.13 Elemen Sirkulasi

Pada sirkulasi juga terdapat elemen yang menjadi bagian dalam kesatuan sirkulasi itu sendiri. Elemen-elemen yang terdapat pada sirkulasi, yaitu Ching, F. D. K. (2014):

APPROACH

Fase pertama pada sirkulasi adalah saat seseorang mulai mendekati pintu masuk pada bangunan. Pada fase ini seseorang akan bersiap untuk melihat dan merasakan sebuah bangunan saat memasuki bangunan tersebut. Pendekatan terhadap bangunan juga bervariasi melalui sebuah ruang maupun jalur untuk menuju ruang tersebut. Sifat dari pendekatan ini juga dapat mengaburkan perbedaan antara ruang luar dan ruang dalam sehingga sebuah bangunan dapat terlihat menyatu dengan lingkungannya.

a. Frontal

Pendekatan langsung adalah pendekatan sirkulasi yang mengarah langsung ke pintu masuk bangunan atau ruangan melalui sebuah jalur yang lurus. Visual yang menghentikan pendekatan ini jelas, bisa merupakan fasad bangunan atau sebuah pintu masuk dalam sebuah bidang. Sehingga pendekatan ini cenderung lebih jelas dan mudah dicapai.

b. oblique

Pendekatan miring juga dapat dikatakan sebagai pendekatan yang tersamar. Hal ini dapat menonjolkan bentuk bangunan tersebut. Berbeda dengan pendekatan yang merupakan jalur lurus, pendekatan ini menggunakan jalur berbelok untuk lebih menyamarkan. Biasanya pendekatan ini digunakan untuk bangunan yang non formal dan pintu masuk yang ada bukan sebagai penanda bangunan tersebut.

c. Spiral

Jalur spiral atau memutar lebih menekankan pada bentuk bangunan secara tiga dimensi. Pintu masuk juga tidak dapat terlihat dari jauh sehingga orang harus berjalan dan mendekat untuk menemukan pintu masuk tersebut.

ENTRANCE

Saat seseorang memasuki sebuah ruang atau bangunan berarti orang tersebut melakukan tindakan menembus sebuah bidang vertikal yang membedakan satu ruang dengan ruang lainnya.

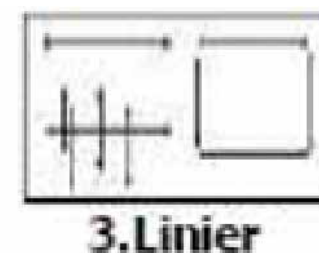
Pintu masuk juga tidak selalu ditandai dengan melubang dinding dan membuat pintu, namun juga dapat ditandai dengan pemberian dua kolom atau pilar. Dalam artian, jalur masuk ini merupakan bidang yang tersirat dan tidak berwujud secara nyata bahwa itu merupakan jalur masuk. Namun jalur masuk yang paling baik ke dalam ruangan adalah dengan membentuk sebuah bidang agar lebih jelas bagi orang yang melewatinya.

Pintu masuk dikelompokkan, yaitu rata, diproyeksikan, dan tersembunyi. Pintu masuk yang rata dapat menjaga permukaan dinding agar tetap terlihat rata dan tidak terputus namun pintu ini juga dapat menjadi tersamar. Pintu yang diproyeksikan adalah pintu yang membentuk sebuah ruang transisi yang dapat berfungsi untuk berlindung. Sedangkan untuk pintu masuk tersembunyi juga menyediakan ruang transisi yang dapat digunakan untuk berlindung namun pintu ini lebih condong ke dalam bangunan sehingga pintu terkesan tersembunyi. Pintu masuk yang terbaik adalah pintu masuk yang sesuai dengan bentuk ruang dan pola kegiatan dalam ruang tersebut.

CONFIGURATION THE PATH

Sebuah sirkulasi selalu memiliki titik awal yang dapat membawa menuju tujuan tempat. Alur pergerakan yang biasanya dilewati mobil, orang, barang, maupun jasa cenderung bersifat linier. Bentuk dan kontur yang terdapat pada sebuah jalur juga bergantung pada transportasi yang digunakan seperti berjalan kaki, bersepeda, atau mengendarai sebuah mobil. Sehingga sirkulasi yang ada dapat menyesuaikan dengan dimensi barang atau orang yang melewatinya. Namun tidak hanya dimensi bentuk yang harus diperhatikan tetapi juga dimensi pergerakannya yang membutuhkan ruang lebih luas. Skala yang terdapat pada setiap jalur atau keberlanjutan saat di persimpangan harus dapat membedakan jalur mana yang menjadi alur utama dan jalur mana yang menuju jalur sekunder. Pola organisasi melalui ruang yang ada dapat dipengaruhi dan mempengaruhi sifat konfigurasi jalur. Contoh macam pola sirkulasi sebagai berikut:

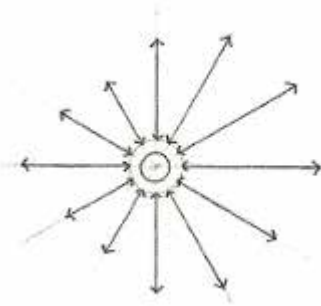
Sirkulasi yang lurus atau linier dapat menjadi elemen sirkulasi utama untuk mengatur sebuah ruang. Bentuk sirkulasi ini juga bermacam-macam seperti membentuk lengkung, memotong, memiliki cabang, atau bahkan seperti membentuk lingkaran.



Gambar 59 Pola Linear Pattern Based Design
Sumber : D.K Ching

RADIAL

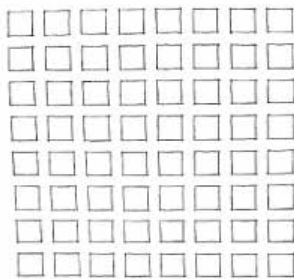
Bentuk dari konfigurasi radial adalah jalur linier yang memanjang yang titik awal dan titik akhirnya berada pada titik yang sama dimana titik tersebut menjadi pusatnya.



Gambar 60 Pola Radial
Sumber ; F.D.K Ching

GRID

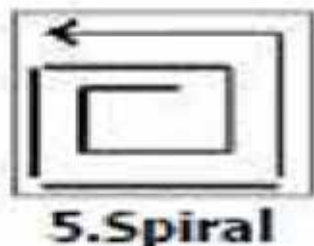
Grid juga dapat dikatakan sebagai kotak. Bentuk ini terdiri dari dua jalur paralel yang berpotongan sehingga membentuk persegi maupun persegi panjang.



Gambar 61 Pola Grid
Sumber ; F.D.K Ching

SPIRAL

Bagi bentuk sirkulasi spiral adalah sebuah sirkulasi yang dimulai dari satu titik dan terus berlanjut dengan memutar dan semakin jauh dari titik awal.



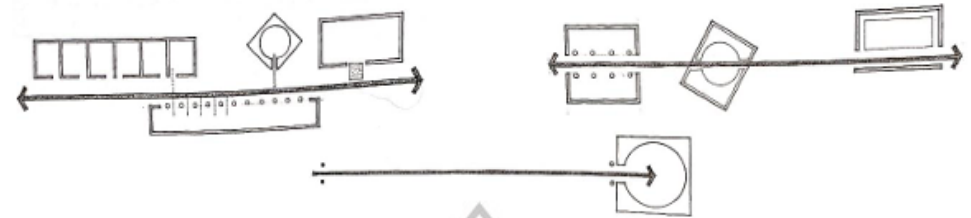
Gambar 62 Pola Spiral
Sumber ; F.D.K Ching

COMPOSITE

Sirkulasi komposit merupakan kombinasi dari pola-pola yang sudah ada. Pola aktivitas pengguna dan benda seperti pintu, tangga dapat menjadi penanda bagi sebuah jalur pergerakan penggunanya. Hal ini untuk menghindari terciptanya labirin di dalam bangunan sehingga perbedaan skala, bentuk, dan penempatan ruang dapat menjadi simpul pada bangunan.

PATH-SPACE RELATIONSHIP

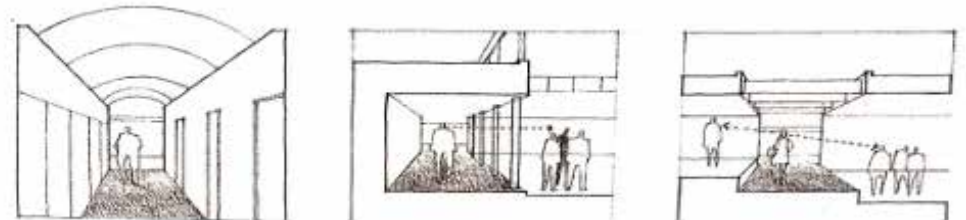
Sirkulasi atau jalur dapat terkait dengan ruang yang ada seperti konfigurasi jalur yang fleksibel mengikuti ruang yang ada. Selain itu juga dapat dibentuk dengan sirkulasi yang diletakkan pada tepi ruang dan menciptakan ruang untuk istirahat. Sedangkan terdapat juga dimana letak ruang menetapkan jalur sirkulasi yang dimunculkan, dimana jalur ini biasanya menuju sebuah ruang yang memiliki fungsi penting atau berupa ruang simbolis.



Gambar 63 Pola Radial
Sumber ; F.D.K Ching

FORM THE CIRCULATION SPACE

Ruang gerak menjadi bagian dalam sebuah bangunan dimana memiliki volume yang besar. Sirkulasi yang memiliki peran sebagai penghubung ruang dapat membentuk sebuah ruang yaitu korido. Namun bentuk ruang yang ada harus dapat memenuhi kebutuhan pergerakan, istirahat, dan aktivitas ringan lainnya. Jenis koridor juga terbagi menjadi tiga, yaitu tertutup, terbuka satu sisi, dan terbuka dua sisi. Koridor yang tertutup biasanya terdapat ruang di kedua sisi samping. Untuk koridor dengan terbuka satu sisi, biasanya ruang hanya terletak pada satu sisi sedangkan sisi lainnya terbuka dan tidak dibatasi dinding. Bagi koridor dengan terbuka dua sisi, baik sisi kiri maupun sisi kanan tidak tertutup dinding atau ruang. Cote, A. E., & Ambrose, J. A. (2017)



Gambar 64 Ruang Sirkulasi
Sumber ; F.D.K Ching

2.8.14 Elemen Luar Ruang

Perancangan bagi Selopamiro Adventure park selain memperhatikan ruang dalam, ruang luar juga menjadi perhatian yang penting sebagai bentuk dari penerapan pattern based design dengan tetap mempertahankan suasana alam selopamiro agar harmoni dengan wisata yang ada disekitarnya yang mampu menghasilkan interaksi yang baik bagi bangunan dan lingkungannya. Elemen-elemen ruang luar ini menjadi bagian untuk menciptakan sebuah tempat yang mampu mendukung aktivitas lansia di luar bangunan. Ching, F. D. K. (2014)

2.8.15 Pengertian, Dan Aspek Yang Diperhatikan Untuk Penataan Kawasan

ada beberapa aspek yang harus diperhatikan agar pengembangan kawasan dapat berjalan secara efektif dan berkelanjutan. Berikut adalah beberapa aspek utama yang biasanya dipertimbangkan dalam perancangan kawasan menurut Zeisel, J. (2006):

Tata Ruang: Ini mencakup penentuan penggunaan lahan, alokasi ruang untuk pemukiman, komersial, industri, pertanian, konservasi alam, dan infrastruktur.

Infrastruktur: Perencanaan dan pengembangan infrastruktur seperti jalan, jembatan, sistem transportasi, saluran air, sanitasi, dan utilitas umum lainnya.

lingkungan: Perlindungan dan pemeliharaan lingkungan alam termasuk air, udara, tanah, dan keanekaragaman hayati. Ini juga mencakup pengelolaan limbah dan mitigasi dampak lingkungan.

Sosial dan Budaya: Memperhitungkan kebutuhan dan aspirasi masyarakat lokal, pemeliharaan warisan budaya dan sejarah, serta penciptaan ruang publik yang inklusif dan ramah.

Ekonomi: Mempertimbangkan faktor ekonomi seperti penciptaan lapangan kerja, pertumbuhan ekonomi, diversifikasi ekonomi, dan pengembangan sektor usaha yang berkelanjutan.



GAMBAR 65 : CerenMasterplan

Sumber : id.Pinterest.

Ruang adalah wadah yang meliputi ruang darat, ruang laut, dan ruang udara, termasuk ruang di dalam bumi sebagai satu kesatuan wilayah, tempat manusia dan makhluk lain hidup, melakukan kegiatan, dan memelihara kelangsungan hidupnya. Tata ruang adalah wujud struktur ruang dan pola ruang. Pola ruang adalah distribusi peruntukan ruang dalam suatu wilayah yang meliputi peruntukan ruang untuk fungsi lindung dan peruntukan ruang. Penataan ruang adalah suatu sistem proses perencanaan tata ruang, pemanfaatan ruang, dan pengendalian pemanfaatan ruang. untuk fungsi budi daya. (Undang-undang nomor 26 tahun 2007 Tentang Penataan Ruang)

Kawasan perdesaan adalah wilayah yang mempunyai kegiatan utama pertanian, termasuk pengelolaan sumber daya alam dengan susunan fungsi kawasan sebagai tempat permukiman perdesaan, pelayanan jasa pemerintahan, pelayanan sosial, dan

Dalam kerangka Negara Kesatuan Republik Indonesia, penataan ruang diselenggarakan berdasarkan asas keterpaduan, keserasian, keselarasan, dan keseimbangan, keberlanjutan, keberdayagunaan dan keberhasilgunaan

Penyelenggaraan penataan ruang bertujuan untuk mewujudkan ruang wilayah nasional yang aman, nyaman, produktif, dan berkelanjutan berlandaskan Wawasan Nusantara dan Ketahanan Nasional dengan:

- a. terwujudnya keharmonisan antara lingkungan alam dan lingkungan buatan;
- b. terwujudnya keterpaduan dalam penggunaan sumber daya alam dan sumber daya buatan dengan memperhatikan sumber daya manusia; dan
- c. terwujudnya perlindungan fungsi ruang dan pencegahan dampak negatif terhadap lingkungan akibat pemanfaatan ruang.

Penataan ruang dengan pendekatan nilai strategis kawasan dimaksudkan untuk mengembangkan, melestarikan, melindungi dan/atau mengoordinasikan keterpaduan pembangunan nilai strategis kawasan yang bersangkutan demi terwujudnya pemanfaatan yang berhasil guna, berdaya guna, dan berkelanjutan. Penetapan kawasan strategis pada setiap jenjang wilayah administratif didasarkan pada pengaruh yang sangat penting terhadap kedaulatan negara, pertahanan, keamanan, ekonomi, sosial, budaya, dan/atau lingkungan, termasuk kawasan yang ditetapkan sebagai warisan dunia. Pengaruh aspek kedaulatan negara, pertahanan, dan keamanan lebih ditujukan bagi penetapan kawasan strategis nasional, sedangkan yang berkaitan dengan aspek ekonomi, sosial, budaya, dan lingkungan, yang dapat berlaku untuk penetapan kawasan strategis nasional, provinsi, dan kabupaten/kota, diukur berdasarkan pendekatan eksternalitas, akuntabilitas, dan efisiensi penanganan kawasan yang bersangkutan. Rosenzweig, R., & Blackmar, E. (1992)

Berikut adalah tabel yang merinci aspek-aspek utama, parameter, serta indikator yang relevan dalam penerapan Pattern Based Design pada arsitektur. Tabel ini bertujuan untuk memberikan panduan yang komprehensif dalam mengevaluasi dan memastikan keberhasilan penerapan pendekatan desain ini.

ASPEK	PARAMETER	INDIKATOR
Kohesi dan Konsistensi Desain	- Kesatuan Visual	Penggunaan pola yang berulang pada elemen-elemen arsitektur
Fleksibilitas dan Adaptabilitas	Kemudahan Penyesuaian	Desain yang memungkinkan perubahan fungsi tanpa merusak keutuhan pola
Potensi Ekspansi	Pola yang mendukung penambahan atau pengurangan ruang	Desain yang memungkinkan perubahan fungsi tanpa merusak keutuhan pola
Skalabilitas	Penerapan Skala	- Pola yang dapat diterapkan pada berbagai skala
	Keutuhan Desain	Desain yang tetap estetik dan fungsional meskipun diubah skalanya
Konektivitas dan Integrasi	Aliran Ruang	Pola yang memperkuat hubungan antara berbagai ruang
Efisiensi dan Fungsionalitas	Penggunaan Ruang	Pola yang mendukung efisiensi ruang

Tabel di atas dibuat berdasarkan literasi dari Penggunaan pattern based design yang sudah di tulis, tabel tersebut akan menjadi landasan utama dalam merancang selopamioro adventure park dengan kombinasi yang harmoni dan selaras dengan tema perancangan (ADVENTURE)

Kawasan Rancangan, dalam konteks perencanaan tata ruang dan pembangunan, mengacu pada area atau wilayah yang telah direncanakan secara khusus untuk pengembangan atau penggunaan tertentu. Setiap Kawasan Rancangan biasanya memiliki regulasi dan pedoman khusus yang mengatur penggunaan lahan, perkembangan, dan pengelolaannya sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan dalam rencana tata ruang. Dengan mengidentifikasi dan merencanakan Kawasan Rancangan secara cermat, dapat memastikan bahwa pengembangan kawasan tersebut dilakukan secara terencana, efisien, dan berkelanjutan. de Sausmarez, N. (2014)

Peraturan Penataan Ruang

1. Undang-Undang No. 26 Tahun 2007 tentang Penataan Ruang, Sekretariat Negara, Jakarta.
2. Undang-Undang No. 38 tahun 2004 Tentang Jalan,
3. Undang-undang nomor 26 tahun 2007 Tentang Penataan Ruang
4. Permen PU No 63 Tahun 1993 Tentang Sempadan Sungai.
5. Permen PU No 11 Tahun 2006 Kriteria Dan Penetapan Daerah Sungai
6. Kementerian Pekerjaan Umum. 2008. Peraturan Menteri Pekerjaan Umum Nomor: 05/PRT/M/2008- Pedoman Penyediaan dan Pemanfaatan Ruang Terbuka Hijau di Perkotaan.
7. Departemen Dalam Negeri Republik Indonesia, 2007. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2007 Tentang Penataan

Lockwood, T. (2016), lahan yang berbukit memiliki 3 konsep dalam prosesnya pembangunannya.

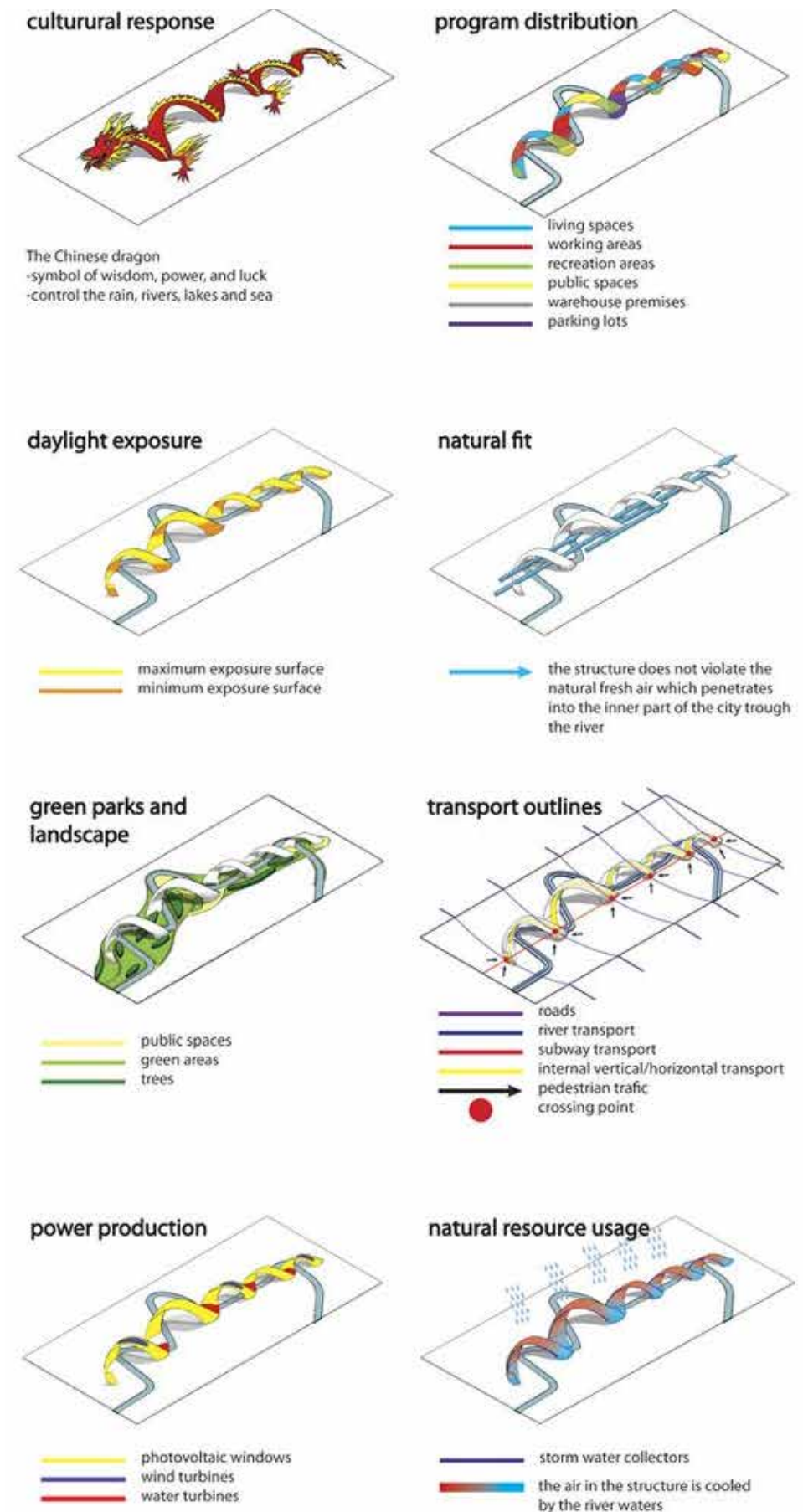
Accentuation of Natural (Aksentuasi Bentuk Alami)

Konsep mempertahankan bentuk alam yang berupa bukit, dengan cara menekankan lahan dengan membangun bangunan tingkat atau tinggi sedemikian rupa, sehingga bukit yang kecil dapat terlihat seperti pegunungan

Alteration of Natural (Perubahan Bentuk Alami)

Konsep merubah bentuk alam yang berupa bukit dengan dibentuk melalui men hilangkan area pepohonan, kemudian ditanami dengan tanaman sehingga bukit menjadi bentuk

Destruction of Natural (Menghancurkan Bentuk Alami) Konsep yang menghilangkan bentuk alami dengan grading, sehingga lahan bukit tersebut dapat berupa jalan raya atau



GAMBAR 66 : ContohAnalisaSite
Sumber : yankodesign.

	Task	
Location	Location details, road names, address, major landmarks	☐
	Current context, existing buildings, car parking, roads	☐
	Access to site, vehicle access, pedestrian access etc	☐
Neighbourhood context	Existing building uses and proposed building uses	☐
	Condition of buildings	☐
	Exterior spaces	☐
	Activities that create traffic or pedestrian movement	☐
	Existing vehicle movement patterns, major and minor roads, bus routes	☐
	Vernacular context, materials, architectural features, fenestration, landscaping	☐
	Historical buildings, listed buildings	☐
Site Specific	Surfaces and materials around the site	☐
	Hazards - electric, sub station, telephone lines, drainage	☐
	Site boundary	☐
	Rights of way	☐
	Access to site, car parking, cycle routes, train stations, pedestrian walkways	☐
	Access to site for construction	☐
	Safety in and around the site	☐
Natural features	Topography of the site, valleys, ridges, slopes	☐
	Vegetation, landscaping, greenery, shrubs and trees	☐
	Site levels	☐
	Soil types	☐
Man made features	Previous use of site	☐
	Existing buildings within site boundary	☐
	Walls, retaining etc	☐
Circulation	Pedestrian/visitor site flow in and around	☐
	Accessibility - current disabled access in and around the site	☐
	Vehicle peak loads	☐
	Best access points to site vs existing	☐
	Task	
Utilities	Location of services - electricity, gas, water, sewer, telephone	☐
	Location of power poles, street lights	☐
	Drainage	☐
	Sub stations	☐
Sensory	Views to and from the site	☐
	Positive and negative views	☐
	Noise, odour and pollution	☐
Human and cultural	Negative neighbourhood issues - vandalism, crime	☐
	Attitudes toward new development	☐
	Cultural, psychological, behavioural and sociological aspects of area	☐
	Population, density, family size, ethnic patterns, employment, recreation	☐
Climate	Orientation of site	☐
	Weather effects on site, shaded, exposed	☐
	Prevailing wind direction to site	☐
	Sun path through the day	☐
	Shading through the day	☐

GAMBAR 67 : Komponen Lansekap
Sumber : yankodesign.

2.9 Lansekap & elemennya

2.9.1 Softscape:

Softscape merujuk pada elemen-elemen yang berhubungan dengan vegetasi atau tanaman. Beberapa elemen softscape yang perlu diperhatikan dalam merancang arsitektur lansekap meliputi:

Pohon: Pemilihan jenis pohon, tajuk indah, dan karakteristiknya mempengaruhi estetika dan fungsi lansekap.

Semak: Semak berdaun indah, semak berbunga, dan semak rambat dapat memberikan variasi visual.

Rerumputan: Rumput, tanaman penutup tanah, dan bunga-bunga memberikan lapisan hijau yang penting.

Tanaman hias: Bunga-bunga, tanaman hias, dan tanaman penutup tanah menambah keindahan lansekap.

2.9.2 Hardscape:

Hardscape melibatkan elemen-elemen non-vegetasi yang membentuk struktur fisik lansekap. Beberapa elemen hardscape yang perlu dipertimbangkan:

Jalan setapak: Desain jalan setapak yang baik memudahkan akses dan mengarahkan pengunjung.

Bangunan: Gazebo, paviliun, dan struktur lainnya yang menambah nilai estetika dan fungsionalitas.

Kolam dan air: Kolam, air mancur, dan elemen air lainnya memberikan nuansa segar dan menarik.

Pagar dan batas: Pagar, tembok, dan batas-batas fisik lainnya membentuk ruang lansekap.

Pencahayaan: Lampu taman dan pencahayaan lainnya memainkan

2.9.3 Bentuk Tanah:

Bentuk topografi, elevasi, dan kontur tanah memengaruhi tampilan dan fungsionalitas lansekap. Bukit, lembah, dan dataran memainkan peran penting dalam merancang area alam.

2.9.4 Vegetasi:

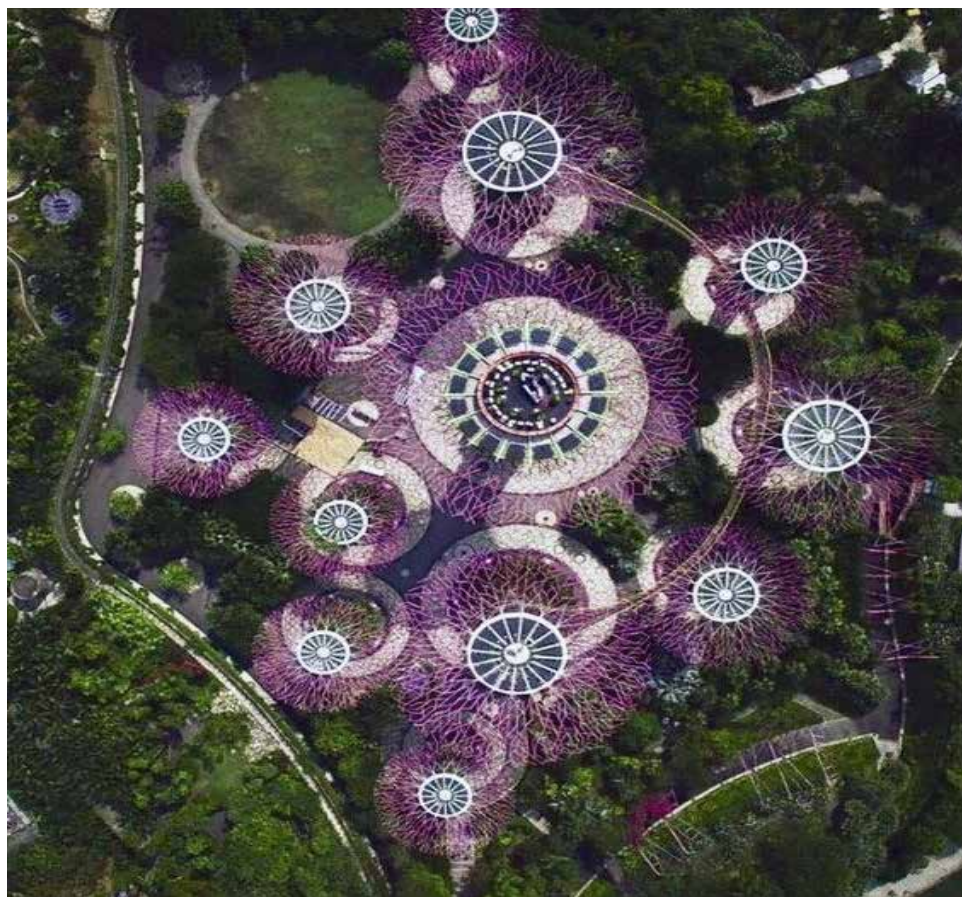
Tanaman dan vegetasi alami seperti pohon, semak, dan rerumputan adalah elemen penting dalam lansekap alam. Mereka memberikan keindahan, habitat bagi satwa liar, dan mempengaruhi iklim mikro.

2.9.5 Unsur Struktural Buatan Manusia:

Meskipun berbicara tentang alam, lansekap alam juga dapat mencakup elemen buatan manusia seperti jalan setapak, pagar, dan bangunan kecil. Elemen ini harus diintegrasikan dengan bijaksana agar tidak mengganggu harmoni alam

2.10 Kajian Preseden

2.10.1 Garden The Bay Singapore (Preseden Kawasan Yang Harmoni) Dengan



GAMBAR 68 : Garden Bay The Bay
Sumber : yankodesign.com



GAMBAR 69 : Contoh Konfigurasi
Sumber : yankodesign.com

Berlokasi di tepi Marina Bay Waterfront di pusat Singapura, Gardens by the Bay adalah suaka bagi para pencinta alam juga para pencinta dunia hortikultura.

Terdiri dari tiga area khusus dengan luas lebih dari 101 hektar—Bay South Garden, Bay East Garden, dan Bay Central Garden—oasis kehijauan nan rimbun ini telah memenangkan berbagai penghargaan sejak pertama kali dibuka pada 2012.

Salah satu contoh yang lebih lengkap dan rinci dari penerapan pattern based design dalam area wisata adalah Gardens by the Bay di Singapura. Taman ini menggabungkan elemen-elemen alam dan arsitektur modern dengan menggunakan pola-pola desain yang teratur dan repetitif. Penghargaan ini mencakup 'Landscape Award' dari World Architecture News pada 2013, 'Best Attraction in Asia Pacific' dari Travel Weekly pada 2015 dan 'Best Attraction Experience' pada acara 2019 Singapore Tourism

Supertree Grove: Salah satu fitur utama Gardens by the Bay adalah Supertree Grove, di mana struktur pohon buatan yang tinggi menghadirkan pencahayaan dan hiasan visual. Pola-pola desain yang terlihat dalam susunan dan pola pengaturan Supertrees

Flower Dome dan Cloud Forest:

Flower Dome dan Cloud Forest adalah dua kubah kaca besar yang menampilkan keanekaragaman flora dari seluruh dunia. Desain interior keduanya menampilkan pola-pola geometris dan repetitif dalam susunan tanaman dan elemen hardscape, memberikan pengalaman visual yang konsisten dan menarik.

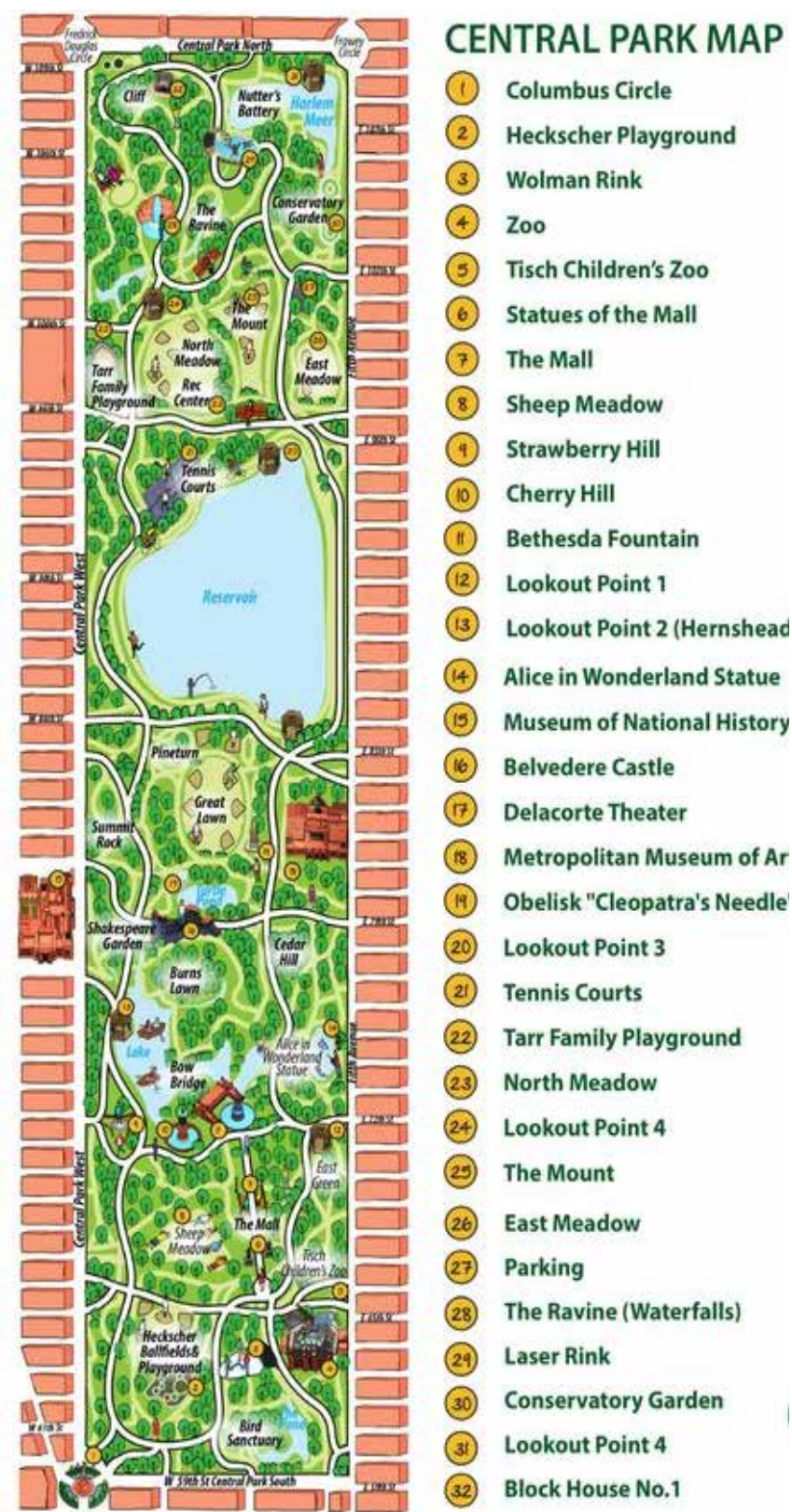
Dragonfly and Kingfisher Lakes:

Taman ini juga memiliki dua danau buatan, Dragonfly Lake dan Kingfisher Lake, yang dirancang dengan pola-pola geometris yang teratur dalam susunan bangku dan jalur pejalan kaki di sekitarnya. Pola-pola ini tidak hanya menambahkan keindahan visual, tetapi juga memberikan pengaturan yang mudah diakses bagi pengunjung.

Children's Garden:

Bagian Children's Garden menampilkan pola-pola desain yang ramah anak-anak, seperti pola-pola geometris pada permukaan permainan dan struktur kayu. Pola-pola ini tidak hanya mempercantik area tersebut tetapi juga memberikan kegembiraan

2.10.2 Central Park (Konfigurasi Area Dalam Kawasan)



GAMBAR 70 : Peta Central Park
Sumber : yankodesign.com

Menurut Miller, S. R. (2003). Central Park, an American Masterpiece: A Comprehensive History of the Nation's First Urban Park. Abrams. Pendekatan pattern based design di Central Park terlihat dalam penggunaan pola-pola repetitif dalam penataan ruang dan elemen-elemen desain seperti jalan setapak, taman bermain, danau, dan area hijau. Pola-pola ini tidak hanya menciptakan harmoni visual, tetapi juga memungkinkan pengalaman yang konsisten dan menyenangkan bagi pengunjung yang beragam.

Central Park di New York City menjadi salah satu contoh terbaik penataan kawasan yang terkonfigurasi dengan baik karena berbagai alasan. Pertama-tama, tata ruang yang dirancang dengan cermat memanfaatkan setiap inci tanah dengan efisien, menggabungkan elemen-elemen alam dan buatan manusia dengan harmoni. Luasnya yang cukup besar memberikan kesempatan bagi warga kota untuk beraktivitas fisik, bersosialisasi, atau sekadar bersantai di tengah hiruk pikuk perkotaan. Selain itu, penggunaan beragam jenis taman, danau, area bermain, dan tempat duduk tersebar secara merata di seluruh taman, memastikan aksesibilitas dan kenyamanan bagi pengunjung dari berbagai latar belakang. Penataan jalur pejalan kaki dan lintasan sepeda yang terintegrasi dengan baik menjadikan Central Park ramah bagi pejalan kaki dan pengendara sepeda. Tak hanya itu, area ini juga menyediakan ruang untuk acara-acara publik, konser musik, dan festival yang memperkaya kehidupan budaya kota. Semua ini membuat Central Park menjadi teladan dalam penataan kawasan yang dapat diakses oleh semua orang.

Di Central Park, terdapat berbagai area yang memiliki desain kawasan yang sangat baik. Salah satunya adalah Bethesda Terrace, sebuah teras yang indah di tepi danau yang dilengkapi dengan teras atas dan bawah. Desainnya yang mengagumkan mencakup arsitektur yang elegan, kolom-kolom yang megah, dan patung-patung yang menghiasi area tersebut. Bethesda Terrace juga memiliki panorama alam yang menakjubkan, menghadap ke danau yang menambah keindahan tempat tersebut.

Selanjutnya, Strawberry Fields adalah area yang didedikasikan untuk mengenang John Lennon, anggota legendaris The Beatles. Desainnya sederhana tetapi bermakna, dengan taman yang dihiasi mosaik "Imagine" yang menjadi ikonik bagi penggemar musik di seluruh dunia. Area ini tidak hanya menjadi tempat untuk bersantai tetapi juga menjadi tempat yang penuh inspirasi bagi pengunjung yang ingin menghormati warisan seni dan perdamaian.

Selain itu, Conservatory Garden merupakan salah satu area terbaik di Central Park dengan desain taman formal yang indah. Terbagi menjadi tiga bagian yang berbeda, yaitu bagian Italia, Prancis, dan Inggris, taman ini menampilkan keindahan arsitektur taman klasik, patung-patung, dan berbagai jenis tanaman yang berwarna-warni. Keindahan Conservatory Garden membuatnya menjadi tempat yang populer untuk pernikahan, pemotretan, atau sekadar santai di tengah-tengah kebun yang terawat dengan baik.

2.10.3 Treehotel di Swedia (Integrasi Dengan Lingkungan & Petualangan)



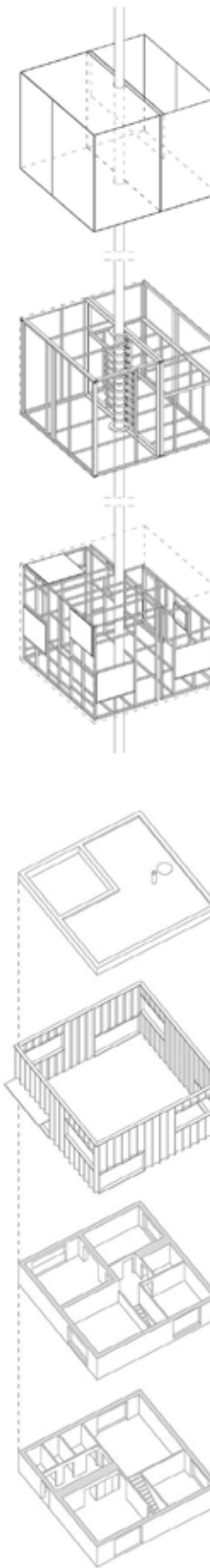
GAMBAR 71 : Treehotel Swedia
Sumber : yankodesign.com

jika dikutip dari Treehotel Official Website Salah satu pre-seden yang menggunakan pola alam dan petualangan dalam bentuk fasilitas dan bangunannya adalah Treehotel di Swedia. Treehotel terletak di pedalaman hutan utara Swedia dan menawarkan pengalaman menginap yang unik dengan kamar-kamar yang tergantung di antara pohon-pohon.

Menurut Tham & Videgård Arkitekter. Konsep perancangan Treehotel didasarkan pada dua prinsip utama: integrasi dengan alam sekitar dan menciptakan pengalaman petualangan yang unik bagi para pengunjung.

Integrasi dengan Alam: Konsep ini mengutamakan keberadaan Treehotel sebagai bagian organik dari lingkungan alam sekitarnya. Bangunan-bangunan dirancang untuk menyatu dengan alam, baik dari segi materi dan warna yang digunakan,

Pengalaman Petualangan: Treehotel menawarkan pengalaman menginap yang tidak konvensional dengan konsep kamar-kamar yang tergantung di antara pohon. Setiap kamar dirancang dengan tema dan karakteristik unik, menciptakan pengalaman petualangan yang tak terlupakan bagi para pengunjung. Konsep ini menekankan pada eksplorasi dan interaksi langsung dengan alam, serta memberikan pengalaman menginap yang



GAMBAR 72 : Skema struktur Treehotel
Sumber : www.architecturaldigest.com

yang Ditawarkan Oleh Treehotel Di Swedia ?

Inovasi dan Kreativitas: Treehotel dirancang dengan tujuan untuk menciptakan pengalaman menginap yang inovatif dan kreatif. Dengan menempatkan kamar-kamar unik di atas pohon, hotel ini menawarkan sesuatu yang berbeda dan menarik bagi pengunjung.

Keharmonisan dengan Alam: Konsep Treehotel mencakup keinginan untuk mengintegrasikan bangunan dengan lingkungan alam sekitarnya. Struktur-struktur pohon yang dibangun dengan memperhatikan keberlanjutan lingkungan, dan desainnya menghormati keindahan alam Swedia.

Pengalaman Unik: Salah satu alasan utama dibalik perancangan Treehotel adalah untuk memberikan pengalaman menginap yang unik dan tak terlupakan bagi pengunjung. Dengan menawarkan pemandangan alam yang menakjubkan dan suasana yang tenang, hotel ini memungkinkan pengunjung untuk terhubung dengan alam secara langsung.

Pendorong Pariwisata: Treehotel juga merupakan upaya untuk membangkitkan pariwisata di daerah terpencil di Swedia. Dengan menarik wisatawan dari seluruh dunia, hotel ini memberikan dampak positif pada ekonomi lokal dan mempromosikan kesadaran akan keindahan alam Swedia.

Jika dikutip dari Gulch, M. (2016). Treehotel: Sweden's Mirrorcube. Architectural Digest.

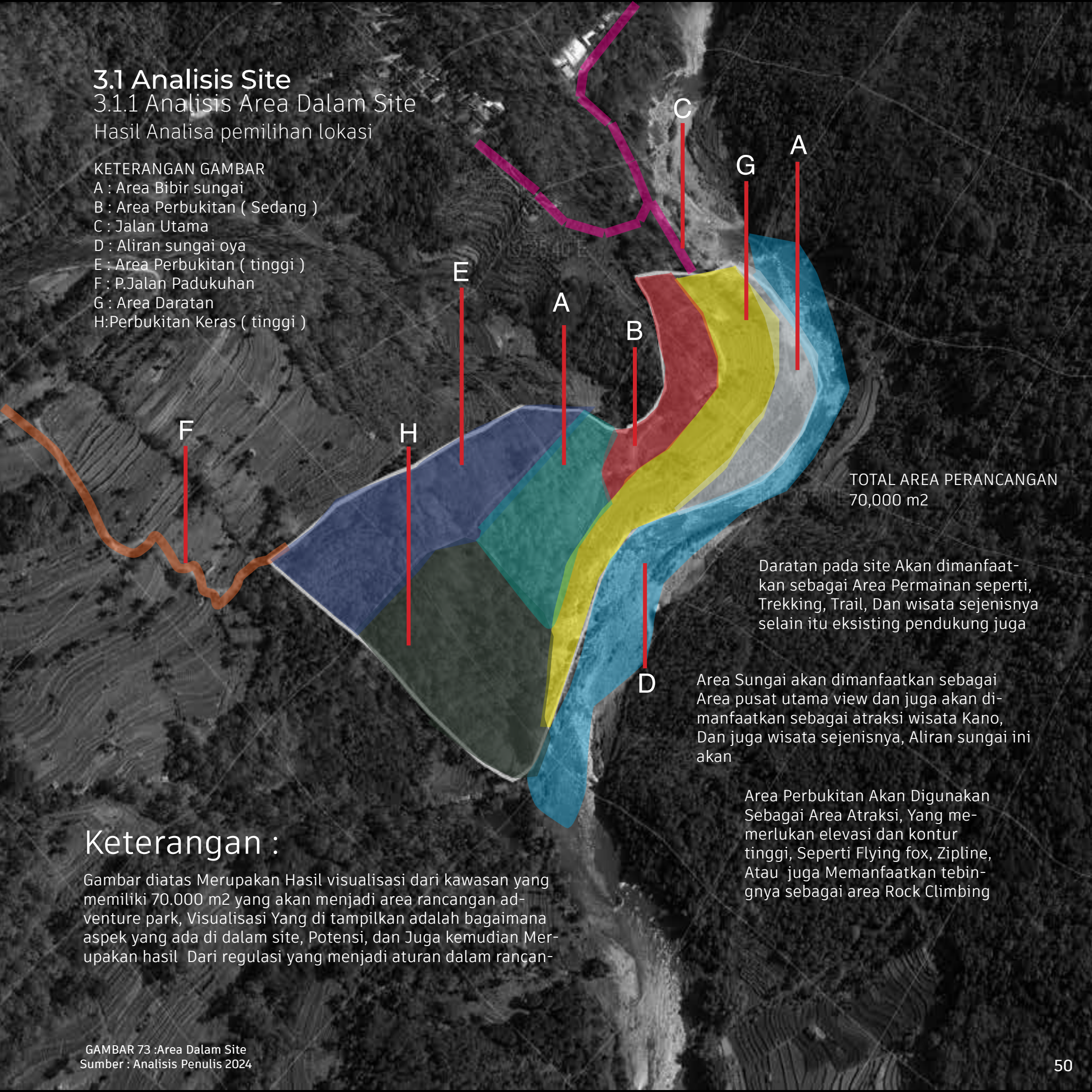
A detailed topographic map of a landscape, showing a river, various contour lines, and some small structures or buildings. The map is rendered in a light green color, matching the background of the page.

03

BAGIAN ANALISIS DATA

3.1 Analisis Site
3.1.1 Analisis Area Dalam Site
Hasil Analisa pemilihan lokasi

- KETERANGAN GAMBAR
- A : Area Bibir sungai
 - B : Area Perbukitan (Sedang)
 - C : Jalan Utama
 - D : Aliran sungai oya
 - E : Area Perbukitan (tinggi)
 - F : P.Jalan Padukuhan
 - G : Area Daratan
 - H:Perbukitan Keras (tinggi)



TOTAL AREA PERANCANGAN
70,000 m2

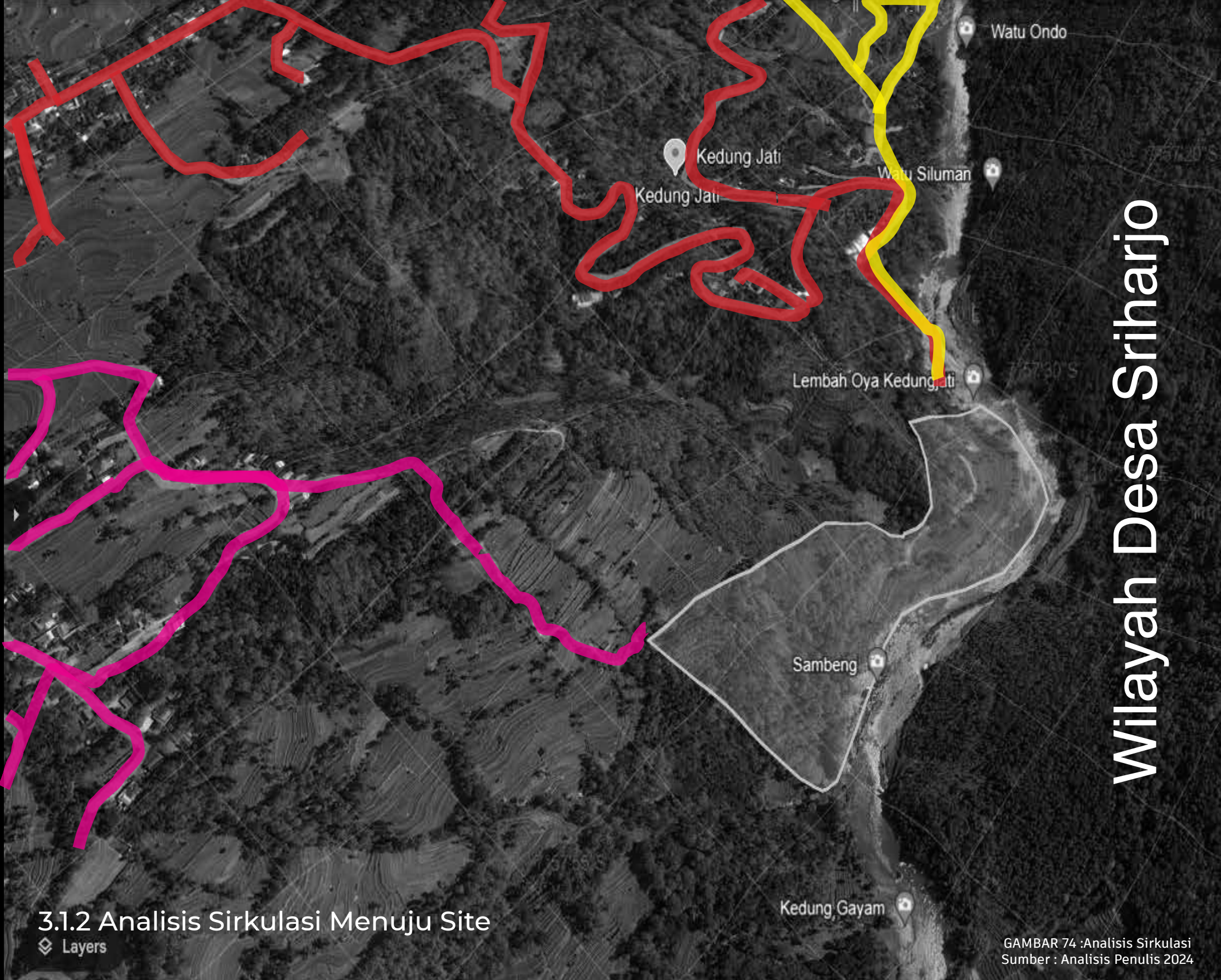
Daratan pada site Akan dimanfaat-
kan sebagai Area Permainan seperti,
Trekking, Trail, Dan wisata sejenisnya
selain itu eksisting pendukung juga

Area Sungai akan dimanfaatkan sebagai
Area pusat utama view dan juga akan di-
manfaatkan sebagai atraksi wisata Kano,
Dan juga wisata sejenisnya, Aliran sungai ini
akan

Area Perbukitan Akan Digunakan
Sebagai Area Atraksi, Yang me-
merlukan elevasi dan kontur
tinggi, Seperti Flying fox, Zipline,
Atau juga Memanfaatkan tebing-
nya sebagai area Rock Climbing

Keterangan :

Gambar diatas Merupakan Hasil visualisasi dari kawasan yang
memiliki 70.000 m2 yang akan menjadi area rancangan ad-
venture park, Visualisasi Yang di tampilkan adalah bagaimana
aspek yang ada di dalam site, Potensi, dan Juga kemudian Mer-
upakan hasil Dari regulasi yang menjadi aturan dalam rancan-



● jalan utama

Pengujung kawasan rancangan yang berasal dari jalan utama adalah sirkulasi utama yang menuju ke area site sirkulasi tersebut merupakan sirkulasi paling tinggi intensitasnya, mulai dari mobil dan motor bisa dilewati pada area jalan utama terse-

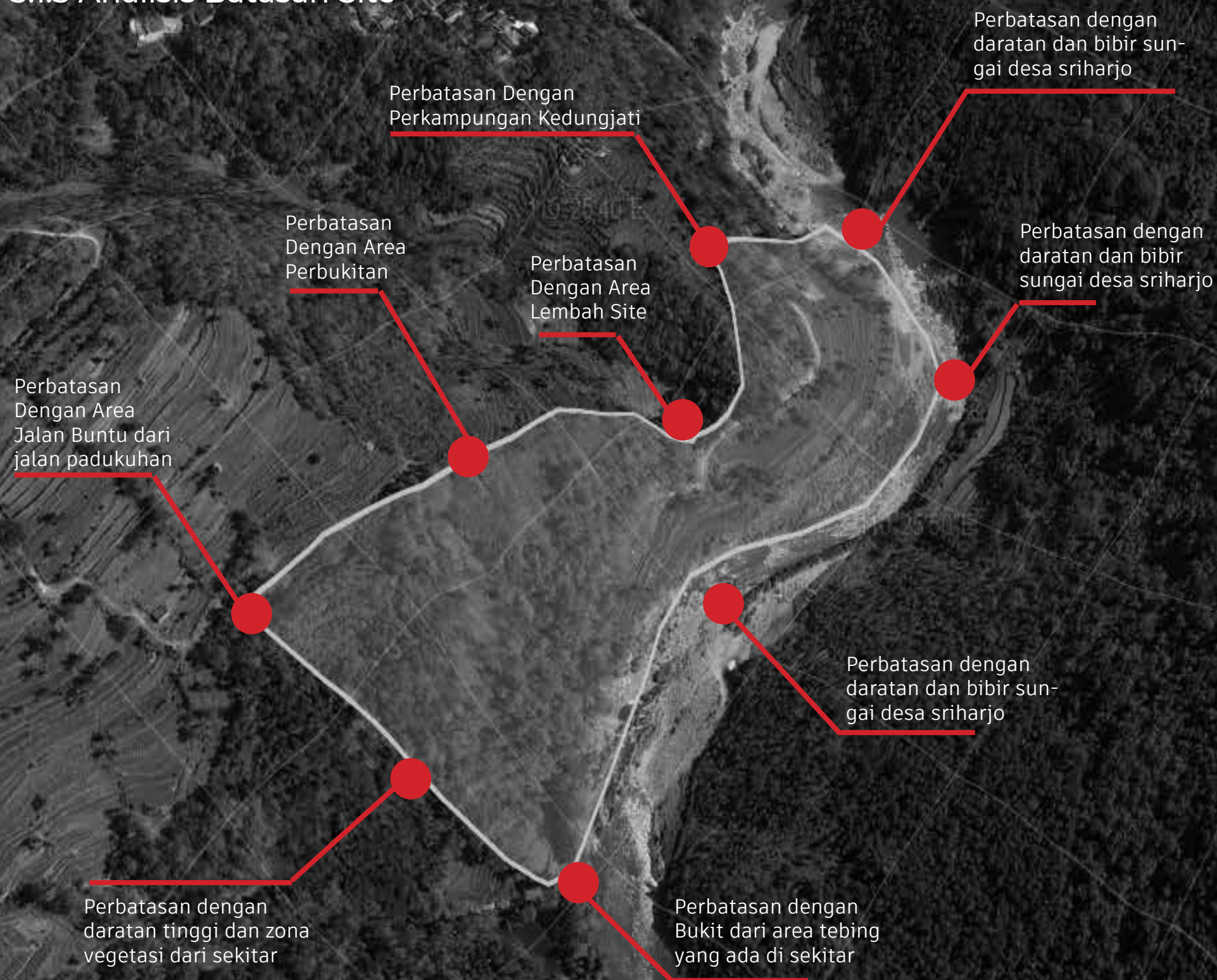
● Perkampungan

Pengujung yang berasal dari arah perkampungan kedungjati akan melewati area perkampungan dulu kemudian masuk melalui jalan utama untuk bisa mengakses area site rancangan, akses tersebut dipakai oleh pengunjung dan juga warga

● Padukuhan

Area sirkulasi dari jalan padukuhan berada cukup tinggi dari jalan utama, akses tersebut akan melewati area perkampungan, dan juga area pertanian dan terasering warga, kemudian untuk bisa melewati area site mereka akan menemui pemberhentian di

3.1.3 Analisis Batasan Site



Keterangan :

Dari batas batas di atas maka di dapatkanlah lokasi paling cocok yaitu sesuai dengan gambar di atas dengan luas site sebesar 70.000 m2 dengan pertimbangan aksesibilitas, dan kondisi site dan aktivitas yang bisa dilakukan didalamnya, dan juga untuk rancangan adventure park akan memperhatikan batas

3.1.4 Kondisi Sekitar Site



GAMBAR 76 :Area Sekitar Site
Sumber : Analisis Penulis 2024



Kondisi tebing di Kedungjati, bagian dari Desa Selopamiro, menawarkan pemandangan yang dramatis dan menjadi daya tarik utama bagi penggemar kegiatan petualangan. Tebing-tebing di Kedungjati memiliki ketinggian yang bervariasi, dari tebing yang lebih rendah yang cocok untuk pemula hingga tebing tinggi yang menantang pendaki berpengalaman. Ketinggian ini memberikan pilihan bagi



Kedungjati memiliki berbagai jenis pohon yang tumbuh subur, termasuk pohon jati, mahoni, kelapa, dan beberapa jenis pohon buah-buahan lokal seperti mangga dan rambutan. Keberagaman ini menciptakan lanskap yang kaya dan menarik bagi pengunjung. Ketinggian dan Tipe Vegetasi Tergantung pada ketinggian dan kondisi lingkungan, vegetasi di Kedungjati dapat beragam, mulai dari

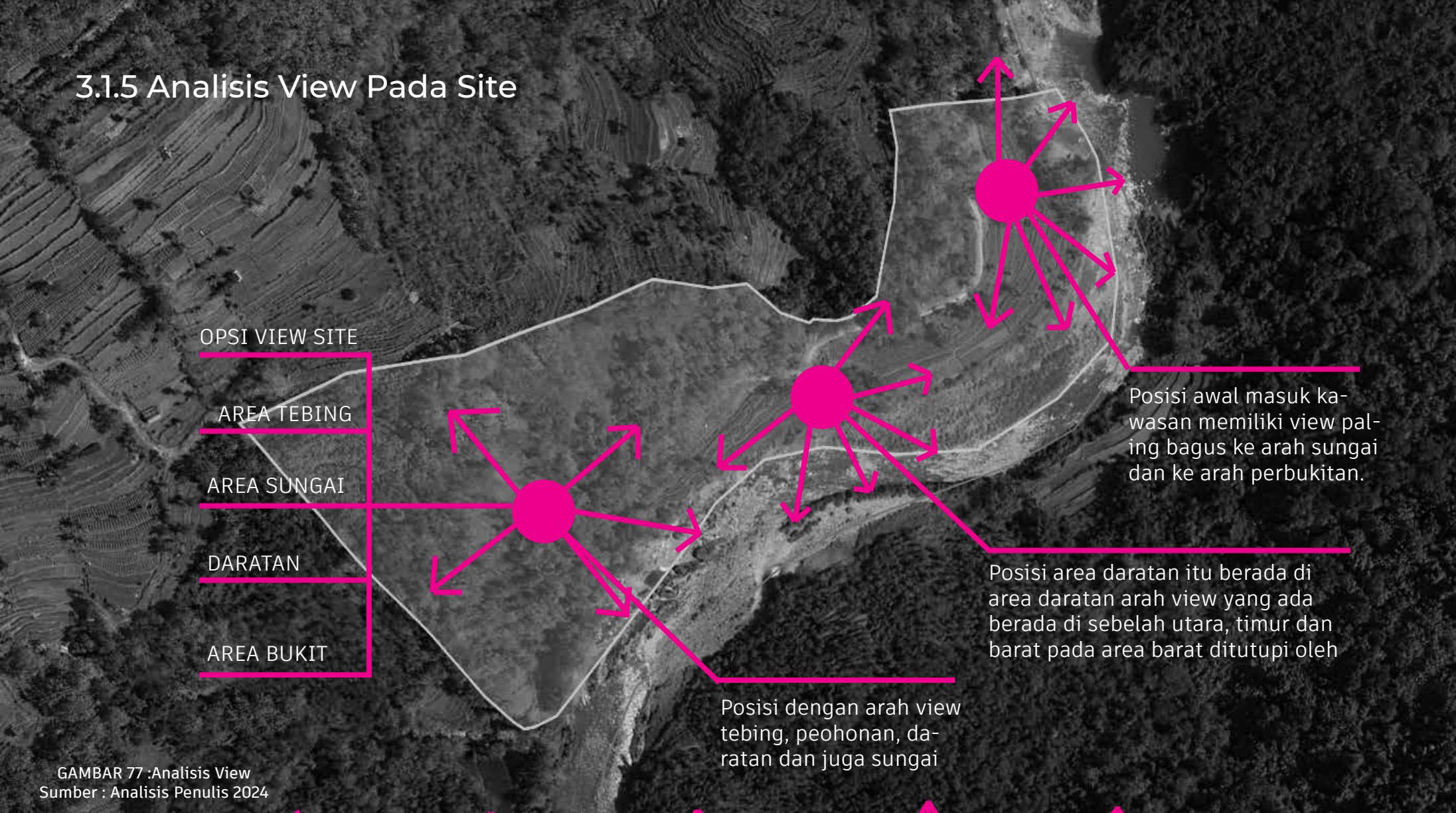


Sungai Oyo memiliki aliran air yang cukup lancar, terutama selama musim hujan ketika curah hujan cukup tinggi. : Seperti sungai-sungai lainnya, Sungai Oyo juga mengalami perubahan tingkat air, terutama antara musim kemarau dan musim hujan. Selama musim hujan, tingkat air bisa naik secara signifikan, sementara selama musim kemarau, tingkat air bisa menurun, membuat beberapa bagian sungai



Sebagian besar wilayah sekitar Sungai Oyo terdiri dari dataran rendah yang cenderung datar atau berkontur. Ini menciptakan kesempatan untuk pengembangan pertanian dan permukiman yang luas di sekitar sungai. Di beberapa bagian, terutama di sekitar area aliran sungai yang lebih berliku dan curam, terdapat perbukitan dan tebing yang memberikan karakteristik lanskap

3.1.5 Analisis View Pada Site



GAMBAR 77 :Analisis View
Sumber : Analisis Penulis 2024

Keterangan Area View Yang ada Di Area Perancangan

Pemandangan sungai yang berliku-liku dan aliran air yang mengalir memberikan pesona alami yang menakjubkan. Pengunjung dapat menikmati keindahan sungai dari berbagai sudut pandang, seperti dari tepi sungai atau dari ketinggian.

Pemandangan perbukitan yang hijau dan tebing yang menjulang tinggi menciptakan lanskap yang dramatis dan menarik. Tebing-tebing yang curam menawarkan pemandangan yang spektakuler dan menjadi tantangan bagi penggemar aktivitas petualangan seperti panjat tebing.

Pemandangan desa tradisional dengan rumah-rumah penduduk yang terhampar di antara kebun dan sawah memberikan gambaran kehidupan pedesaan yang damai dan harmonis. Ini juga memberikan kesempatan bagi pengunjung untuk berinteraksi dengan masyarakat lokal dan memahami kehidupan desa.

Pemandangan hutan yang lebat dan vegetasi alami yang beragam menciptakan atmosfer yang sejuk dan asri. Pengunjung dapat menikmati keindahan alam sambil menjelajahi jalur trekking yang melalui hutan atau beristi-

Sawah terasering yang tersebar di lereng bukit menawarkan pemandangan yang memesona dan indah. Pola-pola sawah yang teratur memberikan kesan estetika yang unik dan menambah keindahan lanskap alam.

Keindahan matahari terbit dan terbenam di Selopamioro menciptakan momen yang mempesona dan romantis. Pengunjung dapat menikmati panorama alam yang menakjubkan saat matahari naik atau turun di ufuk timur atau barat.

3.1.6 Analisis Kontur

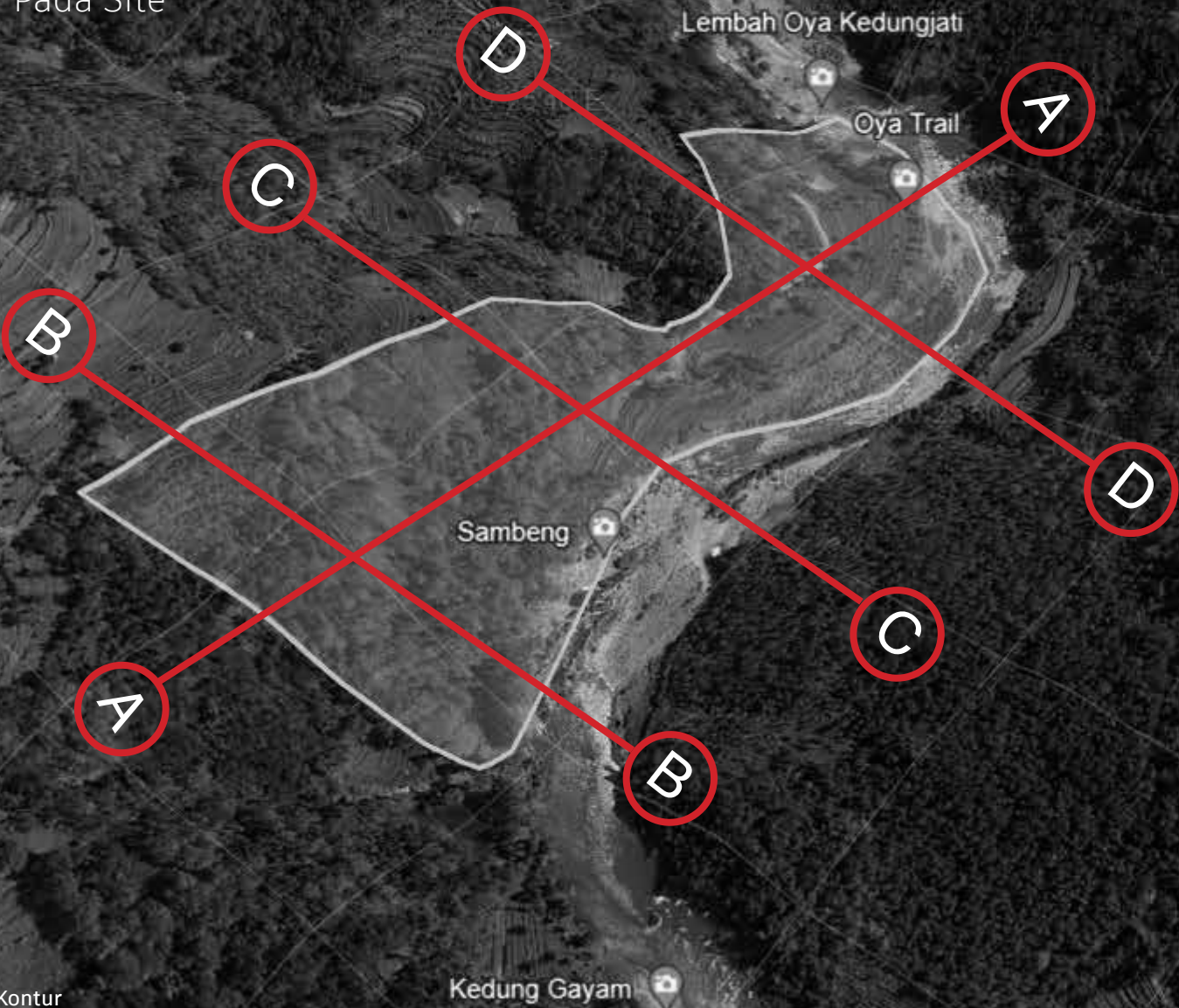
Analisis Elevasi Kontur Pada Site



Hasil Analisis

Titik kontur tertinggi pada area ini adalah 62 meter kemudian titik tertinggi kedua berada di angka 50 meter , lalu turun lagi ke angka 44 meter lalu ke angka 34 meter, dan turun ke angka 30 meter titik paling rendah berada di bibi sungai dengan elevasi 8 meter dari sungai, dan daratannya berada di angka 10-15 meter

GAMBAR 78 :Analisis Kontur
Sumber : Analisis Penulis 2024



3.1.7 Konteks Site

Analisis Regulasi Kawasan

Regulasi Kawasan

PERATURAN DAERAH KABUPATEN BANTUL NOMOR 04 TAHUN 2011 TENTANG RENCANA TATA RUANG WILAYAH KABUPATEN BANTUL

Site Terpilih

Luas total
Sebesar
70.000

Regulasi Kawasan

LUAS KAWASAN : 1.864.437,32 m²
KDB = 50%
KTB = MAX 12 meter
RTH = 30 % - 50 %
GSB = 1/2 METER
Sempadan Sungai : 6 METER

Tipologi Site

Area site perancangan termasuk dalam Tipologi desa selopamioro yang terdiri dari persawahan seluas 337,5 hektare, 1.053 hektare untuk per-
landangan, pemukiman seluas 367,2 hektare,
dan wilayah hutan seluas 261,3 hektare. Tingkat perkembangan kawasan wisata Selopamioro Imogiri Bantul, yang terdiri dari 18 dusun, dilakukan secara mandiri oleh masyarakat setempat.

GAMBAR 79 : Analisis Konteks Site
Sumber : Analisis Penulis 2024

TOTAL AREA PERANCANGAN

70,000 m²

AREA PENGEMBANGAN

35,000 m²

AREA YANG DIKONSERVASI

35,000 m²

LUAS AREA SUNGAI YANG DIRENCANAKAN

5,600 m²

PANJANG AREA SUNGAI

450 m

Luas Total

Site Memiliki Luas Total
Sebesar 70.000 m²

SUNGAI
5.600 m²

RTH 50%
35.000 m²

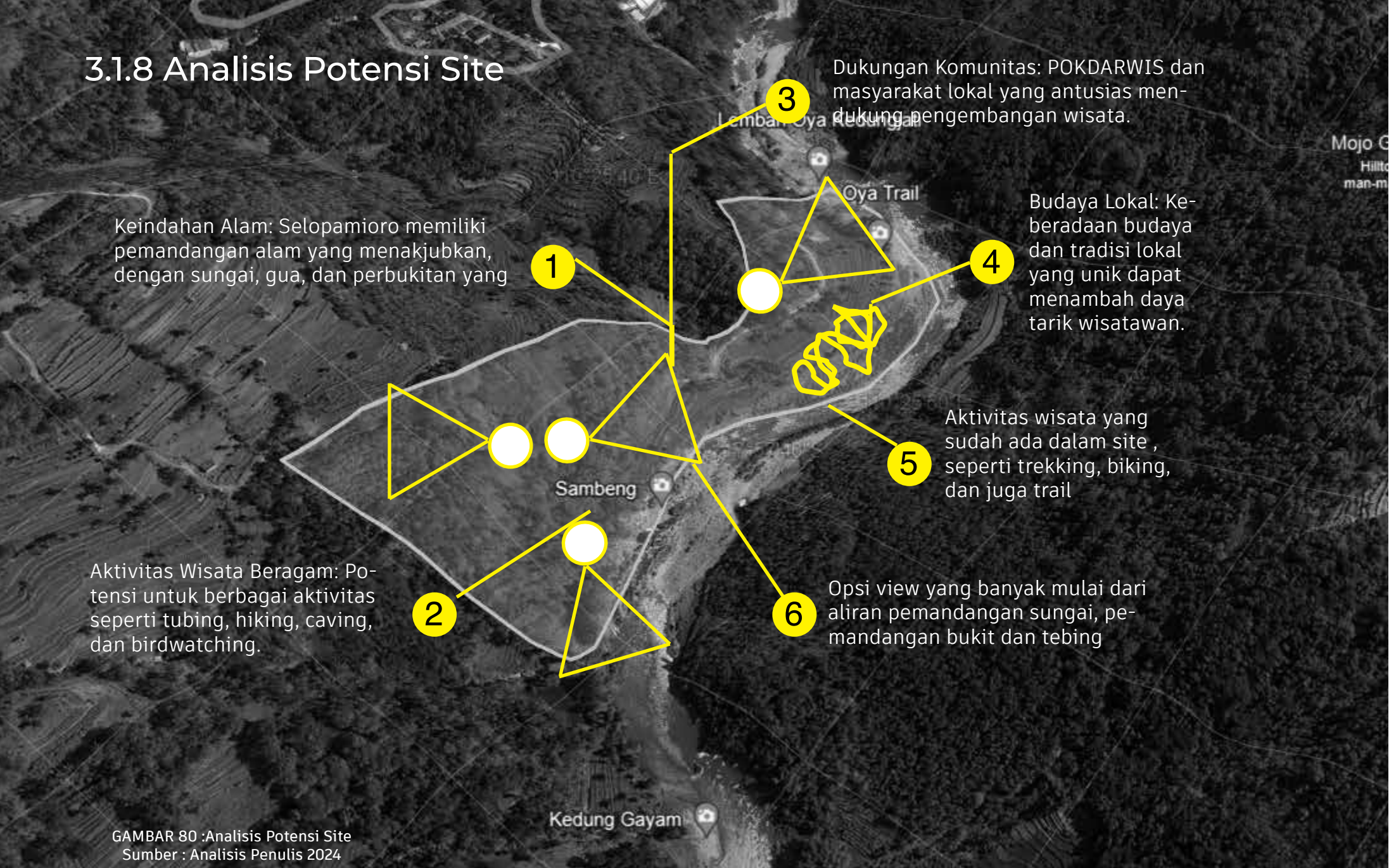
AREA KONSERVASI
35.000 m²

Aliran Sungai Oya

Panjang Sungai
450 Meter

HASIL PERHITUNGAN DARI REGULASI PADA SITE

3.1.8 Analisis Potensi Site

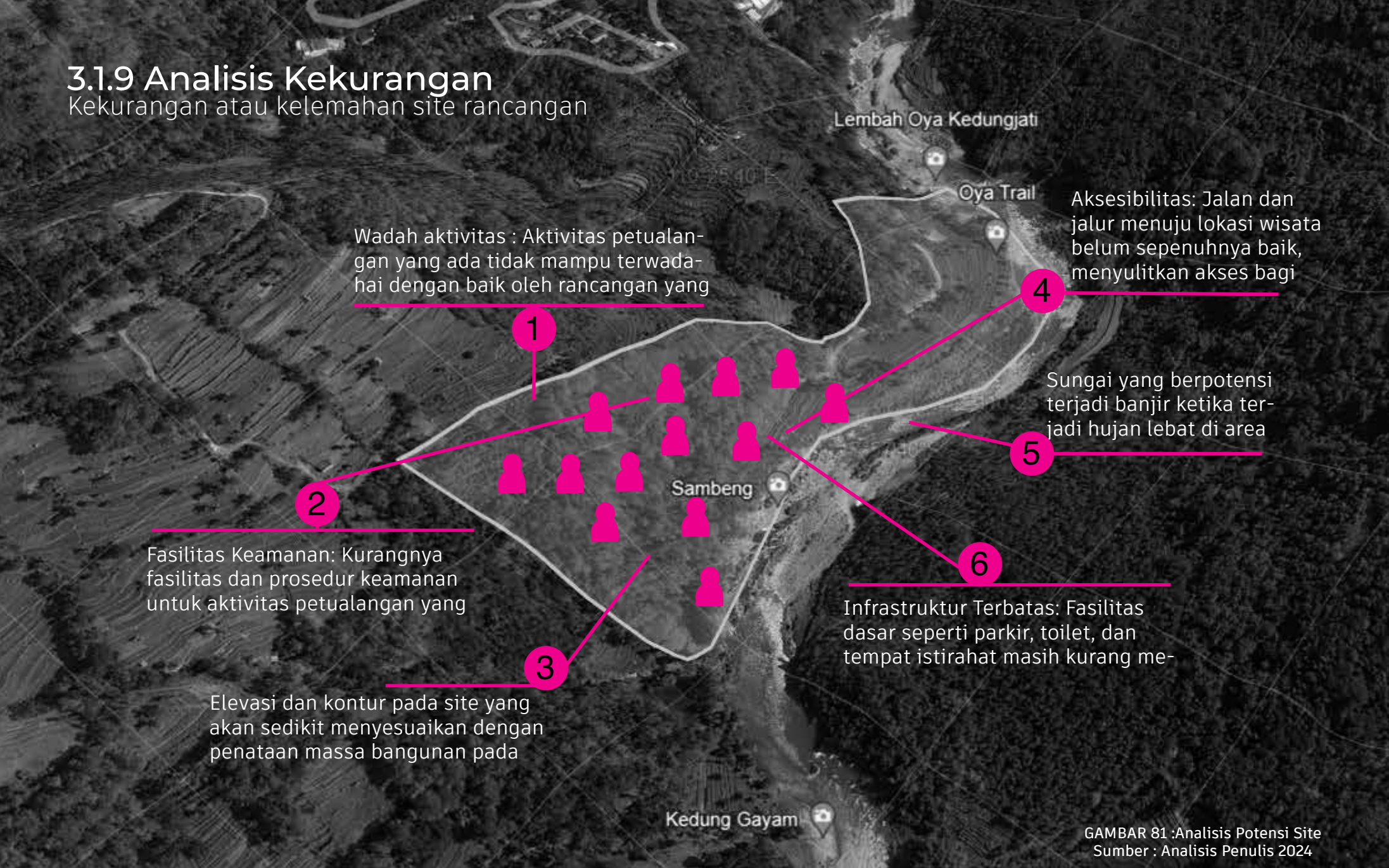


Hasil Analisis Potensi

Desa Selopamioro memiliki berbagai kekuatan yang mendukung perancangan adventure park, salah satunya adalah keindahan alamnya yang menakjubkan, dengan sungai, gua, dan perbukitan yang menarik bagi wisatawan petualangan. Potensi untuk berbagai aktivitas wisata seperti tubing, hiking, caving, dan birdwatching juga menjadi daya tarik utama yang membuat Selopamioro menonjol sebagai destinasi wisata petualangan. Dukungan komunitas lokal melalui POKDARWIS sangat kuat, menunjukkan antusiasme masyarakat dalam mendukung dan mengembangkan pariwisata di daerah mereka. Selain itu, keberadaan budaya dan tradisi lokal yang unik menambah daya tarik bagi wisatawan yang mencari pengalaman yang lebih autentik dan beragam. Semua kekuatan ini membentuk fondasi yang kokoh untuk pengembangan adventure park yang sukses di Selopamioro.

3.1.9 Analisis Kekurangan

Kekurangan atau kelemahan site rancangan



GAMBAR 81 :Analisis Potensi Site
Sumber : Analisis Penulis 2024

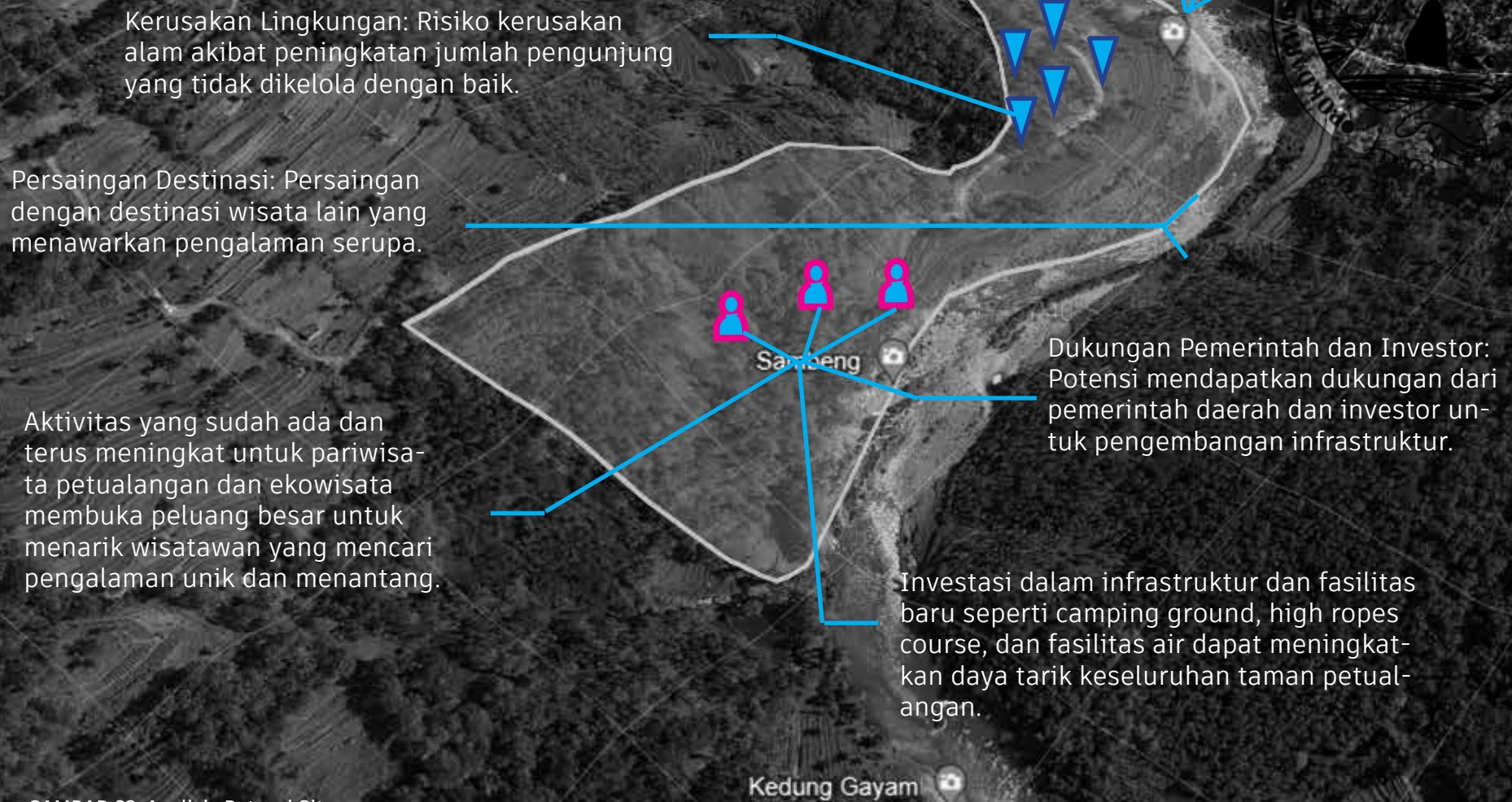


Hasil analisis kekurangan site

Desa Selopamioro masih menghadapi beberapa kelemahan yang perlu diatasi dalam perancangan adventure park. Infrastruktur dasar, seperti area parkir, toilet, dan tempat istirahat, masih sangat terbatas dan belum memadai untuk menampung jumlah wisatawan yang besar. Aksesibilitas menuju lokasi wisata juga menjadi kendala, karena jalan dan jalur menuju area wisata belum sepenuhnya baik, sehingga menyulitkan bagi wisatawan untuk mencapai tempat tujuan. Selain itu, kapasitas pengelolaan wisata oleh komunitas lokal masih terbatas, yang dapat mempengaruhi efektivitas operasional dan pemeliharaan fasilitas wisata. Kurangnya fasilitas dan prosedur keamanan untuk aktivitas petualangan yang berisiko juga menjadi perhatian utama yang harus segera diatasi agar wisatawan merasa aman dan nyaman selama berkunjung.

3.1.10 Peluang & Ancaman

Peluang jika adanya adventure park



GAMBAR 82 :Analisis Potensi Site
Sumber : Analisis Penulis 2024



Hasil analisis Peluang Dan Ancaman

Hasil analisis peluang dan ancaman yang akan dihadapi dalam merancang adventure park adalah, untuk ancaman rancangan mungkin akan mengakibatkan resiko kerusakan alam jika jumlah pengunjung tidak dikelola dengan baik, lalu persaingan wisata akan terjadi karena wisata lain di sriharjo menawarkan pemandangan alam yang sama, dan dalam segi peluang pada site rancangan ini memiliki aktivitas berpetualang yang juga menarik wisatawan yang mencari pengalaman unik dan menantang hal tersebut didukung oleh adanya pemerintah dan kelompok sadar wisata yang akan mengelola area tersebut

3.1.11 Vegetasi Site

Jenis Vegetasi Pada Site



GAMBAR 83 :Analisis Vegetasi Site
Sumber : Analisis Penulis 2024



Hasil analisis Vegetasi Dalam Site

Dalam sebuah lahan atau tempat pasti terdapat vegetasi yang tumbuh baik secara sengaja karena ditanam maupun tumbuh secara liar. Vegetasi sendiri memiliki pengertian sebagai sekumpulan tanaman yang tumbuh dengan berbagai macam jenis tanaman. Jenis tumbuhan yang tumbuh bermacam-macam sesuai dengan kondisi tanah dan cuaca pada daerah tersebut. Sehingga dari lingkungan yang ada terbentuk sebuah interaksi yang menciptakan tumbuhnya tanaman dalam lingkungan tersebut. Penyusunan vegetasi juga dapat mempengaruhi fungsinya, seperti menjadi taman, memberi efek bayangan sehingga terhindar dari matahari, menahan angin, sebagai tempat berteduh, dan sebagai estetika.

3.2 Analisis Program Ruang

3.2.1 Analisis Kebutuhan Ruang Berdasarkan Jenis Pengguna

Untuk mengetahui kebutuhan ruang dalam rancangan adventure park maka dibuatlah analisis kebutuhan ruang tabel analisis kebutuhan ruang berdasarkan pengguna di adventure park, dibagi berdasarkan zona (Zona Administrasi, Zona Destinasi, dan Zona Akomodasi), dengan total luas 35.000 m², tujuannya adalah Dengan menganalisis program ruang, perancangan ini akan memahami kebutuhan ruang yang sebenarnya, sehingga desain bangunan dapat memenuhi kebutuhan tersebut dan menghindari kesalahan desain. Analisis program ruang membantu menentukan besaran, organisasi, dan jumlah ruang yang efisien. Ini memastikan bahwa ruang yang diperoleh digunakan secara optimal. Proses analisis program ruang membantu meningkatkan ketelitian dalam merancang. Dengan memahami kebutuhan ruang secara mendalam, kita dapat menghasilkan desain yang lebih akurat. Memudahkan Pengambilan Keputusan: Dengan informasi yang jelas tentang program ruang, pengambilan keputusan dalam per-

3.2.2 Analisis Kebutuhan Ruang Zona Administrasi

AKTIVITAS	PENGGUNA	ASUMSI JUMLAH	RUANG m2	KETERANGAN RUANG
Area administrasi / loket staff	Staff Loket	10 Orang	300 m2	Kantor administrasi , loket untuk destinasi, ruang briefing, ruang ganti staff dan juga ruang logistik
Tempat parkir Kawasan	Pengunjung	100 mobil	2.000 m2	Area parkir yang memadai untuk pengunjung, dengan akses yang mudah ke zona destinasi dan akomodasi.
Ruang Medis Darurat	Pengunjung & Staff	5 orang	200 m2	Ruang medis untuk pertolongan pertama dan keadaan darurat, dilengkapi dengan peralatan medis dasar.
Foodcourt	Pengunjung	50 orang	500 m2	Area makanan dan minuman dengan berbagai pilihan kuliner, dilengkapi tempat duduk dan meja.

3.2.3 Analisis Kebutuhan Ruang Zona Destinasi

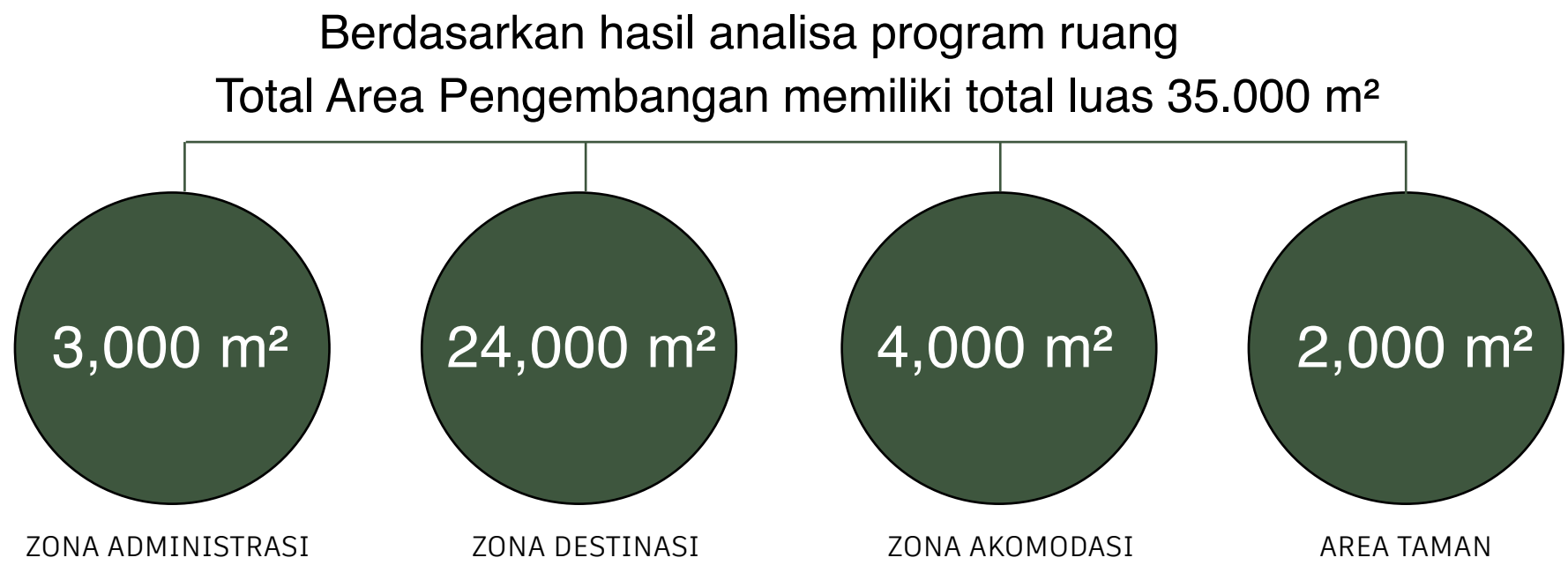
AKTIVITAS	PENGGUNA	ASUMSI JUMLAH	RUANG m2	KETERANGAN RUANG
Panjat Tebing	Pemanjat (Dewasa)	10 Orang	300 m2	Area dengan tebing setinggi minimal 10 meter, dilengkapi dengan zona aman di sekitar tebing untuk persiapan dan peralatan keselamatan.
	instruktur	2 Orang	50 m2	Bilayer yang menopang pemanjat dengan tali (karmantel) dan juga pemasangan alat untuk panjat
	Antrian	20 Orang	500 m2	Area untuk penonton/ antrian yang dilengkapi dengan tempat duduk dan pelindung dari jatuhnya batu.

Flying Fox	Pengguna	15 Orang	500 m2	Lintasan flying fox sepanjang minimal 100 meter, dengan titik awal dan akhir yang dilengkapi dengan peralatan keamanan dan zona pendaratan yang
	Instruktur	3 Orang	50 m2	Instruktur akan berada di tempat naik flying fox, memasang alat dan juga ada di area landasan flying fox
High rope	Pengguna	15 Orang	800 m2	Serangkaian rintangan yang tergantung di ketinggian, mencakup area seluas 800 m ² , dengan zona aman di
Mounthain Bik-	Pemain	15 Orang	7.000 m2	Area Motocross dengan berbagai penghalang, medan beragam, dan zona aman untuk briefing dan sewa
Obstacle Course	Pengguna	20 Orang	1.500 m2	Jalur rintangan dengan berbagai tantangan fisik, mencakup area seluas 1500 m ² , dengan zona aman di sekitar
	Instruktur	3 Orang	50 m2	Instruktur yang merahkan kemana jalur dari obstacle course
Trekking	Pengguna	30 Orang	7.000 m2	Jalur trekking sepanjang minimal 3 km, dengan lebar sekitar 1,5-2 meter, dilengkapi dengan tanda jalur dan zona istirahat.
Skywalk Trek-	Pengguna	30 Orang	5.000 m2	Jalur dia atas vegetasi sepanjang minimal 3 km, dengan lebar sekitar 1-2 meter, dan tempat istirahat setiap 500 meter.
Canoeing	Pengguna	20 Orang	4.000 m2	Area perairan tenang seluas 4000 m ² untuk operasi kano, dilengkapi dengan zona aman di sepanjang tepi perairan dan fasilitas penyimpanan peralatan.

3.2.4 Zona Akomodasi

AKTIVITAS	PENGGUNA	ASUMSI JUMLAH	RUANG m2	KETERANGAN RUANG
Glamping Area	Pengguna	50 Orang	2.000 m2	Area untuk mendirikan tenda dan berkemah, dilengkapi dengan fasilitas dasar seperti toilet, tempat api unggun, dan area memasak.
Area Hijau/Taman	Pengguna Kawasan	N/A	2.000 m2	Area hijau dan taman untuk rekreasi pasif, bersantai, dan menikmati pemandangan alam.

3.2.3 Hasil Pembagian zonasi dalam kawasan



Dengan pembagian zona ini, adventure park di Kedungjati, Selopamioro, dapat diatur secara efisien, memastikan setiap zona memiliki ruang yang cukup untuk memenuhi kebutuhan spesifik pengguna dan aktivitas yang ada, serta menciptakan pengalaman yang aman dan menyenangkan bagi pen-



Zonasi untuk area yang bersifat publik, semi publik & Privat

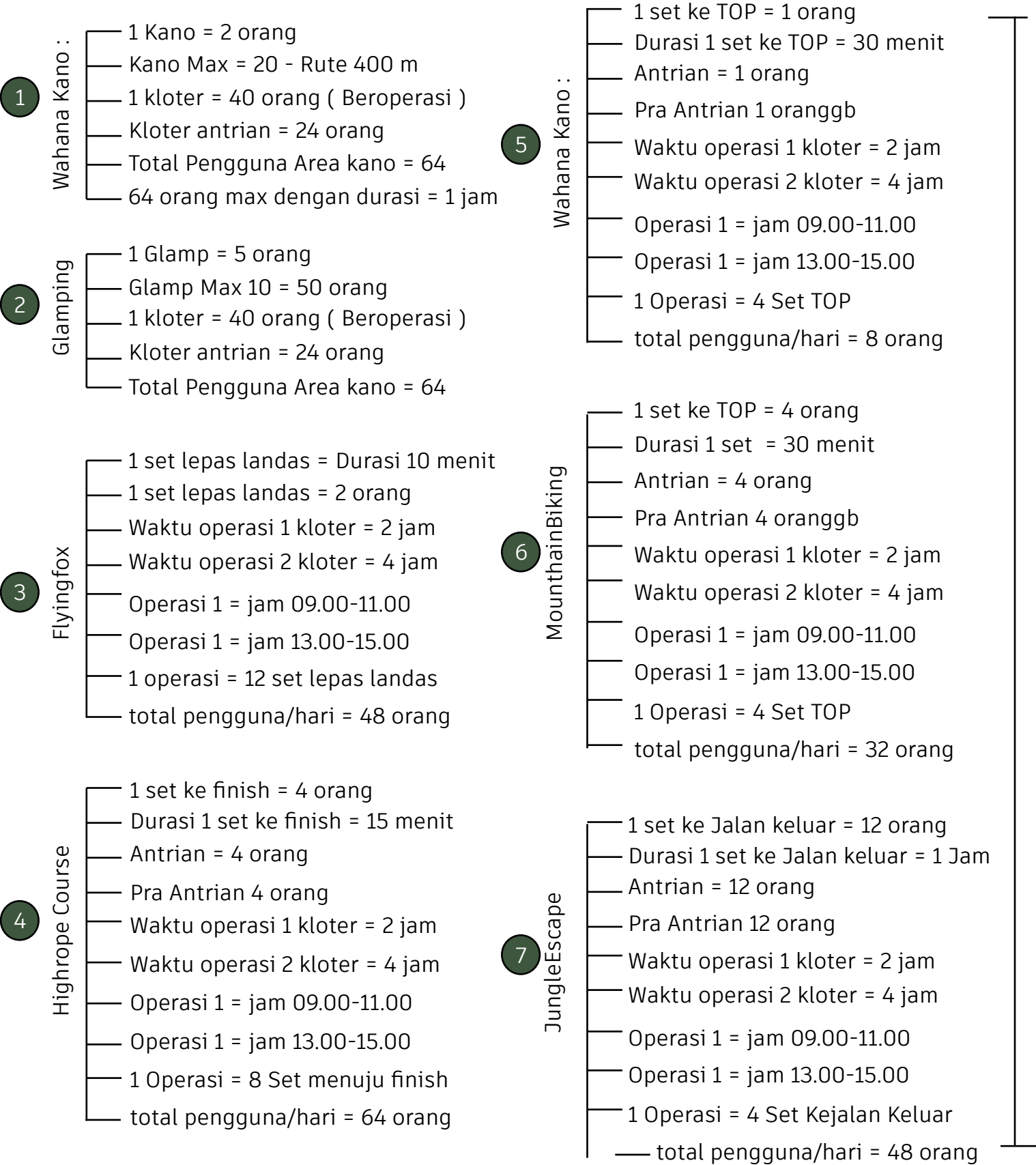
Publik	Semi Publik	Privat	Konservasi
Merupakan area yang dapat diakses oleh umum, dan merupakan area yang paling dekat dengan kebisingan jalan, dan kepadatan lalu lintas. Biasanya dipilih area yang paling dekat dengan jalan	Merupakan area yang dapat di akses secara khusus, area ini memiliki kebisingan dan lalu lintas kegiatan sedang. Biasanya Perancang memilih area ini berada di tengah-tengah lahan	Merupakan area yang tidak bisa di akses oleh umum, hanya orang-orang tertentu yang dapat memasukinya. Area ini yang paling terhindar dari kebisingan jalan dan lingkungan sekitar. Zona Privat di pilih area yang	Merupakan area yang tidak digunakan sebagai lahan pengembangan, Area ini mengikuti regulasi yang sudah ditentukan oleh pemerintah setempat yang akan menjadi landasan dalam melakukan pembagian ruang kawasan adventure



Dibutuhkan analisis plottingan ruang dalam site rancangan



3.3.4 Analisis Durasi Destinasi



Hasil Jumlah max
Yang Diwadahi

328 orang

Hasil Rata rata
Operasional

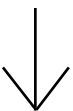
3-4 Jam Operasi

Sistem Main

Ticketing Game

Total Kebutuhan

35 % luas Site
(23.333 m2)



43 %

Dengan Analisis Waktu ini, ad-
venture park di Kedungjati,
Selopamioro, dapat Beropera-
si secara efisien, memastikan
setiap zona memiliki ruang
yang cukup untuk memenuhi
kebutuhan spesifik pengguna
dan aktivitas yang ada, ser-
ta menciptakan pengalaman
yang aman dan menyenangkan
bagi pengunjung.

3.3.5 Bubble Diagram

Lembah Oya Kedungjati

Hasil Penataan Melalui Analisa Bubble Diagram
Pada Kawasan Rancangan



Bubble Diagram Pada Kawasan

Analisis bubble diagram ini akan membantu kita memahami bagaimana perancangan Adventure Park dengan pendekatan kontekstual dan metode pattern based design dapat menciptakan pengalaman yang kaya dan beragam bagi pengunjung. Ini menunjukkan bagaimana alam dan petualangan dapat saling melengkapi dalam konteks yang dipahami dan dihargai

Dari hasil Bubble diagram ini menunjukkan hubungan spasial antara berbagai elemen dalam taman, seperti area bermain, jalur hiking, dan zona belajar. Dengan menggunakan metode pattern based design, kita dapat mengatur elemen-elemen ini dalam pola yang logis dan intuitif, memandu pengunjung melalui berbagai petualangan alam.

menunjukkan bahwa jalur hiking dimulai di dekat pintu masuk Kawasan Rancangan, Lalu mengarahkan pengunjung melalui jalur ke area akomodasi sebelum mereka memasuki zona destinasi wisata petualangan alam yang akan mereka nikmati. Area bermain juga akan memberikan pengunjung kesempatan untuk beristirahat dan belajar

An aerial architectural rendering of a futuristic city. The scene features several large, geodesic domes on the left side, connected by a network of roads and walkways. A winding river or canal flows through the center of the city, with various buildings and structures along its banks. The overall style is a detailed line drawing with a greenish-yellow color palette. The number '04' is prominently displayed in the center of the image.

04

KONSEP & SKEMA PERANCANGAN

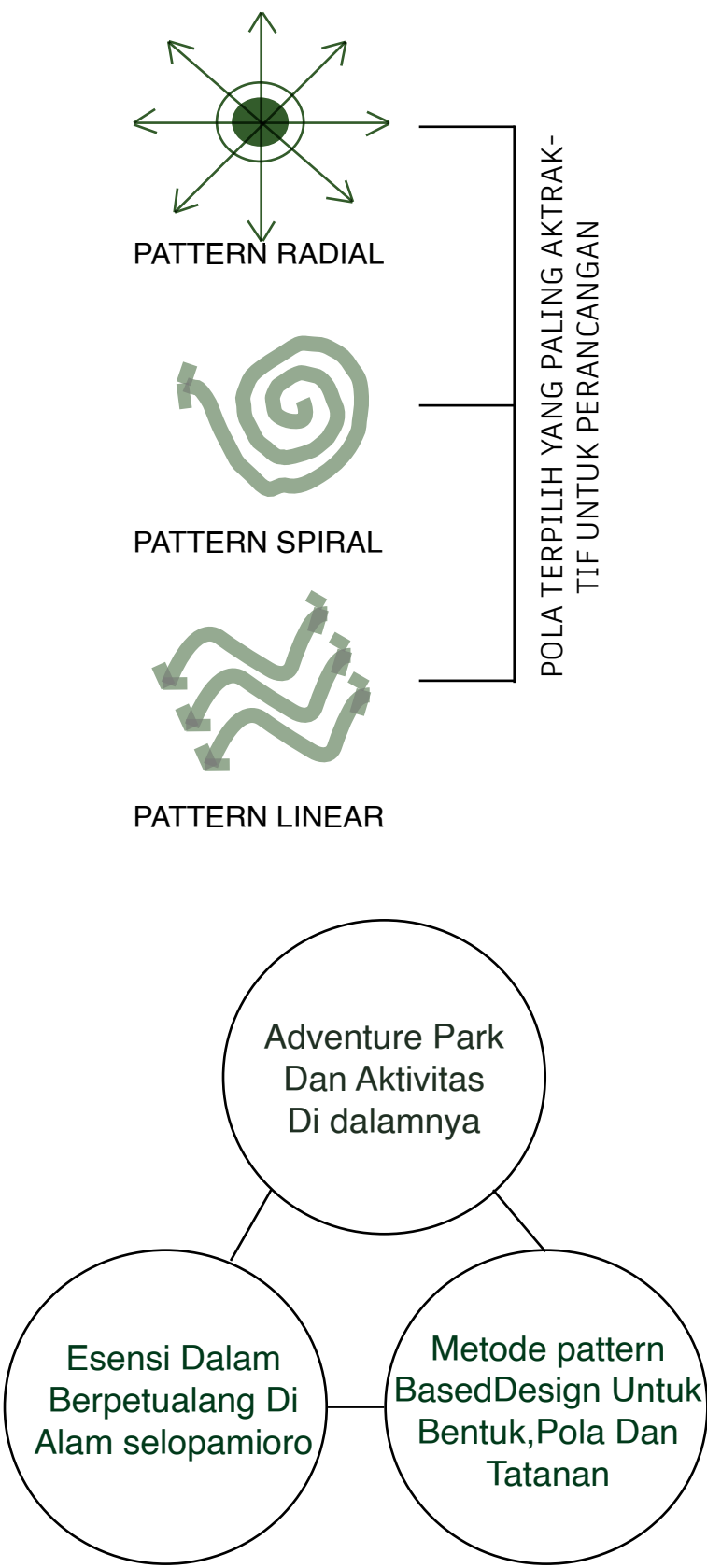
4.1 Konsep Kawasan Rancangan

4.1.1 Landasan Konsep Pattern Based Design

ASPEK	PARAMETER	INDIKATOR
Kohesi dan Konsistensi Desain	- Kesatuan Visual	Penggunaan pola yang berulang pada elemen-elemen arsitektur
Fleksibilitas dan Adaptabilitas	Kemudahan Penyesuaian	Desain yang memungkinkan perubahan fungsi tanpa merusak keutuhan pola
Potensi Ekspansi	Pola yang mendukung penambahan atau pengurangan ruang	Desain yang memungkinkan perubahan fungsi tanpa merusak keutuhan pola
Skalabilitas	Penerapan Skala	- Pola yang dapat diterapkan pada berbagai skala
	Keutuhan Desain	Desain yang tetap estetik dan fungsional meskipun diubah skalanya
Konektivitas dan Integrasi	Aliran Ruang	Pola yang memperkuat hubungan antara berbagai ruang
Efisiensi dan Fungsionalitas	Penggunaan Ruang	Pola yang mendukung efisiensi ruang

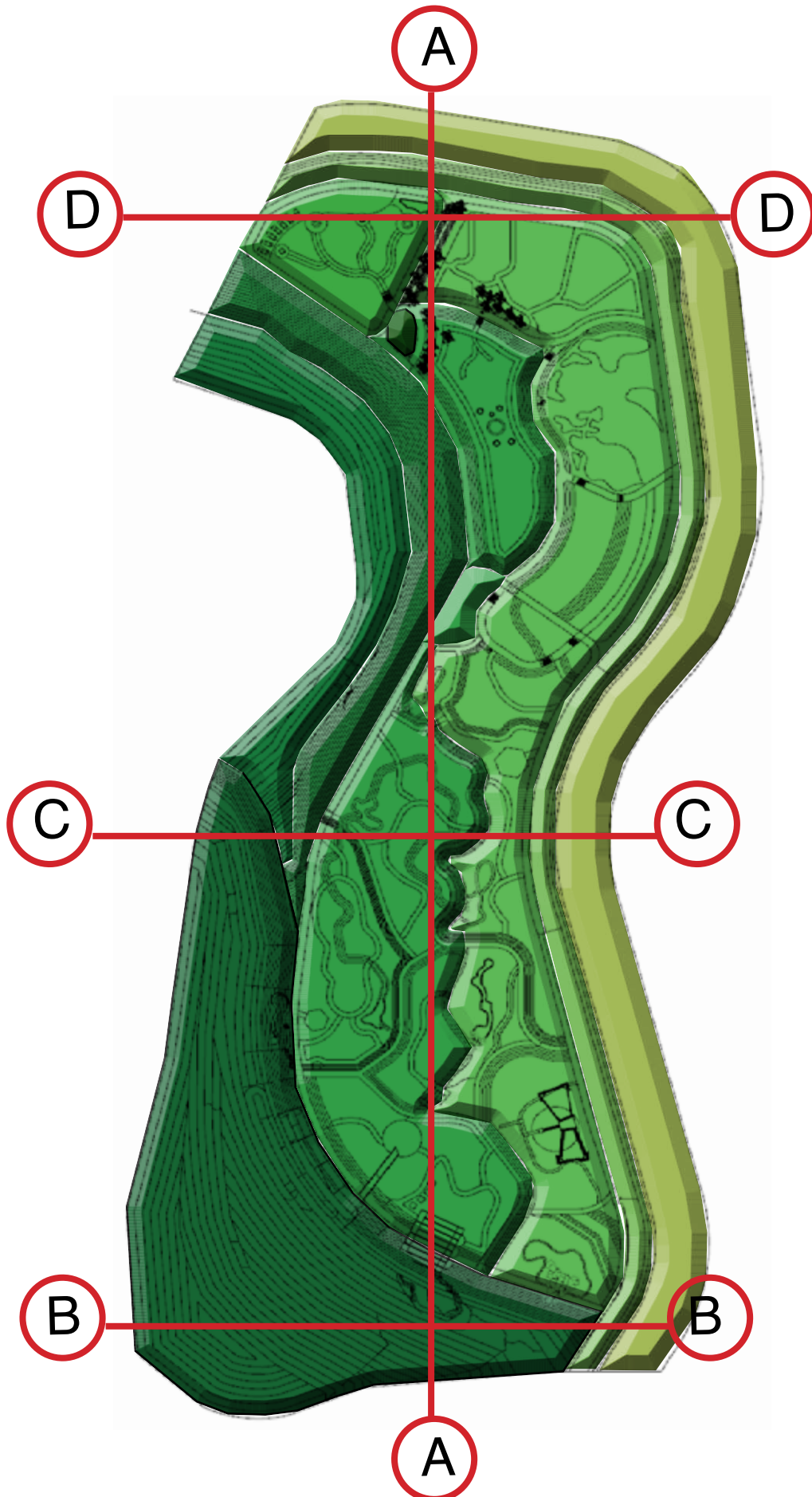
Untuk menjawab permasalahan perancangan tentang tata ruang, Aksesibilitas, dan Penataan yang tidak bersinggungan dalam satu kawasan maka didapatkanlah implementasi dari pattern based design maka dipilihlah 3 pola yang paling cocok dengan tema adventure yang menantang dan atraktif

Untuk menemukan kesinambungan antara adventure park dengan lingkungan nya (alam) maka bentuk dan pola penataan harus harmoni dan selaras melalui metode rancangan Pattern based desing yang bisa memberikan pola dan bentuk yang membuat rancangan ini terlihat menyatu dengan lingkungan nya agar tetap bisa memberikan kesan adventure di alam karena dengan implementasi dari pola tersebut akan memudahkan tujuan dan apa yang ingin dirasakan pengguna pada area dalam kawasan rancangan

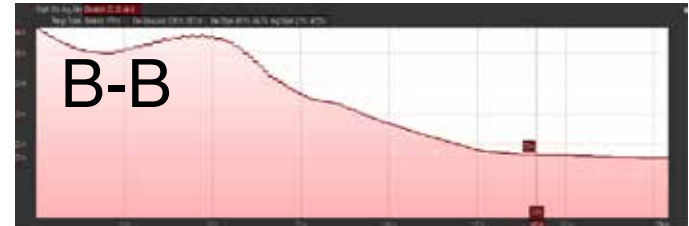


4.1.2 Konsep Pemanfaatan Kontur Kawasan

Tipologi kontur ini akan dimanfaatkan , dan dilakukan metode cut and fill pada beberapa zona untuk menyesuaikan peletakan bangunan yang akan mengisi zona yang ada, kemudian elevasi yang beragam ini akan memberikan kesan aktraktif dan menantang untung adventure park



- + 44.00
- + 43.00
- + 41.00
- + 38.50
- + 35.50
- + 34.00
- + 32.50
- + 31.00
- + 29.50
- + 28.00
- + 26.50
- + 25.00
- + 23.50
- + 22.00
- + 20.50
- + 19.50
- + 18.00
- + 16.50
- + 15.00
- + 13.50
- + 12.00
- + 10.50
- + 8.50
- + 7.00
- + 5.50
- + 4.00
- + 2.50
- + 1.00
- + 0.00

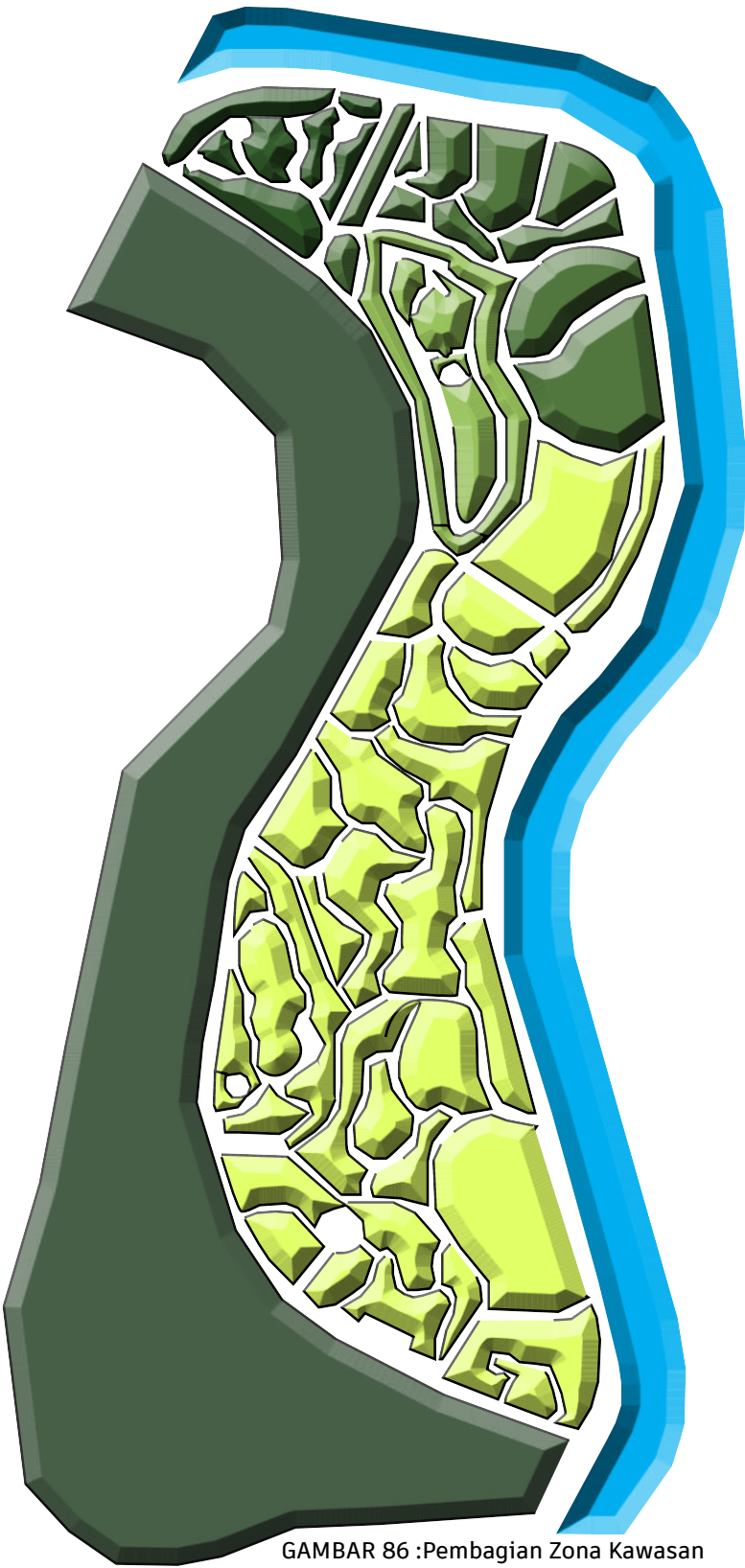


Kontur area tebing akan dimanfaatkan untuk destinasi yang membutuhkan ketinggian seperti glamping, dan juga spot flyingfox, area tersebut akan menggunakan ketinggian di angka 24 - 30 meter, hal tersebut selaras dengan syarat permainan flyingfox yang memiliki ketinggian minimal 15 meter

Kontur Area daratan yang bergelombang dan cenderung rata akan tetap dimanfaatkan elevasinya pada area sirkulasi trekking untuk pengguna yang akan menuju destinasi yang ingin dinikmati, hal tersebut akan menambah esensi berpetualang dalam kawasan Adventure park, melalui keharmonisan nya dengan kondisi alam selopamioro

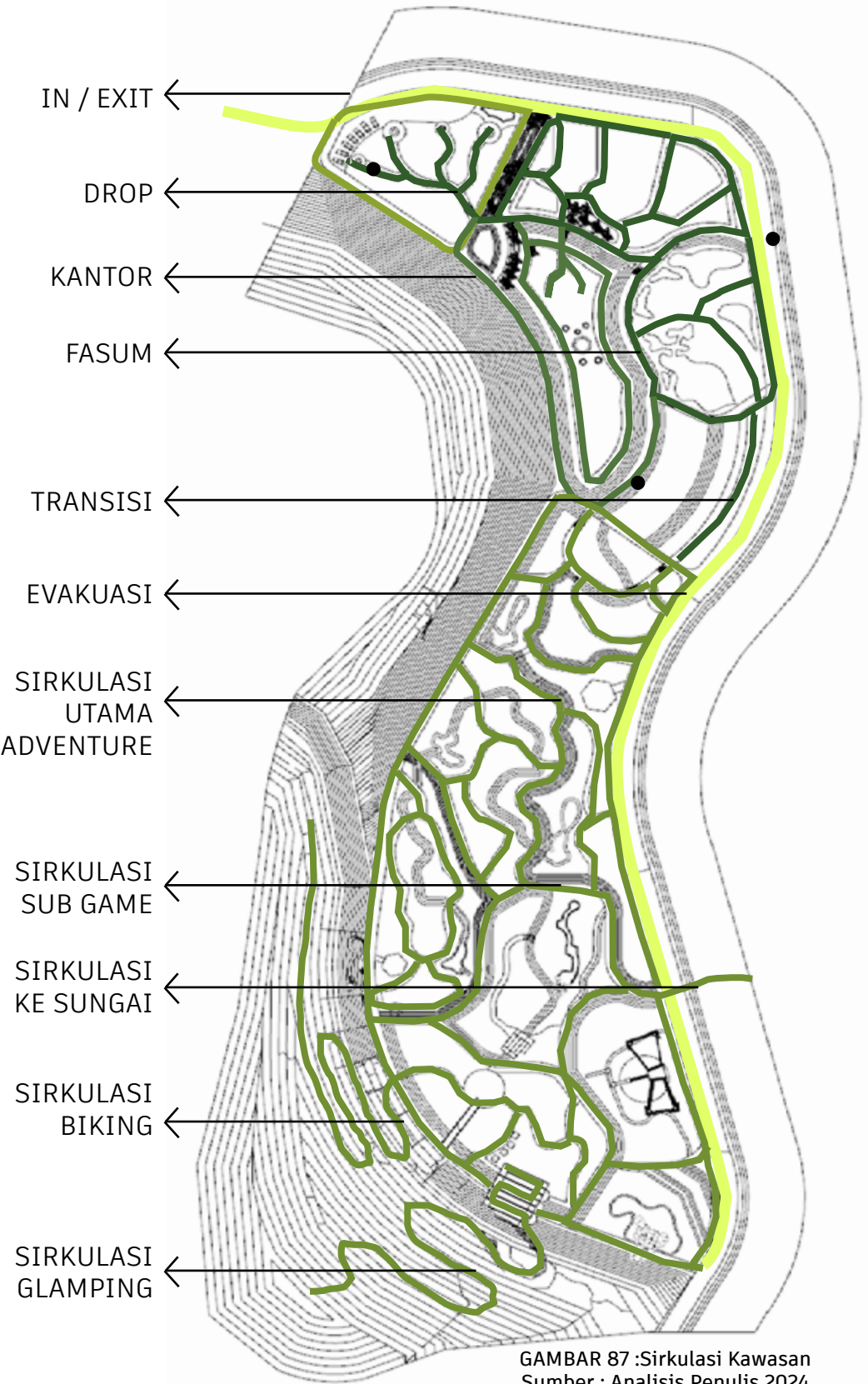
GAMBAR 85 :Arah Potongan Kontur
Sumber : Analisis Penulis 2024

4.1.3 Zonasi Kawasan Dan Rencana Sirkulasi



GAMBAR 86 :Pembagian Zona Kawasan
Sumber : Analisis Penulis 2024

kawasan selopamiro adventure park akan dibagi menjadi 5 zona utama, yang kemudian diisi dengan sub zona pada masing masing area nya, zona- zona tersebut diantaranya, Zona tebing, zona drop, zona Fasum, Zona Adventure, dan Zona



GAMBAR 87 :Sirkulasi Kawasan
Sumber : Analisis Penulis 2024

Sirkulasi pada Kawasan rancangan adventure park mengikuti pola pattern based design yang paling sesuai dengan tema rancangan (Adventure Park), diantaranya pola radial, pola spiral dan pola linear, yang akan disesuaikan dengan akses

4.1.4 Elemen Komponen Lansekap Rancangan

LANDFORM
Bentuk lahan rancangan terdiri dari tebing, daratan tinggi, sedang dan rendah, dan titik paling rendah di

VEGETATION
Vegetasi pada kawasan akan mempertahankan vegetasi alami dan menambahkan vegetasi sesuai kebutuhan

MASSA
Massa bangunan memiliki fungsi dan bentuk berbeda sesuai dengan zona pada kawasan, dan ada beberapa masa permainan untuk adventure

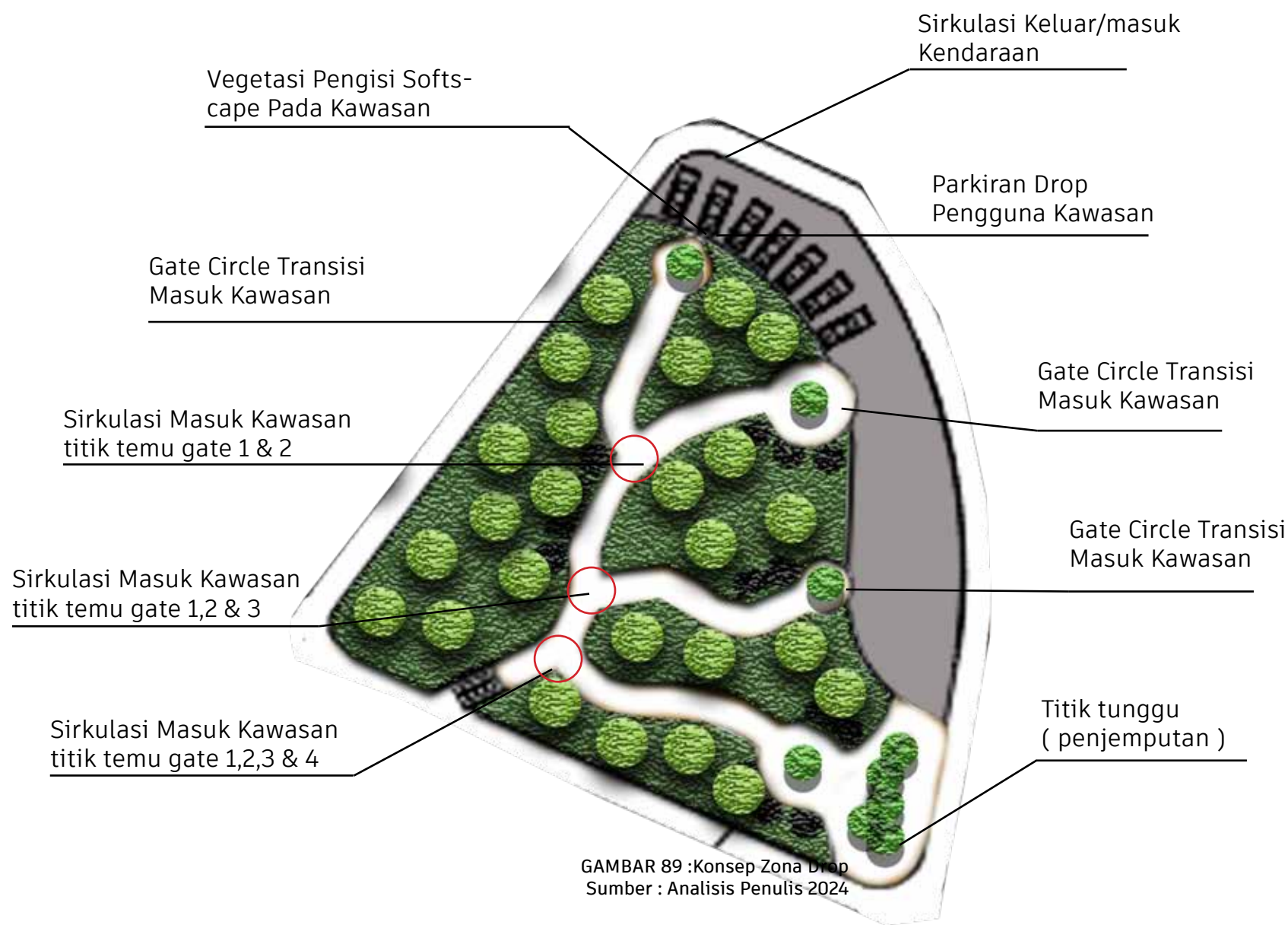
PAVEMENT
Perkerasan akan diimplementasikan pada sirkulasi utama, dan sub sirkulasi di setiap

SITE STRUCTURE & WATER
Akan dilakukan cut and fill, dan penambahan curtain wall untuk elevasi, sedangkan air terdiri dari aliran air buatan dan sungai oya



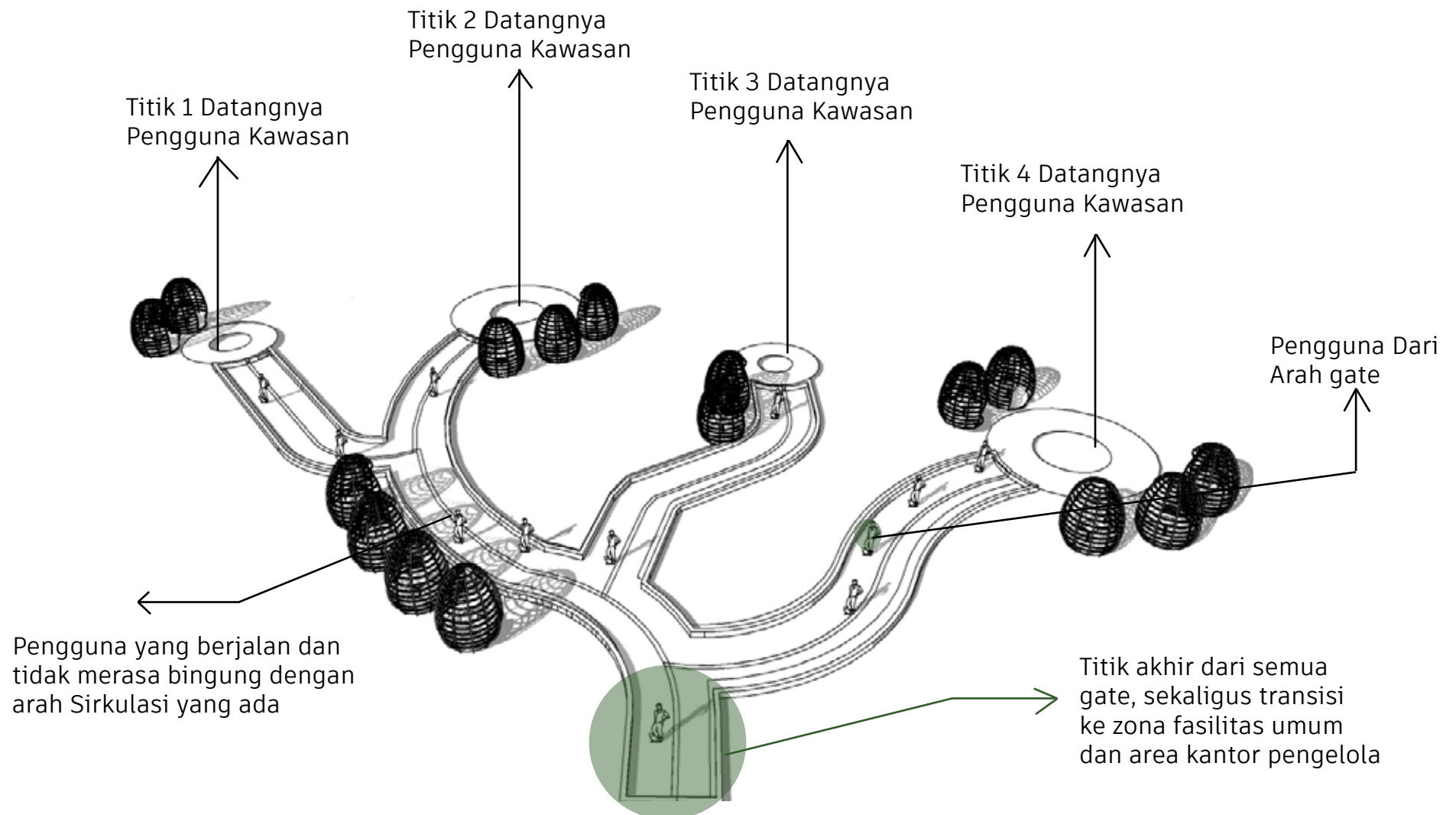
GAMBAR 88 :Komponen Lansekap
Sumber : Analisis Penulis 2024

4.1.5 Konsep Sirkulasi Zona Drop



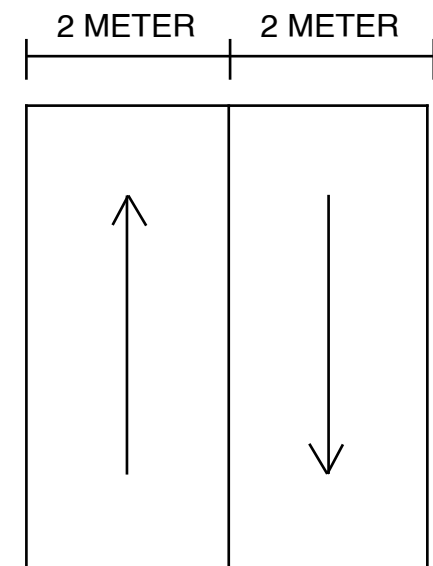
ALASAN PENGGUNAAN	BASIS POLA (RADIAL)
<div><div>1</div><div>Penggunaan Pola radial pada zona drop kawasan di rasa cocok karena pada zona Drop merupakan titik awal dan titik awal dan akhirnya pengguna berada di kawasan rancangan</div></div> <div><div>2</div><div>Pola radial ini akan mengarahkan sirkulasi pengguna dari awal masuk kawasan kemudian jalurnya akan terhubung ke area fasilitas yang merupakan transisi sebelum masuk dan keluar dari zona adventure.</div></div> <div><div>3</div><div>Sifat pola Radial yang terpusat dan terhubung menjadi alasan utama digunakannya pada zona ini</div></div>	

4.1.6 Ilustrasi Bagaimana Pola Spiral Bekerja

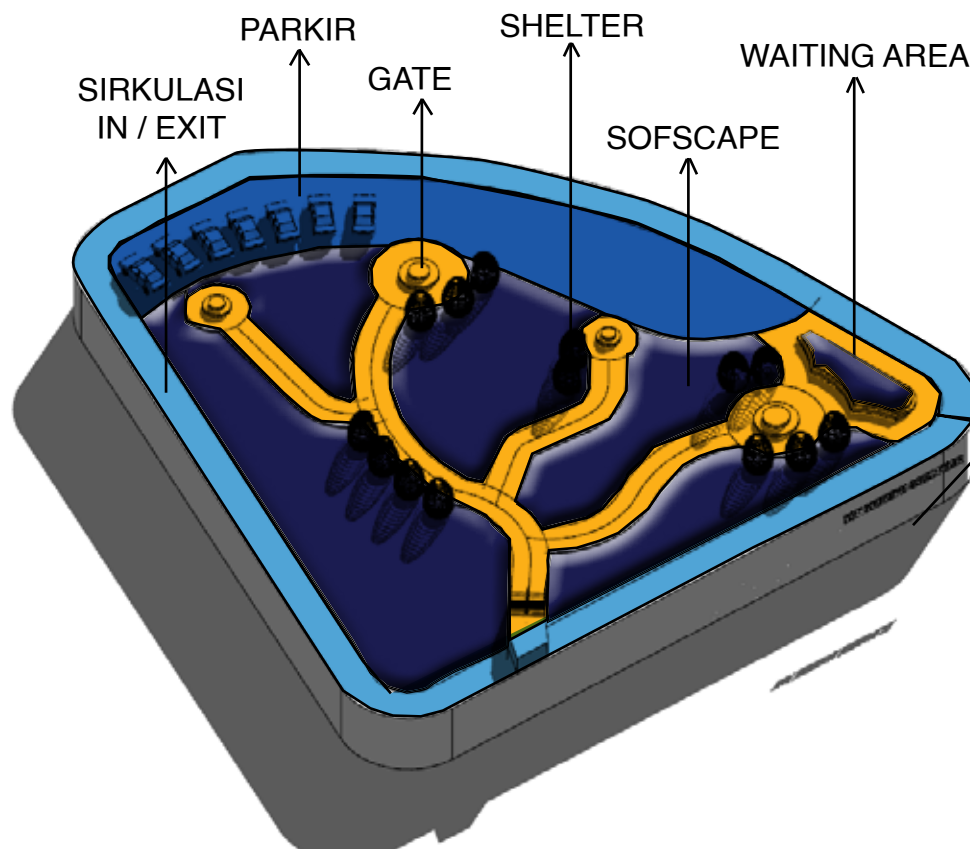


GAMBAR 90 :Implementasi Pola Spiral
Sumber : Analisis Penulis 2024

- 1** Dapat dilihat dalam ilustrasi gambar bahwa pengguna dari arah gate dari parkir, secara tidak langsung, sirkulasi yang mengimplementasikan pola radial akan memberikan 1 titik terpusat menuju ke area fasilitas, walaupun awal dari
- 2** Titik temu pada sepiap area gate nya, yang berpotensi memberikan 2 opsi untuk mengarah ke gate lain nya, diatasi dengan pemberian batas jalur 2 arah untuk pengguna yang akan menuju ke area fasilitas dan juga yang ingin keluar dari
- 3** Pengguna Jalur sirkulasi tidak akan merasa bingung, karena bentuk sirkulasi yang jelas walaupun awalnya terpusat pada beberapa titik gate



4.2 Land Use Di Zona Drop



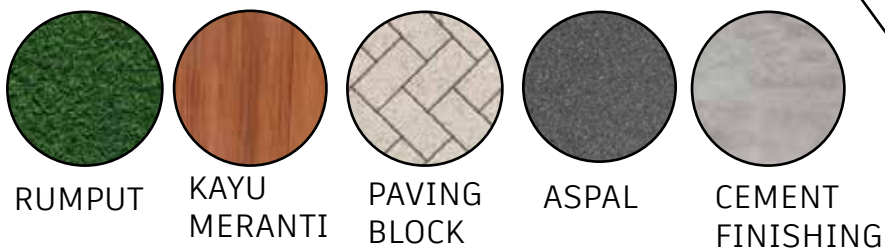
Sofscape Area	●	1,422 m ²
Perkerasan Paving	●	520 m ²
Perkerasan Jalan	●	616 m ²
Perkerasan Parkir	●	520 m ²

KETERANGAN

Softscape area akan dibuat lebih besar untuk memberi suasana alami untuk mendukung persepsi pengguna yang datang ke kawasan adventure park karena akan ditanami oleh vegetasi. Shelter akan ditempatkan pada area softscape. Parkiran nya akan merespon kendaraan (pengantaran maksimal & pribadi) dengan asumsi 100 mobil, yang diambil dari hitungan operasional setiap zona, maka pembagian tersebut dirasa optimal untuk zona drop.

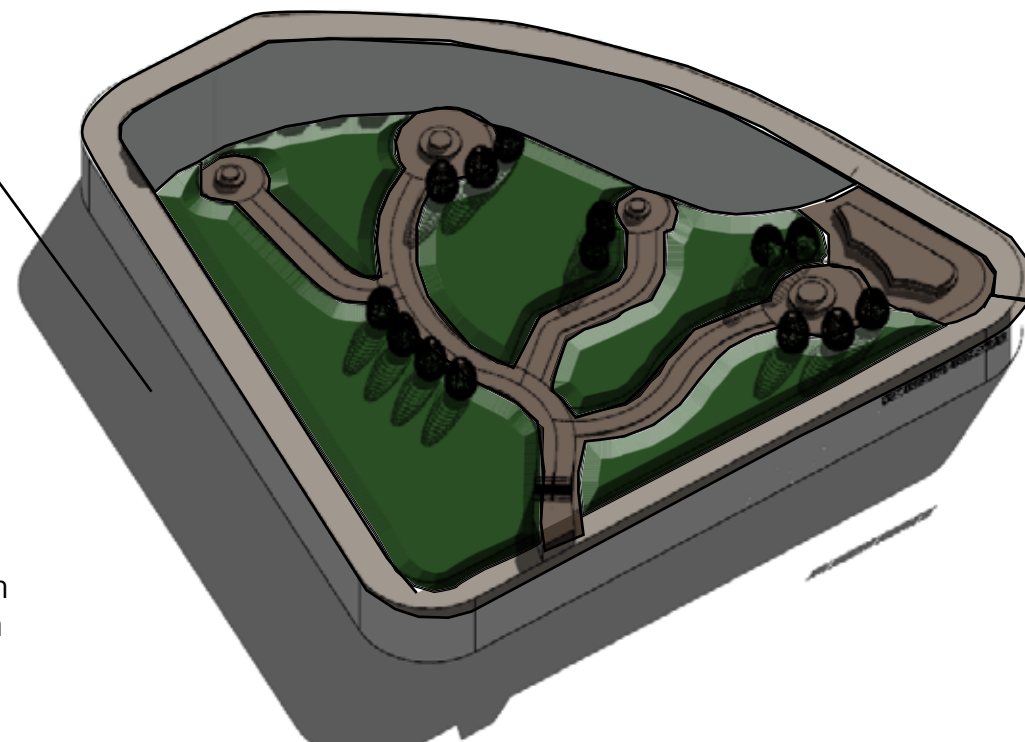
4.2.1 Material Zona Drop

PENGUNAAN MATERIAL



KETERANGAN

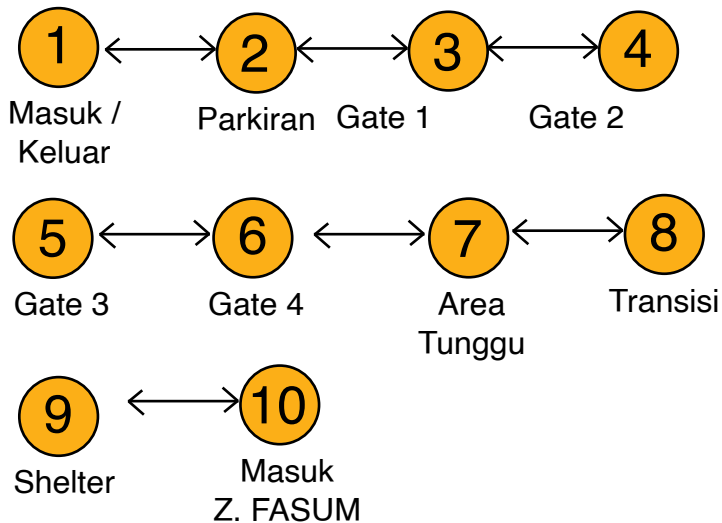
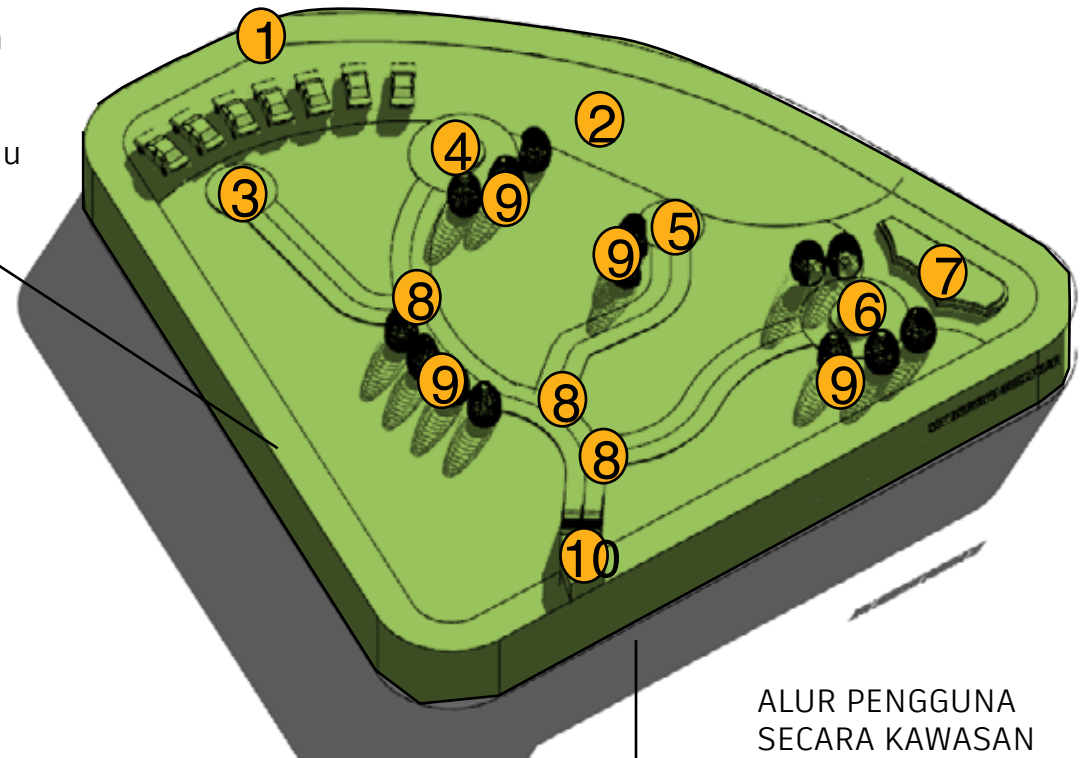
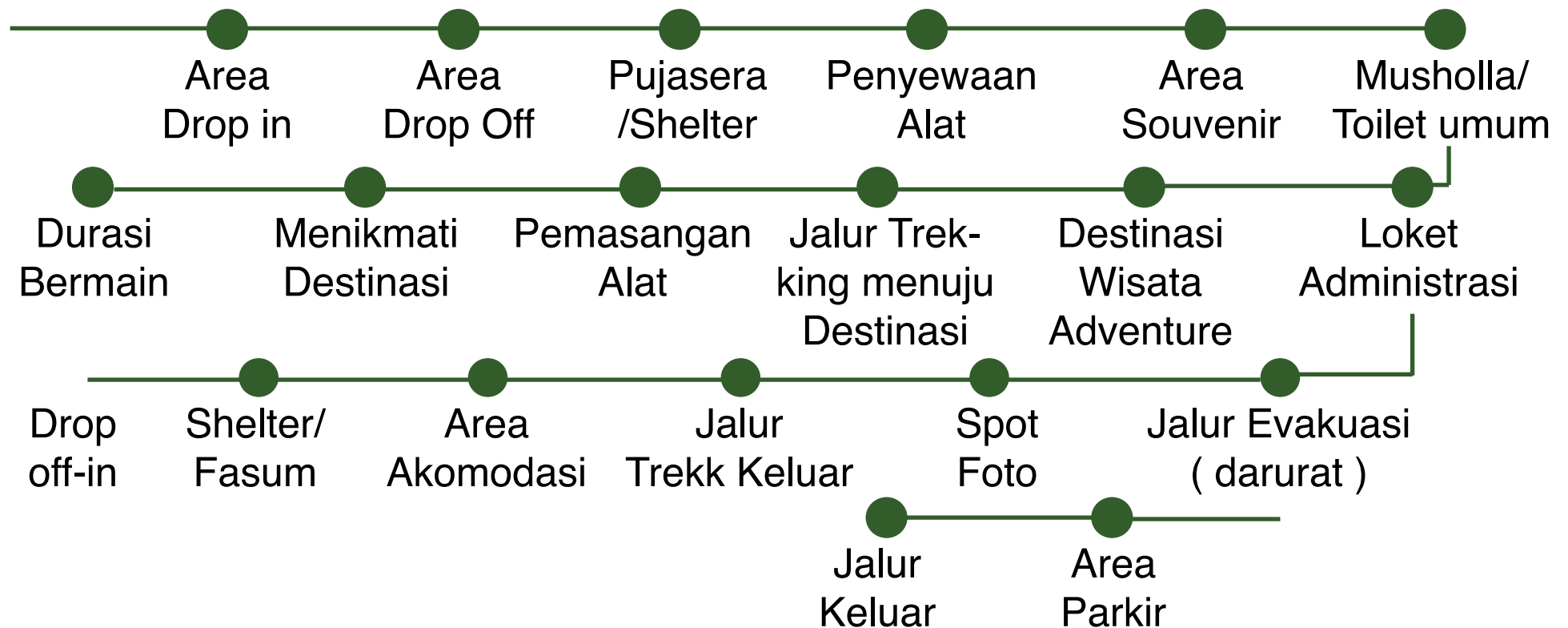
Softscape area akan dibuat lebih besar untuk memberi suasana alami untuk mendukung persepsi pengguna yang datang ke kawasan adventure park karena akan ditanami oleh vegetasi. Shelter akan ditempatkan pada area softscape. Parkiran nya akan merespon kendaraan (pengantaran maksimal & pribadi) dengan asumsi 100 mobil, yang diambil dari hitungan operasional setiap zona, maka pembagian tersebut dirasa optimal untuk zona drop.



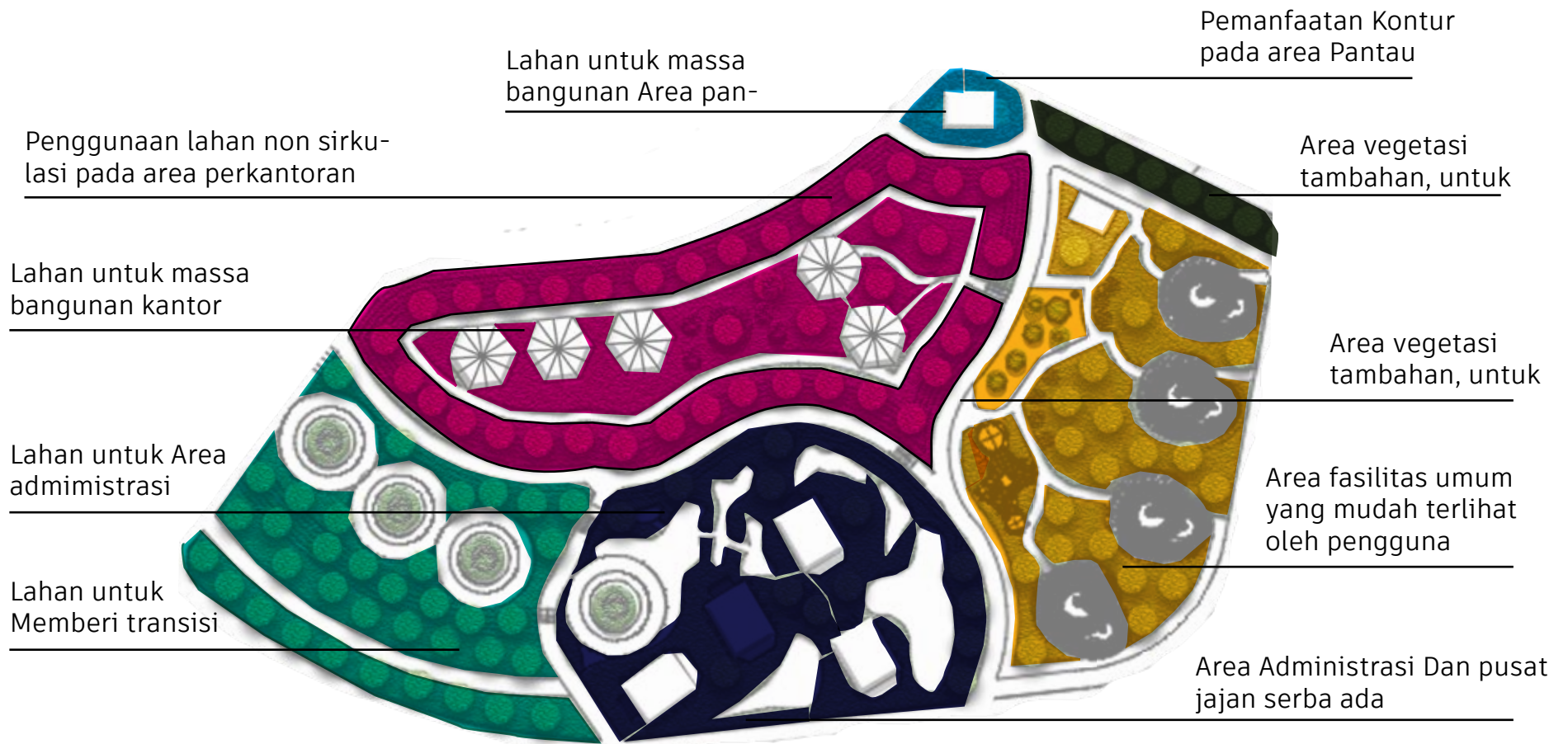
4.2.2 Alur Pengguna Zona Drop

KETERANGAN

Di atas adalah alur pengguna yang datang dari area luar site kemudian datang ke kawasan rancangan selopamiro adventure park dengan menggunakan jasa antar yang ada di destinasi luar rancangan, atau datang sendiri dengan kendaraan pribadi mereka



4.3 Penggunaan Lahan (Zona Fasilitas)



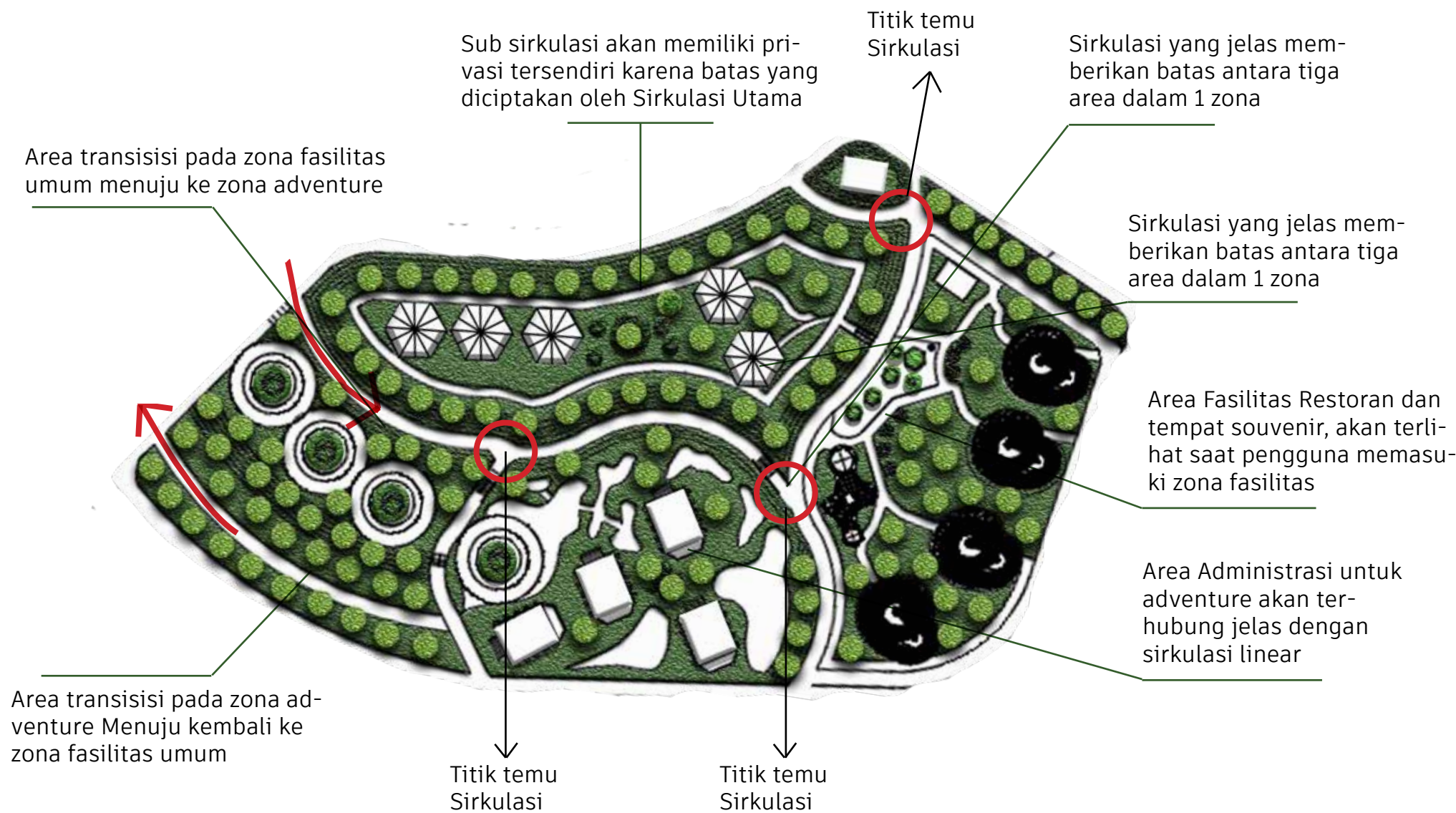
KETERANGAN

Pembagian ruangan dan besaran area di zona fasilitas umum Selopamioro Adventure Park ini sangat optimal karena setiap area utama dirancang dengan proporsi yang sesuai untuk mendukung fungsinya masing-masing. Area Fasilitas Umum memiliki ruang yang cukup luas untuk menampung fasilitas penting seperti toilet, ruang ganti, dan tempat istirahat, memastikan kenyamanan maksimal bagi pengunjung. Area Administrasi Permainan ditempatkan di dekat pintu masuk dengan ukuran yang memadai untuk mengelola registrasi dan informasi dengan efisien. Area Transisi ke Zona Adventure dirancang dengan luas yang cukup untuk mengakomodasi aliran pengunjung yang bergerak menuju wahana petualangan, memastikan akses yang aman dan terorganisir. Sementara itu, Area Kantor Pengelola diberi ruang yang strategis dan cukup luas untuk memungkinkan pengelolaan operasional taman secara efektif dan efisien. Dengan pembagian yang cermat dan perhitungan proporsional yang tepat, setiap area dapat berfungsi secara optimal, mendukung pengalaman pengunjung yang

KETERANGAN

Area Transisi	●	2.000 m ²
Area Administrasi	●	1.600 m ²
Area Perkantoran	●	616 m ²
Area fasilitas	●	2.300 m ²
Sirkulasi & Massa	○	2.300 m ²

4.3.1 Konsep Sirkulasi Zona Fasilitas Umum

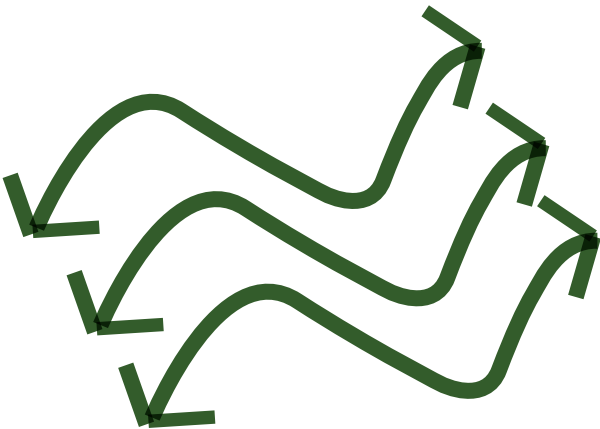


ALASAN PENGGUNAAN

Penggunaan Pola linear pada zona fasilitas umum kawasan rancangan akan memberikan pengaturan sub ruang yang jelas, karena bentuk polanya yang lurus, lengkung dan memotong, alasan utama kenapa pola ini cocok untuk area fasilitas pada Selopamioro Adventure Park karena, pengguna akan semakin mudah mengakses fasilitas apa yang mereka ingin tuju, dan memberi batas pada zona pengelola yang perlu privasi.

Pola dari sirkulasi linear ini juga akan memberikan batas visual untuk area pengelola kawasan rancangan, ditambah dengan pemanfaatan kontur alami yang ada maka, pengguna kawasan tidak akan merasa terganggu dengan aktivitas pengelolaan yang ada.

BASIS POLA (LINEAR)



4.4 Konsep Zona Adventure (Pattern Based)



ALASAN PENGGUNAAN

Untuk menemukan titik kecocokan antara pola dan esensi berpetualang yang diinginkan oleh pengguna, maka dipilihlah pola yang paling atraktif dan menantang yaitu pola spiral, dimana sirkulasi spiral adalah sebuah sirkulasi yang dimulai dari satu titik dan terus berlanjut dengan memutar dan semakin jauh dari titik awal.

hal tersebut akan membuat pengguna yang memang datang untuk merasakan sensasi berpetualang merasa terpuaskan , dan tertantang menuju adventure game yang mereka ingin tuju.

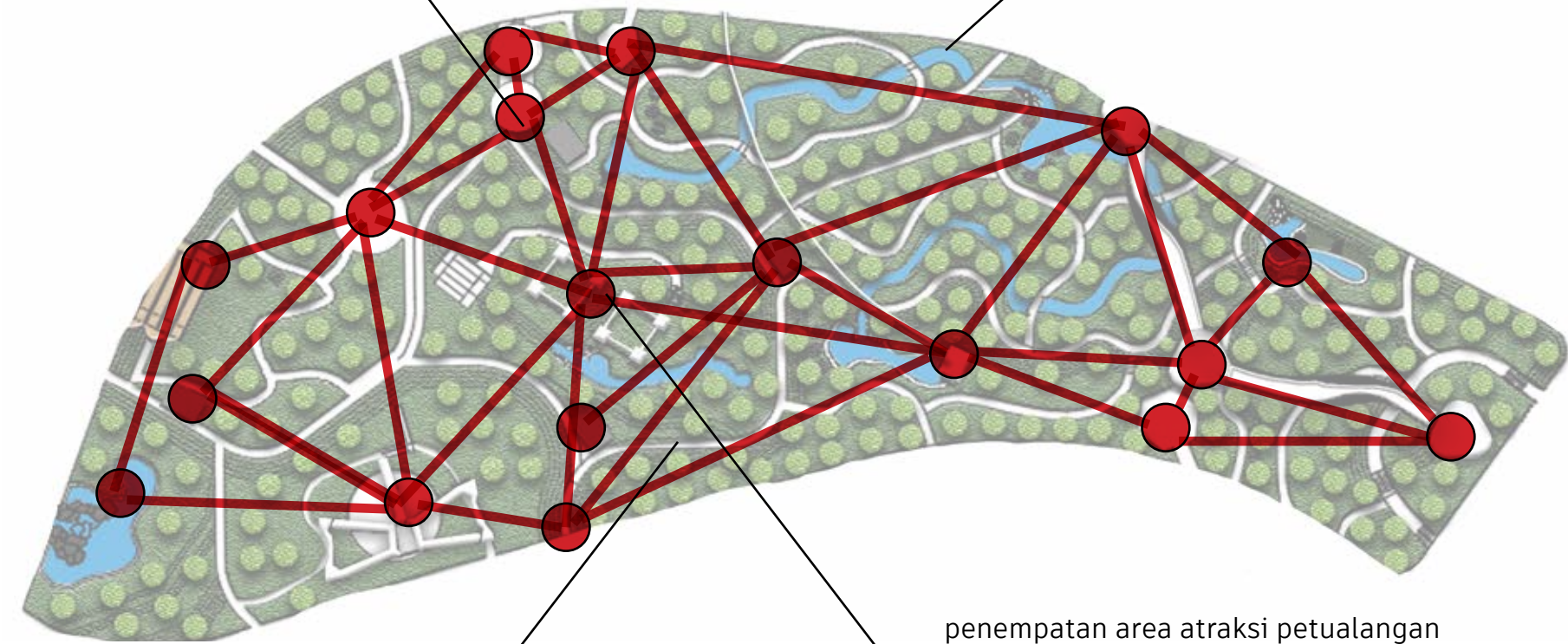
BASIS POLA (SPIRAL)



4.1.2 Konfigurasi Zona Adventure

Bentuk tata Kawasan rancangan Yang Har-
moni dengan alam sekitarnya untuk tetap
menjaga identitas selopamioro sebagai desa

Kawasan Yang efisien secara tata ruang
tetapi tetap bisa memaksimalkan poten-
si alam yang ada sebagai esensi utama
dalam atraksi ataupun kegiatan berpetua-



Kawasan Yang efisien secara tata ruang
tetapi tetap bisa memaksimalkan poten-
si alam yang ada sebagai esensi utama
dalam atraksi ataupun kegiatan berpetua-

penempatan area atraksi petualangan
dengan memperhatikan potensi dan ke-
cocokan geografi dalam kawasan

ALASAN PENGGUNAAN	HASIL KONFIGURASI
<p>penggabungan dua atau lebih bentuk yang berbeda geometri atau berlawanan orientasinya Berlawanan dan saling menembus batas masing-masing pada area ran- cangan menmbuatnya semakin atraktif dan memenuhi keinginan para pecinta adven- ture.</p> <p>Masing-masing bentuk ini saling berkontribusi sehingga mendapatkan supremasi dan dominasi secara visual pada setiap destinasi yang ada, sehingga peng- guna akan merasa terintimidasi dalam permainan yang mereka tuju, walaupun massa bangunan di sekitarnya sebenarnya itu ada. Konfigurasi bentuk merupakan susunan komposisi objek dengan mambentuk gugus- san tertentu, dan gubahannya memberikan arah pada susunan objek</p>	

4.4.2 Penggunaan Lahan Zona Adventure



KETERANGAN AREA

Sirkulasi Zona	●	5.000m ²
Titik Kumpul	●	378m ²
Transisisi Glamping	●	600m ²
Softscape	●	4.709m ²
Area Flying Fox	●	473m ²
Area High rope 1	●	1.822m ²
Area High rope 2	●	1.822m ²
Transisi ke RC	●	1.539m ²
Biking Zone	●	1.400m ²
Massa	○	1.539m ²
Water	●	846m ²

Pembagian Area adventure didasari oleh jumlah kebutuhan ruang setiap destinasi yang sudah di analisa pada property size, lalu disesuaikan dengan berapa jumlah pengguna maksimal yang akan berada pada permainan yang telah disediakan, lalu untuk pembagian area softscape mengikuti kontur alamiah yang ada dan berfungsi untuk pemberi batas visual dan juga tempat vegetasi berada, hal tersebut juga diikuti dengan pembagian sirkulasi 2 arah (utama), dan juga sirkulasi 2 arah (Sub) pada setiap destinasi wisatanya. Untuk massa bangunan merupakan massa permainan dan juga massa pendukung, (Penyedia jasa, Toilet, Dan Ruang Ganti)

4.4.3 Material Zona Adventure

KETERANGAN

RUMPUT

Rumput akan mengisi area softscape adventure, Rumput yang dipakai berasal dari vegetasi alami.

KAYU MERANTI

kayu meranti dipakai sebagai material aksesibilitas (tangga) yang menghubungkan elevasi beragam di area zona adventure.

TANAH

Area tanah juga akan mengisi area softscape, dan berasal juga dari material alami pada site

AIR

Adanya air pada area zona adventure karena hasil dari drainase yang dibuat untuk mengelola aliran air pada site agar tidak mengganggu masa bangunan yang ada

PENGUNAAN MATERIAL



RUMPUT



KAYU
MERANTI



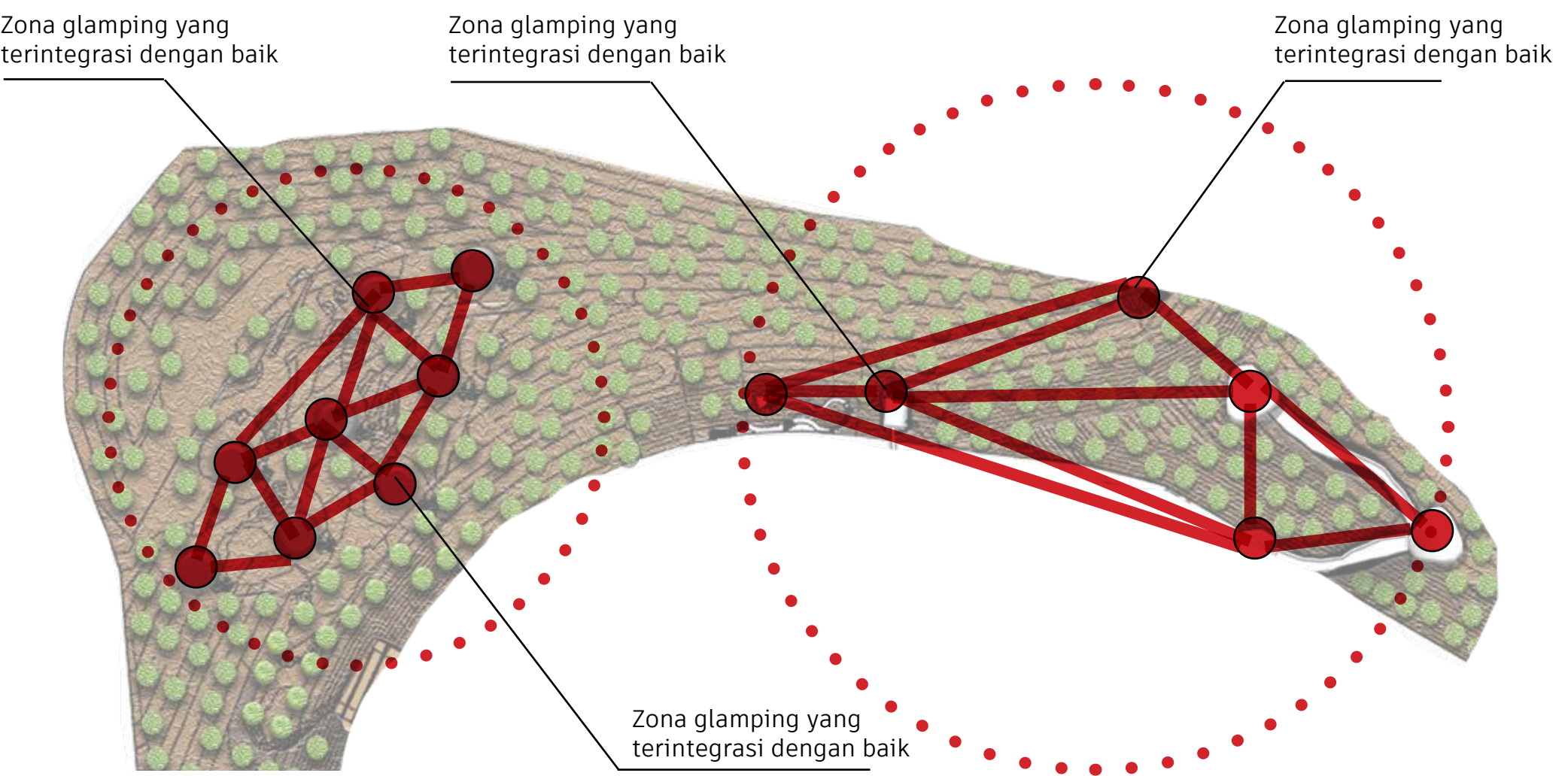
TANAH



AIR

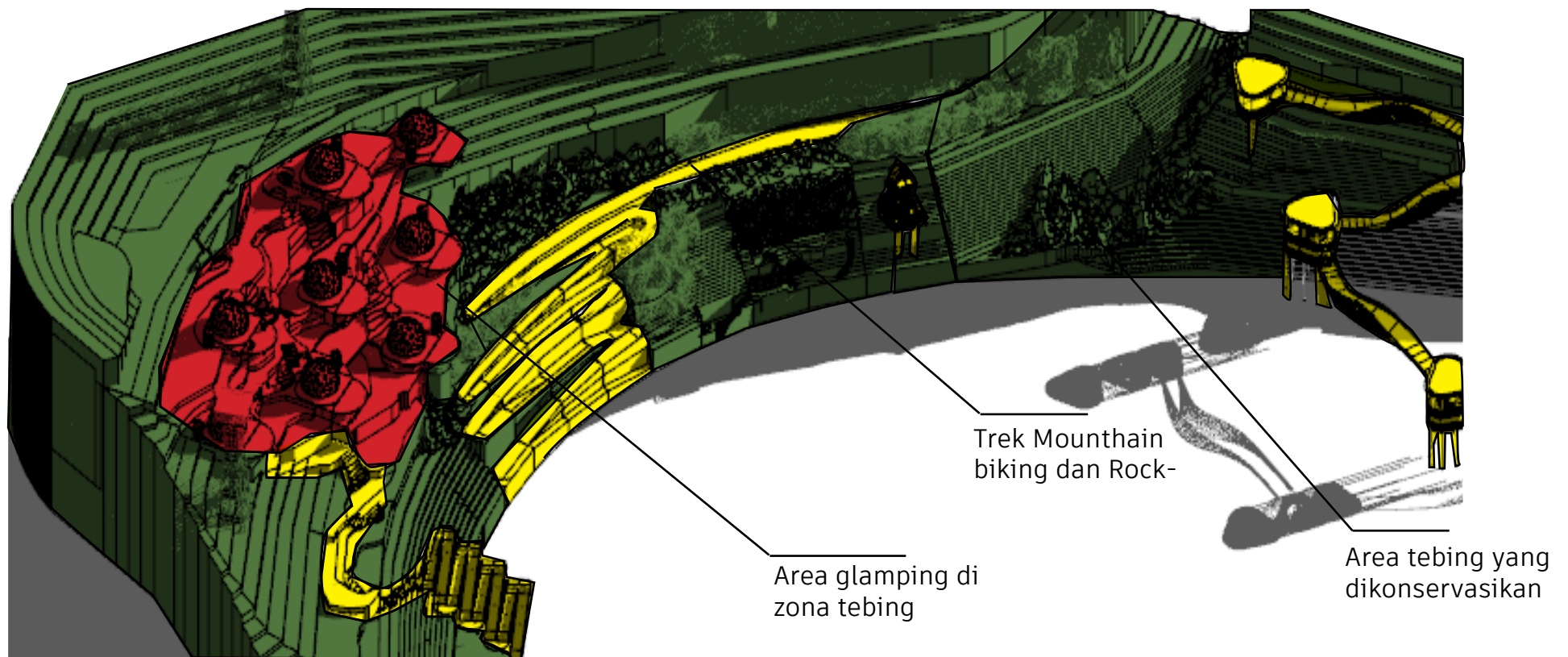


4.4.4 Konfigurasi Massa Zona Tebing



ALASAN PENGGUNAAN	HASIL KONFIGURASI
<p>penggabungan dua atau lebih bentuk yang berbeda geometri atau berlawanan orientasinya Berlawanan dan saling menembus batas masing-masing pada area ran- cangan menmbuatnya semakin atraktif dan memenuhi keinginan para pecinta adven- ture.</p> <p>Masing-masing bentuk ini saling berkontribusi sehingga mendapatkan supremasi dan dominasi secara visual pada setiap destinasi yang ada, sehingga pengguna akan merasa terintimidasi dalam permainan yang mereka tuju, walaupun massa bangunan di sekitarnya sebenarnya itu ada.</p> <p>Konfigurasi bentuk merupakan susunan komposisi objek dengan mambentuk gugusan tertentu, dan gubahannya memberikan arah pada susunan objek</p>	

4.4.5 and Use Di Zona Tebing



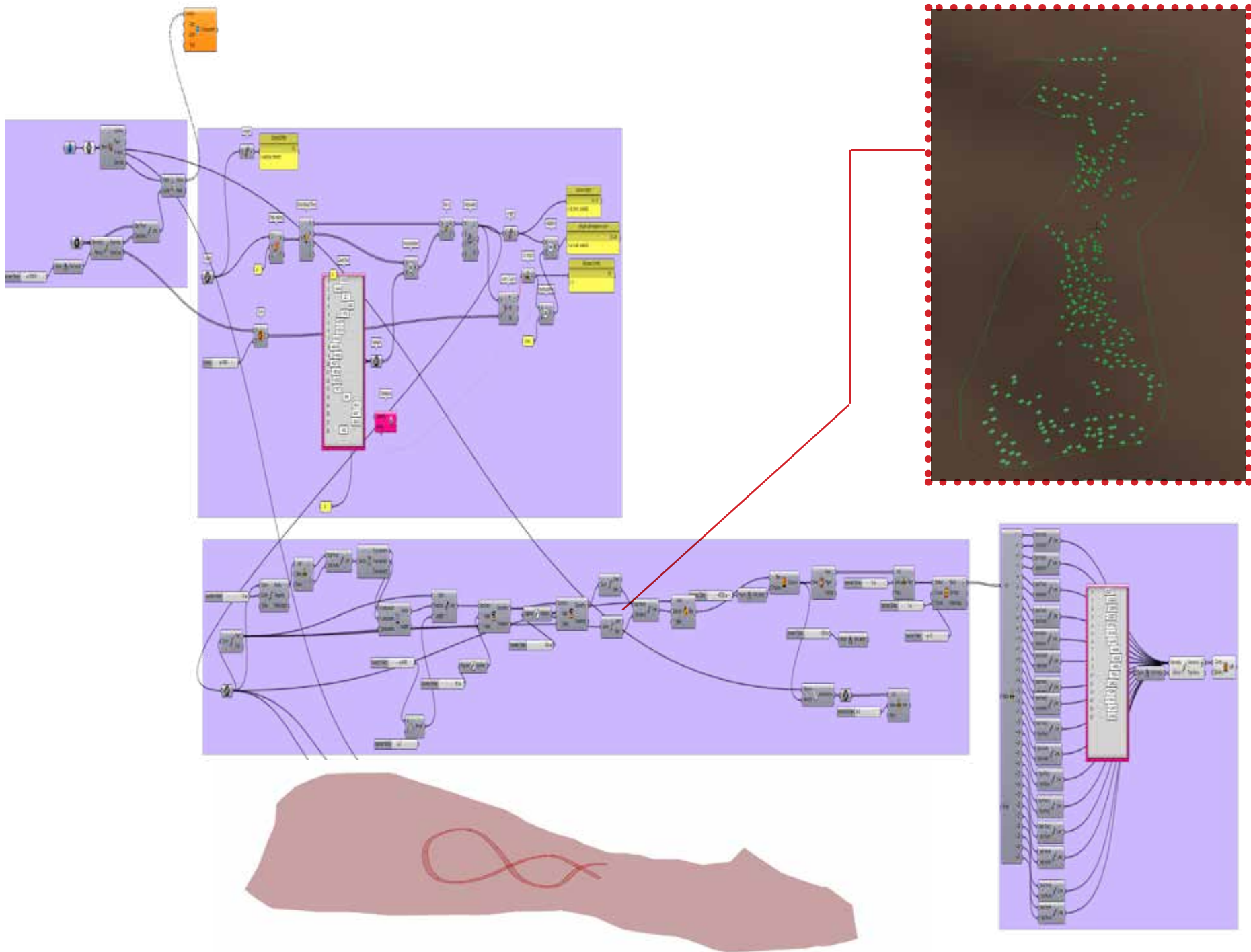
KETERANGAN AREA

- Area Permainan ● 3.000m²
- Area Glamping ● 2.378m²
- Area Konservasi ● 25.000m²

KETERANGAN AREA

Pembagian zona tebing didasari oleh titik elevasi permainan yang cocok dengan elevasi alami yang ada, penggunaan zona tebing ini akan memberikan kesan menantang dan menyatu dengan alam, pembagian luas untuk area permainan nya telah disesuaikan dengan jumlah pengguna yang akan datang.

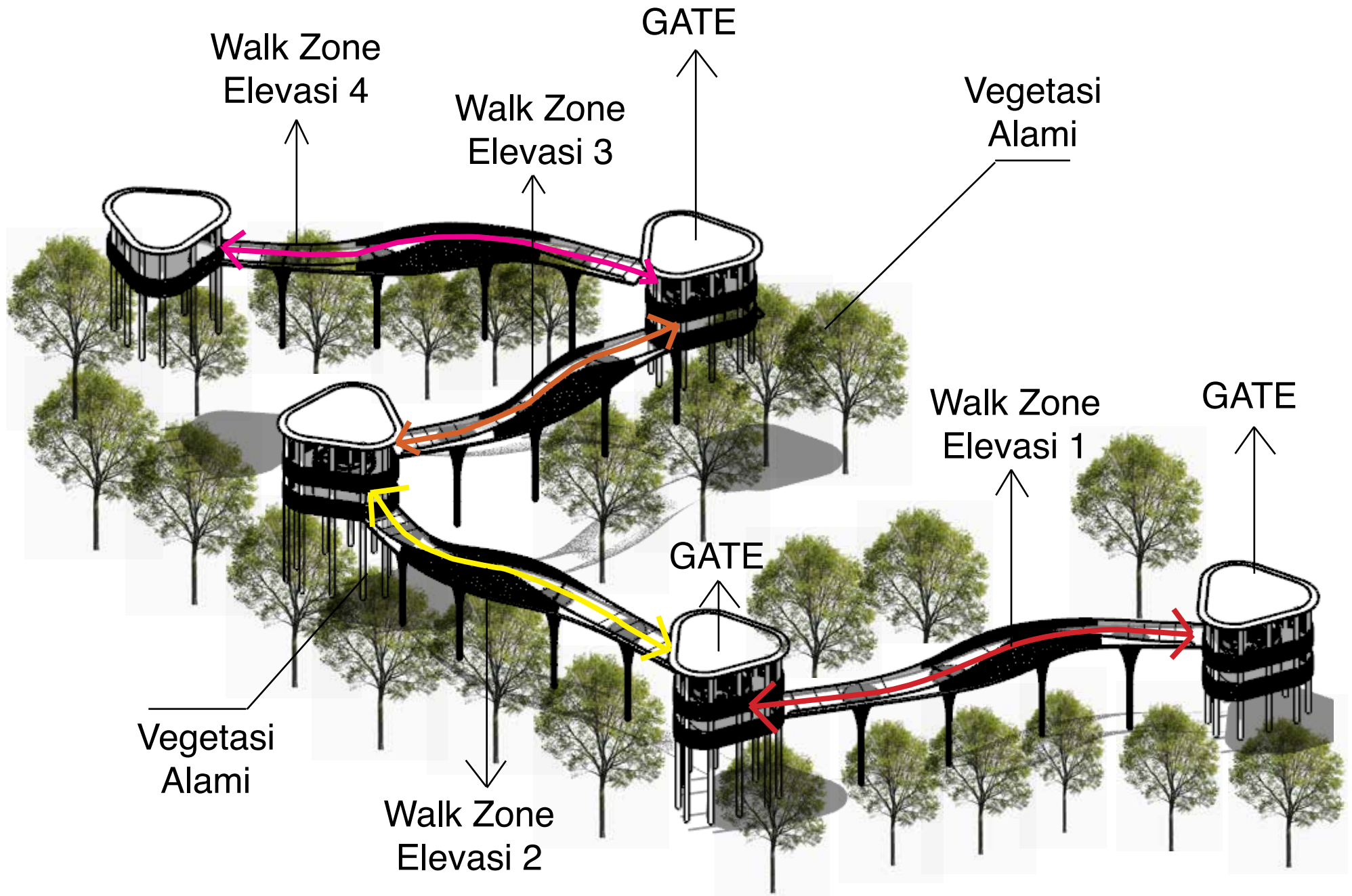
4.4.6 Analisis Vegetasi Di site Perancangan



KETERANGAN HASIL ANALISIS

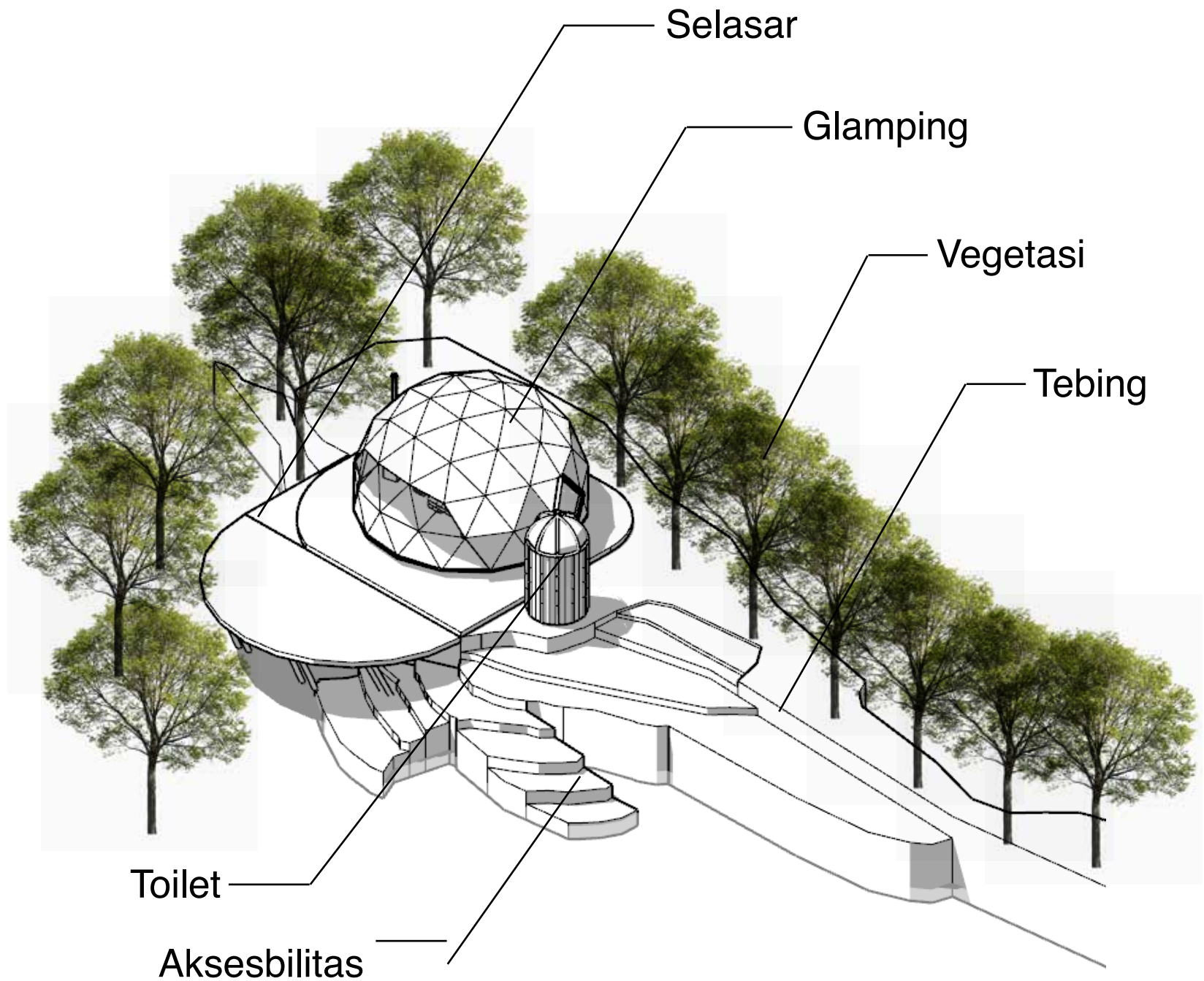
Analisis ini didasari dengan hasil trashing dari vegetasi alami yang ada pada site perancangan, selain itu juga didasari dengan pikiran bahwa jika ada massa bangunan pada area adventure akan mengganggu habitat yang ada, dan juga kesan bertualang di alam selopamioro akan berkurang jika bentuk dari destinasinya tidak terkesan alamiah, maka dibuatlah analisa bentuk/ jalur yang tidak merusak vegetasi yang ada, hasil analisa ini memberikan hasil bentuk yang bisa dilewati oleh massa bangunan tanpa merusak vegetasi alami yang ada

4.4.7 Hasil Konsep Permainan Skywalk



Permainan skywalk ini akan memberikan kesan menantang karena berada di ketinggian di atas vegetasi, pengguna destinasi skywalk akan merasakan berjalan di atas pepohonan rindang yang sudah ada pada site perancangan. Bentuk dari skywalk ini juga di landasi dengan alur vegetasi yang sudah ada, sehingga tidak merusak ekosistem sebelumnya. Jalur skywalk di konsepskan mengikuti elevasi yang ada melalui beberapa gate untuk menuju ke elevasi yang lebih tinggi di area zona adventure. Alurnya adalah pertama dari area daratan rendah, sedang, sampai ke titik gate tertinggi di area tebing.

4.4.8 Konsep Destinasi Glamping



Area glamping akan menghadirkan suasana berpetualang dan menginap di alam bebas selopamioro, Maka dari itu dipilihlah area tebing sebagai lokasi penempatan nya, karena pengguna akan merasakan trekking melewati hutan menuju tebing, selain itu setelah berada di area glamping pengguna yang bertransisi dari area hutan akan melewati selasar, dan masuk ke dalam glamping. Pada area bagian dalam glamping di buat orientasinya mengarah ke sungai oya, karena pertimbangan view lain yang

4.4.9 Konsep Pdlc Untuk system glamping

System PDLC

One Way Mirror Glass

Setelah Anda masuk ke dalam dan mengunci pintu, dinding secara otomatis berubah menjadi buram, mengaburkan pengguna. Dindingnya terbuat dari kaca yang dilapisi film PDLC, yang menjadikannya transparan saat listrik dialirkan. Membuka kunci pintu akan mematikan listrik, mengembalikan keburaman dinding

System Sensor

One Way Mirror Glass



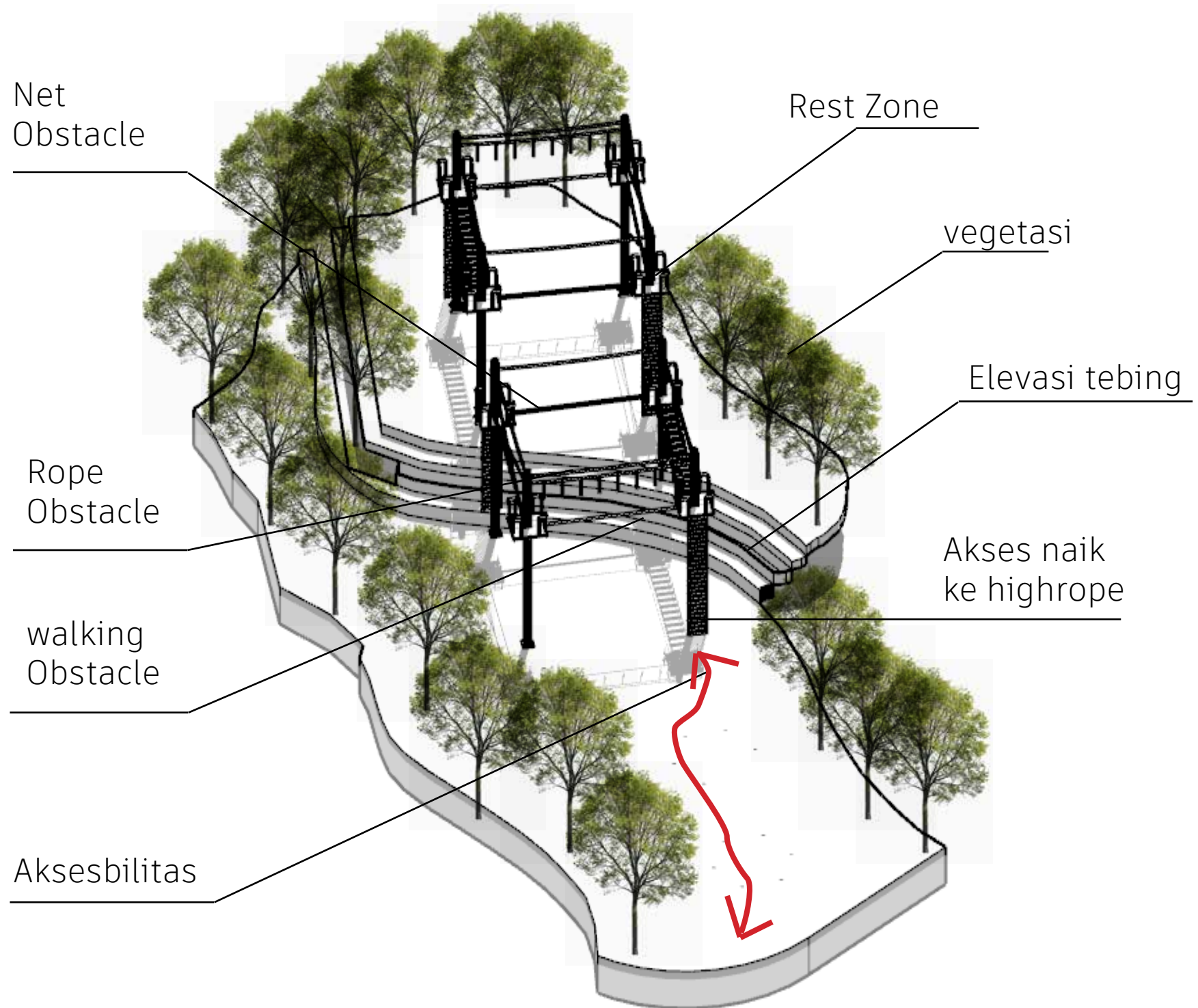
ONE WAY MIRROR

Sensor sistem Jika ditempati dan dikunci dengan benar, bilik toilet yang terbuat dari kaca berwarna menjadi buram dan buram. Saat pintu tidak terkunci, arus listrik menyelaraskan kembali kristal di kaca agar lebih banyak cahaya bisa masuk, menciptakan efek transparan.



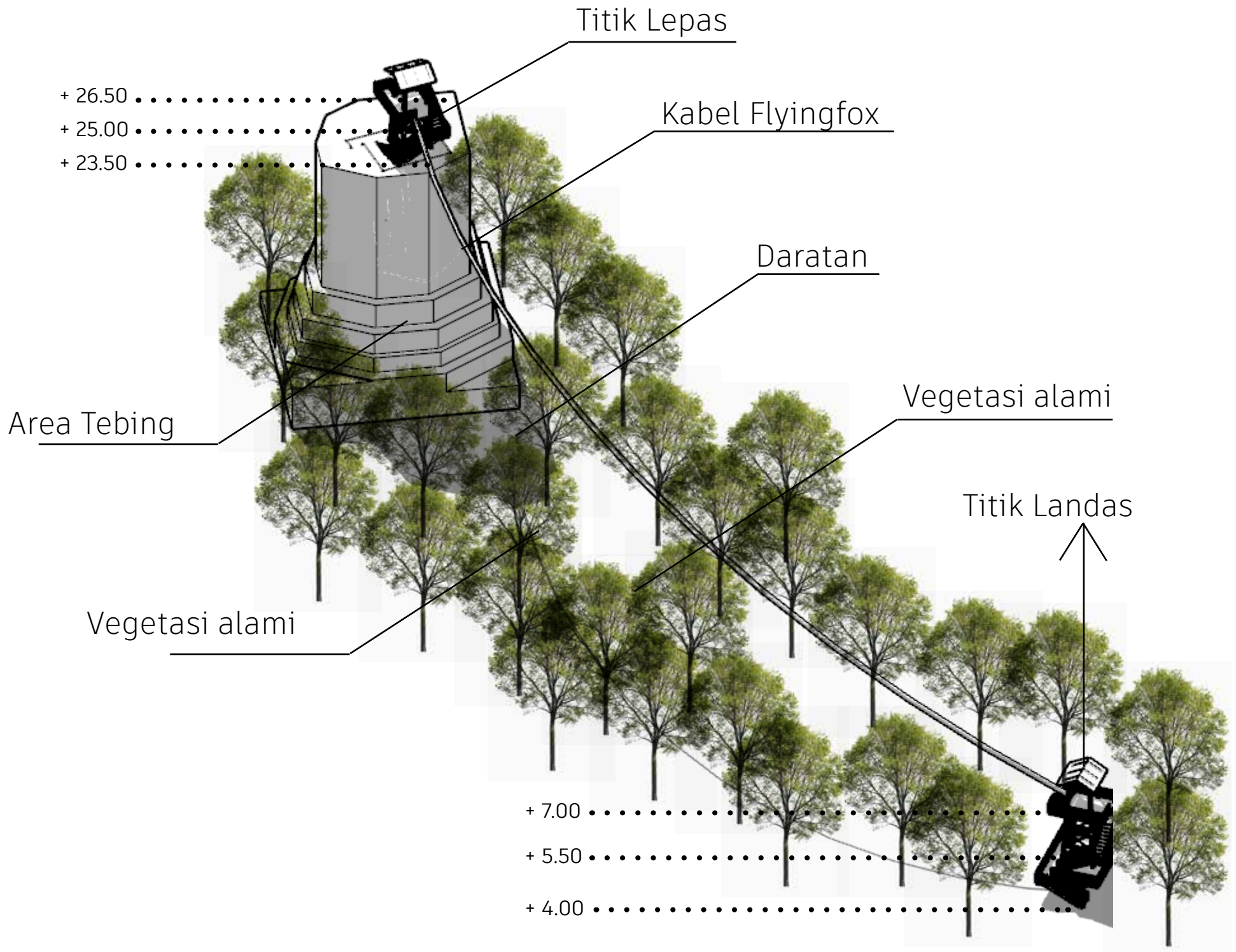
Pengguna yang memasuki area glamping akan dideteksi oleh sensor sehingga pada area dalam pengguna bisa melihat suasana yang ada di sekitar glamping, (Orientasi mengarah ke Sungai oya dari tebing), Sistem sensor nya jika dilihat dari luar , area glamping akan terkamukflase dan terlihat seperti sebuah batu alam yang besar, yang samar samar.

4.4.10 Konsep Destinasi Highrope Course



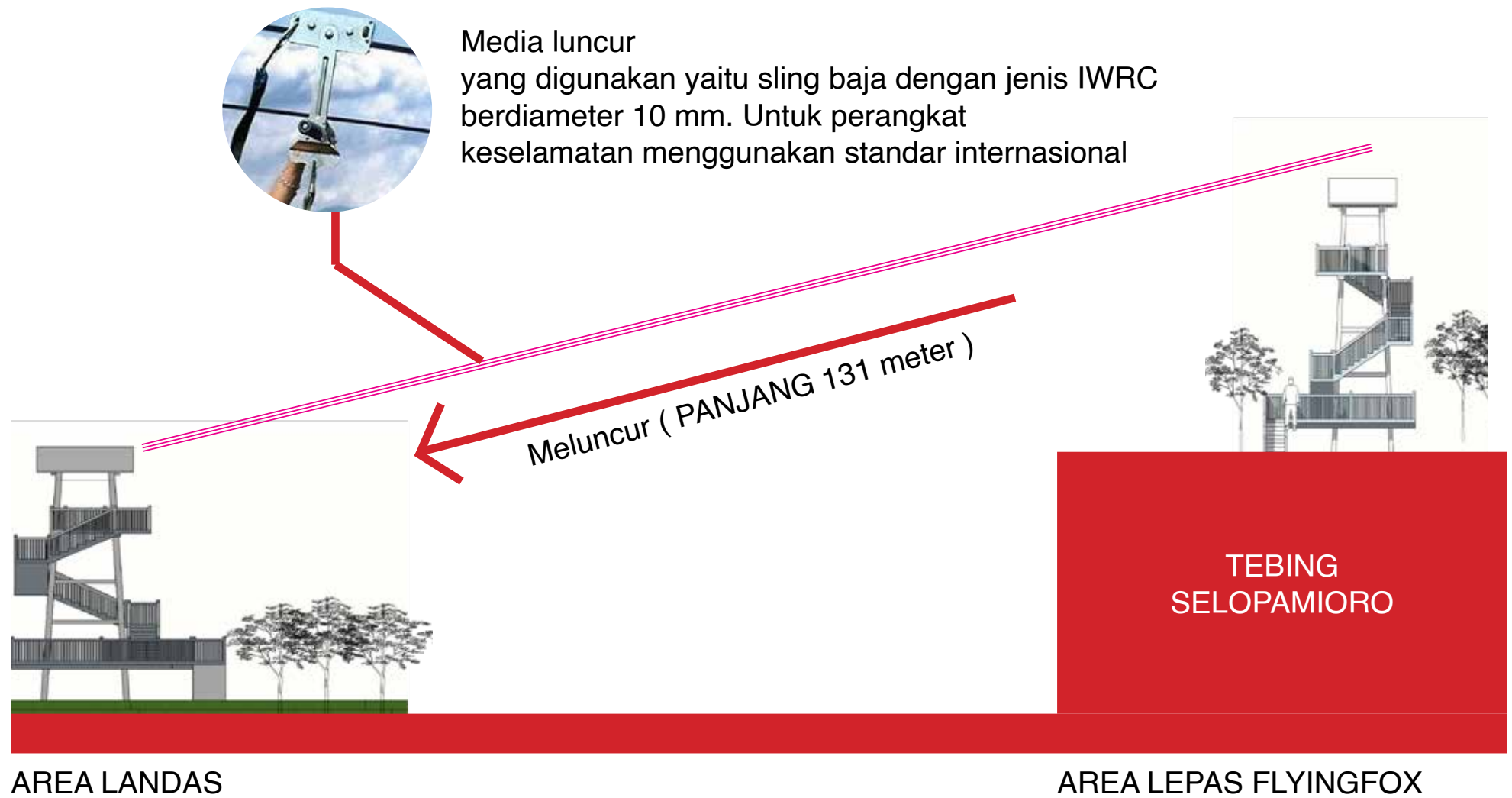
Permainan skywalk ini akan memberikan kesan berjalan dan berada di ketinggian di atas vegetasi , pengguna destinasi skywalk akan merasakan berjalan di atas pepohonan rindang yang sudah ada pada site perancangan , Bentuk dari skywalk ini juga di landasi dengan alur vegetasi yang sudah ada, jalur skywalk di konsepkan mengikuti elevasi yang ada di area zona adventure kemudian akan melewati tebing

4.4.11 Konsep Destinasi Flyingfox

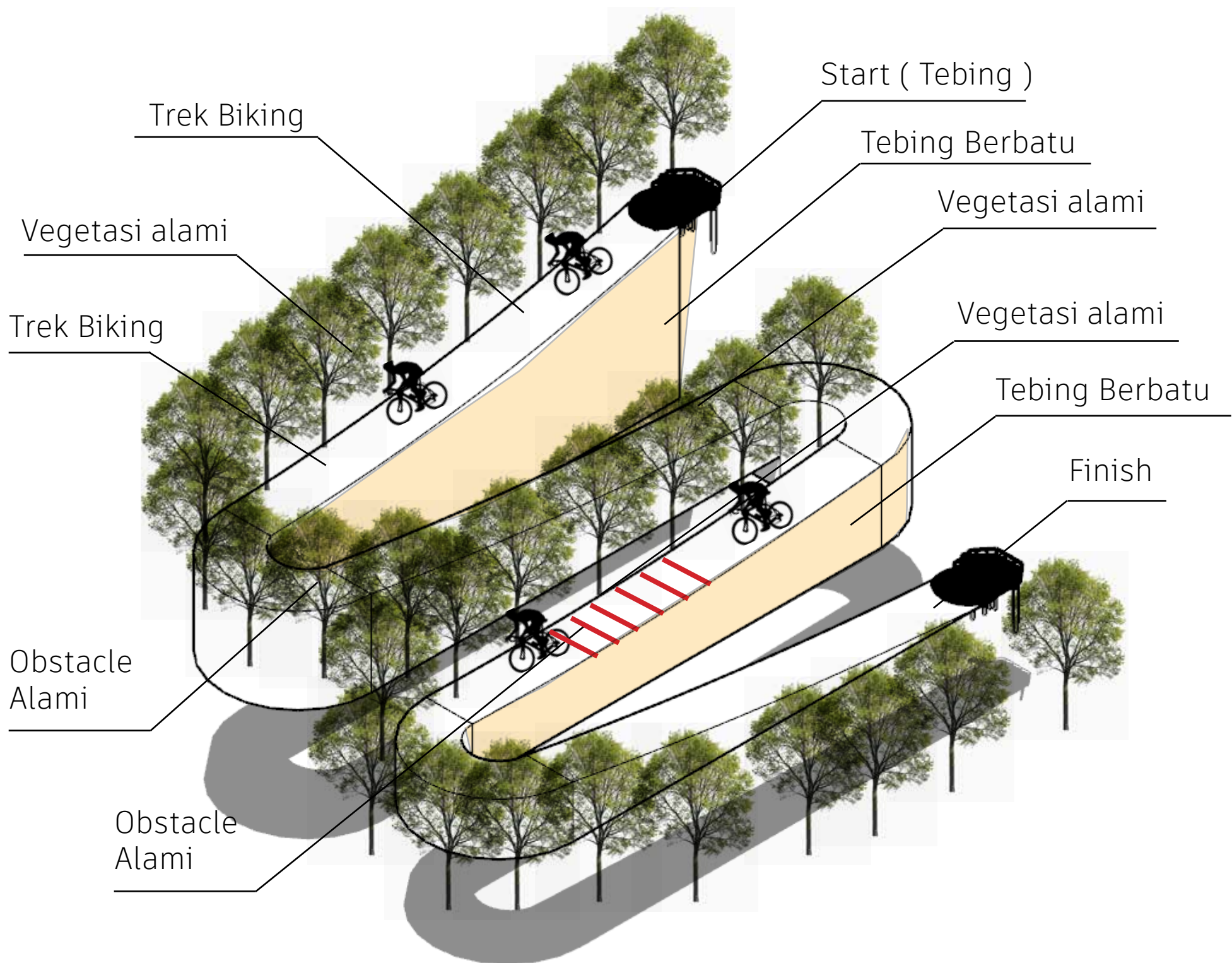


Flying fox adalah permainan outdoor yang melibatkan meluncur dari ketinggian menggunakan tali atau kabel baja yang membentang di antara dua titik, biasanya di alam terbuka. Pemain mengenakan harness yang terhubung ke pulley, memungkinkan mereka meluncur dengan cepat dari titik awal yang lebih tinggi ke titik akhir yang lebih rendah. Permainan ini menggabungkan unsur adrenalin dengan pemandangan alam yang menakjubkan, dan dirancang untuk memberikan pengalaman yang aman dan mendebarkan.

4.4.12 System Destinasi Flyingfox

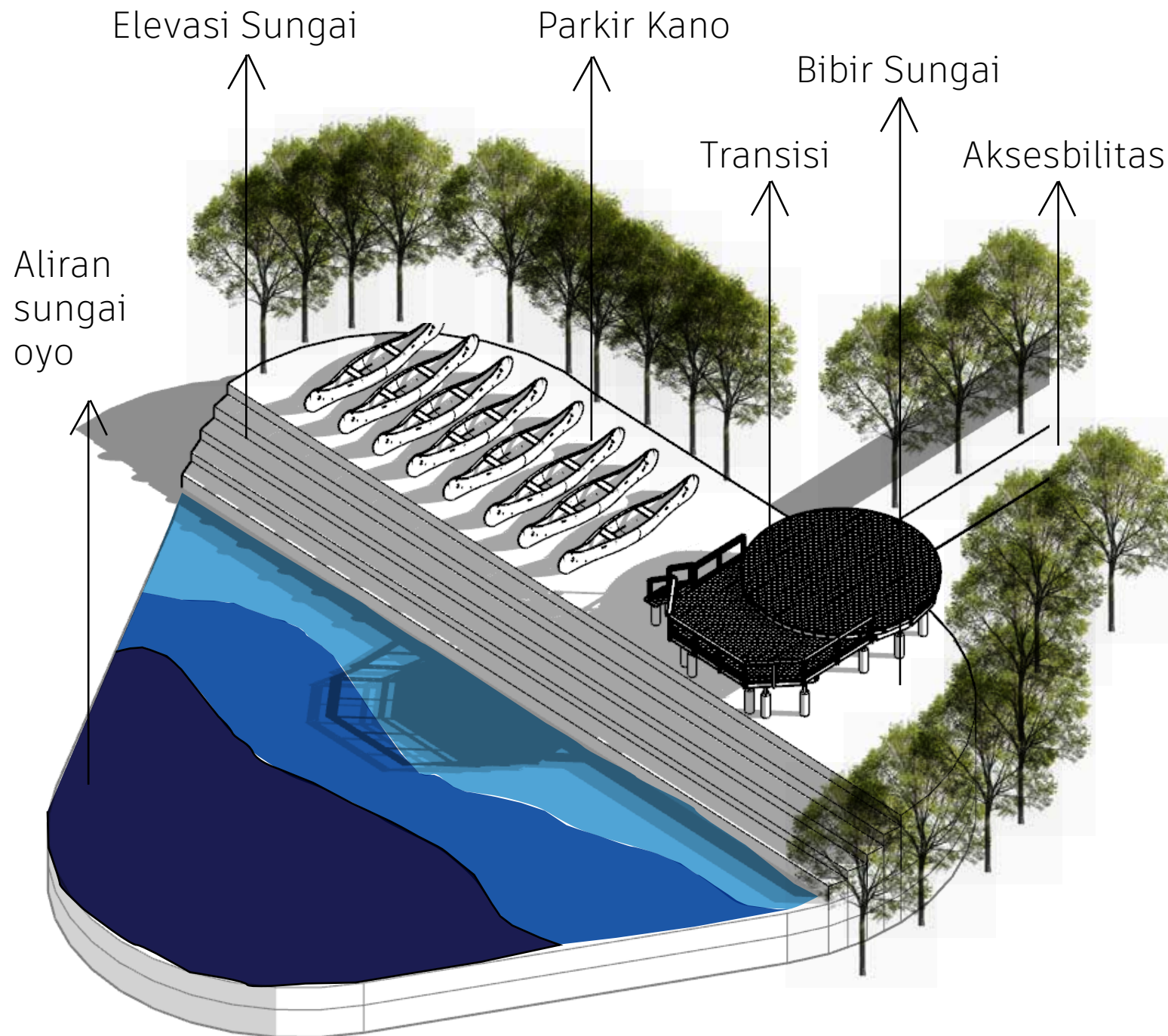


4.4.13 Konsep Mountain Biking



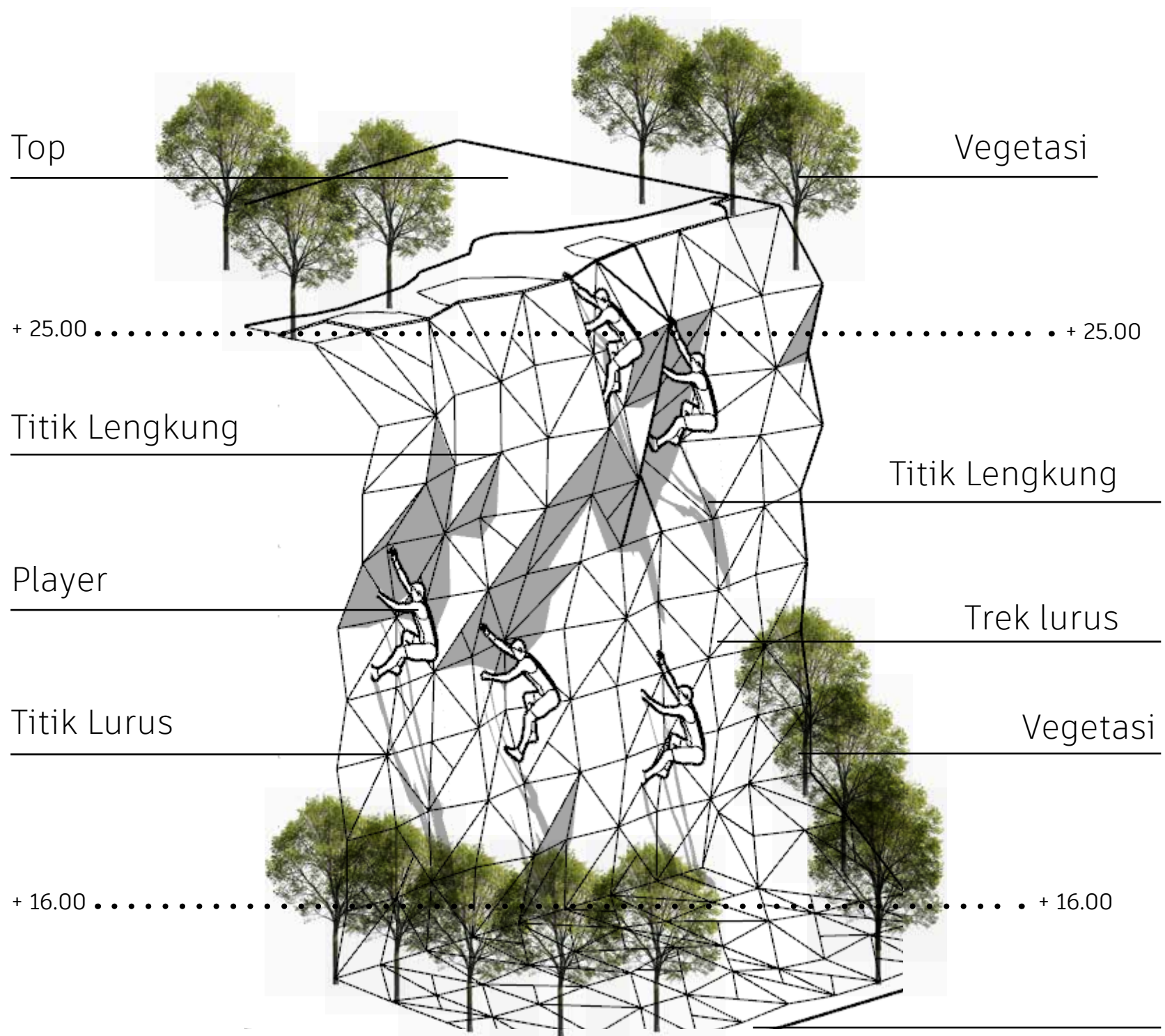
Trek mountain biking di Perancangan Selopamioro dirancang dengan konsep yang sangat menghadirkan pengalaman adrenalin tinggi bagi para penggemar petualangan. Dengan medan yang menantang dan penuh variasi seperti jalan berbatu, tanah liat, dan tanah berpasir, serta berbagai rintangan alam seperti akar pohon dan bebatuan, setiap tikungan dan turunan trek ini memberikan sensasi yang intens dan mendebarkan. Kombinasi ketinggian dan ketajaman belokan juga menambah aspek tantangan dan kegembiraan dalam menjelajahi keindahan alam di Perancangan Selopamioro. Dengan kata lain, konsep trek mountain biking di sini dirancang untuk memberikan pengalaman yang tidak hanya menguji keberanian tetapi juga memuaskan hasrat akan petualangan dan adrenalin.

4.4.14 Konsep Destinasi Kanoeing



Area Sungai Oyo di Selopamioro direncanakan untuk dimanfaatkan sebagai media bermain kano setelah para pengunjung melewati area adventure. Konsep ini menggabungkan keindahan alam sungai yang tenang dengan elemen petualangan yang menantang. Para pengunjung dapat menikmati suasana alami yang damai sambil merasakan sensasi berpadu dengan petualangan yang mereka alami sepanjang perjalanan melintasi area adventure park sebelumnya.

4.4.15 Konsep Destinasi Rockclimbing



Area tebing Selopamioro akan dimanfaatkan sebagai media untuk kegiatan rockclimbing dan via ferrata, sebuah konsep yang sangat sesuai untuk adventure park. Dikelilingi oleh pemandangan alam yang menakjubkan dan tebing-tebing yang menantang, area ini menawarkan pengalaman mendebarkan bagi para penggemar olahraga ekstrem. Rock climbing akan memungkinkan para pendaki untuk menaklukkan dinding-dinding tebing yang beragam tingkat kesulitannya, sementara via ferrata memberikan pengalaman unik dengan jalur besi yang terpasang di tebing, memungkinkan pengunjung untuk menjelajahi dan menikmati keindahan alam dari ketinggian yang spektakuler. Konsep ini tidak hanya memadukan tantangan fisik yang menantang, tetapi juga menghadirkan kegembiraan dan kepuasan bagi para petualang di dalam sebuah adventure park yang memadukan keindahan alam dan adrenalin.

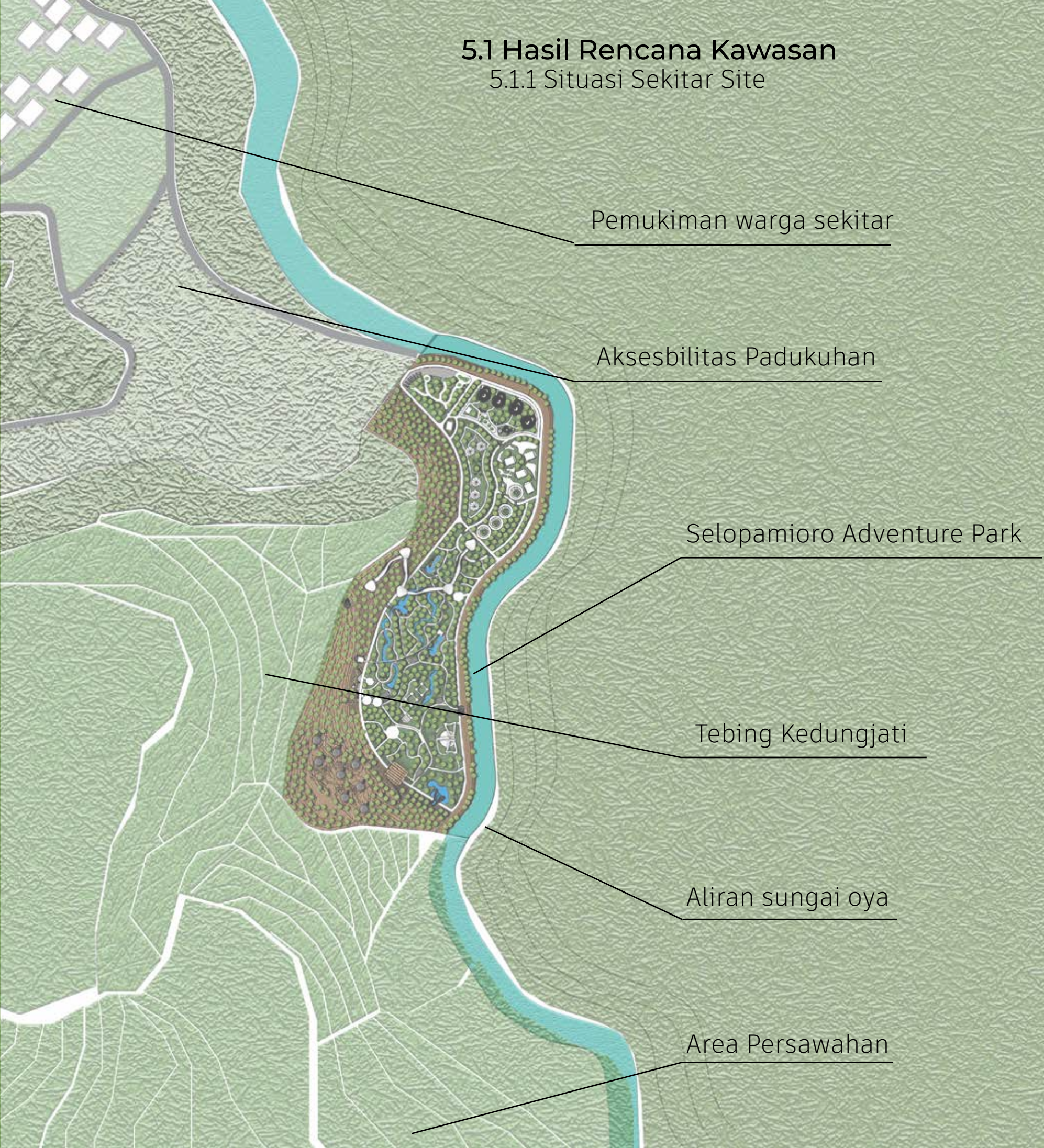
An aerial architectural rendering of a futuristic city. The scene features several large, geodesic domes on the left side, connected by a network of roads and walkways. A winding river or canal flows through the center of the city, with various buildings and structures along its banks. The overall style is a detailed line drawing with a green tint. The number '05' is prominently displayed in the center of the image.

05

BAGIAN HASIL RANCANGAN

5.1 Hasil Rencana Kawasan

5.1.1 Situasi Sekitar Site



5.1.2 Masterplan Kawasan



KETERANGAN MASTERPLAN

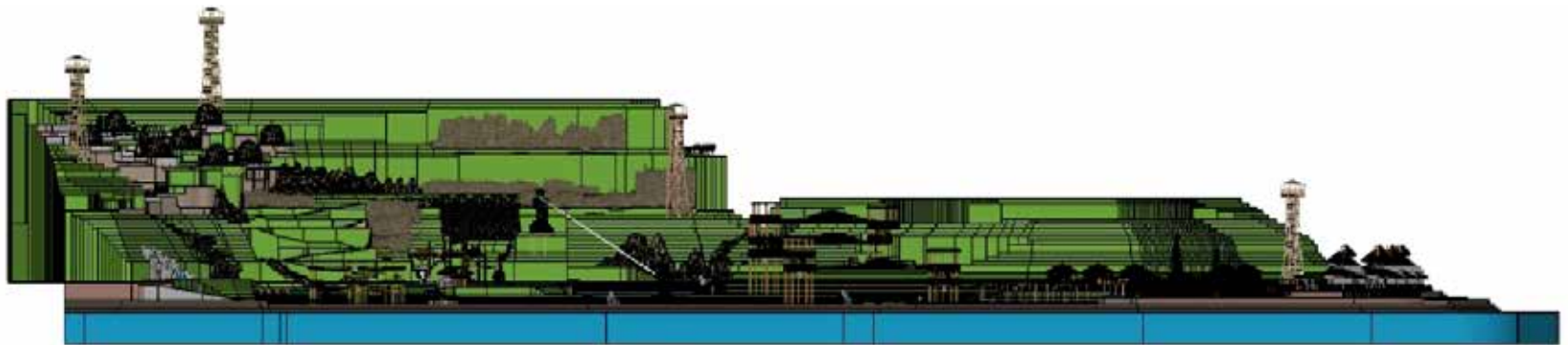
A : PARKIRAN DROP
B : AREA TUNGGU Z.DROP
C : MENARA PANTAU
D : TOILET (ZONA FASUM)
E : RESTO & SOUVENIR
F : TAMAN & SHELTER
G : KANTOR PENGELOLA
H : ADMINISTRASI & PUJASERA
I : TRANSISI KE ZONA ADVENTURE
J : SKYWALK GATE 1

K : TITIK KUMPUL 1
L : AREA LANDAS FLYINGFOX
M : SKYWALK GATE 2
N : SKYWALK GATE 3
O : SKYWALK GATE 4 (TEBING)
P : START MOUNTHAIN BIKING
Q : AREA LEPAS FLYINGFOX
R : TITIK KUMPUL 2
S : TITIK PANDANG
T : HIGHROPE LEVEL 1

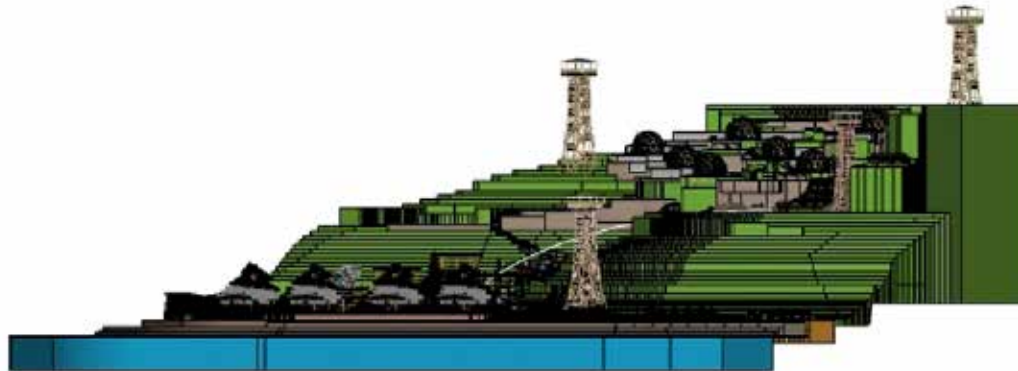
U : HIGHROPE LEVEL 2
V : AKSES MENUJU TEBING
W : ZONA GLAMPING
X : MINI LAKE
Y : GATE KANOEING

5.1.4 Tampak Kawasan

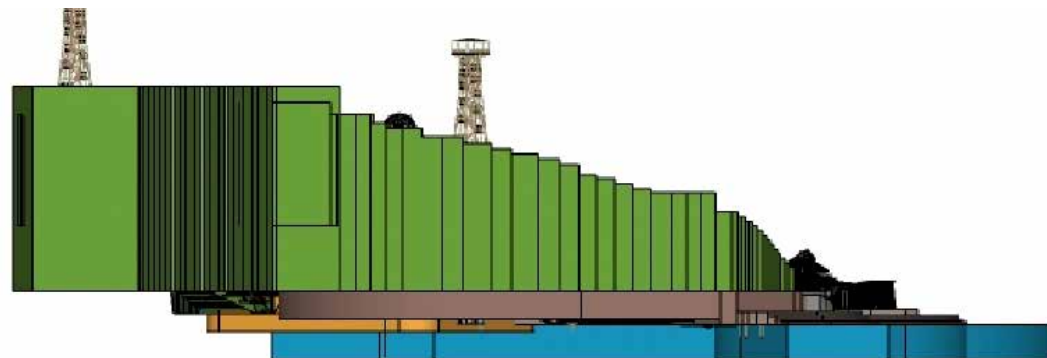
Tampak Barat



Tampak Selatan



Tampak Utara

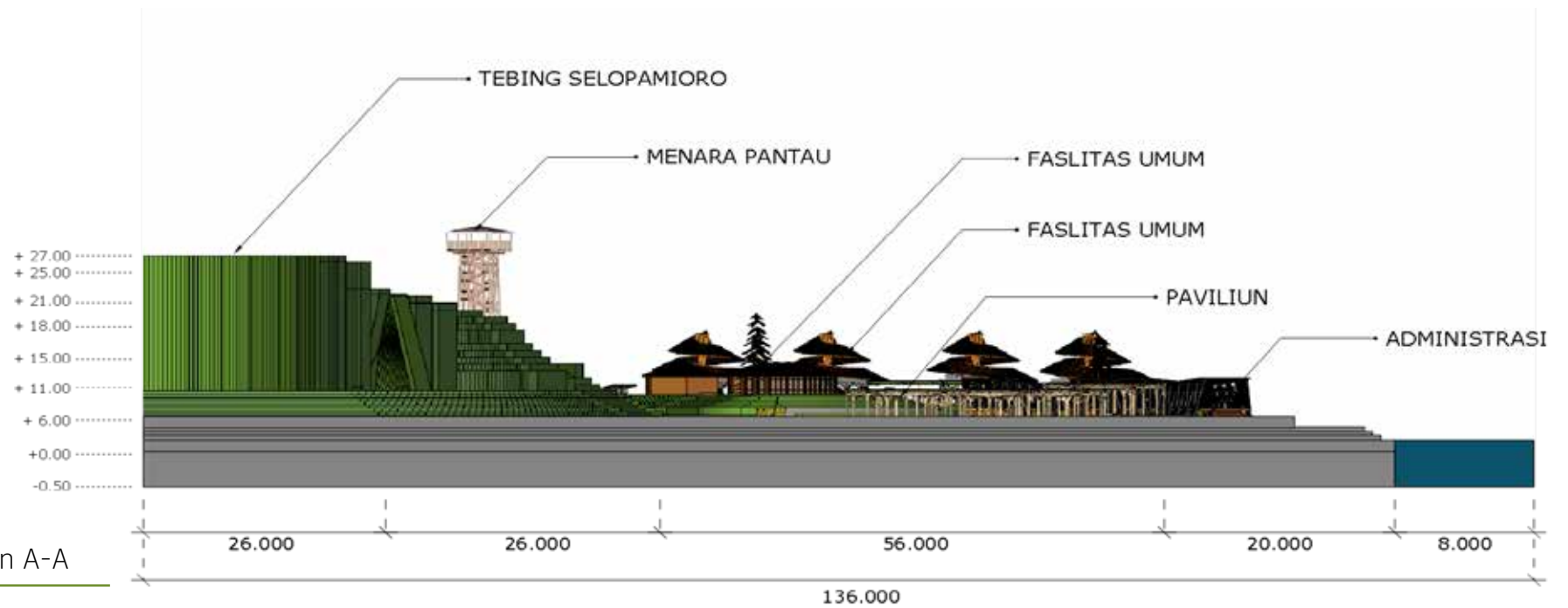


Tampak Timur

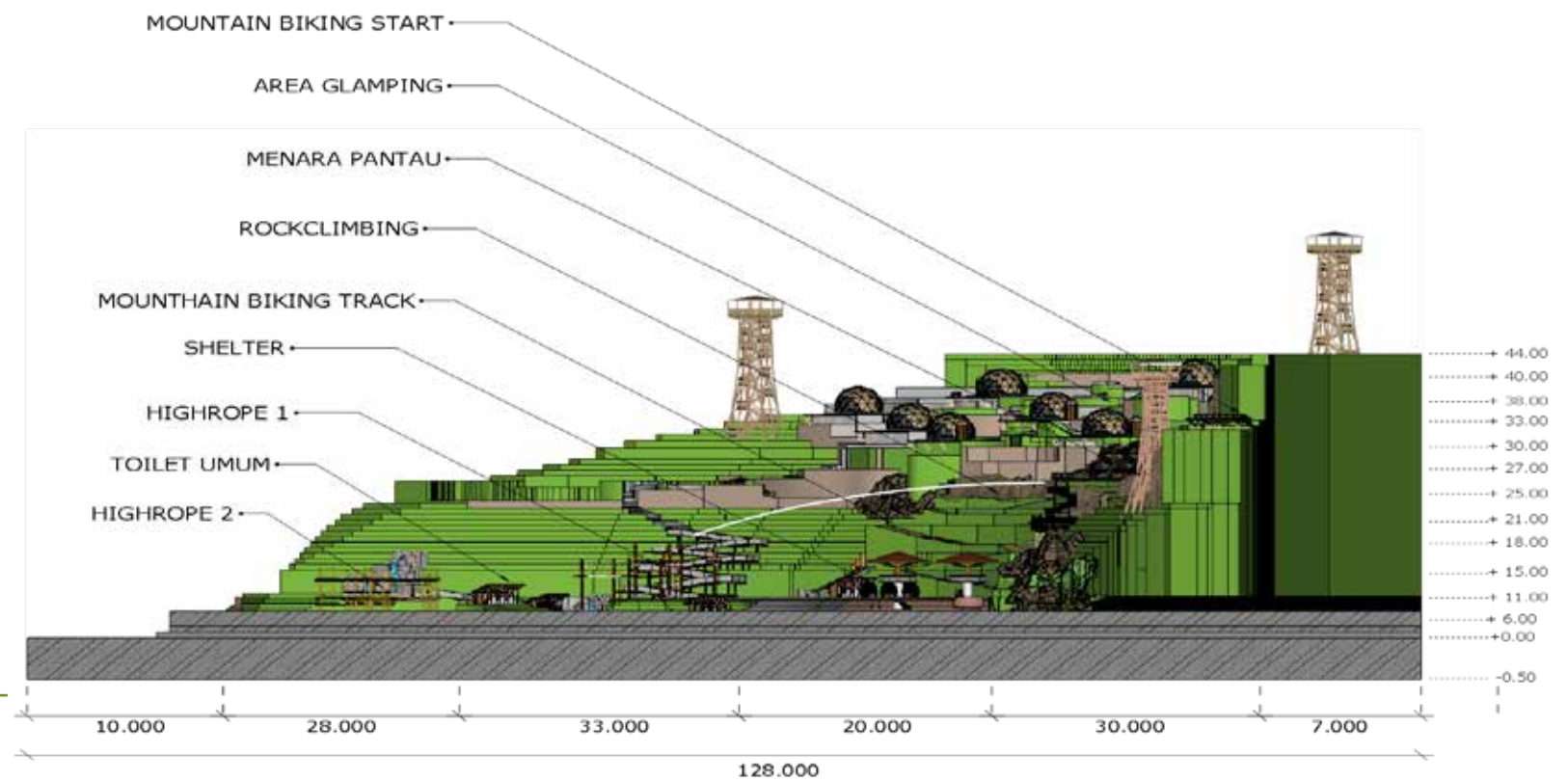


5.1.5 Potongan Kawasan

Potongan A-A



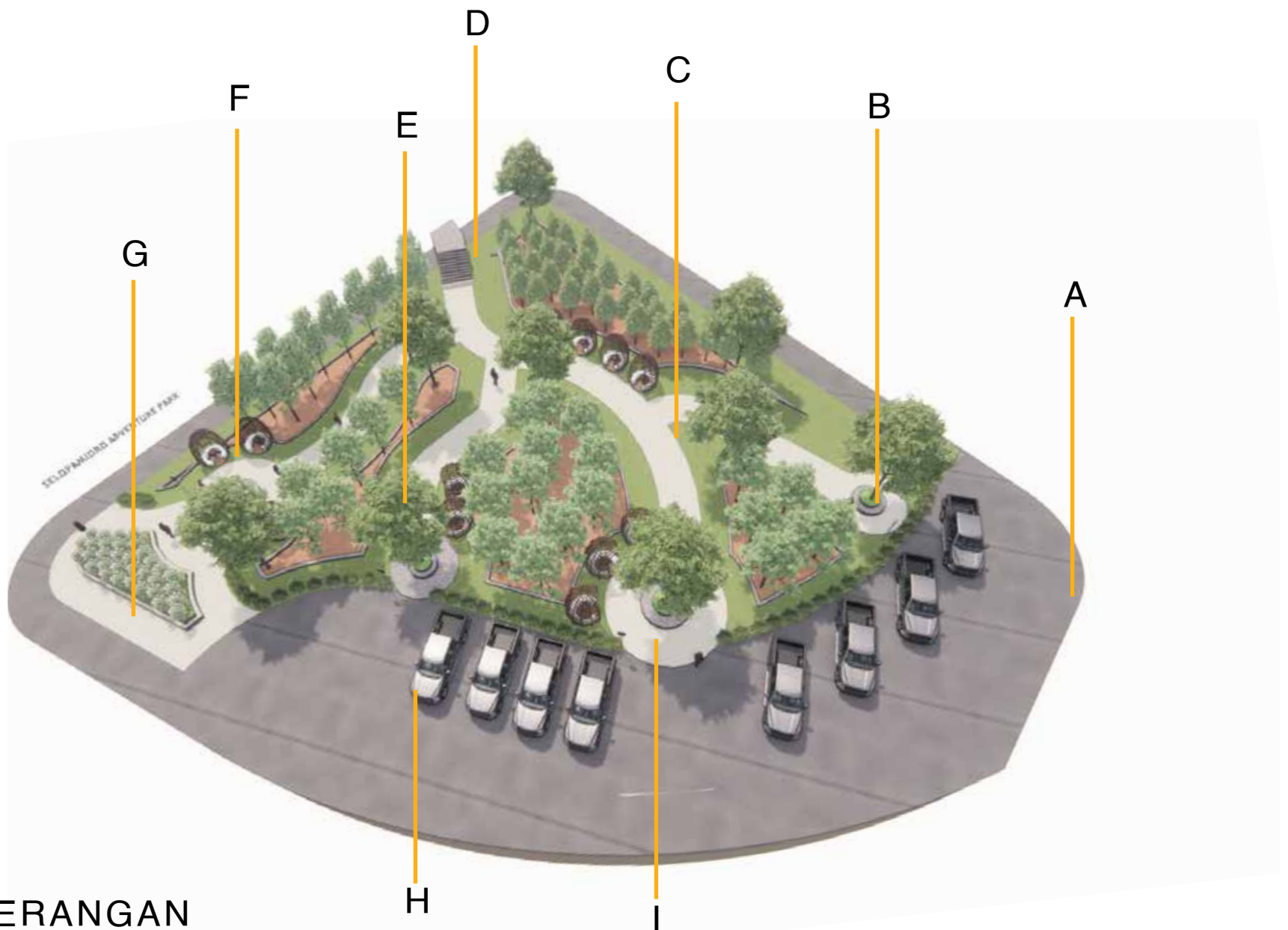
Potongan B-B



5.1.6 Denah Parsial Zona Drop



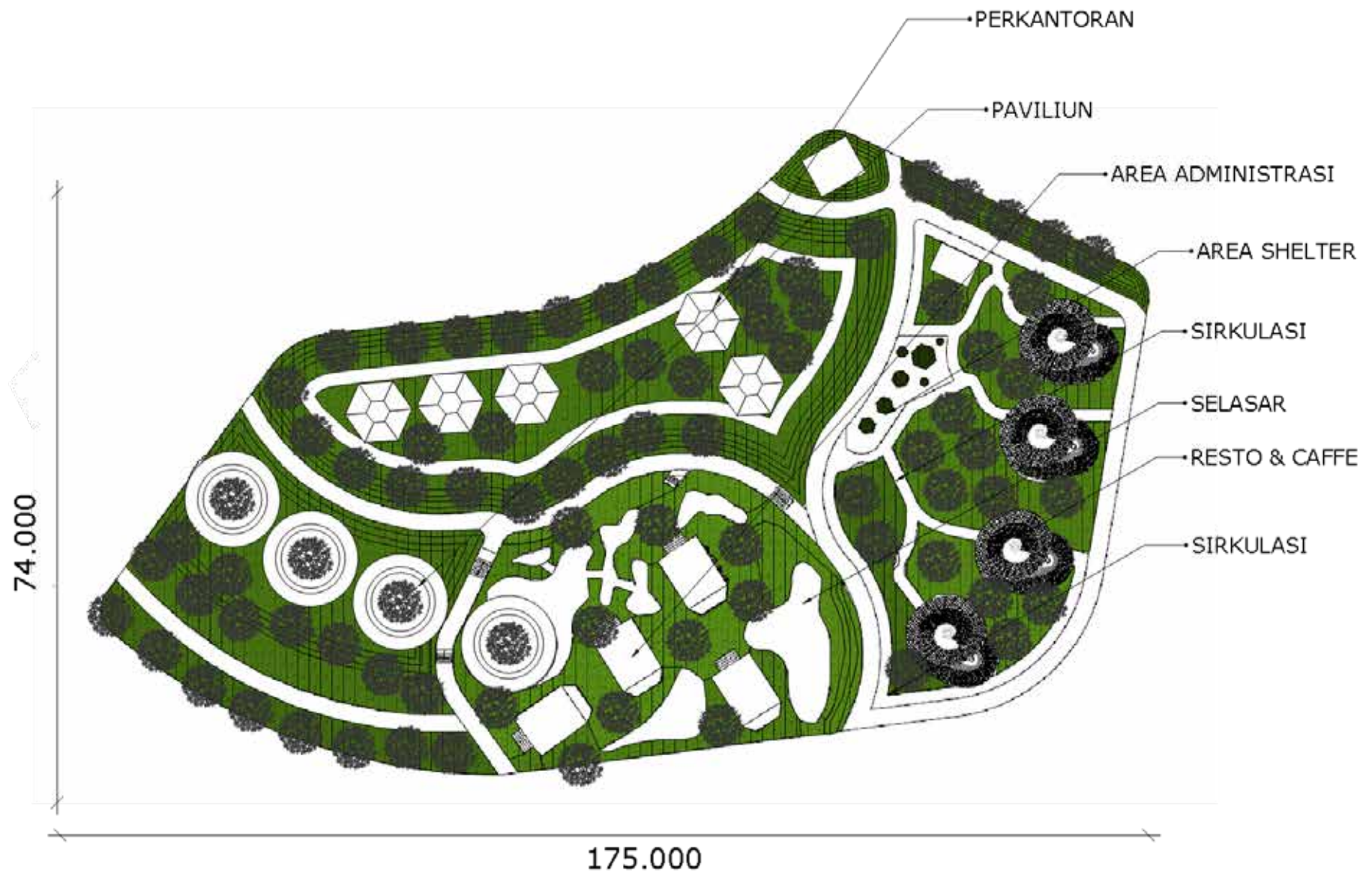
5.1.7 Axonometri Zona Drop



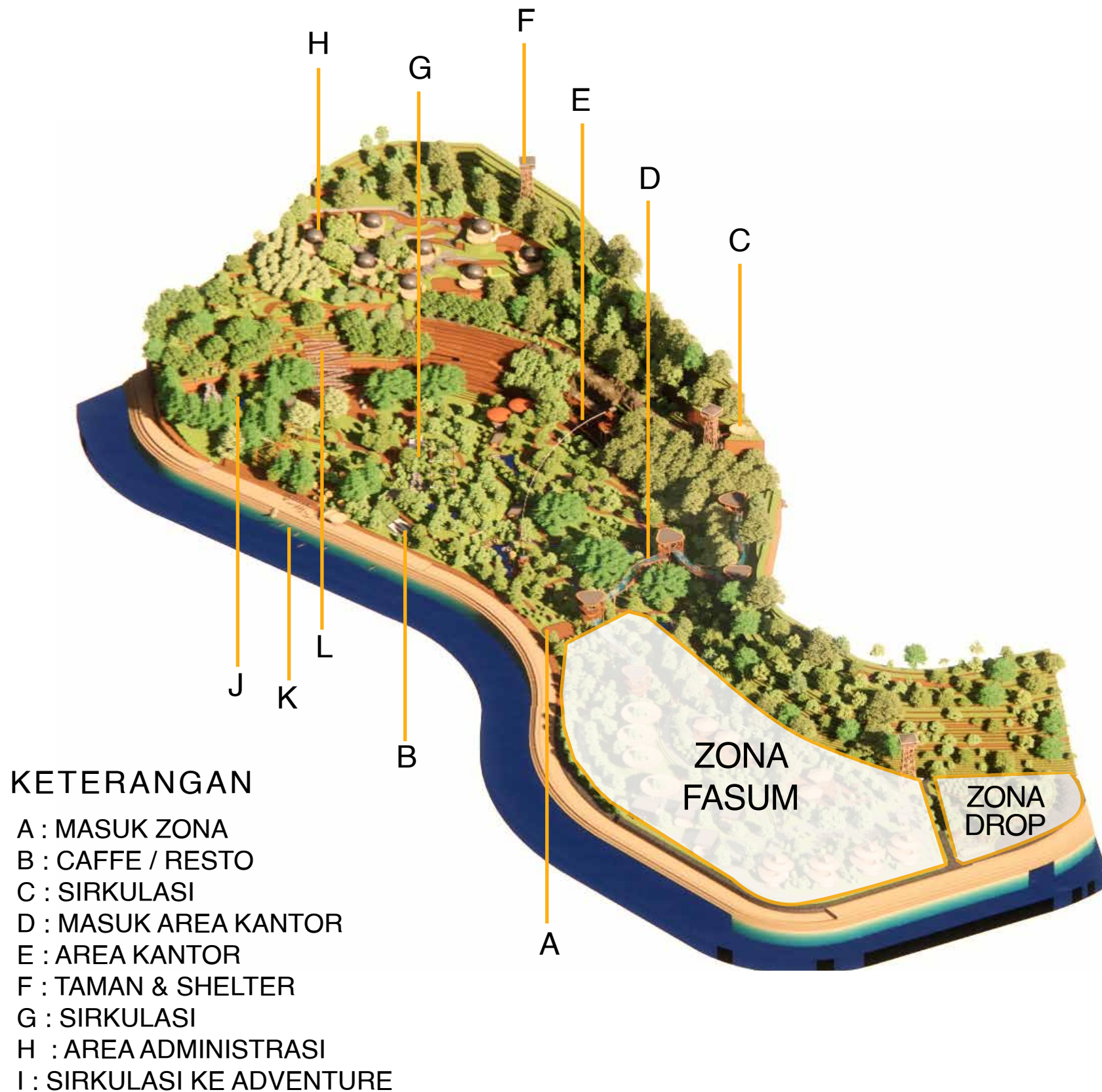
KETERANGAN

- A : MASUK KAWASAN
- B : GATE 1
- C : SIRKULASI
- D : MASUK ZONA FASUM
- E : GATE 3
- F : GATE 4
- G : AREA TUNGGU
- H : PARKIRAN KAWASAN
- I : GATE 2

5.1.8 Denah zona Fasilitas



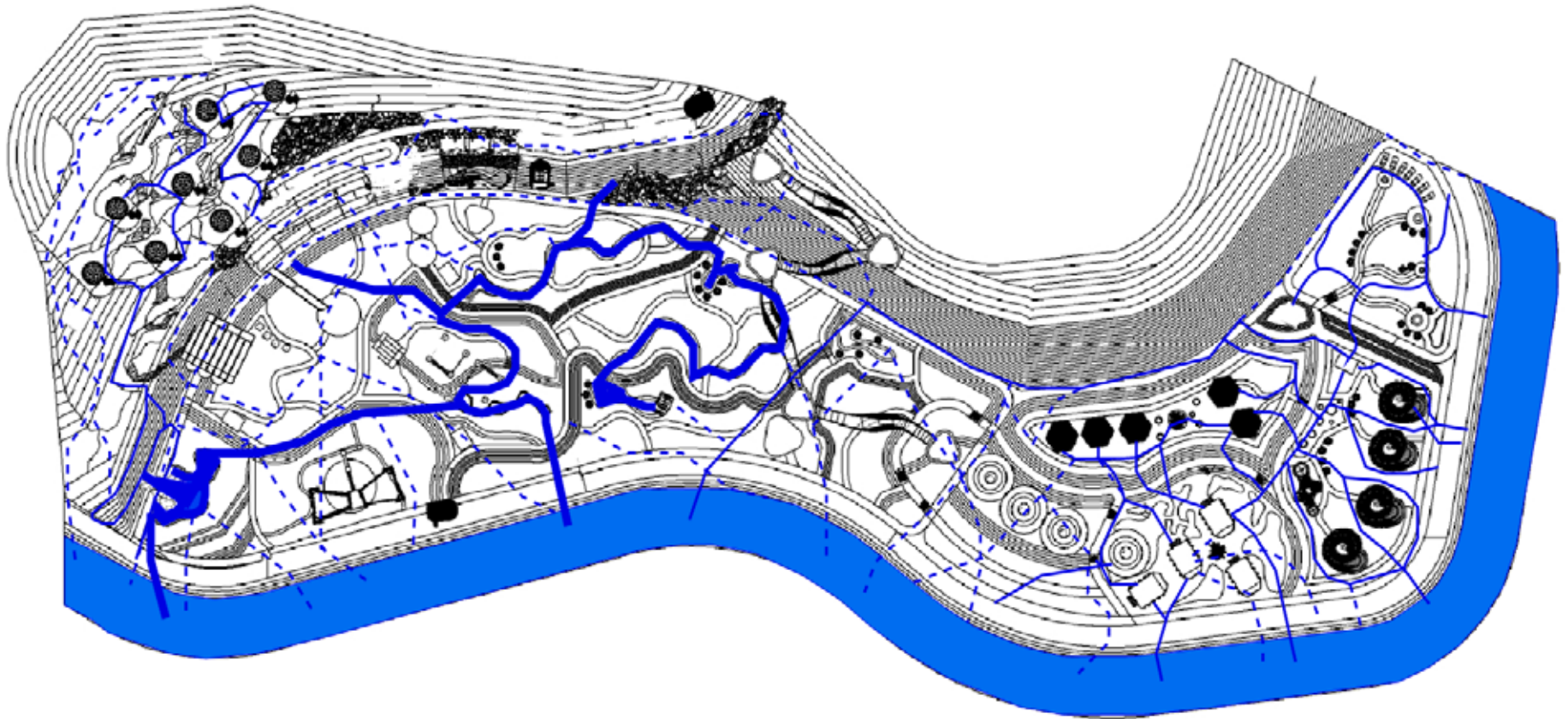
5.1.9 Axonometri zona Adventure



5.1.10 Denah zona adventure



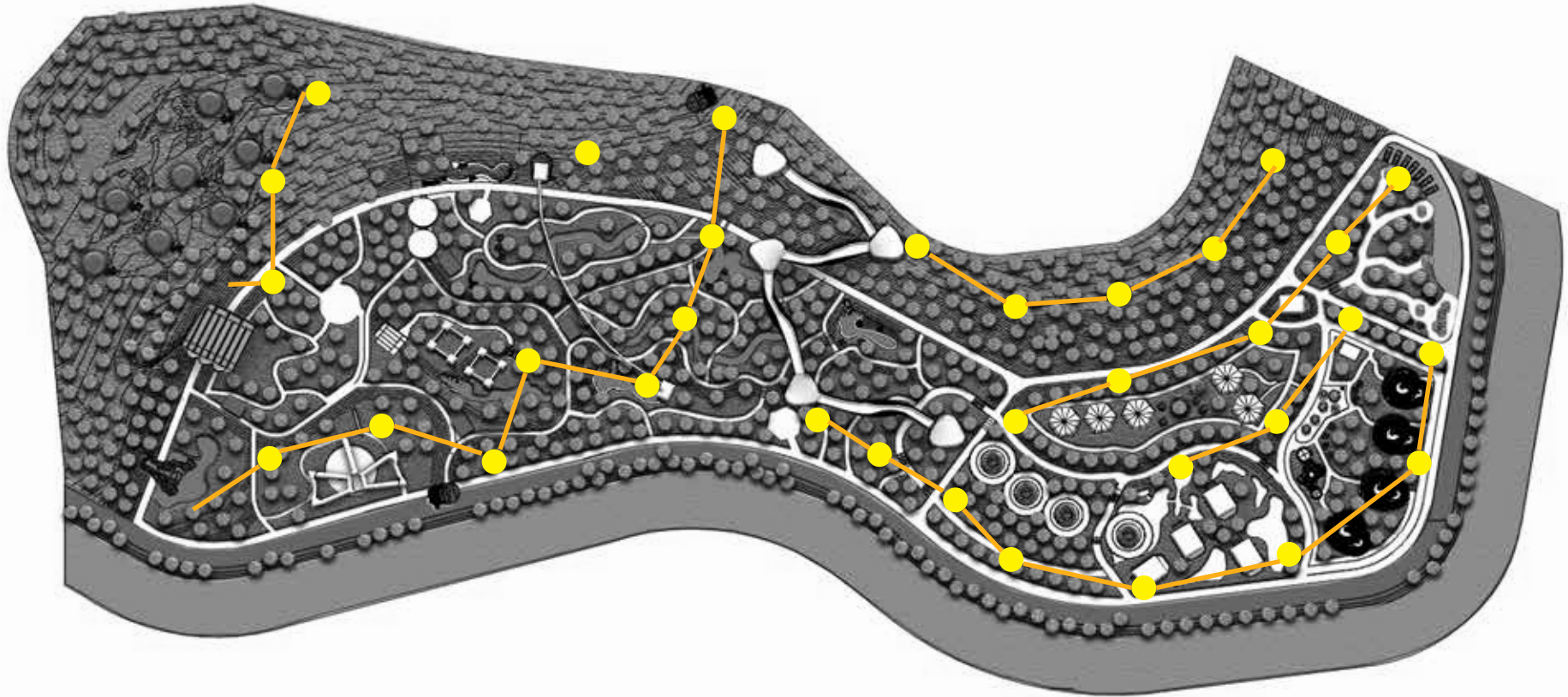
5.11 Rencana Utilitas Kawasan Rancangan



KETERANGAN GAMBAR

- ALIRAN AIR HUJAN
- ALIRAN AIR PARIT
- ALIRAN KOLAM MINI
- ALIRAN SUNGAI OYA

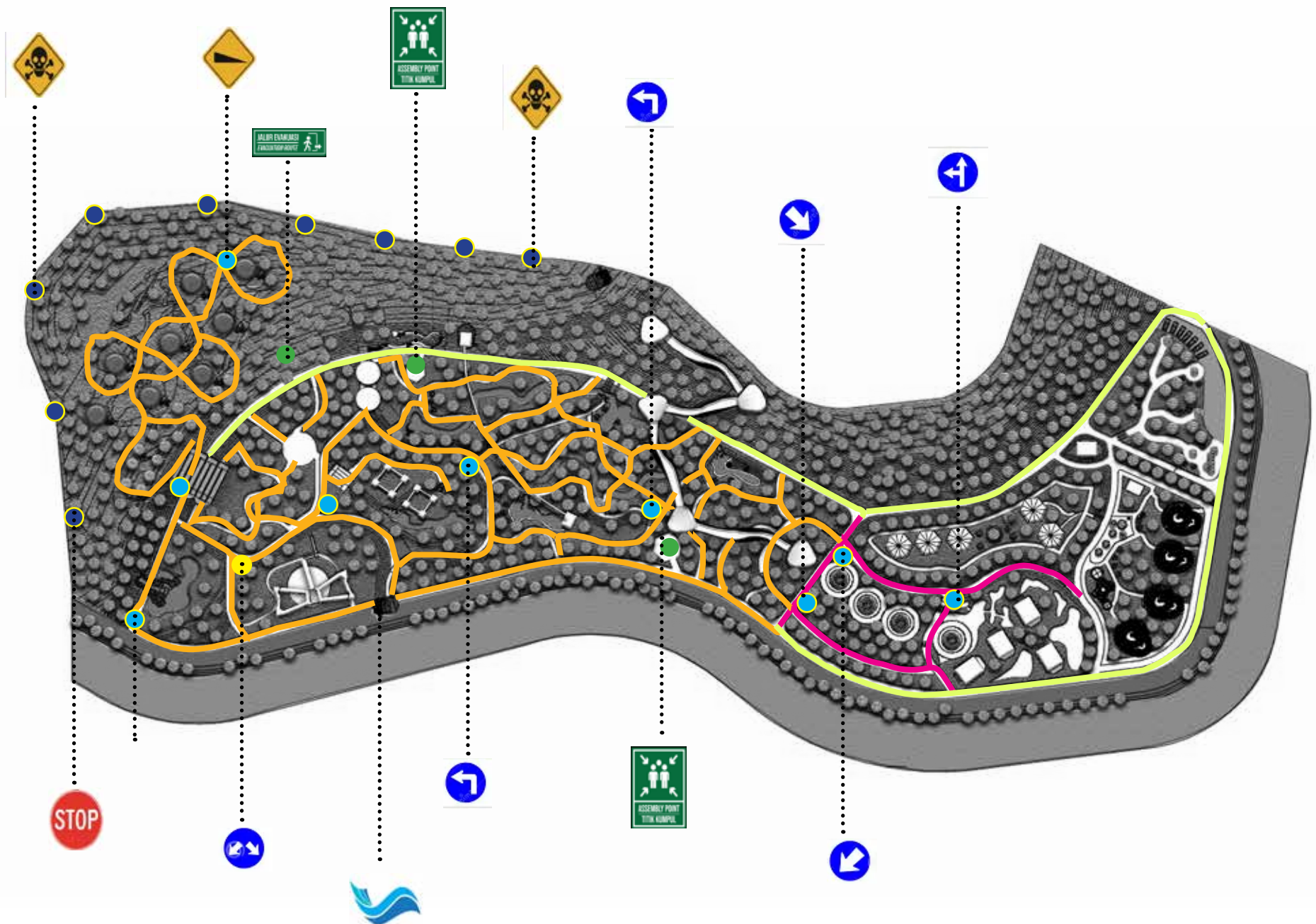
5.12 Hasil rencana titik lampu



KETERANGAN

- TITIK PENERANGAN
- ALIRAN PENERANGAN

5.13 Rencana Tanda Jalan Dan Petunjuk Kawasan

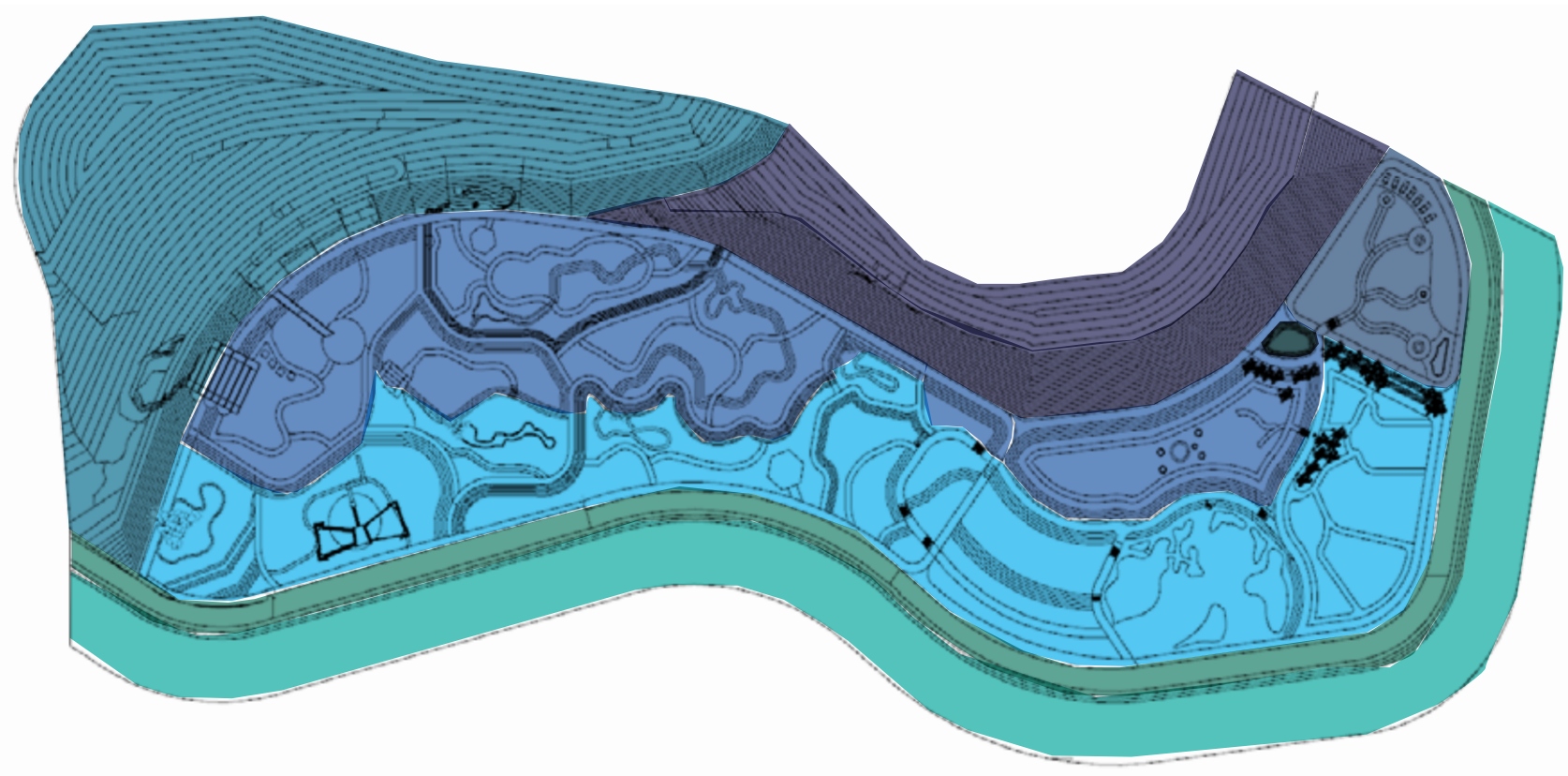


KETERANGAN

	BERHENTI		LURUS		DUA ARAH
	BERBAHAYA		KIRI BAWAH		MENANJAK
	JALUR EVAKUASI		KANAN BAWAH		AREA SUNGAI
	TITIK KUMPUL		PERTIGAAN		

5.14 Rencana Tipologi Kawasan Rancangan

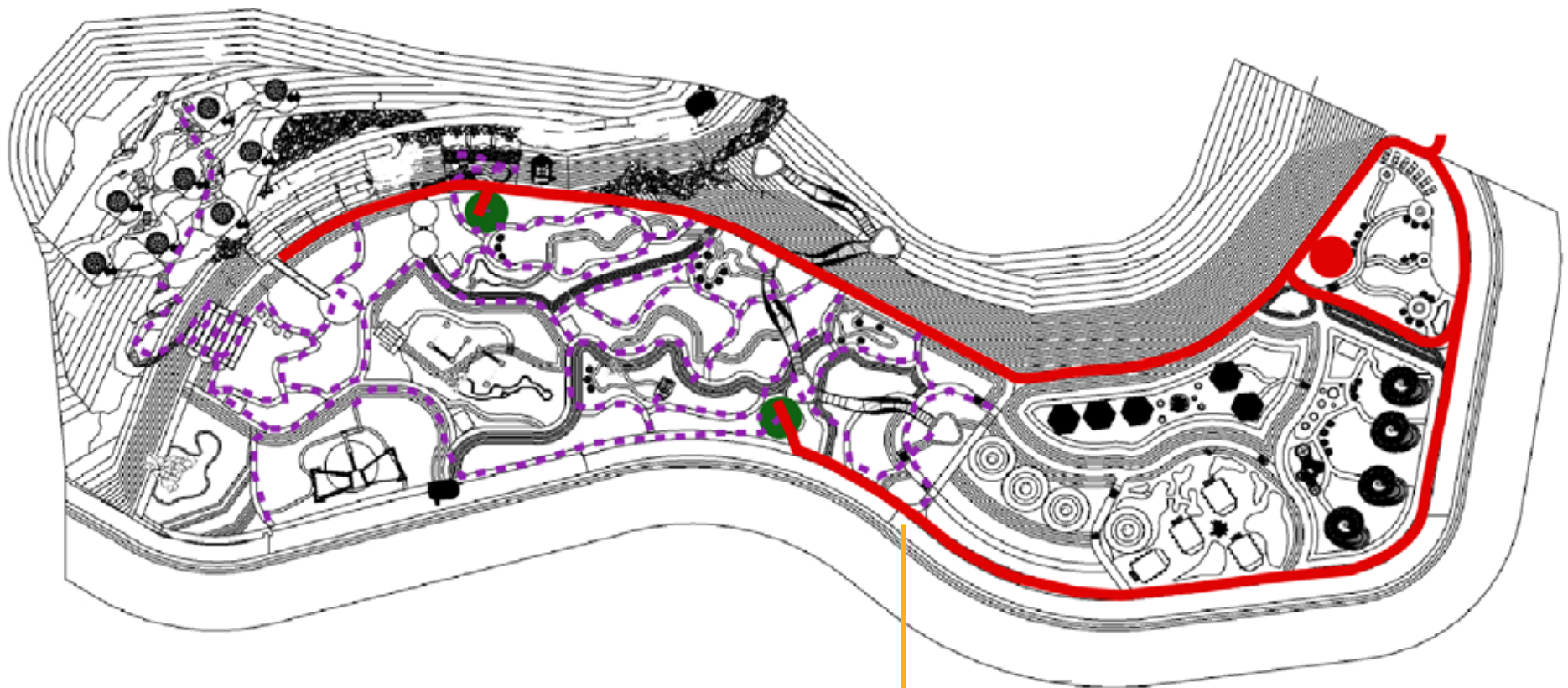
- + 44.00
- + 43.00
- + 41.00
- + 38.50
- + 35.50
- + 34.00
- + 32.50
- + 31.00
- + 29.50
- + 28.00
- + 26.50
- + 25.00
- + 23.50
- + 22.00
- + 20.50
- + 19.50
- + 18.00
- + 16.50
- + 15.00
- + 13.50
- + 12.00
- + 10.50
- + 8.50
- + 7.00
- + 5.50
- + 4.00
- + 2.50
- + 1.00
- + 0.00



KETERANGAN

- ELEVASI TEBING 1
- ELEVASI TEBING 2
- ELEVASI HALF Z FASUM & ADVENTURE 1
- ELEVASI HALF Z FASUM & ADVENTURE 2
- ELEVASI BIBIR SUNGAI
- ELEVASI SUNGAI

5.15 Hasil Rencana ALur Penyelamatan Kawasan



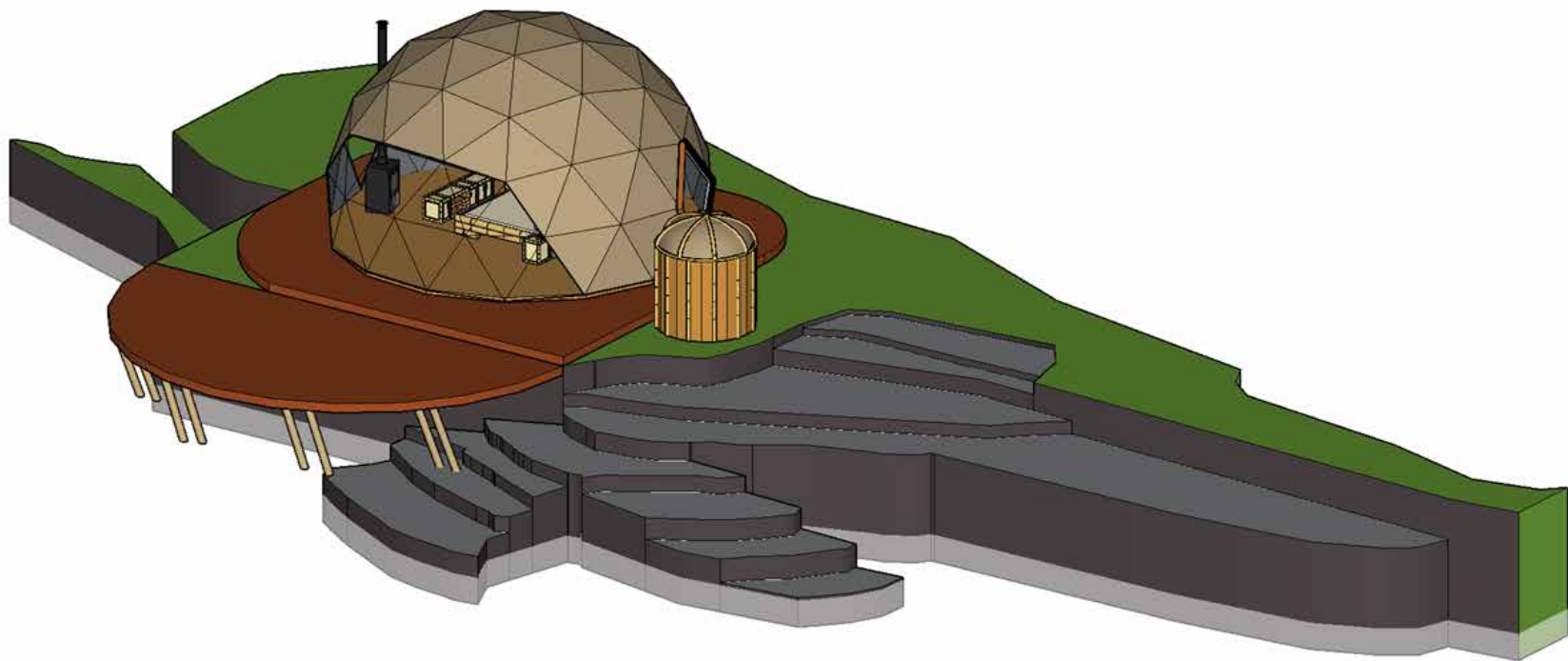
KETERANGAN GAMBAR

- JALUR EVAKUASI KENDARAAN
- AMBULANCE PARKING
- TITIK KUMPIL
- - SIRKULASI KE

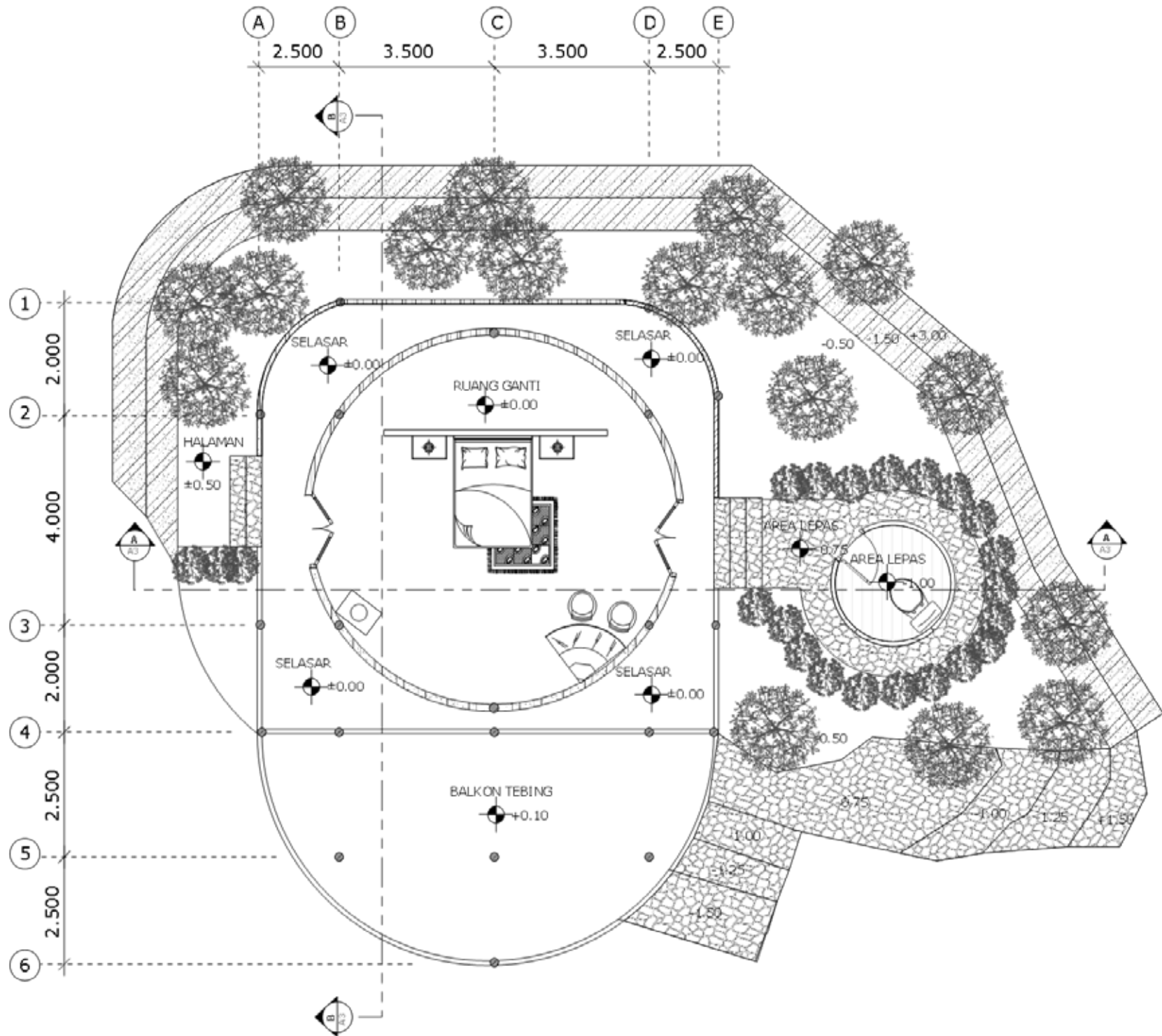


5.2 Massa Dalam Kawasan Rancangan

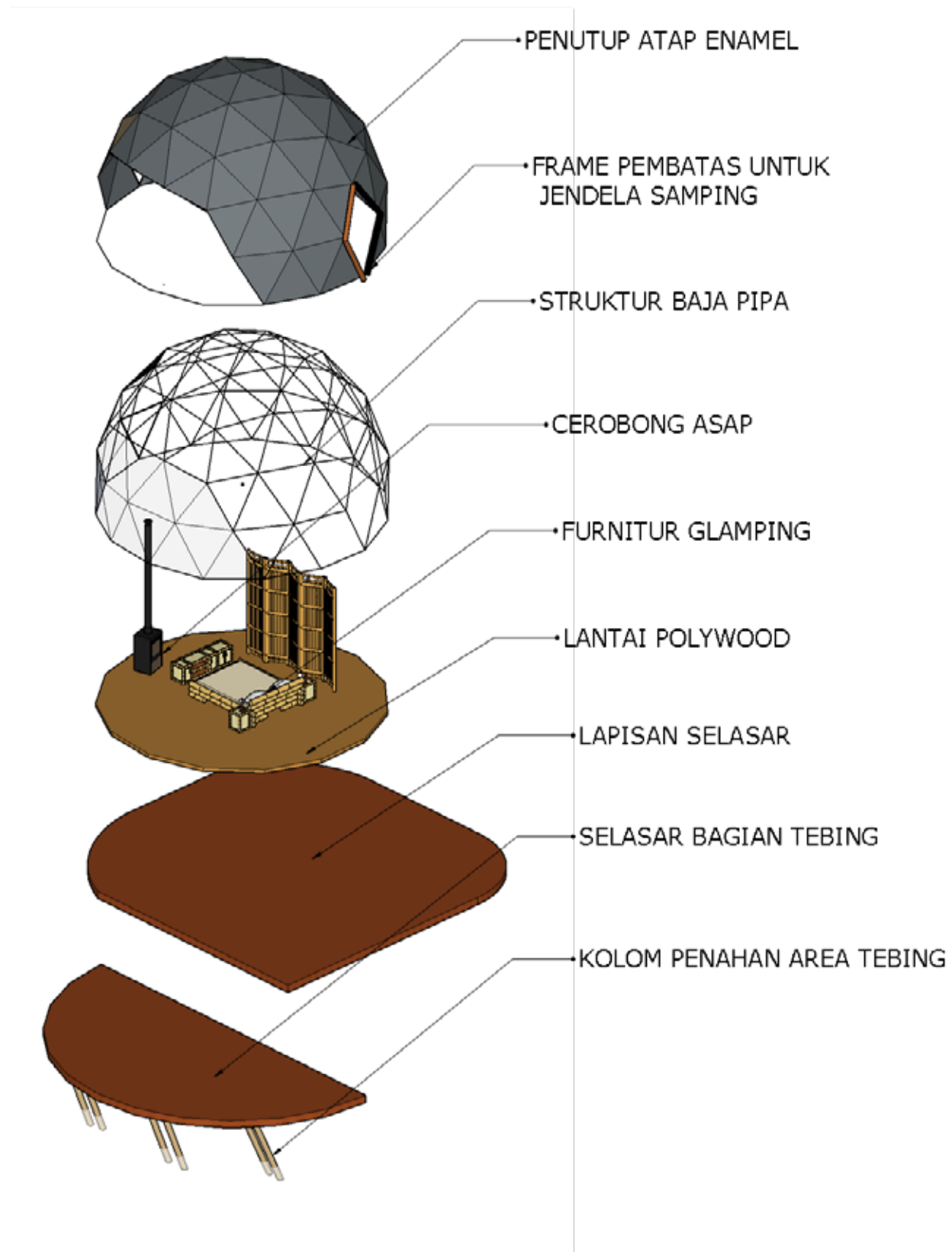
5.2.1 Axonometri Glamping



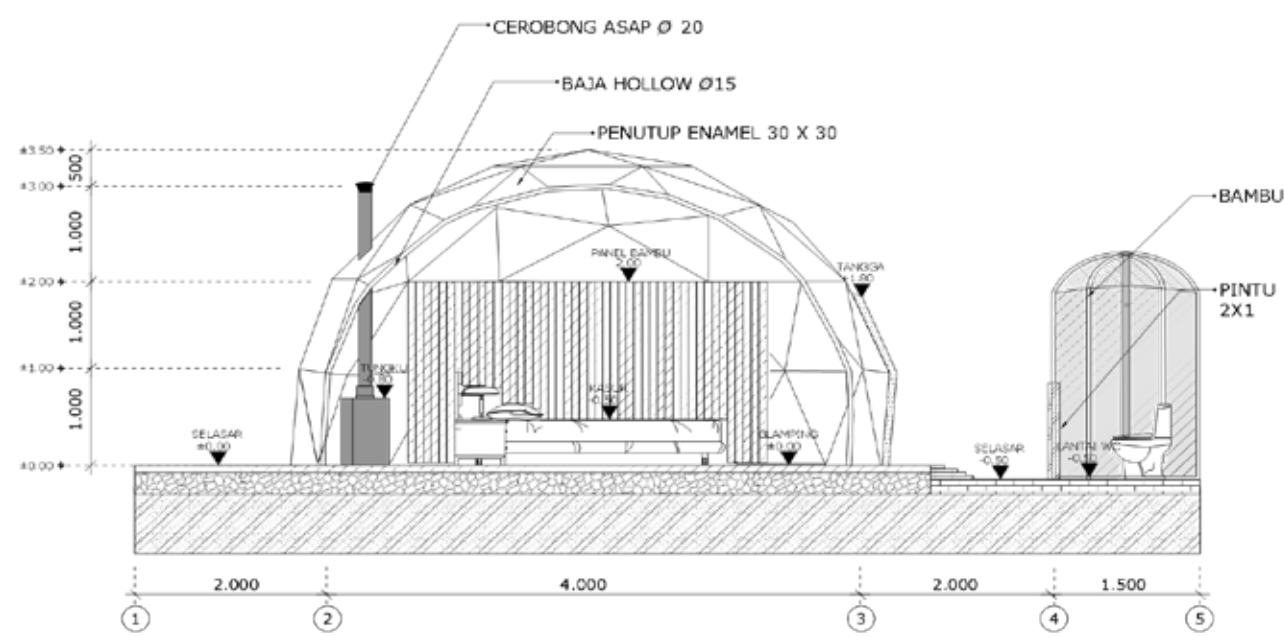
5.2.2 Denah Glamping



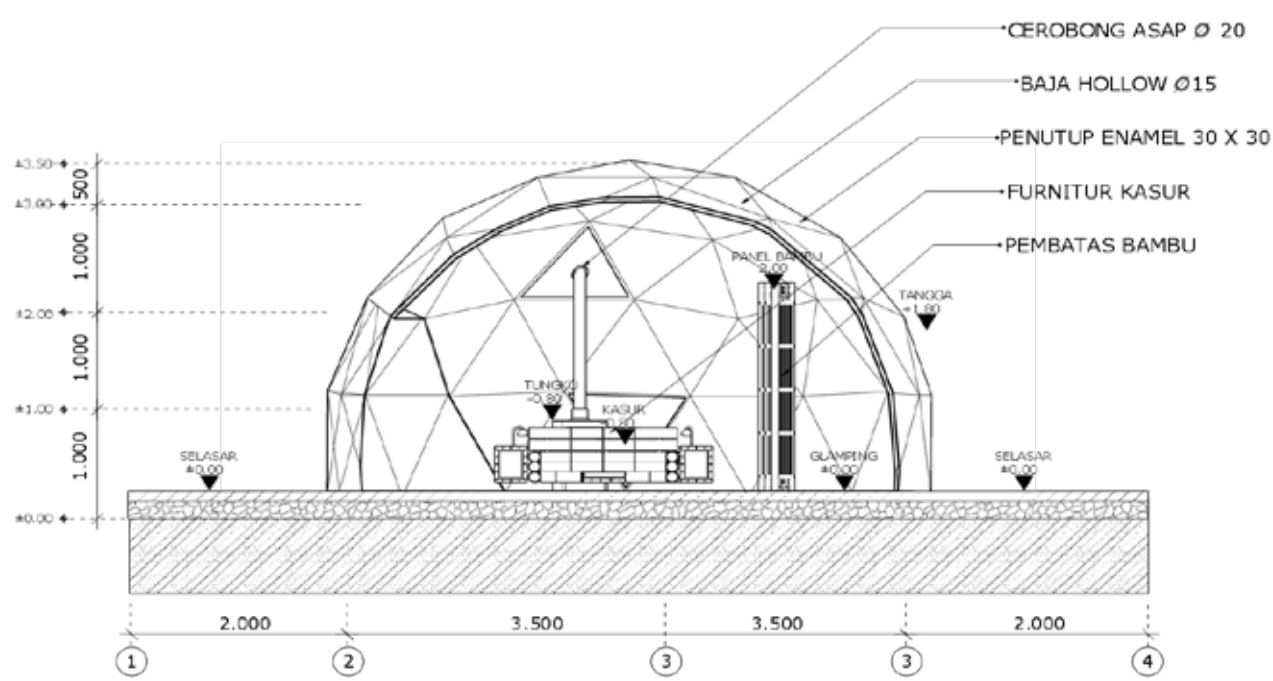
5.2.3 Reverse rencana skema struktur glamping



5.2.4 Potongan A-A Glamping

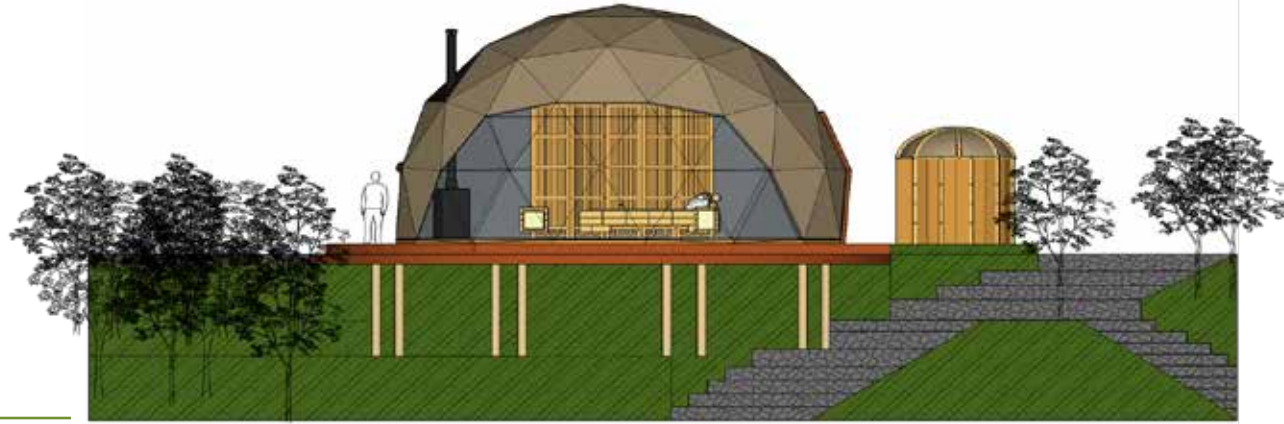


5.2.5 Potongan B-B Glamping

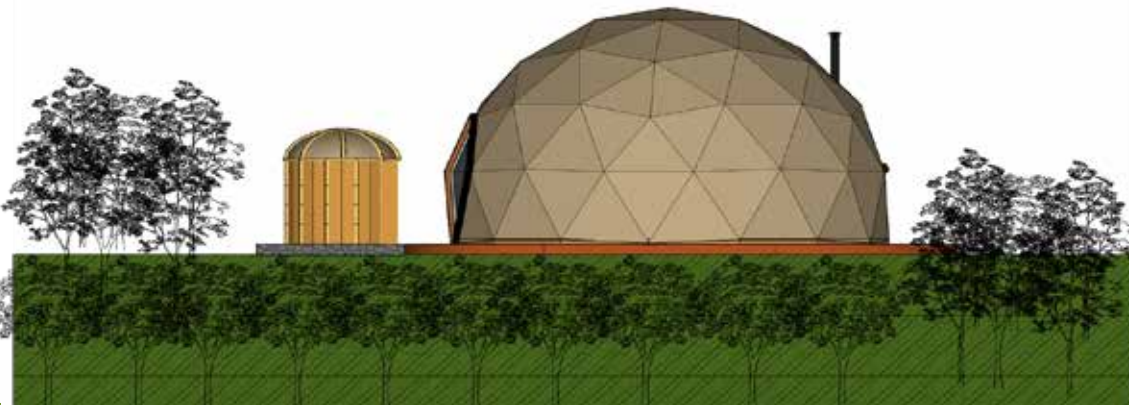


5.2.6 Tampak Glamping

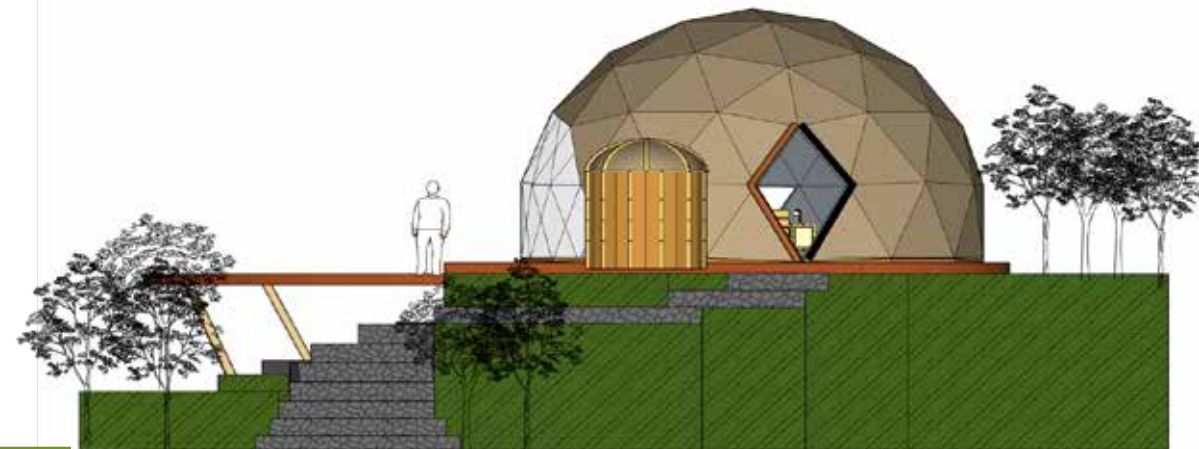
Tampak Selatan



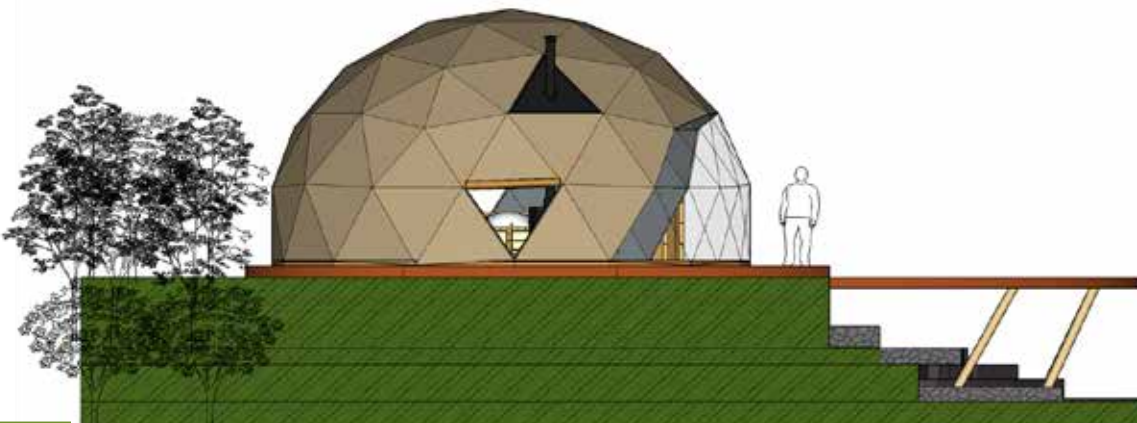
Tampak Utara



Tampak Timur



Tampak Barat



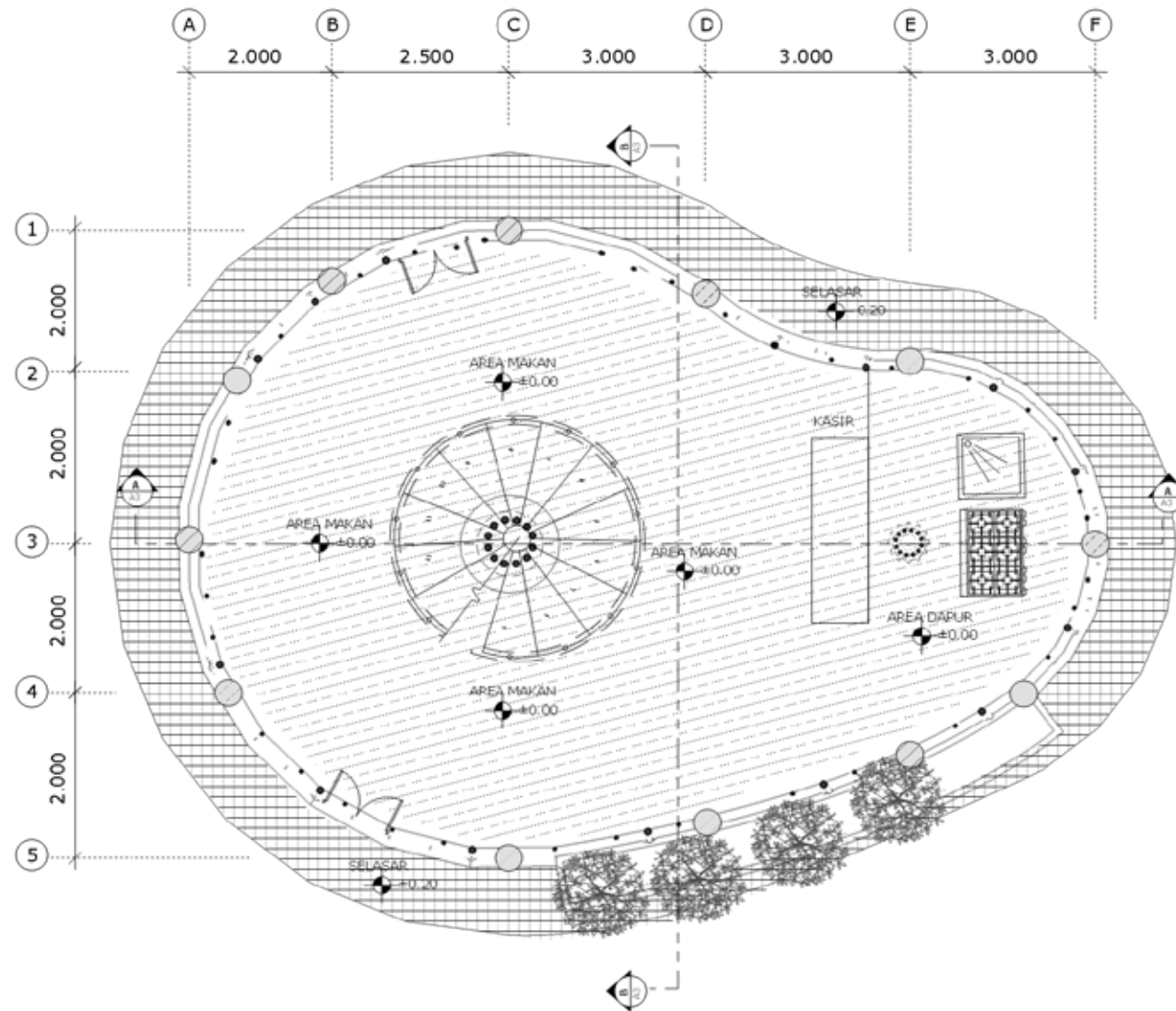
5.2.7 Axonometri Caffe Dan Resto



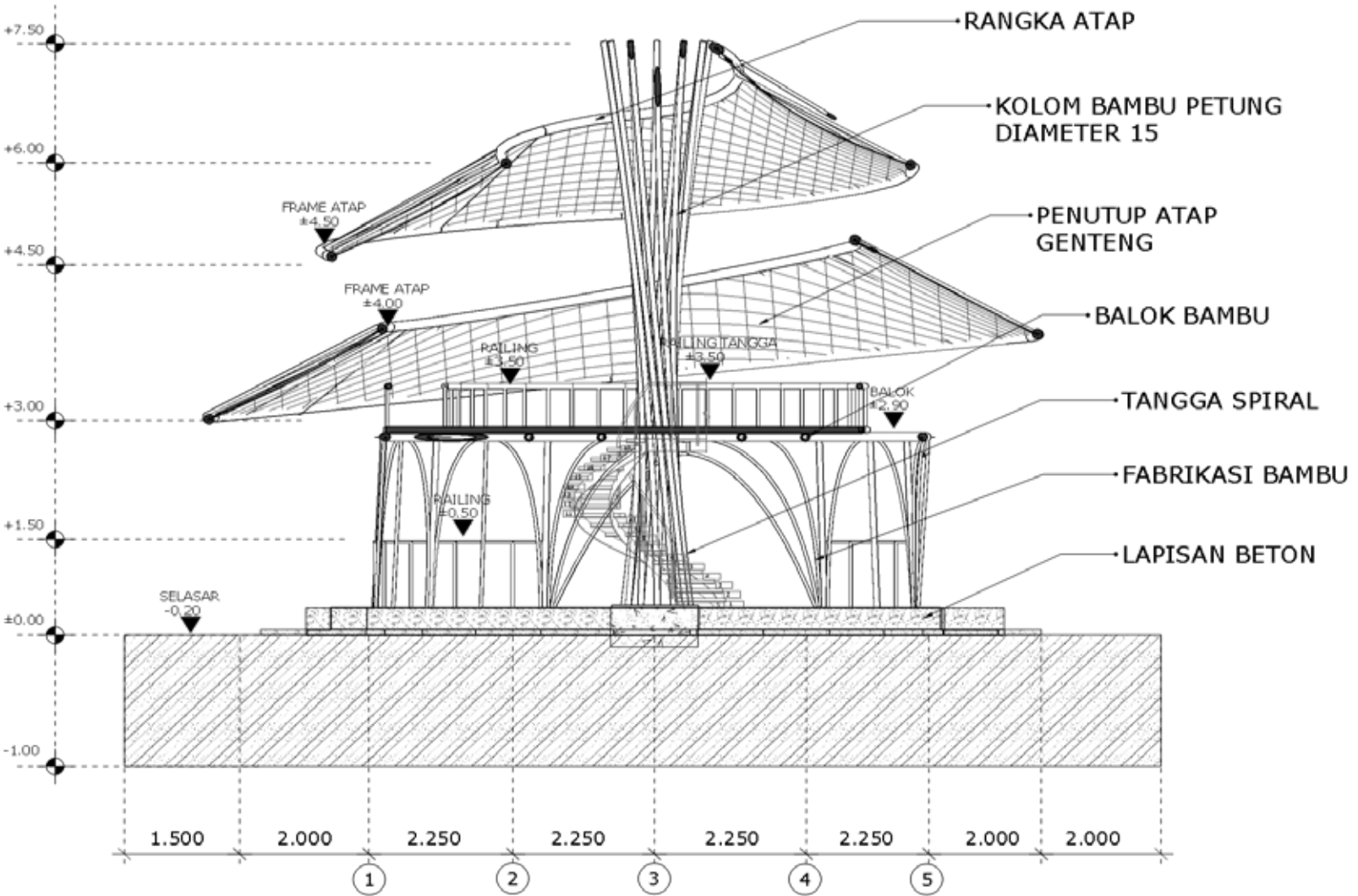
5.2.8 Perspektif Caffe Dan Resto



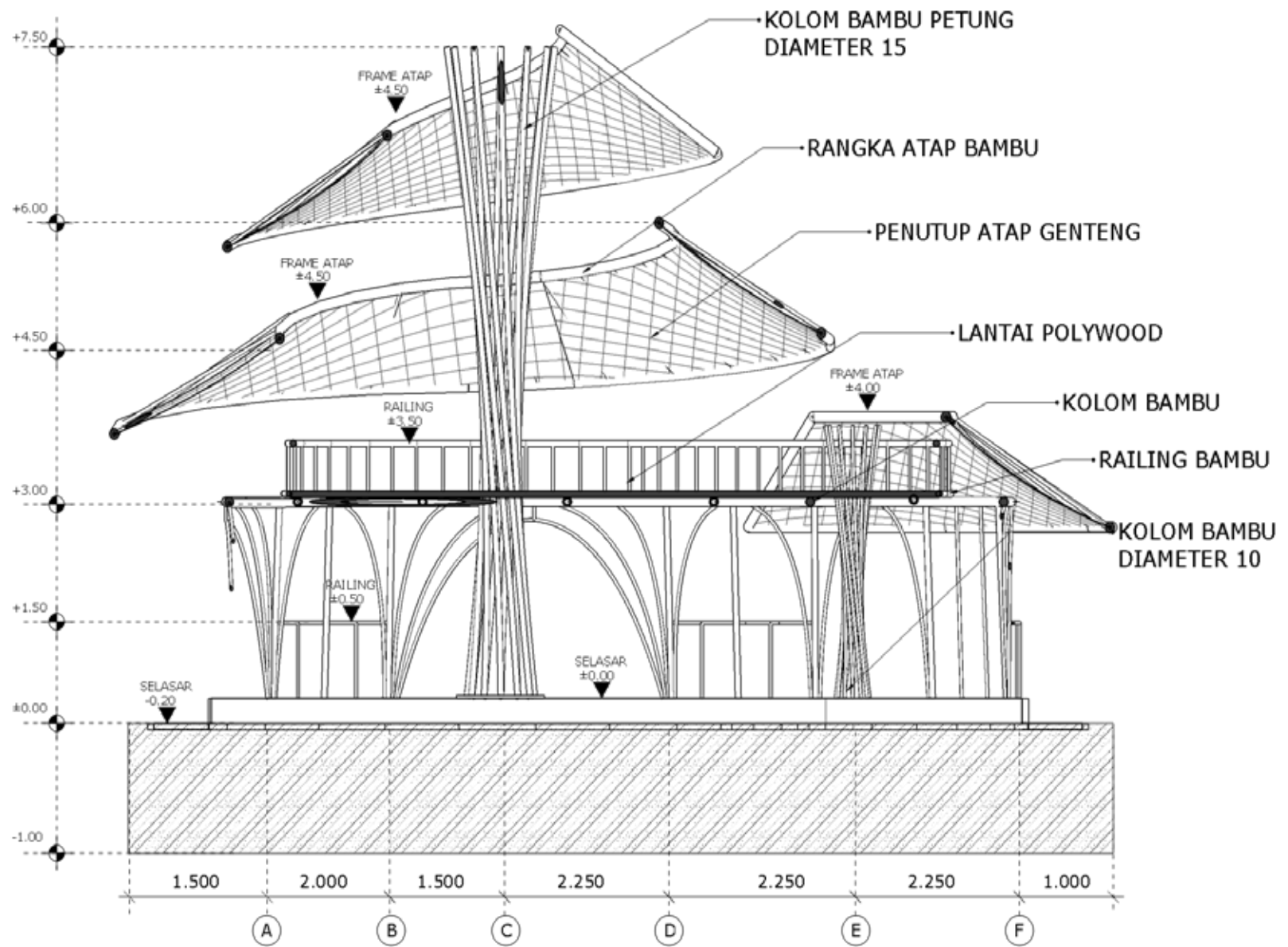
5.2.9 Denah Caffe & Resto



5.2.10 Potongan A-A Resto & Caffe

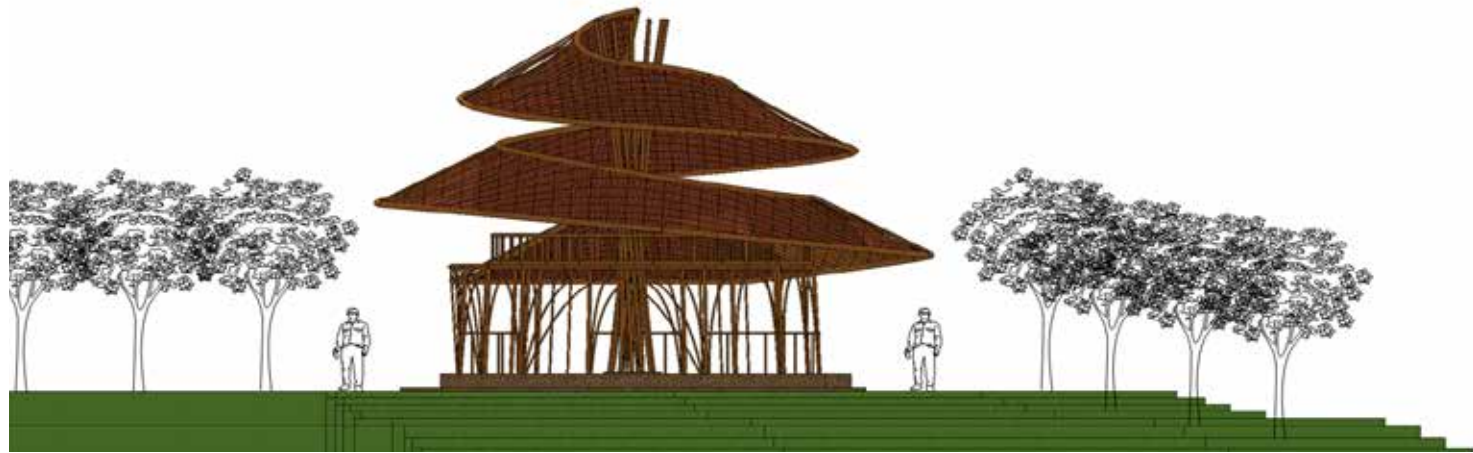


5.2.11 Potongan B-B Resto & Caffe



5.2.12 Tampak Resto & Caffe

Tampak Selatan



Tampak Utara



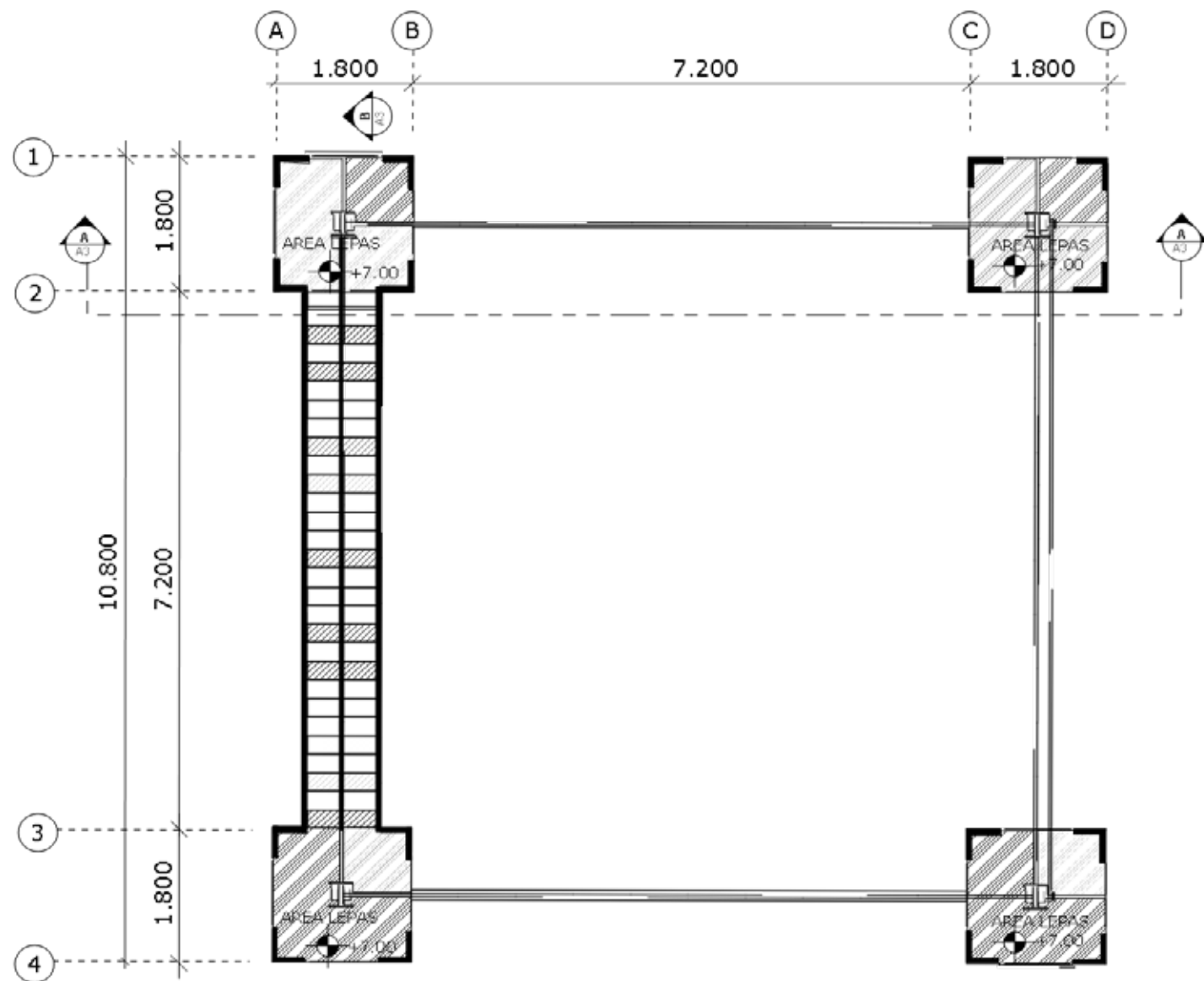
Tampak Barat



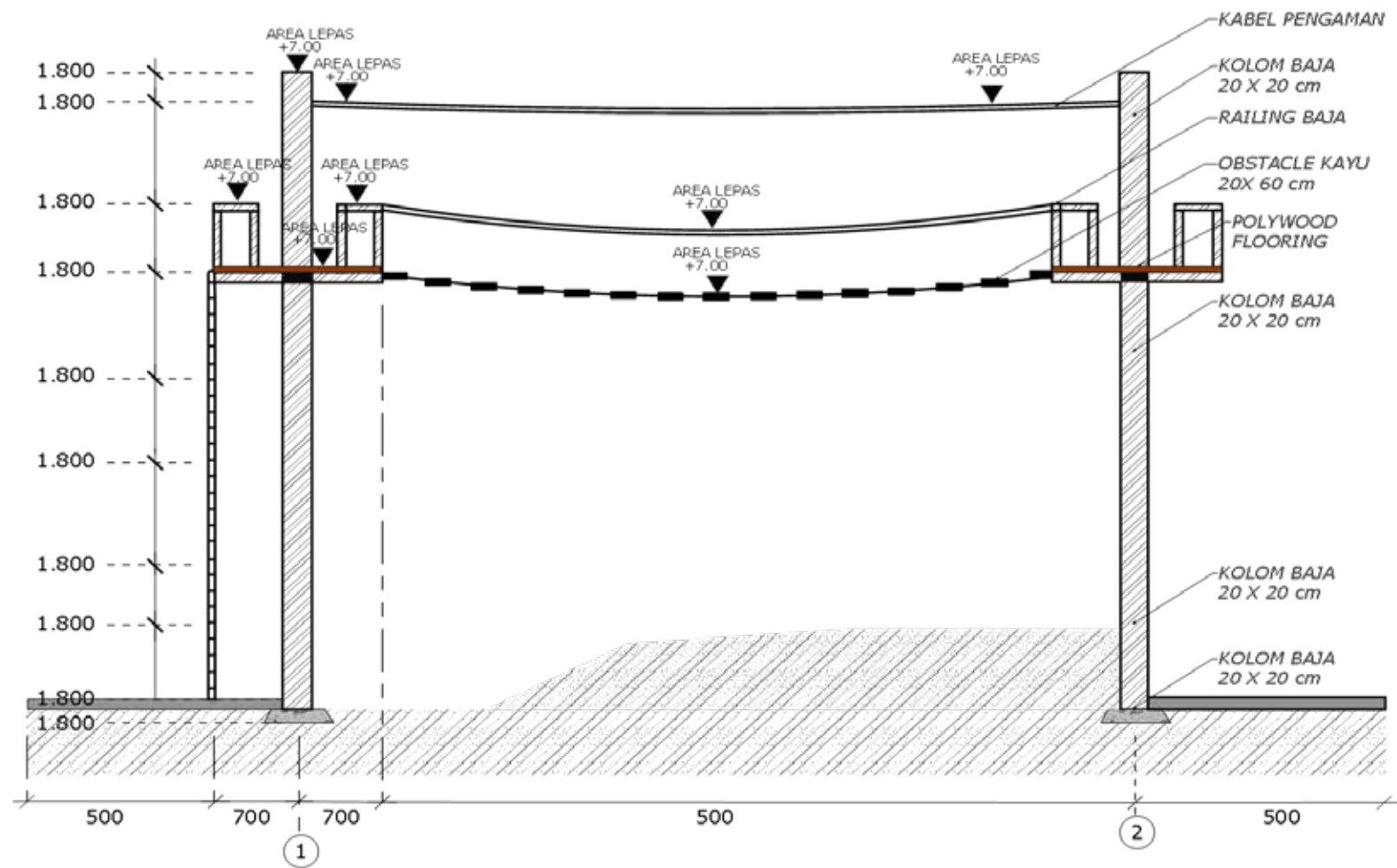
Tampak Timur



5.2.13 Denah Highrope Course

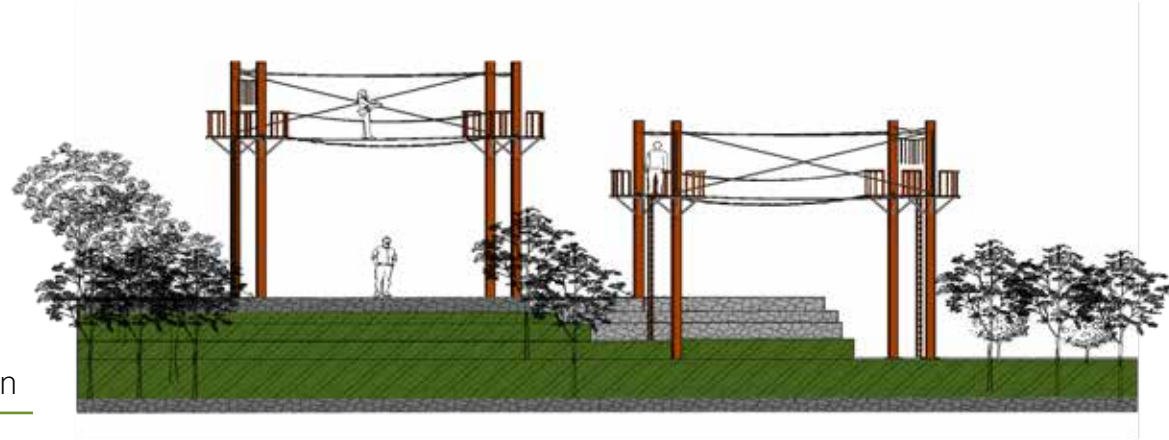


5.2.14 Potongan Highrope Course

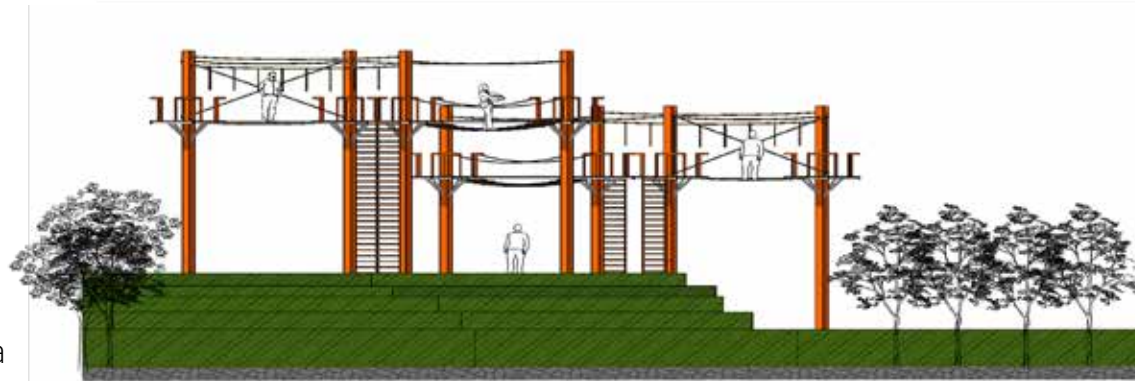


5.2.15 Tampak Highrope Course

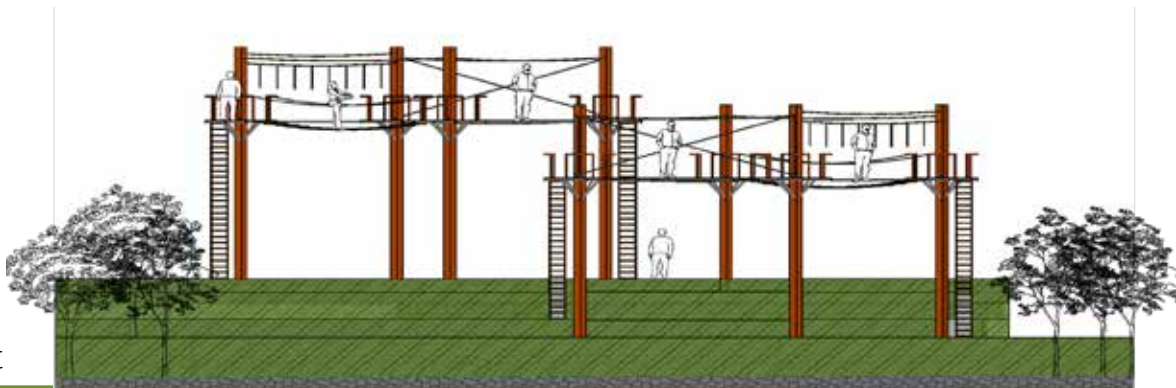
Tampak Selatan



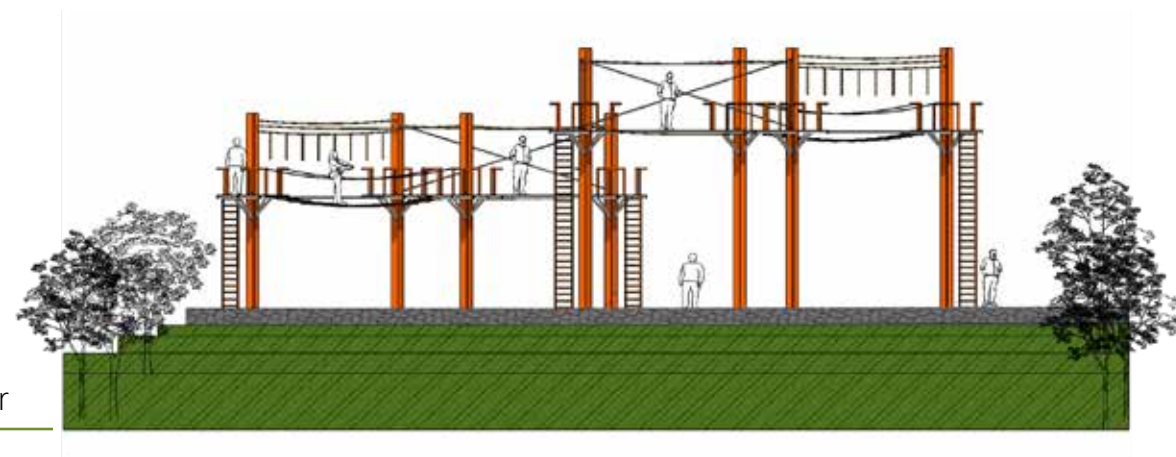
Tampak Utara



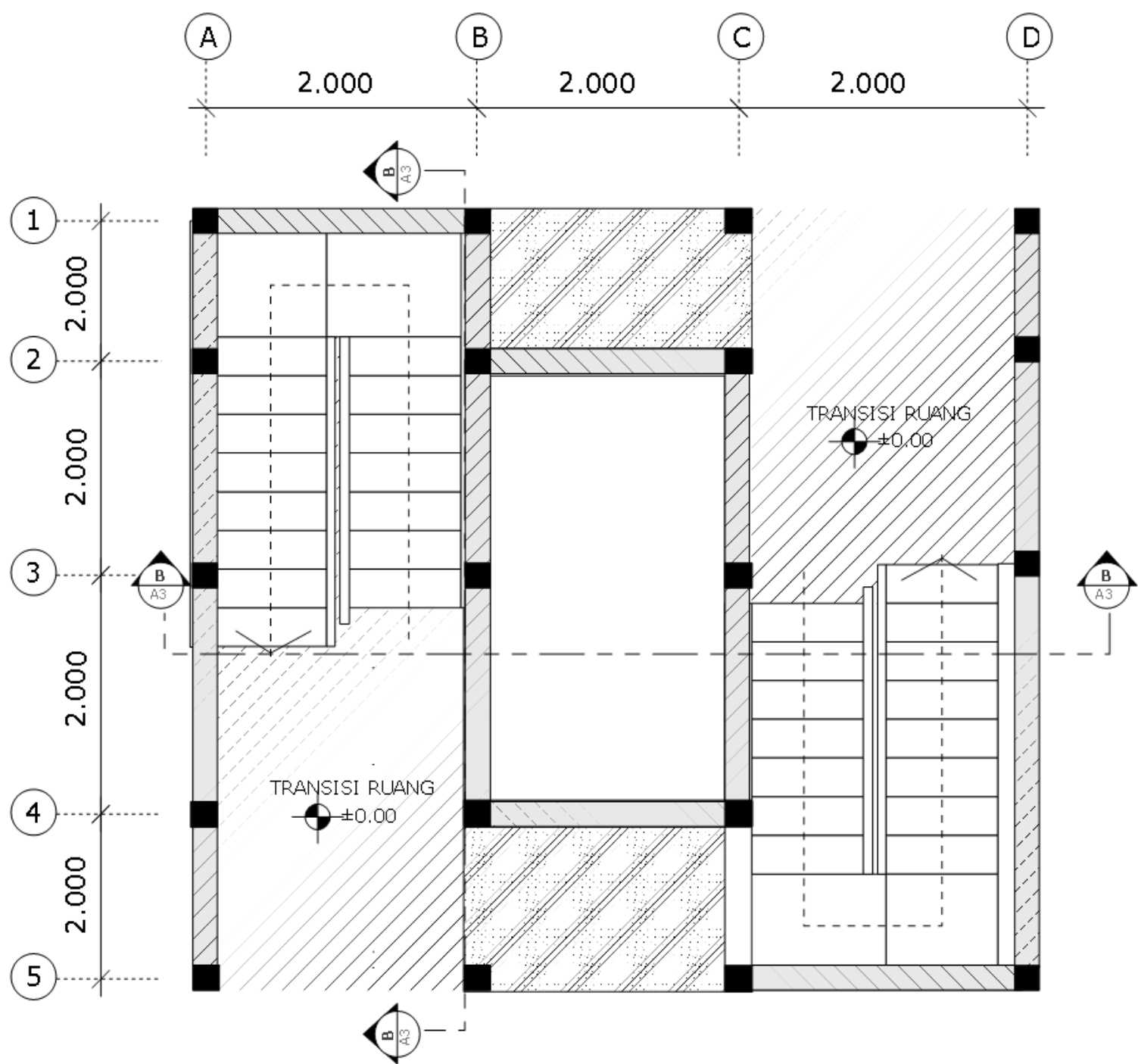
Tampak Barat



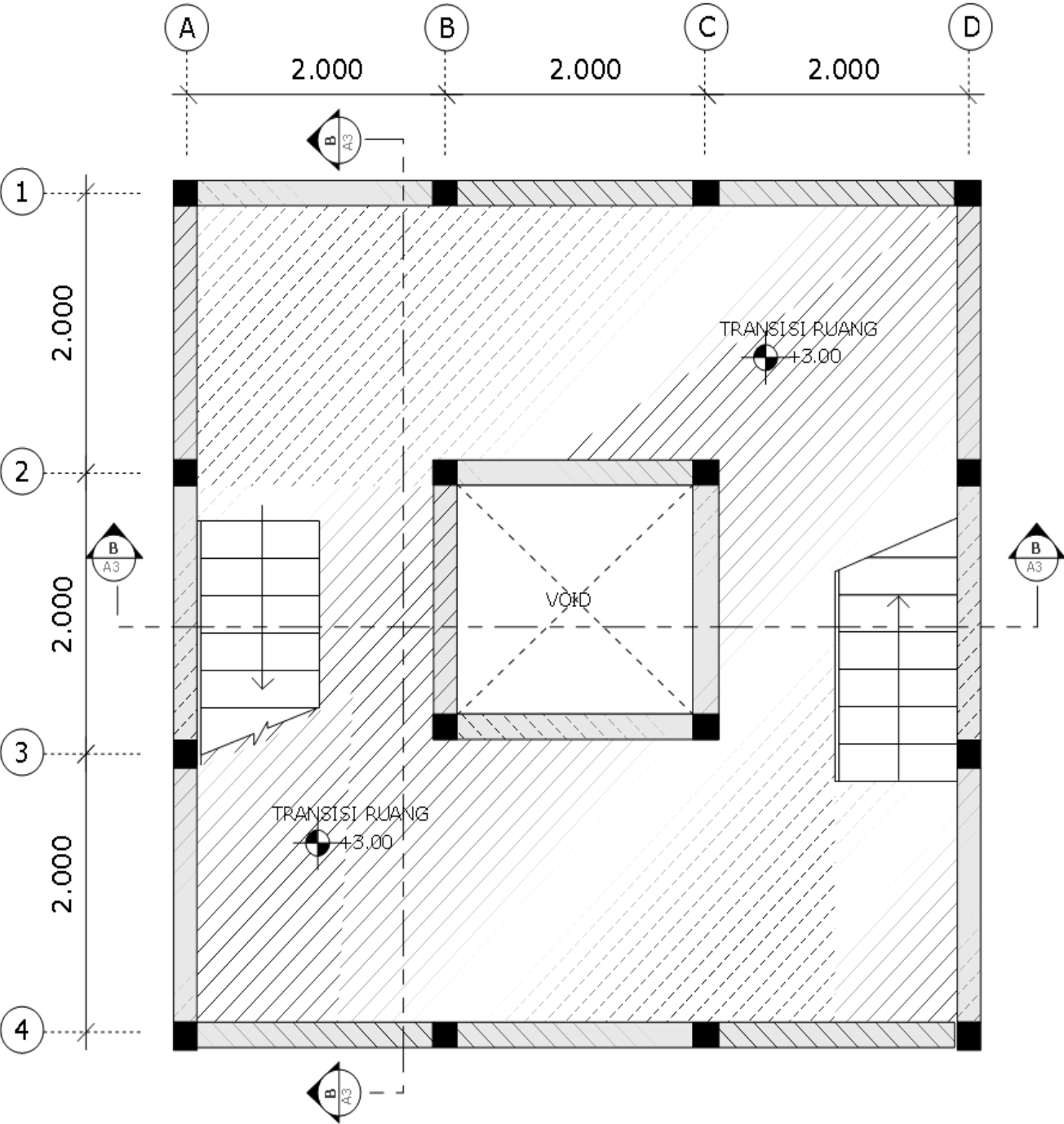
Tampak Timur



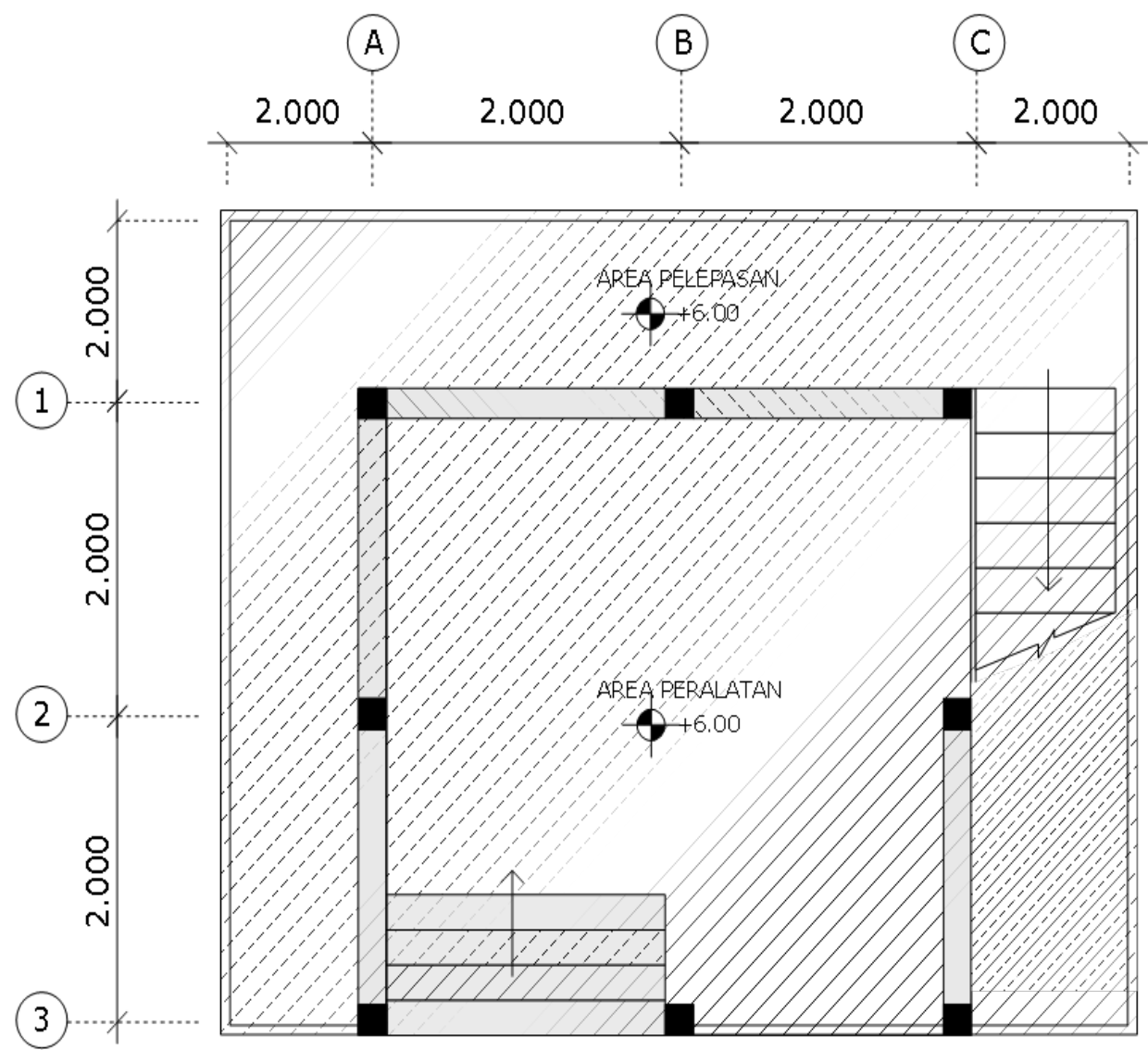
5.2.16 Denah Lantai 1 flyingfox tower



5.2.17 Denah Lantai 2 flyingfox tower



5.2.18 Denah Lantai 3 flyingfox tower



5.2.19 Axonometri flyingfox tower



5.2.20 Perspektif flyingfox tower



5.2.21 Tampak Flyingfox Tower

Tampak Utara



Tampak Barat



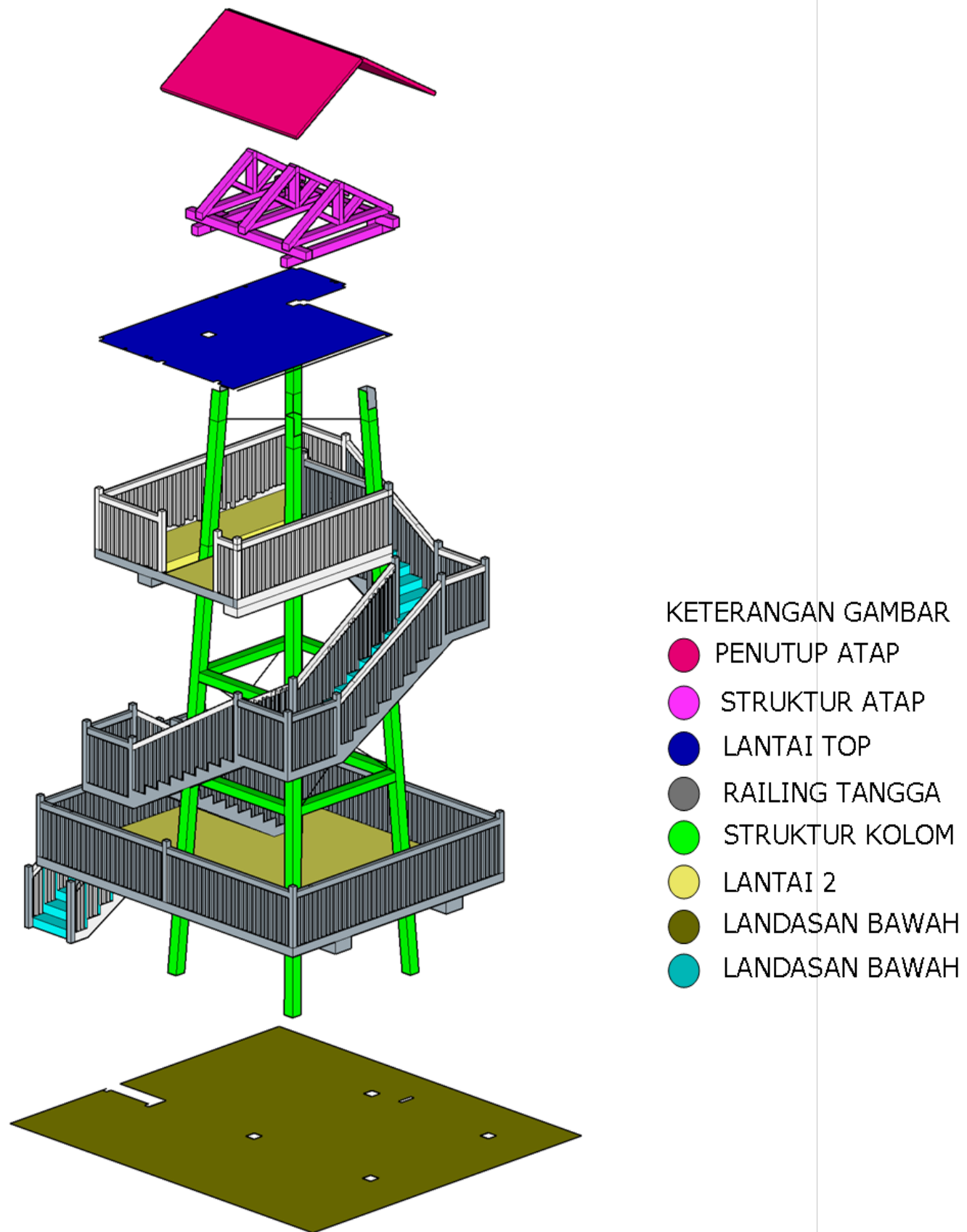
Tampak Timur



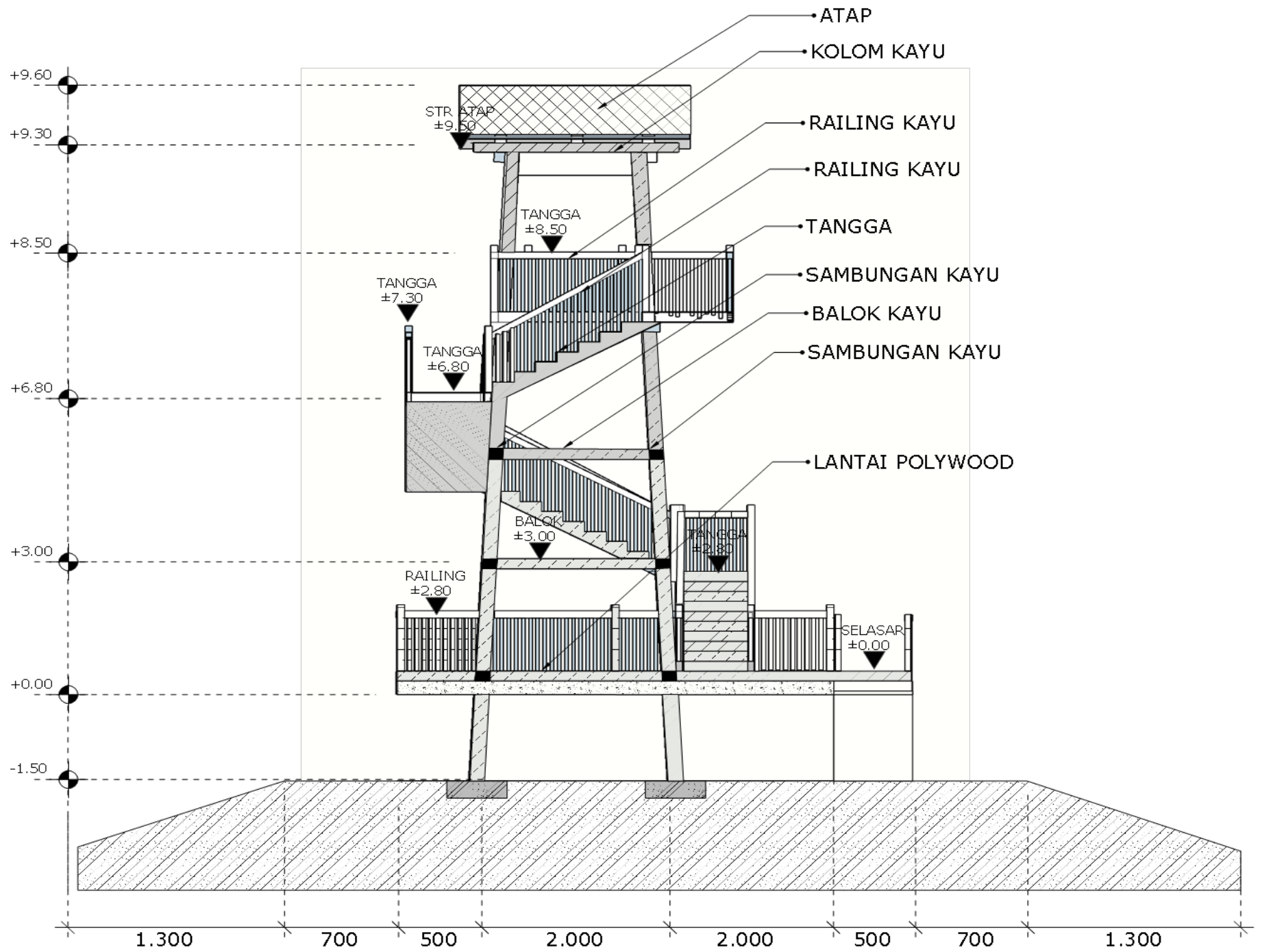
Tampak Selatan



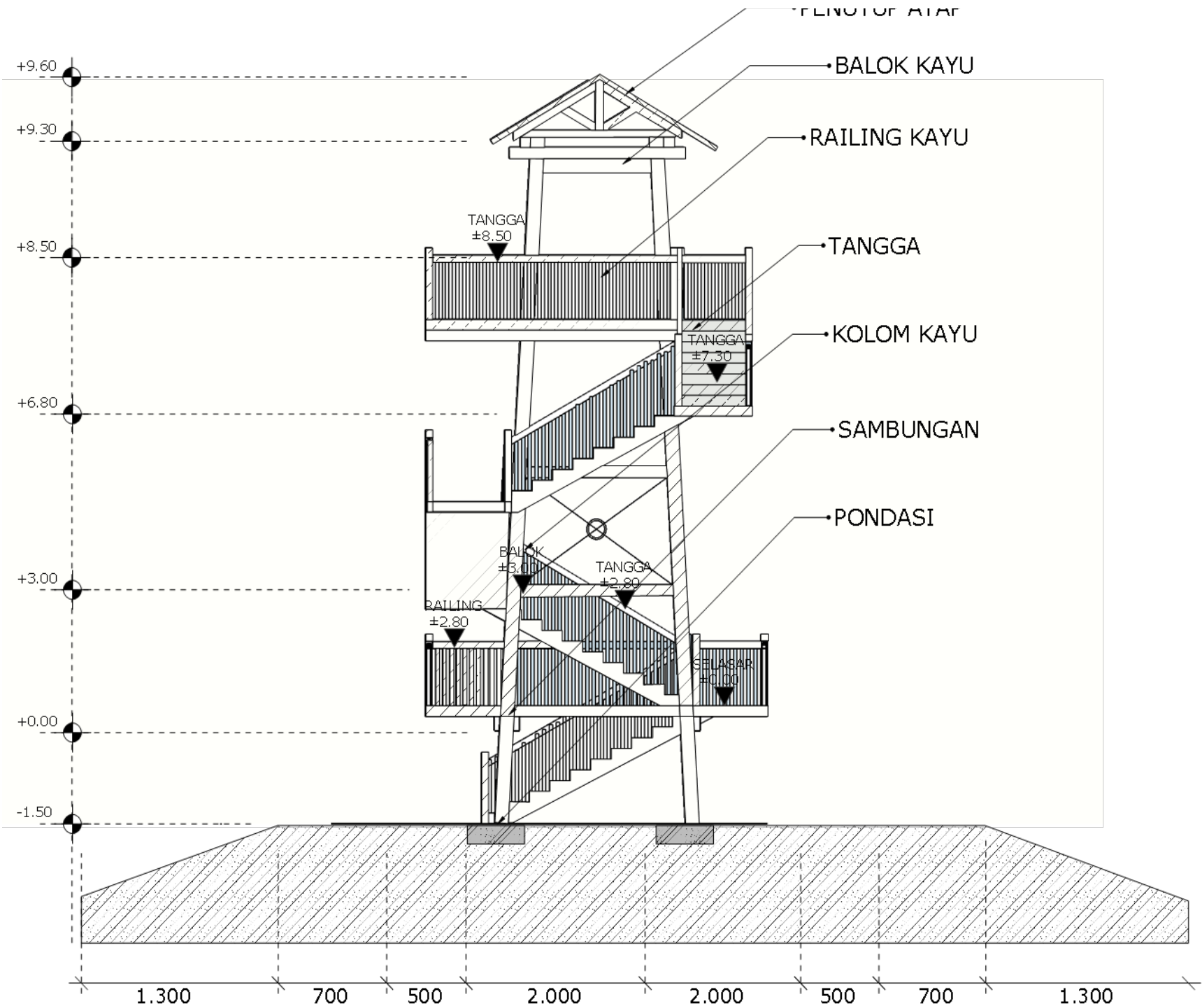
5.2.22 Reverse Skema Struktur Flingfox Tower



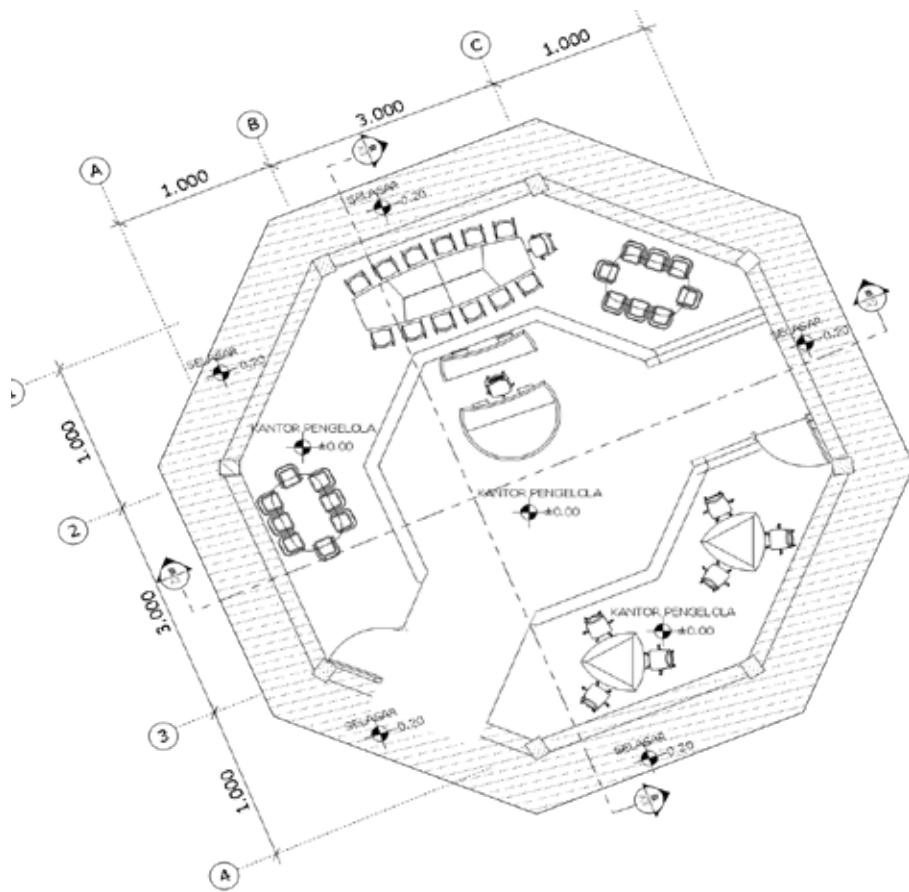
5.2.23 Potongan A-A Flyingfox Tower



5.2.24 Potongan B-B Flyingfox Tower



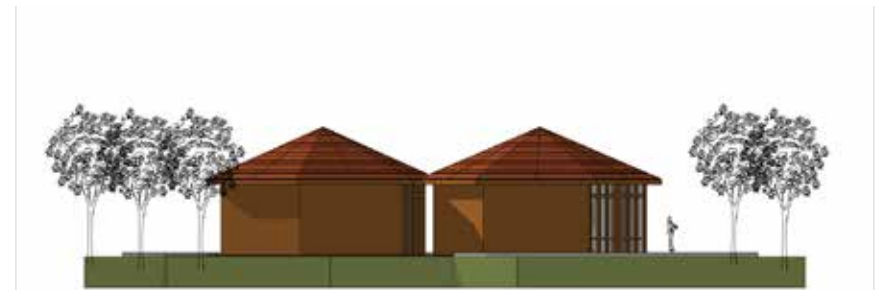
5.2.25 Denah Kantor Kawasan



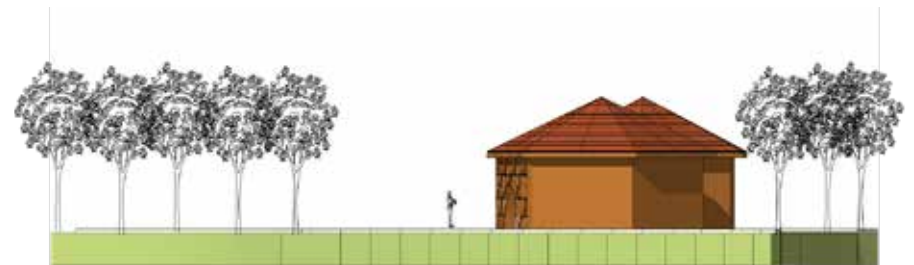
5.2.26 Axonometri Kantor Kawasan



5.2.27 Tampak Kantor Kawasan



Tampak Timur



Tampak Selatan

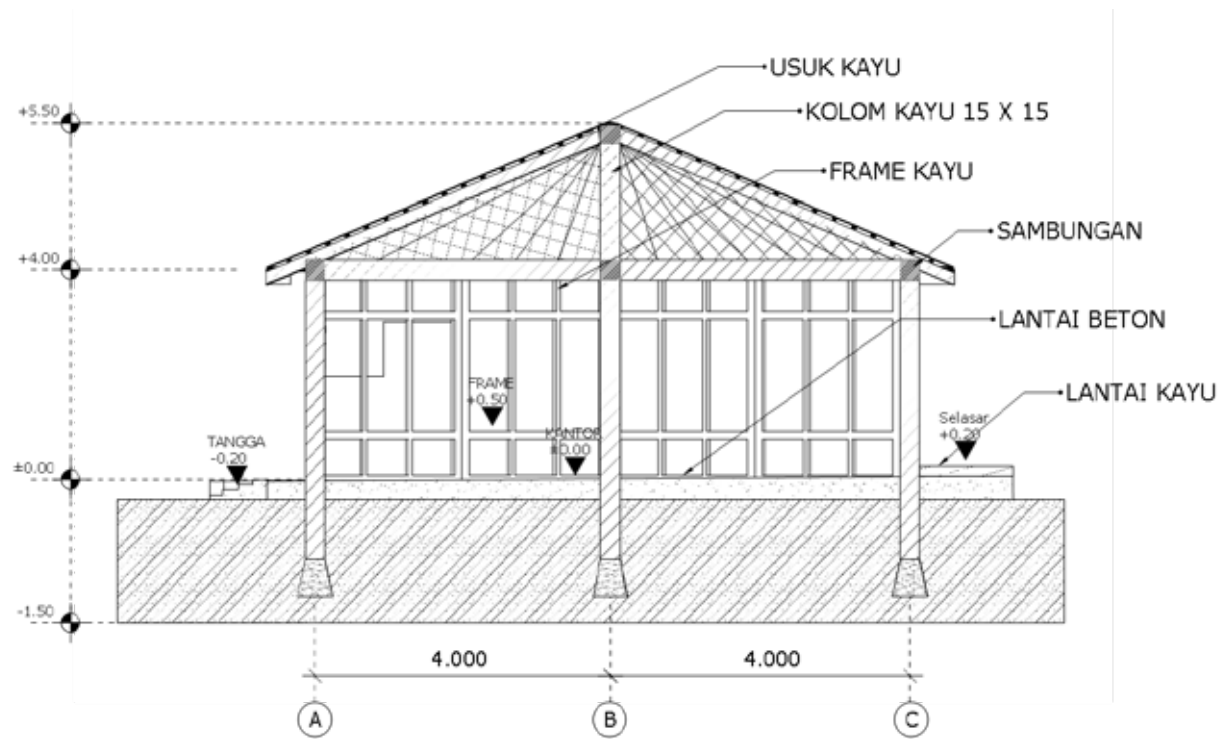


Tampak Utara

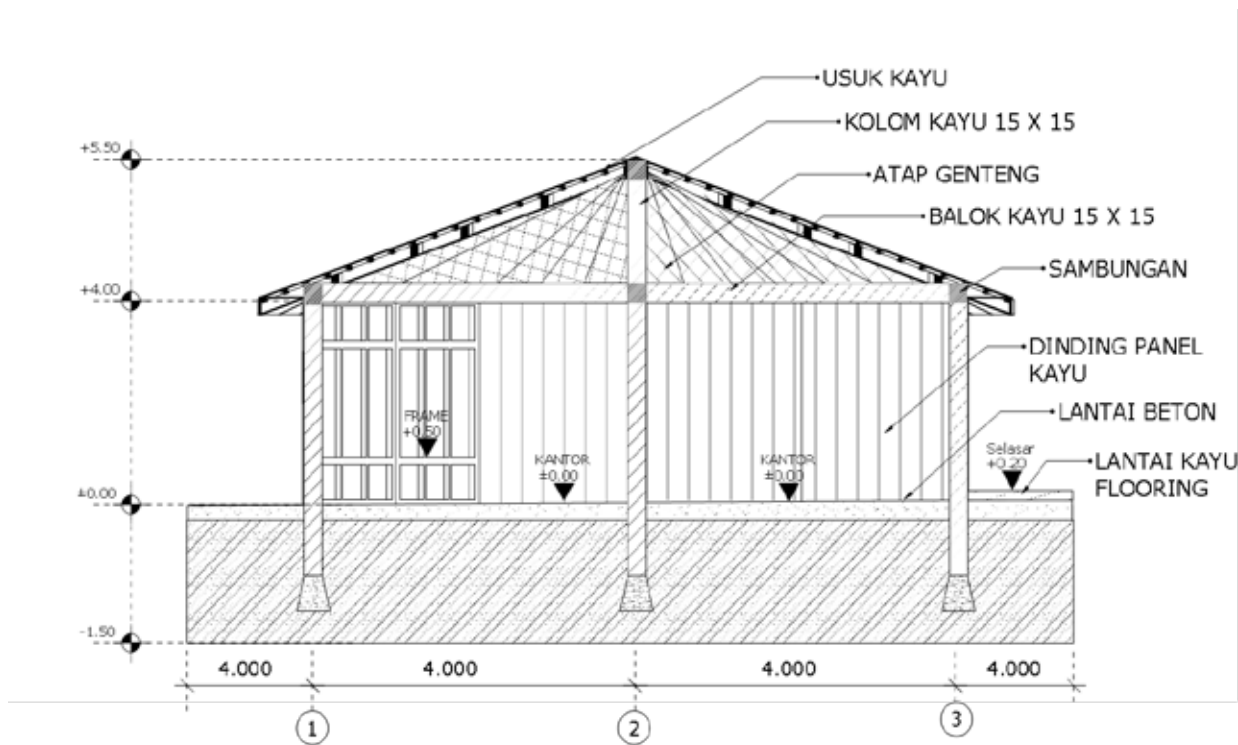


Tampak Barat

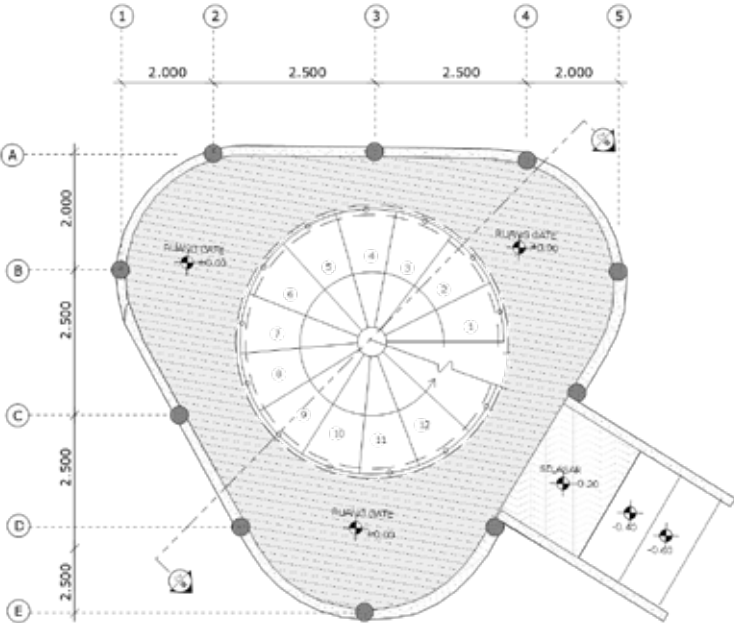
5.2.28 Potongan A-A Kantor Kawasan



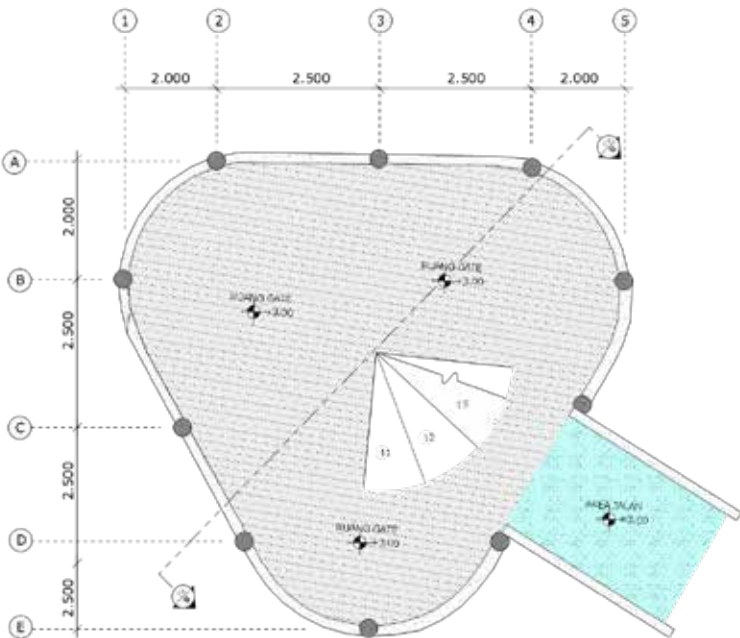
5.2.29 Potongan B-B Kantor Kawasan



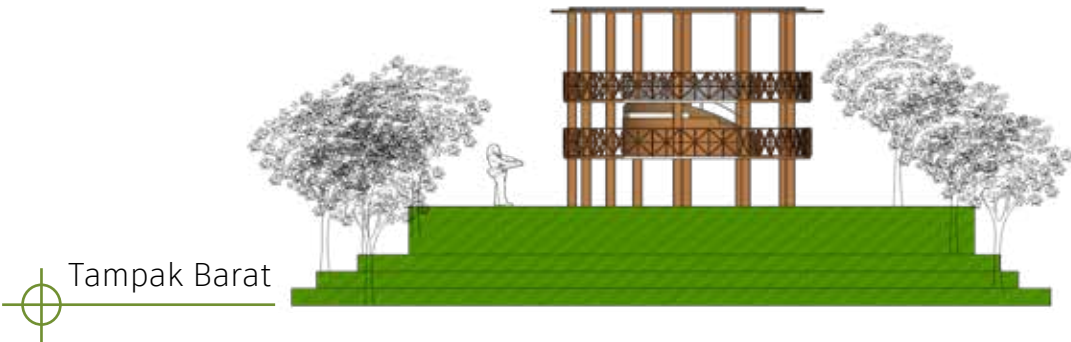
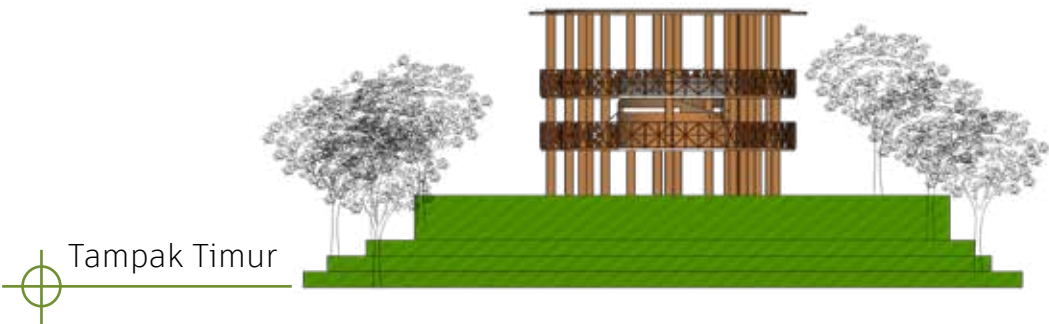
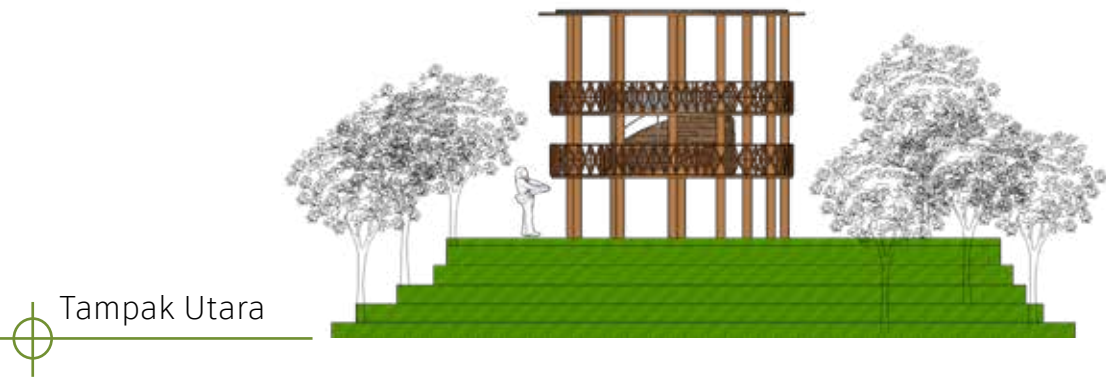
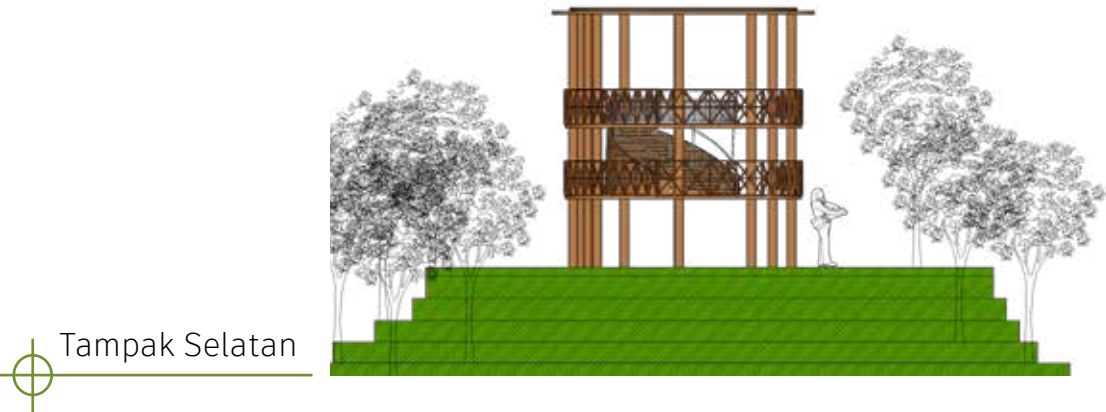
5.2.30 Denah Lt 1 Gate Skywalk



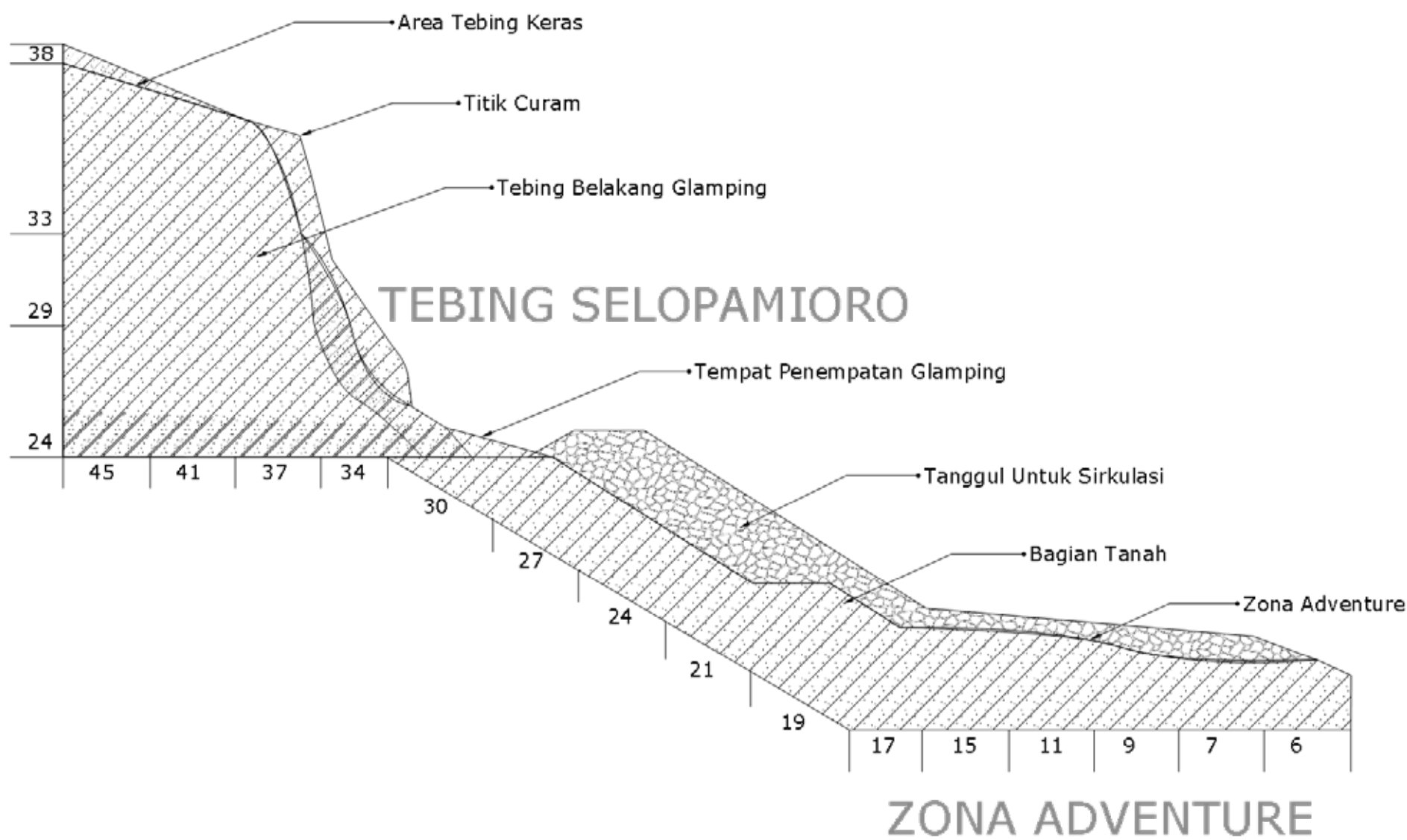
5.2.31 Denah Lt 2 Gate Skywalk



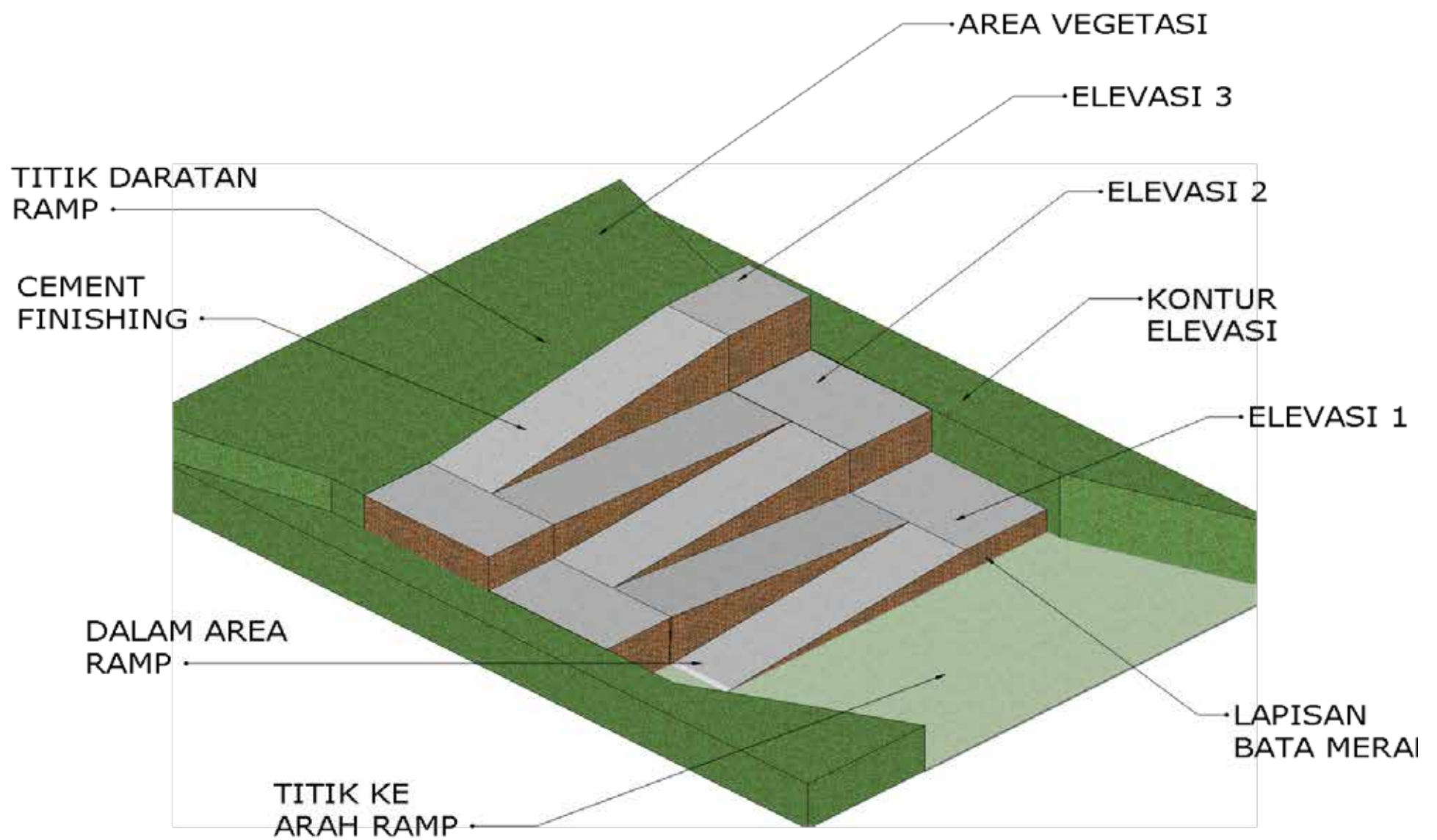
5.2.32 Tampak Gate Skywalk



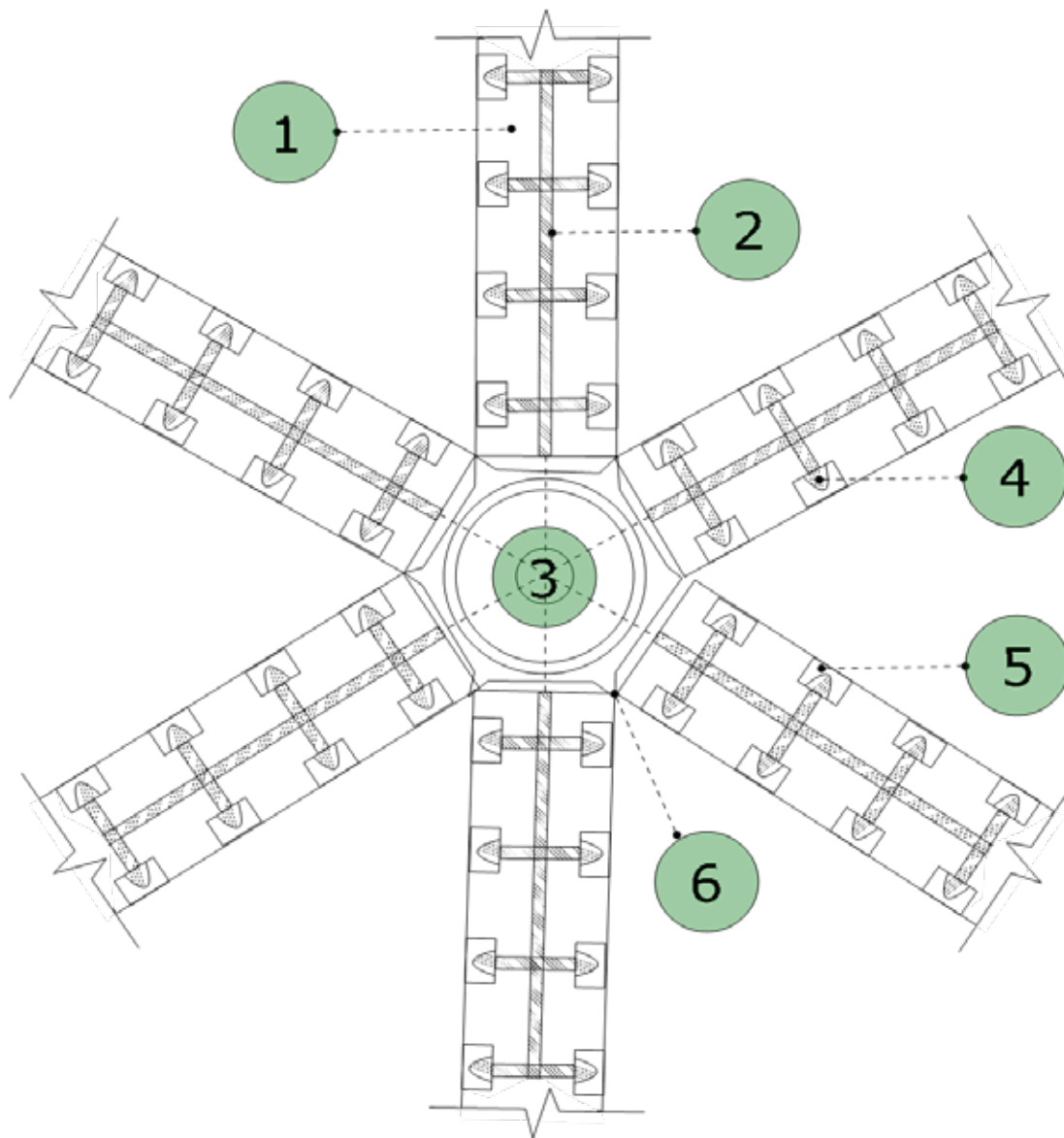
5.2.33 Detail Kemiringan Kontur Tebing Selopamioro



5.2.34 Detail Akses Ramp Kawasan Rancangan



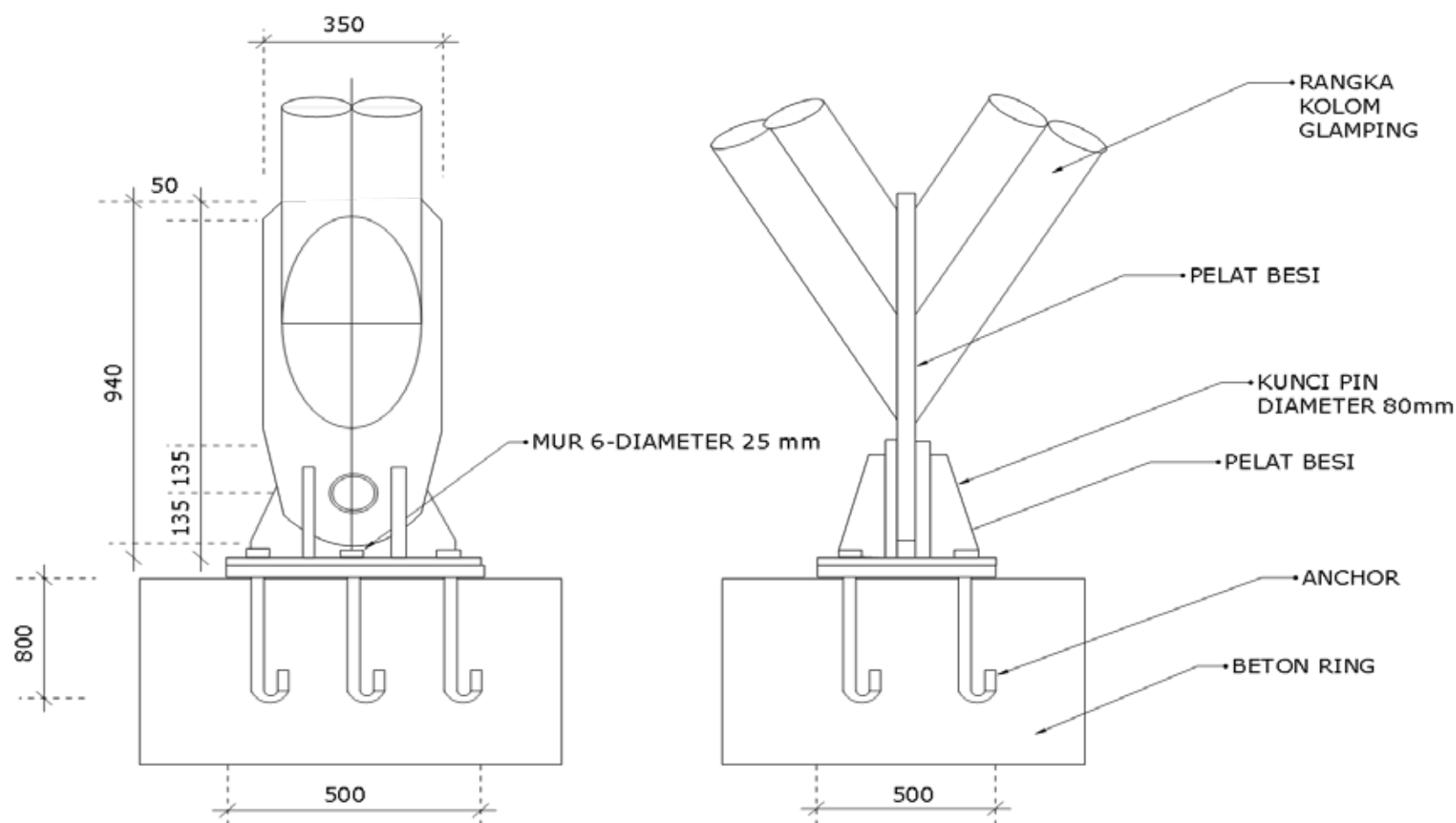
5.2.35 Detail Bagain Atas Glamping



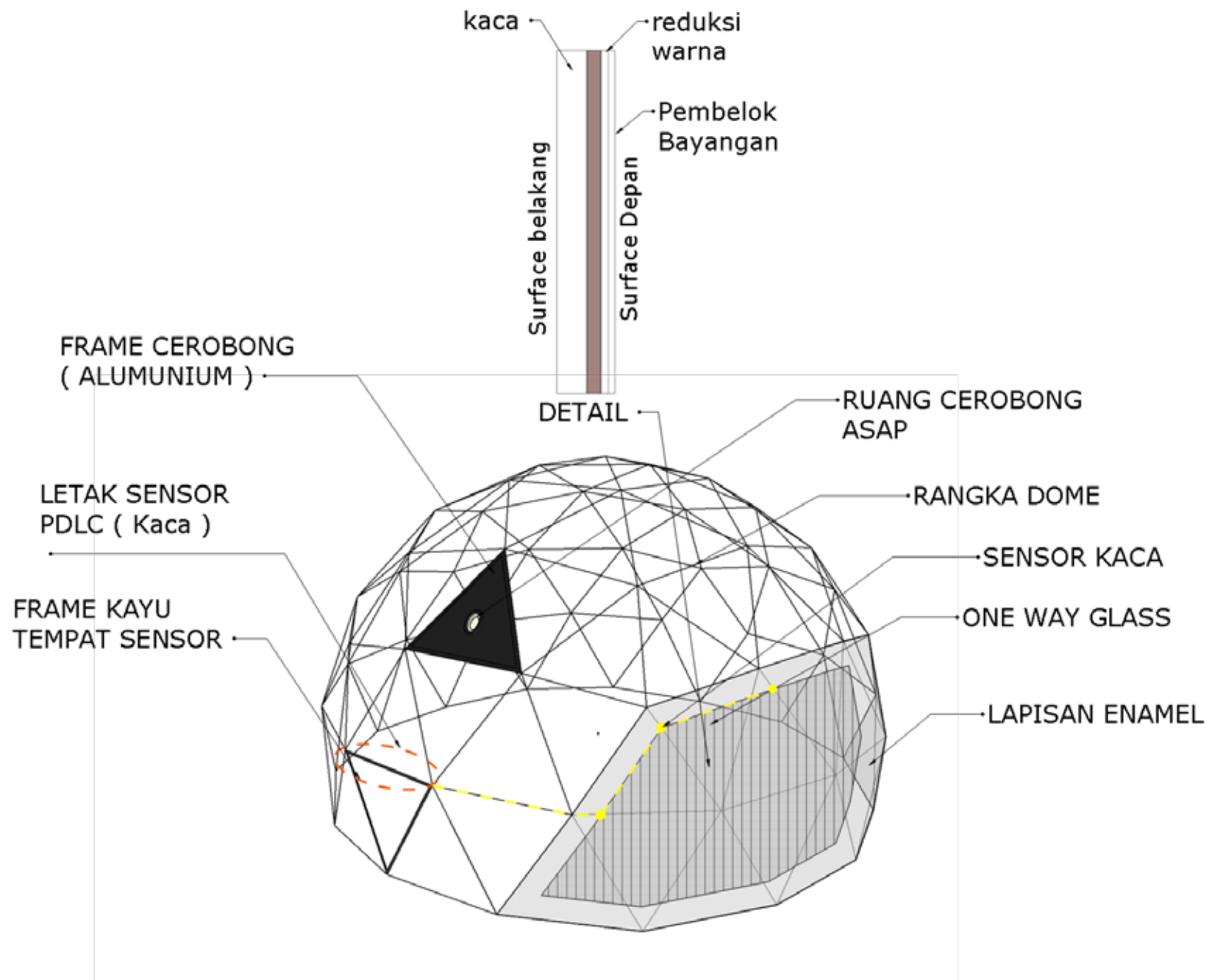
KETERANGAN

- 1 : 15.7 " X 8.7 Balok Glulam Sedang
- 2 : Pelat Pisau baja
- 3 : D.12.0 x .0.63 Tiang tengah
- 4 : 24 mm, grade 8.8 bolts
- 5 : Penahan Mur
- 6 : 25 mm Chamfer

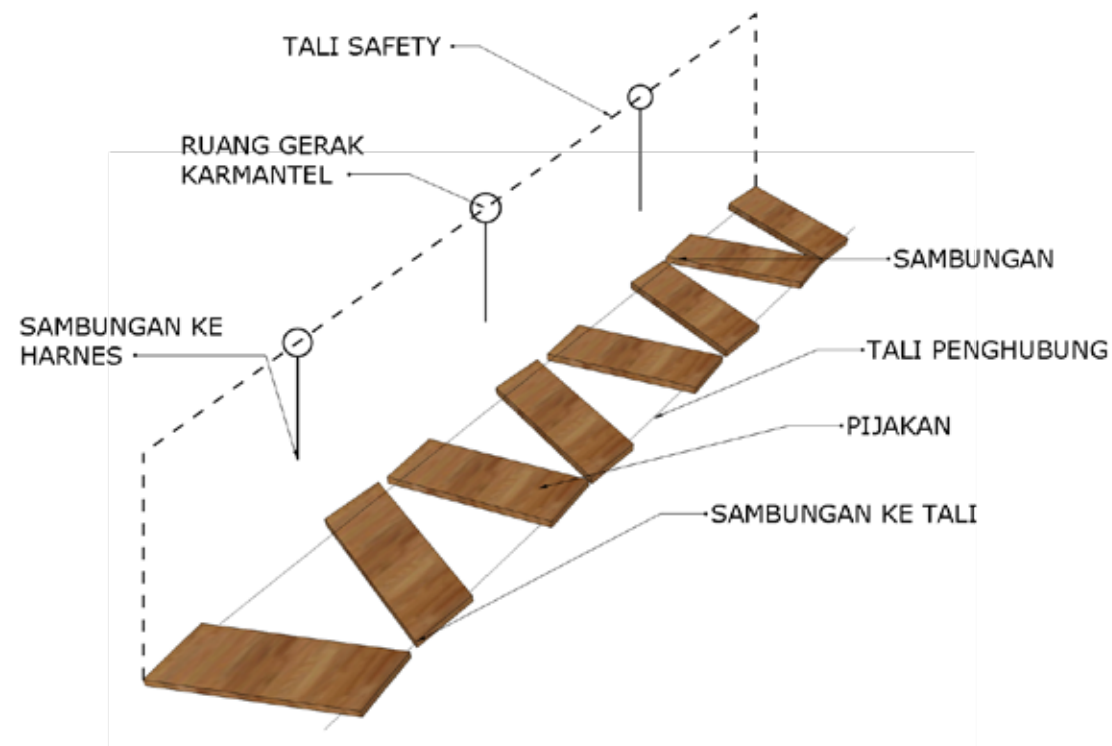
5.2.36 Detail Plat Sambungan Glamping



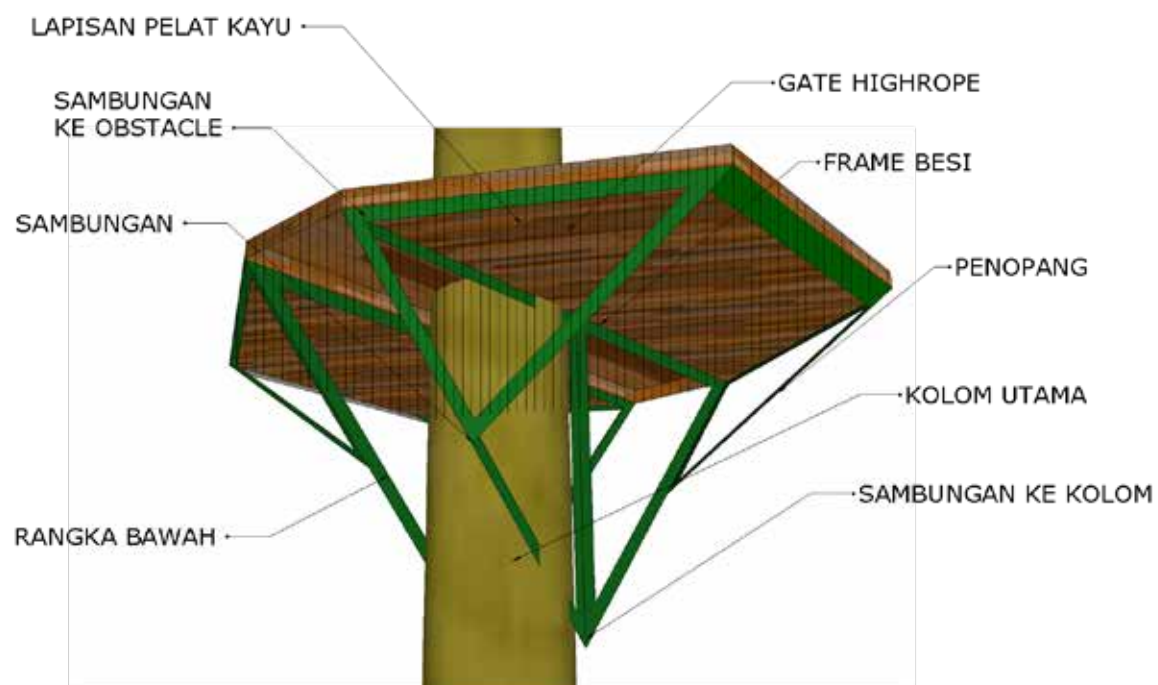
5.2.37 Detail Pemasangan System PDLC Sensor Motorik



5.2.38 Detail Obstacle 1 Highrope Course



5.2.39 Detail Highrope Gate



5.2.39 Detail Obstacle 2 Highrope Course



5.3.Rendering



Suasana Zona Fasum
SELOPAMIORO ADVENTURE PARK



Suasana kantor Pengelola
SELOPAMIORO ADVENTURE PARK



Parkiran Drop

SELOPAMIORO ADVENTURE PARK



Suasana Zona Drop

SELOPAMIORO ADVENTURE PARK



Suasana Glamping Cliff

SELOPAMIORO ADVENTURE PARK



Suasana Glamping Cliiff

SELOPAMIORO ADVENTURE PARK



Suasana Glamping Cliiff

SELOPAMIORO ADVENTURE PARK

Suasana HighropeCourse

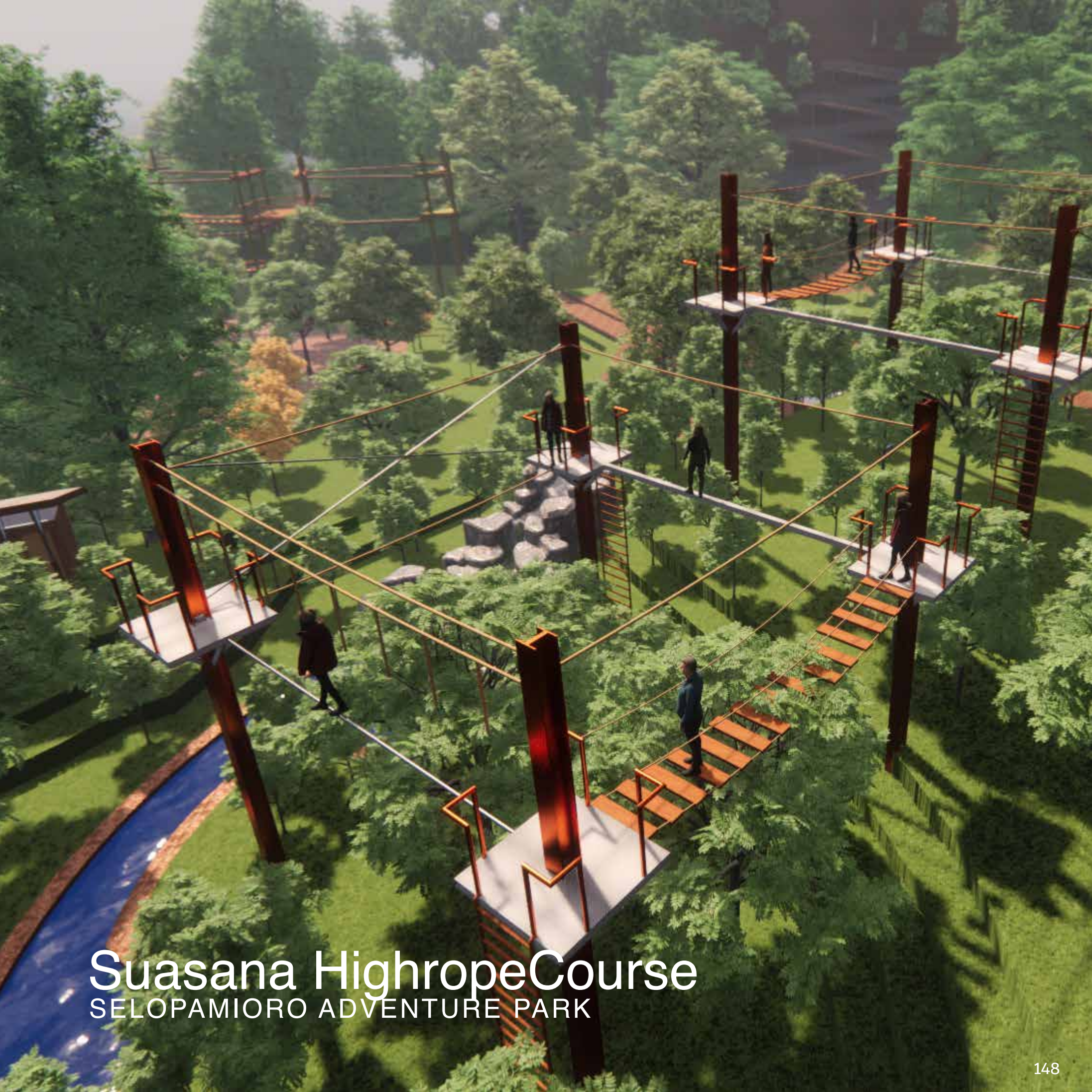
SELOPAMIORO ADVENTURE PARK





Suasana HighropeCourse

SELOPAMIORO ADVENTURE PARK



Suasana HighropeCourse

SELOPAMIORO ADVENTURE PARK



Skywalk Destination

SELOPAMIRO ADVENTURE PARK

Skywalk Destination

SELOPAMIORO ADVENTURE PARK





Skywalk Destination

SELOPAMIORO ADVENTURE PARK

Flyingfox Activity

SELOPAMIORO ADVENTURE PARK





Mountain Bike Track

SELOPAMIORO ADVENTURE PARK

Aksesibilitas

SELOPAMIORO ADVENTURE PARK





Aksesibilitas

SELOPAMIORO ADVENTURE PARK



Aksesibilitas
SELOPAMIORO ADVENTURE PARK

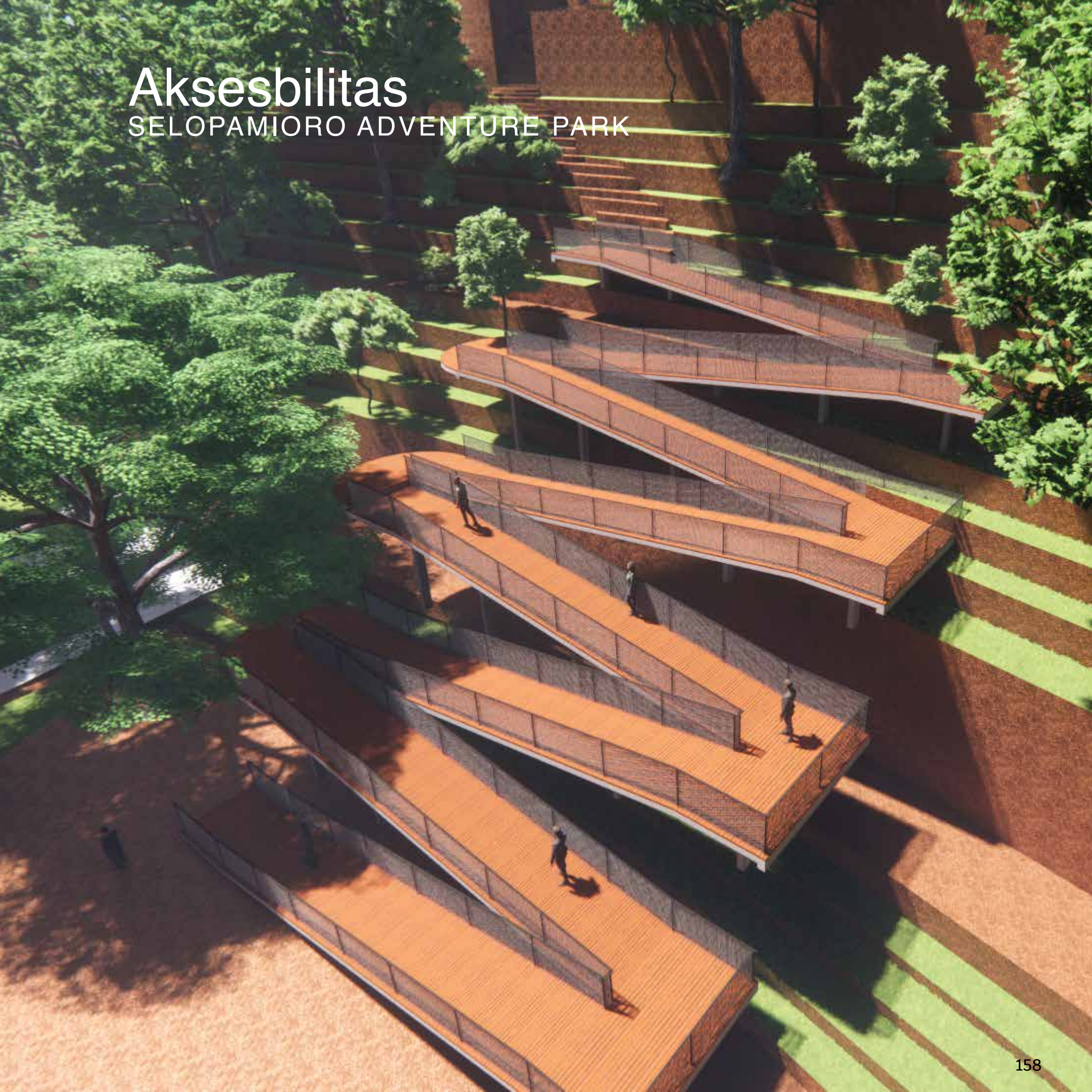
Aksesibilitas

SELOPAMIORO ADVENTURE PARK



Aksesibilitas

SELOPAMIORO ADVENTURE PARK





Kanoeing Destination

SELOPAMIORO ADVENTURE PARK

Kanoeing Destination

SELOPAMIORO ADVENTURE PARK





RockClimbing

SELOPAMIORO ADVENTURE PARK



RockClimbing

SELOPAMIORO ADVENTURE PARK

An aerial architectural rendering of a futuristic city. The scene features several large, geodesic domes, some of which are illuminated from within. Winding roads and pathways lead through the landscape, which is dotted with various buildings and structures. The overall aesthetic is modern and visionary, with a focus on organic, flowing forms. The entire image is overlaid with a semi-transparent green filter.

06

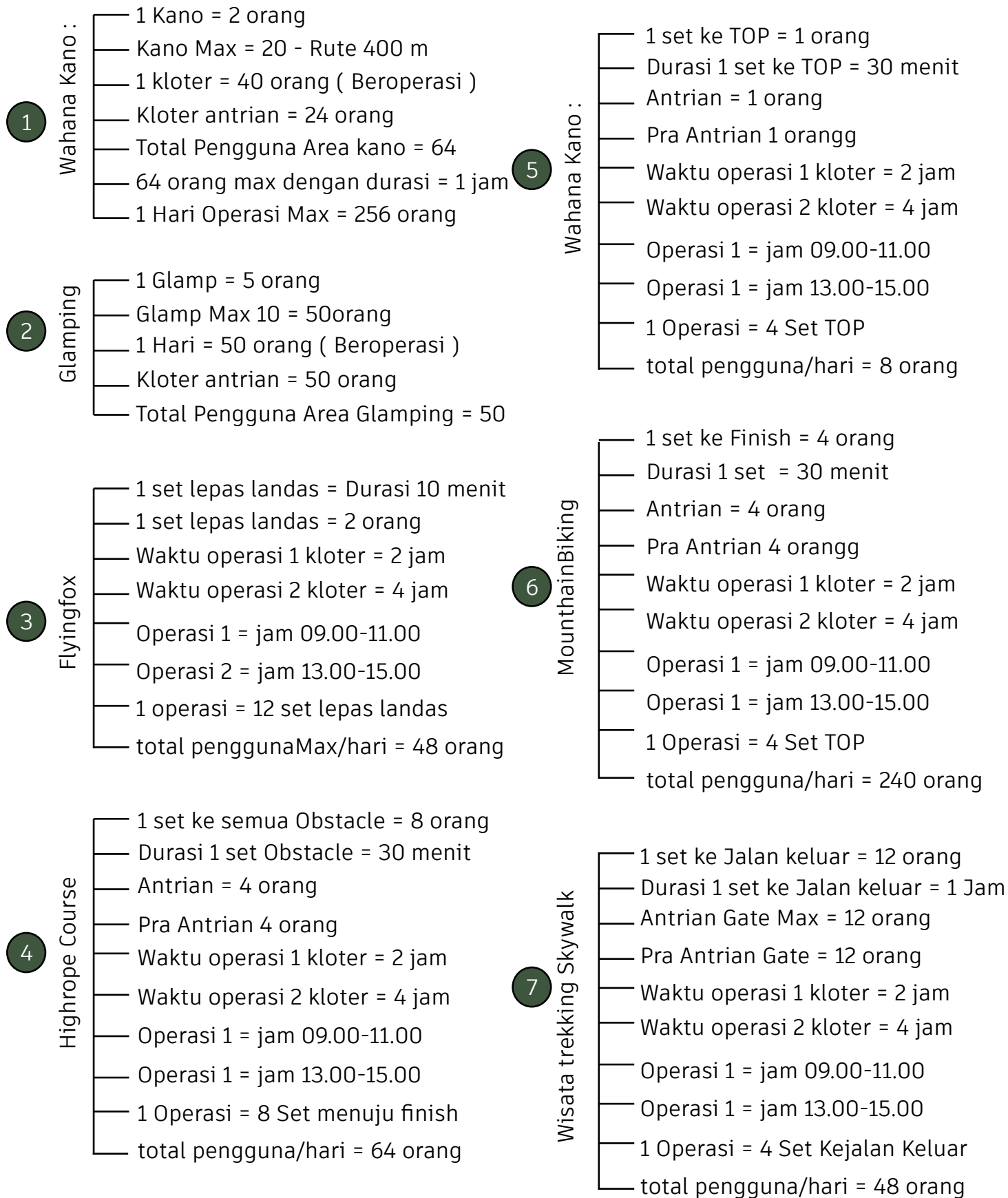
Bab ini menyajikan hasil evaluasi dari rancangan bangunan kantor pengelola Selopamioro Adventure Park. Evaluasi dilakukan berdasarkan berbagai aspek yang meliputi fungsionalitas, kenyamanan, estetika, Struktur dan kesesuaian dengan lingkungan sekitar. Setiap elemen rancangan diperiksa dengan cermat untuk memastikan bahwa semua kebutuhan dan tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai dengan baik. Bab ini juga membahas potensi perbaikan serta saran untuk optimasi rancangan agar dapat memenuhi standar kualitas yang diharapkan dan mendukung operasional yang efektif di masa depan

Beberapa aspek yang menjadi evaluasi dari rancangan ini adalah :

- Peletakan Toilet Umum Secara Kawasan
- Perhitungan Kapasitas Pada setiap Zona Kawasan Rancangan
- Struktur Destinasi Skywalk (Material,dan respon Sistem Strukturnya)
- Selasar Area glamping yang harus di bedakan elevasinya (Pertimbangan Air Hujan)
- Plottingan Gudang alat penyimpanan (Area Kantor, Dan Destinasi)
- Gardu Pandang Secara sistem Operasi nya
- Rute Destinasi Track Mounthain biking

6.1 Perhitungan Kapasitas Setiap Zona (Penguji 1 & Penguji 2)

6.1.1 Perhitungan Durasi Permainan (Z.Adventure)



EVALUASI

Bpk Ariadi Susanto, Dan ibu Arif Budi Solihah :
Belum ada perhitungan Kapasitas Pada setiap Zona Kawasan Rancangan

CARA MERESPON :

Harus Dibuat perhitungan kapasitas di setiap zona dengan mempertimbangkan Durasi Bermain, Jumlah Permainan, Kebutuhan, Maksimal Pengguna Di setiap zona dan massa bangunan yang ada pada Kawasan

HASIL RESPON

Memberikan Hasil Maksimal Kapasitas Yang bisa di wadahi oleh rancangan.

Hasil Jumlah max
Yang Diwadahi

714 orang

Hasil Rata rata
Operasional

3-4 Jam Operasi

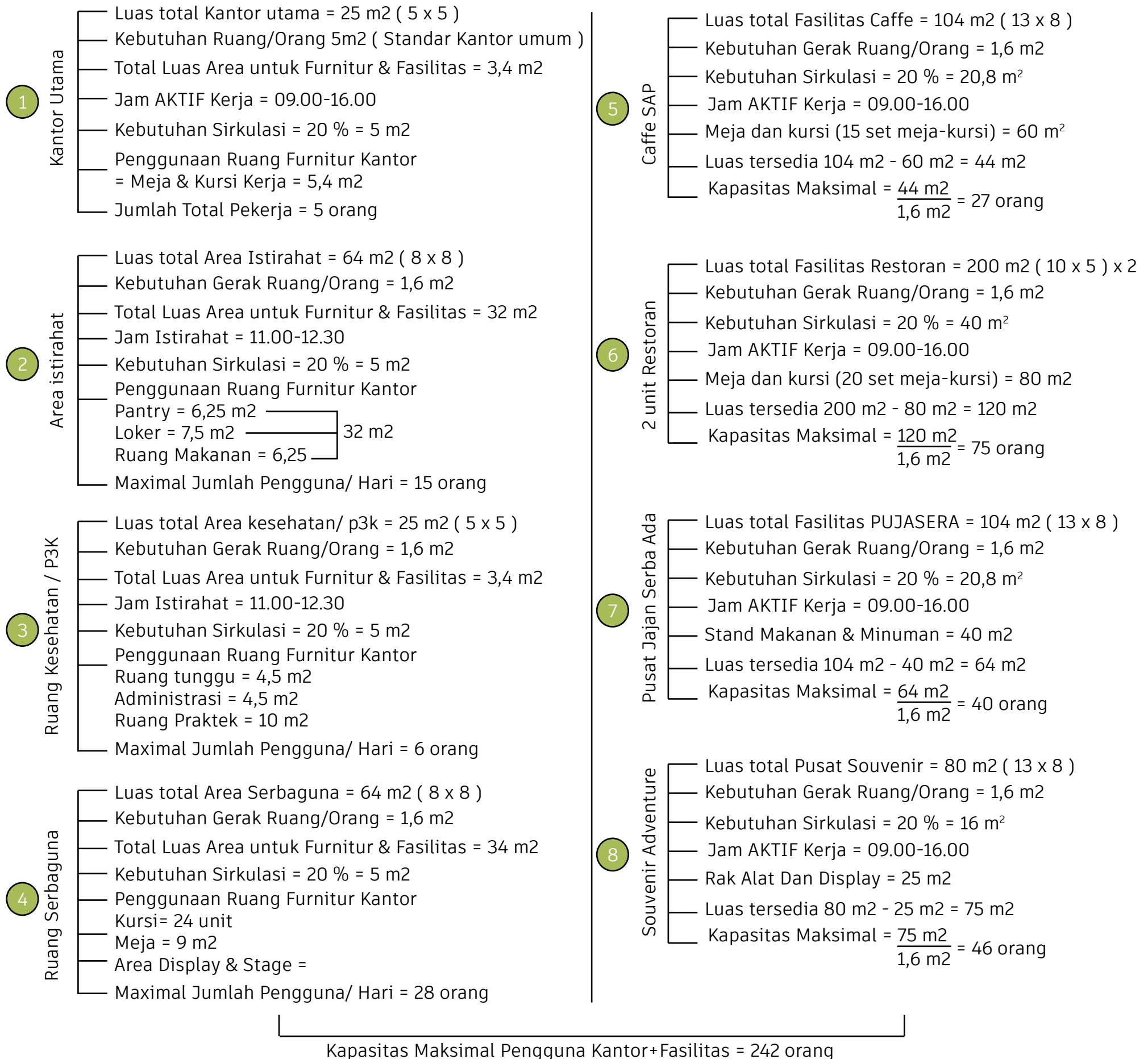
Sistem Main

Ticketing Game

Total Kebutuhan

35 % luas Site
(23.333 m2)

6.1.2 Perhitungan Kapasitas Di setiap Massa Bangunan (Z.Fasilitas)



Area Administrasi Kawasan

- 5

Area Display

Luas total Fasilitas Caffe = 50 m2 (7 x 7)

— Kebutuhan Gerak Ruang/Orang = 1,6 m2

— Kebutuhan Sirkulasi = 20 % = 10 m²

— Jam AKTIF Kerja = 09.00-16.00

— Furnitur (Display Stand) = 20 m²

— Luas tersedia 50 m2 - 20 m2 = 30 m2

— Kapasitas Maksimal = $\frac{30\text{ m2}}{1,6\text{ m2}} = 18\text{ orang}$
- 5

Area Peralatan

Luas total Tempat Peralatan = 104 m2 (13 x 8)

— Kebutuhan Gerak Ruang/Orang = 3 m2

— Kebutuhan Sirkulasi = 20 % = 20,8 m²

— Jam AKTIF Kerja = 09.00-16.00

— Furnitur Aktivitas Adventure = 50 m²

— Luas tersedia 100 m2 - 50 m2 = 50 m2

— Kapasitas Maksimal = $\frac{50\text{ m2}}{3\text{ m2}} = 17\text{ orang}$
- 5

Area Pendaftaran

Luas total pendaftaran destinasi = 60 m2 (5 x 6)

— Kebutuhan Gerak Ruang/Orang = 1,6 m2

— Kebutuhan Sirkulasi = 20 % = 20,8 m²

— Jam AKTIF Kerja = 09.00-16.00

— Furnitur Meja dan Kursi = 20 m²

— Luas tersedia 60 m2 - 20 m2 = 40 m2

— Kapasitas Maksimal = $\frac{40\text{ m2}}{4\text{ m2}} = 10\text{ orang}$
- 5

Area Pengecekan

Luas total pendaftaran destinasi = 72 m2 (8 x 9)

— Kebutuhan Gerak Ruang/Orang = 1,6 m2

— Kebutuhan Sirkulasi = 20 % = 14,4 m²

— Jam AKTIF Kerja = 09.00-16.00

— Furnitur Meja dan Kursi = 30 m²

— Luas tersedia 72 m2 - 30 m2 = 42 m2

— Kapasitas Maksimal = $\frac{42\text{ m2}}{5\text{ m2}} = 8\text{ orang}$

Kapasitas Maksimal Pengguna
Area Administrasi = 53 orang

6.1.3 Perhitungan Zona Drop

Kapasitas maksimal penampungan
pengguna zona Drop Kawasan



SPEKIFIKASI CLUB CAR
(MOBIL PENGANTARAN)

UKURAN
2,7 m X 1,2 m

Luas 1 mobil
3,24 m²

Seats	Length	Width	Height
2 Seat	191 inches (484 cm)	48 inches	76 inches
4 Seat	191 inches (484 cm)	48 inches	76 inches
6 Seat	191 inches (484 cm)	48 inches	76 inches

- 5

Parkiran Kawasan (Zona Drop)

Luas total Area Parkiran = 520 m2

— Kebutuhan Sirkulasi
= 20 % = 10 m²
= 0,2 x 520 = 104 m²

— Luas Parkir Efektif
= 520 m2 - 104 (sirkulasi)
= 416 m²

— Jarak Antar Parkir 1 meter

— Luas 1 mobil 3,24 m2 + 1 meter
= 4,24 m²

— Kapasitas Maksimal Parkir
 $\frac{416\text{ m2 Luas Tersedia}}{4,24\text{ m2 / Clubcar}} = 98,11$

— Dengan pembulatan ke bawah, kapasitas maksimal parkir di zona drop setelah mempertimbangkan sirkulasi dan jarak antar parkiran 1 meter adalah 98 mobil Jenis Clubcar.

— 1 kali antar = 4 orang pengguna

— Estimasi Ke Selopamioro Adventure Park = 5 menit

— Total Operasi Kawasan jam 09.00 - 16.00 = 7 jam

— 1 jam pengantaran dengan 1 Mobil
= 48 pengguna x 7 jam = 336

— Maksimal rute antar muat 4 mobil (1 jalur)
= 336 orang

6.1.4 Hasil Perhitungan Kapasitas MAKSIMAL Dalam Satu Kawasan

Semua Zona Kawasan
Zona Drop + Zona Fasilitas + Zona Adventure
336 orang 295 orang 714 orang
1.345 Pengguna Max 1 hari

Zona Drop



Max 336 orang

Zona Fasilitas



Max 295 orang

Zona Adventure



Max 714 orang

Total Kapasitas Maksimal Pengguna dalam 1 hari adalah 1,345 orang

6.2 Toilet Umum Kawasan Rancangan (Penguji 1)

6.2.1 Perhitungan 3d, Dan Layout Toilet umum Rancangan

A	B	C	D	E	F	G	H	I
TOILET UMUM ZONA ADVENTURE								
AKTIVITAS	PENGUNA	JUMLAH	LUAS RUANG (m2)	SIRKULAS	Ruang Gerak m2/ or	Spek Toilet	LUAS	
Buang Air Besar	Pengunjung	4 orang	3 m2 = 1 bilik	20%	1,6 m2	keran TOTO TBG04301BA Toilet TOTO Neorest NX2	14,4 m2	
Buang Air Besar	Pengunjung	4 orang	3 m2 = 1 bilik	20%	1,6 m2	keran TOTO TBG04301BA Toilet TOTO Neorest NX	14,4 m2	
Pembersihan	Pengelola kawasan	2 orang	WC 1,5 x 2 m	20%	1,6 m2	keran TOTO TBG04301BA Toilet TOTO Neorest NX	14,4 m2	Total kebutuhan Ruang Minimal 14
total ruang 4 bilik Toilet ukuran 1,5 x 2								
TOILET UMUM ZONA ADVENTURE								
AKTIVITAS	PENGUNA	JUMLAH	LUAS RUANG (m2)	SIRKULAS	Ruang Gerak m2/ or	Spek Toilet	LUAS	
Buang Air Besar	Pengunjung	6 orang	24 m2 = 4 bilik	20%	1,6 m2	keran TOTO TBG04301BA Toilet TOTO Neorest NX2	21,6 m2	
Buang Air Besar	Pengunjung	6 orang	24 m2 = 4 bilik	20%	1,6 m2	keran TOTO TBG04301BA Toilet TOTO Neorest NX	21,6 m2	
Pembersihan	Pengelola kawasan	3 orang	24 m2	20%	1,6 m2	keran TOTO TBG04301BA Toilet TOTO Neorest NX	21,6 m2	
total ruang								Total kebutuhan Ruang Minimal 21 m2
KAWASAN TOILET KANTOR Z.DROP Z.ADVENTURE Z.FASUM SKYWALK HIGHROPE RESTORAN +								

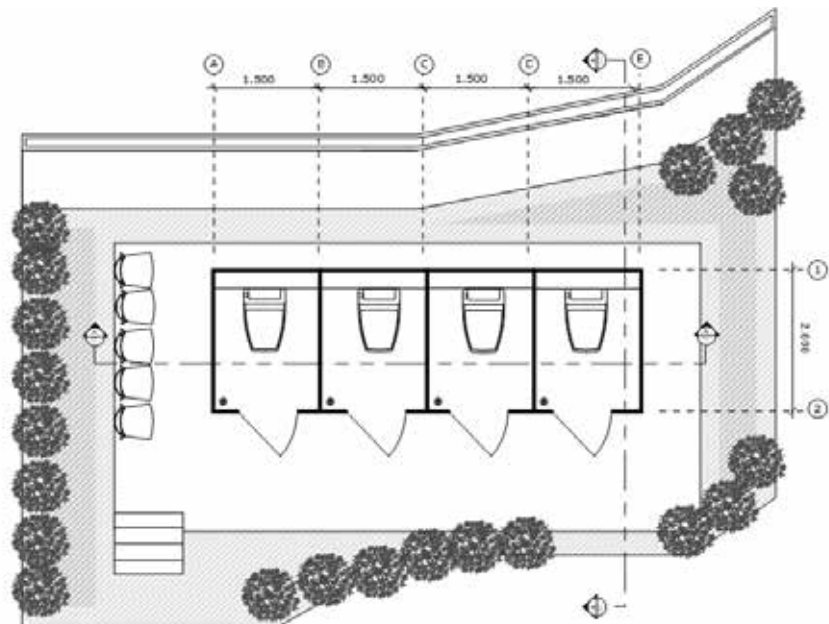
EVALUASI

Bpk Ariadi Susanto :
Peletakan Toilet dalam kawasan tidak diketahui berada di mana saja, dan Bagaimana perhitungan kebutuhan toilet public di Kawasan ?

CARA MERESPON :

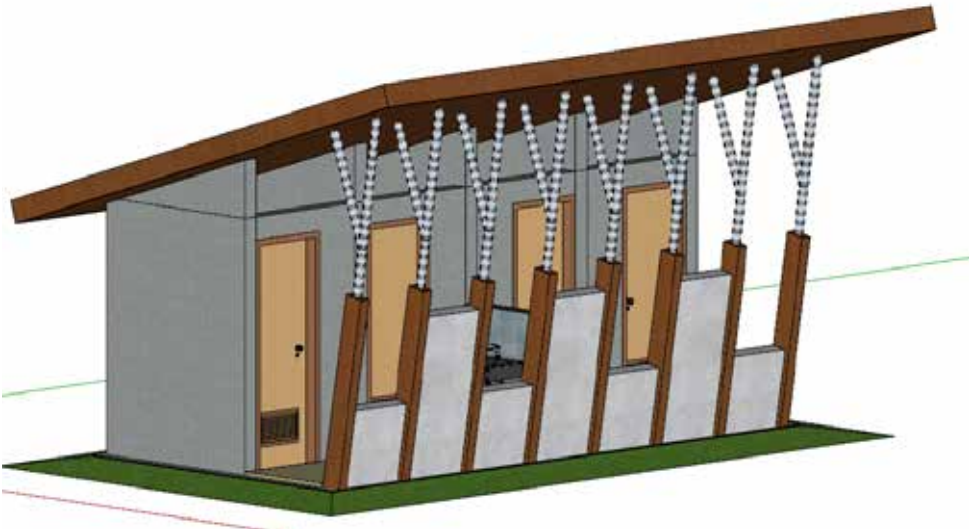
- 1 Membuat Perhitungan Ruang toilet kawasan, Denah, Axonometri, dan bagaimana sistem plumbing nya
- 2 Hasil plotting toilet umum dan total jumlah keseluruhan nya

Layout Denah

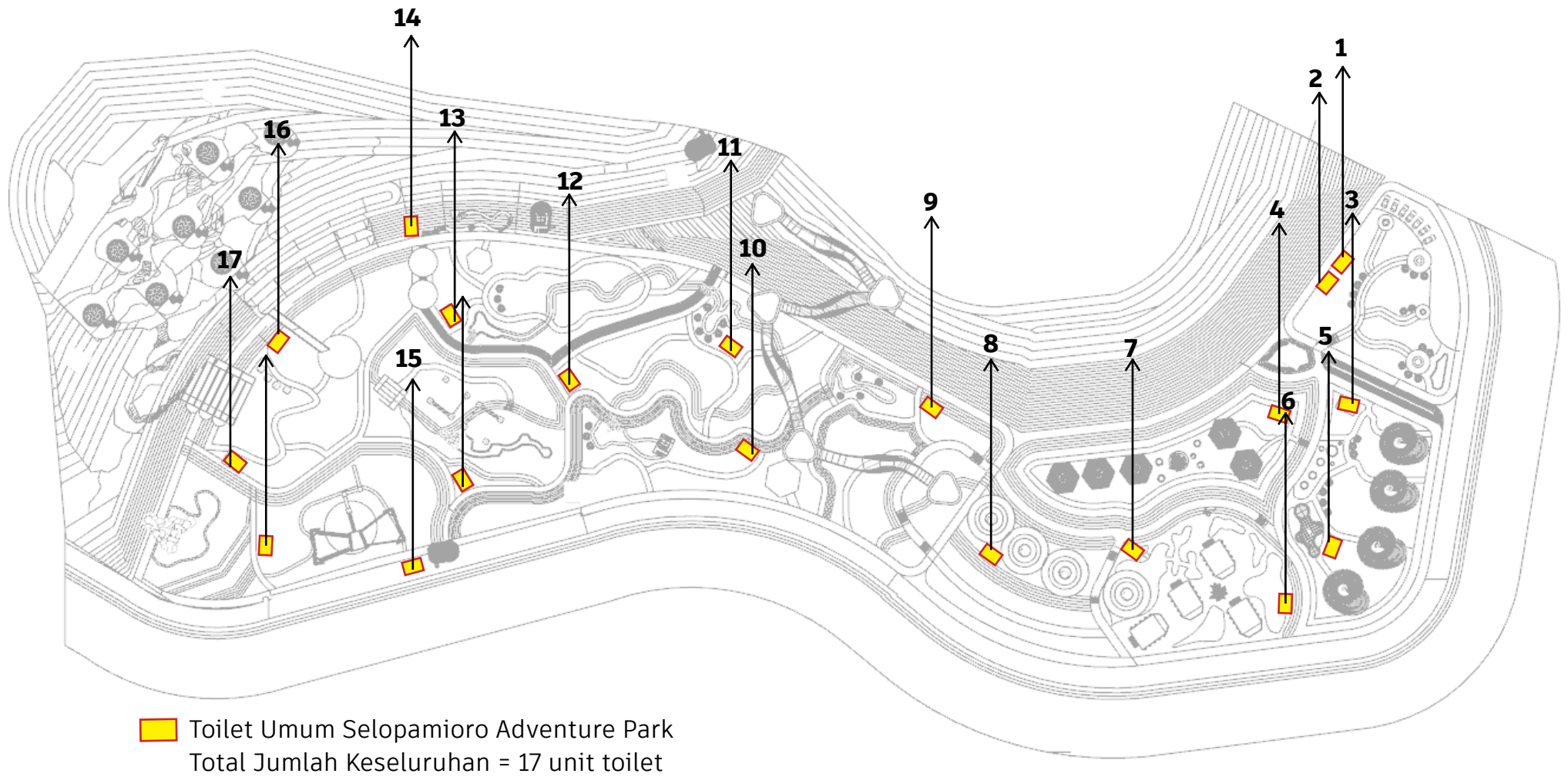


2 unit = kapasitas 6 bilik
4 unit kapasitas 4 bilik
jarak penempatan rancangan
10 - 15 meter dari massa bangunan

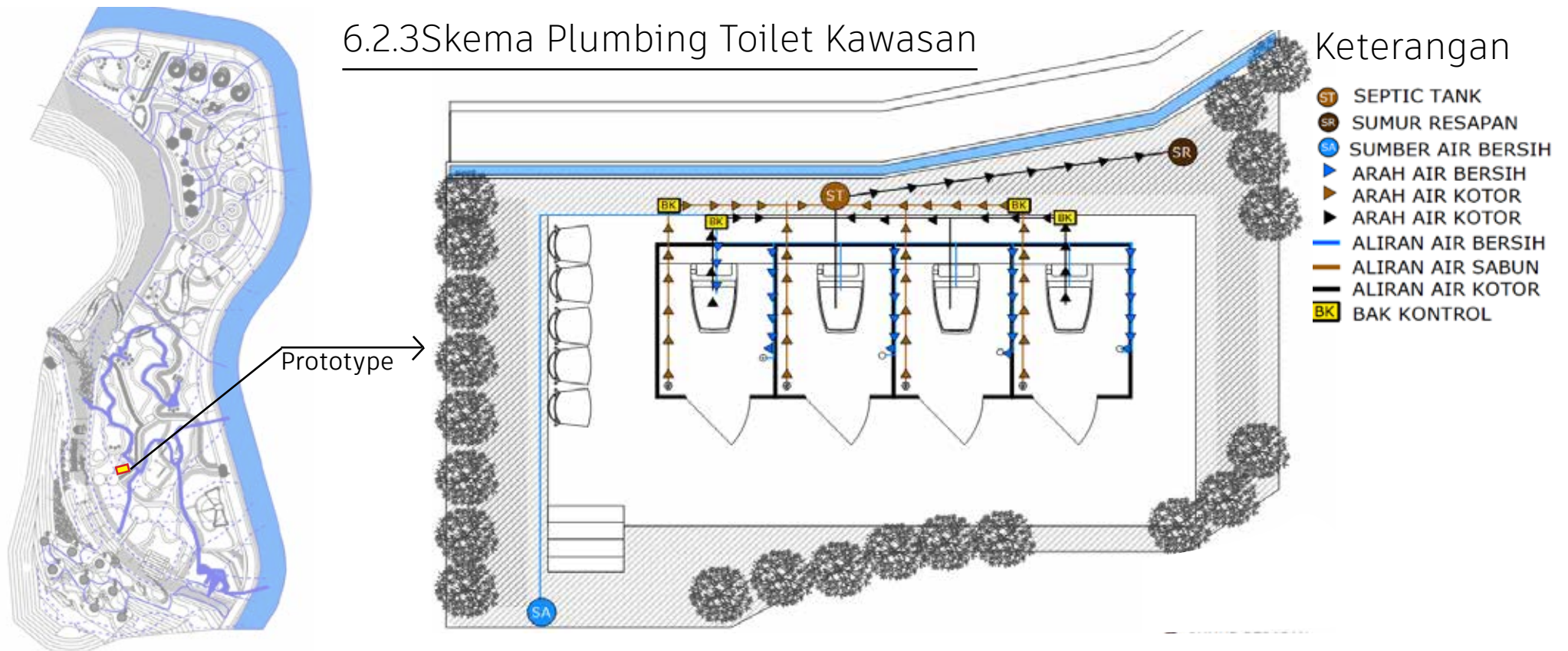
3d isometri



6.2.2. Peletakan Toilet Di Kawasan Rancangan

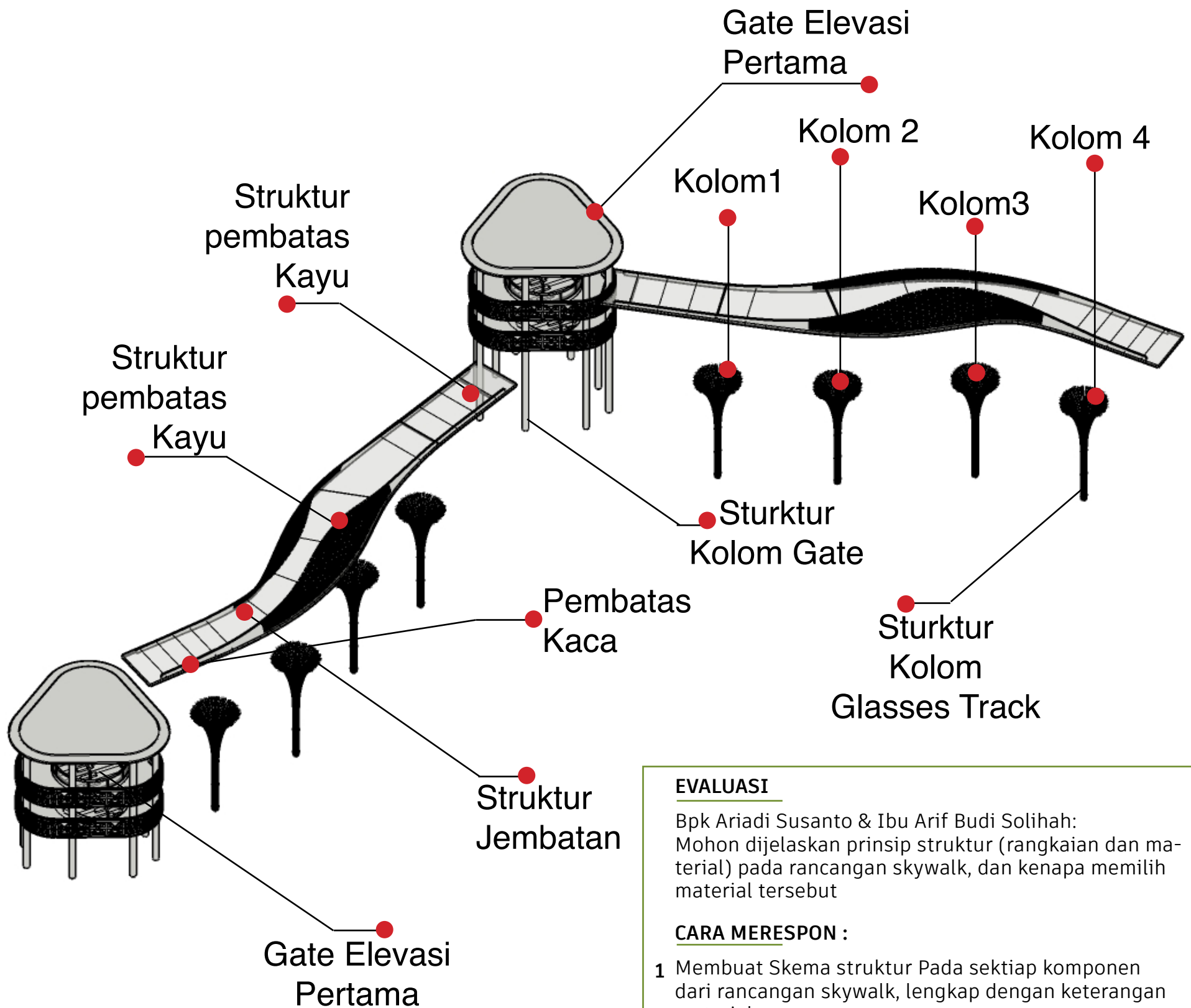


6.2.3 Skema Plumbing Toilet Kawasan



6.3 Rancangan Skywalk (Penguji 1 & Penguji 2)

6.3.1. Skema Struktur Keseluruhan rancangan Skywalk



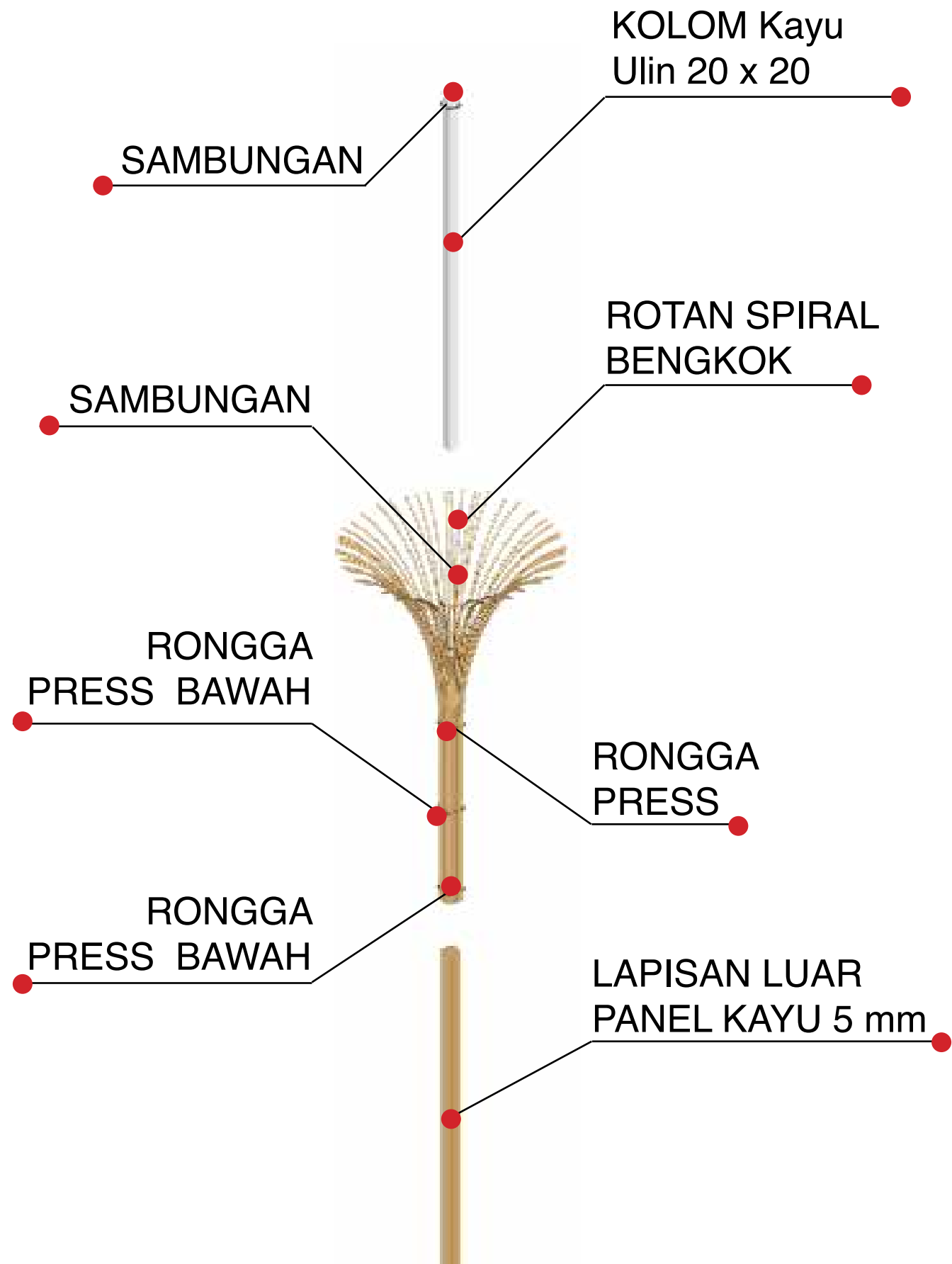
EVALUASI

Bpk Ariadi Susanto & Ibu Arif Budi Solihah:
Mohon dijelaskan prinsip struktur (rangkain dan material) pada rancangan skywalk, dan kenapa memilih material tersebut

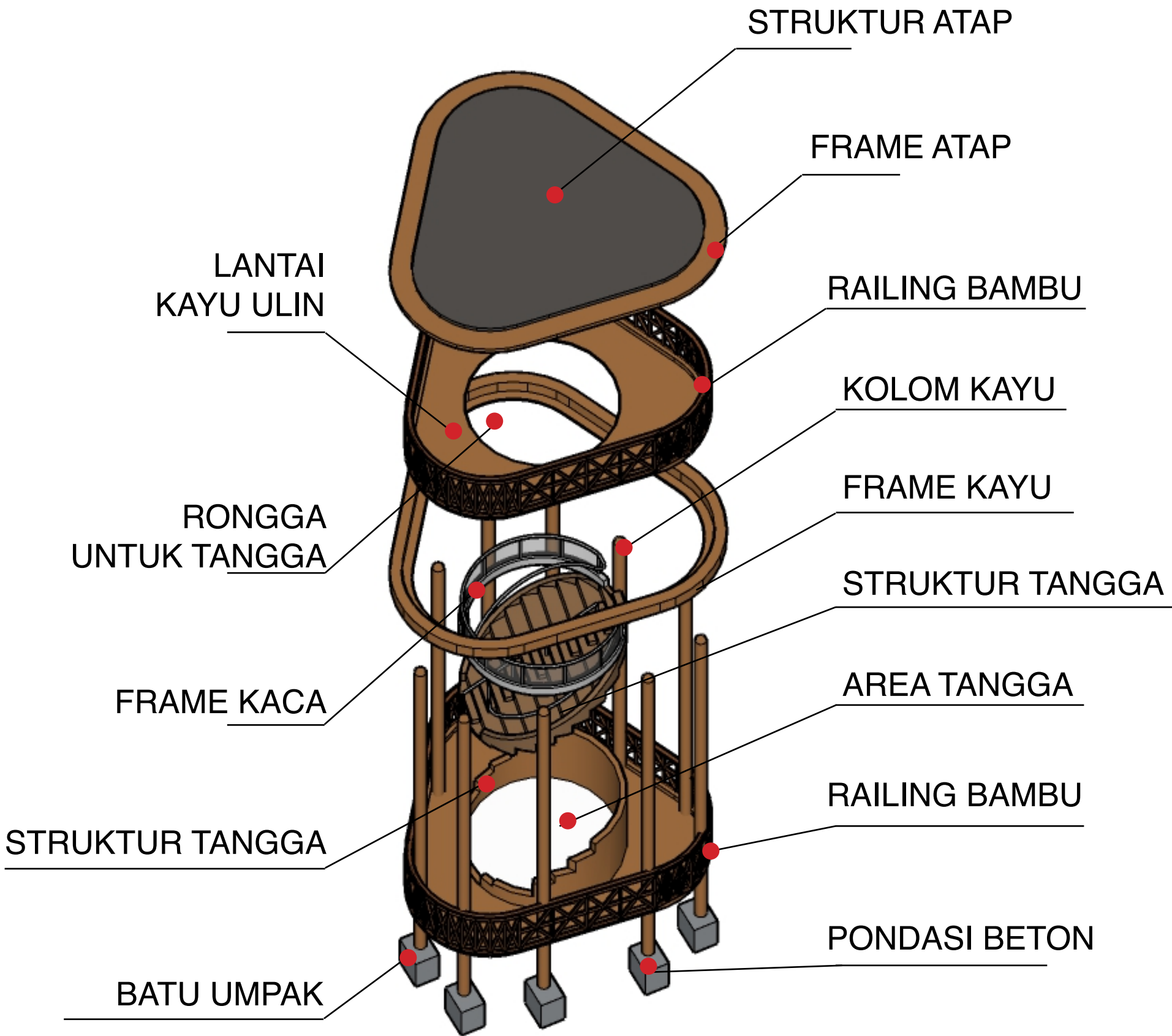
CARA MERESPON :

- 1 Membuat Skema struktur Pada sektiap komponen dari rancangan skywalk, lengkap dengan keterangan material nya
- 2 Pertimbangan Material dan Ketahanan Struktur dibuktikan dengan uji Resist untuk mengetahui ketahanan strukturnya

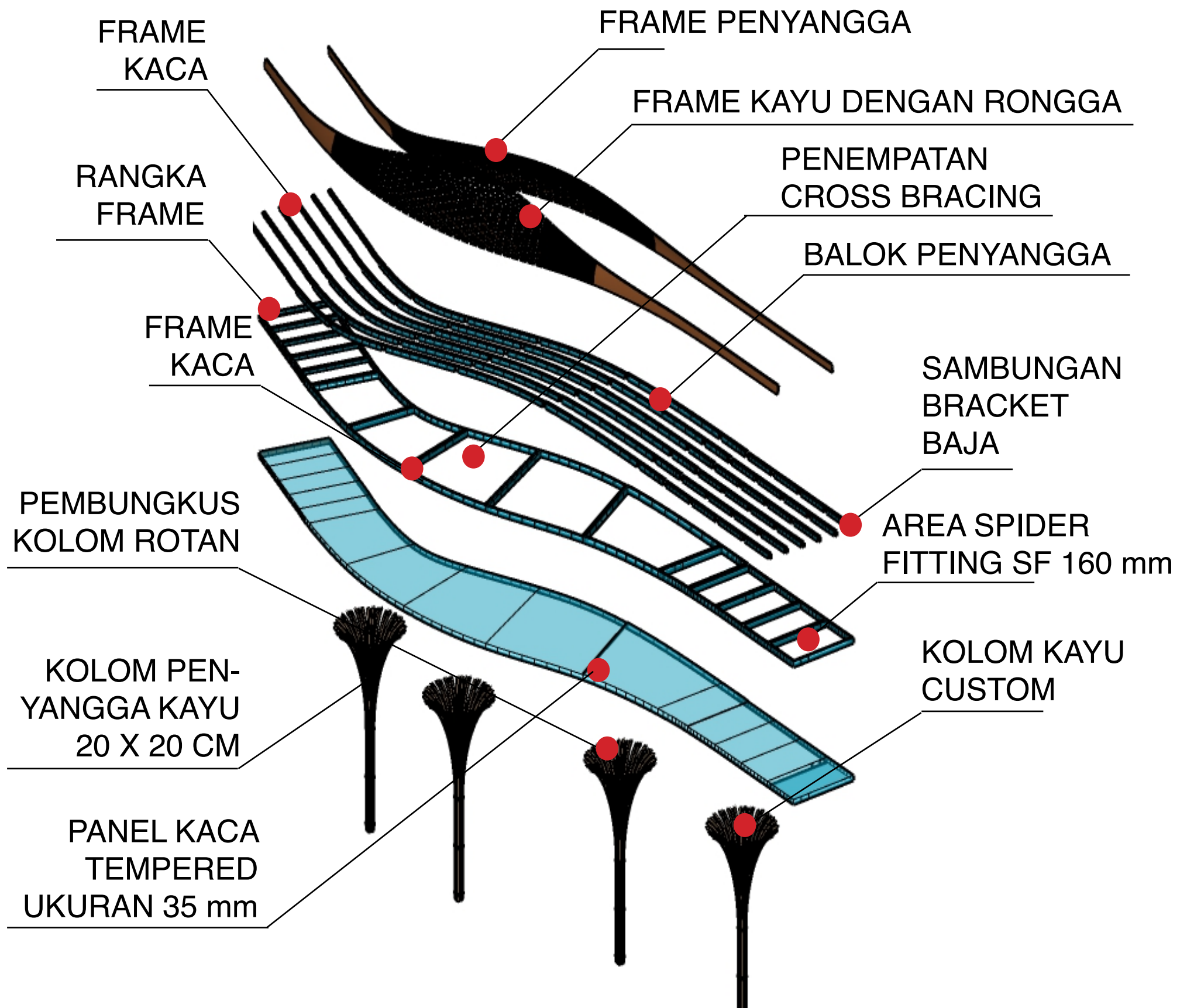
6.3.2 Percobaan 1 (Dengan Struktur Kayu)



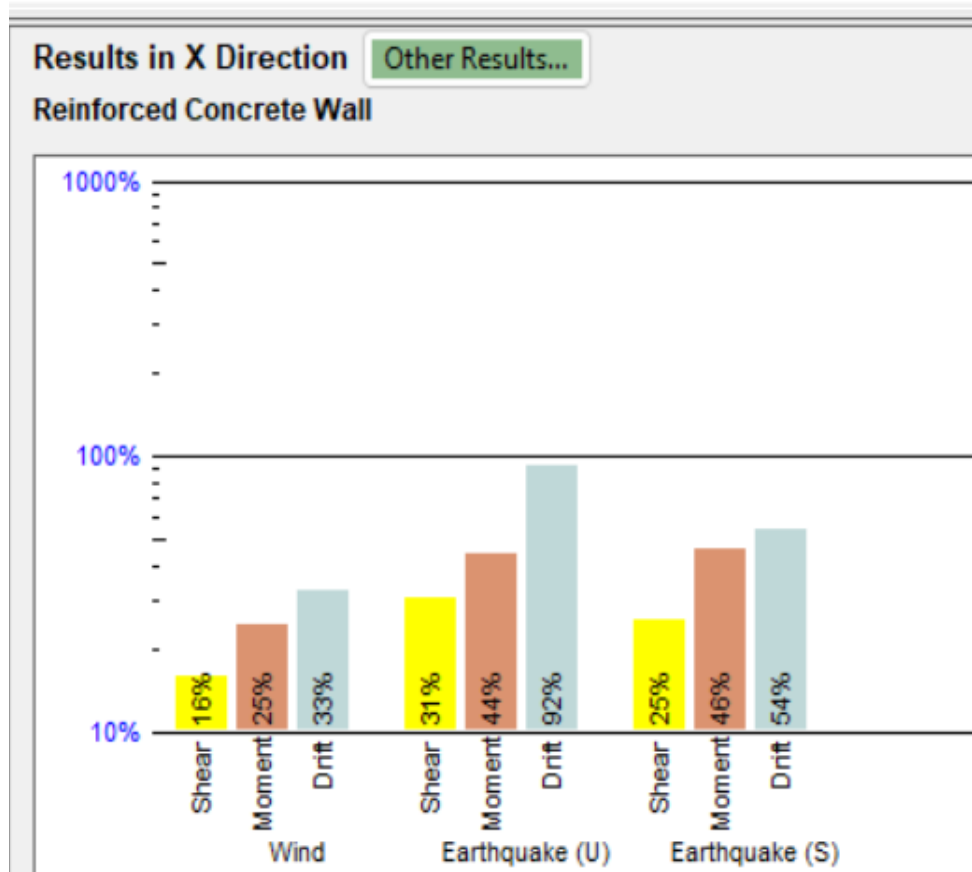
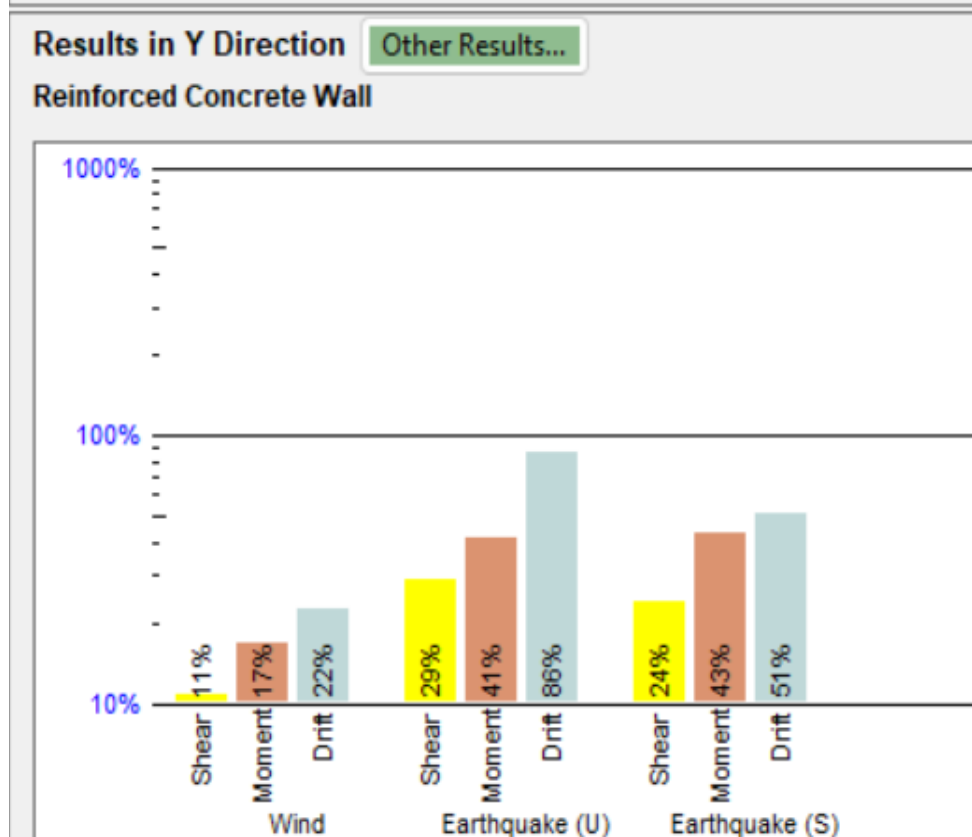
6.3.3Komponen Gate Skywalk (Struktur Kayu)



6.3.4 Skema Struktur Glasses Track



6.3.5 Hasil uji Struktur Percobaan Dengan Struktur Kayu



Report type: ☒ Architectural ☐ Engineering

Project: _____

Modeller: HP

Description: _____

RESIST(NZ) - Preliminary Lateral Load Design
Architectural Report

Copyright © 1991-2018, Andrew Charleston, Peter Wood
RESIST is an application for the simplified evaluation of the structural performance of lateral load-resisting systems in a building under seismic and wind loads. It is designed to be used in educational settings as a guide for the design of lateral load-resisting systems for Architectural and Civil Engineering students. RESIST should not be used as a final preliminary design; a full, complete preliminary design should be carried out by a structural engineer.

Modeller: HP

Analysis Results

Results are percentage of max. allowable: <= 100% is OK; > 100% is Failure.
U=Ultimate Limit State; S=Serviceability Limit State (for smaller earthquakes that occur more frequently).

	X-Direction: Reinforced Concrete Wall				Y-Direction: Reinforced Concrete Wall		
	Wind	Seismic (U)	Seismic (S)		Wind	Seismic (U)	Seismic (S)
Drift	33%	92%	54%	Drift	22%	86%	51%
Shear	16%	31%	25%	Shear	11%	29%	24%
Moment	25%	44%	46%	Moment	17%	41%	43%

Building Construction

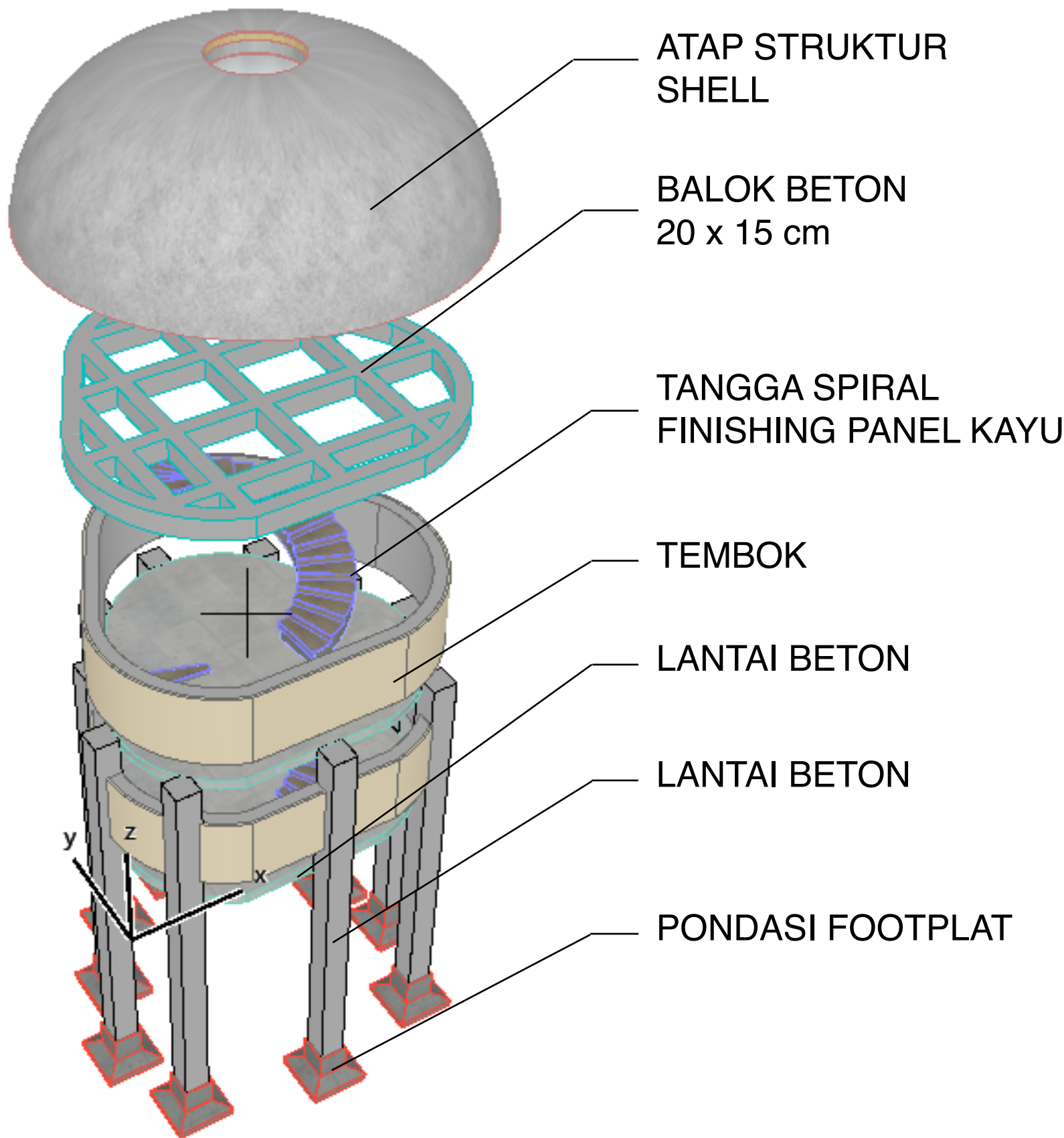
Building importance category	Normal structures
Number of storeys	4
Total height	16.5 m
Floor plan points	(-10, -10), (14.46, -6.316), (14.81, 24.19), (-9.475, 7.047)
Floor plan properties	Area: 575.1 m ² ; Perimeter length: 102 m; Centroid: (3.616, 4.194) m; Bound lengths: (24.81, 34.19) m
Inter-storey height	3.5 m
Floor	Weight type: light, Dead load: 0.66 kPa, Live load: office (3.00 kPa)
Interior wall	Weight type: light, Dead load: 0.30 kPa (over floor area)
External wall	Weight type: light, Dead load: 0.33 kPa (over wall area)
Roof	Weight type: light, Weight type: light, Height: 2.5 m, Dead load: 0.40 kPa (over floor area), Live load: 0.25 kPa (over floor area)
Structure in X direction	Reinforced Concrete Wall (x 2) Locations: (0, -9.876), (0, 9.876)
Structure in Y direction	Reinforced Concrete Wall (x 2) Locations: (-9.876, 0), (9.876, 0)

Hasil

Hasil analisis kekuatan struktur dengan menggunakan material kayu menunjukkan bahwa performa material tersebut kurang memuaskan untuk struktur skywalk yang berada di kontur selopamiro yang cukup ekstrim. Uji kekuatan dan ketahanan kayu terhadap beban serta faktor lingkungan mengindikasikan bahwa material ini tidak mampu memenuhi standar yang diharapkan untuk konstruksi Gate Skywalk yang aman dan tahan lama

6.3.6 Prototype Jika Menggunakan Komponen Beton

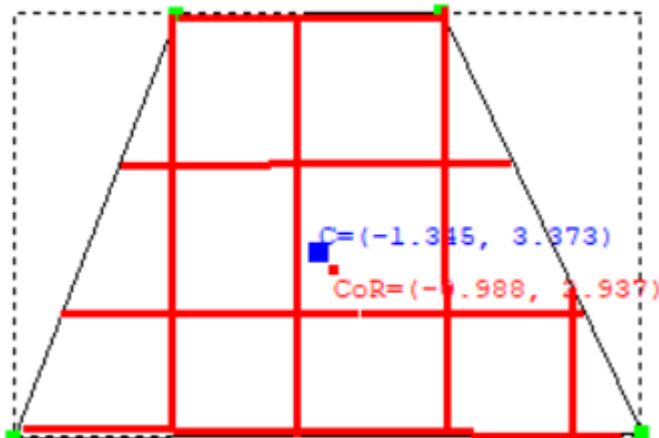
PROTOTYPE MODELING GATE PERCOBAAN 2



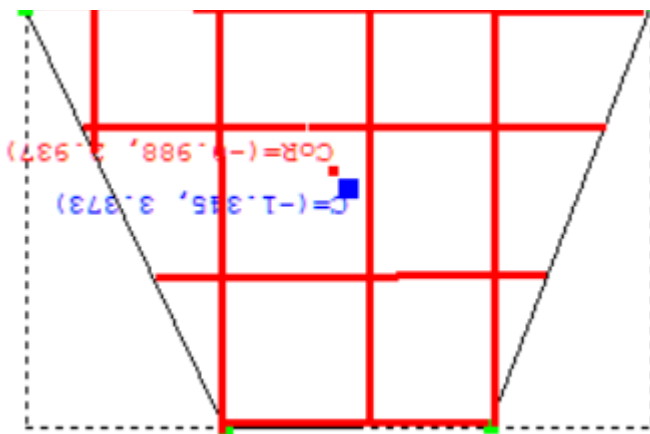
6.3.7 Hasil Uji Struktur Resist Skywalk (Percobaan Ke 2)

INPUT DATA UNTUK UJI STRUKTUR BETON

SISI A



SISI B



Importance category	Normal structures	
No. Storeys	2	
Storey Height	3.5	m
Roof Height	3	m
Floor Weight	light	
Floor Live Load	domestic	
Interior Wall Weight	medium	
Exterior Wall Weight	light	
Roof Weight	light	

5. NOT INCLUDED. Special structures, outside the scope of both AS/NZS 1170.0:2002 and RESIST.

Number of Storeys: Enter the number of storeys. The maximum number of storeys that RESIST can analyse is eight.

Storey Height: Enter the average inter-storey height in metres.

Roof Height: Enter the roof height above eaves or above top storey in metres.

Floor Weight: Three choices of structural floor weight are possible:

- ♦ **Light** Timber flooring based on 300x50 mm joists (0.66 kPa).



- ♦ **Medium** Calculated assuming a 10 m x 8 m bay with steel secondary beams at 2.4 m centres (2.9 kPa). Steel beams and decking, with

Report type:

Architectural

Engineering

Project:

Modeller: HP

Description:

RESIST 4.0.0.2475

RESIST(NZ) - Preliminary Lateral Load Design

Architectural Report

Copyright © 1991-2016, Andrew Charleson, Peter Wood

RESIST is an application for the simplified evaluation of the structural performance of lateral load-resisting systems in a building under seismic and wind loads. It is designed to be used in educational settings as a guide for the sizing of lateral load resisting systems for Architectural and Civil Engineering students. RESIST should not be used as a final preliminary design; a full, complete preliminary design should be carried out by a structural engineer.

Modeller: HP

Analysis Results

Results are percentage of max. allowable: <= 100% is OK; > 100% is Failure.
U=Ultimate Limit State, S=Serviceability Limit State (for smaller earthquakes that occur more frequently).

X-Direction: Reinforced Concrete Wall

	Wind	Seismic (U)	Seismic (S)
Drift	1%	6%	4%
Shear	0%	7%	3%

Y-Direction: Reinforced Concrete Wall

	Wind	Seismic (U)	Seismic (S)
Drift	1%	7%	5%
Shear	1%	10%	4%

Building Construction

Building Importance category	Normal structures
Number of storeys	2
Total height	10 m
Floor plan points	(-9.411, -1.516), (7.124, -1.379), (1.895, 9.727), (-5.116, 9.664)
Floor plan properties	Area: 131.2 m ² ; Perimeter length: 47.8 m; Centroid: (-1.345, 3.373) m; Bound lengths: (16.53, 11.24) m
Inter-storey height	3.5 m
Floor	Weight type: light, Dead load: 0.66 kPa, Live load: domestic (2.00 kPa)
Interior wall	Weight type: medium, Dead load: 1.29 kPa (over floor area)
External wall	Weight type: light, Dead load: 0.33 kPa (over wall area)
Roof	Weight type: light, Weight type: light, Height: 3 m, Dead load: 0.40 kPa (over floor area), Live load: 0.25 kPa (over floor area)
Structure in X direction	Reinforced Concrete Wall (x 13) Locations: (-7.087, -1.252), (0.1263, 9.56), (-3.032, 9.538), (-4.554, 5.708), (-0.6584, 5.721), (-6.112, 1.78), (-2.238, 1.802), (1.786, 1.802), (3.656, 1.802), (1.745, 5.745), (-3.172, -1.287), (0.77, -1.327), (4.672, -1.409)
Structure in Y direction	Reinforced Concrete Wall (x 10) Locations: (-5.206, 4.549), (-1.916, 7.612), (2.013, 4.51), (-5.205, 0.786), (-1.872, 0.5422), (2.03, 0.5828), (5.363, 0.5422), (-1.872, 4.485), (-5.205, 7.655), (1.989, 7.858)

Wind and Terrain Information

Design code	AS/NZS 1170.2:2002
Wind Region	A6
Terrain category	Open
Lee effect zone	None
Site elevation	100 m

Regional 3 sec Gust Wind Speed

The regional 3 second gust speed (V_R) depends on the wind region, building design working life, building importance, and the limit state under consideration.

Limit State	Ultimate	Serviceability (SLS1)
Recurrence interval (yrs)	500	25
Regional 3s gust wind speed, V_R (m/s)	45	37

Seismic Information

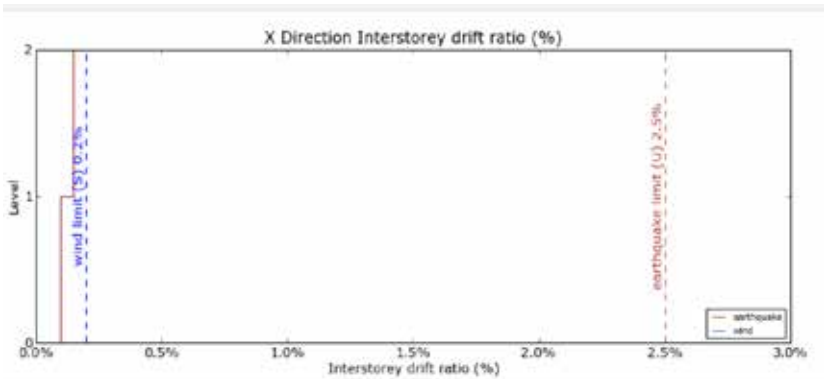
Design code:	NZS 1170.5:2004
Hazard factor, Z:	0.60
Soil:	Medium soil (C)
Recurrence interval years:	500 (U) ; 25 (SLS1)
Return Period factor, R:	1.0 (U) ; 0.25 (SLS1)

178

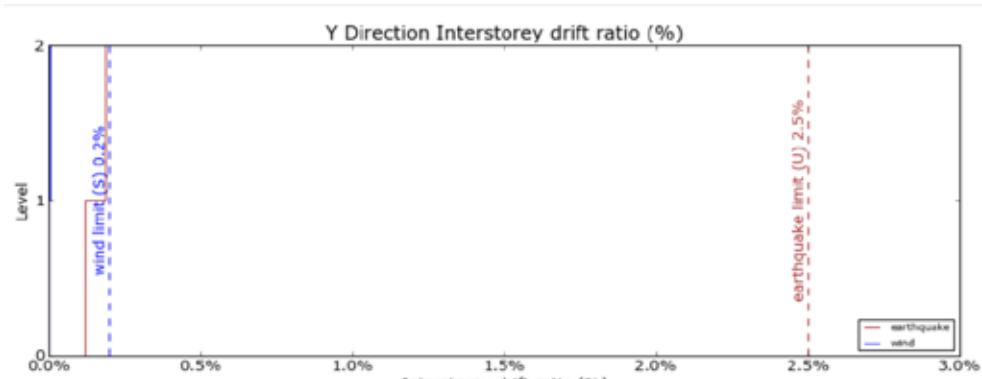
6.3.8 Hasil Dari respon Analisis

Hasil analisis kekuatan struktur dengan menggunakan material beton untuk digunakan pada struktur gate skywalk menunjukkan hasil yang sangat memuaskan. Uji kekuatan dan ketahanan beton terhadap beban serta faktor lingkungan membuktikan bahwa material ini mampu memenuhi dan bahkan melampaui standar yang diharapkan untuk konstruksi gate skywalk yang aman dan tahan lama walaupun akan ditempatkan pada area zona adventure selopamioro .

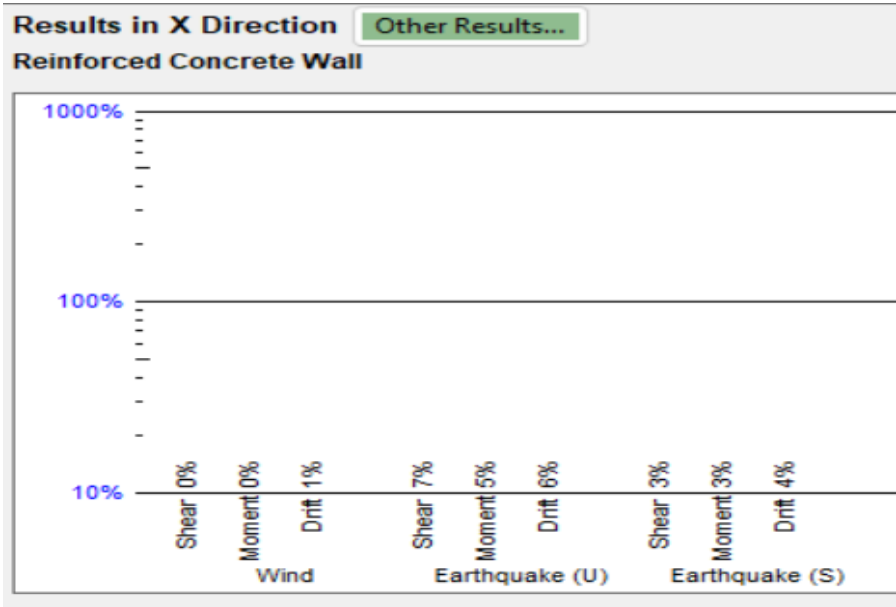
sumbu X



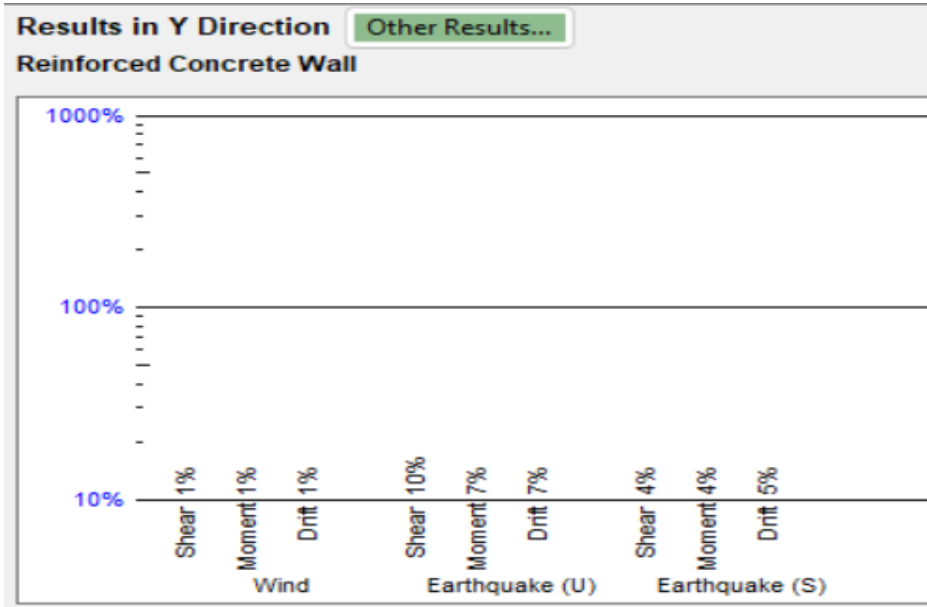
sumbu y



Hasil Pergeseran sumbu x



Hasil Pergeseran sumbu y



hasil Perbandingan untuk Material yang paling cocok dengan struktur rancangan Dari lampiran dan hasil yang telah di uji maka penggunaan material yang paling cocok untuk gate skwalk yang berada pada lokasi site yang berkontur adalah material beton.

6.4 Gudang alat / Ruang Penyimpanan (Pembimbing)

6.4.1 Model Untuk Ruang Penyimpanan alat Adventure

EVALUASI

Bpk Muhammad Iftironi:
Gudang untuk alat baru teridentifikasi hanya ada di area perkantoran sedangkan pada area permainan bagaimana?

CARA MERESPON :

Membuat visualisasi bagaimana gambaran dari gudang yang akan di tempatkan pada beberapa destinas permainan pada kawasan rancangan, dan sekaligus memberi plotting peletakan dimana saja gudang akan di tempatkan

RUANG UNTUK BARANG
UKURAN TERBESAR

RAK UNTUK PERALATAN ADVENTURE
DENGAN UKUAN BESAR

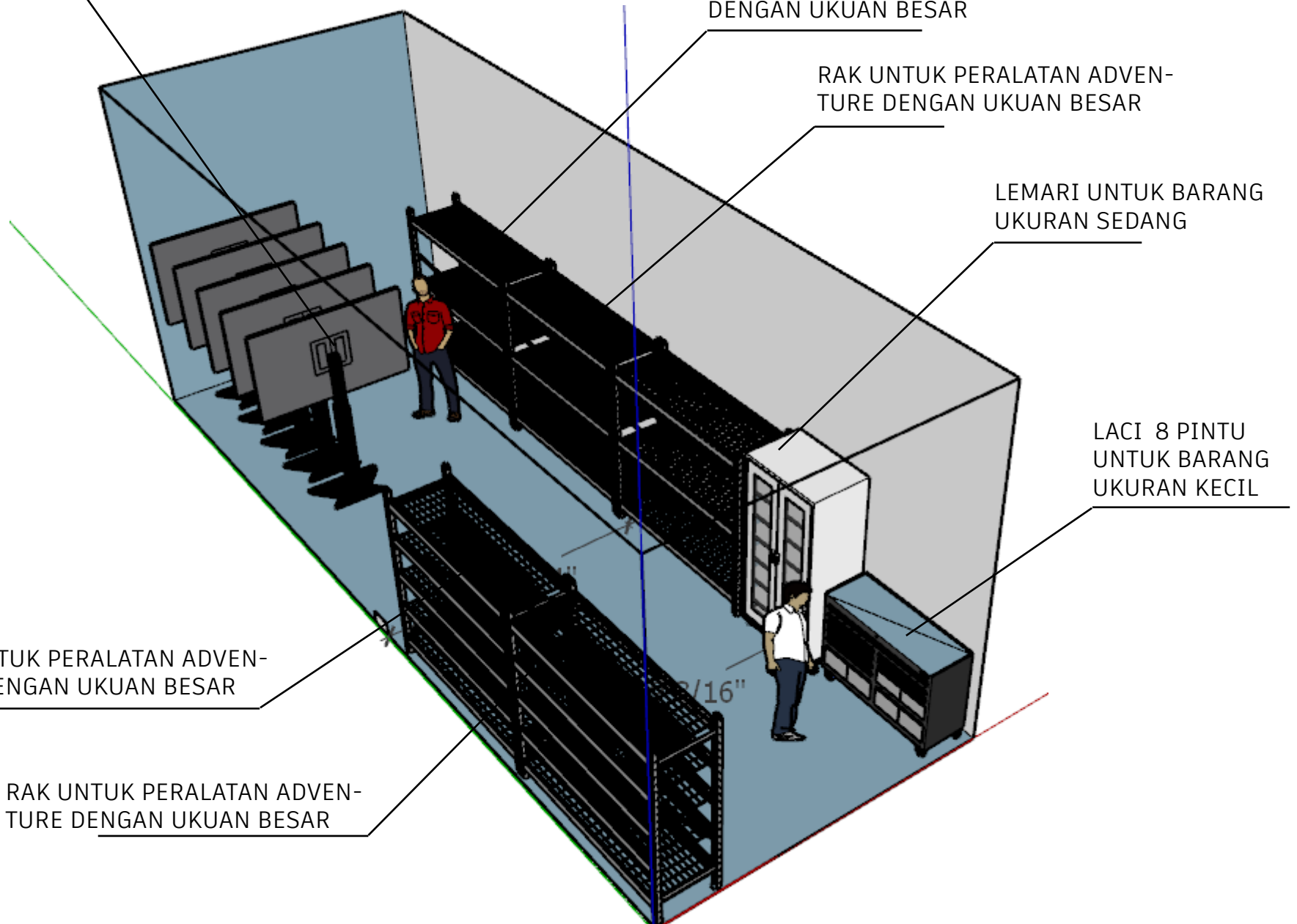
RAK UNTUK PERALATAN ADVENTURE
DENGAN UKUAN BESAR

LEMARI UNTUK BARANG
UKURAN SEDANG

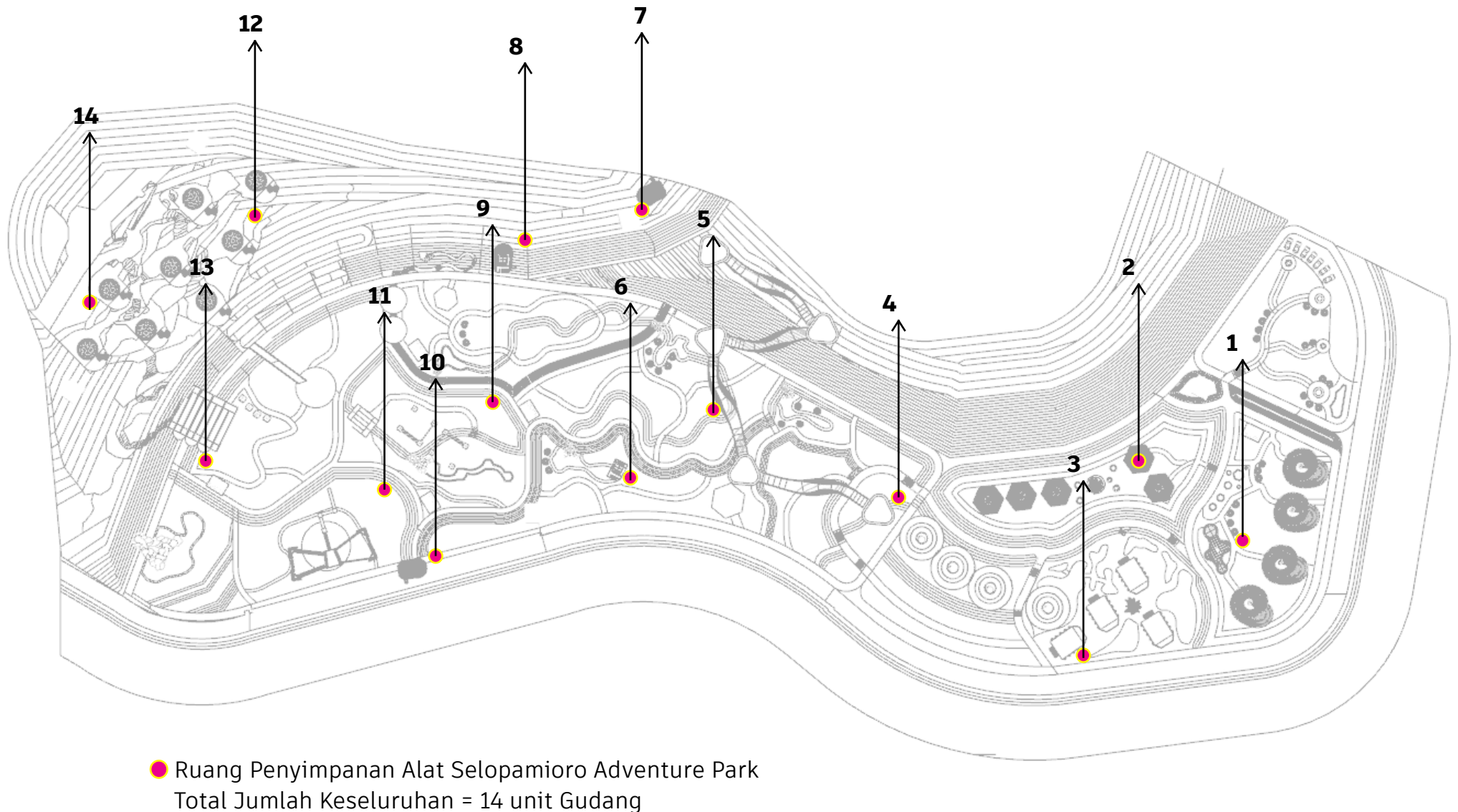
LACI 8 PINTU
UNTUK BARANG
UKURAN KECIL

RAK UNTUK PERALATAN ADVENTURE
DENGAN UKUAN BESAR

RAK UNTUK PERALATAN ADVENTURE
DENGAN UKUAN BESAR



6.4.2 Peletakan Gudang Alat Di Kawasan Rancangan



Keterangan Hasil

Penyimpanan alat adventure di setiap destinasi terbukti lebih efisien dalam mendukung operasional dan kenyamanan pengunjung. Dengan adanya fasilitas penyimpanan yang tersebar, waktu yang dihabiskan untuk pengangkutan peralatan dapat diminimalisir, sehingga memudahkan akses dan penggunaan alat-alat tersebut. Selain itu, pengelolaan inventaris menjadi lebih terorganisir, dan risiko kerusakan akibat pemindahan alat dapat dikurangi. Hal ini juga meningkatkan fleksibilitas dan responsivitas terhadap kebutuhan pengunjung di setiap lokasi destinasi adventure maupun non adventure yang ada pada rancangan kawasan selopamiro adventure park.

6.5 Rute Mounthain Biking (Pembimbing & Penguji 1)

6.5.1 Rancangan Trek mounthain biking (Sebelum)



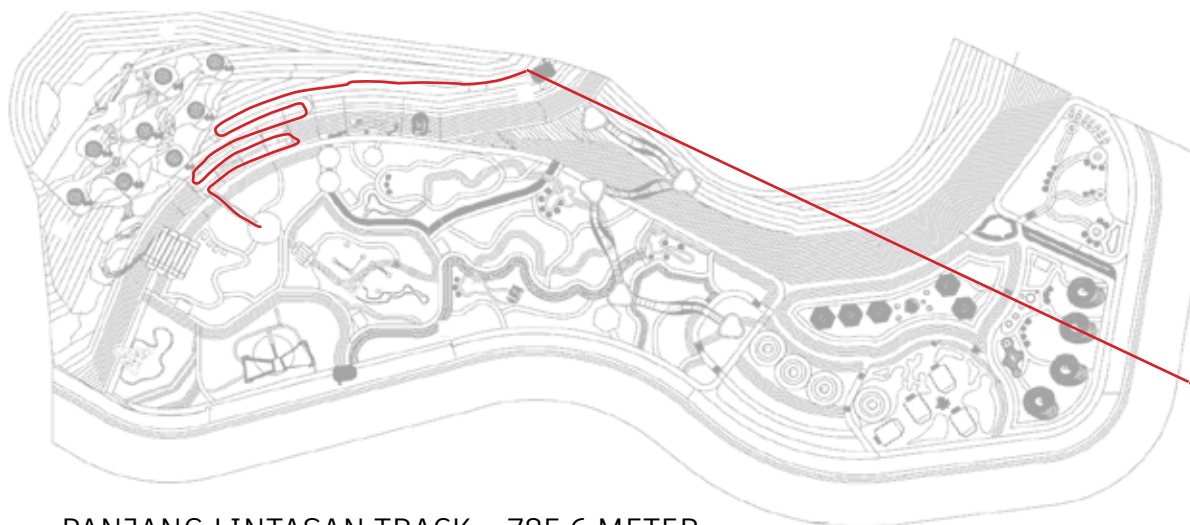
EVALUASI

Bpk Muhammad Iftironi & Bapak Ariadi Susanto :
Rute dari mounthain biking nya terlalu pendek dan sebentar, padahal rute nya bisa dimodifikasi (Jalurnya) agar durasi bersepeda bisa lebih lama dan trek nya panjang

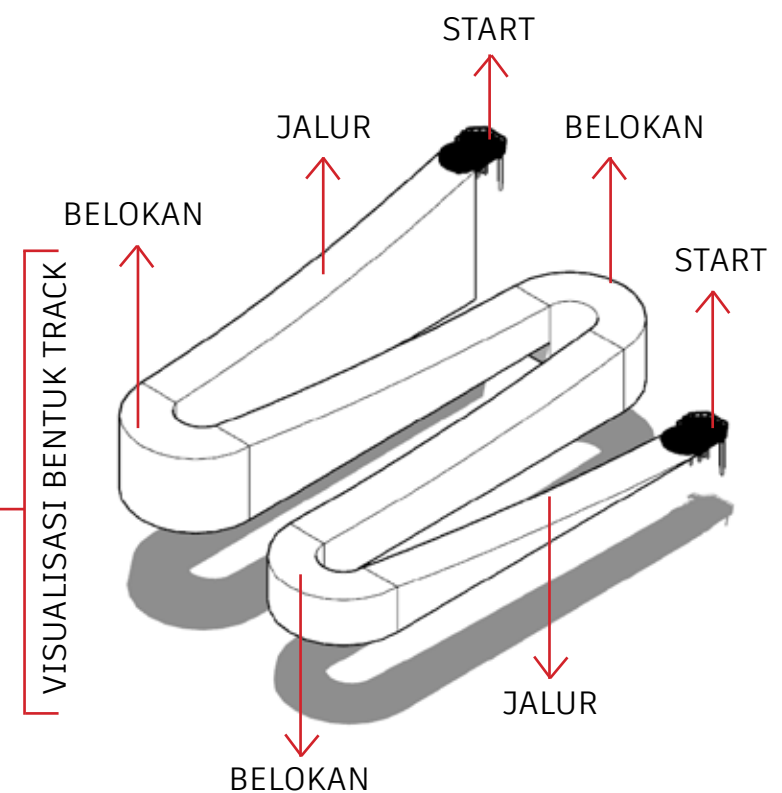
CARA MERESPON :

Memaksimal kan lagi rute yang bisa di lalui oleh sepeda untuk permainan mounthain biking, dengan memberi arah jalur dan seberapa panjang jalur nya

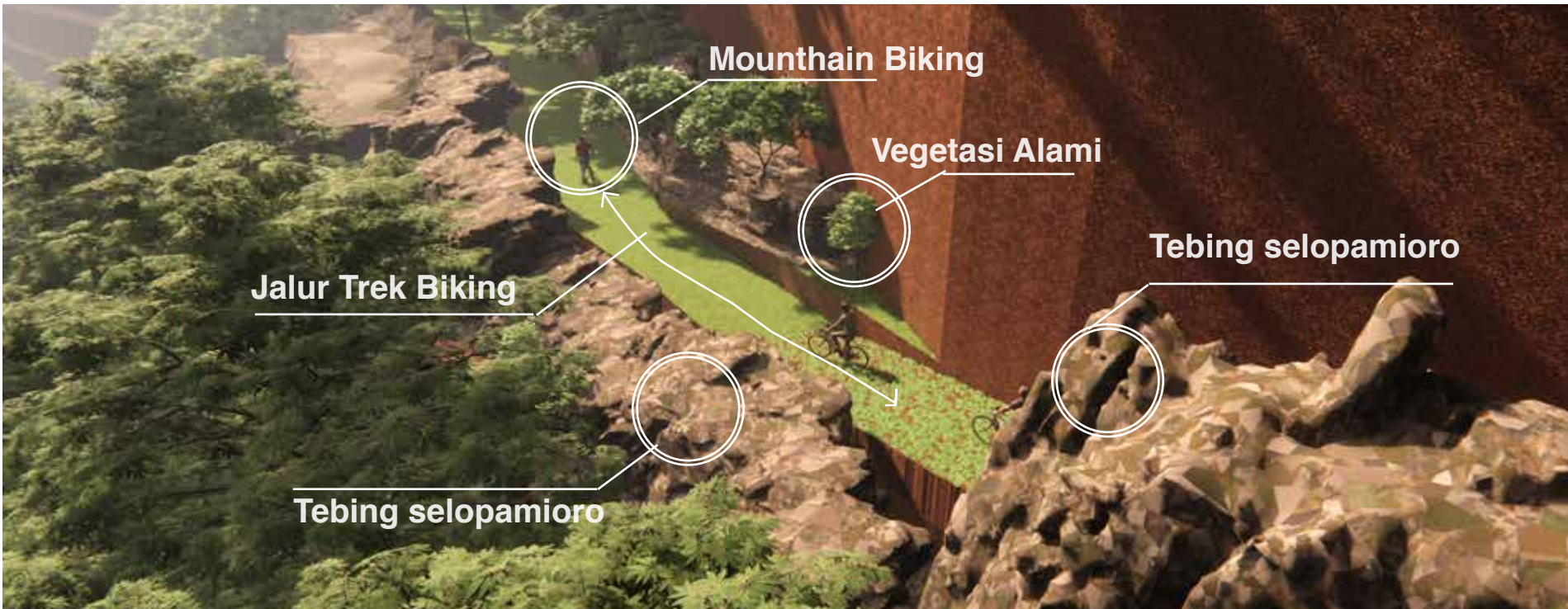
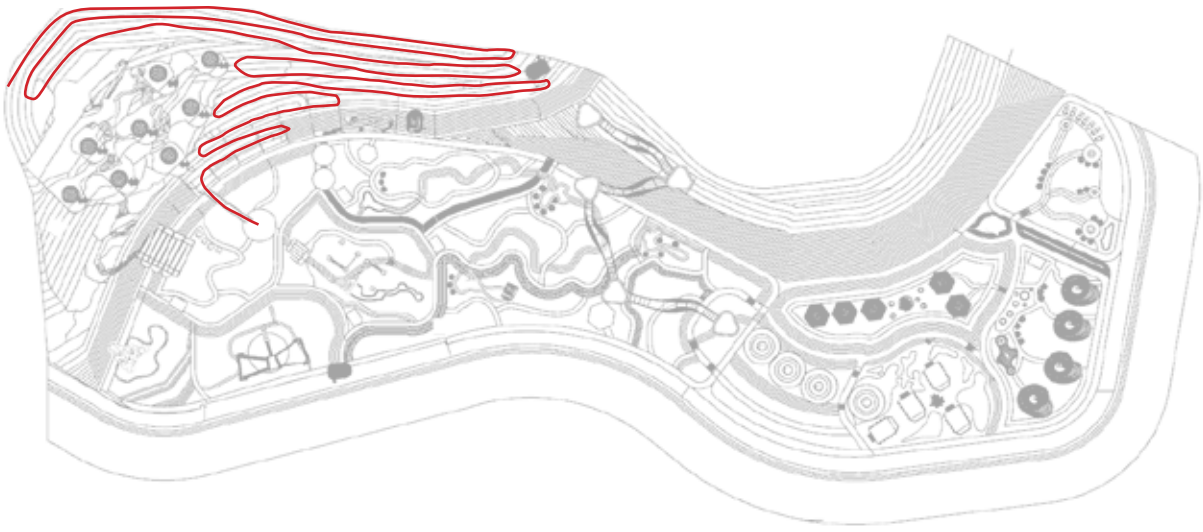
Sebelum



PANJANG LINTASAN TRACK = 785,6 METER
ELEVASI TITIK START = + 35
ELEVASI TITIK FINISH = + 8



6.5.2 Hasil Optimalisasi Panjang jalur Biking (sesudah)



PANJANG LINTASAN TRACK = 4.280 METER
ELEVASI TITIK START = + 35
ELEVASI TITIK FINISH = + 8



Keterangan hasil

Berdasarkan hasil evaluasi terhadap rancangan track mountain biking, terdapat peluang untuk memperpanjang jalur dari desain sebelumnya. Evaluasi ini menunjukkan bahwa terdapat area yang belum dimanfaatkan secara optimal, sehingga memungkinkan untuk memperpanjang jalur guna memberikan pengalaman yang lebih menantang dan menarik bagi para pengendara. Perpanjangan jalur ini juga mempertimbangkan aspek keamanan dan kenyamanan, sehingga tetap sesuai dengan standar yang telah ditetapkan. Dengan penambahan ini, track mountain biking diharapkan dapat meningkatkan daya tarik bagi pengunjung dan mendukung aktivitas outdoor di kawasan tersebut.

6.6 Pola Alamiah Yang sudah Ada (Penguji 1)

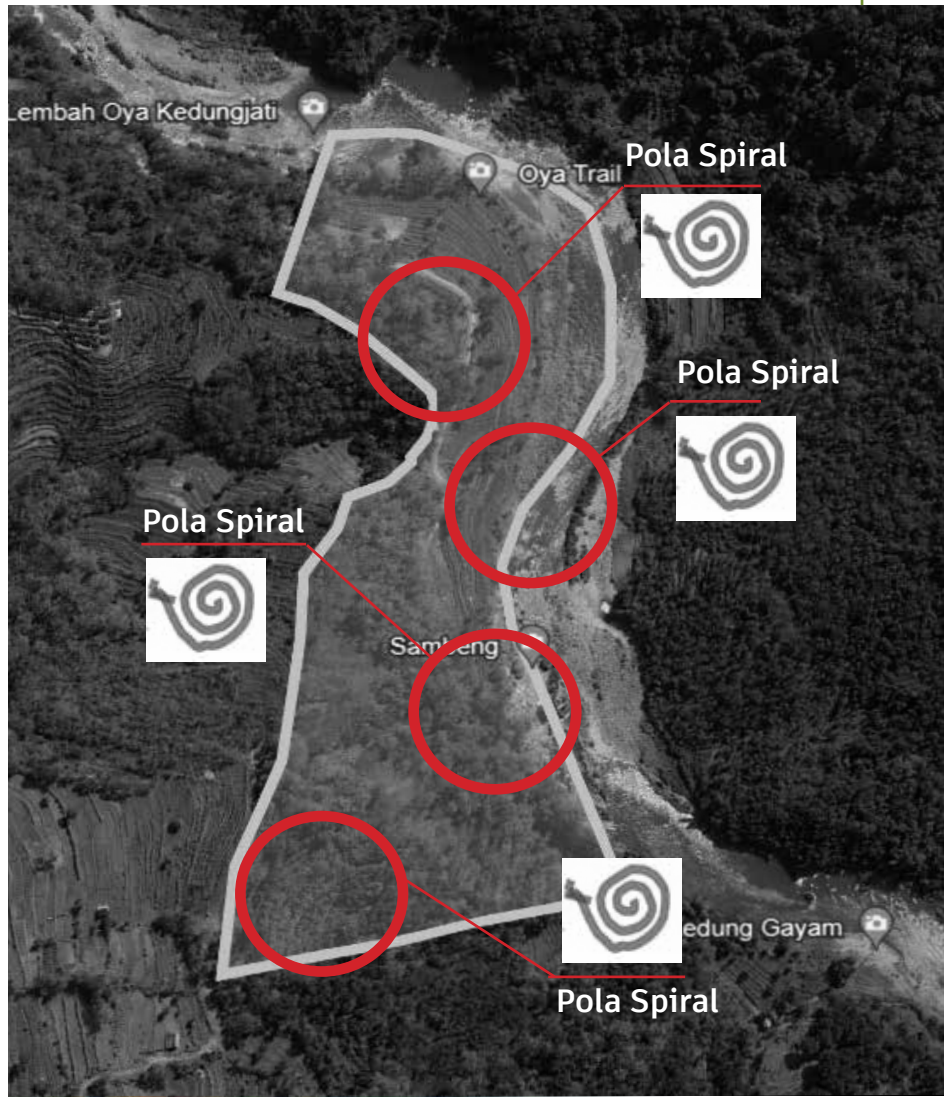
6.6.1 Pola Alami yang terbentuk pada site perancangan

EVALUASI

Bapak Ariadi Susanto :
Pola Pola apa yang telah terbentuk di selopamioro sehingga dipilih sebagai cara untuk menyelesaikan masalah perancangan selopamiro adventure park?

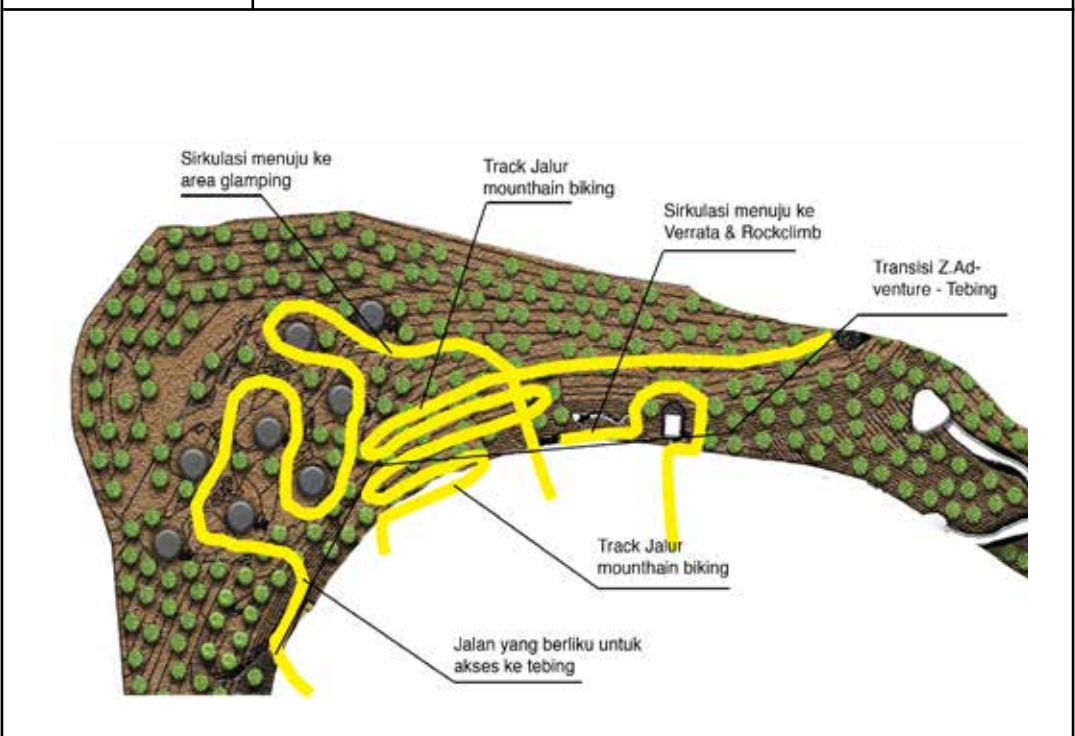
CARA MERESPON :

Mengidentifikasi pola alami apa yang sudah terbentuk dan mengembangkannya sesuai dengan metode pattern based design



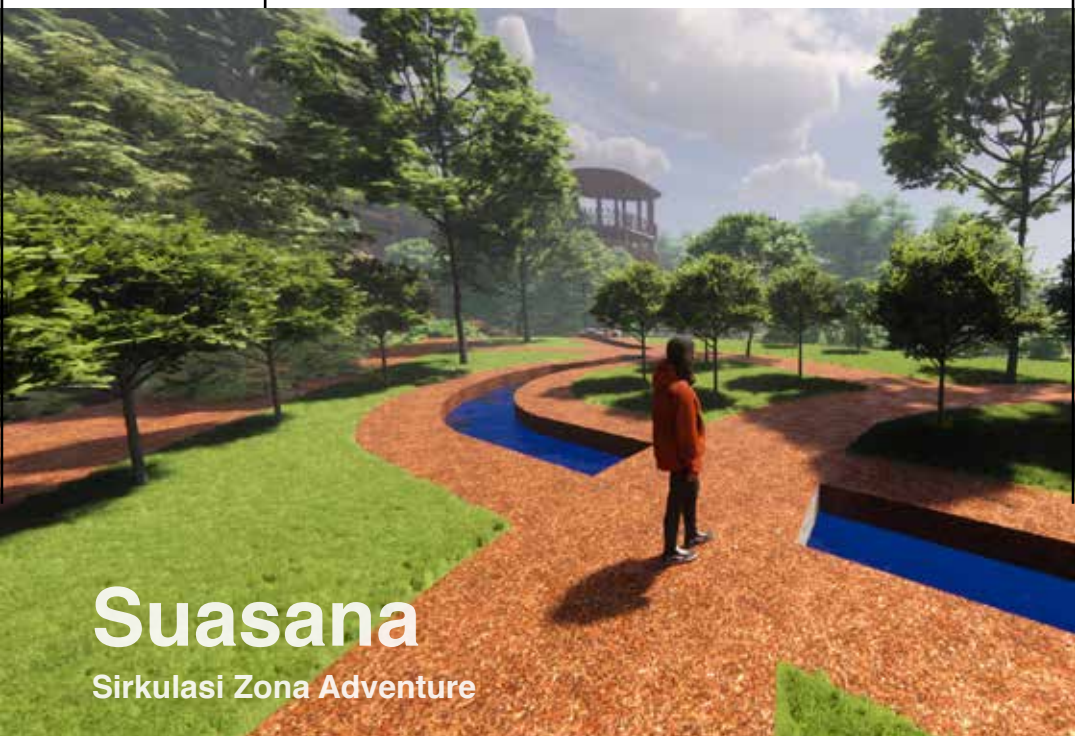


Spiral Pattern





Spiral Pattern



6.6.2 Hasil identifikasi

Hasil identifikasi pola alami yang terbentuk di site perancangan Selopamioro menunjukkan kecenderungan terbentuknya prinsip pola spiral. Pola ini sejalan dengan konsep desain sirkulasi kawasan yang telah dirancang sebelumnya, di mana aliran pergerakan dan orientasi ruang mengikuti bentuk spiral. Pola spiral ini tidak hanya mendukung efisiensi sirkulasi, tetapi juga menciptakan pengalaman ruang yang dinamis dan terintegrasi dengan lanskap alami.

Referensi

- A.Yoeti, oka. dkk (2006). Pariwisata Budaya Masalah dan Solusinya. PT. Pratnya
- Andriotis, K. (2005). Community groups' perceptions of and preferences for tourism development: Evidence from Crete. *Tourism Management*, 26(3), 389-401.
- Buckley, R. (2004). *Adventure Tourism: The New Frontier*.
- Ching, F. D. K. (2014). *Architecture: Form, Space, and Order*. John Wiley & Sons.
- Cote, A. E., & Ambrose, J. A. (2017). *The Architect's Studio Companion: Rules of Thumb for Preliminary Design*.
- de Saumarez, N. (2014). *Basic Design: The Dynamics of Visual Form*.
- Dolnicar, S., & Leisch, F. (2008). Evaluation of structural equation models using the partial least squares (PLS) approach. In *Handbook of partial least squares* (pp. 747-774). Springer.
- Francis D. K. Ching, "Architecture: Form, Space, and Order", John Wiley & Sons, 2014. Francis D.K. Ching (1993), & Francis D.K. Ching (2007)
- Gehl, J., & Svarre, B. (2013). *How to Study Public Life*. Island Press.
- Hall, C. M., & Mitchell, R. (2000). *Wine and Food Tourism*.
- Kemenparekraf (2018) daya tarik wisata
- Kozak, M. (2002). Comparative analysis of tourist motivations by nationality and destinations. *Tourism Management*, 23(3), 221-232.)
- Lockwood, T. (2016). *Design Thinking: Integrating Innovation, Customer Experience, and Brand Value*.
- Long, L. M., & Ashton, E. (2009). *Culinary Tourism*
- Lynch, K. (1960). *The Image of the City*. MIT Press.

Medlik, S., & Middleton, V. T. C. (2010). The Encyclopedia of Tourism and Recreation in Marine Environments.

Mulec, I. (2018). Adventure Tourism: Meaning, Experience and Learning. Paramita.

Rosenzweig, R., & Blackmar, E. (1992). The Park and the People: A History of Central Park.

Saarinen, J. (2006). Traditions of sustainability in tourism studies. Annals of Tourism Research, 33(4), 1121-1140.

Sharpley, R., & Stone, P. R. (2018). Tourist Experience: Contemporary Perspectives. Routledge.

Snyder, James C. dan Catanese, Anthony J.; 1984; "Pengantar Arsitektur"

Suwantoro, Gamal. (2009.) : Dasar-Dasar Pariwisata. Edisi II. Cetakan 10. Yogyakarta

Timothy, D. J., & Olsen, D. H. (2016). Tourism, Religion and Spiritual Journeys.

Tree hotel by Tham & Videgård Hansson Arkitekter | Dezeen

Undang-Undang Nomor 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisata

Undang-undang nomor 26 tahun 2007 Tentang Penataan Ruang)

Urry, J. (2011). The Tourist Gaze 3.0.

Zeisel, J. (2006). Inquiry by Design: Environment/Behavior/Neuroscience in Architecture

Website/ URL

<https://40picture.com>

<https://archidose.tumblr.com>

<https://bantulkab.go.id/>

<https://bklyndesigns.com>

<https://Cadmapper.com>

<https://dezeen.com>

[https://edition.cnn.](https://edition.cnn)

<https://google Earth/>

<https://google EarthPro/>

<https://google map/>

<https://HdPixel300.com>

<https://hypebeast.com>

<https://id.pinterest-CerenMasterplan>

<https://JavaScript.com>

<https://justsimplywander.com>

<https://openstreetmap.com>

<https://pinterest-Lau Phillips>

<https://Selopamioro.id>

<https://thefab20s.com>

<https://wisatamilenial.id>

<https://yankoo.design>



Direktorat Perpustakaan Universitas Islam Indonesia
Gedung Moh. Hatta
Jl. Kaliurang Km 14,5 Yogyakarta 55584
T. (0274) 898444 ext.2301
F. (0274) 898444 psw.2091
E. perpustakaan@uii.ac.id
W. library.uui.ac.id

SURAT KETERANGAN HASIL CEK PLAGIASI

Nomor: 2423951170/Perpus./10/Dir.Perpus/VI/2024

Bismillaahirrahmaanirrahiim

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan ini, menerangkan Bahwa:

Nama : Miftahur Raiyan
Nomor Mahasiswa : 20512121
Pembimbing : Ir. Muhammad Iftironi M.L.A
Fakultas / Prodi : Teknik Sipil dan Perencanaan/ Arsitektur
Judul Karya Ilmiah : SELOPAMIORO ADVENTURE PARK DENGAN PENDEKATAN
KONSEP PATTERN BASED DESIGN

Karya ilmiah yang bersangkutan di atas telah melalui proses cek plagiasi menggunakan **Turnitin** dengan hasil kemiripan (*similarity*) sebesar **15 (Lima Belas) %**.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 7/29/2024

Direktur



Muhammad Jamil, SIP.

SELOPAMIORO ADVENTURE PARK

Rancangan Selopamioro Adventure Park "Mengintegrasikan keindahan alam dan Semesta Petualangan melalui Perencanaan Lanskap Berbasis Desain". Rancangan Perencanaan Selopamioro Adventure Park Dengan Pendekatan Pattern Based Design adalah sebuah upaya rancangan penataan tempat wisata yang merespon nilai baik. Kelengkapan Sadar Wisata Selopamioro (POKOWASA) dalam menghadirkan aktivitas rekreasi dan wisata di kawasan Selopamioro. Sejak pertama kali masyarakat Selopamioro mengenal wisata pada Mei 2016, Desa Selopamioro telah menjadi salah satu destinasi wisata yang menarik bagi wisatawan yang mencari petualangan dan keindahan alam. Namun, seiring berjalannya waktu, terjadi perubahan dalam penataan ruang. Nantinya pengunjung, dan juga rancangan yang tidak memadai bagian adventure wisata multi-fungsi karena kurangnya konsep rancangan penataan selopamioro.

Komponen Lansekap

- LANDFORM**
Bentuk lahan, elemen dari bentuk dan tinggi, dengan tinggi, kemiringan, dan relief, dan lain sebagainya yang berkaitan dengan bentuk lahan.
- VEGETATION**
Vegetasi pada kawasan akan mempengaruhi anugrah alam dari pemandangan yang akan terlihat dari kawasan tersebut.
- MASSA**
Massa bangunan dan bentuk bangunan yang akan terlihat dari kawasan tersebut, dengan zona yang akan terlihat dari kawasan tersebut.
- PERKAWASAN**
Perkembangan dalam perkembangan kawasan yang akan terlihat dari kawasan tersebut.
- SITE STRUCTURE & WATER**
Manajemen air dan air, dan penataan air yang akan terlihat dari kawasan tersebut.

KONSEP POLA

Untuk memvisualisasikan konsep-konsep yang akan terlihat dari kawasan tersebut, maka akan terlihat dari kawasan tersebut.

Zona Drop Kawasan

Perancangan Selopamioro Adventure Park

Material Di zona Drop

PENGUNAAN MATERIAL

- GRAS (Hijau)
- ASPAK (Kuning)
- PIKUL (Merah)
- ASPAK (Kuning)
- GRAS (Hijau)

KETERANGAN

Material yang akan terlihat dari kawasan tersebut, dan akan terlihat dari kawasan tersebut.

Land Use Zona Drop

Solifase Area 1,422 m²
Perkerasan Paving 520 m²
Perkerasan Jalan 616 m²
Perkerasan Parkir 520 m²

KETERANGAN

Material yang akan terlihat dari kawasan tersebut, dan akan terlihat dari kawasan tersebut.

Alur Pengguna Zona Drop

KETERANGAN

Material yang akan terlihat dari kawasan tersebut, dan akan terlihat dari kawasan tersebut.

Zona Fasilitas Umum

Perancangan Selopamioro Adventure Park

Untuk memvisualisasikan konsep-konsep yang akan terlihat dari kawasan tersebut, maka akan terlihat dari kawasan tersebut.

Land Use & Komponen

Untuk memvisualisasikan konsep-konsep yang akan terlihat dari kawasan tersebut, maka akan terlihat dari kawasan tersebut.

Axonometri Z.Fasum

Untuk memvisualisasikan konsep-konsep yang akan terlihat dari kawasan tersebut, maka akan terlihat dari kawasan tersebut.

Land Use & Komponen

Untuk memvisualisasikan konsep-konsep yang akan terlihat dari kawasan tersebut, maka akan terlihat dari kawasan tersebut.

Axonometri Z.Fasum

Untuk memvisualisasikan konsep-konsep yang akan terlihat dari kawasan tersebut, maka akan terlihat dari kawasan tersebut.

Konsep Sirkulasi

Untuk memvisualisasikan konsep-konsep yang akan terlihat dari kawasan tersebut, maka akan terlihat dari kawasan tersebut.

Ukuran Zona Fasum

Untuk memvisualisasikan konsep-konsep yang akan terlihat dari kawasan tersebut, maka akan terlihat dari kawasan tersebut.

Land Use & Komponen

Untuk memvisualisasikan konsep-konsep yang akan terlihat dari kawasan tersebut, maka akan terlihat dari kawasan tersebut.

Axonometri Z.Fasum

Untuk memvisualisasikan konsep-konsep yang akan terlihat dari kawasan tersebut, maka akan terlihat dari kawasan tersebut.

Zona Adventure

Perancangan Selopamioro Adventure Park

Untuk memvisualisasikan konsep-konsep yang akan terlihat dari kawasan tersebut, maka akan terlihat dari kawasan tersebut.

SCAN QR RENDERING
SELOPAMIORO ADVENTURE PARK



SCAN QR RANCANGAN
SELOPAMIORO ADVENTURE PARK



**Perancangan Selopamioro Adventure
Park Dengan Pendekatan Konsep
Pattern Based Design**

PROGRAM SARJANA ARSITEKTUR



한국건축교육인증원
Korea Architectural Accrediting Board



BOARD OF ARCHITECTS MALAYSIA
LEMBAGA ARKITEK MALAYSIA

RIBA
Architecture.com



ARCHITECTURE
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA



CANBERRA
ACCORD



Selopamioro Adventure Park

L a b o r a t o r i u m
Pemodelan
Arsitektur &
Perkotaan

Perancangan Selopamioro Adventure
Park Dengan Pendekatan Konsep
Pattern Based Design

Miftahur Raiyan- 2512121



한국건축교육인증원
Korea Architectural Accrediting Board



BOARD OF ARCHITECTS MALAYSIA
LEMBAGA ANGGARAN MALAYSIA



ARCHITECTURE
UNIVERSITY OF AUSTRALIA



CANBERRA
ACCORD

