

PENGANTAR KARYA TUGAS AKHIR STUDIO
ISI 128

DESAIN INTERIOR ASRAM LEMBAH BAYAM
Jl. Raya Babakan, Cangu-Bali



OLEH :

I MADE MERTA KESUMA
2006050026
PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA
DENPASAR
2011

PENGANTAR KARYA TUGAS AKHIR STUDIO
ISI 128

DESAIN INTERIOR ASRAM LEMBAH BAYAM
Jl. Raya Babakan, Cangu-Bali



Karya tulis ini diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Seni
(S1)

OLEH :

I MADE MERTA KESUMA
2006050026
PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA
DENPASAR
2011

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING

Pengantar Karya Tugas Akhir ini disusun oleh :

Nama : I Made Merta Kesuma

Nim : 2006050026

Program studi : Interior

Jurusan : Desain

Judul :

DESAIN INTERIOR ASRMA LEMBAH BAYAM

Jl. Raya Babakan, Canggu - Bali

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji sebagai syarat untuk mencapai Gelar Sarjana Seni (S1) pada Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Denpasar

Dosen Pembimbing I

Drs. Cok Gd Rai Padmanaba, M.Erg

NIP. 195912161988031002

Denpasar, 13 Juni 2011

Dosen Pembimbing II

Cok Istri Ratna Cora, SSn. MSi

NIP. 197007082003122001

LEMBAR PENGESAHAN UJIAN DAN LEMBAGA

Pengantar Karya Tugas Akhir ini disusun oleh :

Nama : I Made Merta Kesuma
Nim : 2006050026
Program studi : Interior
Jurusan : Desain

Judul :

DESAIN INTERIOR ASRMA LEMBAH BAYAM

Jl. Raya Babakan, Canggu - Bali

Telah dipertahankan di depan dewan penguji ujian Sarjana Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Denpasar pada 13 Juni 2011, sebagai syarat untuk mencapai Gelar Sarjana Seni (S1) dan dinyatakan sah.

Dewan penguji

	Nama	NIP	Ttd
Ketua sidang :	Drs. Cok Gd Rai Padmanaba, M.Erg	195912161988031002	
Sekretaris :	Cok Istri Ratna Cora, S.Sn. M.Si	197007082003122001	
Penguji Utama :	Drs. I Wayan. Balika Ika, M.Si	196301091990031001	
Anggota :	Drs. I.G.D. Mugi Raharja, M.Sn	196307051990101001	
Anggota :	Made Ida Mulyati, S.Sn, M.Erg	196909131997022001	

Mengesahkan
Denpasar,
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Denpasar

Mengetahui
Ketua Jurusan Desain
Fakultas Seni Rupa dan Desain

Dra.Ni Made Rinu, M,Si
Nip. 195702241986012002

Dr. Drs. I Nyoman Artayasa, M.Kes
Nip. 196403241990031002

ABSTRAK

DESAIN INTERIOR ASRAM LEMBAH BAYAM

Saat ini perkembangan pariwisata di Bali sangat berkembang pesat, tidak hanya pada wisata budaya ataupun alam, tetapi juga pada wisata religi. Mengingat Bali dalam bahasa sansekerta berarti persembahan suci, disamping itu juga hal tersebut disebabkan oleh tingkat stres semakin meningkat, sehingga dibutuhkan suatu tempat yang bisa memberi ketenangan, kedamaian, dan kenyamanan bagi badan, pikiran, dan jiwa. (Suambara, 2005, hal. iii). Untuk itu dibutuhkan sebuah tempat yang salah satunya adalah Asram. Asram adalah Tempat belajar sepiritual dan kehidupan atau juga tempat melakukan tapa berata, yoga, dan semadi.

Asram Lembah Bayam merupakan suatu wadah untuk melakukan yoga dan meditasi, dimana disana diajarkan teknik – teknik dalam yoga dan meditasi, seperti meditasi kundalini, tantra, dan yoga. Untuk memberikan kenyamanan dan ketenangan dalam melakukan yoga dan meditasi sebuah tempat yoga dan meditasi perlu didesain dengan memperhatikan fungsi, jumlah, dan kebutuhan dari yang akan memakai, sehingga pemakai akan merasa nyaman dan tenang dalam melakukan yoga dan meditasi. Berdasarkan pertimbangan diatas maka dipilih konsep Tri Sarira dengan gaya Tradisional Bali (studi kasus desa penglipuran) untuk diterapkan dalam perancangan interior Asram Lembah Bayam ini.

Perancangan interior Asram Lembah Bayam ini mempertimbangkan unsur – unsur alam Bali yang terletak di Penglipuran yang merupakan salah satu desa tradisional di Bali. Material yang digunakan lebih bersifat natural dengan bahan – bahan alami seperti batu alam, kayu, bambu dan lain – lainnya. Sifat – sifat ruang dibuat terbuka dengan penghawaan alami. Secara umum perancangan Asram Lembah Bayam ini juga mengutamakan kriteria – kriteria dalam mendesain seperti elemen fungsi, ergonomi, estetika, kesatuan dan keseimbangan dalam desain. Untuk menampilkan kesinambungan antara desain interior dan fasilitasnya maka dibuat dengan khusus dalam segi konsep, sehingga semua elemen memiliki kesatuan.

Kata kunci : Desain, Interior, Wisata Religi, Asram, Tri Sarira, Tradisional Bali (Studi Kasus Desa Penglipuran).

ABSTRACT

INTERIOR DESIGN OF LEMBAH BHAYAM ASHRAM

Currently the development of tourism in Bali is booming, not only on the natural or cultural tourism, but also on religious tourism. In view of Bali in Sansekerta means the offering of the holy, as it also it is caused by the stress level increases, so it takes place that can give calm, peacefulness and comfort for body, mind and soul. (Suambara, 2005, p.. Iii). That is needed a place that one of them is the Ashram. Ashram is the place to learn sepirtual and the life or a palce to do brata , yoga, and meditation.

Ashram Lembah Bhayam is a venue for yoga and meditation, in which there are several techniques taught in yoga and meditation, as meditation kundalini, tantra, and yoga. To give comortable and serenity in yoga and meditation a place of yoga and meditation needs to be designed with due regard to the function, quantity, and the needs of user, so users will feel comfortable and calm in doing yoga and meditation. Based on the considerations above, the selected concept is Tri Sarira with Traditional Balinese style (Study village's case) to be applied in designing the interior of Lembah Bhayam Ashram

Lembah Bhayam Ashram interiors is designed to consider some natural elements that is located in Penglipuran Bali which is one of the traditional village in Bali. The material are used is more natural, with natural materials such as natural stone, wood, bamboo and others. nature of the open space created by the natural air. General design at Lembah Bhayam Ashram is also prioritize several criteria such as design elements in function, ergonomics, aesthetics, unity and balance in design. To show the continuity between interior design and facilities are then made with a special in terms of concept, so that all elements have unity.

Key words: Design, Interior, Religious Tourism, Ashram, Tri Sarira, Traditional Balinese (Case Studies Penglipuran Village).

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena berkat karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan pengantar karya tugas akhir ini tepat pada waktunya.

Pengantar karya dengan judul "Desain Interior Asram Lembah Bayam, Jl. Raya Babakan, Canggu, Bali" merupakan persyaratan akademik sebelum menempuh ujian akhir untuk mencapai gelar kesarjanaan strata satu (S1) pada Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Denpasar.

Dalam penulisan pengantar karya ini tak lepas dari dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini ucapan terima kasih yang sedalam-dalamnya diucapkan kepada:

1. Dra. Ni Made Rinu, M.Si selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Denpasar yang telah memberikan kesempatan untuk mengikuti ujian tugas akhir,
2. Prof. Dr. Drs. I Nyoman Artayasa, M.Kes, selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Denpasar yang telah memberikan kesempatan untuk mengikuti ujian tugas akhir,
3. Drs. Cok G. R Padmanaba, M.Erg, selaku Prodi atau Program Studi Desain Interior Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Denpasar yang telah memberikan kesempatan untuk mengikuti ujian tugas akhir,
4. Drs. Cok G. R Padmanaba, M.Erg, selaku dosen pembimbing I yang telah membimbing dengan sepenuh hati serta memberikan masukan dalam penyusunan tugas akhir studio ini,
5. Cok Istri Ratna Cora, S.sn, M.Si selaku dosen pembimbing II yang telah membimbing dengan penuh kesabaran dan ketelitiannya dalam proses penyusunan tugas akhir studio ini,
6. Mr. Hendy selaku pemilik Villa Kayu yang telah memberikan izin untuk menjadikan Villa Kayu sebagai kasus dari tugas akhir studio ini,

7. Ayah, Ibu, kakak, adik dan keluarga semuanya serta keluarga besar di Cangi yang telah memberikan dukungan, semangat, dan doa dalam proses penyusunan karya tugas akhir studio ini,
8. Bli Maja, Sangade Dira, Gede Gumana, Mundra, Anak Agung Mayun, Bapak Lena, Gus Moy, Yan Srik, Budi, Ronda, Pande, Ceceng, Garba, Sudirga, Suartana, Sukaba, Surjana, Suartika, Sangtu Alit dan semua sahabat – sahabat terbaik yang telah memberikan dukungan dan semangat.
9. Semua pihak yang turut membantu dan mendukung dalam proses penyusunan tugas akhir studio ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Mengingat keterbatasan pengetahuan dan pengalaman penulis, tentu banyak kekurangan dalam penyusunan pengantar karya ini. Oleh karena itu pada kesempatan ini pula penulis mengharapkan saran dan masukan yang membangun demi kesempurnaan pengantar karya ini. Harapan penulis semoga pengantar karya ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Akhir kata semoga tugas akhir karya studio ini bermanfaat bagi kita semua.

Denpasar, 13 Juni 2011

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING	ii
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR FOTO.....	xii
DAFTAR BAGAN.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan.....	2
1.4 Metode.....	2
1.5 Sistematika Penulisan.....	5

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Asram	6
2.2 Sejarah Asram.....	6
2.3 Pengertian Yoga.....	6
2.4 Contoh Gerakan Yoga.....	7
2.5 Pengertian Meditasi.....	9
2.6 Tinjauan Konsep.....	9
2.7 Prinsip Dasar Estetika Dalam Merancang Ruang.....	10
2.8 Prinsip –Prinsip Desain Interior.....	11
2.8.1 Sistem Organisasi Ruang.....	11
2.8.2 Sonasi.....	13
2.8.3 Sirkulasi.....	14
2.8.4 Elemen Pembentuk Ruang.....	14
2.8.5 Elemen Pelengkap Pembentuk Ruang.....	17

2.8.6 Unsur Utilitas Ruang.....	18
2.8.7 Fasilitas.....	22
2.8.8 Asesoris Atau Dekorasi.....	24
2.8.8 Warna.....	24
2.9 Data Parameter.....	25

BAB III KONSEP

3.1 Konsep Desain.....	27
3.1.1 Latar Belakang Pemilihan Konsep.....	27
3.2 Penjabaran Konsep.....	27
3.2.1 Konsep.....	27
3.2.2 Gaya.....	32
3.2.3 Latar Belakang Kondisi Alam.....	34
3.2.4 Latar Belakang Sosial Budaya.....	35
3.2.5 Latar Belakang Sosial Ekonomi.....	43
3.2.6 Pola Pemukiman Desa Adat Penglipuran.....	44
3.2.7 Tata Ruang Desa Adat Penglipuran.....	51
3.3 Pembahasan.....	53
3.3.1 Lingkungan Alam.....	54
3.3.2 Pertanahan.....	58
3.4 Konsep List.....	60
3.5 Kreteria Desain.....	62

BAB IV TINJAUAN DATA DAN ANALISA DESAIN

4.1 Data Fisik.....	64
4.1.1 Data Fisik.....	64
4.1.2 Potensi Site.....	65
4.1.3 Denah Ruang Villa Kayu	66
4.1.4 Denah Asram lembah Bayam.....	67
4.1.5 Status Kelembagaan Atau Organisasi.....	68
4.2 Kebutuhan Dan Organisasi Ruang	69
4.3 Program Kebutuhan Besaran Ruang	75
4.4 Jenis – Jenis Ruang	88

4.5 Analisa dan Visualisasi Desain	88
4.6 Gagasan Desain.....	107
4.7 Visualisasi Desain	107

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan.....	108
5.2 Saran.....	108

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. Peta Lokasi.....	64
Gambar 3. Denah Situasi	65
Gambar 4. Denah Awal Villa Kayu.....	66
Gambar 5. Denah Asram Lembah Bayam.....	67
Gambar 6. Sonasi Dan Sirkulasi.....	89
Gambar 7. Desain Penataan Asram Lembah Bayam	92
Gambar 8. Desain Fasade Asram lembah Bayam.....	94
Gambar 9. Desain Lantai	94
Gambar 10. Desain Plafon.....	102
Gambar 11. Desain Pintu.....	102
Gambar 12. Desain Meja Pengelola Perpustakaan.....	104
Gambar 13. Desain Meja Konsultasi.....	104
Gambar 14. Desain Kursi Baca.....	105
Gambar 15. Desain Nakas.....	105
Gambar 16. Desain Tempat Tidur.....	106
Gambar 17. Gagasan Desain Lay Out.....	107
Gambar 18. Gagasan Desain Ruang Yoga & Meditasi Out Door.....	107
Gambar 19. Gagasan Desain Ruang Tidur.....	107
Gambar 20. Gagasan Desain Ruang Perpustakaan & WC.....	107
Gambar 21. Desain Yoga & Meditasi Out Door.....	107
Gambar 23. Desain Ruang Perpustakaan.....	107

DAFTAR FOTO

Foto 01. Shidasana Atau Sikap Duduk Sempurna.....	7
Foto 02. Ardha Dharmasana Atau Sikap Setengah Lingkaran.....	7
Foto 03. Ardha Vicikasana Atau Sikap Kaki Melewati Lengan.....	8
Foto 04. Bhujangasana Atau Sikap Ular Kobra.....	8
Foto 05. Shirsana Atau Sikap Lintang Pukang.....	9
Foto 06. Ardha Alasana Atau Sikap Setengah.....	9
Foto 07. Anahata Yoga.....	25
Foto 08. Haramara Meditasi.....	25
Foto 09. Asrama Lembaga Pendidikan Dan Pelatihan PLN Semarang.....	26
Foto 10. Ruang Perpustakaan Beijing Chinese Language.....	26
Foto 11. Main Entrance Desa Penglipuran.....	34
Foto 12. Bersama Penduduk Setempat.....	36
Foto 13. Seorang Penduduk Desa.....	36
Foto 14. Keselarasan Alam Lingkungan.....	44
Foto 15. Bentuk Keselarasan Alam Lingkungan.....	44
Foto 16. Pola Linier di Desa Penglipuran.....	46
Foto 17. Pola Linier di Desa Penglipuran.....	46
Foto 18. Sirkulasi Pejalan Kaki.....	47
Foto 19. Sirkulasi Kendaraan.....	48
Foto 20. Pura Penataran.....	49
Foto 21. Bale Pertemuan Adat.....	50
Foto 22. Taman Telajakan.....	52
Foto 23. Taman Telajakan.....	52
Foto 24. Bangunan Utama Yang Menjadi Dapur Skaligus Tempat Tidur.....	55
Foto 25. Kontruksi Atap Angkul - Angkul.....	56
Foto 26. Bedeg Sebagai Dinding.....	56
Foto 27. Bedeg Sebagai Dinding.....	56
Foto 28. Kontruksi Atap Bangunan Utama.....	57

Foto 29. Detail Taman Telajakan.....	59
Foto 30. Taman Telajakan Menyatu Dengan Angkul - angkul.....	59
Foto 31. Lokasi Kasus.....	64
Foto 26. Fasade Villa Kayu.....	93

DAFTAR BAGAN

Bagan 01. Metode Desain Asram Lembah Bayam.....	4
Bagan 02. Struktur Lembaga Desa Adat Penglipuran.....	40

DAFTAR TABEL

Tabel01. Konsep List.....	60
Tabel02. Kebutuhan Dan Organisasi Ruang.....	72
Tabel03. Kebutuhan Besaran Ruang.....	73

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan pariwisata di Bali sangat berkembang pesat, mengingat Bali merupakan salah satu daerah yang memiliki objek wisata yang beragam baik wisata alam, wisata sejarah maupun wisata budaya dan religi. Potensi objek wisata di Bali telah menyumbangkan banyak devisa bagi negara dan pendapatan asli daerah. Oleh karena itu sektor pariwisata di daerah Bali merupakan sektor paling maju dan berkembang.

Selain wisata alam dan budaya, wisata religi juga sangat berkembang mengingat akar kata Bali dalam bahasa sansekerta berarti sebuah persembahan suci, selain itu kehidupan religi masyarakat Bali hampir setiap hari dapat dilihat di masing – masing desa adat di Bali. Kemajuan wisata religi tidak lepas dari banyaknya orang - orang yang membutuhkan ketenangan dan kedamaian, mengingat di zaman sekarang banyak orang yang mengalami kebingungan seperti gangguan kejiwaan dan penyakit – penyakit lainnya baik karena impitan ekonomi ataupun beban hidup lainnya. Untuk mengatasi hal – hal tersebut orang – orang bijak mengatakan ada beberapa cara, antara lain dengan cara melakukan meditasi dan yoga (Suriani, 2003). Melakukan yoga dan meditasi dapat memberi efek positif bagi manusia baik untuk penyembuhan maupun ketenangan, tidak heran jika minat masyarakat untuk mempelajari teknik yoga dan meditasi meningkat hanya dalam hitungan bulan terbukti dengan banyaknya ada asram seperti Asram Lembah Bayam yang terletak di Desa Bolangan, Penebel, Tabanan.

Asram Lembah Bayam merupakan suatu wadah untuk melakukan yoga dan meditasi, di mana di sana diajarkan teknik – teknik dalam yoga dan meditasi, seperti meditasi kundalini, tantra, dan yoga. Dalam perkembangannya Asram Lembah Bayam peserta asram terus bertambah seiring berjalannya waktu. Hampir seluruh peserta Asram Lembah Bayam berasal dari daerah – daerah di Bali, seperti Gianyar, Tabanan, Badung, Klungkung, Buleleng, dan daerah alainnya yang ada di Bali, serta ada juga yang berasal dari luar negeri seperti, India, Australi, dan Cina. Untuk memberikan kenyamanan dan ketenangan dalam melakukan yoga dan meditasi sebuah tempat yoga

dan meditasi perlu didesain dengan memperhatikan fungsi, jumlah, dan kebutuhan dari yang akan memakai, sehingga pemakai akan merasa nyaman dan tenang dalam melakukan yoga dan meditasi. Kenyamanan, kedamaian, dan ketenangan sangat diperlukan dalam melakukan yoga dan meditasi, karena tujuan orang – orang melakukan yoga dan meditasi adalah mendapatkan sebuah kenyamanan, kedamaian, dan ketenangan, sehingga perlu didukung oleh suasana yang nyaman, damai, dan tenang juga baik dari bentuk bangunan, lingkungan, dan interior ruangnya.

Melihat kenyataan tersebut maka selaku mahasiswa desain interior tertarik untuk mengambil kasus Asram Lembah Bayam cabang Canggu, Bali sebagai topik dalam tugas akhir ini. Dengan berbagai permasalahannya yang ada yaitu : Sonasi dan sirkulasi yang jelas dan tidak saling silang, lighting yang mencukupi untuk membaca, penghawaan yang cukup untuk menampung jumlah pengunjung, seras fasilitas yang mampu mendukung aktivitas yang terjadi pada Asram Lembah Bayam. Oleh karena itu selaku mahasiswa desain interior diharapkan dapat menuangkan segenap ide guna dapat membantu menciptakan desain yang mampu menjawab kebutuhan Asram Lembah Bayam cabang Canggu.

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan data-data Asram Lembah Bayam yang telah dikumpulkan maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

- a. Bagaimana mendesain interior Asram Lembah Bayam yang mampu mendukung suasana nyaman, damai, dan tenang baik dari bentuk, bahan maupun dimensi?
- b. Bagaimana mendesain interior Asram Lembah Bayam yang dapat menampung segala aktivitas, serta memberikan kenyamanan baik dari sonasi maupun sirkulasi bagi peserta, dan pengelola pada asram?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan dari Desain Interior Asram Lembah Bayam ini adalah:

- a. Dapat merancang desain interior yang mampu mendukung suasana nyaman, damai, dan tenang baik dari bentuk, bahan maupun dimensinya.
- b. Mewujudkan desain interior Asram Lembah Bayam yang dapat menampung segala aktivitas, serta memberikan kenyamanan baik dari sonasi maupun sirkulasi bagi peserta, dan pengelola pada asram.

1.4 Metode

1.4.1 Metode Pengumpulan Data

Ada beberapa cara yang dilakukan dalam pengumpulan data guna mendapatkan data yang lebih detail dan sistematis adalah:

a. Observasi

Metode observasi adalah metode dengan pengamatan langsung dengan cara pengambilan data dengan menggunakan mata tanpa ada pertolongan alat standar lain untuk keperluan tersebut. Observasi atau pengamatan merupakan hasil dari perbuatan jiwa secara aktif dan penuh perhatian untuk menyadari adanya sesuatu rangsangan tertentu yang diinginkan, atau suatu studi yang disengaja serta bersifat sistematis tentang keadaan / fenomena sosial dan gejala-gejala dengan jalan mengamati dan mencatat (*Mardalis, 1995, hal. 63*). Dalam observasi, penulis mengamati desain-desain asram yang sudah ada dan menerjemahkan kembali dalam bentuk tulisan dan gambar sehingga dapat dimengerti dan digunakan dalam mendesain asram.

b. Wawancara

Wawancara riset adalah percakapan 2 orang yang dimulai oleh pewawancara dengan tujuan khusus untuk memperoleh keterangan sesuai dengan tujuan topik penelitian dan di titik beratkan pada isi tujuan deskripsi, prediksi dan penjelasan sistematis. (*Cannell dan Kahn, 1986, hal. 527-528*) Dalam hal ini mengadakan tanya jawab dengan pemilik dan pengelola asram yang berhubungan dengan data nonfisik seperti kepadatan pengunjung setiap harinya serta keluhan yang biasanya diberikan pengunjung kepada pihak asram.

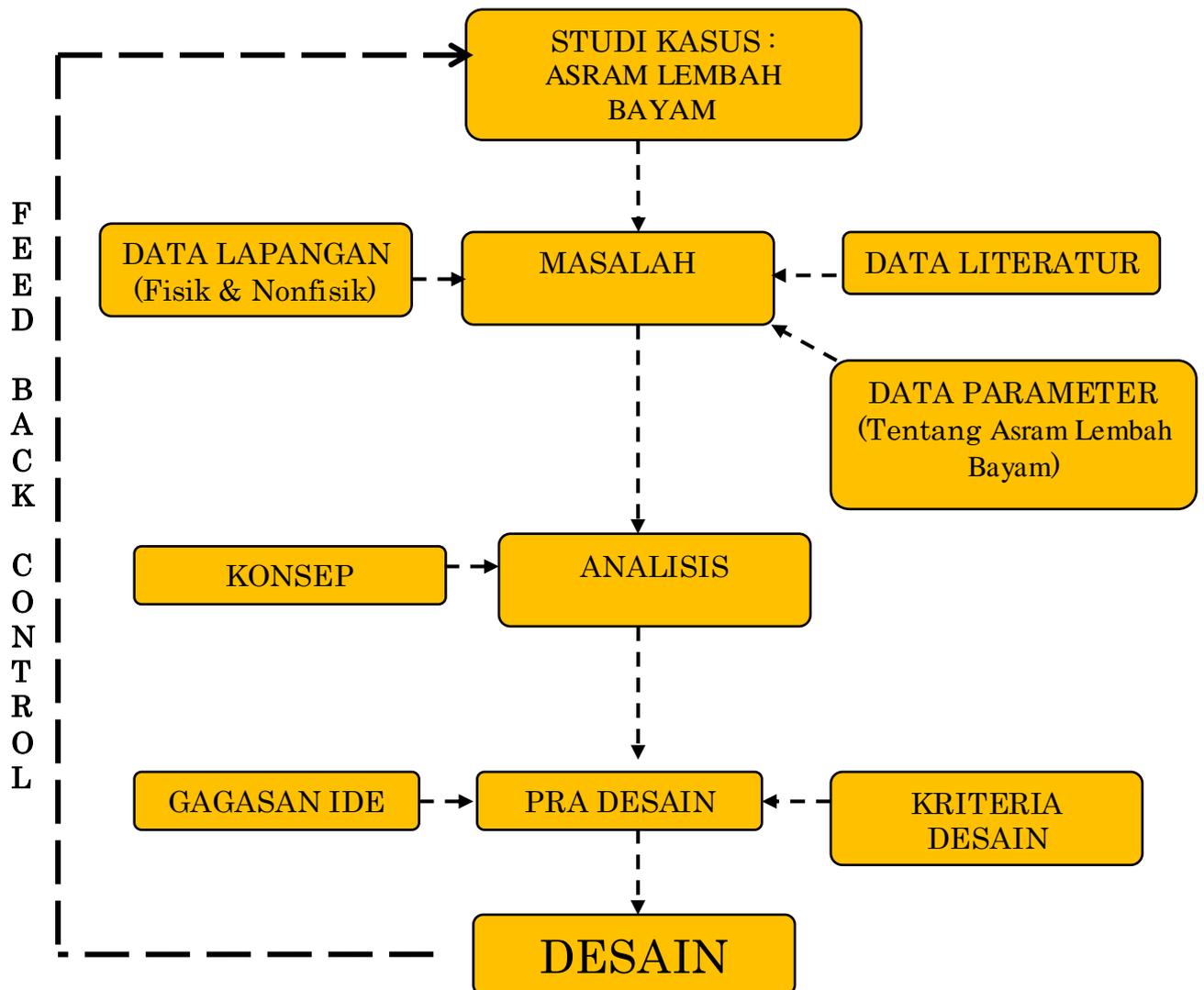
c. Kepustakaan

Mencari data literatur yang diperlukan sebagai data komparatif yang di dapat dari berbagai sumber kepustakaan untuk mendapatkan teori – teori dan mempelajari peraturan – peraturan yang berhubungan dengan penulisan ini dan menunjang keabsahan data yang diperoleh di lapangan. Untuk hal ini, peneliti sudah mempelajari tentang buku-buku atau dari media informasi lainnya yang memiliki kaitan erat dengan obyek penelitian di lapangan (*Arikunto, Suharsimi.2001, hlm 112*).

d. Dokumentasi

Dokumen disini berarti segala macam bentuk atau benda yang tertulis maupun tidak tertulis (*Surakhmad, 1980, hlm. 123*). Dokumen menjadi keterangan dalam memperoleh data yang digunakan untuk melengkapi data – data yang lainnya. Maksud menggunakan metode ini adalah agar dapat mendokumentasikan (data visual berupa foto) objek – objek yang ada guna melengkapi data yang diperoleh melalui metode observasi dan wawancara dengan menggunakan alat (kamera)

1.4.2 Metode Desain



Bagan 1. Metode Desain Interior Asram Lembah Bayam

Penjelasan bagan diatas :

Data fisik dan non fisik serta permasalahan yang terdapat dalam kasus yang akan ditentukan konsep dalam desain ruang serta mengacu pada literatur (sumber dari pustaka) dan parameter berupa gambar foto sebagai pembanding dengan desain asram lainnya. Permasalahan yang akan dipecahkan melalui analisis serta sintesis dan nantinya akan menghasilkan gagasan ide atau alternatif desain. Hasil akhir berupa desain akhir yang akan diwujudkan.

1.5 Sistematika Penulisan

Secara keseluruhan isi dari pengantar karya ini diuraikan sebagai berikut :

- 1.5.1 BAB I memberikan gambaran umum mengenai isi penulisan yang menguraikan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, metode desain, serta sistematika penulisan
- 1.5.2 BAB II yaitu meninjau tinjauan pustaka yang meliputi pengertian kasus, studi pustaka lainnya tentang kasus, prinsip dasar desain interior dan data parameter.
- 1.5.3 BAB III, yaitu meninjau secara khusus terhadap obyek kasus, yang menguraikan tentang analisis lokasi, studi dan analisis ruang pada kasus dan program ruang secara umum.
- 1.5.4 BAB IV, yaitu analisis desain yang menjelaskan konsep desain (konsep dasar desain) , kriteria desain, programing, dan analisis.
- 1.5.5 BAB V, menguraikan tentang kesimpulan dan saran yang merupakan penutup dari pengantar karya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Asram

Kata “Ashram” berakar dari bahasa *Sansekerta* yaitu “*aashraya*”, yang berarti perlindungan. Dalam bahasa Indonesia, kata Ashram berubah menjadi Asrama., di Bali dan beberapa daerah lainnya kata Ashram juga dikenal dengan Pesraman. Berikut merupakan beberapa pengertiannya :

- Tempat tinggal seorang *Brahmana*
- Sistem pendidikan tradisional yang memiliki ciri khusus, yaitu para siswanya tinggal di pondok yang disediakan pada lingkungan ashram.
- Tempat tinggal orang-orang suci dan para guru yang hidup dalam kedamaian, ketenangan dan bersahabat dengan alam.

Dari beberapa pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa Ashram adalah tempat tinggal para guru dan murid yang mendalami kegiatan spiritual / kerohanian untuk mendapatkan ketenangan batin. (<http://ms.wikipedia.org/wiki>, tgl. 13 April, 2011).

2.2 Sejarah Perkembangan Ashram

a. Sejarah Perkembangan Asram di India

Sistem pendidikan “Ashram” merupakan sistem pendidikan tradisional Hindu yang telah ada sejak ribuan tahun yang lalu, khususnya di India. Ciri khas utama pendidikan ashram adalah adanya asrama sebagai tempat tinggal para peserta didik selama mengikuti pendidikan. Ciri lainnya, secara tradisional para guru atau pengajar ashram bertempat tinggal pula di dalam kompleks ashram. Dalam perkembangannya saat ini, karena faktor-faktor tertentu, sebagian pengajar atau pengasuh ashram boleh bertempat tinggal di luar kompleks ashram. Tetapi, umumnya para peserta didik diwajibkan tinggal di dalam ashram selama mengikuti proses pendidikan.

b. Sejarah Perkembangan Asram di Bali

Awal mula adanya ashram di Bali adalah dimulai pada abad ke 8 masehi, dengan kedatangan yogi dari india selatan yang bernama Maha Rsi Markandeya. Menyebarkan sekte waisnawa Hindhu. Sebelum ke Bali beliau mendirikan ashram (pesraman) di gunung Dieng,dan gunung Raung. Kedatangan beliau di Bali diawali dengan

mengunjungi besakih dan akhirnya beliau menetap di Taro dan beliau mendirikan sebuah pesraman atau pura yang diberi nama Gunung Raung seperti nama pesraman beliau di Jawa.

2.3 Pengertian Yoga

Yoga atau *yuj* berasal dari bahasa sansekerta yang berarti union atau penyatuan, yaitu penyatuan antara Brahman (tuhan), dengan atman (jiwa).

(*Sindhu, 2008, hal. 24*).

Yoga adalah penyatuan jiwa, tubuh, dan pikiran yang berhubungan dengan kesehatan dan kebugaran. (*Hasir, 2007, hal. 1*).

2.4 Contoh Gerakan Yoga



Foto 1. Sidhasana / Sikap Duduk Sempurna

Sikap ini bermanfaat untuk memelihara bentuk tubuh agar tetap indah. Orang – orang yang kelebihan berat badan sangat baik melakukan sikap ini. (*Murthi, 1983, hal.28*)



Foto 2. Ardha Dharmasana / Sikap Setengah Lingkaran

mafaat dari latihan ini adalah membuat badan anda lues atau lemas dan untuk untuk menghindari berbagai penyakit. (*Murthi, 1983, hal.39*)



Foto 3. Ardha Vischikasana / Sikap Kaki Melewati Lengan

Sikap ini bermanfaat untuk memperkuat fisik dan bagian dalam dari tubuh (hati, paru-paru, jantung, dan organ – organ generative). (Murthi, 1983, hal.18).



Foto 4. Bhujangasana / Sikap Ular Cobra

Manfaat :

- Memperlancar peredaran darah.
- Menyembuhkan sakit perut yang disebabkan karena pekerjaan.
- Melemaskan otot – otot tulang belakang.
- Untuk kaum wanita, latihan ini memperkuat indung telur dan rahim. (Murthi, 1983, hal.37)



Foto 5 Sirshana / Sikap Lintang Pukang

Sikap ini adalah raja dari segala sirsha yang berarti kepala. Didalam sikap ini kepala berada dibawah. Manfaat dari sikap ini adalah : menyembuhkan penyakit pusing, menyembuhkan penyakit mata, hidung, telinga, dan tenggorokan. Baik untuk kesehatan mental karena darah mengalir dengan cepat ke kepala, dan seluruh energi menuju ke otak sehingga merupakan kekuatan spiritual. (Murthi, 1983, hal.39)



Foto 6 Ardha Halasana / Sikap Setengah

Sikap ini bermanfaat untuk meluaskan tulang punggung dan menguatkan otot – otot, dapat memperkuat tulang, memperkuat tubuh, mencegah penyakit gondok, rematik, sakit pinggang, dan sakit saraf. (Murthi, 1983, hal.32)

2.5 Pengertian Meditasi

Meditasi adalah suatu proses pemusatan perhatian yang menyebar menjadi satu perhatian yang dilakukan secara sadar.

(Suryani, 2009, hal. 2).

Meditasi ialah kekuatan yang membuat kita mampu bertahan dari semuanya (sebagai manifestasi dengan berbagai nama yang akan mengalihkan perhatian kita dari jalan yang telah pilih).

(Vivekaanda IV hal. 248).

2.6 Tinjauan Konsep

Konsep adalah abstrak di mana mereka menghilangkan perbedaan dari segala sesuatu dalam ekstensi, memperlakukan seolah-olah mereka identik (Wikipedia 2011). Dalam mendesain asram ini konsep yang digunakan adalah *Tri Sarira* yang berarti tiga lapisan badan manusia yang memiliki fungsi dan kualitas yang berbeda (Dewa Ketut Artana, 2010, hal. 10). Bagian – bagian Tri Sarira adalah :

- *Stula Sarira atau Badan kasar*. Badan adalah fisik materi manusia atau hewan, yang dapat dikontraskan dengan roh, sifat, dan tingkah laku. Tubuh sering digunakan dalam konteks dengan penampilan, kesehatan, dan kematian. (Wikipedia 2011).

- *Suksema Sarira atau Pikiran*. Pikiran ialah gagasan dan proses mental. Berpikir memungkinkan seseorang untuk merepresentasikan dunia sebagai model dan memberikan perlakuan terhadapnya secara efektif sesuai dengan tujuan, rencana, dan keinginan. Kata yang merujuk pada konsep dan proses yang sama diantaranya kognisi, pemahaman, kesadaran, gagasan, dan imajinasi. (Wikipedia 2011).

- *Antakarana Sarira atau Jiwa*. Jiwa memiliki arti roh atau atman manusia yang ada di dalam tubuh dan menyebabkan seseorang hidup. Lebih halus dari pikiran (Kamus Bahasa Indonesia, 2009).

2.7 Prinsip Dasar Estetika Dalam Merancang Ruang

Prinsip dasar estetika sebuah ruang adalah kenyamanan. Kenyamanan yang dimaksudkan adalah kenyamanan dalam desain fasilitas, desain interior yang estetik dan kenyamanan dalam melakukan segala aktivitas. Untuk menciptakan sebuah desain

ruang yang mampu menarik dan memanjakan pengunjung maka hendaknya desain ruang sesuai dengan kebutuhan ruang. Berikut prinsip dasar estetika dalam mendesain ruang :

- a. *Proporsi* yaitu ukuran aktual suatu objek yang dipengaruhi oleh besaran relatif objek-objek lain yang ada dalam lingkungan tersebut.
 - b. *Skala*, yaitu besaran yang mengarah ke khusus kepada ukuran sesuatu, relatif terhadap standar yang standar yang telah diketahui atau konstanta yang telah diakui.
 - c. *Keseimbangan*, yaitu campuran dari rupa, bentuk, warna dan tekstur yang terorganisir terhadap fungsi serta keinginan estetika.. Keseimbangan dibagi menjadi dua bagian yaitu : keseimbangan simetris merupakan hasil dari susunan elemen yang identik, saling berkaitan dalam bentuk, ukuran dan posisi relatifnya terhadap suatu garis atau sumbu yang sama. Sedangkan keseimbangan asimetris, dapat didefinisikan sebagai tidak adanya korelasi dalam ukuran, rupa, warna atau posisi relatif antara elemen dalam suatu komposisi.
 - d. *Irama*, yaitu pengulangan elemen – elemen dalam ruang dan waktu.
 - e. *Harmoni*, yaitu keselarasan atau kesepakatan yang dihasilkan lewat kesatuan dalam tata letak elemen yang mirip satu sama lain maupun yang berbeda dalam suatu komposisi.
 - f. *Kontras*, koeksistensi elemen-elemen yang dominan dan subordinat dalam suatu komposisi tatanan perancangan interior. Aksen ini akan menjadi pusat perhatian (vocal point) dalam suatu bentuk ruang.
- (Ching, 1996, hal. 130)

2.8 Prinsip-Prinsip Desain Interior

2.81 Sistem Organisasi Ruang

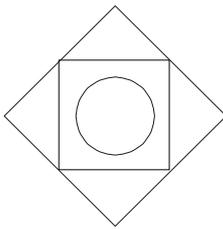
Pencapaian dari ruang luar ke ruang dalam hendaknya mempunyai identitas yang jelas, dan pencapaian semacam ini bisa berhubungan erat dengan sistem organisasi ruang seperti yg disimpulkan sebagai berikut :

1. Kegiatan manusia sebagian besar dilakukan didalam ruang maka faktor yang sangat penting adalah perancangan sirkulasi dalam ruang.

2. Fungsi ruang ditentukan oleh kegiatan manusia yang terjadi didalamnya dan ini akan mempengaruhi dimensi dalam ruang, ukuran, sirkulasi, letak serta bukaan jendela dan pintu-pintu.
3. Dimensi suatu ruang selain ditentukan oleh aktifitas manusia juga dipengaruhi oleh skala dan proporsi.
4. Modul dalam perancangan ruang dan bangunan merupakan faktor yang utama. ada beberapa modul yaitu modul dasar, modul manusia, modul fungsi, sub modul, perencanaan, multi modul dan faktor yang mempengaruhi modul adalah bahan bangunan dan teknik pelaksanaan.
5. Pencapaian ruang luar dan ruang dalam hendaknya diberi identitas yang jelas.
(Suptandar, 1982;38).

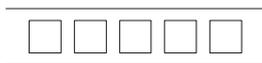
Macam-macam organisasi ruang sebagai berikut :

1. Organisasi ruang terpusat



- Sebuah ruang yang besar dan dominan sebagai pusat dari ruang-ruang lainnya.
- Ruang disekelilingnya memiliki bentuk, ukuran dan fungsi yang sama dengan ruang lainnya.
- Ruang disekelilingnya berbeda satu sama lainnya baik bentuk, ukuran maupun fungsinya.

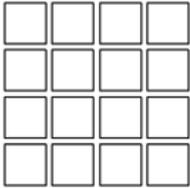
2. Organisasi Ruang Linier



- Merupakan deretan ruang-ruang.
- Masing-masing dihubungkan oleh ruang lain yang memanjang.
- Masing-masing berhubungan langsung.

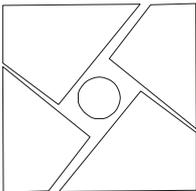
- Ruang yang mempunyai bentuk dan ukuran berbeda dengan fungsi penting, dapat diletakkan pada deretan ruang-ruang tersebut.

3. Organisasi Ruang Grid



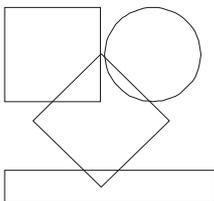
- Terdiri dari ruang – ruang yang yang diorganisir dalam kawasan grid struktural atau dengan pola grid tiga dimensi.

4. Organisasi Ruang Radial



- Merupakan kombinasi dari organisasi terpusat dan linier.
- Organisasi terpusat mengarah kedalam, sedangkan radial mengarah keluar.
- Lengan radial dapat berbeda satu sama lain, tergantung dari kebutuhan dan fungsi.

5. Organisasi Ruang Mengelompok



- Ruang-ruang dikelompokkan berdasarkan adanya hubungan atau bersama-sama memanfaatkan ciri atau hubungan visual.
- Sumbu dapat membantu organisasi ini

2.8.2 Sonasi

Sonasi atau zoning diartikan sebagai penetapan daerah berdasarkan atas lima kelompok utama yaitu publik area, semi privat area, privat area, *service* area dan *circulation* area. (Suptandar, 1982, hal. 99). Menurut Suptandar, dua hal utama dalam penataan dan pendaerahan suatu ruang yaitu: penataan dari tiap unit dengan penyatuan tugas sejenis dan berurutan sesuai alur kerja, guna pencapaian efisiensi kerja dan pemanfaatan ruang. (Suptandar, 1985, hal. 28)

2.8.3 Sirkulasi

Menurut Suptandar, sirkulasi merupakan ruang gerak atau jalur yang diatur untuk menghubungkan, membimbing dan melintasi bagian-bagian tertentu didalam bangunan atau ruangan untuk kelancaran bagian itu sendiri, yang berhubungan dengan penghayatan obyek didalam ruang. Lebar dan tinggi dari suatu ruang sirkulasi harus sebanding dengan macam dan jumlah lalu lintas yang ditampungnya. Sebuah jalan yang sempit dan tertutup akan merangsang gerak. Sebuah jalan dapat diperlebar tidak hanya untuk menampung lebih banyak lalu lintas. Tetapi untuk menciptakan tempat-tempat perhentian, untuk beristirahat atau menikmati pemandangan. Jalan dapat diperbesar dengan meleburkannya dengan ruang-ruang yang ditembusnya. (Suptandar, 1982, hal. 57) Di dalam sebuah ruang yang luas, sebuah jalan dapat berbentuk bebas, tanpa bentuk atau batasan, dan ditentukan oleh aktivitas di dalam ruangnya (Ching, 1991, hal. 286-287).

2.8.4 Elemen Pembentuk Ruang

Elemen pembentuk ruang adalah struktur wadah ruang kegiatan diidentifikasi sebagai lantai, dinding, dan langit-langit/Plafond yang menjadi satu kesatuan struktur dalam sehari-hari. Elemen pembentuk ruang terdiri dari :

c. Lantai

Lantai kayu dikagumi karena berkesan hangat, tampak alami dan menyatu dengan daya tarik kenyamanan, kelenturan dan durabilitasnya. Lantai kayu juga murah dalam perawatannya dan jika rusak dapat diperbaiki kembali atau diganti. Jenis kayu keras yang berurat padat dan kayu lunak yang kuat dan awet sering digunakan sebagai material lantai. Kayu Oak, Cemara, dan kayu Douglas Fir adalah jenis kayu yang sering digunakan. Kelas terbaik tampak jernih atau telah dipilih yang

serta dapat menyembunyikan cacat seperti mata kayu, uratnya bergurat, patah-patah dan pecah-pecah. (Ching, 1996, hal. 168)

d. Dinding

Dinding adalah elemen interior yang penting dalam setiap bangunan. Secara tradisional dinding telah berfungsi sebagai struktur pemikul lantai di atas permukaan tanah, langit-langit dan atap. Dinding juga menjadi muka bangunan serta memberi proteksi dan privasi pada ruang interior yang dibentuknya. Dinding beton dan tembok biasanya lebih tebal dibanding dinding – dinding dengan rangka karena dinding tersebut mengandalkan massanya sebagai kekuatan dan stabilitasnya. Dinding–dinding bangunan dari segi fisika bangunan memiliki fungsi antara lain :

- 1) Fungsi pemikul beban di atasnya, dinding harus kuat bertahan terhadap 3 kekuatan pokok yaitu tekanan horizotal, tekanan vertikal, beban vertikal dan daya tekuk akibat beban vertikal tersebut.
- 2) Fungsi penutup atau pembatas ruangan, pembatasan menyangkut penglihatan, sehingga manusia terlindung dari pandangan langsung, biasanya berhubungan dengan kepentingan–kepentingan pribadi atau khusus. (Mangunwijaya, 1980, hal. 339)

Warna dinding juga berpengaruh pada kesan ruang, warna-warna yang mengkilat lebih banyak memantulkan sinar sebaliknya warna buram kurang memantulkan sinar. Warna-warna yang terang memberikan kesan ringan dan luas pada suatu ruang, sedangkan warna gelap memberikan kesan berat dan sempit (Suptandar, 1982, hal. 46). Selain warna, dinding juga merupakan bidang yang secara leluasa dapat dihias sesuai dengan selera.

Cara menghias dinding menurut Pamuji Suptandar :

- Membuat motif-motif dekorsi dengan digambar, dicat, dicetak, diaplikasikan dan dilukis secara langsung didinding.
- Dinding ditutup atau dilapisi dengan bahan yang ornamentik atau dengan memasang hiasan-hiasan yang ditempel pada dinding

e. Plafon

Ketinggian plafon mempunyai pengaruh besar terhadap skala ruang. Sementara ketinggian plafon harus dipertimbangkan relatif terhadap dimensi ruang yang lain

dan pemakaian serta penggunaannya. Plafond kayu bernuansa oriental berpolageometris, dapat memberi kehangatan.

Pengertian istilah ceiling/langit-langit/plafond, berasal dari kata “ceiling”, yang berarti melindungi dengan suatu bidang penyekat sehingga terbentuk suatu ruang. Secara umum dapat dikatakan: Ceiling adalah sebuah bidang (permukaan) yang terletak di atas garis pandang normal manusia, berfungsi sebagai pelindung (penutup) lantai atau atap dan sekaligus sebagai pembentuk ruang dengan bidang yang ada dibawahnya.

Ditinjau dari fungsi, plafon memiliki berbagai kegunaan yang lebih besar dibandingkan dengan unsur-unsur pembentuk ruang (space) yang lain (seperti dinding atau lantai). Fungsi plafon antara lain:

- 1) Pelindung kegiatan manusia merupakan fungsi dari ceiling yang utama, dengan bentuknya yang paling sederhana, ceiling sekaligus berfungsi sebagai atap.
- 2) Sebagai pembentuk ruang, ceiling bersama-sama dengan dinding dan lantai membentuk suatu ruang dalam.
- 3) Sebagai skylight, di sini ceiling berfungsi untuk meneruskan cahaya alamiah kedalam bangunan. Banyak digunakan pada plaza-plaza, gallery, sebagai penunjuk sirkulasi menuju ke suatu tempat; atau pada hall suatu gedung. Pada dasarnya tempat-tempat tersebut disediakan untuk membuat suasana, memberikan perasaan lega dan lapang dan sebagai area transisi (peralihan) dari arah luar menuju ke dalam bangunan.
- 4) Untuk menonjolkan konstruksi pada gedung-gedung untuk dekorasi, ceiling mampu mencerminkan struktur yang mendukung beban-beban.
- 5) Merupakan ruang atau rongga untuk pelindung berbagai instalasi, docting AC, kabel listrik, gantungan armature, loudspeaker dan lain-lain. Di balik ceiling perlu ada rongga guna keperluan pengontrolan-pengontrolan jika terjadi kerusakan pada instalasi-instalasi.
- 6) Sebagai bidang penempelan titik-titik lampu.
- 7) Sebagai penunjang unsur dekorasi ruang dalam, terutama pada bangunan-bangunan umum: restaurant, hall/lobby hotel dan lain-lain.
- 8) Bentuk ceiling dalam suatu bangunan dapat memperlihatkan sifat-sifat (kesan-kesan) ruang tertentu, dengan membuat ketinggian atau garis-garis (material)

serta struktur kesemuanya akan dinikmati langsung oleh penghuni yang berada dibawahnya.

- 9) Perbedaan tinggi dan bentuk ceiling dapat menunjukkan perbedaan visual atau zone-zone dari ruang yang lebih luas, dan orang dapat merasakan adanya perbedaan aktivitas dalam ruang tersebut.

Dengan melajunya kemajuan teknologi, dan penemuan-penemuan baru di bidang industri bahan bangunan tercipta berbagai material ceiling yang memungkinkan untuk memenuhi segala macam jenisfungsi ruang, antara lain:

- 1) Untuk mencapai kesan alamiah, kayu, anyaman bambu, rotan dan lain-lain.
- 2) Untu gaya klasikal, plat-plat gibs bermotif.
- 3) Untuk mencapai kesan glamour, kaca (antique glass ceiling, kain beludru.
- 4) Pada bangunan-bangunan utilitas, beton exposed
- 5) Pada bangunan-bangunan umum, aluminium, fiberglass sebagai skylight, kaca timah pada gereja-gereja. (Suptandar, 1999, hal.161)

2.8.5 Ele men Pelengkap Pembentuk Ruang

a. Pintu

Secara fungsi, pintu adalah pembuka ataupun penutup dari suatu ruangan atau area yang satu menuju area/ruangan berikutnya. Pintu yang menggunakan bahan kayu, digunakan bukan saja karena fungsinya, tetapi pintu yang memiliki desain ataupun karakter tersendiri digunakan agar menyatu dengan konsep yang digunakan.

Penggunaan pintu sliding menghemat bukaan ruang sehingga ruang terasa lebih lapang. Pintu ini digunakan untuk ruang yang kurang memiliki banyak ruang sehingga dapat menghemat spasial bukaan. Daun pintu menggantung pada rel yang terbuka diatas lubang pintu. (Ching, 1996, hal. 222).

b. Jendela

Jendela sebaiknya merupakan bukaan yang berhubungan langsung dengan udara luar. Pada saat sebuah jendela yang besar digunakan untuk memperluas pandangan sebuah ruang, memperlebar bukaan untuk pandangan keluar, jendela tersebut dapat dibagi beberapa unit untuk mempertahankan skala manusianya. (Ching, 1996, hal. 205)

c. Ventilasi

Ventilasi adalah pergerakan udara masuk ke dalam dan keluar dari ruang tertutup. (Penghawaan) Ruang di wilayah terluar bangunan menggunakan ventilasi untuk mengalirkan udara, sementara untuk ruangan yang posisinya di tengah bangunan, bisa menggunakan channel penangkap angin, atau biasa disebut saluran penangkap angin. Perbedaan tekanan di dalam dan di luar bangunan akan membantu udara mengalir dari ventilasi pada bidang dinding yang satu menuju ventilasi pada dinding yang lain. Kemudian ada pula jendela *bouvenlicht*, yaitu jendela dengan dua bilah kaca yang memiliki celah di antara keduanya, yang memungkinkan terjadinya pertukaran udara. Sistem yang paling baik digunakan untuk merancang sistem sirkulasi udara yang alami adalah dengan sistem ventilasi silang (*cross ventilation*). Dengan adanya perbedaan tekanan di dalam dan di luar bangunan, maka aliran udara tidak terjebak di dalam ruangan, yang menyebabkan ruangan terasa pengap dan panas. Jika ventilasi udara dirasakan masih kurang, maka dapat dilakukan cara-cara alternatif, yaitu metode ventilasi aktif dengan menambahkan *exhaustfan* di bagian dinding atau *blower* di bagian atap. (Endang, 2004, hal. 45).

2.8.5 Unsur Utilitas Ruang

a. Pencahayaan

Dalam teori pencahayaan menjelaskan tentang kriteria – kriteria yang harus ditaati dalam mewujudkan pencahayaan yang baik, maupun efek - efek cahaya yang diinginkan untuk mengubah dari suasana yang satu ke suasana yang lainnya. Diantaranya adalah :

- *Light level*, yaitu kuantitas atau jumlah cahaya
- *Luminance distribution*, yaitu distribusi kepadatan cahaya
- *Limitation of glare* yaitu batas cahaya yang menyilaukan
- *Light directionality and shadows* yaitu arah pencahayaan dan pembentukan bayangan
- *Light colour and colour rendering* yaitu warna cahaya dan refleksi warnanya
- *Condition and iklim room*, yaitu kondisi dan iklim ruangan.

(Darmasetiawan C. 1991; 3)

Komposisi tingkat cahaya yang tepat dan sudut pandang yang tidak menimbulkan efek silau menghasilkan penataan yang cahaya yang menarik serta dapat memberikan suasana

yang nyaman pada pengunjung. Namun pencahayaan pada dasarnya terbagi atas dua bagian yaitu :

- Pencahayaan Alami, yaitu cahaya alam yang umum dimanfaatkan dalam perancangan ruang dalam adalah sinar matahari. Yang diperoleh melalui bukaan pintu dan jendela tinggi memanjang horisontal memberikan penyebaran cahaya yang baik ke seluruh ruangan.
- Pencahayaan buatan, yaitu pencahayaan yang dibuat sendiri oleh manusia, seperti cahaya lilin dan cahaya lampu listrik. Pencahayaan dengan warna kuning meredup, dapat dapat menciptakan suasana penuh keremangan, hangat, dan menjadi lebih intim.(Saptono,Irapuspa Kencana. 2006 : 40)

Jenis pencahayaan itu sendiri terbagi dari tiga jenis, yang fungsinya memiliki efek yang berbeda, antara lain:

1. *General Lighting* (pencahayaan umum)

Pencahayaan yang bersifat menyebar rata didalam ruangan, fungsinya tidak hanya untuk menerangi terpusat pada satu titik namun menyeluruh pada ruangan. Umumnya jenis pencahayaan seperti ini dipakai pada : industri, perkantoran,perpustakaan, dan lain- lain. (Pamudji Suptandar, 1999 : 224-229).



2. *Special Lighting* (pencahayaan khusus)

Pencahayaan ini bersifat menerangi pada titik – titik tertentu, fungsinya adalah untuk menciptakan pengamatan atau efek-efek khusus dari cahaya langsung pada area yang diinginkan. Umumnya jenis pencahayaan seperti ini dipakai pada : ruang pameran,bilboard, dan lain- lain. (Pamudji Suptandar, 1999 : 224-229).



3. Decorative Lighting (pencahayaan dekoratif)

Jenis pencahayaan yang dipakai untuk emmbuat mood pada ruangan namun dalam aktivitas dalam ruangan tidak membutuhkan banyak persyaratan cahaya. Umumnya jenis pencahayaan seperti ini dipakai pada : kamar,teras,ruang tamu,taman, dan lain-lain.

Banyaknya lampu jenis serta tata letak lighting ditentukan oleh : jenis aktivitas yang terjadi, luas ruang, usia pemakai. (Pamudji Suptandar, 1999 : 224-229).



Berikut adalah table yang mebahasa jumlah lux yang dibutuhkan pada setiap ruangan dapat dilihat pada table berikut.

	Nama ruang	Besarnya penerangan yang dianjurkan LX	Warna cahaya		
			Putih sejuk	Putih netral	Putih hangat
sekolahan	Ruang kelas, aula, ruang musik	250		1 atau 2	1 atau 2
	Laboratorium fisika, kimia	500		1 atau 2	1 atau 2
	Pekerjaan tangan	500		1 atau 2	1 atau 2
	perpustakaan	500		1 atau 2	1 atau 2
	Sekolah (SLB)	500		1 atau 2	1 atau 2
	PPPK	500		1 atau 2	1 atau 2
	Ruang seminar besar	500		1 atau 2	1 atau 2

Ruang penjualan pameran	Pameran, museum, pameran lukisan	250		1	1
	Fair hall	500		1 atau 2	1 atau 2
	Gudang	120		3	3
	Ruang penjualan	250		1 atau 2	1 atau 2
	Supermarket	750		1 atau 2	1 atau 2
	Shopping centre	500		1 atau 2	1 atau 2
	Etalase toko	1.000		1 atau 2	1 atau 2

(Darma setiawan,1991 ; 15-16)

- Cara menentukan jumlah lampu

Untuk mendapatkan distribusi cahaya yang merata maka pertama – tama kita harus menghitung jumlah lampu sesuai dengan fungsinya. Perhitungan jumlah lampu dapat digunakan rumus – rumus sebagai berikut.

Untuk mencari jumlah almatur pada bidang kerja (NA1) dengan rumus

$$NA1 = E.A1.p/z\Phi.B$$

Untuk mencari jumlah almatur untuk menerangi keseluruhan ruang dengan merata (NA2) dengan rumus

$$NA2 = E.A2.p/z\Phi.B$$

Keterangan :

NA1 = Jumlah almatur untuk bidang kerja

NA2 = Jumlah almatur untuk ruang

E = Faktor depresiasi atau factor pemeliharaan (ditentukan nilainya 1,25)

A1 = Bidang kerja (meja kerja) dalam m²

A2 = Luas ruangan dalam m²

B = Faktor utilitas / efisiensi ruang

z = Jumlah lampu peralmatur

Φ = Arus cahaya lampu (lm). (Mulyati,2010)

- Memperhitungkan daya lampu yang akan dipasang

Perhitungan daya lampu dipengaruhi oleh beberapa factor antara lain fungsi ruang (untuk menentukan terang lampu), jenis lampu yang dipilih (mempengaruhi tingkat

PENGANTAR KARYA TUGAS AKHIR

cahaya yang akan dipancarkan), jumlah titik lampu (agar distribusi cahaya lebih merata sesuai kebutuhan).

Rumus : **Daya/ Luas Ruang** (*Mulyati,2010*)

b. Penghawaan

Yang dimaksud dari penghawaan adalah suatu usaha pengkondisian udara dalam ruang melalui penghawaan alami yaitu dapat memanfaatkan ventilasi. Penghawaan yang digunakan dalam perancangan ini adalah:

- Penghawaan Alami

Ventilasi diperoleh dengan pemanfaatan perbedaan bagian-bagian ruangan yang berbeda suhunya, dan karena itu berbeda tekanan udaranya. (Mangunwijaya. 2000: 144)

Penghawaan alami dapat dilakukan dengan beberapa cara diantaranya adalah :

- Ventilasi Silang
- Bentuk ventilasi
- Open space
- Membuat plafon yang cukup tinggi
- Penerapan warna pastel
- Menanam tanaman di halaman dll. (*Mulyati,2010*)

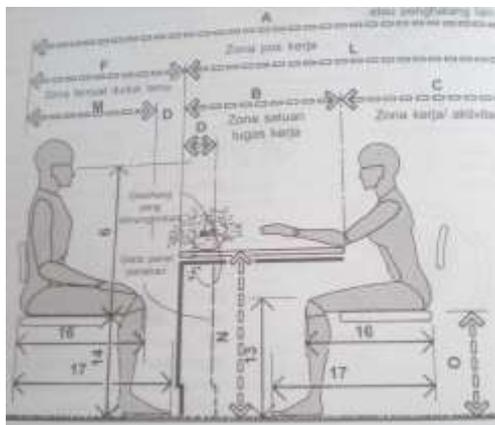
2.8.7 Fasilitas

Fasilitas adalah salah satu kategori elemen desain yang pasti ada dalam desain interior. Fasilitas menjadi perantara antara ruang dengan manusianya, menawarkan adanya transisi bentuk dan skala antara ruang interior dengan individunya. Selain memenuhi fungsi-fungsi khusus, fasilitas menyumbang karakter visual dari suatu tatanan interior. Bentuk, garis, warna, tekstur, dan skala masing-masing benda maupun pengaturan spasialnya, memainkan peranan penting dalam membangun sifat ekspresi dari suatu ruang. (Ching, 1996, hal. 241). Penyusunan fasilitas harus disesuaikan dengan kebutuhan guna kenyamanan civitas, sedang fungsinya tidak dipisahkan dengan faktor estetika. Dengan pengaturan fasilitas yang sedemikian rupa, penggunaan bahan yang aman serta hal penting adalah dimensi atau setandar-setandar perancangan agar mampu memberikan kenyamanan bagi civitas. Pada setiap desain hal yang paling penting dipertimbangkan adalah dimensi dimensi ruang dan fasilitasnya yang sesuai

dengan antropometri manusia sebagai pemakainya. Terlebih lagi dimensi – dimensi ruang dan fasilitas untuk publik, yang terdiri dari perbedaan jenis kelamin, usia, maupun kondisi fisik yang tidak sama baik itu menyangkut dimensinya maupun cacat atau normal. (Panero 2003,hal. 49). Fasilitas Asram diantaranya :

1. Meja konsultasi

Meja konsultasi adalah meja yang digunakan pada ruang konsultasi sebagai tempat menaruh buku ataupun yang lainnya. Meja konsultasi harus dirancang dengan mempertimbangkan orang yang akan memakai dan aktifitasnya serta yang tidak kalah penting adalah dimensi dari meja tersebut.



A	45 cm
B	40 cm
C	35 cm
D	30 cm

Gambar4. Dimensi meja konsultasi
(Sumber : *Human Dimension and Interior Space*, 2003)

2. Rak buku perpustakaan

Umumnya ukuran tubuh orang asia memiliki tinggi yang berbeda, penempatan buku yang tersusun dan mudah dijangkau mengharuskan setiap desain rak buku harus disesuaikan dengan antropometri tubuh manusia, umumnya bentuk yang dibuat akan disesuaikan dengan kondisi ruang, civitas, dan pengguna, sehingga pengguna akan lebih mudah menggapai serta lebih gampang untuk dibersihkan kembali.



A	172,7cm
B	167,6cm
C	76,2cm
D	91,4cm

Gambar4. Dimensi rak buku
(Sumber : *Human Dimension and Interior Space, 2003*)

3. Tempat tidur

Tempat tidur merupakan tempat yang digunakan untuk beristirahat ataupun bersantai, sehingga harus didesain dengan nyaman, baik dari bentuk, warna maupun dimensinya.



A	176 cm
B	180 cm
C	190 cm
D	200 cm

Gambar4. Dimensi rak buku
(Sumber : *Human Dimension and Interior Space, 2003*)

2.8.8 Aksesoris Atau Dekorasi

Aksesoris dalam desain interior merujuk pada benda-benda yang memberikan kekayaan estetika dan keindahan dalam ruang. Benda-benda tersebut dapat menimbulkan kegembiraan visual untuk mata, tekstur yang menarik untuk diraba, atau sebagai stimulan perasaan. Pada akhirnya, baik sendiri maupun sedang bersama, aksesoris adalah bukti jelas suatu hunian.

Aksesoris yang dapat menambah kekayaan visual dan rasa pada suatu tatanan interior dapat berupa :

- Manfaat : alat dan objek yang memang berguna.
- Insidental : elemen dan kelengkapan arsitektur
- Dekoratif : benda seni dan tanaman.

Aksesoris yang bermanfaat muncul dalam berbagai desain dan pemilihannya dari waktu ke waktu seringkali merefleksikan kepribadian si pemakai tempat tersebut. (Ching, 1996, hal. 272).

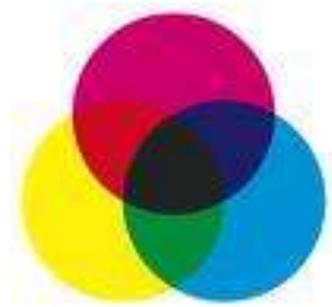
2.8.9. Warna

pemilihan warna mampu memberikan kesan dan identitas tertentu sesuai kondisi sosial pengamatnya . Pengaplikasian warna dinding sangat mempengaruhi kesan

ruang, warna warna yang mengkilat lebih banyak memantulkan sinar, dan sebaliknya warna buram kurang memantulkan sinar. warna – warna yang terang memberikan kesan ringan dan luas pada ruang, sedangkan warna gelap memberikan kesan berat dan sempit. (Pamudji Suptandar :468) (Irwan Wijaya. 2007: 80)

Secara psikologi warna dapat digolongkan dalam beberapa hal sesuai dengan jenis kelamin, usia maupun sifat warna diantaranya adalah:

Skemah Warna



- Karakter warna tenang, lembut, elegan yang terdapat pada warna biru muda, biru laut, hijau. 
- Karakter warna hangat, akrab, mewah dan glamour terdapat pada warna merah, coklat, kuning, dan orange. 
- Karakter warna netral terdapat pada warna – warna putih, abu abu dan hitam, dan krem. 

(Harry Gon, . 2007: 26-51)

2.9 Data Parameter



Foto 7. Anahata Yoga (Cina)

Tempat yoga ini didisain dengan view alam dengan bukaan yang banyak sehingga pemandangan diluar dapat terlihat dengan baik dan terkesan menyatu dengan ruangan sehingga orang – orang atau pengunjung yang melakukan yoga dapat melakukannya dengan lebih berkonsentrasi dan lebih rilek.



Ruang meditasi didesain berbeda dengan ruang yoga karena disesuaikan dengan kebutuhan pemakai, dimana plafon dibuat dengan ekspose dengan lantai kayu dan bukaan yang banyak dengan bias dibuka dan tutup sehingga pemandangan diluar bangunan bias terlihat dari dalam dan terkesan menyatu dengan ruangan.

Foto 8.Haramara Meditasi (Mexsiko)



Tempat tidur merupakan tempat untuk beristiraha di desain dengan apik tanpa melepaskan unsur – unsur budaya tradisional Bali baik dari bentuk – bentuk yang digunakan maupun ornamen – ornamen yang menghiasinya tanpa terlepas dari fungsi dari ruangan tersebut dan kenyamannya

Foto 9.Asrama Lembaga Pendidikan dan Pelatihan PT. PLN Semarang



Foto 10. Ruang Perpustakaan Beijing Chinese Language

Ruangan dikelompokkan berdasarkan aktivitas, kebutuhan, dan umur. pendaerahan pada tiap area dibatasi melalui warna dan ukuran pada fasilitas.

Fasilitas seperti mebel harus dibuat berdasarkan bentuk kebutuhan dengan desain yang mampu menjadi bingkai bagi buku yang ditampung. Dengan tanda yang jelas mengarahkan ketiap area

BAB III

KONSEP DESAIN

3.1 Konsep Desain

3.1.1 Latar Belakang Pemilihan Konsep

Saat ini kebutuhan manusia tidak lagi hanya berkisar pada makan dan minum. Seiring dengan perkembangan zaman, tuntutan hidup juga terus meningkat. Hampir 70% penyakit disebabkan oleh stres, atau dipicu bila seseorang dalam keadaan stres, sehingga dibutuhkan suatu tempat yang bisa memberi ketenangan, kedamaian, dan kenyamanan bagi badan, pikiran, dan jiwa. (Suambara, 2005, hal. iii). Untuk itu dibutuhkan sebuah tempat yang asalnya adalah Asram. Asram adalah Tempat belajar sepiritual dan kehidupan atau juga tempat melakukan tapa berata, yoga, dan semadi.

3.2 Penjabaran Konsep

3.2.1 Konsep

Konsep umum yang di gunakan adalah *Tri Sarira* yang mempunyai pengertian:

- Tiga lapisan/ selubung makhluk hidup secara jasmani maupun rohani. (Centanananda,1999)
- Tiga unsur pokok lapisan badan (Oka, 2009)
- Tiga badan (Risikesa 1999)

Bagian – bagian *Tri Sarira* adalah:

a. Sthula Sarira

yaitu badan kasar yang didapat di tingkatan alam terendah atau bhur loka ini. Sthula sarira terjadi dari Panca Tan mantra dan Panca Maha Bhuta.

Bagian bagian *Panca Tan Mantra* :

1. *Ganda Tan Mantra* : sari suara
2. *Rupa Tan Mantra* : sari warna
3. *Sparsa Tan Mantra* : sari rabaan
4. *Rasa Tan Mantra* : sari rasa
5. *Sabda tan mantra* : sari suara

Kemudian Panca Tanmantra berubah menjadi Panca Maha Bhuta.

Bagian bagian Panca Maha Bhuta 9 lima unsure alam):

1. *Pertiwi*/ tanah membentuk zat padat

PENGANTAR KARYA TUGAS AKHIR

2. *Teja*/ api membentuk zat panas
3. *Bayu*/ angin membentuk zat udara
4. *Apah* membentuk zat cair
5. *Akasa* membentuk zat ether

kelima unsur ini akan membentuk: kulit, daging, urat – urat, kuku, tulang, darah, rambut, sumsum, dan sebagainya.

- Pada makhluk hidup, tubuh atau badan adalah bagian fisik materi manusia atau hewan, yang dapat dikontraskan dengan roh, sifat, dan tingkah laku.

Tubuh sering digunakan dalam konteks dengan penampilan, kesehatan, dan kematian.

Tubuh seseorang yang telah meninggal disebut mayat atau jenazah. Tubuh hewan yang mati disebut bangkai. Ilmu yang mempelajari fungsi tubuh adalah anatomi. (Wikipedia2010).

b. Suksma Sarira

Suksema Sarira ialah Pikiran (*Artana, 2010, hal. 10*). Pikiran ialah gagasan dan proses mental. Berpikir memungkinkan seseorang untuk merepresentasikan dunia sebagai model dan memberikan perlakuan terhadapnya secara efektif sesuai dengan tujuan, rencana, dan keinginan. Kata yang merujuk pada konsep dan proses yang sama diantaranya pemahaman, kesadaran, gagasan, dan imajinasi. (Wikipedia 2011). Suksma sarira memiliki hubungan dengan Panca Maya Kosa yaitu lima pembungkus dari badan halus yang terdiri dari :

1. *Anamaya kosa*: badan dari sari makanan
 2. *Pranamaya kosa*: badan dari sari nafas
 3. *Manomaya kosa*: badan dari sari pikiran
 4. *Wijnanamaya kosa*: badan dari sari pengetahuan
 5. *Anandamaya kosa*: badan kebahagiaan
- *Tri Antahkarana* yaitu tiga unsur yang mempengaruhi diri

1. *Manas* : adalah alam pikiran yang dipengaruhi oleh tri guna yaitu tiga tali pengikat yang terdidi dari :

- *Satwam* adalah sifat baik yang akan melahir jiwa manusia dialam kesenangan

- *Rajas* yaitu sifat hawa nafsu, pamerih,

- *Tamas* ialah sifat bodoh, berpikir tidak waras, malas dan banyak tidur

2. *Budhi* : yaitu kecerdasan

3. *Ahamara* yaitu kekuatan yang akan menghasilkan rasa ego

1. Panca Budhindriya yaitu lima indriya untuk mengetahui yang terdiri dari:

1. *Srotendriya*: indriya pada telinga

2. *Tuakindriya*: indriya pada kulit

3. *Caksuindriya*: indriya pada mata

4. *Jihwendriya*: indriya pada lidah

5. *Granendriya*: indriya pada hidung

2. *Panca Karmendriya* yaitu lima indriya pelaku yang terdiri dari:

1. *Panindriya*: indriya pada tangan

2. *Padendriya*: indriya pada kaki

3. *Garbhendriya*: indriya pada perut

4. *Upasthendriya*: indriya pada kelamin laki-laki

Bhagendriya: indriya pada kelamin wanita

5. *Payuwindriya*: indriya pada anus

Pikiran ialah gagasan dan proses mental. Berpikir memungkinkan seseorang untuk merepresentasikan dunia sebagai model dan memberikan perlakuan terhadapnya secara efektif sesuai dengan tujuan, rencana, dan keinginan. Kata yang merujuk pada konsep dan proses yang sama diantaranya pemahaman, kesadaran, gagasan, dan imajinasi. (Wikipedia 2011). Berpikir melibatkan manipulasi otak terhadap informasi, seperti saat kita membentuk konsep, terlibat dalam pemecahan masalah, melakukan penalaran, dan membuat keputusan

c. Antahkarana Sarira

Antakarana Sarira adalah Jiwa (*Artana, 2010, hal. 10*). Antahkarana Sarira Merupakan badan penyebab atau atman / jiwa yaitu percikan – percikan kecil Sang Hyang Widhi yang ada dalam Mahluk Hidup. Dalam hal ini Sang Hyang Widhi/Tuhan Ynag Maha Esa disebut Parama Atma yaitu atma yang tertinggi. Atma inilah yang menyebabkan manusia atau mahluk lainya bisa hidup. Dalam diri manusia Atma itu disebut *Jiwatman* sedangkan Atma yang ada pada hewan disebut *Janggama* dan Atma yang menjiawai tumbuh – tumbuhan disebut *Sthawara*. Tetapi diantara manusia, binatang, dan tumbuh – tumbuhan, hanya

manusia yang paling lengkap memiliki tiga ciri-ciri hidup yang disebut dengan istilah *Tri Premana* yaitu tiga zat hidup.

Bagian – bagian Tri Premana adalah:

- *Bayu* adalah tenaga
- *Sabda* ialah suara
- *Idep* yaitu pikiran atau kesadaran

Atman yang bersemayam dan memiliki wahana badan atau stula sarira yang bersifat hayati mengabdikan kepada yang lain untuk kepentingan hidup. Atma inilah yang mewarisi dan ikut terlibat dalam karma sehingga harus tunduk kepada buah karmanya. Akibatnya terjadi pertemuan antara jiwa/atma dengan badan menyebabkan atma terikat oleh hukum kehidupan dunia, sehingga atma yang bersifat abadi, menjadi terbatas yang mengakibatkan kena pengaruh *Awidya*. Apabila Atma telah mencapai kesadaran suci, yang bebas dari pengaruh *Awidya*, maka atma menyebut dirinya “*Aham Brahman Asmi*” artinya aku/atma adalah Brahman, sumber Atman. . Atman sendiri di ruang alam tingkat ketiga dari bawah yaitu *Swah loka*. Menurut Sigmund Freud, memandang jiwa sebagai substansi. Lebih jauh lagi ia mendeskripsikannya dalam :

- Alam sadar
- Alam bawah sadar

Mengenai sadar kiranya tak banyak mengundang pertanyaan bagi kita namun tidak demikian halnya dengan bawah sadar. Tentang bawah sadar, berikut saya suntingkan lebih lanjut pandangan Freud. Keyakinan akan adanya bawah sadar, masih merupakan kebenaran hipotesis. Artinya, anggapan tentang adanya bawah sadar amat diperlukan dan membantu dalam menjelaskan beberapa fenomena kejiwaan yang belum dapat dijelaskan. Hingga kini belum ada yang dapat menunjukkan apa sebenarnya yang disebut 'bawah sadar' itu; meskipun para penganut paham psikoanalisa meyakini bahwa permasalahan kejiwaan terkait dengan bawah sadar. Dalam berbagai agama dan filsafat, jiwa adalah bagian yang bukan jasmaniah (*immaterial*) dari seseorang. Biasanya jiwa dipercaya mencakup pikiran dan kepribadian dan sinonim dengan roh, akal, atau awak diri. Di dalam teologi, jiwa dipercaya hidup terus setelah seseorang meninggal, dan sebagian

agama mengajarkan bahwa Tuhan adalah pencipta jiwa. Di beberapa budaya, benda-benda mati dikatakan memiliki jiwa, kepercayaan ini disebut animisme.

Sifat – sifat Atman

Oleh karena antara Brahman dan Atman itu adalah Tunggal maka Atman dikatakan memiliki sifat – sifat yang sama dengan *Brahman*. Diantaranya adalah sebagai berikut :

Antarjyotih = Maha sempurna

Achodhya = Tak terlukai oleh senjata

Adahya = Tak terbakar oleh api

Akledya = Tak terkeringkan oleh angin

Acesyah = Tak terbasahi oleh air

Nitya = Abadi

Sarwa gatah = Ada diman – mana

Stanu = Tak berpindah – pindah

Acala = Tak bergerak

Sanatana = Selalu sama

Awyakta = Tak dilahirkan

Acintya = Tak terpikirkan

Awikara = Tak berubah dan sempurna

Tujuan terahir atman adalah memcapai moksa atau kebebasan dengan jalan :

Cara – cara untuk mencapai *Moksa*

Dalam pustaka suci Manawa Dharmasastra ada beberapa cara untuk mencapai *Moksa*, seperti berikut :

1. Mempelajari Weda
2. Melakukan Tapa
3. Mempelajari/mencari pengetahuan yang benar.
4. Menundukkan Panca Indra
5. Tidak melukai/membunuh mahluk
6. Melayani atau menghormati guru

Jalan menuju Moksa ada empat jalan disebut Catur Marga

a) *Bhakti Marga* adalah cara untuk menghubungkan diri dengan Ida Sang Hyang Widhi beserta manifestasinya dengan sujud bhakti, menyucikan pikiran dan mengagungkan

kebesarannya.

b) *Karma Marga* adalah jalan menuju Moksa melalui kerja tanpa pamrih

c) *Jnana Marga* adalah jalan menuju Moksa dengan memperdalam ilmu pengetahuan (Weda).

d) *Raja Marga* adalah jalan untuk menuju Moksa melalui pengendalian indria dan pengendalian pikran dengan melakukan tapa, brata, yoga, dan semadi. (Wardhana, 1998).

3.2.2 Gaya

Konsep Khusus yang digunakan adalah *Tradisional Bali (Studi Kasus Desa Penglipuran)*.

Pengertian Tradisional Bali (Studi Kasus Desa Penglipuran) yaitu :

- Tradisional Bali yaitu Tradisional adalah aksi dan tingkah laku yang keluar alamiah karena kebutuhan dari nenek moyang yang terdahulu. Tradisi adalah bagian dari tradisional namun bisa musnah karena ketidamauan masyarakat untuk mengikuti tradisi tersebut. Bali adalah pulau seribu pura atau pulau dewata. <http://ms.wikipedia.org/wiki>, tgl. 1 Juni, 2011)
- Penglipuran berasal dari kata “Pengeling Pura” yang berarti tempat suci mengenang para leluhur. Penglipuran juga mempunyai pengertian menghibur dimana pada jaman dulu para raja sering menggunakan daerah ini sebagai tempat untuk menghibur diri atau mencari ketenangan. (Bery Kusuma ,2011)

Jadi Tradisional Bali mempunyai arti aksi dan tingkah laku yang keluar alamiah karena kebutuhan dari nenek moyang terdahulu yang mendiami pulau dewata

Gambaran Singkat Desa Tradisional Penglipuran

Desa Tradisional Penglipuran merupakan satu kesatuan dengan Desa Adat Penglipuran yang termasuk dalam wilayah administrasi Kelurahan Kubu, Kecamatan Bangli, Kabupaten Bangli. Desa Tradisional Penglipuran terletak sekitar 5 Km utara Kota Bangli atau sekitar 1,5 jam perjalanan dari Bandara Ngurah Rai, ± 60 km dari Kota Denpasar, dengan ketinggian antara 500 – 600 meter di atas permukaan laut.

Desa Penglipuran merupakan desa adat yang perkembangannya tidak terlepas dari pengaruh kebudayaan Bali Mula, yaitu sebagai kebudayaan awal terahirnya kebudayaan

Bali. Memasuki jaman Bali Age mengembangkan kebudayaan dengan membentuk benda – benda alam dalam suatu susunan yang harmonis dalam fungsinya menjaga keseimbangan manusia dengan alam lingkungannya.

Dilanjutkan dengan Bali Arya terjadi lagi pembaharuan dibidang budaya yang diantara lainnya adanya lontar-lontar Asta Bumi dan Asta Kosala - Kosali sebagai pedoman teori pelaksanaan bangunan arsitektur tradisional. Dalam perkembangan selanjutnya setelah Bali dikuasai Kolonial Belanda pengaruh asing kembali mempengaruhi arsitektur tradisional Bali.

Pada pengaruh Hindu – Majapahit, karena jauhnya letak Penglipuran dengan pusat kekuasaan ketika itu yaitu Samprangan – Gianyar, maka pengaruh yang berkembang terasa lebih dinikmati oleh daerah – daerah dataran yang dekat dengan pusat pemerintahan. Dang Hyang Niratha sebagai pemuka agama ketika memperkenalkan suatu bentuk bangunan suci baru yang dikenal sebagai Padmasana, sebagai wujud fisik merupakan simbol pemersatu umat yang ketika itu terpecah dalam “kasta”.

Baru pada tahun 1930 bangunan Padmasana diterima oleh komunitas Penglipuran yang dibangun pada Pura Penataran (Rajin, mantan Jero Bayan, wawancara : 2004). Sampai saat ini belum semua pura pada masing – masing rumah tinggal memiliki padmasana, hal yang sama juga dijumpai di Desa Bayung Gede.

Nuansa arsitektur non tradisional “modern” baru merambah ke Penglipuran ketika pemerintah mulai membangun kawasan ini untuk pertama kalinya sebagai Taman Makam Pahlawan (pada saat revolusi, Penglipuran merupakan basis sekaligus benteng pejuang

Bangli), kemudian dilanjutkan dengan sekolah , jalan, jaringan listrik, air bersih telepon dan sebagainya.

3.2.3 Latar Belakang Kondisi Alam

Kondisi alam Desa Adat Penglipuran memiliki karakter yang spesifik, hal ini dapat ditinjau dari beberapa indikator alamnya seperti : letak geografis, kondisi topografis dan klimatologi.

a. Letak Geografis

Desa Penglipuran merupakan salah satu desa adat di Bali yang terdiri satu banjar adat, dan termasuk dalam batas administratif pemerintahan wilayah Desa Kubu, Kecamatan Bangli, Kabupaten Bangli. Desa adat Penglipuran memiliki luas wilayah 160,627 hektar dengan perincian,

sebagai berikut : pekarangan 14,805 Ha, tegalan 49,47 Ha, laba pura 15 Ha, kuburan 0,70 Ha, hutan, 75 Ha dan lainnya 5,40 Ha.

Desa Penglipuran terletak 5,5 km , sebelah utara kota Bangli, serta memiliki batas – batas fisik wilayah sebagai berikut :

- Sebelah Utara : Desa Adat Kayang
- Sebelah Timur : Desa Adat Kubu
- Sebelah Selatan : Desa Gunaksa
- Sebelah Barat : Desa Adat Cekeng



Foto 11. Main Entrance Desa Penglipuran

b. Topografi

Desa Penglipuran terletak 500 – 600 meter diatas permukaan laut, jadi termasuk wilayah dataran tinggi. Permukaan tanah pada desa Penglipuran mempunyai perbedaan tinggi berkisar 5 – 15 m. Jenis tanahnya adalah lempung berpasir yang berwarna kemerahan (latosol) dan jenis tanah ini termasuk subur.

c. Klimatologi

Suhu rata – rata pada desa Penglipuran ini berkisar antara 18 - 32 derajat celcius, dengan curah hujan rata – rata setiap tahunnya 2.000 – 2.500 milimeter / tahun, sehingga termasuk dalam kategori wilayah yang sejuk dan memiliki cadangan air dalam jumlah yang cukup besar.

3.2.4 Latar Belakang Sosial Budaya

a. Demografi / Kependudukan

Dari data tahun 1997 diketahui bahwa jumlah penduduk Penglipuran adalah sejumlah 799 jiwa dengan 270 KK (data 2002) dengan perincian terdiri dari 427 orang laki – laki dan 372 orang perempuan, peningkatan rata – rata penduduk setiap tahunnya adalah 1,28%

Tabel Komposisi Penduduk Penglipuran Menurut Umur

No	Umur (Tahun)	Jumlah (Orang)	%
1	0 - 3	49	6,1
2	4 - 6	30	4
3	7 - 12	68	8,5
4	13 - 15	27	9,5
5	16 - 30	255	31,9
6	31 keatas	370	46
	Jumlah	799	100

Sumber : Regestrasi data penduduk Penglipuran 2001



Foto 12. peneliti bersama penduduk setempat

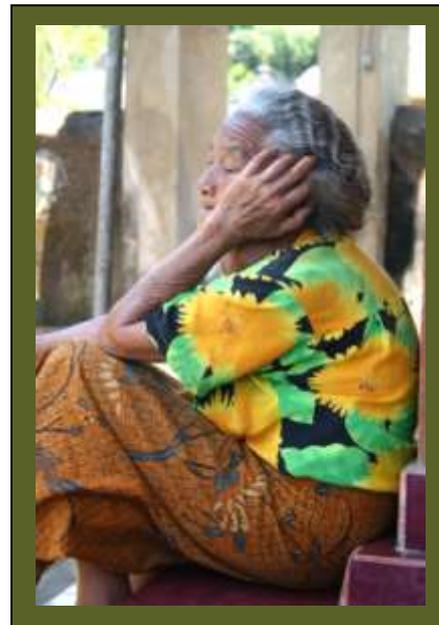


Foto.13 Seorang penduduk desa

Dari data yang tersaji dalam tabel 1 diatas, menunjukkan bahwa penduduk usia produktif atau yang tergolong berpotensi sebagai pelaksana pembangunan yaitu usia 16 – 30 tahun sebanyak 31,9% dan 31 tahun keatas sebanyak 46%. Sedangkan rendahnya usia balita

10,1% dan pra remaja 12% menunjukkan bahwa program Keluarga Berencana berhasil dilaksanakan di desa Penglipuran.

Sementara komposisi penduduk menurut tingkat pendidikan adalah sebagai berikut :

Tabel Komposisi Penduduk Penglipuran Menurut Tingkat Pendidikan

No	Tingkat Pendidikan	Jumlah (Orang)	%
1	SD	385	53,5
2	SLTP	112	15,5
3	SMU	155	21,5
4	Perguruan Tinggi	68	9,5
	Jumlah	720	100

Sumber : Regrestasi data penduduk Penglipuran 2001

Dari data di atas terlihat penduduk yang tamat perguruan tinggi 9,5% hal menunjukkan masyarakat sudah menyadari pentingnya arti pendidikan. Tamatan SD sangat besar karena pada penduduk usia di atas 31 tahun kebanyakan hanya berpendidikan SD.

b. Struktur Kemasyarakatan Desa Adat

Masyarakat Penglipuran menyadari bahwa teritorial yang dihuni sejak nenek moyangnya tidak akan bertambah, bahkan mungkin berkurang akibat alih fungsi lahan, sistem waris dan sebagainya. Aset teritorial desa dikelola secara tradisi yang turun – temurun, sehingga tidak boleh diperjual belikan dan hanya diwariskan kepada anak laki-laki yang disetujui keluarga atau bagi yang tidak punya anak dapat menunjuk anak dari keluarga maupun yang disepakati oleh sistem komunitas dan keberadaannya. Untuk mengendalikan teritorialnya dari perkembangan penduduk ,dari angka kelahiran mereka sepakat untuk tidak melakukan poligami. Bagi mereka

yang melanggar telah disiapkan areal khusus untuk tinggal yang disebut Karang memadu. Sampai saat ini areal tersebut belum pernah diisi ataupun dihuni.

Desa Penglipuran merupakan sebuah desa adat sehingga memiliki hak otonomi, maka memiliki kontribusi yang sangat besar dalam membantu pemerintah dalam pembangunan baik fisik maupun non – fisik. Secara vertikal lembaga adat dirinci atas struktur vertikal, pemerintahan desa adat dan secara horizontal terdiri atas kelompok-kelompok profesi / fungsional tertentu. Pelaksanaan tugas dan kewajiban sebagai prajuru desa adat, serta tugas dan kewajiban sebagai warga desa adat telah dimuat dalam awig-awig desa adat Penglipuran.

Krama desa adat Penglipuran ada 2 macam yaitu : Krama Pengarep dan Krama Pengerob (Krama Roban).

- **Keluarga Pengarep**

Keluarga pengarep merupakan keluarga yang mempunyai tanggung jawab terhadap pembangunan fisik dan juga mempunyai tanggung jawab untuk menyanggung Pura Kahyangan Tiga. Telah ditetapkan pada awig-awig desa bahwa Desa Adat Penglipuran memiliki 76 unit kapling Karang Ayahan Desa dan masing – masing kapling terdapat satu Keluarga Pengarep. Krama Pengarep memiliki kedudukan paling menonjol/dominant dalam suatu keluarga dan dipilih melalui musyawarah keluarga dilihat dari segi umur dan pengalaman. Untuk itu Krama Pengarep berhak untuk memimpin suatu keluarga dalam satu pekarangan (Karang Kerti). Adapun kewajiban Krama Pengarep adalah ngayah, sembahyang, menyanggung / mengemong Pura dan asset –aset Desa Adat serta membayar iuran (urunan) .

- **Keluarga Pengerob**

Keluarga Pengerob merupakan keluarga Desa Adat Penglipuran selain Keluarga Pengarep. Saat ini tercatat ada + 200 KK (76 diantaranya Keluarga Pengarep dan + 124 Keluarga Pengerob). Hak Keluarga Pengerob tidak ada khusus, hak masing-masing keluarga sama hanya dalam adat dibedakan untuk mempermudah Birokrasi. Adapun kewajiban Krama Pengerob adalah ngayah fisik (gotong royong tiap 2 minggu sekali), sembahyang serta membayar iuran (urunan). Krama Pengerob dibagi berdasarkan profesi seperti :

1. Sekehe Baris : mengatur tarian-tarian untuk upacara adat
2. Sekehe Gong : mengatur penggunaan gong untuk upacara
3. Sekehe Pratangan : sebagai juru masak pada persiapan upacara
4. Bagi yang belum menikah harus masuk Sekehe Teruna Teruni

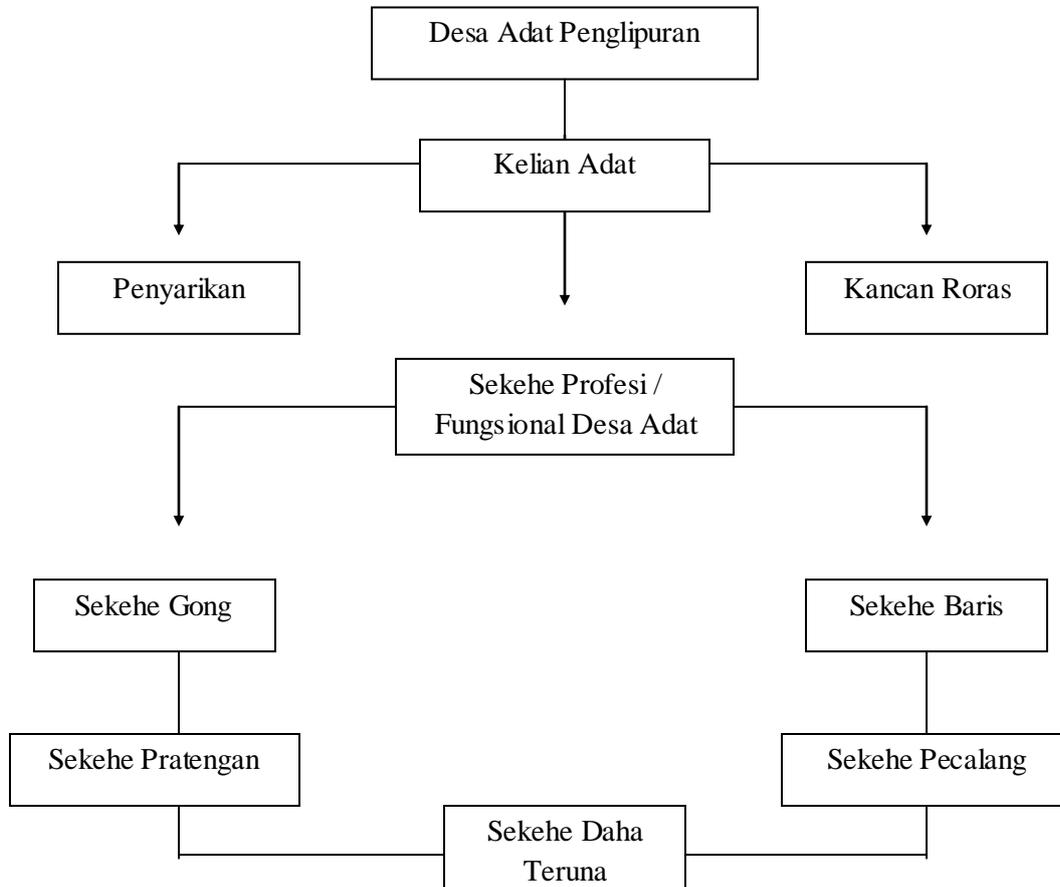
Krama Desa Adat Penglipuran yang berusia 13 tahun sudah harus masuk organisasi desa.

Pengelolaan kependudukan yang terkait dengan pengendalian teritorial mereka lakukan sesuai dengan kepercayaannya yang tidak boleh kawin dengan penduduk tetangga yang berada disekitar desa Batur – Kintamani, Kubu, Bangli dan Tanggahan Gunung, Bangli disebelah sungai Sangsang.

Di samping itu mereka juga melarang perkawinan antar warga yang perjakanya tinggal berhadapan atau tinggal disebelah utara si gadis. Hubungan antara penduduknya sangat harmonis dalam bingkai kekeluargaan yang ditunjang sirkulasi “penetasan” pada masing-masing hunian yang memungkinkan untuk terjadi komunikasi tanpa terhalang oleh dinding.

c. Organisasi Sosial Desa Adat

Struktur Lembaga Desa Adat Penglipuran dapat dilihat dalam diagram berikut :



Sistem Pemerintahan Desa Adat Penglipuran ada 2 yaitu :

1. Lembaga Formal

Secara administrasi formal Desa Adat Penglipuran dipimpin oleh Kepala Lingkungan. Dalam lembaga formal tidak ada perbedaan Keluarga Pengarep dan Keluarga Pengerob, yang penting krama Desa Adat Penglipuran sudah tercatat di administrasi desa. Selain itu, ada lembaga-lembaga lain seperti : PKK dan Posyandu

2. Lembaga Non Formal

Desa Adat Penglipuran mempunyai sistem pemerintahan otonom desa adat. Lembaga Desa Adat dipimpin oleh seorang Kelian Desa Adat dengan 2 orang penyarikan. Selain Kelian Desa Adat dan Penyarikan yang termasuk dalam struktur organisasi Desa Adat antara lain :

- Kancan Roras
- Prajuru Sekehe Gong : mengatur kegiatan yang berkaitan dengan penggunaan gong (gamelan)
- Prajuru Sekehe Baris : mengatur dan mempersiapkan tari-tarian Baris Gede yang akan ditampilkan pada upacara adat.
- Prajuru Sekehe Teruna : mengatur muda - mudi desa dalam kegiatan-kegiatan yang berkaitan dengan upacara dan kegiatan-kegiatan desa lainnya.

Anggota atau warga Desa Adat Penglipuran terdiri dari :

- Warga desa Pengayah Arep sebanyak 76 orang, tidak bertambah dan berkurang
- Warga desa Pengayah Roban bisa bertambah dan berkurang
- Warga desa Pengayah Dehe Truna bisa bertambah dan berkurang

Sistem organisasinya menganut sistem Ulu Apad artinya Ulu = puncak/kepala, Apad = menarik, yaitu yang dipuncak atau kepala menarik yang dibawah.

Pengendalian serta pengelolaan wilayah desa adat Penglipuran yang dilakukan melalui sistem pemerintahan informal yang dikenal dengan ulu apad yang anggotanya terdiri dari 76 warga inti “ pengarep “. Warga dengan nomer 1 sampai dengan 12 disebut dengan Kancan Roras, sisanya disebut Palitan atau Pacerikan. Keanggotaannya tanggal bila telah mempunyai cucu dan posisinya diambil alih oleh anaknya dengan nomor keanggotaan 76, ini berarti seseorang untuk mencapai kancan roars membutuhkan waktu yang cukup lama (sumber : hasil wawancara dengan kelian adat). Khusus bagi anggota dengan urut satu dipercaya menjadi pemimpinnya setelah melalui proses ritual mesayut, disebut Jero Bayan Mucuk dimana selain bertanggung jawab secara horizontal pada masyarakat, juga kearah vertikal yaitu kepada Tuhan. Adat serta budaya seperti ini juga terdapat di desa asal mereka yaitu desa Bayung Gede.

d. Religi

Karena penduduk Penglipuran seluruhnya beragama Hindu maka pembentukan ruang di Penglipuran juga banyak dipengaruhi oleh budaya dan religi yang dianut masyarakat setempat yaitu agama Hindu.

Banyak siklus upacara atau yadnya yang dilakukan oleh masyarakat Penglipuran, baik di pura desa, sanggah, maupun pura dalem.

Sarana untuk peribadatan tersebut terbagi dalam dua jenis, yaitu :

1. Pura Kahyangan Tiga dan pura lain yang disungsung (diayomi) oleh desa adat.
2. Pura Pedadian atau Klan, dalam penyelenggaraan upacara-upacara adat maupun agama, selain dari pendapatan-pendapatan yang dimiliki oleh desa

adatnya secara otomatis masyarakat secara swadaya memberi sumbangan materiil maupun non-materiil.

3.2.5 Latar Belakang Sosial Ekonomi

Sebagian besar penduduk desa Penglipuran bermata pencaharian petani, untuk lebih jelasnya perlu perbandingan dengan komposisi penduduk menurut mata pencaharian dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

TABEL KOMPOSISI PENDUDUK DESA PENGLIPURAN MENURUT MATA PENCAHARIAN

No	Mata Pencaharian	Jumlah (Orang)	%
1	Petani	136	35,1%
2	Pedagang	22	6%
3	Peternak	1	0,3
4	Pengrajin	1	0,3
5	Sopir	1	0,3
6	Buruh	83	22
7	PNS	41	11
8	ABRI	7	2
9	Wiraswasta	88	23
	Jumlah	380	100

Sumber : Registrasi data penduduk desa Penglipuran 2001 Tabel 1. Komposisi Penduduk

Komposisi penduduk yang bekerja dan yang tidak bekerja adalah 366 (46,45%) orang berbanding 433 (43,55%). Besarnya jumlah penduduk yang tidak bekerja adalah karena dibawah usia sekolah, sedang mengikuti pendidikan dan yang tergolong tidak produktif.

3.2.6 Pola Pemukiman Desa Adat Penglipuran

Arsitektur Penglipuran merupakan bagian dari kebudayaan masyarakat yang memiliki tata nilai filosofi tinggi. Masyarakat Desa Adat Penglipuran dimasa lampau membangun komunitas pemukiman sesuai dengan idealisme yang mereka miliki dengan mengutamakan keselarasan alam lingkungan beserta segenap potensi yang dimiliki, guna mendukung segala bentuk aktivitas yang dilakukan.



Foto. 14. Keselarasan alam lingkungan

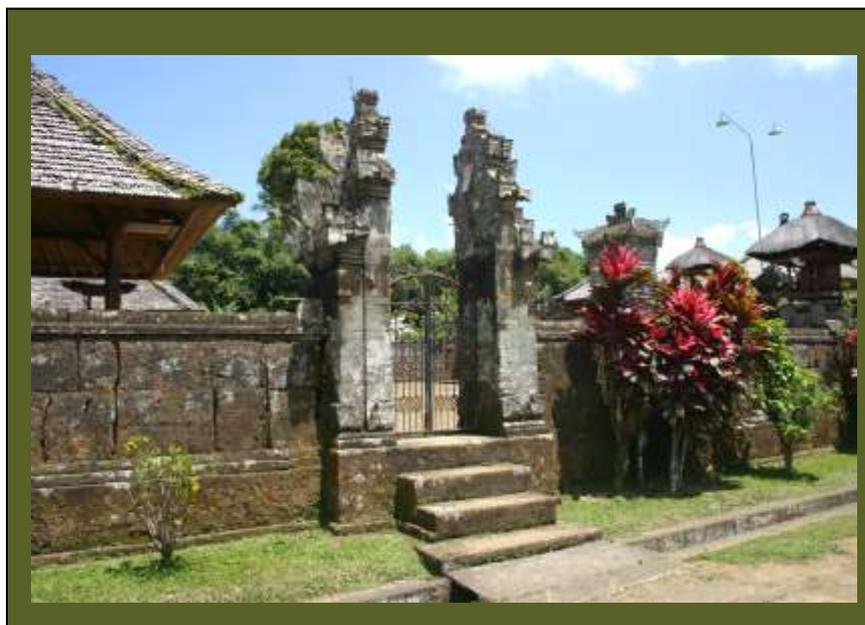


Foto 15. Bentuk Keselarasan lingkungan
PENGANTAR KARYA TUGAS AKHIR

a. Pola Umum Pemukiman Desa

Desa Adat Penglipuran terletak di dataran tinggi (perbukitan) dengan dikelilingi oleh hutan bambu mempunyai potensi yang besar untuk digali potensi-potensi lokal didalamnya (keunggulan local).

Kawasan Desa Adat Penglipuran sebagai salah satu warisan kebudayaan jaman Bali Aga, yang sampai sekarang masih tetap bertahan dan tetap terjaga keberadaannya.

Pola pemukiman Desa Adat Penglipuran berbentuk linier dengan berorientasi pada kaja “gunung” dan kelod “laut” memberikan keunikan tersendiri. Pola tersebut membagi desa dalam tiga bagian yaitu bagian ulu, tengah, dan teben . Pada daerah itu ulu diperuntukkan untuk tempat parahyangan (pura desa dan pura puseh), bagian tengah untuk areal pawongan (perumahan dan fasilitasnya) dan teben atau palemahan terdapat setra, kebun, pura dalem dan taman makam pahlawan. Pembagian pola desa yang demikian memudahkan aktivitas yang dilakukan masyarakat Penglipuran yang mayoritasnya adalah petani.

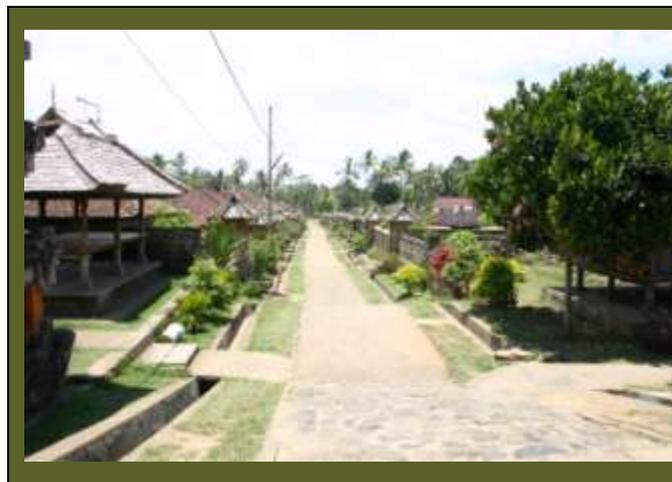
Pola linier membagi perumahannya jadi dua bagian yang mempunyai konsep tradisional ulu – teben atau utama – nista , merupakan potensi yang dapat menjadi local genius dari desa Penglipuran. Pola yang mencerminkan ciri dari pola pemukiman pada zaman Bali Age (Bali Mula) sampai sekarang masih tetap bertahan. Pola massa desa Penglipuran yang linier ini mengikuti sumbu axis Utara – Selatan dan mengikuti leveling (transis) yang ada.

Pertambahan penduduk yang berpengaruh juga terhadap perkembangan permukiman, diupayakan agar tidak merubah atau membaurkan konsep tradisional pola permukimannya. Perkembangan jaman selalu membawa perubahan pada

kebutuhan manusia yang juga selalu mempengaruhi pola permukiman, hal ini terjadi pula di Desa Penglipuran. Pada bagian Timur desa tepatnya disepanjang jalan keliling desa, sudah terlihat perkembangan penambahan akibat perkembangan zaman. Banyak fasilitas-fasilitas yang muncul karena perubahan kebutuhan seperti bengkel, toko, warung dan sebagainya.



Foto.16 dan 17 Pola Linier di Desa Penglipuran



b. Fasilitas Pemukiman

Fasilitas pemukiman Desa Adat Penglipuran merupakan penunjang berbagai aktivitas masyarakat yang kompleks, tersebar diseluruh pelosok desa. Adapun jenis fasilitas permukiman sirkulasi, pura, bangunan bale, permandian, pemakaman (setra)

1. Sirkulasi, dibagi menjadi tiga kategori yaitu :

▪ **Sirkulasi pejalan kaki**

Sirkulasi pejalan kaki ini dibagi untuk upacara, penduduk dan tamu yang datang ke desa. Sirkulasi bagi pejalan kaki diantaranya : jalan setapak (gang desa), jalan tengah desa (rurung gede) dan jalan keliling desa. Jalan setapak yang menghubungkan antara jalan desa dengan jalan keliling desa berfungsi untuk memudahkan masyarakat atau pengunjung untuk mengakses jalan tersebut tanpa harus memutar ke ujung jalan.

Jalan tengah desa sebagai sirkulasi pejalan kaki masyarakat atau pengunjung dalam aktivitasnya, baik aktivitas sosial, ekonomi serta ritual agama atau adat.



Foto .18

Sirkulasi
Pejalan Kaki

• **Sirkulasi Kendaraan**

Sirkulasi kendaraan dibedakan menjadi dua jenis yaitu kendaraan roda dua dan roda empat, baik milik warga maupun pengunjung. Sirkulasi yang sudah ada untuk kendaraan roda empat dan roda dua adalah jalan keliling desa yang mempunyai akses menuju : entrance desa

Penglipuran, tempat parkir pengunjung, tempat parkir pura penataran, makam makam pahlawan dan rumah-rumah penduduk (pada bagian teben pekarangan rumah)



Foto 19. Sirkulasi kendaraan

- **Sirkulasi Ritual**

Kepentingan ritual juga memiliki sirkulasi, dimana ada yang sama dengan sirkulasi pejalan kaki dan kendaraan, serta ada yang memerlukan sirkulasi untuk ritual saja. Untuk kegiatan-kegiatan ritual digunakan jalan tengah desa sebagai sirkulasi utama, karena jalan tengah desa ini menghubungkan antara rumah penduduk dengan pura penataran dan pura puseh, taman makam pahlawan dengan pura penataran dan pura puseh,serta menghubungkan setra dan pura dalem dengan pura penataran dan puseh. Dimana upacara adat dan upacara agama sering dilakukan dalam tempat – tempat tersebut. Sirkulasi desa yang merupakan ciri dari desa Penglipuran adalah jalan tengah desa (rurung gede) yang berpola linier.

2. Bangunan Suci

Agama dan kepercayaan yang dianut masyarakat Penglipuran mempunyai kaitan yang erat dengan keberadaan pura-pura yang ada dilingkungan desa.

Di sebelah Utara pemukiman terdapat pura Penataran, disebelah Timur pura penataran terdapat Pura Puseh yang bentuknya lebih sederhana, sedangkan pura Dalem berada di area nista (selatan) berdekatan dengan kuburan serta bahannya dari bahan alam (batu) tapi bentuknya sangat sederhana hanya sebuah batu dengan lingkungan sekitarnya yang dibersihkan tanpa ada padmasana.

Pada bagian Parahyangan terdapat Kori Agung yang memiliki ketinggian + 6 meter dengan bukaan kecil pada bagian tengahnya yang berfungsi sebagai pintu masuk (entrance).

Kori Agung ini mempunyai tujuh anak tangga, bagian atas kori mempunyai ornamen dari berbagai jenis patra dan kekarangan sehingga memberikan kesan seperti mahkota raja.



Foto 20. Pura Penataran

a. Bangunan Bale

- **Bale Banjar**

Bale banjar yang berfungsi sebagai tempat berkumpul untuk musyawarah, maupun untuk kepentingan keagamaan masyarakat desa Penglipuran ini terletak di dekat pintu masuk desa, tepatnya di sebelah baratnya.

Di dalamnya masih terdapat beberapa bangunan seperti : bale kul-kul, bale pertemuan, bale bengong dan bale adat.



Foto 21. Bale pertemuan, bale adat

- **Wantilan**

Wantilan merupakan tempat umum (public), yang difungsikan untuk pertemuan-pertemuan desa, tempat untuk menyiapkan upacara adat desa, ataupun fungsi umumnya lainnya. Di Penglipuran terdapat tiga buah wantilan.

3.2.7 Tata Ruang Desa Adat Penglipuran

Kawasan pemukiman Penglipuran menerapkan tata ruang arsitektur tradisional Bali dengan pembagian tiga strata ruang :

a. Strata Utama Mandala

Tata nilai ruang ini paling suci, menempati zona paling tinggi di hulu, mengarah ke gunung / Kaja.

Zona ini juga disebut Parahyangan, sebagai lokasi pura (tempat-tempat suci), seperti Pura Penataran (desa), Puseh, Mpu Aji, Dukun dan Rambut Sri Sedana.

b. Strata Madya Mandala

Zona ini berada ditengah desa, sebagai tempat pemukiman / perumahan yang disebut Pawongan.

Pola ini menempatkan jalan sebagai pusat orientasi dan gerak sirkulasi di tengah desa. Jalan ini membujur sesuai dengan topografi pegunungan dari utara ke selatan. Hulunya Pura Penataran, teben adalah setra / kuburan diujung selatan desa.

Perbedaan topografi atau ketinggian areal tanah pemukiman, ditata atur dengan pemasangan batu kali dengan sudut kemiringan 30 – 60 derajat, sehingga tercipta plaza – plaza di peralihan ketinggian. Sedangkan jalan di pusat desa tersebut ditutup dengan paving berwarna merah bata.

Unit – unit bangunan perumahan tradisional penduduk, berjajar linier di kiri – kanan jalan utama desa, dengan pintu masuk berbentuk

berbentuk angkul – angkul dari bahan batu padas atau tanah liat, beratap sirap bamboo.

Untuk memasuki kawasan pemukiman, terlebih dahulu harus melewati pintu gerbang (angkul-angkul) besar dari arah timur, di perempatan desa (Perempatan Agung).

Perempatan ini menghubungkan jalan desa dengan jalan lingkungan sisi desa, yang dikiri-kanannya ditumbuhi hutan-hutan bamboo dan kebun-kebun penduduk.

c. Strata Nista Mandala

Zona ini merupakan strata ruang pada topografi/transis tanah lokasi pemukiman paling rendah di ujung selatan desa. Area ini merupakan lokasi Pura Dalem (Pelapuan), Pura Ratu Mas Ayu Melasem, Pura Ratu Ayu Tungkub, Pura Dalem Pingit dan kuburan di ujung selatan desa.

Dasar filosofis yang dipakai pijakan dalam tata ruang desa adalah keselarasan hubungan antara manusia, Tuhan dan alam lingkungan (Tri Hita Karana), Panca Maha Bhuta (lima unsure pembentuk kehidupan), Tri Angga (kepala – badan – kaki) dan tata nilai Utama – Madya – Nista.

Pola ruang Tri Mandala, menjabarkan ruang secara linier, mengikuti transis dan topografi pegunungan di kawasan pemukiman.

3. Taman Lingkungan

Lingkungan pemukiman tradisional desa Penglipuran merupakan suatu kawasan tempat tinggal yang terdiri dari unsur pertamanan, sarana dan prasarana, alam lingkungan yang ditata sebagai satu kesatuan utuh, berdasarkan norma adat – istiadat, untuk mewadahi kegiatan, sehingga merasa aman, nikmat, indah, tenang dan menyenangkan dalam pemukimannya.

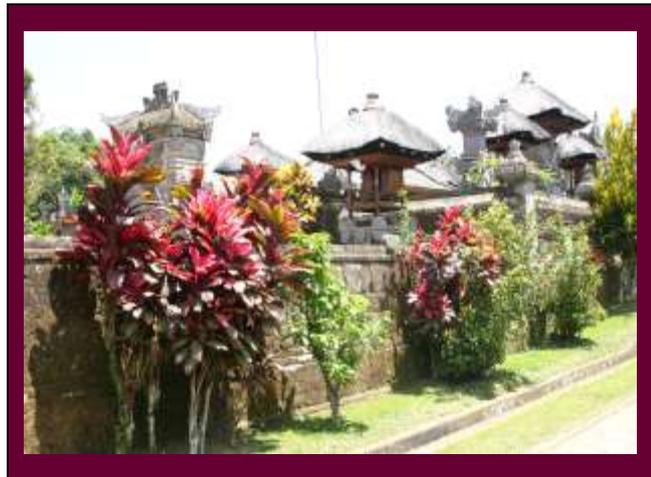


Foto 22,23, Taman Lingkungan yang menerapkan taman telajakan

3.3 Pembahasan

Menlihat gejala alam yang sering terjadi pada saat ini, mengingatkan kita akan arti keseimbangan alam. Hal ini pertanda bahwa kita sedang menuai apa yang dikatakan “kecerobohan, kelalaian, ketidakpedulian “ terhadap alam ini.

Seperti yang dikatakan Prof. Ir. Sidharta menulis pada makalahnya *Dampak Pemukiman terhadap lingkungan hidup* :

“ Keseimbangan lingkungan ; Pada waktu tempat pemukiman tersebut masih dalam perkembangan mula – mula atau bentuk desa yang sederhana, tidak ada masalah – masalah lingkungan.

Masyarakat hidup serasi dengan alam sekitarnya. Dalam masyarakat demikian setiap anggota sedikit banyak, sadar atau tidak sadar mempunyai pengetahuan tentang lingkungannya, tentang flora dan faunanya. Tidak ada persoalan polusi udara atau masalah kekurangan air dan juga tidak ada masalah bagaimana atau dimana membuang sampah. Sampah tiap hari memang ada, tetapi tidak ada masalah tempat pembuangan sampah dan sampah ini menumpuk sedikit demi sedikit menjadi humus yang justru menyuburkan tanah.”

Memahami uraian Prof. Ir.Sidharta tersebut membawa kita untuk menelaah apa yang dilakukan penduduk Desa Penglipuran Bangli untuk mempertahankan lingkungannya yang mengacu pada arsitektur biologis.

Arsitektur biologis dengan pengertian penghubung antara manusia dan lingkungannya secara keseluruhan, menjadi dasar penelaahan dalam pembahasan ini.

3.3.1 Lingkungan Alam

a. Arsitektur

Lingkungan alam desa Penglipuran terlihat sangat asri dengan penataan yang mengacu pada konsep tata ruang yang diperkuat konsep filosofis Tri Hita Karana,

Panca Mahabutha dan berpedoman pada konsep bentuk dan fungsi arsitektur Tri Angga. (terlampir)

Dengan adanya konsepsi dan falsafah arsitektur tersebut, menjadikan penduduk desa Penglipuran mempunyai kisi –kisi di dalam menjalankan arsitektur biologis. Penerapan penggunaan bahan – bahan alam pada bangunan yang cocok dengan iklim setempat menandakan penduduk mengerti mengoptima lkan keunggulan local (bambu, penghasil utama desa Penglipuran). Terlihat pada bangunan – bangunan yang ada di desa Penglipuran didominasi oleh bahan alam, bambu.



Foto 24. Bangunan utama yang berfungsi sebagai dapur sekaligus tempat tidur



Foto 25. Konstruksi atap angkul – angkul terbuat dari
Bambu

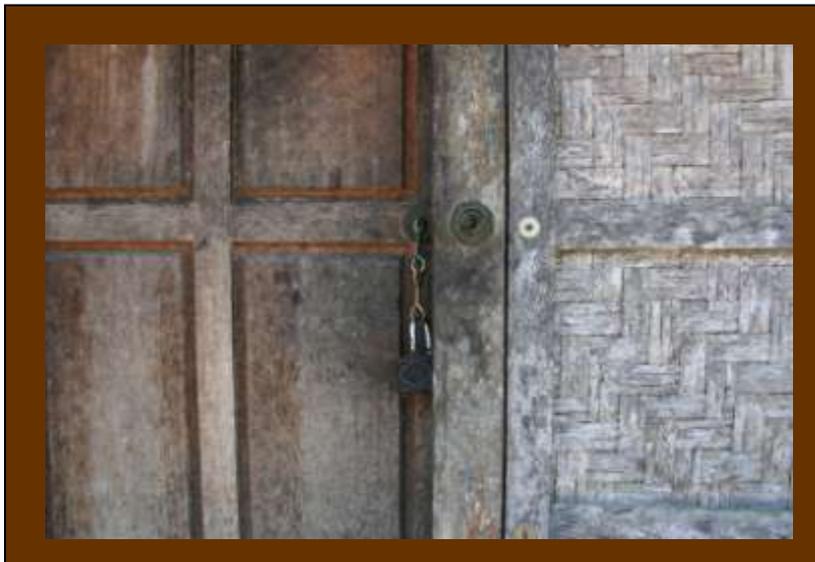


Foto 26,27 Bedeg (anyaman bambu) , digunakan sebagai dinding
bangunan utama



Foto 28. Konstruksi detail atap bangunan utama

Desa Penglipuran menempatkan diri sebagai desa yang berpola linier, mengikuti topografi dan transis lereng pegunungan, yang membagi ruang menjadi 3 strata : Utama – Madya – Nista (Tri Mandala), Tata Nilai Utama (Suci) mengarah pada arah ketinggian (gunung di utara) dan orientasi religi, terbitnya matahari. Tata nilai madya adalah lokasi perumahan dan balai desa / adat (pawongan). Dan tata nilai nista berada di arah selatan (hilir).

Konsep perancangan arsitektur desa Penglipuran berdasarkan norma – norma agama Hindu, sehingga di dalam menjalankan konsep tersebut akan terlihat selaras dengan situasi dan kondisi lingkungan, tempat, waktu dan dasar peruntukannya. Dengan demikian setiap keputusan yang diambil, akan selalu mengacu pada norma – norma tersebut.

Hal yang paling sukar untuk dapat diterapkan adalah menjaga keseimbangan. Dalam hal ini adalah keseimbangan alam. Desa Penglipuran menjaga keseimbangan yang menjadi keunggulan lokalnya (bambu) dengan memilih sistem tebang pilih. Dengan dasar memilih area – area yang tidak berdampak langsung pada kehidupan masyarakat desa, seperti : area yang mudah terkena banjir apabila musim hujan tiba, karena bentuk areal pedesaan yang mempunyai bentuk tanah bertingkat – tingkat (transis).

Berikutnya di dalam menjaga keseimbangan alam penduduk desa Penglipuran menggunakan bahan bangunan biologik, bahan bangunan yang dapat dibudidayakan kembali (*regeneratif*, seperti: kayu, bamboo, rotan, alang – alang, serabu kelapa, ijuk, kulit kayu, dll), bahan bangunan alam yang dapat digunakan lagi (*recycling*, seperti: tanah liat, lempung, batu kali, batu alam, dll).

3.3.2 Pertamanan

Taman lingkungan desa Penglipuran merupakan komposisi elemen atau unsur – unsur alami dan buatan serta segala aktivitas yang ada, sehingga tercipta suatu taman lingkungan yang fungsional, berdaya guna, berhasil guna dan memenuhi syarat – syarat keindahan untuk tercapainya kepuasan jasmani dan rohani penduduknya.

Sikap penduduk yang peduli pada kebersihan dan keindahan lingkungan tetap dipelihara sesuai dengan warisan adat – istiadat nenek moyangnya. Karena itu, pertamanan desa dan lingkungan telah mendapat perhatian dan penataan yang dilakukan penduduk Penglipuran berdasarkan tradisi yang diwarisinya sejak dulu.

Ruang terbuka sepanjang jalur (kiri – kanan) jalan pusat desa, merupakan pola berulang dari ruang terbuka “telajakan” masing – masing rumah penduduk. Telajakan adalah ruang terbuka di depan tembok pagar rumah yang dibatasi oleh saluran air (got) jalan. Keindahannya sangat ditunjang oleh perbedaan topografi / transis jalan, sehingga tercipta plaza – plaza yang berpadu secara harmonis dengan wujud fisik angkul – angkul rumah tinggal penduduk.

Penampilan inilah yang memberikan ciri khas taman lingkungan pedesaan di Penglipuran secara fisik maupun visual yang membedakannya dengan desa – desa tradisional Bali lainnya.



Foto 29. Salah satu detail taman telajakan rumah tinggal yang berpadu dengan angkul - angkul

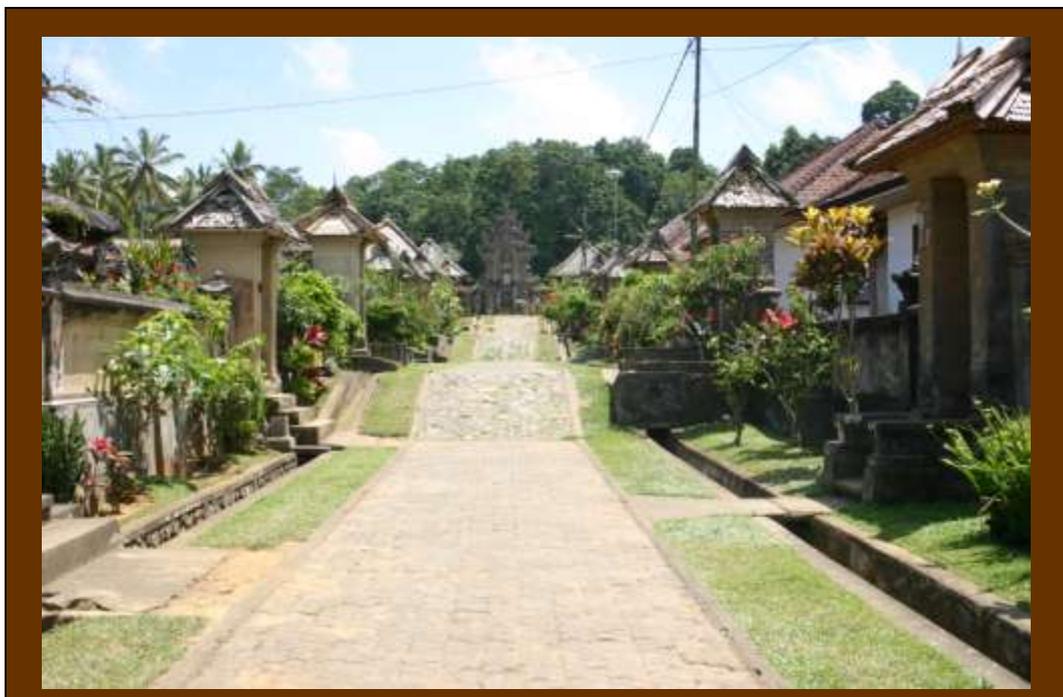


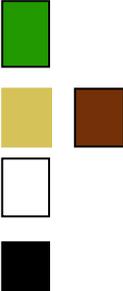
Foto 30. Taman Telajakan rumah menyatu dengan angkul – angkul. Bentuk sirkulasi di pusat desa memiliki kekhasan, mengikuti topografi dan transis kemiringan lereng pegunungan.

3.4 Konsep List

Konsep	Gaya
- Tenang	- Alam
- Damai	- Pulau dewata
- Tempat belajar spiritual dan kehidupan	- Pualau seribu pura
- Sederhana	- Terasering
- Terbuka	- Sawah
- Menyatu dengan alam	- Sungai
- Jauh dari kemewahan	- Subak
- Tiga lapisan / unsur pokok tubuh	- Energi
- Badan kasar	- Tanaman
- Pikiran	- Binatang
- Jiwa	- Banjar
- Kesehatan	- Pura
- Kesadaran	- Bamboo
- yoga	- Tri mandala
	- Linier

Tabel 2. Konsep List

Sumber : Karya Mahasiswa

	KONSEP POLA RUANG	Linier
	KONSEP UNSUR PEMBENTUK RUANG Lantai Dinding Plafon	Datar dan tidak ada aksen Masif Expouse
	KONSEP UNSUR PELENGKAP PEMBENTUK RUANG Pintu Jendela Ventilasi	Transparan Transparan Kros
	KONSEP UNSUR UTILITAS Pencahayaaaan Penghawaan Sanitasi Akustik	Alami dan buatan Alami Alami Tidak bising
	ASESORIS	Patung, lukisan
	KONSEP WARNA Hijau Coklat Putih Hitam	
	KONSEP MATERIAL	Bambu

		Kayu Batu Alang – alang dll
	KONSEP BENTUK Persegi Bundar	 

3.5 Kriteria Desain

Kriteria merupakan persyaratan dari suatu desain. Kunci utama untuk menunjukkan sukses atau tidaknya desain *asram*. Hal tersebut terlihat pada kriteria-kriteria sebagai berikut :

1. Fungsional

Kriteria yang paling utama untuk menunjukkan sukses atau tidaknya sebuah desain *asram* adalah fungsional. Fungsi merupakan hal yang paling fundamental dari suatu desain. Seorang desainer harus dapat membuat ruangan dapat berfungsi berdasarkan aktivitas yang ada didalamnya. Sehingga aktivitas menjadi mudah, yaman, dan menyenangkan.

2. Ergonomis :

Ergonomis sangat penting karena melihat aktivitas yang dilakukan oleh manusia di dalam *asram* secara berkesinambungan. Ergonomis berhubungan dengan kesehatan dan kenyamanan manusia pada saat melakukan aktivitas.

3. Estetis :

Faktor estetis juga berperan dalam sebuah *asram* karena dapat menampilkan nilai-nilai keindahan yang dapat mempengaruhi psikologis sehingga, manusia betah diruangan tersebut dan menikmati.

4.Unity :

Adanya unsur kesatuan yang dapat menyelaraskan semua komponen yang ada didalam interior *asram*.

5. Nyaman :

Semua unsur desain interior pada *asram* mampu memberikan kenyamanan kepada pengunjung ataupun karyawan untuk melakukan aktivitas.

4. Aman :

Semua unsur desain interior tidak mengganggu aktivitas satu dengan yang lainnya dan mampu memberikan keamanan pada pemakai. Sehingga orang yang melakukan aktivitas baik itu pengunjung ataupun pegawai merasa aman.

BAB IV TINJAUAN DATA DAN ANALISA DESAIN

4.1 Data Lapangan

4.1.1 Data Fisik

a. Peta Lokasi

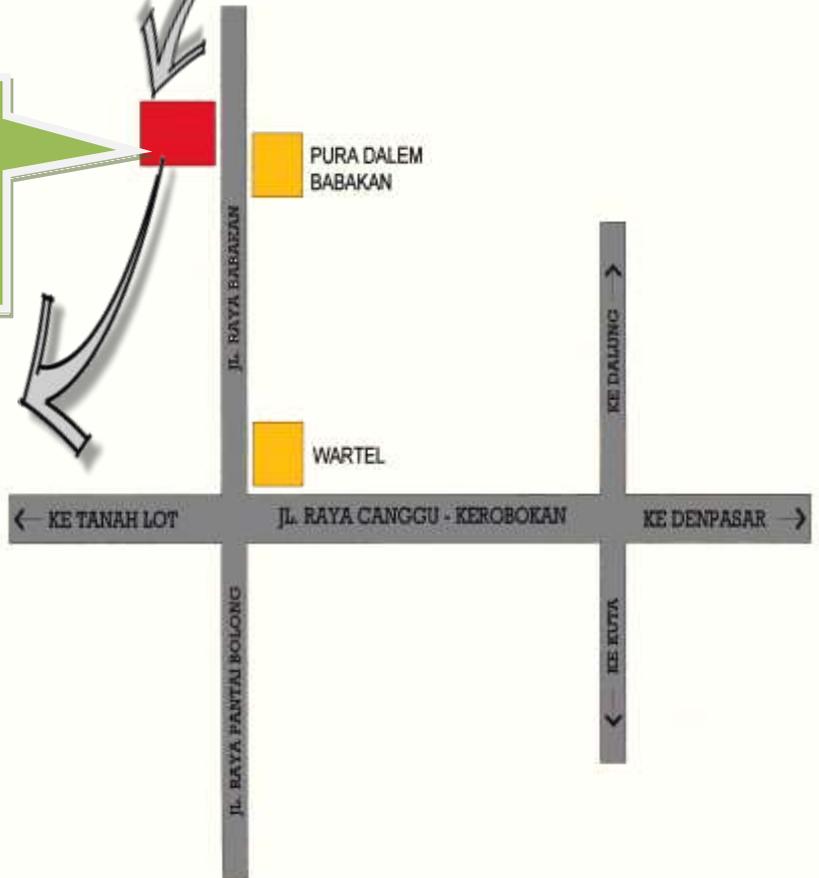


Rencana Lokasi Asram Lembah Bayam
Jl. Babakan, Canggu, Bali



Foto 31 Lokasi Kasus

LOKASI
VILLA KAYU, JL. RAYA BABAKAN, CANGGU-BALI



Gambar 2 Denah lokasi

Sumber : Dokumentasi Mahasiswa



Denah Situasi



Gambar 3 Denah situasi

Sumber : Dokumentasi Mahasiswa

Villa kayu terletak di daerah persawahan dengan orientasi sebagai berikut :

- Utara : berbatasan dengan Villa Batu
- Timur : berbatasan dengan jalan raya Babakan dan Pura Dalem Babakan
- Selatan : berbatasan dengan persawahan
- Barat : berbatasan dengan persawahan

4.1.2 Potensi Site

1) Sinar Matahari

Bangunan Villa Kayu terletak disebelah barat sehingga sinar mentari pagi dan sore langsung bias masuk dalm ruangan.

2) Curah Hujan

Curah hujan di lokasi ini sedang karena berada pada daerah tropis, siklus pergantian musim enam bulan sekali sehingga tidak terlalu berpengaruh pada kondisi fisik bangunan.

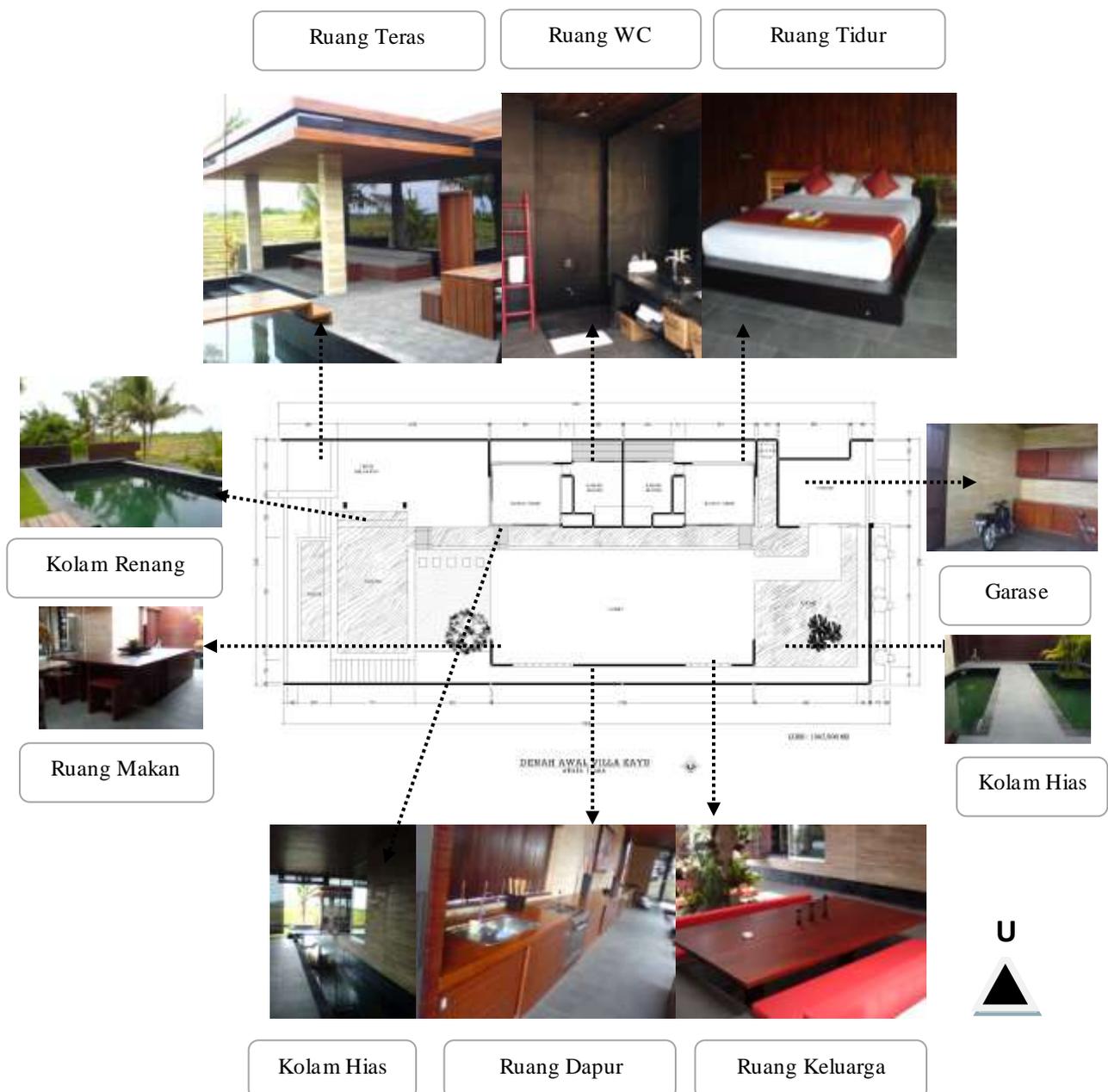
3) Suara

Kebisingan dalam bangunan ini sangat tidak terasa karena letaknya tepat di jalur yang jauh dari kebisingan sehingga tidak mengganggu pendengaran bila sedang berada di dalam ruangan.

4) Angin

Bangunan ini terletak di daerah terbuka, maka hembusan angin terasa terlalu kencang sehingga membuat suasana menjadi lebih sejuk.

4.1.3 Denah Ruang Villa Kayu



Jumlah Murid / Peserta : 800 orang

Jumlah murid di daerah

Badung : 50 orang

Jumlah tips hari : 10 – 15 orang per hari

Purnama dan Tilem : 20 – 30 orang

Kegiatan : Yoga, Meditasi kundalini, konsultasi, membaca, menyembah Dewa Siwa

Proses penerimaan : Langsung masuk tanpa dipungut biaya kecuali setelah menjadi anggota tiap orang kena iuran 15 ribu.

4.1.5 Status Kelembagaan/Organisasi

Kelembagaan Ashram Lembah Bayam ini berada dibawah naungan sebuah yayasan yang telah terdaftar dan masih berada pada pengawasan Departemen Agama dan Departemen Pendidikan. Adapun struktur organisasi Ashram Lembah Bayam adalah sebagai berikut:

Struktur Organisasi Ashram Lembah Bayam

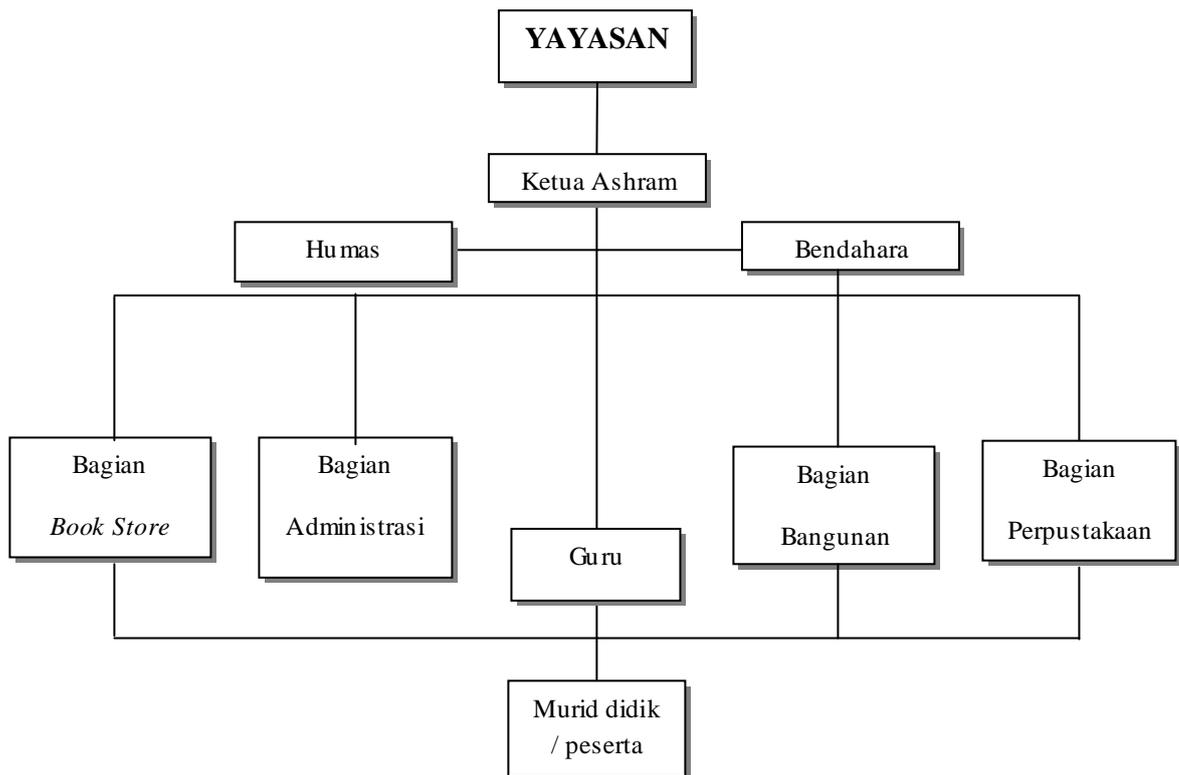


Diagram 3.2

Struktur Organisasi Ashram Lembah Bayam

5. Permasalahan :

- a. *Entrance* yang awalnya villa bersifat tertutup sehingga tidak cocok untuk *Asram Lembah Bayam yang bersifat terbuka*.
- b. Ruangan-ruangan yang ada pada villa belum bisa memenuhi kebutuhan ruang *Asram Lembah Bayam*.
- c. *View* persawahan yang tertutup dinding seharusnya bisa dinikmati pengunjung.

6. Kebutuhan Ruang Asram :

- Entrance
- Ruang Yoga & Meditasi in door
- Ruang Yoga & Meditasi out door
- Ruang Perpustakaan
- Ruang Konsultasi
- WC
- Kantin
- Ruang Pengelola
- Ruang Penerimaan
- Ruang Tidur Pengelola
- Ruang Tidur Peserta Asram
- Ruang Gudang Penyimpanan
- Ruang Cuci

4.2 Kebutuhan Dan Organisasi Ruang

Interior rumah makan hendaknya didesain dengan mempertimbangkan sirkulasi kegiatan operasionalnya dimulai dari tempat masuknya bahan mentah, setelah itu diolah, sampai dengan tahap yang lebih privat Soekreno (2001;30). Keseluruhan proses tersebut memerlukan ruangan yang sesuai. Berikut dibawah ini merupakan program ruang secara umum pada Asram Lembah Bayam :

No	Area	Ruang	Perencanaan Ruang
1.	<i>Entrance</i>	<i>Entrance</i>	<i>Entrance</i> ditempatkan di depan sebagai sirkulasi/pintu keluar masuk utama dan penghubung antara ruang luar dan ruang dalam. <i>Entrance</i> ditempatkan berdekatan dengan area penerimaan.
2.	Area Penerimaan	Ruang Penerimaan	Ruang Penerimaan ditempatkan berdekatan dengan <i>Entrance</i> , Ketika orang baru masuk yang dilihat pertama adalah area penerimaan setelah aling - aling.
3.	Area Pengelola	Ruang Pengelola	Ruang Pengelola ditempatkan pada area publik, diman dekat dengan area penerimaan.
4.	Area Gudang Penyimpanan	Ruang Gudang	Ruang Gudang Penyimpanan merupakan tempat untuk menyimpan barang – barang yang dibutuhkan di asram. Area Gudang ditempatkan pada area dekat dengan area cuci dan tempat tidur pengelola.
5.	Area Cuci	Ruang Cuci	Ruang Cuci ialah area yang digunakan untuk membersihkan peralatan asram dan area cuci

			diletakkan dekat dengan area gudang dan area tidur pengelola.
6.	Area Tempat Tidur Pengelola	-Ruang Tempat Tidur Pengelola	Ruang Tempat Tidur Pengelola terletak adalah tempat tidur untuk pengelola yang menetap tinggal di asram sehingga di letakan dekat dengan area cuci dan gudang.
7.	Area Kantin	-Ruang Makan -Ruang Masak -Ruang Pajang	Ruang kantin adalah sebagai tempat para peserta maupun pengelola asram untuk beristirahat, makan dan, minum. Area kantin diletakkan dekat dengan area pengelola dan area tempat tidur peserta asram.
8.	Area Tempat Tidur Peserta Asram	-Ruang Tempat Tidur Peserta Asram -Ruang Bersih Diri	Ruang tempat tidur peserta asram digunakan sebagai tempat tidur dan beristirahat bagi peserta asram yang berasal dari luar negeri ataupun luar pulau sehingga letak ruang tidur peserta asram diletakkan dekat dengan kantin, entrance, dan area penerimaan.
9.	Area WC	Ruang WC	Ruang WC digunakan bagi seluruh peserta dan pengelola asram yang terletak ditengah – tengah sehingga mudah di jangkau.

10.	Area Perpustakaan	Ruang Perpustakaan	Ruang Perpustakaan adalah area yang di gunaka untuk membaca literatur mengenai kehidupan, yoga maupun meditasi, area ini terletak dekat dengan area konsultasi.
11.	Area Konsultasi	Ruang Konsultasi	Ruang konsultasi adalah tempat untuk melakukan konsultasi bagi para peserta asram mengenai sesuatu yang dialami. Area konsultasi ini di letakan dekat dengan area perpustakaan
12.	Area Yoga & Meditasi Out door	Ruang Yoga & Meditasi Out door	Ruang yoga & meditasi out door digunakan bagi para peserta asram pada saat acara – acara tertentu dan untuk mencari suasana baru yang lebih terbuka, sehingga area ini diletakan dekat dengan area yoga & meditasi in door.
13.	Area Yoga & Meditasi in door	Ruang Yoga & Meditasi in door	Ruang yoga & meditasi in door terletak dekat dengan area yoga & meditasi out door, dimana area indoor ini digunakan untuk melakukan yoga & meditasi pada saat cuaca sedang hujan dan acara tertentu.

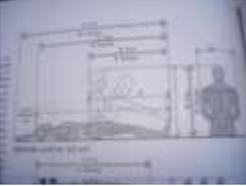
Tabel 3.

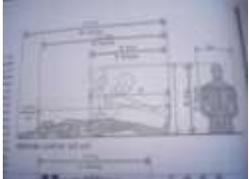
Kebutuhan Dan Organisasi Ruang

Sumber : Dokumentasi Mahasiswa

4.3 Program Kebutuhan Besaran Ruang

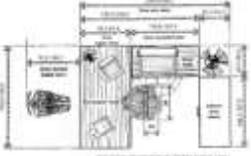
No	Ruang	Civitas	Aktivitas	JML	Fasilitas	Besaran Ruang
1	Entrance	Peserta, Pengelola, Guru	- Masuk - Berjalan	Semua peserta	-	<p>Ruang gerak 1 Orang = 0,80 m</p> <p>Ruang gerak 2 Orang = 2 x 0.80 = 1,60 m</p> <p>Sirkulasi 30 %</p> <p>1,60 x 30 % = 0.48 m</p> <p>Jadi besaran ruang yang dibutuhkan adalah</p> <p>1,60 + 0,48 = 2.08 m</p> <p>2.08 x 3 = 6,24 m</p>

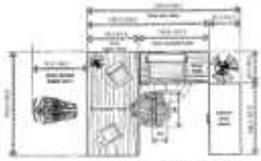
No	Ruang	Civitas	Aktivitas	JML	Fasilitas	Besaran Ruang
2	Ruang Meditasi	Peserta Guru / instruktur	<ul style="list-style-type: none"> - Duduk bersila, - Melentangkan kaki. - Melentangkan tangan - Merebahkan badan - Duduk bersila, - Melentangkan kaki. - Melentangkan tangan - Merebahkan badan - Memberi instruksi - Mengidupkan audio 	<p>50 orang peserta</p> <p>3 orang Guru</p>	tempat audio	 <p>(Neufert, 1992; 11)</p>  <p>(Panero, 1979; 251)</p> <p>Melentangkan tangan = 1,75 m</p> <p>Merebahkan badan = 2,0 m</p> <p>Jumlah =</p> <p>$2 \times 1,75 = 3,5 \text{ m}^2$</p> <p>Kebutuhan ruang = $53 \times 3,5 = 185,5 \text{ m}^2 + 55,6 \text{ (sirkulasi 30 \%)} = 241,1 \text{ m}^2$</p>

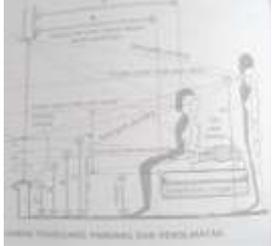
3	Ruang Yoga	Peserta Guru / instruktur	<ul style="list-style-type: none"> - Duduk bersila, - Melentangkan kaki. - Melentangkan tangan - Merebahkan badan - Duduk bersila, - Melentangkan kaki. - Melentangkan tangan - Merebahkan badan - Memberi instruksi - Mengidupkan audio 	50 orang 3 orang	tempat audio	 <p>(Neufert,1992; 11)</p>  <p>(Panero,1979;251)</p> <p>Melentangkan tangan = 1,75 m</p> <p>Merebahkan badan = 2,0 m</p> <p>Jumlah =</p> <p>$2 \times 1,75 = 3,5 \text{ m}^2$</p> <p>Kebutuhan ruang =</p> <p>$53 \times 3,5 = 185,5 \text{ m}^2 + 55,6 \text{ (sirkulasi 30 \%)}$</p> <p>= 241,1 m²</p>
No	Ruang	Civitas	Aktivitas	JML	Fasilitas	Besaran Ruang

No	Ruang	Civitas	Aktivitas	JML	Fasilitas	Besaran Ruang
6	Ruang Tidur Pengelola	Pengelola	- Istirahat - Tidur - Ganti pakaian - Berias - Bersih diri	4orang	- Dipan tempat tidur - Almari pakaian - Kursi dan Meja Rias	 <p>(Panero,1979;251)</p> <p>Tempat tidur</p> <p>Spasial aktivitas dan fasilitas (SA)</p> $1,0 \times 2,0 = 2,0 \text{ m}^2$ $2,0 \times 4 = 8 \text{ m}^2$ <p>Sirkulasi : besaran spasial x 30 % = $8 \times 30 \% = 2,4 \text{ m}^2$</p> <p>Total spasial : SA + Sirku lasi =</p> $8 + 2,4 = 10,4 \text{ m}^2$ <p>Ganti pakaian</p> <p>Spasial aktivitas dan fasilitas (SA)</p> $0,6 \times 1,2 = 0,72 \text{ m}^2$ $0,72 \times 5 = 3,6 \text{ m}^2$ <p>Sirkulasi : besaran spasial x 30 % = $3,6 \times 30 \% = 1,08 \text{ m}^2$</p> <p>Total spasial : SA + Sirku lasi =</p> $3,6 + 1,08 = 4,68 \text{ m}^2$ <p>Berias</p> <p>Spasial aktivitas dan fasilitas (SA)</p>

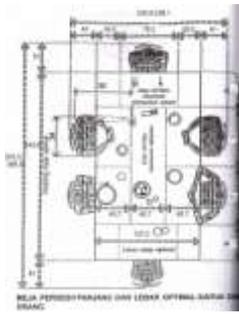
						$1,0 \times 1,2 = 1,2 \text{ m}^2$ $1,2 \times 5 = 6 \text{ m}^2$ Sirkulasi : besaran spasial x 30 % = 6 x 30 % = 1,8 m ² Total spasial : SA + Sirkulasi = $6 + 1,8 = 7,8 \text{ m}^2$ Total kebutuhan ruang yang dibutuhkan adalah $10,4 + 4,68 + 7,8 = 22,88 \text{ m}^2$
--	--	--	--	--	--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

No	Ruang	Civitas	Aktivitas	JML	Fasilitas	Besaran Ruang
7	Ruang Pengelola	Pengelola	<p>Ketua</p> <ul style="list-style-type: none"> - Duduk - Membaca - Menulis <p>Sekretaris</p> <ul style="list-style-type: none"> - Duduk - Membaca - Menulis <p>Bendahara</p> <ul style="list-style-type: none"> - Duduk - Membaca - Menulis <p>Informasi/ Penerimaan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Duduk - Membaca - Menulis - member informasi - WC 	5 orang	<ul style="list-style-type: none"> - Meja kerja - Kursi kerja - rak penyimpanan 	 <p>(Panero,1979;176)</p> <p>Spasial aktivitas dan fasilitas (SA)</p> $3,0 \times 2,0 = 6,0 \text{ m}^2$ <p>Rak penyimpanan</p> $0,6 \times 1,2 = 0,72 \text{ m}^2$ $0,72 + 6,0 = 6,72 \text{ m}^2$ $6,72 \times 4 = \mathbf{26,9 \text{ m}^2}$ <p>Kursi tunggu</p> $0,8 \times 2,0 = 1,6 \text{ m}^2$ $26,9 + 1,6 = \mathbf{28,5 \text{ m}^2}$ <p>Sirkulasi : besaran spasial x 30 % = 28,5 x 30 % = 8,55 m²</p> <p>Total spasial : SA + Sirkulasi =</p> $28,5 + 8,55 = \mathbf{37,05 \text{ m}^2}$

No	Ruang	Civitas	Aktivitas	JML	Fasilitas	Besaran Ruang
8	Ruang Penerimaan	Pengelola	- Menerima tamu asram - Tempat mendaftar	2 orang	- Meja Penerimaan - Bantal Tempat duduk	 <p>(Panero,1979;176)</p> <p>Spasial aktivitas dan fasilitas (SA)</p> <p>Meja penerimaan $0,75 \times 1,50 = 1,125 \text{ m}^2$</p> <p>Bantal Tempat Duduk $0,45 \times 0,45 = 0,202 \text{ m}^2$</p> <p>$1,125 + 0,202 = 1,3 \text{ m}^2$</p> <p>Sirkulasi : besaran spasial x 30 % = $1,3 \times 30 \% = 0,39 \text{ m}^2$</p> <p>Total spasial : SA + Sirkulasi = $1,3 + 0,39 = 1,69 \text{ m}^2$</p>

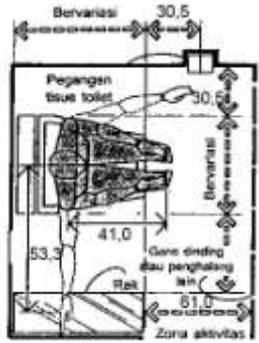
No	Ruang	Civitas	Aktivitas	JML	Fasilitas	Besaran Ruang
9	Ruang Tidur	Peserta	<ul style="list-style-type: none"> - Istirahat - Tidur - Ganti pakaian - Berias - Bersih diri 	4orang	<ul style="list-style-type: none"> - Dipan tempat tidur - Almari pakaian - Kursi dan Meja Rias 	 <p>(Panero,1979;251)</p> <p>Tempat tidur</p> <p>Spasial aktivitas dan fasilitas (SA)</p> $1,0 \times 2,0 = 2,0 \text{ m}^2$ $2,0 \times 5 = 10 \text{ m}^2$ <p>Sirkulasi : besaran spasial x 30 % = 10 x 30 % = 3,0 m²</p> <p>Total spasial : SA + Sirkulasi =</p> $10 + 3,0 = \mathbf{13 \text{ m}^2}$ <p>Ganti pakaian</p> <p>Spasial aktivitas dan fasilitas (SA)</p> $0,6 \times 1,2 = 0,72 \text{ m}^2$ $0,72 \times 2 = 1,44 \text{ m}^2$ <p>Sirkulasi : besaran spasial x 30 % = 1,44 x 30 % = 0,43 m²</p> <p>Total spasial : SA + Sirkulasi =</p> $1,44 + 0,43 = \mathbf{1,87 \text{ m}^2}$ <p>Berias</p> <p>Spasial aktivitas dan fasilitas (SA)</p>

						$1,0 \times 1,2 = 1,2 \text{ m}^2$ $1,2 \times 5 = 6 \text{ m}^2$ Sirkulasi : besaran spasial x 30 % = 6 x 30 % = 1,8 m ² Total spasial : SA + Sirkulasi = $6 + 1,8 = 7,8 \text{ m}^2$ Area bersih diri $2,50 \times 3,80 = 9,5 \text{ m}^2$ Total kebutuhan ruang yang dibutuhkan adalah $13 + 9,5 + 1,87 + 7,8 = 32,1 \text{ m}^2$ $32,1 \times 5 = 160,5 \text{ m}^2$
--	--	--	--	--	--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

No	Ruang	Civitas	Aktivitas	JML	Fasilitas	Besaran Ruang
10	Kantin	Pengelola Peserta / pengunjung	-Membersihkan meja, melayani tamu. - Memasak - Menerima bayaran - Memesan makanan - Duduk - Makan dan minu m - Berca kap-cakap - Membayar	4 orang 36 orang	Meja makan +kursi makan Dapur (2bh) -Kulkas(2bh) -Sink (2bh) -Meja tempat komp or -Meja saji(1bh)	 <p>(Panero,1979;142)</p> <p>Spasial aktivitas dan fasilitas (SA) = 2,28 x 1,98 = 4,5 m² 4,5 x 9 = 40,5 m² Sirkulasi : besaran spasial x 30 % = 40,5 x 30 % = 12,15m² Total spasial : SA + Sirkulasi = 40,5+ 12,15 = 52,65m² (Panero,1979;233)</p> <p>Dapur</p> <p>Spasial aktivitas dan fasilitas (SA) + sirkulasi adalah : 7 x 5 = 35 m² Total Luas ruang yang dibutuhkan adalah : 52,65 + 35 = 87,65m²</p>

No	Ruang	Civitas	Aktivitas	JML	Fasilitas	Besaran Ruang
11	Gudang	Pengelola	- menyimpan alat - alat yang di butuhkan di asram	4orang	- rak penyimpanan	<p>Spasial aktivitas dan fasilitas (SA)</p> $1,0 \times 0,6 = 0,6 \text{ m}^2$ <p>Sirkulasi : besaran spasial x 30 % = 0,6 x 30 % = 0,18 m²</p> <p>Total spasial : SA + Sirkulasi =</p> $0,6 + 0,18 = \mathbf{0,78 \text{ m}^2}$

No	Ruang	Civitas	Aktivitas	JML	Fasilitas	Besaran Ruang
12	Ruang Cuci	Pengelola	- membersihkan pakaian dan alat – alat lainnya	4 orang	-tempat jemburan	<p>Spasial aktivitas dan fasilitas (SA)</p> <p>$1,50 \times 1,0 = 1,50 \text{ m}^2$</p> <p>Sirkulasi : besaran spasial x 30 % = $1,50 \times 30 \% = 0,45 \text{ m}^2$</p> <p>Total spasial : SA + Sirkulasi =</p> <p>$1,50 + 0,45 = 1,95 \text{ m}^2$</p> <p>Area jemur pakean</p> <p>$1,0 \times 2,0 = 2,0 \text{ m}^2$</p> <p>Sirkulasi : besaran spasial x 30 % = $2,00 \times 30 \% = 0,60 \text{ m}^2$</p> <p>Total spasial : SA + Sirkulasi =</p> <p>$2,0 + 0,60 = 2,60 \text{ m}^2$</p> <p>Total besar ruang yang dibutuhkan adalah</p> <p>$1,95 + 2,60 = 4,55 \text{ m}^2$</p>

No	Ruang	Civitas	Aktivitas	JML	Fasilitas	Besaran Ruang
13	WC	Peserta	- Buang air kecil dan besar - Bersih diri	50 orang	- Kloset jongkok - Kloset duduk - Sower	 <p>(Panero,1979;166)</p> <p>WC</p> <p>Wc dibuat dengan 4</p> <p>- Toilet pria = 2 unit</p> <p>- Toilet wanita 2 Unit</p> <p>Spasial aktivitas dan fasilitas (SA)</p> <p>$2,0 \times 4 = 8 \text{ m}^2$</p> <p>Sirkulasi : besaran spasial x 30 % = 8 x 30 % = 2,4 m²</p> <p>Total spasial : SA + Sirkulasi =</p> <p>$8 + 2,4 = 10,4 \text{ m}^2$</p>
Total Luas ruang						= 1010,14

Tabel 4. Kebutuhan Besaran Ruang

Sumber : Dokumentasi Mahasiswa

4.4 Jenis – Jenis Ruang

Ruang – ruang yang dibutuhkan pada Asram Lembah Bayam ini adalah :

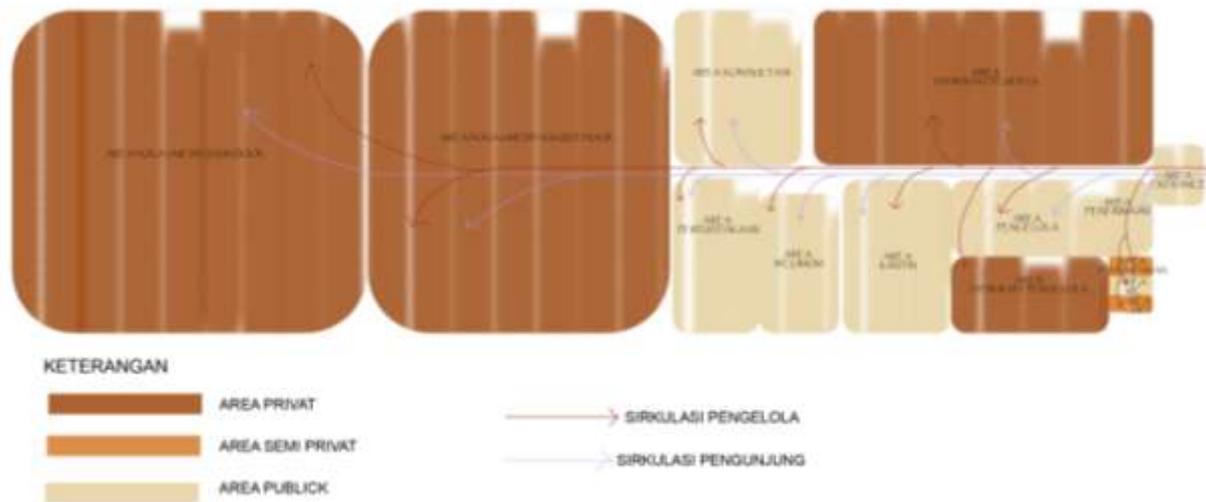
- Entrance
- Ruang Penerimaan
- Ruang meditasi
- Ruang yoga
- Ruang konsultasi
- Ruang perpustakaan
- Ruang pengelola
- Ruang tidur
- Ruang kantin
- Ruang tidur peserta
- Gudang penyimpanan
- Ruang cuci
- WC umum
-

4.5 Analisa dan Visualisasi Desain

a. Sonasi dan Sirkulasi

- Kriteria
Aman, bebas hambatan, sonasi tidak mengganggu aktivitas yang sedang berlangsung, sona yang berhubungan harus berdekatan.
- Exsisting
Sonasi dan sirkulasi memiliki fungsi untuk memenuhi aktivitas villa
- Analisa Desain
Sonasi dan sirkulasi dapat ditentukan sesuai dengan kebutuhan aktivitas *café* dan berdasarkan sifat ruang (privat, semi privat, publik dan *service*). Selain itu dapat ditentukan dari patokan *entrance* dengan memperhatikan arah masuk pengunjung.

- Visualisasi Desain



Gambar 6 Sonasi & Sirkulasi

Sumber : Karya Mahasiswa

Zona-zona dengan bidang geometris, sirkulasi yang lapang, pencapaian akses yang mudah antara zona yang terkait merupakan aplikasi dari unsur natural. Berikut penjelasan dari masing-masing zona.

a. *Entrance*

Entrance berada di depan sebagai sirkulasi/pintu keluar masuk utama dan penghubung antara ruang luar dan ruang dalam. Sirkulasi *entrance* dibuat 3 buah untuk membedakan antara zona yoga & meditasi, dengan zona konsultasi, perpustakaan juga dengan zona kantin, pengelola.

b. Zona Penerimaan

Zona Penerimaan ditempatkan berdekatan dengan *Entrance*, Ketika orang baru masuk yang dilihat pertama adalah area penerimaan setelah aling - aling. Zona penerimaan digunakan sebagai tempat menerima peserta atau pengunjung.

c. Zona Pengelola

Zona Pengelola ditempatkan pada zona publik, dimana dekat dengan zona penerimaan sebagai tempat pengelola asram.

d. Zona Gudang

Zona Gudang Penyimpanan merupakan tempat untuk menyimpan barang – barang yang dibutuhkan di asram. Zona Gudang ditempatkan dekat dengan zona cuci dan zona tempat tidur pengelola.

e. Zona Cuci

Zona Cuci ialah zona yang digunakan untuk membersihkan peralatan asram dan zona cuci diletakkan dekat dengan zona gudang dan zona tidur pengelola.

f. Zona Tempat Tidur Pengelola

Zona Tempat Tidur Pengelola terletak adalah tempat tidur untuk pengelola yang menetap tinggal di asram sehingga di letakan dekat dengan zona cuci dan gudang.

g. Zona Kantin

Zona kantin adalah sebagai tempat para peserta maupun pengelola asram untuk beristirahat, makan dan, minum. Zona kantin diletakan dekat dengan area pengelola dan area tempat tidur peserta asram.

h. Zona Tempat Tidur Peserta

Zona tempat tidur peserta asram digunakan sebagai tempat tidur dan beristirahat bagi peserta asram yang berasal dari luar negeri ataupun luar pulau sehingga letak ruang tidur peserta asram diletakkan dekat dengan kantin, entrance, dan zona penerimaan.

i. Zona WC Umum

Zona wc umum digunakan bagi seluruh peserta dan pengelola asram yang terletak ditengah – tengah sehingga mudah di jangkau.

j. Zona Perpustakaan

Zona Perpustakaan adalah Zona yang di gunaka untuk membaca literatur mengenai kehidupan, yoga maupun meditasi, zona ini terletak dekat dengan zona konsultasi.

k. Zona Konsultasi

Zona konsultasi adalah tempat untuk melakukan konsultasi bagi para peserta asram mengenai sesuatu yang dialami. Zona konsultasi ini di letakan dekat dengan zona perpustakaan.

l. Zona Yoga & Meditasi Out Door

Zona yoga & meditasi out door digunakan bagi para peserta asram pada saat acara – acara tertentu dan untuk mencari suasana baru yang lebih terbuka, sehingga zona ini diletakan dekat dengan area yoga & meditasi in door.

m. Zona Yoga & Meditasi in Door

Zona yoga & meditasi in door terletak dekat dengan area yoga & meditasi out door, dimana zona indoor ini digunakan untuk melakukan yoga & meditasi pada saat cuaca sedang hujan dan acara tertentu.

4.6 Hubungan Antar Ruang

NAMA RUANG	HUBUNGAN ANTAR RUANG
1 AREA ENTRANCE	
2 AREA PENERIMAAN	
3 AREA PENGELOLA	
4 AREA GUDANG	
5 AREA CUCI	
6 AREA TEMPAT TIDUR PENGELOLA	
7 AREA KANTIN	
8 AREA TEMPAT TIDUR PESERTA	
9 AREA WC UMUM	
10 AREA PERPUSTAKAAN	
11 AREA KONSULTASI	
12 AREA YOGA DAN MEDITASI OUT DOOR	
13 AREA YOGA DAN MEDITASI IN DOOR	

Keterangan :

- : Dekat
- : Sedang
- : Jauh

Tabel 5. Hubungan Antar Ruang

b. Lay Out

- Kriteria

Lay out didesain berdasarkan kebutuhan aktivitas, kebutuhan besaran ruang, sonasi dan sirkulasi, dan *site*. Aktivitas yang berkaitan didesain saling berdekatan, mudah pencapaian sehingga aktivitas dapat berjalan dengan lancar dan bebas hambatan.

- Exsisting

Denah awal berupa denah villa yang pembagian ruangnya berdasarkan kebutuhan Villa Kayu.

- Analisa Desain

Denah awal dengan ruangan berupa ruangan untuk aktivitas villa tidak dapat digunakan untuk kebutuhan aktivitas *asram*. Bangunan didesain ulang berdasarkan kebutuhan aktivitas *asram* yang mengacu pada *site* bangunan, kebutuhan besaran ruang, sonasi dan sirkulasi.

- Visualisasi Desain

Aplikasi konsep Tri Sarira pada *layout* tercermin pada penempatan ruang-ruang dengan pola simetris. Sirkulasi yang lapang dengan akses yang mudah dan efisien merupakan pengaplikasian dari unsur di desa penglipuran yang natural dan masih alami. Aplikasi dari konsep tersebut dijabarkan kedalam pola ruang bentuk fasilitas dan bahan – bahan yang bersifat alami serta terkesan sederhana.



Gambar 7. Desain Penataan Asram Lembah Bayam

c. Fasade

- Kriteria

Fasade harus menarik, memiliki kesatuan dengan interior, dapat mewakili konsep desain.

- Exsisting

Fasade pada existing bersifat tertutup karena diperuntukkan untuk villa.



Foto 32. Fasade Villa Kayu

Sumber : Dokumentasi Mahasiswa

- Analisa Desain

Fasade yang bersifat tertutup tidak cocok untuk *Asram*. Desain fasade dibuat semenarik mungkin, terkesan terbuka, *sederhan* sehingga pengunjung merasa *welcome* berkunjung ke Asram Lembah Bayam.

- Visualisasi Desain

Aplikasi konsep Bali Nature in Penlipuran pada fasade :

- Bentuk-bentuk cenderung geometris, simpel, dipadukan dengan material batuan alam menambah kesan alami dengan gaya natural.

- Terkesan terbuka yang merupakan karakter alam namun tetap mempertimbangkan kebersihan dan kenyamanan dengan menggunakan material kaca sebagai cermin dari prinsip modern.

- Karakter alam yang menenangkan diaplikasikan dengan penggunaan natural seperti batu alam, batu bata, alang – alang, bambu dan kayu sehingga terkesan sederhana.
- Ditinjau dari *site*, fasade menghadap ke timur. Ini diaplikasikan dengan membuat bukaan yang lebar sehingga matahari pagi langsung bisa masuk kedalam ruangan dan area asram.



Gambar 8. Desain Fasade Asram Lembah Bayam

Sumber : Karya Mahasiswa

d. Elemen Pembentuk Ruang

1. Lantai



Gambar 9. Desain Lantai

No	Nama Ruang	Nama Material	Image material
----	------------	---------------	----------------

1	Entrance	<p>Batu candi</p> <p>Ukuran : 30 x 30 cm</p> <p>Warna: hitam</p> <p>Finishing : propan stone care</p> <p>Tekstur : kasar</p> <p>Pola : simetris</p>	
2	Ruang Penerimaan	<p>Terakota</p> <p>Ukuran : 30 x 30 cm</p> <p>Kw : 1</p> <p>Warna : coklat</p> <p>Tekstur : halus</p> <p>Pola : simetris</p>	
3	Ruang Pengelola	<p>Parquet gracewood</p> <p>Ukuran : 90 x 10 x T 1,2 cm</p> <p>Tipe : KPN</p> <p>Kwalitas : 1 (satu)</p> <p>Warna : coklat</p> <p>Tekstur : halus</p> <p>Border : kayu jati</p> <p>Lebar : 20</p> <p>Finishing : impra ws – 162 B</p> <p>Warna : coffebrown</p> <p>Tkstur : halus</p>	 
No	Nama Ruang	Nama Material	Image material

4	Ruang gudang	<p>Terakota</p> <p>Ukuran : 30 x 30 cm</p> <p>Kw : 1</p> <p>Warna : coklat</p> <p>Tekstur : halus</p> <p>Pola : simetris</p>	
5	Ruang Cuci	<p>Batu sikat</p> <p>Ukuran : D 2cm</p> <p>Kwalitas : 1 (satu)</p> <p>Warna : Putih</p> <p>Tekstur : Kasar</p> <p>Pasangan : Disebar</p>	
6	Ruang Tidur Pengelola	<p>Terakota</p> <p>Ukuran : 30 x 30 cm</p> <p>Kw : 1</p> <p>Warna : coklat</p> <p>Tekstur : halus</p> <p>Pola : simetris</p>	
No	Nama Ruang	Nama Material	Image material

7	Ruang Kantin	<p>Parquet gracewood</p> <p>Ukuran : 90 x 10 x T 1,2 cm</p> <p>Tipe : KPN</p> <p>Kwalitas : 1 (satu)</p> <p>Warna : coklat</p> <p>Tekstur : halus</p> <p>Border : kayu jati</p> <p>Lebar : 20</p> <p>Finishing : impra ws – 162 B</p> <p>Warna : coffebrown</p> <p>Tkstur : halus</p>	
8	Ruang Tidur Peserta	<p>Parquet gracewood</p> <p>Ukuran : 90 x 10 x T 1,2 cm</p> <p>Tipe : KPN</p> <p>Kwalitas : 1 (satu)</p> <p>Warna : coklat</p> <p>Tekstur : halus</p> <p>Border : kayu jati</p> <p>Lebar : 20</p> <p>Finishing : impra ws – 162 B</p> <p>Warna : coffebrown</p> <p>Tkstur : halus</p>	

No	Nama Ruang	Nama Material	Image material
9	Ruang WC Umum	<p>Batu sikat</p> <p>Ukuran : D 2cm</p> <p>Kwalitas : 1 (satu)</p> <p>Warna : Putih</p> <p>Tekstur : Kasar</p> <p>Pasangan : Disebar</p>	
10	Ruang Perpustakaan	<p>Parquet gracewood</p> <p>Ukuran : 90 x 10 x T 1,2 cm</p> <p>Tipe : KPN</p> <p>Kwalitas : 1 (satu)</p> <p>Warna : coklat</p> <p>Tekstur : halus</p> <p>Border : kayu jati</p> <p>Lebar : 20</p> <p>Finishing : impra ws – 162 B</p> <p>Warna : coffebrown</p> <p>Tkstur : halus</p>	 

No	Nama Ruang	Nama Material	Image material
11	Ruang konsultasi	<p>Parquet gracewood</p> <p>Ukuran : 90 x 10 x T 1,2 cm</p> <p>Tipe : KPN</p> <p>Kwalitas : 1 (satu)</p> <p>Warna : coklat</p> <p>Tekstur : halus</p> <p>Border : kayu jati</p> <p>Lebar : 20</p> <p>Finishing : impra ws – 162 B</p> <p>Warna : coffebrown</p> <p>Tkstur : halus</p>	 
12	Ruang Yoga & Meditasi out door	<p>Parquet gracewood</p> <p>Ukuran : 90 x 10 x T 1,2 cm</p> <p>Tipe : KPN</p> <p>Kwalitas : 1 (satu)</p> <p>Warna : coklat</p> <p>Tekstur : halus</p> <p>Border : kayu jati</p> <p>Lebar : 20</p> <p>Finishing : impra ws – 162 B</p> <p>Warna : coffebrown</p> <p>Tkstur : halus</p>	 

No	Nama Ruang	Nama Material	Image material
13	Ruang Yoga & Meditasi in door	Parquet gracewood Ukuran : 90 x 10 x T 1,2 cm Tipe : KPN Kwalitas : 1 (satu) Warna : coklat Tekstur : halus Border : kayu jati Lebar : 20 Finishing : impra ws – 162 B Warna : coffebrown Tkstur : halus	

Tabel 6 Material Lantai

Sumber : Karya Mahasiswa

2. Dinding

Unsur natural diperkuat dengan pengaplikasian material batu alam (batu serai dan batu candi) pada dinding. Usur dekoratif untuk memperkuat suasana alami dan sejuk diaplikasikan water wall dan kolam pancuran berundag-undag. Pancuran berundag-undang merupakan filosofi dari karakter alam yang memiliki irama yaitu sawah, jurang, maupun tebing. Pengaplikasian batu candi alur dengan tekstur garis-garis horizontal pada aling - aling menambah kesan natural. Agar pengunjung dan peserta asram dapat menikmati view persawahan dan terkesan terbuka maka digunakan material kaca. Keuntungan lain menggunakan kaca adalah sinar matahari dapat maksimal masuk kedalam ruangan sehingga dapat mengurangi penggunaan lampu pada siang hari. Selain itu debu yang berada diluar tidak masuk kedalam ruangan. Kaca yang digunakan adalah kaca tempered. Keuntungan menggunakan kaca tempered adalah : kaca temperad mempunyai daya tahan lendutan dan benturan keras 3-5 kali lebih kuat dari kaca float dengan ketebalan yang sama, kaca tempered mempunyai daya tahan terhadap perubahan suhu kira-kira 3-5 lebih dari kaca float

biasa, pecahan kaca tempered berbentuk kecil-kecil dan tumpul sehingga aman. Selain itu pada area ruang yoga & meditasi in door hanya menggunakan kre kayu sehingga pada saat cuaca cerah peserta bisa membuka kre tersebut dan ruangan akan terbuka sehingga bisa lebih menyatu dengan alam dan udara persawahan yang sejauh dapat dinikmati selain view sawah yang dapat dinikmati secara langsung.

Berikut ini beberapa contoh material dinding yang digunakan :



Gambar 21. Material Dinding

Sumber : Karya Mahasiswa

3. Plafon



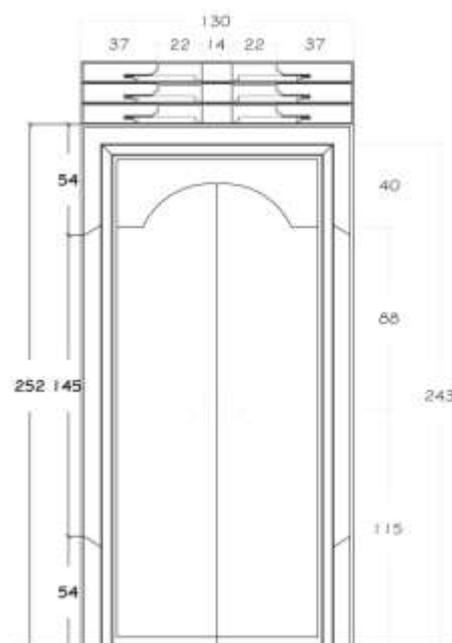
Gambar 10. Desain Plafon

Sumber : Karya Mahasiswa

Desain plafon yang digunakan pada desain asram lembah bayam ini adalah plafon expous sehingga terkesan luas dan tidak tertekan. Mengingat asram merupakan salah satu tempat untuk mendapatkan kedamaian dan ketenangan jasmani dan rohani sehingga plafon dibuat expouse. Selain itu ada juga beberapa ruangan dibuat plafon datar sesuai fungsi dari ruangan tersebut. Material yang digunakan adalah material alami seperti bamboo, dan kayu sehingga menambah kesan yang natural.

e. Unsur Pelengkap Pembentuk Ruang

1. Pintu masuk



Gambar 11. Desain Pintu

Sumber : Karya Mahasiswa

Pintu masuk pada angku – angkul ini diadaptasi dari bentuk pintu tradisional Bali sesuai konsep yang digunakan dalam perancangan asram Lembah Bayam ini, dengan menggunakan bahan kayu jati sehingga terkesan alami. Bentuk pintu masuk dibuat dengan sederhana dengan dua daun pintu dengan luas hanya untuk satu orang dengan tujuan agar peserta atau pengelola asram yang mau masuk ke area yoga & meditasi secara tidak langsung mengetahui etika untuk jalan satu persatu tanpa berebutan.

f. Utilitas

1. Sistem penghawaan

Sistem penghawaan yang digunakan dalam desain interior asram Lembah Bayam ini adalah sistem penghawaan alami sehingga bangunan dibuat dengan bukaan – bukaan yang lebar sehingga udara bias masuk kedalam. System ini digunakan mengingat asram selain tempat untuk mendapatkan ketenangan dan kedamaian tapi juga tempat untuk mendapatkan kesehatan baik secara jasmani dan rohani.

2. Sistem Pencahayaan

Sistem pencahayaan yang digunakan dalam perancangan asram adalah perpaduan antara pencahayaan alami dan buatan. Pencahayaan buatan tidak dibuat terlalu terang kecuali pada area baca seperti perpustakaan mengingat pada area tersebut digunakan untuk aktifitas membaca dan area kantin sebagai tempat untuk memasak dan makan karena pada area tersebut diperlukan cahaya yang cukup untuk kegiatan memasak. Untuk area yoga & meditasi titik lampu dibuat sedikit karena kegiatan disana tidak terlalu membutuhkan cahaya.

g. Fasilitas

1. Meja pengelola perpustakaan



Gambar 12. Desain Meja pengelola Perpustakaan

Sumber : Karya Mahasiswa

Meja pengelola perpustakaan digunakan pengelola perpustakaan untuk mengawasi kegiatan dalam perpustakaan. Meja penlola perpustakaan dirancang dengan bentuk yang sederhana dengan mengadaptasi bentuk dan bahan dari konsep yaitu desa peglipuran dengan penggunaan material alami seperti kayu dan ijuk sebagai asesoris pada meja dengan bentuk bundar dan wajik.

2. Meja Konsultasi



Gambar 13. Desain Meja Konsultasi

Sumber : Karya Mahasiswa

Meja konsultasi hanya dipergunakan untuk kegiatan konsultasi antara guru dan murid atau peserta asram. Dari fungsi tersebut maka dibuat desain dengan bentuk sederhana dengan mengacu pada konsep sehingga material – material yang digunakan masih bersifat alami seperti gedeg, kayu dan ijuk sehingga antara bangunan, interior dan fasilitas didalamnya masih terkesan menyatu.

3. Kursi Baca Perpustakaan



Gambar 14. Desain Kursi Baca

Sumber : Karya Mahasiswa

Aplikasi konsep natural terlihat pada penggunaan material dengan bentuk simpel pada kursi baca. Dudukan dan sandaran punggung mempergunakan kayu dengan kombinasi gedeg sehingga menambah kesan natural dengan tidak melepaskan kesan sederhana dari kursi tersebut sehingga lebih terkesan menyatu dengan arsitektur dan interior ruang perpustakaan tersebut . Kaki kursi menggunakan material kayu jati dengan finishing coffebrown. Dari segi ergonomis kursi ini memiliki dimensi 45x45x90 cm dengan tinggi dudukan 43 cm sehingga dapat memenuhi kebutuhan aktivitas duduk untuk satu orang.

4. Nakas



Gambar 15. Desain Nakas

Sumber : Karya Mahasiswa

Nakas didesain dengan mengadaptasi dari konsep yang digunakan keadaan alam di penglipuran sehingga bentuk yang dibuat lebih sederhana dengan mempergunakan bahan – bahan alami seperti kayu, gedeg dan ijuk dengan ukuran yang diambil dari literature sehingga lebih nyaman dan ergonomis.

5. Tempat Tidur



Gambar 16. Desain Tempat Tidur

Sumber : Karya Mahasiswa

Desain tempat tidur untuk peserta asram diadaptasi dari tempat tidur masyarakat desa penglipuran yang serba sederhana. Sehingga dalam desain tempat tidur ini dibuat dengan sederhana dan menggunakan material yang sederhana seperti kayu yang dikombinasikan dengan gedeg khas desa penglipuran sehingga kesan keserhanaan desa penglipuran dapat terlihat dalam desain tempat tidur ini tanpa lepas dari kenyamanan dan ergonomis yang diambil dari buku literatur.

4.6 Gagasan Desain



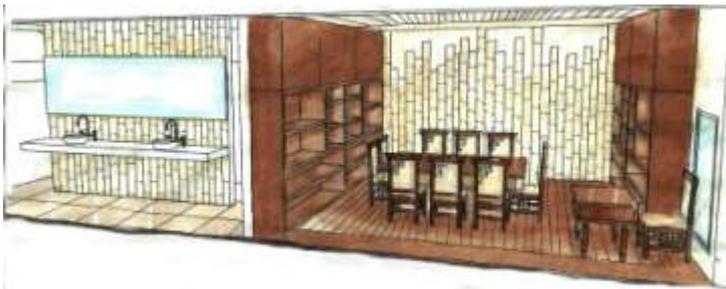
Gambar 17. Desain gagasan lay out

Sumber : Karya Mahasiswa



Gambar 18. Gagasan Desain Ruang Yoga & Meditasi Out Door

Sumber : Karya Mahasiswa



Gambar 20. Gagasan Desain Ruang Perpustakaan dan WC

Sumber : Karya Mahasiswa



Gambar 19. Gagasan Desain Ruang Tidur

Sumber : Karya Mahasiswa

4.7 Visualisi Desain



Gambar 21. Desain Yoga & Meditasi Out Door

Sumber : Karya Mahasiswa



Gambar 22. Desain Ruang Perpustakaan

Sumber : Karya Mahasiswa

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari semua uraian diatas maka dapat di tarik kesimpulan sebagai berikut :

- a. Asram Lembah Bayam yang merupaka salah satu tempat untuk menenangkan dan mendamaikan badan pikiran dan jiwa mampu menjawab kebutuhan yang diperlukan para peserta asram melalui desain yang sesuai dengan kreteria desain serta mampu menjawab kebutuhan pengguna desain. Desain elemen pembentuk ruang, elemen pelengkap pembentuk ruang, fasilitas, utilitas serta dekorasi yang diwujudkan dengan desain sederhana, tidak ada hiasan ornamen, bersih, simpel serta kombinasi dengan penggunaan material natural, warna natural seperti coklat, abu-abu, hijau dan biru yang menambah suasana natural di Asram Lembah Bayam.
- b. Melalui konsep Tri Sarira dengan mengadaptasi gaya Tradisional Bali (Studi Kasus Desa Penglipuran), mampu menjebatani kebutuhan yang ada di asram lembah bayam yang tenang dan damai. Bentuk – bentuk yang sederhana dan material yang diadaptasi dari suasana desa penglipuran yang sederhana dan alami menambah kesan damai dan tenang dalam asram lembah bayam.

5.2 Saran

- a. Mendesain sebuah asram ataupun bangunan dengan bentuk lain yang berbeda, hendaknya sesuai dengan konsep yang telah ditentukan serta tidak keluar dari aturan-aturan desain yang telah ditetapkan sehingga dapat mewujudkan desain yang maksimal serta memberikan daya tarik tersendiri bagi masyarakat luas.
- b. Mendesain bangunan selain asram seperti toko, rumah tinggal, restoran, atau bangunan apapun dalam mengambil sebuah konsep hendaknya disesuaikan juga dengan kondisi lingkungan sekitar serta fungsi dari bangunan tersebut, sehingga antara konsep dan kasus yang diambil bisa sesuai.

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- Arikunto, Suharsimi. 1989. *Metodologi Penelitian*. Jakarta : PT. Gramedia.
- Artana, Dewa. 2010. *Agama Hindhu V SD*. Jakarta : PT. Gramedia.
- Cannell dan Kahn, 1986 ; 527-528
- Ching, Francis D.K. 1980. *Bentuk Ruang dan Susunannya*. Erlangga, Jakarta.
- Ching, Francis D.K. 1996. *Interior Designing Illustrated*. London : International Thomson
- Hasir, Redha. 2007. *Esay Yoga*. Bukune, Bandung.
- Heinz Frick, FX.Bambang Suskiyatno. 1998. *Dasar – Dasar Eko Arsitektur*. Yogyakarta.Kanisius.
- Heinz Frick. 1998. *Arsitektur dan Lingkungan*. Yogyakarta.Kanisius.
- Raharja I Gede Mugi. Laporan Penelitian. 1992 . “*Penataan Lingkungan Tradisional Desa Penglipuran Bangli Sebagai Pertamanan Desa Pegunungan*”. Denpasar. Universitas Udayana.
- Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah. 1986. *Arsitektur Tradisional Bali*.Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Mangunwijaya. 2000. *Pengantar Fisika Bangunan*.Djambatan.
- Mardalis. 1995. *Metode Penelitian, Suatu Pendekatan Proposal*, Bumi Aksara, Jakarta.
- Marlina Endy. 2006. *Panduan Perancangan Bangunan Komersial*, Andi, Jakarta.
- Muhamin. 2003. *Teknologi Pencahayaan*. Refika Aditama
- Mulyati, I Made Ida. 2010. *Hemat Energi Melalui Penghawaan & Pencahayaan*. ISI Denpasar & Sari Kahyangan. Denpasar.
- Murthi, Widya. 1983. *Belajar Praktek Senam Yoga*. Surya Murthi Publishing, Surabaya.
- Neuferst Ernst. 1991. *Data Arsitek, Jilid 2, Edisi kedua*.Erlangga. Jakarta.
- Panero Julius. 2003. *Dimensi Manusia Dan Ruang Interior*, Erlangga, Jakarta.
- Sindhu, Puji Astuti. 2008. *Hidup Sehat Dan Seimbang Dengan Yoga*. Mizan, Bandung.
- Suambara, Made. 2005. *Usada Meditasi*. Taman Hati, Gianyar
- Suptandar, Pamudji. 1982. *Interior Design II*. Djambatan : Jakarta
- Suptandar, Pamudji. 1985. *Interior Design*, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Trisakti, Jakarta.
- Surakhman, Winarno. 1980. *Buku Pengantar Penelitian Ilmiah Dasar Metode dan Teknik*. Tarsito : Bandung
- Suriani, Luh Tut. 2009. *Meditasi Mencapai Hidup Bahagia*. Pustaka Bali Post, Denpasar.

Sutrisno, R. 1983. *Bentuk Struktur Bangunan Dalam Arsitektur Modern*. PT. Gramedia. Jakarta.

Tim Redaksi. *Dimensi Manusia dan Ruang Interior*. Jakarta : PT. Gramedia.

Winarno Surakhmad, 1980, hlm. 123.

Wojowasisto, S, 1990. *Kamus Bahasa Indonesia*. Hasta Jakarta

MAJALAH

Majalah *Idea* Vol 44/IV/2007

INTERNET

<http://ms.wikipedia.org/wiki>, tgl. 13 April, 2011)

<http://ms.wikipedia.org/wiki>, tgl. 1 Juni, 2011)