

BAB IV

KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN TAMAN SATWA JURUG DENGAN KETERPADUAN ANTARA TAMAN SATWA, WISATA ALAM DAN TAMAN BERMAIN

4.1 Umum

Setelah adanya pengidentifikasian data dan dilanjutkan dengan suatu proses analisa pada bab-bab sebelumnya, maka akan diambil langkah pembahasan yang mana akan dijadikan suatu rumusan konsep yang akan diterapkan dalam perencanaan dan pengembangan Taman Satwa Jurug. Penyajian rumusan konsep ini disini akan mencakup aspek-aspek yang sesuai dengan arah pengembangan kawasan yaitu adanya keterpaduan antara taman satwa, wisata alam dan taman bermain. Selain hal tersebut juga akan merumuskan konsep secara keseluruhan aspek yang ada pada kawasan Taman Satwa Jurug sehingga keutuhan kawasan akan terolah dan tertata secara optimal.

4.2 Konsep kebutuhan ruang pada kawasan objek wisata Taman Satwa Jurug

Berdasarkan perilaku kegiatan dan tuntutan fasilitas bagi pengunjung, maka akan adanya ruang-ruang yang dibutuhkan akan semakin beraneka ragam. Perilaku kegiatan akan dibagi dalam dua bagian yaitu kegiatan aktif dan pasif. Kedua kegiatan tersebut akan mengisi pada ruang yang sesuai dan membentuk kelompok ruang aktif dan ruang pasif pada setiap area. Berikut adalah perumusan konsep akan kebutuhan ruang tiap area pada kawasan objek wisata Taman Satwa Jurug termasuk kebutuhan ruang dalam area terpadu antara taman satwa, wisata alam dan taman bermain.

1. Area entrance

<p>Kelompok ruang aktif :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Area parkir -Pintu masuk dan loket -Area pedagang kaki lima -Service 	<p>Ruang Parkir :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Parkir motor - Parkir mobil - Parkir bus <p>Sirkulasi</p> <p>Ruang loket :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Loket kendaraan pengunjung - Loket pengunjung <p>Ruang satpam/ keamanan</p> <p>Ruang pelayanan informasi</p> <p>Sirkulasi</p> <p>Ruang kios-kios perdagangan</p> <p>Musholla dan wudlu</p> <p>Km/wc</p>
<p>Kelompok ruang pasif</p>	<p>Ruang duduk/ istirahat</p>

2. Area pengelola

<p>Kelompok ruang aktif :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Kantor -Service -Lab. Penelitian kehewan 	<p>Ruang atasan :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ruang pimpinan - Ruang staff <p>Ruang karyawan</p> <p>Ruang penerimaan tamu</p> <p>Ruang rapat dan pertemuan</p> <p>Ruang ganti/ loker karyawan</p> <p>Sirkulasi</p> <p>Gudang</p> <p>Km/ wc</p> <p>Ruang pppk</p> <p>Ruang dokter hewan</p> <p>Ruang laboratorium</p> <p>Sirkulasi</p>
<p>Kelompok ruang pasif</p>	<p>Ruang duduk-duduk/ istirahat</p>

3. Area telaga (rekreasi air)

Kelompok ruang aktif : -Area perahu bebek	Ruang loket perahu bebek/ keliling Dermaga perahu Ruang tunggu perahu Sirkulasi
Kelompok ruang pasif	Ruang taman duduk/ istirahat

4. Area taman satwa

Kelompok ruang aktif : -Area pameran/ kandang satwa -Pelayanan umum -Service	Ruang pameran satwa mamalia : - Satwa mamalia buas - Satwa mamalia tidak buas Ruang pameran satwa reptilia dan amphibia Ruang pameran satwa burung (aves) Ruang pameran satwa ikan Sirkulasi Ruang informasi Ruang pengawas/ jaga Toilet umum (km/ wc)
Kelompok ruang pasif	Ruang taman duduk/ bersantai Gazebo/ tempat istirahat

5. Area wisata alam

Kelompok ruang aktif : -Area warung makan -Area penjualan souvenir -Area lukis -Service	Restaurant besar Warung makan dan kedai minum Sirkulasi Ruang kios-kios souvenir Ruang lukis berupa taman Sirkulasi Km/ wc
Kelompok ruang pasif	Ruang taman duduk dan bersantai

6. Area taman bermain

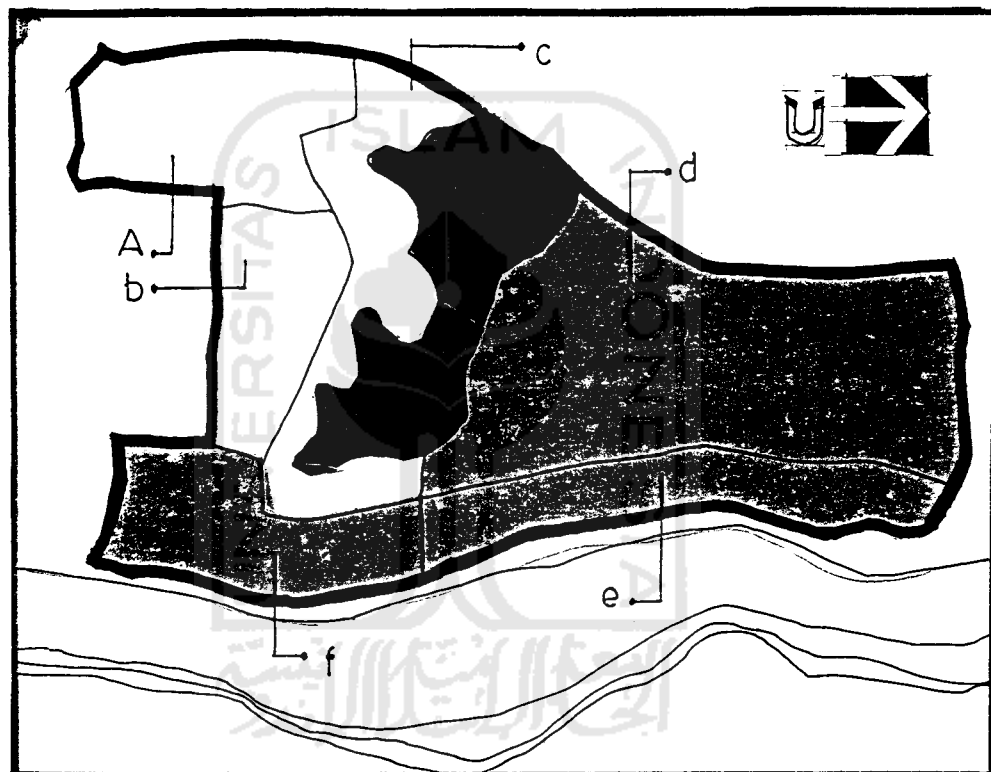
<p>Kelompok ruang aktif :</p> <p>-Area taman bermain terbuka</p> <p>-Area taman bermain semi terbuka</p> <p>-Area panggung hiburan</p> <p>-Pelayanan umum</p>	<p>Ruang permainan terbuka :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ruang ayunan - Ruang papan luncur - Ruang gua buatan <p>Sirkulasi</p> <p>Ruang permainan semi terbuka :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ruang komedi putar - Ruang mobil listrik (bom-bom car) - Ruang mandi bola <p>Ruang loket :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Loket komedi putar - Loket bom-bom car - Loket mandi bola <p>Sirkulasi</p> <p>Ruang panggung nyanyi (semi terbuka)</p> <p>Ruang kios jajanan</p> <p>Km/ wc</p>
<p>Kelompok ruang pasif</p>	<p>Ruang duduk-duduk/ bersantai</p> <p>Gazebo/ ruang istirahat</p>

4.3 Konsep Penzoningan area pada Taman Satwa Jurug

Konsep penzoningan antar area merupakan hasil dari adanya pengelompokan ruang-ruang dimana didalamnya terdapat berbagai jenis kegiatan yang di letakkan berdasarkan kedekatan hubungan kegiatan, fungsi ruang, kemudahan pencapaian dan kesesuaiannya terhadap area potensial yang ada pada kawasan Taman Satwa Jurug.

Secara garis besar terdapat beberapa bagian zone dan tiap zone tersebut akan terbagi-bagi dalam beberapa ruang yang peletakkannya akan terlihat dalam gambar berikut :

Gambar 4.1
Rencana penzoningan antar area secara garis besar pada
Taman Satwa Jurug Surakarta



- Keterangan :**
- a. Zone entrance
 - b. Zone pengelola
 - c. Zone telaga (rekreasi air)
 - d. Zone taman satwa
 - e. Zone wisata alam
 - f. Zone taman bermain

Peletakan ruang-ruang pada tiap area adalah berdasarkan pada keeratan hubungan antar area dan antar ruang, kesesuaian kondisi, kesesuaian area dan ruang dengan peruntukan type lahan, kemudahan

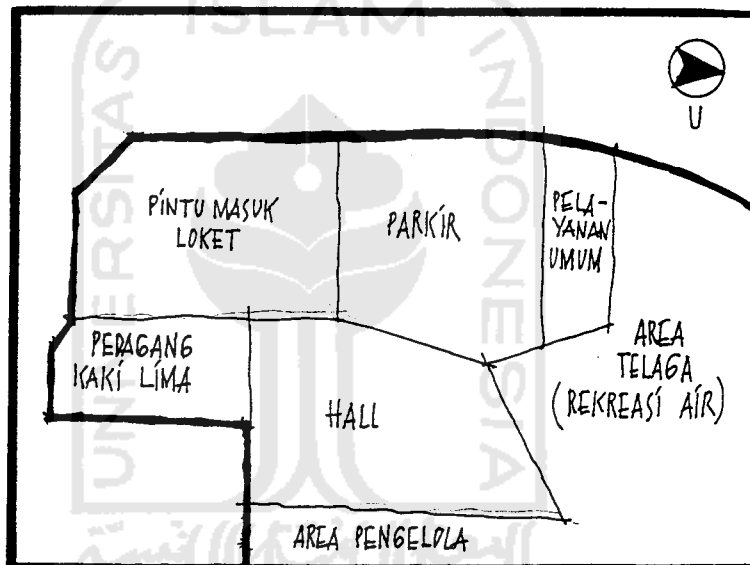
pencapaian antar area dan antar ruang, potensi dan orientasi pada lahan serta lingkungan Taman Satwa Jurug. Hal tersebut juga akan menjadi pertimbangan pada penzoningan antar ruang pada masing-masing area.

Adapun pezoningan antar area dan pertimbangan-pertimbangan peletakan ruang-ruang pada masing-masing area adalah sebagai berikut :

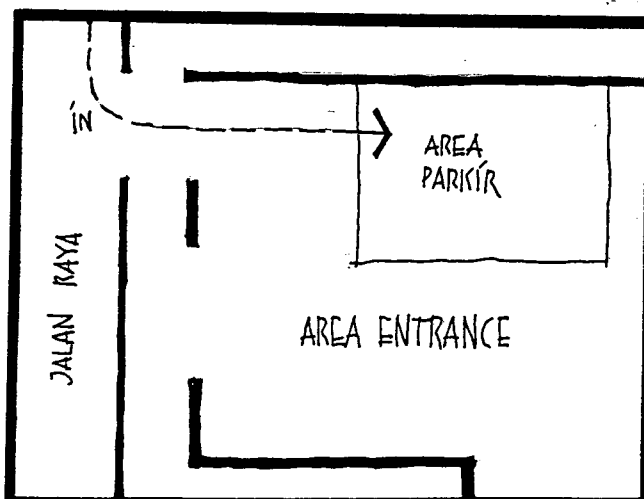
1. Penzoningan area entrance :

Gambar 4.2

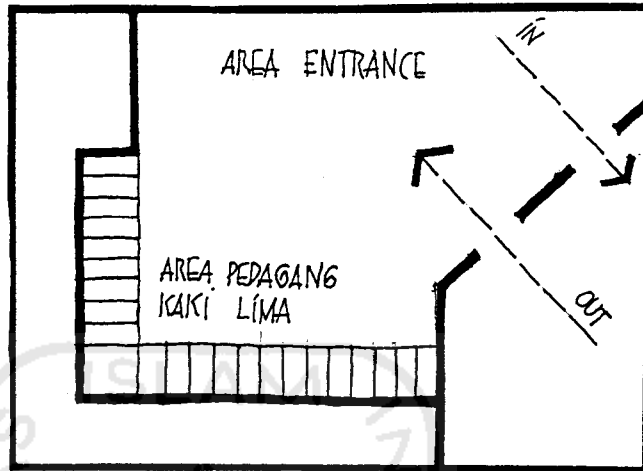
Penzoningan pada area entrance



- Area parkir dekat dengan jalan raya akan memudahkan pencapaian secara langsung dan tidak mengganggu sirkulasi pejalan kaki



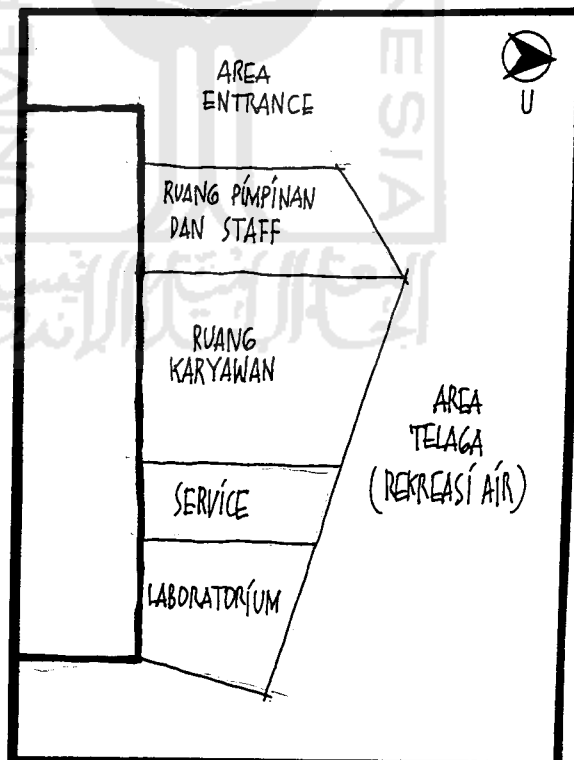
- Area pedagang kaki lima diletakkan di depan (area entrance), kios-kios dikumpulkan tertata rapi dalam satu area sehingga tidak mengganggu pada area dalam Taman Satwa Jurug.



2. Penzonangan area pengelola :

Gambar 4.3

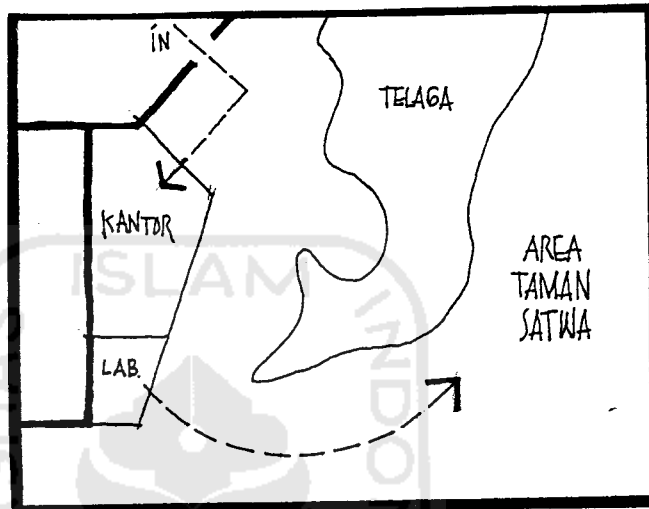
Penzonangan pada area pengelola



- Kantor pengelola diletakkan dekat pintu masuk sehingga karyawan dapat langsung menuju kantor secara langsung, tidak

melewati area lain sehingga tidak berbaur dan terhindar dari crossing dengan pengunjung yang berekreasi.

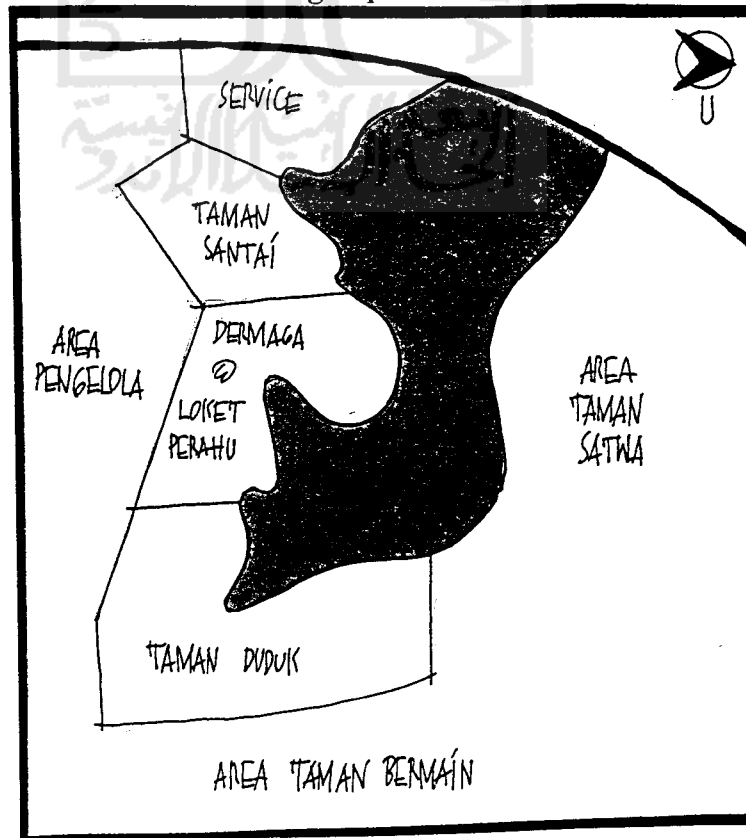
- Area laboratorium lebih dekat ke area taman satwa karena mempunyai hubungan secara langsung dalam bidang kehewan.



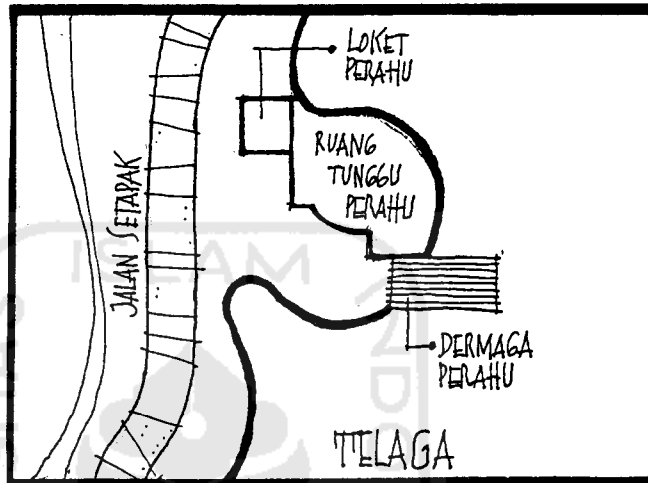
3. Penzoningan area telaga (rekreasi air)

Gambar 4.4

Penzoningan pada area telaga



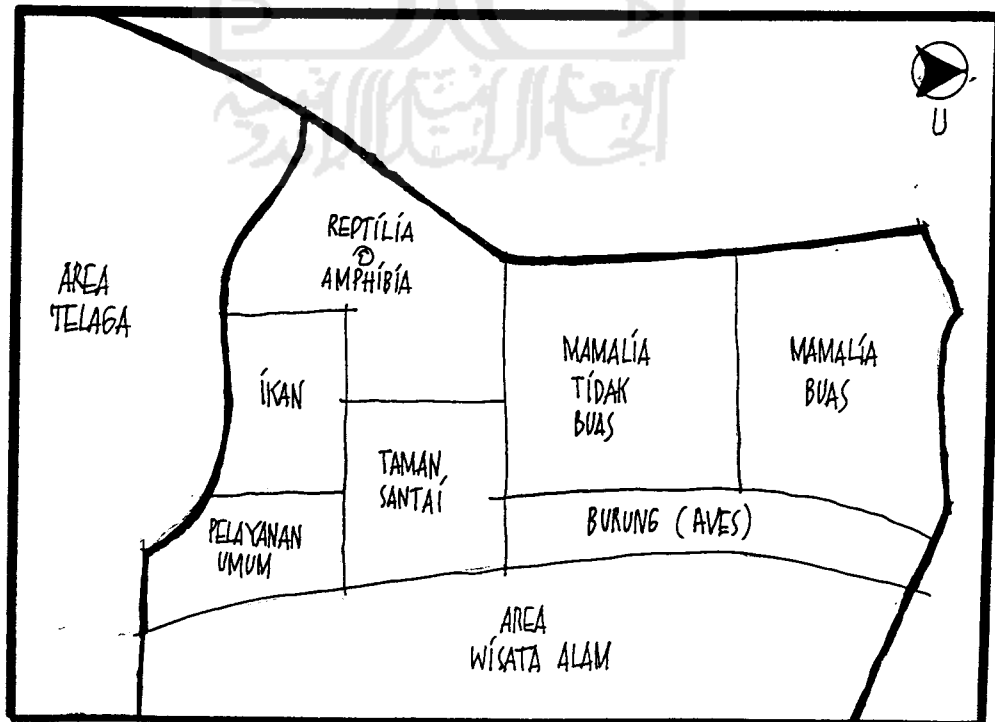
- Ruang-ruang yang disediakan untuk rekreasi air (perahu bebek/ keliling) diletakkan pada lahan yang menjorok ke dalam tepi telaga, dengan demikian kegiatannya tidak akan mengganggu sirkulasi pejalan kaki pada jalur sirkulasi didekatnya



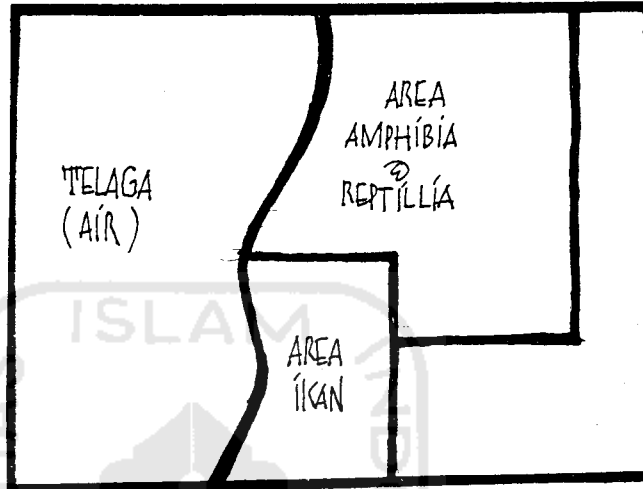
4. Penzoningan area taman satwa

Gambar 4.5

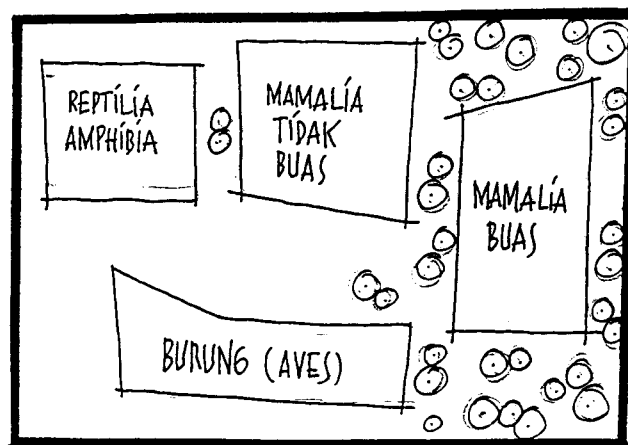
Penzoningan pada area taman satwa



- Satwa jenis ikan, amfibi dan sebagian reptil yang membutuhkan banyak air menjadi pertimbangan untuk peletakkan ruang (kandangnya) dekat dengan lahan air.



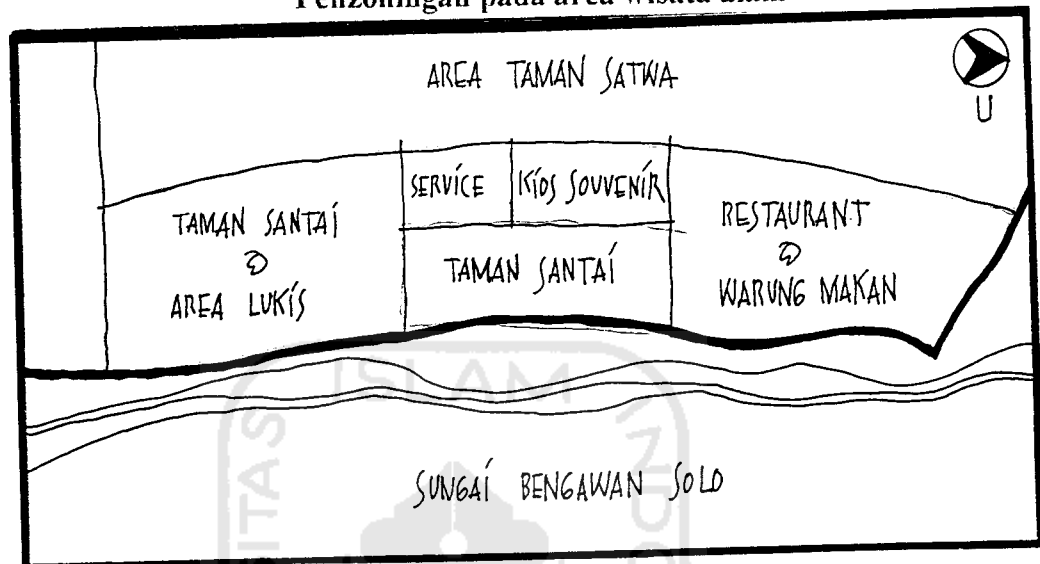
- Peletakkan ruang-ruang kandang melihat habitat satwa yang sesuai dengan type lahan yang ada, seperti peletakkan area mamalia buas, area mamalia tidak buas dan area jenis burung (aves) yang habitatnya sangat memerlukan banyak pepohonan, sehingga kandang diletakkan pada type lahan yang sesuai dengan habitat satwa.



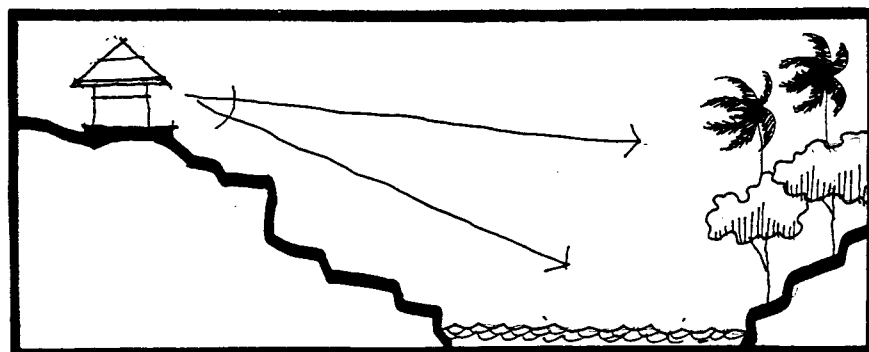
5. Penzoningan area wisata alam

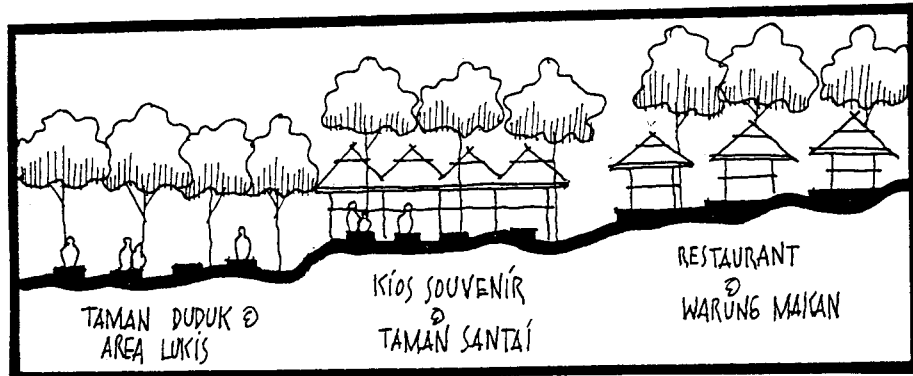
Gambar 4.6

Penzoningan pada area wisata alam

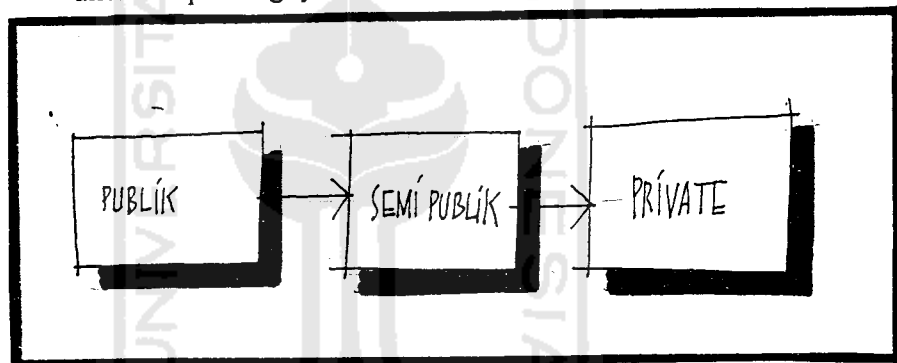


- Area untuk taman duduk, taman santai dan area lukis sangat memerlukan type lahan yang agak rata dan tidak terlalu berkontur sehingga lebih dapat dirasakan nyaman dalam melakukan kegiatan.
- Dataran lebih tinggi sesuai untuk ruang-ruang restaurant dan warung makan, dengan lahan tersebut akan memperjelas amatan terhadap sungai dan keindahan panorama alam sekitarnya.





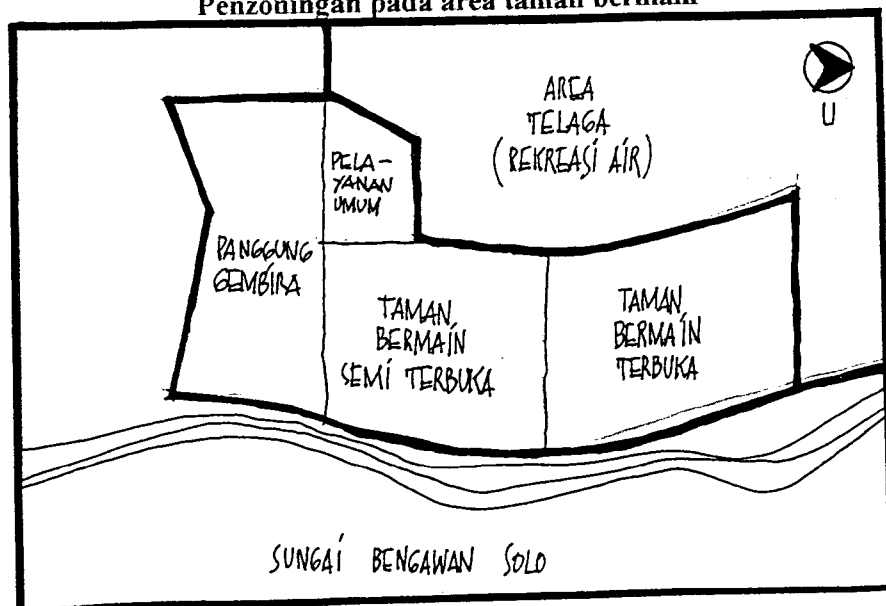
- Peletakkan ruang ruang disesuaikan oleh tingkat karakteristik suasana, sehingga akan mendukung suasana yang diharapkan untuk tiap ruangnya.



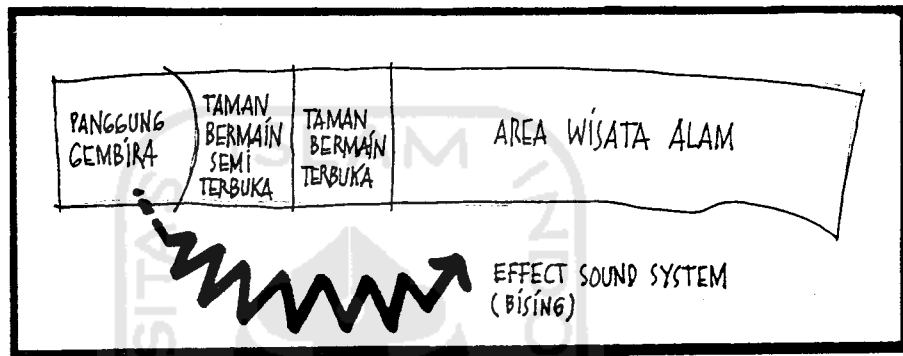
6. Penzoningan area taman bermain

Gambar 4.7

Penzoningan pada area taman bermain



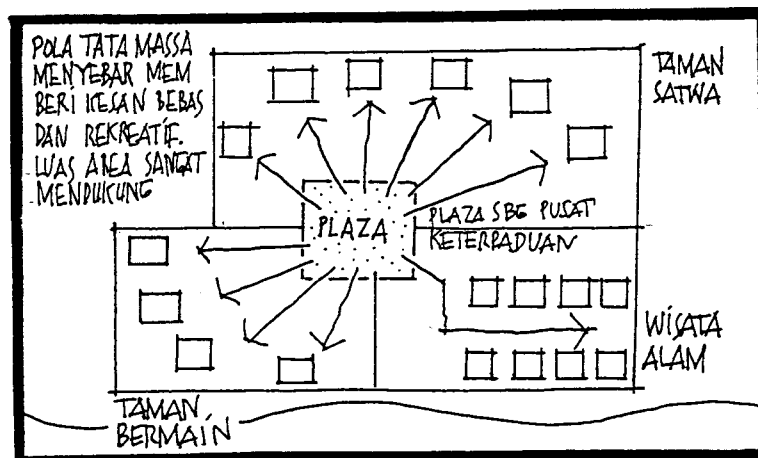
- Perbedaan jenis penyajian dan alat permainan membuat perlu adanya pemisahan antara area taman bermain terbuka dan taman bermain semi terbuka, sehingga tidak bercampur dan jelas perbedaannya.
- Panggung gembira yang menimbulkan suara keras/ sound system diletakkan berjauhan dengan area wisata alam, sehingga tidak mengganggu ketenangan pada zone wisata alam.



4.4 Konsep pola tata massa bangunan pada area terpadu taman satwa, wisata alam dan taman bermain

Pola perletakan tata massa bangunan dalam area keterpaduan taman satwa, wisata alam dan taman bermain akan disesuaikan dengan tuntutan orientasi, kesamaan fungsi dan kegiatan pada tiap bangunan/ massa yang ada pada area tersebut.

Berikut adalah konsep utama dari pola tata massa bangunan pada area taman satwa, wisata alam dan taman bermain yang terpadu :

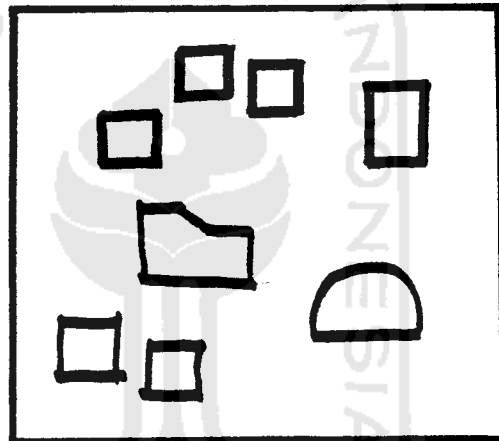


1. Area pameran satwa

Pada area taman satwa kegiatan utamanya adalah terletak pada ruang-ruang pameran satwanya dimana pengunjung akan ramai mengamati satwa-satwa yang dipamerkan dengan metoda estetis. Keleluasaan pengunjung dalam mengamati satwa akan terpenuhi dengan pola tata massa yang menyebar. Luas area sangat mendukung pola tersebut dan dengan pola tersebut akan mencerminkan suasana santai, terbuka, lebih rekreatif.

Gambar 4.8

Pola tata massa area taman satwa



2. Area taman bermain

Pada area taman bermain anak-anak pola tata massanya sangat dipengaruhi oleh karakteristik kelakuan anak yang mana akan mendominasi pemakaian pada area ini. Tak bisa diam dengan rasa ingin tahu yang besar, agresif (berlari-lari), kurang melihat aturan (bebas) merupakan sebagian karakteristik anak dalam kehidupan sehari-harinya. Dengan demikian pola tata ruang yang diterapkan adalah pola yang menyebar.

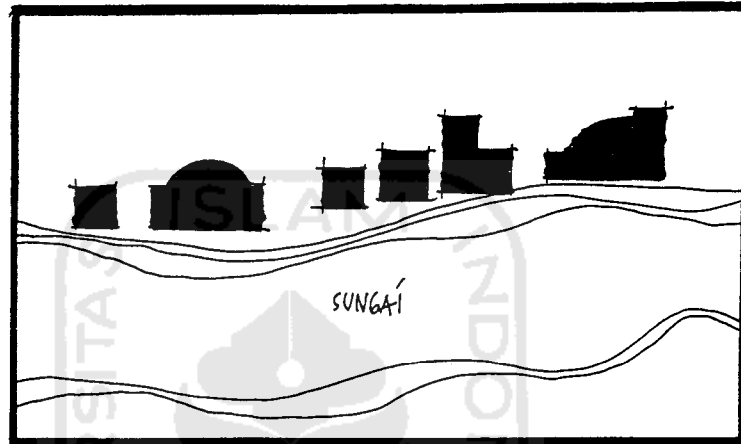
3. Area wisata alam

Pola perletakan tata massa dalam area ini sangat dipengaruhi oleh orientasi massa yang semuanya akan berorientasi terhadap sungai Bengawan solo dan keindahan panorama alamnya. Pola linier akan

mengimbangi bentuk sungai yang juga adalah memanjang linier. Dengan pola tata massa demikian akan memperoleh pandangan/ view yang baik kearah amatan potensial pada sungai.

Gambar 4.9

Pola tata massa pada area wisata alam



4.5 Konsep bentuk dasar bangunan dan penampilan bangunan pada area taman satwa, wisata alam dan taman bermain yang terpadu

4.5.1 Konsep bentuk dasar

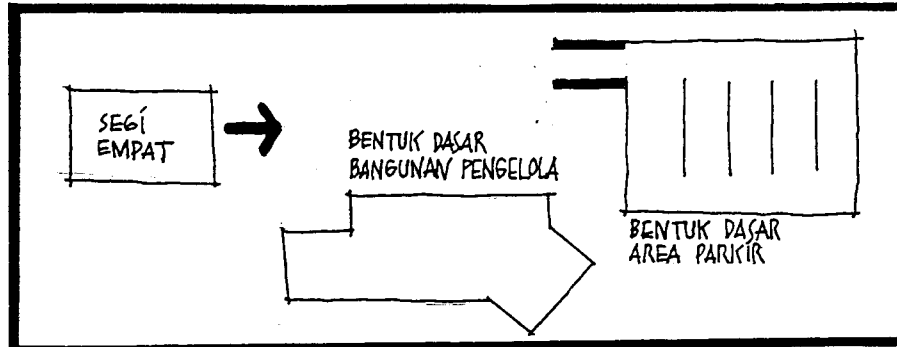
Konsep bentuk dasar pada setiap area dipengaruhi oleh sifat kegiatan, fungsi ruang dan perilaku pelaku kegiatan.

Berikut adalah bentuk dasar ruang yang digunakan :

1. Bentuk dasar segi empat : digunakan pada bangunan yang mempunyai sifat formal, tegas dan memerlukan efisiensi dalam pemanfaatan ruangnya.

Gambar 4.10

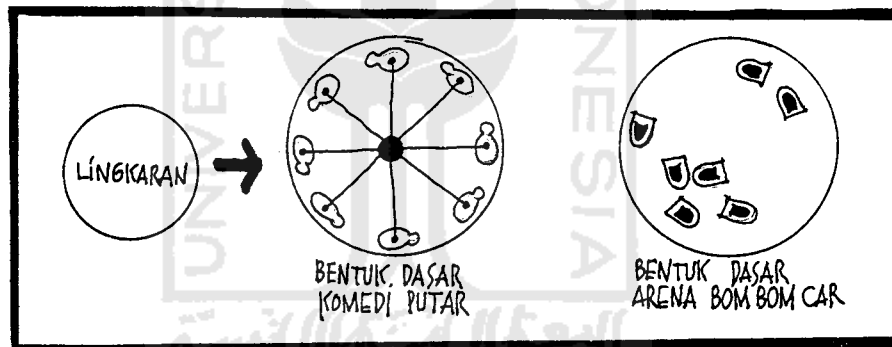
Bentuk dasar segi empat



2. Bentuk dasar lingkaran : digunakan pada bangunan yang ditentukan oleh fungsi ruang dan cara kerja peralatannya sebagai pendukung kegiatannya.

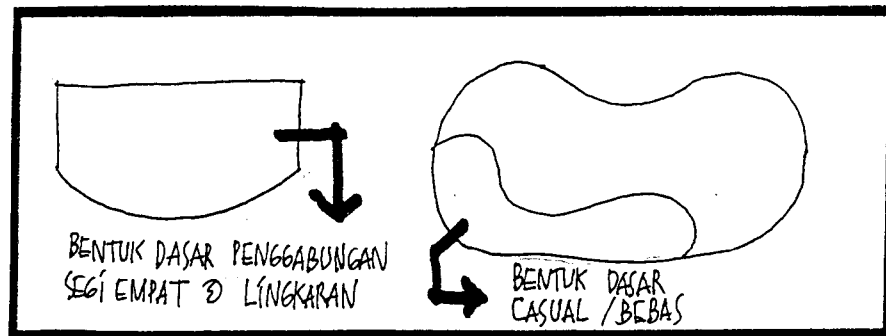
Gambar 4.11

Bentuk dasar lingkaran



3. Penggabungan bentuk dasar segi empat dengan lingkaran : digunakan pada bangunan yang memerlukan kesan elastis, dinamis, lembut dan rekreatif.
4. Bentuk dasar casual atau bebas : digunakan pada kandang-kandang satwa dimana bangunan akan dipengaruhi oleh karakteristik tingkah laku satwa yang menempati kandang tersebut. Penyesuaian dengan bentuk alam tempat habitat satwa yang sesuai dengan bentuk casual/ bebas.

Gambar 4.12
Bentuk dasar gabungan dan casual/ bebas



4.5.2 Konsep penampilan bangunan

Penampilan bangunan sedapat mungkin mencerminkan arsitektural lokal setempat yaitu bangunan tradisional Jawa yang diolah sedemikian rupa sehingga dapat memberikan penampilan keadaan alam yang banyak memberikan bukaan-bukaan tanda pencerminan bangunan dengan pemanfaatan view panorama alam seperti pada area wisata alam dan area taman satwa serta kesan terbuka pada area taman bermain. Dengan penampilan bangunan tersebut, maka akan menunjukkan dua aspek didalamnya yaitu aspek yang memperlihatkan adanya keterpaduan area wisata yang ada didalam Kawasan Taman Satwa Jurug, yaitu area taman satwa, wisata alam dan taman bermain, dan aspek kedua adalah arsitektur Jawa yang akan menunjukkan identitas wilayah dan citra bangunan.

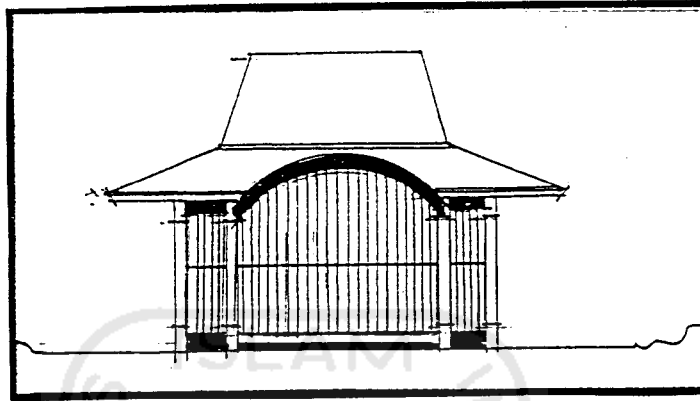
Berikut adalah kosep penampilan bangunan pada tiap area :

- a. Penampilan bangunan pada area taman satwa

- a. Penampilan bangunan pada area taman satwa

Gambar 4.13

Penampilan bangunan pada area taman satwa

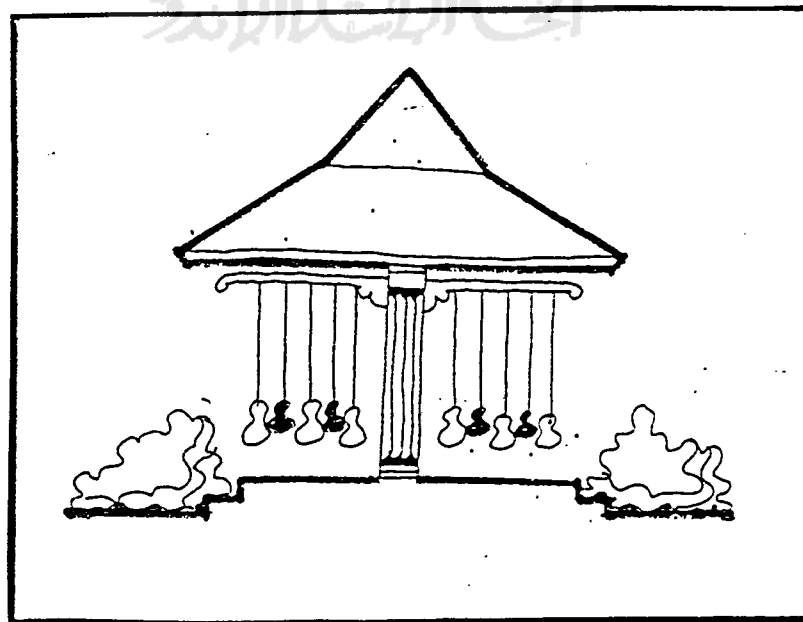


Pada kandang satwa mamalia buas menampilkan bangunan yang tertutup dengan dinding menggunakan jeruji besi yang kuat sehingga menjanjikan suatu keamanan bagi pengunjung. Atap menggunakan model joglo yang mencerminkan ciri khas bangunan Jawa.

- b. Penampilan bangunan pada area taman bermain

Gambar 4.14

Penampilan bangunan pada area taman bermain



model joglo disesuaikan dengan area taman satwa dan taman bermain sehingga terlihat sangat terpadu.

4.6 Konsep penataan tata ruang pada area taman satwa, wisata alam dan taman bermain yang terpadu

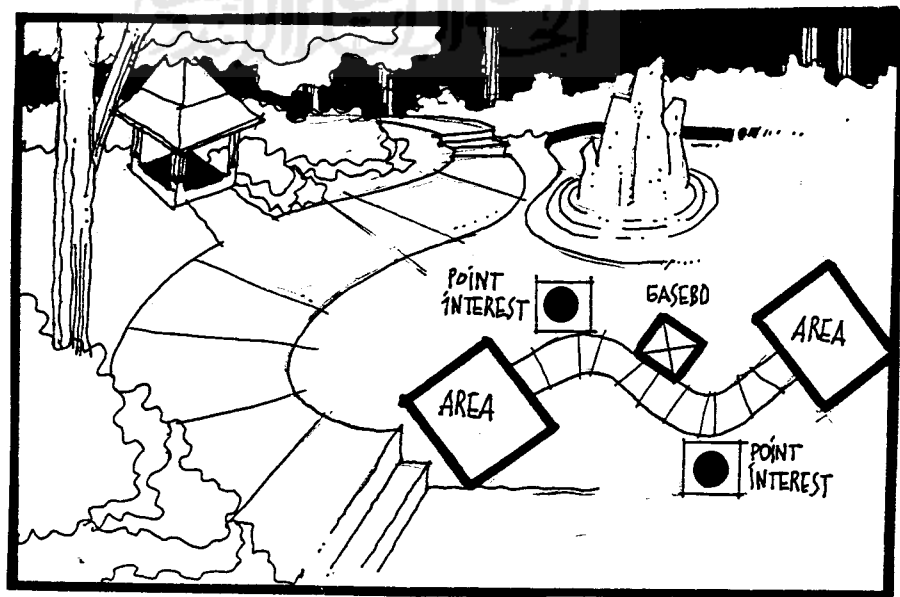
4.6.1 Konsep penataan ruang luar

Berikut adalah penerapan konsep penataan ruang luar :

- Tata ruang luar sedapat mungkin menampilkan atau memasukkan unsur-unsur alam dan buatan sebagai point interest pada jalan setapak, sehingga pengunjung akan lebih nyaman saat melakukan perjalanan.
- Taman duduk-duduk untuk bersantai dan gazebo sebagai tempat istirahat pengunjung yang diletakkan pada jarak yang sesuai dengan jarak pencapaian dari satu objek area ke objek yang lain.

Gambar 4.16

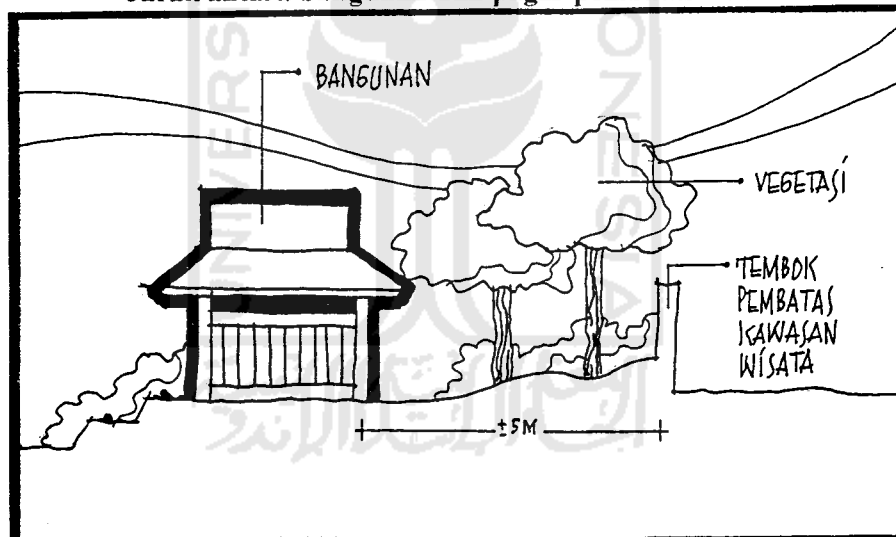
Penempatan point interest dan gazebo/ tempat duduk



- Pemberian jarak antara bangunan dengan pagar pembatas kawasan wisata. Pemberian jarak tersebut digunakan pada area taman satwa yang mana pagar pembatas akan memberikan kesan sempit (kesan dalam hutan asli menjadi hilang) dan kurang alami sehingga dengan adanya jarak akan dapat digunakan untuk penanaman vegetasi/ pohon yang menutup pagar menjadi samar terlihat. Untuk jarak antar bangunan yang berhadapan pada area kandang satwa minimal adalah 5 meter, hal ini akan memberikan kenyamanan pengunjung saat melakukan amatan

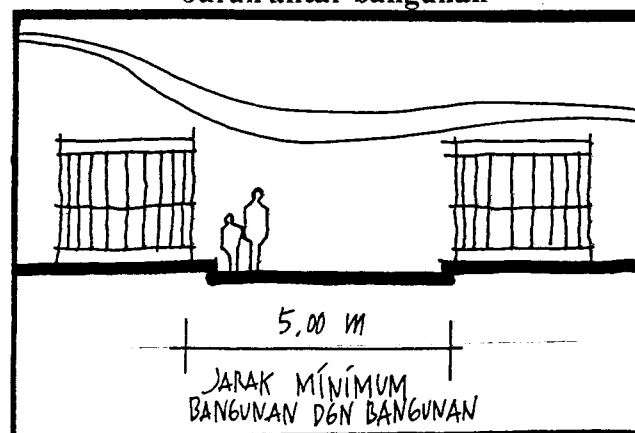
Gambar 4.17

Jarak antara bangunan dan pagar pembatas kawasan



Gambar 4.18

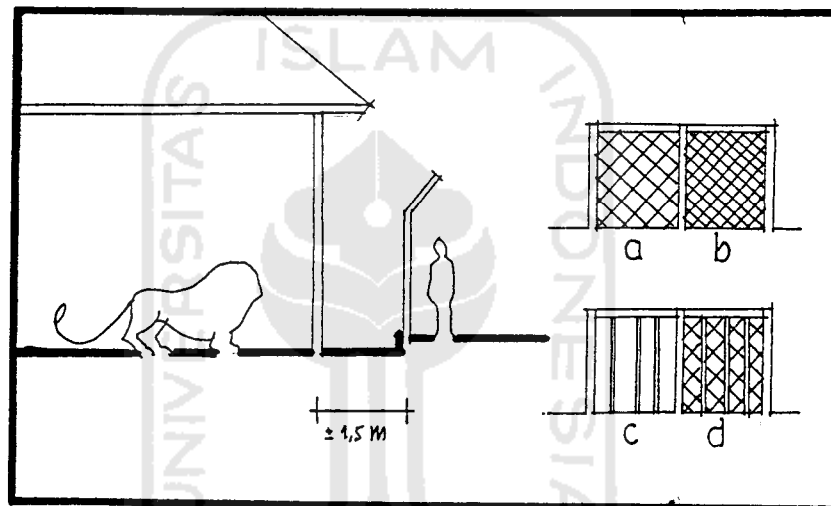
Jarak antar bangunan



- Pemberian jarak antara dinding kandang satwa dengan pembatas amatan pengunjung, hal ini dimaksudkan untuk memberikan keamanan pada pengunjung yang melakukan pengamatan. Penataan dapat dibedakan dalam dua macam, yaitu penataan pada kandang satwa buas dan kandang satwa tidak buas.

Gambar 4.19

Penataan ruang luar dan jarak pada kandang satwa buas

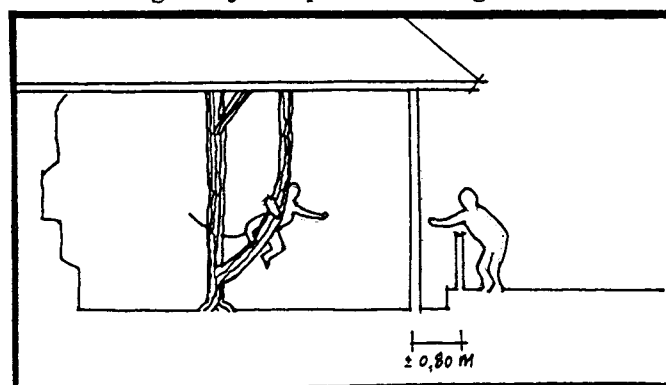


Keterangan :

- Dinding pembatas dengan kawat renggang (untuk satwa tidak buas)
- Dinding pembatas dengan kawat rekat (satwa berukuran kecil)
- Dinding pembatas dengan jeruji besi (satwa tidak buas berukuran besar)
- Dinding pembatas dengan jeruji besi dan kawat (satwa buas berukuran sedang dan besar)

Gambar 4.20

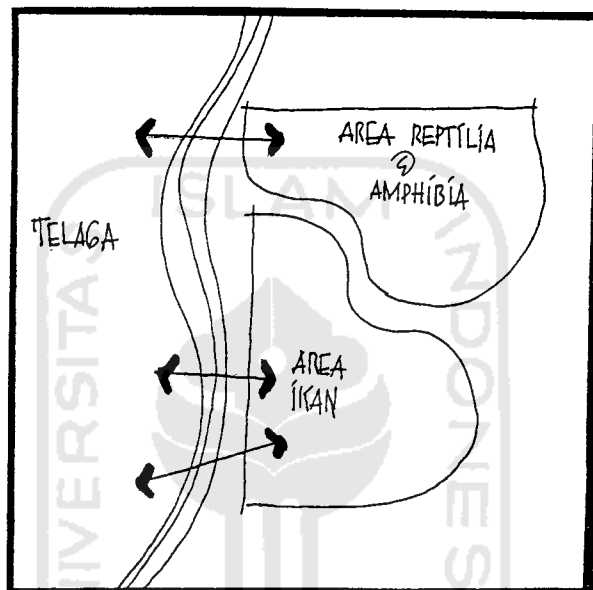
Penataan ruang dan jarak pada kandang satwa tidak buas



- Penataan area satwa jenis ikan, amphibi dan sebagian reptilia yang sangat berhubungan dengan air sebagai habitatnya harus didekatkan jarak kandangnya dengan area air.

Gambar 4.21

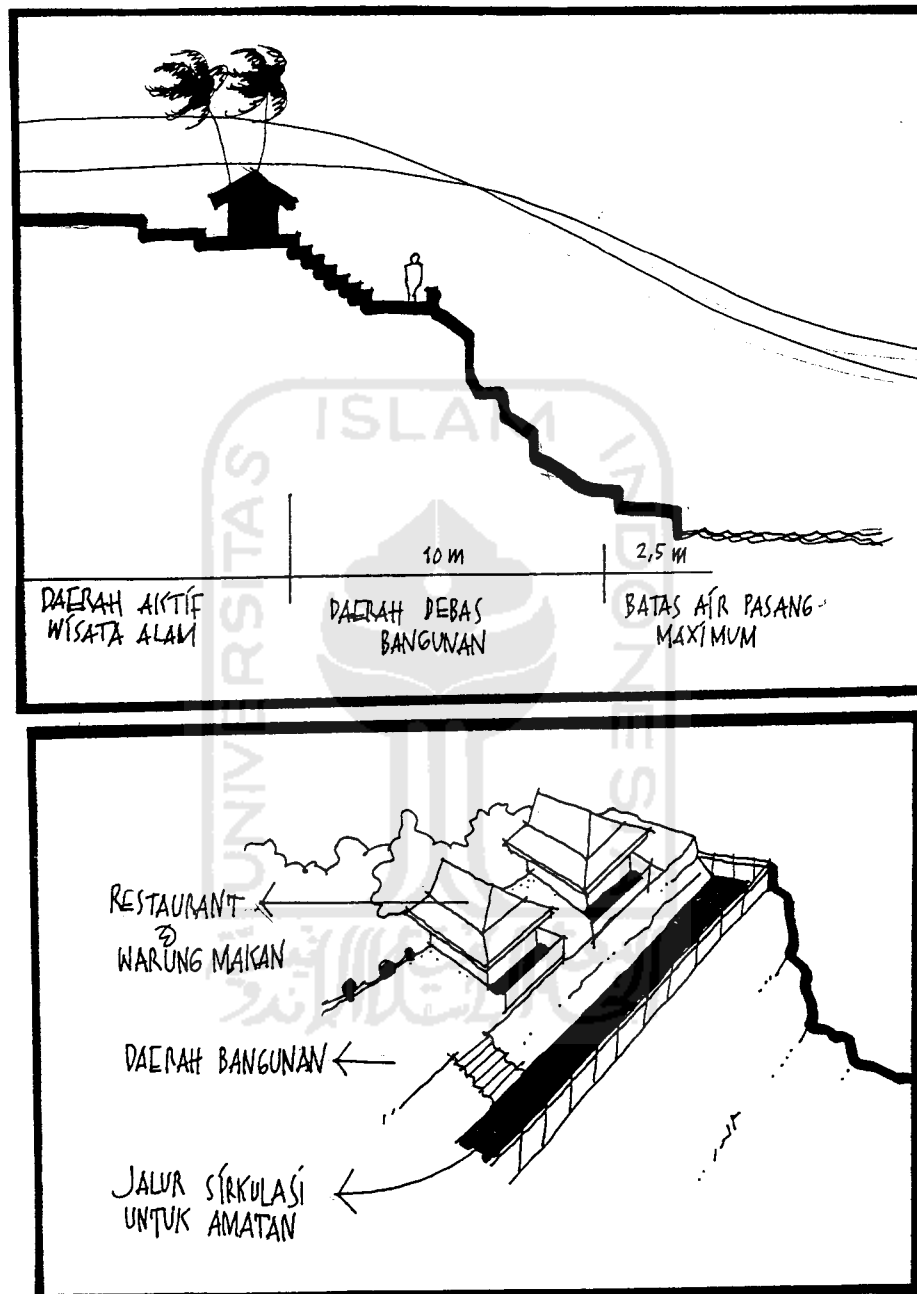
Penataan area satwa yang berhubungan dengan air



- Penataan tata ruang pada area wisata alam digunakan pemisahan dalam dua bagian area, yaitu area yang boleh didirikan bangunan dan area bebas bangunan. Hal ini adalah untuk keamanan bangunan yang berada pada pinggiran daerah tepi sungai yang memiliki kontur terjal dan tidak rata. Batas jarak bangunan tidak membatasi pandangan terhadap panorama alam dan sungai sebagai view.

Gambar 4.22

Penataan tata rung luar pada area wisata alam



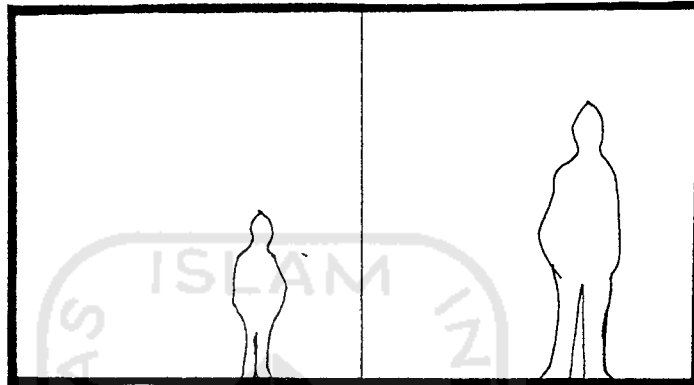
4.6.2 Konsep tata ruang dalam

- Penggunaan skala manusia yaitu antara skala intim dan normal. Skala intim pada tata ruang dalam sangat sesuai untuk bangunan yang berada pada area wisata alam, karena skala tersebut akan menimbulkan kesan

lebih akrab, sedangkan skala normal pada bangunan yang bersifat umum dengan kegiatan pelaku yang lebih aktif didalamnya.

Gambar 4.23

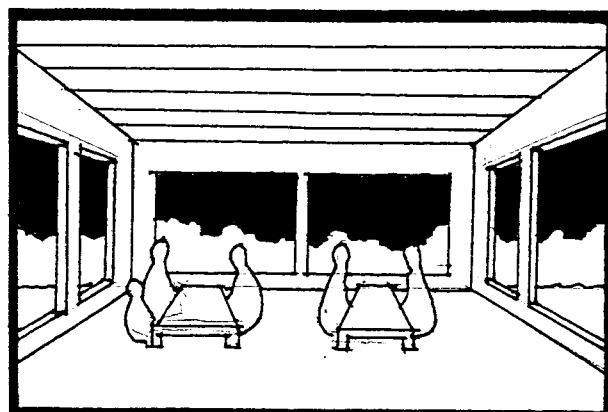
Tata ruang dalam yang berskala normal dan intim



- Menggunakan bukaan-bukaan berupa sebuah ruang secara visuil direntangkan vertikal di antara lantai dan bidang langit-langit atau secara horizontal di antara dua buah bidang. Ukuran bukaan tersebut dapat tumbuh dan berkembang sehingga menghabiskan seluruh bidang pada sebuah ruang, tergantung pada kebutuhan visualnya terhadap panorama alam.

Gambar 4.24

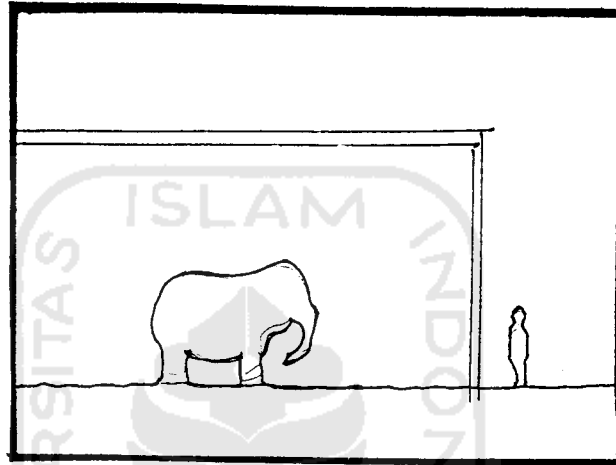
Tata ruang dalam yang memerlukan bukaan untuk view



- Pada ruang kandang satwa digunakan skala proporsional antara tinggi ruang dan besaran ruang yang akan di sesuaikan dengan besar satwa pemakai kandang tersebut.

Gambar 4.25

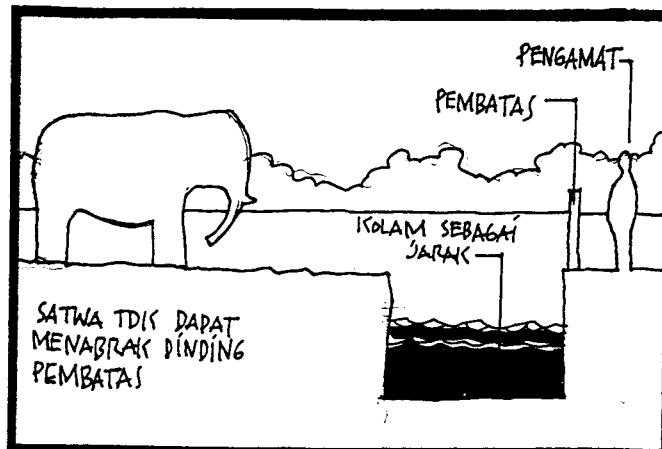
Skala untuk kandang satwa



- Pemberian jarak antara dinding pembatas/ kandang dengan satwa berupa kolam atau lubang, digunakan sebagai pada kandang satwa besar dengan tenaga kuat yang mana satwa tersebut akan dapat merubuhkan dinding kandang/ pembatas.

Gambar 4.26

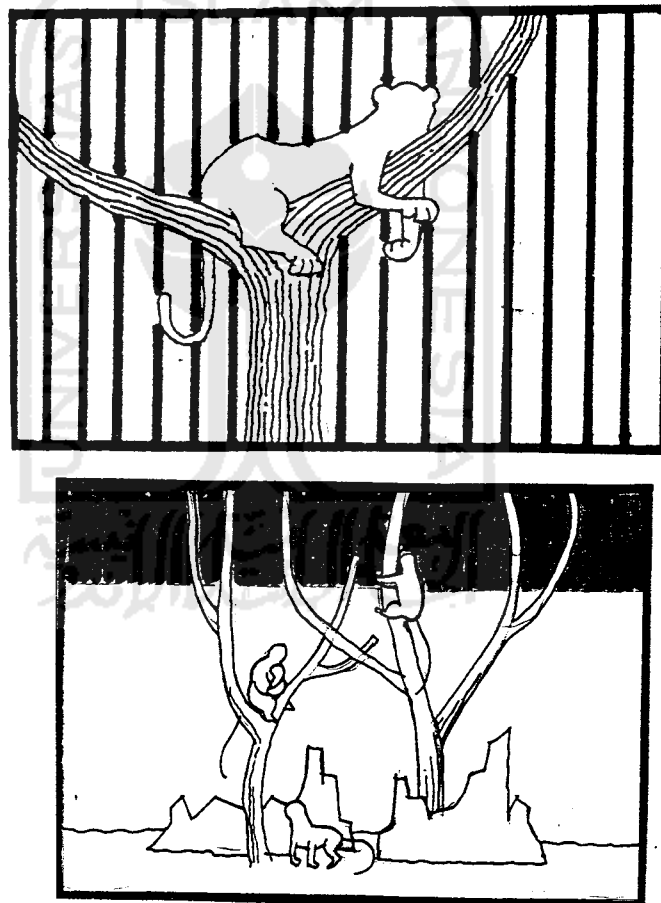
Tata ruang dalam kandang satwa



- Penambahan elemen alam dan buatan dalam ruang kandang satwa sesuai kebutuhan habitat satwa yang menempati kandang tersebut, serta menambah keindahan visual pengamat karena dengan adanya elemen tersebut akan terlihat seolah satwa berada di alam sesuai habitatnya.

Gambar 4.27

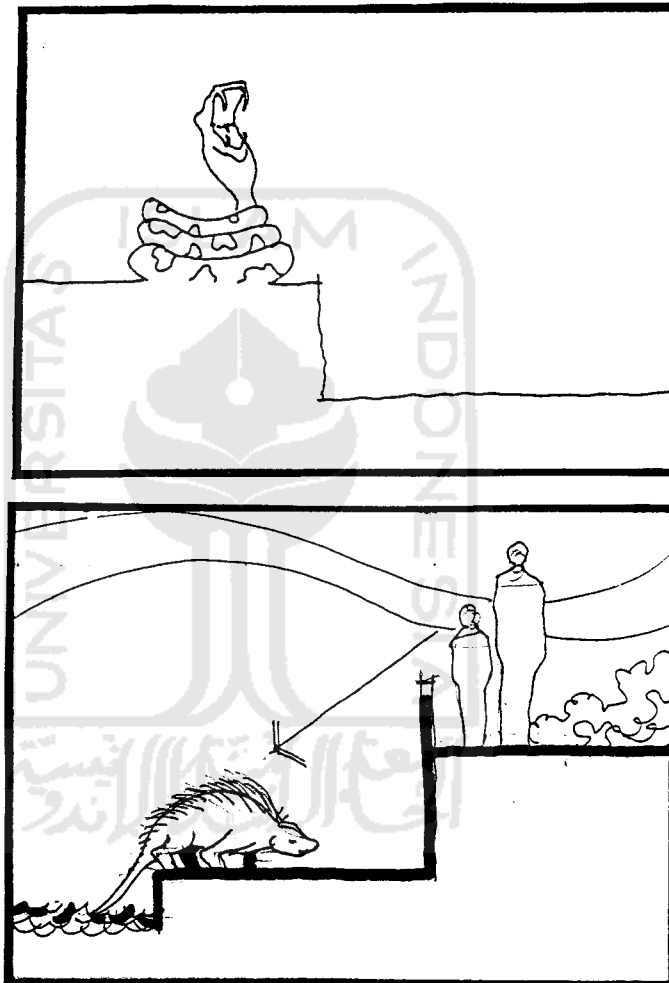
Penambahan elemen alam dan buatan pada tata ruang dalam kandang satwa



- Peninggian alas/ lantai bangunan untuk jenis satwa yang bergerak merambat dilantai bangunan, dengan demikian objek amatan akan

dapat jelas terlihat oleh pengunjung yang mengamati tanpa harus membungkuk.

Gambar 4.28
Peninggian alas lantai pada tata ruang dalam kandang
Satwa melata dan merambat

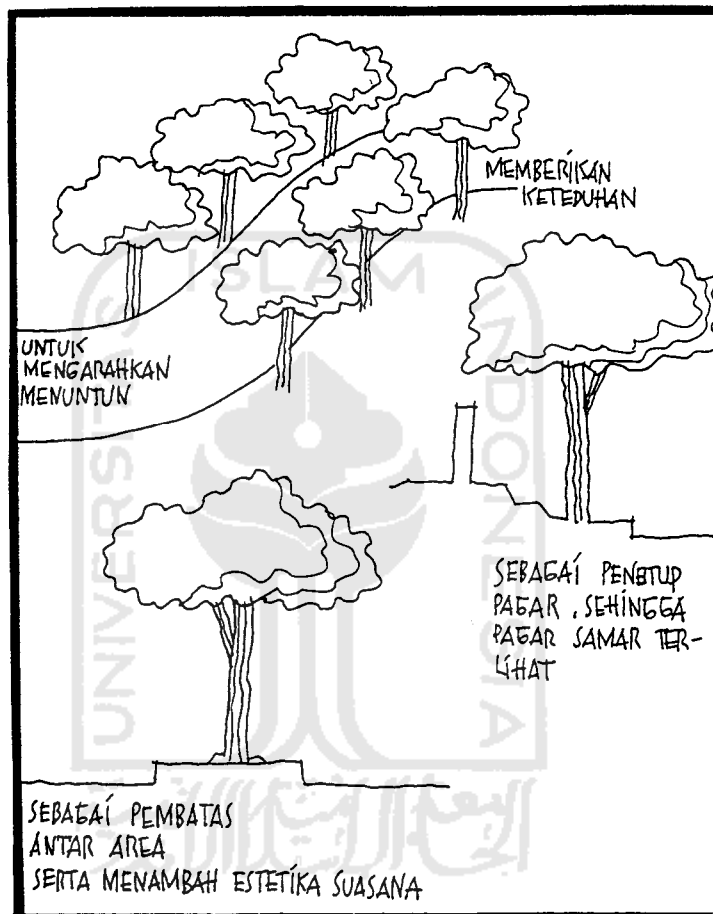


4.6.3 Konsep penataan vegetasi sebagai elemen alam

Penerapan konsep penataan vegetasi bertujuan untuk memberi suasana yang indah dan alami, serta perlakuan dan penataan terhadap

vegetasi dapat menjadikan suatu makna tertentu yang akan memperjelas fungsi suatu area dan sebuah bangunan.

Gambar 4.29
Penataan vegetasi



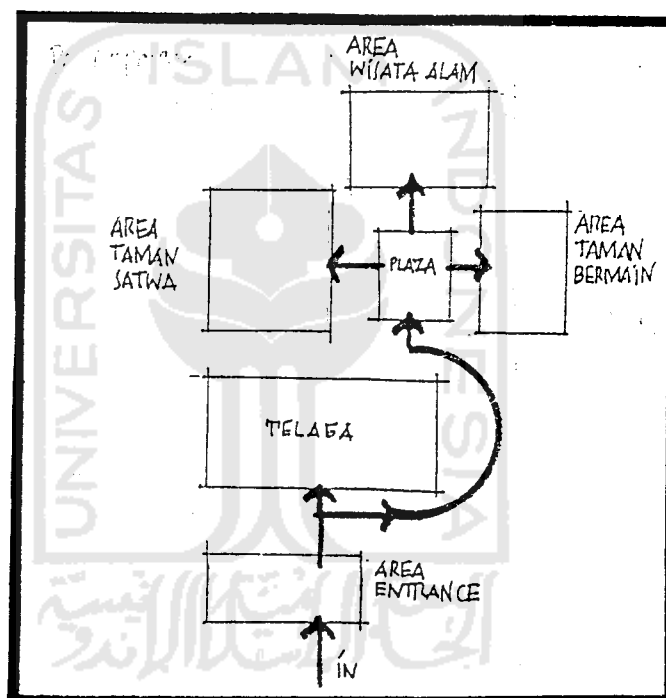
4.7 Konsep Pencapaian area dan bangunan pada area taman satwa, wisata alam dan taman bermain yang terpadu

Konsep pencapaian antar area yang digunakan adalah sistem pencapaian langsung dan berputar. Sistem pencapaian langsung digunakan pada hampir diseluruh area, pencapaian langsung setiap area akan

memperjelas urutan pencapaian dari berbagai area yang ada pada kawasan Taman Satwa Jurug

Sistem pencapaian berputar akan digunakan pada area telaga yang mana sebelum menuju area rekreasi terpadu (taman satwa, wisata alam dan taman bermain) pencapaiannya harus dilakukan dengan memutar telaga.

Gambar 4.30
Kriteria pencapaian



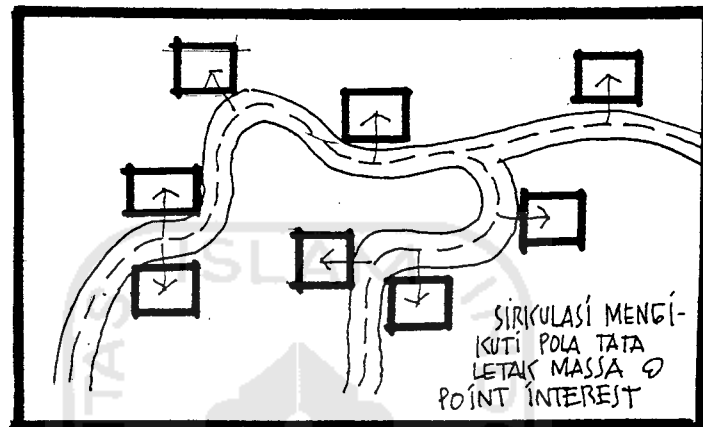
4.8 Konsep sirkulasi pada area taman satwa, wisata alam dan taman bermain

Konsep utama sistem sirkulasi yang dapat memberikan keterpaduan pada area taman satwa, wisata alam dan taman bermain yang memiliki perbedaan sistem sirkulasi didalamnya adalah dengan menerapkan sistem ruang berupa plaza sebagai jalur awal sirkulasi untuk menuju ke tiap – tiap area. Diharapkan dengan adanya pemisahan jalur sirkulasi antara taman

satwa, wisata alam dan taman bermain tidak menimbulkan *crossing* pada pengunjung yang memiliki tujuan yang berbeda dalam pencapaian ke tiap areanya

Gambar 4.31

Konsep sistem sirkulasi pada area keterpaduan



Pola penempatan aktivitas dan penggunaan lahan erat hubungannya dengan sistem sirkulasi, sehingga merupakan suatu pergerakan dari ruang yang satu ke ruang yang lain. Menurut pelaku kegiatannya sistem sirkulasi dibedakan menjadi dua yaitu sirkulasi kendaraan dan sirkulasi pejalan kaki.

4.8.1 Konsep sirkulasi kendaraan

Penegasan batas dan pemisahan jalur sirkulasi kendaraan dengan pejalan kaki sangat mendukung adanya kelancaran dan kenyamanan pada jalur sirkulasi pengunjung pejalan kaki.

Pertimbangan-pertimbangannya adalah sebagai berikut :

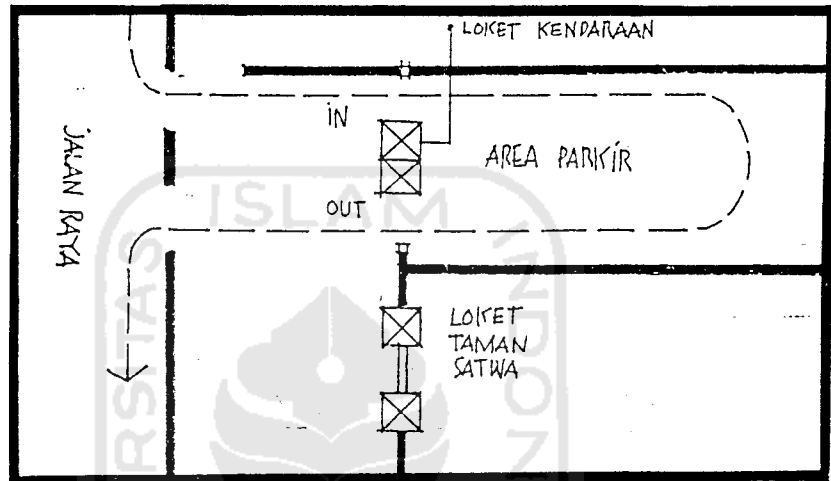
- Menghindari terjadinya *crossing* antara sirkulasi pejalan kaki dengan sirkulasi pengendara motor
- Aspek kebisingan yang merusak ketenangan
- Aspek polusi udara.

Sistem sirkulasi untuk kendaraan adalah sebagai berikut :

1. Kendaraan langsung menuju ke area parkir dengan melalui jalur loket kendaraan.

Gambar 4.32

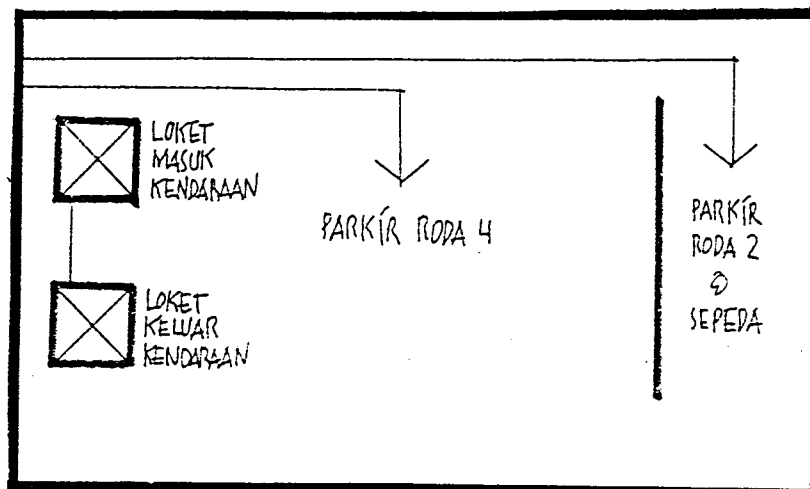
Sirkulasi masuk dan keluar kendaraan



2. Kendaraan diparkir secara kolektif sesuai dengan jenis kendaraannya.

Gambar 4.33

Sirkulasi berbagai jenis kendaraan pada area parkir



3. Setelah kendaraan diparkir kemudian jalan kaki untuk menuju loket pengunjung.

4.8.2 Konsep sirkulasi pejalan kaki

Agar menunjang suasana alam dan nyaman pada sirkulasi objek rekreasi taman satwa, maka pertimbangannya adalah :

- Menghadirkan elemen-elemen alam dan buatan yaitu : vegetasi, batuan, air sebagai pencipta suasana nyaman dan luas lebar jalur sirkulasi yang sesuai dengan keleluasaan gerak pemakai jalur pada sirkulasi ruang luar.
- Efektivitas sirkulasi, yaitu fungsi pokok jalur sirkulasi sebagai penghubung gerak dari satu massa ke massa yang lain (jelas, memudahkan dan tidak membingungkan namun tetap mempunyai suasana alami, dinamis dan rekreatif).

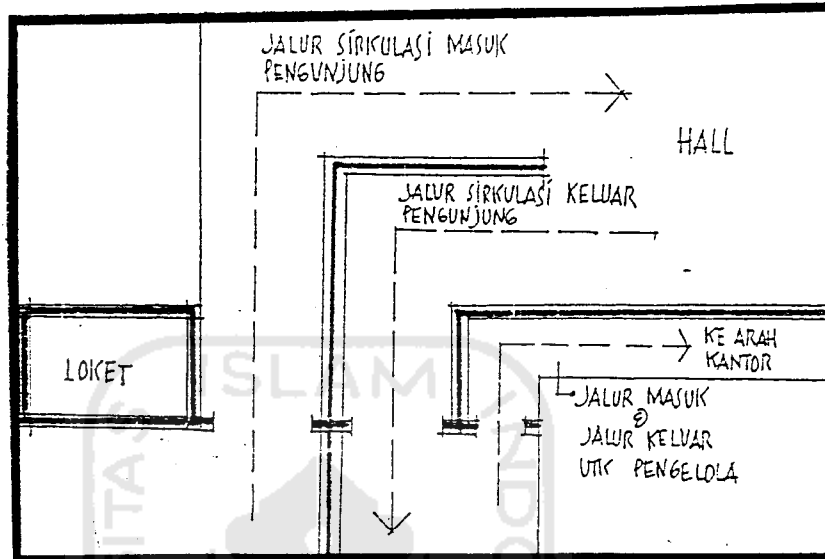
Sirkulasi pengunjung pejalan kaki sangat membutuhkan kelancaran dan kenyamanan dalam melakukan kegiatannya. Untuk mencapai hal tersebut, konsep pola sirkulasi yang diterapkan akan dibagi dalam tiga kelompok jalur sirkulasi yaitu :

1. Jalur sirkulasi pengelola

- Pemisahan jalur sirkulasi antara pengelola dan pengunjung sehingga tidak terjadi crossing, terutama pada area entrance di ruang loket masuk saat pengunjung ramai. Dibuatkan pintu masuk khusus untuk karyawan dengan ukuran jalur sirkulasi lebih kecil.

Gambar 4.34

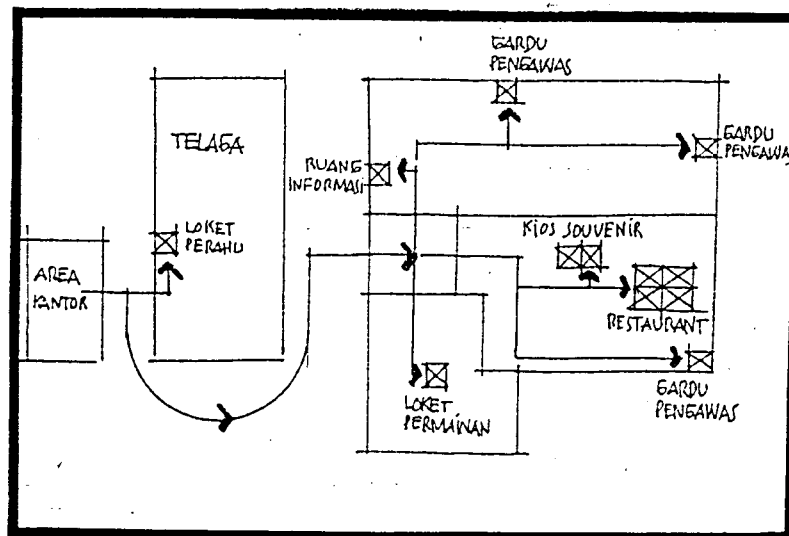
Konsep pemisahan jalur sirkulasi pengelola dan pengunjung pada area entrance



- Untuk jalur sirkulasi pengelola yang menuju pos-pos yang tersebar pada tiap area seperti gardu pengawas, loket permainan, kios souvenir dan restaurant tidak perlu dibuat jalur khusus karena tidak terlalu mengganggu jalur sirkulasi pengunjung bila dijadikan satu jalur sirkulasi.

Gambar 4.35

Konsep sirkulasi pengelola menuju pos-pos yang tersebar pada tiap area

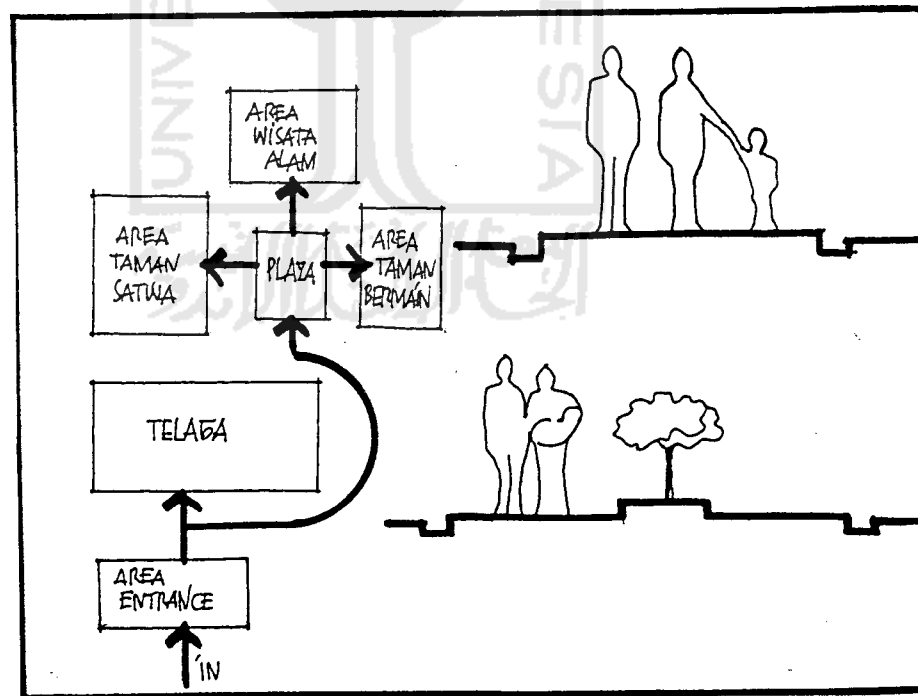


2. Jalur sirkulasi induk

- Jalur sirkulasi induk sebagai orientasi dan penghubung kegiatan tiap-tiap zone utama, menunjukkan pola sirkulasi yang jelas, memudahkan pengunjung dan tidak membingungkan.
- Keleluasaan gerak pengunjung saat menggunakan jalur sirkulasi sangat mempengaruhi kenyamanan.
- Membedakan jalur masuk dan keluar pada area entrance agar tidak membingungkan dan menghindari pembauran antara pengunjung yang akan masuk dengan yang akan keluar.

Gambar 4.36

Jalur sirkulasi induk, luasannya dan pembagian jalur sirkulasi induk untuk masuk dan keluar pada area entrance



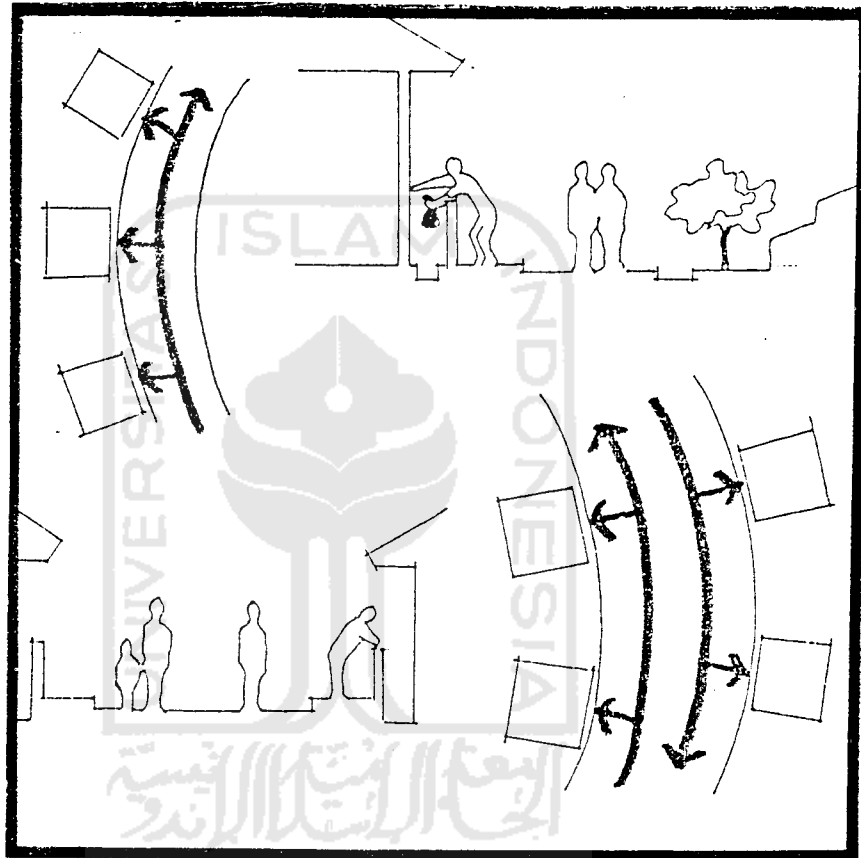
3. Jalur sirkulasi pembagi/ amatan

- Jalur sirkulasi pembagi/ amatan merupakan penghubung antar ruang pada tiap area dengan suasana yang alami, dinamis dan rekreatif.

- Keleluasaan gerak sirkulasi pengunjung pada ruang-ruang di setiap area akan mempengaruhi kenyamanan.

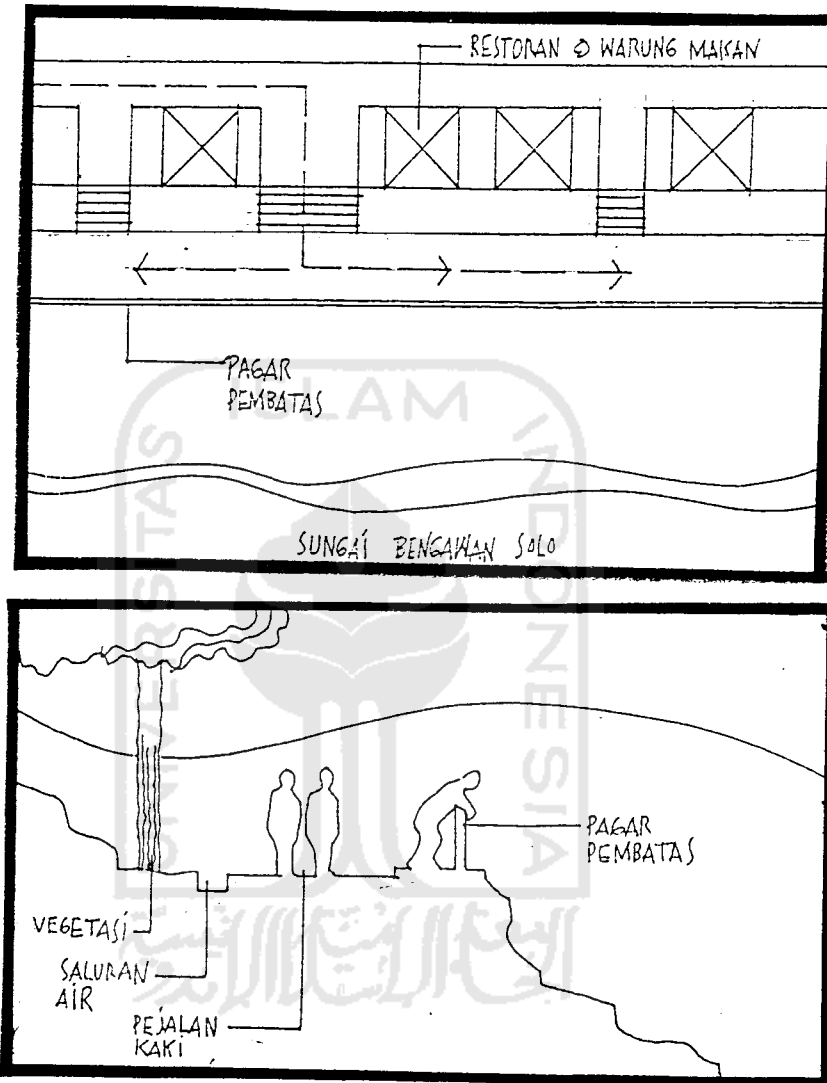
Gambar 4.37

Jalur sirkulasi pembagi/ amatan dan luasannya



- Jalur sirkulasi amatan pada area wisata alam merupakan jalur sirkulasi untuk pencapaian ke restaurant dan warung-warung makan, selain itu juga berfungsi sebagai jalur amatan terhadap keindahan panorama alam sekitar dan sungai.

Gambar 4.38
Jalur sirkulasi amatan pada area wisata alam



- Jalur sirkulasi yang ada dibuat rata agar para pemakai jalur akan merasa nyaman termasuk para pengunjung penyandang cacat. Untuk jalan yang menurun akan dibuatkan jalan yang rata pada samping tangga/ step, hal ini dimaksudkan agar mudah dilewati oleh kursi roda.

Gambar 4.39

Jalur sirkulasi untuk para penyandang cacat

