BAB VI

KONSEP DESAIN

VI.1 Konsep Perancangan

VI.1.1 Konsep Desain

Yogyakarta Cosmological Museum

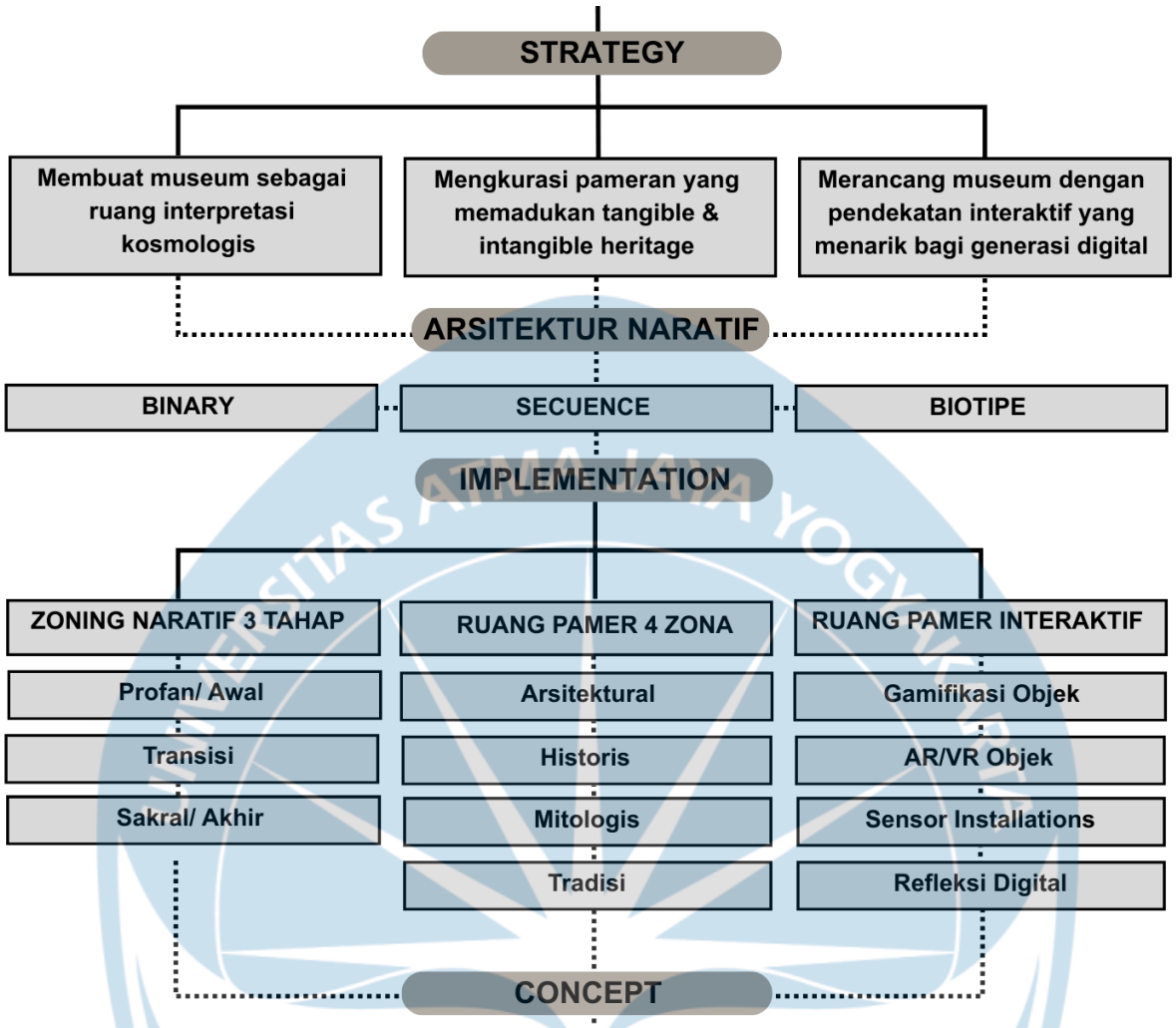
Konsep “Cosmic Journey”

Perancangan Yogyakarta Cosmological Museum berangkat dari pemahaman terhadap struktur kosmologi yang membentuk tata ruang Kota Yogyakarta, khususnya konsep Sumbu Filosofi yang menghubungkan Panggung Krapyak, Keraton Yogyakarta, dan Tugu Pal Putih. Sumbu tersebut tidak hanya berfungsi sebagai elemen morfologi kota, tetapi juga merepresentasikan perjalanan kosmologis manusia dalam falsafah Jawa Sangkan Paraning Dumadi, yaitu perjalanan hidup manusia dari asal-usul menuju kembali kepada Sang Pencipta.



Gambar 6 1 Isu Perancangan

Konsep Cosmic Journey digunakan sebagai dasar pendekatan perancangan untuk menerjemahkan perjalanan kosmologis tersebut ke dalam pengalaman ruang arsitektur. Melalui pendekatan ini, museum diposisikan bukan sekadar sebagai bangunan pameran, tetapi sebagai media spasial yang membangun narasi perjalanan kosmologis melalui urutan ruang, transformasi massa, serta atmosfer lingkungan.



Gambar 6.2 Strategi dan Implementasi Perancangan

Orientasi tapak yang mengikuti arah sealatan-utara menjadi dasar pembentukan struktur ruang kawasan. Arah ini sejalan dengan orientasi Sumbu Filosofi Yogyakarta sehingga memungkinkan penerjemahan konsep kosmologi secara langsung dalam organisasi ruang. Berdasarkan prinsip tersebut, kawasan museum dibagi menjadi tiga zona utama yang merepresentasikan tahapan perjalanan kosmologis, yaitu zona profan, zona transisi, dan zona sakral.

Zona profan berada pada bagian selatan tapak sebagai titik awal perjalanan ruang. Zona ini memiliki karakter aktivitas yang paling dinamis karena menampung fungsi-fungsi publik seperti area parkir, amphitheater, ruang pamer temporer, serta fasilitas pendukung. Secara arsitektural, bangunan pada zona ini menggunakan gaya arsitektur modern dengan komposisi massa yang lebih terbuka, transparan, dan fleksibel. Pendekatan ini mencerminkan karakter ruang publik yang aktif serta menjadi representasi kehidupan duniawi sebagai tahap awal perjalanan kosmologis.

Zona berikutnya merupakan zona transisi yang terletak pada bagian tengah tapak. Zona ini berfungsi sebagai ruang peralihan antara ruang duniawi dan ruang kontemplatif. Elemen lanskap berupa taman dan ruang terbuka hijau digunakan untuk menciptakan suasana ruang yang lebih tenang dan reflektif. Secara arsitektural, bangunan pada zona ini mengadopsi transisi gaya menuju arsitektur Indische yang merepresentasikan lapisan sejarah perkembangan kawasan Malioboro dan Margo Utomo. Penggunaan elemen beranda, balkon, komposisi fasad simetris, serta ornamen stilisasi membentuk karakter ruang yang lebih humanis dan historis, sekaligus memperkuat fungsi zona ini sebagai ruang pengantar menuju ruang utama museum.

Zona sakral terletak pada bagian utara tapak dan menjadi inti dari Yogyakarta Cosmological Museum. Zona ini menampung ruang pamer utama yang mengangkat narasi kosmologi Yogyakarta dari berbagai perspektif, seperti arsitektural, historis, mitologis, dan tradisi. Atmosfer ruang dirancang lebih kontemplatif melalui penggunaan elemen air, ruang terbuka reflektif, serta komposisi ruang yang lebih tertutup. Pada zona ini diterapkan gaya arsitektur indische yang tercermin melalui penggunaan bentuk atap limasan, komposisi ruang yang simetris, serta elemen arsitektur yang menekankan keseimbangan dan harmoni dalam kosmologi Jawa.

Konsep perjalanan kosmologis tersebut diperkuat melalui pendekatan arsitektur naratif, yang diwujudkan dalam tiga strategi utama, yaitu binary narrative, sequence narrative, dan biotope narrative. Binary narrative diwujudkan melalui kontras spasial antara zona profan dan zona sakral yang menggambarkan transformasi dari ruang duniawi menuju ruang spiritual. Sequence narrative diterapkan melalui penyusunan ruang secara linear yang mengarahkan pengunjung mengikuti alur perjalanan kosmologis dari utara menuju selatan. Sementara itu, biotope narrative diwujudkan melalui integrasi antara elemen arsitektur, lanskap, dan lingkungan sehingga tercipta hubungan yang harmonis antara manusia, ruang, dan alam.

Narasi kosmologis ini juga diterjemahkan dalam transformasi massa bangunan. Massa bangunan disusun secara linear mengikuti arah sumbu kawasan dengan komposisi skala yang berubah secara bertahap dari rendah menuju monumental. Massa pada zona profan memiliki skala lebih rendah dan terbuka, massa pada zona transisi memiliki karakter semi-terbuka, sementara massa pada zona sakral memiliki skala lebih tinggi dan lebih tertutup. Transformasi ini membangun pengalaman ruang yang progresif sekaligus merepresentasikan perjalanan simbolik dari ruang duniawi menuju ruang spiritual.

Dalam aspek visual, konsep fasad bangunan mengambil inspirasi dari karakter arsitektur bangunan cagar budaya di kawasan Margo Utomo serta elemen arsitektur Regol Dono Pertopo di Keraton Yogyakarta. Elemen lengkung yang diadaptasi dari bentuk gerbang tersebut digunakan sebagai motif utama fasad bangunan. Secara simbolik, elemen ini dimaknai sebagai gerbang pengetahuan yang mengantarkan pengunjung memasuki perjalanan pemaknaan kosmologi Yogyakarta.

VI.1.2 Konsep Landscape

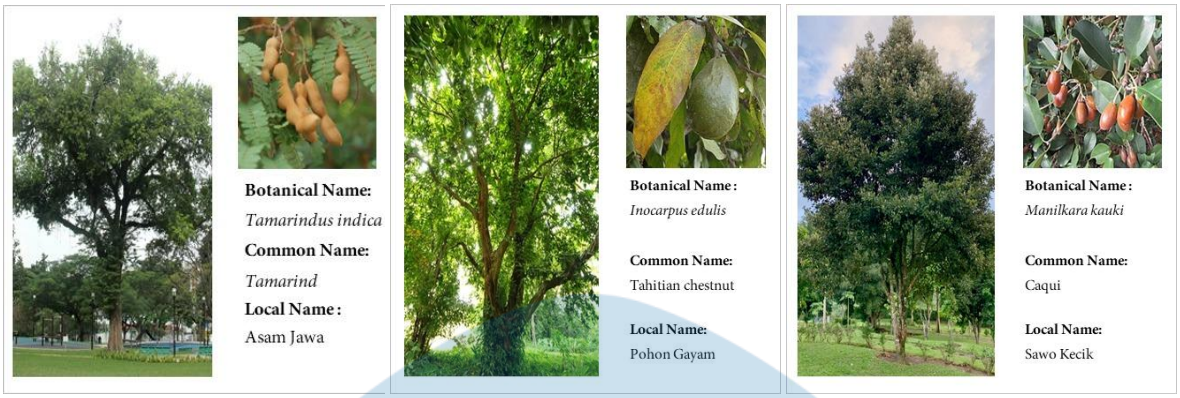
Lanskap museum dirancang dengan pendekatan Ecological Cosmology, yaitu perpaduan antara prinsip keberlanjutan dan filosofi vegetasi Sumbu Kosmologis. Lanskap tidak hanya berfungsi sebagai ruang luar yang nyaman, tetapi juga sebagai media naratif yang menerjemahkan perjalanan manusia melalui pilihan vegetasi, pola ruang, dan strategi ekologis. Prinsip efisiensi energi diterapkan melalui penggunaan material beralbedo tinggi yang menurunkan suhu permukaan, penempatan vegetasi untuk memandu aliran angin alami, serta integrasi panel surya pada penerangan luar sehingga mengurangi konsumsi energi. Kehadiran kolam dan elemen air membantu menciptakan mikroklimat yang lebih sejuk, menunjang kenyamanan termal sekaligus memperkuat suasana reflektif pada zona sakral.



Gambar 6.3 Integrasi Panel Surya Pada Lampu Jalan

Aspek keberlanjutan diperkuat melalui sistem pengelolaan limbah, seperti pemilihan material lokal dan daur ulang, modular paving yang mudah diganti, serta penggunaan mulsa alami dari daun dan potongan tanaman untuk menjaga kelembapan tanah. Area segregasi sampah ditempatkan pada titik publik, dilengkapi dengan signage edukatif sehingga pengunjung dapat memahami prinsip *reuse–reduce–recycle* sebagai bagian dari nilai “Hamemayu Hayuning Bawana”.

Vegetasi menjadi elemen kunci yang membawa makna filosofis kosmologi Jawa ke dalam lanskap. Pada Zona Awal/profan, tanaman seperti asam jawa yang melambangkan tahap Sangkan awal kehidupan dan kesegaran jiwa muda. Memasuki Zona Transisi, vegetasi seperti gayam menghadirkan simbol perjalanan hidup, keteduhan, dan pematangan karakter. Di Zona Inti, tanaman sakral seperti sawo kecik membawa makna kejernihan pikir, perlindungan, dan kebaikan sebagai puncak perjalanan spiritual manusia. Formasi tanaman di seluruh tapak dirancang untuk memperkuat narasi tiga tahap ini yang juga berfungsi secara ekologis sebagai peneduh, penstabil iklim mikro, serta pengarah aliran angin ke dalam massa bangunan.



Gambar 6.4 Vegetasi Zona Profan/ Awal, Zona Transisi, Zona Sakral/ Inti

Konsep lanskap menghadirkan kembali makna perjalanan manusia sebagaimana diwujudkan dalam Sumbu Kosmologis Yogyakarta. Lanskap museum tidak sekadar ruang hijau, tetapi sebuah alur naratif yang memvisualkan *Sangkan Paraning Dumadi*: dari asal mula kehidupan, perjalanan menuju kedewasaan, hingga pencapaian kemuliaan dan ketenangan jiwa. Vegetasi dipilih berdasarkan simbol-simbol yang diwariskan dalam *Tata Rakiting Wewangunan* dan penataan ruang Kraton, sehingga seluruh tapak menjadi ruang interpretatif yang dapat "dibaca" seperti kitab filsafat Jawa.

VI.1.3 Konsep Fasad

Fasad Museum dirancang dengan memadukan gaya modern dan berciri khas DIY (Indische). Fasad dibagi menjadi tiga massa yang yang berada zona profan, zona transisi dan zona inti/ sacral sebagai terjemahan visual dari sumbu kosmologis.

Zona profan sebagai representasi Panggung Krapyak dirancang dengan karakter yang lebih ringan, terbuka, dan mengundang. Fasad pada zona ini banyak memanfaatkan elemen modern, arsitektur Indis dan kolonial seperti atap limasan atau pelana, genteng tanah liat berwarna alami, dan bukaan pintu-jendela berbentuk krapyak. Lisplang kayu yang teduh menciptakan suasana akrab, mencerminkan tahap awal perjalanan manusia dalam dunia profan.



Gambar 6.5 Fasad Arsitektur Indische

Memasuki zona transisi dan sakral/ inti yang merepresentasikan kawasan Kraton, fasad mulai menampilkan karakter yang lebih tertata, berwibawa, dan sarat makna budaya. Di sini digunakan gabungan gaya Tradisional Jawa dengan pengaruh Indis dan Cina secara halus. Atap limasan dan tajug, ventilasi roster, lisplang berornamen ringan, serta pola kisi yang terinspirasi dari ragam hias Jawa dan Cina menjadi bahasa visual yang menandai peralihan dari dunia luar menuju pusat nilai dan kebudayaan. Plint batu hitam pada dinding bawah, komposisi jendela yang simetris, serta selasar-kolom yang ritmis mencerminkan tatanan dan etika yang kuat dalam struktur Kraton. Zona ini menjadi ruang perantara, menggambarkan tahap kedewasaan manusia yang mulai belajar tentang keteraturan, kebijaksanaan, dan kehidupan bermasyarakat.

Zona inti sebagai representasi Tugu dirancang sebagai titik klimaks fasad, sebuah bentuk yang tenang, monumental, dan sarat simbolisme spiritual. Komposisi massa dibuat lebih vertikal untuk menekankan hubungan manusia dengan Yang Ilahi. Siluet atap tajug atau joglo digunakan sebagai metafora Gunung Meru, pusat kosmos dalam tradisi Hindu–Jawa. Pada bagian kaki bangunan, pola abstraksi ragam hias “Meru–Ombak” diterapkan sebagai simbol hubungan antara Gunung Merapi dan Laut Selatan.

VI.1.4 Konsep Ruang

VI.1.4.1 Ruang Pamer Temporer

Ruang pamer temporer menjadi ruang yang menghubungkan nilai kosmologi masa lalu dengan tantangan dunia masa kini. Narasi yang dibangun adalah bahwa keseimbangan kosmos yang selama berabad-abad dijaga melalui filosofi Jawa kini menghadapi berbagai ancaman akibat aktivitas manusia. Pengunjung memasuki ruang melalui koridor multimedia yang menampilkan visual perubahan bumi, krisis iklim, hilangnya biodiversitas, bencana alam, hingga isu sosial kontemporer. Ruang kemudian berkembang menjadi area interaktif yang mengajak pengunjung memahami bagaimana konsep Jawa seperti Hamemayu Hayuning Bawana (memelihara keindahan dan keseimbangan dunia) masih relevan dalam menghadapi persoalan global saat ini.

Melalui pendekatan Binary Narrative, ruang ini memperlihatkan kontras antara harmoni kosmos dan kerusakan lingkungan. Pameran dapat berubah secara berkala sesuai isu aktual seperti global warming, krisis air, urbanisasi, atau pelestarian budaya. Ruang ini menjadi titik refleksi bahwa perjalanan kosmologis manusia tidak berhenti pada warisan masa lalu, tetapi berlanjut pada tanggung jawab menjaga keseimbangan bumi di masa depan.

VI.1.4.2 Ruang Pamer Arsitektural

Ruang ini mengisahkan bagaimana kosmologi Yogyakarta diterjemahkan ke dalam bentuk fisik kota dan bangunan. Pengunjung diajak memahami bahwa Sumbu Filosofi bukan sekadar susunan bangunan, melainkan manifestasi gagasan kosmologis yang diwujudkan melalui arsitektur.

Narasi dimulai dari skala makro berupa hubungan Merapi–Kraton–Laut Selatan, kemudian bergerak menuju skala kota melalui Panggung Krapyak, Kraton, Tamansari, Masjid Gedhe, Kepatihan, Pasar Beringharjo, hingga Tugu Pal Putih. Model tiga dimensi, augmented reality, dan interactive mapping digunakan untuk menunjukkan bagaimana orientasi, bentuk, material, dan hierarki ruang dibentuk berdasarkan filosofi Jawa. Pendekatan Sequence Narrative diterapkan melalui urutan ruang yang mengikuti perjalanan utara–selatan sebagaimana susunan Sumbu Filosofi.

Objek Pamer Utama

- Panggung Krapyak
- Kraton Yogyakarta
- Tamansari
- Masjid Gedhe
- Kepatihan
- Pasar Beringharjo
- Tugu Pal Putih

Pengunjung memahami bahwa arsitektur merupakan media yang digunakan masyarakat Jawa untuk menerjemahkan hubungan manusia, alam, dan Tuhan ke dalam ruang fisik.

VI.1.4.3 Ruang Pamer Historis

Ruang historis mengisahkan perkembangan Sumbu Filosofi sejak berdirinya Kesultanan Yogyakarta hingga masa kini. Narasi dimulai dari Perjanjian Giyanti tahun 1755, pembangunan Kraton oleh Sri Sultan Hamengku Buwono I, pembentukan Sumbu Filosofi, perkembangan Malioboro, masa kolonial, gempa besar 1867, hingga pengakuan Sumbu Filosofi sebagai Warisan Dunia UNESCO.

Pengunjung berjalan melalui koridor waktu yang memperlihatkan bagaimana setiap peristiwa sejarah membentuk identitas kosmologis Yogyakarta. Ruang ini menggunakan pendekatan Sequence Narrative berupa perjalanan linear kronologis yang memungkinkan pengunjung mengalami perkembangan kota dari masa ke masa. Pengunjung memahami bahwa kosmologi Yogyakarta bukanlah konsep statis, melainkan hasil perjalanan sejarah panjang yang terus berkembang dan diwariskan lintas generasi.

VI.1.4.4 Ruang Pamer Mitologis

Ruang mitologis membawa pengunjung memasuki lapisan spiritual dan dunia simbolik yang membentuk kosmologi Yogyakarta. Narasi dimulai dari legenda penciptaan hubungan sakral antara Merapi dan Laut Selatan, kisah Kanjeng Ratu Kidul, Kiai Sapu Jagat, penjaga gaib Merapi, hingga filosofi Manunggaling Kawula Gusti dan Sangkan Paraning Dumadi.

Atmosfer ruang dibuat lebih gelap, misterius, dan kontemplatif. Pengunjung tidak sekadar membaca cerita, tetapi "mengalami" perjalanan menuju dunia simbolik melalui teknologi audiovisual dan ruang imersif.

Pendekatan Biotope Narrative digunakan untuk menciptakan hubungan emosional antara cerita, ruang, suara, cahaya, dan elemen alam.

Objek Pamer Utama

- Mitos Kanjeng Ratu Kidul.
- Kiai Sapu Jagat.
- Kiai Jaga.
- Kisah Pangeran Hanyakrawati.
- Filosofi Sangkan Paraning Dumadi.
- Konsep Manunggaling Kawula Gusti.

Pengunjung memahami bahwa kosmologi Yogyakarta dibangun tidak hanya oleh fakta sejarah, tetapi juga oleh memori kolektif, kepercayaan, dan simbol-simbol spiritual yang hidup dalam masyarakat.

VI.1.4.5 Ruang Pamer Tradisi

Ruang tradisi menjadi penutup perjalanan museum dengan menunjukkan bahwa kosmologi Yogyakarta masih hidup melalui praktik budaya masyarakat hingga saat ini. Narasi berfokus pada berbagai tradisi yang menghubungkan manusia dengan alam dan Tuhan, seperti Garebeg, Sekaten, Labuhan, Tingalan Dalem, Macapatan, Bedhaya Semang, tradisi pasar, serta berbagai ritual yang berlangsung di sepanjang Sumbu Filosofi.

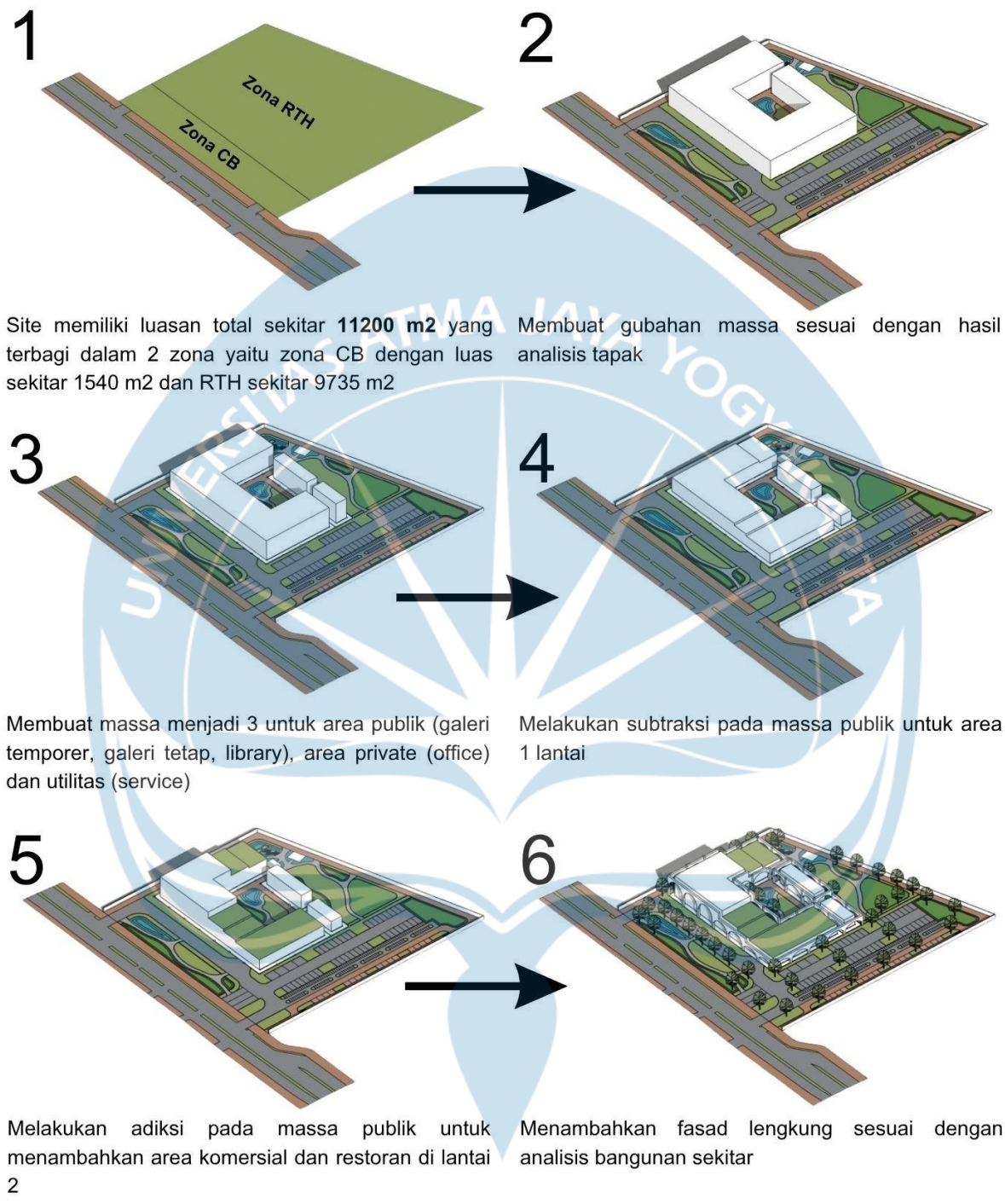
Jika ruang mitologis berbicara mengenai keyakinan, maka ruang tradisi memperlihatkan bagaimana keyakinan tersebut diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari. Pendekatan Biotope Narrative diwujudkan melalui suasana yang menyerupai lingkungan budaya sesungguhnya, menghadirkan suara gamelan, aroma dupa, tekstur material tradisional, dan visual prosesi budaya.

Objek Pamer Utama

- Garebeg.
- Sekaten.
- Labuhan Merapi dan Parangkusumo.
- Tingalan Dalem.
- Tari Bedhaya Semang.
- Macapatan.
- Tradisi Batik Nitik dan Lurik.
- Aktivitas budaya Pasar Beringharjo.

Ruang ini menegaskan bahwa kosmologi Yogyakarta bukan sekadar warisan masa lalu, melainkan sistem nilai yang terus hidup dan diwariskan melalui tradisi, ritual, seni, dan kehidupan masyarakat sehari-hari. Urutan ini membentuk perjalanan pengetahuan yang bergerak dari realitas kontemporer, menuju manifestasi fisik kosmologi, kemudian sejarah pembentukannya, dilanjutkan ke lapisan spiritual dan mitologis, dan berakhir pada tradisi hidup yang masih berlangsung hingga kini. Dengan demikian, pengunjung mengalami keseluruhan makna Cosmic Journey sebagai perjalanan memahami hubungan manusia, ruang, alam, dan Sang Pencipta dalam kosmologi Yogyakarta

VI.2 Transformasi Desain



Site memiliki luasan total sekitar **11200 m2** yang terbagi dalam 2 zona yaitu zona CB dengan luas sekitar 1540 m2 dan RTH sekitar 9735 m2

Membuat gubahan massa sesuai dengan hasil analisis tapak

Membuat massa menjadi 3 untuk area publik (galeri temporer, galeri tetap, library), area private (office) dan utilitas (service)

Melakukan subtraksi pada massa publik untuk area 1 lantai

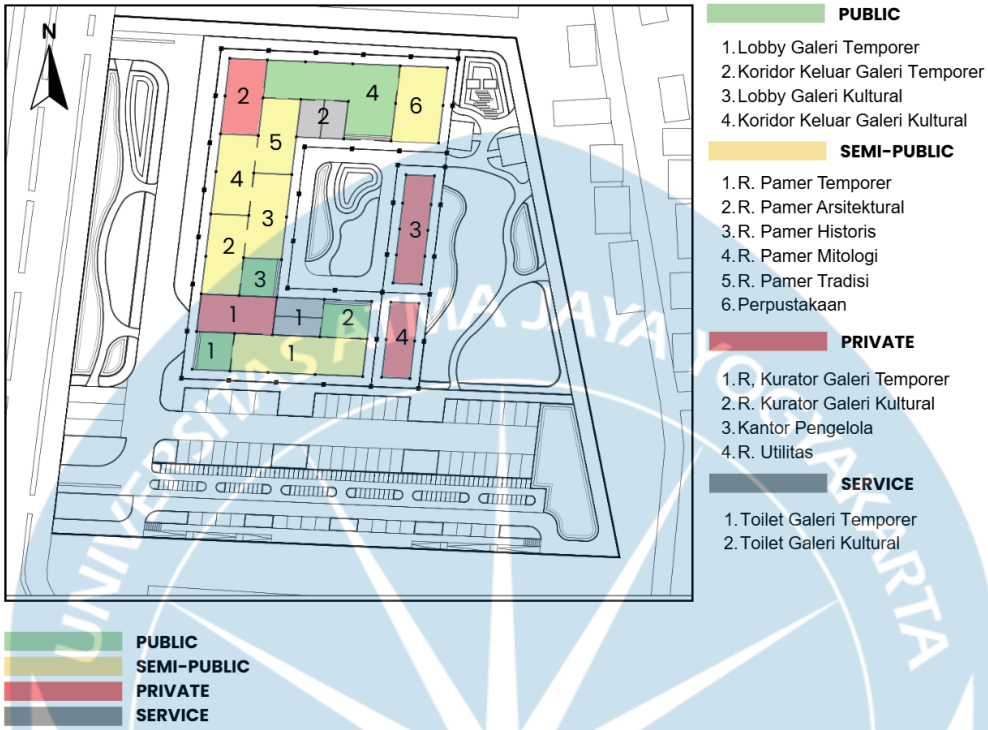
Melakukan adiksi pada massa publik untuk menambahkan area komersial dan restoran di lantai 2

Menambahkan fasad lengkung sesuai dengan analisis bangunan sekitar

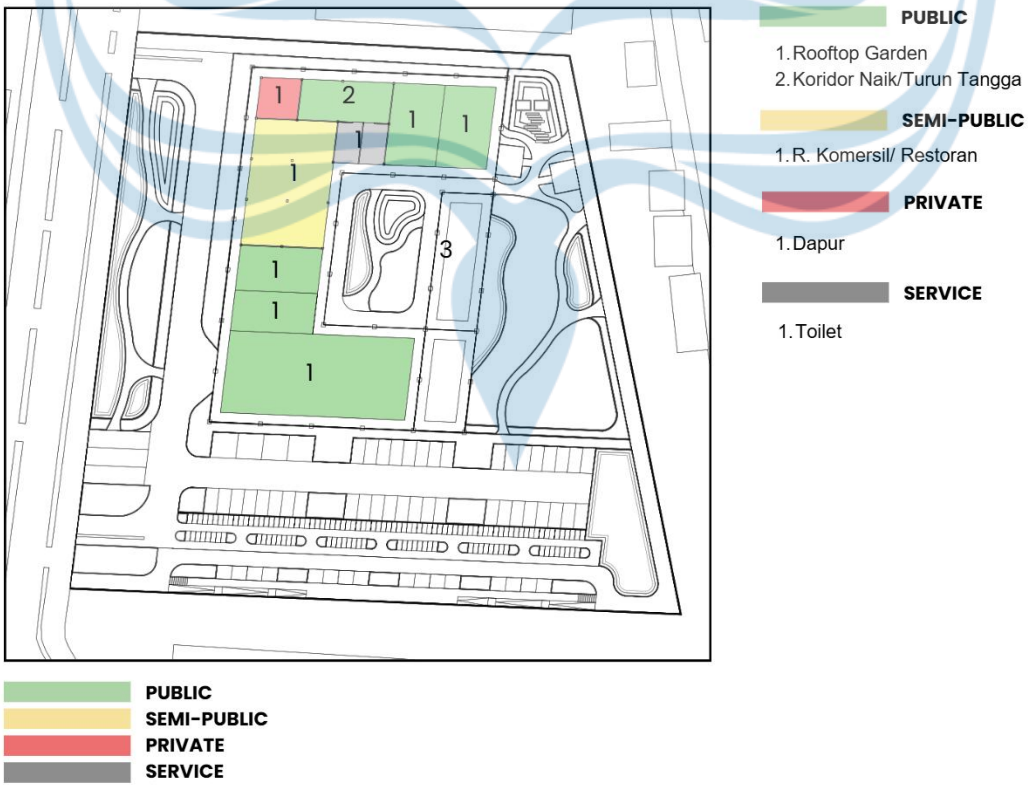
Gambar 6.6 Transformasi Bentuk

VI.3 Zonasi Ruang

VI.3.1 Zonasi Horizonal

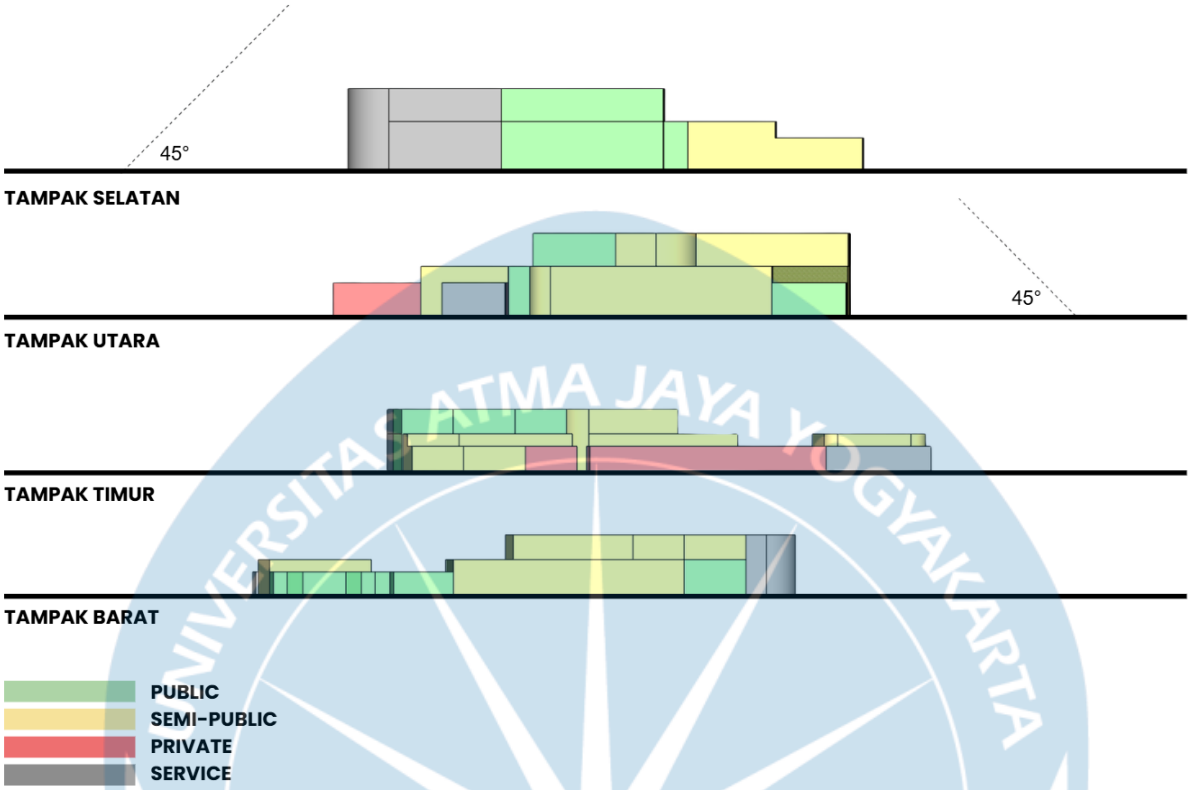


Gambar 6.7 Zoning Horizontal Lantai 1



Gambar 6 8 Zoning Horizontal Lantai 2

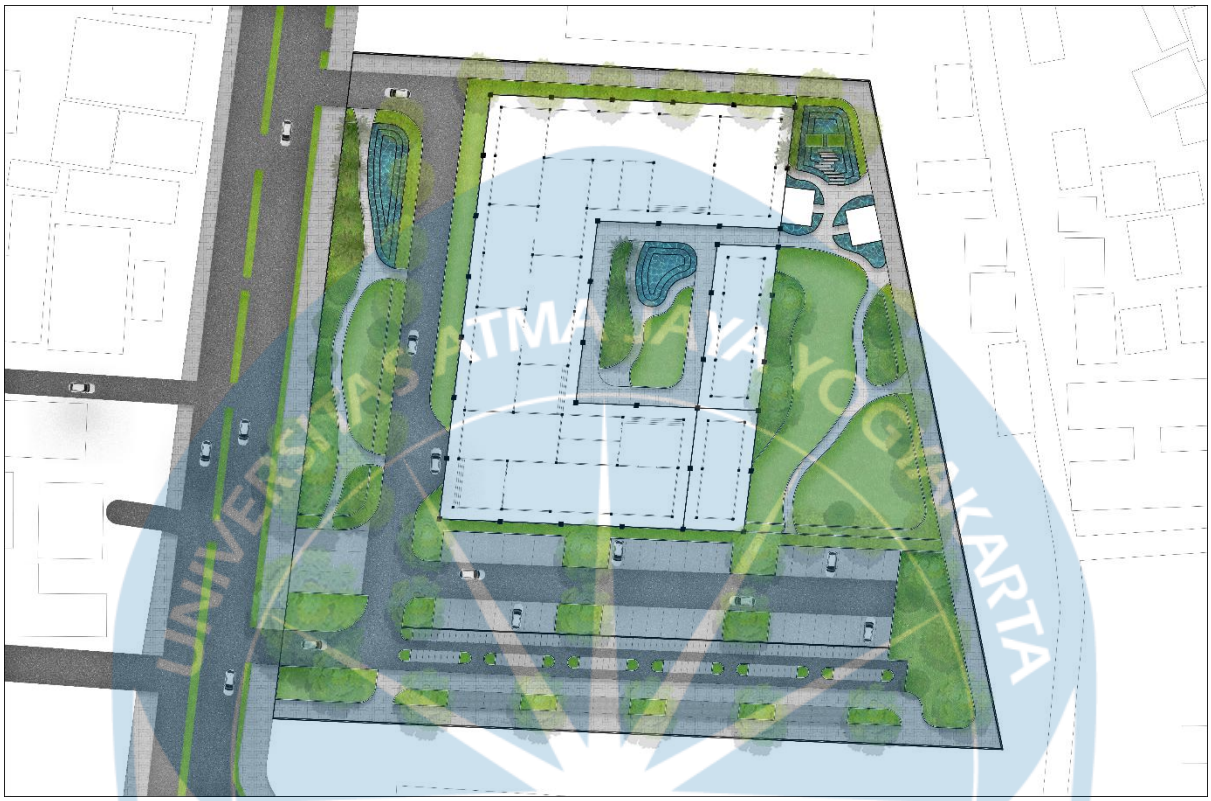
VI.3.2 Zonasi Vertikal



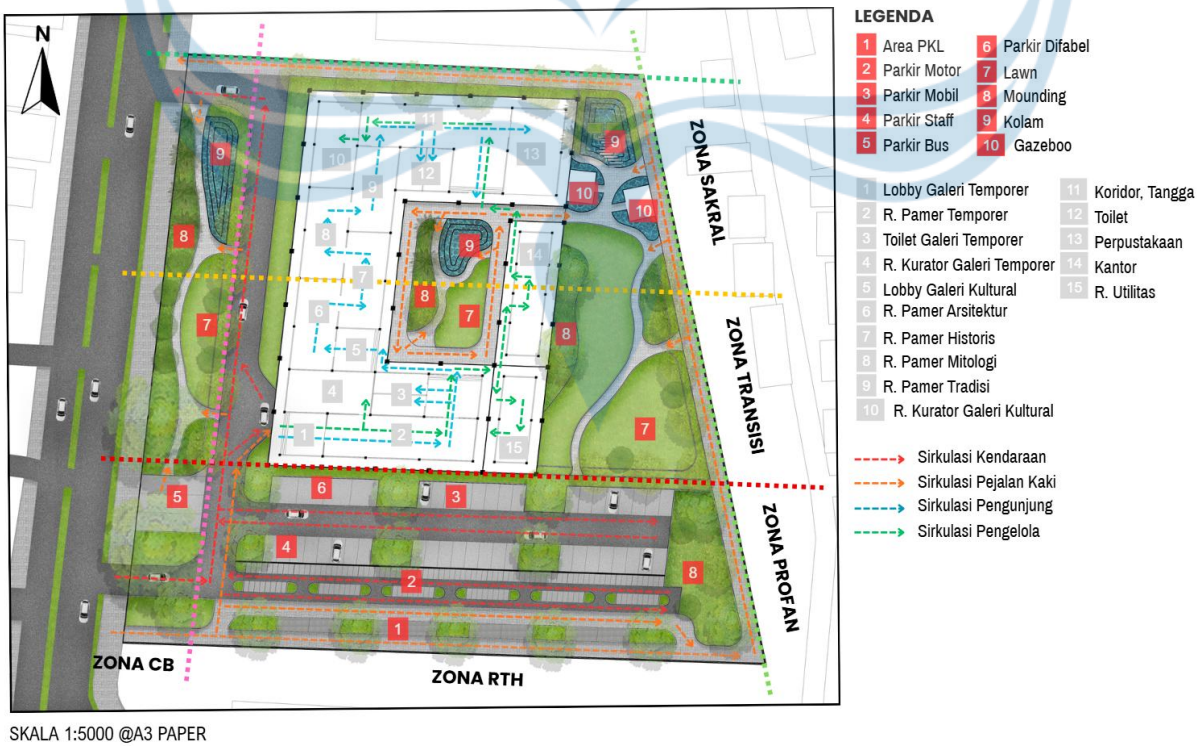
Gambar 6.9 Zoning Vertikal

VI.4 Skematik Desain

VI.4.1 Siteplan

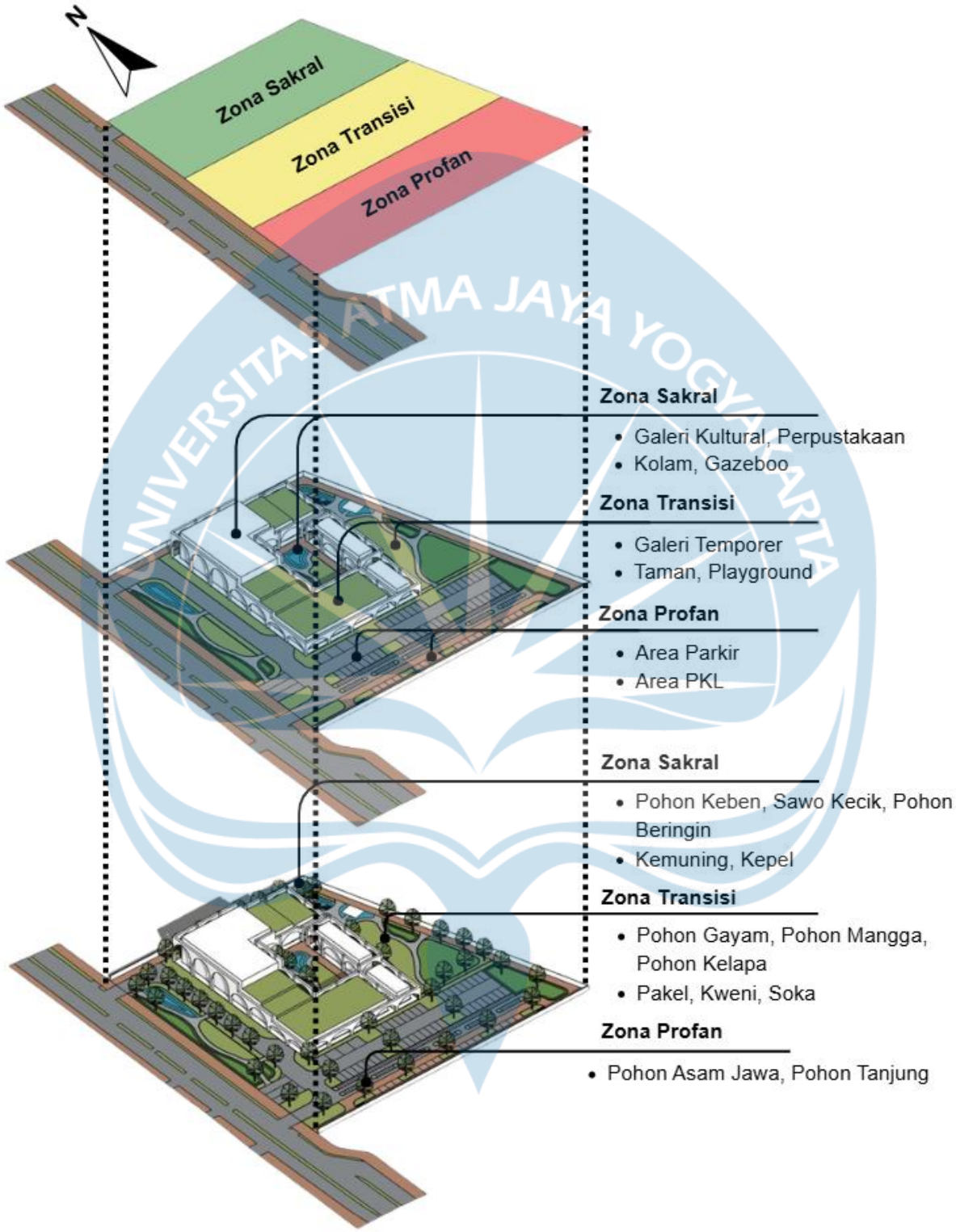


Gambar 6.10 Skematik Siteplan



Gambar 6.11 Skematik Sirkulasi

VI.4.2 Aksonometri Siteplan



Gambar 6.12 Multilayer Zonasi Siteplan

DAFTAR PUSTAKA

Akilah Diva Maharani, Mona Erythrea Nur Islami, H. H. (2024). Augmented reality dan pengalaman wisata, *06*(01), 64–74. https://doi.org/10.51977/jiip.v6i1.1654

Alifan Cahyana, Syavitri Sukma Utami Rambe, & Loetvy Wahyuningtiyas. (2025). Dampak Revitalisasi Malioboro Terhadap Kawasan Permukiman di Sosromenduran Yogyakarta. *Jurnal Plano Buana*, *5*(2), 119–140. https://doi.org/10.36456/mn00kb20

Arwansyah, Y. B., Wulan, P., Palupi, M. T., & Septarianto, T. W. (2024). Representasi Nilai Budaya Cerita Rakyat Panggung Krapyak: Kajian Folklor Sumbu Filosofis Yogyakarta. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, *20*(Pibsi Xlvi), 453–459. https://doi.org/10.30595/pssh.v20i.1461

Aufa, A. R., & Marlina, A. (2023). Implementasi Pendekatan Arsitektur Naratif Pada Desain Taman Hiburan Majapahit Di Surabaya. *Ilmiah Mahasiswa Arsitektur*, *6*(2), 677–686. Retrieved from https://jurnal.ft.uns.ac.id/index.php/senthong/index

Hendro, E. P. (2018). Religiusitas Gunung Merapi. *Endogami: Jurnal Ilmiah Kajian Antropologi*, *2*(1), 21. https://doi.org/10.14710/endogami.2.1.21-29

Jaya, D. K., Tirtaatmadja, A., & Widyani, A. I. (2022). "Interactive Digital" pada Perancangan Interior Museum Geologi Bandung. *Mezanin*, *4*(2).

Kinanthi, M., Mayang, S., Cristina Aprilia Norman, L., & A. Panggabean, M. (2024). Membangun Keberlanjutan Warisan Budaya: Kajian Pengembangan Wisata Dan Konservasi Warisan Budaya Kawasan Kotabaru Yogyakarta. *Langkau Betang: Jurnal Arsitektur*, *11*(2), 180–197. https://doi.org/10.26418/lantang.v11i2.79532

Kristiutami, Y. P., Dewi, D. P., & Syarifuddin, D. (2020). Pengaruh Pengalaman Museum Experience Terhadap Kepuasan Pengunjung Di Museum Sri Baduga. *Jurnal Nusantara (Jurnal Ilmiah Pariwisata Dan Perhotelan)*, *3*(2), 2597–5323. Retrieved from https://jurnal.akparda.ac.id/

Lasenda, D. A. P., Rahmaliza, R., & Utomo, B. (2022). Manajemen Wisata Dalam Pengembangan Konservasi Kawasan Heritage (Studi Kasus: Kawasan Heritage Malioboro, Yogyakarta). *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, *8*(3), 2003. https://doi.org/10.37905/aksara.8.3.2003-2020.2022

Permadi, D. P. (2024). Empat Jalan Menuju Ketuhanan: Memahami Sumbu Filosofis Keraton Yogyakarta Dalam Perspektif Filsafat Kebudayaan. *NUANSA: Jurnal Penelitian Ilmu Sosial Dan Keagamaan Islam*, *21*(1), 1–20. https://doi.org/10.19105/nuansa.v21i1.12093

Permono, A. (2021). Sangkan Paraning Dumadi Sumbu Filosofi Yogyakarta: Dalam Lensa Fenomenologi-Hermeneutika. *Nun: Jurnal Studi Alquran Dan Tafsir Di Nusantara*, *7*(1), 163–208. https://doi.org/10.32495/nun.v7i1.233

Prastowo, R. M., Hartanti, N. B., & Rahmah, N. (2019). Penerapan Konsep Arsitektur Naratif Terhadap Tata Ruang Pameran Pada Museum. *Prosiding Seminar Nasional Pakar*, 1–7. https://doi.org/10.25105/pakar.v0i0.4145

Purnomo, A. S. A. (2024). Mitos Peziarahan Pantai Selatan Melalui Perspektif Pseudo-Etnofotografi. *Jurnal Bahasa Rupa*, *7*(3), 139–149. https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v7i3.1530

Putera, I. K. A., Ardyanti, A. A. A. P., Fredlina, K. Q., Sujarwo, W., Satwika, I. P., & Pharmawati, M. (2020). Perancangan Aplikasi Media Interaktif berbasis Mobile sebagai Pengenalan Artefak Museum. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, *6*(1), 43–62. https://doi.org/10.33633/andharupa.v6i1.2794

Ramadhan, A. J., Erwina, W., & Rohman, A. S. (2025). Penerapan Smart Museum Sebagai Strategi Pengembangan Layanan Museum Gedung Sate Bandung. *Jurnal Pustaka Budaya*, *12*(1), 1–14. https://doi.org/10.31849/pb.v12i1.21860

Rasyid, I., & Al Masjid, A. (2022). Filosofi Kehidupan Dari Bangunan Bersejarah Panggung Krapyak Kota Yogyakarta. *Rinontje*, *3*(2), 23–31.

Regina, M., & Winata, S. (2019). ISSN XXXX-XXXX (Versi Cetak) ISSN-L XXXX-XXXX (Versi Elektronik) MUSEUM INTERAKTIF SENI DAN DESAIN, *1*(2), 1–20. Retrieved from https://journal.untar.ac.id/index.php/jstupa/article/download/4473/10798

Riyanto, W., Rahmanita, M., & Wulan, S. (2023). Museum Gastronomi Indonesia Virtual Sebagai Destinasi Wisata Edukasi, Sejarah dan Hiburan. *Journal of Indonesian Tourism, Hospitality and Recreation*, *6*(1), 27–38. https://doi.org/10.17509/jithor.v6i1.50689

STATISTIK, B. P. (2025). Perkembangan Pariwisata. *Tatis*, *13*(14), 1576–1580.

Sumaryata, M. A., Kurniati, F., & Soelaiman, M. A. (2017). Persoalan Ruang Terbuka Publik di Yogyakarta berdasarkan Persepsi Masyarakat. *Jurnal Lingkungan Binaan Indonesia*, *6*(3), 152–159. https://doi.org/10.32315/jlbi.6.3.162

Tuti Panghastuti. (2016). Pengaruh Kualitas Pelayanan, Tampilan Museum dan Manajemen koleksi terhadap kepuasan wisatawan Monumen Yogya Kembali, *14*(November).

Wahyu, F., Amalia, K. D. D., Wahyu, G. K., Maulana, I. Z., & Susila, R. L. (2021). Pengembangan Kawasan Pariwisata Malioboro dengan Menggunakan Konsep Heritage dan Teras Budaya. *MATRAPOLIS: Jurnal Perencanaan Wilayah Dan Kota*, *2*(1), 16. https://doi.org/10.19184/matrapolis.v2i1.26808

Widarsyah, R., Wiradarmo, A. A., Palesangi, M., & Arief, F. H. (2024). Exploration of Visitors' Experience and Preferences on Virtual-Reality Application in Museum. *Jurnal Sosioteknologi*, *23*(3), 374–386. https://doi.org/10.5614/sostek.itbj.2024.23.3.6

Dome, S., Visual, D. A., Bandung, G., Bandung, M. G., Prasejarah, A., Dome, S., … Museum, B. G. (2025). 6223 Syntax Literate , Vol. 10, No. 6, Juni 2025, *10*(6), 6223–6235.

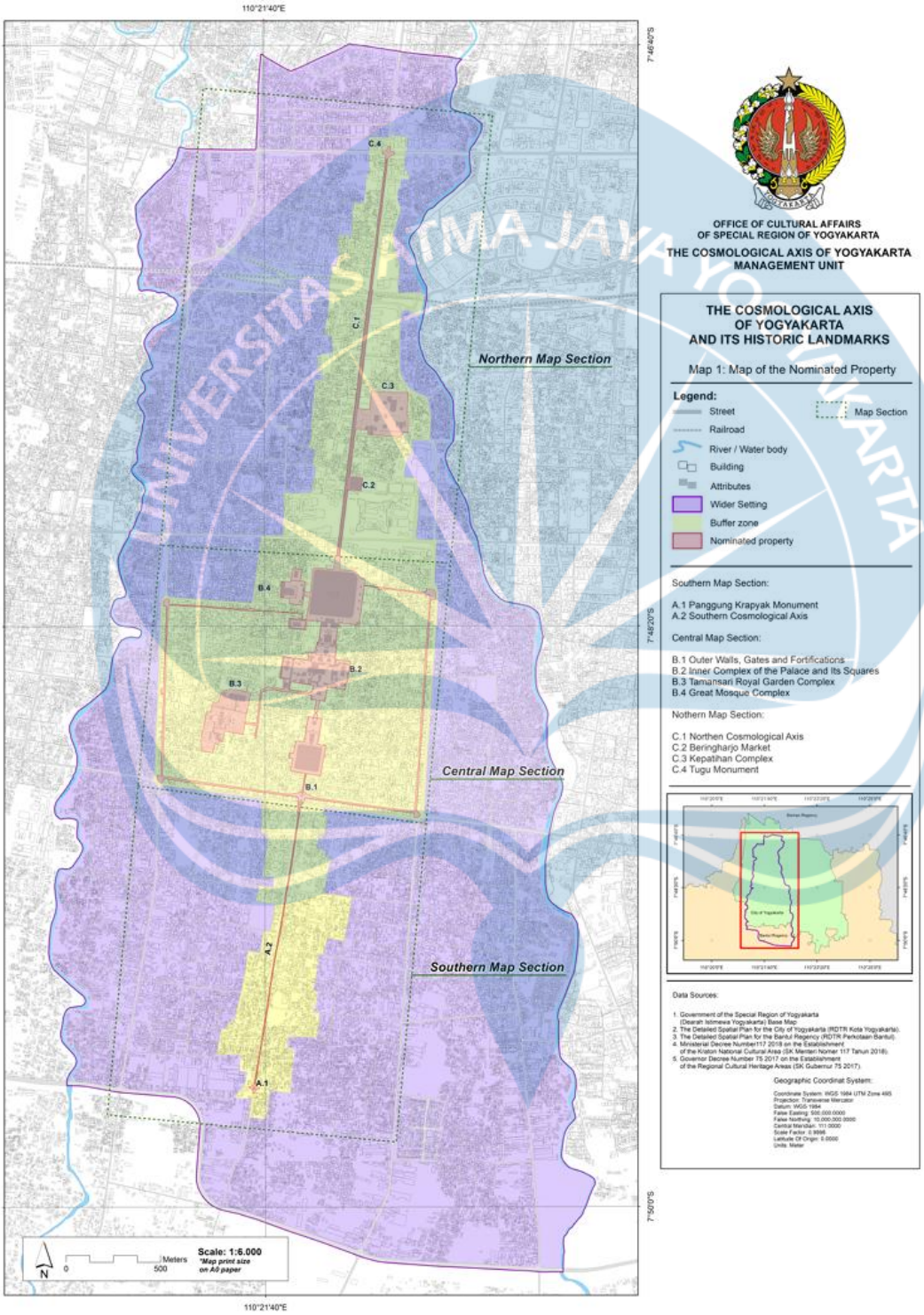
Mulyana, H., & Edison, E. (2023). Pengaruh Museum Experience Terhadap Keputusan Berkunjung Kembali di Museum Geologi Bandung. *Tourism Scientific Journal*, *9*(1), 55–63. https://doi.org/10.32659/tsj.v9i1.307

Sadali, M. I., Noviyanti, F., & Andika, R. (2019). Asosiasi Dan Distribusi Spasial Permukiman Kumuh Di Kota Yogyakarta. *Media Komunikasi Geografi*, *20*(2), 173. https://doi.org/10.23887/mkg.v20i2.21102

Zharfran, F. D. N., Prasetyanto, F., & Zani, T. (2021). Aplikasi Multimedia Interaktif Untuk Museum Geologi Bandung Modul Game Edukasi. *E-Proceeding of Applied Science*, *7*(5), 2147–2160.

LAMPIRAN

1. Peta Pendukung



OFFICE OF CULTURAL AFFAIRS
OF SPECIAL REGION OF YOGYAKARTA

THE COSMOLOGICAL AXIS OF YOGYAKARTA
MANAGEMENT UNIT

THE COSMOLOGICAL AXIS OF YOGYAKARTA AND ITS HISTORIC LANDMARKS

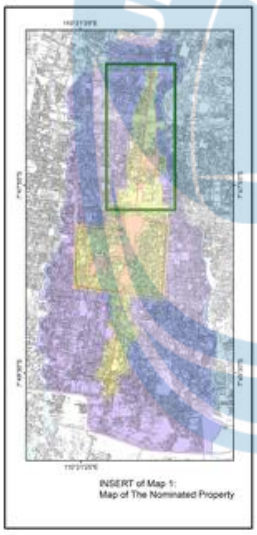
Map 4: Northern Map Section of the Nominated Property

Legend:

- Street
- Railroad
- River / Water body
- Building
- Attributes
- Wider Setting
- Buffer zone
- Nominated property

Nominated Property of Northern Section:

C.1 Northern Cosmological Axis
C.2 Beringharjo Market
C.3 Kepatihan Complex
C.4 Tugu Monument



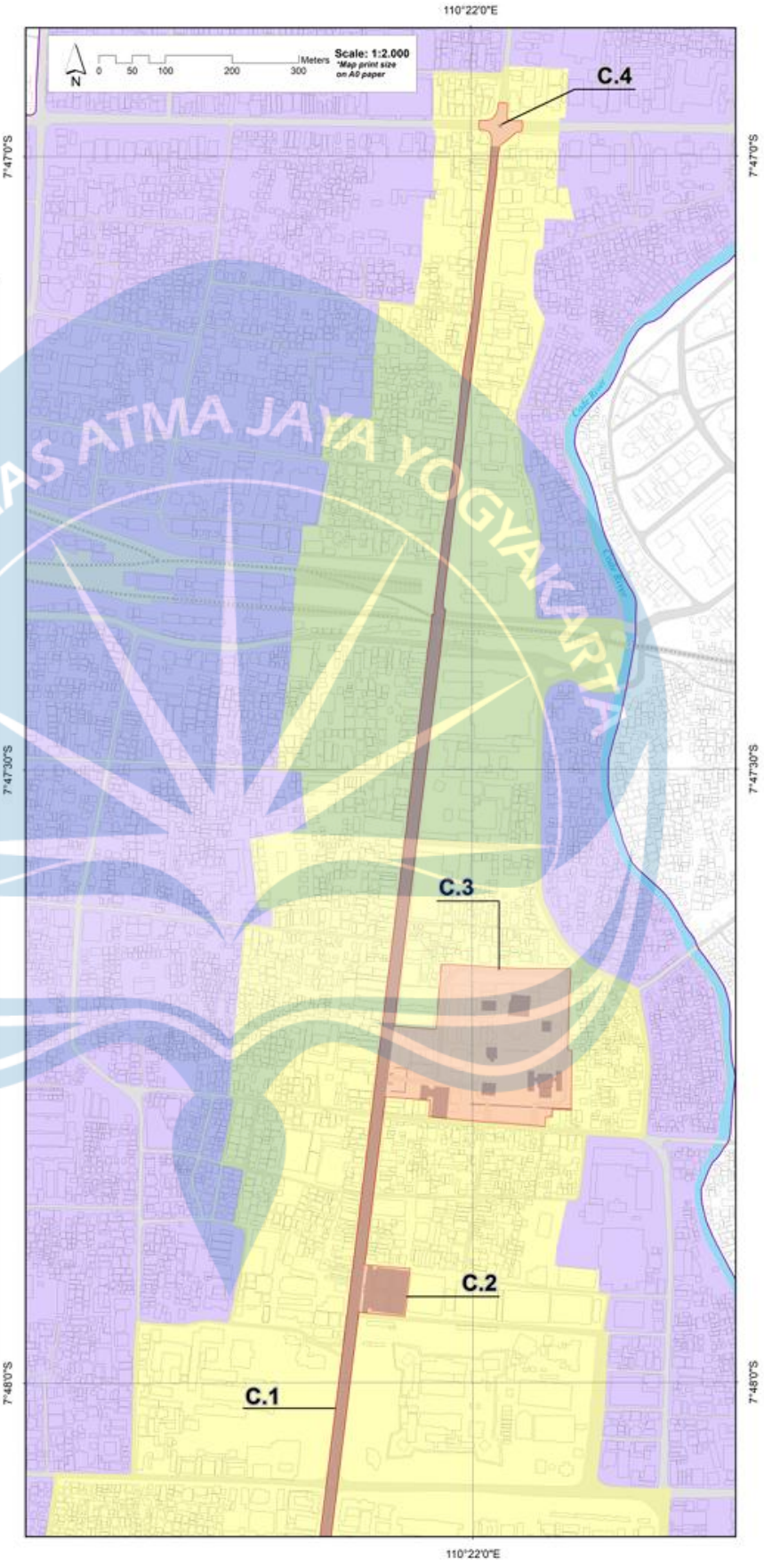
INSERT of Map 1:
Map of The Nominated Property

Data Sources:

1. Government of the Special Region of Yogyakarta (Daerah Istimewa Yogyakarta) Base Map
2. The Detailed Spatial Plan for the City of Yogyakarta (RDTR Kota Yogyakarta)
3. The Detailed Spatial Plan for the Bantul Regency (RDTR Perkotaan Bantul).
4. Ministerial Decree Number117 2018 on the Establishment of the Kraton National Cultural Area (SK Menteri Nomor 117 Tahun 2018).
5. Governor Decree Number 75 2017 on the Establishment of the Regional Cultural Heritage Areas (SK Gubernur 75 2017).

Geographic Coordinat System:

Coordinate System: WGS 1984 UTM Zone 49S
Projection: Transverse Mercator
Datum: WGS 1984
False Easting: 500.000,0000
False Northing: 10.000.000,0000
Central Meridian: 111.0000
Scale Factor: 0.9996
Latitude Of Origin: 0.0000
Units: Meter



UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA

2. Aturan Pemerintah

Peraturan Wali Kota Yogyakarta Nomor 25 Tahun 2025 Tentang Pedoman Teknis Pengelolaan Sumbu Filosofi Sebagai Warisan Dunia Di Kota Yogyakarta

Pasal 7 ayat (1)–(2)

(1) “Setiap Orang dilarang membangun ruang bawah tanah pada Bangunan Gedung yang berada pada kawasan Sumbu Filosofi”
(2) Pengecualian:
a. ground tank;
b. septic tank;
c. utilitas gedung lainnya.

Pasal 8 ayat (2) huruf c

“Zona penyangga/buffer zone paling tinggi 24 (dua puluh empat) meter.”

Pasal 9 ayat (1)–(4)

(1) “Setiap pembangunan bangunan bertingkat tinggi wajib memiliki perizinan.”
(2) Perizinan:
a. persetujuan Bangunan Gedung;
b. sertifikat laik fungsi.
(4) Persyaratan dilampiri:
a. rekomendasi dari Dinas Kebudayaan DIY
b. persetujuan ADWB/HIA dari Dinas Kebudayaan DIY.

Pasal 14 ayat (1)–(3), (5)

Relokasi kabel ke bawah tanah dilakukan di Sumbu Filosofi “Setiap Orang dilarang melakukan kegiatan pergelaran kabel telekomunikasi fiber optik baru di udara”. Kabel listrik/telekomunikasi yang sudah ada harus dipindahkan ke ducting bawah tanah secara bertahap.

Pasal 16 ayat (2)

Penyelesaian tekanan lingkungan dilakukan dengan:
a. pengelolaan lalu lintas;
b. penanaman kembali vegetasi penanda keistimewaan;
c. infrastruktur pejalan kaki.

Pasal 17 & 19

Pengelolaan lalu lintas meliputi manajemen/rekayasa lalu lintas, pengelolaan parkir (tepi jalan dan tempat khusus parkir).

Peraturan Daerah Istimewa Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 2 Tahun 2017 Tentang Tata Ruang Tanah Kasultanan Dan Tanah Kadipaten

Pasal 11 ayat (1) & (3)

Satuan Ruang Strategis Kasultanan terdiri atas Satuan Ruang Strategis Kasultanan pada Tanah Keprabon dan Bukan Keprabon.
Satuan Ruang Strategis Kasultanan pada Tanah Keprabon antara lain:
a. Karaton;
b. Makam Raja Imogiri;
c. Sumbu Filosofi Tugu Pal Putih–Panggung Krapyak;
…

Pasal 14

(1) Pemanfaatan ruang yang diperbolehkan:
a. bangunan di kanan kiri Sumbu Filosofi harus menyesuaikan makna Sumbu Filosofi;
b. ketentuan:
1. ketinggian bangunan mengikuti kemiringan sudut 45° dari as Koridor Sumbu Filosofi;
2. ketinggian paling tinggi 18 m pada area berjarak 60 m dari batas ruang milik jalan;
3. bangunan baru menggunakan gaya arsitektur berciri khas Yogyakarta.

(2) Yang tidak diperbolehkan:
a. bangunan melintang di atas jalan Sumbu Filosofi;
b. bangunan di kanan kiri Sumbu dengan ketinggian yang mempengaruhi/menghilangkan nilai budaya Sumbu.

(3) Ketentuan intensitas ruang:
a. KDB ≤ 90%;
b. KLB ≤ 4,5;
c. KDH ≥ 10%.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2012 Tentang Keistimewaan Daerah Istimewa Yogyakarta

Pasal 31

Kewenangan kebudayaan diselenggarakan untuk memelihara dan mengembangkan cipta, rasa, karsa, dan karya berupa nilai, pengetahuan, norma, adat istiadat, benda, seni, dan tradisi luhur masyarakat DIY.

Pasal 32–33

- Kasultanan dan Kadipaten adalah badan hukum pemilik tanah Kasultanan/Kadipaten, meliputi tanah keprabon dan bukan keprabon.
- Pengelolaan/pemanfaatan tanah ditujukan “untuk sebesar-besarnya pengembangan kebudayaan, kepentingan sosial, dan kesejahteraan masyarakat”.
- Pendaftaran, pengelolaan, dan pemanfaatan oleh pihak lain wajib persetujuan tertulis Kasultanan/Kadipaten.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2010 Tentang Cagar Budaya

Pasal 3

a. melestarikan warisan budaya;
b. meningkatkan harkat dan martabat bangsa;
c. memperkuat kepribadian bangsa;
d. meningkatkan kesejahteraan rakyat;
e. mempromosikan warisan budaya ke masyarakat internasional.

Pasal 18

Benda/Bangunan/Struktur Cagar Budaya dapat disimpan/dirawat di museum. Museum berfungsi melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi dan mengomunikasikannya kepada masyarakat. Pengelolaan koleksi adalah tanggung jawab pengelola; museum wajib memiliki kurator.

Pasal 78–79

Pengembangan cagar budaya memperhatikan kemanfaatan, keamanan, keterawatan, keaslian, nilai melekat; harus izin Pemerintah/Daerah & pemilik; boleh memacu ekonomi untuk pemeliharaan & kesejahteraan. Penelitian wajib dilakukan sebelum pengembangan, untuk mengungkap nilai-nilai budaya, dan hasilnya dipublikasikan.

Pasal 85–88, 89–94

Cagar Budaya boleh dimanfaatkan untuk agama, sosial, pendidikan, ilmu, budaya, pariwisata; pemanfaatan yang berpotensi merusak harus didahului kajian; dilarang dokumentasi/perbanyakan untuk kepentingan komersial tanpa izin; pemanfaatan museum diarahkan untuk pengembangan pendidikan, ilmu, kebudayaan, sosial, dan pariwisata.

Peraturan Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 5 Tahun 2019 Tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta Tahun 2019 – 2039

Pasal 79–80

Kawasan strategis provinsi meliputi kawasan strategis sosial-budaya, ekonomi, lingkungan, dan sumber daya alam. Kawasan strategis sosial dan budaya mencakup Kawasan Strategis Kasultanan, termasuk: “Sumbu Filosofi dari Tugu Pal Putih sampai dengan Panggung Krapyak.”

Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 118 Tahun 2021 tentang Rencana Detail Tata Ruang Kota Yogyakarta Tahun 2021 – 2041

Pasal 1 & Pasal 19, 20

Tapak berada di:
Zona Ruang Terbuka Hijau (RTH) – Sub Zona Taman RW (RTH-5) di SWP E Blok E.3; termasuk Zona Cagar Budaya (CB) yang mencakup SWP E Blok E.2 dan E.3; dan berada dalam Kawasan Sumbu Filosofi sebagai bagian kawasan penyangga KCB Kraton.

Sub Zona Taman RW (RTH-5) adalah lahan terbuka yang berfungsi sosial dan estetik sebagai sarana kegiatan rekreatif, edukasi atau kegiatan lain yang ditujukan untuk melayani penduduk satu rukun warga, khususnya kegiatan remaja, kegiatan olahraga masyarakat, serta kegiatan masyarakat lainnya di lingkungan rukun warga tersebut.

Ketentuan untuk Kawasan Sumbu Filosofi (SWP A Blok A.2; SWP B Blok B.1; SWP D; SWP E Blok E.3; SWP H Blok H.1 & H.3):

1. Penggunaan lahan mengikuti pengaturan di SWP terkait.
2. Intensitas pemanfaatan ruang:

- KDB maks. 80%
- KLB maks. 3,5
- KDH min. 10%

3. Gaya arsitektur dan tata bangunan:

- bangunan baru berciri khas tradisional Yogyakarta;
- dilarang membangun bangunan yang melintang di atas jalan Sumbu Filosofi;
- dilarang membangun di kanan kiri sumbu dengan ketinggian yang menghilangkan nilai budaya;
- ketinggian bangunan maks. 18 m, dan di sepanjang Margo Utomo–Malioboro–Margomulyo–Pangurakan–DI Panjaitan

Ketentuan untuk Zona Ruang Terbuka Hijau (RTH) – Sub Zona Taman RW (RTH-5) SWP E Blok E.3;

Intensitas pemanfaatan ruang:

- KDB maks. 20%
- KLB maks. 0,6
- KDH min. 60%

Pasal 46

Apabila batas persil sebagian berada di luar batas Sub Zona pada ketentuan peta rencana Pola Ruang, maka pengaturan persil mengikuti orientasi dan/atau dominasi fungsi pemanfaatan ruang dari persil dan/atau bangunan

Ketentuan Zonasi

Kegiatan Diizinkan Terbatas Bersyarat (Museum)

Zona Ruang Terbuka Hijau - Sub Zona Taman Kelurahan (RTH-4), Sub Zona Taman RW (RTH-5)

• Kegiatan tersebut diperbolehkan hanya pada persil dengan kepemilikan pribadi dan diperbolehkan melampaui ketentuan Intensitas Pemanfaatan Ruang dengan batasan:

− KDB paling tinggi 60%
− KLB paling besar 1,5
− Ketinggian Bangunan paling tinggi 10 m

• Bangunan diarahkan untuk menerapkan konsep infrastruktur hijau termasuk penyediaan taman hijau pada atap/green rooftop
• Tidak boleh mengganggu fungsi RTH

• Pada persil RTH publik yang dikelola atau dimiliki oleh pemerintah maka tidak diperbolehkan perubahan fungsi selain untuk kegiatan RTH
• Wajib memiliki akses menuju jalan

Peraturan Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 1 Tahun 2017 Tentang Arsitektur Bangunan Berciri Khas Daerah Istimewa Yogyakarta

Pasal 4

(1) Gaya Arsitektur Bangunan Berciri Khas DIY meliputi:
a. tradisional Jawa;
b. kolonial;
c. indis; dan
d. cina.
(2) Gaya Arsitektur Bangunan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) diterapkan pada: a. KCB;
b. KWB; dan
c. kawasan sepanjang sumbu filosofis.
(3) Gaya Arsitektur Bangunan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dikecualikan pada kawasan khusus pengembangan arsitektur.
(4) Gaya Arsitektur Bangunan di luar kawasan sebagaimana dimaksud pada ayat (2) menggunakan Gaya Arsitektur Bangunan Tradisional Jawa.
(5) Gaya Arsitektur Bangunan sebagaimana dimaksud pada ayat (2) wajib mendapatkan rekomendasi dari Dewan Pertimbangan Pelestarian Warisan Budaya.
(6) Ketentuan mengenai bentuk elemen gaya Arsitektur Bangunan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) diatur dalam Peraturan Gubernur.

Pasal 5

(1) Arsitektur Bangunan harus mempertinggi harkat dan martabat kemanusiaan dengan ciri-ciri sebagai berikut:
a. menciptakan keindahan;
b. menjaga estetika;
c. melindungi kebutuhan akan privasi;
d. menjamin keamanan dan keselamatan dari bencana; dan
e. memisahkan ruang publik dari ruang privat.
(2) Arsitektur Bangunan harus selaras dengan kehidupan masyarakat di sekitarnya dengan ciri-ciri sebagai berikut:
a. tetap memberikan ruang sosial untuk mendekatkan penghuni dengan tetangga;
b. tidak menggunakan elemen arsitektur yang hanya boleh dipakai pada bangunan tertentu; dan
c. tidak menggunakan elemen arsitektur yang terkait dengan bangunan keagamaan, pada bangunan dengan fungsi non keagamaan.

(3) Arsitektur Bangunan harus selaras dengan lingkungan alam dengan ciri-ciri sebagai berikut:
a. mampu meningkatkan kualitas lingkungan hidup;
b. melestarikan vegetasi langka khas daerah yang mempunyai fiosofi tertentu

c. memanfaatkan potensi material/bahan setempat.

(4) Arsitektur Bangunan harus menjamin pelestarian Cagar Budaya yang ada dengan ciri-ciri sebagai berikut:
a. menyelaraskan dan mengharmoniskan elemen bangunan dengan bangunan Cagar Budaya;
b. memperkuat karakter/citra KWB dan KCB; dan
c. mentaati ketentuan pelestarian Cagar Budaya.

Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 40 Tahun 2014 Tentang Panduan Arsitektur Bangunan Baru Bernuansa Budaya Daerah

Pasal 1

Zona Penyangga (Buffer Zone) adalah suatu kawasan/ruang tambahan yang melingkupi cagar budaya yang diatur dengan peraturan tambahan, baik berupa larangan adat maupun hukum formal, dalam rangka memperkuat upaya pelindungan terhadap cagar budaya tersebut; Gaya arsitektur tradisional Jawa adalah gaya arsitektur tradisional Jawa – Yogyakarta.

Selaras sosok adalah pola arsitektur yang menyerap suatu gaya arsitektur dari suatu masa tertentu, dari bentuk lestari asli, yang diaplikasikan pada penampilan bangunan secara garis besar tanpa detail kedalaman yang rinci.

Pasal 4

Bangunan baru yang berada pada zona penyangga, menggunakan pola arsitektur selaras sosok;

Pasal 5

Arsitektur Bangunan bernuansa Daerah harus selaras dengan kehidupan masyarakat di sekitarnya dengan ciri-ciri sebagai berikut :
a. tetap memberikan ruang sosial untuk mendekatkan penghuni dengan tetangga;
b. tidak menggunakan elemen arsitektur yang hanya boleh dipakai pada bangunan tertentu; dan
c. tidak menggunakan elemen arsitektur yang terkait dengan bangunan keagamaan, pada bangunan dengan fungsi non keagamaan.

(3) Arsitektur Bangunan bernuansa Daerah harus selaras dengan lingkungan alam dengan ciri-ciri sebagai berikut :

a. mampu meningkatkan mutu lingkungan hidup;

b. melestarikan vegetasi langka khas Daerah yang mempunyai filosofi.

Pasal 7

Selaras Sosok sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf b dengan arahan :
a. Bentuk bangunan sesuai dengan tipe – tipe bentuk Bangunan Cagar Budaya di KCB-nya, sedangkan konstruksi yang tidak tampak dari luar dapat disesuaikan dengan perkembangan teknologi;

b. Ragam hias sesuai dengan tipe – tipe ragam hias Bangunan Cagar Budaya di KCB-nya;
c. Material yang dipakai dapat menggunakan material baru hasil perkembangan teknologi namun secara visual harus masih memperlihatkan kemiripan dengan material yang dipakai Bangunan Cagar Budaya di KCB-nya;
d. Vegetasi disesuaikan dengan vegetasi asli di KCB tersebut; dan
e. Perabot ruang luar didesain selaras dengan tipe-tipe ragam hias di KCB-nya dan tidak menghalangi pandangan ke Bangunan Cagar Budaya.

Pasal 9

(1) Gaya arsitektur bernuansa budaya daerah tradisional Jawa sebagaimana dimaksud dalam Pasal 8 ayat (1) huruf a mempunyai varian :
a. Mataram Kuno;
b. Mataram Islam (bangsawan dan kerakyatan); dan
c. Kraton Yogyakarta.

(2) Gaya arsitektur tradisional jawa sebagaimana dimaksud pada ayat (1) secara umum memiliki ciri :
a. Denah bangunan berbentuk bujur sangkar atau empat persegi panjang;
b. Atap merupakan bidang miring dengan bentuk tajug, joglo, limasan, kampung dan panggang pe;
c. Dinding memiliki variasi bukaan pintu, jendela dan lubang angin;
d. Tiang bangunan terdiri dari umpak, tiang, geganja dan/atau konsol;
e. Lisplang polos atau berornamen;
f. Pagar terdiri dari dinding dan pilar-pilar pasangan batu bata. Kolom/pilar bagian atas berbentuk ”candhen” dengan hiasan kuncup melati atau buah waluh di atasnya;
g. Regol memiliki dua ciri khas yaitu atap bentuk semar tinandhu, atau limasan dan tembok kiri kanan regol berbentuk ’’ula kaget’’.

(3) Gaya arsitektur Mataram Kuno sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf a mempunyai ciri :
a. Bangunan dari batu (candi)
1) Bangunan tersusun atas tiga bagian meliputi atap / kepala, tubuh /dinding, dan kaki/batur / pondasi;
2) Atap / kepala terdiri 3 susun yang semakin ke atas semakin menyempit membentuk atap yang mengerucut;
3) Bagian Tubuh / dinding berbentuk persegi terkesan massif dengan pintu masuk ke ruangan;
4) Ambang pintu bagian atas dan samping kanan- kiri umumnya dihias dengan pahatan kala-makara;
5) Pada bagian luar tubuh / dinding bangunan terdapat relung-relung yang berisi arca atau relief;
6) Bangunan batu satu lantai hanya terdapat ruangan satu tingkat, dan tidak memiliki jendela, sedangkan bangunan batu dua lantai biasanya memiliki jendela;
7) Bagian Kaki/Batur/ pondasi bentuk denah persegi panjang atau bujur sangkar mengikuti pola denah bagian tubuhnya dengan tangga naik di depan pintu dan diberi pagar langkan;

8) Pada bagian kaki maupun pagar langkan dapat dihias dengan relief cerita maupun tokoh-tokoh kedewaan (pantheon) sesuai agamanya.

b. Bangunan dari kayu
1) Bangunan kayu pada umumnya berfungsi sebagai bangunan profan atau sebagai bangunan penunjang pada kompleks tempat ibadah;
2) Bangunan kayu terdiri atas tiga bagian, yaitu atap, tubuh, dan kaki;
3) Bangunan kayu terdiri atas satu atau dua lantai;
4) Atap bangunan berbentuk Kampung, Limasan, Tajug, Trapesium terbalik dan Lengkung;
5) Bahan penutup atap terbuat dari kayu (sirap) dan bahan organik lainnya (rumput, daun kelapa, ijuk);
6) Bagian Tubuh berdinding (bangunan tertutup) maupun tidak berdinding (bangunan terbuka);
7) Bahan dinding dari anyaman bambu atau papan kayu;
8) Bagian Kaki berbentuk panggung dengan kolong di bawahnya, Tiang tiangnya ada yang berumpak ada pula yang tidak berumpak.

c. Bangunan paduan batu – kayu
1) Bangunan memilki tiga bagian meliputi atap, tubuh, dan kaki/batur.
2) Bangunan dapat berfungsi sebagai bangunan ibadah (sakral) atau pun bukan untuk ibadah (profan);
3) Bangunan luas dan terbuka;
4) Bagian kaki atau lantai menggunakan bahan batu;
5) Bahan dinding, tiang dan atap menggunakan bahan dari kayu;
6) Bagian atap dan tubuh mengikuti bentuk denah persegi panjang atau bujur sangkar;
7) Pada lantai batu dipahatkan atau dipasang umpak batu untuk menopang tiang-tiang bangunan.

(4) Gaya arsitektur Mataram Islam sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf b mempunyai ciri umum :
a. Bangunan gedung di beri pagar dan gapura;
b. Bangunan gedung terdiri dari kepala (atap), badan (dinding), kaki (pondasi);
c. Bangunan gedung disertai dengan tritisan untuk menahan tampias air hujan;
d. Atap terdiri dari empyak, kejen atau kombinasi keduanya;
e. Material berasal dari batu bata untuk dinding dan kolom, dipasang tanpa spesi dengan sistem gosok, dan tanpa plesteran;
f. Material berasal dari kayu untuk saka/tiang, pintu, jendela, dan konstruksi atap;
g. Material atap dominan dengan gerabah;
h. Dinding dengan pilaster yang menonjol;
i. Banyak memakai ragam hias/ornamen pada atap, dinding, pintu, jendela, gapura, dan pagar;
j. Bangunan gedung terdiri satu lantai.

Gaya arsitektur Kraton Yogyakarta sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf c mempunyai ciri umum :

a. Kekhasan bentuk yang membagi Bangunan menjadi tiga bagian penting yaitu Kepala berupa atap, Tubuh berupa dinding dan/atau saka, dan Kaki berupa pondasi yang relatif tinggi dari muka tanah;
b. Selalu membedakan gaya arsitektur untuk Bangunan Ibadah dan Bangunan Lainnya;
c. Ornamen khas yang membedakan dengan ornamen pada bangunan masa Mataram Kuno, Mataram Islam, dan Kolonial;
d. Tata ruang selalu menyediakan dan memisahkan antara ruang publik dan ruang privat. Ruang publik sebagai wahana ekspresi dan interaksi sosial menyelaraskan diri dengan manusia lainnya dan ruang privat bersifat pribadi yang tidak setiap orang boleh memasukinya;
e. Bangunan Gedung yang selalu menyediakan ruang untuk beribadah sebagai manifestasi rumah sebagai tempat menyelaraskan hidup dengan Sang pencipta;
f. Bangunan Gedung dibatasi gapura dan pagar;
g. Atap berbentuk tajug, joglo, limasan dan/atau kampung;
h. Bangunan gedung disertai dengan tritisan untuk menahan tampias air hujan;
i. Material berasal dari batu bata dipasang dengan spesi dan diplester;
j. Material berasal dari kayu untuk kolom, pintu, jendela, dan konstruksi atap;
k. Material atap dominan dengan gerabah;
l. Banyak memakai ragam hias pada atap, dinding, pintu, jendela, gapura, dan pagar;
m. Bangunan gedung terdiri satu lantai.

Pasal 15

Gaya Arsitektur Tradisional Jawa

(1) Atap bangunan dikenai ketentuan sebagai berikut :
a. Atap bangunan utama berbentuk kampung, limasan, tajug, joglo, dan/atau varian dari masing-masing bentuk tersebut.
b. Atap bangunan pendukung menyesuaikan dengan atap bangunan utama. Apabila menggunakan atap datar disyaratkan berbentuk pergola dari bahan kayu atau besi (bukan beton) dan tidak menempel/menyatu dengan bangunan utama.
c. Apabila menggunakan atap joglo, disyaratkan tidak berbentuk / bergaya atap joglo dari luar Daerah.
d. Atap tritisan dapat berupa atap miring tanpa konsol atau menggunakan konsol kayu / besi.
e. Gapura pagar tanpa atap berbentuk gapura canden.
f. Gapura pagar dengan atap berbentuk gapura limasan/joglo semar tinandhu.

(2) Penutup atap dikenai ketentuan sebagai berikut :
a. Penutup atap bangunan utama menggunakan genteng bertipe vlaam, plenthong atau kodhok dengan warna asli (tidak dicat / tidak diglasur) dengan bahan dari

genteng tanah liat / gerabah. Tidak direkomendasikan penutup atap dari genteng beton, asbes, policarbonate, logam dan sejenisnya.
b. Penutup atap bangunan pendukung, direkomendasikan sama dengan bangunan utama. Apabila berbentuk pergola maka direkomendasikan menggunakan bahan yang transparan.
c. Apabila karena tuntutan kebutuhan konstruksi bentang lebar sehingga penutup atap harus menggunakan bahan logam dan sejenisnya yang ringan, disyaratkan berbentuk kepingan datar/rata, atau berbentuk genteng berwarna gelap, bertekstur, tidak mengkilap.
d. Penutup atap model lembaran gelombang seperti seng, asbes dan sejenisnya tidak diperbolehkan, selain untuk atap tritisan.

(3) Lisplang dan Ornamen dikenai ketentuan sebagai berikut :
a. Lisplang harus menggunakan papan kayu dengan lebar sekitar 20 cm.
b. Lisplang dimungkinkan lebih lebar dari 20 cm karena tuntutan proporsi/perbandingan ukuran lebar dan tinggi atap yang besar.
c. Jenis lisplang polos atau berornamen (rete-rete).
d. Ornamen pada fasad bangunan diterapkan secara proporsional.
e. Ornamen bongkak diterapkan pada ujung bubungan dan jurai.
f. Ornamen bangunan dengan motif: saton, tlacapan, wajikan, banyu tumetes, lung-lungan, grudan, bongkak.

(4) Pintu dan jendela dikenai ketentuan sebagai berikut :
a. Pintu berbentuk empat persegi panjang dengan daun pintu panel kayu, kombinasi panel dan krepyak, dan / atau kaca.
b. Jendela berbentuk empat persegi panjang dengan daun jendela panel kayu, kombinasi panel dan krepyak,dan / atau kaca.
c. Daun pintu/jendela dan rangka pintu/jendela diperkenankan menggunakan bahan aluminium / logam, dengan tetap menggunakan pola dan gaya arsitektur Tradisional Jawa.
d. Tebeng di atas pintu/jendela yang kusennya menyatu dengan kusen pintu/jendela, dapat berupa kaca mati, kaca berbingkai dan / atau ornamen besi/kayu.
e. Apabila menggunakan Air Conditioning, maka tebeng yang berupa ornamen besi/kayu tersebut ditutup dengan bahan transparan.

(5) Ornamen tradisional Jawa yang tidak boleh digunakan pada bangunan baru meliputi:
a. Sorotan
b. Praban
c. Putri Mirong

Pasal 16

Gaya Arsitektur Indis

(1) Atap bangunan dikenai ketentuan sebagai berikut :
a. Atap bangunan utama berbentuk limasan, pelana, dan/atau varian dari masing-masing bentuk tersebut, dengan sudut kemiringan atap sebesar 30-45 derajat.
b. Atap bangunan pendukung menyesuaikan dengan atap bangunan utama. Apabila menggunakan atap datar disyaratkan berbentuk pergola dari bahan kayu atau besi (bukan beton) dan tidak menempel/menyatu dengan bangunan utama.
c. Atap tritisan dapat berupa atap miring tanpa konsol atau menggunakan konsol kayu/besi, dan/atau atap datar biasa atau menggunakan tarikan kabel baja diatasnya.

(2) Penutup atap dikenai ketentuan sebagai berikut :
a. Penutup atap bangunan utama menggunakan genteng bertipe vlaam, plenthong atau kodhok dengan warna asli (tidak dicat / tidak diglasur) dengan bahan dari genteng tanah liat/gerabah. Tidak menggunakan penutup atap dari genteng beton, asbes, policarbonate, logam dan sejenisnya.
b. Penutup atap bangunan pendukung sama dengan bangunan utama. Apabila berbentuk pergola dapat menggunakan bahan transparan.
c. Apabila karena tuntutan kebutuhan konstruksi bentang lebar sehingga penutup atap harus menggunakan bahan logam dan sejenisnya yang ringan, disyaratkan berbentuk kepingan datar/rata, atau berbentuk genteng berwarna gelap, bertekstur, tidak mengkilap.
d. Penutup atap model lembaran gelombang seperti seng, asbes dan sejenisnya tidak diperbolehkan, selain untuk atap tritisan.

(3) Lisplang, Ornamen dan Beranda dikenai ketentuan sebagai berikut :
a. Lisplang menggunakan papan kayu atau beton dengan lebar sekitar 20 cm.
b. Lisplang dimungkinkan lebih lebar dari 20 cm karena tuntutan proporsi/perbandingan ukuran lebar dan tinggi atap yang besar.
c. Ornamen pada ujung bubungan dan jurai tidak berupa ornamen bongkak.
d. Ornamen pada dinding berupa lubang ventilasi/roster, profil (lekukan/ takikan) pada tepian dinding, dan/atau kaca patri/kaca timah.
e. Ornamen pada dinding luar bangunan berupa batu / kerikil berwarna hitam dari permukaan tanah sampai dengan ambang bawah jendela.
f. Ornamen pada fasad bangunan diterapkan secara proporsional.
g. Beranda terbuka.

(4) Pintu dan jendela dikenai ketentuan sebagai berikut :
a. Pintu berbentuk empat persegi panjang dengan daun pintu krepyak kayu, panel kayu, kombinasi panel dan krepyak, dan/atau kaca.
b. Jendela berbentuk empat persegi panjang dengan daun jendela krepyak kayu, panel kayu, kombinasi panel dan krepyak dan/atau kaca.
c. Daun pintu/jendela dan rangka pintu/jendela diperkenankan menggunakan bahan aluminium / logam, dengan tetap menggunakan pola dan gaya arsitektur Indis.

d. Ventilasi di atas pintu/jendela yang kusennya menyatu dengan kusen pintu/jendela, dapat berupa kaca mati, kaca berbingkai dan / atau ornamen besi/kayu.
e. Apabila menggunakan Air Conditioning maka ventilasi yang berupa ornamen besi/kayu tersebut ditutup dengan bahan transparan.

Pasal 18

Gaya Arsitektur Cina

1. Atap bangunan dikenai ketentuan sebagai berikut:

a. Atap bangunan utama berbentuk pelana dengan gunung-gunung (gable) di sisi kanan-kirinya. Bubungan atap pelana sejajar dengan jalan di depan bangunan.

b. Atap bangunan pendukung menyesuaikan dengan bangunan utama. Apabila berbentuk datar disyaratkan berbentuk pergola dari bahan kayu atau besi (bukan beton) dan tidak menempel/menyatu pada bangunan utama.

c. Atap tritisan dapat berupa atap miring tanpa konsol, atau atap miring menggunakan konsol kayu / besi.

2. Penutup atap dikenai ketentuan sebagai berikut :

a. Penutup atap bangunan utama menggunakan genteng bertipe vlaam, plenthong, atau kodhok berwarna asli (tidak dicat / tidak diglasur) dengan bahan dari genteng tanah liat / gerabah. Tidak menggunakan penutup atap genteng beton, asbes, policarbonate, logam dan sejenisnya.

b. Penutup atap bangunan pendukung sama dengan bangunan utama. Apabila berbentuk pergola maka menggunakan bahan transparan.

c. Apabila karena tuntutan kebutuhan konstruksi bentang lebar sehingga penutup atap harus menggunakan bahan logam dan sejenisnya yang ringan disyaratkan berbentuk kepingan datar/rata, atau berbentuk genteng berwarna gelap, bertekstur, tidak mengkilap.

d. Penutup atap model lembaran gelombang seperti seng, asbes dan sejenisnya tidak diperbolehkan, selain untuk atap tritisan.

3. Balkon, Lisplang dan Ornamen dikenai ketentuan sebagai berikut :

a. Letak balkon pada lantai 2 (dua) tidak menjorok ke daerah milik jalan. Batas depan balkon pada lantai 2 (dua) diperbolehkan tepat di atas dinding depan bangunan lantai 1 (satu). Batas depan balkon pada lantai 3 (tiga) mengikuti aturan ketinggian atau skyline yang berlaku.

b. Pagar balkon / balustrade tidak menggunakan material yang masif / tertutup secara visual.

c. Ornamen pada pagar balkon/balustrade menggunakan corak hiasan stilisasi gaya arsitektur Cina.

d. Ornamen pada gunung-gunung dan bubungan berupa profil dan/atau roster gerabah.

e. Jenis lisplang polos atau berornamen.

f. Konsol pada tritisan dapat menggunakan bahan dari kayu / beton / besi yang berornamen gaya arsitektur Cina.

4. Pintu dan jendela dikenai ketentuan sebagai berikut :

a. Pintu depan pada lantai satu yang difungsikan sebagai ruang usaha, dapat menggunakan bukaan yang lebar, berupa pintu dorong atau pintu lipat.

b. Bukaan pada dinding lantai dua bangunan yang berbalkon, berupa jendela panel kayu atau kombinasi jendela dan pintu panel kayu.

c. Penggunaan bahan yang berpenampilan aluminium / logam hanya diperbolehkan untuk daun pintu/jendela dan rangka pintu/jendela pada ruang usaha di lantai 1 (satu), dengan tetap menggunakan pola dan gaya arsitektur Cina.

d. Ventilasi di atas pintu/jendela yang kusennya menyatu dengan kusen pintu/ jendela, dapat berupa kaca mati, kaca berbingkai, dan/atau ornamen besi/kayu.

e. Apabila menggunakan Air Conditioning maka ventilasi yang berupa ornamen besi/kayu tersebut ditutup dengan bahan transparan

Peraturan Menteri Pekerjaan Umum Nomor 29 Tahun 2006 tentang Pedoman Persyaratan Teknis Bangunan Gedung

Perhitungan KDB maupun KLB ditentukan dengan pertimbangan sebagai berikut:

1. Perhitungan luas lantai bangunan adalah jumlah luas lantai yang diperhitungkan sampai batas dinding terluar;
2. Luas lantai ruangan beratap yang sisi-sisinya dibatasi oleh dinding yang tingginya lebih dari 1,20 m di atas lantai ruangan tersebut dihitung penuh 100 %;
3. Luas lantai ruangan beratap yang bersifat terbuka atau yang sisi-sisinya dibatasi oleh dinding tidak lebih dari 1,20 m di atas lantai ruangan dihitung 50 %, selama tidak melebihi 10 % dari luas denah yang diperhitungkan sesuai dengan KDB yang ditetapkan;
4. Overstek atap yang melebihi lebar 1,50 m maka luas mendatar kelebihannya tersebut dianggap sebagai luas lantai denah;
5. Teras tidak beratap yang mempunyai tinggi dinding tidak lebih dari 1,20 m di atas lantai teras tidak diperhitungkan sebagai luas lantai;
6. Luas lantai bangunan yang diperhitungkan untuk parkir tidak diperhitungkan dalam perhitungan KLB, asal tidak melebihi 50 % dari KLB yang ditetapkan, selebihnya diperhitungkan 50 % terhadap KLB;
7. Ram dan tangga terbuka dihitung 50 %, selama tidak melebihi 10 % dari luas lantai dasar yang diperkenankan;
8. Dalam perhitungan KDB dan KLB, luas tapak yang diperhitungkan adalah yang dibelakang GSJ;

9. Batasan perhitungan luas ruang bawah tanah (besmen) ditetapkan oleh Kepala Daerah dengan pertimbangan keamanan, keselamatan, kesehatan, dan pendapat teknis para ahli terkait;
10. Untuk pembangunan yang berskala kawasan (superblock), perhitungan KDB dan KLB adalah dihitung terhadap total seluruh lantai dasar bangunan, dan total keseluruhan luas lantai bangunan dalam kawasan tersebut terhadap total keseluruhan luas kawasan;
11. Dalam perhitungan ketinggian bangunan, apabila jarak vertikal dari lantai penuh ke lantai penuh berikutnya lebih dari 5 m, maka ketinggian bangunan tersebut dianggap sebagai dua lantai;
12. Mezanin yang luasnya melebihi 50 % dari luas lantai dasar dianggap sebagai lantai penuh.

Peraturan Menteri Pekerjaan Umum Dan Perumahan Rakyat Republik Indonesia Nomor 21 Tahun 2021 Tentang Penilaian Kinerja Bangunan Gedung Hijau

Bangunan Gedung yang memenuhi Standar Teknis Bangunan Gedung dan memiliki kinerja terukur secara signifikan dalam penghematan energi, air, dan sumber daya lainnya melalui penerapan prinsip BGH sesuai dengan fungsi dan klasifikasi dalam setiap tahapan penyelenggaraannya.

Penyelenggaraan BGH adalah kegiatan pembangunan yang meliputi perencanaan teknis dan pelaksanaan konstruksi, serta kegiatan pemanfaatan, pelestarian, dan pembongkaran yang memenuhi Standar Teknis Bangunan Gedung dan memiliki kinerja terukur secara signifikan dalam penghematan energi, air, dan sumber daya lainnya melalui penerapan prinsip BGH sesuai dengan fungsi dan klasifikasi dalam setiap tahapan penyelenggaraannya.

Tahap Pemrograman adalah tahap proses perencanaan awal BGH untuk menetapkan tujuan, strategi, langkah yang harus dilakukan, jadwal, kebutuhan sumber daya terutama pendanaan dan keterlibatan pemangku kepentingan guna menjamin terpenuhinya kinerja BGH yang diinginkan.

Tahap Perencanaan Teknis adalah tahap proses pembuatan rencana teknis BGH dan kelengkapannya, meliputi tahap prarencana, pengembangan rencana dan penyusunan gambar kerja, rencana anggaran biaya, perhitungan perhitungan dan spesifikasi teknis.

Tahap Pelaksanaan Konstruksi adalah tahap rangkaian kegiatan pelaksanaan untuk mewujudkan fisik BGH yang telah ditetapkan dalam tahap perencanaan teknis.

Tahap Pemanfaatan adalah tahap kegiatan memanfaatkan BGH sesuai dengan fungsi dan klasifikasi yang telah ditetapkan, termasuk kegiatan pemeliharaan, perawatan, dan pemeriksaan secara berkala sesuai dengan persyaratan BGH.

Prinsip BGH meliputi :

a. perumusan kesamaan tujuan, pemahaman serta rencana tindak;
b. pengurangan penggunaan sumber daya, baik berupa lahan, material, air, sumber daya alam maupun sumber daya manusia (reduce);

c. pengurangan timbulan limbah, baik fisik maupun non-fisik;
d. penggunaan kembali sumber daya yang telah digunakan sebelumnya (reuse);
e. penggunaan sumber daya hasil siklus ulang (recycle);
f. perlindungan dan pengelolaan terhadap lingkungan hidup melalui upaya pelestarian;
g. mitigasi risiko keselamatan, kesehatan, perubahan iklim, dan bencana;
h. orientasi kepada siklus hidup;
i. orientasi kepada pencapaian mutu yang diinginkan;
j. inovasi teknologi untuk perbaikan yang berkelanjutan; dan
k. peningkatan dukungan kelembagaan, kepemimpinan dan manajemen dalam implementasi.

NO	PARAMETER PENILAIAN KERJA	POIN		KETERANGAN
		MAKS.	NILAI	
A	**PENGELOLAAN TAPAK**	**38**		
1	Orientasi Bangunan	2		
	Adaptif terhadap pola edar matahari:			
	Pilih salah satu			
a.	Bangunan yang dinding terpanjangnya menghadap arah Utara-Selatan dengan sudut kemiringan paling banyak 15° terhadap sumbu Utara-Selatan	1		
b.	Bangunan yang dinding terpanjangnya menghadap arah timur -barat dengan perbandingan lebih dari 2x panjang arah Utara-Selatan, dan melakukan rekayasa terhadap selubung bangunan (fasad) dan atau bukaan pada arah Timur-Barat	2	2	
2	Pengelolaan Tapak Termasuk Aksesibilitas atau Sirkulasi	6		
a.	Penutup atap dan perkerasan yang memiliki nilai pantul matahari (albedo) paling rendah 0.3	1	1	atap menggunakan bitumen perkerasan menggunakan paving
b.	Air hujan yang ditangkap pada area tapak dan bangunan seluruhnya (100%) harus dapat dikelola selama paling sedikit 2 jam dengan menggunakan sumur resapan dan atau kolam retensi / detensi yang mengacu pada curah hujan rata-rata harian selama 10 tahun terakhir	2	2	
c.	Nilai jumlah tajuk vegetasi dibanding area tapak paling sedikit 20 %	3	3	
3	Pengelolaan Lahan Terkontaminasi Limbah Bahan Berbahaya & Bercun (B3)	3		
a.	Apabila BGH dibangun di lahan terkontaminasi limbah B3 maka wajib melaksanakan pemulihan lahan terlebih dahulu sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan dan diberi nilai 3 poin. Apabila BGH dibangun di lahan yang tidak terkontaminasi limbah B3 maka tidak diberikan nilai.	3		
4	Rencana Ruang Terbuka Hijau (RTH) Privat	6		
a.	*Luas area hijau: Pilih salah satu:*			
1)	Area hijau 10-20%	1		
2)	Area hijau 20-50%	2	2	
3)	Area hijau >50%	3		
b.	Direncanakan area hijau dapat diakses oleh publik	1	1	
c.	Direncanakan melakukan penanaman vegetasi yang berfungsi sebagai peneduh, peredam suara, penyaring bau, atau penyaring debu:			
	Pilih salah satu			
1)	Vegetasi memiliki salah satu fungsi sebagai peneduh, peredam suara, penyaring bau, atau penyaring debu	1		
2)	Vegetasi memiliki lebih dari satu fungsi sebagai peneduh, peredam suara, penyaring bau, dan/atau penyaring debu	2	2	
5	Penyediaan Jalur Pedestrian	4		
a.	Memiliki jalur pedestrian dengan arah yang mengakses antara luar gedung menuju ke jalur masuk (entrance) gedung yang memenuhi persyaratan kemudahan.	3	3	
b.	Memiliki fasilitas pedestrian yang terhubung atau menghubungkan ke fasilitas publik, misal transportasi umum, jembatan penyebrangan, ruang publik, dan menuju persil/kavling sekitarnya dengan batasan paling jauh 400 meter.	1		

NO	PARAMETER PENILAIAN KERJA	POIN		KETERANGAN
		MAKS.	NILAI	
A	**PENGELOLAAN TAPAK**	**38**		
6	Pengelolaan Tapak Basemen	1		
a.	Dalam hal terdapat basemen, tidak melanggar aturan Koefisien Tapak Basemen (KTB) serta tetap memperhitungkan kemudahan resapan air hujan (kedalaman lapis basemen 4 meter dari permukaan tanah)	1		
7	Penyediaan Lahan Parkir	10		
a.	Gedung direncanakan memiliki lahan parkir ≤ 20% dari *Gross Floor Area* (GFA) yang diizinkan atau memiliki sistem parkir mekanis ≤ 10% dari GFA.	2	2	parkiran hanya 15% dari total luas site
	Poin Tambahan			
1)	Dalam hal parkir berupa basemen paling banyak 2 lapis	1		
2)	Penyediaan lahan parkir berupa lahan parkir vertikal sehingga mengurangi penggunaan atau kerusakan lahan (misal gedung parkir mekanis). Sistem parkir mekanis boleh tidak berada di dalam bangunan gedung dengan syarat terlindungi dari panas dan hujan.	1		
b.	Memiliki fasilitas bagi pengguna sepeda, yaitu tempat parkir sepeda dan jalur khusus sepeda. Rasio parkir sepeda paling sedikit 1% dari jumlah penghuni. Setiap tambahan 1% diberi nilai 1 poin, dengan nilai paling banyak 3 poin.	3	3	Rencana dibuatkan khusus parkir sepeda
c.	Memiliki fasilitas shower bagi pengguna sepeda dengan rasio 2 unit shower untuk 25 parkir sepeda.	1	1	Rencana ditambahkan
d.	Lahan parkir memiliki fasilitas Stasiun Pengisian Kendaraan Listrik Umum (SPKLU) atau *Electric Vehicle Charging Station* (EVCS) dengan ketentuan paling sedikit 1 unit SPKLU untuk setiap 25 Satuan Ruang Parkir Roda 4 dan 1 unit SPKLU untuk setiap 50 Satuan Ruang Parkir Roda 2.	2	2	Rencana Dibuatkan khusus parkir mobil listrik
8	Sistem Pencahayaan Ruang Luar	1		
a.	Fasilitas penerangan ruang luar direncanakan menggunakan saklar otomatis atau sensor cahaya.	1	1	
9	Pembangunan Bangunan Gedung di atas dan/atau di Bawah Tanah, Air dan/atau Prasarana/Sarana Umum	5		
a.	Bangunan Gedung di atas dan atau di bawah tanah, air dan atau prasaranasarana harus memenuhi ketentuan peraturan perundang-undangan:			
a.	Kejelasan akses masuk dan sarana jalan keluar *(means of egress)*	1		
b.	Rekayasa memasukkan udara dan cahaya alami ke dalam bangunan	1		
c.	Rekayasa yang memungkinkan pandangan ke luar bangunan	1		
d.	Penerapan efisiensi penggunaan air dan energi	1		
e.	Memiliki pengolahan sampah dan pengolahan air limbah	1		
	Yang bukan termasuk Bangunan Gedung di atas dan/atau di bawah tanah, air dan/atau prasarana/sarana tidak diberi nilai.			
A	**NILAI TOTAL**	**38**	**25**	

NO	PARAMETER PENILAIAN KERJA	POIN MAKS.	POIN NILAI	KETERANGAN
B	**EFISIENSI PENGGUNAAN ENERGI**	**46**		
1	Selubung Bangunan	9		
a.	Selubung bangunan memiliki nilai akumulasi *Overall Thermal Transfer Value* (OTTV) dan *Roof Thermal Transfer Value* (RTTV) paling tinggi 35 Watt/m2. Catatan: Apabila Bangunan Gedung direncanakan tidak menggunakan sistem pengondisian udara, maka mendapatkan nilai penuh.	5	5	
b.	Nilai perbandingan selubung bangunan transparan dengan selubung bangunan masif atau *Window to Wall Rati* o (WWR) kurang dari 30%. Catatan: Apabila Bangunan Gedung direncanakan tidak menggunakan sistem pengondisian udara, maka mendapatkan nilai penuh.	4	4	
2	Sistem Ventilasi	3		
a.	Bangunan Gedung yang ruangan-ruangannya dilengkapi dengan sistem pengondisian udara, namun direncanakan untuk tidak mengondisikan sebagian atau seluruh ruang pasif (koridor, lobby lift, toilet, dan lain-lain) dan melengkapi dengan ventilasi alami atau ventilasi mekanis sehingga tetap memenuhi kenyamanan termal.	3	3	
3	Sistem Pengondisian Udara	7		
a.	Direncanakan menggunakan *Air Conditioning* (AC) dengan suhu ruangan paling rendah 25°C±1°C dan kelembapan relatif ruangan 60% ±10%. Catatan: Apabila Bangunan Gedung direncanakan tidak menggunakan sistem pengondisian udara, maka mendapatkan nilai penuh.	2	2	dibuktikan dengan RKS yang menunjukan rencana penggunaan Air Conditioning (AC)
b.	kW/TR atau COP dari peralatan pengondisian udara sesuai dengan SNI 6390:2020 atau edisi terbaru. Catatan: Apabila Bangunan Gedung direncanakan tidak menggunakan sistem pengondisian udara, maka mendapatkan nilai penuh.	5	5	dibuktikan dengan material penggunaan Air Conditioning
4	Sistem Pencahayaan Ruang Luar	12		
a.	Pencahayaan buatan memenuhi persyaratan:			
1)	Sistem pencahayaan buatan ruangan direncanakan memiliki daya maksimum dan tingkat pencahayaan sesuai dengan SNI 6197:2020 atau edisi terbaru	2	2	dibuktikan dengan kebutuhan lux sesuai SNI 6197:2020
2)	Terdapat satu saklar pada ruangan yang lebih kecil dari pada 30 m2.	2	2	dapat dipenuhi
3)	Penggunaan sensor penghuni/pengendali pencahayaan pada ruang dengan fungsi tertentu sebagaimana dipersyaratkan dalam SNI 6197:2020 atau edisi terbaru.	2	2	dapat dipenuhi
b.	Pencahayaan alami memenuhi persyaratan:			
1)	Daerah yang mendapat pencahayaan alami sesuai standar, memiliki pengelompokan lampu terpisah dengan daerah yang tidak mendapatkan cahaya alami	4	4	dapat dipenuhi dengan perubahan pengelompokan lampu
2)	Daerah yang mendapat pencahayaan alami sesuai standar, dilengkapi dengan sensor intensitas cahaya (lux) yang dapat mengatur penyalaan lampu sesuai dengan tingkat pencahayaan sesuai standar.	2	2	dapat dipenuhi
5	Sistem Transportasi dalam Gedung	3		
a.	Perhitungan *traffic analysis* lif sesuai SNI 03-6573-2001 atau edisi terbaru. Catatan: Apabila bangunan direncanakan tidak menggunakan lif, maka mendapatkan poin penuh.	1	1	bangunan direncanakan tidak menggunakan lif
b.	Menggunakan sistem transportasi vertikal yang memiliki fitur hemat energi:			
1)	Untuk transportasi vertikal elevator menggunakan teknologi *Variable Voltage Variable Frequency* (VVVF). Catatan: Apabila bangunan direncanakan tidak menggunakan lif, maka mendapatkan poin penuh.	1		tidak menggunakan
2)	Untuk transportasi vertikal eskalator menggunakan teknologi *slow motion* atau on/off automatic. Catatan: Apabila bangunan direncanakan tidak menggunakan lif, maka mendapatkan poin penuh.	1		tidak menggunakan
6	Perhitungan Efisiensi Energi	5		
a.	Terdapat rencana penghematan konsumsi energi listrik dengan melakukan perhitungan konsumsi energi listrik yang lebih rendah dibandingkan dengan baseline*). Untuk setiap penghematan konsumsi energi listrik 2% diberi nilai 1 poin dengan nilai paling banyak 5 poin. 5 *) *Baseline* adalah besaran rujukan untuk efisiensi energi yang dihitung berdasarkan SNI dan peraturan perundang-undangan tentang konservasi energi. SNI yang diacu di antaranya: a. SNI 6197:2020 (Konservasi energi pada sistem pencahayaan); b. SNI 6389:2020 (Konservasi energi selubung bangunan pada Bangunan Gedung); c. SNI 6390:2020 (Konservasi energi sistem tata udara pada Bangunan Gedung); atau edisi terbaru.	5	0	
7	Sistem Kelistrikan			
a.	Bangunan Gedung direncanakan memiliki pengelompokan beban listrik dan masing-masing memiliki kWh meter, serta tersedia submeter energi listrik untuk sumber daya utama lebih besar dari 100 kVa.	2	2	dibagi 3 kwh meter, dikelompokan sendiri, 3 langganan
b.	Bangunan dengan sistem pengondisian udara terpusat *(centralized air conditioning system)* harus menggunakan *Building Management System* (BMS) guna mengendalikan konsumsi listrik pada Bangunan Gedung.	3	3	ditambahkan AC manager
c.	Terdapat rencana pemanfaatan sumber energi listrik dari sumber energi terbarukan.	2	2	ambil dari pju luar
B	**NILAI TOTAL**	**46**	**39**	

NO	PARAMETER PENILAIAN KERJA	POIN MAKS.	POIN NILAI	KETERANGAN
C	**EFISIENSI PENGGUNAAN AIR**	**22**		
1	Sumber Air	13		
a.	Air PDAM atau perusahaan air minum lainnya	1	1	dapat dipenuhi
b.	Air permukaan (air sungai, air danau, air laut) yang diolah dengan izin	3		
c.	Air hujan yang diolah	2	2	dapat dipenuhi
d.	*Air daur ulang:*			
1)	Air daur ulang dari air bekas *(grey water)*	2	2	dapat dipenuhi
	Apabila dilengkapi meter air diberi nilai tambahan 1	1	1	dapat dipenuhi
2)	Air daur ulang dari air kotor *(black water)*	3		
	Apabila dilengkapi meter air diberi nilai tambahan 1	1		
2	Pemakaian Air	4		
a.	Direncanakan meter air dipasang di setiap sistem keluaran air tanah	2	0	tidak ada sumur
b.	Terdapatnya perhitungan rencana penghematan konsumsi air dalam bentuk neraca air	2	2	dapat dipenuhi
3	Penggunaan Peralatan Saniter Hemat Air *(Water Fixture)*	5		
	Pilih Salah Satu			
a.	Direncanakan Bangunan Gedung menggunakan paling sedikit 25% produk *fixture* hemat air dari total rencana pengadaan produk *fixture*	3		
b.	Paling sedikit 50% dari total pengadaan produk fixture	4		
c.	Paling sedikit 75% dari total pengadaan produk fixture	5	5	dapat dipenuhi
C	**NILAI TOTAL**	**22**	**13**	

NO	PARAMETER PENILAIAN KERJA	POIN MAKS.	POIN NILAI	KETERANGAN
D	**KUALITAS UDARA DALAM RUANG**	**19**		
1	Pelarangan Merokok	5		
a.	Ada komitmen dari Pengelola Bangunan Gedung untuk menjadikan gedungnya bebas dari asap rokok	2	2	dapat dipenuhi dengan surat komitmen
b.	Ada peringatan dan rambu larangan merokok di seluruh bagian Bangunan Gedung. Apabila tersedia area merokok, maka disiapkan terpisah dari Bangunan Gedung.	3	3	dapat dipenuhi dengan rambu larangan merokok
2	Pengendalian Karbon dioksida (CO2) dan Karbon monoksida (CO)	9		
a.	Setiap ruangan, termasuk ruangan yang dilengkapi sistem pengondisian udara, harus dirancang memiliki sistem ventilasi dan disediakan suplai udara segar sesuai persyaratan SNI 03-6572-2001 atau edisi terbaru dengan memperhitungkan kandungan CO2 dan/atau CO.	3	3	dapat dipenuhi
b.	Setiap ruang tertutup pada bangunan yang memiliki kepadatan tinggi dan/atau yang berpotensi menimbulkan akumulasi CO2 harus dilengkapi dengan sensor CO2 dengan alarm dan sistem ventilasi mekanis yang beroperasi secara otomatis untuk menjaga ambang batas kenyamanan konsentrasi CO2 (1000 ppm) tidak terlampaui.	3	3	dapat dipenuhi
c.	Setiap area parkir tertutup dengan bukaan dinding kurang dari 3 sisi harus dilengkapi dengan sensor CO dengan alarm dan sistem ventilasi mekanis yang beroperasi secara otomatis ketika konsentrasi gas CO untuk menjaga ambang batas kenyamanan konsentrasi CO (25 ppm) tidak terlampaui.	3	3	dapat dipenuhi
3	Pengendalian Penggunaan Bahan Pembeku *(Refrigerant)*	5		
	pilih salah satu			
a.	Ruangan dirancang tidak menggunakan alat pendingin udara yang menggunakan refrigeran.	5		
b.	Pada Bangunan Gedung yang direncanakan menggunakan alat pendingin:			
1)	Apabila ruangan harus menggunakan mesin pendingin udara, dipilih mesin yang menggunakan refrigeran dengan nilai Ozone Depletion Potential (ODP) sama dengan nol.	3	3	diajukan pada final assesment
2)	Alat pendingin udara menggunakan refrigeran dengan nilai *Global Warming Potential* (GWP) paling tinggi 700.	2		
D	**NILAI TOTAL**	**19**	**17**	

NO	PARAMETER PENILAIAN KERJA	POIN MAKS.	POIN NILAI	KETERANGAN
E	**PENGGUNAAN MATERIAL RAMAH LINGKUNGAN**	**21**		
1	Pengendalian Penggunaan Material Berbahaya	6		
a.	Dalam RKS direncanakan menggunakan material cat sesuai ketentuan tidak mengandung zat pencemar berbahaya.	2	2	dapat dipenuhi dalam RKS
b.	bu/material terbarukan tidak terdapat perekat dan/atau pelapis yang mengandung bahan berbahaya dan beracun (B3).	2	2	dapat dipenuhi dalam RKS
c.	Material logam menggunakan pelapis cat tahan karat yang tidak mengandung bahan berbahaya dan beracun (B3).	2	2	dapat dipenuhi dalam RKS
2	Penggunaan Material Bersertifikat Ramah Lingkungan *(Eco-labelling)*	15		
a.	Material beton menggunakan bahan baku yang berasal dari sumber lokal dengan jarak paling jauh 1000 km atau berasal dari sumber/pabrik terdekat dari lokasi proyek.	1	1	dapat dipenuhi dalam RKS
b.	Material beton penggunaan semen terdapat ketentuan rencana menggunakan semen dari pabrik yang menerapkan sistem manajemen lingkungan ISO 14001	3	3	dapat dipenuhi dalam RKS
c.	Material penutup dinding terdapat ketentuan harus berasal dari sumber lokal dengan jarak paling jauh 1000 km atau berasal dari sumber/pabrik terdekat dari lokasi proyek.	1	1	dapat dipenuhi dalam RKS
d.	Rencana penggunaan kayu memiliki ketentuan legal	2	2	dapat dipenuhi dalam RKS
e.	Rencana penggunaan kayu daur ulang/bambu/material terbarukan lainnya paling sedikit 50% dari biaya komponen plafon dan/atau dinding bangunan.	1		
f.	Dalam RKS direncanakan menggunakan material cat dengan ketentuan memilih dari pabrik yang menerapkan sistem manajemen lingkungan ISO 14001.	3	3	dapat dipenuhi dalam RKS
g.	Penutup atap direncanakan menggunakan material yang ramah lingkungan, yaitu tidak mengandung bahan beracun dan berbahaya (B3) antara lain asbes, dan/atau memiliki ekolabel.	1	1	dapat dipenuhi dalam RKS
h.	Rencana penggunaan material berbasis limbah/produk samping sebagai agregat, filler, substitusi semen, dan bahan finishing telah memenuhi ketentuan.	1		
i.	Penggunaan material dengan Tingkat Komponen Dalam Negeri (TKDN) paling sedikit 40%.	2	2	
E	**NILAI TOTAL**	**21**	**19**	

NO	PARAMETER PENILAIAN KERJA	POIN		KETERANGAN
		MAKS.	NILAI	
F	**PENGELOLAAN SAMPAH**	**7**		
1	Penerapan Prinsip 3R *(Reduce, Reuse, Recycle)*	1		
a.	Pengelola sampah di gedung direncanakan berkomitmen untuk pengelolaan sampah dengan prinsip 3R (reduce, reuse, recycle) di sumber. Rencana usaha pengurangan dan penggunaan kembali kantong plastik dan kertas.	1	1	
2	Penerapan Sistem Penanganan Sampah	5		
a.	Rencana penyediaan fasilitas tempat/wadah sampah skala individual maupun komunal. Tempat/wadah sampah sesuai dengan pengelompokan dan pemisahan sampah terhadap jenis sampah. Fasilitas tempat/wadah sampah terpisah pada Bangunan Gedung paling sedikit 3 jenis sampah, yaitu untuk sampah organik, anorganik, dan B3, dengan kapasitas sesuai jumlah/volume timbulan sampah	1	1	dapat dipenuhi
b.	Rencana membangun Tempat Penampungan Sementara (TPS) sampah dengan kapasitas yang cukup di lingkungan bangunan gedung, serta melakukan pengambilan dan pemindahan sampah dari sumber sampah ke TPS secara terjadwal atau setiap hari dengan menggunakan alat pengumpul sampah yang tersekat/terpilah	2	2	dapat dipenuhi
c.	Merencanakan fasilitas pengolahan sampah organik dan/atau sampah anorganik secara mandiri dan/atau melibatkan pihak ketiga yang memiliki fasilitas pengelolaan sampah organik dan/atau anorganik di luar BGH untuk menambah nilai manfaat dan mengurangi dampak lingkungan.	2	2	
3	Penerapan Sistem Pencatatan Timbulan Sampah	1		
a.	Merencanakan pencatatan berat/volume timbulan sampah yang akan dikelola	1	1	
F	**NILAI TOTAL**	**7**	**7**	

NO	PARAMETER PENILAIAN KERJA	POIN		KETERANGAN
		MAKS.	NILAI	
G	**PENGELOLAAN AIR LIMBAH**	**12**		
1	Penyediaan Fasilitas Pengolahan Air Limbah Sebelum Dibuang ke Saluran Pembuangan Kota	7		
a.	Bangunan Gedung yang terletak di daerah pelayanan sistem jaringan air limbah kota atau komunal dapat memanfaatkan jaringan tersebut:			
	Pilih salah satu			
1)	Jaringan pipa langsung terhubung tanpa pra pengolahan	1		
2)	Dilengkapi dengan pra pengolahan (bak kontrol, grease trap, screen, dan sebagainya)	2	2	menggunakan stp dlu
b.	Bangunan Gedung memiliki fasilitas pengolahan air limbah:			
1)	Jenis Pengolahan:			
	Pilih salah satu			
a)	Hanya pra pengolahan	1		
b)	Pra pengolahan dan pengolahan *primer*	2	2	
c)	Pengolahan lengkap (pra pengolahan, pengolahan air limbah, dan pengolahan/penanganan lumpur)	3		
2)	Rencana kualitas air olahan memenuhi baku mutu sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan	2	2	
2	Penyediaan Fasilitas Pengolahan Air Limbah Sebelum Dibuang ke Saluran Pembuangan Kota	5		
a.	Menggunakan air hasil daur ulang untuk lebih dari satu fungsi:			
	Pilih salah satu			
1)	Penggunaan hanya untuk dua fungsi	2	2	
2)	Penggunaan lebih dari dua fungsi	3		
b.	Rencana kualitas air daur ulang untuk fungsi cooling tower atau penggelontoran/flushing memenuhi standar baku mutu sesuai ketentuan peraturan	2	2	
G	**NILAI TOTAL**	**12**	**10**	

3. Objek Pamer

Appendix 1. A full list of attributes/groups of attributes and inventory numbers

Attribute #	Attribute ID	Attribute name	Type
1	**A.1**	**Panggung Krapyak Monument**	Attribute
2	**A.2**	**Southern Cosmological Axis**	Attribute
-	**B.1**	**Outer Walls, Gates and Fortifications**	Complex
3	**B.1.1**	Plengkung Nirbaya South Gate	Attribute
4	**B.1.2**	Plengkung Jagabaya West Gate	Attribute
5	**B.1.3**	Plengkung Jagasura Northwest Gate	Attribute
6	**B.1.4**	Plengkung Tarunasura Northeast Gate	Attribute
7	**B.1.5**	Bastions	Attribute
8	**B.1.6**	Outer Walls of the fort	Attribute
9	**B.1.7**	Gates between the Royal Stables and Carriage complex and the Kraton	Attribute
10	**B.1.8**	Northern gates	Complex
-	**B.2**	**Inner Complex of the Palace and Its Squares**	Attribute
11	**B.2.1**	Royal Stables and Carriage Complex	Attribute
12	**B.2.2**	Alun-Alun Lor (Northern Square) including two beringan trees	Attribute
13	**B.2.3**	Bangsal Pekapalan (3 buildings)	Attribute
14	**B.2.4**	Kandhang Sima	Attribute
15	**B.2.5**	Bangsal Pemandengan (2 buildings)	Attribute
16	**B.2.6**	Tratag Pagelaran	Attribute
17	**B.2.7**	Bangsal Pengapit	Attribute
18	**B.2.8**	Bangsal Pengrawit	Attribute
19	**B.2.9**	Bangsal Pacikeran	Attribute
20	**B.2.10**	Tarub Agung	Attribute
21	**B.2.11**	Bangsal Pecaosan Gandhek	Attribute
22	**B.2.12**	Tratag Sitihinggil	Attribute
23	**B.2.13**	Bangsal Witana	Attribute
24	**B.2.14**	Bale Bang	Attribute
25	**B.2.15**	Bale Angun-Angun	Attribute
26	**B.2.16**	Gedhong UGM (2 buildings)	Attribute
27	**B.2.17**	Regol Brajanala	Attribute
28	**B.2.18**	Dragunder	Attribute
29	**B.2.19**	Bangsal Pancaniti	Attribute
30	**B.2.20**	Bale Antiwahana	Attribute
31	**B.2.21**	Pecaosan (1)	Attribute
32	**B.2.22**	Regol Srimanganti	Attribute
33	**B.2.23**	Pecaosan (2)	Attribute
34	**B.2.24**	Bangsal Srimanganti	Attribute
35	**B.2.25**	Bangsal Trajumas	Attribute
36	**B.2.26**	Kantor Parentah Ageng	Attribute
37	**B.2.27**	Regol Danapertapa (Danapertapa Gate)	Attribute
38	**B.2.28**	Bangsal Prabayeksa	Attribute
39	**B.2.29**	Tratag Prabayeksa	Attribute
40	**B.2.30**	Bangsal Kencana	Attribute
41	**B.2.31**	Tratag Bangsal Kencana	Attribute
42	**B.2.32**	Bangsal Manis	Attribute
43	**B.2.33**	Gedhong Jene	Attribute
44	**B.2.34**	Gedhong Trajutrisna	Attribute
45	**B.2.35**	Gedhong Purwarukma/ Pantisumbaga	Attribute
46	**B.2.36**	Bangsal Kothak	Attribute
47	**B.2.37**	Bangsal Mandhalasana	Attribute
48	**B.2.38**	Gedhong Parentah Luhur	Attribute
49	**B.2.39**	Gedhong Patehan	Attribute
50	**B.2.40**	Gedhong Danartapura	Attribute
51	**B.2.41**	Gedhong Sarengbaya	Attribute
52	**B.2.42**	Gedhong Gangsa Kidul (Southern Gedhong Gangsa)	Attribute
53	**B.2.43**	Regol Gapura (Gapura Gate)	Attribute
54	**B.2.44**	Gedhong Gangsa Lor (Northern Gedhong Gangsa)	Attribute
55	**B.2.45**	Regol Kemagangan (Apprenticeship workshop Gate)	Attribute
56	**B.2.46**	Gedhong Sedhahan	Attribute
57	**B.2.47**	Mbabrik	Attribute
58	**B.2.48**	Regol Manikantaya	Attribute
59	**B.2.49**	Bangsal Pengapit (2)	Attribute
60	**B.2.50**	Bangsal Sekarkedhaton	Attribute
61	**B.2.51**	Dalem Klangenan	Attribute
62	**B.2.52**	Langgar Keputren	Attribute

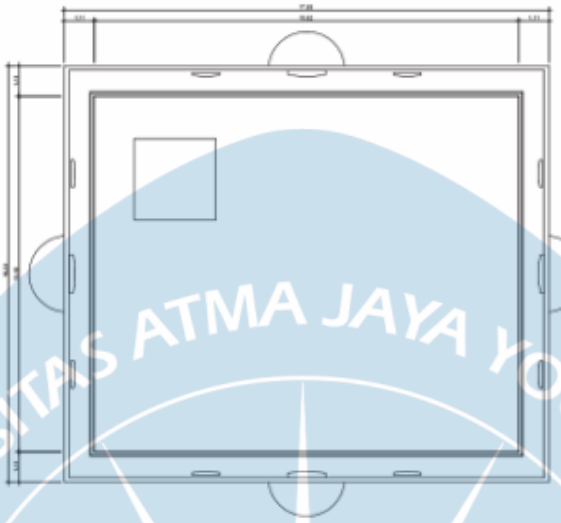
63	**B.2.53**	Dalem Garwa	Attribute
64	**B.2.54**	Dalem Putra	Attribute
65	**B.2.55**	Bangsal Abrit	Attribute
66	**B.2.56**	Gedhong Inggil	Attribute
67	**B.2.57**	Langgar Panepen	Attribute
68	**B.2.58**	Gedhogan	Attribute
69	**B.2.59**	Kedhaton Kilen (Western Kedhaton)	Attribute
70	**B.2.60**	Pawon Prabeya	Attribute
71	**B.2.61**	Indrancana	Attribute
72	**B.2.62**	Bangsal Tamanan	Attribute
73	**B.2.63**	Bangsal Madukara	Attribute
74	**B.2.64**	Pecaosan (3)	Attribute
75	**B.2.65**	Museum Hamengkubuwana IX	Attribute
76	**B.2.66**	Gudhang Purayakara	Attribute
77	**B.2.67**	Bekas Gedhogan	Attribute
78	**B.2.68**	Gedhong Kapa	Attribute
79	**B.2.69**	Kawedanan Kori	Attribute
80	**B.2.70**	Putra Dalem	Attribute
81	**B.2.71**	Sri Katong	Attribute
82	**B.2.72**	Purwarukma	Attribute
83	**B.2.73**	Dalem Kasatrian	Attribute
84	**B.2.74**	Bangsal Kasatrian	Attribute
85	**B.2.75**	Gedhong Pringgadani	Attribute
86	**B.2.76**	Kedhaton Wetan (Eastern Kedhaton)	Attribute
87	**B.2.77**	Bangsal Kemagangan (Apprenticeship workshop)	Attribute
88	**B.2.78**	Pecaosan (2 buildings)	Attribute
89	**B.2.79**	Omah Gunungan (Panti Pareden)	Attribute
90	**B.2.80**	Pangongan passage	Attribute
91	**B.2.81**	Regol Gadhungmlathi	Attribute
92	**B.2.82**	Pecaosan (2 buildings)	Attribute
93	**B.2.83**	Bangsal Kemandhungan (Bangsal Kemandungan)	Attribute
94	**B.2.84**	Regol Kemandhungan (Kemandhungan Gate)	Attribute
95	**B.2.85**	Sitihinggil Kidul (Southern Sitihinggil)	Attribute
96	**B.2.86**	Kandhang Gadjah (Elephant Cage)	Attribute
97	**B.2.87**	Pagelaran and Sitihinggil Lor Courtyard (Northern Pagelaran and Sitihinggil Courtyards)	Attribute
98	**B.2.88**	Kamandungan Lor Courtyard (Northern Kamandungan Courtyard)	Attribute
99	**B.2.89**	Srimanganti Courtyard	Attribute
100	**B.2.90**	Kedhaton Courtyard	Attribute
101	**B.2.91**	Kemagangan Courtyard	Attribute
102	**B.2.92**	Kamandungan Kidul Courtyard (Southern Kamandungan Courtyard)	Attribute
103	**B.2.93**	Sitihinggil Kidul Courtyard (Southern Sitihinggil courtyard)	Attribute
104	**B.2.94**	Kraton Kilen Complex walls	Attribute
105	**B.2.95**	Alun-Alun Kidul (Southern Square) walls	Attribute
106	**B.2.96**	Alun-Alun Kidul (Southern Square) including two beringan trees	Attribute
107	**B.2.97**	Bangsal Manguntur Tangkil	Attribute
-	**B.3**	**Tamansari Royal Garden Complex**	Complex
108	**1.B.3.1**	Great Gate	Attribute
109	**1.B.3.2**	Umbul Binangun Bathing Complex	Attribute
110	**1.B.3.3**	Sumur Gumuling Underground Mosque	Attribute
111	**1.B.3.4**	Pulo Kenanga (Main Building)	Attribute
112	**1.B.3.5**	Lorong Bawah Tanah/Air (urung-urung)	Attribute
113	**1.B.3.6**	Pulo Panembung	Attribute
114	**1.B.3.7**	Gapura Panggung	Attribute
115	**1.B.3.8**	Wall to the Gedhong Lopak-Lopak	Attribute
116	**1.B.3.9**	Gedhong Sekawancomplex (Gedhong Keparak Patedak Lebet)	Attribute
117	**1.B.3.10**	Gedhong Temanten (Gedhong Piket Keparak Patedak Jawi)	Attribute
118	**1.B.3.11**	Ledoksari complex	Attribute
119	**1.B.3.12**	Walls connecting the Tamansari and Kraton complexes	Attribute
-	**B.4**	**Great Mosque Complex**	Complex
120	**B.4.1**	Great Mosque, porch (*serambi*) and moat.	Attribute
121	**B.4.2**	Pagongan Gamelan Buildings (two buildings)	Attribute
122	**B.4.3**	Pangulon Priest House (nDalem Pengulon)	Attribute
123	**B.4.4**	Mimbar and Maksurah	Attribute
124	**B.4.5**	Pajagan buidings (two buildings)	Attribute
125	**B.4.6**	Regol dan Pagar	Attribute

126	**B.4.7**	Cemetry	Attribute
127	**B.4.8**	Pawestren and Pabongan	Attribute
128	**C.1**	**Northern Cosmological Axis**	Attribute
129	**C.2**	**Beringharjo Market**	Attribute
-	**C.3**	**Kepatihan Complex**	Complex
130	**C.3.1**	Bangsal Kepatihan	Attribute
131	**C.3.2**	Dalem Ageng	Attribute
132	**C.3.3**	Wilis building	Attribute
133	**C.3.4**	Kepatihan Mosque	Attribute
134	**C.3.5**	Gedhong Pacar	Attribute
135	**C.3.6**	Bale Cepoko;	Attribute
136	**C.3.7**	nDalem Wijataptraja	Attribute
137	**C.3.8**	Bale Wara	Attribute
138	**C.3.9**	Bale Mangu	Attribute
139	**C.3.10**	Bale Tanjung utara	Attribute
140	**C.3.11**	Bale Tanjung selatan	Attribute
141	**C.3.12**	Indis Building	Attribute
142	**C.3.13**	Gapura (gate) and wall	Attribute
143	**C.3.14**	Southern wall	Attribute
144	**C.4**	**Tugu Monument**	Attribute

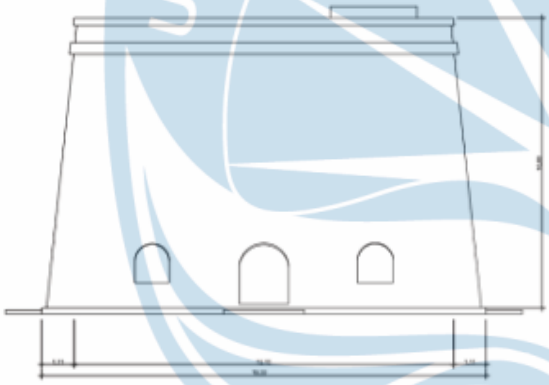
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA

Objek Pamer Monumen Panggung Krapyak

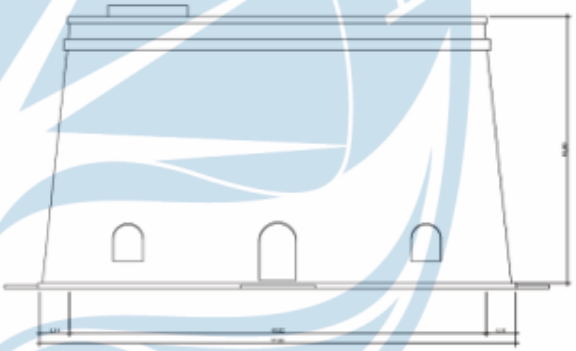
1.A.1. Panggung Krapyak Monument



1.a. Panggung Krapyak Monument Plan



1. b. View of the North Side of the Panggung Krapyak Monument



1.c. South Side View of the Panggung Krapyak Monument

(Image source: Panggung Krapyak Monument Conservation Plan Report, Office of Cultural Affairs of Special Region of Yogyakarta, 2017)

UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA



1.d. Panggung Krapyak Monument (Southview)



1.f. Panggung Krapyak Monument (inner view)



1.e. Panggung Krapyak Monument (inner view)

(Image Source: Office of Cultural Affairs of Special Region of Yogyakarta, 2019)



1. g. Reconstruction of the wooden staircase leading to the roof of the Panggung Krapyak Monument in the northwest corner (2015) by the Office of Cultural Affairs of Special Region of Yogyakarta

(Image Source: Office of Cultural Affairs of Special Region of Yogyakarta, 2019)



1.j. Aerial photograph of the Panggung Krapyak Monument (Southview)

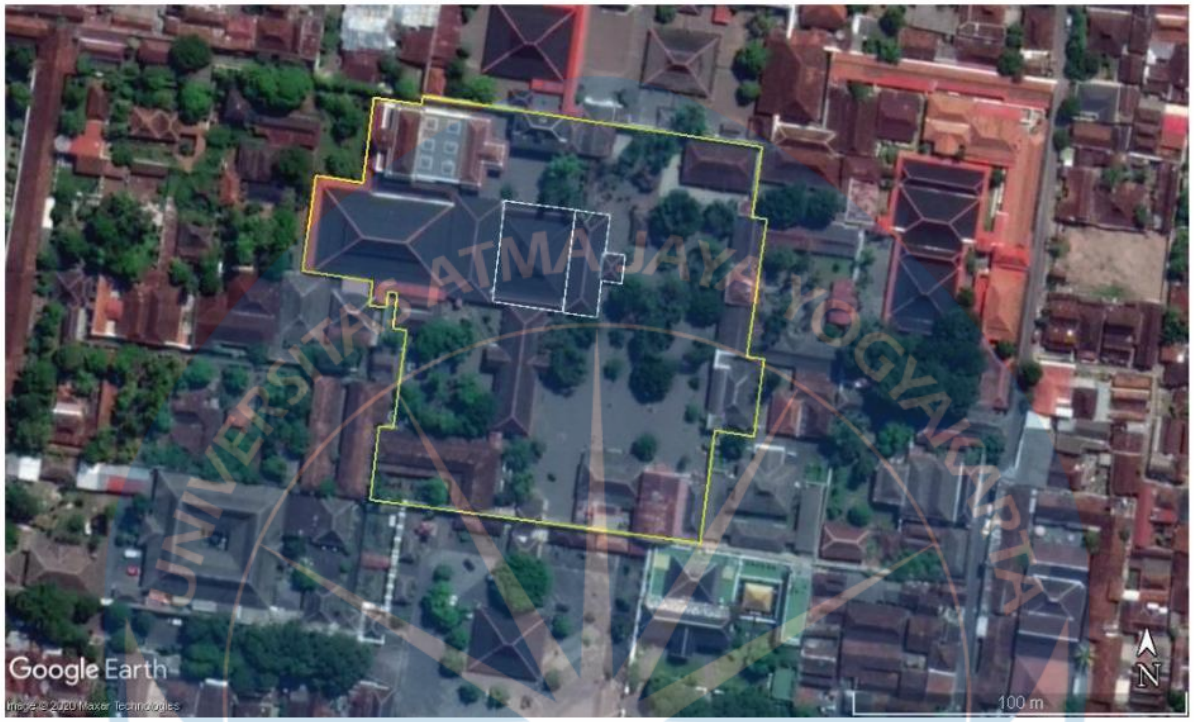
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA

ZONA	OBJEK PAMER	DESKRIPSI	BAHAN/MEDIA
Arsitektural	Maket Panggung Krapyak	Replika bentuk Panggung Krapyak lengkap dengan bukaan, tangga, dan orientasinya pada Sumbu Kosmologis.	3D Print, akrilik, MDF
	Potongan dinding batu bata & plester	Panel edukatif yang memperlihatkan lapisan batu bata tradisional dan plester pasir–kapur sebagai teknologi konstruksi abad ke-18.	Bata ekspos (replika), panel kayu/metal, akrilik
	AR / VR eksplorasi interior Panggung Krapyak	Pengunjung “masuk” ke dalam Panggung Krapyak via AR/VR dan melihat perspektif ruang dari atas dan dalam.	Perangkat VR/AR, layar sentuh, headphone.
Historis	Kronologi pendirian (timeline grafis)	Panel timeline dari masa Hamengku Buwono I (1782) hingga penetapan sebagai Warisan Nasional dan bagian OUV UNESCO.	Panel digital cetak, backlight box, akrilik.
	Peta sejarah perburuan & tata ruang awal kota	Peta yang menunjukkan Panggung Krapyak sebagai hutan perburuan, serta hubungan ke Kraton dan Tugu dalam rencana kota awal.	kertas art paper, panel kayu, akrilik.
	Media interaktif “Sangkan Paraning Dumadi”	Layar sentuh yang menjelaskan posisi Panggung Krapyak dalam narasi siklus kehidupan (sangkan) menuju Kraton dan Tugu.	Touchscreen, casing kayu/metal, software interaktif.
Mitologis	Panel ilustrasi cerita Pangeran Hanyakrawati	Ilustrasi naratif tentang perburuan terakhir Pangeran Hanyakrawati/Panembahan Seda Krapyak yang hidup dalam tradisi lisan.	Cetak ilustrasi di kanvas/kertas art, frame kayu.
	Audio corner cerita rakyat Krapyak	Sudut dengar di mana pengunjung bisa mendengarkan versi lisan cerita Krapyak (Bahasa Jawa & Indonesia).	Headset, player digital, panel kayu/lunak,
	Naskah/komik edukatif folklor Krapyak	Buku/komik pendek tentang Pangeran Hanyakrawati, Mas Rangsang (Sultan Agung), dan konflik politik yang menyertai.	Buku cetak, rak display kayu/metal.
Tradisi	Replika perangkat sesaji Tingalan Dalem di Krapyak	Replika ubarampe sesaji yang biasa dipersembahkan Kraton di Panggung Krapyak pada peringatan ulang tahun Sultan.	Keramik, anyaman bambu, kain, kayu, replika makanan dari resin.
	Video dokumenter ritual & festival Panggung Krapyak	Video pendek yang menampilkan ritual sesaji, Panggung Krapyak Festival, dan aktivitas komunitas di sekitar situs.	Layar besar/proyektor, speaker, panel akustik.
	Panel “Living Heritage Panggung Krapyak”	Penjelasan tentang bagaimana Panggung Krapyak masih digunakan sebagai ruang hidup: ritual, festival, dan aktivitas warga.	Panel cetak, foto dokumenter, akrilik.

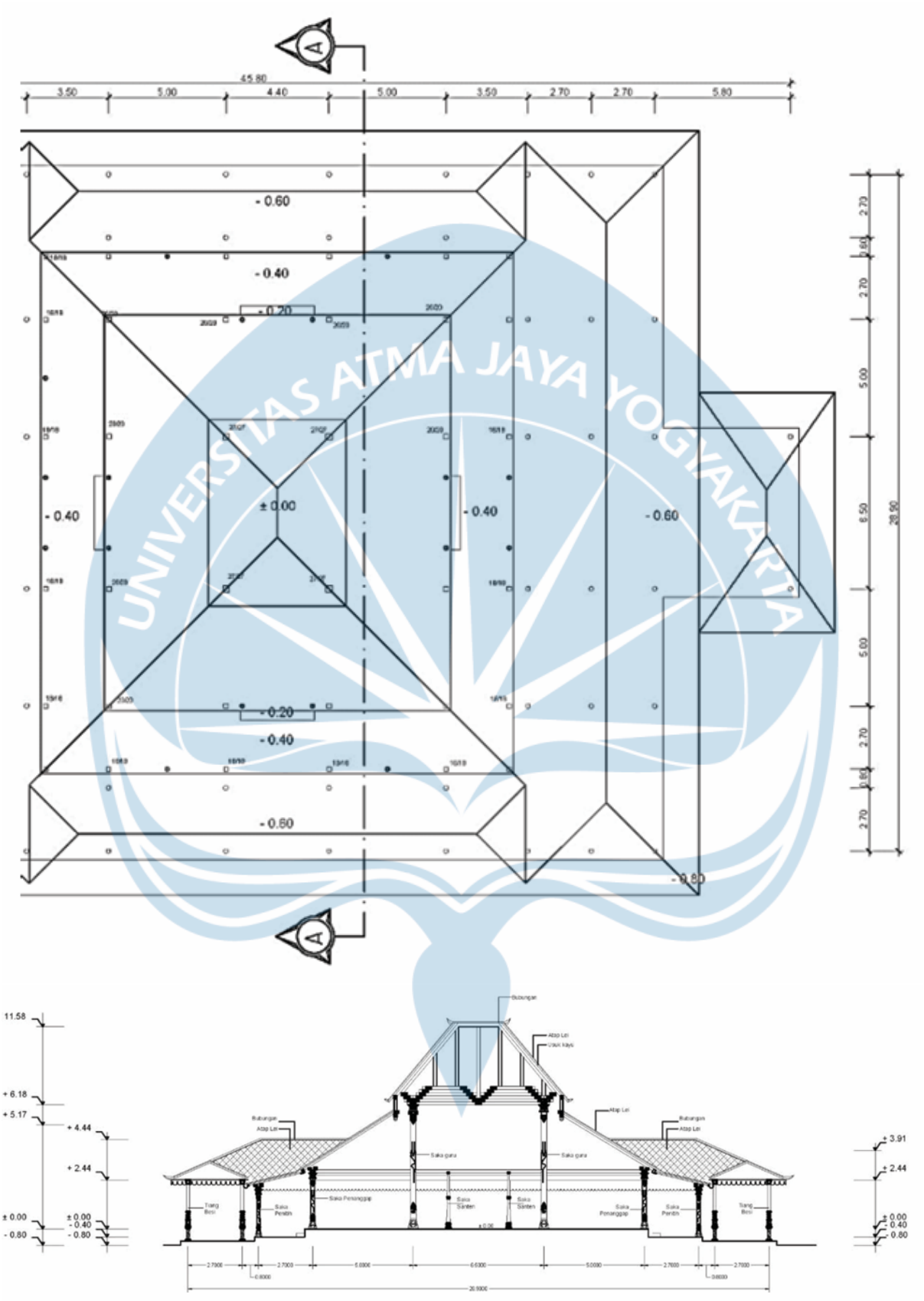
Tabel 2.1 Objek Pamer Kraton Yogyakarta

1.B.2 Inner Complex of the Palace and Its Squares

Images of Bangsal Kencana, to show the overall Bangsal Kencana design.



4.a. The position of Bangsal Kencana within the Kraton complex.
(Source: Google earth Satellite Image dated 18.5.2019).



4.c. Structure of Bangsal Kencana (south–north cut). Source: Office of Cultural Affairs of Special Region of Yogyakarta, 2016

ZONA	OBJEK PAMER	DESKRIPSI	BAHAN/MEDIA
Arsitektural	Maket 7 Plataran Kraton	Menampilkan struktur linear dari Alun-Alun Kidul sampai Alun-Alun Lor beserta regol dan bangsal.	3D Print, akrilik, kayu jati miniatur, LED mapping.
	Model Bangunan Joglo (Bangsal & Gedhong)	Representasi bentuk Joglo tanpa dinding (Bangsal) dan dengan dinding (Gedhong).	Replika kayu jati, fiber glass.
	Sampel Material Kraton	Material historis: bata plester, kayu jati, genteng tanah liat.	Sampel fisik, panel sentuh edukatif.
Historis	Peta Transformasi Kraton dari 1755–sekarang	Perubahan struktur bangunan setelah gempa 1867 & 2006.	Panel peta linen, layar timeline interaktif.
	Arsip Foto Pagelaran 1865–Abad 20	Menampilkan perubahan fasad Pagelaran yang mulai menggabungkan unsur Eropa.	Cetak arsip di kertas art paper, slideshow digital.
	Dokumen Tata Rakiting Wewangunan	Aturan sistem tata ruang dan tata kelola tradisional.	Replika manuskrip daluang, display digital.
Mitologis	Instalasi Naratif Sangkan Paraning Dumadi	Visualisasi 7 tahap kehidupan manusia melalui ruang Kraton.	Video mapping, AR, mural naratif.
	Model Ringin Wok, Kiai Dewadaru & Kiai Janadaru	Pohon beringin sakral di alun-alun yang terkait perjalanan hidup manusia & meditasi Sultan.	Replika fiber, lantai interaktif.
	Simbol Pamengkang (Sitihinggil Kidul)	Representasi posisi kaki perempuan sebagai simbol kelahiran.	Instalasi bentuk, panel interpretasi.
Tradisi	Video Bedhaya Semang (tarian sakral)	Visualisasi pertunjukan sakral yang hanya boleh ditampilkan di Bangsal Kencana.	Video dokumenter, audio 3D, layar
	Panel Tradisi Macapatan di Srimanganti	Pembacaan cerita Jawa saat bulan Ramadhan.	Recording audio, teks transliterasi.
	Simulasi Ritual Pemakaman Sultan	Jalur ritual dari Kedhaton → Kamandungan → Alun-Alun Kidul → Imogiri.	Peta interaktif lantai, VR/AR experience.

Tabel 2.2 Objek Pamer Tamansari

1.B.3. Tamansari Royal Garden Complex



5.a. The interior of the Gedhong Panggung in Pulo Kenanga KITLV 93350 ca. 1915. Source: http://hdl.handle.net/1887.1/item:924089



5.b. The interior of Gedhong Panggung in Pulo Kenanga. Source: OCA, 2019



5.c. The interior of the Sumur Gumuling well KITLV ca. 1931. Source: http://hdl.handle.net/1887.1/item:764592



5.d. The interior of Sumur Gumuling well. Source: OCA, 2019



5.d. The interior of the Underwater Passage (Urung-Urung) KITLV A868 Documentation ca. 1915. Source: http://hdl.handle.net/1887.1/item:922842



5.e. The interior of the Underwater Passage (Urung-Urung). Source: OCA, 2019

ZONA	OBJEK PAMER	DESKRIPSI	BAHAN/MEDIA
Arsitektural	Model 3D Kompleks Tamansari	Menampilkan keseluruhan komposisi ruang Tamansari, termasuk Great Gate, Umbul Binangun, Sumur Gumuling, dan Pulo Kenanga.	Resin, akrilik, kayu jati mini, material 3D print
	Replika Ornamen & Relief Tamansari	Ornamen lengkung, motif flora, dan dekorasi arsitektural yang mencerminkan sintesis Jawa–Islam–Eropa.	Gypsum, resin, kayu
	Maket Sistem Terowongan Bawah Tanah	Miniatur yang memperlihatkan jaringan lorong pertahanan dan ruang ibadah bawah tanah.	Akrilik, resin, LED lightbox
Historis	Peta Evolusi Tamansari (1758–sekarang)	Menunjukkan tiga fase perkembangan: taman kerajaan, permukiman abdi dalem, dan situs warisan-pariwisata.	Kertas arsip, kanvas cetak
	Foto & Arsip Gempa 1867 dan 2006	Dokumentasi kerusakan signifikan yang mengubah bentuk Tamansari dan memicu konservasi.	Foto cetak, arsip digital
	Foto Kehidupan Tamansari abad ke-20	Dokumentasi transisi Tamansari menjadi kampung adat dan destinasi wisata.	Foto matte print
Mitologis	Instalasi “Taman Surga”	Representasi kosmologi Tamansari sebagai miniatur surga tempat Sultan bermeditasi.	Resin air, LED, kabut uap
	Panel Interaktif Manunggaling Kawula Gusti	Visualisasi bagaimana Tamansari menjadi ruang perenungan untuk menyatu dengan Yang Ilahi.	Panel digital, animasi
	Artefak Simbolik Unsur Air	Elemen seperti kendi, batu sungai, dan kolam mini yang merepresentasikan air sebagai unsur kosmis.	Tanah liat, batu, resin
Tradisi	Perlengkapan Sesaji Tingalan Dalem	Replika sesaji yang dipersembahkan di Gerbang Utama Tamansari setiap tahun.	Anyaman bambu, bunga, kain mori
	Kerajinan Lokal Tamansari	Batik, gerabah, ukiran kecil yang dibuat komunitas setempat sebagai identitas budaya.	Kain batik, tanah liat, kayu
	Video Dokumenter Komunitas Tamansari	Menggambarkan kehidupan sehari-hari keturunan abdi dalem yang menjaga spirit kawasan.	Layar LED, audio

Tabel 2.3 Objek Pamer Masjid Gedhe

1.B.4. Great Mosque Complex



6.a. Side view of the mosque entrance. Source: OCA, 2019



6.b. Pecak Suci
Source: OCA, 2019



6.c. Serambi
Source: OCA, 2019



6.d. Saka Guru Serambi
Source: OCA, 2019



6.e. The interior of Pawestren
Source: OCA, 2019



6.f. The interior of Pabongan
Source: OCA, 2019

UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA

ZONA	OBJEK PAMER	DESKRIPSI	BAHAN/MEDIA
Arsitektural	Maket Atap Tumpang Tiga Masjid Gedhe	Replika atap berlapis tiga yang menjadi simbol gunung suci dalam arsitektur Jawa–Islam.	Replika 3D (kayubalsa/ resin), panel kanvas ilustratif.
	Potongan Struktur 48 Soko Jati	Menampilkan contoh detail ukiran dan struktur tiang kayu jati asli yang menopang masjid.	Sampel kayu jati, foto HD, panel interpretatif.
	Dalem Pengulon (Interior & Eksterior)	Replika rumah imam bergaya pendapa tradisional yang menjadi pusat ritual Islam Keraton.	Render digital, panel kayu, model 3D.
Historis	Peta Perkembangan Masjid Gedhe 1773–Kini	Menampilkan perjalanan sejarah pembangunan dan restorasi masjid sejak abad ke-18.	Peta cetak kanvas, timeline LED interaktif.
	Arsip Pendirian Masjid Tahun 1773	Dokumen re-interpretasi terkait pembangunan masjid pada masa HB I.	Arsip reproduksi kertas, kaca frame.
	Perangkat Gamelan Kuno Keraton	Menampilkan perangkat gamelan kuno yang diwariskan dari Mataram pertama.	Replika logam gamelan, foto arsip.
Tradisi	Gunungan Garebeg (Replika)	Representasi hasil bumi yang dibawa keluar dari Kraton pada acara Garebeg sebelum dibawa ke Masjid Gedhe.	Replika 3D (foam, kayu, cat), video prosesi.
	Miniatur Prosesi Garebeg	Menampilkan rute dan formasi upacara dari Kraton menuju Masjid Gedhe.	Diorama 3D, animasi AR.
	Gamelan Sekaten (Miyos Gangsa)	Replika atau foto gamelan suci yang dimainkan nonstop selama Sekaten.	Replika logam, audio playback gamelan asli.
	Peta Suara (Soundscape Masjid Gedhe)	Pengalaman audio: adzan tradisional, bunyi gamelan Sekaten, suasana Garebeg.	Instalasi audio 360°.

Tabel 2.4 Objek Pamer Pasar Beringharjo

1.C.2. Beringharjo Market



8.a. The facade of the market gate.



8.b. Beringharjo Market.

ZONA	OBJEK PAMER	DESKRIPSI	BAHAN/MEDIA
Arsitektural	Model Miniatur Fasad Art Deco Pasar Beringharjo	Replika fasad pasar hasil renovasi awal abad ke-20 yang mencerminkan transisi dari arsitektur tradisional Jawa menuju kolonial modern.	Resin, akrilik, cat duco; display maket 3D.
	Model Struktur Naungan Kayu Pasar Awal	Miniatur bentuk awal pasar yang hanya berupa naungan kayu sederhana sebagai ruang jual beli masyarakat.	Kayu jati/mahoni miniatur, rotan; maket skala kecil.
	Potongan Material Beton & Ornamen Art Deco	Sampel material asli yang merepresentasikan ciri bangunan kolonial modern.	Beton sampel, potongan ornamen replika, panel kaca.
Historis	Chronology Wall Perkembangan Pasar	Panel kronologi dari masa Sultan HB I, masa kolonial, hingga pasar modern.	Panel aluminium, grafis high-res; LED timeline interaktif.
	Peta Kota Yogyakarta Abad ke-18 & ke-20	Menunjukkan posisi strategis pasar dalam tata ruang tradisional Jawa dan kota kolonial.	Print peta repro, layar interaktif GIS.
	Dokumentasi Foto Malioboro & Kepatihan	Arsip kolonial yang menunjukkan aktivitas ekonomi di kawasan Beringharjo–Malioboro.	Foto repro, bingkai kayu.
Mitologis	Instalasi Jalan Margomulyo (“Jalan Kemuliaan”)	Representasi filosofi perjalanan manusia menghadapi godaan duniawi sebelum mencapai kemuliaan.	Lantai grafis, proyeksi cahaya, audio naratif.
	Diorama Simbol Godaan Duniawi Pasar & Kepatihan	Menampilkan Beringharjo dan Gedung Kepatihan sebagai simbol materialisme & status dalam kosmologi Jawa.	Resin, miniatur bangunan, pencahayaan dramatik.
	Audio Storytelling “Raja & Tanggung Jawab Duniawi”	Narasi Sultan tentang pemenuhan kebutuhan rakyat sebelum bimbingan spiritual.	Audio visual; speaker directional.
Tradisi	Kain Lurik (Asli dan Replika)	Lurik sebagai pakaian Abdi Dalem dan simbol tradisi tekstil Beringharjo.	Kain asli, display tekstil, sensor interaktif untuk sentuhan.
	Batik Nitik	Motif batik unik hasil adaptasi tenun Patola, dipakai dalam upacara adat.	Kain batik asli, panel motif, proyeksi pola interaktif.
	Peralatan Tenun Tradisional (ATBM Mini)	Alat tradisional pembuatan lurik yang diwariskan turun-temurun.	Kayu jati, benang katun, miniatur & demonstrasi video.

Tabel 2.5 Objek Pamer Kompleks Kepatihan

1.C.3. Kepatihan Complex



9.a. Bangsal Kepatihan. Source: OCA, 2019.



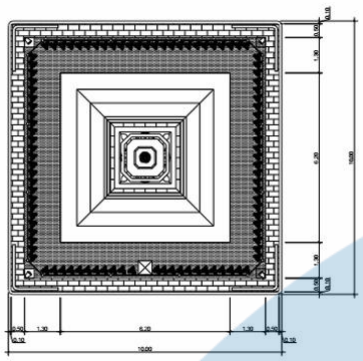
9.b. Front view of Gedhong Wilis. Source: OCA, 2019.

UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA

ZONA	OBJEK PAMER	DESKRIPSI	BAHAN/MEDIA
Arsitektural	Model Bangsal Kepatihan (Joglo)	Miniatur Bangsal Kepatihan yang menunjukkan struktur joglo, tiang soko guru, dan ukiran tradisional Jawa.	Kayu jati, resin, cat natural; panel informasi berbahan akrilik.
	Makét Kompleks Kepatihan	Visualisasi tata ruang asli Kepatihan, termasuk pendapa, bangsal, dan masjid.	Resin 3D print, wood base, LED lighting.
	Panel Struktur Arsitektur Jawa	Diagram konstruksi joglo dan prinsip arsitektur Jawa yang digunakan di Kepatihan.	Panel kanvas/akrilik; ilustrasi digital.
Historis	Arsip Pepatih Dalem (Reproduksi Dokumen)	Dokumen tentang peran Pepatih Dalem sejak 1756 sebagai pusat administrasi Kesultanan.	Kertas tekstur arsip, reproduksi digital, bingkai kayu.
	Foto Lama Kepatihan Masa Kolonial	Dokumentasi visual transisi Kepatihan dari pusat kerajaan menuju pusat administrasi modern.	Foto reproduksi high-resolution; panel akrilik.
	Timeline Interaktif Transformasi Kepatihan	Garis waktu digital perjalanan Kepatihan 1756–sekarang.	Media digital touchscreen; animasi.
Mitologis	Instalasi "Godaan Duniawi"	Representasi artistik tentang simbol Kepatihan sebagai godaan jabatan, status, dan ambisi duniawi dalam filosofi Sangkan Paraning Dumadi.	Mixed media: logam, kayu, panel naratif.
	Kutipan Filosofi Sultan Mengenai Kepemimpinan	Narasi tentang tanggung jawab pemimpin memastikan kemakmuran rakyat sebelum spiritualitas.	Vinyl lettering di dinding; panel kayu.
	Model Abstrak “Dualitas Duniawi–Spiritual”	Patung simbolik yang menggambarkan pasar–kepatihan sebagai dua godaan besar manusia.	Logam, batu, kayu.
Tradisi	Video Prosesi Pernikahan Keraton (Palakrama)	Dokumentasi perjalanan pengantin kerajaan melalui Sumbu Kosmologis Utara menuju Kepatihan.	Media audiovisual; layar LED.
	Kostum Tari Lawung Ageng	Kostum prajurit istana yang digunakan dalam pementasan di Bangsal Kepatihan.	Tekstil, serat alami, logam dekoratif.
	Audio Gamelan Garebeg	Rekaman gamelan yang mengiringi prosesi Garebeg di Kepatihan.	Media audio; headphone station.

Tabel 2.6 Objek Pamer Monumen Tugu

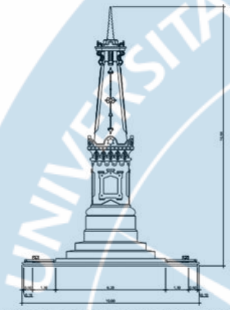
1.C.4. Tugu Monument



10.a. Plan of the Tugu Monument. Source: Conservation Report Tugu Monument and the Golong Gilig Monument Diorama Park, OCA, 2017.



10.c. View of the Northwest Corner of the Tugu Monument. Source OCA, 2019.



10.b. Plan of Tugu Monument. Source: Conservation Report Tugu Monument and the Golong Gilig Monument Diorama Park, OCA, 2017.



10.d. View of the Southwest Corner of the Tugu Monument. Source OCA, 2019.

ZONA	OBJEK PAMER	DESKRIPSI	BAHAN/MEDIA
Arsitektural	Model 3D Tugu Golong Gilig (1755–1867)	Representasi bentuk awal Tugu yang berupa tiang silinder 25 m dengan bola puncak sebagai simbol persatuan Sultan–rakyat.	Resin 3D print / maket fisik / animasi digital 3D
	Model 3D Tugu Pal Putih (pasca-1867)	Bentuk Tugu setelah rekonstruksi: lebih rendah, bersisi empat, dihias ornamen emas dan prasasti.	Resin 3D print / maket fisik / hologram
	Panel Struktur Sumbu Kosmologis Utara	Visualisasi bagaimana Tugu menjadi titik akhir garis kosmologis utara–selatan.	Grafik pada acrylic, LED backlight
Historis	Peta Perkembangan Kota Yogyakarta (1755–sekarang)	Menunjukkan posisi Tugu dalam tata ruang kota dari masa awal Sultan HB I hingga era modern.	Peta digital interaktif
	Arsip Foto Tugu Masa Kolonial (1880–1940)	Dokumentasi perubahan bentuk Tugu dan pembangunan stasiun kereta yang memotong Sumbu Utara.	Cetak foto arsip / layar digital
	Rekonstruksi Narasi Pembangunan Ulang Tugu 1867	Menjelaskan adaptasi desain kolonial dan keberlanjutan simbolismenya.	Panel narasi + audio storytelling
Mitologis	Ilustrasi Kiai Jaga / Kiai Djahga (Naga Penjaga Kota)	Reinterpretasi visual roh penjaga yang dikisahkan bersemayam di Tugu dan memilih lokasi Kraton.	Ilustrasi digital besar / AR filter
	Animasi Lingga–Yoni (Tugu & Panggung Krapyak)	Menjelaskan hubungan Tugu (lingga) dan Panggung Krapyak (yoni) dalam kepercayaan Hindu–Jawa.	Animasi interaktif / projection mapping
	Peta Kosmologi Merapi–Kraton–Samudra Hindia	Menunjukkan hubungan Tugu sebagai representasi skala kecil kosmos Jawa.	Peta 3D / layar sentuh interaktif
Tradisi	Replika Sesaji Tingalan Dalem di Tugu	Sesaji tahunan sebagai doa keselamatan dalam ulang tahun Sultan.	Replika sesaji / instalasi seni
	Video Ritual Meditasi Sultan Menghadap Tugu	Menampilkan prosesi simbolik dari Bangsal Manguntur Tangkil ke arah Tugu.	Video dokumentasi / VR experience
	Rekaman Cerita Rakyat Tugu & Naga Penjaga Kota	Cerita tradisional tentang roh penjaga hutan beringin dan pesan untuk mendirikan Kraton.	Audio storytelling / booth mendongeng interaktif

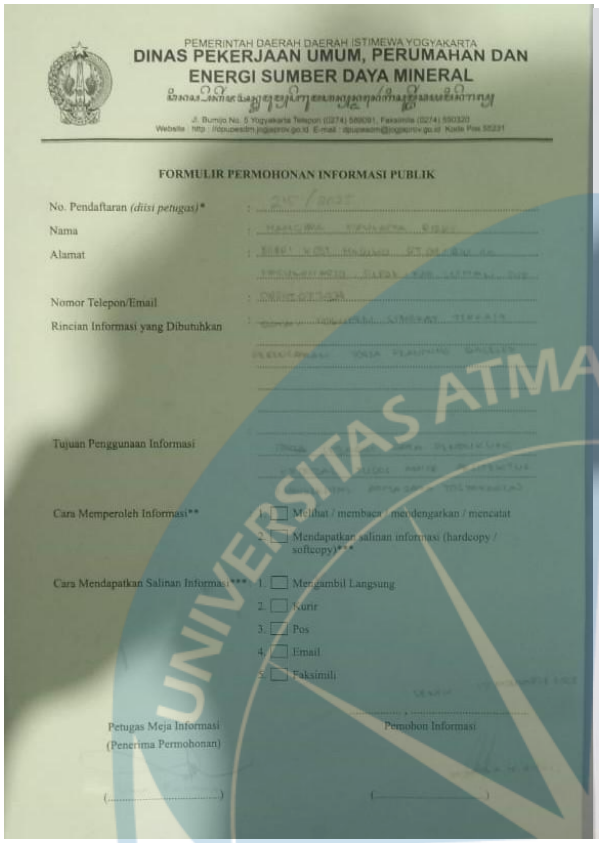


(2) Labuhan Merapi ceremony



(3) Labuhan Laut ceremony

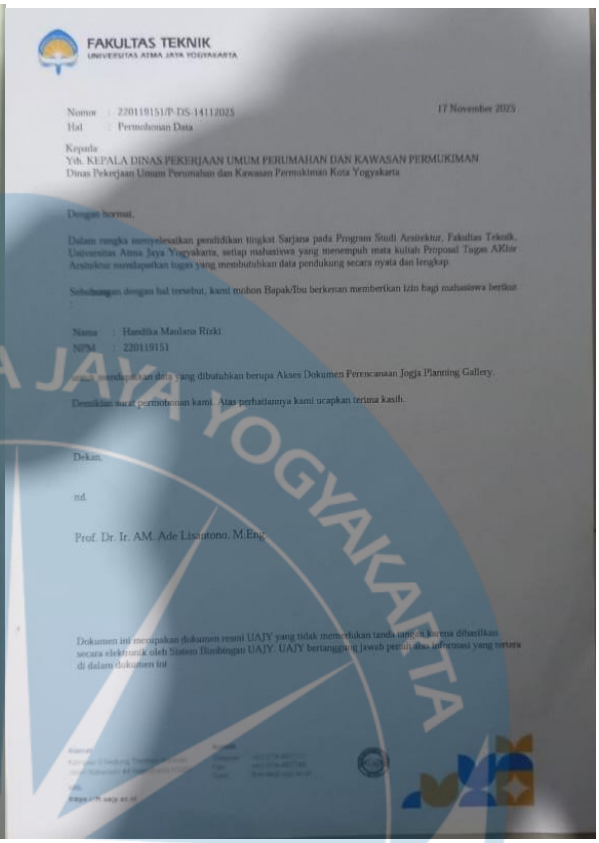
4. Surat Izin Permohonan Data



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PEKERJAAN UMUM, PERUMAHAN DAN ENERGI SUMBER DAYA MINERAL

FORMULIR PERMOHONAN INFORMASI PUBLIK

No. Pendaftaran *(diisi petugas)**
Nama
Alamat
Nomor Telepon/Email
Rincian Informasi yang Dibutuhkan
Tujuan Penggunaan Informasi
Cara Memperoleh Informasi** 1. Melihat / membaca / mendengarkan / mencatat 2. Mendapatkan salinan informasi (hardcopy / softcopy)***
Cara Mendapatkan Salinan Informasi*** 1. Mengambil Langsung 2. Kurir 3. Pos 4. Email 5. Faksimili
Petugas Meja Informasi (Penerima Permohonan)
Pemohon Informasi



FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA

Nomor : 220119151/P-DS-14112025
Hal : Permohonan Data
17 November 2025

Kepada
Yth. KEPALA DINAS PEKERJAAN UMUM PERUMAHAN DAN KAWASAN PERMUKIMAN
Dinas Pekerjaan Umum Perumahan dan Kawasan Permukiman Kota Yogyakarta

Dengan hormat,

Dalam rangka menyelesaikan pendidikan tingkat Sarjana pada Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, setiap mahasiswa yang menempuh mata kuliah Proposal Tugas Akhir Arsitektur mendapatkan tugas yang membutuhkan data pendukung secara nyata dan lengkap.

Sehubungan dengan hal tersebut, kami mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan izin bagi mahasiswa berikut :

Nama : Handika Maulana Rizki
NPM : 220119151

untuk mendapatkan data yang dibutuhkan berupa Akses Dokumen Perencanaan Jogja Planning Gallery.

Demikian surat permohonan kami. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Dekan,

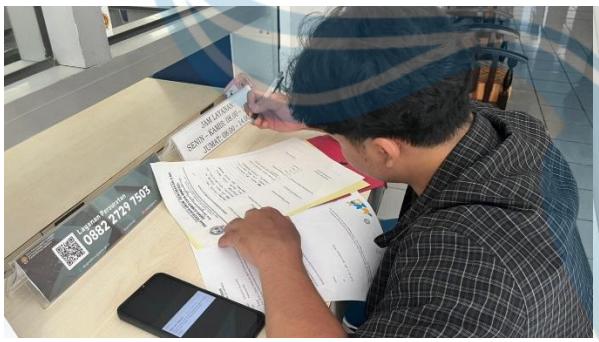
ttd.

Prof. Dr. Ir. AM. Ade Lisantono, M.Eng.

Dokumen ini merupakan dokumen resmi UAJY yang tidak memerlukan tanda tangan karena dihasilkan secara elektronik oleh Sistem Hubungan UAJY. UAJY bertanggung jawab penuh atas informasi yang tertera di dalam dokumen ini

5. Dokumentasi Lapangan

Dokumentasi Permohonan Data






DAN ENERGI SUMBER DAYA MINERAL
DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
Hamemayu Hayuning Sarwono
bekerja keras, bergerak cepat, berfikir tepat
Waktu Pelayanan
SATRIYA





Dokumentasi Sekitar Tapak








TETRA








HANDAL TEKNISINYA
ASLI
BENGKEL
RESMI
BUKA
AB 8776 LH


BENGKEL

Dokumentasi Tapak










BCA





6. Hasil Turnitin

22019151_Handika Maulana Rizki_Paper Penulisan

ORIGINALITY REPORT

8%	7%	3%	4%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	e-journal.uajy.ac.id Internet Source	2%
2	Submitted to Universitas Atma Jaya Yogyakarta Student Paper	1%
3	docplayer.info Internet Source	<1%
4	repo.undiksha.ac.id Internet Source	<1%
5	Submitted to itera Student Paper	<1%
6	Submitted to Tarumanagara University Student Paper	<1%
7	frontpageconnect.com Internet Source	<1%
8	kc.umn.ac.id Internet Source	<1%
9	Submitted to Academic Library Consortium Student Paper	<1%