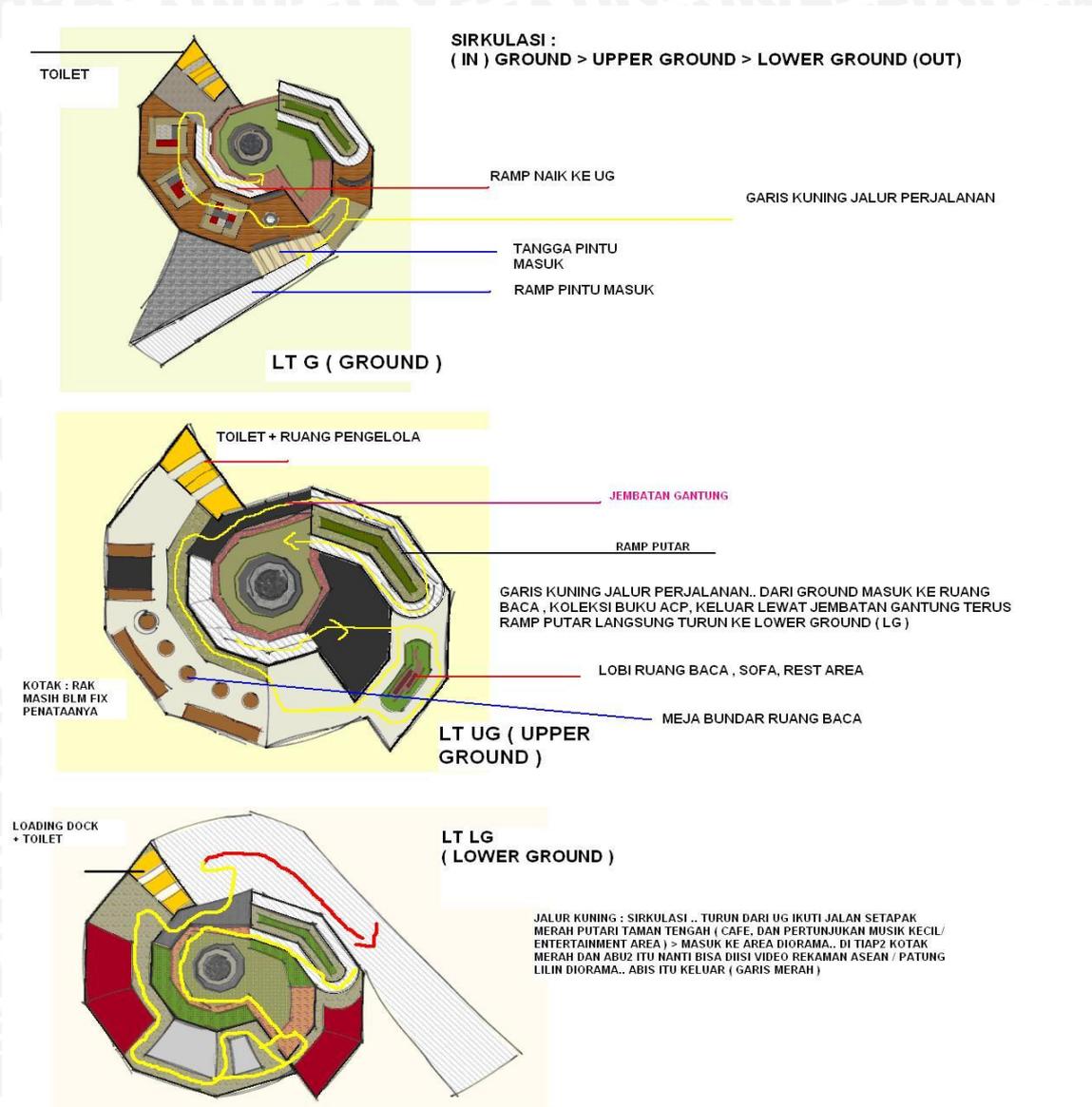


4.7.3 Analisa Tampilan ASEAN Gallery

ASEAN Galeri merupakan wahana kebudayaan ASEAN dalam bentuk gagasan dan artefak. Beberapa hasil karya, sejarah kebudayaan dan lain sebagainya disajikan dalam ASEAN Galeri



Gambar 4.13 Proses Denah ASEAN Galeri

Sumber: Dok Pribadi



Gambar 4.14 Perspektif ASEAN Galeri
Sumber: Dok Pribadi

Pada fungsi ini, representasi budaya yang dilakukan adalah dari budaya ASEAN secara keseluruhan.

4.8 Kriteria Rancangan

Berdasarkan paparan analisa sebelumnya, maka dapat ditarik sebuah sintesa yang mengacu pada tujuan perancangan ASEAN Cultural Park ini, yaitu:

- a. Menunjukkan produk budaya ASEAN dalam 3 area atau zona (taman miniature, taman pavilion dan galeri) yang terangkum menjadi satu kesatuan.
- b. Merancang sebuah taman wisata budaya berdasarkan program perancangan ASEAN Cultural Park pada lahan seluas $\pm 6\text{Ha}$
- c. Mewadahi 3 wujud budaya pada masing-masing area atau zona, yaitu wujud budaya artefak pada taman miniature, wujud budaya artefak dan aktivitas pada taman pavilion dan wujud budaya artefak dan gagasan pada galeri.

4.9 Konsep Rancangan

4.9.1 Konsep Dasar

Konsep dasar dalam perancangan ASEAN Cultural Park ini mengacu pada komponen perancangan kawasan wisata. Prinsip-prinsip tersebut antara lain.

Tabel 4.10 Kriteria Perancangan Kawasan Wisata

No	Kriteria	Konsep
1	Memiliki fokus pada wilayah alami yang menjamin pengunjung memiliki kesempatan untuk menikmati alam secara langsung.	Lokasi tapak terletak pada daerah pegunungan yang masih alami.
2	Menyediakan layanan penerangan atau pendidikan kepada pengunjung dalam menikmati agar mereka memiliki tingkat pengertian, apresiasi, dan kepuasan yang lebih besar dalam berwisata.	Memanfaatkan alam dan view yang ada sebagai salah satu sarana rekreasi. Sehingga ada kepuasan dalam berekreasi dan menghargai alam.
3	Melakukan penanganan kegiatan wisata yang dapat memberikan efek terbaik dalam memelihara kelestarian ekologi.	Kegiatan wisata yang dilakukan sebisa mungkin tidak mencemari lingkungan alam di dalam tapak maupun di sekitar tapak.
4	Memberikan kontribusi terhadap konservasi lingkungan alami dan warisan budaya setempat.	Menampilkan kegiatan-kegiatan budaya.
5	Memberikan kontribusi positif bagi kehidupan ekonomi dan sosial masyarakat lokal secara terus-menerus.	Bekerjasama dengan masyarakat lokal dalam hal pengelolaan.
6	Menghormati budaya lokal serta sensitif terhadap keberadaan dan pengembangan budaya tersebut	Menghormati budaya lokal.
7	Secara konsisten menjadikan aspirasi pengunjung sebagai masukan dan pertimbangan dalam mengembangkan kegiatan wisata	Secara terbuka menerima saran dari pengunjung untuk perbaikan bersama.
8	Dipasarkan dan dipromosikan secara jujur dan akurat sehingga pada saat dikunjungi dapat memenuhi harapan para wisatawan	Promosi dilakukan dengan membagikan booklet tentang profil tempat wisata

secara nyata.

kepada wisatawan yang berkunjung.

Sedangkan kriteria sarana prasarana yang ada pada taman wisata adalah sebagai berikut:

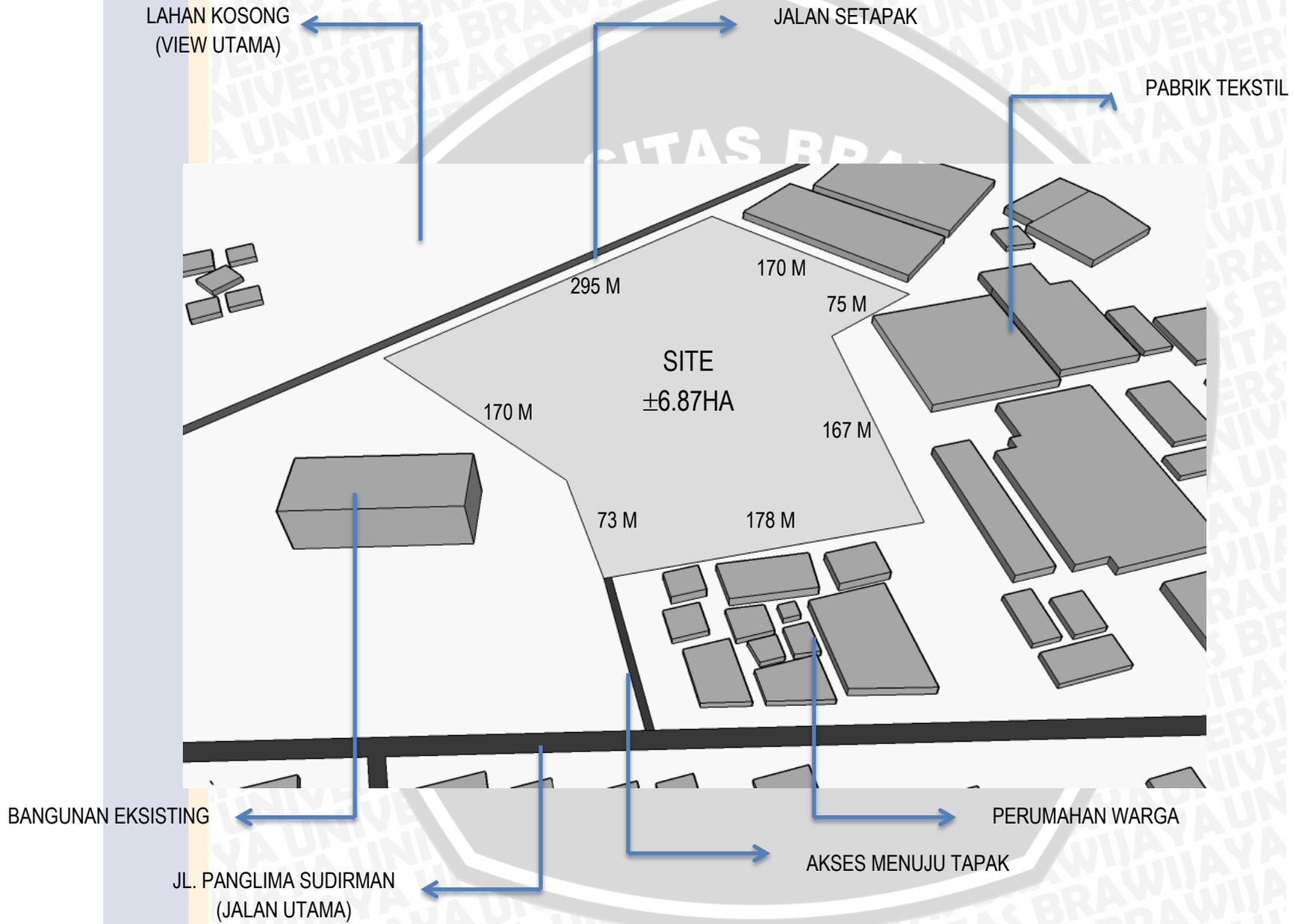
Tabel 4.11 Kriteria Sarana Prasarana Pada Kawasan Wisata

No	Kriteria	Konsep
1	Melindungi lingkungan sekitarnya, baik yang berupa lingkungan alami maupun kebudayaan lokal.	Perancangan dilakukan dengan tidak banyak merubah kondisi muka bumi pada tapak. Sistem utilitas yang tidak mencemari lingkungan. Kegiatan yang dilakukan tidak berdampak buruk terhadap lingkungan.
2	Memiliki dampak minimal terhadap lingkungan alami selama masa konstruksi dan operasinya	Penggunaan material yang diharapkan dapat mengurangi kerusakan lingkungan terkait dengan proses konstruksi maupun operasionalnya.
3	Sesuai dengan konteks budaya dan fisik wilayah setempat, misalnya ditandai dengan arsitektur yang menyatu dengan bentuk, lansekap, dan warna lingkungan setempat.	Penataan lansekap mengacu pada kondisi tapak.
4	Mengurangi tingkat konsumsi air dan menggunakan cara alternatif yang berkelanjutan untuk mendapat tambahan air.	Melakukan konservasi air dengan membangun kolam penampung air hujan, sumur resapan untuk menjaga kelestarian air tanah. Selain itu, mengolah air bekas atau air limbah untuk digunakan kembali untuk menyiram tanaman.
5	Mengelola limbah dan sampah dengan hati-hati.	Sampah dipisahkan berdasarkan jenisnya. Sampah organik diolah menjadi kompos. Sedangkan sampah anorganik dapat

		dimanfaatkan kembali menjadi barang kerajinan.
6	Memenuhi kebutuhan energi melalui penggunaan alat dan sarana berdesain pasif (desain yang tidak banyak mengubah lingkungan alami).	Menggunakan energi terbarukan untuk mendukung terpenuhinya kebutuhan energi listrik dalam tapak. Misalnya dengan memanfaatkan energi matahari, air, dan udara.
7	Dalam pembangunan dan pengelolaannya mengupayakan kerjasama dengan komunitas lokal.	Pembangunan dan pengelolaan dilakukan dan bekerjasama dengan masyarakat setempat sehingga juga dapat memajukan perekonomian daerah setempat.
8	Menawarkan program yang berkualitas untuk memberikan pendidikan mengenai lingkungan alami dan kebudayaan terhadap tenaga kerja dan wisatawan	Program-program yang disediakan sesuai dengan atraksi wisata.
9	Mengakomodasikan program penelitian dalam rangka kontribusi kegiatan edutourism terhadap pengembangan berkelanjutan wilayah setempat.	Menyediakan program penelitian.

Sehingga pada ASEAN Cultural Park ini akan disisipkan makna tersebut untuk disampaikan pada pegunjung melalui perancangannya

Selanjutnya merupakan proses perancangan ASEAN Cultural Park dengan menerapkan konsep-konsep dasar ASEAN Cultural Park. Bisa dilihat pada gambar-gambar berikut:



Gambar 4.15 Eksisting Tapak

KOEFESIEN DASAR BANGUNAN
40 – 50%

KOEFESIEN LANTAI BANGUNAN
0,4 - 1,2



TINGGI LANTAI BANGUNAN
1 – 10 LANTAI

KOEFESIEN RUANG TERBUKA
50 – 60%

Gambar 4.16 Peraturan Tata Ruang

Proses perancangan ini berdasarkan kondisi eksisting tapak dan peraturan daerah Kota Batu terhadap tata ruang dan juga pertimbangan dari kriteria perancangan kawasan wisata yang sudah disebutkan sebelumnya. Selanjutnya merupakan konsep perancangan yang akan digunakan pada ASEAN Cultural Park ini adalah konsep zoning.

4.9.2 Konsep Zonasi

Berdasarkan analisis yang sudah dilakukan sebelumnya mengenai kawasan, dan analisis fungsi, serta aktivitas yang ada di dalamnya, dan program perancangan ASEAN Cultural Park di Kota Batu, maka zona dalam kawasan dibagi menjadi 4 bagian yaitu:

1. Zona Taman Pembelajaran Ragam Budaya ASEAN
2. Zona Produksi Industri Kreatif ASEAN
3. Zona Fasilitas Akomodasi dan Konvensi
4. Lahan Parkir

Pembagian ketiga zona tersebut bisa diperjelas dengan gambar konsep zonasi berikut:



TAMAN PEMBELAJARAN RAGAM BUDAYA ASEAN
- ASEAN MINIATUR
- ASEAN PAVILION
- ASEAN GALERI

PUSAR PRODUKSI INDUSTRI KREATIF ASEAN
- STAND KARYA
- STAND PRODKUSI
- CAFETARIA



FASILITAS AKOMODASI DAN KONVENSII
- ASEAN HOTEL
- KONVENSII HALL

LAHAN PARKIR

Gambar 4.17 Pembagian Zona

ZONA TAMAN RAGAM PEMBELAJARAN BUDAYA ASEAN ATAU ZONA UTAMA INI DILETAKKAN DI BELAKANG SEBAGAI SAJIAN UTAMA DARI ASEAN CULTURAL PARK INI.

KARENA MEMBUUTUHKAN RUANG YANG CUKUP BESAR DAN RUANG TERBUKA YANG CUKUP LUAS, MAKA ZONA INI DILETAKKAN DI DEKAT VIEW UTAMA YANG MEMILIKI RUANG TERBUKA CYKYP BESAR DAN JUGA SEBAGAI PERTIMBANGAN DARI TAPAK

ZONA PUSAT PRODUKSI DILETAKKAN DI DEPAN DAN DEKAT DENGAN LAHAN PARKIR AGAR MEMUDAHKAN AKSES BAGI PENGUNJUNG. ZONA INI JUGA MERUPAKAN ZONA YANG DILEWATI SETELAH MELALUI ZONA TAMAN BUDAYA ASEAN



ZONA HOTEL & KONVENSI DILETAKKAN DI DEPAN SEBAGAI PENANDA MEMASUKI KAWASAN ASEAN CULTURAL PARK KARENA AKAN DIBANGUN BANGUNAN YANG TINGGI (HOTEL 10 LANTAI) JUGA UNTUK MEMUDAHKAN PENGUNJUNG YANG HANYA MENGINAP TANPA MEMASUKI TAMAN BUDAYA

PARKIR UNTUK PENGUNJUNG DIBAGI MENJADI 3 JENIS KENDARAAN YAITU BIS, MOBIL DAN MOTOR. LAHAN PARKIR INI TERPISAH DARI PARKIR UNTUK PENGUNJUNG HOTEL

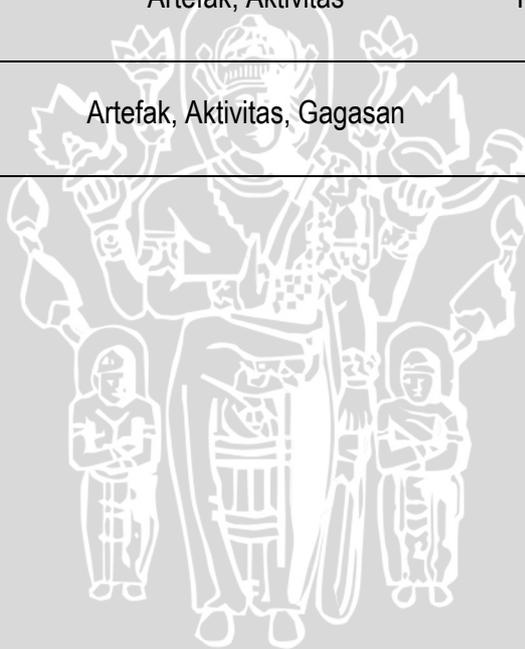
Gambar 4.18 Pertimbangan Zoning

ASEAN

Pada rancangan *ASEAN Cultural Park* ini, focus pembahasan akan mengarah pada zona Taman Pembelajaran Ragam budaya ASEAN yang terdiri dari ASEAN Miniatur, ASEAN Pavilion dan ASEAN Galeri. Sehingga pewadahan wujud budaya dari 10 negara yang tergabung di ASEAN bias dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.12 Konsep Zonasi dan Pewadahnya

Zona Taman Pembelajaran Ragam Budaya ASEAN	Wujud Budaya	10 Negara Yang Tergabung di ASEAN
ASEAN Miniatur	Artefak	Landmark Negara
ASEAN Pavilion	Artefak, Aktivitas	Pavilion Negara
ASEAN Galeri	Artefak, Aktivitas, Gagasan	Galeri ASEAN

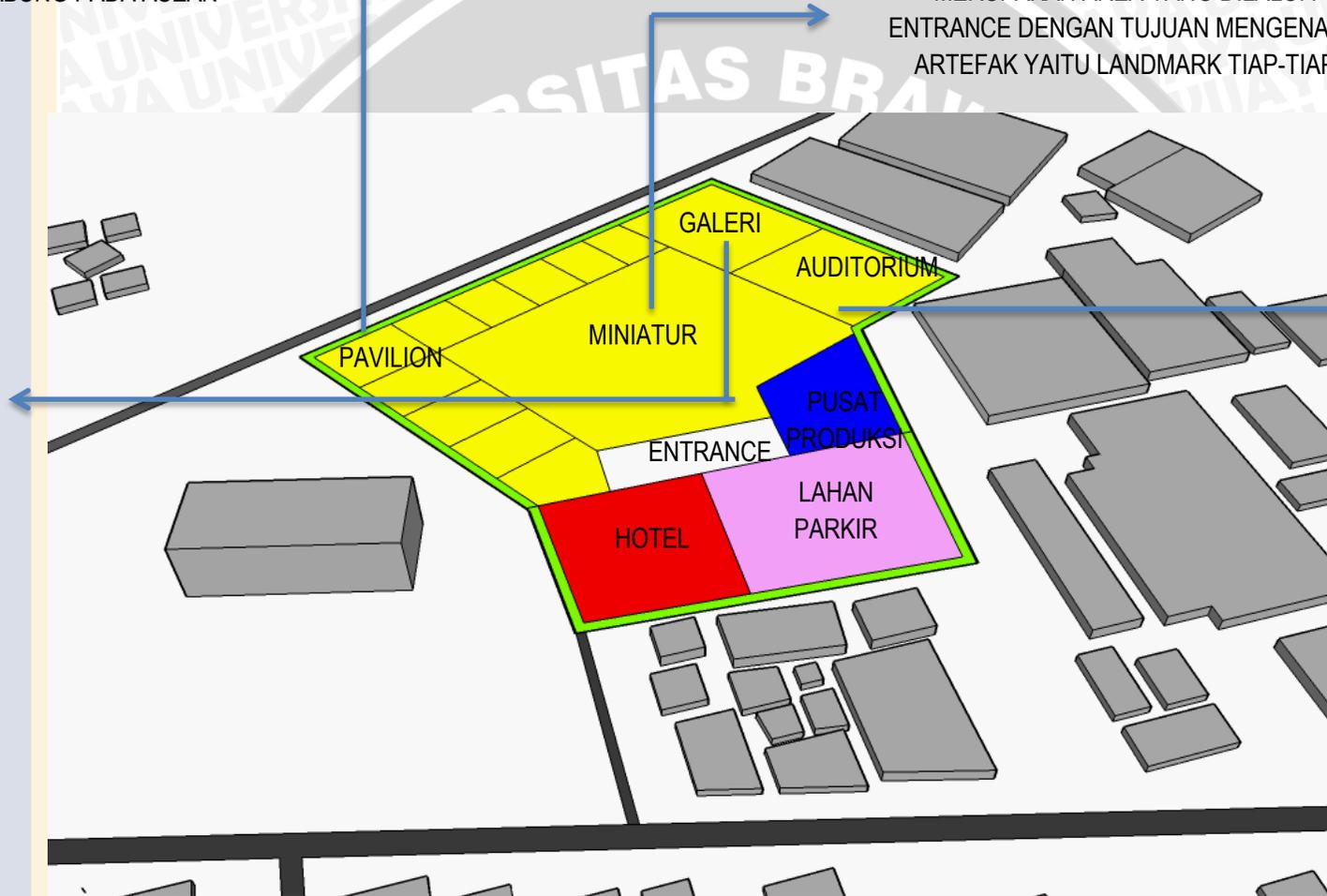


ZONA PAVILION DILETAKKAN SETELAH MINIATUR KARENA BERISI WUJUD BUDAYA ARTEFAK DAN AKTIVITAS. DIURUTKAN BERDASARKAN 10 NEGARA YANG BERGABUNG PADA ASEAN

MINIATUR DILETAKKAN DI TENGAH SEBAGAI RUANG TERBUKA DAN PUSAT DARI ASEAN CULTURAL PARK KARENA MEMBUTUHKAN RUANG YANG CUKUP BESAR. MINIATUR MERUPAKAN AREA YANG DILALUI PERTAMA SETELAH ENTRANCE DENGAN TUJUAN MENGENALKAN WUJUD BUDAYA ARTEFAK YAITU LANDMARK TIAP-TIAP NEGARA DI ASEAN

GALERI ASEAN BERISI WUJUD BUDAYA ARTEFAK, AKTIVITAS, DAN GAGASAN SEHINGGA PELETAKANNYA DITARUH SETELAH MINIATUR DAN PAVILION

AUDITORIUM DILETAKKAN DIAKHIR SEBAGAI KLIMAKS DARI ATRAKSI DARI BUDAYA ASEAN BERUPA PENAMPILAN ATAU WUJUD BUDAYA AKTIFITAS



TUJUAN MENGENALKAN WUJUD BUDAYA DARI ZONASI ARTEFAK → AKTIVITAS → GAGASAN

Gambar 4.19 Zoning Fasilitas

4.9.3 Konsep Tata Massa

Penataan massa di dalam masing-masing zona berdasarkan pada aspek-aspek iklim, view, serta vegetasi eksisting yang ada di dalam tapak. Aspek iklim yang mempengaruhi penataan massa antara lain: pencahayaan dan sinar matahari, angin serta curah hujan.

Berdasarkan ketiga aspek tersebut, maka tata massa dalam tapak sebaiknya memperhatikan hal-hal berikut:

1. Jarak antar bangunan dibuat cukup lebar agar semua bangunan mendapat sinar matahari, mengurangi kelembaban, terlebih lagi material yang akan banyak digunakan adalah material alami.
2. Orientasi bangunan dapat menghadap utara selatan untuk menanggapi posisi peredaran matahari.
3. Pengaturan tata massa bangunan yang tanggap terhadap arah angin juga untuk memaksimalkan penghawaan alami pada bangunan.
4. Massa sebisa mungkin tidak menghalangi jalannya aliran air hujan.

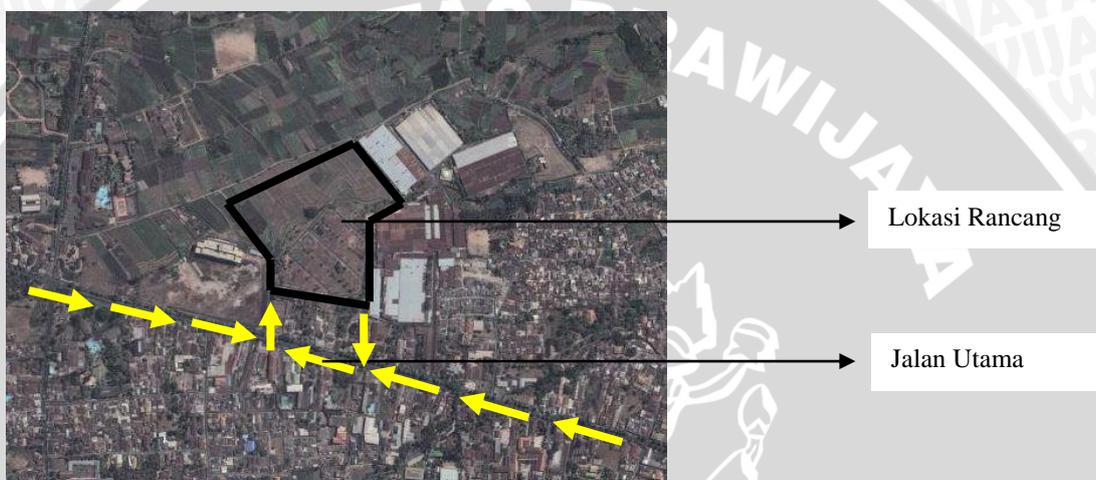
Sedangkan berdasarkan Permen PU tentang Pedoman Umum Rencana Tata Bangunan dan Lingkungan Tahun 2007, prinsip-prinsip dalam penataan massa bangunan adalah sebagai berikut:

1. Menggunakan prinsip optimalisasi dan efisiensi terkait dengan pemenuhan aspek-aspek fungsional, visual, dan kualitas lingkungan.
2. Tata bangunan berdasarkan zonasi yang telah ditentukan.
3. Tata bangunan berdasarkan fungsi dan aktivitas yang diwadahi.
4. Skala dan proporsi ruang yang berorientasi pada pejalan kaki.
5. Memungkinkan untuk dilakukan pengembangan.
6. Memiliki orientasi yang jelas
7. Antar bangunan dihubungkan dengan jalur penghubung yang dapat berbentuk jalur pedestrian, ruang antar bangunan, jalur tembus lantai dasar maupun jalur penghubung lantai atas.
8. Penciptaan kualitas lingkungan binaan yang dapat berintegrasi dengan lingkungan sekitar yang berskala lebih makro serta menghinari eksklusivitas dari pengembangan kawasan.

4.9.4 Konsep Sirkulasi dan Pencapaian

Lokasi objek wisata ASEAN *Cultural Park* ini berada di Kota Batu. Pencapaian terhadap lokasi bisa di akses dari Malang, Kediri, Pare, Jombang, Surabaya karena berada di samping jalan utama Kota Batu. Jaringan jalan tersebut berupa jalan aspal dengan kondisi perkerasan yang baik.

Akses dari jalan raya utama menuju ASEAN *Cultural Park* ini dapat dilalui oleh kendaraan roda dua (sepeda dan sepeda motor) dan kendaraan roda empat (mobil pribadi dan mobil keluarga). Serta kendaraan umum yang melewati jalan.



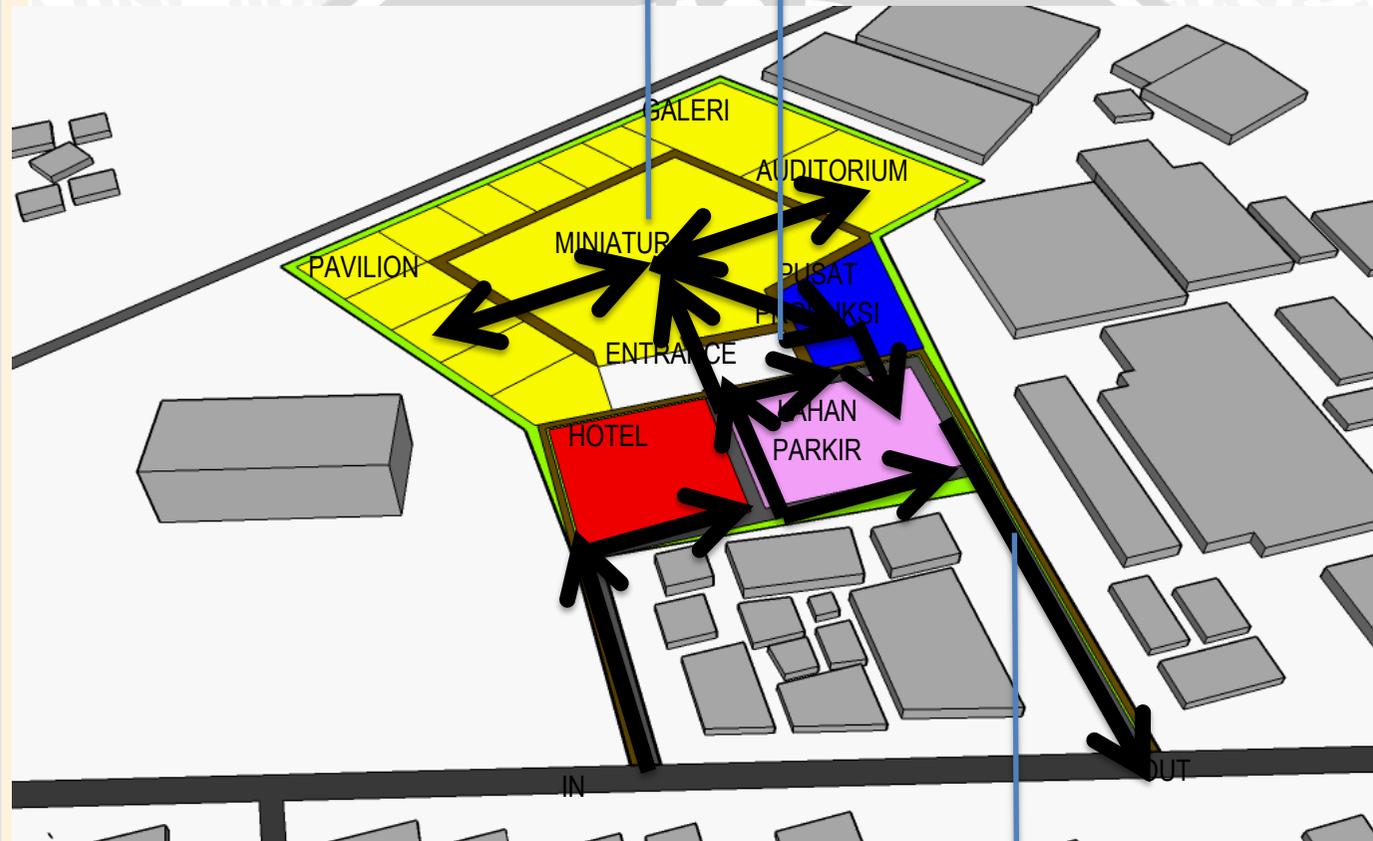
Gambar 4.20 Pencapaian Menuju Lokasi

Rencana sirkulasi di dalam tapak terdiri dari pejalan kaki dan kereta khusus. Sirkulasi pejalan kaki merupakan sirkulasi satu rangkaian yang utuh, mulai dari zona pengenalan, zona pemahaman dan zona aktivitas. Pola sirkulasi yang dikembangkan adalah pola linier untuk mencapai sebuah tahapan (*sequence*) pada ASEAN *Cultural Park*.

Konsep sirkulasi dan pencapaian pada ASEAN *Cultural Park* ini dapat dilihat pada gambar berikut:

MINIATUR YANG BERADA DITENGAH MERUPAKAN PUSAT DARI SIRKULASI DALAM TAMAN INI. SIRKULASI BERBENTUK MEMUSAT SEHINGGA MEMBERIKAN KEBABASAN BAGI PARA PENGUNJUNG UNTUK MENIKMATI SEMUA WAHANA YANG TERDAPAT PADA TAMAN INI

DALAM TAPAK MEMILIKI SIRKULASI PRIMER DAN SEKUNDER YANG DIGUNAKAN



TERDAPAT 2 JENIS SIRKULASI PADA JALAN MASUK & KELUAR YAITU UNTUK PEJALAN KAKU DAN KENDARAAN BERMOTOR

Gambar 4.21 Konsep Sirkulasi

4.9.5 Konsep Atraksi / Daya Tarik Wisata

Suatu obyek wisata agar dapat menarik untuk dikunjungi oleh wisatawan harus memenuhi syarat-syarat untuk pengembangan daerahnya. Menurut Yoeti:1996, konsep atraksi atau daya tarik wisata terdiri dari *something to see, something to do, something to buy, something to arrived, something to stay*. Konsep atraksi pada ASEAN Cultural Park adalah sebagai berikut:

a. *Something to see*

Ditempat tersebut harus memiliki obyek wisata dan atraksi wisata khusus dan dapat dijadikan 'entertainment' yang berbeda dengan yang dimiliki daerah lain. Meliputi pemandangan alam, kegiatan kebudayaan, dan atraksi wisata.

Pada ASEAN Cultural Park ini, Analisis terhadap faktor *something to see* meliputi penilaian terhadap kegiatan wisatawan dalam melihat atau menikmati berbagai potensi di ASEAN Cultral Park, sehingga memberikan motivasi dan harapan untuk memperlama waktu tinggal, menginformasikan kepada orang lain, dan datang kembali di lain waktu serta mempelajari budaya ASEAN. Adapun atraksi *something to see* yang ditawarkan di ASEAN Cultural Park ini dapat dilihat pada Tabel 4.30

Tabel 4.13 *Something to see* pada ASEAN Cultural Park

No	<i>Something to See</i>	Keterangan
1	Mengamati pemandangan alam dan panorama kawasan.	Di kawasan ASEAN Cultural Park ini terdapat potensi view yang terdapat pada sebelah utara tapak.
2	Melihat secara keseluruhan ASEAN Cultural Park	Terdapat kereta gantung pada taman ini
3	Mengamati landmark masing-masing negara ASEAN	Terdapat taman miniatur di taman rekreasi ini
4	Mengamati aspek kehidupan budaya ASEAN	Taman Pavilion

5	Mengamati dan mempelajari jenis-jenis artefak dari masing-masing negara ASEAN serta sejarahnya.	ASEAN Galeri
6	Mengamati atraksi yang ditampilkan dari kebudayaan ASEAN	Terdapat auditorium, Cinema 4D dan Theater untuk penampilan atraksi kebudayaan dari masing-masing negara A SEAN pada waktu tertentu.
7	Melihat dan mempelajari karya-karya kebudayaan ASEAN	Stand karya dan stand produksi produk kreatif ASEAN

b. *Something to do*

Selain banyak yang dapat dilihat dan disaksikan, harus disediakan fasilitas rekreasi untuk para pengunjung sehingga dapat membuat pengunjung betah di tempat rekreasi tersebut.

Sesuatu yang dapat dilakukan dalam ASEAN Culatural Park ini merupakan pengidentifikasian aktivitas atau kegiatan yang dilakukan oleh pengunjung atau wisatawan selama berada di objek wisata dengan memanfaatkan kondisi dan potensi yang ada dalam kawasan. Atraksi wisata berupa *something to do* yang dapat dilakukan di ASEAN *Cultural Park* ini dapat dilihat pada Tabel 4.31

Tabel 4.14 *Something to do* pada ASEAN *Cultural Park*

No	<i>Something to Do</i>	Keterangan
1	Mempelajari landmark masing-masing negara ASEAN	Terdapat taman miniatur di taman rekreasi ini
2	Mempelajari dan turut berpartisipasi dalam kehidupan budaya ASEAN	Pada zona aktivitas, pengunjung dipersilahkan mengikuti kegiatan budaya ASEAN

2	Menginap di ASEAN Hotel	ASEAN Hotel & Conventions
3	Berfoto menggunakan pakaian tradisional masing-masing negara ASEAN	Di ASEAN Traditional Costums Gallery.
4	Mempelajari sejarah ASEAN	Historical Track
5	Makan dan Minum masakan khas dari negara-negara ASEAN	ASEAN Cafeteria
6	Menikmati fasilitas bermain	Terdapat Playing Area pada taman ini
7	Mempelajari gagasan kebudayaan ASEAN	ASEAN Gallery
8	Membaca sejarah dan buku-buku tentang ASEAN	ASEAN Gallery

c. *Something to buy*

Tempat tujuan wisata harus memiliki fasilitas untuk berbelanja terutama barang *souvenir* dan kerajinan rakyat sebagai oleh-oleh untuk dibawa pulang.

Analisis terhadap faktor *something to buy* meliputi penilaian terhadap kegiatan wisatawan dalam membelanjakan uangnya di kawasan obyek wisata. Belanja wisatawan dapat dilakukan untuk memenuhi minat wisatawan akan kebutuhan makan, minum, barang cinderamata, dan sebagainya. Adapun atraksi *something to buy* yang ditawarkan di ASEAN Cultural Park ini dapat dilihat pada Tabel 4.32

Tabel 4.15 *Something to buy* pada ASEAN Cultural Park

No	<i>Something to Buy</i>	Keterangan
1	Membeli makanan dan minuman khas ASEAN	ASEAN Cafeteria
2	Membeli souvenir atau barang kenang-kenangan	Marchandise Shop

d. *Something to arrived*

Di dalamnya termasuk aksesibilitas, bagaimana cara untuk mengunjungi obyek wisata tersebut, kendaraan apa yang digunakan, dan waktu yang dibutuhkan untuk sampai ke obyek wisata tersebut.

Pada *ASEAN Cultural Park* ini, faktor *something to arrived* sangat mudah didapatkan. Selain karena tapak berada di ruas jalan utama, tapak juga berada di tengah kota. Sehingga akses untuk mencapai *ASEAN Cultural Park* ini bisa menggunakan kendaraan umum maupun pribadi.



Gambar 4.22 Akses Menuju Tapak

e. *Something to stay*

Bagaimana para wisatawan akan tinggal untuk sementara selama dia berlibur di obyek wisata tersebut. Diperlukan penginapan seperti hotel.

Faktor *something to stay* pada *ASEAN Cultural Park* ini sudah diwadahi dengan tersedianya ASEAN hotel dan konvensi. Sehingga bagi pengunjung atau pun wisatawan yang ingin menginap, bisa menuju ASEAN hotel dan konvensi. Selain itu, di sekitar kawasan juga tersedia berbagai macam hotel dan penginapan.



Gambar 4.23 Fasilitas Hotel di Sekitar Tapak

4.10 Hasil Desain

Hasil desain merupakan pembahasan bentuk desain yang ditemukan setelah melakukan tahapan analisis-analisis, serta pengembangan konsep. Hasil desain yang diharapkan adalah yang dapat menjawab analisis yang telah dilakukan serta sesuai dengan konsep. Evaluasi desain berupa hasil rancangan dan keuntungan yang didapat dalam eksplorasi desain yang dipaparkan dalam hasil desain.