

LAPORAN TUGAS AKHIR
RELOKASI DAN PENGEMBANGAN TAMAN REKREASI
ADE IRMA SURYANI NASUTION DI CIREBON JAWA BARAT

SEBAGAI TAMAN REKREASI KELUARGA



Di susun oleh :

RIEGO YUSHEIMANTO

No MHS : 95340130



JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA

2001

RELOKASI DAN PENGEMBANGAN TAMAN REKREASI
ADE IRMA SURYANI NASUTION DI CIREBON JAWA BARAT
RELOCATION AND DEVELOPMENT OF ADE IRMA SURYANI NASUTION
RECREATION GARDEN IN CIREBON, WEST JAVA
AS FAMILY RECREATION GARDEN

Disusun oleh:

RIEGO YUSHEIMANTO

No MHS: 95340130

DOSEN PEMBIMBING I

Ir. Titien Saraswati, M. Arch., Ph. D.

DOSEN PEMBIMBING II

Ir. Supriyanta.

ABSTRAKSI

Kota Cirebon merupakan kota yang terletak di tepi pantai dan berkembang menjadi kota perdagangan, industri dan transito barang, sebagai kota yang terus berkembang, membuat masyarakat dinamis dan mempunyai beberapa keinginan sebagai bagian dari aktifitas masyarakat kota, yaitu kebutuhan akan sarana rekreasi.

Kota Cirebon memiliki beberapa obyek wisata yang cukup diandalkan, diantaranya adalah taman rekreasi Ade Irma Suryani Nasution. Taman rekreasi ini terletak di kawasan pelabuhan Cirebon dan menurut rencana induk kota Cirebon 1984-2004 taman ini terletak di kawasan pelabuhan dan perdagangan, untuk menghindari hal yang tidak diinginkan seperti perluasan kawasan pelabuhan yang akan berakibat penggusuran pada taman rekreasi ini, maka untuk menghindari hal tersebut perlu di rencanakan relokasi bagi taman rekreasi tersebut. Lokasi yang telah di pilih adalah lokasi yang berada di jalan Brigjen Darsono kec. Kesambi dan Jalan Jendral Sudirman. Dan lokasi terpilih adalah lokasi yang berada di Jalan Bigjen Darsono.

Dan pada relokasi dan pengembangan taman rekreasi ini akan di rubah menjadi taman rekreasi bagi keluarga. Dengan demikian dapat di harapkan obyek wisata bagi keluarga ini akan memberikan sarana wisata yang menyenangkan bagi masyarakat luas, khususnya bagi masyarakat kota Cirebon.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum wr.wb.

Segala puji dan syukur kami panjatkan ke hadirat Allah Swt, karena atas segala rahmat dan hidayah-NYA lah kami dapat menyelesaikan penyusunan laporan tugas akhir ini.

Judul dalam penyusunan laporan tugas akhir ini adalah *Relokasi dan pengembangan taman rekreasi Ade Irma Suryani Nasution di Cirebon Jawa Barat, dengan sub judul sebagai taman rekreasi keluarga.*

Laporan ini bertujuan untuk memberikan masukan atau saran-saran pada pihak yang berwenang dalam merencanakan atau membangun obyek wisata yang ada di kota Cirebon dan di samping itu sisi positif yang dapat di ambil oleh penulis dari hasil laporan tugas akhir ini adalah bahwa kita mampu menganalisa dengan baik permasalahan-permasalahan yang ada dan timbul dalam taman rekreasi tersebut serta dapat memberikan usulan dan perbandingan guna mengantisipasi permasalahan yang akan timbul kelak di ke mudian hari.

Mudah-mudahan dengan terciptanya laporan tugas akhir ini sedikit banyak akan memberikan perbandingan untuk menciptakan suatu perencanaan yang lebih baik lagi. Bagi penulis laporan ini adalah sebagai tolak ukur keberhasilannya di masa datang. Amin.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan terselesaikannya laporan tugas akhir ini tidak lepas dari bantuan dari beberapa pihak yang berkenan memberikan waktu, pikiran dan bimbingan atas atas saran-sarannya yang berguna bagi terwujudnya laporan tugas akhir ini, untuk itu penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Ir. Revianto BS. M. Arch.

Selaku Ketua jurusan Arsitektur FTSP UII.

2. Ir. Titien Saraswati. M. Arch., Ph. D.

Selaku dosen pembimbing tugas akhir, yang dalam penyusunan laporan tugas akhir ini telah banyak membantu memberikan bimbingan dan masukan yang sangat berguna bagi terciptanya laporan ini.

3. Ir. Supriyanta

Selaku dosen pembimbing tugas akhir, yang memberikan pengarahan dan masukan dengan kesabaran, terima kasih pak.

4. Bapak Kaman.

Selaku Kabag umum taman rekreasi Ade Irma Suryani Nasution, yang telah banyak meluangkan waktunya untuk saya dan memberikan kartu gratis untuk masuk taman rekreasi ini.

5. Bapak Wahyu.

Sebagai Kabag informasi dinas Pariwisata Kotamadya Cirebon, telah banyak memberikan masukan untuk terciptanya laporan tugas akhir ini.

6. Bapak Arif dan bapak Ayub.

Sebagai karyawan BAPPEDA bidang fisik. Yang telah banyak membantu penulis, walaupun bulak-balik penulis mendatangi kantor BAPPEDA untuk minta data.

7. Kedua orang tua ku tercinta yang selalu mendukung dan memberikan doa-doanya kepada penulis sebagai support yang tidak dapat digantikan dengan yang lainnya.

8. Untuk mbak Ike dan adik-adikku, terima kasih atas dukungannya yang di berikan kepada penulis.

9. Buat dindaku terima kasih sekali atas pengertian, support, dan doanya yang sangat berarti sekali buat penulis yang membutuhkan sekali dukungan-dukungan tersebut. Sekali lagi terima kasih banyak atas pengertian dinda.
10. Untuk teman-teman seperjuangan terima kasih atas dukungannya terutama pada Farhan, Dewi, Lukman, Emi dan teman-teman lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terima kasih atas dukungannya.

Penulis menyadari bahwa laporan ini jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan masukan dan kritik membangun demi tersusunya laporan yang lebih baik lagi. Semoga laporan ini akan berguna bagi penulis maupun kita semua.

Terkhir kalinya penulis memohon kepada Allah Swt untuk senantiasa memberikan tauqik dan hidayahnya kepada kita semua, Amiiiiin.

Wassallamualaikum wr. wb.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

ABSTRAKSI

KATA PENGANTAR

UCAPAN TERIMA KASIH

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang.....	1
1.2 Rumusan permasalahan.....	8
1.3 Tujuan dan sasaran.....	8
1.4 Lingkup pembahasan.....	9
1.5 Metode penulisan.....	9
1.6 Sistematika penulisan.....	10

BAB 2 Tinjauan fasilitas taman rekreasi AISN.

2.1 Tinjauan umum rekreasi.....	11
2.2 Tinjauan umum taman rekreasi AISN di Cirebon Jawa Barat.....	12
2.3 Program kegiatan taman rekreasi keluarga.....	14
2.4 Menentukan area relokasi taman rekreasi AISN.....	17
2.5 KESIMPULAN.....	24

BAB 3 ANALISA.

3.1 Analisa kunjungan wisata dan kebutuhan fasilitas.....	25
3.2 Kajian Pelaku dan kegiatan.....	26
3.3 Kebutuhan ruang.....	31
3.4 Organisasi ruang.....	33
3.5 Besaran ruang.....	34
3.6 Zoning.....	37

3.7	Tata masa.....	39
3.8	Pencapaian.....	40
3.9	Sirkulasi.....	41
3.10	Pengolahan tapak.....	43
3.11	Sistim utilitas.....	47
3.12	Analisa struktur.....	67
3.13	KESIMPULAN.....	69

Bab 4 Konsep dasar perencanaan dan perancangan.

4.1	Konsep kegiatan wisata di kota Cirebon.....	70
4.2	Konsep pelaku dan kegiatan.....	70
4.3	Konsep kebutuhan ruang.....	71
4.4	Konsep organisasi ruang.....	73
4.5	Konsep besaran ruang.....	74
4.6	Konsep penzoningan.....	74
4.7	Konsep tata masa.....	75
4.8	Pencapaian.....	76
4.9	Sirkulasi.....	77
4.10	Pengolahan tapak.....	79
4.11	Konsep sistim utilitas.....	83
4.12	Konsep struktur.....	97

DAFTAR PUSTAKA

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

AISN = ADE IRMA SURYANI NASUTION

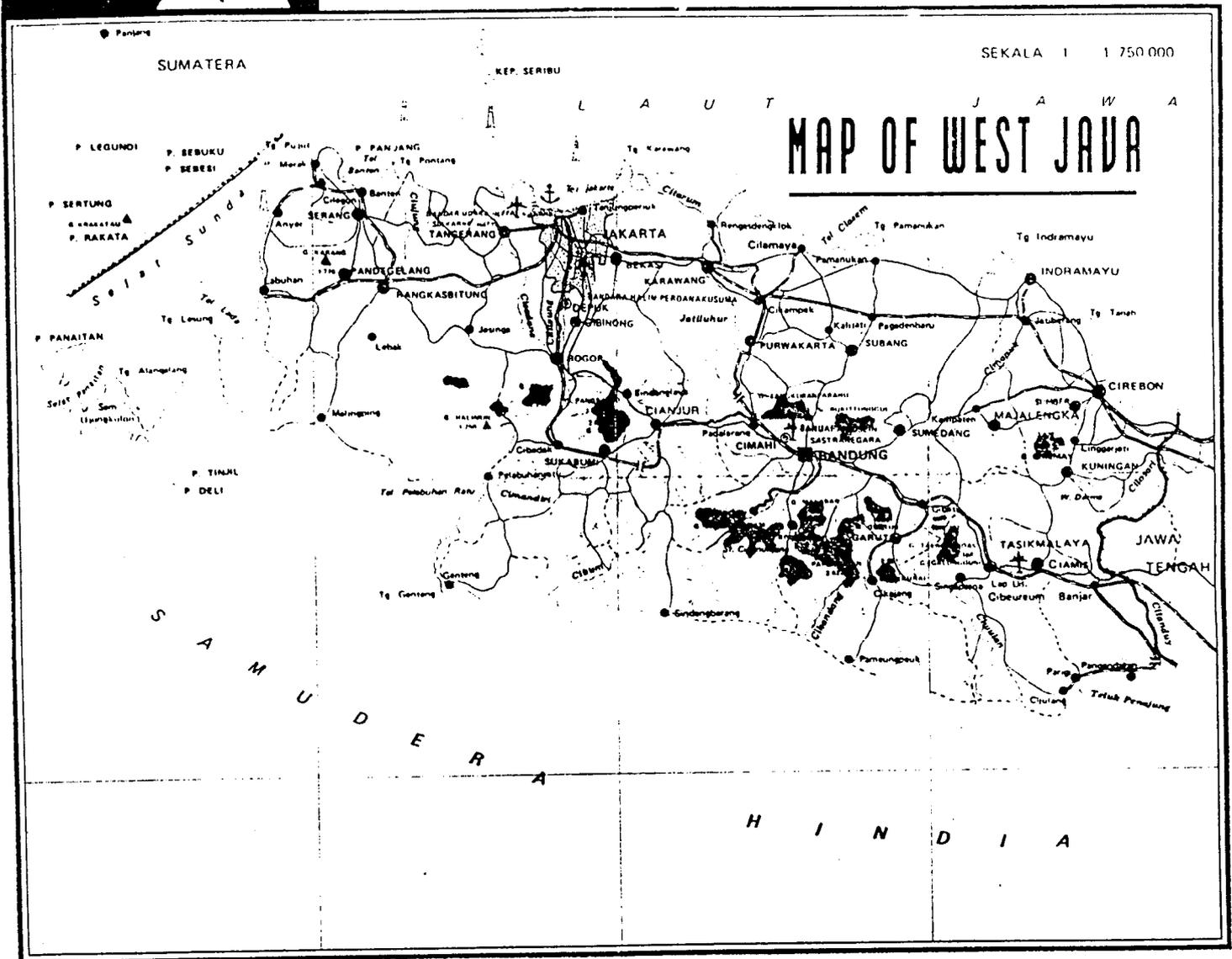
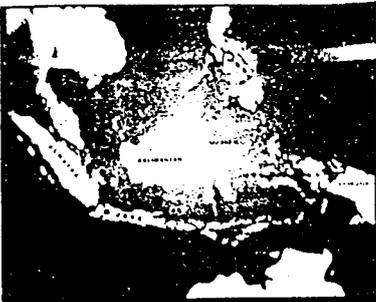
Kegiatan pariwisata terutama di Indonesia oleh pemerintah ditempatkan sebagai sektor kegiatan pada prioritas utama dalam pembangunan karena hal ini dapat meningkatkan devisa negara dan peningkatan taraf hidup masyarakat setelah sektor migas.

Meningkatnya ekonomi masyarakat dan pertumbuhan penduduk akan diimbangi oleh kebutuhan psikologi manusia, dalam hal ini kebutuhan yang harus dilakukan adalah menghilangkan kepenatan, ini dapat dilakukan dengan jalan melakukan rekreasi / berwisata dengan keluarga.

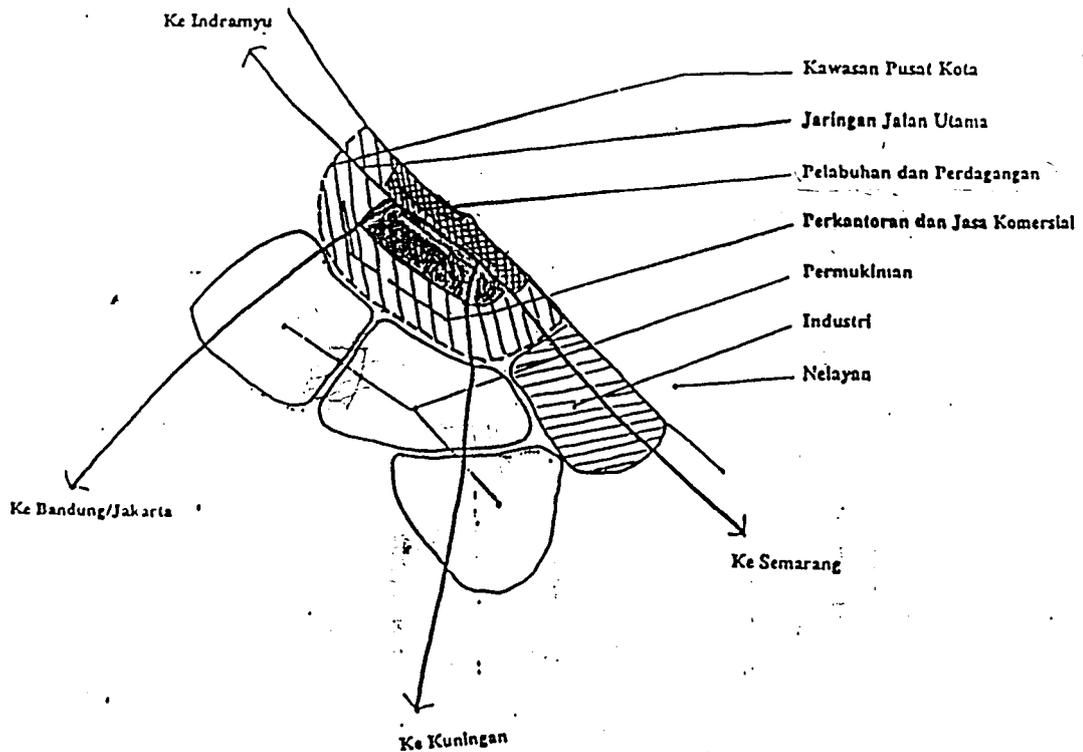
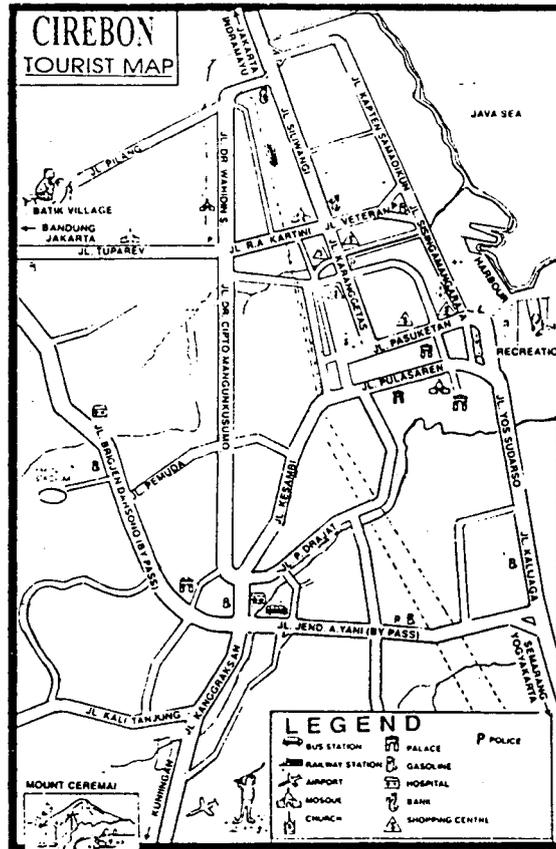
1.1.1 Kondisi kepariwisataan di Kota Cirebon

Dalam perwilayahan yang sudah ditetapkan oleh pemerintah propinsi DATU I Jawa Barat, wilayah kotamadya DATI II Cirebon merupakan bagian dari wilayah pengembangan (WP) VI, dengan luas wilayah 37,358 km² terletak diantara 108° 33 Bujur Timur dan 6° 41 Lintang Selatan, pada pantai daerah timur laut Jawa dengan jarak antara Timur-Barat ± 8 km, Utara Selatan ± 11 km, dimana kota Cirebon sudah mengarah kepada status pusat pertumbuhan ekonomi dan pusat utama daerah pemacu perkembangan wilayah bagian timur Jawa Barat (Draf Rencana RIK / RUTR Kotamadya DT II Cirebon 1984-2004).

Cirebon adalah salah satu kota yang terletak di daerah pantai dan berkembang menjadi kota perdagangan, industri dan transito barang, sebagai kota yang terus berkembang dalam berbagai bidang, membuat masyarakat dinamis dan mempunyai beberapa keinginan sebagai bagian dari aktifitas masyarakat kota, yaitu kebutuhan akan rekreasi. Menurut kebijaksanaan pemerintah kotamadya daerah tingkat II Cirebon tahun 1990, rencana pusat rekreasi dikaitkan dengan kegiatan pariwisata di kota Cirebon



Gambar : peta wilayah jawa barat



Gambar 1.1. Sketsa Struktur Tata Ruang Kota

Sumber : Rencana Induk Kota Cirebon 1984-2004

mengingat sistim pengembangan pusat rekreasi dikembangkan sebagai obyek wisata pula, walaupun ada obyek wisata yang dikembangkan sebagai kegiatan rekreasi.

Sebagaimana dijelaskan oleh “ Bapak Wahyu sebagai kabag informasi “ bahwa kota Cirebon menganut 4 fungsi kota, diantaranya adalah:

1. Sebagai kota pelabuhan.
2. Sebagai kota perdagangan.
3. Sebagai kota industri.
4. Sebagai kota pariwisata.

Dari keempat hal diatas, fungsi kota sebagai kota perdagangan, kota industri dan kota pelabuhan telah tampak kemajuannya yang cukup pesat dan mampu memberikan devisa bagi daerahnya, namun khusus untuk fungsi kota pariwisata, kota Cirebon belum dapat dikatakan sebagai kota yang sudah maju dalam fasilitas kepariwisataannya, karena pariwisata untuk kota Cirebon belum mampu menarik banyak pengunjung lokal maupun mancanegara untuk datang ke kota ini.

Kota Cirebon sebagai salah satu daerah tujuan wisata di Indonesia, memiliki banyak obyek wisata yang cukup baik, namun keberadaan obyek wisata ini belum dimanfaatkan secara optimal, jenis-jenis obyek wisata yang ada di Kota Cirebon meliputi wisata sejarah, wisata budaya, wisata alam, maupun obyek-obyek hiburan. Untuk lebih jelasnya, obyek wisata yang ada dikota Cirebon dapat dilihat dibawah ini:

TABEL
Obyek wisata penting di Cirebon.

No	Nama dan keterangan obyek wisata		Lokasi	
	Nama	Keterangan	Kecamatan	Kelurahan
1.	Keraton Kesepuhan	Peninggalan sejarah	Lemahwungkuk	Kesepuhan
2.	Keraton Keprabonan	Peninggalan sejarah	Lemahwungkuk	Lemahwungkuk
3.	Keraton Kanoman	Peninggalan sejarah	Lemahwungkuk	Lemahwungkuk
4.	Keraton Kecirebonan	Peninggalan sejarah	Pekalipan	Pulasaren
5.	Gua Sunyaragi	Peninggalan sejarah	Kesambi	Sunyaragi
6.	Ade Irma S.N	Taman rekreasi	Lemahwungkuk	Lemahwungkuk
7.	Makam kalijaga	Peninggalan sejarah	Harjamukti	Kalijaga

Sumber: Kantor BAPPEDA Kotamadya DT II Cirebon.

Apabila ditinjau dari jumlah kunjungan wisata, obyek wisata di kota Cirebon baru bisa menyerap wisatawan domestik walaupun ada juga wisatawan asing, namun tidaklah terlalu besar, yaitu 3,91 % dari seluruh jumlah wisatawan yang datang. Akan tetapi berdasarkan kecenderungan yang ada selama 3 tahun terakhir, menunjukkan adanya gejala dimana jumlah wisatawan asing meningkat sebesar 4,64 % pertahun, fenomena ini disebabkan karena kota Cirebon sudah mulai dikenal oleh wisatawan asing melalui brosur-brusur yang gencar dilakukan, sementara wisatawan domestik sudah mulai merasa jenuh dengan obyek wisata yang ada di kota Cirebon, dimana selama 8 tahun terakhir dapat dikatakan tidak ada lagi pengembangan ataupun penambahan pada obyek wisata yang secara spesifik.

Dibawah ini adalah arus wisatawan domestik yang memasuki taman rekreasi AISN Cirebon Jawa Barat.

Tabel
Arus wisatawan pengunjung taman rekreasi AISN
Daftar pengunjung

Bulan	Tahun			
	1997	1998	1999	2000
Perbulan	7574	10.000		
Januari			37112	240423
Februari			4999	3058
Maret			14754	7792
April			3116	4392
Mei			5651	4077
Juni			6416	5227
Juli			8286	8338
Agustus			4224	4257
September			4014	2987
Oktober			5214	4228
November			3181	3826
Desember			1151	29596

Sumber: Taman rekreasi AISN.

1.1.2 Pengembangan Taman Rekreasi AISN

Untuk pengembangan selanjutnya untuk taman AISN ini akan diarahkan pada pengembangan taman AISN sebagai taman rekreasi bagi keluarga, namun untuk lokasi taman rekreasi ini akan dilakukan pemindahan (Relokasi) terhadap taman ini. Dikarenakan beberapa hal yang dapat menimbulkan permasalahan-permasalahan dikemudian hari, kemungkinan-kemungkinan yang akan timbul jika taman rekreasi tersebut tetap dibangun atau dikembangkan dilokasi tersebut, antara lain:

1. Kemungkinan adanya pengembangan kegiatan sarana pelabuhan (karena lokasi taman rekreasi ini berdekatan / bersebelahan dengan pelabuhan).
2. Kemungkinan taman rekreasi ini untuk berkembang lebih baik akan menemukan hambatan.
3. Menurut rencana induk Kota Cirebon 1984-2004, lokasi ini akan dikembangkan sebagai kawasan pelabuhan dan perdagangan, sehingga lokasi taman ini berada pada kawasan pelabuhan dan perdagangan.

Pada lokasi yang baru (relokasi), taman ini akan dialih fungsikan menjadi tempat rekreasi bagi keluarga. Diutamakan untuk memfasilitasi kegiatan bagi anak dan orang tuanya (keluarga), sebelum merencanakan fasilitas apasaja yang akan diwadahnya, penulis akan memberikan hasil wawancaranya dengan “ kabag informasi pada dinas pariwisata kota Cirebon, bapak Wahyu”. Beliau mengatakan bahwa pada intinya masyarakat kota Cirebon haus akan hiburan, dan masyarakat disini dapat dibagi menjadi tiga kelompok, kelompok-kelompok tersebut antara lain:

1. Masyarakat pantai: masyarakat ini membutuhkan sekali hiburan yang mengarah pada kesenian tradisional dan juga kesenian modern.
2. Masyarakat Keraton: masyarakat ini membutuhkan hiburan yang mengarah pada kesenian / tari-tarian keraton.
3. Masyarakat modern: masyarakat ini seperti halnya masyarakat yang lain yang membutuhkan sarana hiburan yang cukup modern, seperti band, karaoke, dan lain-lain.

Dari data-data yang ada ini, maka kita sudah dapat mengetahui jenis-jenis fasilitas apasaja yang diharapkan oleh masyarakat kota Cirebon ini.

Dengan dikembangkannya taman rekreasi ini menjadi taman rekreasi bagi keluarga, maka pengembangan akan diarahkan pada fasilitas-fasilitas yang menyediakan sarana untuk keluarga.

Pengembangan fasilitas baru yang akan disediakan di taman rekreasi AISN ini berupa permainan yang memfokuskan pada kegiatan rekreasi keluarga dan yang diprioritaskan adalah untuk fasilitas anak-anak, fasilitas tersebut dapat berupa:

1. Kolam renang.
2. Areal duduk santai.
3. Areal pertunjukan seni.
(musik, tari, kesenian tradisional).
4. Kebun binatang.
 - Memberi makan binatang-binatang.
 - Melihat cara memandikan binatang.
5. Taman bermain anak.
6. Pemancingan.
7. Rumah makan.
8. Aquarium.
9. Toko souvenir.
10. Arena sirkus.
(diambil dari kebun binatang).

Taman rekreasi AISN ini sangat cocok digunakan bagi rekreasi keluarga, karena untuk kota Cirebon sendiri untuk fasilitas taman rekreasi hanya terdapat di taman AISN ini, sehingga jika taman rekreasi ini dikembangkan, tidak menutup kemungkinan banyak pengunjung domestik yang akan dan mau berkunjung pada taman rekreasi ini bersama-sama keluarganya.

1.2 PERMASALAHAN

1.2.1 Permasalahan umum.

Bagaimana melakukan relokasi dan mengembangkan taman rekreasi AISN Cirebon menjadi tempat rekreasi bagi keluarga.

1.3 TUJUAN DAN SASARAN

1.3.1 Tujuan.

Melakukan relokasi dan mengembangkan fasilitas taman rekreasi AISN di Cirebon menjadi taman rekreasi keluarga.

1.3.2 Sasaran.

- Mempelajari tentang taman rekreasi AISN Cirebon.
- Mempelajari tentang kebutuhan bagi rekreasi keluarga.
- Mempelajari tentang kota Cirebon.

1.4 Lingkup pembahasan.

1.4.1 Secara arsitektural.

Bentuk bangunan akan mencerminkan pada fasilitas apa yang akan diwadahnya, misalnya: Sarana gedung untuk fasilitas rekreasi air, diupayakan bentuk dari bangunan tersebut mengikuti bentuk hewan air / ombak dan lain-lain.

1.4.2 Secara non arsitektural.

Menentukan jenis dan macam permainan yang dapat mendekatkan orang tua dan anaknya, sekaligus mengembangkan potensi yang ada di Kota Cirebon.

1.5 METODE PENULISAN

Metode yang dilakukan dalam menyusun konsep pengembangan taman rekreasi AISN ini dilakukan dengan cara:

1. Metode pencarian Data.
 - a. Observasi, literature, mengamati dan mencatat semua fisik lapangan.
 - b. Wawancara.
 - Kabag umum taman rekreasi AISN, bapak Kaman.
 - Kabag informasi Dinas Pariwisata Kota Cirebon, bapak Wahyu.
2. Metode Analisis.
 - a. Menganalisa potensi alam sekitar dan jumlah pengunjung dalam area / kawasan taman rekreasi AISN.
 - b. Menganalisa kebutuhan kegiatan penunjang dan menentukan pewartannya serta pola tata ruang kegiatan yang sesuai dengan karakter kegiatan rekreasi.
 - c. Menentukan pola tata gubahan masa yang sesuai dengan kondisi dan potensi yang ada di taman rekreasi AISN.

- d. Menentukan besaran ruang kegiatan berdasarkan jenis kegiatan dan sirkulasi kegiatan yang ditentukan dari standard ukuran.
- e. Menentukan pola hubungan ruang dan kelompok kegiatan sesuai dengan fungsi dan tuntutan ruang.
- f. Menyusun landasan konseptual perencanaan dan perancangan.

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

BAB 1 PENDAHULUAN

Mengungkapkan tentang latar belakang permasalahan, tujuan dan sasaran, lingkup pembahasan, metode pembahasan dan daftar pustaka.

BAB 2 FASILITAS TAMAN REKREASI AISN

Mengungkapkan beberapa pengertian rekreasi, pengertian rekreasi keluarga, citra dan sifat rekreasi keluarga, faktor perencanaan taman rekreasi, fasilitas rekreasi keluarga, pemilihan lokasi dan pemilihan site untuk relokasi taman AISN ini.

BAB 3 ANALISA

Dari setiap kesimpulan permasalahan yang ada yang mencakup segala aspek yang nantinya merupakan pedoman untuk merencanakan dan merancang bentuk fisik area taman AISN.

BAB 4 KONSEP DASAR PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Yang meliputi:

- Konsep dasar pengembangan fasilitas taman rekreasi AISN.
- Konsep dasar potensi alam dan pengunjung sebagai faktor penentu perancangan fasilitas pada kawasan AISN.

BAB 2

TINJAUAN FASILITAS TAMAN REKREASI AISN

2.1 Tinjauan umum rekreasi.

Pengertian rekreasi.

Rekreasi mempunyai arti dan pengertian yang bermacam-macam, beberapa rumusan mengenai rekreasi dapat diartikan sebagai berikut:

- a. Menurut kamus Bahasa Indonesia karangan WJS Poerwadarminta: Rekreasi adalah bersuka ria, bersenang-senang.
- b. Menurut Dr, James J, Spilane, S.J. dalam bukunya “ pariwisata Indonesia”, rekreasi dikreasikan untuk memenuhi kebutuhan manusia untuk suatu hiburan atau relaksasi (leisure) dari pekerjaan “berat” sehari-hari.

2.1.1 Batasan umum pengertian rekreasi.

Menurut *Spillane, James Dr, S.J, 1994, Pariwisata Indonesia Siasat ekonomi dan rekayasa kebudayaan, penerbit Kanisius Lembaga studi Realino, Yogyakarta, hal 13-15 yang dikutip oleh Nugroho Adi Susanto TA, UII*, mengatakan bahwa “ Rekreasi berasal dari kata re-create yang secara harfiah berarti mencipta kembali. Pengertian rekreasi pada dasarnya mendekati arti hiburan. Dalam makna yang lebih dalam, arti rekreasi mengandung pengertian yaitu mencari hiburan, bermain-main santai atau bersenang-senang “.

Dengan pengertian diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa rekreasi keluarga adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh suatu kelompok keluarga yang berskala banyak ataupun yang berskala sedikit (keluarga kecil), untuk mencari atau mendapatkan suasana baru untuk mencari hiburan, bermain-main, bersenang-senang ataupun dapat juga dengan melakukan kegiatan bersantai ditaman.

2.1.2 Klasifikasi Rekreasi.

Rekreasi dapat diklasifikasikan menurut jenis kegiatan, tempat / obyek kegiatan, bentuk pewardahan dan tempat kegiatan, menurut *Lawson & Bound Bovy dalam Swasto, hal, 17, yang dikutip dari Sri Asih Mulhi, TA, UII, HAL 13-15*

Sehingga untuk fasilitas taman rekreasi keluarga dikota Cirebon dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- a. Menurut jenis kegiatan / aktifitas: dapat berupa rekreasi kegiatan seni, pameran dan pertunjukan, dan kegiatan yang diwadahi dapat berupa: panggung kesenian, kebun binatang, sirkus dan lain sebagainya.
- b. Berdasar obyek kegiatan, rekreasi merupakan penggabungan tiga bagian obyek kegiatan, yaitu: rekreasi kesenian (tradisional dan modern), rekreasi alam (pemandangan), dan rekreasi buatan.
- c. Menurut bentuk pewardahannya, rekreasi dapat dibagi menjadi dua kegiatan, yaitu: rekreasi terbuka diluar ruangan dan rekreasi tertutup di dalam ruangan.

2.2 Tinjauan umum taman rekreasi AISN di Cirebon Jawa Barat.

2.2.1 Tinjauan kepariwisataan di Cirebon Jawa Barat.

Menurut kebijaksanaan pemerintah Kotamadya Daerah Tingkat II Cirebon tahun 1990, rencana pusat rekreasi di kaitkan dengan kegiatan pariwisata di kota Cirebon mengingat sistim pengembangan pusat rekreasi dikembangkan sebagai obyek wisata pula, walaupun terdapat obyek wisata yang dikembangkan sebagai kegiatan rekreasi.

Adapun kegiatan rekreasi yang dikembangkan di kota Cirebon meliputi kriteria:

- a. Obyek untuk menghayati nilai fisik alami seperti air laut, pegunungan, flora dan fauna.
- b. Obyek yang dikaitkan dengan kegiatan ekonomi, yakni promosi dan perbelanjaan.

Sedangkan obyek wisata di Cirebon terdiri dari kriteria:

- a. obyek untuk menghayati nilai fisik alami seperti air laut, flora dan fauna.
- b. Obyek yang dikaitkan dengan kegiatan ekonomi, yakni promosi, industri dan perbelanjaan.
- c. Obyek yang dikaitkan dengan pengembangan nilai budaya.

Kebijakan pemerintah Daerah Tingkat II Cirebon untuk mendukung kegiatan pariwisata tertuang dalam butir-butir repelita VI, yaitu dilakukan dengan upaya-upaya:

- a. Mengoptimalkan pemanfaatan ruang fisik kota melalui pola distribusi guna lahan yang merupakan wilayah pembangunan VI dalam kesatuan wilayah Jawa Barat.
- b. Meningkatkan berbagai upaya terobosan untuk menjaring wisatawan baik yang berasal dari dalam negeri, maupun wisatawan-wisatawan yang berasal dari mancanegara dengan meningkatkan promosi dan pengolahan potensi daerah.

Kota Cirebon sebagai salah satu daerah yang diarahkan pada daerah tujuan wisata di Indonesia, memiliki beberapa obyek yang dapat diandalkan bagi daerah ini, dan obyek-obyek wisata ini masih kurang dalam pemanfaatannya dengan kata lain masih kurang mengoptimalkan potensi yang ada agar lebih baik lagi. Jenis wisata yang ada di Cirebon dapat meliputi : obyek wisata sejarah, wisata budaya, wisata alam, maupun beberapa obyek-obyek hiburan. Lebih jelas lihat tabel obyek wisata penting di Cirebon.

2.2.2 Pengembangan taman rekreasi AISN menjadi taman rekreasi keluarga.

Taman rekreasi ini, hanya dengan mengetahui dari namanya saja kita dapat menebak bahwa taman ini sebelumnya dirancang untuk fasilitas taman bermain anak-anak, namun dengan semakin maju dan berkembangnya kebutuhan akan rekreasi, maka taman ini telah melakukan beberapa perubahan-perubahan pada fasilitas tamannya, diantaranya adalah: pembangunan diskotik dan pembangunan cafe (segara café). Dengan begitu taman rekreasi ini sudah tidak murni lagi dikhususkan untuk anak-anak, walaupun ada pembagian waktu kunjung pada tempat tersebut, misal: pengunjung taman rekreasi harus sudah pulang jika waktu sudah menunjuk pada sore hari, selanjutnya akan diteruskan dengan pembukaan sarana café dan diskotik. Sehingga untuk saat ini taman tersebut tidak khusus lagi bagi pengunjung anak-anak.

Untuk pengembangan selanjutnya untuk taman AISN ini akan diarahkan pada pengembangan taman AISN sebagai taman rekreasi bagi keluarga, namun untuk lokasi taman rekreasi ini akan dilakukan pemindahan (Relokasi) terhadap taman ini. Dikarenakan beberapa hal yang dapat menimbulkan permasalahan-permasalahan

dikemudian hari, kemungkinan-kemungkinan yang akan timbul jika taman rekreasi tersebut tetap dibangun atau dikembangkan di lokasi tersebut, antara lain:

1. Kemungkinan adanya pengembangan kegiatan sarana pelabuhan (karena lokasi taman rekreasi ini berdekatan / bersebelahan dengan pelabuhan).
2. Kemungkinan taman rekreasi ini untuk berkembang lebih baik akan menemukan hambatan.
3. Menurut rencana induk kota Cirebon 1984-2004, lokasi ini akan dikembangkan sebagai kawasan pelabuhan dan perdagangan, sehingga lokasi taman ini berada pada kawasan pelabuhan dan perdagangan.

Pada lokasi yang baru (relokasi), taman ini akan dialih fungsikan menjadi tempat rekreasi bagi keluarga. Diutamakan untuk memfasilitasi kegiatan bagi anak dan orang tuanya (keluarga).

2.3. Program kegiatan taman rekreasi keluarga.

2.3.1 Sifat kegiatan rekreasi keluarga.

Dengan dikembangkannya taman rekreasi ini menjadi taman rekreasi bagi keluarga, maka pengembangan diarahkan pada fasilitas-fasilitas yang menyediakan sarana untuk keluarga. Untuk itu bagi pengunjung dapat dibagi menjadi beberapa kelompok yang karena sifatnya dapat dibedakan jenis kegiatannya, yaitu:

a. Kelompok anak-anak.

Pelaku kategori ini berusia antara 2 – 12 tahun. Dalam kegiatan wisata biasanya ditemani orang tuanya. Kelompok usia ini lebih banyak pada kegiatan permainan. Kegiatan tersebut selain untuk memenuhi kegiatan anak juga untuk mengembangkan daya kreatifitas anak.

Contoh: melihat-lihat binatang, menonton pertunjukan tarian tradisional anak-anak.

b. Kelompok remaja.

Pelaku kategori remaja ini berusia antara 12 – 20 tahun. Kelompok ini biasanya datang secara sendiri, bersama orang tuanya atau bersama teman-temannya.

Kegiatan yang biasa dilakukan adalah menikmati pemandangan alam pantai dan jalan-jalan dilingkungan sekitarnya.

Contoh: melihat-lihat pemandangan, bersantai ditaman dan lain-lain.

c. Kelompok dewasa.

Pelaku kategori ini berusia antara 21 tahun keatas. Kegiatan wisata sudah merupakan suatu kebutuhan misalnya untuk melepas lelah, mengendurkan saraf dari ketegangan kerja, menyalurkan hobi, berkumpul bersama keluarga dan kegiatan lainnya.

Contohnya: memancing, berenang, bersantai, berolah raga, dan lainnya.

2.3.2 Jenis kegiatan pada taman rekreasi keluarga

Menurut "Save M Dagon, Psikologi Keluarga, Rineka Cipta, Jakarta, 1998 hal 7, yang dikutip oleh Rochman Diansah, TA (Taman bermain anak)", mengatakan bahwa pada usia anak-anak, orang tua dapat membimbing anaknya dengan cara bermain dan diusia anak-anak bermain adalah suatu faktor penting dalam kehidupannya dan ini adalah awal perkembangan anak dengan orang lain.

Jenis permainan yang dapat menyatukan anak dengan orang tuanya dapat berupa:

a. Permainan gerak.

Fungsinya untuk melatih fisik, misalnya berlari, melompat dan sebagainya.

Dari permainan ini orang tua dapat berinteraksi dengan anaknya seperti berkejaran, bersembunyi dan lain-lain.

Contohnya: taman ketangkasan.

b. Permainan ilusi / peranan.

Permainan ini maksudnya melatih anak untuk berfantasi seolah-olah sedang melakukan pekerjaan atau berperan menjadi seseorang.

Contohnya: mobil balap (bom-bom car), kereta api.

c. Permainan konstruktif.

Permainan ini melatih daya fikir anak dalam mewujudkan sesuatu, misalnya: membuat istana pasir dan sebagainya.

Peran orang tua dalam hal ini sebagai pemancing daya fikir anak.

d. Permainan receptive.

Permainan ini sifatnya menyaksikan sesuatu pertunjukan / pagelaran, misal: menyaksikan sulap, tarian, nyayian dan sebagainya.

Contohnya: arena pertunjukan seni anak (musik, tari, tradisional).

Orang tua disini berperan sebagai pendamping anak dengan memberikan penjelasan maksud dan arti dari pertunjukan tersebut.

Menurut “ Sujianto, Psikologi anak, Aksara Baru, Jakarta 1982, hal 34-35, dikutip oleh Rochman Diansah, TA (Taman bermain anak)

Sedangkan jenis kegiatan yang akan disediakan pada taman rekreasi keluarga ini berupa:

- | | |
|---------------------------|---|
| 1. Kolam renang. | 8. Kebun binatang. |
| 2. Pemancingan. | - Memberi makan binatang. |
| 3. Areal duduk santai. | - Melihat cara memandikan binatang. |
| 4. Rumah makan. | 9. Arena sirkus (diambil dari kebun binatang) |
| 5. Arena pertunjukan seni | 10. Taman bermain anak. |
| 6. Aquarium. | - Ayunan. |
| 7. Toko souvenir. | - Ketangkasan, dan lain-lain. |

Sedangkan fasilitas yang telah ada pada taman rekreasi AISN diantaranya adalah:

- | | |
|----------------------|---|
| 1. Panggung hiburan. | 6. Taman. |
| 2. Kereta api. | 7. Sepeda air. |
| 3. Kincir. | 8. Bom-bom car. |
| 4. Komedi air. | 9. Binatang-binatang (ular, burung, dll). |
| 5. Mobil balap. | |

2.3.3 Program kegiatan.

1. Kegiatan utama.

a. Kegiatan pasif, misalnya:

- Pemandangan: menikmati dengan duduk-duduk santai.
- Pameran: melihat-lihat hewan dikebun binatang / di aquarium.
- Arena kesenian: melihat pertunjukan seni musik, tari dan lainnya.

b. Kegiatan aktif, misalnya:

- Kolam renang: berenang, bermain air dan lainnya.
- Permainan ketangkasan: balok keseimbangan, ayunan, ketangkasan, dll.
- Pemancingan: memancing

2. Kegiatan pendukung.

- a. Jasa: dapat berupa penyediaan tiket, telepon umum, penyewaan alat pancing, pelayanan souvenir.
- b. Penyediaan kebutuhan makan / minum bagi pengunjung taman rekreasi ini.

3. Kegiatan pelengkap.

Merupakan kegiatan pelengkap yang melengkapi kebutuhan umum taman rekreasi ini, diantaranya adalah: penyediaan toilet, musholah, gudang, dan tempat parkir.

2.4 Menentukan area relokasi taman rekreasi AISN.

2.4.1 Kriteria pemilihan lokasi.

Untuk menentukan lokasi yang cukup baik dan memperhatikan kegiatan sekitar, maka menurut “ Antony J. Catanase and James C. Snyder, perencanaan kota, Erlangga 1992.

Harus memperhatikan beberapa hal dalam pemilihan lokasi, diantaranya adalah:

1. Sarana: Suatu proyek akan membutuhkan aliran air, gas, listrik, telpon, dan lain-lain, apakah keseluruhannya ini tersedia.
2. Lokasi: Apakah tempat ini dikenal dan dapat dicapai dengan mudah? Apakah banyak lalu lintas kendaraan dan pejalan kaki yang melewati lokasi tersebut?
3. Masyarakat: Dapatkah pembangunan taman ini sesuai dengan masyarakat sekitar?

Maka dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa dalam pemilihan lokasi harus memperhatikan beberapa kriteria-kriteria, diantaranya adalah:

1. Potensi tersedianya lahan.

Yang diperlukan lokasi dengan ketersediannya lahan kaitannya dengan fasilitas kegiatan taman rekreasi.

2. Segi akses.

Pencapaian yang didukung dengan transportasi perkotaan yang berupa ketersediaannya jalur kendaraan angkutan umum dan pribadi terhadap lokasi.

3. Segi prasarana dan sarana.

Ketersediaan sarana umum berupa jaringan dan sistim perkotaan, seperti: listrik, air, telpon, dan lain-lain.

4. Segi geografis.

Kedekatan fungsi kota dengan lokasi taman rekreasi, agar memudahkan wisatawan domestik maupun mancanegara mengunjungi tempat rekreasi tersebut.

Alternatif pemilihan lokasi.

Alternatif pemilihan lokasi berada di kota Cirebon, Jawa Barat, dengan alternatif sebagai berikut:

1. Daerah Jl. Brigjen Darsono, kec. Kesambi, pada lintas Cirebon – Bandung - Kuningan – Sumber.
2. Daerah Jl. Jend. Sudirman, kec. Kesambi, pada lintas Cirebon – Kuningan.

Untuk mendapatkan lokasi yang terpilih, maka dapat digunakan penilaian dengan penggunaan skala -1. 0. 1 semakin mendekati nilai satu maka merupakan alternatif lokasi terbaik yang dipilih.

Tabel. Penilaian lokasi.

Kriteria	Pot tersedianya Lahan.	segi Akses	segi prasarana Dan sarana.	segi Geografis.
Lokasi I	1	1	1	1
Lokasi II	1	1	1	0

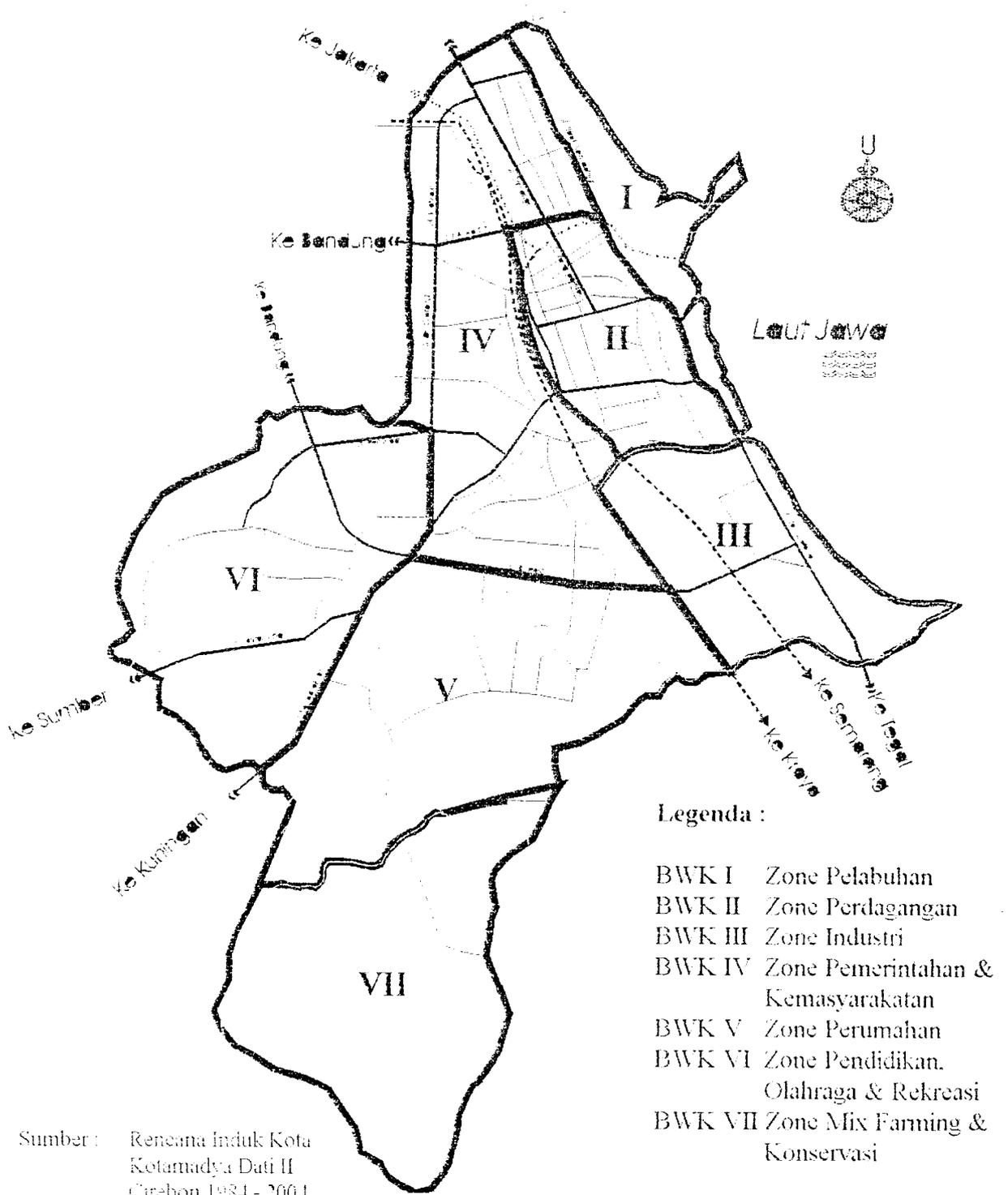
-1: Kurang memenuhi 0: Cukup memenuhi 1: Sangat memenuhi

2.4.2 Lokasi terpilih.

Berdasarkan hasil amatan dari table kriteria diatas maka lokasi yang terpilih telah ditetapkan, yaitu bahwa lokasi yang baik adalah lokasi alternatif ke I, yang berlokasi di Jalan Brigjen Darsono, kec. Kesambi.

Dan lokasi ini pun berdekatan dengan lokasi yang cukup bersejarah yaitu Gua Sunyaragi. Dan untuk daerah / lokasi Gua Sunyaragi ini bukan merupakan daerah konservasi (daerah yang dilindungi), hal ini bersumber dari hasil wawancara dengan “ *H. Supriyadi yang menjabat sebagai Kabid fisik dan prasarana kantor BAPPEDA Kotamadya Cirebon* “ yang mengatakan bahwa untuk daerah sekitar Gua Sunyaragi bukan merupakan daerah konservasi, namun daerah ini telah dijadikan sebagai daerah yang ditujukan untuk sarana kesenian, terutama kesenian tradisonal yang telah tersedianya panggung pementasan (dilokasi gua Sunyaragi).

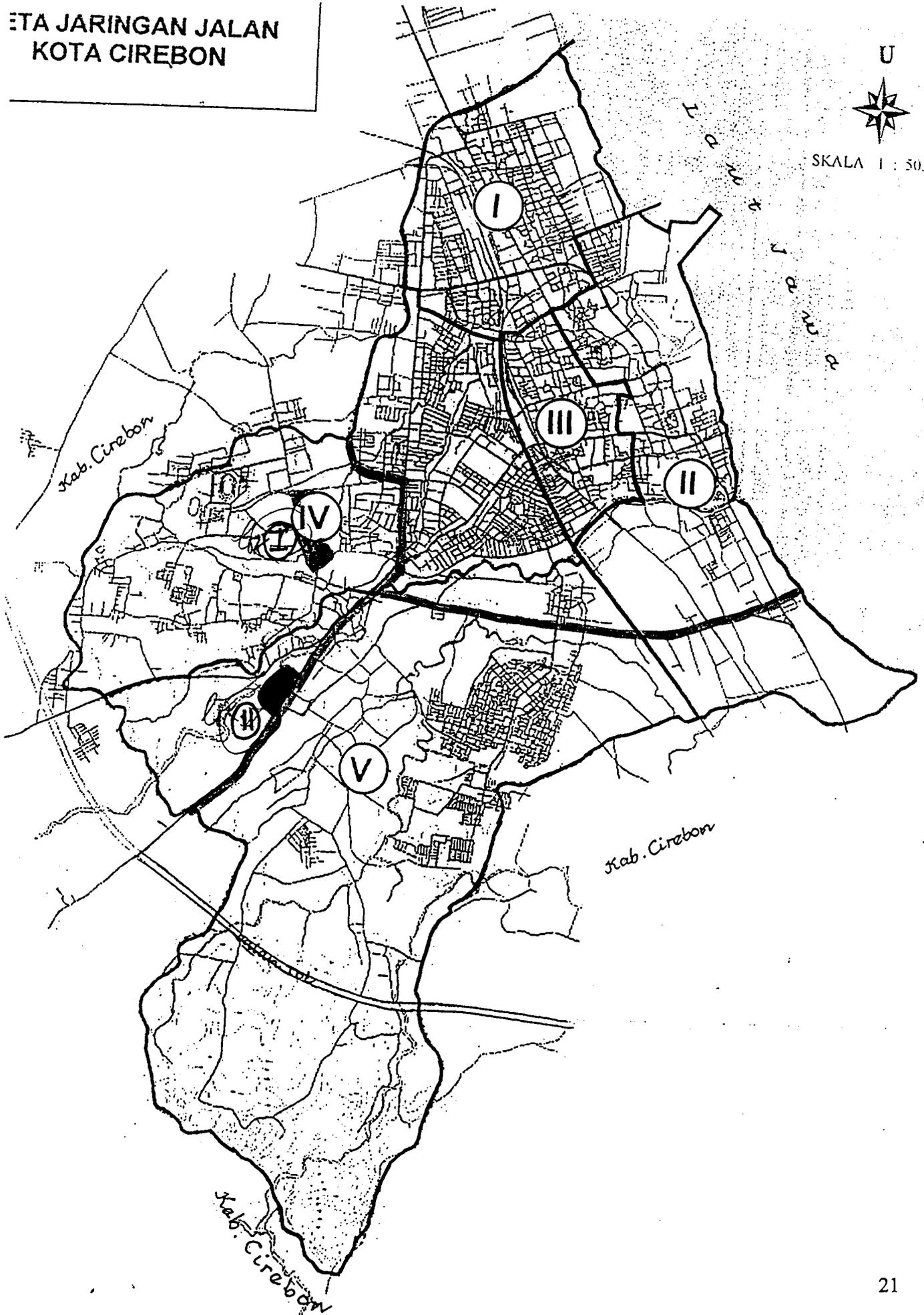
PETA RENCANA STRUKTUR TATA RUANG KOTA CIREBON TAHUN 2004

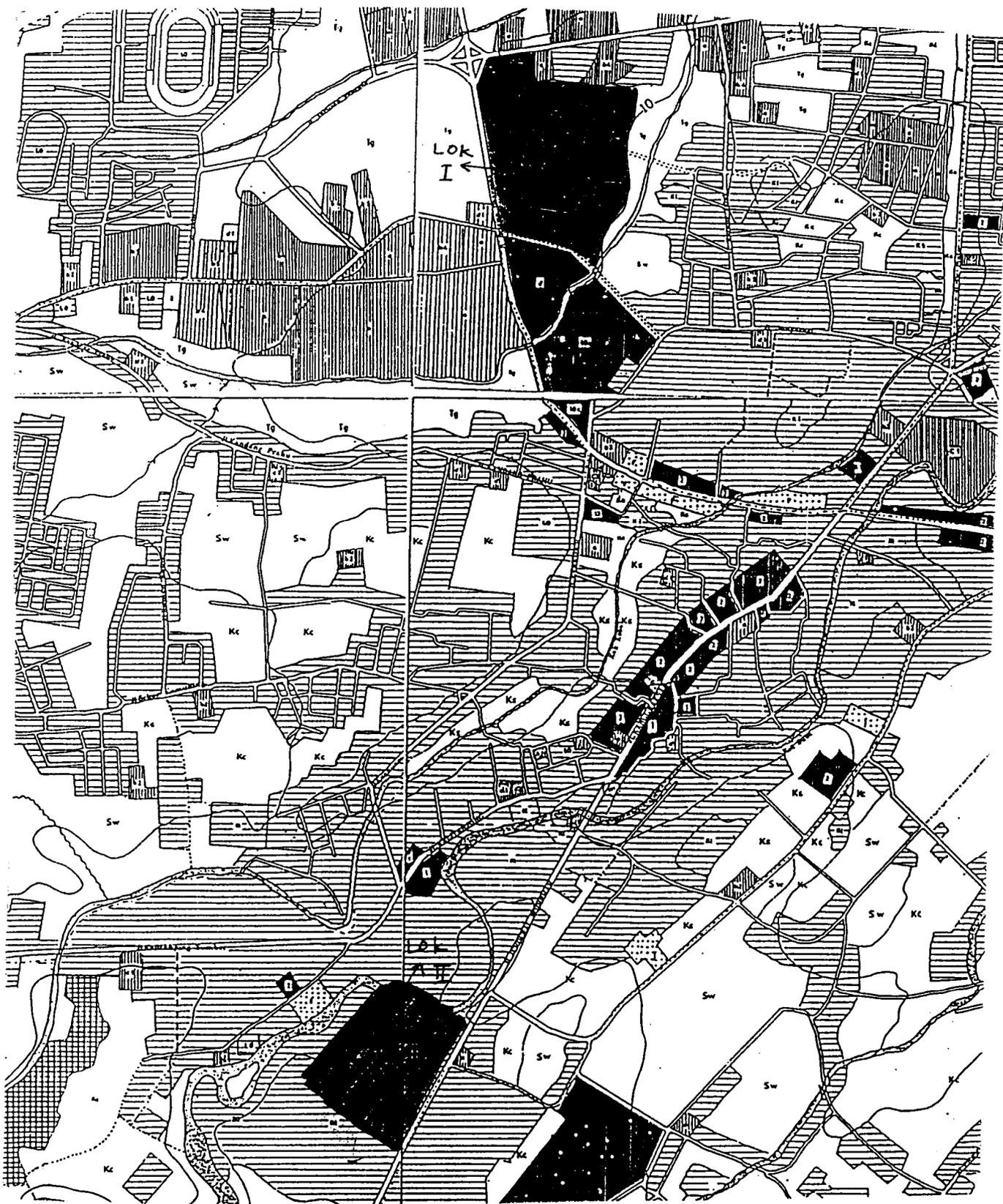


ETA JARINGAN JALAN
KOTA CIREBON



SKALA 1 : 50.000





2.4.3 Kriteria pemilihan site

Sebagai pertimbangan penentuan site berdasarkan kriteria sebagai berikut:

- a. Luas tanah: diperlukan tapak dengan luasan lahan yang cukup kaitannya dengan fungsi kegiatan rekreasi.
- b. Geografis tapak: tanah yang memiliki kontur akan memberikan kesan yang tersendiri dan akan menentukan perletakkan fungsi fasilitas rekreasi.
- c. Kedekatan site terpilih dengan tempat bersejarah yang dalam hal ini berdekatan dengan daerah gua Sunyaragi.
- d. Terdapat banyak ruang terbuka sebagai pembentuk view dari dalam dan keluar tapak.

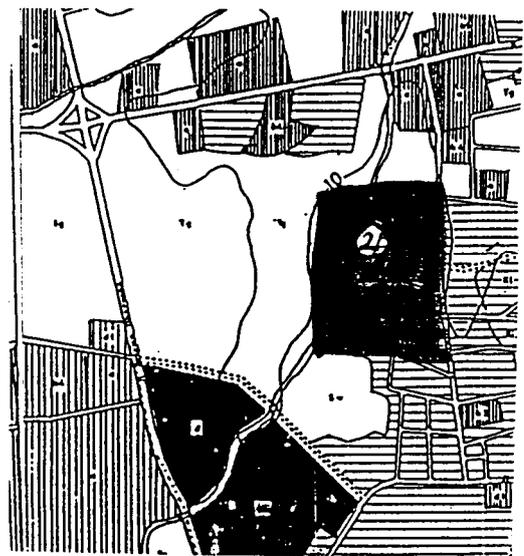
Alternatif pemilihan site

Berdasarkan hasil dari pemilihan lokasi yang terpilih yaitu lokasi didaerah Jl Brigjen Darsono, kec. Kesambi, maka alternatif site yang diusulkan antara lain:

1. Jl. Brigjen Darsono: kawasan utara yang memiliki bentuk kontur dan ditepian sungai.
2. Jl. Brigjen Darsono: kawasan timur yang lokasinya lebih dekat dengan gua Sunyaragi dan juga pada tepian sungai.



Gambar. Alternatif site.



Sumber : analisa.

Untuk mendapatkan site terpilih maka dilakukan hal yang sama dengan pemilihan lokasi, yaitu dengan penilaian -1. 0. 1 , semakin mendekati nilai 1 maka akan semakin besar peluang terpilih sebagai site terbaik.

Table. Pemilihan site

Kriteria	Luas lahan	Geo. tapak	Kedekatan dgn Lok. Sejarah.	ruang terbuka.
Site I	1	1	0	1
Site II	0	1	1	0

Sumber: analisa.

-1. : kurang memenuhi 0. : cukup memenuhi 1. : sangat memenuhi

2.4.4 Site terpilih

Berdasarkan table penilaian diatas maka sudah dapat ditentukan site terpilih yaitu site no 1 pada kawasan utara yang memiliki bentuk kontur dan berada pada tepian sungai.

2.5 KESIMPULAN

Kotamadya Cirebon merupakan kota yang cukup strategis dalam pengupayaan menggalakan pariwisata di kotanya. Banyak obyek-obyek wisata dikota ini yang belum di manfaatkan semaksimal mungkin, untuk mengembangkan fasilitas taman rekreasi AISN perlu dilakukan relokasi terhadap fasilitas ini, karena lokasinya yang berdekatan dengan fasilitas dari pelabuhan, maka sedikit banyak perkembangan fasilitas rekreasi AISN ini akan terhambat. Lokasi yang telah ditetapkan untuk relokasi taman AISN adalah diwilayah yang berdekatan dengan situs yang bersejarah yaitu gua Sunyaragi, lokasi ini tepatnya berada di Jl Brigjen Darsono by pass, kec. Kesambi, dan jalan ini merupakan salah satu jalur yang menghubungkan antar Cirebon- Bandung- Kuningan- Sumber. Sedangkan site yang terpilih adalah site yang terletak disebelah utara dari situs gua Sunyaragi, karena memiliki kelebihan yang cukup baik yaitu: memiliki bentuk kontur, dan bersebelahan dengan aliran sungai.

BAB 3

ANALISIS

3.1 Analisa kunjungan wisata dan kebutuhan fasilitas

3.1.1 Analisa kegiatan wisata di Kota Cirebon

Kotamadya Cirebon memiliki beberapa obyek wisata yang sebenarnya jika dilakukan pemanfaatan yang optimal akan menghasilkan sebuah kota yang dapat mengandalkan hasil pendapatan daerahnya dari kegiatan pariwisata ini. Dengan kata lain kegiatan pariwisata ini merupakan salah satu pendapatan daerah yang penting.

Kebijakan pemerintah daerah untuk sektor pariwisata adalah meliputi peningkatan pembinaan terhadap penyediaan sarana dan prasarana yang mendukung kegiatan kepariwisataan. Dalam rangka mensukseskan program nasional untuk mencapai peningkatan mutu pelayanan, peningkatan agen perjalanan dan penyuluhan kepada masyarakat, maka dalam pembangunan prasarana kepariwisataan dilakukan beberapa upaya, yang antara lain:

1. Mengoptimalkan pemanfaatan ruang fisik kota melalui pola distribusi guna lahan yang merupakan wilayah pembangunan VI dalam kesatuan wilayah Jawa Barat.
2. Meningkatkan berbagai upaya terobosan untuk menjaring wisatawan-wisatawan baik yang berasal dari dalam negeri maupun dari luar negeri dengan meningkatkan promosi daerah.
3. Strategi pemasaran ditujukan kepada sasaran yang potensial.
4. Meningkatkan profesionalisme dikalangan industri pariwisata dan dinas / instansi terkait.

Pengembangan di bidang pariwisata tidak lepas dari kerangka pembangunan ekonomi yang pada dasarnya berkaitan dengan upaya memacu pertumbuhan ekonomi. Pertumbuhan ekonomi melalui peningkatan produksi sudah tentu memerlukan peningkatan investasi.

Dengan demikian pengembangan bidang pariwisata di daerah Cirebon, disamping dapat memacu pertumbuhan ekonomi daerah, juga sekaligus mencakup aspek

pemerataan. Dalam hubungan ini di maksudkan pemerataan kesempatan berusaha dan kesempatan kerja.

3.2 Kajian pelaku dan kegiatan.

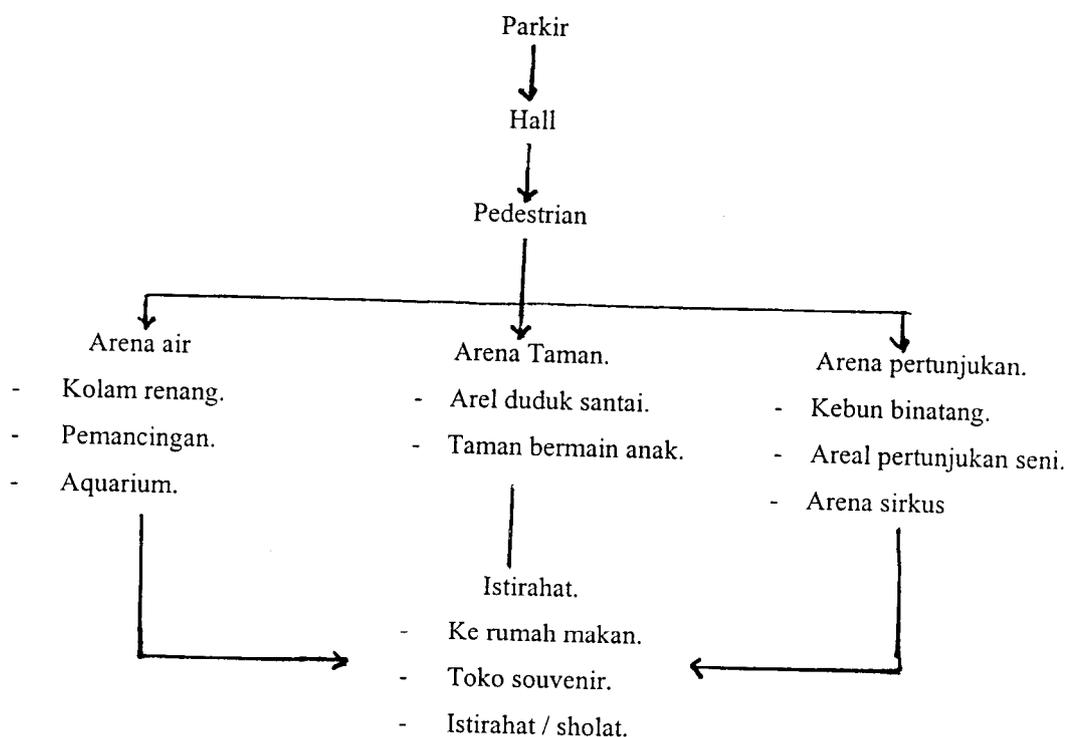
3.2.1 Identifikasi pelaku kegiatan

a. Pengunjung.

Pengunjung merupakan orang yang datang dan bertujuan untuk menikmati suasana rekreasi yang mereka butuhkan dan dapat menggunakan fasilitas yang telah disediakan pada taman rekreasi tersebut.

Kelompok pengunjung ini merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam kelangsungan taman rekreasi ini, selain itu pengunjung juga merupakan faktor penting dalam menentukan rancangan dan perancangan fasilitas rekreasi keluarga ini, sekaligus menentukan untuk fasilitas pendukung dalam taman rekreasi tersebut, karena pengunjung mempunyai tujuan datang pada taman rekreasi ini untuk bersantai, bersenang-senang atau juga berekreasi, maka fasilitas yang akan diwadahi pada taman rekreasi ini sangat penting keberadaannya.

Pola kegiatan yang akan diwadahi pada taman rekreasi keluarga ini meliputi:



b. Pengelola.

Pengelola adalah sekelompok orang yang bertugas mengatur dan mengakomodasikan seluruh kegiatan yang ada pada fasilitas taman rekreasi tersebut, untuk memberikan kepuasan dan kesenangan pengunjung yang datang ke tempat ini.

Kegiatan pengelolaan antara lain:

1. Administrasi.

Pengelola ini bertugas dalam pelaksanaannya sebagai kelompok yang menangani administrasi dilingkungan taman rekreasi tersebut.

2. Pengelola kegiatan bagi pengunjung.

Pengelola ini bertugas mengatur berlangsungnya semua kegiatan yang ada di taman rekreasi ini

3. Pengelola kegiatan pendukung.

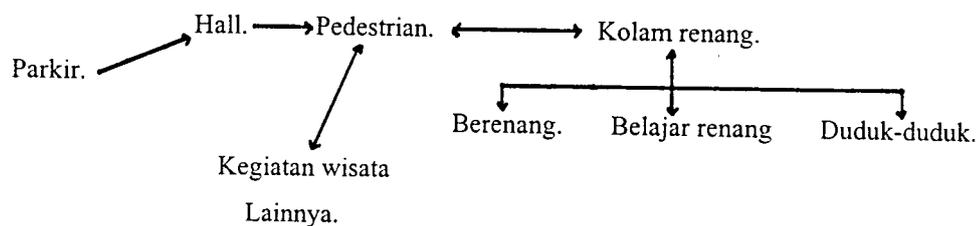
Pengelola ini memiliki tugas sebagai orang yang menyediakan sarana pendukung bagi taman ini, misalnya: rumah makan, toko souvenir, sarana parkir dan lainnya.

3.2.2 Identifikasi kegiatan

a. Kegiatan rekreasi arena air.

1. Kolam renang.

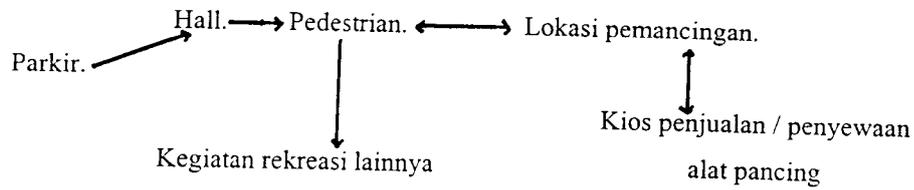
Kegiatan rekreasi ini banyak dilakukan oleh sekelompok keluarga untuk mendapatkan kesenangan.



2. Pemancingan.

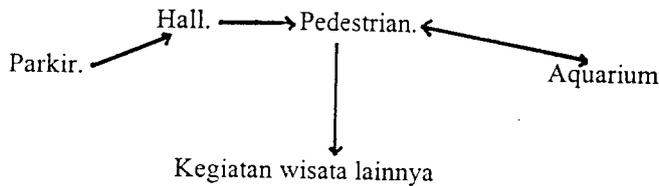
Kegiatan memancing membutuhkan suasana yang tenang dan nyaman, sehingga selain dapat memudahkan mendapatkan ikan juga dapat dilakukan dengan santai.

Selain itu tempat pemancingan ini pun harus disediakan kios / toko untuk penjualan maupun penyewaan alat pancing.



3. Aquarium.

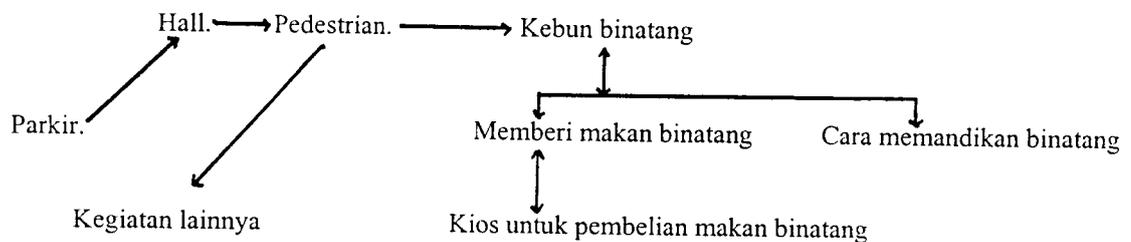
Fasilitas rekreasi ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan kepada para pengunjung (anak-anak maupun dewasa) untuk mengetahui berbagai macam jenis hewan laut dan berbagai macam aktifitas yang dilakukan oleh binatang-binatang laut tersebut.



b. Kegiatan rekreasi pertunjukan

1. Rekreasi di kebun binatang.

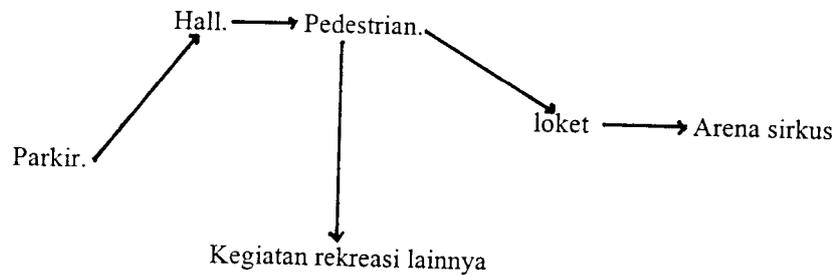
Kegiatan rekreasi ini akan banyak diminati oleh anak-anak maupun oleh orang dewasa, karena pada kebun binatang ini disediakan atraksi yang cukup menarik yaitu cara memandikan binatang dan juga dapat memberikan makanan bagi binatang, dan hal ini merupakan sarana rekreasi yang mempunyai daya tarik tersendiri.



2. Arena rekreasi sirkus.

Merupakan suatu sarana rekreasi yang cukup menghibur, karena disamping pengunjung dapat melihat binatang-binatang tersebut, mereka juga dapat

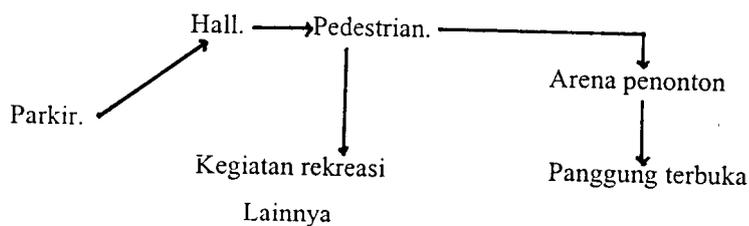
menyaksikan beberapa keterampilan yang dilakukan oleh beberapa hewan-hewan tersebut, dan kegiatan rekreasi sirkus ini diwadahi dalam bentuk sebuah gedung pertunjukan yang telah permanen (tetap).



3. Arena pertunjukan seni.

Arena pertunjukan seni ini mampu memberikan suatu pertunjukan seni yang dapat berupa kesenian modern maupun tradisional, panggung kesenian ini mewadahi kegiatan kesenian yang dapat berupa kesenian bermusik, menari dan sebagainya. Dan sarana ini pun dapat digunakan oleh kalangan anak-anak maupun oleh orang dewasa, misalnya:

- Diadakan pentas musik / tari anak-anak.
- Diadakan pentas musik dangdut / pop untuk dewasa.

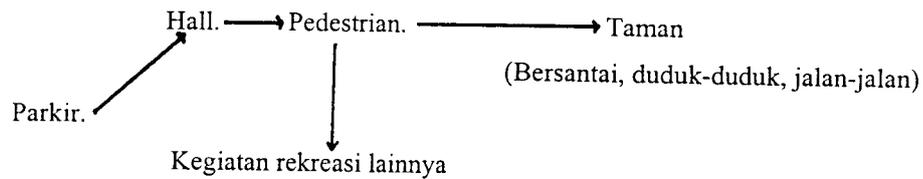


c. Kegiatan bersantai / bermain ditaman

1. Kegiatan bersantai / duduk-duduk

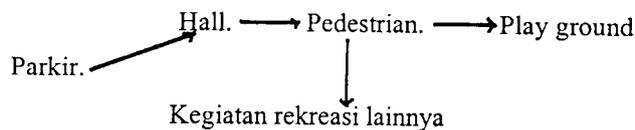
Kegiatan rekreasi ini biasanya dilakukan dengan cara melihat-lihat pemandangan atau hanya sekedar untuk duduk-duduk saja, sebagai pelepas lelah atau kejenuhan setelah melakukan banyak kegiatan. Dan biasanya hal ini banyak dilakukan oleh orang-orang dewasa ataupun oleh kalangan remaja yang sengaja

berkunjung hanya untuk menikmati keindahan atau keasikan berjalan-jalan dikawasan taman rekreasi ini.



2. Taman untuk anak-anak.

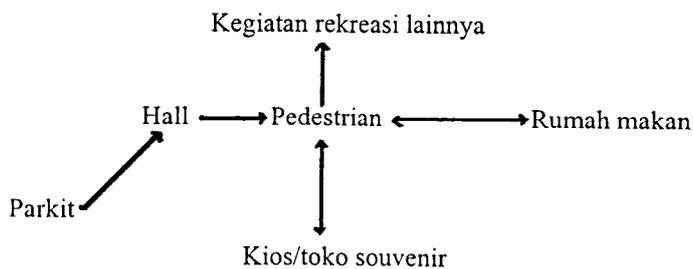
Taman ini disediakan khusus untuk anak-anak sebagai sarana pendukung dalam taman rekreasi ini, dan fasilitas anak yang disediakan pada taman ini dapat berupa: ayunan, balok keseimbangan, ketangkasan dan lainnya.



d. Kegiatan pendukung

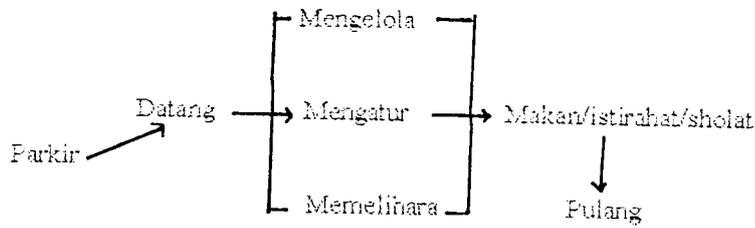
1. Rumah makan dan kios souvenir.

Merupakan saran pelengkap bagi taman rekreasi ini, sedangkan untuk sarana kios souvenir, para pengunjung dapat membeli cinderamata atau makanan khas daerah yang telah disediakan pada kios-kios souvenir .



e. Kegiatan pengelola

Kegiatan ini merupakan kegiatan yang mengatur terselenggaranya kegiatan utama dan penunjang, yang berupa pengelolaan, pengaturan dan pemeliharaan.



3.3 Kebutuhan ruang

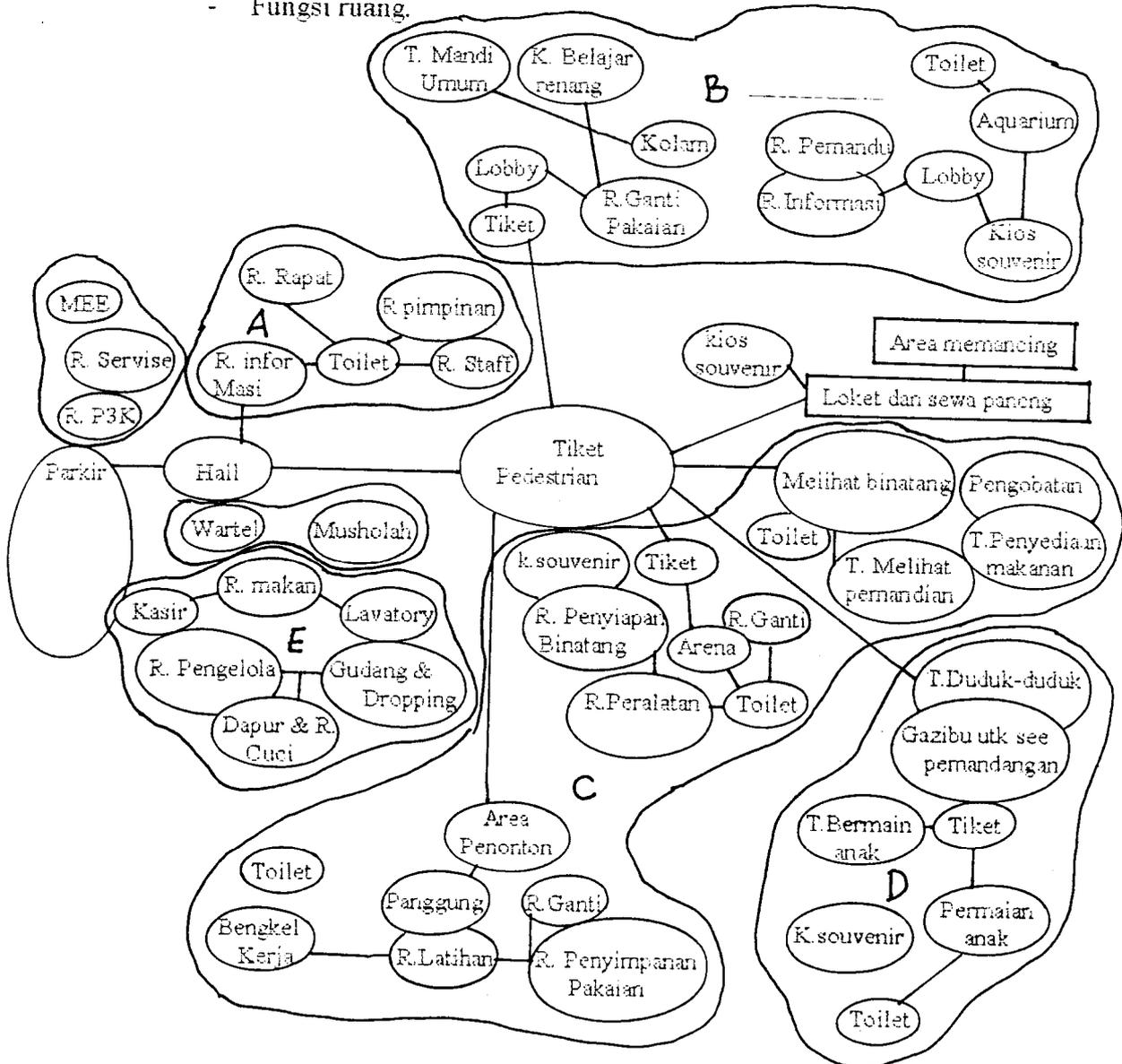
Kelompok Kegiatan	Jenis kegiatan	Fas	Kebutuhan ruang
Arena Air	Kolam renang	Baru	<ul style="list-style-type: none"> - Kolam renang. - Tempat mandi umum. - Ruang ganti pakaian - Tempat belajar renang - Loby - Loket
	Memancing	Baru	<ul style="list-style-type: none"> - Loket dan sewa pancing - Tempat memancing
	Aquarium	Baru	<ul style="list-style-type: none"> - Aquarium ikan hias - Aquarium ulat laut - Aquarium terumbu karang - Aquarium ikan laut - R. tunggu / lobby - Tempat loket - R. informasi - R. pemandu - Toko cinderamata - toilet
Arena pertunjukan	Arena kesenian terbuka	Lama	<ul style="list-style-type: none"> - T. penyimpanan pakaian. - Ruang latihan. - Panggung utama. - Gudang layar pertunjukan. - Ruang ganti pakaian. - Bengkel kerja. - Daerah belakang panggung
	Rekreasi kebun binatang	Baru	<ul style="list-style-type: none"> - Ruang pameran vertebrata - R. binatang mamalia. - R. binatang burung. - R. binatang reptil. - Tempat menyaksikan pemandian binatang - R. penyediaan makanan binatang - R. pengobatan bagi binatang.

	Arena rekreasi sirkus	Baru	<ul style="list-style-type: none"> - Arena untuk pementasan binatang - R. penyiapan binatang. - Tiket - Km/wc. - R. ganti bagi pemain sirkus. - R. peralatan.
Taman santai	Taman untuk bersantai, dud-duduk, jalan-jalan.	Lama	<ul style="list-style-type: none"> - Tempat duduk-duduk.
	Taman bermain anak	Baru	<ul style="list-style-type: none"> - Ayunan. - Karusel. - Balok keseimbangan. - Papan luncur. - Kotak-kotak - Tiang loncat.
		Lama	<ul style="list-style-type: none"> - Kereta api - Sepeda air - Mobil balap dan bom-bom car - Kincir
Fasilitas pendukung	Rumah makan	Baru	<ul style="list-style-type: none"> - Ruang makan. - Kasir. - Ruang pengelola. - Lavatory. - Dapur dan ruang cuci. - Gudang & dropping barang.
	Ruang penerima	Baru	<ul style="list-style-type: none"> - Hall penerima / lobby.
	Tempat ibadah	Lama	<ul style="list-style-type: none"> - Musholah.
	Jasa telekomunikasi	Lama	<ul style="list-style-type: none"> - Wartel.
	Parkir	Lama	<ul style="list-style-type: none"> - Parkir
	Kios souvenir Toilet	Baru Lama	<ul style="list-style-type: none"> - Kios souvenir
pengelola	Kegiatan mengelola, Mengatur, memelihara	Lama	<ul style="list-style-type: none"> - R. Tiket / retribusi - R. informasi & keamanan - R. pimpinan pengelola - R. staff administrasi - R. rapat - Lavatory pengelola - R. P3K - R. servis - R. MEE - Km / wc

3.4 Organisasi ruang

Sebagai dasar pertimbangan untuk menentukan organisasi ruang adalah sebagai berikut:

- Kelompok kegiatan.
- Jenis kegiatan yang berhubungan dengan aktivitas pelaku kegiatan
- Kebutuhan ruang.
- Fungsi ruang.



- A. Kelompok pengelola dan sarana pendukung.
- B. Fasilitas arena air.
- C. Fasilitas arena pertunjukan.
- D. Fas. Taman santai dan bermain.
- E. Fas. Pendukung.

3.5 Besaran ruang

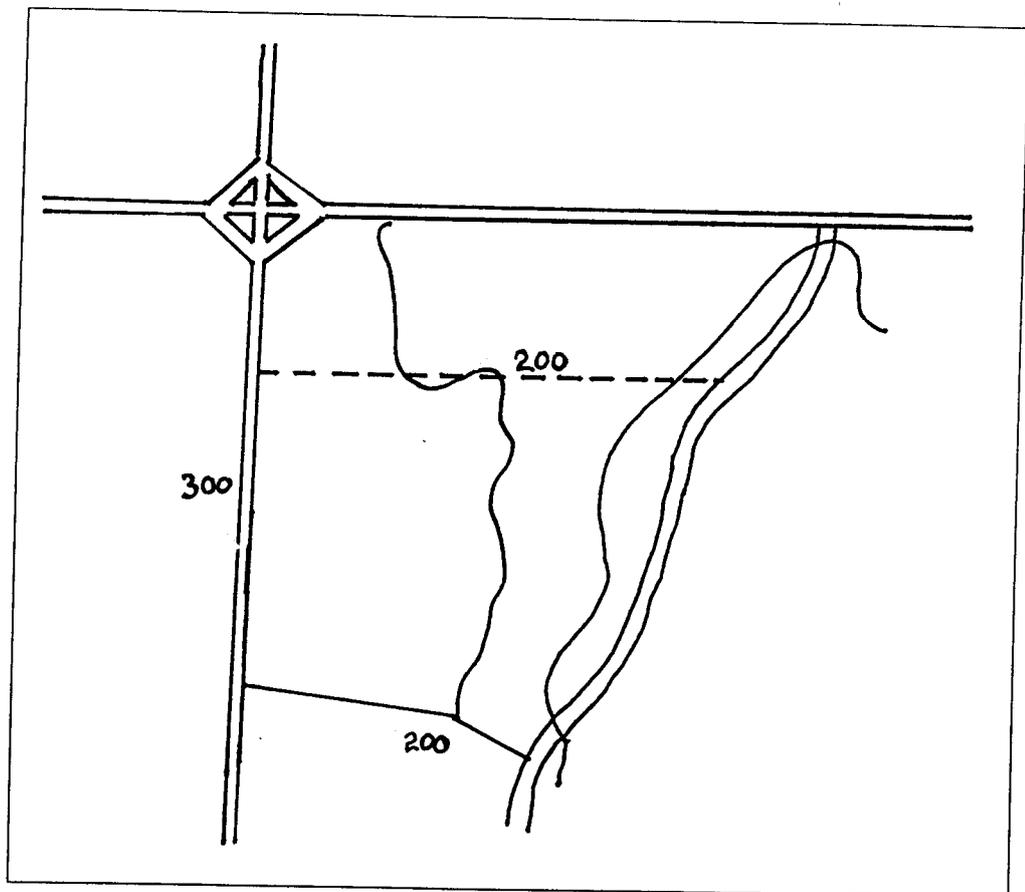
Kebutuhan Ruang	Kapasitas	Standar/asumsi	Besaran Ruang
Kel. Arena			
Air			
1. Kolam renang	100 org	6 m ² /org	6m ² x 100 org = 600 m ²
- R. Ganti pakaian	10 org/ Rg	12 m ² /org	12m ² x 10 org = 120 m ²
- Lobby	30 org	1,1 m ² /org	1,1m ² x 30 + sir 60% = 52 m ²
- Loket	5 org	5 m ² /org, diasumsikan 40 m	5m ² x 5 org = 25 m ²
- T. Belajar renang	30 org	6 m ² /org	6m ² x 30 org = 180 m ²
- T. Mandi umum			
2. Memancing	50 org	1,9m ² /org	1,9m x 50 + sir 60% = 152 m ²
- Loket, pyn pancing	5 org	5m ² /org	5m x 5 org = 25 m ²
3. Aquarium	150 org	Asumsi 500 m ²	500 m ²
- Aqm. Ikan hias			
- Aqm. Ular laut			
- Aqm. Terumbu krg			
- Aqm. Ikan laut			
- Lobby	80 org	1,1m ² /org	1,1m ² x 80 + sir 60% = 140 m ²
- R. Informasi dan	5 org	asumsi 9m ² /rg	9m ² x 5 org + sir 60% = 72 m ²
- R. Pemandu			
- Kios souvenir	6 / kios	Asumsi 24 m ² /kios + gd 6m ²	(24m ² + 6m ²) + 60% x 6 = 96 m ²
- Toilet	10 org	1,2m ² x 1,8m ²	(1,2m ² x 1,8m ²) x 10 = 22 m ²
Kel. Arena pertunjukan			
1. Arena kesenian	20 org	1m ² x 1m ²	(1m ² x 1m ²) + 60% x 20 = 32 m ²
- T. penyimpanan pakaian	-	-	12m ² x 8m ² = 96m ²
- Panggung (sudah ada)	-	-	-
- R. Ganti, R. rias, R. Istirahat	20 org	1,35 m ² /pemain	1,35m ² x 20 + 60% = 43 m ²
- R. Latihan	20 org	Asumsi 2,5 m ² /pemain	2,5m ² x 20 + 60% = 80 m ²
- Toilet	7 org	1,2 x 1,8 m ²	(1,2 x 1,8 m ²) x 7 = 16 m ²
2. Arena sirkus	-	-	-
- Arena pentas	30 binatang	Asumsi = 250 m ²	Diameter 10 m. 250 m ²
- R. Penyilapan hewan	5 org	Loket trap petugas = 5m ²	5m ² x 5 org = 25 m ²
- Tiket	10 org	1,2m ² x 1,8m ²	(1,2m ² x 1,8m ²) x 10 = 22 m ²
- Toilet	15 org	1,35m ² /pemain	1,35m ² x 15 + 60% = 32 m ²
- R. ganti, R. rias	400 org	Asumsi 1m ² /penonton	1m ² x 400 + 60% = 640 m ²
- Kapasitas penonton			
3. Kebun binatang		Asumsi = 5000 m ²	5000 m ²
- R. bin. mamalia			
- R. bin. burung			
- R. bin. reptil			
- R. Penyediaan mkn Binatang			
- R. Pengobatan			

Taman santai dan bermain 1. Taman bersantai 2. Taman bermain - Ayunan, karosel, balok keseimbangan, papan luncur, kotak-kotak, papan luncur - Kereta api, sepeda air, mobil balap, kincir	80 org 120 anak	1 m ² /org 4 m ² /anak Asumsi = 900 m ²	1m ² x 80 + 60% = 128 m ² 4m ² x 120 = 480 m ² 900 m ²
Fasilitas pendukung Rumah makan 1. Makan dan minum - Hall - Kasir - Lavatory - Dapur & R. cuci - Gudang & dropping	150 org 3 org 10 org 5 org	1,1 m ² /org 5m ² /org 1 Km/wc = 1,2m ² x 1,8m ² 5 m ² /org Asumsi 20 m ²	1,1m ² x 150 + 60% = 254 m ² 5m ² x 3 = 15 m ² (1,2m ² x 1,8m ²) x 10 = 22 5m x 5 + 60% = 40 m ² = 20m ²
2. R. penerima / lobby 3. Musholah 4. Wartel 4. Kios souvenir 5. Parkir - Bus - Mobil pribadi - Sepeda motor - Angkutan umum - Sepeda 6. Toilet (fas terbuka)	100 org 80 org 5 KBU 10 buah 50 org 6 org 2 org 10 org 1 org 30 org	1,1 m ² /org T Sholat 0,72 m ² /org Lavatory 1,2m ² x 1,8m ² T.Wudhu 0,81 m ² Asumsi 6 Km/wc Asumsi 1 KBU = 1 m R. Pengelola 2m x 3m R. tunggu 1,35 m / org Asumsi 24m / kios + gd 6m 7 buah, 42 m / bis 150 buah, 15 m / mobil 150 buah, 1,9 m / S. motor 15 buah, 15 m / mobil 20 buah, 1 m / sepeda 1,2 x 1,8 m	1,1m ² x 100 + 60% = 176 m ² (80 x 0,72m ²) + (6 x 1,2 x 1,8) + (10 x 0,81) + 60% = 163 m ² (5 x 1) + (10 x 1,35) + (2m x 3m) + 60% = 40 m ² (24 + 6) + 60% x 10 = 134 m ² Bis = 7 x 42 m = 294 Mobil = 150 x 15 m = 2250 S motor = 150 x 1,9 = 375 A umum = 10 x 15 = 150 Sepeda = 20 x 1 = 20 Luas parkir + 60% = 4950 (1,2 x 1,8) x 30 = 65 m ²
Pengelola 1. R. loket 2. R. Informasi 3. R. Pimpinan pengelola 4. R. Administrasi 5. R. Rapat 6. Lavatory pengelola 7. R. P3K 8. R. Servis 9. R. MEE	5 loket 2 buah 1 org 4 org 30 org 5 buah 3 buah	5 m / loket Asumsi 8 m / ruang 30 m 10 m / org 2,5 m / org 1,2 x 1,8 m Asumsi R.P3K = 12m ² R. Tunggu = 9m ² Asumsi = 220 m ² Asumsi = 160 m ²	5 m x 5 = 25 + 60% = 40 m ² 8 m x 2 = 16 + 60% = 25 m ² 30m x 60% = 48 m ² 10m x 4 + 60% = 64 m ² 30m x 2,5 + 60% = 120 m ² (1,2 x 1,8 m) x 5 = 8 m ² (12 + 9) x 3 = 39 220 m ² 160 m ²

Total besaran ruang = 11.480 m
Open space untuk fasilitas parkir dan kios souvenir = 5.284 m

Standard diambil dari: - Ernest Neufert Architects Data, 1990
- Tourism and Recreation Development

KDB untuk kawasan ini maksimal adalah 60 %, karena kawasan ini diperuntukan bagi kawasan taman rekreasi sehingga memerlukan banyak taman-taman yang berupa open space juga diperuntukan bagi penghijauan kawasan dan juga hanya sedikit saja bangunan yang berdiri pada kawasan ini, sehingga ditetapkan KDB untuk kawasan ini adalah 20 %.



Gambar : Luasan site yang akan di bangun

$$\begin{aligned} \text{Luas area terbangun} &= \text{jumlah luas total} - \text{luas area terbuka} \\ &= 11.480 - 5.284 = 6196 \text{ m} \end{aligned}$$

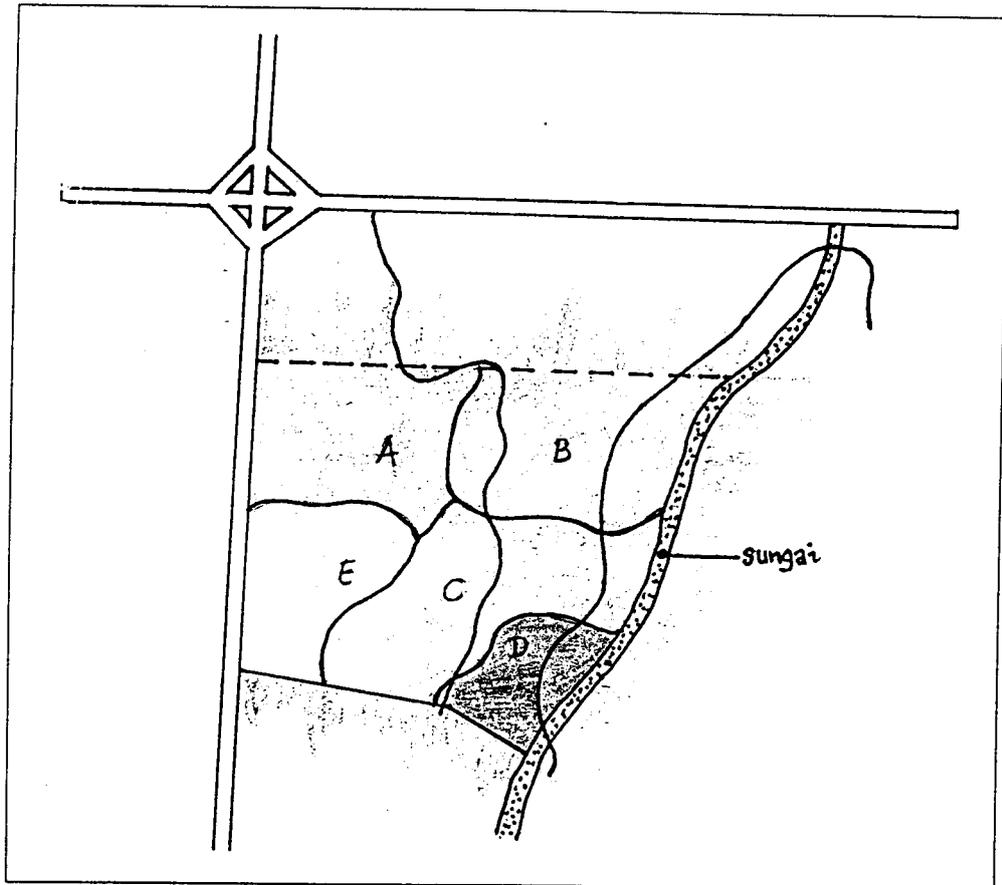
$$\text{Luas site} = 70.000 \text{ m}$$

$$\text{KDB} = 20 \%$$

$$\text{KDB} = 20 \% \times 70.000 = 14.000 \text{ m}$$

3.6 Zoning

Gambar : Penzoningan



- Ket: A Kel. Pengelola dan sarana pendukung
B. Fasilitas arena air.
C. Fasilitas arena pertunjukan
D. Fasilitas taman santai dan bermain.
E. Fas. Pendukung.

Kriteria – kriteri untuk dijadikan pertimbangan dalam pembentukan zoning:

1. Fungsi antara fasilitas yang satu dengan yang lainnya saling berkaitan.
2. Memudahkan pengolahan site dengan mengetahui kondisi tapak kawasan.
3. Mempermudah dalam menentukan pola untuk sirkulasinya.

Pada fasilitas taman rekreasi keluarga ini, dibagi menjadi beberapa zone pengembangan antara lain adalah :

- A. Zone pengelola dan fas. Pendukung.

Pada zone ini diletakan berdekatan dengan area parkir dan merupakan zone pertama yang dilalui para pengunjung, karena pada zone ini terdapat fasilitas untuk

informasi, yang berguna untuk melayani pengunjung yang mengalami kesulitan dalam perjalanannya dan ruang tiket, pengunjung yang datang harus memiliki tiket untuk dapat masuk ke lokasi tersebut. Begitupun dengan sarana wartel dan musholah yang merupakan sarana yang cukup penting keberadaanya dan perletakannya.

B. Fasilitas arena air.

Untuk fasilitas arena air diletakan dekat dengan sungai yang berada disekitar lokasi, hal ini dimaksudkan untuk mendapatkan kesan yang berhubungan langsung dengan air dan memberikan interaksi antara bangunan dengan alam sekitarnya.

C. Fasilitas arena pertunjukan.

Perletakan arena pertunjukan terutama bagi arena pertunjukan kesenian, diletakan berdekatan atau berlatar bangunan bersejarah yaitu gua sunyaragi, hal ini bertujuan memberikan kesan yang cukup menarik, dengan panggung yang berlatar gua sunyaragi dan merupakan pengalaman baru yang didapat oleh pengunjung.

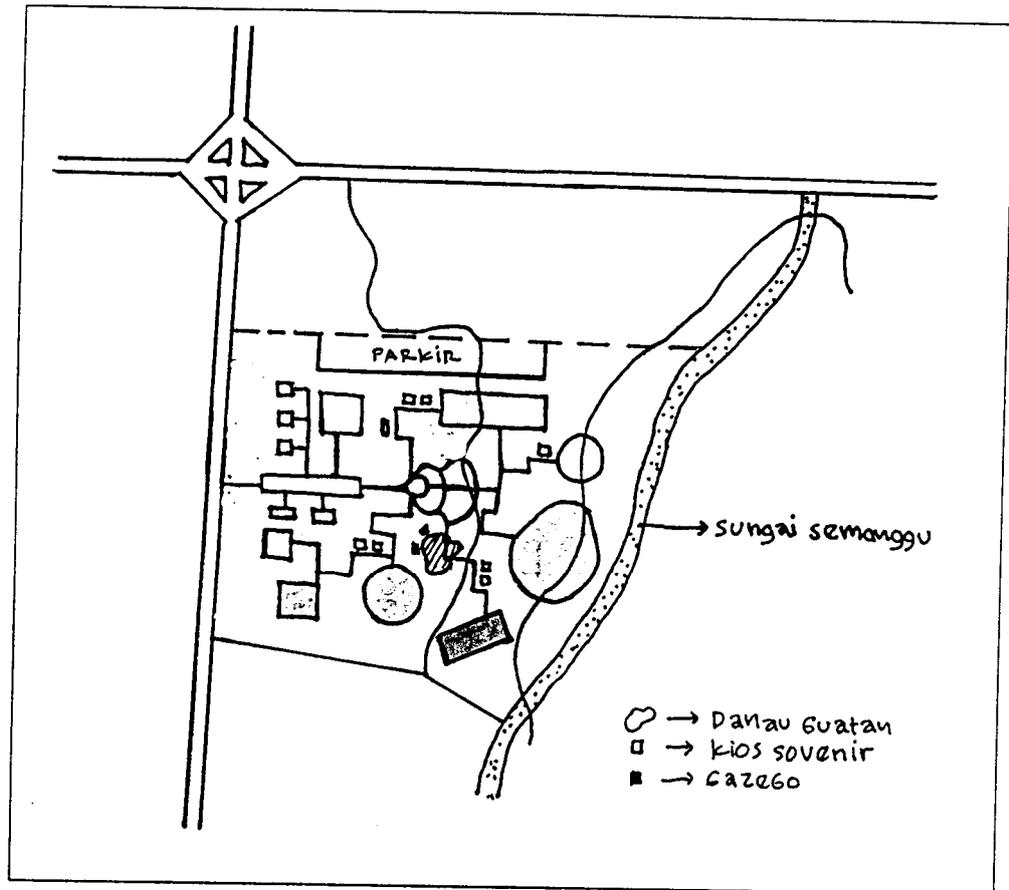
D. Fasilitas taman santai dan bermain.

Taman santai dan bermain diletakan berdekatan dengan sungai yang merupakan salah satu faktor pendukung pemandangan pada lokasi tersebut. Sedangkan untuk sarana bermain anak diletakan berdekatan dengan sarana santai yang bertujuan agar orang tuanya selain bersantai juga sekaligus dapat mengawasi anak-anaknya yang sedang bermain.

E. Fasilitas pendukung (Rumah makan).

Untuk fasilitas rumah makan perletakannya dilakukan di zone paling depan, hal ini bertujuan agar para pengunjung yang telah melakukan semua kunjungannya ketaman rekreasi ini dapat langsung berkunjung pada rumah makan ini. Dan setelah kegiatan ini pengunjung dapat langsung meninggalkan taman ini tanpa perjalanan yang jauh lagi untuk keluar dari lokasi.

3.7 Tata Massa



Gambar : Penataan massa pada site.

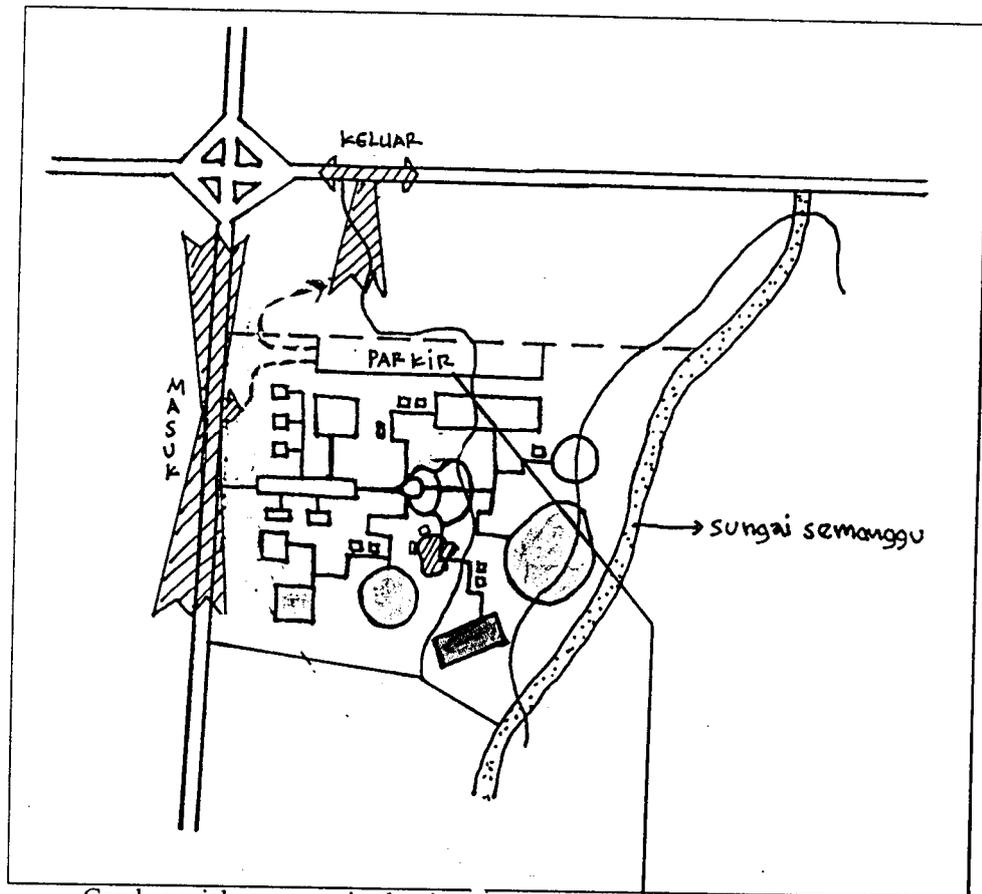
- Ket :
- Kel. Pengelola dan sarana pendukung.
 - ◻ Fas. Arena air.
 - ◼ Fas. Arena pertunjukan.
 - Fas. Taman santai dan bermain.
 - ◼ Fas. Pendukung.

Penempatan-penempatan masa dilakukan berdasarkan letak yang lebih cocok digunakan oleh fasilitas tersebut, dengan perletakan yang lebih baik akan memberikan suatu suasana yang menyenangkan dan menggembirakan.

Selain itu perletakan fasilitas-fasilitas ini pun harus memiliki pola sirkulasi (untuk pejalan kaki) yang cukup menarik, sehingga para pengunjung tidak merasa bosan dan monoton terhadap sirkulasi yang mereka lalui, pada taman ini untuk sirkulasi pejalan kaki dirancang dengan bentukan radial, yaitu bentukan yang memusat lalu di sebarakan kesegala arah, selain itu untuk memberikan suasana yang tidak membosankan, maka

setiap jalur sirkulasi diberikan tanaman atau hal yang menarik seperti: pohon-pohon, bunga, kolam ikan, air mancur dan lain-lain.

3.8 Pencapaian

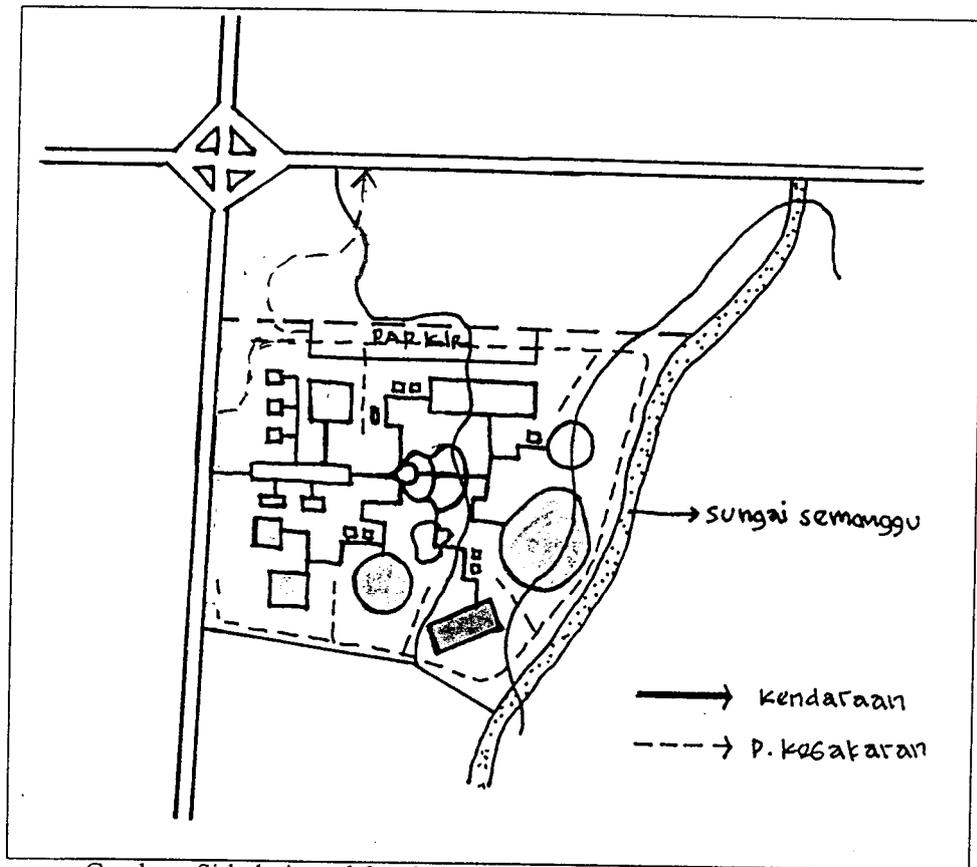


Gambar : jalur pencapaian ke site

- Ket :
- Kel. Pengelola dan sarana pendukung.
 - Fas. Arena air.
 - Fas. Arena pertunjukan
 - Fas. Taman santai dan bermain
 - Fas. Pendukung.
- Area parkir

Pencapaian pada lokasi ini untuk jalan masuk pada lokasi ini berada pada jalan Brigjen Darsono, dengan jarak antara perempatan lampu merah dengan jalan masuk lokasi adalah 150 meter, dan jalan masuk dapat ditempuh dari dua arah, utara dan selatan. Sedangkan untuk jalan keluar berada / terletak di jalan Pemuda, dengan jarak antara perempatan / persimpangan dengan jalan keluar adalah 70 meter, jalan untuk keluar diletakan disini agar memudahkan pengunjung berkendara dapat menuju ke berbagai arah sekaligus menghindari kemacetan yang akan terjadi.

3.9 Sirkulasi



Gambar : Sirkulasi untuk kendaraan.

- Ket :
- Kel. Pengelola dan sarana pendukung.
 - Fas. Arena air.
 - Fas. Arena pertunjukan seni.
 - Fas. Taman santai dan bermain.
 - Fas. Pendukung.

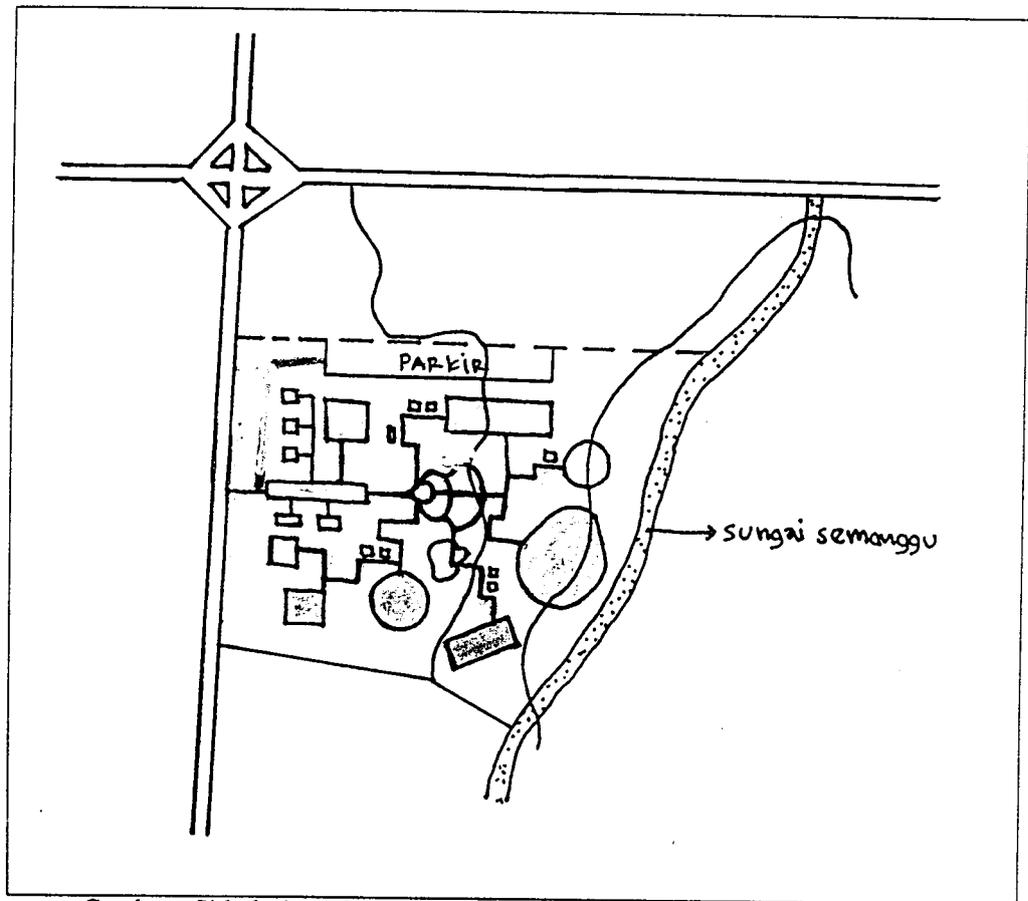
A. Sirkulasi kendaraan.

Kendaraan bermotor roda 4 ataupun roda 2 berparkir ditempat yang telah disediakan, selain itu disediakan pula jalur sirkulasi untuk sarana pemadam kebakaran, yang sirkulasinya harus dapat menjangkau semua bangunan yang berada dilokasi tersebut, sehingga jika terjadi hal yang tidak diinginkan seperti kebakaran maka dapat lebih mudah dijangkau.

B. Sirkulasi manusia.

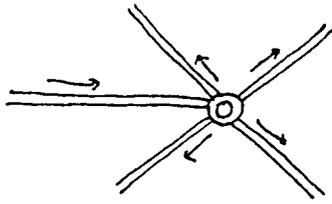
Untuk merencanakan sirkulasi manusia (pejalan kaki) harus diperhatikan beberapa hal yang cukup penting, antara lain adalah:

- Sirkulasi untuk pejalan kaki ini harus dapat memberikan mereka rasa nyaman, tenang dan gembira.
- Untuk sirkulasi pejalan kaki ini dapat berupa jalan dengan menggunakan bebatuan maupun dengan sarana alam lainnya.
- Sirkulasi pejalan kaki ini di usahakan melalui tempat-tempat yang cukup menarik agar para pengunjung tidak merasakan sesuatu yang monoton.



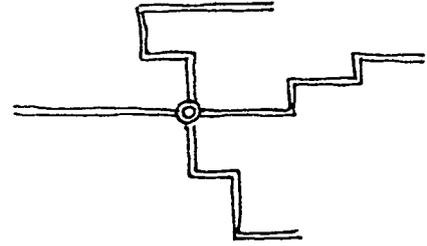
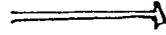
Gambar : Sirkulasi untuk manusia (pejalan kaki).

- Ket :
- | | |
|--|----------------------------------|
| ○ Kel. Pengelola dan sarana pendukung. | ● Fas. Taman santai dan bermain. |
| ○ Fas. Arena air | ⋯ Fas. Pendukung. |
| ○ Fas. Arena pertunjukan. | |



Bentukan radial.

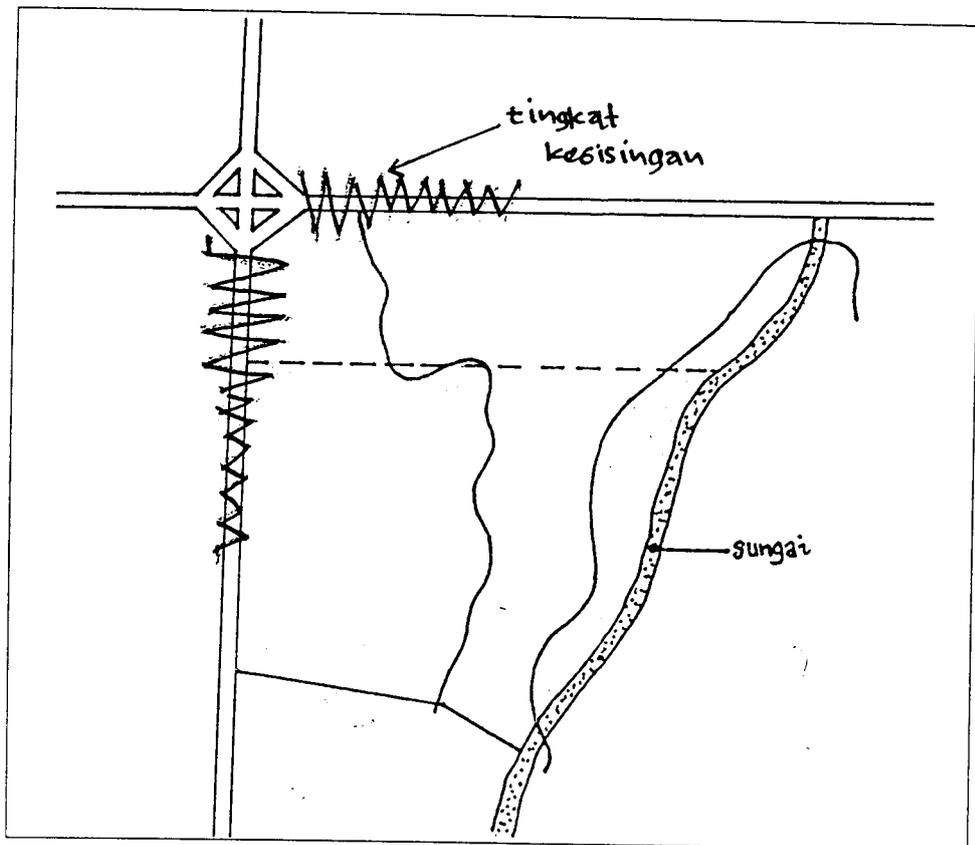
Pengumpulan pada satu titik kemudian
Disebarkan ke segala arah.



Sirkulasi pejalan kaki
dibentuk berkelok diharapkan
pengunjung akan mendapatkan
suatu suasana yang berbeda.

3.10 Pengolahan tapak

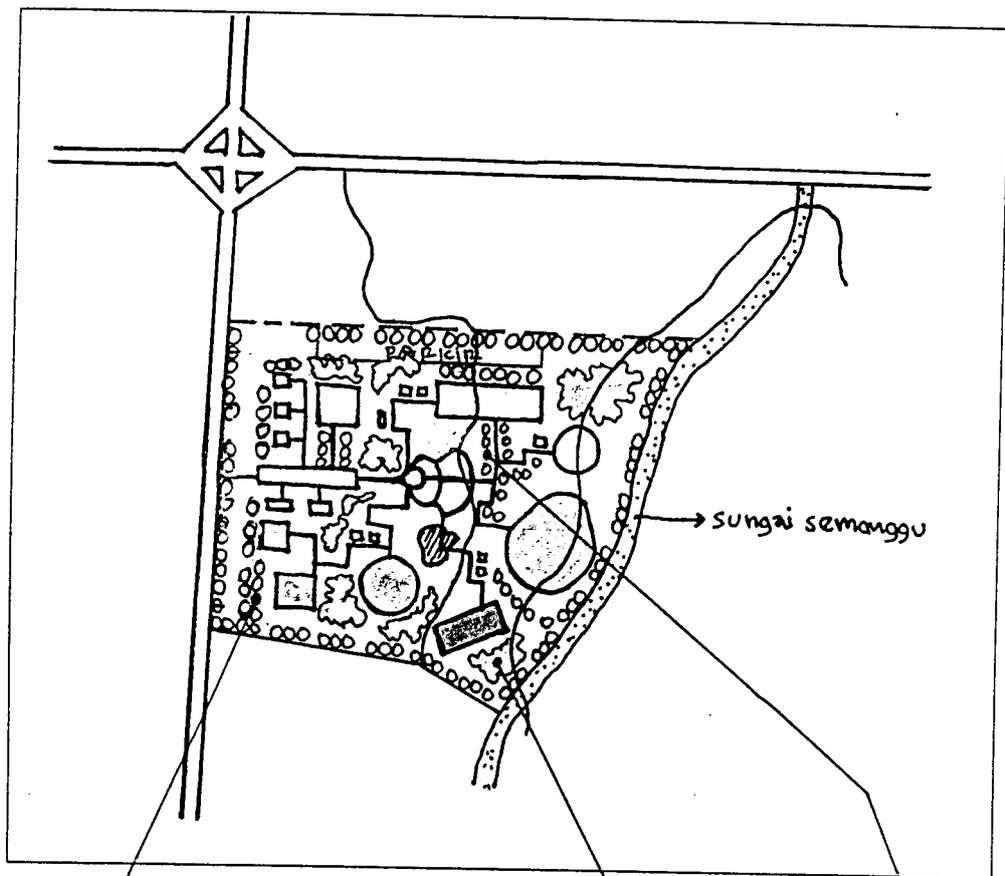
Kebisingan.



Gambar : Tingkat kebisingan pada lokasi.

Tingkat kebisingan yang terjadi pada kawasan rekreasi ini tidak terlalu mengganggu kegiatan yang dilakukan di lokasi tersebut, karena lokasinya yang cukup luas dan berada pada area yang terbuka pula. Kemungkinan saja deru-deru kendaraan ini dapat dimanfaatkan oleh anak-anak yang melakukan kegiatan permainan terutama permainan bon-bon car yang telah disediakan di taman rekreasi ini, sehingga dapat menjadikan keasikan tersendiri bagi anak-anak yang melakukan permainan ini.

Vegetasi



Gambar : Pengaturan vegetasi pada site.

Vegetasi sbg barier (utk arena seni)

Peneduh

Pengaruh.

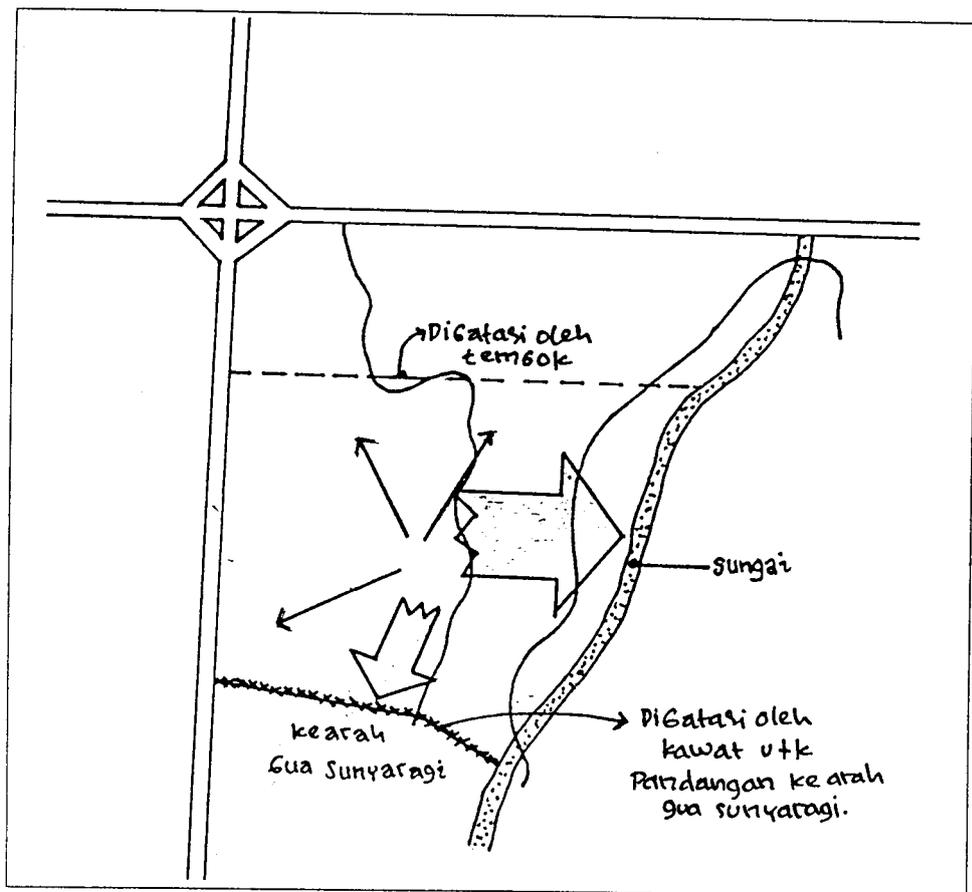
- Ket :
- Kel. Pengelola dan sarana pendukung.
 - Fas. Arena air.
 - ⊙ Fas. Arena pertunjukan

- Fas. Taman santai dan bermain
- Fas. Pendukung.

Vegetasi pada lokasi taman rekreasi ini sangat penting keberadaannya, ada beberapa hal yang cukup penting dalam kaitannya dengan vegetasi ini, antara lain:

1. Sebagai tempat atau sarana peneduh pada kawasan tersebut.
2. Sebagai pengarah ke lokasi atau ke tempat lain.
3. Memberikan keindahan dan kenyamanan tersendiri bagi pengunjung yang memang sangat membutuhkan sarana tersebut.
4. Penambah asri taman rekreasi.
5. Sebagai pelindung dari kebisingan, terutama dibutuhkan untuk fasilitas arena pertunjukan seni.

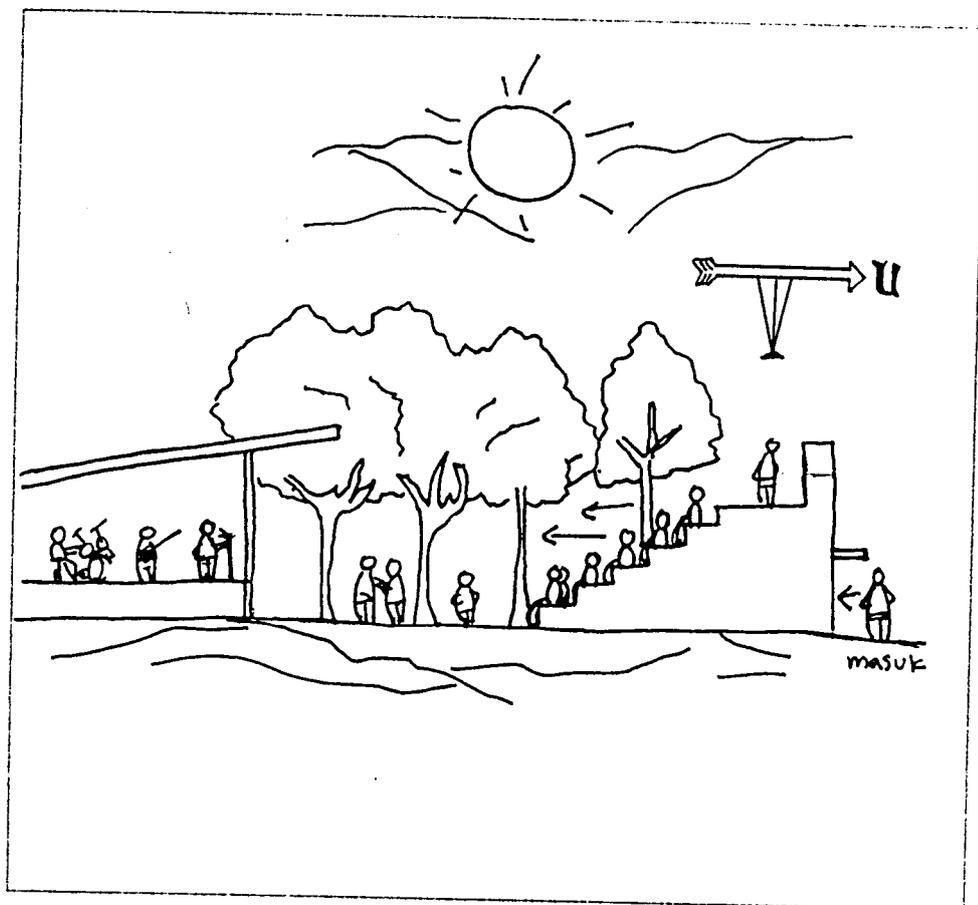
Pemandangan dari tapak



Gambar : Pemandangan yang di arahkan pada tapak yang lebih baik

Pandangan lebih diarahkan pada pemandangan ditepian sungai, karena lokasi ini lah yang lebih cocok untuk digunakan sebagai tempat santai bagi pengunjung yang benar-benar membutuhkan suasana yang menyenangkan. Untuk pembatas lokasi wisata ini agar tidak mengganggu pemandangan yang mengarah ke gua Sunyaragi (sebelah selatan), maka di beri pembatas yang terbuat dari kawat sehingga walaupun di batasi namun pengunjung masih dapat menikmati pandangannya ke arah gua Sunyaragi. Sedangkan pembatas sebelah utara dibatasi oleh tembok. Selain itu pandangan juga dapat diarahkan pada fasilitas-fasilitas lainnya yang juga merupakan obyek pandangan yang cukup menarik.

Lintasan matahari

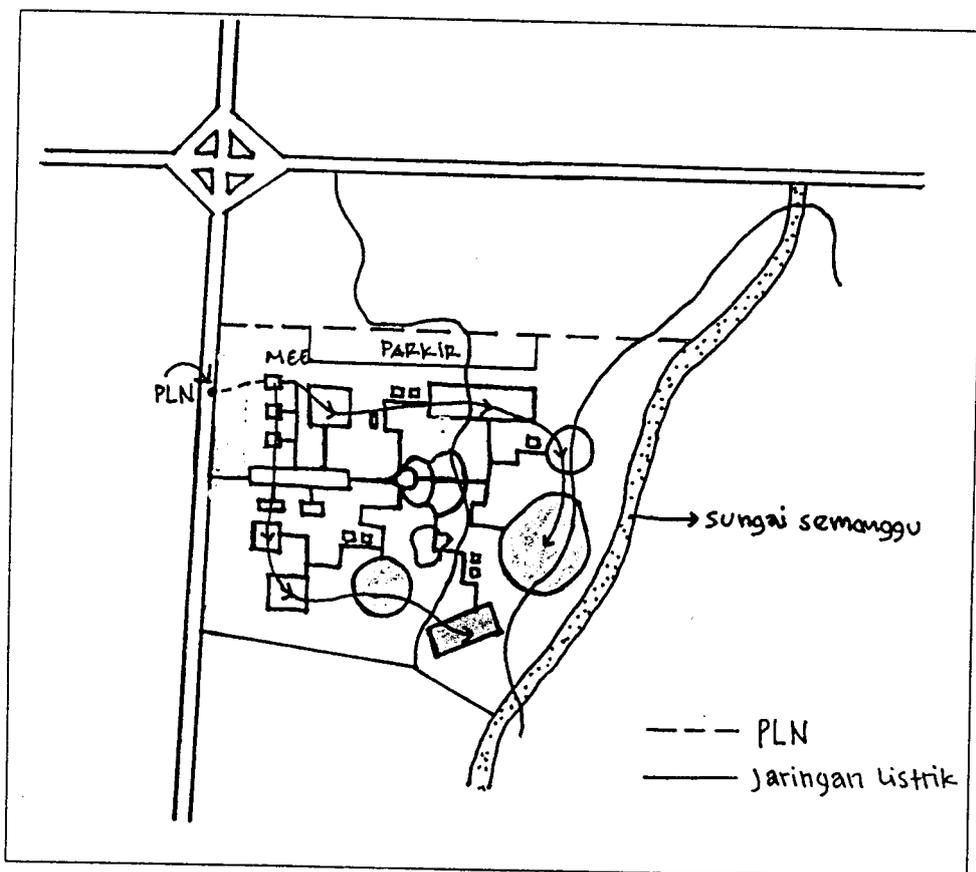


Gambar : Pengaruh sinar matahari terhadap fasilitas arena seni

Lintasan matahari ini berguna untuk menentukan arah yang tepat bagi pembangunan yang direncanakan agar tidak terjadi hal yang dapat merugikan atau membuat para pengunjung merasa tidak nyaman dalam menikmati fasilitas yang telah mereka pilih tersebut, contoh arena pertunjukan seni, untuk penonton diharapkan tidak berhadapan atau bertatapans langsung dengan matahari, karena hal ini akan membuat penonton merasa terganggu dan tidak nyaman dalam menonton kesenian tersebut, dan lain sebagainya.

3.11 Sistim utilitas

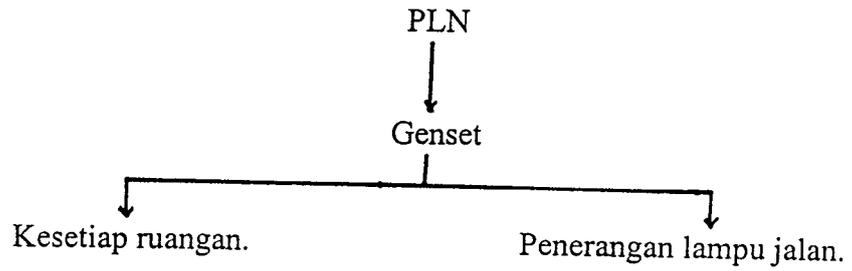
Jaringan listrik



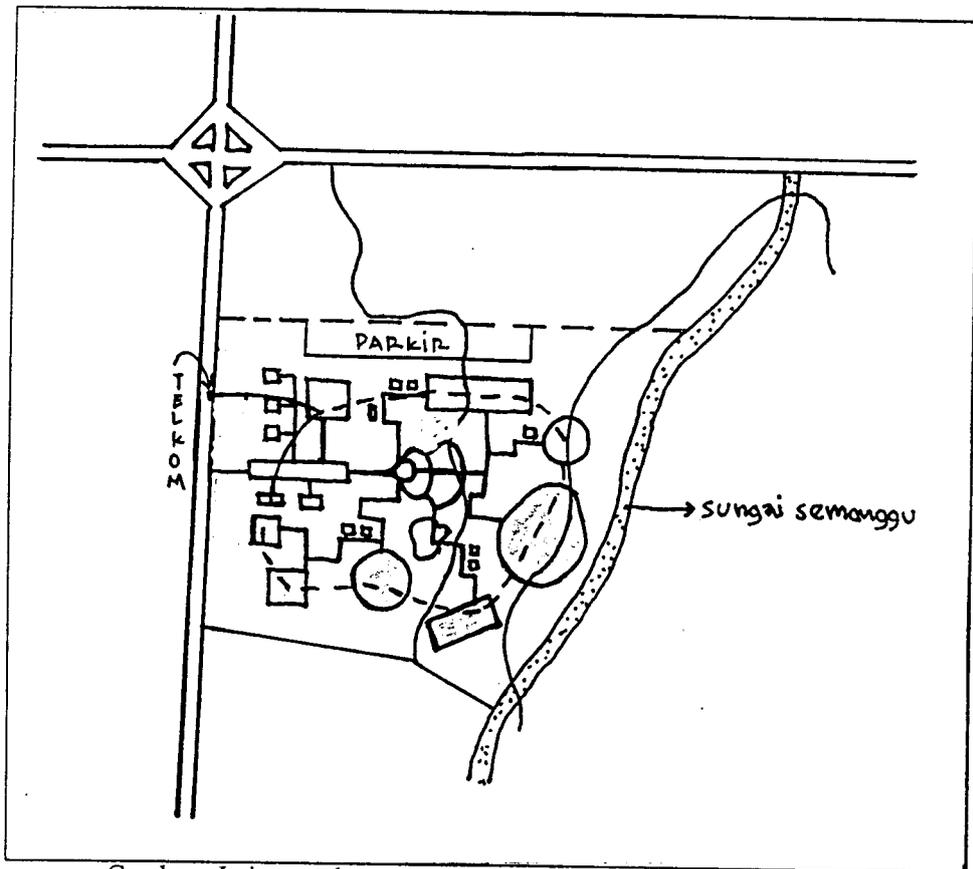
Gambar : Jaringan listrik.

- Ket :
- ⊛ Kel. Pengelola dan sarana pendukung.
 - ⊙ Fas. Arena air.
 - ⊛ Fas. Arena pertunjukan
 - Fas. Taman santai dan bermain
 - Fas. Pendukung.

Tenaga listrik diambil dari aliran PLN dan genset yang disalurkan ke panel utama dan kemudian didistribusikan kesetiap ruangan.



Jaringan telpon

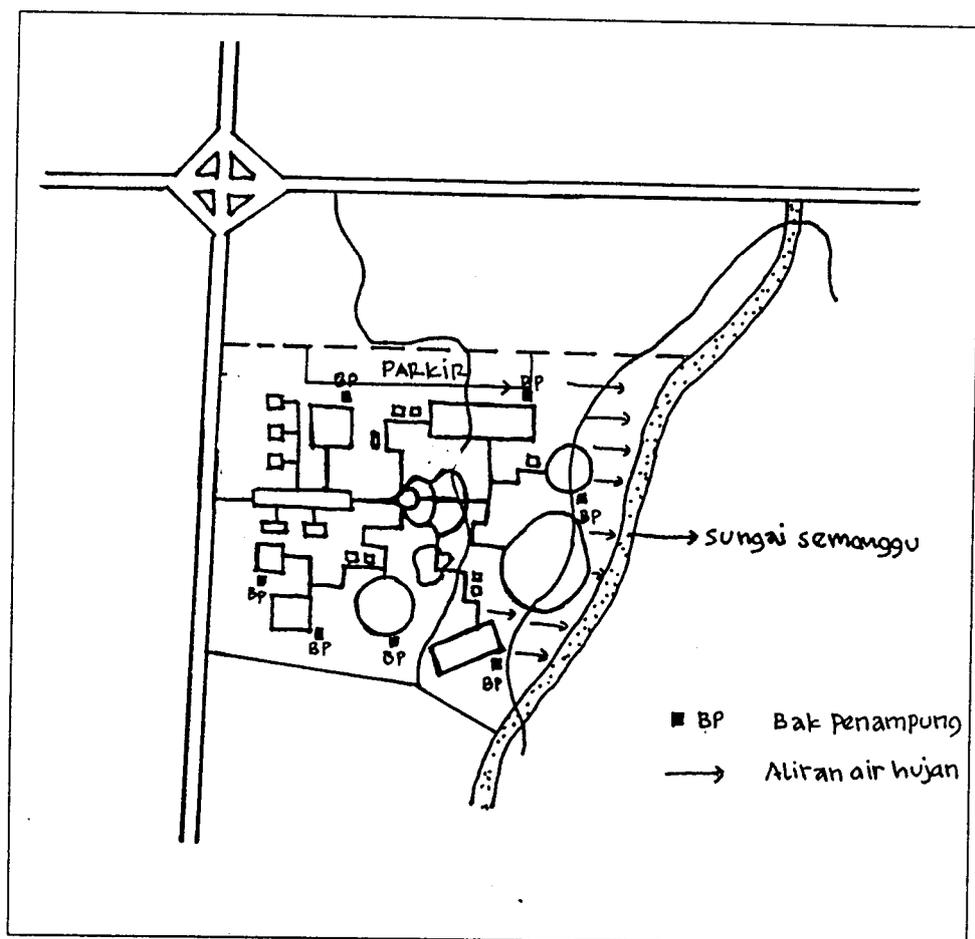


Gambar : Jaringan telpon

- Jaringan telpon
- - -→ Jaringan interkom

Jaringan telpon ini disalurkan dari sarana telkom yang langsung di distribusikan pada bagian informasi, sedangkan sarana yang menggunakan fasilitas ini hanya diberikan pada kelompok pengelola dan fasilitas pendukung yaitu wartel. Sedangkan untuk sarana komunikasi yang dilakukan untuk menjangkau semua kawasan dilokasi ini digunakan sarana komunikasi dari jaringan interkom.

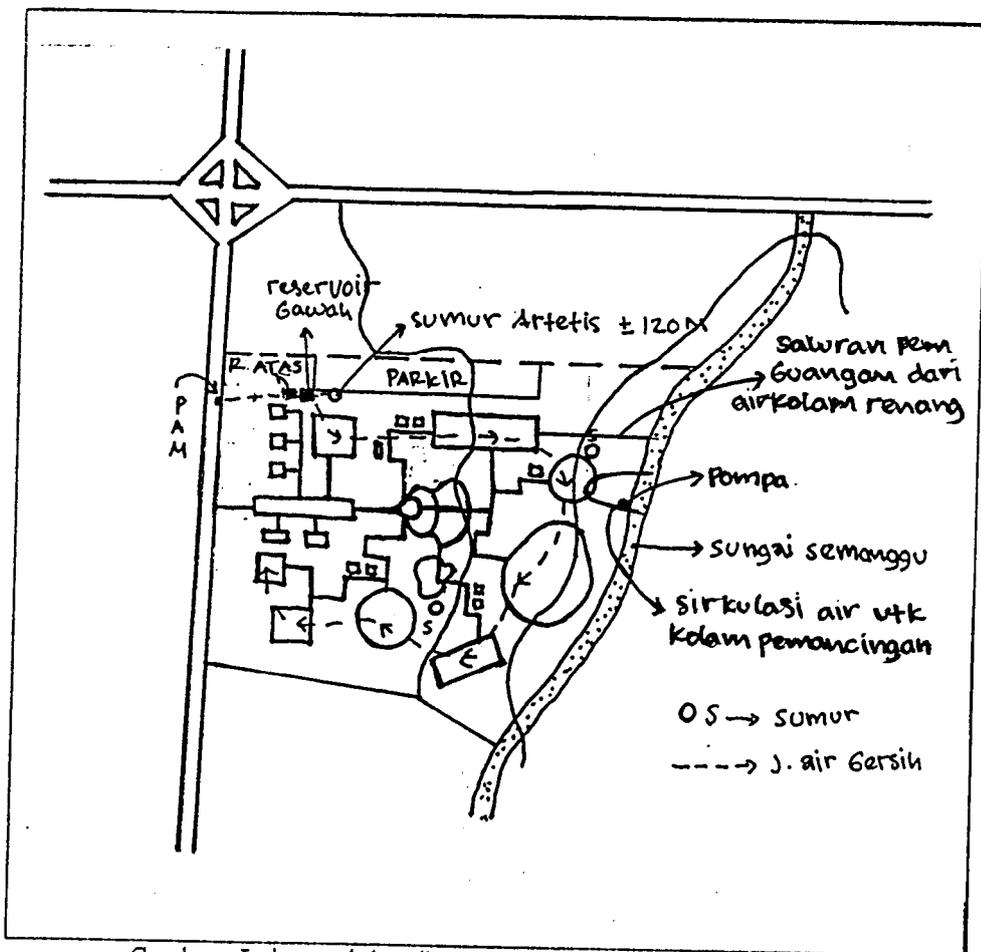
Drainase



Gambar : Drainase.

Untuk air hujan pada kawasan ini di tampung pada bak-bak penampungan air, selanjutnya dapat digunakan kembali untuk pemeliharaan tanaman yang ada pada taman rekreasi ini (penyiraman), selebihnya air hujan tersebut dialirkan menuju sungai.

Jaringan air bersih dan pemadam kebakaran



Gambar : Jaringan air bersih.

--- → Jaringan air bersih.

Jaringan air bersih terutama dari PAM hanya di gunakan untuk memenuhi kebutuhan km/wc, r. makan dan lainnya, jaringan PAM ini sebelum didistribusikan kefasilitas tersebut, terlebih dahulu di simpan pada reservoir bawah dan kemudian baru didistribusikan. Untuk air yang berasal dari sumur, di gunakan untuk memfasilitasi air kolam renang. Dan sumur yang digunakan adalah sumur artetis. Sedangkan untuk pembuangan air dari kolam renang di alirkan ke aliran sungai.

Kolam pemancingan untuk airnya di dapat dari sumur yang hanya di gunakan sewaktu-waktu, untuk sirkulasi air pada kolam ini di gunakan juga aliran sungai, untuk menariknya digunakan pompa.

PAM → reservoir atas, vol = km/wc, rumah makan, kolam renang.
 Sumur → reservoir bawah, vol = kolam renang, kolam pemancingan.
 (di gunakan sewaktu-waktu)
 Sumur → danau (di gunakan sewaktu-waktu)

Perhitungan kebutuhan air

- Untuk kolam renang memiliki luas 600 m² untuk mendapatkan volume air yang dibutuhkan adalah 600 m²x 2 meter (dalamnya kolam renang) =1200 m³
 Airnya diperoleh dari sumber PAM dan sumur.
- Untuk kolam pemancingan ± memiliki luas 400 m² untuk mendapatkan volume air yang di butuhkan adalah 400 m²x 2 m (dalamnya k.pemancingan) = 800 m³ air.
- Untuk danau buatan memiliki luasan 1200 m² untuk mendapatkan volume air yang di butuhkan adalah 1200 m²x 3 meter (dalam danau buatan) = 3600 m³

Jumlah kebutuhan air adalah: kolam renang	1200 m ³ → 1.200.000 ltr
Kolam pemancingan	800 m ³ → 800.000 ltr
Danau buatan	3600 m ³ → 3.600.000 ltr
Jumlah	5600 m ³ → 5.600.000 ltr +

Debit air PAM yang keluar = 860 liter / detik.

Debit air sumur yang keluar = 250 liter / menit.

Untuk debit air PAM per harinya = 120 x 24 = 2880 det x 860 ltr = 2.476.800 ltr / hr

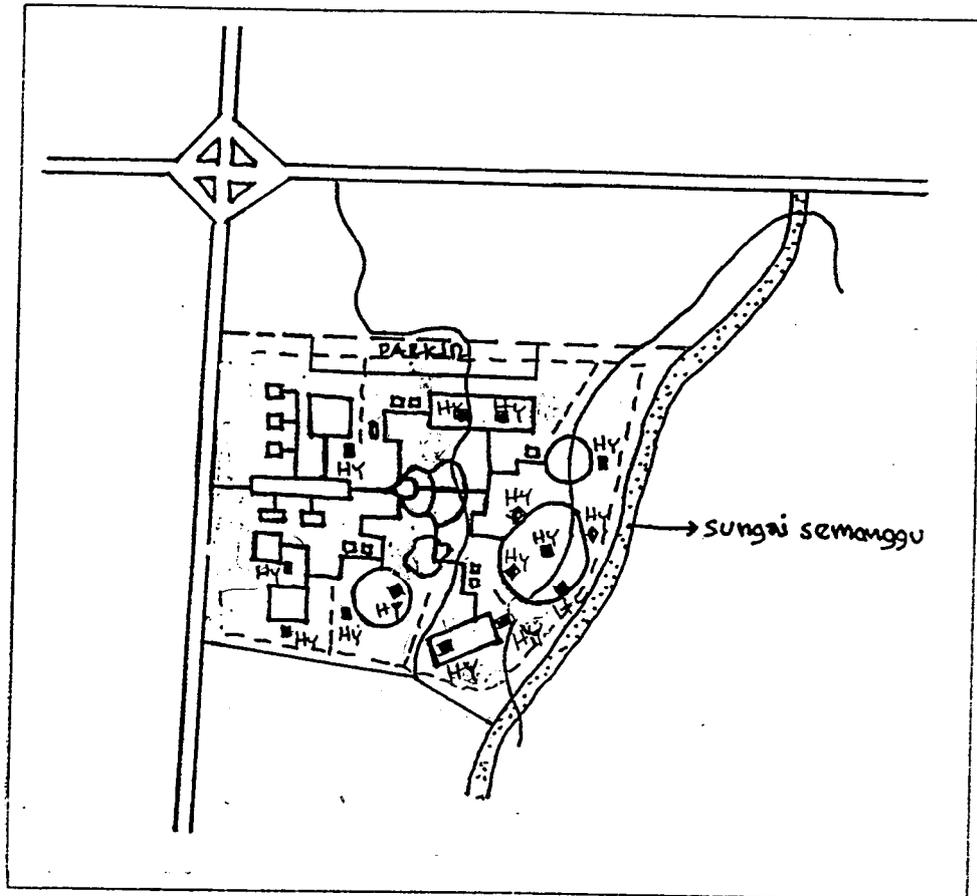
Untuk debit air sumur per harinya = 60 x 24 = 1440 mnt x 250 ltr = 360.000 ltr / hr.

1x pengisian air kolam renang = sumur 360.000 + PAM 840.000 ltr = 1.200.000 ltr

Awal pengisian kolam pemancingan di butuhkan air dari sumur sebanyak 360 000 ltr yang di lakukan selama 1 hari, selebihnya di peroleh dari aliran sungai yang di pompa sekaligus sebagai sarana sirkulasi air bagi kolam tersebut. Danau buatan utk pengisian awal dilakukan pengisian dari sumber air sumur selama 5 hari, selebihnya di ambil dari aliran sungai yang di pompa.

Pemadam kebakaran

Gambar : Fasilitas untuk pemadam kebakaran.



■ Hydrant

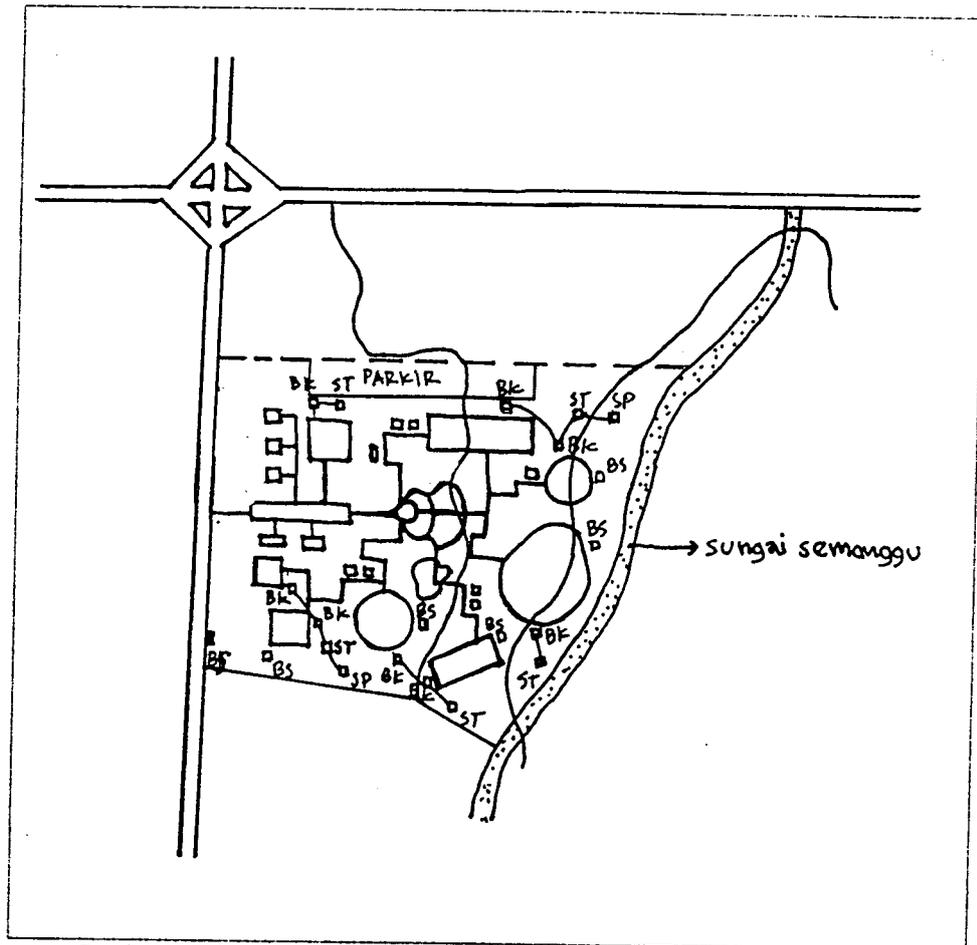
---> Sirkulasi pemadam kebakaran.

Pemadam kebakaran merupakan fasilitas pendukung yang sangat penting keberadaannya, dan pemadam kebakaran ini harus disediakan secukupnya sesuai dengan luasan yang ada pada lokasi taman rekreasi ini. Selain itu penempatannya pun harus diperhatikan, jangan sampai akan mengalami kesulitan jika ingin di gunakan.

$$\begin{aligned} \text{Kebutuhan hidran halaman} &= 3 \times 250 \text{ galon / menit} \times 60 \text{ menit} \\ &= 45.000 \times 3,8 \text{ liter} \quad 1 \text{ galon} = 3,8 \text{ lt} \\ &= 171.000 \text{ liter air.} \end{aligned}$$

Pemakaian hydran untuk taman hiburan menurut persyaratan adalah untuk 1 buah hydran / 800 m , jangkauan semprotan mencapai 10 - 15 meter

Jaringan air kotor dan bak sampah



Gambar : Jaringan air kotor dan bak sampah

- Air hujan → Bak kontrol.
- Dapur → Bak penyaringan lemak.
- K. Mandi → Bak kontrol.
- Wc → Septictank.

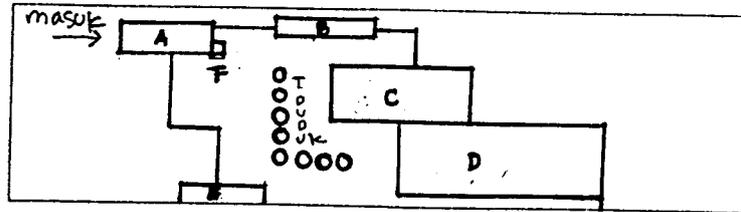
- Bk → Bak kontrol.
- St → Septictank.
- Sp → Sumur peresapan.
- Bs → Bak sampah.

Untuk sumur peresapan di upayakan jauh dari jaringan air bersih, seperti sumur.

Sketsa untuk penempatan ruang dalam taman rekreasi.

1. Kolam renang

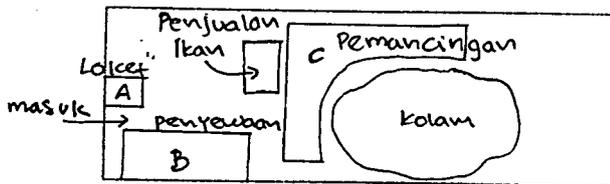
Pengunjung kolam renang terlebih dahulu membeli tiket untuk masuk kolam, kemudian menuju ruang ganti pakaian selanjutnya melakukan kegiatan renang atau belajar renang, selain itu pengunjung juga dapat duduk-duduk. Selanjutnya yang berenang dapat ketempat mandi umum untuk bilas dan kemudian keruang ganti selanjutnya dapat menikmati rekreasi lainnya (pulang)



- A. Lobby.
- B. R. Ganti.
- C. K. bel. Renang.
- D. K. Renang.
- E. T. mandi umum
- F. Locket

2. Pemancingan.

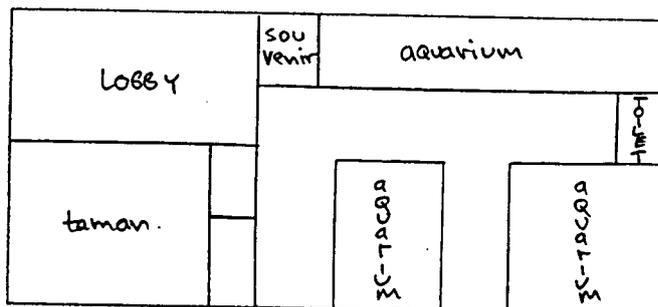
Pengunjung untuk memasuki arena pemancingan ini harus melalui loket terlebih dahulu, kemudian pengunjung dapat langsung melakukan pemancingan atau pun penyewaan pancing yang belum memilikinya.



Selain itu telah di sediakan pula tempat utk penjualan ikan hasil dari pemancingan tersebut, juga ada tempat penitipan ikan.

3. Aquarium.

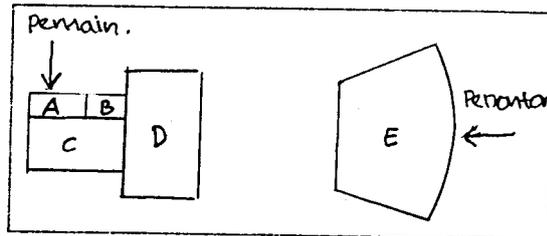
Pengunjung yang mendatangi arena ini akan di terima di loby dan kemudian dapat menikmati berbagai macam hewan laut terutama hewan ikan, aquarium ini dapat berbentuk kotak-kotak besar dan juga yang menempel pada dinding. Selain itu penempatan lampu-lampu warna pada beberapa tempat akan memberikan suasana yang lebih menarik bagi pengunjung. Untuk informasi telah disediakan ruangan



Khusus, begitu juga untuk kebutuhan sovenir telah di sediakan ruangan tersendiri.

4. Arena pertunjukan seni

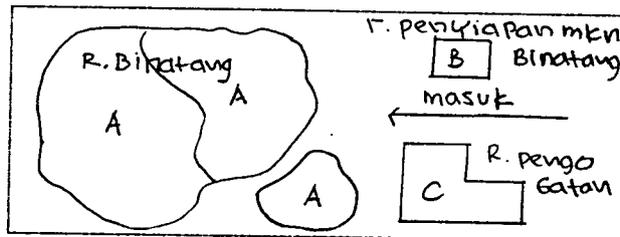
Pengunjung datang dari arah belakang tempat duduk dan dapat langsung menuju tempat duduk sekaligus menikmati pertunjukan, sedangkan untuk pemain / artis telah di sediakan ruang rias, ganti, istirahat juga ruang latihan.



- A.R. ganti, rias, istirahat.
- B.R.Pakaian.
- C.R.Latihan.
- D.Panggung.
- E.Arena penonton.

5. Arena kebun binatang.

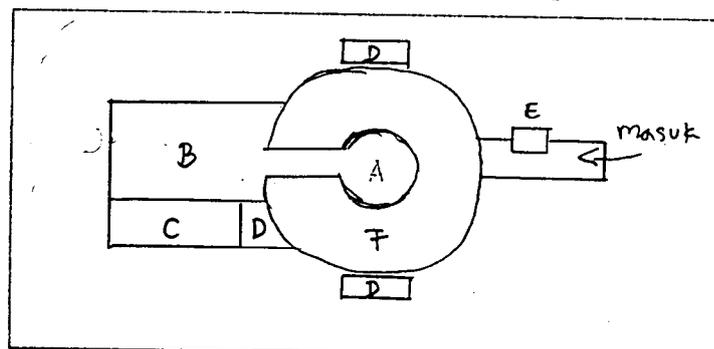
Pengunjung yang mendatangi kebun binatang ini dapat langsung melihat-lihat binatang yang ada, sekaligus dapat melihat cara memandikan binatang yg dapat dinikmati pada jam-jam tertentu dan kita juga dapat memberikan makan binatang yang untuk makanannya telah di sediakan di kebun binatang ini.



- Untukmeliharaan hewan telah di sediakan
- r.penyediaan makanan hewan dan r. pengobatan.

6. Arena sirkus.

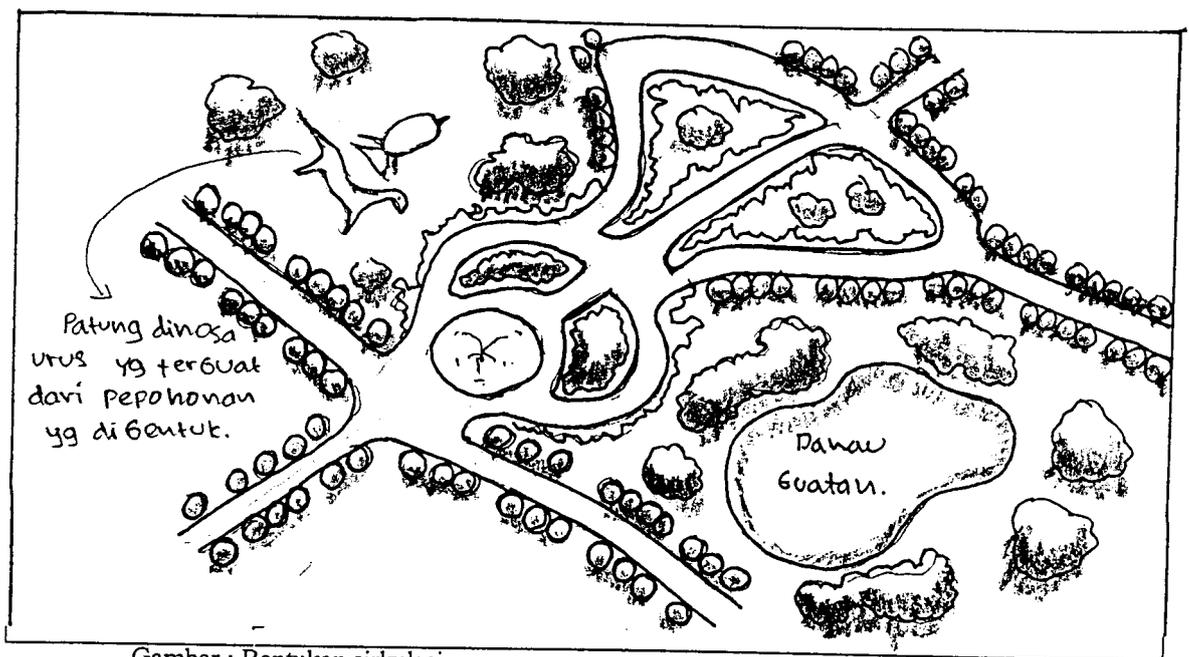
Pengunjung sirkus terlebih dahulu membeli tiket di loket, kemudian menuju t.duduk penonton dan menikmati pertunjukan juga tersedia toilet bagi yang membutuhkan. Sedangkan ruangan bagi pemain telah disediakan ruang rias dan ganti serta toilet, untuk binatang sebelum melakukan pertunjukan telah disediakan ruang untuk penyiapan binatang. Selain itu arena sirkus ini pun di lindungi oleh pagar.



- A.Arena sirkus.
- B.R.Penyiapan bin
- C.R.rias, ganti.
- D.Toilet.
- E.Tiket.
- F.Penonton.

Tampak sirkulasi

Sirkulasi pada taman ini di bentuk sedemikian rupa agar pengunjung mendapatkan suatu suasana berbeda yang diupayakan tidak akan menimbulkan kejenuhan atau kemonotonan dalam perjalanannya menyusuri fasilitas-fasilitas yang ada. Selain itu vegetasi merupakan unsur yang sangat penting dalam suatu taman rekreasi, karena dengan banyaknya pepohonan ini pengunjung akan merasakan suasana yang asri, nyaman, keteduhan dan juga suasana sejuk.

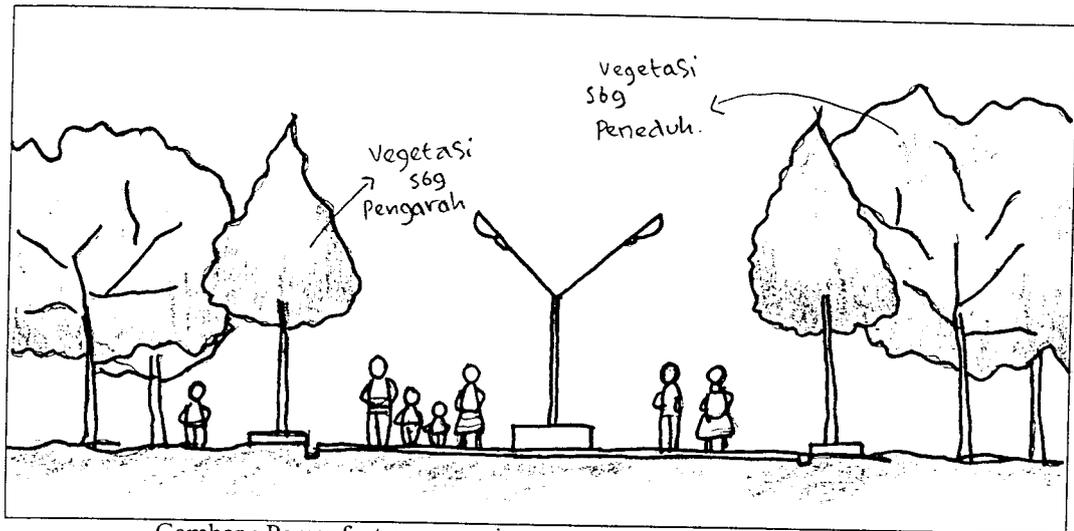


Gambar : Bentuk sirkulasi

Untuk memberikan rasa kenyamanan bagi pengunjungnya, maka diupayakan untuk memberikan bentukan / fungsi dari beberapa vegetasi, contohnya :

- Vegetasi untuk peneduh, hal ini sangat mutlak dibutuhkan oleh para pengunjung untuk menghindari sengatan matahari.
- Vegetasi untuk pengarah, digunakan untuk mengarahkan pengunjung pada tempat-tempat lainnya, sehingga memudahkan sirkulasinya juga mendapatkan pemandangan yang tidak monoton.
- Vegetasi sebagai penahan kebisingan, vegetasi ini perletakkannya dilakukan di sepanjang tepian jalan dan juga diletakkan pada fasilitas-fasilitas yang sangat

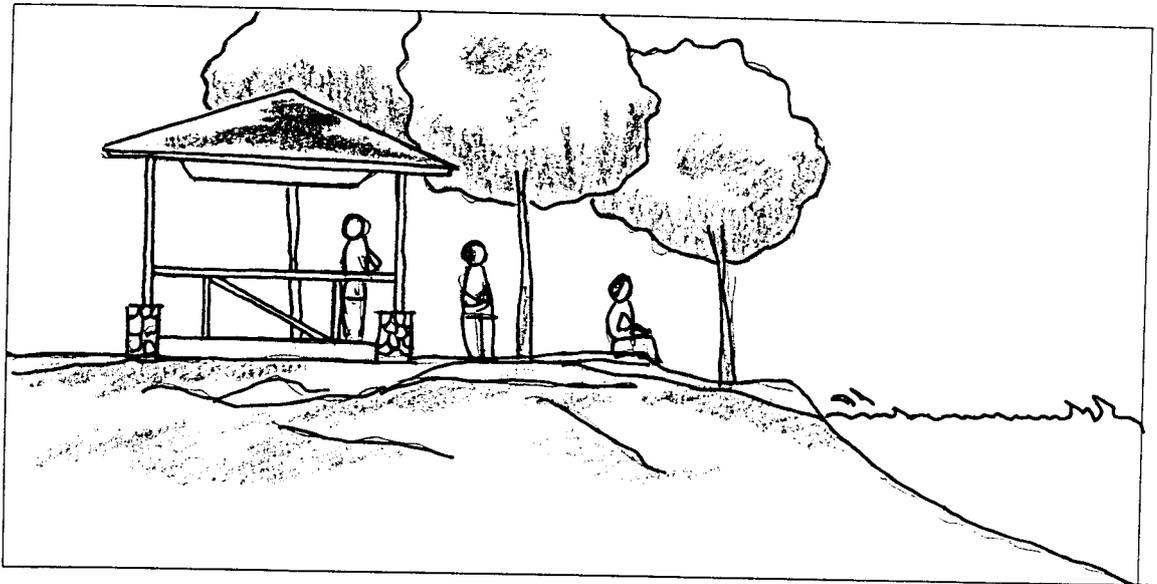
membutuhkan sekali ketenangan atau tidak terganggunya kegiatan yang dilakukannya, seperti : untuk arena pertunjukan kesenian.



Gambar : Pemanfaatan vegetasi.

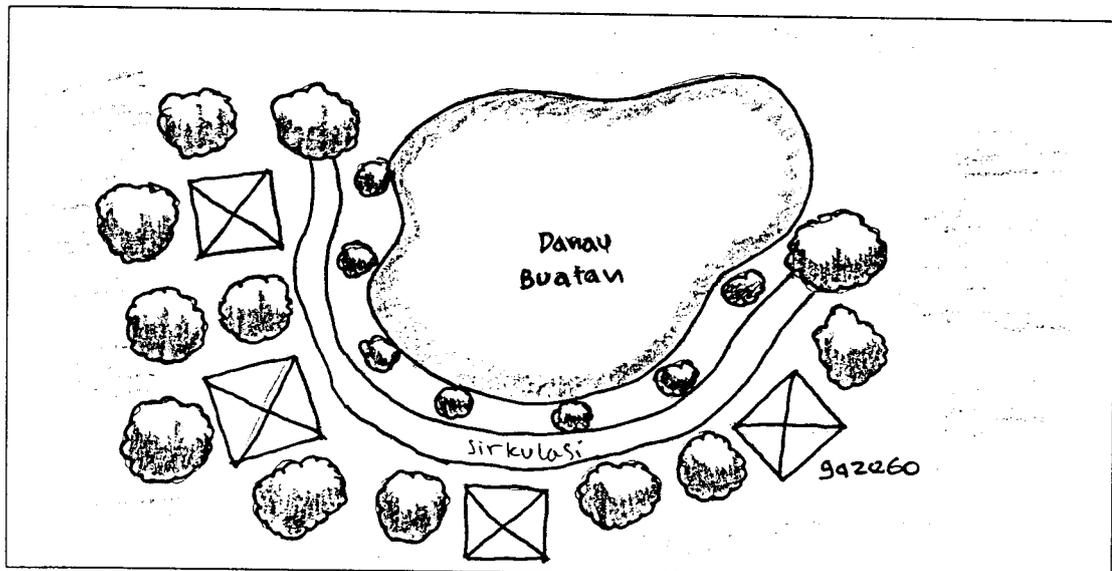
Gazebo

Fasilitas ini merupakan salah satu fasilitas yang cukup di senangi oleh para pengunjung, karena dengan adanya gazebo ini pengunjung lebih dapat menikmati suasana atau pemandangan dilokasi dari suatu tempat, selain itu mereka pun dapat menikmatinya dengan duduk-duduk. Gazebo ini diharapkan ditempatkan pada lokasi-lokasi yang cukup strategis, misalnya: dekat dengan pemandangan (disini berdekatan dengan aliran sungai), berada dekat dengan danau buatan, selain itu gazebo ini pun harus terlindungi dengan pepohonan agar daerah tersebut akan mendapatkan suasana yang teduh. Selain itu pengunjung pun akan di berikan suasana yang selalu berbeda untuk menghindari kejenuhan atau kemonotonan, dengan cara menempatkan gazebo ini pada sirkulasi menuju tempat fasilitas utama yang ditujunya, maka pengunjung akan mendapatkan suatu suasana yang juga cukup menarik juga dalam perjalanannya menuju fasilitas yang di tujunya.



Gambar : Fasilitas gazebo

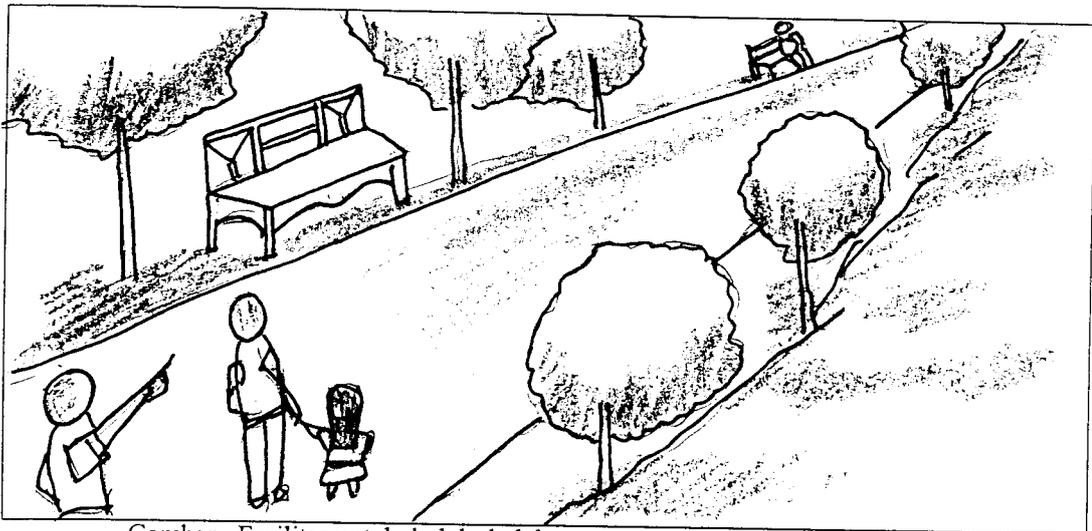
Gazebo yang berada dilokasi danau buatan di tata dengan mengikuti bentukan dari danau tersebut namun memfasilitasi hanya untuk setengah dari danau tersebut, juga di sediakan jalur sirkulasi pada taman gazebo ini.



Gambar : penempatan gazebo.

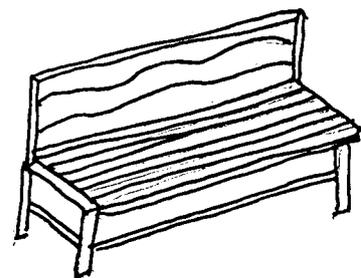
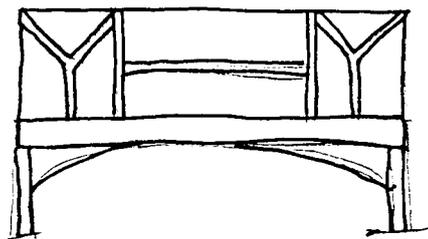
Fasilitas untuk duduk-duduk

Sarana untuk duduk-duduk ini sangat berguna sekali bagi pengunjung, tempat duduk ini dapat digunakan para pengunjung setelah melakukan perjalanan yang cukup melelahkan yaitu dengan mengunjungi obyek-obyek yang ada, maka mereka dapat beristirahat dan bersantai dengan jalan salah satunya yaitu duduk-duduk. Tempat duduk-duduk ini sebaiknya ditempatkan pada tempat-tempat yang strategis dan juga disebarakan di berbagai tempat agar memudahkan pengunjung mendapatkan tempat duduk tersebut.



Gambar : Fasilitas untuk duduk-duduk.

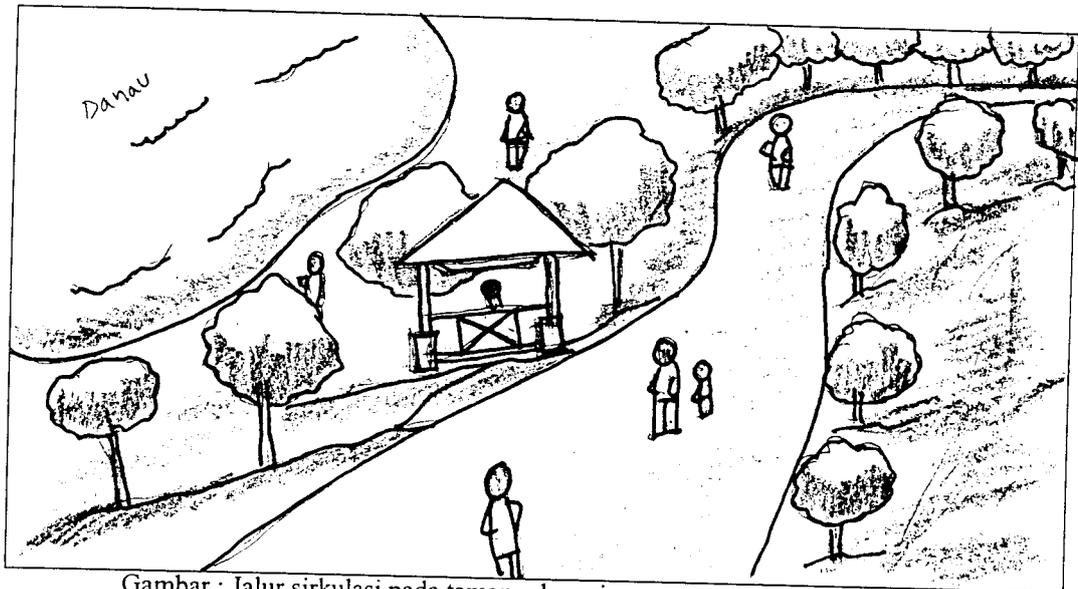
Untuk bentukan tempat duduk pun harus dirancang sedemikian rupa, untuk memberikan rasa ketertarikan bagi pengunjung yang melihatnya sehingga pengunjung pun akan merasakan nyaman untuk mendudukinya. Dengan bentukan yang menarik pun akan memberikan suasana yang berbeda terhadap apa yang dialami oleh para pengunjung tersebut.



Gambar : Bentuk-bentuk T. Duduk

Sirkulasi dalam taman rekreasi

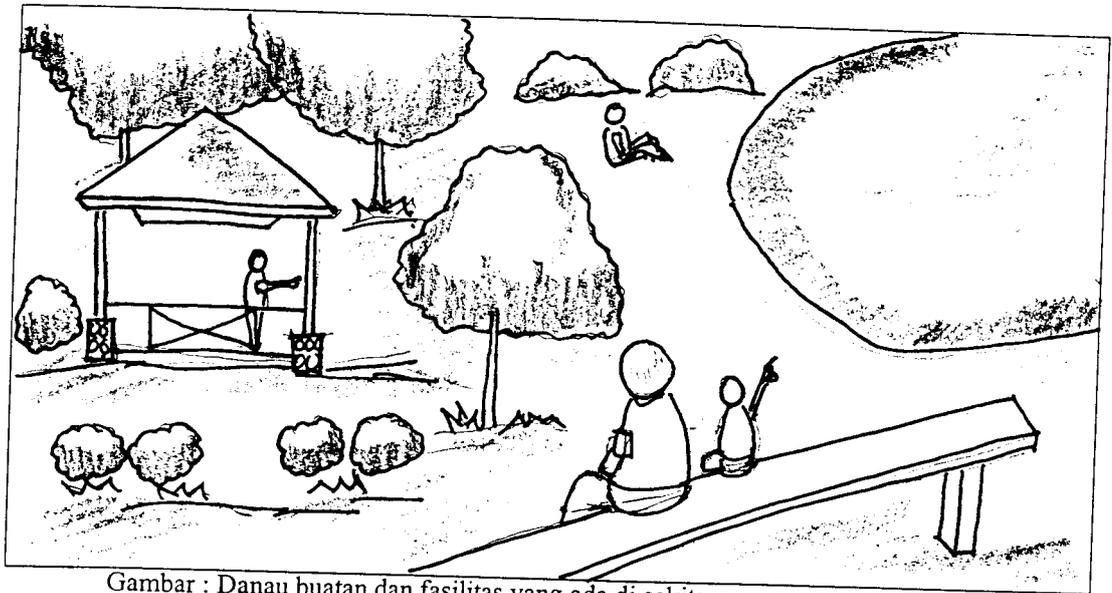
Sirkulasi pada taman ini dibuat berkelok-kelok agar pengunjung dapat menemukan hal-hal yang menyenangkan dalam perjalanannya, karena jika sirkulasi ini di buat monoton maka pengunjung akan merasa bosan dengan apa yang ditemui di sepanjang jalan tersebut. Misalnya dengan menempatkan gazebo dan tempat duduk-duduk untuk menuju fasilitas yang di tujuhnya, hal ini akan memberikan suasana berbeda yang dialami oleh para pengunjung. Untuk material yang digunakan dalam pembuatan jalan ini diharapkan menggunakan unsur-unsur alam, seperti: bebatuan, pasir dan sebagainya.



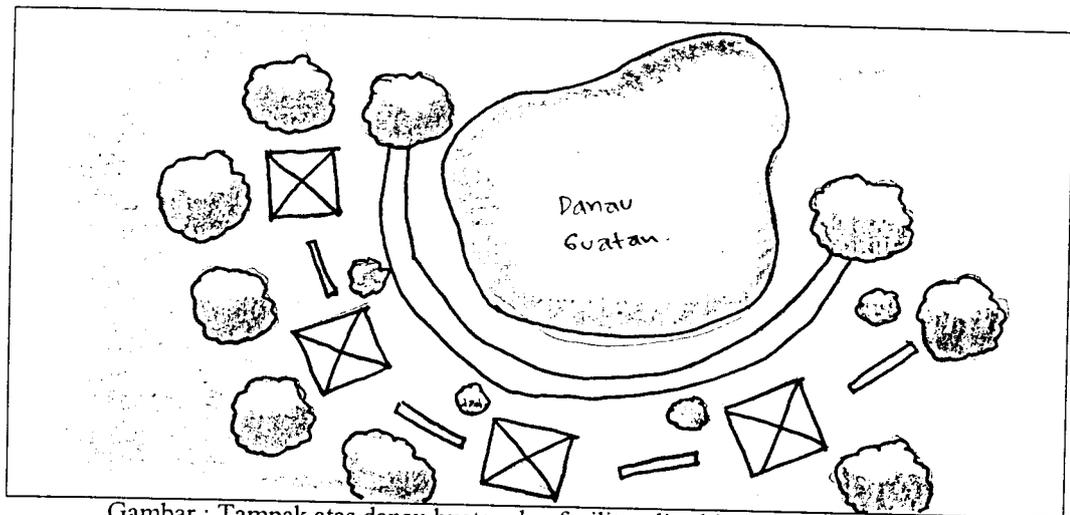
Gambar : Jalur sirkulasi pada taman rekreasi.

Danau buatan

Danau buatan ini diciptakan agar taman ini benar-benar dapat dikatakan bernuansa alam, selain itu danau ini pun akan memberikan suasana rekreasi yang cukup menyenangkan bagi anak-anak yang dapat bermain-main didanau tersebut, untuk orang-orang dewasa pun dapat menikmati danau buatan tersebut dengan cara duduk-duduk di tepian dananya ataupun dengan duduk-duduk digazibu yang telah disediakan.



Gambar : Danau buatan dan fasilitas yang ada di sekitarnya.

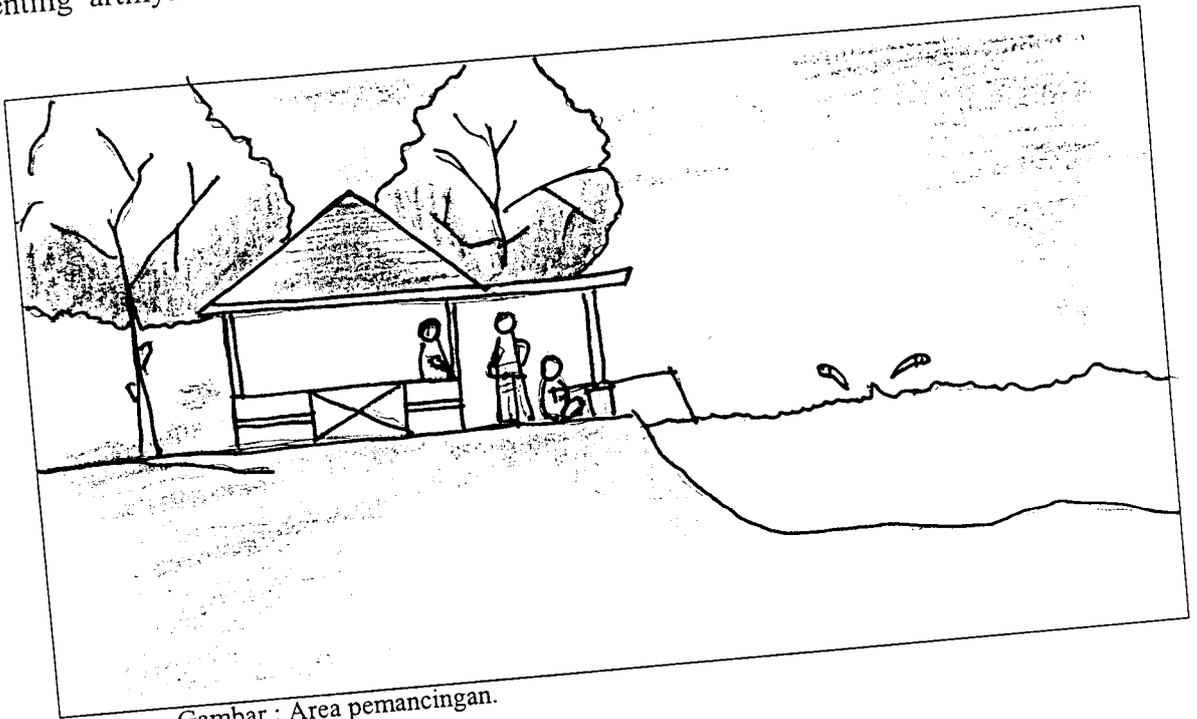


Gambar : Tampak atas danau buatan dan fasilitas di sekitarnya.

Area pemancingan

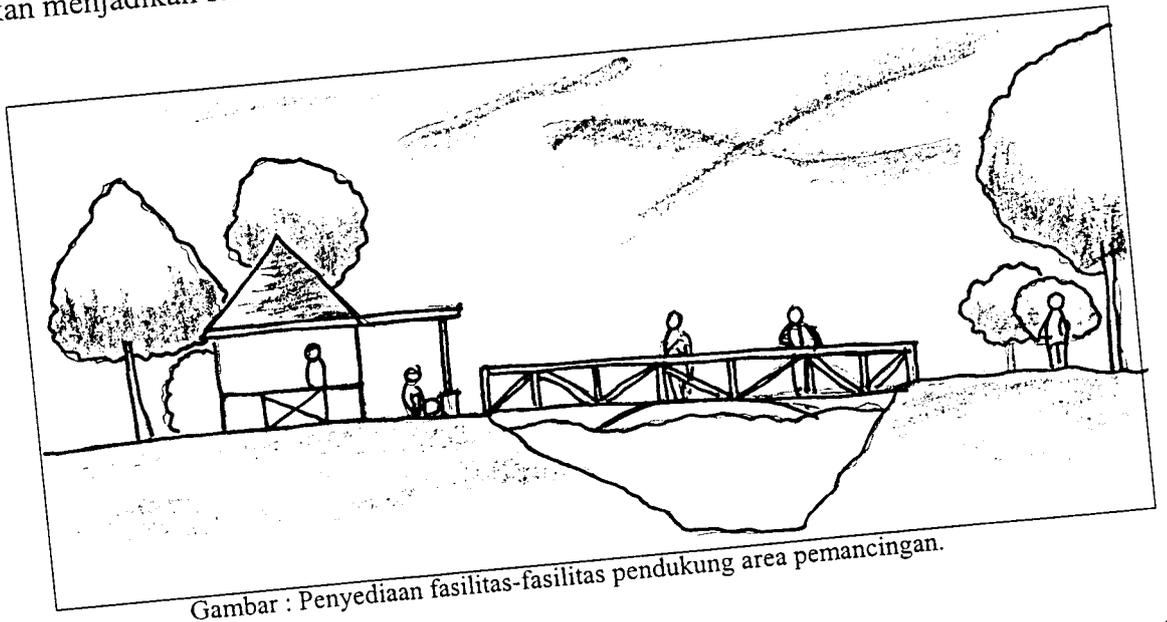
Memancing merupakan salah satu hobi yang cukup digemari oleh anak-anak maupun oleh orang dewasa, untuk itu sebagai taman rekreasi keluarga, arena pemancingan pun merupakan alat rekreasi yang cukup menyenangkan. Selain dengan lokasi yang mendukung serta sarana dan prasarana yang menunjang maka pemancingan

ini akan banyak diminati oleh para pengunjung. Penataan sarana pemancingan sangat penting artinya untuk memberikan kesan kenyamanan, keasyikan dan kegembiraan.



Gambar : Area pemancingan.

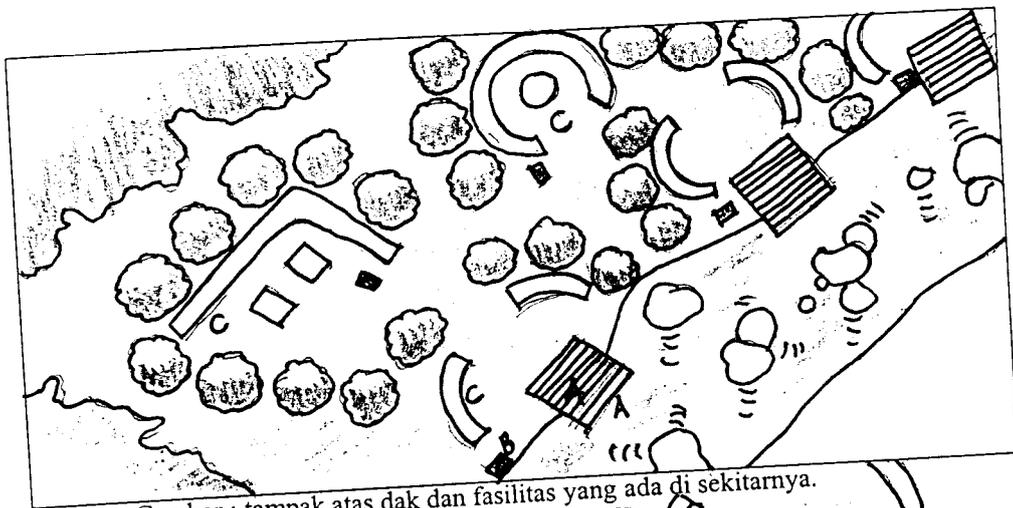
Di buatkannya pulau-pulauan kecil dan jembatan penyeberangan di tengah-tengah kolam pemancingan untuk memberikan keleluasaan bagi para pemancing selain itu pun akan menjadikan sarana bermain dan melihat-lihat ikan yang ada di sekitarnya.



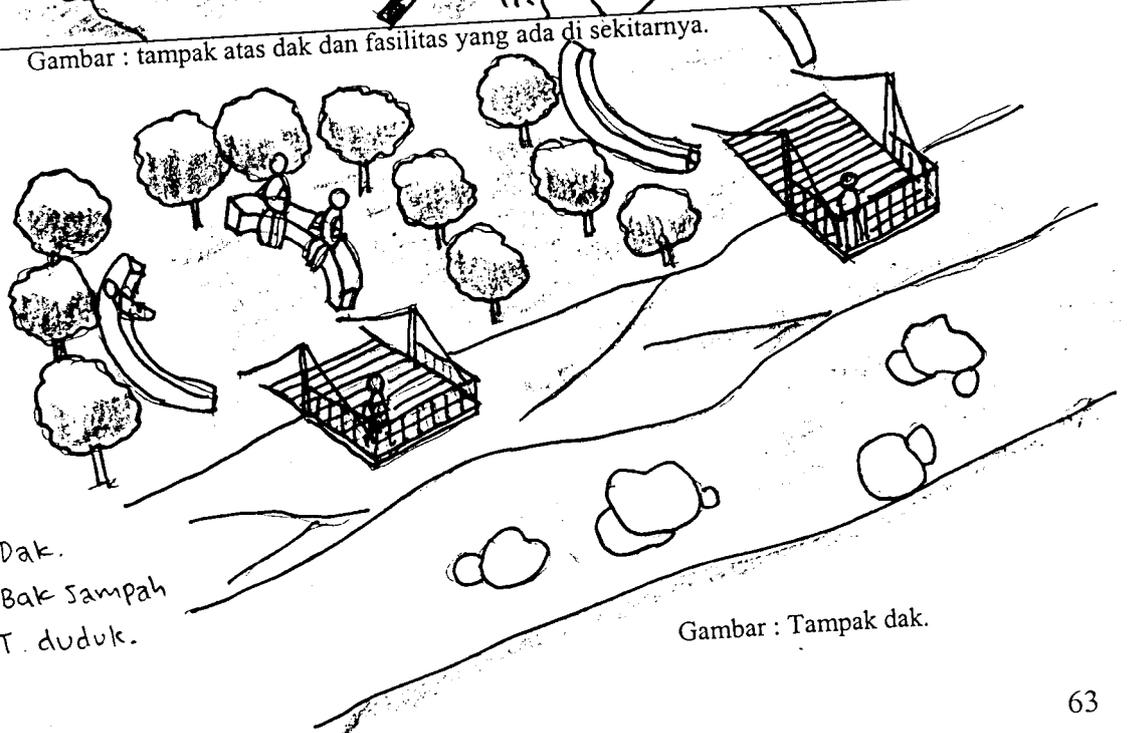
Gambar : Penyediaan fasilitas-fasilitas pendukung area pemancingan.

Dak untuk melihat tepian sungai.

Sarana untuk melihat-lihat pemandangan tepian sungai akan lebih menarik jika dilakukan dengan cara melihat dari atas dak, hal ini akan memungkinkan kita untuk dapat melihat lebih jelas akan keadaan dari sungai tersebut. Struktur / material yang digunakan untuk dak ini terbuat dari bahan-bahan kayu yang lebih dapat menyatukannya dengan alam sekitar, selain itu disekitarnya pun diberikan fasilitas tempat duduk-duduk yang berada pada poho-pohon yang cukup rindang agar mereka mendapatkan suasana yang menyejukan selain itu juga untuk dapat menikmati aliran sungai tersebut.



Gambar : tampak atas dak dan fasilitas yang ada di sekitarnya.

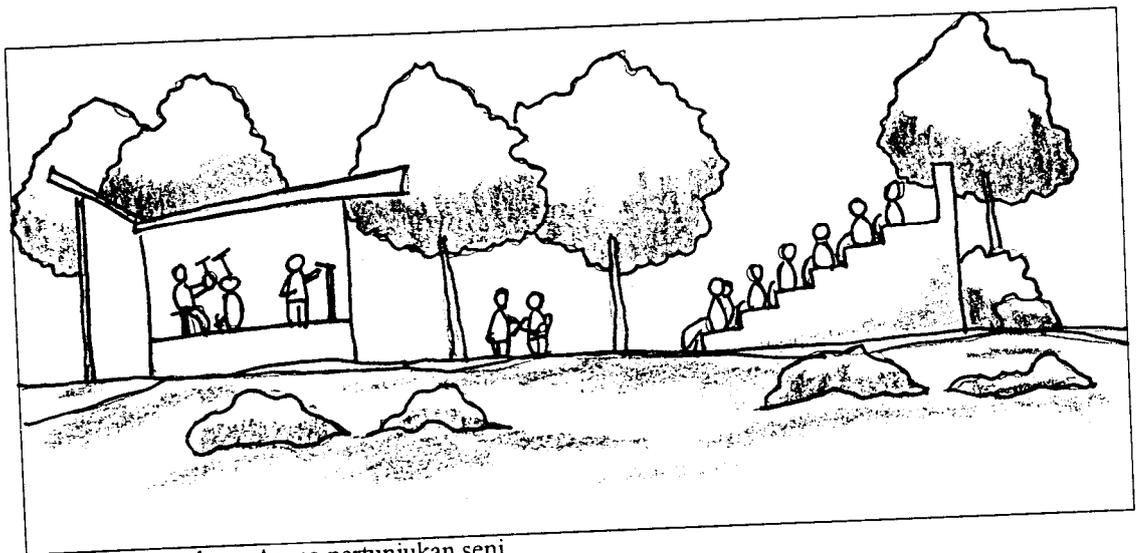


- A. Dak.
- B. Bak Sampah
- C. T. duduk.

Gambar : Tampak dak.

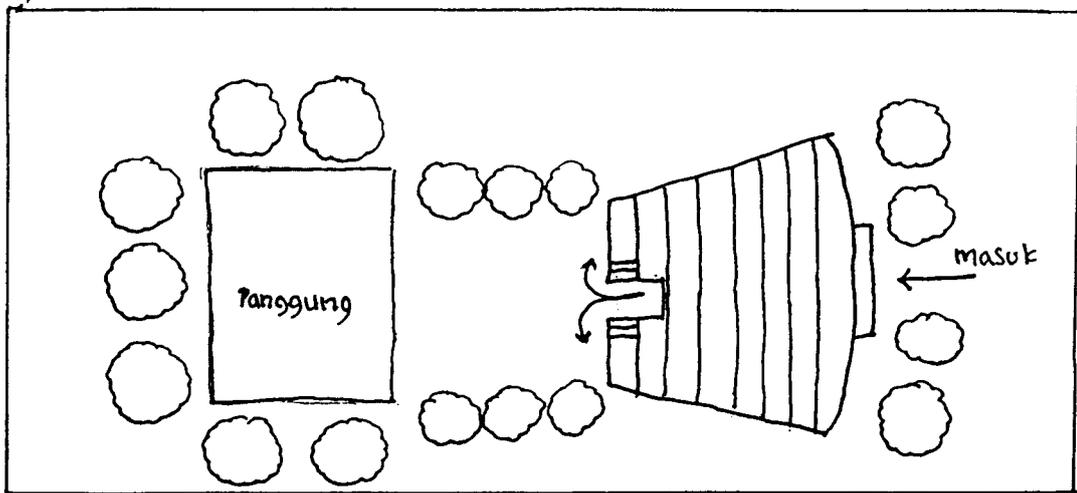
Area pertunjukan seni

Untuk arena pertunjukan seni ini berbentuk arena terbuka, dan antara tempat duduk penonton dengan panggung di berikan space kosong yang dapat digunakan untuk berjoget-joget, dan hal inilah salah satu yang cukup digemari oleh sebagian banyak pengunjung, hal ini sudah dapat dibuktikan pada panggung hiburan yang telah ada di taman AISN.



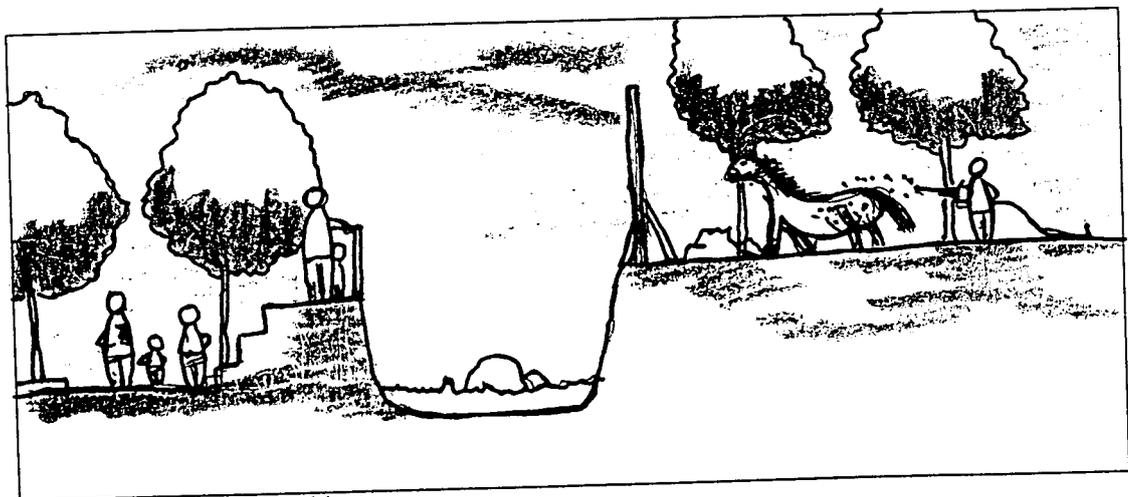
Gambar : Arena pertunjukan seni.

Untuk sirkulasi jalan masuk pada arena pertunjukan seni ini dapat dicapai dari segala arah di karenakan panggung pertunjukan ini merupakan panggung terbuka, sehingga para penonton dapat memasuki arena ini dari berbagai arah, selain itu para penonton pun dapat melihat pertunjukan ini tanpa memasuki are pertunjukan, contoh: penonton dapat melihat pertunjukan ini hanya dari samping-samping arena pertunjukan.



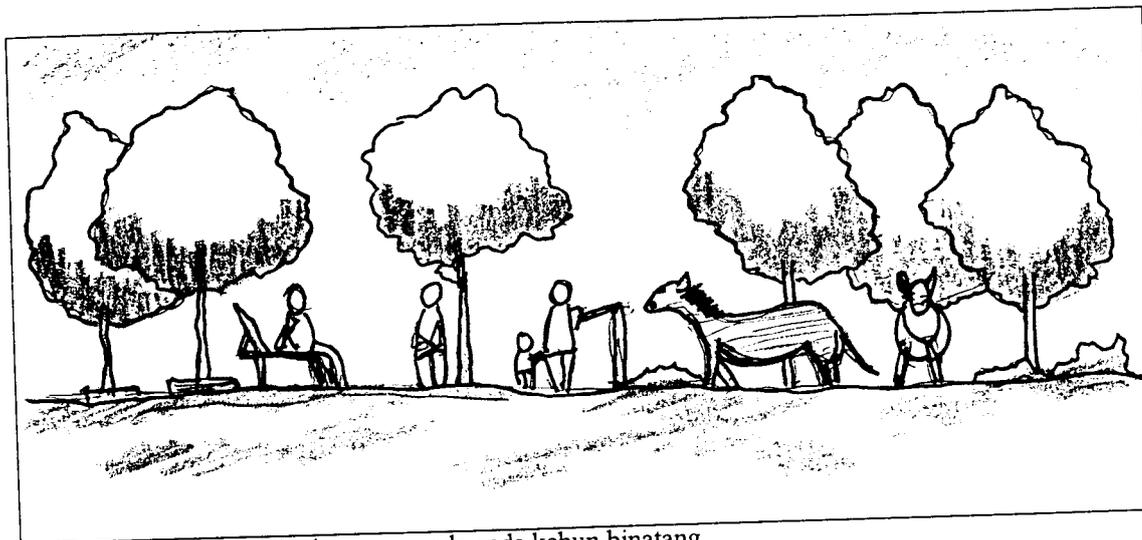
Arena kebun binatang

Selain kita dapat menikmati berbagai macam bentuk binatang-binatang yang berada pada kebun binatang ini, ada beberapa hal yang dapat di nikmati oleh para pengunjung salah satu hal yang cukup menarik pada arena kebun binatang ini adalah melihat bagaimana cara hewan-hewan tersebut dimandikan, selain itu juga kita juga dapat memberikan makanan pada binatang-binatang tersebut, hal inilah salah satu obyek yang cukup menarik bagi pengunjung anak-anak maupun orang dewasa yang di peroleh dari arena kebun binatang ini.



Gambar : Kebun binatang.

Memberikan makanan dan melihat cara memandikan binatang merupakan suatu hal yang cukup menarik bagi sebagian orang, karena hal ini merupakan suatu kegiatan yang jarang sekali di temui di berbagai sarana rekreasi. Kegiatan ini merupakan sesuatu hal yang cukup menarik yang berada di arena pertunjukan kebun binatang ini.

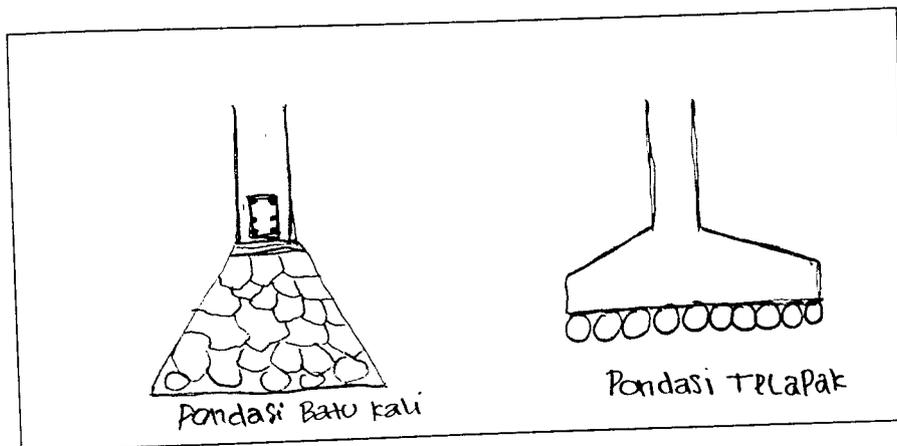


Gambar : Kegiatan yang ada pada kebun binatang.

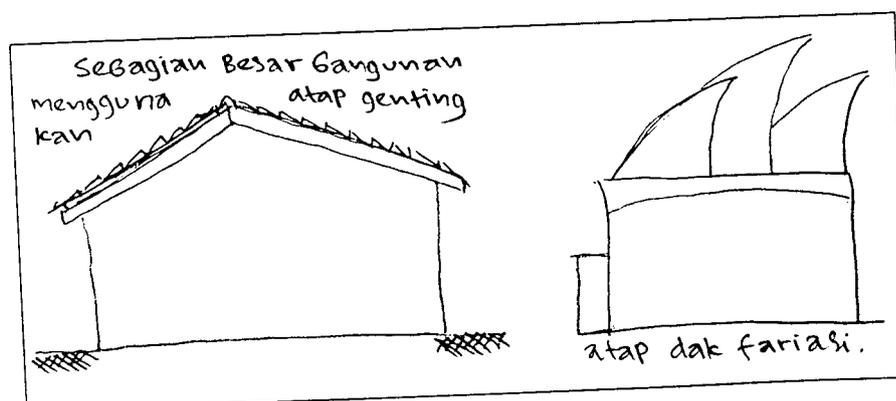
3.12 Analisa struktur

Struktur yang digunakan pada bangunan ini terbilang struktur yang masih tergolong sederhana, dibawah ini adalah beberapa criteria struktur yang akan digunakan pada bangunan dikawasan taman rekreasi ini.

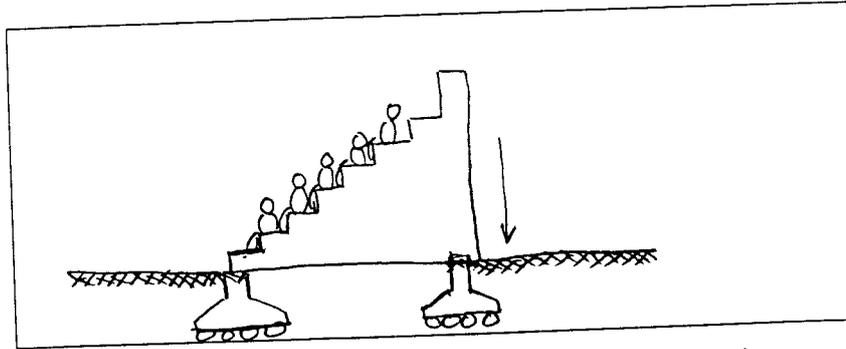
- Kriteria penentuan pondasi.
 - a. Harus mampu menumpu beban yang menyimpanya.
 - b. Harus fleksibel terhadap jenis tanah dan daya dukungnya.
 - c. Mendapatkan kemudahan dalam penyediaan bahan / material yang akan digunakan untuk pekerjaan pondasi.



- Struktur atap.
 - a. Struktur atap menggunakan bentukan yang dapat menyesuaikan bentuk bangunanya.
 - b. Bahan untuk atap dapat berupa genting dan atap dak yang difariasi.



- Struktur untuk pembentukan tempat duduk bagi arena pertunjukan kesenian terbuat dari cor-coran beton agar lebih kuat dan tahan lama.



Pondasi menggunakan
Pondasi telapak.

3.13 KESIMPULAN

Taman rekreasi AISN yang telah direlokasi dan menjadikannya taman rekreasi bagi keluarga ini, telah dirancang sedemikian rupa untuk dapat menghasilkan suatu kegiatan yang dapat mawadahi aktifitas bagi seluruh keluarga. Fasilitas-fasilitas yang dapat dilakukan dalam taman keluarga ini diantaranya adalah: aquarium, kolam pemancingan, arena kebun binatang, arena sirkus, arena pertunjukan seni (dapat dilakukan untuk kegiatan anak-anak maupun bagi orang dewasa), arena santai yang berupa tempat duduk-duduk dan taman bermain anak yang letaknya berada di tepian aliran sungai yang memungkinkan para pengunjung dapat menikmati pemandangan alam tersebut, yang terakhir adalah fasilitas rumah makan.

Kebutuhan-kebutuhan ruang pada taman rekreasi ini pun di upayakan dapat memberikan pelayanan rekreasi yang cukup menarik bagi pengunjungnya, sehingga mereka dapat menikmati rekreasi yang di lakukan dan juga memberikan kepuasan atas perjalanan yang mereka lakukan.

BAB 4

KONSEP DASAR PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

4.1 Konsep kunjungan wisata dan kebutuhan fasilitas

4.1.1 Konsep kegiatan wisata di Kota Cirebon

Kotamadya Cirebon memiliki beberapa obyek wisata yang sebenarnya jika dilakukan pemanfaatan yang optimal akan menghasilkan sebuah kota yang dapat mengandalkan hasil pendapatan daerahnya dari kegiatan pariwisata ini. Dengan kata lain kegiatan pariwisata ini merupakan salah satu pendapatan daerah yang penting.

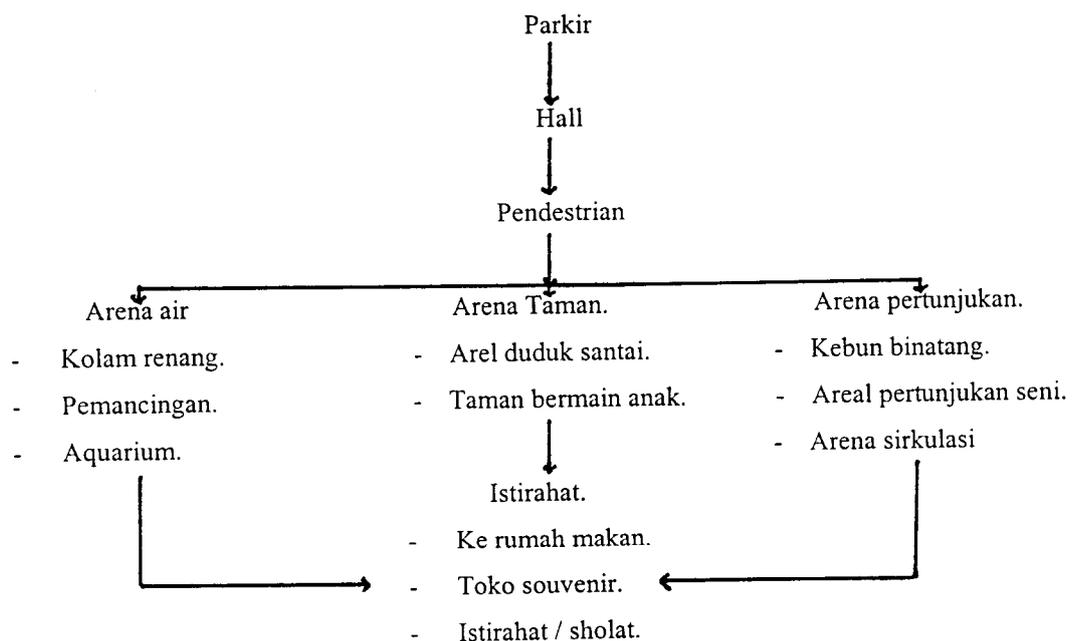
Pengembangan bidang pariwisata di daerah Cirebon, disamping dapat memacu pertumbuhan ekonomi daerah, juga sekaligus mencakup aspek pemerataan. Dalam hubungan ini di maksudkan pemerataan kesempatan berusaha dan kesempatan kerja.

4.2 Konsep Kajian pelaku dan kegiatan.

4.2.1 Identifikasi pelaku kegiatan

a. Pengunjung.

Pola kegiatan yang akan diwadahi pada taman rekreasi keluarga ini meliputi:



b. Pengelola

Pengelola adalah sekelompok orang yang bertugas mengatur dan mengakomodasikan seluruh kegiatan yang ada pada fasilitas taman rekreasi tersebut, untuk memberikan kepuasan dan kesenangan pengunjung yang datang ketempat ini.

Kegiatan pengelolaan antara lain:

1. Administrasi.
2. Pengelola kegiatan bagi pengunjung.
3. Pengelola kegiatan pendukung.

4.3 Konsep kebutuhan ruang

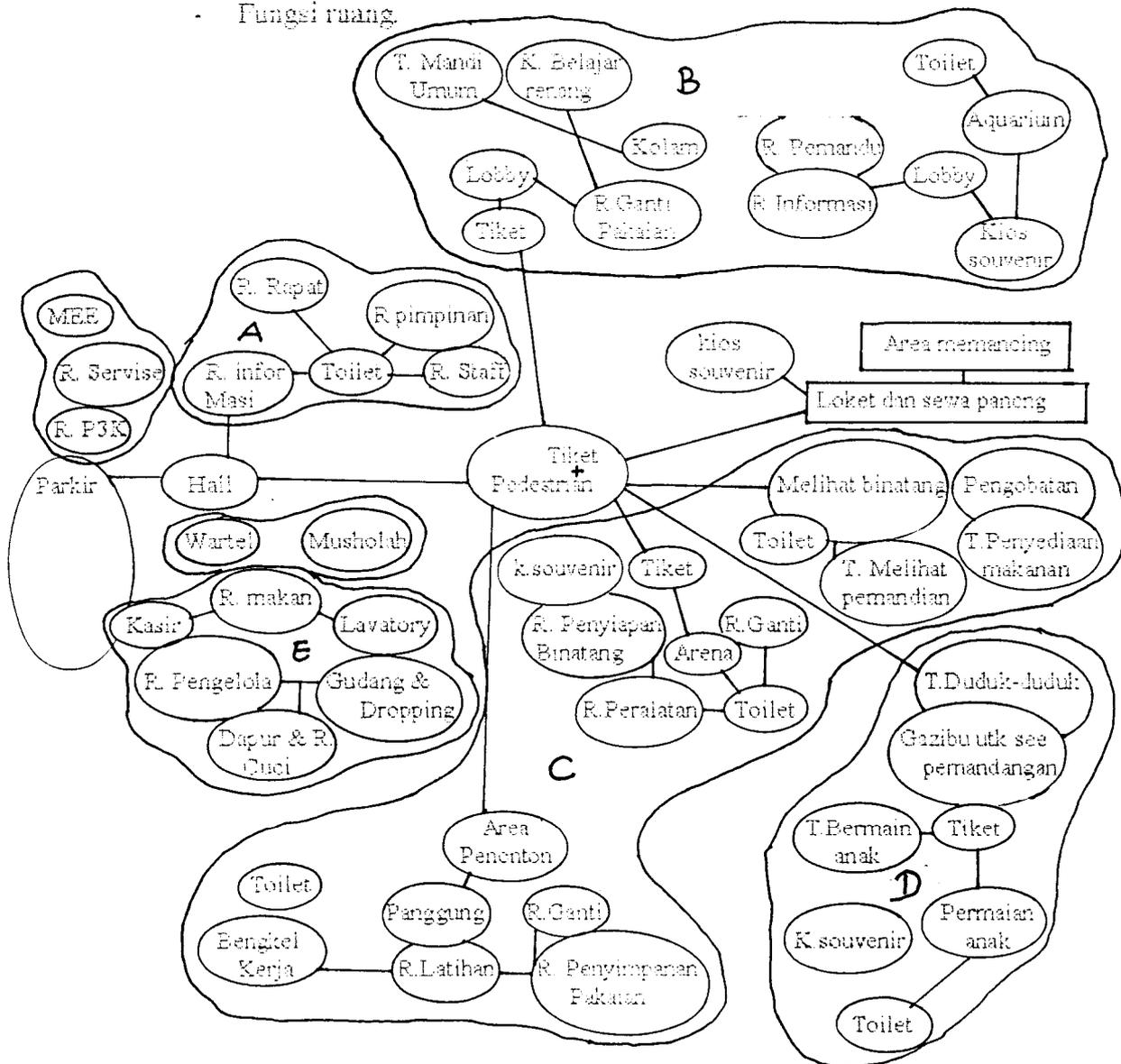
Kelompok Kegiatan	Jenis kegiatan	Fas	Kebutuhan ruang
Arena Air	Kolam renang	Baru	<ul style="list-style-type: none">- Kolam renang.- Tempat mandi umum.- Ruang ganti pakaian- Tempat belajar renang- Lobby- Loket
	Memancing	Baru	<ul style="list-style-type: none">- Loket dan sewa pancing- Tempat memancing
	Aquarium	Baru	<ul style="list-style-type: none">- Aquarium ikan hias- Aquarium ular laut- Aquarium terumbu karang- Aquarium ikan laut- R. tunggu / lobby- Tempat loket- R. informasi- R. pemandu- Toko cinderamata- toilet
Arena pertunjukan	Arena kesenian terbuka	Lama	<ul style="list-style-type: none">- T. penyimpanan pakaian.- Ruang latihan.- Panggung utama.- Gudang layar pertunjukan.- Ruang ganti pakaian.- Bengkel kerja.- Daerah belakang panggung
	Rekreasi kebun binatang	Baru	<ul style="list-style-type: none">- Ruang pameran vetebrata- R. binatang mamalia.- R. binatang burung.- R. binatang reptil.- Tempat menyaksikan pemandian binatang- R. penyediaan makanan binatang- R. pengobatan bagi binatang.

	Arena rekreasi sirkus	Baru	<ul style="list-style-type: none"> - Arena untuk pementasan binatang - R. penyiapan binatang. - Tiket - Km/wc. - R. ganti bagi pemain sirkus. - R. peralatan.
Taman santai	Taman untuk bersantai, duduk, jalan-jalan.	Lama	<ul style="list-style-type: none"> - Tempat duduk-duduk.
	Taman bermain anak	Baru	<ul style="list-style-type: none"> - Ayunan. - Karusel. - Balok keseimbangan. - Papan luncur. - Kotak-kotak. - Tiang loncat.
Lama		<ul style="list-style-type: none"> - Kereta api - Sepeda air - Mobil balap dan bom-bom car - Kincir 	
Fas. pendukung	Rumah makan.	Baru	<ul style="list-style-type: none"> - Ruang makan. - Kasir. - Ruang pengelola. - Lavatory. - Dapur dan ruang cuci. - Gudang & dropping barang.
	Ruang penerima	Baru	<ul style="list-style-type: none"> - Hall penerima / lobby.
	Tempat ibadah	Lama	<ul style="list-style-type: none"> - Musholah.
	Jasa telekomunikasi	Lama	<ul style="list-style-type: none"> - Wartel.
	Parkir	Lama	<ul style="list-style-type: none"> - Parkir
	Kios souvenir	Baru	<ul style="list-style-type: none"> - Kios souvenir
	Toilet	Lama.	
pengelola	Kegiatan mengelola, Mengatur, memelihara	Lama	<ul style="list-style-type: none"> - R. Tiket / retribusi - R. informasi & keamanan - R. pimpinan pengelola - R. staff administrasi - R. rapat - Lavatory pengelola - R. P3K - R. servis - R. MEE - Km / wc

4.4 Konsep organisasi ruang

Sebagai dasar pertimbangan untuk menentukan organisasi ruang adalah sebagai berikut:

- Kelompok kegiatan.
- Jenis kegiatan yang berhubungan dengan aktivitas pelaku kegiatan
- Kebutuhan ruang.
- Fungsi ruang.



- A. Kelompok pengelola dan sarana pendukung.
- B. Fasilitas arena air.
- C. Fasilitas arena pertunjukan.
- D. Fas. Taman santai dan bermain
- E. Fas. Pendukung

4.5 Konsep besaran ruang

Total besaran ruang = 11.480 m
Open space untuk sarana parkir dan kios souvenir = 5.284 m

Luas area terbangun = jumlah luas total – luas area terbuka
= 11.480 – 5.284 = 6196 m

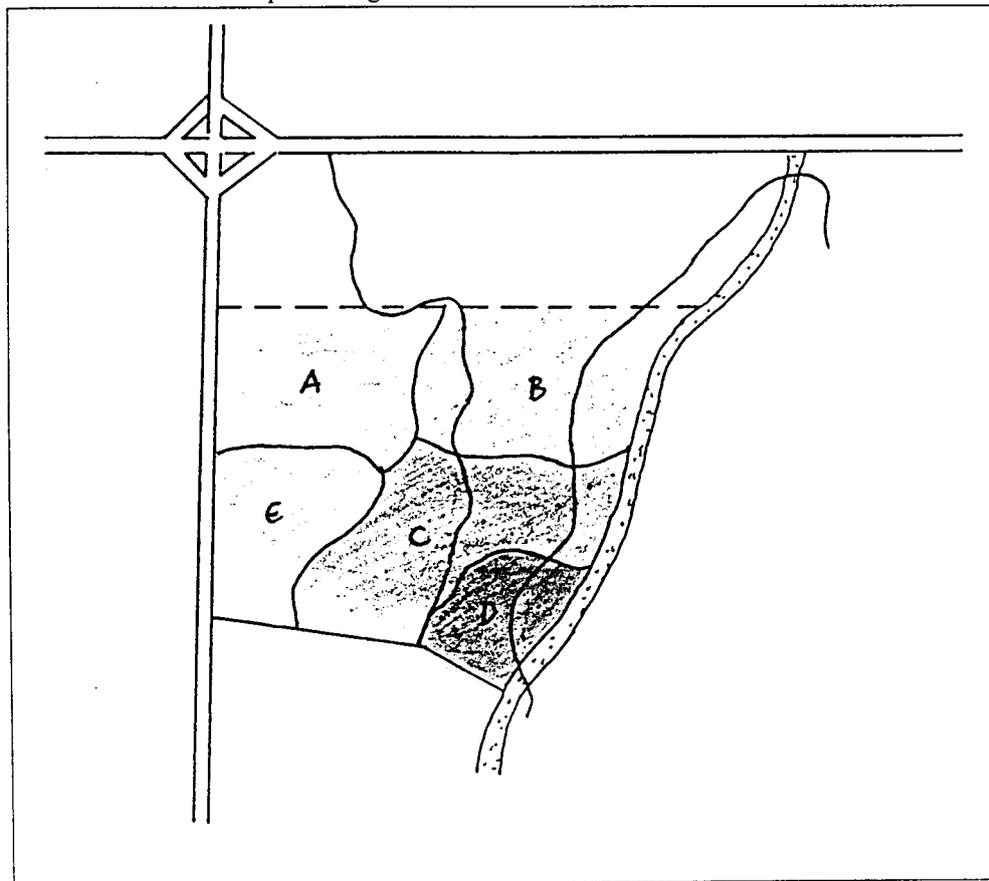
Luas site = 70.000 m

KDB = 20 %

KDB = 20 % x 70.000 = 14.000 m

4.6 Konsep zoning

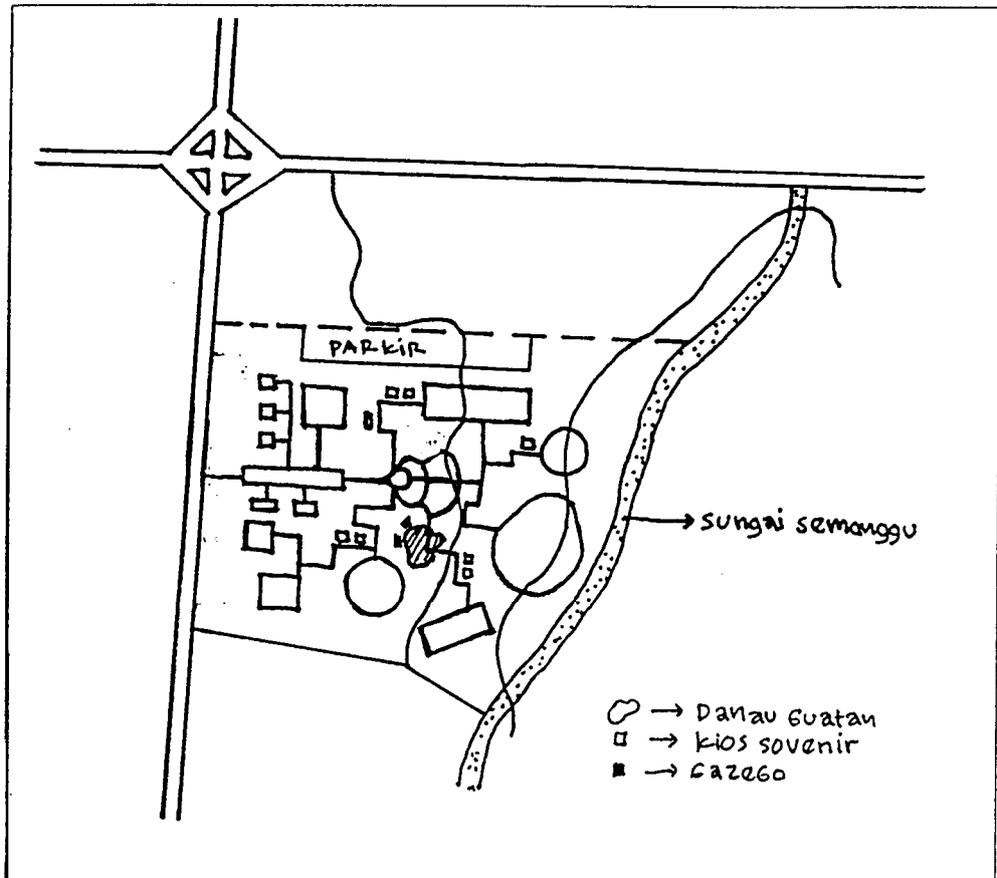
Gambar : penzoningan



Ket: A Kel. Pengelola dan sarana pendukung
B. Fasilitas arena air.
C. Fasilitas arena pertunjukan

D. Fasilitas taman santai dan bermain.
E. Rumah makan.

4.7 Konsep tata Massa



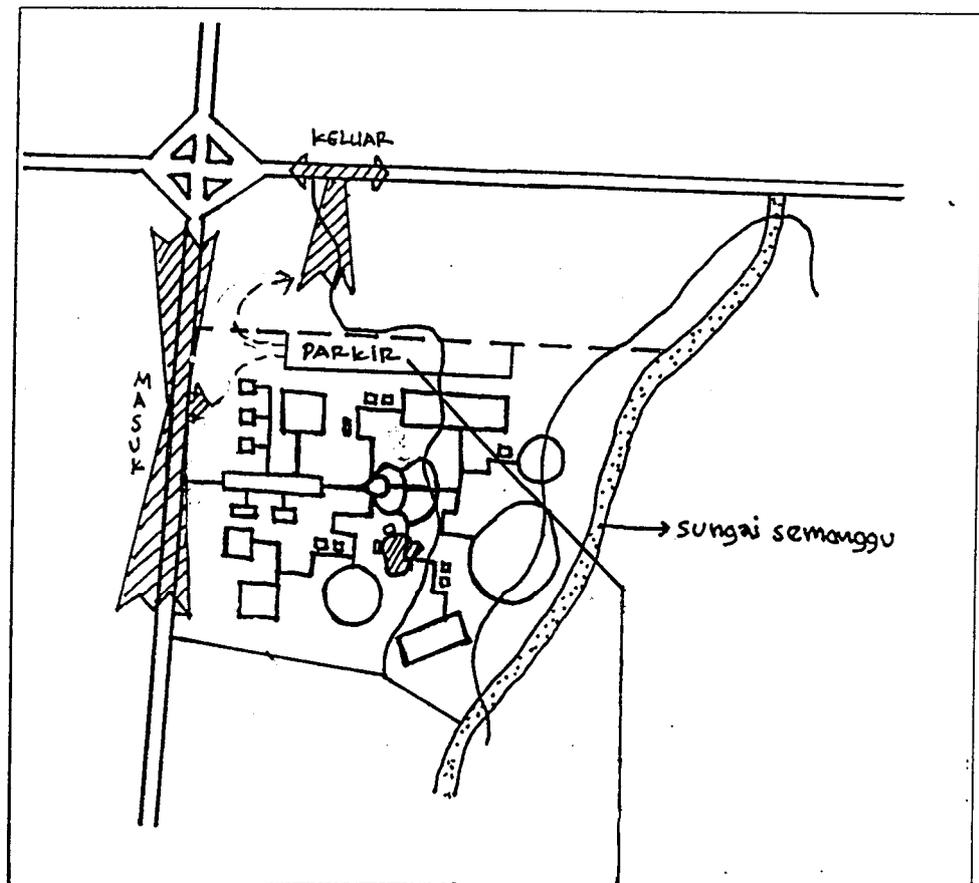
Gambar : tata massa

Ket: Kel. Pengelola dan sarana pendukung.
Fas. Arena air.
Fas. Arena pertunjukan seni

Fas. Taman santai dan bermain.
Fas. Pendukung.

Penempatan-penempatan masa dilakukan berdasarkan letak yang lebih cocok digunakan oleh fasilitas tersebut.

4.8 Konsep pencapaian



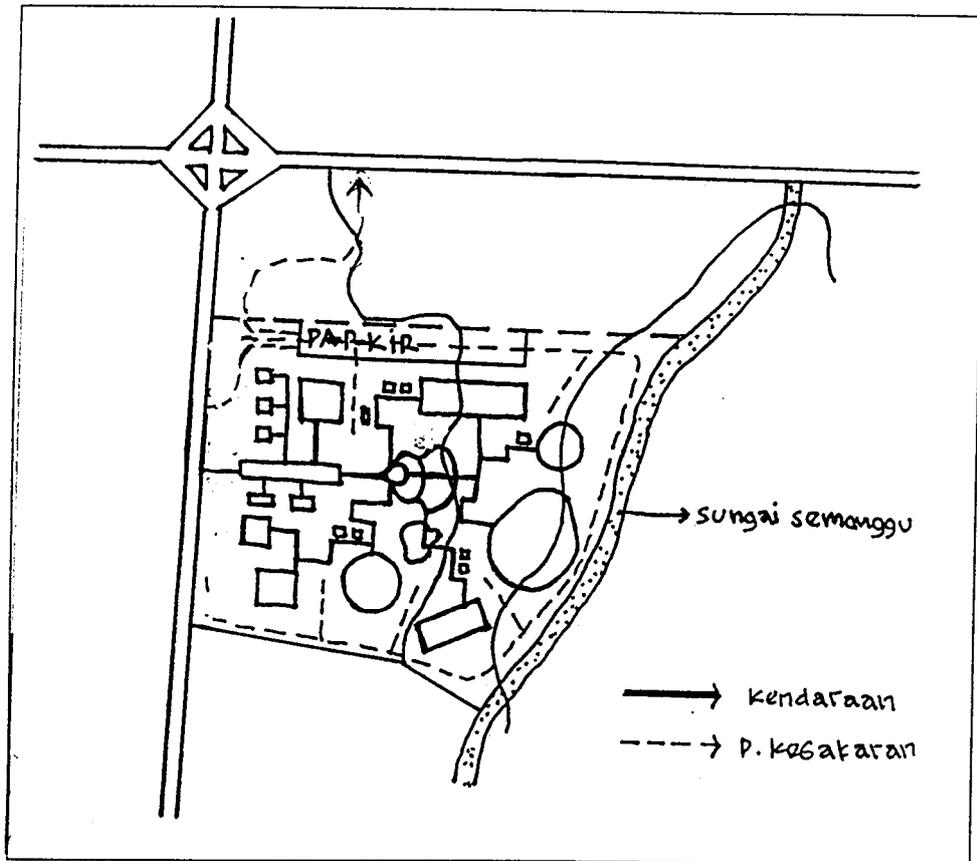
Gambar : Pencapaian ke site

- Ket :
- | | |
|--------------------------------------|--------------------------------|
| Kel. Pengelola dan sarana pendukung. | Fas. Taman santai dan bermain. |
| Fas. Arena air. | Fas. Pendukung. |
| Fas. Arena pertunjukan seni. | |
- Area parkir

Pencapaian pada lokasi ini untuk jalan masuk pada lokasi ini berada pada jalan Brigjen Darsono, dengan jarak antara perempatan lampu merah dengan jalan masuk lokasi adalah 150 meter, dan jalan masuk dapat ditempuh dari dua arah, utara dan selatan. Sedangkan untuk jalan keluar berada / terletak di jalan Pemuda, dengan jarak antara perempatan / persimpangan dengan jalan keluar adalah 70 meter.

4.9 Konsep sirkulasi

Sirkulasi untuk kendaraan



Gambar : sirkulasi untuk kendaraan.

Ket :

Kel. Pengelola dan sarana pendukung.

Fas. Taman santai dan bermain.

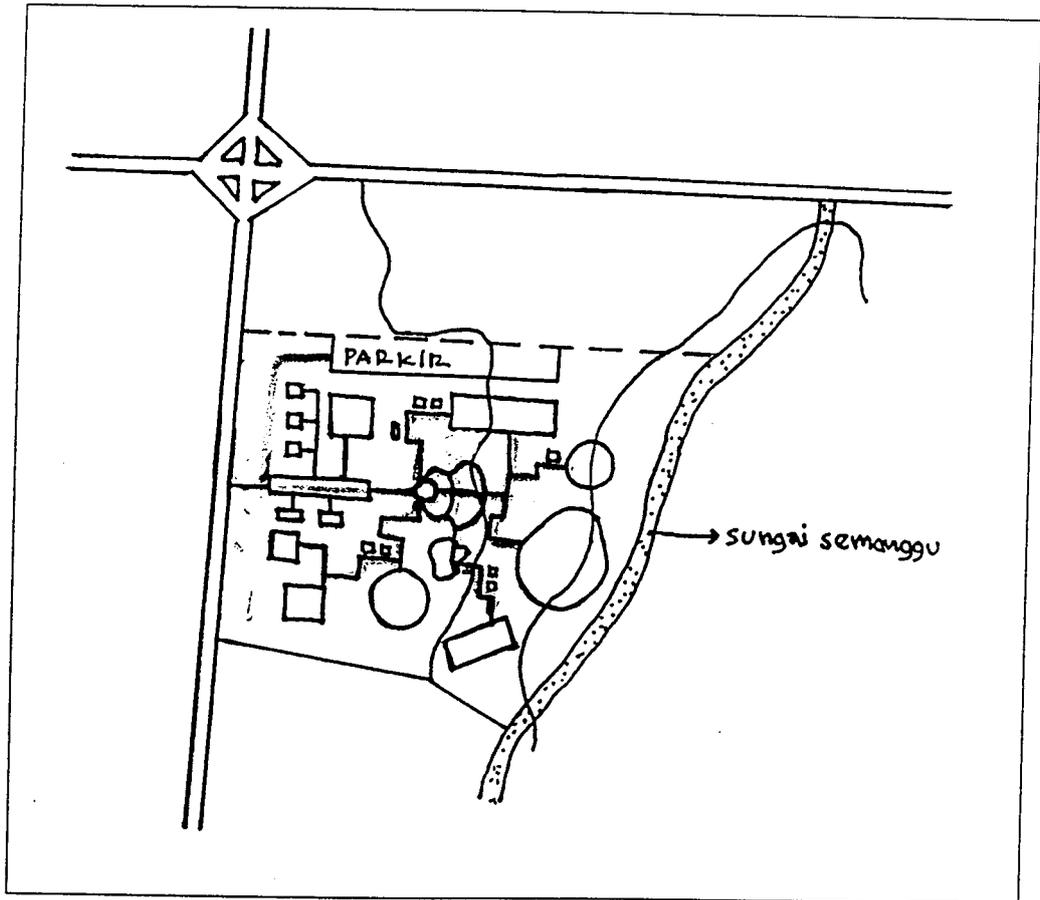
Fas. Arena air.

Fas. Pendukung.

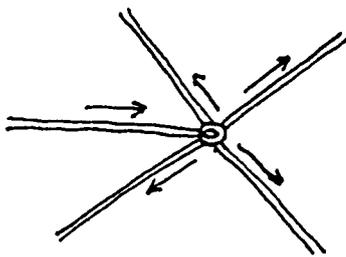
Fas. Arena pertunjukan seni.

—————> Sirkulasi kendaraan.

- - - - -> Sirkulasi pemadam kebakaran.

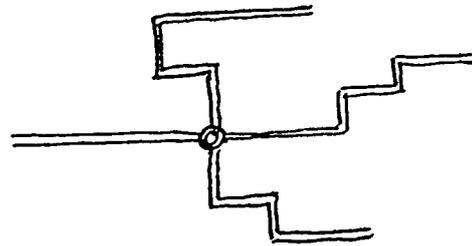
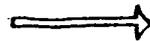


Sirkulasi untuk manusia (pejalan kaki).



Bentukan radial.

Pengumpulan pada satu titik kemudian
Disebarkan kesegala arah.

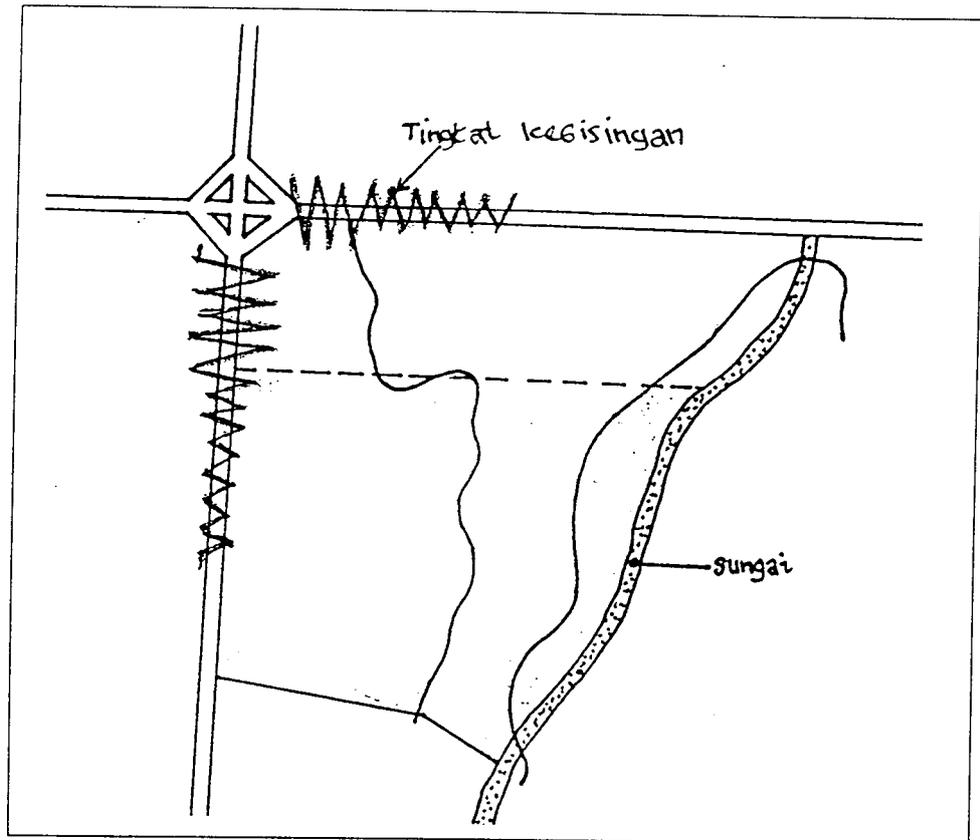


Sirkulasi pejalan kaki

dibentuk berkelok diharapkan
pengunjung akan mendapatkan
suatu suasana yang berbeda.

4.10 Konsep pengolahan tapak

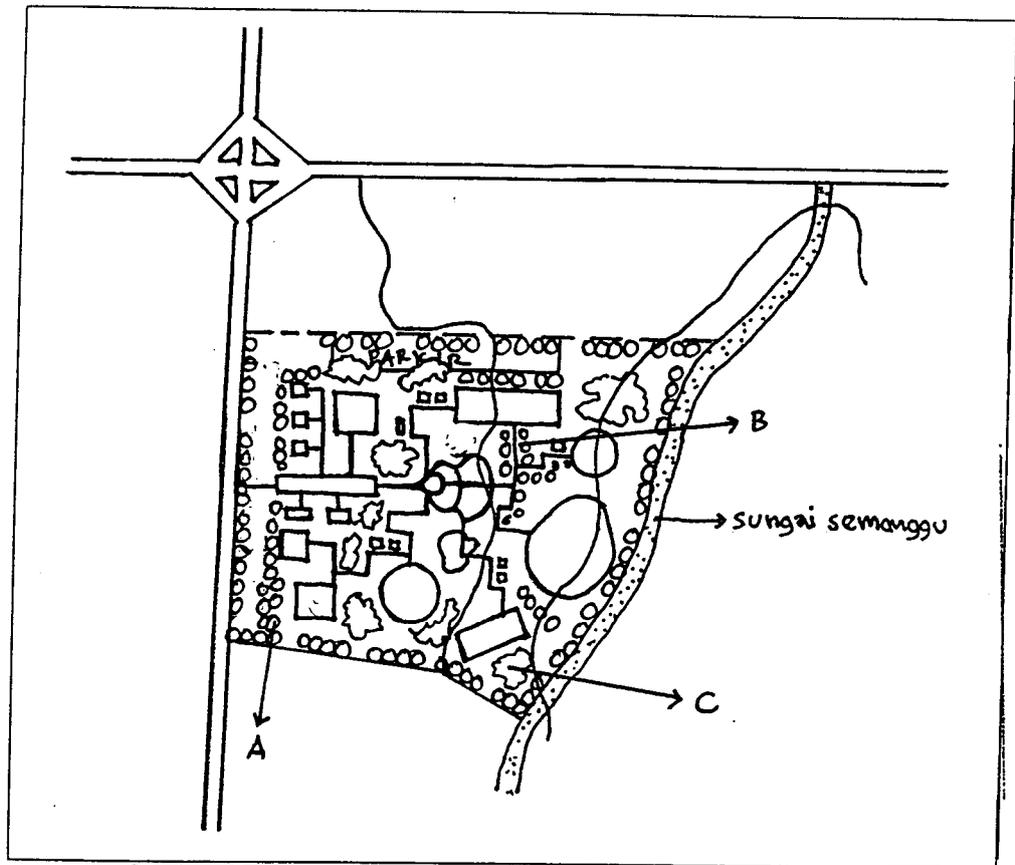
Konsep kebisingan.



Gambar : Tingkat kebisingan di kawasan site.

Tingkat kebisingan yang terjadi pada kawasan rekreasi ini tidak terlalu mengganggu kegiatan yang dilakukan di lokasi tersebut, namun sebagian fasilitas ini dapat memanfaatkannya.

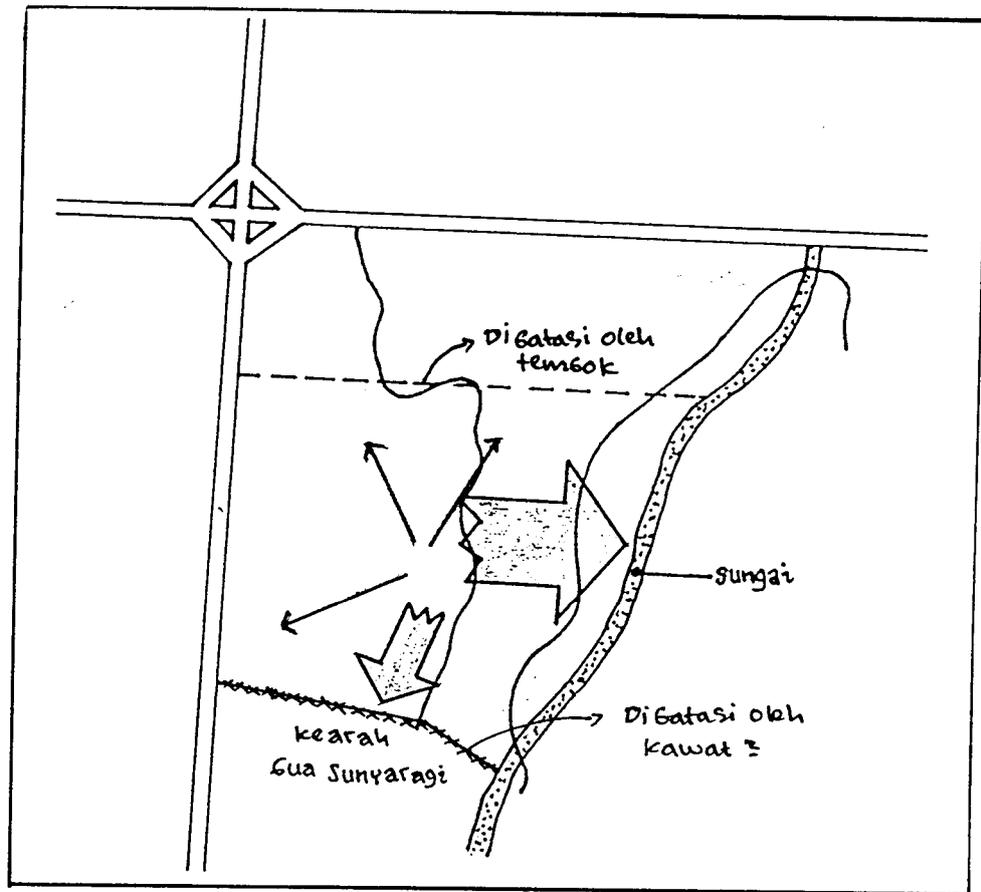
Konsep vegetasi



Gambar : Penataan vegetasi

- A ——— Barrier (penahan kebisingan).
- B ——— Pengarahannya ke lokasi lain.
- C ——— Peneduh.

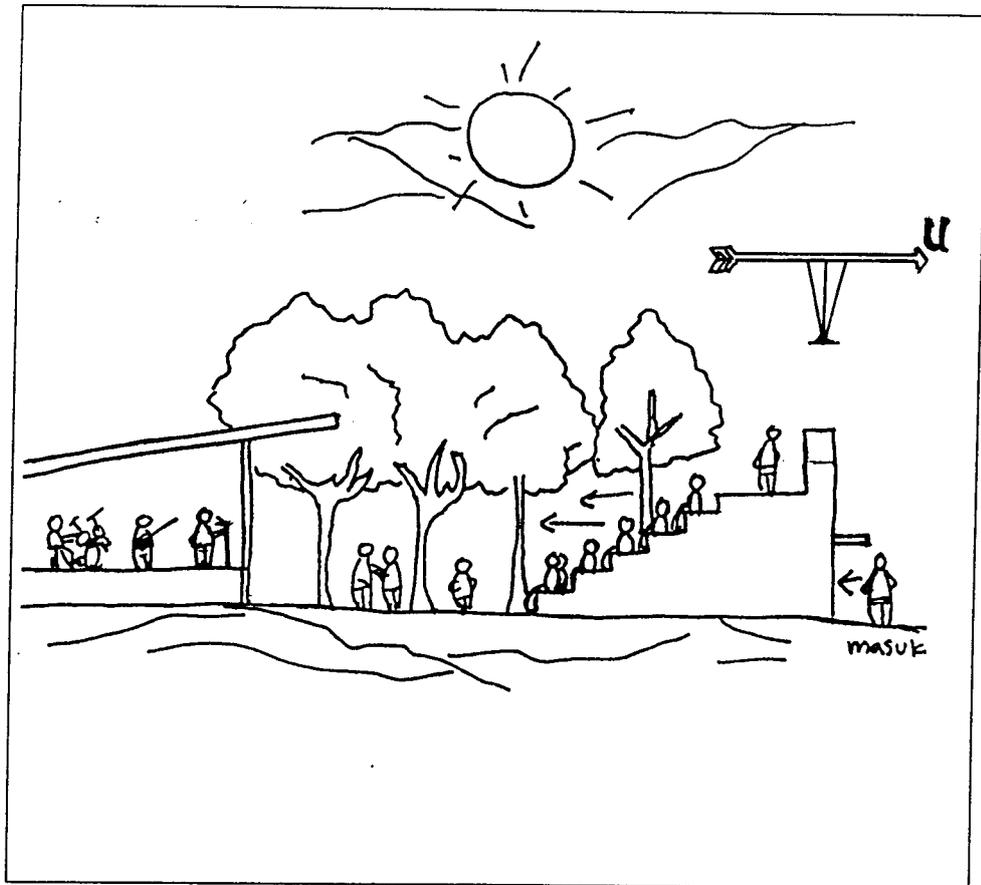
Konsep pemandangan dari tapak



Gambar : pengarahan tapak pada site.

Pemandangan diarahkan pada tepian sungai yang berada dekat dengan lokasi, selain itu pemandangan juga diarahkan pada lokasi gua Sunyaragi dan fasilitas-fasilitas lain.

Konsep lintasan matahari

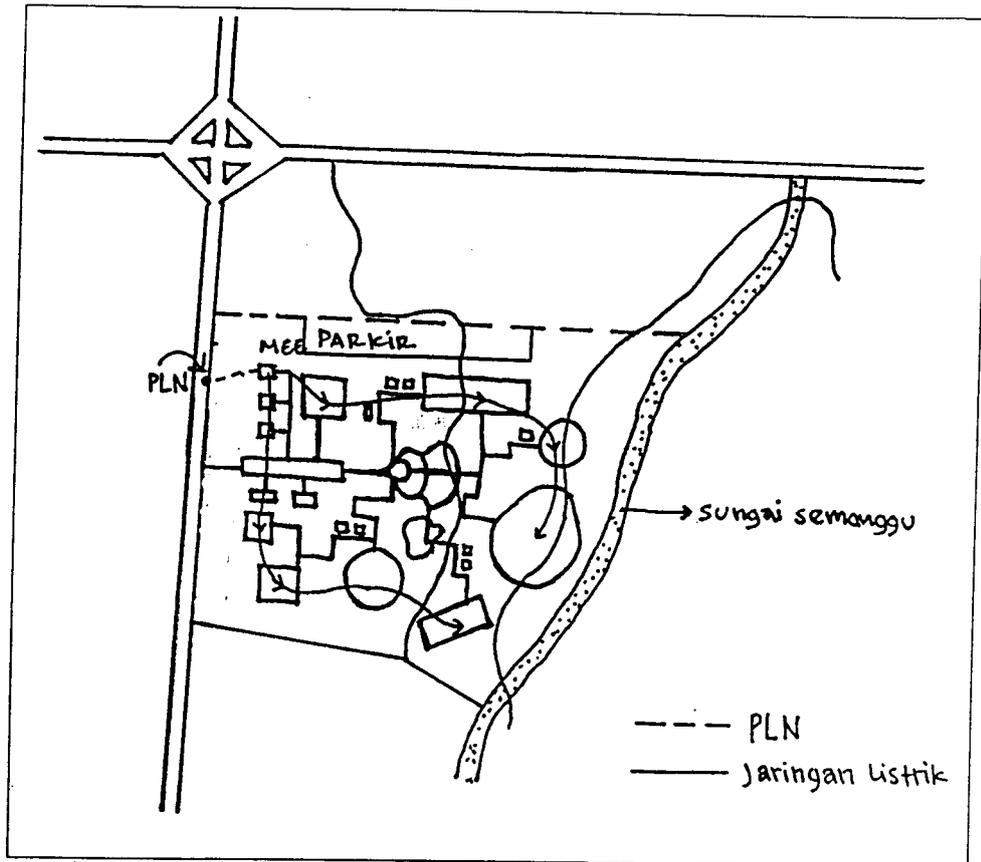


Gambar : Pengaruh sinar matahari terhadap fasilitas pertunjukan seni.

Lintasan matahari ini berguna untuk menentukan arah yang tepat bagi pembangunan yang direncanakan agar tidak terjadi hal yang dapat merugikan atau membuat para pengunjung merasa tidak nyaman dalam menikmati fasilitas yang mereka lakukan.

4.11 Konsep sistim utilitas

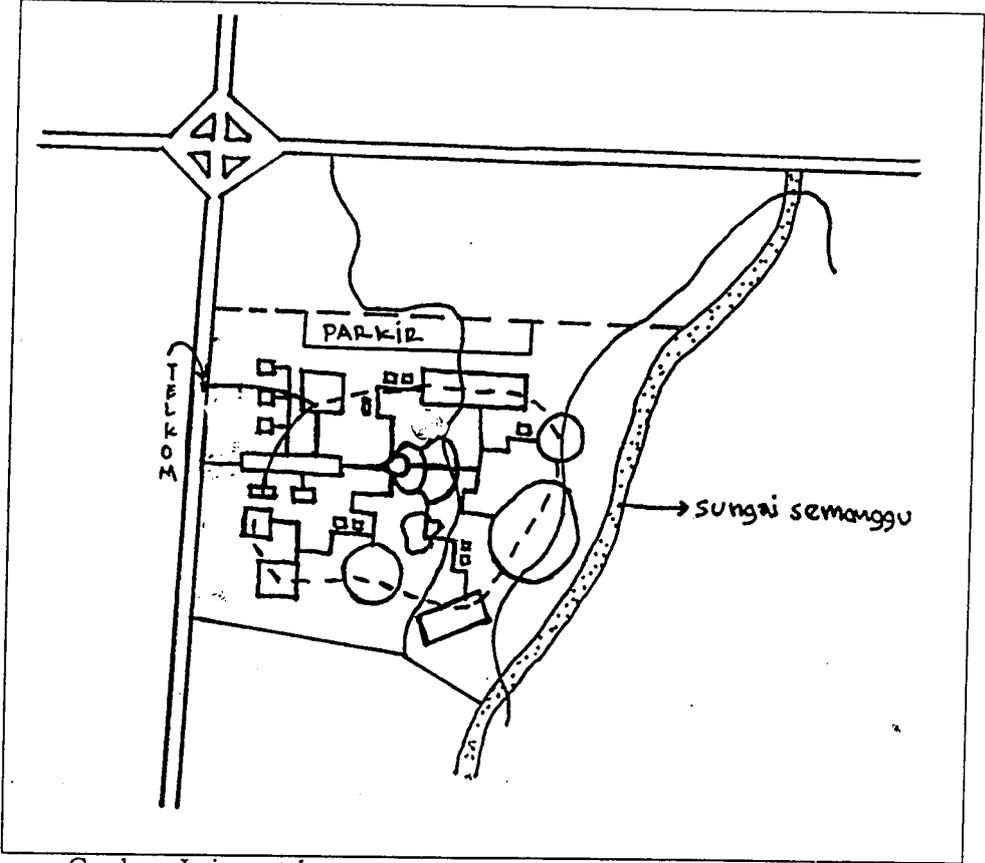
Konsep jaringan listrik



Gambar : Jaringan listrik.

- → PLN.
- → Jaringan listrik

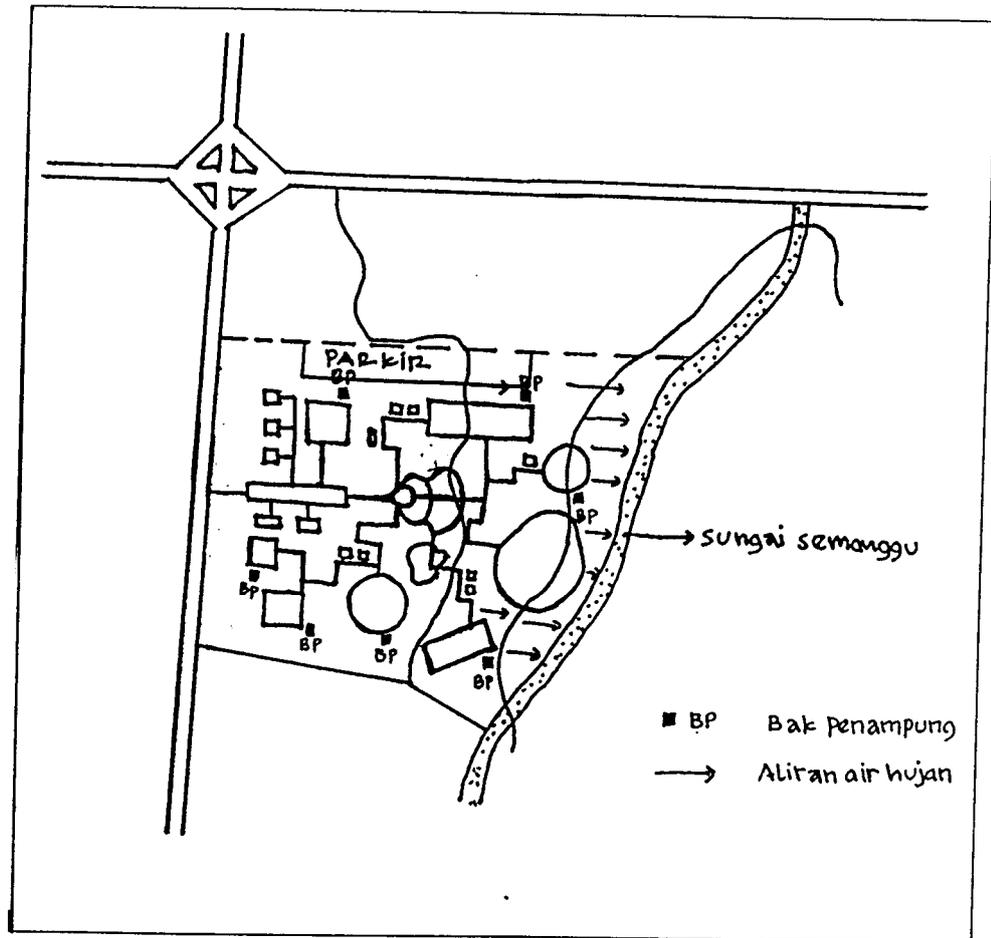
Konsep jaringan telpon



Gambar : Jaringan telpon

- Jaringan telpon
- - - - -→ Jaringan interkom

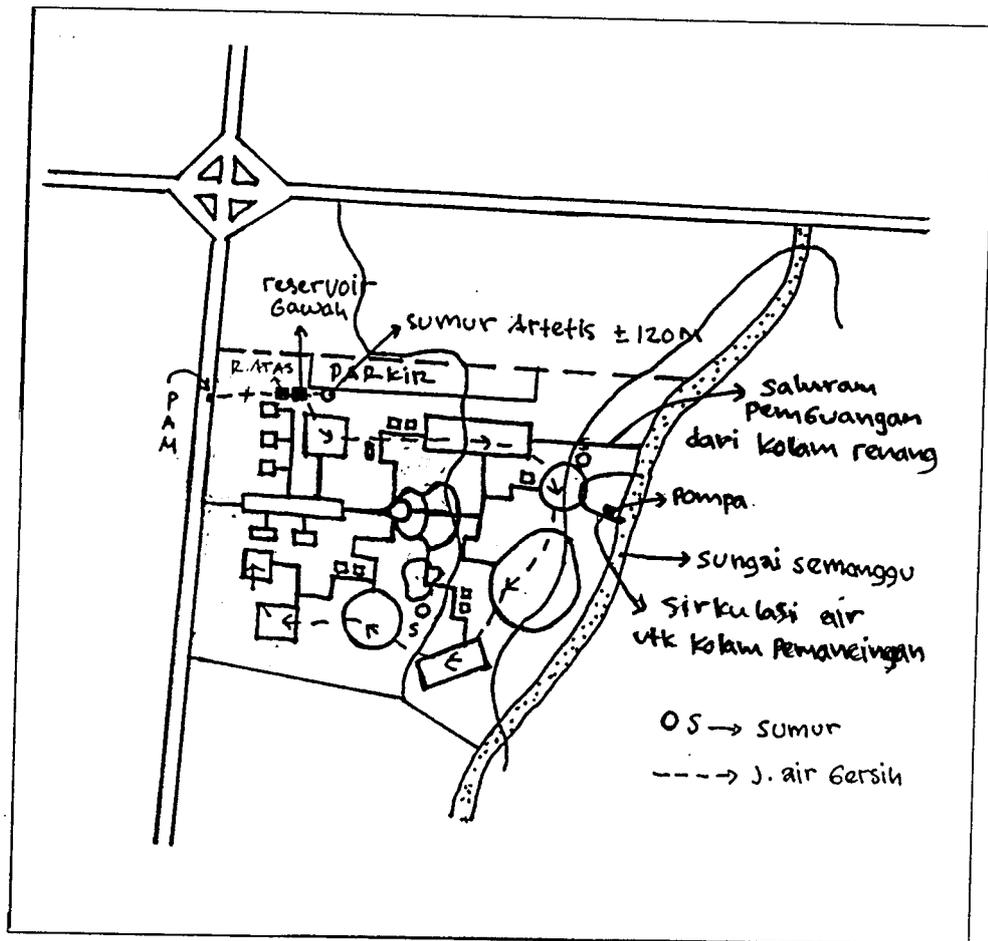
Konsep drainase



Gambar : Drainase

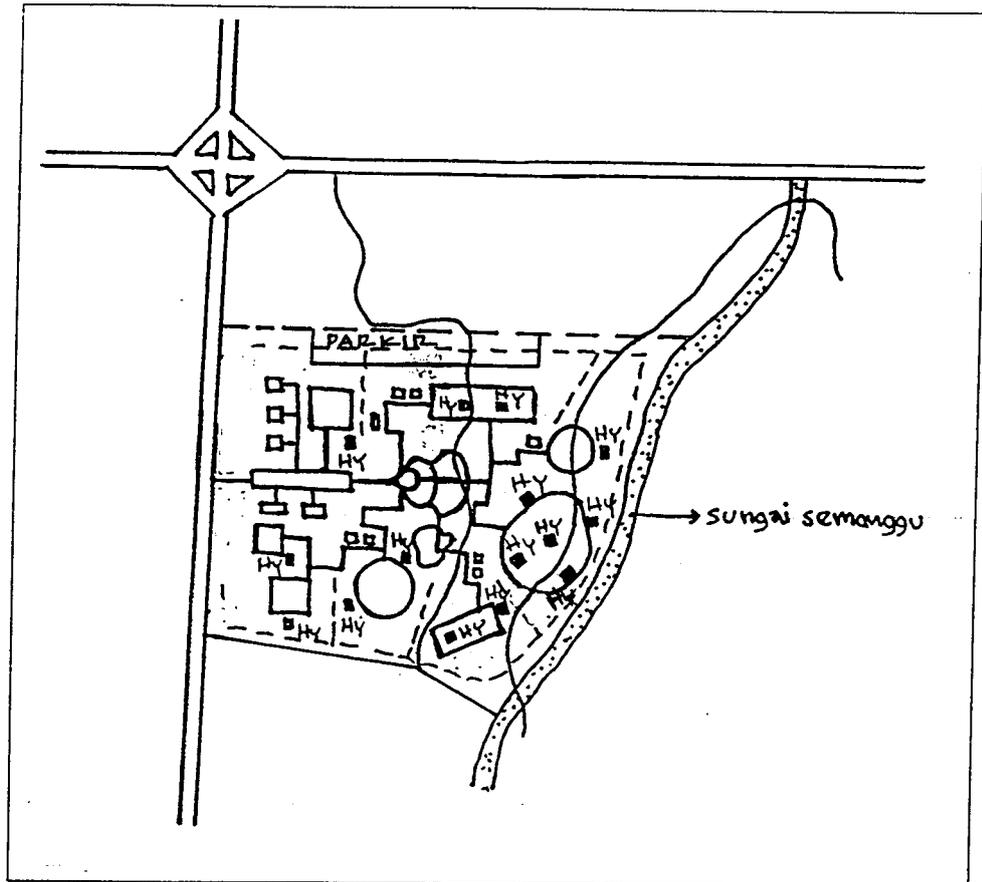
- BP Bak penampung air hujan
- Aliran air hujan

Konsep jaringan air bersih dan pemadam kebakaran



————→ Jaringan air bersih.

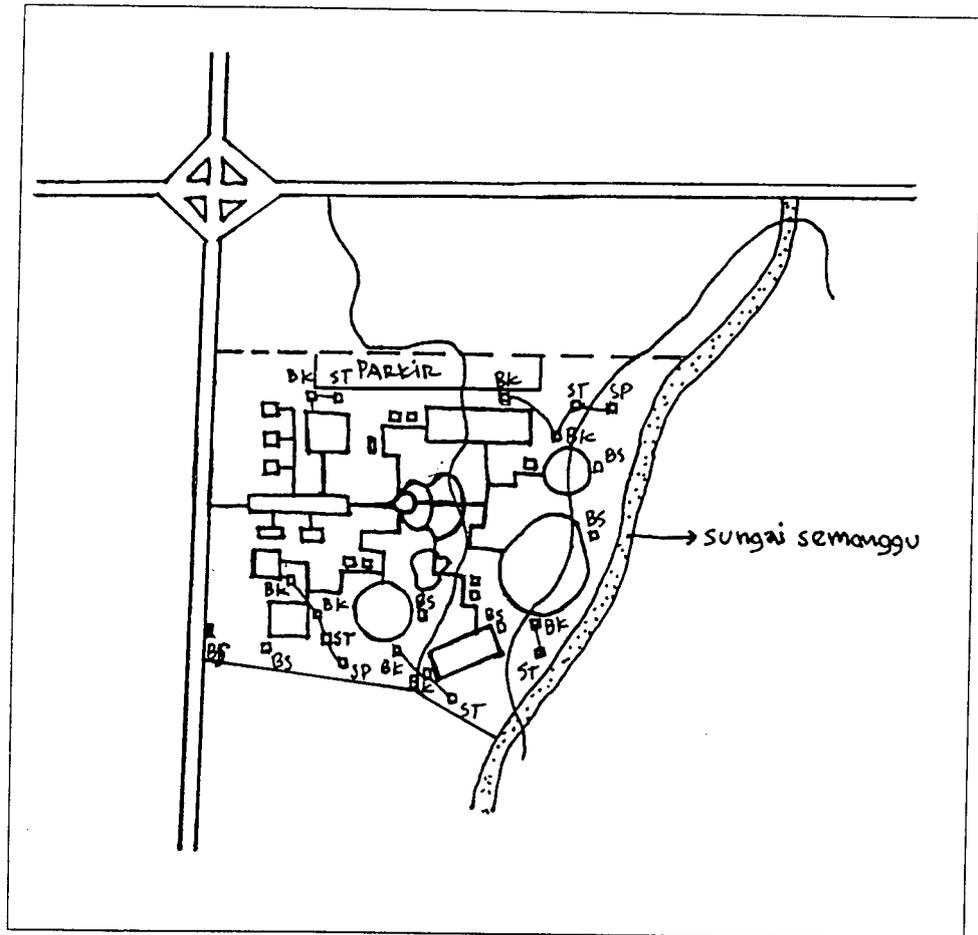
Konsep pemadam kebakaran



Gambar : Fasilitas yang ada untuk pemadam kebakaran

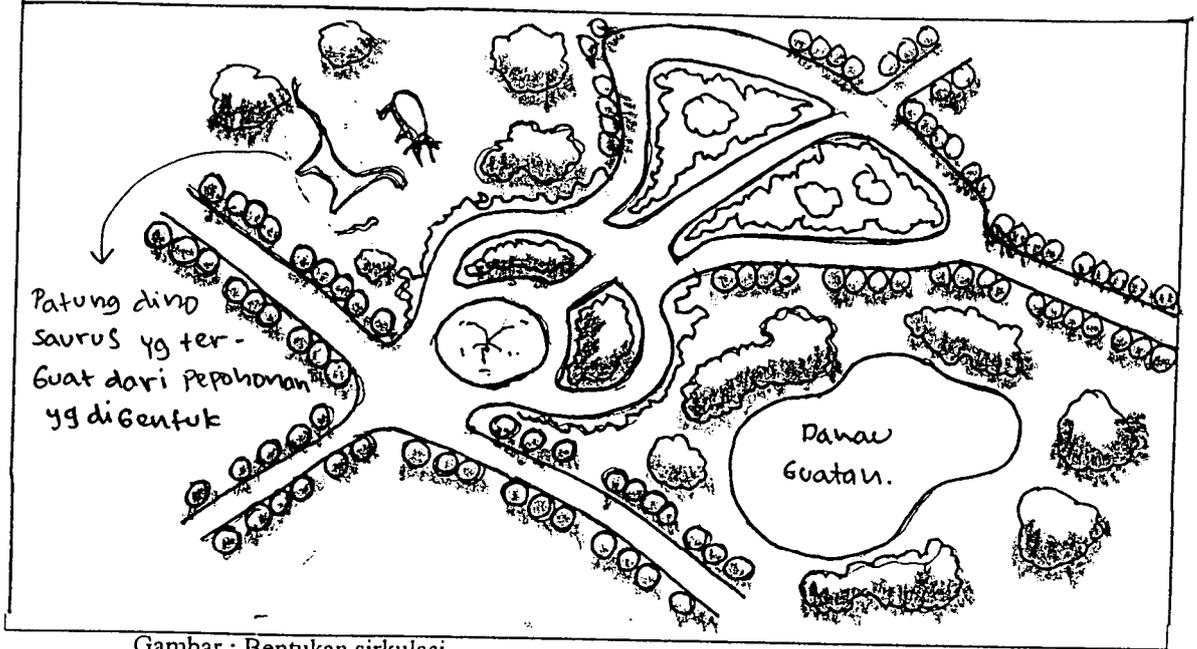
- Hydrant
- — — → Sirkulasi pemadam kebakaran.

Konsep jaringan air kotor dan bak sampah

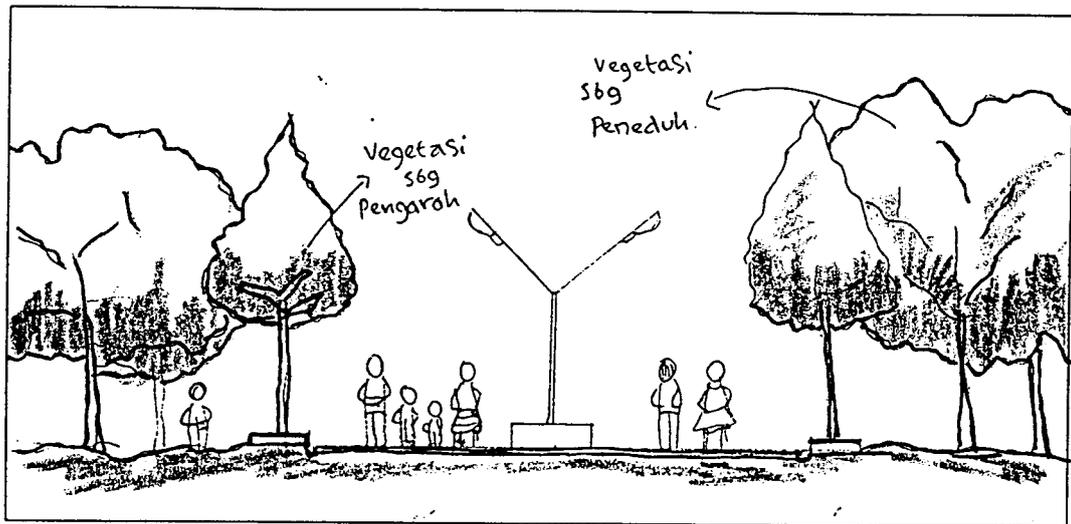


- Air hujan → Bak kontrol.
 Dapur → Bak penyaringan lemak.
 K. Mandi → Bak kontrl.
 Wc → Septictank.
- Bk → Bak kontron.
 St → Septictank.
 Sp → Sumur peresapan.
 Bs → Bak sampah.

Tampak sirkulasi

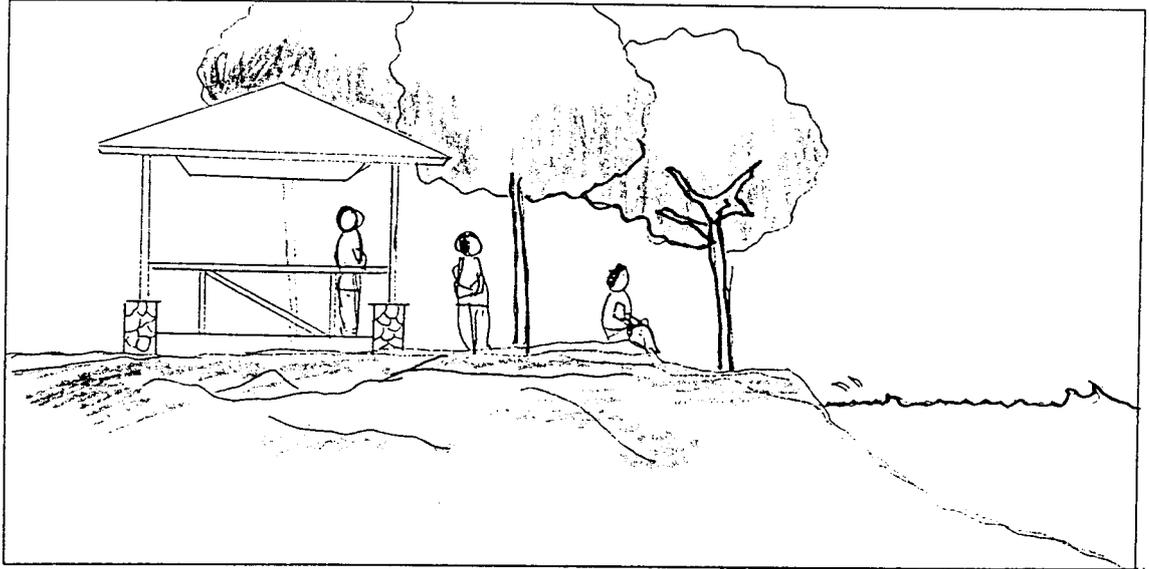


Gambar : Bentuk sirkulasi

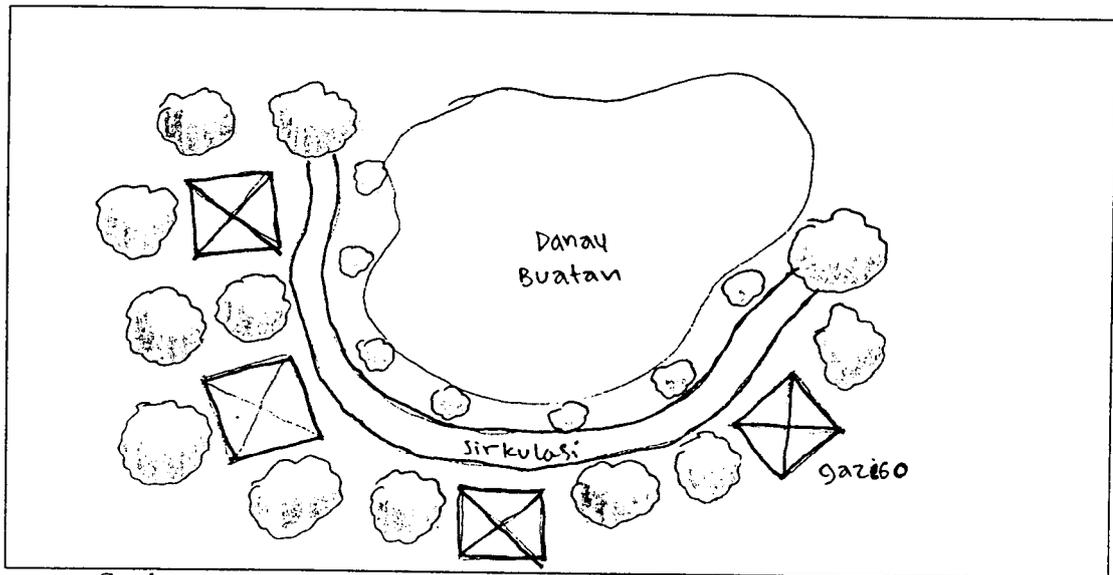


Gambar : Pemanfaatan vegetasi.

Gazebo

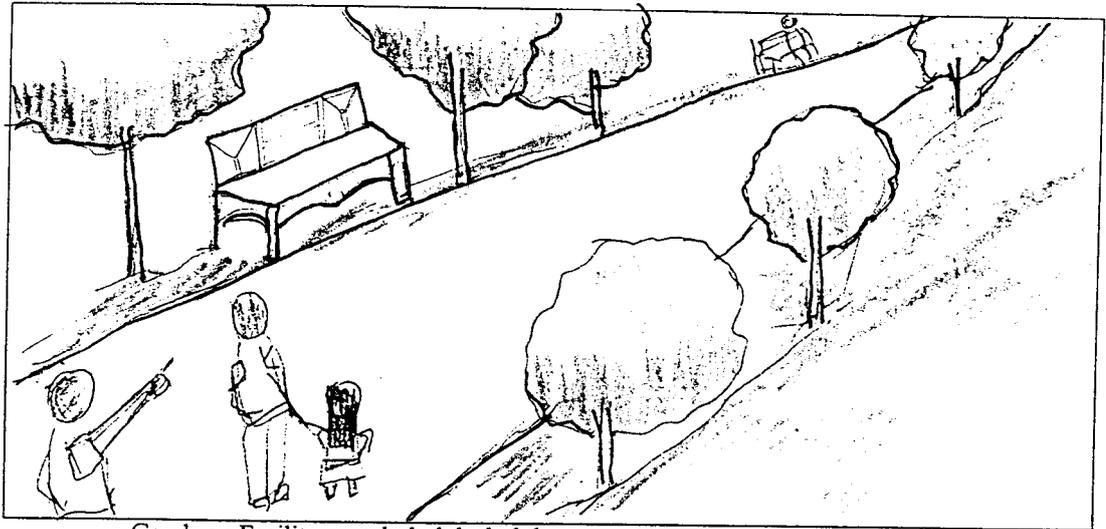


Gambar : Fasilitas gazebo

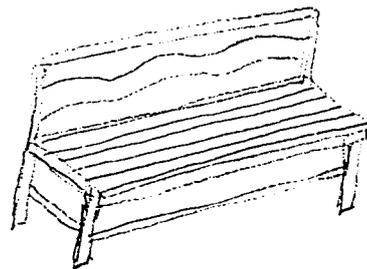
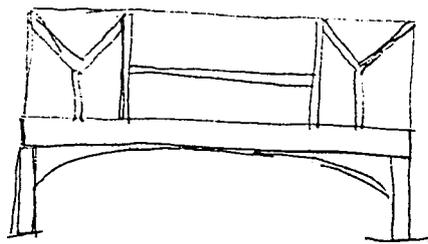


Gambar : penempatan gazebo.

Fasilitas untuk duduk-duduk

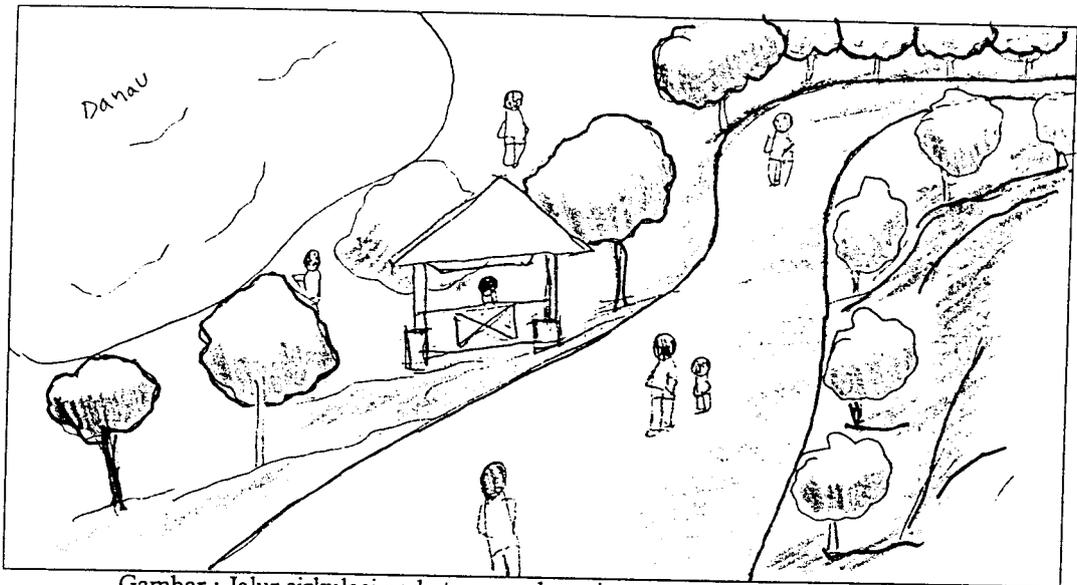


Gambar : Fasilitas untuk duduk-duduk.



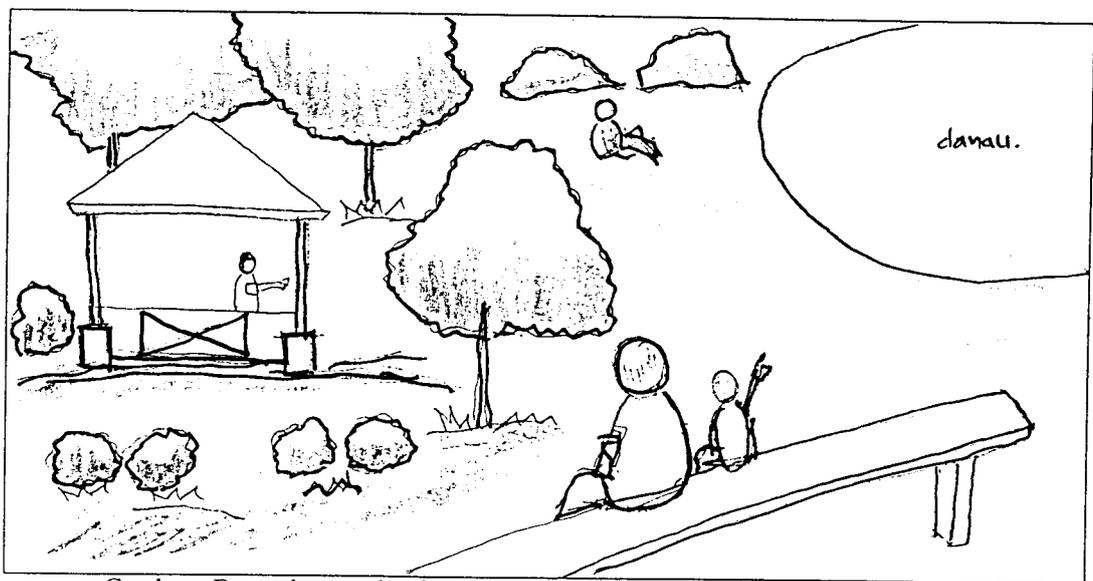
Gambar : Bentuk-bentuk T. Duduk

Sirkulasi dalam taman rekreasi

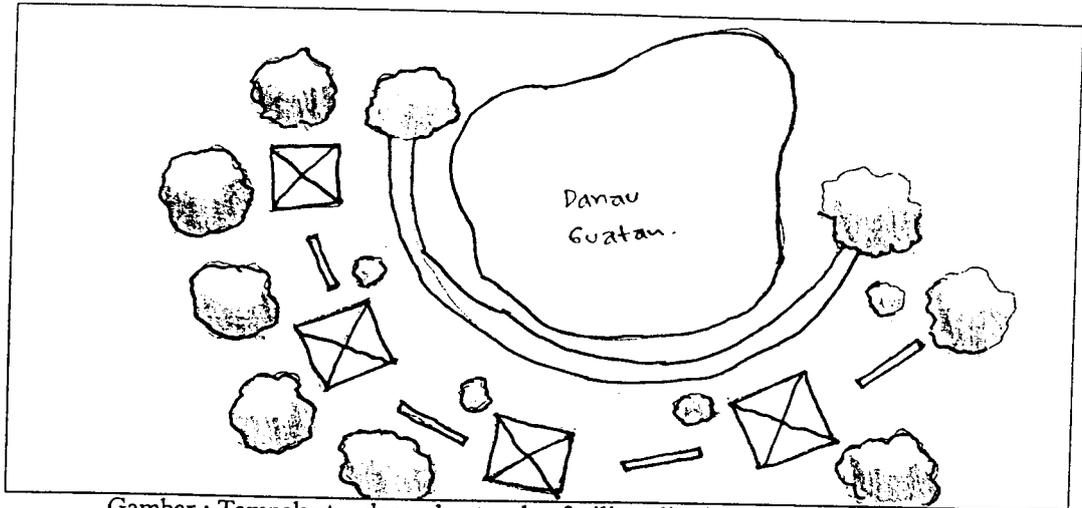


Gambar : Jalur sirkulasi pada taman rekreasi.

Danau buatan

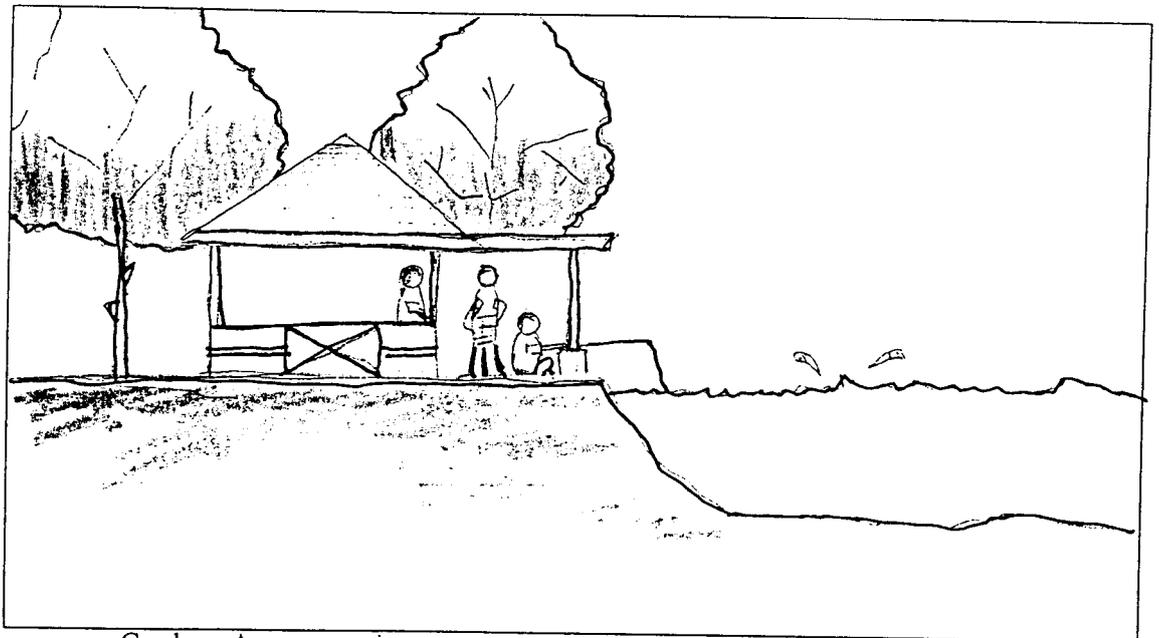


Gambar : Danau buatan dan fasilitas yang ada di sekitarnya.

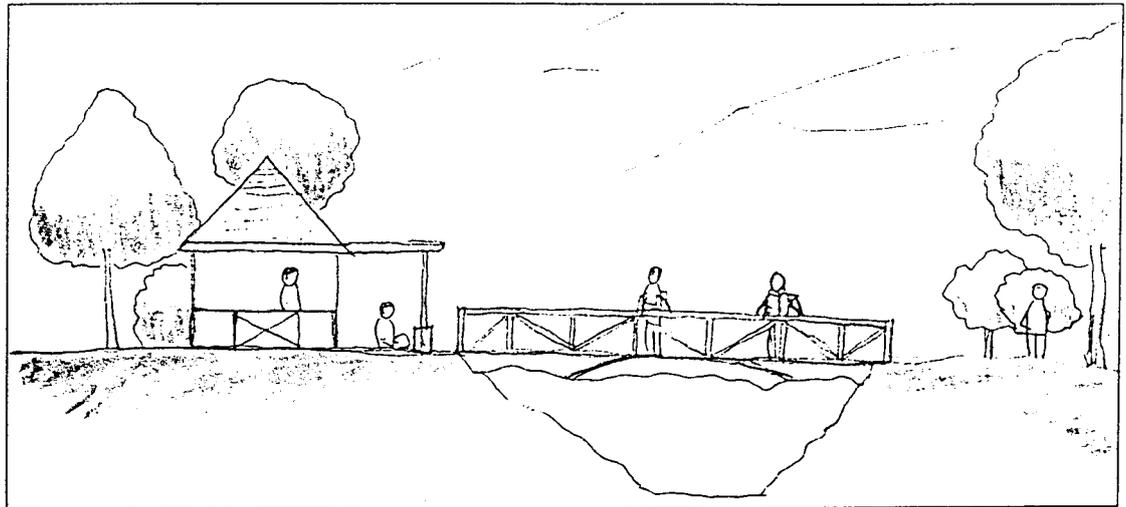


Gambar : Tampak atas danau buatan dan fasilitas di sekitarnya.

Area pemancingan.

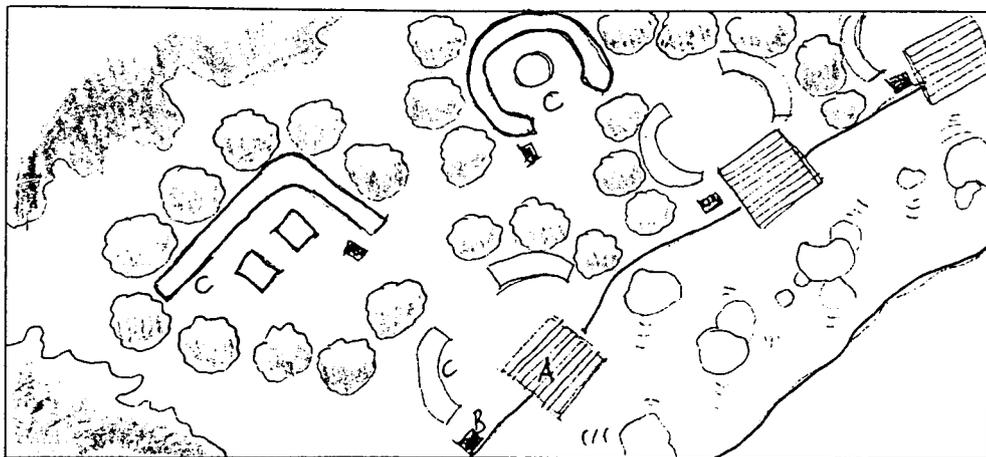


Gambar : Area pemancingan.

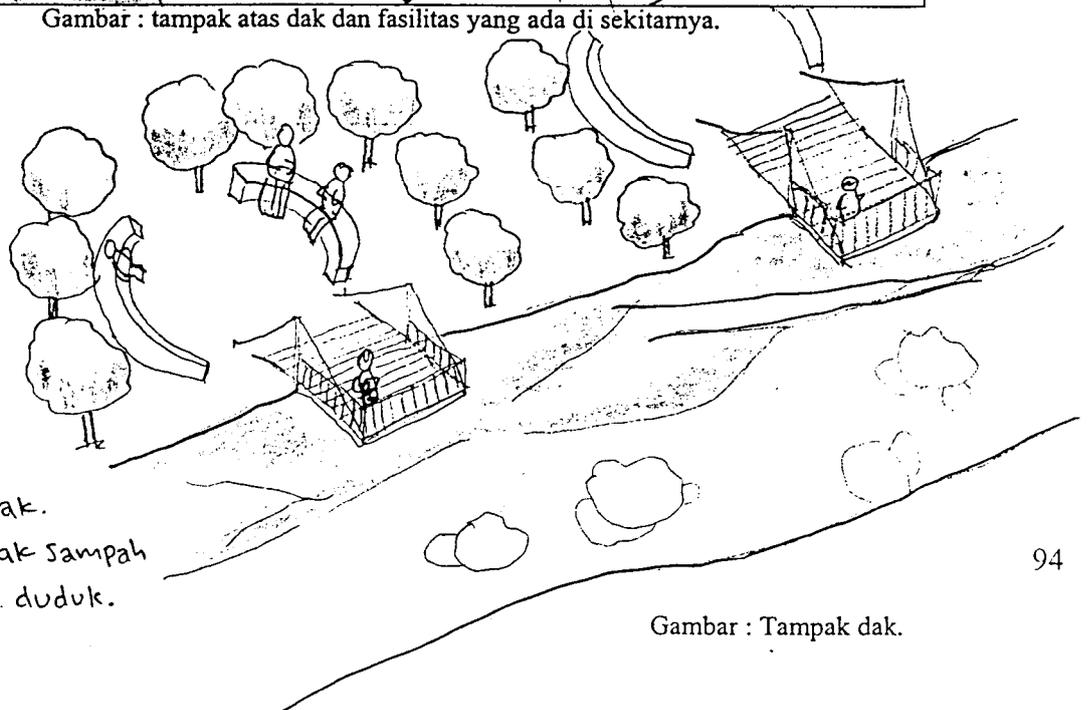


Gambar : Penyediaan fasilitas-fasilitas pendukung area pemancingan.

Dak untuk melihat tepian sungai.



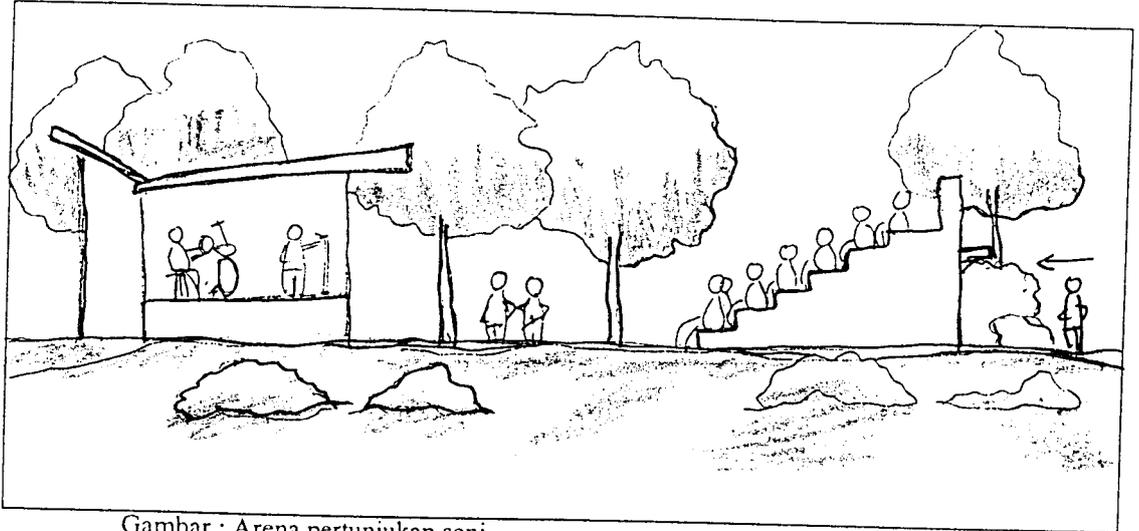
Gambar : tampak atas dak dan fasilitas yang ada di sekitarnya.



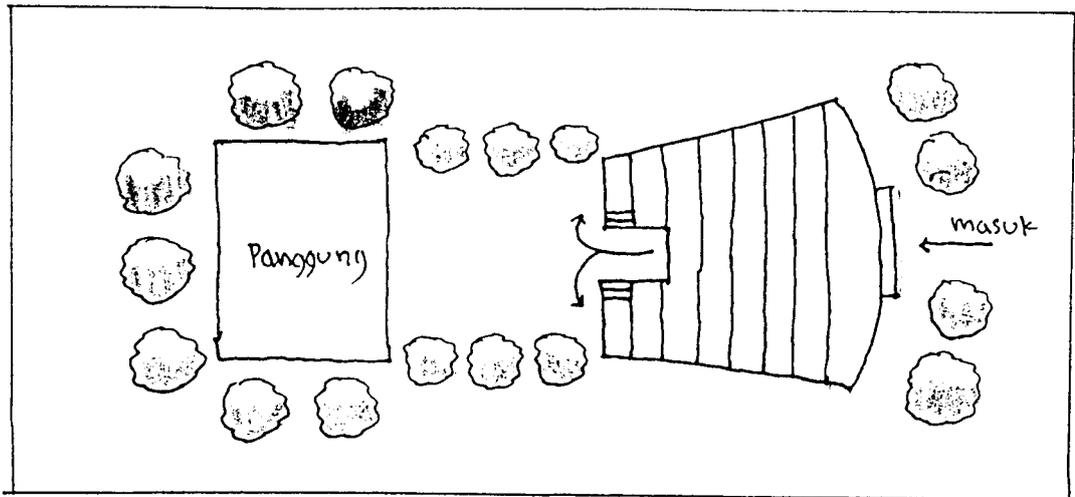
- A. Dak.
- B. Bak Sampah
- C. T. duduk.

Gambar : Tampak dak.

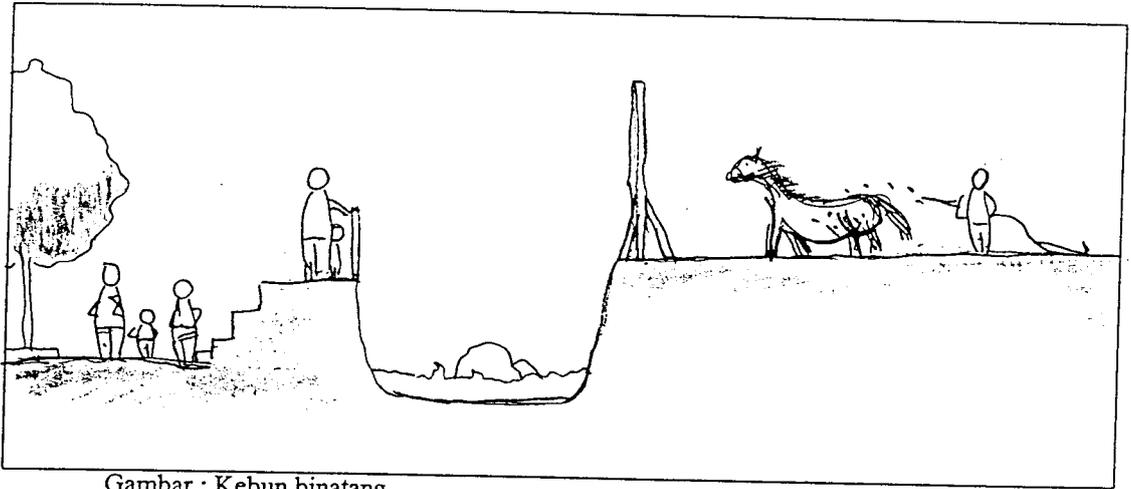
Area pertunjukan seni



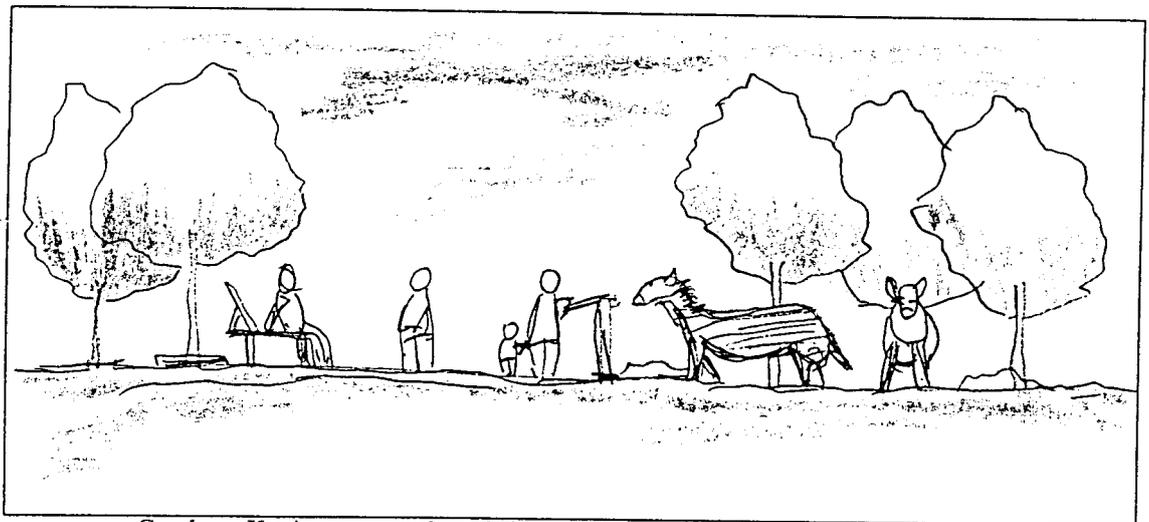
Gambar : Arena pertunjukan seni.



Arena kebun binatang



Gambar : Kebun binatang.

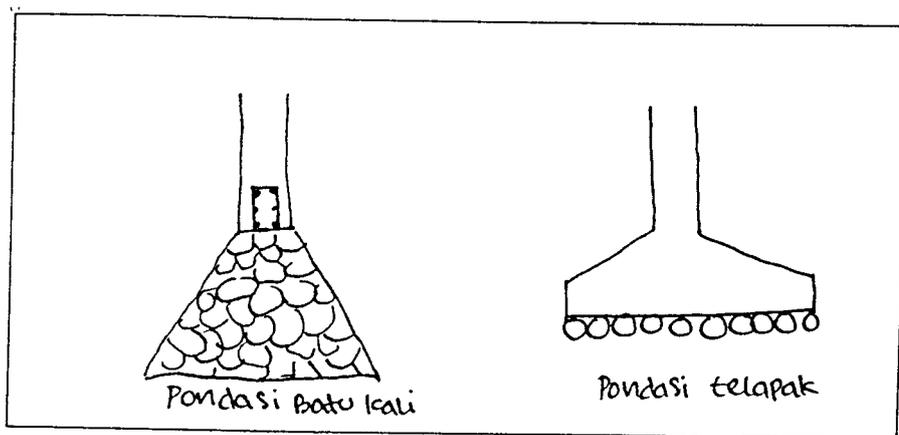


Gambar : Kegiatan yang ada pada kebun binatang.

4.12 Konsep struktur

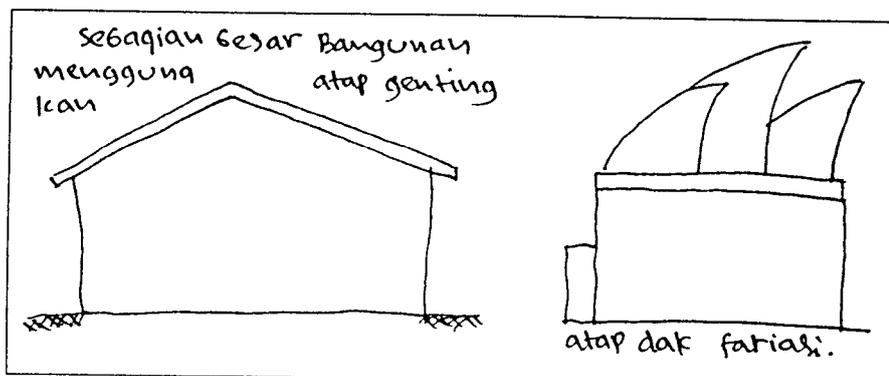
Struktur yang digunakan pada bangunan ini terbilang struktur yang masih tergolong sederhana, dibawah ini adalah beberapa criteria struktur yang akan digunakan pada bangunan dikawasan taman rekreasi ini.

- Kriteria penentuan pondasi.
 - a. Harus mampu menumpu beban yang menyimpannya.
 - b. Harus fleksibel terhadap jenis tanah dan daya dukungnya.
 - c. Mendapatkan kemudahan dalam penyediaan bahan / material yang akan digunakan untuk pekerjaan pondasi.

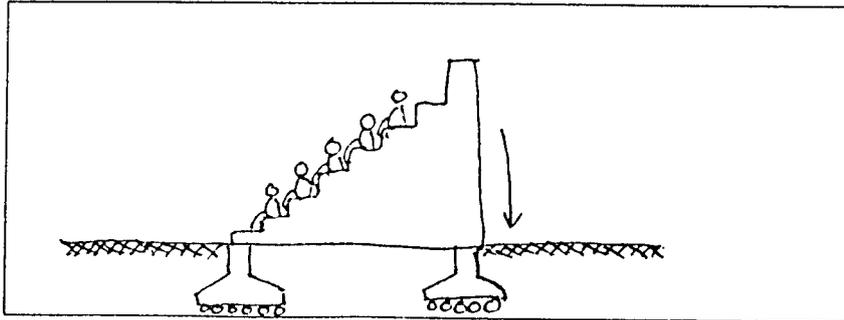


Struktur atap.

- a. Struktur atap menggunakan bentukan yang dapat menyesuaikan bentuk bangunanya.
- b. Bahan untuk atap dapat berupa genting dan atap dak yang difariasi.



- Struktur untuk pembentukan tempat duduk bagi arena pertunjukan kesenian terbuat dari cor-coran beton agar lebih kuat dan tahan lama.



Pondasi menggunakan
Pondasi telapak.

DAFTAR PUSTAKA

- Neufert. Arnest, Architects Data.
- J. Catanese. Anthony and C.Snyder, James, Perencanaan Kota, Erlangga 1992
- Childrens play areas and equipment, U.S. Deparments of the army, the navy, ang the air force, 1969.
- Data arsitektur, jilid 2. Erlangga.
- S.J. J. Spillane, Dr. James, pariwisata Indonesia.
- Kantor BAPPEDA Kotamadya Cirebon.
- Poerwardarminta. WJS, Kamus Bahasa Indonesia.
- M Dagus. Save, Psikologi keluarga, Rineka cipta, Jakarta, 1998 hal 7.
- Tourisem development study of java ang madura.
- Time sever standard.
- Standard lingkungan pemukiman. DPBM.
- Urban planning and design criteria copelman and de chiera.