

BAB 2

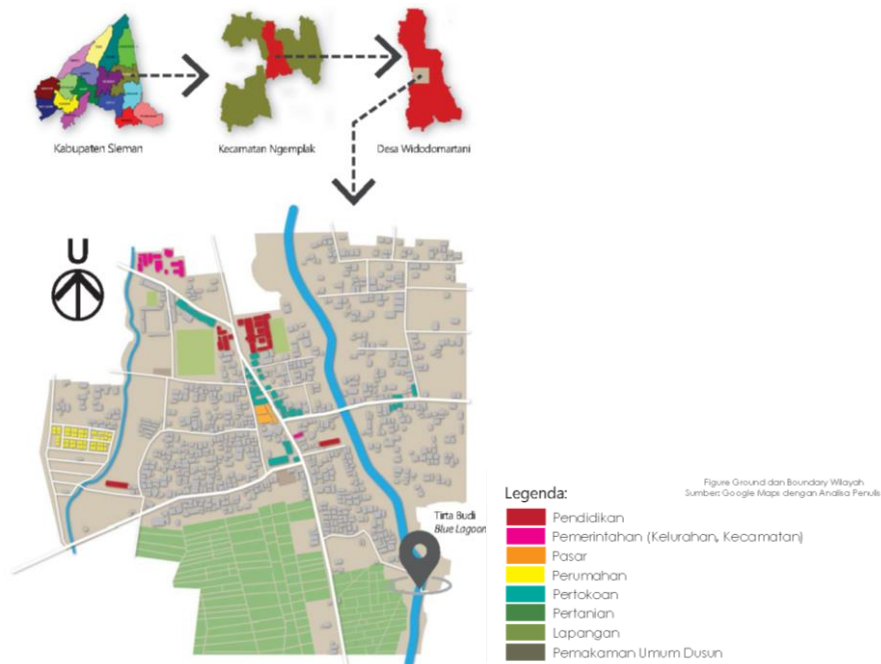
KAJIAN TEORITIK DAN PRESEDEN SEBAGAI DASAR PEMECAHAN MASALAH TIRTA BUDI *BLUE LAGOON* *WATER CULTURAL CENTER*

Pembahasan pada bagian ini melingkupi kajian - kajian teoritis serta berbagai prinsip yang digunakan dalam penekanan arsitektur pada perancangan bangunan **Tirta Budi *Blue Lagoon Water Cultural Center***. Teori pada kajian ini meliputi kajian kontekstual, kajian daya tarik wisata, kajian rekreatif edukatif dan biomimikri yang disertai dengan kajian preseden.

2.1 Konteks Kawasan

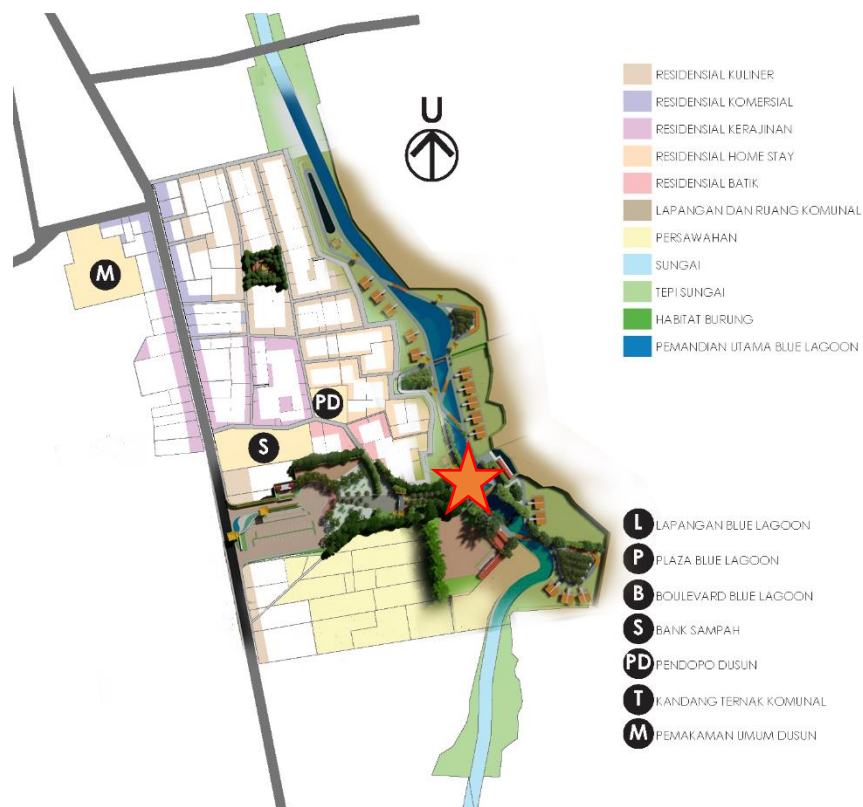
2.1.1. Lokasi Perancangan

Tirta Budi *Blue Lagoon* merupakan objek wisata air yang berada di Dusun Dalem Widodomartani, Kecamatan Ngemplak, Kabupaten Sleman, Yogyakarta. Obyek wisata ini berupa embung dari aliran sungai Tepus. Berikut ini merupakan peta lokasi perancangan Tirta Budi *Blue Lagoon Water Cultural Center* :



Gambar 2.1 Peta Kawasan Tirta Budi *Blue Lagoon*
Sumber: Viviani, 2017

Adapun lokasi perancangan terletak di area bermarka merah di bawah ini :



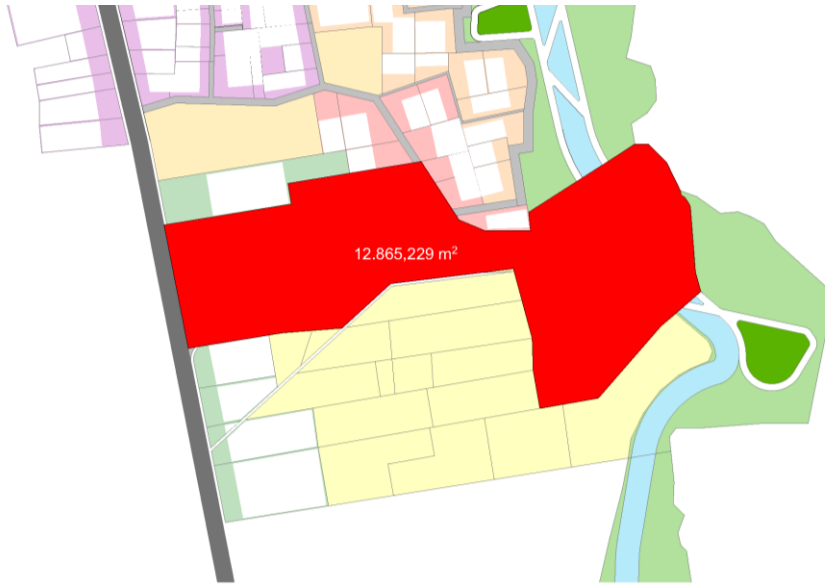
Gambar 2.2 Peta Kawasan Tirta Budi *Blue Lagoon*
Sumber: Viviani, 2017

2.1.2. Kondisi Fisik Site

Site berada di kawasan Zona Sekitar Sungai dan Zona Sungai beserta Bantarannya dengan total luasan 12.865, 229 m² (sekitar 1,28 hektar). Dengan Batasan Sebagai berikut:

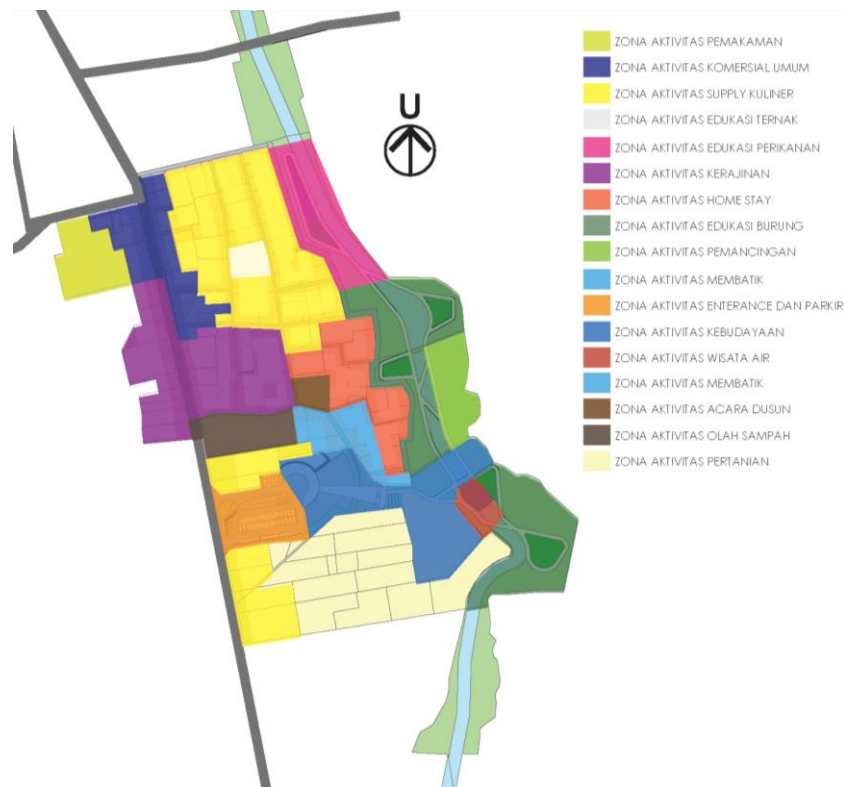
- Utara : Dusun Dalem Widodomartani
- Timur : Dusun Pucangan
- Selatan : Lahan Pertanian
- Barat : Jalan Kolektor Besi - Tajem

Keempatnya dapat dilihat pada peta berikut ini :



Gambar 2.3 Site Perancangan *Blue Lagoon Water Cultural Center*
Sumber: Analisis Penulis, 2018

2.1.3. Guideline Rancangan Kawasan *Blue Lagoon*



Gambar 2.4 Guideline Perancangan *Blue Lagoon Water Cultural Center*
Sumber: Analisis Penulis, 2017

Dalam Guideline Rancangan Kawasan Tirta Budi *Blue Lagoon* terdapat sebuah pentahapan untuk perkembangan kawasan *Blue Lagoon*, pentahapan ini dikenal dengan v (*version*). Adapun pembagian v (*version*) atau tahap-tahap untuk pengembangan kawasan wisata *Blue Lagoon*, yang dapat dilihat pada Tabel dibawah ini:

Tabel 2.1 Tabel Pentahapan Pengembangan Obyek Wisata *Blue Lagoon*

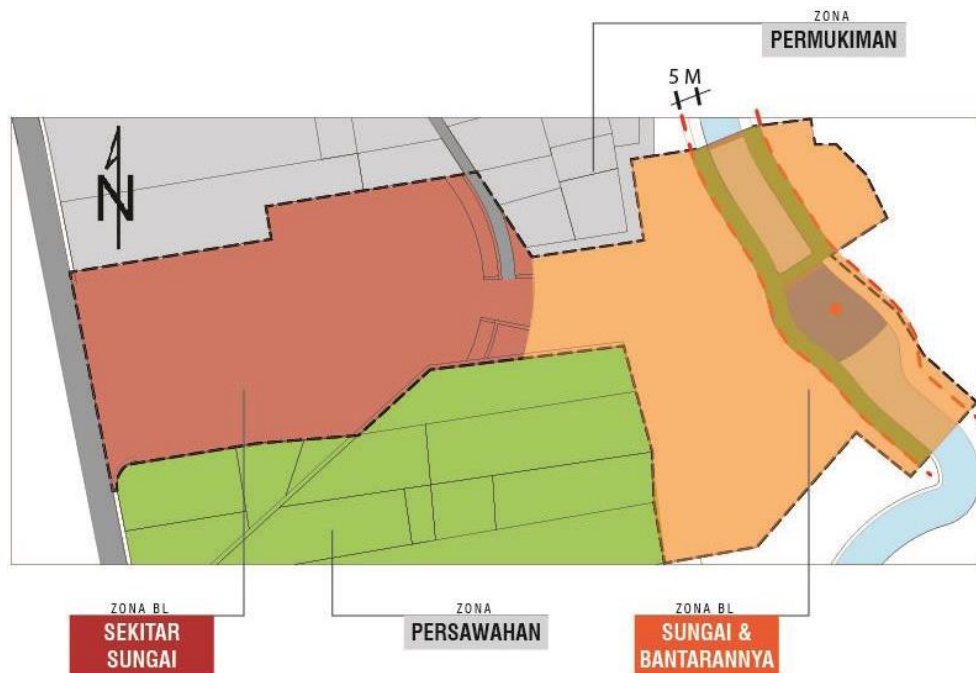
<i>Version</i>	Deskripsi	Tema Perancangan	Fokus Perancangan
BL v.0	<i>Blue Lagoon</i> belum dikembangkan, hanya sebagai sebuah mata air ditepi Sungai Tepus atau lebih dikenal sebagai Kali Dusun Dalem.	-	-
BL v.1	Diresmikannya Tirta Budi <i>Blue Lagoon</i> sebagai obyek wisata.	Obyek Wisata <i>Blue Lagoon</i>	Pembangunan Fasilitas pendukung wisata.
BL v.2	Pengelolaan potensi mata air dengan konservasi dan penambahan wahana atau obyek wisata air dengan penambahan wahana pendukung lainnya.	<i>Blue Lagoon Water Culture Center</i>	Penambahan jumlah kolam dan pengolahan mata air, ditambah dengan fasilitas pendukung lainnya bagi wisatawan.
BL v.3	Pada tahap ini obyek wisata air <i>Blue Lagoon</i> sudah teroptimalkan seluruhnya, pengembangan beralih ke eksplorasi ekosistem fauna serta flora.	<i>Blue Lagoon Natural Observatory</i>	Pengembangan fasilitas mini zoo yang terdiri dari bird park, hewan ternak, dan budidaya ikan.
BL v.4	Setelah seluruh potensi yang ada terwadahi maka langkah selanjutnya adalah menyediakan sarana akomodasi bagi pengunjung.	<i>Blue Lagoon Eco Resort</i>	Pengembangan fasilitas akomodasi untuk wisatawan yang ingin menginap.

Sumber: Analisis Penulis, 2018

Srperti yang dapat dilihat dari tabel di atas bahwa dalam perancangan yang akan dicapai pada pembahasan ini adalah sampai dengan BL.V2 yaitu pengelolaan potensi mata air dengan konservasi dan penambahan wahana atau obyek wisata air dengan penambahan wahana pendukung lainnya.

2.1.4. Pembagian Zona Perancangan *Blue Lagoon Water Cultural Center*

Area perancangan terhadap *Blue Lagoon Water Cultural Center*, dibagi menjadi dua site yaitu site sekitar sungai dan site sungai serta bantarnya. Site sekitar sungai adalah site yang mencakup dari pintu gerbang utama *Blue Lagoon*, plaza sampai ke pintu masuk site. Site sungai dan bantarnya adalah site yang mencakup beberapa site di sebelah barat sungai Tepus, yang mencakup pemandian utama *Blue Lagoon*, ke timur sampai ke pintu masuk site utama. Pembagian kedua site tersebut berguna untuk mempermudah detail-detail per-zona pada saat analisis dan perancangan. Hal ini dapat dilihat pada gambar 2.4 berikut ini :



Gambar 2.5 Pembagian Site Pengembangan Rancangan
Sumber: Analisis Penulis, 2018

2.1.5. Prosentase Site Eksisting *Blue Lagoon* yang Diolah

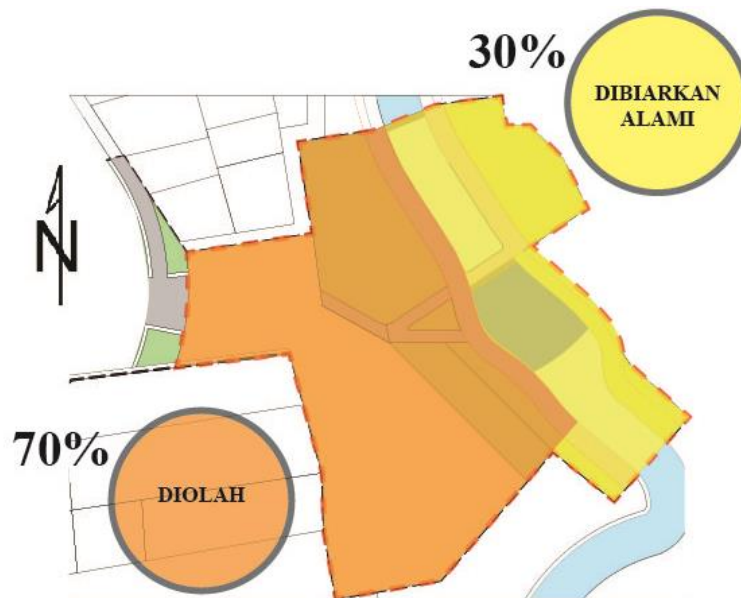
Berdasarkan pembagian site sebelumnya, kemudian didapatkan prosentase site yang diolah yaitu sebesar 49% dari keseluruhan site akan dikembangkan menjadi site sungai bantarnya yaitu sebagai pintu gerbang utama masuk ke area wisata, boulevard, tempat parkir dan plaza. Sedangkan

51% dari keseluruhan luas site sungai dan bantarannya yang berupa pengolahan area wisatanya. Hal ini dapat dilihat pada peta berikut ini :



Gambar 2.6 Pembagian dan Prosentase Site Pengembangan Rancangan
Sumber: Analisis Penulis, 2018

Akan tetapi pada site sungai dan bantarannya juga didetailkan lagi yaitu dibagi menjadi dua kategori yang terkait kealamian site *Blue Lagoon*. Hal ini dikarenakan terdapat beberapa aset alam *Blue Lagoon* yang perlu dipertahankan dan sisanya akan diolah seperti pada ilustrasi berikut :



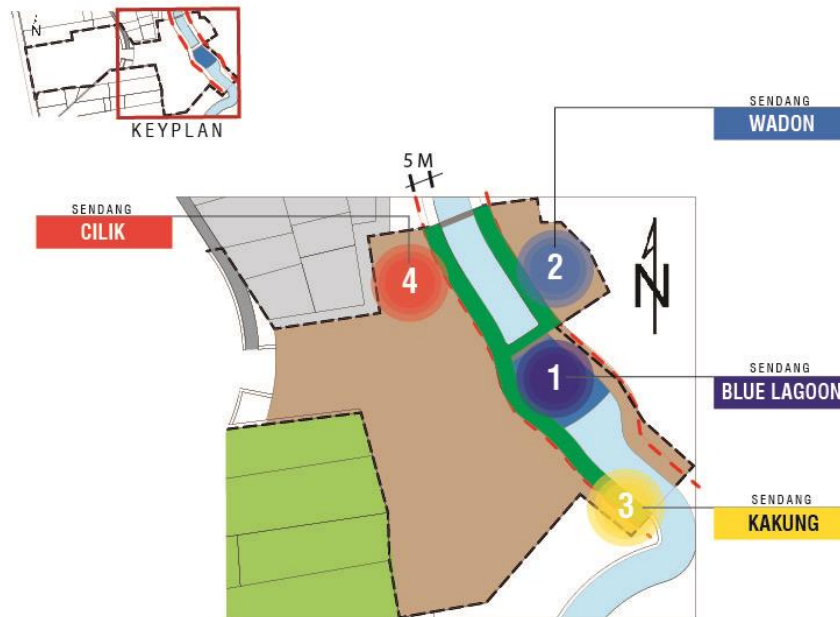
Gambar 2.7 Pembagian dan Prosentase Site Pengembangan Rancangan
Sumber: Analisis Penulis, 2018

Seperti dapat dilihat pada gambar 2.6, pada area site yang telah dikunjungi wisata dibagi menjadi dua yaitu 30% site *Blue Lagoon* yang dibiarkan alami dan 70% site *Blue Lagoon* yang diolah. Hal ini dikarenakan pada 30% areanya yaitu pada sepenggal area sungai Tepus dan di sebelah timur sungainya terdapat aset-aset alam *Blue Lagoon* seperti mata air primer dan sekundernya yaitu pemandian utama *Blue Lagoon* dan sendang-sendangnya. Area tersebut dibiarkan alami karena masih banyak warga yang beraktivitas seperti mandi, mencuci dsb, sehingga apabila akan diolah, dikhawatirkan akan mengganggu aktivitas budaya air masyarakat yang masih eksis sampai sekarang. Sedangkan untuk 70% areanya di sebelah barat sungai akan diolah menjadi bangunan pusat budaya yang rekreatif edukatif namun tetap mempertimbangkan kondisi eksisting yang ada.

2.1.6. Pembagian Level Perancangan Mata Air sebagai Potensi Utama yang akan diolah oleh *Blue Lagoon Cultural Center*

Potensi alam yang disuguhkan masih sangat alami dan asri. Hal ini terlihat dari adanya beberapa titik mata air yang ada di kawasan tersebut dan masih banyak pepohonan hijau yang dibiarkan tumbuh rimbun membuat suasana semakin sejuk (Viviani, 2017)⁸. Salah satu potensi utama yang diolah adalah sumber mata air yang berada di sekitar *Blue Lagoon*. Sumber mata air yang terdapat di *Blue Lagoon*, secara umum dikategorikan dalam 3 level yaitu mata air primer yaitu sendang *Blue Lagoon*, sekunder adalah sendang wadhon dan sendang kakung serta tersier adalah sendang cilik, seperti yang dapat dilihat dari gambar (2.5). Hal ini dilakukan untuk mengetahui potensi pengolahan mata air tersebut sesuai dengan aktivitas yang terjadi di sekitarnya, yang dapat dilihat pada peta berikut ini :

⁸ Viviani, Dea. 2017. Tirta Budi *Blue Lagoon* As A Cultural Education And Healing Environment. Sleman : Program Studi Arsitektur UII.



Gambar 2.8 Pembagian Level Pengembangan Aktivitas Berdasarkan Mata Airnya
 Sumber: Analisis Penulis, 2018

2.2 Kajian Tipologi Bangunan Pusat Kebudayaan

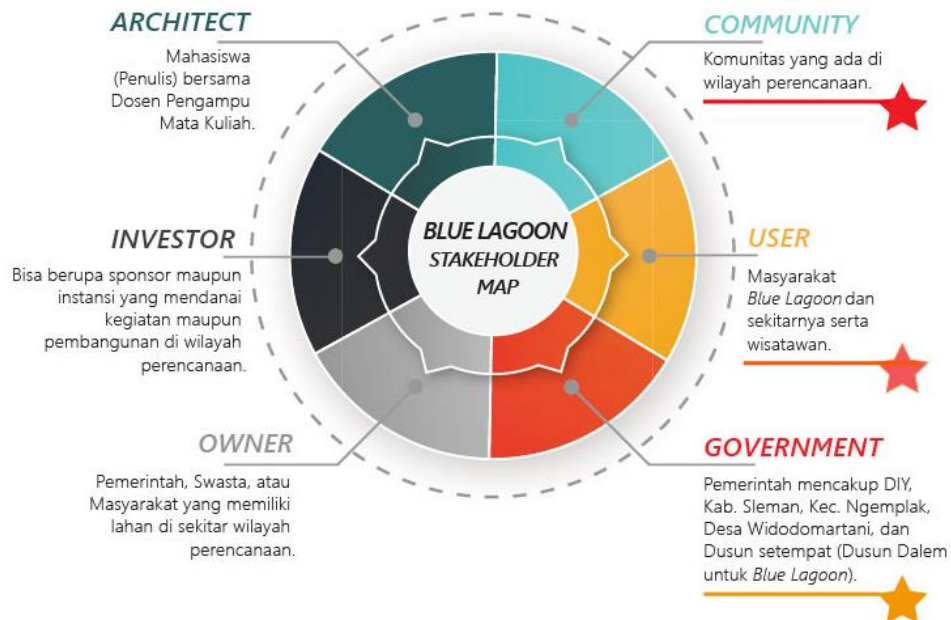
2.2.1. Pengertian Pusat Kebudayaan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI, 2008), pusat kebudayaan terdiri dua suku kata yaitu : pusat merupakan pokok pangkal atau yang jadi pempunan (berbagai-bagai urusan, hal, dan sebagainya) dan kebudayaan yang berasal dari kata budaya adalah: hasil kegiatan dan penciptaan batin (akal budi manusia), seperti kepercayaan, kesenian, dan adat istiadat.⁹ Jadi dapat disimpulkan bahwa pusat kebudayaan adalah wadah tempat berlangsungnya kegiatan memperkenalkan dan memperluas hasil dari pemikiran serta karya kepada umum dari stakeholder yang terlibat. Stakeholder menurut Freeman (2007)¹⁰ suatu kelompok masyarakat ataupun individu yang

⁹ Kamus Besar Bahasa Indonesia : Edisi Keempat. 2008. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.

¹⁰ Freeman, R. E. 1984. Strategic Management: A Stakeholder Approach, Boston : Pitman.

saling mempengaruhi dan dipengaruhi oleh pencapaian tujuan tertentu dari organisasi. Stakeholder di Tirta Budi *Blue Lagoon* menurut Viviani (2017) dibagi menjadi enam unsur yang dapat dilihat pada skema berikut ini :



Gambar 2.9 Diagram Stakeholder *Blue Lagoon*
Sumber: Viviani, 2017

Dapat terlihat pada gambar di atas bahwa ada enam *stakeholder Blue Lagoon* yang kemudian difokuskan sehingga diambil tiga stakeholder utama yang diberikan tanda bintang pada skema di atas yaitu *community* (komunitas) dalam hal ini berfokus pada komunitas budaya *Blue Lagoon*, *user* (pengguna) yaitu masyarakat dan pengunjung serta *government* (pemerintah). Tiga stakeholder tersebut yang sepenuhnya akan menjadi *user/pengguna* utama sebagai pertimbangan terhadap perancangan *Blue Lagoon Water Cultural Center*.

Sehingga secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa Pusat Kebudayaan (Cultural Center) dapat diartikan sebuah bangunan maupun tapak bersifat publik yang mewadahi eksibisi dan pertunjukan seni dan kebudayaan yang khusus dari suatu daerah atau individu (Oxford Dictionary, 2005) . Sedangkan kebudayaan air (*Water Culture*) diartikan sebagai budaya yang mengangkat air menjadi unsur utama untuk kegiatan

sehari-hari bahkan sampai digunakan sebagai simbol dalam upacara adat dan pertunjukan budaya. Budaya air juga dapat diartikan sebagai kepehaman masyarakat sosial tentang masalah pemanfaatan air dan konservasi air yang ada disekitar mereka. Sehingga *water cultural center* adalah pusat budaya yang mengambil air sebagai unsur utama yang mempengaruhi seluruh aspek kebudayaan, sosial dan ekonomi masyarakat, bahkan sampai kepada pemahaman terhadap cara pemanfaatan dan konservasi air yang terdapat di sekitarnya.

2.2.2. Fungsi Pusat Kebudayaan

Fungsi Pusat Kebudayaan menurut (Heng, 2011)¹¹ merupakan realisasi dari upaya pelestarian budaya yang terdiri tiga hal seperti dibawah ini:

a. Bina Cagar Budaya

Pembinaan dalam konteks suasana kreatifitas dan apresiasi dalam bentuk seminar atau pameran.

b. Bina Lingkungan Budaya

Pembinaan dalam bentuk konservasi lingkungan baik alam maupun cagar budaya dan menggabungkannya dengan potensi budaya masyarakat sekitar yang ada.

c. Bina Sarana Budaya

Pembinaan dalam bentuk menjaga keberadaan fasilitas penyelenggaraan kegiatan kebudayaan atau benda-benda budaya.

Sehingga dalam perencanaan *Blue Lagoon Water Cultural Center* ini fungsi pusat kebudayaan yang dijadikan fokus utama adalah bina lingkungan budaya dengan memadukan budaya masyarakat Dusun Dalem dan konservasi lingkungan mata air *Blue Lagoon*.

¹¹ Heng, Jecky. 2011. Analisis Pusat Kebudayaan di Batam: Sebuah Proses Budaya Dalam Perancangan Gedung Kebudayaan, Semarang : Kanisius.

2.2.3. Ruang dan Fasilitas Pada Pusat Kebudayaan

Kebutuhan ruang dalam sebuah pusat kebudayaan menurut (Heng, 2011) antara lain:

a. Ruang Auditorium

Merupakan ruang yang mewadahi pertunjukan kesenian, tari, sandiwara, dan sebagainya. Terdiri dari dua bagian utama, yaitu panggung (tempat pentas) dan tribun (tempat penonton/pendengar)

b. Ruang Pameran

Merupakan ruang peragaan hasil karya seni, benda-benda budaya dan penyampaian ilmu. Ada dua tipe ruang pameran, yaitu ruang pameran tetap untuk koleksi tetap dan ruang pameran tidak tetap untuk koleksi yang dapat diganti sesuai tema atau musiman.

c. Ruang Pertemuan

Sebuah ruang serba guna yang dapat digunakan secara fleksibel untuk beberapa kegiatan, seperti seminar, kursus, rapat, dan sebagainya.

d. Studio Workshop

Studio adalah wadah pembelajaran dan pertukaran ilmu seni. Ada bermacam-macam aktivitas seni yang dapat diwadahi dalam studio, seperti seni lukis, membatik, kerajinan tangan, musik, seni peran, dan seni olah gerak.

e. Ruang Edukasi

Ruang edukasi wadah yang digunakan untuk penggalian ilmu dan pemeliharaan seni.

f. Ruang Arsip

Ruang arsip adalah ruang penyimpanan berkas informasi atau data yang diperoleh dari pengolahan data yang telah dilakukan.

g. Ruang Informasi

Ruang informasi adalah ruang yang memberikan informasi terkait bangunan maupun hal lain yang berkaitan bagi pengunjung Pusat Kebudayaan.

h. Ruang Administrasi

Ruang Administrasi merupakan tempat yang mewadahi kegiatan-kegiatan pengelolaan dan administrasi dari Pusat Kebudayaan

i. Rest Area

Rest area adalah suatu tempat untuk memberikan penyegaran bagi pengunjung setelah lelah beraktivitas.

j. Toko Souvenir

Toko souvenir adalah toko yang menjual cinderamata atau tanda kenangan dari Pusat Kebudayaan.

2.2.4. Jenis Kegiatan Pada Pusat Kebudayaan

Pusat Kebudayaan menurut (Heng, 2011) memiliki tiga kegiatan pokok yang selalu terjadi, kegiatan tersebut adalah:

- Pembinaan

Pembinaan merupakan fungsi untuk penelitian, pendokumentasian, kepastakaan, pendidikan, dan pengembangan potensi budaya. Bentuk-bentuk kegiatannya meliputi:

- Mencari, mengumpulkan, dan menginventarisasi informasi serta data potensi budaya.
- Mempelajari dan meneliti informasi dan data yang telah diperoleh.
- Menyediakan bahan-bahan kepastakaan dan melengkapinya dari hasil kajian yang dilakukan.
- Mengadakan kegiatan-kegiatan diskusi tentang budaya dan pariwisata dalam rangka pengembangan potensi budaya dan pariwisata.

- Mengadakan kegiatan-kegiatan pelatihan kepada umum, berupa pelatihan dalam pengolahan makanan tradisional dan pelatihan seni pertunjukan.
- Informasi dan Hiburan
Informasi dan hiburan merupakan fungsi untuk penyajian dan pengembangan potensi budaya, dan mengandung unsur promosi di dalamnya, hal ini dilakukan dengan:
 - Membuat bentuk-bentuk media yang berisi informasi potensi budaya untuk kemudian disajikan dan dipromosikan kepada masyarakat luas.
 - Melayani kebutuhan informasi potensi budaya dan pameran tetap maupun musiman.
 - Mengadakan promosi melalui acara-acara semacam festival budaya yang meliputi kegiatan-kegiatan pameran, pertunjukan seni, seminar, dan lomba-lomba/
 - Membuka stand-stand usaha kecil daerah untuk memamerkan dan menjual produk-produknya yang berupa makanan tradisional dan kerajinan
 - Menyediakan fasilitas istirahat serta makan-minum
- Pengelolaan
Pengelolaan merupakan fungsi yang mewadahi kegiatan ketatausahaan dan kerumahtanggaan Pusat Pengembangan Kebudayaan, yaitu kegiatan administrasi, keuangan, kebersihan, dan parkir.

2.2.5. Pengguna Dalam Pusat Kebudayaan

Menurut (Heng, 2011), sehubungan dengan bentuk kegiatan di dalam pusat kebudayaan, maka pengguna dapat dikategorikan menjadi:

- Pekerja Budaya
Merupakan kelompok pengguna yang berkaitan atau berkepentingan langsung dengan pengembangan potensi

budaya. Kelompok ini meliputi pemerhati budaya, budayawan, seniman, pengrajin, dan pengusaha dalam bidang yang bersangkutan/produsen.

- Wisatawan

Merupakan kelompok yang menikmati fasilitas Pusat Kebudayaan dalam rangka kepentingan pelatihan, mengunjungi pameran, menikmati pertunjukan, mencari informasi, memperluas wawasan budaya, rekreasi, ataupun kepentingan lain yang berkaitan dengan sajian yang diberikan oleh fasilitas Pusat Kebudayaan tersebut (konsumen).

- Pengelola

Merupakan kelompok yang bertanggung jawab terhadap pengelolaan fasilitas, yaitu dalam hal kerumahtanggaan dan ketatausahaan fasilitas.

2.2.6. Program Waktu dalam Pusat Kebudayaan

Menurut (Heng, 2011), dalam sebuah pusat kebudayaan program-program dilaksanakan dalam tiga kategori waktu, yaitu sebagai berikut:

- a. Program Berkala

Dilaksanakan pada waktu-waktu tertentu secara teratur atau rutin. Program yang termasuk dalam kategori ini contohnya diskusi budaya dan festival budaya yang meliputi pameran, pertunjukan seni, workshop, dan lomba-lomba.

- b. Pameran Rutin Harian

Dilaksanakan secara berkesinambungan, setiap hari. Program yang termasuk dalam kategori ini adalah seluruh kegiatan selain yang termasuk dalam program berkala.

- c. Program Insidental

Dilaksanakan pada waktu yang tidak pasti atau belum ditentukan. Program ini untuk mewadahi kegiatan-kegiatan

yang berada di luar program dan kegiatan-kegiatan budaya yang suatu saat diadakan, misalnya bazar seni, pameran kerajinan, festival film, dan sebagainya.

Sejalan dengan pengkategorian waktu dalam pusat kebudayaan, maka menurut Viviani (2016)¹², di *Blue Lagoon* ditemukan adanya dua jenis aktivitas yang dikelompokkan berdasarkan waktu, yaitu program aktivitas rutin dan program aktivitas insidental, sebagaimana dijelaskan pada Tabel 1 :

Tabel 2.2 Kolom Ragam Aktivitas Berdasarkan Waktu

Pariwisata Air	Rutin	Insidental
Sekitar sungai	<ul style="list-style-type: none"> • Membatik • Berdagang • Olah raga 	<ul style="list-style-type: none"> • Jathilan • Pasar malam • Perayaan 17 Agustus • Perkemahan
Sungai dan bantarannya	<ul style="list-style-type: none"> • Mandi • Memancing • Gotong royong 	<ul style="list-style-type: none"> • Teater Air • Karawitan • Keli-kelen • Upacara Merti Sumber

Sumber: Viviani, 2016

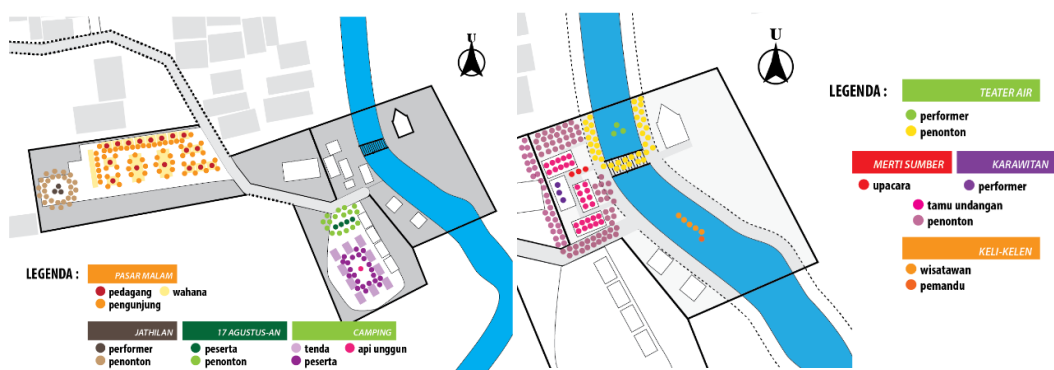
Kemudian dari ragam aktivitas pada tabel di atas, menurut Viviani (2016) ditemukan beberapa tipologi perilaku yang berkembang di kawasan wisata Tirta Budi *Blue Lagoon*. Untuk aktivitas rutin yang ada di sekitar sungai, tipologi perilaku yang ada cenderung memusat, mengelilingi pelaku ataupun objek utama pada aktivitas tersebut seperti yang dapat dilihat dari gambar 2.7 (kiri). Selain itu, untuk aktivitas yang rutin yang ada di sungai dan bantarannya, cenderung menyebar di sepanjang bantaran sungai dan pelaku dari aktivitasnya mendekati aliran sungai, seperti dapat dilihat pada gambar 2.7 (kanan).

¹² Viviani, Dea. 2016. Perilaku Masyarakat Dusun Dalem Terhadap Obyek Wisata *Blue Lagoon*. Sleman : Program Studi Arsitektur UII.



Gambar 2.10 Tipologi Aktivitas Rutin di Sekitar Sungai (Kiri) Dan Tipologi Aktivitas Rutin di Sungai dan Bantarannya (Kanan)
Sumber: Viviani, 2016

Sedangkan aktivitas insidental yang berada di sekitar sungai memiliki tipologi perilaku yang memusat di beberapa titik lahan sekitar sungai yang digunakan untuk aktivitas tersebut. Hal ini dapat dilihat pada gambar 2.4 (kiri). Sedangkan aktivitas insidental di sungai dan bantarannya, mayoritas memiliki tipologi perilaku yang terpusat. Aktivitas insidental yang terjadi di sungai dan bantarannya ini cenderung merupakan aktivitas pertunjukan, di mana penonton mengelilingi pelaku inti pertunjukkan, sehingga dapat dikatakan bahwa aktivitas insidental ini memiliki tipologi yang cenderung memusat. Namun ada juga aktivitas yang memiliki tipologi menyebar yaitu keli kelen. Hal ini dapat dilihat dari gambar 2.4 (kanan) sebagai berikut :



Gambar 2.11 Tipologi Aktivitas Insidental di Sekitar Sungai (Kiri) Dan Tipologi Aktivitas Insidental di Sungai dan Bantarannya (Kanan)
Sumber: Viviani, 2016

2.3 Kajian Kebudayaan Air

Kebudayaan air (*Water Culture*) diartikan sebagai budaya yang mengangkat air menjadi unsur utama untuk kegiatan sehari-hari bahkan sampai digunakan sebagai simbol dalam upacara adat dan pertunjukan budaya. Budaya air atau *water culture* juga dapat diartikan sebagai kepehaman masyarakat sosial tentang masalah pemanfaatan air dan konservasi air yang ada disekitar mereka.¹³ Sehingga *water cultural center* adalah pusat budaya yang mengambil air sebagai unsur utama yang mempengaruhi seluruh aspek kebudayaan, sosial dan ekonomi masyarakat, bahkan sampai kepada pemahaman terhadap cara pemanfaatan dan konservasi air yang terdapat di sekitarnya.

2.4 Kajian Daya Tarik Wisata

2.3.1. Pengertian Daya Tarik Wisata

Di suatu obyek wisata, pasti harus terdapat hal-hal yang menjadi penarik wisatawan untuk datang. Karakteristik penarik dalam suatu obyek wisata bisa berupa keunikan budaya, atraksi alam dsb. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2009 tentang kepariwisataan, daya tarik wisata adalah segala sesuatu yang memiliki keunikan, keindahan,

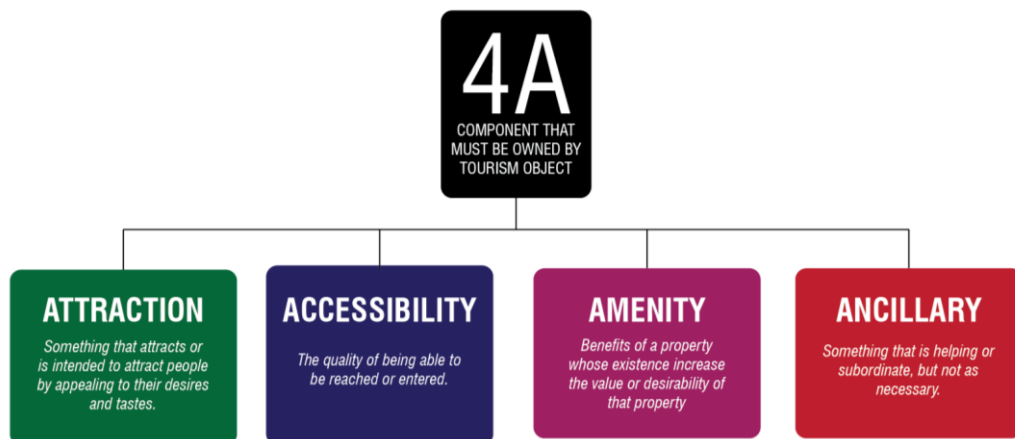
¹³ http://greatthinkers.pasca.ugm.ac.id/download/1304011908-BUDAYA_MENGETI_AIR-Demokrasi%20air.pdf

(Diakses 21 Juli, pukul 10.11)

dan nilai yang berupa keanekaragaman kekayaan alam, budaya, dan hasil buatan manusia yang menjadi sasaran atau tujuan kunjungan wisatawan.¹⁴ Menurut A. Yoeti (1996)¹⁵ menyatakan bahwa daya tarik wisata atau *tourist attraction*, adalah segala sesuatu yang menjadi daya tarik bagi orang untuk mengunjungi suatu daerah tertentu. Sehingga dapat disimpulkan bahwa di suatu obyek wisata harus dapat mengolah potensi wisata yang dapat menjadi suatu daya tarik bagi wisatawananya baik dari potensi alam, keunikan budaya, dsb, agar yang akan menarik wisatawananya untuk senantiasa datang di obyek wisata yang ditawarkan.

2.3.2. Komponen Daya Tarik Wisata

Di dalam suatu obyek wisata pasti terdapat komponen-komponen yang dapat menarik wisatawan untuk berkunjung di obyek wisata tersebut. Menurut Cooper dkk (1995)¹⁶ terdapat empat komponen yang menjadi daya tarik wisata, yaitu: *attraction*, *accessibility*, *amenity* dan *ancillary* yang dapat dilihat pada skema berikut ini :



Gambar 2.12 Skema Komponen Daya Tarik Wisata
Sumber: Analisis Penulis, 2016

¹⁴ Anonim.2009.Undang-Undang Republik Indonesia No. 10 Tahun 2009. Tentang Kepariwisataaan : Jakarta

¹⁵ Yoeti Oka, A.1996. Pengantar Ilmu Pariwisata. Angkasa : Bandung

¹⁶ Cooper, dkk. (1995). Tourism, Principles and Practice. Prentice Hall : Harlow

Attraction (atraksi) merujuk pada sesuatu yang menjadi daya tarik sebuah tempat yang membuat orang ingin berkunjung ke tempat tersebut.¹⁷ Di dalam sebuah atraksi (*attraction*) terdapat tiga hal yang wajib dipertimbangkan yaitu *natural resources* (alami), atraksi wisata budaya, dan atraksi buatan manusia itu sendiri. Dalam *natural resources* di *Blue Lagoon* terdapat tiga komponen penting seperti mata air, tumbuhan (vegetasi) dan hewan. *Accessibility* atau aksesibilitas adalah kemampuan untuk mengakomodasikan individu dengan kemampuan fisik yang bermacam-macam dalam hal ini adalah pada kasus obyek wisata. Aksesibilitas dapat dikategorikan menjadi akses kendaraan, akses wisatawan, akses untuk warga sekitar, akses pengelola, dan akses untuk orang-orang berkebutuhan khusus. Akses untuk orang berkebutuhan khusus ini tidak hanya ditujukan kepada difable saja, tetapi untuk anak-anak maupun lansia juga harus dipertimbangkan dalam analisis perancangannya agar keselamatan dan keamanan dapat tercapai.

Amenity merupakan fasilitas pendukung yang dapat dinikmati secara langsung oleh wisatawan. *Amenity* dapat berupa fasilitas pendukung wisata seperti *visitor center*, area kuliner, *rest area*, pusat kesehatan, ruang ibadah dan *lavatory*. Sedangkan *ancillary* merupakan fasilitas pendukung wisata namun tidak dapat dinikmati ataupun dilihat secara langsung oleh wisatawan. Fasilitas ini dapat menjadi penting bagi obyek wisata karena komponen-komponen yang ada di dalamnya merupakan penggerak bagi sarana yang ada, namun tidak dapat diekspose secara langsung untuk wisatawan. *Ancillary* dapat berupa fasilitas ini terdiri dari power house, ruang server, ruang pompa, ruang pemurnian air dan ruang pengolahan limbah. Sehingga dapat disimpulkan bahwa keempat komponen daya tarik wisata tersebut harus dipertimbangkan untuk memperkuat dan menonjolkan potensi pariwisata daerah dengan tujuan menarik wisatawan untuk senantiasa datang sehingga dapat meningkatkan pendapatan masyarakat.

¹⁷ <https://www.kompasiana.com/suhud/59bc5a20a32cdd435003f6c2/formula-5a-dalam-mengelola-destinasi-pariwisata-belajar-dari-swiss?page=all> (Diakses 21 Juli, pukul 08.09)

2.5 Kajian Pendekatan Arsitektur Rekreatif Edukatif

2.5.1. Pengertian Arsitektur Rekreatif Edukatif

Rekreatif merupakan kata sifat yang berasal dari kata dasar rekreasi yang berarti hiburan atau kesenangan. Dengan kata lain suatu kegiatan yang memberikan hiburan sekaligus menimbulkan rasa senang. Edukatif merupakan kata sifat yang berasal dari kata dasar edukasi yang memiliki arti bersifat mendidik. Dengan kata lain suatu kegiatan yang bersifat mendidik bahkan dapat menimbulkan rasa keingin-tahuan pada penggunaanya.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa pendekatan rekreatif edukatif merupakan suatu pendekatan atau usaha untuk menciptakan suatu kegiatan yang memberikan hiburan sekaligus bersifat mendidik sehingga menimbulkan rasa senang dan rasa keingin-tahuan untuk ikut serta dalam kegiatannya.

Berdasarkan Perda Sleman no. 11 tahun 2015 tentang Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata daerah Tahun 2015–2025 pasal 9, point B tentang mengembangkan pariwisata Daerah sebagai Industri Pariwisata yang berbasis pada karakter budaya, pendidikan, lingkungan. Maka Tirta Budi *Blue Lagoon* sejalan dengan misi tersebut, akan dikembangkan menjadi wisata yang berbasis budaya yang rekreatif dan edukatif.

2.5.2. Karakteristik dan Muatan Aktivitas Rekreatif Edukatif

Untuk itu berbagai macam karakteristik aktivitas yang ada di *Blue Lagoon* dibedakan menjadi lima kategori aktivitas rekreatif edukatif sesuai dengan Farrel, Patricia (1978)¹⁸ dalam bukunya *The Process of Recreation Programming*, terdapat beberapa jenis muatan aktivitas rekreatif dan edukatif yaitu *social activities*, *physical recreation*, *cognitive recreation*, *nature learning* dan *relaxation* :

- *Social activities* : rekreasi yang bertujuan sosial, seperti : bercakap-cakap, jalan-jalan bersama, melibatkan interaksi sosial sebagai kegiatan utama.

¹⁸ Farrel, Patricia, 1991, *The Process of Recreation Programming*, Venture Pub. Incorporated

- *Physical recreation* : memerlukan usaha atau kegiatan fisik sebagai kegiatan utama.
- *Cognitive recreation* : melibatkan kebudayaan, pendidikan, dan kreatifitas.
- *Nature learning* : rekreasi di alam terbuka (berkemah dan mendaki gunung)
- *Relaxation* : rekreasi yang bertujuan melepaskan diri dari ketegangan dan kelelahan mental dan fisik untuk mencapai kesenangan dan kesegaran, misalnya ; menikmati pemandangan alam, duduk di taman, dan lain-lain.

Kelima macam muatan rekreatif edukatif tersebut di atas kemudain dikelompokkan sesuai dengan aktivitas yang berkembang di *Blue Lagoon* seperti pada tabel di bawah ini:

Tabel 2.3 Pengelompokan Tipologi Aktivitas di *Blue Lagoon* berdasarkan Muatan Rekreatif Edukatif

No.	Jenis Aktivitas	Physical Recreation	Social Activities	Cognitive Recreation	Nature Learning	Relaxation
1.	Mandi					
2.	Lompat Indah					
3.	Berenang dan menyelam					
4.	Terapi Ikan					
5.	Terapi Air					
6.	Mencuci Baju					
7.	Bermain anak-anak					
8.	Keli-Kelen					
9.	Teater Air					
10.	Memancing					
11.	Outbond					
12.	Belajar					

No.	Jenis Aktivitas	Physical Recreation	Social Activities	Cognitive Recreation	Nature Learning	Relaxation
13.	Kuliner					
14.	Upacara Merti Sumber					
15.	Olah Raga					
16.	Sarasehan					
17.	Istirahat					
18.	Membatik					
19.	Berdagang					

Sumber: Analisis Penulis, 2018

Dari tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa mayoritas karakteristik aktivitas yang berkembang di *Blue Lagoon* adalah Physical Recreation yaitu mandi, lompat indah, berenang dan menyelam, bermain anak-anak, keli kelen, dan olah raga. Kemudian aktivitas dengan muatan sosial yaitu mencuci, memancing, kuliner, sarasehan dan berdagang. Sedangkan aktivitas yang termasuk di cognitive recreation adalah aktivitas teater air, belajar di tepi sungai, upacara merti sumber dan membatik. Selain itu terdapat aktivitas yang bermuatan nature learning yaitu outbond. Kemudian yang terakhir adalah aktivitas yang tergolong relaxation yaitu adalah terapi ikan, terapi air, dan aktivitas istirahat.

Dari kelima macam kategori muatan aktivitas rekreatif edukatif tersebut, kemudian ditemukan karakteristik masing-masing aktivitas menurut kelompok muatan rekreatif edukatif yang dijabarkan sebagai berikut :


A. Aktivitas di *Blue Lagoon* yang bermuatan Physical Recreation

Berikut ini adalah pemetaan dari aktivitas di *Blue Lagoon* yang bermuatan *Physical Recreation* :



Gambar 2.13 Pemetaan Aktivitas di *Blue Lagoon* yang Bermuatan Physical Recreation
 Sumber: Analisis Penulis, 2018

Tabel 2.4 Pengelompokan Tipologi Aktivitas di *Blue Lagoon* berdasarkan Muatan Physical Recreation

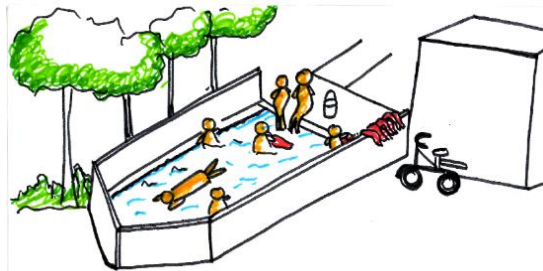
No.	Jenis Aktivitas	Karakteristik
1.	Mandi	<p>Aktivitas mandi di <i>Blue Lagoon</i> dibagi menjadi tiga sesuai dengan karakteristik settingnya masing-masing.</p> <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid green; padding: 2px; margin-right: 10px;">Aktivitas Mandi</div> <ul style="list-style-type: none"> <li style="border: 1px solid green; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">Mandi di Pemandian Utama <i>Blue Lagoon</i> <li style="border: 1px solid green; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">Mandi di Pemandian Sendhang Wadon <li style="border: 1px solid green; padding: 2px;">Mandi di Pemandian Sendhang Kakung </div> <p>Gambar 2.11 Skema Karakteristik Aktivitas Mandi di <i>Blue Lagoon</i> Sumber: Analisis Penulis, 2018</p> <p>a. Mandi di Pemandian Utama <i>Blue Lagoon</i></p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Gambar 2.14 Pemandian Utama <i>Blue Lagoon</i> Sumber: www.yogyes.com</p>

	<p>Karakteristik Setting :</p> <p>Pemandian utama <i>Blue Lagoon</i> ini adalah pemandian yang dipusatkan sebagai area wisata. Pemandian ini memiliki kedalaman kurang lebih 3 meter.</p> <p>Karakteristik Aktivitas :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aktivitas mandi dilakukan secara bersama-sama di dalam satu embung pemandian utama. • Sudah tidak diperbolehkan menggunakan sabun, shampoo, dsb. • Berkapasitas sekitar 20-40 orang. • Ada yang berendam, berenang, menyelam, bahkan sekarang sudah berkembang menjadi atraksi lompat indah dan ada yang menikmati pancuran-pancuran di sekitarnya untuk terapi. • Ada juga yang hanya duduk-duduk di bebatuan di sekitar pemandian utama.
	<p>b. Mandi di Pemandian Sendang Wadon</p> <div data-bbox="746 1211 1206 1514" data-label="Image"> </div> <p>Gambar 2.15 Pemandian Sendang Wadon Sumber: www.yogyes.com</p> <p>Karakteristik Setting :</p> <p>Pemandian sendang wadon ini adalah tempat pemandian untuk wanita, yang letaknya di utara pemandian utama <i>Blue Lagoon</i>. Pemandian ini terletak 10 meter di timur sungai dan untuk pemandiannya dibatasi oleh dinding yang terbuat dari batako dan semen yang difinishing dengan cat berwarna biru.</p>

Pemandian ini memiliki kedalaman sekitar satu meter dengan panjang kurang lebih empat meter dan lebar kurang lebih tiga meter. Sendang putri ini dilengkapi dengan tempat untuk mencuci dan tempat ganti baju ala kadarnya. Tempat ganti baju hanya dibatasi oleh dinding batako dengan lantai yang masih berupa tanah dan tanpa pintu.

Karakteristik Aktivitas :

- Aktivitas mandi di sendang wadon dilakukan dengan cara berendam, berenang dan mengguyurkan air ke seluruh badan menggunakan gayung. Bahkan ada pula yang melakukan terapi ikan di sendang ini.
- Kegiatan yang dilakukan sebelum mandi adalah melepas alas kaki, meletakkan baju ganti di selatan pemandian kemudian berganti baju dengan basahan yaitu jarik, kain batik ataupun sarung yang diikatkan di badan.



Gambar 2.16 Ilustrasi Aktivitas di Sendang Wadon
Sumber: Viviani, 2016

- Aktivitas mandi ini masih dilakukan secara bersama-sama atau lebih dari satu orang.
- Warga sekitar masih memanfaatkan sendang ini untuk aktivitas mandi dengan pemakaian sabun, shampoo dll dan mencuci.

b. Mandi di Sendang Kakung



Gambar 2.17 Pemandian Sendang Wadon

Sumber: www.yogyes.com


Karakteristik Setting :

Sendang kakung ini adalah tempat pemandian untuk laki-laki yang letaknya di selatan pemandian utama *Blue Lagoon*. Berbeda dari sendang wadon, sendang kakung ini hanya berupa pancuran mata air yang dialirkan dari bambu. Tempatnya hanya dikelilingi oleh batu-batuan dan berukuran sangat sempit.

Karakteristik Aktivitas :

Biasanya tempat ini digunakan untuk mandi bapak-bapak saja terkadang sambil duduk di batu dan ada juga yang sambil jongkok dengan membiarkan air mengalir dari pancuran menuju ke kepala hingga kaki.

2.	Lompat Indah	<ul style="list-style-type: none"> • Wisatawan sering memanjat ke atas DAM sungai dan bergelantungan dia akar-akar pohon kemudian terjun bebas ke pemandian. • Atraksi ini menjadi pertunjukan bagi seluruh pengunjung yang ada di pemandian ini bahkan ada yang mengabadikannya.
3.	Berenang dan Menyelam	<ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan berenang dan menyelam ini merupakan kegiatan yang paling banyak diminati oleh pengunjung dan biasanya dilakukan pada pemandian utama. • Sebelum mereka melakukan aktivitas tersebut, ada beberapa pengunjung yang menyewa pelampung, kacamata renang dsb.

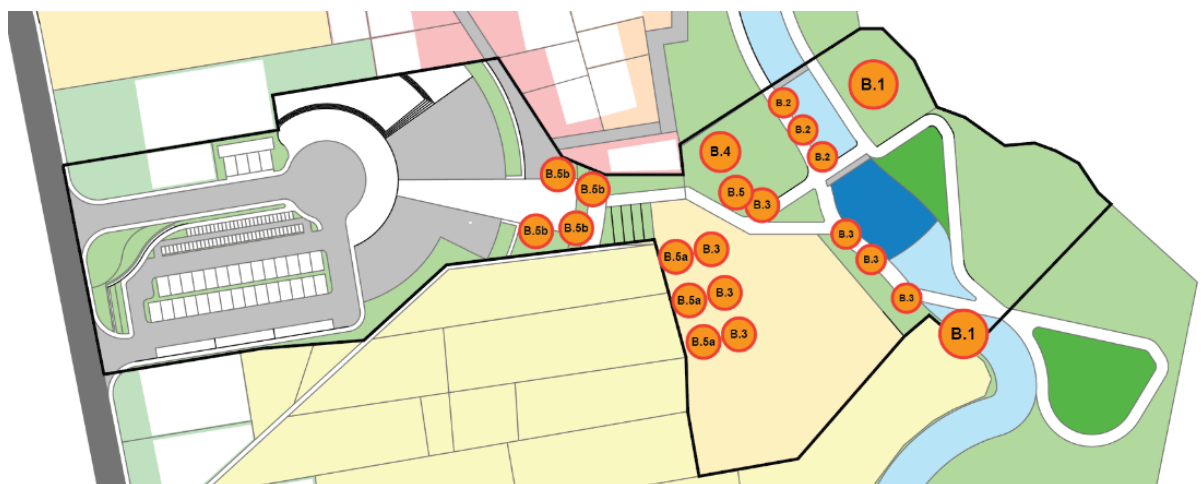
		<ul style="list-style-type: none"> • Kemudian mereka menitipkan barang di sekretariat ataupun meletakkan barang-barang mereka di gazebo-gazebo terdekat.
4.	Bermain Anak-Anak	<ul style="list-style-type: none"> • Bagi wisatawan yang tidak bisa berenang dan anak-anak yang dibawah 5 tahun, mereka bisa bermain di sekitar aliran sungai yang letaknya di selatan pemandian utama <i>Blue Lagoon</i>. Di sini biasanya mereka melakukan aktivitas bermain bersama anak-anak maupun adek-adek mereka. • Ada yang berendam, ada yang menetah anaknya, ada yang mengambang menikmati air yang tenang.
5.	Keli Kelen	<ul style="list-style-type: none"> • Aktivitas keli-kelen ini dilakukan ketika debit air meningkat setelah hujan reda. • Keli-kelen sendiri berasal dari bahasa jawa yang berarti menghanyutkan diri dengan mengarungi aliran air. Hal ini dilakukan karena wisatawan dilarang mandi di area pemandian <i>Blue Lagoon</i> karena debit air cukup deras, sehingga mengancam keselamatan wisatawan yang akan berenang di pemandian <i>Blue Lagoon</i>.  <p style="text-align: center;">Gambar 2.18 Foto Aktivitas Keli Kelen Sumber: Viviani, 2016</p> <ul style="list-style-type: none"> • Keli-kelen ini menjadi solusi bagi wisatawan yang ingin menikmati kealamian sungai dengan cara mengarungi sungai menggunakan bantuan helm, ban renang dan pelampung.
6.	Olah Raga	<ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan ini diikuti oleh kurang lebih 10-20 orang dengan instruktur senam yang didatangkan dari tempat lain. Biasanya kegiatan ini diikuti oleh ibu-ibu dan remaja putri Dusun Dalem.

	<ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan senam membutuhkan gerakan dengan rentangan tangan antar peserta yang cukup lebar, sehingga kegiatan ini membutuhkan space yang cukup besar. Sehingga mereka memanfaatkan tempat parkir ataupun di lapangan <i>Blue Lagoon</i> yang memiliki space yang cukup luas untuk melakukan kegiatan senam. Namun, tempat parkir dinilai belum ideal sebagai tempat senam karena peserta mengeluh ketika matahari sudah mulai panas, mereka terkena matahari secara langsung, sehingga mengganggu kenyamanan ketika senam. Selain itu tempat parkir masih belum menggunakan perkerasan, sehingga ketika malam hari hujan, dan pagi hari akan digunakan untuk senam, di tempat parkir ini banyak ditemukan genangan air sehingga licin. Dengan keadaan tersebut maka aktivitas senam ini dapat dikatakan belum didukung oleh fasilitas yang layak.
--	--

Sumber: Viviani, 2016 dengan Analisis Penulis, 2018

B. Karakteristik Aktivitas di *Blue Lagoon* yang bermuatan Social Activities

Berikut ini adalah pemetaan dari aktivitas di *Blue Lagoon* yang bermuatan Social Activities, kemudian karakteristiknya dijelaskan pada tabel berikut ini :



Gambar 2.19 Pemetaan Aktivitas di *Blue Lagoon* yang Bermuatan *Social Activities*

Sumber: Analisis Penulis, 2018

Tabel 2.5 Pengelompokan Tipologi Aktivitas di *Blue Lagoon*
berdasarkan Muatan *Social Activities*

No.	Jenis Aktivitas	Karakteristik
1.	Mencuci Baju	<p>Mayoritas penduduk sekitar masih melakukan aktivitas mandi dan mencuci baju secara bersamaan. Kemudian di situlah muncul interaksi antara satu sama lain. Aktivitas mencuci di <i>Blue Lagoon</i> dilakukan di dua sendang yaitu sendang wadon dan kakung.</p> <p>a. Karakteristik mencuci baju di Sendang Wadon :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aktivitas mencuci baju ini biasanya dilakukan sebelum mandi. Dilakukan bersama-sama dengan orang yang sedang mandi. Kemudian di sela-sela aktivitas tersebut muncul interaksi antara satu dengan yang lain. • Apabila baju telah selesai dibilas, kemudian diletakkan sementara di bahu pemandian dan ditinggal mandi. • Setelah selesai mandi, baju-baju yang telah dicuci kemudian diletakkan di ember dan digendong atau diangkut menuju rumah masing-masing. • Yang sangat disayangkan dari sendang wadon ini adalah, kolam untuk mandi dijadikan satu dengan aktivitas mencuci, baik mencuci piring ataupun mencuci baju. Sehingga air yang berasal dari mata air yang jernih ini tercampur dengan air bekas cuci. Oleh karena itu, orang yang akan mandi terkadang harus menunggu dulu sampai air kembali jernih. Jika terlalu lama menunggu, maka air bekas sabun, shampoo, dll didorong manual menggunakan ember ataupun tangan ke saluran pembuangan air agar air yang kotor dapat dengan cepat hanyut dan air kembali jernih. <p>b. Karakteristik mencuci baju di Sendang Kakung :</p>

		<ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan mencuci juga dilakukan disela-sela aktivitas mandi mereka. • Namun di mata air ini karena airnya berasal dari pancuran, maka air dari bekas mandi dan mencuci tidak bercampur dengan mata air yang ada.
2.	Memancing	<ul style="list-style-type: none"> • Aktivitas memancing biasanya dilakukan di pagi hingga siang hari oleh warga sekitar termasuk anak-anak yang senang memancing. <div data-bbox="596 712 1342 949" data-label="Image"> </div> <p style="text-align: center;">Gambar 2.20 Foto dan Ilustrasi Aktivitas Memancing Sumber: Viviani, 2016</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aktivitas ini dilakukan di tepi sungai yang letaknya di sebelah utara pemandian Tirta Budi <i>Blue Lagoon</i>. • Biasanya mereka yang akan memancing, membawa alat-alat pancing sendiri dan juga baskom, gayung ataupun ember yang digunakan untuk tempat menyimpan ikan sementara setelah dipancing. <div data-bbox="603 1375 1326 1541" data-label="Image"> </div> <p style="text-align: center;">Gambar 2.21 Ilustrasi Aktivitas Memancing Sumber: Viviani, 2016</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aktivitas ini sangat potensial untuk dipertahankan karena dapat menambah penghasilan ekonomi warga. Namun ditinjau dari lokasi memancingnya, aktivitas ini masih rawan dilakukan di tepi sungai karena ditakutkan tanah yang dipijak tiba-tiba ambles dan belum adanya kejelasan mengenai batas

		aman tepi sungai untuk dilakukan kegiatan memancing. Selain itu, belum adanya fasilitas tempat duduk dan naungan untuk para pemancing.
3.	Kuliner	<ul style="list-style-type: none"> • Setelah wisatawan selesai mandi ataupun di sela-sela aktivitas rekreasi, mereka mampir dulu ke warung-warung di sekitar di sekitar <i>Blue Lagoon</i> untuk membeli makanan. • Tidak jarang juga mereka menikmati makanan sambil melihat orang-orang atau wisatawan yang lain yang sedang mandi. Jadi terkadang mereka membeli makanan di warung tetapi mereka meminta pelayannya untuk mengantarkan ke tempat di mana mereka duduk-duduk di sekitar pemandian.
4.	Sarasehan	<ul style="list-style-type: none"> • Sarasehan biasanya dilakukan dengan cara forum melingkar secara lesehan, baik untuk pengarahan kepada wisatawan, kegiatan musyawarah warga sekitar, atau penyuluhan dari dinas terkait. • Untuk menyambut wisatawan penting dan luar negeri dibutuhkan sebuah tempat untuk gladi resik yang dilakukan oleh masyarakat baik mengenai cara penyambutan tamu atau pelatihan bahasa asing. • Pada aktivitas sarasehan ini biasanya dibagikan konsumsi berupa piring-piring kecil yang didistribusikan kepada para peserta dengan demikian dibutuhkan sebuah dapur kecil untuk menyiapkan konsumsi ini.
5.	Berdagang	<p>Semenjak Tirta Budi <i>Blue Lagoon</i> diresmikan menjadi area wisata, muncul pedagang yang berasal dari dusun Dalem maupun dari luar. Kegiatan berdagang di obyek wisata Tirta Budi <i>Blue Lagoon</i> dibedakan menjadi dua jenis yaitu berdagang yang menetap dan berpindah-pindah.</p> <p>a. Karakteristik Pedagang Menetap</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Untuk pedagang yang menetap, sementara ini dibuatkan warung-warung non permanen tidak jauh dari area pemandian. Pedagang yang menetap ini biasanya datang pada pukul 07.00 pagi untuk menata dagangan dan membersihkan warungnya dan pulang pada pukul 17.30. Begitu seterusnya pada hari-hari berikutnya. • Untuk pedagang yang menetap, seperti yang dapat dilihat pada gambar, terlihat bahwa warung-warung yang disediakan masih apa adanya, baik dari space yang disediakan maupun dari segi material selubung bangunan tersebut. Oleh karena itu dengan kondisi tersebut, maka aktivitas berdagang menetap ini belum didukung dengan kenyamanan ruang pada warung-warung yang disediakan, sehingga terkesan belum menarik bagi para wisatawan yang ingin membeli jajanan makanan. Warung-warung yang ada juga belum tertata dengan baik. Ada warung-warung yang ditata berjajar dan ada yang terpisah. <p>b. Pedagang Nomaden</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aktivitas berdagang yang berpindah-pindah dilakukan di sekitaran pintu masuk <i>Blue Lagoon</i>. • Biasanya pedagang yang tidak menetap ini datang menggunakan motor dan sepeda. Pedagang yang tidak menetap tersebut bebas untuk datang dan pergi. • Begitu pula pada kasus pedagang yang berpindah-pindah. Mereka hanya memilih tempat nyaman mereka untuk berdagang. Biasanya mereka memilih tempat yang teduh seperti di bawah pohon. Sehingga terkadang juga membuat akses wisatawan yang akan masuk ke obyek wisata menjadi terganggu.
--	---

Sumber: Viviani, 2016 dengan Analisis Penulis, 2018

C. Karakteristik Aktivitas di *Blue Lagoon* yang bermuatan Cognitive Recreation

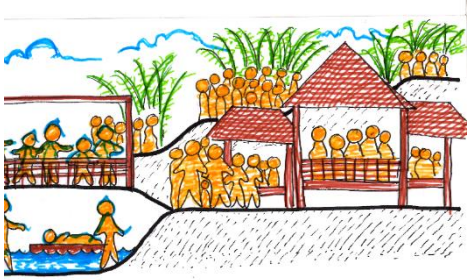
Berikut ini adalah pemetaan dari aktivitas di *Blue Lagoon* yang bermuatan Cognitive Recreation kemudian karakteristiknya dijelaskan pada tabel berikut ini :



Gambar 2.22 Pemetaan Aktivitas di *Blue Lagoon* yang Bermuatan Cognitive Recreation
Sumber: Analisis Penulis, 2018

Tabel 2.6 Pengelompokan Tipologi Aktivitas di Blue Lagoon
berdasarkan Muatan *Cognitive Recreation*

No.	Jenis Aktivitas	Karakteristik
1.	Teater Air	<ul style="list-style-type: none"> • Ciri khas dari teater air ini adalah teater dilakukan langsung di sungai, sebagai bentuk persembahan pada dewa air. • Media yang digunakan berupa perahu kecil dan air. <div data-bbox="699 1417 1251 1727" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="754 1742 1187 1809">Gambar 2.23 Foto Aktivitas Teater Air Sumber: Viviani, 2016</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penonton melihat di daratan atau seberang sungai. Ditinjau dari segi keamanan, tempat penonton ini memiliki kontur

		<p>yang tinggi dibandingkan dengan tempat berlangsungnya teater air, bahkan penonton rela berdesak-desakan untuk menonton jalannya upacara, padahal tempat ini tidak memiliki standar kenyamanan apapun. Tempat ini tidak dilengkapi dengan pembatas berupa pagar ataupun sejenisnya, yang dapat menahan penonton agar tidak jatuh ke bawah.</p>  <p>Gambar 2.24 Ilustrasi Aktivitas Teater Air Sumber: Viviani, 2016</p> <ul style="list-style-type: none"> Selain itu, ditinjau dari segi kenyamanan, tempat penonton ini merupakan jalan utama wisatawan untuk mengakses pemandian <i>Blue Lagoon</i>. Sehingga dengan membeludaknya penonton, maka menimbulkan ketidaknyamanan wisatawan untuk lalu-lalang di area jalan utama menuju pemandian tersebut.
2.	Upacara Merti Sumber	<ul style="list-style-type: none"> Upacara Merti Sumber dilakukan setiap tanggal 22 Maret di saung-saung dan di pinggir sungai. Upacara ini merupakan salah satu acara inti dari serangkaian acara Merti Sumber. Layaknya upacara pada umumnya, upacara merti sumber ini diikuti oleh berbagai kalangan, mulai dari warga sekitar yang juga bertugas sebagai petugas upacara, pembina upacara yaitu tokoh masyarakat dan para pelaku kesenian baik karawitan maupun tari-tarian.



Gambar 2.25 Foto Upacara Merti Sumber
Sumber: Viviani, 2016

- Uniknya, upacara ini semua peserta dan warga memakai baju adat jawa, untuk yang laki-laki memakai surjan dan bangkon serta yang perempuan memakai kebaya. Karena keunikan dari prosesi upacara tersebut, maka mengundang hiruk-pikuk para penonton yang berasal dari berbagai macam kalangan, baik dari warga dusun lain, maupun para wisatawan yang datang.



Gambar 2.26 Ilustrasi Upacara Merti Sumber
Sumber: Viviani, 2016

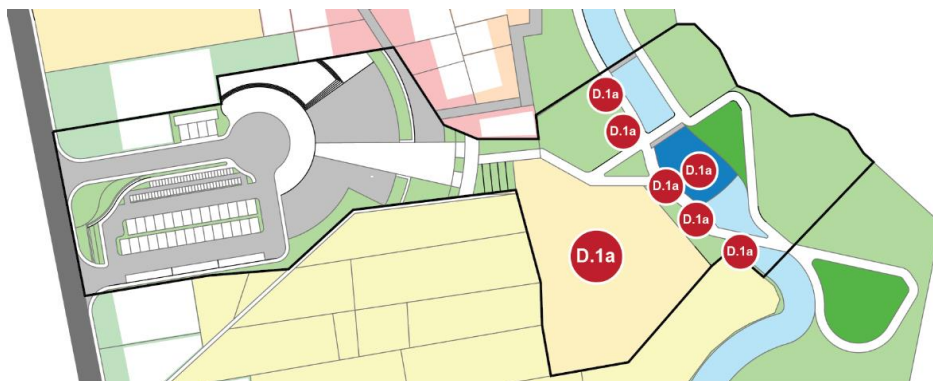
- Sangat disayangkan bahwa lahan tepi sungai ini tidak mencukupi kapasitas penonton yang ada. Upacara Merti Sumber ini letaknya di pinggir aliran sungai yang digunakan untuk teater air. Sehingga sama seperti yang terjadi pada penonton teater air, penonton tersebut banyak yang menonton di jalan utama menuju ke *Blue Lagoon* yang letak konturnya lebih tinggi daripada tempat upacara. Tentunya hal ini mengancam bagi para penonton dan lingkungan, baik dari segi keamanan dan kenyamanan.

3.	Membatik	<ul style="list-style-type: none"> • Aktivitas membatik ini dilakukan warga rutin setiap hari di salah satu rumah warga yang berprofesi sebagai pembatik. Rumah pembatik ini terletak persis di depan area parkir <i>Blue Lagoon</i>. • Aktivitas ini biasanya diikuti oleh ibu-ibu, remaja putri dan anak-anak perempuan di dusun Dalem. Sampai saat ini media membatik tersebut hanya sebatas kain berukuran kurang lebih 30x30cm dengan proses yang terbatas pula. Proses membatik hanya sekedar membuat pola dan menebalkan pola dengan menggunakan malam cair. Selain itu peralatan membatik juga masih terbatas, sehingga harus bergantian ketika memakainya. • Selain proses membatik dan sarana yang terbatas, aktivitas ini belum didukung dengan fasilitas yang memadai. Aktivitas ini dilakukan dalam posisi duduk lesehan yang terkesan kurang nyaman untuk membatik. Oleh karena itu dapat ditemukan bahwa teras rumah ini belum memiliki standar kenyamanan untuk melakukan aktivitas membatik. Sehingga memerlukan ruang yang dapat menunjang pola perilaku.
----	----------	--

Sumber: Viviani, 2016 dengan Analisis Penulis, 2018

D. Karakteristik Aktivitas di *Blue Lagoon* yang bermuatan *Nature Learning*

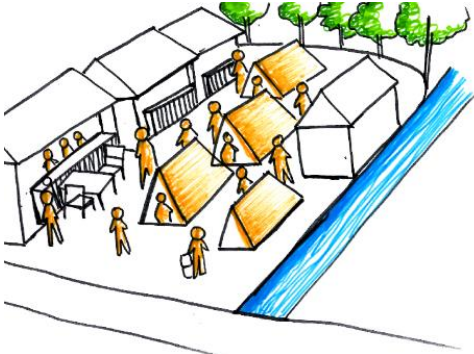
Berikut ini adalah pemetaan dari aktivitas di *Blue Lagoon* yang bermuatan *nature learning* kemudian karakteristiknya dijelaskan pada tabel:



Gambar 2.27 Pemetaan Aktivitas di *Blue Lagoon* yang Bermuatan *Nature Learning*

Sumber: Analisis Penulis, 2018

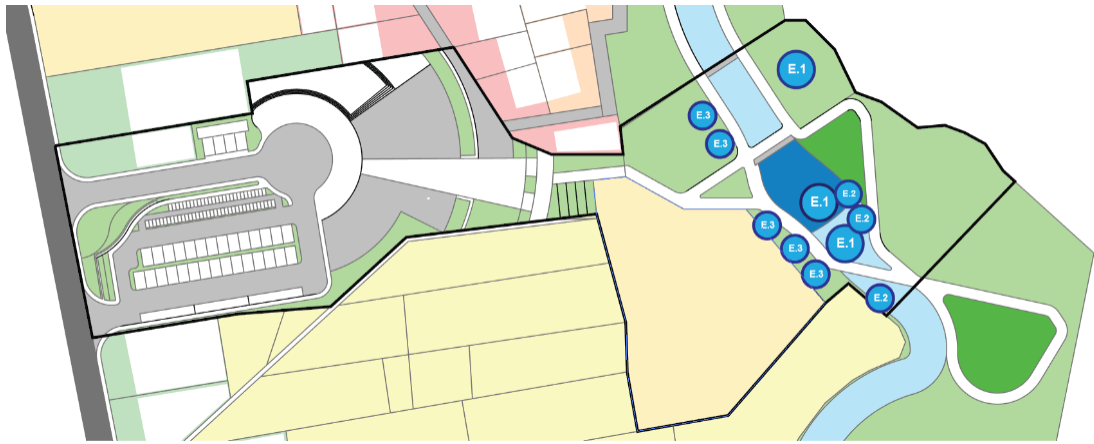
Tabel 2.7 Pengelompokan Tipologi Aktivitas di *Blue Lagoon* berdasarkan Muatan *Nature Learning*

No.	Jenis Aktivitas	Karakteristik
1.	Outbond	<ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan outbond dan perkemahan ini dilakukan di lapangan Tirta Budi <i>Blue Lagoon</i>. Peserta kemahpun beragam, ada yang dari siswa SD, SMP, SMA dan ada juga yang mahasiswa. Mereka datang dengan anggota yang bervariasi. • Karena space yang disediakan di lapangan <i>Blue Lagoon</i> terbatas, maka mereka terkadang harus menyewa lahan milik warga lain yang tidak jauh letaknya dari obyek wisata Tirta Budi <i>Blue Lagoon</i>.  <p style="text-align: center;">Gambar 2.28 Ilustrasi Aktivitas Outbond Sumber: Viviani, 2016</p> <ul style="list-style-type: none"> • Karena kawasan di sekitar <i>Blue Lagoon</i> masih alami, maka sangat rawan terkena kerusakan akibat penjelajahan yang dilakukan oleh peserta perkemahan.

Sumber: Viviani, 2016 dengan Analisis Penulis, 2018

E. Karakteristik Aktivitas di *Blue Lagoon* yang bermuatan *Refreshment*

Berikut ini adalah pemetaan dari aktivitas di *Blue Lagoon* yang bermuatan *Nature Learning* kemudian karakteristiknya dijelaskan pada tabel berikut ini :



Gambar 2.29 Pemetaan Aktivitas di *Blue Lagoon* yang Bermuatan *Refreshment*
 Sumber: Analisis Penulis, 2018

Tabel 2.8 Pengelompokan Tipologi Aktivitas di *Blue Lagoon* berdasarkan Muatan *Refreshment*

No.	Jenis Aktivitas	Karakteristik
1.	Terapi Ikan	<ul style="list-style-type: none"> • Banyak pengunjung yang duduk-duduk di bebatuan di pinggir pemandian sambil mencelupkan kakinya ke dalam air embung. • Mereka kemudian menikmati sensasi kaki yang digigit oleh ikan-ikan yang ada di embung tersebut.
2.	Terapi Air	<ul style="list-style-type: none"> • Pengunjung memanfaatkan rembesan air dari pancuran-pancuran yang ada di sekitar embung untuk terapi badan dengan duduk di bebatuan maupun dengan berdiri.
3.	Istirahat	<ul style="list-style-type: none"> • Biasanya wisatawan yang telah melakukan aktivitas air di <i>Blue Lagoon</i> berhenti dan istirahat sejenak sebelum mereka bersih-bersih dan pulang ke rumah masing-masing. • Selain itu tidak hanya wisatawan yang bermain air saja, tidak jarang wisatawan yang berasal dari tempat wisata lain sekitar <i>Blue Lagoon</i> yang transit dan kelelahan biasanya hanya menonton dan menikmati suasana <i>Blue Lagoon</i>. • Selain istirahat sejenak terdapat juga istirahat menetap (menginap) yang sementara ini diwadahi di rumah-rumah warga.

Sumber: Viviani, 2016 dengan Analisis Penulis, 2018

2.5.3. Kriteria Desain Edukatif Rekreatif

Ada beberapa kriteria yang harus diwujudkan dalam perancangan bangunan agar dapat mewujudkan suasana bangunan yang rekreatif – edukatif. Kriteria tersebut berdasarkan situs (<https://text-id.123dok.com/document/oy8klwwyr-sirkulasi-material-dan-tekstur-style-bangunan.html>) adalah :

- Bangunan tersebut merupakan gabungan dua unsur kegiatan yaitu rekreasi dan edukasi.
- Bangunan tersebut harus dapat memberi identitas yang memiliki sifat atau karakter bangunan edukatif rekreatif.
- Bangunan tersebut berisi unsur edukatif, tetapi memiliki tampilan yang rekreatif.
- Bangunan tersebut harus mampu menciptakan suasana edukasi yang rekreatif dan menghibur.
- Bangunan memiliki karakter yang invitatif atau mengundang untuk membangkitkan rasa ingin tahu pengunjung.¹⁹

Semua kriteria tersebut harus dipertimbangkan agar dapat menciptakan kesan rekreatif edukatif bagi pengguna bangunan. Berikut ini adalah faktor pendukung terciptanya kesan edukatif dan rekreatif berdasarkan situs (<https://text-id.123dok.com/document/oy8klwwyr-sirkulasi-material-dan-tekstur-style-bangunan.html>) :

- View

View merupakan salah satu faktor terpenting dalam perwujudan rekreatif edukatif. Syarat view yang dapat diambil dalam perancangan adalah bahwa view tersebut harus dapat memberi penyegaran fisik dan mental serta memberikan kesempatan pada pengguna untuk melupakan sejenak rutinitas yang menegangkan.

- Sequence ruang dan pengalaman ruang (experience)

¹⁹ <https://text-id.123dok.com/document/wye5nx0y7-interpretasi-tema-elaborasi-tema.html>

Pengalaman berbeda yang dialami oleh pengguna dalam suatu lingkungan binaan dapat membuat pengguna merasakan ketertarikan untuk melakukan kegiatan rekreasi sambil belajar. Dalam hal ini terbukti view berkaitan dengan sequence ruang yang diciptakan, baik ruang luar maupun ruang dalam.

- Sirkulasi

Kenyamanan pada sirkulasi juga merupakan salah satu tuntutan yang harus dipenuhi pada setiap bangunan. Alur sirkulasi yang direncanakan dapat memberi kesan tersendiri bagi pengunjung. Pola atau alur sirkulasi yang dituntut dalam tema rekreatif adalah sirkulasi yang menghasilkan vista, baik yang lurus atau kurva.

- Material dan tekstur

Memberi kesan berbeda, terutama dalam hal rekreatif, material yang dipilih biasanya adalah material yang alami.

- Style bangunan

Direncanakan sedemikian rupa agar tercipta suatu keistimewaan dan image tertentu yang dapat memberi kesan tersendiri pada bangunan.

- Warna

Penerapan warna yang diterapkan dalam kasus desain untuk memberikan pengaruh psikologis pada manusia. Dalam hal ini dibutuhkan penerapan warna yang memberi kesan bagi pengguna dan pengunjung.

Sehingga untuk menciptakan ruangan *Water Culture Center* di *Blue Lagoon* yang rekreatif edukatif, dibutuhkan beberapa aspek yang perlu dipenuhi. Menurut Seymour M. Gold dalam *Recreation Planning & design*, dijelaskan bahwa penciptaan suasana rekreatif juga dapat diperoleh dengan:

a. Adanya pergerakan manusia dan aktifitas

Pergerakan di sini diartikan sebagai pergerakan yang tidak monoton sehingga dapat menimbulkan kesan yang rekreatif.



Pergerakan selalu menarik perhatian untuk dilihat seperti halnya pameran, show dan lain-lain. Sehingga pada *Blue Lagoon Water Cultural Center* ini akan diterapkan karakteristik desain yang menghindari kesan monoton di dalamnya. Hal ini bisa dilakukan dengan strategi :

- Pengaturan sirkulasi pengunjung yang berbeda ketika datang dan pulang sehingga pengunjung mendapatkan experience berbeda dari *Blue Lagoon*.
- Penyuguhan aktivitas yang beragam dengan berbagai macam karakteristiknya seperti sudah terlihat pada data aktivitas *Blue Lagoon*, bahwa terdapat lima zoning ruang aktivitas yang berbeda yaitu zona sosial, *physical*, *cognitive*, nature learning dan zona *relaxation*.
- Penerapan variasi pada pemandian yang ada di *Blue Lagoon* agar menimbulkan karakteristik interaksi yang berbeda-beda antara pengunjung satu dengan yang lain sekaligus untuk menghindari kesan monoton pada pemandiannya. Sehingga pengunjung dapat merasakan kesan yang rekreatif dari pemandian-pemandian tersebut.
- Permainan landscape di sekitar obyek wisata dengan pengaturan peletakan tanaman yang bervariasi sehingga tidak terkesan monoton.

b. Adanya ruang yang digunakan bersama

Ruang yang dapat digunakan bersama-sama diartikan sebagai ruangan yang dapat digunakan untuk berinteraksi. Seperti plaza, ruang ini dapat dipakai bersama tanpa batas-batas sehingga antar individu dapat saling berinteraksi. Oleh karena itu di *Blue Lagoon* akan diterapkan strategi sebagai berikut :

- Terdapat public space seperti plaza sebagai sarana untuk berinteraksi antara pengunjung satu dengan yang lain
- Adanya ruang untuk teater sebagai sarana interaksi antara berbagai macam kesenian setempat dengan pengunjung yang ada.
- Terdapat personal space seperti gazebo-gazebo yang diletakkan di tepi sungai sebagai tempat yang digunakan untuk berinteraksi

dengan keluarga, beristirahat dan tentunya dapat digunakan secara bergantian.

- Terdapat educative space yang dapat menimbulkan interaksi yang mengedukasi seperti contohnya pada penerapan tempat-tempat workshop, dalam hal ini sesuai dengan aktivitas budaya *Blue Lagoon* yaitu workshop batik.

c. Orang bisa saling melihat

Secara naluriah manusia mempunyai kebutuhan untuk bersosialisasi, melihat dan dilihat orang. Oleh karena itu di *Blue Lagoon* akan diterapkan strategi sebagai berikut :

- Terdapat tempat pertunjukan sebagai sarana mengekspresikan budaya *Blue Lagoon* yang akan dilihat oleh orang lain.
- Variasi penambahan sarana atraksi budaya air seperti adanya atraksi lompat indah yang dapat diekspose oleh pengunjung yang lain.
- Penataan tata massa bangunan yang sebisa mungkin tidak menutupi sirkulasi pengunjung dan aktivitas yang ada. Sehingga pengunjung tidak merasa bosan berada di area obyek wisata *Blue Lagoon*.

d. Eksploratif

Mengundang para pengunjung untuk ikut berapresiasi, mengalami, merasakan segala sesuatu di dalam bangunan. Misalnya berupa sesuatu yang dapat dipegang, diraba, diserap, dimainkan dan sebagainya. Eksploratif pada *Blue Lagoon* akan diterapkan sebagai berikut :

- Terdapat ruangan untuk terapi air maupun ikan sehingga pengunjung dapat berelaksasi dan merasakan langsung potensi alam *Blue Lagoon* lewat ruang terapi tersebut.
- Terdapat ruang pameran karya-karya dari budaya setempat, contohnya adalah batik karya penduduk setempat.
- Penerapan material bangunan yang bervariasi sehingga ketika memasuki bangunan yang satu dengan yang lainnya dapat

menimbulkan kesan suasana yang berbeda. Misalnya penerapan perpaduan batu kali dan bambu pada fasad bangunan.

- Penerapan variasi tekstur pada perkerasan.

e. Informal

Sesuatu yang informal biasanya menarik. Sesuai dengan konsep rekreasi yang menampilkan sesuatu yang berbeda dari kehidupan sehari-hari yang biasanya formal dan penuh keteraturan. Strategi informal pada *Blue Lagoon water cultural center* akan diterapkan dengan strategi sebagai berikut :

- Penerapan suasana mandi yang unik di zona pemandian yang menerapkan material yang berbeda dengan material rumahan. Misalnya penerapan aliran air berupa pancuran yang terbuat dari material alami seperti bambu.
- Penerapan suasana makan di alam terbuka pada zona kuliner dengan melihat langsung pemandangan alam dan atraksi budaya air yang disuguhkan.

f. Unsur –unsur Alam (rekreasi alam)

Unsur-unsur alam ini diartikan sebagai memasukkan unsur-unsur alam seperti air maupun tanaman ke dalam bangunan. Hal ini sesuai dengan konteks potensi alam *Blue Lagoon* yang dapat diadopsi dan dimasukkan ke dalam bangunan yang ada. Sehingga diperlukan strategi sebagai berikut :

- Penerapan konsep teater air pada ruang pertunjukkan dengan memanfaatkan setting sungai ataupun memanfaatkan air sungai yang dimasukkan ke dalam bangunan sebagai sarana dalam pertunjukan teater air.
- Penerapan pemandian semi indoor pada sendang-sendang yang ada dengan memanfaatkan mata air yang dimasukkan di dalam bangunannya.

Semua kriteria rekreatif edukatif tersebut kemudian diterjemahkan dalam ilustrasi-ilustrasi berikut ini :



a. Memasukkan unsur-unsur alam di dalam bangunan :

Pada kasus bangunan Blue Lagoon Cultural Center ini, unsur-unsur alam dapat dimasukkan dalam beberapa ruangnya. Contoh penerapannya adalah sebagai berikut :



Memasukkan unsur air sungai pada bagian teater air sebagai elemen wajib teater dan sebagai wadah interaksi antara pemain teater.

Memasukkan tanaman penghasil pewarna alami batik pada ruangan workshop batik sebagai wadah rekreasi sekaligus edukasi bagi pengunjung.



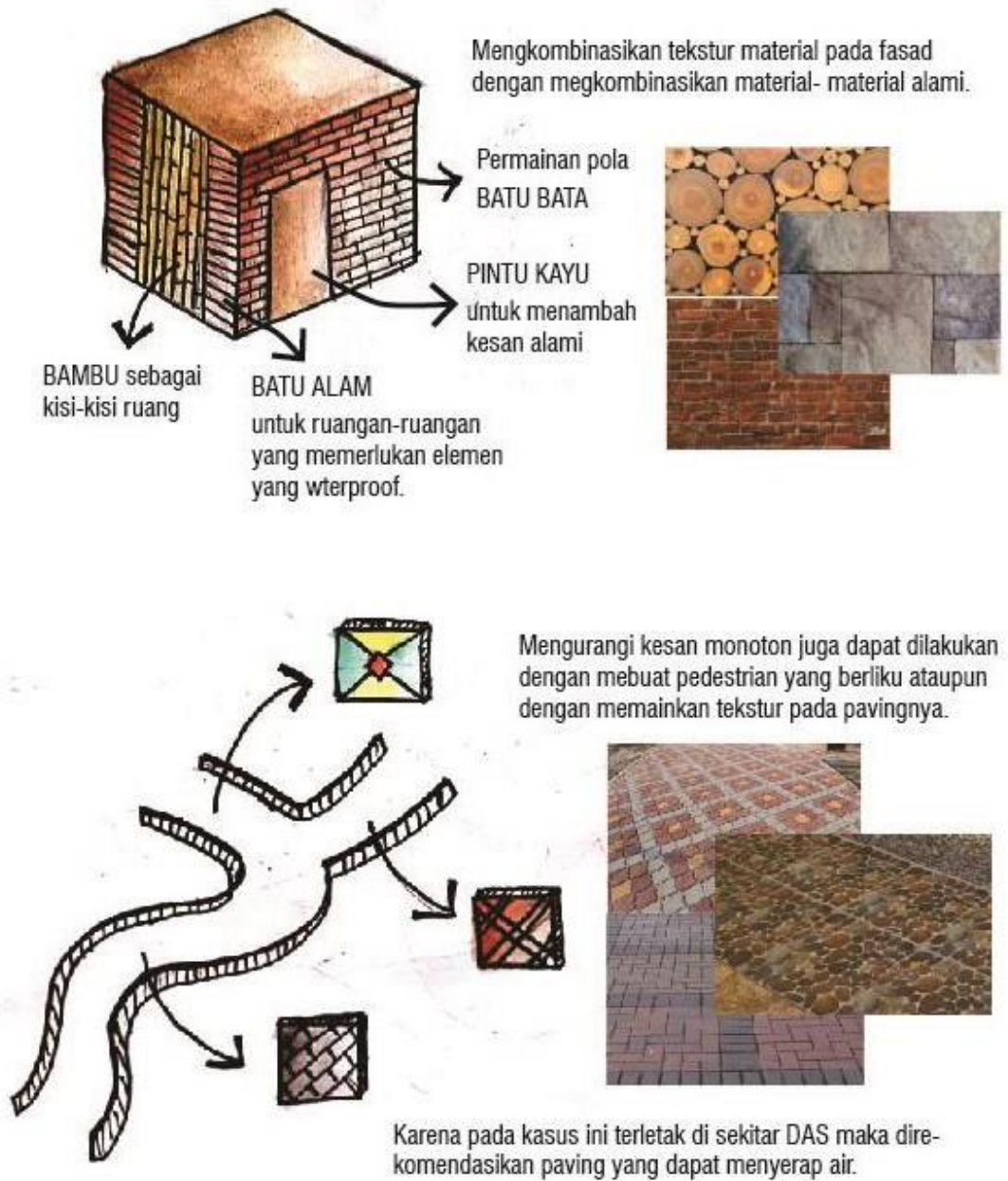
Memasukkan unsur alam juga bisa dengan mengganti cat ruangan dengan variasi warna-warna cat alami seperti ini :



Hal ini bermaksud juga untuk memberikan suasana alami dan suasana yang variatif pada setiap ruangnya sehingga pengunjung secara tidak langsung dapat merasakan suasana alami pada ruangan dan mengurangi rasa bosan.

Gambar 2.30 Contoh Ilustrasi untuk Mencapai Tata Ruang Rekreatif Edukatif
Sumber: Gold (1980) dengan Analisis Penulis (2018)

b. Memainkan tekstur pada fasad maupun pada pedestrian



Gambar 2.31 Permainan tekstur untuk Mencapai Ruang Rekreatif Edukatif
Sumber: Gold (1980) dengan Analisis Penulis (2018)

c. Permainan landscape di sekitar obyek wisata dengan pengaturan peletakan tanaman yang bervariasi ataupun pengaturan pola landscapenya.

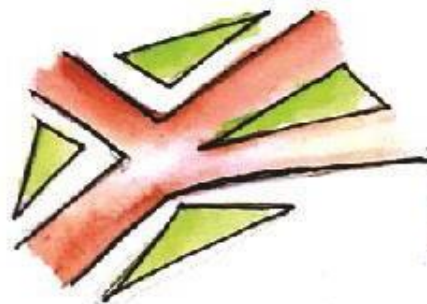


Memberi informasi terkait jenis-jenis tanaman yang ditanam sekaligus untuk mengedukasi pengunjung yang melewatinya.



Meletakkan tanaman yang bervariasi untuk meminimalisir kesan monoton dan membuat pengunjung agar tidak bosan.

Memainkan pola landscape agar memunculkan kesan yang tidak monoton.



Memberikan pola tajam pada landscape.



Memberikan pola dinamis pada landscape.

Gambar 2.32 Permainan Landscape untuk Mencapai Rekreatif Edukatif

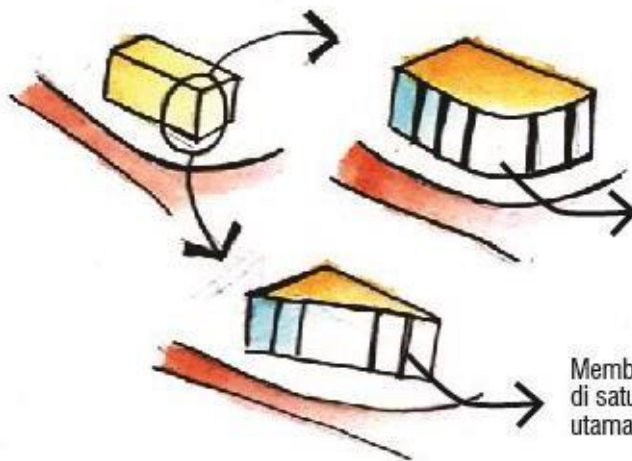
Sumber: Gold (1980) dengan Analisis Penulis (2018)

d. Mengurangi kesan monoton juga dapat dicapai dengan cara memvariasikan bentuk bangunan maupun interior di dalam bangunannya.



Memvariasikan bentuk ruang dengan bentuk tajam, bersudut dan lengkung untuk mengurangi rasa bosan pada pengunjung.

e. Bentuk massa yang memiliki karakter yang invitatif atau mengundang untuk membangkitkan rasa ingin tahu pengunjung dapat ditempuh dengan cara :



Mengganti bentuk yang bersudut di ujung ruang yang menghadap ke jalan dengan bentuk yang lebih mengundang orang untuk masuk kedalam ruangan.

Mengubah sudut dengan bentuk lengkung yang lebih menarik perhatian pengunjung yang berjalan di jalan utama.

Membuat bentuk yang lebih lebar di satu sisinya yang menghadap ke jalan utama agar lebih mengundang.



Mengkoneksikan aktivitas di dalam ruang dan di luar ruang dengan mengubah materialnya dengan material yang lebih transparan salah satunya adalah material kaca. Sehingga orang yang di luar ruang merasa ingin tau dengan aktivitas yang ada di dalam ruangan.

Gambar 2.33 Permainan Variasi Bentuk Ruang dan Massa untuk Mencapai Rekreatif Edukatif

Sumber: Gold (1980) dengan Analisis Penulis (2018)

Peraturan DAS Sungai

2.6.1. Peraturan Pemerintah Nomor 38 Tahun 2011

Peraturan tentang Sungai ini dalam Pasal 30 ayat 1 menyatakan bahwa pemanfaatan sungai salah satunya adalah pariwisata. Dengan demikian sungai dapat dimanfaatkan sebagai obyek wisata dengan batasan dan aturan tertentu. Untuk melengkapi hal tersebut pada Pasal 30 ayat 2 dijelaskan pemanfaatan sungai untuk pariwisata harus menjaga kelestarian dan karakter ekosistem sungai, kekhasan budaya air yang ada di sekitar sungai dan aspirasi dari masyarakat sekitarnya.

Dari uraian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa perencanaan *Blue Lagoon* yang memanfaatkan aliran sungai tidak melanggar peraturan namun harus tetap mentaati peraturan mengenai kelestarian ekosistem, budaya daerah, dan aspirasi warga sekitar.

2.6.2. Perda DIY No. 2 Tahun 2010

Peraturan Daerah ini berisi tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta Tahun 2009-2029 yang pada pasal 40 membahas mengenai penetapan fungsi lindung untuk kawasan sempadan sungai dan mata air. Pasal tersebut kemudian dijabarkan pada pasal 41 ayat b di mana dalam pengolahan kawasan sempadan sungai dan mata air harus mengendalikan kegiatan budi daya dan bahkan mencegah kegiatan budi daya yang mampu mengganggu atau bahkan merusak kualitas air dan morfologi sungai. Sedangkan pada pasal 41 ayat c dijelaskan untuk tetap mempertahankan kualitas mata air dan mengamankan daerah tersebut.

Dari uraian mengenai perda tersebut pemerintah membatasi kegiatan budi daya yang berlebihan di sekitar sungai dan menjaga kelestaraan daerah sempadan tersebut. Maka perencanaan *Blue Lagoon* yang memanfaatkan aliran sungai tidak melanggar peraturan namun harus tetap mentaati peraturan

mengenai kelestarian ekosistem, budaya daerah, dan aspirasi warga sekitar.

2.6 Keamanan, Keselamatan, dan Kesehatan

2.7.1. Keamanan, Keselamatan dan Kesehatan

Keamanan berasal dari kata aman yang menurut (KBBI, 2008)²⁰ artinya bebas dari bahaya berarti, bebas dari gangguan, tentram, dan terlindungi. Keselamatan dari kata dasar selamat, menurut (KBBI, 2008) terbebas dari bencana, terhindar dari bahaya, atau berada dalam keadaan baik. Sedangkan kesehatan dari kata sehat menurut (KBBI, 2008) adalah seluruh badan dalam keadaan baik dan normal. Dari penggalan pengertian di atas bisa diambil makna bahwa keamanan, keselamatan, dan kesehatan adalah kondisi seseorang yang bebas dari gangguan, terhindar dari bahaya, dan berada dalam keadaan normal tidak sakit.

Dalam ranah obyek wisata keamanan, keselamatan, dan kesehatan adalah faktor yang secara tidak langsung menjadi jaminan dari seluruh stakeholder yang terlibat. Dengan adanya jaminan keamanan, keselamatan, dan kesehatan, akan timbul kepercayaan pengunjung untuk menikmati jasa maupun layanan yang disediakan. Bentuk dari realisasi keamanan, keselamatan, dan kesehatan dapat berupa pemenuhan standar dan fasilitas yang disediakan oleh obyek wisata. Untuk *Blue Lagoon* sendiri aspek ini belum sempat diaplikasikan dengan baik sehingga timbul sebuah kejadian seperti berikut ini:

²⁰ Kamus Besar Bahasa Indonesia : Edisi Keempat. 2008. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.

Baru Seminggu Diresmikan Bupati Sleman, *Blue Lagoon* Telan Korban Jiwa

Sumber : <http://jogja.sorot.co/berita-12657-baru-seminggu-diresmikan-bupati-sleman-blue-lagoon-telan-korban-jiwa.html>

Tepat seminggu diresmikan Bupati Sleman Sri Purnomo, tempat pemandian Tirta Budi atau yang lebih populer disebut Blue Lagoon di Dusun Ndalem, Wedomartani, Ngemplak Sleman, menelan korban jiwa. _____ Menurut Kapolsek Ngemplak Kopol Triadi Heri, sebelumnya warga sekitar telah melarang Arya untuk berenang di lokasi kejadian karena kondisi banjir setelah sebelumnya hujan deras. "Namun begitu pengawas berkurang dari warga, korban kembali ke lokasi," ujar Triadi.

Triadi juga menduga korban tewas karena tergelincir akibat menginjak batu yang licin di dasar sungai. _____ Seminggu sebelumnya, Minggu (22/3/2015), tempat pemandian yang kini ramai di media sosial karena lokasinya yang indah dengan airnya yang membiru, diresmikan oleh Bupati Sleman Sri Purnomo. Sri Purnomo saat itu berharap, selain sebagai lokasi wisata Tirta Budi dapat menjadi bukti konservasi air dan lingkungan di Kabupaten Sleman. -red

Dari kasus di atas bisa diambil kesimpulan bahwa *Blue Lagoon* sebagai obyek wisata alam memiliki kelemahan berupa keamanan dan keselamatan. Selain itu faktor cuaca menjadi hambatan pada obyek wisata ini, karena dengan adanya hujan dan kecelakaan di atas maka sejak saat itu aktivitas wisatawan di *Blue Lagoon* dibatasi ketika hujan, hal ini tentunya akan berdampak bagi income obyek wisata ini. Hal tersebut tidak akan terjadi apabila UU No 10 tahun 2009 diterapkan.

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 10.Tahun 2009 tentang kepariwisataan, aspek keamanan dan keselamatan merupakan hal yang tidak lepas dari komponen pariwisata.

Pasal 23

(1) Pemerintah dan Pemerintah Daerah berkewajiban:

a. menyediakan informasi kepariwisataan, perlindungan hukum, **serta keamanan dan keselamatan kepada wisatawan;**

Pasal 26

Setiap pengusaha pariwisata berkewajiban:

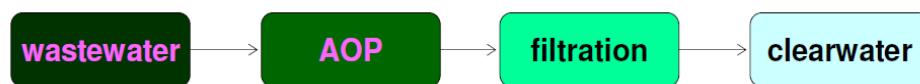
d. memberikan kenyamanan, keramahan, **perlindungan keamanan, dan keselamatan wisatawan.**

Dari uraian tersebut di atas bisa dipastikan bahwa keamanan, keselamatan, dan kesehatan adalah sebuah aspek yang harus diperhatikan untuk menjaga kepercayaan pengunjung terhadap obyek wisata.

2.7.2. Kesehatan

Kesehatan merupakan salah satu faktor yang sangat penting untuk diperhatikan dalam perancangan obyek wisata. Hal ini akan sangat berkaitan dengan kondisi kesehatan dari penggunanya. Pada kasus ini, faktor kesehatan yang diprioritaskan adalah pada terdapatnya potensi mata air di *Blue Lagoon* yang menjadi daya tarik utama pada obyek wisatanya. Mata air sebagai potensi utama yang perlu diolah, sehingga konservasi air sangat perlu diperhatikan dalam perancangannya. Oleh karena itu terdapat beberapa cara konservasi yang dapat dilakukan untuk menjaga kesehatan air dan lingkungan sungai berikut ini :

a. Sistem Pengolahan Air Limbah AOP



Gambar 2.34 Skema Sistem AOP
Sumber : Hutagalung, S.S (2010)

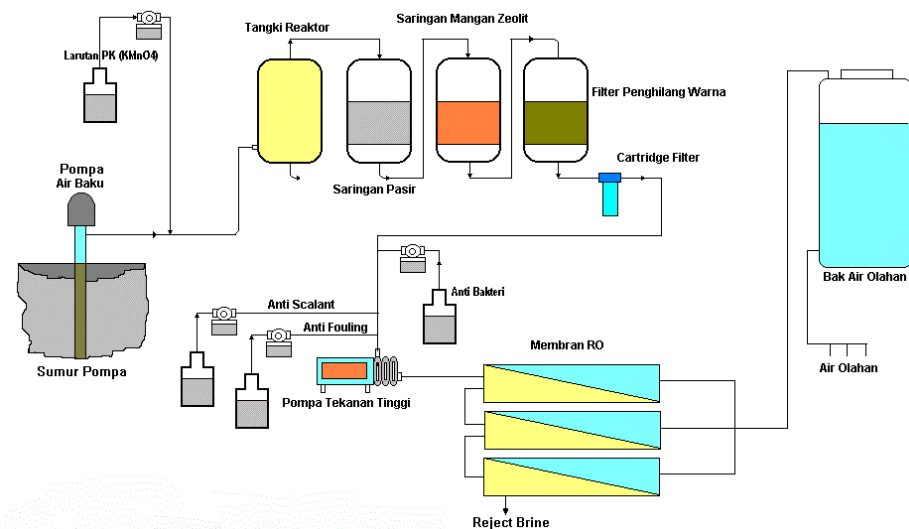
Konsep AOP adalah sebuah konsep pengolahan air limbah bekas dengan sistem oksidasi dan filtrasi sehingga air kotor dan bekas dapat dipergunakan kembali menjadi air bersih. Oksidasi sistem AOP menggunakan kombinasi antara Ozon-UV-H₂O₂ dan karbon aktif. Menurut (Hutagalung, 2008) system oksidasi pada AOP berfungsi

untuk mengurangi jumlah COD (*chemical oxygen demand*) dalam air limbah sehingga warna dan bau dari air limbah berkurang sampai dengan 99,5%.²¹

Mesin AOP membutuhkan ruangan paling kecil 4 x 3 m dengan besar mesin 1880mm x 1230mm. Satu mesin AOP mampu mengolah 1000 liter air dalam satu kerja dan memakan waktu sekitar 10 menit untuk menjernihkan air. Untuk mempermudah system filtrasi maka AOP harus diletakkan saling berdekatan dengan Ground Water Tank dan inlet masuk air limbah dari pompa air bekas atau kotor.

b. Sistem Pengolahan Air RO

Sistem Teknologi RO (Reverse Osmosis) menurut (Nusa, 2003)²² adalah sebuah cara menjernihkan air baku menjadi air murni yang siap dikonsumsi oleh manusia. Cara kerja dari RO ini dengan menyaring air baku melalui beberapa membran sangat tipis sehingga kotoran dari air baku hilang dan air siap dikonsumsi. Untuk lebih steril biasanya air hasil RO ini disinari Sinar UV untuk membunuh bakteri yang tersisa.



Gambar 2.35 Skema Pengolahan Air Baku Menjadi Air Olahan Siap Minum
Sumber : Nusa 2003

²¹ Hutagalung, S.S. 2010. Aplikasi Metode Advanced Oxidation Process (AOP) Untuk Mengolah Limbah Resin Cair. Banten : RISTEK

²² Nusa, Idaman Said. 2003. Aplikasi Teknologi Osmosis Balik Untuk Memenuhi Kebutuhan Air Minum. Tek.Ling. P3TL-BPPT : Jakarta

Seperti yang dijelaskan pada skema di atas ruang pengolahan air RO membutuhkan banyak water tank sehingga membutuhkan space yang cukup untuk menampung water tank tersebut selain itu terdapat beberapa pompa yang ukurannya tidak kecil sehingga membutuhkan ruang pompa tersendiri. Hal terakhir yang harus diperhatikan adalah ukuran mesin RO yang memiliki besar 2500 x 2500 x 3000 dan harus memiliki saluran output untuk hasil saringannya. Dari contoh yang sudah ada, ruangan RO ini membutuhkan setidaknya ruangan minimal 6 x 8 m.

b. Sistem Pengolahan Air dengan Filter Organik

Karena lokasi sendang *Blue Lagoon* berada di daerah aliran Sungai Tepus, sehingga suatu saat akan mendapatkan aliran sungai limbah dari sungai yang berada di atasnya, maka proses penampungan airnya harus melalui proses penyaringan (filtrasi) agar air tetap terjaga kejernihannya. Proses filtrasi dengan cara yang sederhana adalah membuat bak filter organik. Caranya menyalurkan air bekas cucian dan mandi menuju bak-bak filter yang disusun bertahap. Bak filter tersebut dapat diisi pasir, tanah dan tanaman penyaring air, seperti enceng gondok, kiambang dan kangkung,²³ seperti yang dapat dilihat pada ilustrasi di bawah ini :



Gambar 2.36 Ilustrasi Proses Filtrasi Air Limbah dengan Bak Filter Organik

Sumber: <https://www.kayusirih.com/2014/08/mengelola-air-limbah-rumah-tangga-untuk.html>

²³ <https://www.kayusirih.com/2014/08/mengelola-air-limbah-rumah-tangga-untuk.html> (Diakses pada 8 Juli, pukul 10:28)

Namun, walaupun sudah jernih, air hasil filtrasi belum tentu layak untuk dikonsumsi, sehingga air filtrasi hanya digunakan untuk flush toilet saja. Proses penampungan juga hanya dapat dilakukan pada saat tidak terjadi banjir.

2.7 Kajian Biomimikri

2.8.1. Pengertian Biomimikri

Biomimikri terdiri dari kata bio yang berarti hidup atau kehidupan, dan mimik yang berarti meniru, dari dua kata tersebut dapat kita ambil kesimpulan biomimikri adalah meniru organisme hidup. Dalam ranah arsitektur sendiri biomimikri berarti desain arsitektur yang meniru organisme hidup dalam perancangannya.

2.8.2. Pengertian Biomimikri

Menurut (Benyus, 2009)²⁴ arsitektur biomimikri adalah sebuah desain yang bersumber dari makhluk biologis dalam penentuan material, struktur dan sistemnya.

Proses arsitektur biomimikri menurut (Benyus, 2009) memiliki tiga tingkatan utama:

a. Tingkat Organisme

Bangunan meniru hanya pada batas bentuk organisme yang dijadikan acuan.

b. Tingkat Interaksi dan Perilaku

Bangunan meniru organisme dan proses perilaku dari organisme.

c. Tingkat Ekosistem

Bangunan meniru tidak hanya organisme dan perilaku, tapi juga kesinambungan proses alam dan siklus kehidupannya.

Berikut ini adalah contoh penerapan biomimikri pada desain transportasi :

²⁴ Benyus, Janine. 2009. *Biomimicry: Innovation Inspired by Nature*. Harper Collins: New York



Kereta Cepat Shinkansen Yang Terinspirasi dari Paruh Burung Kingfisher
sumber: <https://www.creditplus.co.uk/blog/built-man-designed-nature-engineers-look-wild-inspiration-8992621/>

Gambar 2.37 Contoh Penerapan Desain dari Biomimikri
Sumber : <https://geometryarchitecture.wordpress.com>

2.8 Preseden Bangunan

2.5.1. Natur Wellness Gesundheit, Austria

Natur Wellness Gesundheit merupakan salah satu fasilitas pemandian yang disediakan oleh KitzSpitz Naturhotel and Resort yang terletak di Austria. Fasilitas pemandian ini memanfaatkan suasana pinggir danau dan mengolah mata air sekitar danau yang kemudian diolah menjadi beberapa kolam. Fasilitas ini ditujukan sebagai tempat relaksasi dan penyembuhan dengan menggunakan air sebagai medianya.



Gambar 2.38 Pemandian Outdoor Natur Wellness Gesundheit,
Sumber : <https://www.kitzspitz.at/en/natur-wellness-gesundheit/>

Hal yang menarik pada fasilitas pemandian ini adalah adanya beberapa tipe pemandian yang disediakan diantaranya; pemandian outdoor, semi outdoor dan indoor. Pembagian ini dilatarbelakangi beberapa factor diantaranya iklim 4 musim di Austria yang dominan dingin, oleh karena itu dibutuhkan pemandian dengan semi-ondoor dan indoor sehingga

pengunjung pada saat terjadi musim dingin masih dapat menikmati fasilitas tersebut.



Gambar 2.39 Pemandian Indoor Natur Wellness Gesundheit,

Sumber : <https://www.kitzspitz.at/en/natur-wellness-gesundheit/>

Lesson Learnt:

Hal yang dapat diambil dari *Natur Wellness Gesundheit* adalah penggunaan beberapa tipe pemandian pada satu tempat. Di Austria factor iklim 4 musim yang dominan tinggi menjadi alasan mengapa terdapat beberapa tipe pemandian, sedangkan di *Blue Lagoon* factor cuaca hujan dan belum adanya alternative obyek wisata lain selain pemandian utama seharusnya dapat diwadahi dengan menyediakan beberapa kantong pemandian lainnya dengan memanfaatkan potensi mata air disekitar DAS Tepus.

2.5.2. Owabong Water Park, Purbalingga

Owabong merupakan akronim dari Objek Wisata Air Bojongsari merupakan sebuah tempat wisata keluarga yang memiliki wahana permainan berupa kolam renang, arena gokart, waterboom dan wahana air lainnya yang berlokasi di Kabupaten Purbalingga, Jawa Tengah. Awalnya, tempat ini merupakan sebuah kolam renang pribadi yang dibuat oleh seorang warga Negara Belanda yang dibangun pada tahun 1946. Lalu, kolam renang tersebut diambil alih oleh Kwi Sing dan pada tahun 2004 tempat ini dibeli oleh Pemda Kabupaten Purbalingga yang merenovasi kolam renang menjadi sebuah wahana wisata keluarga dan diperluas hingga 4,8 Ha serta diresmikan pada 1 Maret 2005. Layaknya wahana waterpark lainnya,

Owabong Waterpark memiliki beberapa wahana permainan yang dibagi menjadi empat zona, yaitu zona *waterpark*, zona sanggaluri, zona usman janatin, dan zona *cottage*.



Gambar 2.40 Kolam Renang dan Outbond di Owabong
Sumber : <http://owabong.co.id/>

Zona *Waterpark* merupakan zona untuk wisata air yang ada di Owabong, di zona ini wisatawan dapat menemukan wahana Ember Tumpah, *Lazy River*, Kolam Bebas Tsunami, Kolam Basket Air, Kolan Sesat dan Kolam Pesta Air. Zona Sanggaluri adalah zona eksplorasi alam dan IPTEK, di sini wisatawan disuguhkan dengan *Reptile & Insect Park*, wahana IPTEK, Museum Uang, Museum Wayang, Museum Artefak, Taman Batu, Taman Burung, Rumah Gempa, Labirin Kacam, Taman Sesat, Kampoeng Ular, Kolam Terapi Ikan, Taman Lalu Lintas, Istana Balon, Kuda Tunggang, dan Wahana *Outbond*.



Gambar 2.41 Zona Usman Janatin dan *Cottage* di Owabong
Sumber : <http://owabong.co.id/>

Zona Usman Janatin adalah zona eksplorasi seni dan rekreasi di dalam zona ini pengunjung dapat menikmati Art Museum, Panggung Seni, *Go Cart*, Kereta Mini, *Worm Coaster*, Sepeda Antik Roda 3, Teater 4D, Istana Balon, Samba Balon, Kora-Kora, Bom-Bom Car, dan Taman Lampion. Zona terakhir zona *cottage* adalah zona yang berisi fasilitas

pendukung dari Owabong, atau dapat dianggap sebagai *rest area* dari serangkaian zona yang ditawarkan oleh Owabong. Pada zona ini terdapat fasilitas seperti mushola, resto, café, toilet, dan *cottage* penginapan.

Lesson Learnt:

Hal yang dapat diambil dari Owabong Water Park adalah proses perkembangan suatu fasilitas yang dimiliki oleh individu menjadi sebuah fasilitas rekreasi milik pemerintah yang ditujukan untuk masyarakat luas. Hal ini dapat terlihat dari berkembangnya kolam renang milik pribadi yang kemudian dikembangkan dengan menambahkan unsur fasilitas penunjang serta alternatif Wahana lain sehingga daya tarik dari objek wisata tersebut semakin kuat. Penerapan pembelajaran ini pada objek wisata *Blue Lagoon* adalah bagaimana kolam utama *Blue Lagoon* disandingkan dengan sebuah Wahana baru yang kemudian dapat menarik jumlah wisatawan yang lebih banyak lagi. Selain itu terdapat pula pembagian zona untuk fasilitas pendukung wisata tersebut sehingga setiap zona memiliki karakteristik yang menyebabkan wisatawan ingin berkunjung ke sana. Pembagian zona ini merupakan solusi yang baik untuk *Blue Lagoon* karena potensi yang dimiliki *Blue Lagoon* Sebenarnya cukup luas namun belum bisa tereksplorasi dengan baik karena ada hambatan cuaca musim puasa yang kemudian terbatas hanya pada kolam utama saja. Dengan berkembangnya background menjadi beberapa zona yang masih setengah dan memiliki nafas alam di dalamnya maka apa yang diterapkan oleh Owabong Waterpark dapat terjadi juga dengan *Blue Lagoon*.

2.5.3. *Recreative Water Culture House, Copenhagen*



Gambar 2.42 Water Culture House, Copenhagen

Sumber : <http://tredjenatur.dk/en/portfolio/water-culture-house/>

Visi utama dari Water Culture House ini adalah menciptakan sebuah bangunan yang memiliki skala manusia, berkesan sensual, dan secara tidak langsung mengarkan ketersediaan air bagi manusia. Water Culture House ini dikarakterisasikan sebagai bangunan yang fleksibel, sangat khusus, tetapi di sisi lain juga menawarkan sebuah kesempatan bagi kegiatan budaya untuk masuk ke dalam bangunan. Bangunan ini juga menawarkan ruang untuk aktivitas rutin dengan pengalaman ruang yang unik, khas, dan menerapkan air sebagai unsur utamanya.



Gambar 2.43 Interior Water Culture House, Copenhagen

Sumber : <http://tredjenatur.dk/en/portfolio/water-culture-house/>

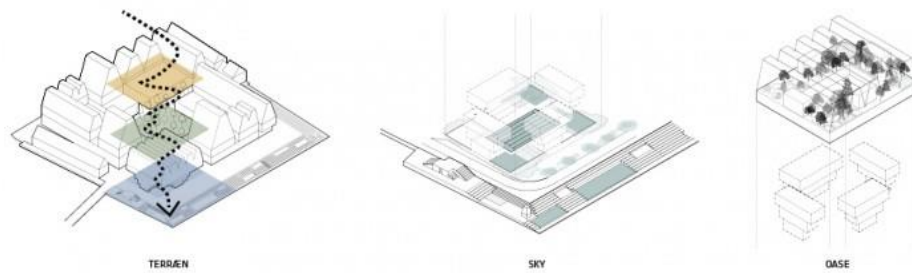
Air sebagai unsur utama kemudian diterapkan dengan kombinasi suhu panas dan dingin, kering dan lembap, tinggi dan rendah, personal dan

public, serta artifisial dan alami. Ambisi utama yang coba disampaikan dengan adanya Water Culture House ini adalah menunjukkan bagaimana pengalaman baru dan unik mengenai air khususnya dalam konteks urban di Copenhagen. Air digunakan dalam bentukan ekspresi untuk menciptakan suasana dan ruang di mana impresi dan perasa bisa dipadukan. Air dalam bangunan ini muncul dalam bentuk embun, kabut, air mancur, hujan, refleksi kolam, dengan perbedaan level kolam yang memiliki karakter serta atmosfer yang berbeda.



Gambar 2.44 Variasi Kolam yang ada di *Water Culture House*, Copenhagen
Sumber : <http://tredjenatur.dk/en/portfolio/water-culture-house/>

Dari penerapan konsep air yang beragam tersebut kemudian muncul beberapa bentuk ruangan khas dan unik pada bangunan ini. Ruangan tersebut antara lain taman mata air, taman impresi hujan, ruangan embun dan kabut, spa, kolam terapi, kolam pengobatan, dan kolam bermain. Penerapan ruang-ruang dengan tema tersebut diwadahi dalam tiga konsep *the terrain*, *the sky*, dan *the oasis*. *The terrain* merupakan kolam utama dari bangunan ini yang menjadi objek visual yang tampak dari seluruh penjuru bangunan. *The sky* adalah bagian tengah bangunan yang berisi beberapa fungsi ruangan seperti pusat kebugaran, terapi es, sauna fasilitas umum, ruang pengelola, dan kantor. Dan yang terakhir *the oasis* adalah lantai paling atas yang dilengkapi dengan taman terapi dan ruang edukasi yang dilengkapi dengan fasilitas rehabilitasi, kolam air panas, cafe, dan taman obat.



Gambar 2.45 Skema Sirkulasi Air pada Bangunan *Water Culture House*, Copenhagen
 Sumber : <http://tredjenatur.dk/en/portfolio/water-culture-house/>

Lesson Learnt:

Hal yang dapat diambil dari Copenhagen *Recreative Water Culture House* adalah pemaknaan dari air yang menyeluruh di mana air tidak hanya sebagai tema tapi juga diterapkan dalam bentuk yang sangat baik. Penjabaran air dari wujudnya yang beragam serta pemanfaatannya bisa menjadi pelajaran bagi pengolahan yang lebih rinci mengenai pemanfaatan air di *Blue Lagoon*. Penerapan konsep the terrain, the sky dan the oase yang memberikan layering prioritas fungsi yang baik namun dengan kolam utama dan mezanin yang baik layering tersebut tidak tampak dan terasa menyatu. Yang terakhir adalah keseimbangan dari rekreasi yang seimbang ditunjukkan pada bangunan ini rekreasi air diimbangi dengan sarana relaksasi, terapi, rehabilitasi dan bahkan menimbulkan edukasi tersendiri bagi pengunjungnya.