

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PENGESAHAN</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR</b>	<b>ii</b>
<b>ABSTRAKSI</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR DIAGRAM</b>	<b>xi</b>
<b>BAB I</b>	<b>1</b>
<b>1.1 Latar Belakang</b>	<b>1</b>
1.1.1 Yogyakarta sebagai Kota Wisata Budaya	1
1.1.2 Kasongan sebagai Desa Wisata Kerajinan	4
1.1.3 UPT Gerabah di Kasongan dan Edotel yang tidak efektif	5
1.1.3.1 UPT Gerabah Kasongan	5
1.1.3.2 Edotel SMK Negeri 1 Sewon	7
1.1.4 Peran Perancangan Pusat Pariwisata Kebudayaan	8
<b>1.2 Permasalahan</b>	<b>9</b>
1.2.1 Permasalahan Umum	9
1.2.2 Permasalahan Arsitektural	9
<b>1.3 Tujuan dan Sasaran</b>	<b>9</b>
1.3.1 Tujuan	9
1.3.2 Sasaran	10
<b>1.4 Lingkup dan Metode Pembahasan</b>	<b>10</b>
1.4.1 Lingkup	10
1.4.2 Metode Pembahasan	10
<b>1.5 Kerangka Berpikir</b>	<b>12</b>
<b>1.6 Sistematika Penulisan</b>	<b>13</b>
<b>BAB II</b>	<b>14</b>
<b>2.1 Kegiatan Kebudayaan Desa Kasongan</b>	<b>14</b>
<b>2.2 Tinjauan Gerabah sebagai Kerajinan Unggulan Kasongan</b>	<b>16</b>
2.2.1 Pengertian Kerajinan Gerabah	16
2.2.2 Sejarah Kerajinan Gerabah di Kasongan	16
2.2.3 Proses dan Teknik Pembuatan Kerajinan Gerabah	17
2.2.4 Produk Kerajinan Gerabah	19
2.2.5 Pengrajin dan UMKM Gerabah Kasongan	20

<b>2.3 Tinjauan Kepariwisataaan</b>	<b>20</b>
2.3.1 Pengertian Kepariwisataaan	20
2.3.2 Sistem Pariwisata	21
2.3.3 Spesifikasi dan Kebutuhan Pariwisata Budaya	22
<b>2.4 Tinjauan Pusat Pariwisata Kebudayaan</b>	<b>24</b>
2.4.1 Pengertian Pusat Pariwisata Kebudayaan	24
2.4.2 Fungsi dan Tujuan Pusat Pariwisata Kebudayaan	25
2.4.3 Fasilitas Pusat Pariwisata Kebudayaan	26
2.4.4 Pusat Pariwisata Kebudayaan Terintegrasi dengan UPT dan Edotel	28
<b>2.5 Tinjauan Perancangan</b>	<b>29</b>
2.5.1 Pengertian Sustainable Development	29
2.5.2 Kriteria dan Tujuan Sustainable Development	30
2.5.3 Peran Sustainable Development dalam Perancangan di Kawasan Pariwisata Budaya	34
<b>2.6 Studi Preseden</b>	<b>37</b>
2.6.1 Pusat Pariwisata	37
2.6.1.1 Paviliun Indonesia	39
2.6.1.2 Paviliun Spanyol	42
2.6.1.3 Paviliun Brasil	45
2.6.2 Pusat Kebudayaan dan Komunitas	49
2.6.2.1 Indonesia Design Development Center	49
2.6.2.2 Anandaloy Center	51
<b>BAB III</b>	<b>54</b>
<b>3.1 Tinjauan Umum Daerah Istimewa Yogyakarta</b>	<b>54</b>
<b>3.2 Tinjauan Umum Kabupaten Bantul</b>	<b>55</b>
<b>3.3 Tinjauan Kasongan</b>	<b>56</b>
<b>3.4 Tinjauan Lokasi Terpilih</b>	<b>60</b>
3.4.1 Deskripsi Tapak	60
3.4.2 Kondisi Tapak dan Analisis SWOT	60
3.4.3 Analisis Kegiatan pada Kawasan Tapak	62
<b>3.5 Analisis Tapak</b>	<b>63</b>
3.5.1 Ukuran dan Luasan	63
3.5.2 Eksisting Kawasan Tapak	64
3.5.3 Aksesibilitas dan Sirkulasi	65
3.5.4 Orientasi Matahari dan Aliran Angin	65
3.5.5 Kebisingan	66
3.5.6 Cuaca dan Iklim	67
3.5.7 Vegetasi Tapak	68
3.5.8 Peraturan Bangunan	68

<b>BAB IV</b>	<b>70</b>
<b>4.1 Kerangka Konsep Perancangan</b>	<b>70</b>
<b>4.2 Target Pengguna Pusat Pariwisata Kebudayaan</b>	<b>72</b>
<b>4.3 Analisis Program Ruang</b>	<b>72</b>
4.3.1 Analisis Kegiatan Tapak dan Kawasan	72
4.3.2 Analisis Kebutuhan Ruang	73
4.3.3 Analisis Fungsi dan Zonasi	76
4.3.4 Analisis Estimasi Besar Ruang	78
4.3.5 Pola Hubungan Ruang	79
<b>4.4 Transformasi Desain</b>	<b>80</b>
<b>4.5 Konsep Bangunan</b>	<b>80</b>
4.5.1 Konsep Zonasi	80
<b>4.6 Konsep Ruang Dalam Bangunan</b>	<b>83</b>
4.6.1 Zona Wisata : Konsep “Kasibak Kasongan”	83
4.6.1.1 Konsep Lobi dan Aula Serbaguna	83
4.6.1.2 Konsep Information Center	84
4.6.1.3 Konsep Galeri	85
4.6.2 Zona Kebudayaan	86
4.6.2.1 Konsep Workshop	87
4.6.2.2 Konsep Auditorium	88
4.6.3 Zona Amenitas	88
4.6.3.1 Konsep Edotel	88
4.6.3.2 Kantin Angkringan	88
<b>4.7 Konsep Sistem Bangunan</b>	<b>89</b>
4.7.1 Konsep Sistem Struktur	89
4.7.2 Konsep Vegetasi	89
4.7.3 Konsep Penghawaan dan Pencahayaan	89
4.7.4 Konsep Citra Bangunan dan Material Bangunan	90
<b>4.8 Konsep Utilitas Bangunan</b>	<b>90</b>
4.8.1 Sistem Jaringan Air Bersih	90
4.8.2 Sistem Jaringan Air Kotor	91
4.8.3 Sistem Jaringan Listrik	91
4.8.4 Sistem Jaringan Fire Protection	91
<b>BAB V</b>	<b>91</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	<b>94</b>