

TUGAS AKHIR

**FASILITAS REKREASI WISATA TIRTA PADA
KAWASAN PASAR TERAPUNG DI BANJARMASIN
KALIMANTAN SELATAN**

**PENCIPTAAN KARAKTER SIRKULASI RUANG LUAR DAN TATA
RUANG DALAM YANG REKREATIF**



Disusun oleh :

SRI ASIH MULHI

9 5 3 4 0 0 5 2

NIRM : 950051013116120050

**JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA
1999**

**FASILITAS REKREASI WISATA TIRTA PADA KAWASAN
PASAR TERAPUNG DI BANJARMASIN
KALIMANTAN SELATAN**

**PENCIPTAAN KARAKTER SIRKULASI RUANG LUAR DAN TATA RUANG
DALAM YANG REKREATIF**

TUGAS AKHIR

Program Studi Arsitektur

Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai

Gelar Sarjana Teknik Arsitektur

Diajukan Oleh :

SRI ASIH MULHI

9 5 3 4 0 0 5 2

NIRM : 950051013116120050

Kepada

**JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA
1999**

**FASILITAS REKREASI WISATA TIRTA PADA KAWASAN
PASAR TERAPUNG DI BANJARMASIN
KALIMANTAN SELATAN**

**PENCIPTAAN KARAKTER SIRKULASI RUANG LUAR DAN TATA RUANG
DALAM YANG REKREATIF**

Oleh :

SRI ASIH MULHI

9 5 3 4 0 0 5 2

NIRM : 950051013116120050

Yogyakarta, November 1999

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I


(Ir. A. Saifullah, MJ, MSi)

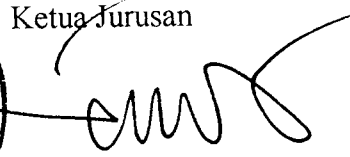
Dosen Pembimbing II


(Ir. Hj. Rini Darmawati, MT)

Jurusan Arsitektur
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Universitas Islam Indonesia



Ketua Jurusan


(H. Munichy B. Edrees, M.Arch)

Karya kecil ini
Kupersembahkan Kepada :

*Allah swt dan Nabi Besar Muhammad saw
Ayahanda H. Mulhi Yusuf dan Ibunda Hj. Sutinah tercinta yang telah
mendidikku dengan penuh kasih sayang dan cinta yang tulus
Mamas, mbak Lusi dan dek Taufik yang kusayangi
Uwieku yang selalu kusayangi dan kucintai sampai kapanpun*

MOTTO

"Kebijaksanaan tidak lagi merupakan kebijaksanaan bilamana ia menjadi terlalu angkuh untuk menangis, terlalu serius untuk tertawa, dan terlalu egois untuk melihat oranglain, kecuali dirinya sendiri" (Khalil Gibran)

"Orang yang paling bijak adalah yang tersipu ketika kamu memujinya dan berdiam diri ketika kamu mencelanya" (Khalil Gibran)

"Cinta tidak menyadari kedalamannya hati seseorang sampai tiba saatnya perpisahan" (Khalil Gibran)

"Alangkah mulianya hati yang sedih yang bisa menyanyikan lagu gembira bersama hati-hati orang yang gembira" (Khalil Gibran)

ABSTRAKSI

Perkembangan bangunan komersial di kota-kota merupakan perwujudan dari pertumbuhan perekonomian yang semakin meningkat menuju perkembangan kota. Tumbuhnya bangunan komersial tidak hanya di pusat kota, tetapi sudah mulai mengarah ke pinggiran kota. Salah satu bentuk bangunan komersial ini adalah bangunan yang memfasilitasi dari suatu obyek wisata. Kemudian muncullah bangunan fasilitas rekreasi wisata tirta yang terdapat pada suatu kawasan obyek wisata yaitu obyek wisata Pasar Terapung di Banjarmasin Kalimantan Selatan.

Sebagai latar belakang sehingga terpilihnya bangunan fasilitas rekreasi wisata tirta pada obyek wisata Pasar Terapung ini adalah karena memang pada kawasan obyek wisata Pasar Terapung tersebut belum memiliki fasilitas rekreasi yang dapat mendukung dari obyek wisata Pasar Terapung itu sendiri. Dengan begitu, obyek wisata Pasar Terapung setelah memiliki fasilitas yang mendukung akan lebih banyak dikunjungi untuk beberapa tahun mendatang sebagai aset untuk menambah devisa khususnya bagi bidang pariwisata di Banjarmasin Kalimantan Selatan.

Sebagai permasalahan arsitektural yang diangkat adalah bagaimana menciptakan karakter sirkulasi ruang luar dan tata ruang dalam yang rekreatif pada fasilitas rekreasi wisata tirta pada kawasan Pasar Terapung di Banjarmasin Kalimantan Selatan. Karena fasilitas tersebut dituntut untuk melayani semua pengunjung yang sedang berekreasi benar-benar merasakan suasana yang rekreatif, suasana yang tidak membosankan / suasana yang tidak monoton (memunculkan sesuatu yang dapat menghibur).

Tujuan dari penulisan ini adalah sebagai tujuan umum untuk mendapatkan suatu landasan konseptual perencanaan dan perancangan fasilitas rekreasi, yang mampu mendukung tuntutan kebutuhan bagi kegiatan wisata tirta di kawasan Pasar Terapung. Sedangkan sebagai tujuan khusus adalah untuk mendapatkan suatu landasan konseptual perencanaan dan perancangan karakter sirkulasi ruangluar dan tata ruang dalam yang rekreatif.

Metode pembahasan yang dilakukan dalam pemecahan masalah pada perencanaan dan perancangan fasilitas rekreasi wisata tirta adalah terdapat 3 tahap, yaitu tahap mengumpulkan data, tahap analisa dan sintesa, dan tahap kesimpulan / konsep.

Sebagai perwujudan dari suasana yang rekreatif adalah dengan menggunakan konsep dari elemen air. Selain karena lokasinya sebagian besar diatas air, air juga dapat menciptakan suasana yang santai / tidak membosankan. Semua menggunakan elemen air baik dalam penciptaan karakter sirkulasi ruang luar maupun dalam penciptaan tata ruang dalam, terutama dalam menciptakan tata ruang dalam yang rekreatif. Untuk sistem pendukung lainnya (seperti sistem yang mendukung bangunan FRWT ini, sistem utilitas, sistem struktur, sistem dan sistem-sistem yang lainnya) mengikuti kondisi yang ada dengan mengikuti standar-standar yang telah ditentukan.

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan hidayahNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul **“Fasilitas Rekreasi Wisata Tirta pada Kawasan Pasar Terapung di Banjarmasin Kalimantan Selatan”**. Skripsi ini adalah merupakan salah satu syarat untuk mencapai gelar sarjana Teknik Arsitektur di Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.

Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Ir. Munichy B. Edrees, M.Arch selaku Ketua Jurusan Teknik Arsitektur Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.
2. Bapak Ir. A. Saifullah, MJ, MSi selaku Dosen Pembimbing I terimakasih atas bimbingannya selama ini.
3. Ibu Ir. Hj. Rini Darmawati, MT selaku Dosen Pembimbing II terimakasih atas bimbingannya selama ini.
4. Bapak Ir. Ilya Fajar Maharika, M.A selaku Koordinator Tugas Akhir.
5. Segenap staf dan karyawan Jurusan Teknik Arsitektur Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.
6. Ayahanda H. Mulhi Yusuf, Ibunda Hj.Sutinah, mamas Joni, mbak Lusi, dan dek Taufik, terimakasih atas cinta, kasih sayang dan do'a restunya.
7. Papa H.Gusti Rochaidin, Mama Hj.Hartati, Mama Amah, Mama Ida (Almarhummah), Mama Iting, Mama Channah dan semua keluarga di Banjarmasin yang telah banyak membantu dalam memperoleh data.
8. Uwieku yang akan selalu kusayangi, thanks atas semua yang telah diberikan baik itu berupa moril maupun materiil.
9. Ivada, Igoe, dan Ina thanks atas persahabatannya, dukungannya, kekompakannya dan semuanya yang telah membuat persahabatan kita tetap abadi.
10. Temanku Iman Pratekno thanks atas semua masukannya, dorongannya dan batuanannya selama ini, terutama dalam mendapatkan data.

11. Anak-anak kost Arum Dalu, khususnya mbak Icut, mbak Lisna, Betty, dan Isil yang rela ikutan ngelembur, thanks sebagai teman curhat dan untuk semua dorongannya.
12. Kakak-kakakku dari ekstensi Teknik Arsitektur UGM, mbak Icut, mas Izul, mas Ali, mas Agus, mas Ullin, mas Gunadi, mas Suhud, mas Oik, mas Oki, mas Anton, thanks atas masukan, guyonan dan ide-ide gilanya.
13. Teman-teman Heksa Kwatra, Leksi, Ari, Hening, Donni, Heri, Joko, Budi, Midtri thanks atas dukungan dan persahabatannya selama ini.
14. My new best friend "Amie", thanks atas dukungan dan semangatnya buat "gue" dan juga perhatian-perhatian "loe" yang telah ada dalam persahabatan kita ini.
15. Teman-teman seperjuanganku...m`Wiwit, Vivien, dan Isman thanks atas kebersamaan dalam perjuangan kita selama menjalankan tugas akhir.
16. Teman-teman arsitektur angkatan 95 atas perjuangan dan kebersamaannya selama ini.
17. Teman-teman dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini disusun masih jauh dari sempurna karena keterbatasan ilmu dan pengetahuan, sehingga banyak harapan penulis untuk mendapat masukan, saran, kritik yang bersifat membangun, semoga dapat bermanfaat.

Yogyakarta, November 1999

Penulis

(Sri Asih Mulhi)

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
ABSTRAKSI	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
I.1. Batasan Pengertian Judul	1
I.2. Latar Belakang	2
I.2.1. Kepariwisataa n Nasional	3
I.2.2. Prospek Kepariwisataa n di Kalimantan Selatan	3
I.2.3. Kondisi dan Prospek Kepariwisataa n di Kotamadya Banjarmasin	4
I.2.3.1. Kondisi Kepariwisataa n di Banjarmasin	4
I.2.3.2. Prospek Wisata Tirta pada Kawasan Wisata Pasar Terapung di Banjarmasin	5
I.3. Rumusan Permasalahan	8
I.3.1. Permasalahan Umum	8
I.3.2. Permasalahan Khusus	8
I.4. Tujuan	8
I.4.1. Tujuan Umum	8
I.4.2. Tujuan Khusus	8
I.5. Sasaran	9
I.5.1. Sasaran Umum	9
I.5.2. Sasaran Khusus	9
I.6. Lingkup Pembahasan	9
I.6.1. Non Arsitektural	9
I.6.2. Arsitektural	10
I.7. Metode Pembahasan	10
I.8. Sistematika Pembahasan	12

I.9. Keaslian Penulisan	13
I.10. Kerangka Pola Pikir	14

BAB II TINJAUAN FASILITAS REKREASI DAN WISATA TIRTA SERTA TINJAUAN KARAKTER SIRKULASI RUANG LUAR DAN TATA RUANG DALAM YANG REKREATIF

II.1. Tinjauan Umum Rekreasi	15
II.1.1. Pengertian Rekreasi	15
II.1.2. Ciri-ciri dari Rekreasi	15
II.1.3. Klasifikasi Rekreasi	16
II.2. Tinjauan Karakter Rekreatif	18
II.3. Tinjauan Obyek Wisata	20
II.3.1. Pengertian Obyek Wisata	20
II.3.2. Unsur-unsur dalam Obyek Wisata	20
II.4. Tinjauan Wisata Tirta	21
II.4.1. Pengertian Wisata Tirta	21
II.4.1.1. Pengertian Wisata	22
II.4.1.2. Pengertian Wisata Tirta	22
II.4.1.3. Sifat Kegiatan Wisata Tirta	22
II.4.1.4. Jenis Kegiatan Wisata Tirta	23
II.4.2. Fasilitas Wisata Tirta	24
II.4.2.1. Jenis Fasilitas Wisata Tirta	24
II.4.2.2. Jenis Kegiatan pada Fasilitas Wisata Tirta	25
II.5. Tinjauan Sirkulasi	26
II.5.1. Pengertian Sirkulasi	26
II.5.2. Komponen-komponen Pembentuk Sirkulasi	26
II.5.2.1. Pencapaian ke Bangunan	27
II.5.2.2. Pintu Masuk Bangunan	28
II.5.2.3. Konfigurasi Alur Gerak	29
II.5.2.4. Hubungan Sirkulasi dengan Ruang	30
II.5.2.5. Bentuk Ruang Sirkulasi	31
II.6. Ruang Luar	32
II.6.1. Pengertian Ruang Luar	32
II.6.2. Komponen-Komponen Pembentuk Ruang Luar	32

II.6.2.1. Pencapaian	32
II.6.2.2. Sirkulasi Ruang Luar	33
II.7. Tata Ruang Dalam (Interior)	34
II.7.1. Pengertian Ruang Dalam	34
II.7.2. Essensi Ruang Dalam	34
II.7.2.1. Filosofis Ruang Dalam	34
II.7.2.2. Ungkapan Visual Ruang Dalam	34

BAB III KAWASAN PASAR TERAPUNG DI KALSEL SEBAGAI LOKASI FASILITAS REKREASI WISATA TIRTA & STUDI KASUS

III.1. Tinjauan Umum Propinsi Kalimantan Selatan	36
III.1.1. Karakteristik Fisik Wilayah Propinsi Kalimantan Selatan	36
III.1.2. Potensi Kepariwisataaan di Propinsi Kalimantan selatan	37
III.2. Tinjauan Umum Kota Banjarmasin	39
III.2.1. Karakteristik Fisik Kota Banjarmasin	39
III.3. Tinjauan Umum Obyek Wisata Pasar Terapung	40
III.3.1. Lingkungan Fisik Pasar Terapung	40
III.3.2. Potensi Kepariwisataaan di Pasar Terapung	42
III.3.3. Perilaku Berpariwisata di PasarTerapung	43
III.3.4. Prospek Wisata Tirta di Obyek Wisata PasarTerapung	45
III.4. Studi Kasus	45
III.4.1. Theater Complex, Ontario Pavilion Expo'86 di Vancouver	45
III.4.2. Guest House for Tsukuba Science Expo'85 di Jepang	46
III.4.3. Chruch on the Water di Tomamu Yufutsu-gun Hokkaido	47
III.4.4. Tokyo Sea Life Park di Edokawa-ku, Tokyo	48

BAB IV ANALISA DAN PENDEKATAN KONSEP PERENCANAAN & PERANCANGAN FASILITAS REKREASI WISATA TIRTA PADA KAWASAN PASAR TERAPUNG DI BANJARMASIN KALSEL

IV.1. Analisa dan Pendekatan Konsep Perencanaan	49
IV.1.1. Alternatif Site	49
IV.1.2. Site Terpilih	50
IV.1.3. Analisa Site	51

IV.2. Analisa dan Pendekatan Konsep Perancangan Karakter Sirkulasi Ruang Luar yang Rekreatif	54
IV.2.1. Pencapaian ke Bangunan	54
IV.2.2. Sirkulasi Kendaraan dan Manusia	55
IV.2.3. Street Furniture dan Sculpture	58
IV.3. Analisa dan Pendekatan Konsep Perancangan Tata Ruang Dalam yang Rekreatif	59
IV.3.1. Program Ruang	59
IV.3.1.1. Kajian Pelaku dan Kegiatan	59
IV.3.1.1.1. Identifikasi Pelaku Kegiatan	60
IV.3.1.1.2. Identifikasi Kegiatan	62
IV.3.1.2. Kebutuhan Ruang	67
IV.3.1.3. Besaran Ruang	69
IV.3.2. Hubungan Ruang	72
IV.3.3. Organisasi Ruang	74
IV.3.4. Kualitas Ruang	74
IV.3.5. Pola Sirkulasi	79

BAB V KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN FASILITAS REKREASI WISATA TIRTA PADA KAWASAN PASAR TERAPUNG DI BANJARMASIN KALSEL

V.1. Konsep Perencanaan	81
V.1.1. Konsep Lokasi	81
V.1.2. Konsep Site	82
V.1.3. Konsep Mintakat (Zoning)	82
V.1.4. Konsep Orientasi Bangunan	83
V.1.5. Konsep Tata Massa	84
V.2. Konsep Perancangan	85
V.2.1. Konsep Sirkulasi Ruang Luar yang Rekreatif	85
V.2.1.1. Pencapaian ke Bangunan	85
V.2.1.2. Sirkulasi Kendaraan dan Manusia	85
V.2.1.3. Street Furniture dan Sculpture	87
V.2.2. Konsep Tata Ruang Dalam yang Rekreatif	88
V.2.2.1 Ruang pada Kegiatan Rekreasi Wisata Tirta	88

V.2.2.2. Bentuk dan Ruang Dalam	92
V.2.2.3. Kualitas dan Performansi Ruang	93
V.2.2.4. Sirkulasi Ruang Dalam	95
V.2.3. Konsep Sistem Struktur Bangunan	95
V.2.4. Konsep Penampilan Bangunan	96
V.2.5. Konsep Sistem Utilitas	96

DAFTAR PUSTAKA	xvi
-----------------------	-----

LAMPIRAN	xvii
-----------------	------

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Jenis Kegiatan Wisata Tirta	24
Gambar 2.2.	Pencapaian ke Bangunan	27
Gambar 2.3	Pintu Masuk Bangunan	28
Gambar 2.4	Macam Pintu Masuk	29
Gambar 2.5	Macam Konfigurasi Alur Gerak	30
Gambar 2.6	Hubungan Sirkulasi dengan Ruang	31
Gambar 2.7	Bentuk-bentuk dari Ruang Sirkulasi	32
Gambar 3.1	Lokasi Pasar Terapung di Banjarmasin	40
Gambar 3.2	Denah Lingkungan Fisik Pasar Terapung	41
Gambar 3.3	Kondisi pada Obyek Wisata Pasar Terapung	43
Gambar 3.4	Kegiatan/Prilaku Berpariwisata yang Hanya Dilakukan di Tepian (di Dermaga)	44
Gambar 3.5	Kegiatan/Prilaku Berpariwisata yang Dilakukan di Atas Perahu (Klotok)	44
Gambar 3.6	Theater Complex, Ontario Pavilion Expo'86	46
Gambar 3.7	Guest House for Tsukuba Science Expo'85	47
Gambar 3.8	Chruch on The Water	47
Gambar 3.9	Tokyo Sea Life Park	48
Gambar 4.1	Alternatif Site	50
Gambar 4.2	Pemintakatan Ruang / Penzoningan	51
Gambar 4.3	Pencapaian dari Luar ke Site	52
Gambar 4.4	Tata Massa, Bentuk Massa Bangunan dan View dari Bangunan	53
Gambar 4.5	Pencapaian ke Bangunan Melalui Jalur Darat dan Jalur Air	54
Gambar 4.6	Pencapaian Langsung mnuju Bangunan/Massa Jamak (Pintu Masuk Bangunan) Melalui Jalur Darat maupun Jalur Air	55
Gambar 4.7	Alur Sirkulasi untuk Kendaraan dari Jalan ke Site Bangunan	56
Gambar 4.8	Elemen-elemen Pembentuk Sirkulasi Manusia pada Ruang Luar	57
Gambar 4.9	Suara yang Dihasilkan Air	59
Gambar 4.10	Variasi Pancaran Air	59

Gambar 4.11 Pola Kegiatan Pengunjung	60
Gambar 4.12 Pola Kegiatan Pengelola	61
Gambar 4.13 Pola Kegiatan Wisata Tirta	62
Gambar 4.14 Hubungan Ruang	73
Gambar 4.15 Organisasi Ruang	74
Gambar 4.16 Proporsi terhadap Karakter Rekreatif	75
Gambar 4.17 Bentuk-bentuk Dasar Ruang dan Pengembangannya	76
Gambar 4.18 Elemen Air Sebagai Pembentuk Ruang	76
Gambar 4.19 Dekorasi Ruang dengan Mengolah Elemen Air Secara Langsung	77
Gambar 4.20 Pencahayaan dalam Ruangan	78
Gambar 4.21 Cara Pengaturan Penghawaan	78
Gambar 4.22 Penciptaan Alur Sirkulasi yang Tidak Monoton	79
Gambar 4.23 Air Mengalir dan Kesan yang Ditimbulkan oleh Aliran Air	80
Gambar 5.1 Lokasi Perencanaan FRWT	81
Gambar 5.2 Kondisi Site	82
Gambar 5.3 Konsep Mintakat (Zoning)	83
Gambar 5.4 Konsep Orientasi Bangunan	83
Gambar 5.5 Konsep Tata Massa Bangunan	84
Gambar 5.6 Konsep Sirkulasi Kendaraan dan Sirkulasi Manusia	86
Gambar 5.7 Konsep Tata Air dalam Sirkulasi yang Rekreatif	87
Gambar 5.8 Konsep Ruang yang Rekreatif untuk Kegiatan Makan dan Minum	88
Gambar 5.9 Konsep Ruang yang Rekreatif untuk Kegiatan Bersampan	89
Gambar 5.10 Konsep Ruang yang Rekreatif untuk Kegiatan Panorama Alam	89
Gambar 5.11 Konsep Ruang yang Rekreatif untuk Kegiatan Memancing	90
Gambar 5.12 Konsep Ruang yang Rekreatif untuk Kegiatan Berenang	90
Gambar 5.13 Konsep Ruang yang Rekreatif untuk Kegiatan Berjalan Santai	91
Gambar 5.14 Konsep Ruang yang Rekreatif untuk Kegiatan Berbelanja Souvernir	91
Gambar 5.15 Konsep dari Alternatif Pengolahan Bentuk	92
Gambar 5.16 Konsep dari Elemen Air sebagai Pembatas Ruang Dalam	92
Gambar 5.17 Konsep dari Elemen Air dalam Menciptakan Kenyamanan Visual	93
Gambar 5.18 Konsep dari Tata Air dalam Menciptakan Kenyamanan Termal	94

Gambar 5.19 Konsep dari Tata Air dalam Menciptakan Kenyamanan terhadap Kebisingan Suara 94

Gambar 5.20 Konsep dari Tata Air dan Kenyamanan Sirkulasi 95

el 1
I
el 2
el 3
el 4
el 5

DAFTAR LAMPIRAN

Peta Kedudukan Propinsi Kalimantan Selatan	L1
Peta Propinsi Kalimantan Selatan	L1
Peta Zone-Zone Wilayah Perencanaan	L2
Peta Kotamadya Banjarmasin	L3

BAB I PENDAHULUAN

I.1. BATASAN PENGERTIAN JUDUL

- **Fasilitas**¹ : Kemudahan; Segala yang memudahkan; Sarana yang memudahkan dalam melakukan tugas/pekerjaan atau kegiatan.
- **Rekreasi** (Menurut Butler²) : Suatu kegiatan yang secara sadar dilakukan untuk mendapatkan hasil yang melebihi rekreasi itu sendiri, biasanya dilakukan di waktu luang, menawarkan pada pelakunya untuk menyalurkan mental fisik atau kekuatan kreatifnya dan hal ini dilakukan karena keinginannya sendiri bukan karena paksaan / tekanan dari luar. Kegiatan tersebut menjadi rekreasi bagi seseorang karena mendatangkan respon kesenangan dan kepuasan.
- **Wisata Tirta**³ : Kegiatan wisata dengan pemanfaatan air (laut, sungai, danau, rawa, dan waduk) sebagai sasaran wisatanya, sehingga sebagian besar kegiatannya berada di air atau tepian air.
- **Kawasan**⁴ : Wilayah dengan fungsi utama (lindung, wisata, budaya); Wilayah yang dihuni; Perkampungan; Suatu daerah.
- **Pasar**⁵ : Tempat dilakukannya kegiatan jual-beli dengan segala macam barang.
- **Terapung**⁶ : Terkatung-katung dipermukaan air (tidak tenggelam / tidak hanyut).
- **Karakter**⁷ : Sifat-sifat kejiwaan; Suatu sifat yang menjadi pembawaan.
- **Sirkulasi**⁸ : Suatu alur pergerakan; alur sebagai tali yang mengikat ruang-ruang suatu bangunan dalam suatu deretan ruang-ruang luar maupun dalam, sehingga menjadi saling berhubungan.
- **Tata** : Atur atau suatu pengaturan.
- **Ruang Dalam** : Suatu yang dibatasi dengan bidang datar (lantai),bidang vertikal (dinding), dan bidang yang melingkupinya (atap), yang juga mempunyai bentuk,

¹ Poerwadarminta, W.J.S, Kamus Umum Bahasa Indonesia, PN. Balai Pustaka, Jakarta, 1976

² Haryono, Wing, Pariwisata Rekreasi & Entertainment, Ilmu Publisher, Bandung, 1978

³ UU.RI. No.9 Thn 1990 tentang Kepariwisataaan

⁴ UU.RI. No. 24 Thn. 1992 tentang Daerah Kawasan.

⁵ Ibid¹

⁶ Ibid¹

⁷ Daryanto S.S, Kamus Bahasa Indonesia Lengkap, PN. Apollo, Surabaya, 1997

⁸ Ching, Francis,DK, Architecture; Form, Space and Order, van Nostrand Reinhold Company Inc-USA

ukuran, bahan, warna, tekstur, serta kualitas lainnya yang mengungkapkan dan mewadahi suatu fungsi tertentu.

- **Ruang Luar** : Suatu yang tanpa pembatas (tidak ada yang membatasi).
- **Rekreatif** : Suatu sifat yang membawa atau membuat jadi suka ria dan senang.

Dari beberapa rumusan diatas, dapat disimpulkan bahwa pengertian judul diatas adalah “ suatu sarana untuk memudahkan suatu kegiatan yang dilakukan di waktu senggang guna mendapatkan kesenangan / kepuasan, berupa kegiatan wisata diatas air, di daerah wisata dimana pada wilayah tersebut terdapat kegiatan jual-beli segala macam barang yang dilakukan diatas air (dalam hal ini dilakukan di atas perahu / klotok) di kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan. Dengan penekanan pada penciptaan alur pergerakan di luar atap / di luar ruangan (out door) dan pengaturan di bawah atap / di dalam ruangan (in door), serta mempunyai beberapa kualitas dan mewadahi suatu fungsi tertentu, yang dapat menimbulkan perasaan senang/bersuka ria.”

I.2. LATAR BELAKANG

Pariwisata adalah salah satu jenis industri yang mampu menghasilkan pertumbuhan ekonomi yang cepat, dalam penyediaan lapangan kerja, peningkatan penghasilan, standart hidup, serta menstimulasi sektor-sektor produktifitas lainnya.⁹

Suatu daerah dapat dikatakan sebagai “Daerah Tujuan Wisata”, jika dapat memenuhi beberapa kebutuhan utama, yaitu memiliki atraksi atau obyek wisata yang menarik, mudah dicapai dengan alat-alat kendaraan (transportasi), adanya fasilitas akomodasi, dan juga terdapat fasilitas penunjang bagi daerah wisata tersebut, seperti restoran (rumah makan), cafe, ruang terbuka (plaza/taman), tempat kerajinan, tempat cinderamata, dll. Keberhasilan suatu industri pariwisata didukung oleh fasilitas-fasilitas di atas.¹⁰

Kunjungan wisatawan mancanegara yang cenderung memilih Asia Tenggara, dapat dikelompokkan menjadi beberapa bagian, dua diantaranya adalah:¹¹

⁹ Tourism Management, 1975, hal 64

¹⁰ Pedit, Nyoman S, Ilmu Pariwisata : Sebuah pengantar perdana, cetakan keempat, PT. Pradnya Paramita, Jakarta, 1990

¹¹ Pedit, Nyoman S, “Ilmu Pariwisata & Perkembangan di Indonesia”, cetakan pertama, PT. Gramedia Jakarta, 1996.

1. Kelompok yang tertarik pada adat istiadat serta cara hidup mereka. (53 %)
2. Kelompok yang tertarik akan pemandangan serta keindahan alam. (15%)

1.2.1. Kepariwisataaan Nasional

Pada tahun 1980-an industri di Indonesia berkembang dengan sangat pesat, yang diikuti dengan meningkatnya jumlah wisatawan yang datang, baik itu wisatawan nusantara maupun wisatawan mancanegara. Kondisi ini merupakan salah satu sebab mengapa pemerintah menjadikan industri pariwisata menjadi sektor primadona untuk dikembangkan. Sebab lain adalah dalam upaya pemerintah untuk mengantisipasi habisnya cadangan minyak bumi yang sementara ini menjadi andalan bagi pemasukan devisa negara.

Penegasan pemerintah untuk mengembangkan sektor pariwisata telah jelas digariskan dalam TAP MPR nomor 11/MPR/1988 tentang GBHN mengenai pembangunan sektor pariwisata, yang dilanjutkan dengan pencaanangan sadar wisata.

1.2.2. Prospek Kepariwisataaan di Kalimantan Selatan

Sebagaimana ketetapan MPR nomor : II/MPR/93 dan Pola Dasar Pembangunan Daerah Kalimantan Selatan tahun 1994/1995 – 1998/1999, bahwa pembangunan kepariwisataan di Kalimantan Selatan diarahkan pada peningkatan pariwisata menjadi sektor andalan yang mampu menumbuhkembangkan kegiatan ekonomi, termasuk kegiatan lainnya yang terkait sehingga membuka kesempatan berusaha dan lapangan kerja serta pendapatan masyarakat, pendapatan daerah, pendapatan negara pada gilirannya merupakan penerimaan devisa negara yang terus meningkat.

Berdasarkan hasil pemantauan Kantor Wilayah XII Departemen Pariwisata, Pos dan Telekomunikasi Kalimantan Selatan, banyaknya wisatawan nusantara dan wisatawan mancanegara dari tahun 1993 sampai dengan tahun 1998 menunjukkan adanya perkembangan yang cukup besar seperti yang ditunjukkan pada Tabel 1 dibawah ini :

Tabel 1. Perkembangan Kunjungan Wisatawan Nusantara dan Wisatawan Mancanegara dari tahun 1993 – 1998 di Kalimantan Selatan

Tahun	Wisatawan Nusantara	Wisatawan Mancanegara
1993	99.419	9.992
1994	102.721	13.638
1995	111.363	14.333
1996	119.173	15.868
1997	213.544	20.702
1998	284.687	25.614

Sumber Data : Dinas Pariwisata Dati I Kalsel, 1997/1998

1.2.3. Kondisi dan Prospek Kepariwisataaan di Kotamadya Banjarmasin

1.2.3.1. Kondisi Kepariwisataaan di Banjarmasin

Keunggulan dan kompetitif di bidang Pariwisata yang dipunyai oleh propinsi Kalimantan Selatan khususnya pada daerah tingkat II Kotamadya Banjarmasin adalah kekayaan alam dan keunikan budaya setempat yang terkait erat dengan kondisi lingkungan seperti budaya kehidupan sungai dan masyarakat pedalaman.

Adapun obyek-obyek wisata yang menjadi sasaran para wisatawan dan dapat dikembangkan di Kalimantan Selatan khususnya yang terdapat di Kotamadya Banjarmasin adalah :¹²

1. Pasar Terapung
2. Pulau Kembang
3. Pembuatan Perahu Kelotok (Perahu Alalak)
4. Makam Sultan Suriansyah
5. Mesjid Raya Sabilal Muhtadin
6. Taman Kota

1.2.3.2. Prospek Wisata Tirta pada Kawasan Wisata Pasar Terapung di Banjarmasin

Kekayaan alam di Kawasan Pasar Terapung ini adalah perairan sungai yang sangat luas yaitu Sungai Barito. Dan juga terdapat obyek wisata yang sangat terkenal yaitu dengan “Pasar Terapung” nya, yang dikenal sebagai pasar tradisional bagi masyarakat Banjar.

Tepatnya Pasar Terapung ini berada diperairan Sungai Barito Kelurahan Kuin Utara berdekatan dengan Muara Sungai Kuin (Kuin Cerucuk). Dimana penjual dan pembelinya sama-sama berada di atas Jukung / Perahu kecil bertemu melakukan kegiatan jual-beli. Barang-barang yang dijual pada umumnya hasil-hasil bumi seperti sayur-sayuran, buah-buahan dan ikan serta palawija juga barang kerajinan. Barang lainnya pun dijual/belikan, seperti barang rumah tangga, pecah belah dan kelontongan kain dan baju sampai obat-obatan.

Demikian pula dengan kehidupan masyarakat di daerah ini, pemukiman penduduknya yang disebut dengan Kampung Kuin, memiliki keunikan yang spesifik, rumah mereka dibangun diatas permukaan air, dalam bentuk panggung dan dalam bentuk mengapung di atas air yang disebut “Lanting”. Pada kedua bentuk tersebut terbuat dari kayu. Sarana jalan pemukimannya sebagian berada di atas permukaan air juga dari kayu, alat transportasinya pada umumnya adalah perahu kecil atau jukung.

Berdasarkan hasil wawancara dari keseluruhan pengunjung mancanegara yang berkunjung ke Kalimantan Selatan sebagian besar (sekitar 45,3%) tertarik untuk menikmati perjalanan air, diantaranya ke Pasar Terapung, Pulau Kaget, Perahu Bambu dan perjalanan air mengelilingi daerah-daerah tepi sungai. Hal tersebut diatas dapat dilihat pada Tabel 2 dibawah ini :

¹² Dinas Pariwisata Dati I Kalsel, Penyusunan Rencana Induk Pengembangan Pariwisata Kalimantan Selatan, 1997

Tabel 2. Persentase Pengunjung Mancanegara Menurut Kawasan dan Obyek Wisata, di Banjarmasin Kalimantan Selatan.

Obyek Wisata	Asal Pengunjung					Jumlah
	Asean	Asia & Pasifik	Amerika	Eropa	Afrika	
Sasirangan	10,3	8,8	1,7	4,7	0	6,3
Pasar Terapung	13,8	17,6	21,7	18,7	0	18,2
Pulau Kaget	7,0	6,3	5,0	5,5	0	5,8
Pendulangan Intan	17,3	12,2	13,3	9,8	16,6	11,5
Rumah Dayak	3,4	6,7	6,7	9,8	0	7,8
Pegunungan Loksado	6,9	5,5	8,3	7,4	16,6	6,8
Perahu Bambu	6,9	4,2	8,3	6,6	0	5,8
Souvernir	20,7	8,8	10	4,3	16,7	7,6
Museum	0	1,7	3,3	3,5	0	2,5
Budaya Lokal	3,4	7,6	10	7,4	0	7,5
Perjalanan Sungai	10,3	15,5	11,7	17,2	16,7	15,6
Danau Riam Kanan	0	1,7	0	1,2	16,7	1,4
Kerbau Rawa	0	1,7	0	1,6	0	1,4
Pantai	0	1,7	0	2,3	16,7	1,8
JUMLAH	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0

Sumber : Dinas Pariwisata Dati I Kalsel, 1997/1998

Bila dilihat dari asal pengunjung mancanegara yang berkunjung ke Kalimantan Selatan, sebagian besar menyenangi pada wisata air yakni Pasar Terapung dan keliling dengan menggunakan kendaraan air.

Adapun jenis kegiatan wisata tirta yang sekarang ada pada kawasan Pasar Terapung ini adalah:

- a. Santai di tepian air (dalam hal ini di dermaga).
- b. Memancing di atas perahu (klotok).
- c. Berekreasi dengan menggunakan perahu (klotok) yang hanya untuk menikmati pemandangan di Pasar Terapung ini. Biasanya untuk kegiatan yang satu ini, perjalanan akan diteruskan ke Pulau Kembang (daerah

hutan wisata yang terdapat kera dengan jumlah yang cukup banyak, yang hidup secara bebas) terletak diseberang Pasar Terapung.

- d. Berekreasi dengan menggunakan perahu (klotok), yang tidak hanya menikmati pemandangan yang ada, melainkan juga memang ingin berbelanja di Pasar Terapung ini.

Dengan adanya jenis-jenis kegiatan di atas, masih dimungkinkan untuk pengembangan jenis-jenis kegiatan lainnya, seperti :

- a. Berekreasi menggunakan perahu (klotok) dapat dikembangkan dengan menggunakan sarana jet sky dan bersepeda air.
- b. Kegiatan memancing tidak hanya dapat dilakukan di atas perahu (klotok), tapi dapat juga dilakukan di suatu tempat pemancingan.

Wisatawan yang akan melakukan kegiatan wisata tirta ini, kebanyakan menuju ke obyek wisatanya menggunakan kendaraan, baik itu kendaraan pribadi ataupun menyewa. Dimana kendaraannya mereka di parkir di daratan.

Jika dilihat dari beberapa jenis kegiatannya yang ada sekarang, masih harus ditunjang dengan diadakannya pemenuhan kebutuhan dari kegiatan-kegiatannya tersebut. Karena hal tersebut sebagai syarat dari suatu Daerah Tujuan Wisata (DTW).

Pada kawasan ini, terutama untuk obyek wisatanya yaitu “Pasar Terapung”, masih memerlukan beberapa fasilitas penunjangnya. Karena obyek wisata Pasar Terapung ini jika diurutkan peringkatnya dalam obyek wisata di Kotamadya Dati II Banjarmasin adalah berada pada peringkat yang pertama, obyek wisata yang paling banyak dikunjungi dan diminati/disenangi oleh wisatawan baik itu wisatawan mancanegara maupun wisatawan nusantara.¹³

Penyediaan fasilitas rekreasi seperti fasilitas yang menyediakan jasa pelayanan makanan dan minuman (restoran) dan juga fasilitas lainnya seperti pengadaan sarana cafe shop, open space (ruang terbuka), souvenir shop, tempat pertunjukan atraksi kesenian, tempat persewaan alat-alat kegiatan wisata, dll, yang layaknya dimiliki oleh setiap tempat obyek wisata, belum dimiliki oleh obyek wisata ini. Penyediaan fasilitas rekreasi terutama bagi kegiatan wisata tirta adalah merupakan salah satu usaha yang dilakukan sebagai bagian dari penyediaan akomodasi, ataupun sebagai usaha yang berdiri sendiri. Jadi pengadaan fasilitas rekreasi dalam hal ini fasilitas rekreasi yang mengikuti keadaan daerah kawasan yang sebagian besar berada di atas permukaan air,

¹³ Dinas Pariwisata Dati I Kalsel, Penelitian Profil dan Pandangan Pengunjung Wisatawan ke Kalimantan Selatan, 1997/1998

yang juga dilengkapi dengan fasilitas penunjang lainnya (seperti yang telah disebutkan di atas), masih sangat diperlukan untuk memenuhi kebutuhan wisatawan yang datang ke daerah kawasan Pasar Terapung.

Selain menikmati obyek wisata yang ada, para wisatawan di dalam pemanfaatan fasilitas rekreasi yang ada di tempat obyek wisata, menginginkan rasa rekreasi / rasa santai tetap dirasakannya¹⁴. Ruang luar maupun ruang dalam yang dapat dirasakan rekreatif adalah ruang yang ditata sedemikian rupa sehingga tidak akan merasakan suatu hal yang monoton. Menampilkan suatu kejutan-kejutan yang akan menimbulkan sesuatu hal yang menarik, lain dari pada yang lain¹⁵. Hal tersebut dapat diwujudkan baik pada sirkulasinya maupun penataan ruang-ruangnya. Sehingga upaya yang dilakukan adalah bagaimana menciptakan suatu karakter sirkulasi ruang luar dan penataan ruang dalam yang bersifat rekreatif di dalam suatu penciptaan fasilitas rekreasi pada obyek wisata ini.

I.3. RUMUSAN PERMASALAHAN

I.3.1. Permasalahan Umum

Bagaimana konsep perencanaan dan perancangan fasilitas rekreasi yang dapat mendukung tuntutan kebutuhan bagi kegiatan wisata tirta pada kawasan pasar terapung di Banjarmasin.

I.3.2. Permasalahan Khusus

Bagaimana konsep perancangan karakter sirkulasi ruang luar dan tata ruang dalam yang rekreatif pada fasilitas rekreasi wisata tirta tersebut.

I.4. TUJUAN

I.4.1. Tujuan Umum

- Mendapatkan suatu landasan konseptual perencanaan dan perancangan fasilitas rekreasi, yang mampu mendukung tuntutan kebutuhan bagi kegiatan wisata tirta di kawasan pasar terapung.

I.4.2. Tujuan Khusus

- Mendapatkan suatu landasan konseptual perencanaan dan perancangan karakter sirkulasi ruang luar dan tata ruang dalam yang rekreatif.

¹⁴ Ibid¹²

I.5. SASARAN

I.5.1. Sasaran Umum

- Fasilitas rekreasi yang dapat mendukung tuntutan kebutuhan bagi kegiatan wisata tirta, yaitu meliputi :
 - Program ruang
 - Organisasi ruang

I.5.2. Sasaran Khusus

- Komponen-komponen sirkulasi :
 - Pencapaian ke bangunan
 - Pintu masuk bangunan
 - Konfigurasi alur gerak
 - Hubungan sirkulasi dengan ruang
 - Bentuk ruang sirkulasi
- Ruang luar :
 - Pencapaian
 - Sirkulasi, meliputi :
 - # Sirkulasi kendaraan (ruang parkir)
 - # Sirkulasi manusia (pedestrian)
 - vegetasi
- Tata ruang dalam (interior) :
 - Identifikasi ruang dalam
 - Hubungan ruang
- Karakter rekreatif → Suasana yaitu “Kualitas Ruang”, yang meliputi :
 - Proporsi
 - Skala
 - Bentuk
 - Warna
 - Tekstur
 - Pencahayaan
 - Penghawaan

I.6. LINGKUP PEMBAHASAN

I.6.1. Non Arsitektural

Secara teoritikal pembahasan meliputi pembahasan pengertian dari keseluruhan fasilitas rekreasi, tinjauan umum dari keseluruhan fasilitas rekreasi,

¹⁵ Majalah Asri, bulan Januari, 1995.

pengertian wisata tirta, tinjauan umum wisata tirta, karakter rekreatif, kondisi kota Banjarmasin, prospek pariwisata di Banjarmasin Kalimantan Selatan.

I.6.2. Arsitektural

Lingkup pembahasan dalam bidang Arsitektural yaitu :

- a. Pembahasan tentang karakter sirkulasi ruang luar dan tata ruang dalam yang rekreatif pada fasilitas rekreasi wisata tirta.
- b. Pembahasan tentang pola sirkulasi yang rekreatif, baik itu pada ruang luar maupun pada ruang dalam.
- c. Pembahasan mengenai hubungan antara ruang pada fasilitas satu dengan fasilitas penunjang lainnya yang rekreatif.
- d. Penataan fasilitas yang dapat memberikan kenyamanan bagi wisatawan.
- e. Pembahasan perencanaan dan perancangan yang akan dilakukan dengan menggunakan logika-logika dan asumsi-asumsi baik secara kualitatif dan kuantitatif sesuai kemampuan.

I.7. METODE PEMBAHASAN

Metode pembahasan yang dilakukan dalam pemecahan masalah pada perencanaan dan perancangan fasilitas rekreasi wisata tirta ini adalah :

a. Tahap Mengumpulkan Data

- Survey langsung ke lapangan, yaitu :
 - Melihat sekaligus mengamati kondisi yang ada sekarang pada Pasar Terapung.
 - Mengamati langsung kegiatan wisata tirta pada kawasan Pasar Terapung.
- Survey tidak langsung, yaitu :
 - Mengumpulkan data RUTRK dari BAPPEDA di Kalimantan Selatan.
 - Mengumpulkan data tentang perkembangan pariwisata di Kalimantan Selatan dari Dinas Pariwisata Dati I dan II Kalimantan Selatan.

- Mengumpulkan data sekunder mengenai jumlah wisata khususnya untuk kotamadya Banjarmasin.
- Studi Literatur, yaitu :
 - Studi literatur mengenai Pasar Terapung dan fasilitas rekreasi serta hubungannya dengan karakter sirkulasi ruang luar dan tata ruang dalam yang bersifat rekreatif.
 - Studi literatur tentang pola sirkulasi dan hubungan antar ruang.
 - Studi literatur sebagai kajian pembandingan bagi fasilitas rekreasi di Pasar Terapung ini.

b. Tahap Analisa dan Sintesa

Tahap analisis dan sintesis dilakukan sebagai langkah untuk mendapatkan pendekatan-pendekatan konsep perencanaan dan perancangan. Dan sebagai pendekatan-pendekatan konsep ini diperoleh sintesis permasalahan berupa konsep perencanaan dan perancangan. Adapun tahap-tahap yang dilakukan adalah :

- Menganalisa wadah yang mampu mengakomodasikan kebutuhan kegiatan wisata tirta pada suatu tempat obyek wisata dalam hal ini adalah Pasar Terapung.
- Menganalisa bagaimana penciptaan karakter sirkulasi ruang luar dan tata ruang dalam yang rekreatif.
- Menganalisa kualitas ruang sebagai salah satu karakter dari suasana yang rekreatif.
- Merumuskan pendekatan konsep perencanaan dan perancangan suatu Fasilitas Rekreasi Wisata Tirta.

c. Tahap Kesimpulan / Konsep

Yaitu merupakan tahap penyimpulan dari proses analisa dan sintesa, antara lain sebagai berikut :

- Konsep karakter sirkulasi ruang luar dan tata ruang dalam yang rekreatif.
- Dari konsep tata ruang juga akan berdampak pada dimensi ruang, pencapaian, sirkulasi, bentuk, utilitas, struktur dan konstruksi, dan program ruang.
- Konsep penzoningan makro dan mikro.

I.8. SISTEMATIKA PEMBAHASAN

BAB I PENDAHULUAN

Mengungkapkan batasan pengertian judul, latar belakang, permasalahan, tujuan dan sasaran, lingkup pembahasan, metode pembahasan, sistematika pembahasan, keaslian penulisan, dan pola pikir.

BAB II TINJAUAN UMUM (TEORITIKAL)

Berisi tentang gambaran umum wisata tirta, tinjauan fasilitas rekreasi, klasifikasi fasilitas rekreasi, pengertian keseluruhan fasilitas rekreasi wisata tirta. Dan berisi tentang pengertian ruang, karakter sirkulasi ruang luar dan tata ruang dalam, pengertian kawasan perairan, prinsip-prinsip dalam pembangunan di kawasan perairan.

BAB III TINJAUAN DAERAH PERANCANGAN (FAKTUAL)

Berisi tentang kondisi kota Banjarmasin, prospek kepariwisataan di Banjarmasin, potensi alam sebagai modal dasar pengembangan di Banjarmasin, kondisi Pasar Terapung, prospek wisata tirta di Pasar Terapung.

BAB IV ANALISIS & PENDEKATAN PERENCANAAN & PERANCANGAN

Berisi tentang analisis kajian teoritis dan faktual fasilitas rekreasi yang mendukung bagi kegiatan wisata tirta. Dan suatu pendekatan dalam pemilihan site, tata ruang luar dan ruang dalam, program ruang bangunan dan besaran ruang, organisasi ruang, hubungan ruang, pencapaian, sirkulasi, bentuk, utilitas, struktur bangunan, penampilan bangunan, yang akan dipakai untuk konsep perencanaan dan perancangan.

BAB V KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Berisi tentang konsep-konsep dasar diantaranya program ruang, pola tata ruang luar dan ruang dalam, organisasi dan hubungan ruang, pola sirkulasi, fisik bangunan, sistem struktur, sampai pada utilitas.

I.8. KEASLIAN PENULISAN

Untuk menghindari duplikasi penulisan, terutama pada penekanan masalah maka berikut ini disebutkan beberapa penulisan thesis Tugas Akhir yang digunakan sebagai literatur dalam penulisan analisis ini.

1. Fasilitas Wisata di Tepian Sungai Kapuas, oleh Muhammad Hatibi, JUTA UII
Permasalahan : Perancangan hotel sebagai fasilitas akomodasi dan kontekstual terhadap lingkungan daerah aliran sungai Kapuas.

2. Pusat Rekreasi Marina di sungai Kapuas, oleh Hery Suwanto, JUTA UII
Permasalahan : Penyediaan fasilitas Marina dengan karakteristik perkampungan atas air sebagai konsep dasar perancangan bangunan.

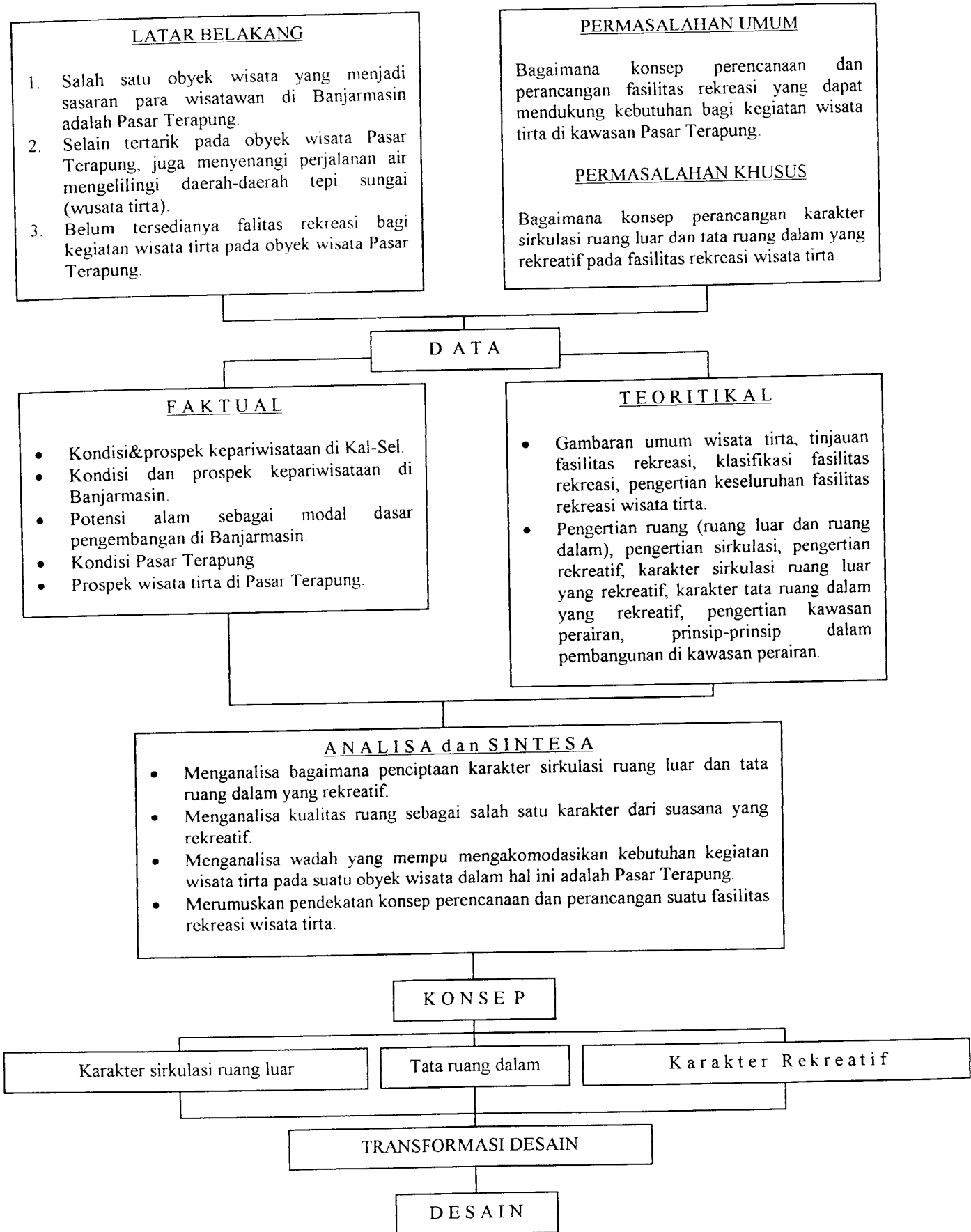
3. Fasilitas Rekreasi Marina di Taman Ade Irma Suryani Nasution Cirebon, oleh Dadang Cahyadi, JUTA UII, 1997
Permasalahan : Karakteristik tempat rekreasi pantai yang sesuai dengan kebutuhan akan peningkatan jumlah wisatawan.

4. Rumah Makan Apung Sebagai Fasilitas Wisata Tirta di Waduk Sermo Kulon Progo, oleh Ummul Mutaqimah, JUTA UGM, 1997
Permasalahan : Bagaimana penyediaan fasilitas wisata tirta yang mampu mewadahi kegiatan wisata tirta dan memenuhi tuntutan kebutuhan wisatawan dengan sarana dan prasarana yang memadai.

Perbedaan permasalahan :

Dalam tugas akhir yang diusulkan ini adalah bagaimana upaya dalam menciptakan sebuah fasilitas rekreasi yang dapat mendukung tuntutan kebutuhan bagi kegiatan wisata tirta di kawasan pasar terapung. Yang penekanannya adalah pada karakter sirkulasi ruang luar dan tata ruang dalam yang rekreatif.

I.9. KERANGKA POLA PIKIR



BAB II**TINJAUAN FASILITAS REKREASI DAN WISATA TIRTA SERTA
TINJAUAN KARAKTER SIRKULASI RUANG LUAR DAN TATA RUANG
DALAM YANG REKREATIF****II.1. Tinjauan Umum Rekreasi****II.1.1. Pengertian Rekreasi**

Rekreasi berasal dari kata *re-create* yang secara harfiah berarti mencipta kembali.

“Recreation is the action of recreating (on self or another) or pact of being recreated by some pleasant occupation pastime or amusement”¹⁶, yang berarti rekreasi adalah suatu tindakan atau kegiatan yang dilakukan sendiri atau bersama orang lain untuk menciptakan kembali suasana baru melalui kesibukan-kesibukan yang menyenangkan, hiburan pelengah waktu dan kesenangan.

Pengertian rekreasi pada dasarnya mendekati arti dari hiburan, Dalam makna yang lebih dalam, arti rekreasi mengandung pengertian yaitu mencari hiburan, bermain-main, santai atau bersenang-senang.¹⁷

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa rekreasi adalah suatu kegiatan yang dilakukan sendiri atau bersama orang lain, untuk mencipta kembali suasana baru dengan mencari hiburan, bermain-main, santai, ataupun dengan bersebang-senang.

II.1.2. Ciri-ciri dari Rekreasi

Menurut Mathiesen & Wall (1982), rekreasi mempunyai ciri-ciri yaitu sebagai berikut :

- a. Rekreasi : suatu aktivitas, kegiatan tersebut bersifat fisik, mental, maupun emosional. Rekreasi menghendaki aktivitas dan tidak selalu bersifat non aktif.
- b. Aktivitas rekreasi tidak mempunyai bentuk dan macam tertentu, semua kegiatan yang dapat dilakukan dalam waktu senggang serta dapat memenuhi tujuan dan maksud-maksud positif daripada rekreasi.

¹⁶ Clarendon Press, Oxford, "The Oxford English Dictionary", 1993

¹⁷ Kamus Besar Bahasa Indonesia, Departement Pendidikan dan Kebudayaan RI, 1988

- c. Rekreasi dilakukan karena terdorong oleh keinginan atau mempunyai motif. Motif tersebut sekaligus memilih gerakan atau bentuk dan macam kegiatan yang hendak dilakukan.
- d. Rekreasi hanya dilakukan pada waktu senggang (*leisure time*), itu berarti bahwa semua kegiatan yang dilakukan dalam waktu senggang tersebut tidak dapat digolongkan sebagai kegiatan rekreasi.
- e. Rekreasi dilakukan secara bebas dari segala bentuk dan macam paksaan.
- f. Rekreasi itu bersifat universal, rekreasi telah menjadi bagian dari kehidupan manusia.
- g. Rekreasi dilakukan secara sungguh-sungguh dan mempunyai maksud-maksud tertentu guna mendapatkan kepuasan dan kesenangan.
- h. Rekreasi adalah fleksibel, ini berarti bahwa rekreasi tidak dibatasi oleh tempat (*indoor recreation & outdoor recreation*), rekreasi dapat dilakukan oleh perorangan / kelompok dan rekreasi tidak dibatasi oleh apapun juga.

II.1.3. Klasifikasi Rekreasi

Rekreasi dapat diklasifikasikan menurut jenis kegiatan, tempat/obyek kegiatan, bentuk pewadahan, dan tempat kegiatan (Lawson & Bound Bovy dalam Swasto,17).

Menurut jenis kegiatan / aktivitas, rekreasi dapat dikelompokkan dalam 5 kategori, yaitu :

- a. Rekreasi berupa kegiatan yang dilakukan dalam / di sekeliling rumah, seperti membaca buku, menonton TV, dan mengerjakan kegiatan yang menjadi hobi.
- b. Rekreasi berupa kegiatan dengan kepuasan sosial tinggi, misalnya makan-makan di luar bersama keluarga, bercanda / bersenda gurau dengan rekan-rekan sekelompok, dsb.
- c. Rekreasi berupa kegiatan budaya dan seni, misalnya mengunjungi museum, menonton teater, melihat-lihat pameran budaya, dsb.
- d. Rekreasi berupa kegiatan olahraga, seperti berenang, sepakbola, tenis, dsb.
- e. Rekreasi berupa kegiatan / aktivitas di luar yang tidak resmi, seperti piknik, jalan-jalan, berbelanja, keliling kota dengan kendaraan, dsb.

Berdasarkan obyek kegiatan, rekreasi dapat dikelompokkan menjadi 3 bagian, yaitu :

- a. Rekreasi Budaya
Yaitu rekreasi dengan obyek wisata berupa benda-benda atau hal-hal yang mempunyai nilai seni budaya / sejarah yang tinggi, seperti kesenian tradisional, budaya setempat, peninggalan bersejarah, dsb.
- b. Rekreasi Alam
Yaitu rekreasi yang memanfaatkan potensi alam yang indah sebagai obyek utama, misalnya pemandangan sun rise/sun set, ombak yang bergulung-gulung di tepi pantai, panorama laut dengan perahu nelayannya, dsb.
- c. Rekreasi Buatan
Yaitu rekreasi yang obyek wisatanya merupakan buatan manusia, seperti pentas teater, akuarium laut buatan, dsb.

Menurut bentuk pewartannya, rekreasi dapat dibagi menjadi 2 kegiatan, yaitu :

- a. Rekreasi Tertutup
Yaitu rekreasi yang dikerjakan di dalam ruangan (in door), seperti makan dan minum di restoran/café, berbelanja di toko souvenir, bersantai/beristirahat di lobby, olahraga di ruangan tertutup, dsb.
- b. Rekreasi Terbuka
Yaitu rekreasi yang dilakukan di luar ruangan (out door), misalnya berjalan-jalan menyusuri pantai, menonton pertunjukan di panggung terbuka, dsb.

Berdasarkan dari tempat kegiatannya, rekreasi dapat dibedakan menjadi 2 bagian, yaitu :

- a. Rekreasi di daratan (misalnya di pegunungan, pantai,dll), dengan kegiatan seperti olahraga, menikmati pemandangan, jalan-jalan, dsb.
- b. Rekreasi di perairan (misalnya di laut, sungai, danau, waduk, dll), dengan kegiatan seperti memancing, berenang, bersampan / berperahu, olahraga air, berwisata dengan kapal-kapal rekreasi, dsb.

II.2. Tinjauan Karakter Kreatif

Definisi dari kreatif adalah sesuatu yang tidak membosankan, tidak monoton, dapat memberikan kesenangan tersendiri, sesuatu yang dapat menghibur.¹⁸

Dari pengertian diatas, sehingga terdapat banyak elemen yang dapat dimanfaatkan dalam menciptakan suasana kreatif baik pada ruang luar maupun pada ruang dalam yang elemen-elemen tersebut dapat menegaskan bagian dari karakter Kreatif. Elemen-elemen yang dapat dipakai adalah air, tanah (permainan kontur), dan vegetasi.

Karakter kreatif dapat tercermin pada beberapa hal, yaitu :

1. Keanekaragaman

Untuk menciptakan karakter kreatif baik pada ruang dalam maupun ruang luar, perlu adanya keanekaragaman dari beberapa hal yang digunakan pada suatu perancangan, dengan cara mengkomposisikannya. Keanekaragaman akan lebih terasa dalam menciptakan karakter kreatifnya jika dibandingkan dengan hal-hal yang beragam / monoton.¹⁹

2. Pola / Pattern

Ada beberapa pola / pattern yang digunakan dalam menciptakan suasana yang kreatif pada suatu ruangan, yaitu pola linier (suatu urutan linier dari ruang-ruang yang berulang), terpusat / memusat (suatu ruang dominan dimana pengelompokkan sejumlah ruang ruang sekunder dihadapkan), radial / menyebar (sebuah ruang pusat yang menjadi acuan organisasi-organisasi ruang yang linier berkembang menyerupai berbentuk jari-jari), grid (ruang-ruang diorganisir dalam kawasan grid struktural atau grid tiga dimensi yang lain) dan cluster (ruang-ruang dikelompokkan berdasarkan adanya hubungan atau bersama-sama memanfaatkan ciri atau hubungan visual).

Dalam mewujudkan karakter kreatif itu sendiri perlu adanya komposisi dari beberapa pola / pattern, sehingga tidak monoton.²⁰

3. Sistem

Sistem merupakan urutan-urutan yang jelas. Dimana sistem yang dipakai disesuaikan dengan kebutuhan pada bangunan yang bersangkutan.²¹

4. Suasana / Kualitas Ruang

¹⁸ Francis J. Geck, M.F.A, "Interior Design and Decoration", WM.G.Briwn Company Publisher, 1984

¹⁹ Edward T. White, "Concept Sourcebook, a Vocabulary of architecture Forms", Intermatra Bandung, 1990

²⁰ Ching, Francis, DK, "Form, Space and Order, van Nostrand Reinhold Company Inc-USA, hal 204

²¹ Ibid, hal 350

Dalam mewujudkan suasana pada suatu ruangan perlu memperhatikan beberapa hal berikut ini, yaitu :

a. Proporsi

Yaitu perbandingan terhadap ukuran / skala yang seimbang, yang meliputi (a) perbandingan antara panjang, lebar dan tinggi; (b) perbandingan antara dimensi unsur ruang dengan dimensi ruang; (c) perbandingan dimensi bukaan dengan dimensi ruang.²²

b. Bentuk

Adalah merupakan suatu komposisi bentuk dasar (segitiga, segiempat, dan lingkaran) atau suatu bentuk komposit (adanya penggabungan/penambahan atau pengurangan bentuk-bentuk dasar yang dominan).²³

c. Warna

Adalah unsur yang paling mencolok, yang dapat membedakan suatu bentuk terhadap lingkungannya. Warna juga dapat mempengaruhi terhadap bobot visual suatu bentuk.²⁴

d. Material

Adalah bahan bangunan yang digunakan dalam suatu ruang. Banyak macam material yang digunakan dalam suatu ruangan, baik yang ditampilkan dalam bentuk yang kasar ataupun halus.²⁵

e. Tekstur

Adalah karakter permukaan suatu bentuk. Tekstur dapat mempengaruhi baik perasaan kita waktu menyentuh maupun kualitas pemantulan cahaya yang menimpa permukaan bentuk tersebut.²⁶

f. Dekorasi

Merupakan suatu olahan pada elemen ruang, dapat berupa sebagai dekorasi tempelan atau dekorasi langsung. Dekorasi berfungsi untuk memperindah atau menciptakan suasana ruang yang menyenangkan pada suatu ruang terutama pada ruang dalam.²⁷

g. Pencahayaan

²² Ibid, hal 63

²³ Ibid, hal 67

²⁴ Ching, Francis, DK, "Form, Space and Order, van Nostrand Reinhold Company Inc-USA, hal 50

²⁵ Francis J. Geck, M.F.A, "Interior Design and Decoration", WM.G. Briwn Company Publisher, 1984, hal 6

²⁶ Ibid ⁴⁴, hal 51

²⁷ Ibid ⁴⁵, hal 6

Pencahayaan memberi pengaruh visual pada permukaan-permukaan, bentuk-bentuk dan ruang, dimana dapat menimbulkan pola-pola terang dan gelap yang kontras pada permukaan suatu ruangan dan sangat mempertegas bentuk-bentuk di dalam ruang.²⁸

h. Penghawaan

Penghawaan berhubungan dengan sirkulasi atau perputaran udara di dalam suatu ruangan, dengan bentuk bukaan-bukaan.

II.3. Tinjauan Obyek Wisata

II.3.1 Pengertian Obyek Wisata

Obyek Wisata adalah perwujudan daripada ciptaan manusia, tata hidup, seni budaya, serta sejarah bangsa, dan tempat atau keadaan alam yang mempunyai daya tarik untuk dikunjungi oleh para wisatawan.²⁹

II.3.2. Unsur-Unsur dalam Obyek Wisata

Dalam suatu obyek wisata, pada dasarnya ada berbagai unsur yang saling bergantung. Unsur-unsur ini dapat dipergunakan agar para wisatawan dapat menikmati suatu pengalaman yang memuaskan, yaitu :³⁰

a. Attraction

Adalah hal-hal yang menarik perhatian para wisatawan. Motivasi wisatawan untuk mengunjungi suatu obyek wisata adalah memenuhi dan memuaskan beberapa kebutuhan dan permintaan. Biasanya mereka tertarik pada suatu lokasi karena ciri-ciri khas tertentu. Ciri-ciri khas yang menarik para wisatawan adalah :

- Keindahan alam
- Iklim atau cuaca
- Kebudayaan
- Sejarah
- Ethnicity / Sifat kesukuan
- Accessibility, yakni kemampuan atau kemudahan berjalan mencapai tempat tujuan.

²⁸ Ibid⁴⁴, hal 183

²⁹ Fandeli, Chafid, Ir, Dasar-dasar Manajemen Kepariwisata Alam, Liberty Offset, Yogyakarta, 1995

b. Facilities

Adalah fasilitas-fasilitas yang diperlukan. Fasilitas cenderung berorientasi pada attraction di suatu lokasi, karena fasilitas harus terletak di daerah tujuan wisata. Fasilitas cenderung mendukung / mendorong pertumbuhan dan cenderung berkembang pada saat yang sama atau sesudah attraction berkembang. Suatu attraction juga dapat merupakan salah satu dari fasilitas.

c. Infrastructure

Attraction dan fasilitas tidak dapat dicapai dengan mudah kalau belum ada infrastuktur. Dasar infrastuktur termasuk semua konstruksi di bawah dan di atas tanah dari suatu wilayah atau daerah.

Bagian penting dari infrastuktur pariwisata adalah sebagai berikut :

- Air, kuantitas dan kualitas air terjamin (sanitasi)
- Tenaga energi / listrik
- Sarana komunikasi
- Sistem drainase
- Jasa-jasa kesehatan, sesuai dengan jenis wisata yang disediakan
- Jalan / jalan raya

d. Transportasi

Kelancaran transportasi untuk mencapai suatu daerah tujuan wisata diupayakan berjalan lancar. Di samping itu koordinasi antara alat transportasi yang satu dengan yang lainnya harus saling mendukung.

e. Keramah-tamahan & Keamanan

Wisatawan dapat dikatakan berada disuatu lingkungan yang tidak dikenalnya, maka kepastian atau jaminan mengenai keamanan sangatlah penting. Situasi yang kurang aman mengenai makanan, air, atau juga terhadap perlindungan pihak keamanan (polisi) memungkinkan orang menghindari berkunjung ke suatu lokasi.

II.4. Tinjauan Wisata Tirta

II.4.1. Pengertian Wisata Tirta

³⁰ J.Spillane.S.J.James. Dr, Pariwisata Indonesia, Kanisius, Yogyakarta, 1994

II.4.1.1. Pengertian Wisata

Wisata adalah kegiatan perjalanan atau sebagian dari kegiatan tersebut yang dilakukan secara sukarela serta bersifat sementara untuk menikmati obyek wisata dan daya tarik wisata.³¹

II.4.1.2. Pengertian Wisata Tirta

Wisata tirta adalah kegiatan wisata dengan pemanfaatan air (laut, sungai, danau, rawa dan waduk) sebagai sasaran wisatanya. Sehingga sebagian besar kegiatannya berada di air atau tepian air. Pada tahapan selanjutnya, wisata tirta mengalami perkembangan dimana potensi alam daratan disekitar perairan tersebut juga ikut dikembangkan dalam kegiatan wisata tirta.³²

Pada pembahasan ini, wisata tirta yang dimaksudkan adalah wisata tirta pada perairan sungai.

II.4.1.3. Sifat Kegiatan Wisata Tirta

Kegiatan wisata tirta dapat dibedakan menjadi kegiatan pasif dan kegiatan aktif. Penjelasan nya adalah sebagai berikut:

a. Pasif

Wisata pasif dilakukan dengan tenaga yang relatif kecil dan tidak membutuhkan keahlian. Wisata pasif ini dapat berupa kegiatan :

- Menikmati keindahan panorama alam
- Makan dan minum
- Bersantai

b. Aktif

Wisata aktif merupakan kegiatan yang memerlukan banyak tenaga dan keahlian, sebagai penghilang rasa jemu. Wisata aktif ini dapat berupa kegiatan :

- Bersampan
- Bersepeda air
- Memancing
- Jet sky
- Ski air

³¹ Undang-Undang Republik Indonesia No.9 tentang "Kepariwisataa n" Tahun 1990

³² Ibid

II.4.1.4. Jenis Kegiatan Wisata Tirta ³³

Jenis kegiatan wisata tirta yang dilakukan adalah antara lain :

a. Santai di tepian perairan (dalam hal ini adalah sungai)

Santai di tepian ini merupakan aktivitas pasif, tidak membutuhkan suatu keahlian dan biasanya dilakukan secara massal. Aktivitas ini memerlukan kondisi lahan yang baik dan kualitas visual yang bagus. Kegiatan ini dapat pula dilakukan sambil berjalan-jalan, duduk-duduk, dan makan serta minum.

b. Memancing

Memancing merupakan aktivitas aktif karena memerlukan suatu keahlian khusus, dilakukan pada tepian dan di atas air menggunakan sampan / perahu. Kegiatan ini memerlukan tempat yang tenang, air dengan pasang surut kecil dan arusnya relatif kecil.

c. Bersampan / Berperahu

Bersampan / berperahu merupakan kegiatan wisata yang pasif, karena tidak memerlukan keahlian khusus. Bila kegiatan ini dilakukan secara massal, dapat menggunakan sampan / perahu yang berukuran sedang. Kegiatan bersampan dengan sampan kecil yang dilakukan secara individual termasuk dalam kegiatan wisata tirta yang aktif, karena membutuhkan keterampilan khusus.

d. Ski air (water sky)

Water sky merupakan kegiatan aktif yang memerlukan keahlian khusus yang dilakukan pada permukaan air. Kegiatan ini membutuhkan air yang relatif tidak ada arusnya, bersuhu 24°C dan mempunyai luasan dengan radius minimal 250 meter.

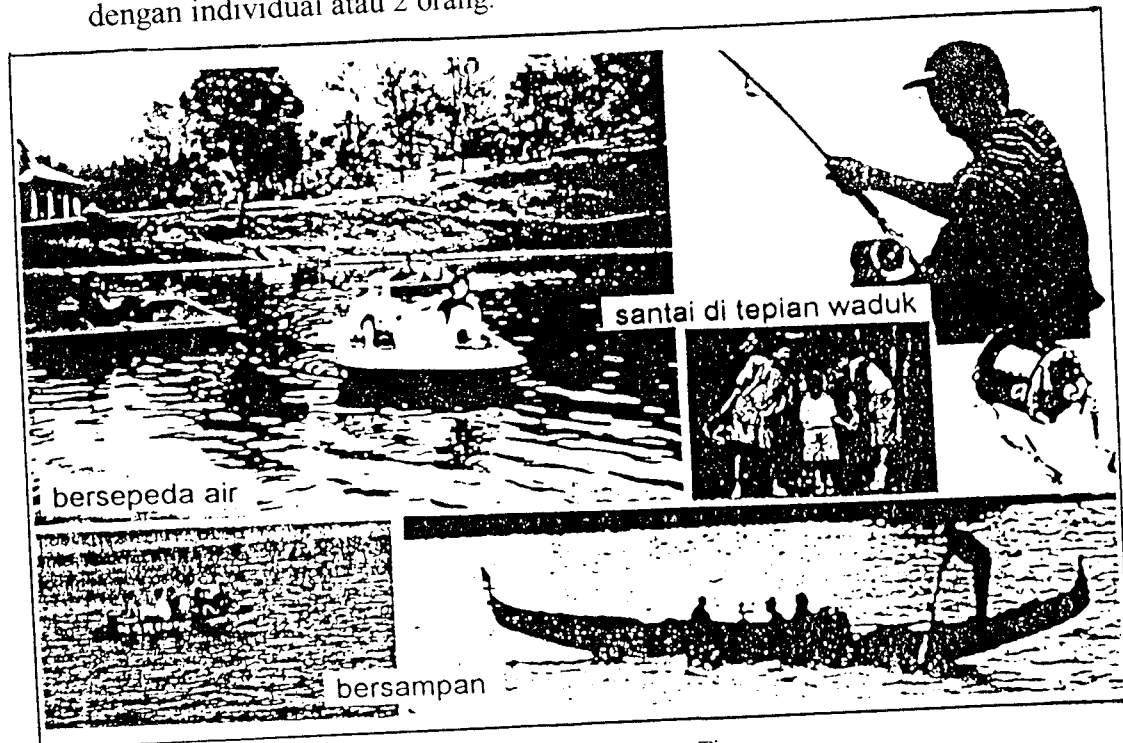
e. Jet sky

Wisata air ini bersifat aktif, memerlukan keterampilan khusus dan dilakukan pada permukaan air secara individual. Kegiatan ini membutuhkan kondisi air yang hampir sama dengan kegiatan ski air.

f. Bersepeda air

³³ Ummul Mutaqimah, "Tugas Akhir", JUTA UGM, 1997, hal 11

Bersepeda air merupakan kegiatan wisata tirta yang aktif, dapat dilakukan dengan individual atau 2 orang.



Gambar 2.1. Jenis Kegiatan Wisata Tirta

Sumber : Dokumentasi Penulis

II.4.2. Fasilitas Wisata Tirta

Usaha penyediaan fasilitas rekreasi bagi wisata tirta merupakan usaha tang kegiatannya menyediakan dan mengelola prasarana dan sarana serta jasa-jasa lainnya yang berkaitan dengan kegiatan wisata tirta.³⁴

II.4.2.1. Jenis Fasilitas Wisata Tirta³⁵

Fasilitas wisata tirta pada sungai ini antara lain meliputi fasilitas pengakomodasian moda wisata tirta, fasilitas olah raga air, fasilitas untuk makan dan minum wisatawan serta souvenir shop.

a. Dermaga wisata

Dermaga wisata merupakan tempat untuk mengakomodasikan moda wisata tirta. Bentuk dan ukuran dermaga disesuaikan dengan jenis moda, kapasitas moda dan kondisi lahan.

b. Fasilitas olah raga

³⁴ Undang-Undang RI No.9 "tentang Kepariwisataaan", 1990

³⁵ Ummul Mutaqimah, "Tugas Akhir", JUTA UGM, 1997, hal 12

Fasilitas ini antara lain sky jumping untuk olah raga water sky, ruang perlengkapan dan gudang peralatan.

c. Fasilitas untuk makan dan minum

Fasilitas ini dapat berupa restoran, rumah makan, café, bar, atau dengan warung makan kecil. Aktivitas makan dan minum dilakukan sambil bersantai menikmati pemandangan, sehingga keberadaan fasilitas makan dan minum ini memerlukan tempat yang memiliki kualitas visual yang baik. Lokasi ini dapat di darat, tepian air atau terapung di atas air. Fasilitas ini berfungsi pula sebagai tempat peristirahatan sementara bagi para wisatawan setelah melakukan kegiatan wisata tirta.

d. Souvernir shop

Fasilitas ini menyediakan berbagai cinderamata yang khas sebagai buah tangan bagi para wisatawan, misalnya seperti hiasan dinding, berbagai macam aksesoris, dan lain-lain.

II.4.2.2. Jenis Kegiatan pada Fasilitas Wisata Tirta

Fasilitas wisata tirta sebagai suatu wadah untuk melakukan kegiatan wisata tirta, diharapkan mampu menampung minat wisatawan yang mengunjunginya. Wisatawan yang berkunjung mempunyai tujuan yang sama yaitu untuk bersenang-senang, bersantai, dan berekreasi. Namun bukan berarti bahwa mereka akan melakukan kegiatan yang sama pada obyek wisata tersebut. Kondisi demikian menuntut fasilitas wisata tirta yang mampu mewadahi beragam kegiatan, baik kegiatan wisata maupun kegiatan penunjangnya.

Kegiatan pada fasilitas wisata tirta meliputi :

a. Kegiatan wisata tirta

Kegiatan wisata tirta di sini merupakan kegiatan utama pada fasilitas wisata tirta yang dilakukan oleh para wisatawan. Kegiatan ini dapat dilakukan di air, di tepian air atau di darat, baik secara aktif maupun pasif, dengan air sebagai sasaran utama kegiatannya.

b. Kegiatan pelayanan

Kegiatan yang mendukung fasilitas wisata tirta dalam menjalankan fungsinya agar menjadi lebih baik dan efektif. Kegiatan ini mendukung berlangsungnya kegiatan utama, Kegiatan pelayanan berupa jasa (informasi, persewaan perahu, persewaan

alat pancing), service (restoran, café, souvenir shop), dan pertunjukkan (pementasan kesenian).

c. Kegiatan pengelolaan

Kegiatan ini merupakan kegiatan yang mengatur terselenggaranya keseluruhan kegiatan wisata tirta, yang antara lain berupa pengelolaan dan pengaturan. pemeliharaan, serta persiapan atraksi.

II.5. Tinjauan Sirkulasi

II.5.1. Pengertian Sirkulasi

Sirkulasi dapat diartikan sebagai suatu pola atau alur, dimana akan sangat menunjang bagi kegiatan yang sedang berlangsung yang juga sesuai dengan fungsi bangunan yang sudah ditentukan.³⁶

Adapun komponen-komponen dari pola sirkulasi adalah:

- Pencapaian ke bangunan
- Jalan masuk/pintu masuk ke bangunan
- Konfigurasi alur gerak
- Hubungan sirkulasi dengan ruang
- Bentuk ruang sirkulasi

Definisi lain dari sirkulasi adalah hal yang utama dalam merencanakan sebuah pembangunan karena hal itu dapat mengarahkan kecepatan, urutan dan realisasi dari perasaan alami atau keterbukaan visual.³⁷

Adapun yang diutarakan Eckbo, bahwa sirkulasi adalah tautan yang paling vital untuk menghubungkan beberapa penggunaan site/tapak yang ada, sehingga sirkulasi memegang peranan yang sangat penting dalam perencanaan dan perancangan. Berarti dengan begitu pola sirkulasi dapat menunjukkan aliran, jalur pencapaian, urutan (sequence), hirarki, pandangan visual, dan gerakan.³⁸

II.5.2. Komponen-Komponen Pembentuk Sirkulasi³⁹

Sistem sirkulasi memiliki komponen-komponen pokok sebagai unsur-unsur positif yang mempengaruhi persepsi tentang bentuk dan ruang sirkulasi baik itu dalam

³⁶ Ching, Francis, DK, "Form, Space and Order, van Nostrand Reinhold Company Inc-USA

³⁷ Simonds, John Ormsbee, "Landscape Architecture", Mc. Graw-Hill Book Company 1983

³⁸ Eckbo, "Urban Landscape Design", 1974

³⁹ Ibid ²⁶

ruang luar (out door) maupun ruang dalam (in door). Komponen-komponen pokok tersebut adalah yang akan dijelaskan di bawah ini.

II.5.2.1. Pencapaian ke Bangunan

a. Pencapaian Langsung

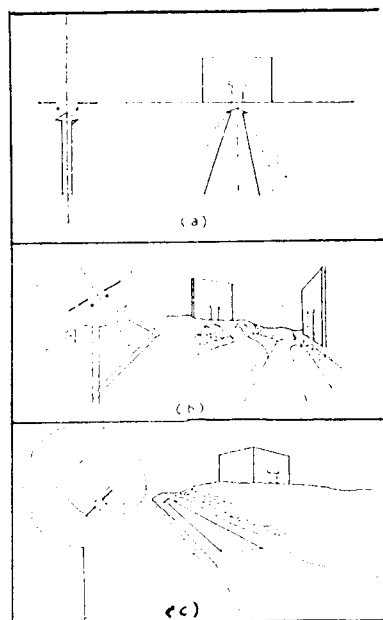
Suatu pencapaian yang mengarah langsung ke suatu tempat masuk melalui sebuah jalan yang segaris dengan sumbu bangunan. Tujuan visual dalam pengakhiran pencapaian ini jelas, dapat merupkan fasade muka seluruhnya dari sebuah bangunan atau tempat masuk dipertegas.

b. Pencapaian Tersamar

Pencapaian yang samar-samar mempertinggi efek perspektif pada fasade depan bentuk suatu bangunan. Jalur dapat diubah arahnya satu atau beberapa kali untuk menghambat atau memperpanjang urutan pencapaian. Jika sebuah bangunan didekati pada sudut yang ekstrim, jalan masuknya dapat memproyeksikan apa yang ada di belakang fasade depan sehingga dapat terlihat dengan jelas.

c. Pencapaian Berputar

Sebuah jalur berputar memperpanjang urutan pencapaian dan mempertegas bentuk tiga dimensi suatu bangunan sewaktu mengelilingi tepi bangunan. Jalan masuk bangunan mungkin dapat dilihat dengan terputus-putus selama waktu pendekatan untuk memperjelas posisinya atau dapat disembunyikan sampai ditempat kedatangan.

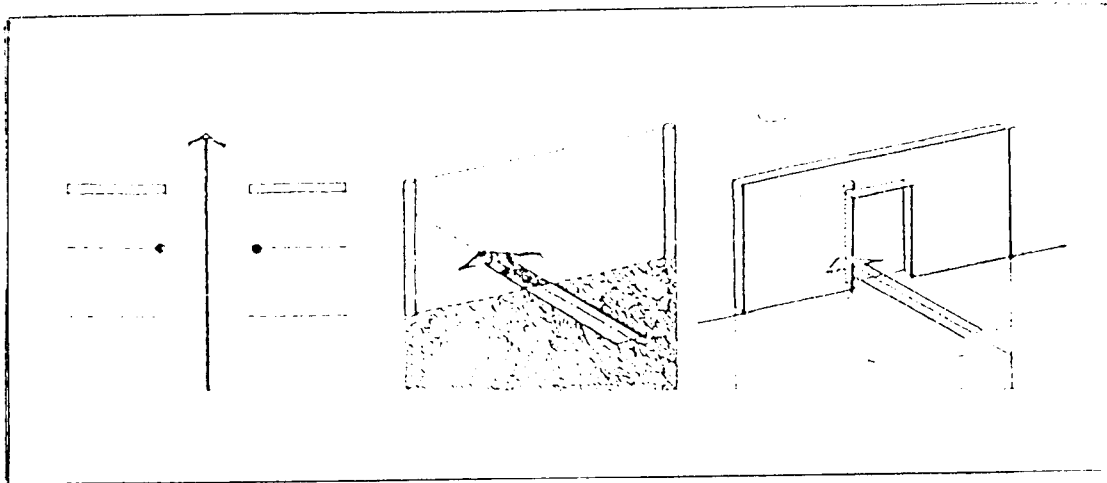


Keterangan gambar :
 (a) Pencapaian Langsung
 (b) Pencapaian Tersamar
 (c) Pencapaian Berputar

Gb.2.2. Pencapaian ke Bangunan

II.5.2.2. Pintu Masuk Bangunan

Untuk memasuki sebuah bangunan, sebuah ruang dalam bangunan, atau suatu kawasan yang dibatasi ruang luar, melibatkan kegiatan yang menembus bidang vertikal yang memisahkan sebuah ruang dari lainnya, dan memisahkan keadaan “di sini” dan “di sana”.



Gb.2.3. Pintu masuk bangunan

Pintu masuk dapat dikelompokkan sebagai berikut :

a. Rata

Pintu masuk yang rata mempertahankan kontinuitas permukaannya dan jika diinginkan juga tersamar.

b. Menjorok ke luar

Jalan masuk yang menjorok menunjukkan fungsinya sebagai pencapaian dan memberikan pencahayaan di atasnya.

c. Menjorok ke dalam

Jalan masuk yang menjorok ke dalam juga memberikan pencahayaan dan menerima sebagian ruang luar menjadi bagian dari bangunan.

Pengertian suatu pintu masuk secara visual dapat diperkuat dengan cara sebagai berikut :

- Dibuat lebih rendah, lebih besar, atau lebih sempit dari yang seharusnya.
- Dibuat sangat ciam atau berliku-liku.
- Bukan diperindah dengan ornamen-ornamen atau tambahan-tambahan yang dekoratif.

ruang luar (out door) maupun ruang dalam (in door). Komponen-komponen pokok tersebut adalah yang akan dijelaskan di bawah ini.

II.5.2.1. Pencapaian ke Bangunan

a. Pencapaian Langsung

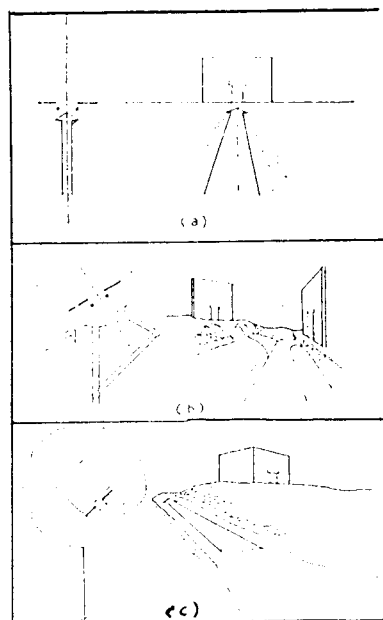
Suatu pencapaian yang mengarah langsung ke suatu tempat masuk melalui sebuah jalan yang segaris dengan sumbu bangunan. Tujuan visual dalam pengakhiran pencapaian ini jelas, dapat merupkan fasade muka seluruhnya dari sebuah bangunan atau tempat masuk dipertegas.

b. Pencapaian Tersamar

Pencapaian yang samar-samar mempertinggi efek perspektif pada fasade depan bentuk suatu bangunan. Jalur dapat diubah arahnya satu atau beberapa kali untuk menghambat atau memperpanjang urutan pencapaian. Jika sebuah bangunan didekati pada sudut yang ekstrim, jalan masuknya dapat memproyeksikan apa yang ada di belakang fasade depan sehingga dapat terlihat dengan jelas.

c. Pencapaian Berputar

Sebuah jalur berputar memperpanjang urutan pencapaian dan mempertegas bentuk tiga dimensi suatu bangunan sewaktu mengelilingi tepi bangunan. Jalan masuk bangunan mungkin dapat dilihat dengan terputus-putus selama waktu pendekatan untuk memperjelas posisinya atau dapat disembunyikan sampai ditempat kedatangan.



Keterangan gambar :
 (a) Pencapaian Langsung
 (b) Pencapaian Tersamar
 (c) Pencapaian Berputar

Gb.2.2. Pencapaian ke Bangunan

d. Grid

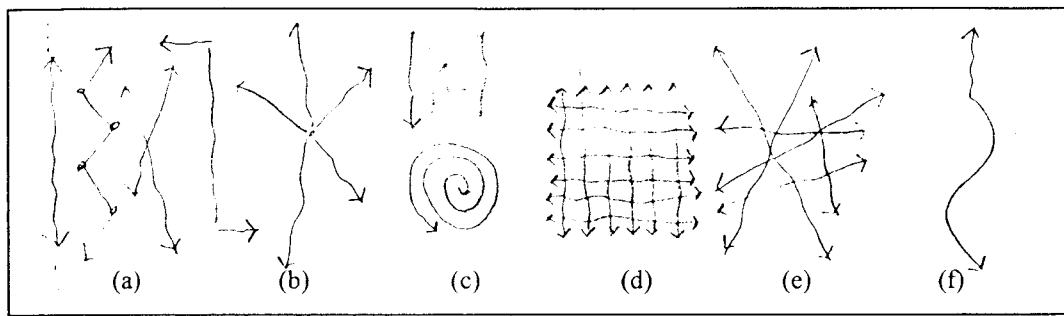
Bentuk grid terdiri dari dua set jalan sejajar, yang saling berpotongan pada jarak yang sama dan menciptakan bujursangkar atau kawasan-kawasan segiempat.

e. Network

Suatu bentuk jaringan yang terdiri dari beberapa jalan yang menghubungkan titik-titik tertentu di dalam ruang.

f. Komposit

Pada kenyataannya, sebuah bangunan mempunyai suatu kombinasi dari pola-pola di atas. Untuk menghindari terbentuknya orientasi yang membingungkan, suatu susunan hirarki diantara jalur-jalur jalan bisa dicapai dengan membedakan skala, bentuk, dan jalannya.



Gb. 2.5. Macam Konfigurasi Alur Gerak

II.5.2.4. Hubungan Sirkulasi dengan Ruang

Jalan dengan ruang-ruang dihubungkan dengan cara-cara sebagai berikut :

a. Melewati ruang-ruang

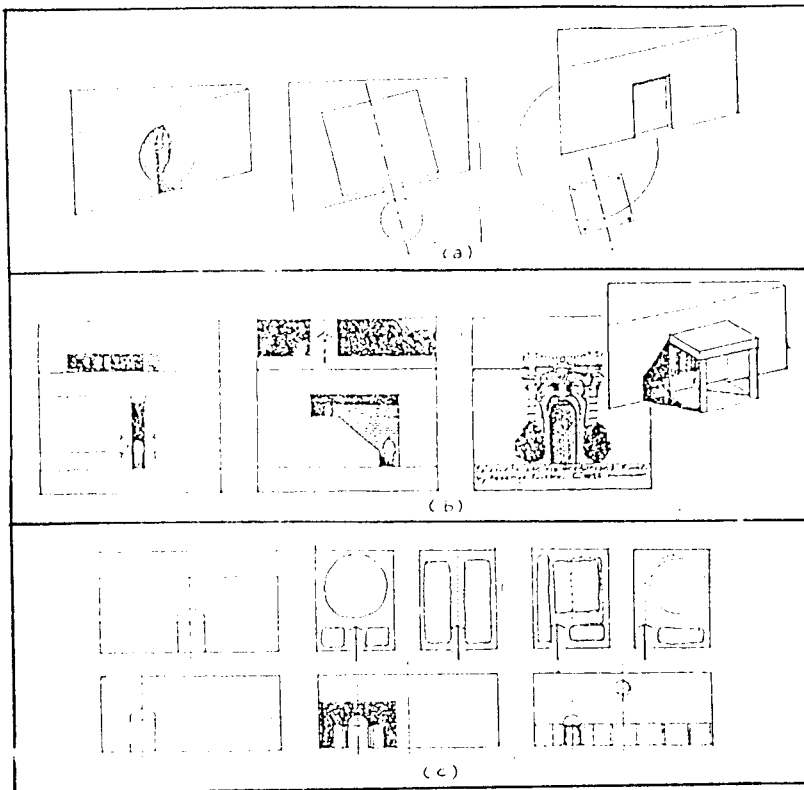
- Integritas ruang dipertahankan
- Konfigurasi jalan lurus
- Ruang-ruang perantara dapat dipergunakan untuk menghubungkan jalan dengan ruang-ruangnya.

b. Menembus ruang-ruang

- Jalan dapat menembus suatu ruang menurut sumbunya, miring, atau sepanjang sisinya
- Dalam memotong sebuah ruang, jalan menimbulkan pola-pola istirahat dan gerak di dalam

c. Berakhir dalam ruang

- Lokasi ruang menentukan jalan



Keterangan gambar:

- (a) Rata
- (b) Menjorok ke luar
- (c) Menjorok ke dalam

Gb.2.4. Macam Pintu Masuk

II.5.2.3. Konfigurasi Alur Gerak

Jenis-jenis dari konfigurasi alur gerak adalah sebagai berikut :

a. Linier

Semua jalan adalah linier, jalan yang lurus dapat menjadi unsur pengorganisir yang utama untuk suatu deretan ruang-ruang. Sebagai tambahan, jalan dapat melengkung atau terdiri atas segmen-segmen, memotong jalan lain, bercabang-cabang membentuk kisaran (loop).

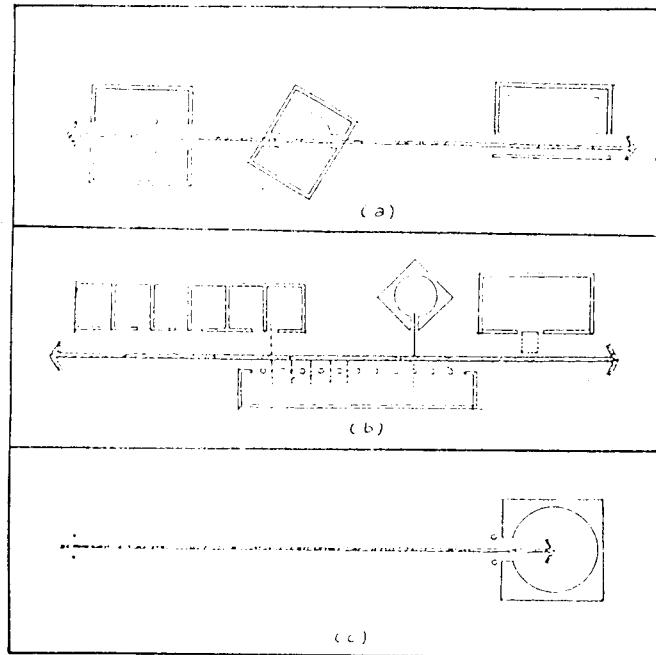
b. Radial

Bentuk radial memiliki jalan yang berkembang dari atau berhenti pada sebuah pusat atau titik bersama.

c. Spiral

Sebuah bentuk spiral adalah suatu jalan yang menerus yang berasal dari titik pusat, berputar mengelilingi dengan jarak yang berubah.

- Hubungan jalan dan ruang ini dipergunakan untuk mencapai dan memenuhi secara fungsional atau melambangkan ruang-ruang yang penting



Keterangan gambar:
 (a) Melewati ruang
 (b) Menembus ruang
 (c) Berakhir dlm ruang

Gb.2.6. Hubungan Sirkulasi dengan Ruang

II.5.2.5. Bentuk Ruang Sirkulasi

Bentuk sebuah ruang sirkulasi ini bisa bermacam-macam, menurut bagaimana cara-cara yang akan disebutkan di bawah ini, yaitu :

- Batas-batasnya ditentukan
- Bentuknya berkaitan dengan bentuk ruang-ruang yang dihubungkan
- Kualitas skala, proporsi, cahaya, dan pandangan yang dipertegas
- Terbukanya jalan masuk ke dalam
- Perannya terhadap perubahan-perubahan ketinggian lantai dengan tangga-tangga dan tanjakan

Ruang sirkulasi dapat berbentuk :

a. Tertutup

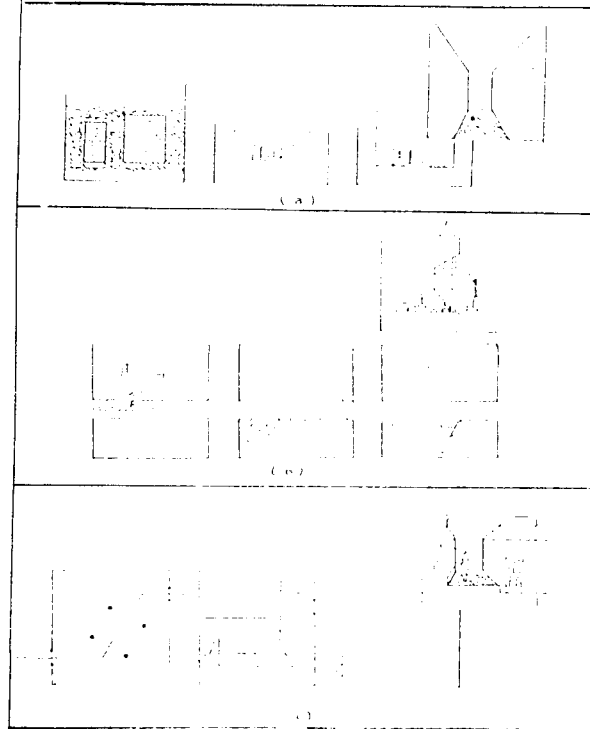
Ruang sirkulasi tertutup membentuk koridor yang berkaitan dengan ruang-ruang yang dihubungkan melalui pintu-pintu masuk pada bidang dinding.

b. Terbuka pada salah satu sisinya

Ruang sirkulasi yang terbuka pada salah satu sisinya bertujuan agar kontinuitas visual / ruang dengan ruang-ruang yang dihubungkan.

c. Terbuka pada kedua sisinya

Ruang sirkulasi yang terbuka pada kedua sisinya akan menjadi perluasan fisik dari ruang yang ditembusnya.



Keterangan gambar:

- (a) Tertutup
- (b) Terbuka salah satu sisi
- (c) Terbuka kedua sisi

Gb.2.7. Bentuk-bentuk dari Ruang Sirkulasi

II.6. Ruang Luar

II.6.1. Pengertian Ruang Luar

Definisi dari ruang luar adalah ruang yang terdapat di luar bangunan (out door); ruang yang tanpa pembatas (tidak ada yang membatasi); ruang yang terdapat di luar atap.⁴⁰

II.6.2. Komponen-Komponen Pembentuk Ruang Luar

II.6.2.1. Pencapaian

Terdapat berbagai macam alur pola sirkulasi dari ruang luar menuju sampai dengan ruang dalam (bangunan), adalah sebagai berikut :

- a. Pola sirkulasi melengkung, jalan masuk menuju bangunan utama⁴¹

⁴⁰ Edward T. White, "Ordering systems: an introduction to architectural design", 1973

- b. Pola sirkulasi yang berliku-liku⁴²
- c. Pola sirkulasi yang memberikan kesan perubahan sesuai dengan modulasi ruangnya⁴³
- d. Pola sirkulasi linier⁴⁴
- e. Pola sirkulasi dengan jalan yang menimbulkan suasana ingin tahu tentang keadaan di atasnya⁴⁵
- f. Pola sirkulasi yang melingkar, yang akan memberikan kesan petualangan karena tujuan akhir tidak terlihat⁴⁶
- g. Pola sirkulasi dengan adanya unsur-unsur vertikal disepanjang sisinya yang akan memperkuat kesan pengarahannya⁴⁷

II.6.2.2. Sirkulasi ruang luar⁴⁸

Sistem sirkulasi sangat erat hubungannya dengan pola penempatan aktivitas dan penggunaan lahan, sehingga merupakan pergerakan dari ruang satu ke ruang yang lain. Kenyamanan dapat berkurang akibat dari sirkulasi yang kurang baik, misalnya tidak adanya pembagian ruang untuk sirkulasi kendaraan dan manusia, dan penyalahgunaan fasilitas yang telah disediakan maka untuk hal tersebut hendaknya diadakan pembagian sirkulasi antara kendaraan dan manusianya.

Sirkulasi ruang luar terdiri dari 2 macam, yaitu :

□ Sirkulasi manusia

Sirkulasi pedestrian membentuk pertalian yang penting dalam hubungannya dengan aktivitas dalam site maka banyak hal-hal yang harus diperhatikan antara lain lebar jalan, penambahan estetis yang menyenangkan, fasilitas pembeda antara kendaraan dan manusia, dan lain-lain.

□ Sirkulasi kendaraan

Secara hierarki dapat dibagi menjadi 2 jalur, yaitu jalur distribusi sebagai jalur untuk gerak perpindahan lokasi (jalur cepat), dan jalur untuk

⁴¹ Rubernstein.H, "A Guide to Site and Environmental Planning" 1984, hal 46

⁴² Ibid, hal 54

⁴³ Ibid, hal 72

⁴⁴ Ibid, hal 174

⁴⁵ Eckbo.G, "Urban Landscape Design", 1974, hal 86

⁴⁶ Ibid, hal 104

⁴⁷ Ibid, hal 69

Fasilitas Rekreasi Wisata Tirta

melayani bangunan-bangunan (jalur lambat). Keduanya harus terpisah sehingga kelancaran lalu-lintas dapat dijamin. Fasilitas penunjang yang diperlukan antara lain rambu-rambu lalu-lintas dan ruang parkir yang mana harus disesuaikan dengan keadaan site yang tersedia.

II.7. Ruang Dalam (Interior)

II.7.1. Pengertian Ruang Dalam

Definisi dari ruang dalam adalah suatu wadah yang dibatasi dengan bidang datar (lantai), bidang vertikal (dinding), dan bidang yang melingkupinya (atap), yang juga mempunyai bentuk, ukuran, warna, tekstur, serta kualitas lainnya yang mengungkapkan dan mewadahi suatu fungsi tertentu.⁴⁹

II.7.2. Essensi Ruang Dalam

II.7.2.1. Filosofis Ruang Dalam

Ruang pada dasarnya sudah ada sejak awal. Ruang tidak dibuat oleh manusia, tetapi manusia dapat merasakan adanya ruang. Seseorang tentu dapat merasakan ruang di alam bebas dengan awan sebagai langit-langit, pegunungan sebagai dinding, dan tanah tempat berpijak sebagai lantai, dan ruang-ruang yang dirasakan itu kadang-kadang tidak dapat dirasakan oleh orang lain.⁵⁰

Dari keterangan tersebut diatas, kemudian muncullah adanya ruang yang disebut dengan ruang dalam. Yang penekanan terhadap batas-batasnya sudah sangat jelas.

II.7.2.2. Ungkapan Visual Ruang Dalam

Dalam penentuan terhadap visual ruang dalam, erat kaitannya dengan unsur-unsur dan prinsip-prinsip penyusunan tata ruang dalam.⁵¹

Adapun unsur-unsur tata ruang dalam tersebut adalah :

- Pembentuk ruang (komponen ruang)

- Pengisi ruang, seperti :

- ✓ perabot yang sesuai dengan ukuran, bentuk, type/style, dan tata letak di dalam ruang dalam.

⁴⁸ Albert J. Rutledge, "Anatomy of a Park", 1984

⁴⁹ Edward T. White, "Ordering system: an introduction to architectural design". 1973

⁵⁰ Coenelis van de Ven, "Ruang dalam Arsitektur", PT.Gramedia Pustaka Utama, Jakarta, 1995

⁵¹ Francis J. Geck, M.F.A., "Interior Design and Decoration" WM.G.Briwn Company Publisher, 1984

- ✓ Pelengkap ruang / aksesoris ruang dalam, misalnya hiasan, gorden, lampu, dll, yang juga harus sesuai dengan ukuran, bentuk, type/style, dan tata letak dalam ruang dalam.

Sedangkan prinsip-prinsip tata ruang dalam, adalah :

- Proporsi (perbandingan ukuran)
- Komposisi (susunan/aturan, susunan antara komponen ruang, susunan antara pelengkap hiasan, dan susunan antara unsur-unsur ruang dalam)
- Balance (keseimbangan)
 - ✓ Vertikal (hiasan, pelengkap ruang, dll)
 - ✓ Horizontal (tata letak lay out suatu perabot)
- Irama (keteraturan menunjukkan kemonotonan/statis, keteraturan + irama menunjukkan kedinamisan/tidak monoton)
- Harmoni / keselarasan (ungkapan dengan bentuk, warna, dan tekstur)
- Kontras (menghilangkan sifat yang monoton, ditunjukkan dengan bentuk, warna, dan tekstur)

BAB III**KAWASAN PASAR TERAPUNG DI KALSEL SEBAGAI LOKASI
FASILITAS REKREASI WISATA TIRTA & STUDI KASUS****III.1. Tinjauan Umum Propinsi Kalimantan Selatan****III.1.1 Karakteristik Fisik Wilayah Propinsi Kalimantan Selatan**

Propinsi Kalimantan Selatan terletak pada titik koordinat $114^{\circ} 19' 13''$ - $116^{\circ} 33' 28''$ BT dan $1^{\circ} 21' 49''$ - $4^{\circ} 10' 14''$ LS, dengan batas administratif kota adalah :

- Sebelah Utara : Propinsi Kalimantan Tengah dan Kalimantan Timur
- Sebelah Selatan : Laut Jawa
- Sebelah Barat : Propinsi Kalimantan Tengah
- Sebelah Timur : Selat Makasar

(gambar dapat dilihat pada lampiran 1)

Letak geografis wilayah Propinsi Kalimantan Selatan ini sangat menguntungkan mengingat posisi wilayah terletak sentris terhadap kota-kota besar seperti Ujung Pandang, Denpasar, Surabaya, Semarang, Jakarta dan Palembang terutama dalam hal pemasaran hasil-hasil kerajinan kesenian produksi daerah.

Luas wilayah Propinsi Kalimantan Selatan adalah 36.985 km². Hampir sebagian besar wilayah Propinsi Kalimantan Selatan merupakan kawasan hutan, yaitu $\pm 2.100.000$ Ha atau 57% dari luas wilayah Propinsi Kalimantan Selatan. (gambar dapat dilihat pada lampiran 2).

Ditinjau dari kondisi hidrologi, hampir seluruh wilayah Propinsi Kalimantan Selatan dialiri oleh sungai-sungai besar maupun kecil, antara lain sungai Barito, sungai Martapura, sungai Riam Kanan, sungai Kuin, sungai Kiwa, dan masih banyak sungai-sungai yang lainnya.

Keadaan topografi wilayah Propinsi Kalimantan Selatan dibagi atas empat bagian, yaitu daerah datar / landai, daerah agak curam, daerah curam dan daerah sangat curam. Sebagian wilayah Propinsi Kalimantan Selatan mempunyai kemiringan lebih besar 15%, yaitu daerah-daerah perbukitan dan pegunungan. Walaupun demikian potensi tanah landai masih cukup besar.

Kondisi iklim Kalimantan Selatan beriklim tropis basah dengan curah hujan tahunan rata-rata sebanyak 1.600 sampai 3.000 mm/tahun. Temperatur umumnya

berkisar antara 20,0° sampai 35,3°, sedangkan kelembaban udara berkisar antara 75% sampai dengan 93%.

III.1.2. Potensi Kepariwisataaan di Propinsi Kalimantan Selatan

Usaha pengembangan kepariwisataan Kalimantan Selatan pertama-tama harus berlandaskan pada arah dan tujuan seperti tercantum dalam Garis-Garis Besar Haluan Negara (GBHN), yang menyebutkan :

“Pembangunan Kepariwisataaan diarahkan pada peningkatan pariwisata menjadi sektor andalan yang mampu menggalakkan kegiatan ekonomi, termasuk kegiatan sektor lain yang terkait, sehingga lapangan kerja, pendapatan daerah, pendapatan negara, serta penerimaan devisa meningkat melalui upaya pengembangan dan pendayagunaan berbagai potensi kepariwisataan yang ada.”

Adapun langkah-langkah kebijaksanaan pembangunan pariwisata Kalimantan Selatan Pelita VI diarahkan pada :

- a. Pariwisata menjadi sektor andalan
- b. Memperluas dan pemeratakan kesempatan berusaha
- c. Menjaga terpeliharanya kepribadian bangsa serta kelestarian fungsi dan mutu lingkungan hidup
- d. Pengembangan Pariwisata Nusantara
- e. Meningkatkan promosi daerah secara terencana, terarah, terpadu, dan efektif
- f. Meningkatkan Sumber Daya Manusia (SDM)
- g. Meningkatkan Bina Sadar Wisata

Pembangunan Daerah Kalimantan Selatan di bidang kepariwisataan bermodalkan pemandangan alam, hutan raya tropis yang masih asli, fauna dan flora yang spesifik dan langka seperti buah Kasturi dan Kera Bekantan, adat istiadat dan seni budaya serta obyek-obyek wisata yang khas seperti Pasar Terapung, Kerajinan Batu Aji, Tempat Pendulangan Intan, Penggosokan Intan Modern / Tradisional Martapura. Apalagi dengan dibangunnya Jembatan Barito yakni jembatan termegah / terpanjang di Asia Tenggara yang panjangnya 1,08 km yang merupakan jembatan trans Kalimantan, yang diharapkan dapat lebih banyak menjaring wisatawan mancanegara maupun wisatawan nusantara berkunjung ke daerah ini.

Obyek dan daya tarik wisatawan di Kalimantan Selatan sangat banyak, semuanya berjumlah 181 buah, yang berupa obyek wisata alam, budaya, wisata belanja, dan lain-lain buatan manusia serta fasilitas-fasilitas penunjangnya.

Tabel 3. Macam obyek wisata di Kalimantan Selatan

No.	Jenis Obyek Wisata	Jumlah
1.	Obyek Wisata Alam	30 buah
2.	Obyek Wisata Budaya	33 buah
3.	Obyek Wisata Sejarah	13 buah
4.	Obyek Wisata Suaka Margasatwa	1 buah
5.	Obyek Wisata Cagar Alam	4 buah
6.	Obyek Wisata Industri	22 buah
7.	Obyek Wisata Goa	13 buah
8.	Obyek Wisata Air Terjun	11 buah
9.	Obyek Wisata Pantai	9 buah
10.	Obyek Wisata Sumber Air Panas	5 buah
11.	Obyek Wisata Adventure	8 buah
12.	Obyek Wisata Agro	7 buah
13.	Obyek Wisata Agama/Religius	5 buah
14.	Calender Of Event/Peristiwa Pariwisata	20 buah
J U M L A H		181 buah

Sumber Data : Dinas Pariwisata Dati I Kalsel, 1997/1998

Obyek-obyek wisata yang dapat dikembangkan di Kalimantan Selatan adalah terdiri dari 2 bagian, yaitu:

1. Kawasan hutan terdiri dari : suaka margasatwa pelaihari (Dati II Tanah Laut), suaka margasatwa pelaihari-martapura, cagar alam pulau kaget, cagar alam gunung kentawan, cagar alam teluk kelumpang, hutan wisata pulau kembang, dan hutan wisata pulau bakut.
2. Di luar kawasan hutan terdiri dari ; pasar terapung, pantai takisung, air terjun batu kura, pulau datu, gunung keramaian, mandi angin permai, pendulangan intan, gunung batu bini, gunung batu benawa, goa kelelawar,

air terjun riam bambanan, gunung pemandangan, taman hutan raya riam kanan, dan danau salak PLTA riam kanan.

III.2. Tinjauan Umum Kota Banjarmasin

III.2.1. Karakteristik Fisik Kota Banjarmasin

Kota Banjarmasin terletak antara $3^{\circ} 15' - 3^{\circ} 22'$ LS dan $114^{\circ} 32' - 114^{\circ} 38'$ BT. Banjarmasin berada di tepian Sungai Barito dan dibelah dua oleh Sungai Martapura, dengan luas wilayahnya 72 km^2 atau $0,22\%$ dari luas Kalimantan Selatan. Sebagian sungai-sungai yang ada di Kota Banjarmasin berfungsi sebagai alat transportasi yang menghubungkan kota Banjarmasin dengan kota-kota lainnya di propinsi Kalimantan Selatan maupun Kalimantan Tengah dan Kalimantan Timur.

Penduduk kota Banjarmasin berdasarkan sensus penduduk tahun 1990 tercatat 480.737 jiwa dengan laju pertumbuhan $2,36\%$ pertahun dihitung dari jumlah penduduk menurut sensus tahun 1980 yaitu sebesar 380.884 jiwa. Berdasarkan laju pertumbuhan penduduk tahun 1980-1990, maka diproyeksikan jumlah penduduk kota Banjarmasin pada akhir Pelita VI (tahun 1999) adalah 593.053 jiwa. (Penyiapan Pembangunan Prasarana Banjarmasin)

Pembangunan dan perkembangan kota Banjarmasin, pembagian tata ruangnya dikelompokkan ke dalam zone-zone wilayah perencanaan sebagai berikut:

a. Zone-zone pusat kota

Di dalam zone pusat kota ini terdapat kegiatan antyara lain perdagangan, perkantoran/pemerintahan, pendidikan, kesehatan, kebudayaan dan rekreasi.

b. Zone-zone di luar kota

Zone itu sebagian besar merupakan daerah perumahan dengan segala fasilitasnya.

c. Zone pengembangan kota

Zone ini dimaksudkan untuk menampung kegiatan atau menampung perkembangan penduduk untuk masa mendatang.

(gambar dapat dilihat pada lampiran 3)

Batas administrasi kota adalah sebagai berikut:

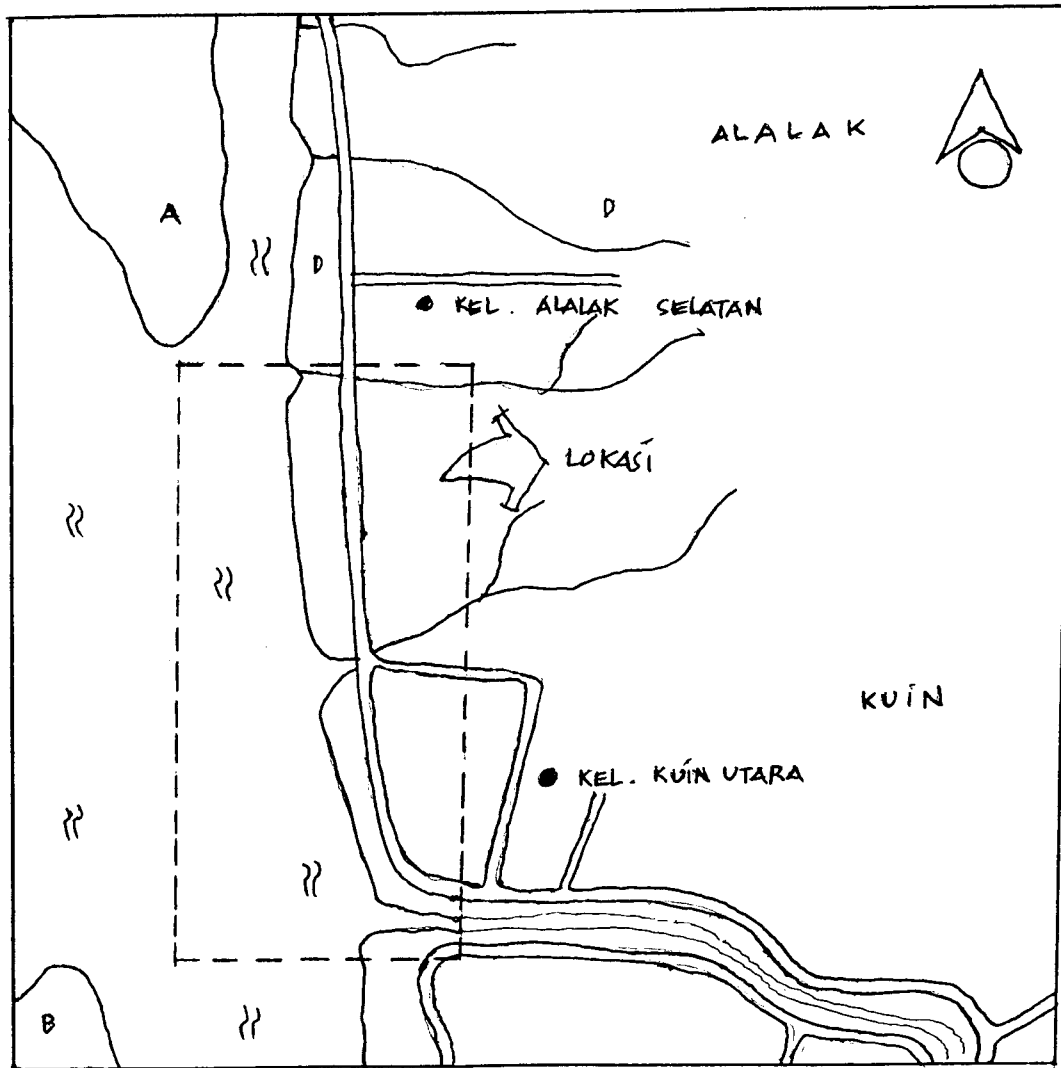
- Sebelah Utara : Daerah Tingkat II Kabupaten Barito Kuala
- Sebelah Barat : Sungai Barito/Kabupaten Barito Kuala
- Sebelah Timur : Daerah Tingkat II Kabupten Banjar
- Sebelah Selatan : Daerah Tingkat II Kabupaten Tanah Laut

(gambar dapat dilihat pada lampiran 4)

III.3. Tinjauan Umum Obyek Wisata Pasar Terapung

III.3.1. Lingkungan Fisik Pasar Terapung

Pasar Terapung adalah salah satu jenis pasar yang terdapat di Kotamadya Banjarmasin. Lokasinya berada di pinggir kota, berbatasan dengan Kabupaten Batola, dan berada tepat di atas di sungai Barito.



- Keterangan gambar:
- A Obyek wisata Pulau Alalak
 - B Obyek wisata Pulau Kembang
 - == Jalan
 - ≈ Sungai Barito
 - Topografi → Lahan tdk berkontur (rata)
 - D AREA DARATAN

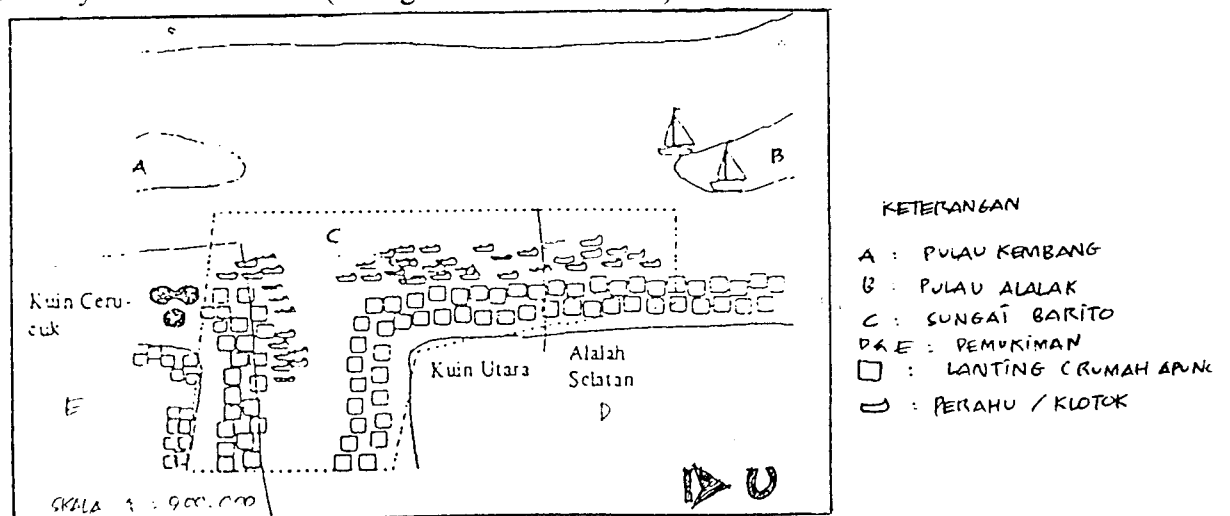
Gambar 3.1. Lokasi Pasar Terapung di Banjarmasin

Sumber : Dinas PU Kodya Dati II Banjarmasin

Sebagai pasar karakteristiknya dapat dikategorikan sebagai pasar hasil bumi dan kebutuhan rumah tangga. Volume kegiatannya tidak bisa dikatakan besar. Barang-barang yang dijadikan komoditi pasar itu tidak terlalu lengkap. Oleh pemerintah daerah setempat pasar apung belum dimasukkan sebagai fasilitas yang menopang laju dunia perdagangan di Banjarmasin khususnya dan di Kalimantan Selatan pada umumnya (Monografi, 1998). Dari kacamata pemerintah daerah setempat pasar apung tidak dianggap penting, khususnya sebagai arena jual beli pedagang atau pendistribusian barang dan jasa. Akan tetapi pasar apung mempunyai nilai tersendiri yang tidak kalah pentingnya bagi pemasukan pendapatan pemerintah daerah. Penilaian itu antara lain adalah menjadikan pasar apung sebagai obyek wisata. Penilaian itu tercermin dalam kebijaksanaan setempat untuk memasukkan pasar apung menjadi bagian dari paket wisata yang antara lain menyaksikan dari dekat kegiatan pasar itu di samping panorama Pulau Kembang dengan Suaka Marga Satwanya.

Dalam catatan Monografi Kotamadya disebutkan pula bahwa pasar apung adalah bagian dari obyek wisata bagi turis-turis domestik maupun asing. Lepas dari persoalan mendukung atau tidaknya pasar terapung tersebut bagi kelancaran jalannya perekonomian pemerintah daerah, pasar terapung membuktikan dirinya memegang peranan yang cukup penting dalam jaringan arus barang dan jasa bagi masyarakat sekitarnya.

Secara administratif, pasar terapung masuk dalam wilayah kecamatan Banjar Utara. Lokasinya berada sebagian di wilayah Kelurahan Kuin Utara, sebagian lainnya berada di wilayah Kuin Cerucuk (lihat gambar di bawah ini).



Gb. 3.2. Denah Lingkungan Fisik Pasar Terapung

Sumber : Dinas Pariwisata Dati II Banjarmasin, Kalsel, 1997

Lokasi kegiatan pasar terapung yang luas arealnya 10 km² (panjang 1000 m dan lebar 100 m) memiliki keistimewaan yang patut dibanggakan. Karena di sini tidak saja berfungsi sebagai arena perdagangan, tetapi karena letaknya yang strategis dengan panorama alam yang indah dan khas, pasar terapung ini berfungsi juga sebagai obyek wisata tirta dan obyek wisata hutan yang terkenal dengan Pulau Kembangnya.

Dijadikannya pasar terapung sebagai obyek wisata turut memberikan pemasukan bagi para penjual jasa *kelotok* yang mangkal di sekitar pasar terapung itu. Biasanya para turis itu minta supaya dibawa keliling pasar terapung. Rutenya adalah pasar terapung kemudian ke Pulau Kembang.

Seperti kebanyakan pasar, yang di dalamnya terdapat sejumlah bangunan pertokoan dan di pasar apung pun terdapat pula bangunan serupa yang oleh masyarakat setempat disebut *lanting*. *Lanting* atau kios usaha ini menempati pinggiran sungai, mengapung di permukaan air, dan membentuk suatu deretan teratur mulai dari muara Kuin sampai dengan pinggiran sungai Barito yang mampu memberikan ciri tersendiri dibandingkan dengan pasar-pasar lain karena di pasar ini sarat dengan perahu atau mereka menyebutnya *jukung*. Perahu dapat berfungsi sebagai tempat berdagang, kendaraan pembeli, dan warung makanan. Pendek kata perahu adalah alat vital bagi orang-orang yang berkecimpung di dunia pasar. Dengan demikian perahu dan mengapungnya *lanting* merupakan ciri khas pasar apung.

Luas areal pasar apung kira-kira 10 km². Panjangnya 1000 meter, mulai dari pinggiran Sungai Kuin kemudian menyusuri sampai dengan pinggiran sungai Barito. Kemudian, kira-kira kegiatannya melebar menjorok ke tengah sungai mencapai 100 meter.

III.3.2. Potensi Kepariwisataan di Pasar Terapung

Pasar Terapung adalah merupakan salah satu obyek wisata alam dan budaya yang paling sering dikunjungi (sasaran kunjungan utama) oleh para wisatawan, baik wisatawan mancanegara maupun wisatawan nusantara. Para wisatawan, justru tertarik dengan kegiatannya yang cukup “unik” di Pasar Terapung ini, yaitu semua kegiatannya dilakukan di atas perahu (klotok). Lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gb.3.3. Kondisi pada obyek wisata Pasar Terapung

Selain dari kegiatan yang “unik” di Pasar Terapung ini, juga terdapat potensi-potensi yang lain, yaitu :

- Keindahan panorama alam di sekitar kawasan obyek wisata Pasar Terapung, seperti keadaan hutan alam yang masih sangat alami terdapat disebelah Pasar Terapung (Pulau Kembang), “sun rise” dan “sun set”, kondisi sungai dengan perahu/klotok dan lanting-lantingnya.
- Kandungan ikan air tawar yang banyak jenisnya.
- Menawarkan akses untuk obyek wisata lainnya dengan “perjalanan air”, menyusuri obyek wisata Pulau Kembang dan obyek wisata Pulau Alalak.

Obyek wisata Pasar Terapung ini adalah merupakan tempat wisata pada peringkat yang pertama (jumlah pengunjung yang terbanyak), dapat dilihat pada Tabel 1. Hal 4.

Dengan melihat peringkat obyek wisata Pasar Terapung pada tabel yang telah disebutkan dan potensi-potensi yang ada, untuk potensi kepariwisataannya dikatakan dapat memberikan prospek yang menjanjikan.

III.3.3. Perilaku Berpariwisata di Pasar Terapung

Kegiatan / perilaku berpariwisata di obyek wisata Pasar Terapung ini, adalah macam-macam. Yang semua kegiatannya lebih banyak memanfaatkan sarana air, dalam hal ini adalah air sungai karena terlatak pada Sungai Barito.

Adapun macam-macam kegiatannya / perilaku berpariwisatanya adalah sebagai berikut :

- Menikmati panorama alam di sekitar kawasan obyek wisata Pasar Terapung dari tepian saja (dalam hal ini di dermaga).
- Memancing di tepian maupun di atas perahu (klotok).
- Berekreasi dengan menggunakan perahu (klotok), yang hanya untuk menikmati pemandangan / kegiatan yang sedang berlangsung di Pasar Terapung. Biasanya untuk kegiatan yang hanya menikmati pemandangan ini, perjalanan diteruskan ke Pulau Kembang (tempat wisata dengan obyek kera-kera bekantan yang hidupnya secara bebas), yang terletak diseberang Pasar Terapung.
- Berekreasi dengan menggunakan perahu (klotok), yang tidak hanya menikmati pemandangan yang ada, melainkan juga memang ingin berbelanja di Pasar Terapung.



Gb.3.4. Kegiatan / perilaku berpariwisata yang hanya dilakukan di tepian (di dermaga)



Gb.3.5. Kegiatan / perilaku berpariwisata yang dilakukan di atas perahu (klotok)

III.3.4. Prospek Wisata Tirta di Obyek Wisata Pasar Terapung

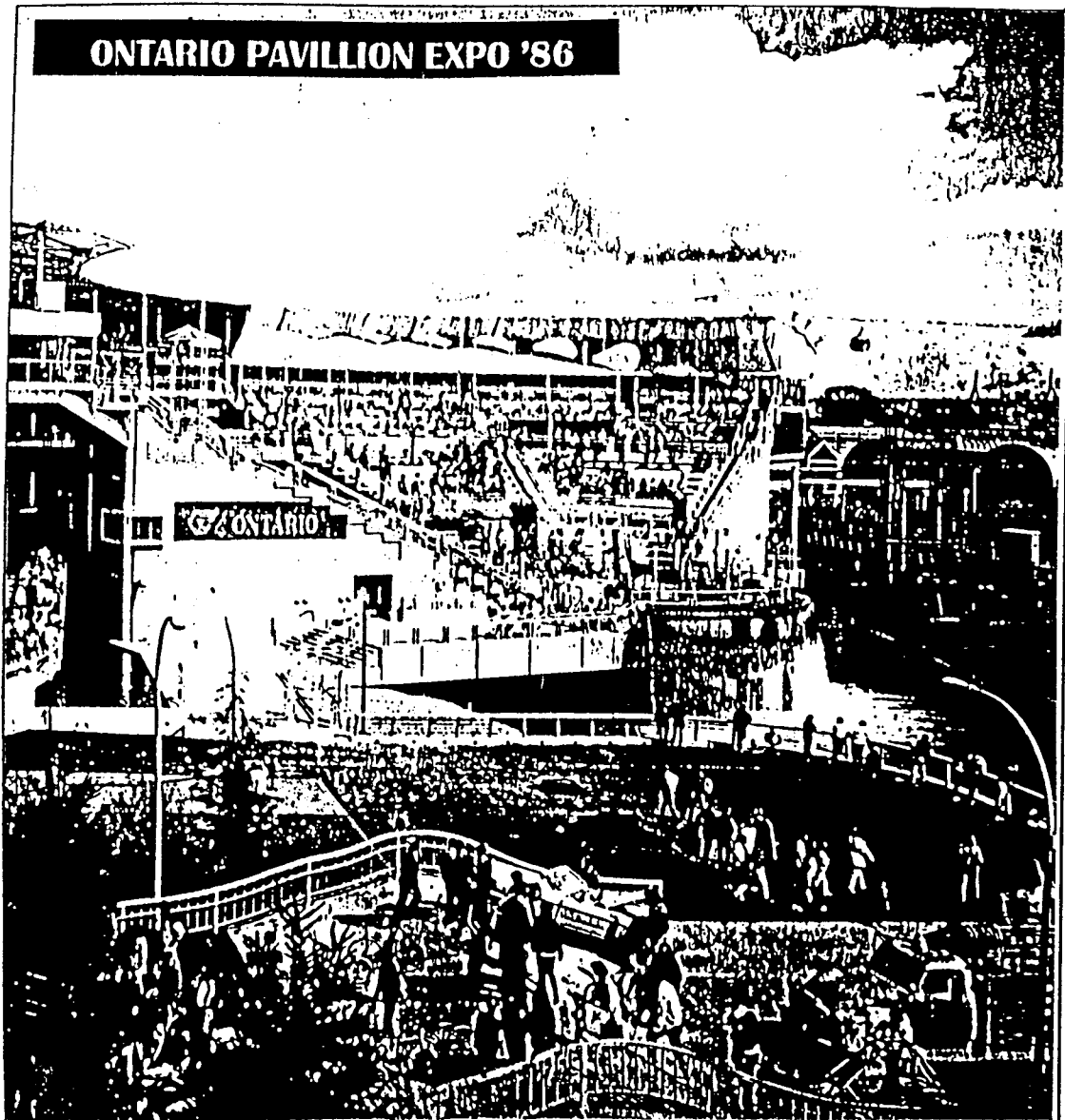
Selain obyek wisata Pasar Terapung, obyek wisata "perjalanan air" juga disenangi oleh para wisatawan yang datang ke Kalimantan Selatan. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel 2. hal 6, yang menunjukkan bahwa obyek wisata "perjalanan air" mendapat peringkat kedua setelah obyek wisata Pasar Terapung.

Dalam hal ini pada obyek wisata Pasar Terapung, kegiatan wisata tirta dapat tumbuh dengan cepat, karena perilaku berapriwisata di Pasar Terapung, sebagian besar tertuju pada pemanfaatan air sebagai sasaran wisatanya. Sehingga dapat dikatakan bahwa prospek wisata tirta pada obyek wisata Pasar Terapung ini adalah baik untuk dikembangkan.

III.4. Studi Pbandingan

III.4.1. Theater Complex, Ontario Pavilion Expo'86, Kanada (karya Eberhard H. Zeidler)

Ampiteater terbuka di atas pondasi tiang pancang menjorok di atas False Creek (tanjung buatan) dengan air terjun berbentuk tirai air setinggi $\pm 4,5$ meter. Tirai air ini berasal dari kolam dangkal 20 cm menjorok setengah lingkaran, berfungsi sebagai kanopi ruang pertunjukkan. Kolam yang juga berfungsi sebagai tower pendingin ini, memisahkan paviliun dengan plaza. Sedangkan untuk memasuki plaza adalah dengan melalui jembatan ramp di atas air pada bangunan yang berbentuk setengah lingkaran beratap tenda. Dari plaza terbuka ini tampak pemandangan ke ampiteater dan False Creek.



Gb.3.6. Theater Complex, Ontario Pavilion Expo'86

Sumber : Composition of Oceanic Architecture, 1991

III.4.2. Guest House for Tsukuba Science Expo 1985 di Jepang

Permukaan air kolam yang dangkal dan lantai hall berada pada ketinggian yang sama, sehingga air berfungsi sebagai lantai air. Penguapan yang terjadi dapat menjaga stabilitas suhu ruangan sehingga lebih dingin 2°C dari lingkungan sekitarnya. Kolam dangkal dengan kejernihan airnya memberikan kesejukan bagi mata yang memandangnya.

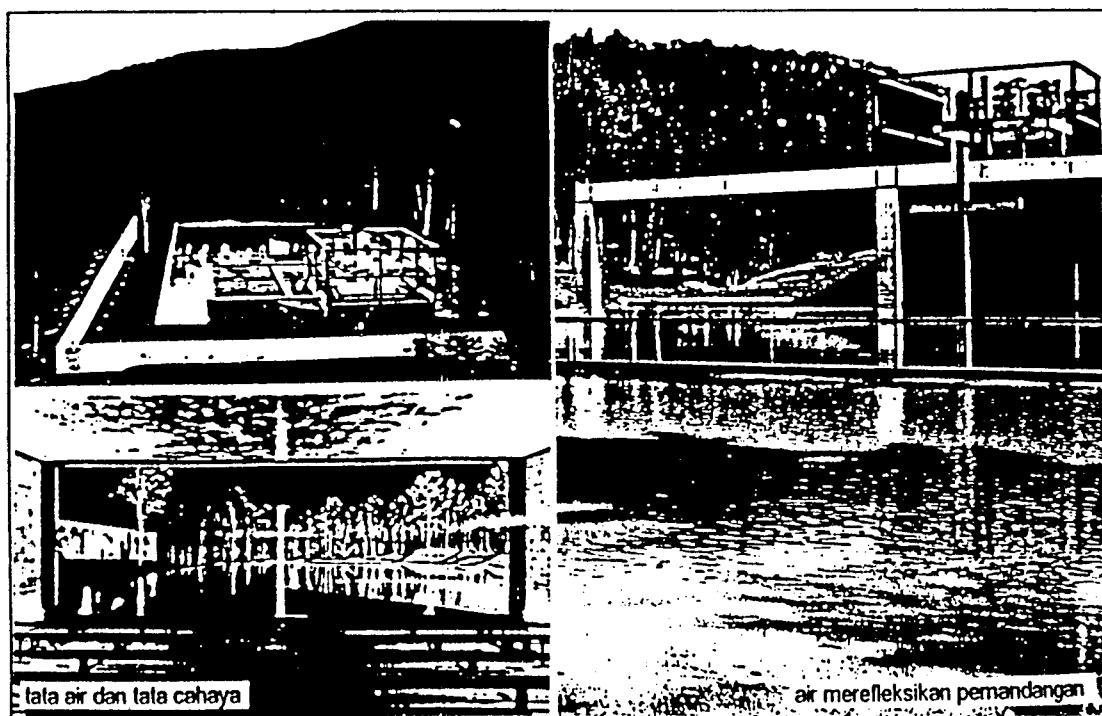


Gb.3.7. Guest House for Tsukuba Science Expo '85

Sumber : Nobuhiro Suzuki, Aquascape, 1990

III.4.3. Church on The Water di Tomamu Yufutsu-gun Hokkaido, Jepang (karya Tadao Ando, 1988)

Sebuah gereja dengan latar depan altar berupa kolam dangkal dengan permukaan air yang sangat tenang yang merefleksikan pemandangan sekelilingnya, langit, gunung, awan putih, bintang, dan bulan. Pada malam hari, dengan pemandangan tata cahaya pada sebuah sculpture di tengah kolam, menghasilkan bayangan yang sangat menarik.



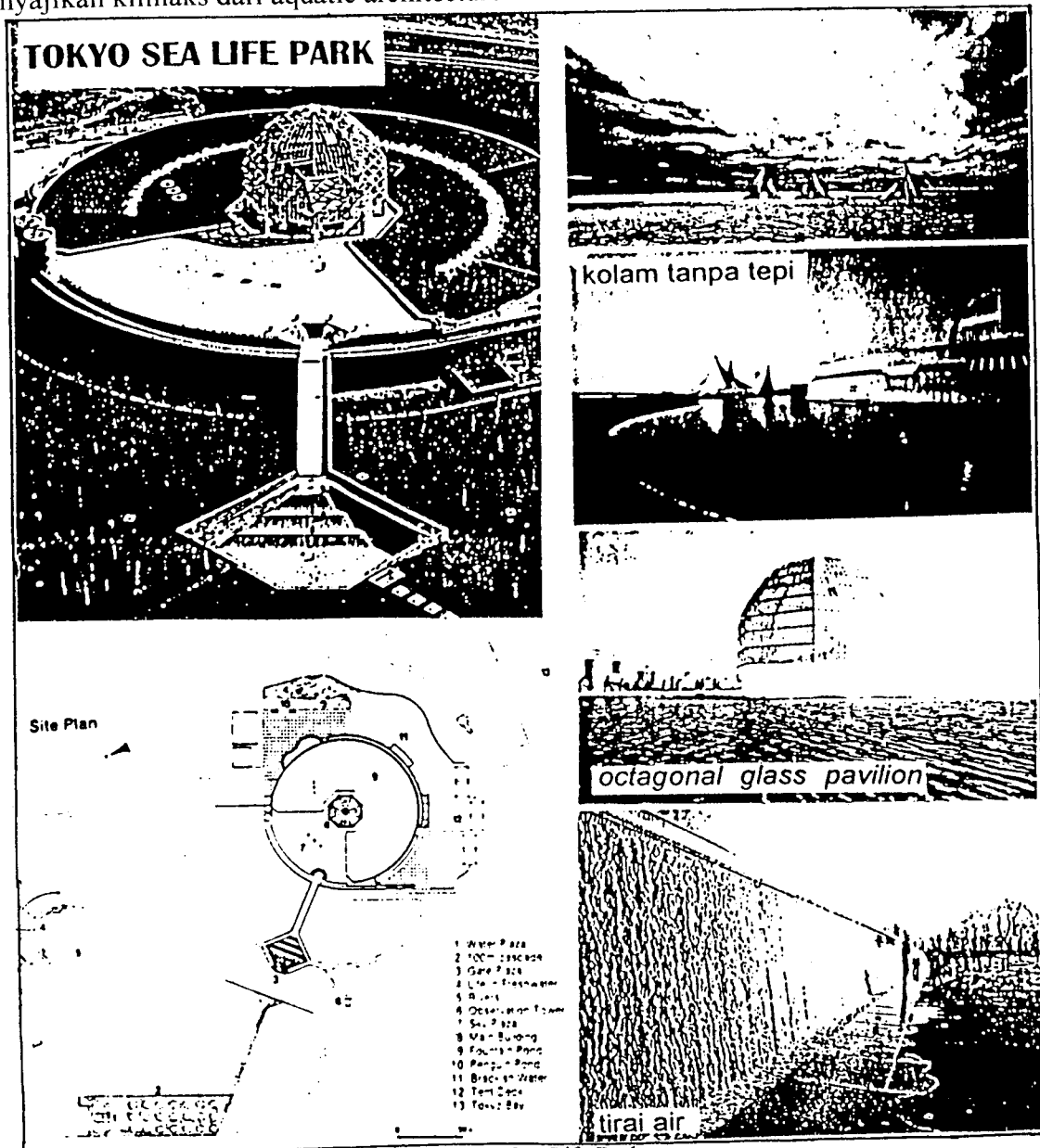
Gb.3.8. Church on the Water

Sumber : Frampton K, Tadao Ando "The Museum of Modern Art", 1991

III.4.4. Tokyo Sea Life Park di Edokawaku, Tokyo, Jepang (karya Yoshio Taniguchi, Sinsuke Takamiya, 1989)

Keunikan dari fasilitas di Kansai Marine Park ini adalah kolam air berbentuk tiga perempat lingkaran yang seolah tanpa tepi, hingga terlihat menyatu dengan Tokyo Bay (Teluk Tokyo). Hal ini membuat orang yang berada pada Sky Plaza pada seperempat lingkaran lainnya, merasa dekat dengan air dan laut Tokyo Bay.

Di tengah kolam terdapat sederet air mancur, serta pada sisi kolam dilengkapi dengan tirai air sepanjang 100 meter dengan ketinggian 4 meter. Bangunan utama berbentuk sebuah struktur octagonal glass pavilion yang direfleksikan oleh air menyajikan klimaks dari aquatic architecture.



Gb.3.9. Tokyo Sea Life Park

Sumber : Composition of Oceanic Architecture, 1991

BAB IV
ANALISA DAN PENDEKATAN KONSEP PERENCANAAN &
PERANCANGAN FASILITAS REKREASI WISATA TIRTA PADA
KAWASAN PASAR TERAPUNG DI BANJARMASIN
KALIMANTAN SELATAN

IV.1. Analisa dan Pendekatan Konsep Perencanaan

Lokasi Fasilitas Rekreasi Wisata Tirta (FRWT) ini terletak pada kawasan Pasar Terapung, tepatnya berada di atas perairan Sungai Barito. Pemilihan lokasi FRWT ini di atas perairan Sungai Barito, adalah mengingat sebagai fasilitas rekreasi dari obyek wisata Pasar Terapung, dimana Pasar Terapung itu sendiri terdapat di atas Sungai Barito. Dengan pemilihan lokasi tersebut, dapat menambah nilai rekreasi yang lebih bagi para wisatawan yang berkunjung ke obyek wisata Pasar Terapung ini.

IV.1.1. Alternatif Site

Ada 2 alternatif site untuk FRWT ini, yaitu site yang berada di Kel. Kuin Utara dan di Kel. Alalak Selatan. Kedua site tersebut sama-sama cenderung di atas perairan Sungai Barito. Pasar Terapung itu sendiri terdapat di sepanjang perairan Sungai Barito antara Kel. Kuin Utara dan Kel Alalak Selatan.

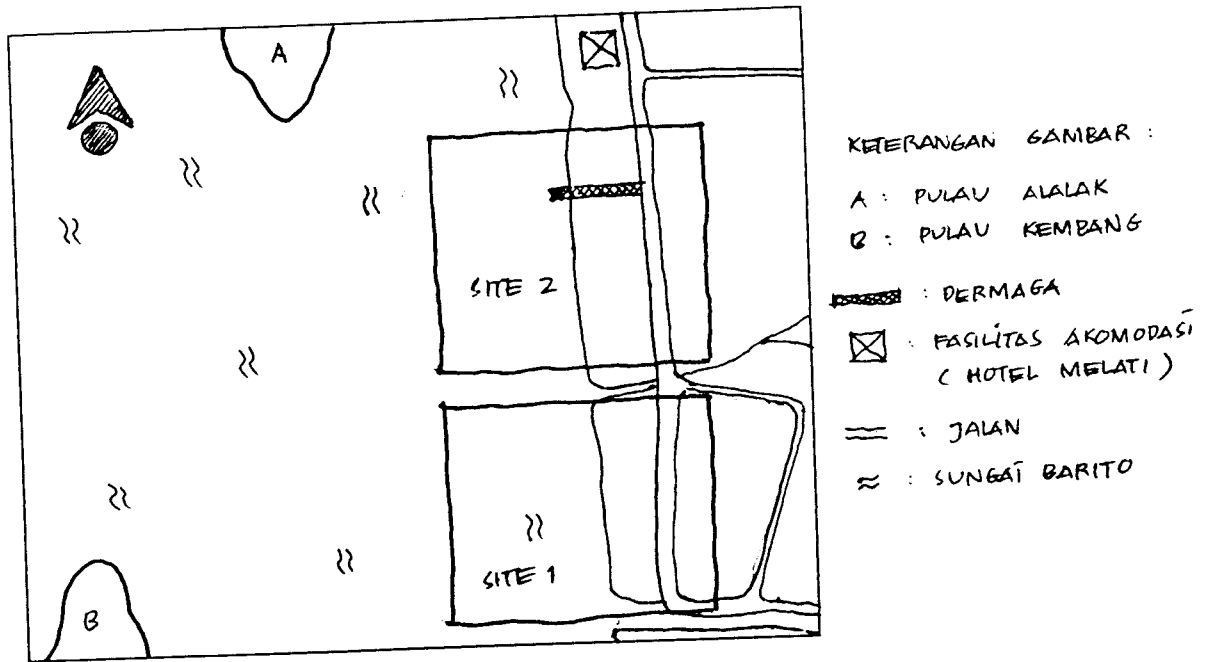
Adapun dasar pertimbangan terhadap kriteria pemilihan site adalah sebagai berikut :

- Dapat dicapai melalui jalur darat dengan menggunakan kendaraan, baik roda 2 maupun roda 4
- Dapat dicapai melalui jalur air dengan menggunakan perahu (klotok)
- View terhadap obyek wisata (Pasar Terapung atau yang lainnya)
- Fasilitas yang sudah dimiliki
- Kedekatan terhadap fasilitas lainnya, misalnya terhadap fasilitas akomodasi (dalam hal ini adalah hotel)

Pemilihan / penilaian terhadap alternatif site adalah dapat dilihat dibawah ini :

Kriteria	Dapat dicapai melalui jalur darat (0.2)	Dapat dicapai melalui jalur air (0.2)	View terhadap obyek wisata (0.3)	Fasilitas yang sudah dimiliki (0.15)	Kedekatan terhadap fasilitas lainnya (0.15)	Nilai total (1)
Site 1	1	1	0	-1	0	0.25
Site 2	1	1	1	1	1	1

Keterangan nilai : +1 = baik
 0 = cukup
 -1 = kurang



Gb.4.1. Alternatif site 1 (di Kel. Kuin Utara) dan site 2 (di Kel. Alalak Selatan)

Sumber : Analisa

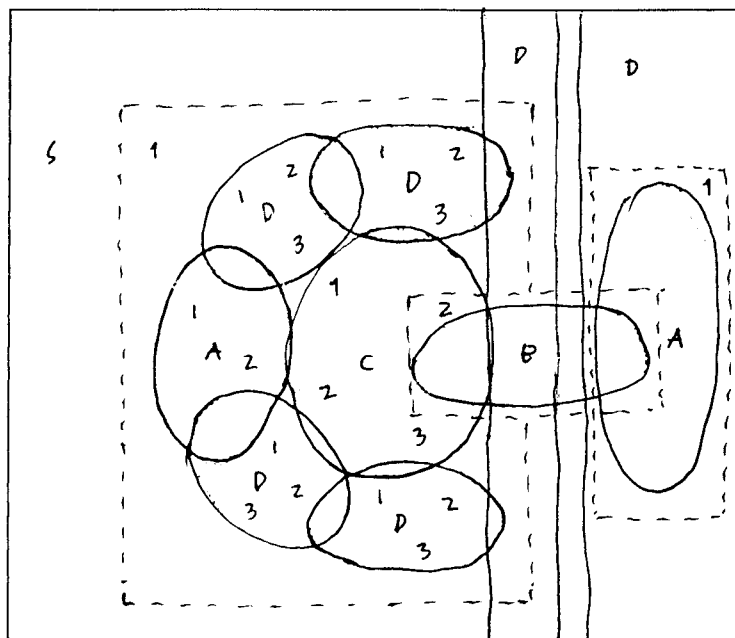
IV.1.2. Site Terpilih

Dari kelebihan dan kekurangan yang telah disebutkan pada pemilihan / penilaian kriterian site diatas, dapat disimpulkan bahwa sebagai site yang terpilih adalah pada site 2. Hal ini dikarenakan site 2 memiliki lebih banyak kelebihan (nilai terbanyak) jika dibandingkan dengan site 1.

IV.1.3. Analisa Site

a. Pemintakatan ruang / zoning

Dalam penzoningan / pemintakatan suatu ruang, terdapat 3 tingkatan, yaitu publik, semi publik, dan privat. Pada FRWT ini, dibagi menjadi 4 zone, yaitu zone pelayanan untuk kendaraan (darat dan air), zone pedestrian, zone kegiatan pendukung, dan zone kegiatan utama (kegiatan rekreasi wisata tirta). Didalam ke-4 zone tersebut, terdapat 3 tingkatan (publik, semi publik, dan privat).



KETERANGAN :
 S : DEARAH AIR (SUNGAI BARITO)
 D : DAERAH DARATAN
 = : JALAN

Keterangan : **A** zone 1 (zone pelayanan kendaraan darat dan air)
B zone 2 (zone pedestrian)
C zone 3 (zone kegiatan pendukung)
D zone 4 (zone kegiatan utama)
 1 publik
 2 semi publik
 3 privat

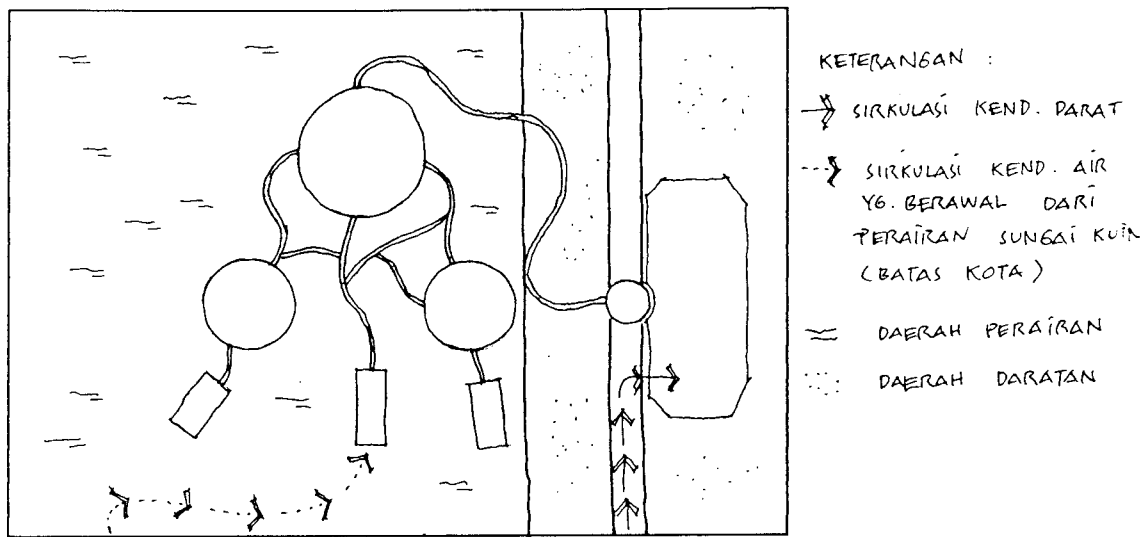
Gb.4.2. Pemintakatan ruang / penzoningan

Sumber : Analisa

b. Pencapaian dari luar ke site

Pencapaian dari luar ke site dapat dicapai melalui 2 (dua) jalur, yaitu melalui jalur darat (menggunakan kendaraan bermotor) dan jalur air (menggunakan perahu / klotok).

Dalam pencapaian dari kedua jalur tersebut, memiliki pola yang rekreatif. Untuk jalur darat pola yang rekreatif akan didapatkan pada pedestriannya yaitu pada sirkulasi manusianya dengan menggunakan pola linier berbelok-belok dan menyebar.. Sedangkan untuk jalur air memiliki pola yang berbelok-belok dimana akan terdapat obyek-obyek yang menarik , seperti terdapat restoran terapung, warung kelontong terapung dan masih banyak obyek-obyek yang lainnya.



Gb.4.3. Pencapaian dari luar ke site

Sumber : Analisa

c. Tata massa bangunan, bentuk massa bangunan dan view dari bangunan

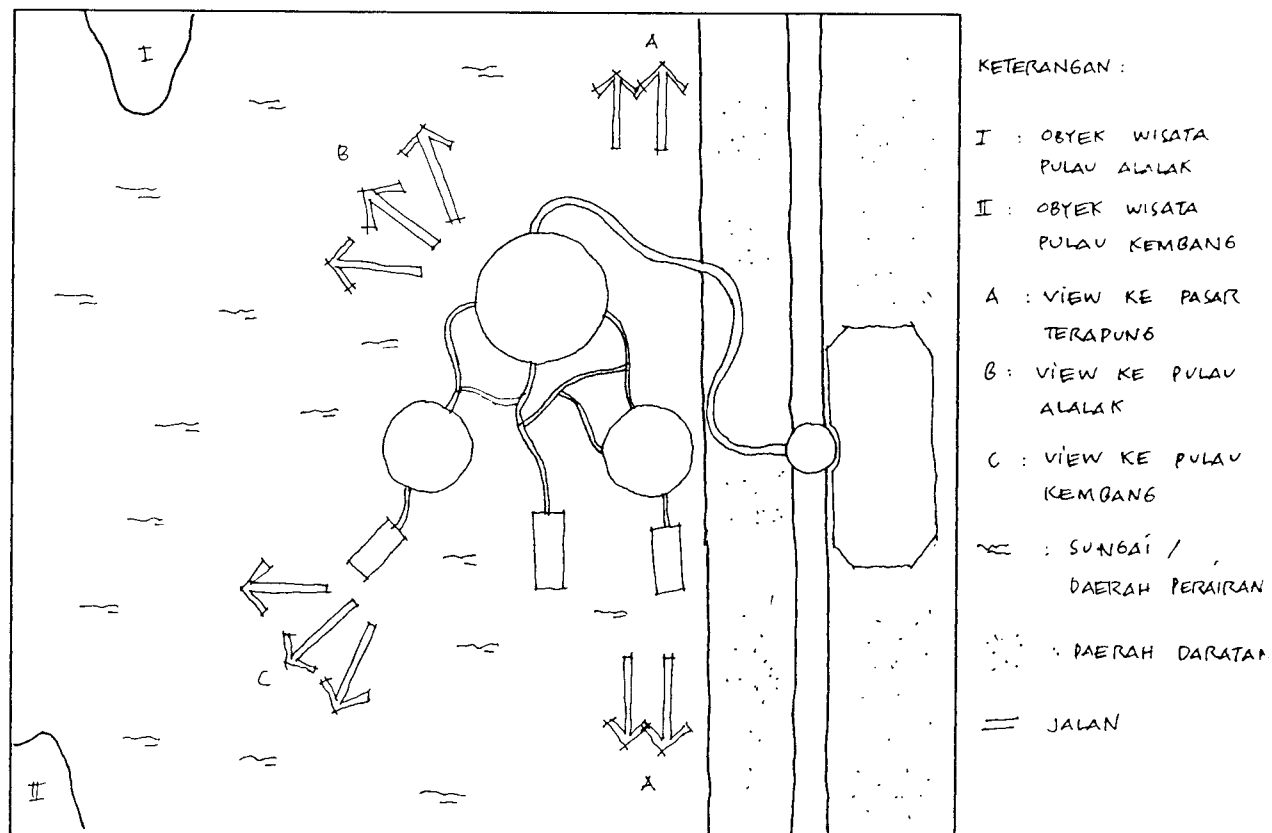
Tata massa pada bangunan FRWT ini disusun dengan mempertimbangkan 3 hal yaitu jenis kegiatannya, tuntutan suasana yang rekreatif dengan berinteraksi dengan elemen air, dan tuntutan skala yang rekreatif agar dapat berpadu harmonis dengan lingkungannya.

Jumlah massa dapat berupa massa tunggal dan massa jamak. Pada bangunan FRWT ini menggunakan massa jamak dengan bentuk yang terjadi dari penggabungan dan pengurangan, akan lebih mudah dalam mewujudkan karakter rekreatif karena langsung berhubungan dengan elemen air. Hal tersebut juga berkaitan dengan :

- Fungsi kegiatan yang diwadahi menuntut kondisi yang berbeda, dalam kaitannya dengan suasana yang rekreatif, seperti penikmatan keindahan alam dan potensi view disekitarnya.

- Pencapaian ke beberapa fungsi yang dapat dicapai melalui jalur sirkulasi ruang luar, merupakan pergerakan yang santai dengan bermacam suasana dan pengalaman.
- Penempatan fungsi disesuaikan dengan potensi yang paling cocok dengan karakter kegiatannya.
- Menggunakan skala yang variatif sebagai tanggapan terhadap kondisi topografi lingkungan.

Bangunan FRWT pada site terpilih ini memiliki view lebih dari satu, sebagai salah satu nilai lebih pada site terpilih ini. View yang dapat dicapai dari bangunan FRWT ini adalah selain ke obyek wisata Pasar Terapung, juga ke Pulau Kembang (hutan wisata yang berisikan kera-kera yang hidup secara bebas), dan ke Pulau Alalak (tempat pembuatan perahu yang akan terlihat perahu dan kapal-kapal yang digunakan oleh nelayan masyarakat Banjar).



Gb.4.4. Tata Massa, Bentuk Massa Bangunan dan View dari Bangunan

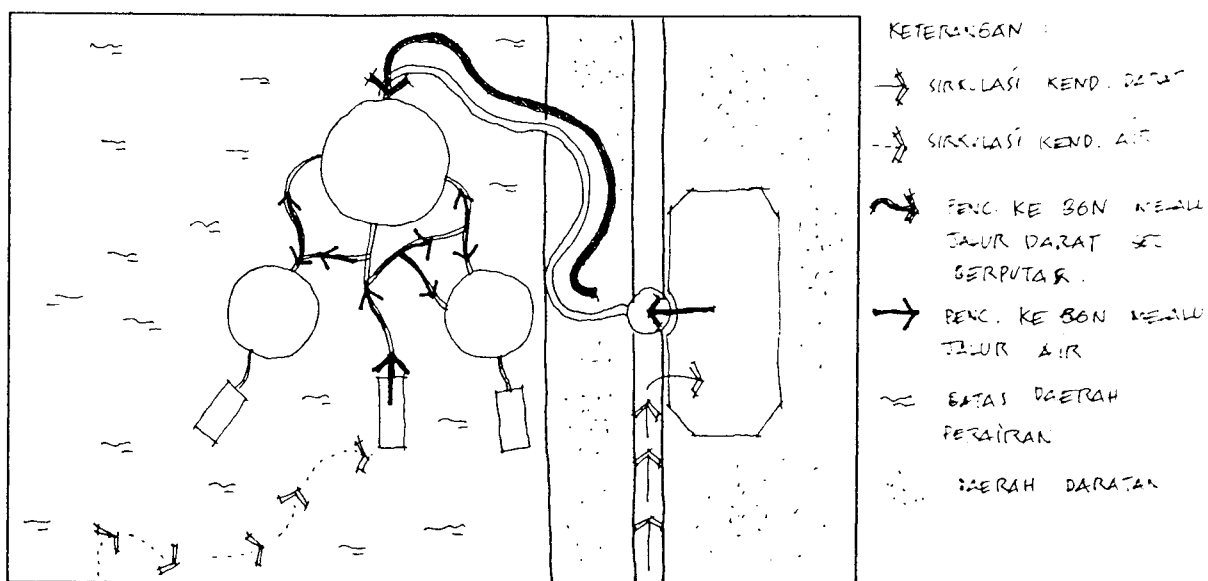
Sumber : Analisa pemikiran

IV.2. Analisa dan Pendekatan Konsep Perancangan Karakter Sirkulasi Ruang Luar yang Kreatif

IV.2.1. Pencapaian ke Bangunan

Dari teori-teori yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya (Bab II, hal 35), bahwa pencapaian ke bangunan adalah merupakan bagian yang cukup penting dalam perencanaan dan perancangan suatu bangunan, dalam hal ini perencanaan dan perancangan FRWT.

Pencapaian ke Bangunan dapat dicapai melalui 2 jalur, yaitu melalui jalur darat dan jalur air.

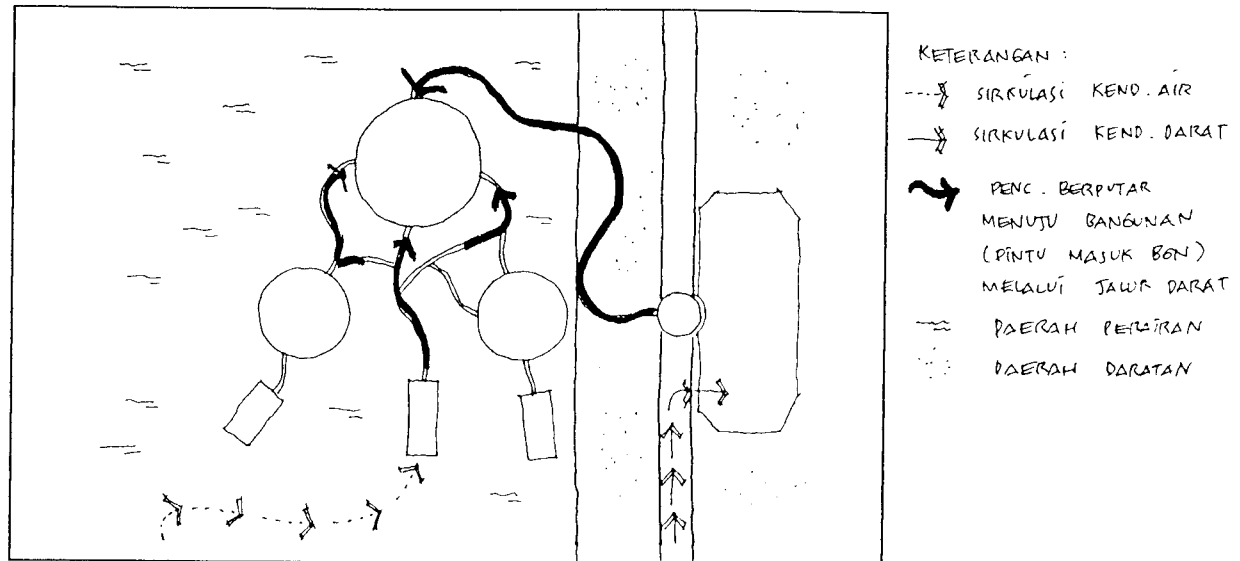


Gb.4.5. Pencapaian ke Bangunan melalui jalur darat dan jalur air

Sumber : Analisa

Pencapaian ke bangunan dapat dicapai dengan pencapaian secara berputar, yang pada pedestriannya akan ada permainan sirkulasi dengan pemakaian elemen-elemen pendukungnya dalam hal ini menggunakan elemen vegetasi dan elemen air. Letak dari bangunan FRWT ini adalah menangkap pendatang (para wisatawan) setelah melewati pedestrian yang memutar dari jalan masuk utama.

Untuk pencapaian antar massa bangunan (massa tiap fungsi kegiatannya) diatur melalui ruang penghubung dalam bangunan FRWT ini yaitu melalui lobby utama.



Gb.4.6. Pencapaian berputar menuju bangunan (pintu masuk bangunan), melalui jalur darat

Sumber : Analisa

IV.2.2. Sirkulasi Kendaraan dan Manusia

A. Sirkulasi Kendaraan

- Kendaraan bermotor (roda 4 dan roda 2) di darat

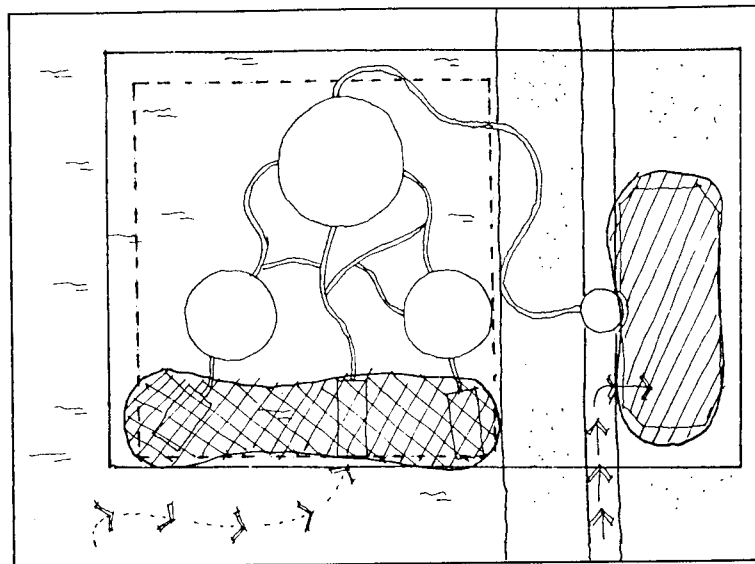
FRWT ini dapat dicapai melalui jalur darat, dengan menggunakan kendaraan roda 2 maupun roda 4. Dan sarana yang terpenting untuk sirkulasi kendaraan ini (roda 2 dan roda 4), adalah tempat parkir yang memadai. Terutama untuk kendaraan roda 4, perlu pemikiran yang serius, karena mengingat kebebasan perubahan kecepatan dan perubahan arah secara tiba-tiba yang dimiliki kendaraan roda 4 lebih sangat terbatas jika dibandingkan dengan kebebasan yang dimiliki kendaraan roda 2.

Untuk sirkulasi kendaraan (baik roda 2 maupun roda 4) membutuhkan sebuah jalan / alur dengan kontur halus yang menggambarkan radius putarnya, dan juga lebar jalan / alur harus benar-benar disesuaikan dengan ukuran kendaraan.

- Kendaraan di air (perahu / klotok)

Untuk kendaraan air dalam hal ini perahu / klotok, pemikirannya tidak sama dengan sirkulasi kendaraan untuk di darat. Untuk sirkulasi kendaraan air ini hanya membutuhkan suatu tempat untuk mangkalnya perahu-perahu tersebut, dalam hal ini tersedianya sarana dermaga pada bangunan FRWT ini. Untuk sirkulasi kendaraan air

ini, terdapat water street furniture sebagai elemen pelengkap dalam menciptakan suasana yang kreatif.



Keterangan:

- Site lahan
- Site bangunan
- ▨ Zoning parkir kendaraan di darat (parkir)
- ▨ Zoning parkir kendaraan air (parkir/dermaga)
- Sirkulasi kendaraan dari jalan menuju site (parkir)
- - → Sirkulasi kendaraan air menuju site bangunan (parkir / dermaga)

Gb.4.7. Alur sirkulasi untuk kendaraan dari jalan menuju site bangunan

Sumber : Analisa

Dalam menentukan sirkulasi untuk kendaraan, untuk menciptakan suasana yang kreatif, mempertimbangkan beberapa hal, seperti :

- Perlu diadakannya pemanfaatan elemen-elemen pendukung dalam mewujudkan suasana yang kreatif, dalam hal ini untuk sirkulasi kendaraan digunakan beberapa *street furniture* (untuk sirkulasi kendaraan darat), dan *water street furniture* (untuk sirkulasi kendaraan air).
- Perletakan antara sirkulasi kendaraan dan sirkulasi manusia (pejalan kaki) diusahakan agar tidak saling mengganggu, sehingga kenyamanan dalam berekreasi pada kawasan ini akan terwujud.
- Meminimalkan sirkulasi kendaraan darat, kemudian pejalan kaki akan mengalami suasana yang kreatif pada pedestrian karena banyak menggunakan elemen-elemen (dalam hal ini elemen air), yang dipadukan

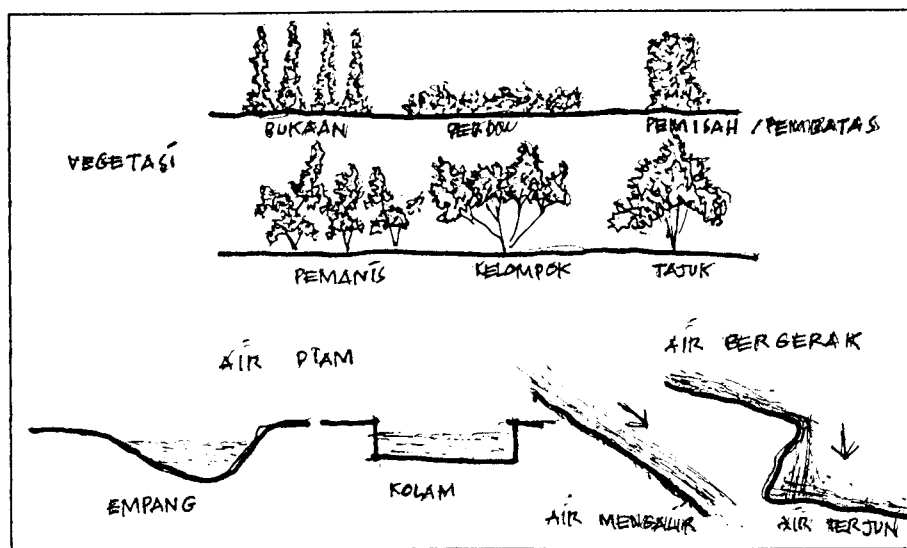
dengan permainan sirkulasi manusianya. Sedangkan untuk sirkulasi kendaraan air, ini lebih dimainkan sirkulasinya dengan pemanfaatan elemen pendukung “water street furniture”.

B. Sirkulasi Manusia

Sirkulasi manusia di dalam ruang luar adalah merupakan pedestrian. Sirkulasi manusia juga cukup penting di dalam perencanaan dan perancangan suatu bangunan. Pada pembahasan ini akan ditekankan pada sirkulasi ruang luar yang rekreatif.

Untuk menciptakan sirkulasi ruang luar yang rekreatif, terutama untuk sirkulasi manusianya, diupayakan untuk menampilkan elemen-elemen pada pedestriannya yang dapat menunjang bagi karakter rekreatif yang akan diwujudkan pada sirkulasi ruang luarnya. Seperti memanfaatkan pada vegetasi. Walaupun FRWT ini terdapat di atas perairan, pemanfaatan pada vegetasi masih bisa dilakukan, yaitu dimunculkan pada pedestrian yang terdapat dari ruang luar menuju ruang dalam. Namun tidak menutup kemungkinan adanya vegetasi-vegetasi yang terdapat di ruang dalam. Dengan fungsi selain memunculkan karakter rekreatif juga dapat memberikan suasana asri di dalam ruangan.

Selain memanfaatkan vegetasi, juga dapat memanfaatkan elemen air sebagai unsur pembentuk sirkulasi manusia sehingga dapat memunculkan/menciptakan karakter rekreatif pada sirkulasi ruang luar bangunan FRWT ini.



Gb.4.8. Elemen-elemen pembentuk sirkulasi manusia pada ruang luar

Sumber : Analisa

Selain memanfaatkan vegetasi dan elemen air, juga dapat menggunakan furniture ruang luar dan sculpture dalam menciptakan karakter / suasana dari rekreatif tadi. Yang lebih jelasnya akan dibahas pada sub bab berikut.

Dalam menentukan sirkulasi manusia (pejalan kaki), perlu juga mempertimbangkan beberapa hal, seperti :

- Kemungkinan penikmatan atraksi dan kegiatan wisata yang rekreatif, komunikatif, tidak membingungkan, nyaman, tenang, dan kemungkinan pengenalan terhadap alam sekitarnya.
- Sirkulasi disesuaikan dengan keadaan topografi, pola berjalan, dan juga vegetasi.
- Sirkulasi menggunakan tekstur, warna, dan material baik alam maupun buatan.
- Penempatan alur sirkulasi diusahakan melalui obyek-obyek yang menarik secara visual, sehingga tidak membosankan atau monoton.

IV.2.3. Street Furniture dan Sculpture

A. Street Furniture

Street furniture untuk ruang luar banyak sekali macamnya. Yang sudah pasti digunakan pada setiap perancangan bangunan. Namun *street furniture* yang digunakan pada FRWT ini, adalah seperti lampu jalan, bangku-bangku yang menunjang bagi pedestrian, box telepon, tempat sampah, papan penunjuk arah, jam dengan ukuran yang lebih besar dari biasanya (karena terdapat pada ruang luar), dan masih banyak yang lainnya.

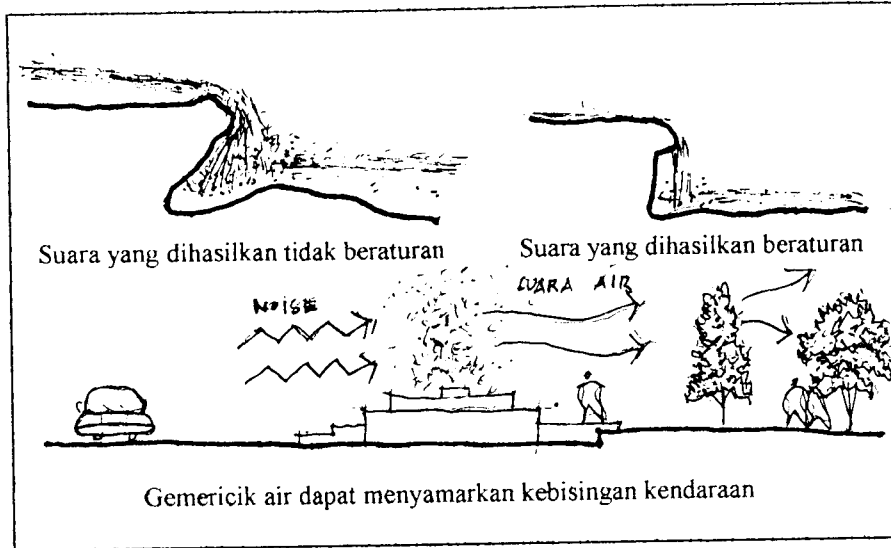
Untuk di area perairan, menggunakan “*water street furniture*”, seperti lampu penunjuk arah jalan, tonggak-tonggak pembatas, rambu-rambu lalu lintas perairan, dan mercusuar.

Itu semua (macam *street furniture* yang telah disebutkan di atas), dapat menunjang bagi sirkulasi ruang luar, terutama untuk mewujudkan / menciptakan dari karakter sirkulasi ruang luar yang rekreatif.

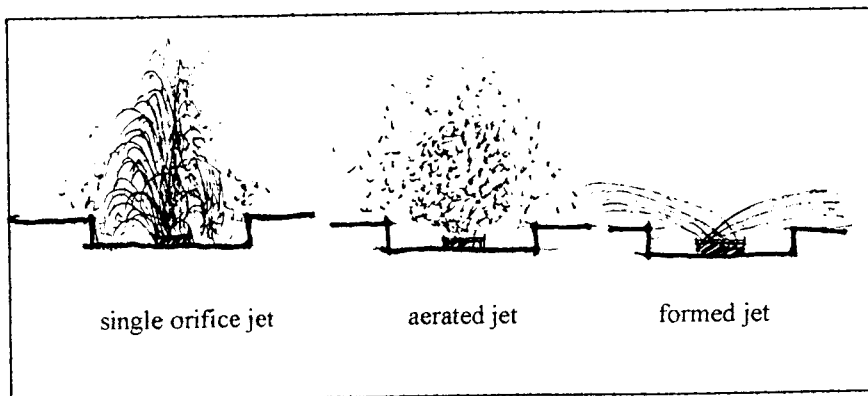
B. Sculpture

Sculpture yang digunakan pada FRWT ini adalah dominan menggunakan unsur-unsur air. Karena FRWT itu sendiri terdapat di kawasan / lokasi dengan pemanfaatan air yang paling dominan. Sehingga *sculpture* yang dipilih adalah

memasukkan unsur-unsur air didalamnya, seperti memunculkan adanya air muncrat pada sirkulasi ruang luarnya, kolam ikan hias, alur air yang dibuat untuk menciptakan bunyi gemericik dari aliran air tersebut, dan masih banyak yang lainnya. Semua diciptakan untuk mewujudkan dari karakter sirkulasi ruang luar yang rekreatif dari FRWT ini.



Gb.4.9. Suara yang dihasilkan air
 Sumber: Setiada, 1995 dan analisa penulis



Gb.4.10. Variasi pancaran air
 Sumber : Booth,1983,dalam Setiada, 1995

IV.3. Analisa dan Pendekatan Konsep Perancangan Tata Ruang Dalam dalam Kaitan Umum dan Khusus (Karakter Rekreatif)

IV.3.1. Program Ruang

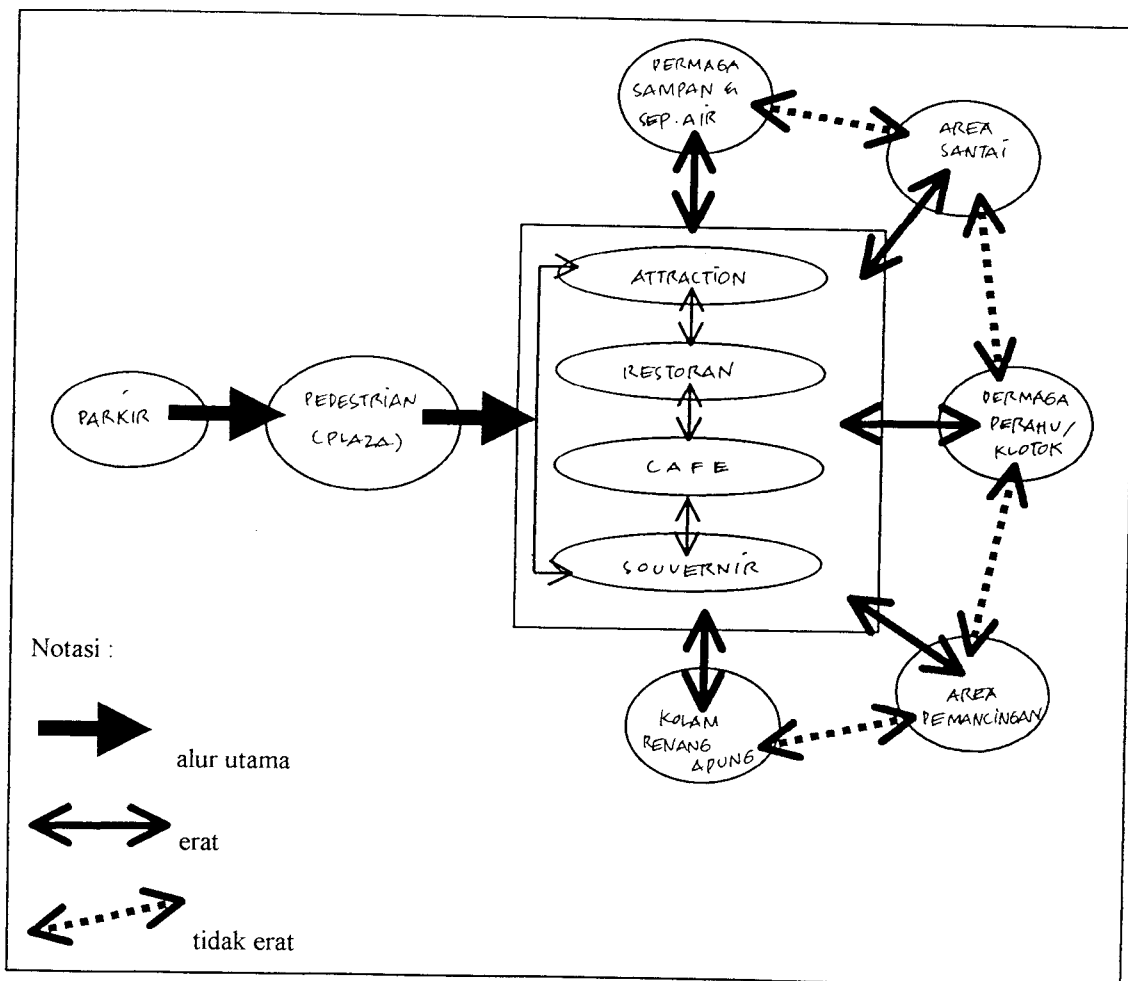
IV.3.1.1. Kajian Pelaku dan Kegiatan

IV.3.1.1.1. Identifikasi Pelaku Kegiatan

a. Pengunjung

Pengunjung yang dimaksud adalah orang yang datang dengan tujuan untuk berpariwisata dengan menggunakan fasilitas yang ada dan disediakan di FRWT pada obyek wisata Pasar Terapung.

Kelompok pengunjung memiliki pengaruh paling besar dalam menentukan program perencanaan dan perancangan FRWT berikut fasilitas pendukungnya. Hal ini karena wisatawan yang berkunjung mempunyai tujuan untuk bersenang-senang, bersantai dan berekreasi. Namun bukan berarti bahwa mereka akan melakukan kegiatan yang sama pada FRWT tersebut. Terdapat pola kegiatan pengunjung yang bervariasi dalam melakukan kegiatan rekreasi wisata tirta untuk memperoleh kepuasan dan kegiatan yang dilakukan di FRWT ini.



Gb.4.11. Pola Kegiatan Pengunjung

Sumber : Analisa

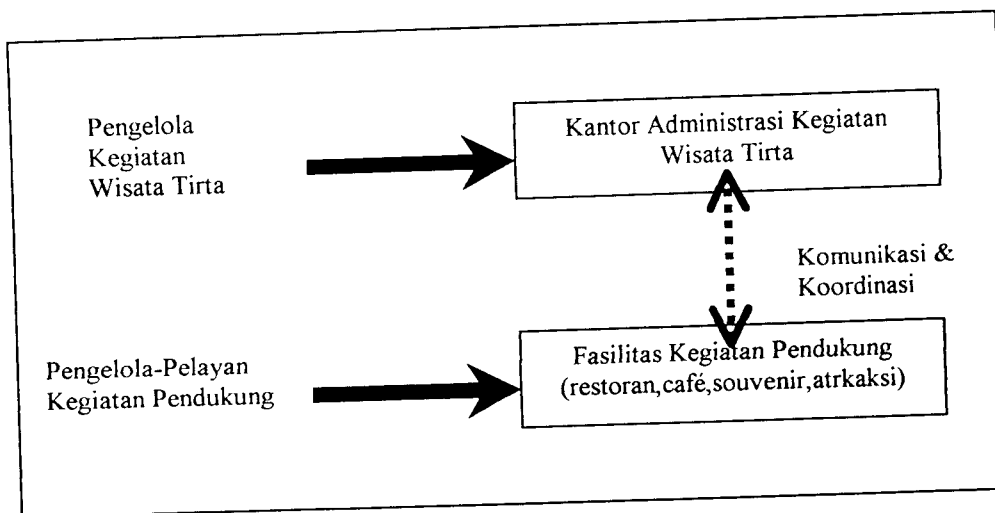
b. Pengelola

Pengelola adalah sekelompok orang yang bertugas mengatur dan mebgakomodasikan seluruh kegiatan yang ada di FRWT untuk kepentingan dan kepuasan wisatawan yang datang ke tempat ini.

Pengelola yang dimaksudkan di sini dibedakan menjadi dua, yaitu:

- Pengelola kegiatan wisata tirta
Pengelola ini bertugas mengatur berlangsungnya semua kegiatan wisata tirta yang ditawarkan di FRWT.
- Pengelola-pelayan kegiatan pendukung
Pengelola ini memiliki tugas yang lebih berkaitan dengan berlangsungnya kegiatan pendukung, seperti kegiatan makan, minum, menyediakan souvenir, dan mempertunjukkan antraksi.

Antara pengelola kegiatan wisata tirta dan pengelola kegiatan pendukung, terdapat komunikasi dan koordinasi dalam pelaksanaan tugasnya, sehingga dalam perancangan hal ini menjadi perhatian.



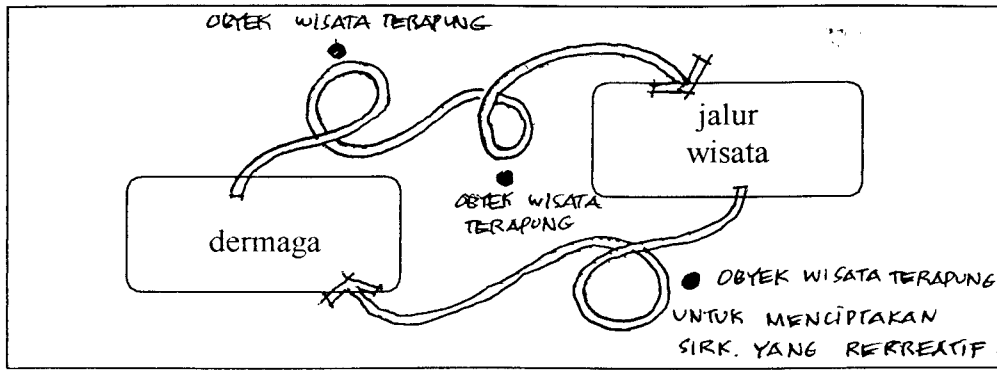
Gb.4.12. Pola Kegiatan Pengelola

Sumber : Analisa

c. Moda Wisata Tirta

Selain manusia sebagai subyek utama dasar perencanaan dan perancangan, moda transportasi wisata tirta merupakan perlengkapan dan peralatan yang harus turut pula dipertimbangkan. Jenis, dimensi, jumlah dan persyaratan pengoperasian moda wisata tirta perlu diperhatikan demi terciptanya kenyamanan dalam berwisata tirta.

Pola kegiatan moda wisata tirta digambarkan seperti sebagai berikut :



Gb.4.13. Pola Kegiatan Wisata Tirta

Sumber : Analisa

IV.3.1.1.2. Identifikasi Kegiatan

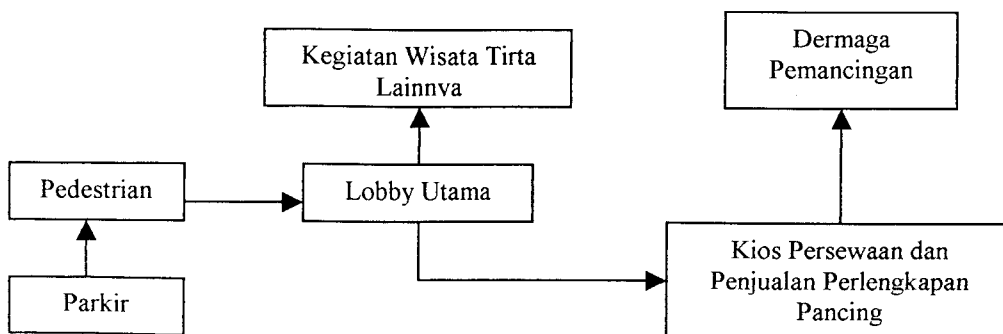
1. Kegiatan Rekreasi Wisata Tirta

Kegiatan ini merupakan kegiatan wisata tirta yang ditawarkan pada FRWT. Dengan adanya kegiatan ini diharapkan pengunjung akan lebih lama tinggal dan mempertinggi belanja di FRWT ini.

Kriteria yang digunakan dalam menentukan jenis kegiatan wisata tirta yang ditawarkan di FRWT ini adalah kegiatan yang rekreatif, kegiatan yang tidak mengganggu kegiatan pada obyek wisata Pasar Terapung itu sendiri. Kegiatan yang dipilih adalah sebagai berikut:

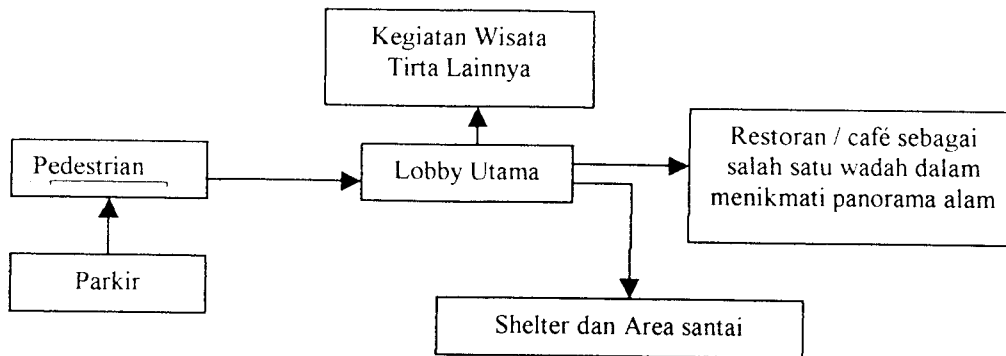
a. Memancing

Kegiatan memancing membutuhkan suasana yang tenang dan nyaman, sehingga selain memudahkan mendapat buruan ikan juga dapat dilakukan dengan bersantai. Selain penempatan yang tepat, dekat dengan kios penjualan dan persewaan alat pancing, kegiatan ini juga memerlukan kelengkapan fasilitas seperti shelter dan gazebo. Untuk memancing di tengah sungai disediakan saran berupa sampan/perahu/klotok.



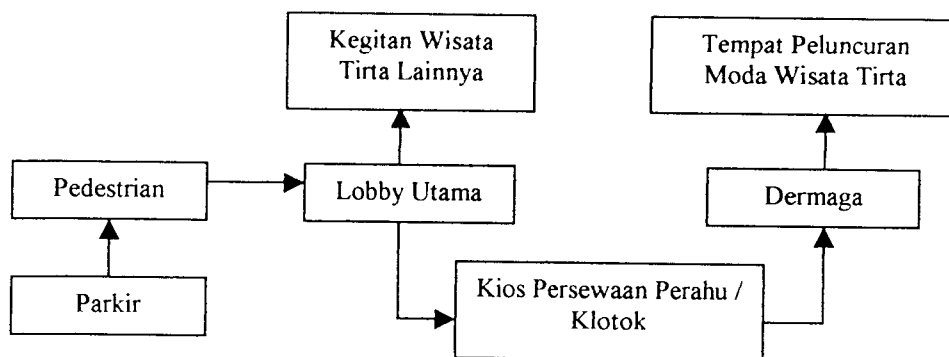
b. Bersantai dan Menikmati Panorama Alam

Menikmati panorama alam dapat dilakukan sambil makan dan minum dengan bersantai di ruang makan (restoran/café), dan juga bisa dilakukan sambil bersantai di tepi sungai. Fasilitas gardu pandang disediakan untuk kepuasan dalam menikmati keindahan Pasar Terapung dan alam sekitarnya.



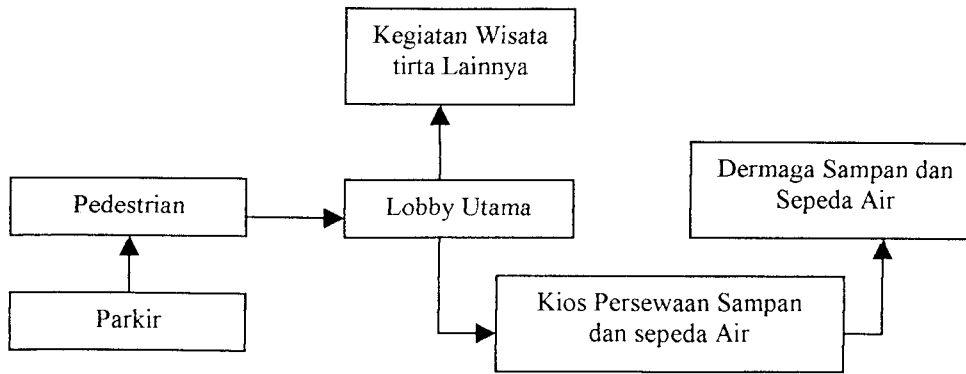
c. Rekreasi Perjalanan Air

Kegiatan rekreasi perjalanan air dilakukan dengan menggunakan perahu / klotok dengan rute selain mengitari Pasar Terapung itu sendiri juga mengitari obyek wisata di sekitar Pasar Terapung. Fasilitas yang disediakan adalah tempat persewaan perahu / klotok.



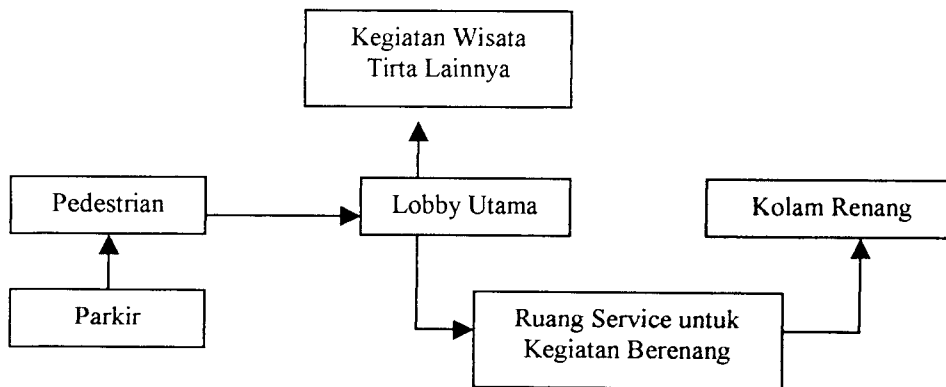
d. Bersampan dan Bersepeda Air

Kegiatan bersampan dan bersepeda air ini dilakukan di air dengan pola gerakan yang bebas. Untuk meningkatkan rasa tertarik wisatawan, rute perjalanan dibuat berbeli-belit, berputar dan menyusuritepi sungai. Fasilitas yang disediakan adalah tempat persewaan sampan dan sepeda air.



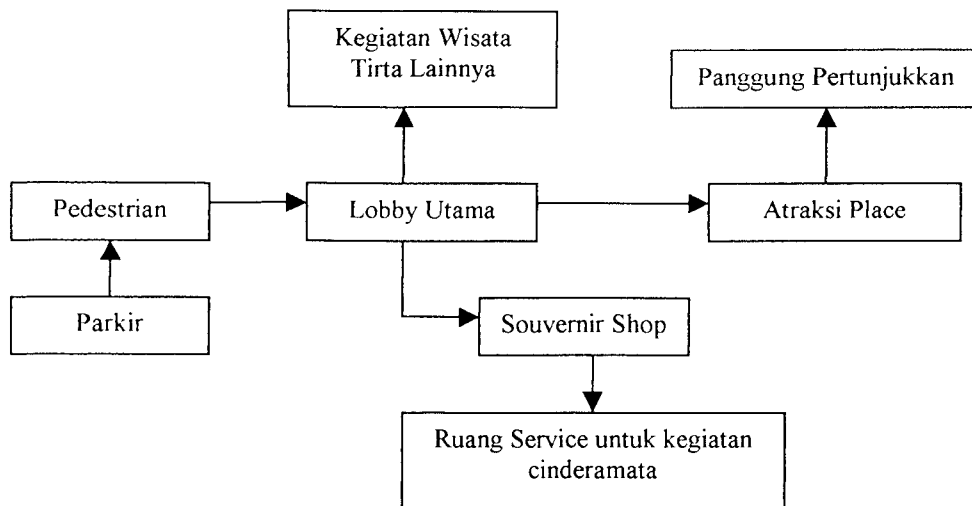
e. Berenang

Kegiatan berenang hanya dapat dilakukan di kolam renang. Hal ini karena kondisi sungai yang tidak memungkinkan berlangsungnya kegiatan ini, mengingat faktor keamanan. Pada FRWT ini disediakan pula fasilitas kolam renang yang juga terapung, sehingga walaupun kegiatan ini dilakukan pada kolam renang, pengunjung tetap merasakan seolah-olah berenang di sungai.



f. Cenderamata dan atraksi

Kegiatan cinderamata dan atraksi ini adalah merupakan kegiatan pendukung dari kegiatan wisata tirta pada FRWT ini. Para pengunjung (wisatawan), tidak merasa kesulitan apabila ingin membawa cinderamata sebagai buah tangan dari perjalanan rekreasi mereka (tidak perlu jauh-jauh ke kota lagi). Fasilitas yang disediakan untuk kegiatan ini adalah counter-counter atau kios-kios untuk kegiatan yang menyediakan cinderamata, dan panggung pertunjukkan untuk kegiatan yang menampilkan pertunjukkan (atraksi).



2. Kegiatan Pelayanan / Pendukung

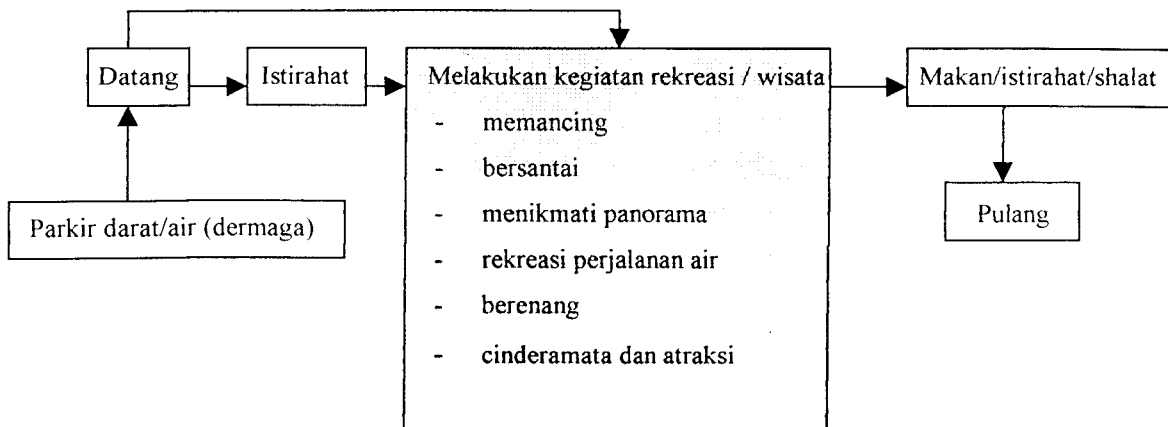
Kegiatan pelayanan meliputi kegiatan yang mendukung FRWT dalam menjalankan fungsinya, yakni kegiatan yang mendukung dari kegiatan utama (kegiatan rekreasi). Kegiatan yang ada meliputi kegiatan pelayanan berupa jasa seperti informasi, persewaan perahu (klotok), persewaan alat pancing, dan service seperti restoran, café, souvenir shop, dan pertunjukkan atraksi (pementasan kesenian). Untuk kegiatan service umum dalam hal ini fasilitas publik berupa tempat pembuangan sampah disediakan tong sampah yang diletakkan di darat maupun di laut yang merupaka salah satu pemanfaatan street fimiture maupun water street furniture.

3. Kegiatan Pengelolaan

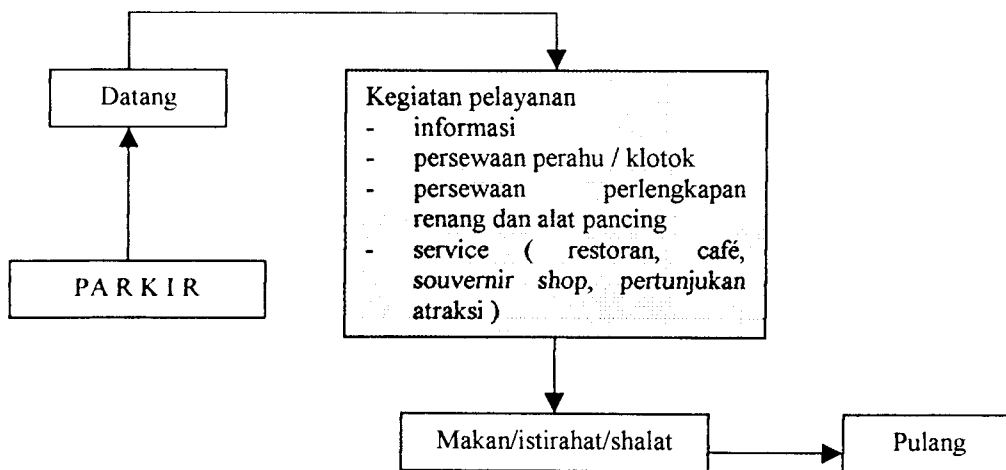
Kegiatan ini merupakan kegiatan yang mengatur terselenggaranya keseluruhan dari kegiatan utama dan penunjangnya, yang antara lain berupa pengelolaan, pengaturan, dan pemeliharaan.

Diagram dari ke-3 kegiatan pada FRWT, adalah sebagai berikut :

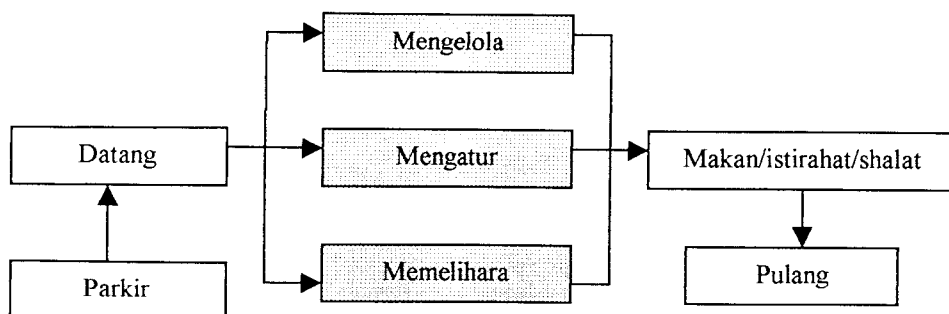
a. Kegiatan Rekreasi Wisata Tirta (kegiatan utama)



b. Kegiatan pelayanan / pendukung



c. Kegiatan pengelolaan



IV.3.1.2. Kebutuhan Ruang

Ruang kegiatan	Persyaratan	
	sifat	tuntutan
KEGIATAN REKREASI WISATA TIRTA		
Dermaga		
Dermaga sampan dan sepeda air	Semi publik, rekreatif, terbuka	Mudah dicapai
Kios persewaan sampan dan sepeda air	Semi publik, rekreatif	Mudah dicapai, menarik
Dermaga perahu / klotok	Semi publik, rekreatif, terbuka	Mudah dicapai
Kios persewaan perahu / klotok	Semi publik, rekreatif	Mudah dicapai, menarik
Tempat peluncuran moda wisata tirta	Privat, terbuka	Persyaratan perletakan
Kolam Renang		
Ruang redistribusi	Semi publik,	Mudah dicapai
Kolam renang	Privat, santai, rekreatif	Terbuka, perawatan, aman
Ruang ganti	Privat	Akses dengan ruang lain
Ruang bilas/mandi	Privat	Terbuka, perawatan, aman
Lavatory	Privat, publik	Mudah dicapai
Ruang sewa perlengkapan renang	Semi publik	Mudah dicapai, menarik
Ruang penjaga	Privat, komunikatif	Akses dengan ruang lain
Ruang pertolongan darurat	Privat	Mudah dicapai
Ruang penyimpanan peralatan renang	Privat	Akses dengan ruang lain
Ruang mesin permurni dan pengatur aliran air	Privat	Persyaratan perletakan, perawatan
Gudang	privat	Keamanan, perawatan
Area Pemancingan		
Dermaga pemancingan	Semi publik, santai	Tenang
Kios persewaan dan penjualan perlengkapan pancing	Semi publik, rekreatif	Mudah dicapai, menarik
Area Santai		
Area santai	Semi publik, rekreatif, terbuka	Mudah dicapai, jangkauan view
Shelter	Semi publik, rekreatif, santai	Tenang
KEGIATAN PELAYANAN / PENDUKUNG		
Restoran		
Lobby	Terbuka, komunikatif, dinamis	Mudah dicapai
Ruang makan	Semi publik, rekreatif, santai	Tenang, persyaratan perawatan
Bar	Semi publik, rekreatif, dinamis	Tenang, persyaratan perawatan
Area demo memasak	Semi publik, atraktif	Menarik, persyaratan perawatan
Counter	Semi publik	Tenang, persyaratan perawatan
Ruang tunggu pelayan	Privat, komunikatif	Akses dengan ruang lain
Area persiapan	Privat	perawatan, akses dengan ruang lain
Dapur kering dan dapur basah	Privat	Bersih, efisien, akses dengan ruang lain
Ruang cuci	Privat	Perawatan, penanganan limbah
Gudang	Privat, tersembunyi	Keamanan, perawatan
Lavatory pengelola dan pelayan	Privat	Mudah dicapai
Kantor (ruang pengelola)	Privat, komunikatif	Akses dengan ruang lain, kemudahan kontrol
Lavatory pengunjung	Publik, privat	Mudah dicapai
mushola	Publik	Tenang, suci, bersih

Café		
Ruang café	Semi publik, rekreatif, santai	Tenang, persyaratan perawatan
Bar	Semi publik, rekreatif, dinamis	Tenang, persyaratan perawatan
Ruang pengelola	Privat, komunikatif	Tenang, persyaratan perawatan
Lavatory pengelola dan pelayan	Privat	Mudah dicapai
Ruang tunggu pelayan	Privat, komunikatif	Akses dengan ruang lain
Dapur kering dan dapur basah	Privat, tersembunyi	Bersih, efisien, akses dengan ruang lain
Ruang cuci	Privat	Perawatan, penanganan limbah
Gudang	Privat, tersembunyi	Keamanan, perawatan
Panggung	Semi publik, rekreatif, dinamis	Jangkaun pandangan, menarik
Lavatory pengunjung	Publik, privat	Mudah dicapai
Mushola	Publik	Tenang, suci, bersih
Souvenir shop		
Counter / kios	Semi publik, rekreatif	Mudah dicapai, menarik
Ruang pengelola	Privat, komunikatif	Tenang, persyaratan perawatan
Ruang penyimpanan barang	Privat	Keamanan, perawatan
Attraction place		
Panggung pertunjukan	Publik, rekreatif, dinamis	Terbuka, jangkauan pandangan, menarik
Ruang ganti	Privat	Akses dengan ruang lain
Ruang rias	Privat	Akses dengan ruang lain
Ruang pengelola	Privat, komunikatif	Tenang, persyaratan perawatan
Lavatory	Publik, privat	Mudah dicapai
Area pengunjung / penonton	Publik, rekreatif	Terbuka, jangkauan pandangan
Ruang penerima		
Lobby utama	Semi publik	Mudah dicapai, menarik
Jasa komunikasi dan informasi		
Jasa komunikasi dan informasi	Semi publik	Mudah dicapai, menarik
Jasa perbankan		
Jasa perbankan	Semi publik	Mudah dicapai, persyaratan keamanan
Parkir		
Parkir	Publik, dinamis	Terbuka, mudah dicapai
KEGIATAN PEGELOLAAN		
Ruang tiket/restribusi dan informasi	Semi publik	Mudah dicapai, akses dengan ruang lain
Ruang keamanan	Privat	Akses dengan ruang lain
Ruang pimpinan pengelola	Privat, formal	Akses dengan ruang lain, kemudahan kontrol
Ruang administrasi	Privat, formal	Akses dengan ruang lain
Ruang rapat	Privat, formal	Akses dengan ruang lain, tenang
Lavatory pengelola	Privat	Mudah dicapai, tertutup
Pantry	Privat	Bersih, mudah dalam perawatan
Gudang	Privat, tersembunyi	Keamanan, perawatan
Ruang piket perawatan	Privat, formal	Akses dengan ruang lain
Ruang kontrol	Privat, formal	Kemudahan kontrol, akses dengan ruang lain
Ruang generator set	Privat, tertutup	Persyaratan perletakan, perawatan
Ruang mekanikal elektrikal	Privat, tertutup	persyaratan

Tabel.4. Kebutuhan ruang dan persyaratannya

Sumber :Analisa

IV.3.1.2. Besaran Ruang

Kajian pada pendekatan besaran ruang berdasarkan atas :

1. Karakteristik kegiatan pada fasilitas rekreasi wisata tirta.
2. Jumlah wisatawan baik wisatawan mancanegara (wisman) maupun wisatawan nusantara (wisnu) yang datang ke propinsi Kalimantan Selatan. Perkiraan jumlah wisatawan yang berkunjung ke propinsi Kalimantan Selatan tahun 1998 berdasarkan perhitungan data kunjungan wisatawan adalah :
 - Untuk wisman dengan kenaikan atau penambahan 24 % berjumlah 25.614.
 - Untuk wisnu dengan kenaikan atau penambahan 33 % berjumlah 284.687.
3. Untuk 10 tahun yang akan datang diperkirakan akan mengalami perkembangan dan dihitung dengan menggunakan rumus :

$$P = P_0 (1 + r)^t$$

Keterangan :

P = Jumlah pengunjung pada 10 tahun mendatang

P₀ = Jumlah pengunjung awal tahun

r = Pertambahan pengunjung pada 10 tahun mendatang

t = Kurun waktu pengunjung dalam 10 tahun mendatang

Dengan perkiraan pengunjung pada tahun 1998 dan perkiraan untuk kenaikan jumlah wisatawan yang berkunjung untuk 10 tahun mendatang adalah :

- Wisatawan mancanegara (wisman)

$$\begin{aligned} P &= 25.614 (1 + 0,24)^{10} \\ &= 25.614 (1,24)^{10} \\ &= 25.614 \times 8,6 \\ &= 220.280 \\ &= \underline{220.280} \\ &365 \\ &= 603 \text{ orang / hari} \end{aligned}$$

- Wisatawan Nusantara (wisnu)

$$\begin{aligned} P &= 284.687 (1 + 0,33)^{10} \\ &= 284.687 (1,33)^{10} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 &= 284.687 \times 17,3 \\
 &= 4.925.085 \\
 &= \underline{4.925.085} \\
 &\quad 365 \\
 &= 13.493 \text{ orang / hari}
 \end{aligned}$$

- Perkiraan jumlah wisatawan (wisman dan wisnu) yang berkunjung setiap harinya adalah $603 + 13.493 = 14.096$ orang.
- Waktu untuk berkunjung diperkirakan $\pm 7 - 12$ jam tiap harinya (kegiatan pada Pasar Terapung ini berlangsung dari jam 05.00 – 19.00.
- Diambil waktu efektif berkunjung adalah 9 jam.
- Perkiraan jumlah wisatawan yang datang berkunjung tiap jamnya dalam 1 hari adalah $14.096 \times 0,06 (60 \%) = 846$ orang.

Pendekatan yang dilakukan untuk mengetahui kebutuhan dan besaran ruang yang ada, melalui standar-standar yang berlaku.(Neufert, 1995)

Kebutuhan ruang	Besaran Ruang	
KEGIATAN REKREASI WISATA TIRTA		
Dermaga (1.559 m²)		
Dermaga sampan dan sepeda air + sirkualsi 60 %	400 m ² +240 m ²	640 m ²
Kios persewaan sampan dan sepeda air		9 m ²
Dermaga perahu / klotok + sirkulasi 60 %	500 m ² +250 m ²	750 m ²
Kios persewaan perahu / klotok		10 m ²
Tempat peluncuran moda wisata tirta		150 m ²
Kolam Renang (379 m²)		
Ruang redistribusi		9 m ²
Kolam renang		250 m ²
Ruang ganti		20 m ²
Ruang bilas/mandi		18 m ²
Lavatory		12 m ²
Ruang sewa perlengkapan renang		9 m ²
Ruang penjaga		9 m ²
Ruang pertolongan darurat		10 m ²
Ruang penyimpanan peralatan renang		9 m ²
Ruang mesin permurni dan pengatur aliran air		25 m ²
Gudang		8 m ²
Area Pemancingan (409 m²)		
Dermaga pemancingan		400 m ²
Kios persewaan dan penjualan perlengkapan pancing		9 m ²
Area Santai (73 m²)		

Area santai		25 m ²
Shelter	8 buah @ 6 m ²	48 m ²
KEGIATAN PELAYANAN / PENDUKUNG		
Restoran (641 m²)		
Lobby		24 m ²
Ruang makan	150 orang @ 1,9 m ²	285 m ²
Bar	25 orang @ 1,5 m ²	38 m ²
Area demo memasak + sirkulasi 20 %	12 m ² + 92 m ²	104 m ²
Counter		12 m ²
Ruang tunggu pelayan		15 m ²
Area persiapan		30 m ²
Dapur kering dan dapur basah		45 m ²
Ruang cuci		15 m ²
Gudang	3 buah @ 8 m ²	24 m ²
Lavatory pengelola dan pelayan		6 m ²
Kantor (ruang pengelola)		15 m ²
Lavatory pengunjung		18 m ²
mushola		10 m ²
Café (362 m²)		
Ruang café	100 orang @ 1,9 m ²	190 m ²
Bar	15 orang @ 1,5 m ²	24 m ²
Ruang pengelola		10 m ²
Lavatory pengelola dan pelayan		6 m ²
Ruang tunggu pelayan		12 m ²
Dapur kering dan dapur basah		40 m ²
Ruang cuci		15 m ²
Gudang	2 buah @ 8 m ²	16 m ²
Panggung		24 m ²
Lavatory pengunjung		15 m ²
Mushola		10 m ²
Souvenir shop (140 m²)		
Counter / kios	10 kios @ 9 m ²	90 m ²
Ruang pengelola		10 m ²
Ruang penyimpanan barang	10 kios @ 4 m ²	40 m ²
Attraction place (391 m²)		
Panggung pertunjukan		45 m ²
Ruang ganti		12 m ²
Ruang rias		9 m ²
Ruang pengelola		10 m ²
Lavatory		15 m ²
Area pengunjung / penonton	200 orang @ 1,5 m ²	300 m ²
Ruang penerima (180 m²)		
Lobby utama		180 m ²
Jasa komunikasi dan informasi (15 m²)		
Jasa komunikasi dan informasi		15 m ²
Jasa perbankan (15 m²)		
Jasa perbankan		15 m ²
Parkir + Pedestrian (Plaza) (2960 m²)		
Pedestrian (plaza utama)		1.100 m ²
▪ Parkir pengunjung (1564 m ²)		
Bus	4 bus @ 42 m ²	164 m ²
Mobil	35 mobil @ 15 m ²	525 m ²
Sepeda motor	350 motor @ 1 m ²	350 m ²
Sirkulasi 60 %		525 m ²
▪ Parkir pengelola (296 m ²)		
Mobil	10 mobil @ 15 m ²	150 m ²
Sepeda motor	35 motor @ 1 m ²	35 m ²

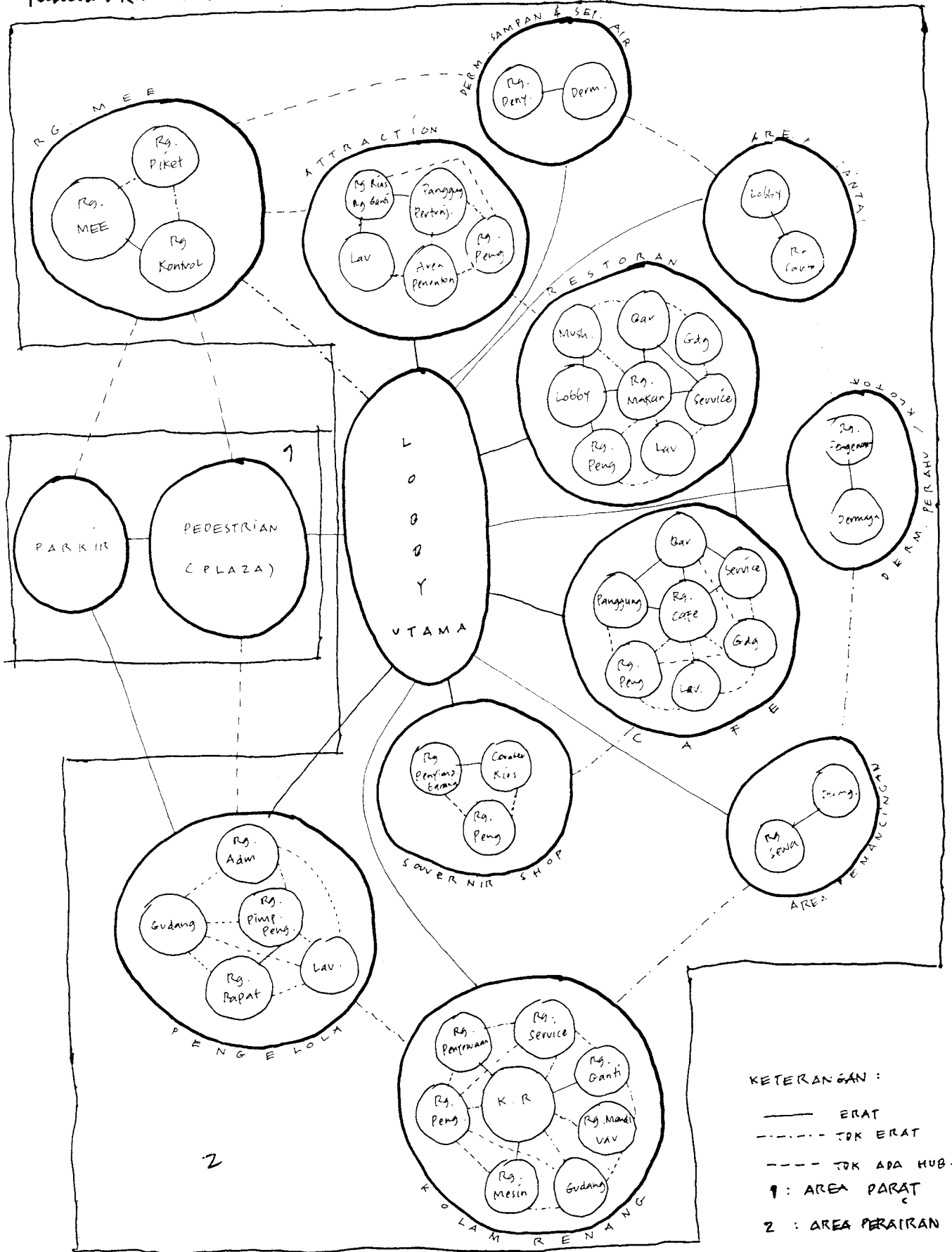
Sirkulasi 60 %		111 m ²
KEGIATAN PEGELOLAAN (176 m ²)		
Ruang tiket/restribusi dan informasi		9 m ²
Ruang keamanan		9 m ²
Ruang pimpinan pengelola		9 m ²
Ruang administrasi		24 m ²
Ruang rapat		24 m ²
Lavatory pengelola		18 m ²
Pantry		9 m ²
Gudang		18 m ²
Ruang piket perawatan		9 m ²
Ruang kontrol		9 m ²
Ruang generator set		20 m ²
Ruang mekanikal elektrik		18 m ²
JUMLAH TOTAL		7300 m ²

Tabel.5. Besaran Ruang
 Sumber : Analisa

IV.3.2. Hubungan Ruang

Pendekatan hubungan ruang didasarkan pada jenis kegiatan yang dapat digabungkan, dibedakan / dipisahkan dan dijauhkan.

Hubungan ruang pada FRWT ini digambarkan sebagai berikut :

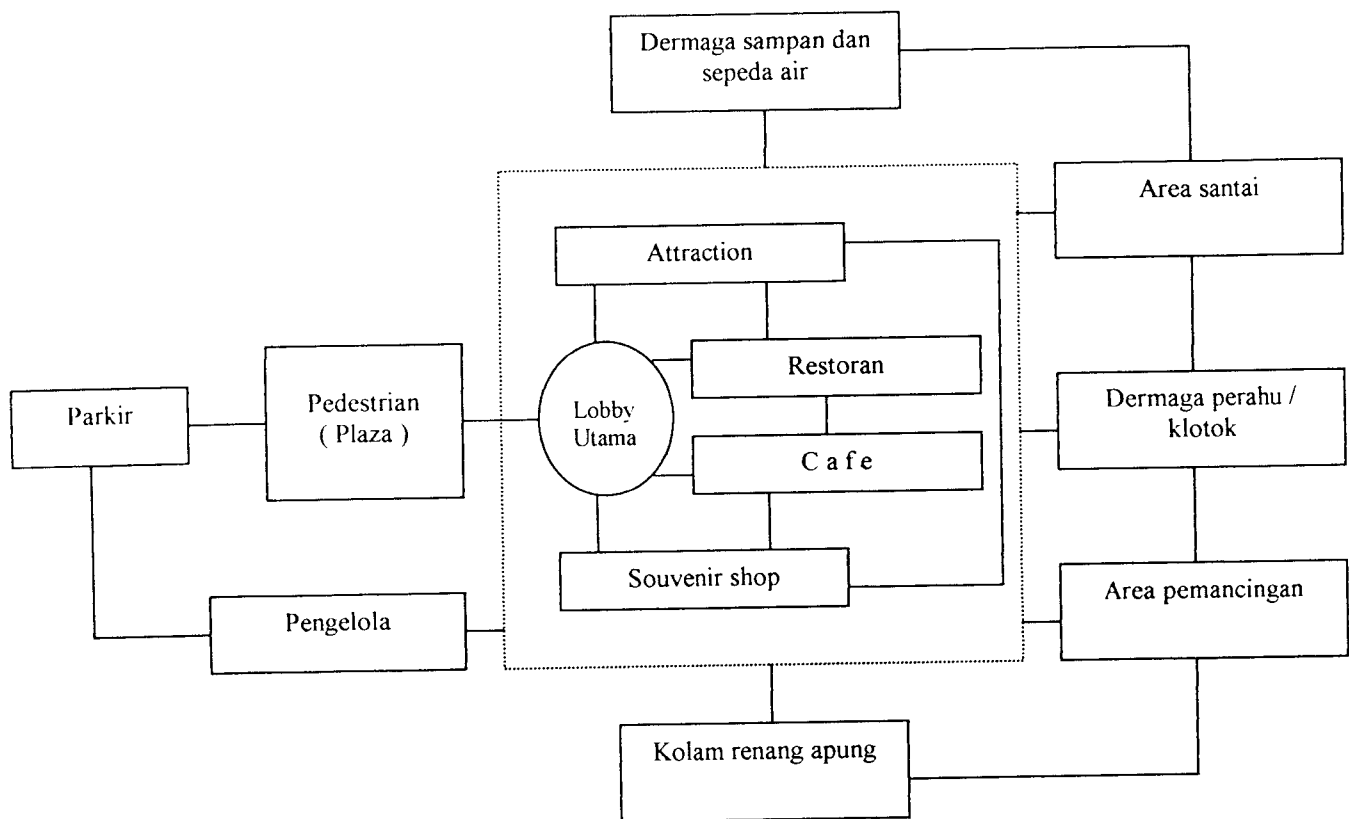


Gb.4.14. Hubungan ruang

Sumber : Analisa

IV.3.3. Organisasi Ruang

Organisasi ruang yang digunakan di FRWT ini adalah didasarkan pada fleksibilitas pergerakan pengguna, sehingga pengunjung (para wisatawan) maupun pengelola mampu bergerak dengan bebas dari satu ruang ke ruang yang lain dengan tetap memperhatikan sekuensial yang terjadi dan tetap menjaga keprivatan masing-masing ruang. Mulai dari masuk ke FRWT, melakukan kegiatan wisata, sampai dengan keluar dari FRWT.



Gb.4.15. Organisasi Ruang

Sumber : Analisa

IV.3.4. Kualitas Ruang

Untuk kualitas ruang disini, akan dibahas yang berkaitan dengan prinsip-prinsip rekreatif. Yaitu semua unsur-unsur dari kualitas ruang yang akan dikaitkan langsung dengan karakter dari rekreatif. Adapun unsur-unsur tersebut adalah :

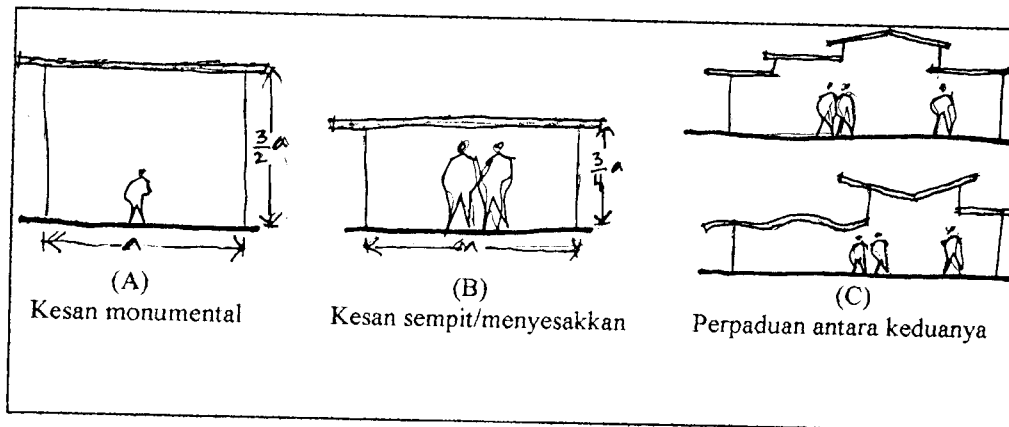
a. Proporsi Ruang

Proporsi disini adalah erat kaitannya dengan skala / ukuran. Untuk tinjauan ke rekreatif, suatu ruang diusahakan mempunyai perbandingan terhadap ukuran /

skala panjang, lebar dan tinggi yang seimbang. Dalam pendekatannya dengan karakter rekreatif itu sendiri, menginginkan sesuatu yang tidak monoton / membosankan. Suatu ruang yang terlalu tinggi bagian penutupnya, akan terkesan monumental, orang yang berada dalam ruangan tersebut akan merasa takut / kecil. Dan juga terkesan tidak akrab. Sedangkan ruangan dengan penutup yang rendah, akan terkesan menyesakkan, sehingga orang yang berada di dalam ruangan tersebut tidak merasa nyaman. Dengan begitu, diambil jalan tengah yaitu dengan menyeimbangkan antara lantai, dinding, dan penutupnya (atap), atau dengan memperlakukan dari keduanya.

Dengan demikian untuk mewujudkan karakter rekreatif tersebut, diciptakan permainan ketinggian atap, sehingga tidak terkesan monoton / membosankan.

Di dalam FRWT ini, pembatas ruang-ruangnya dominan memainkan elemen air sebagai pencipta dari karakter rekreatif. Terutama pada ruang dalamnya.



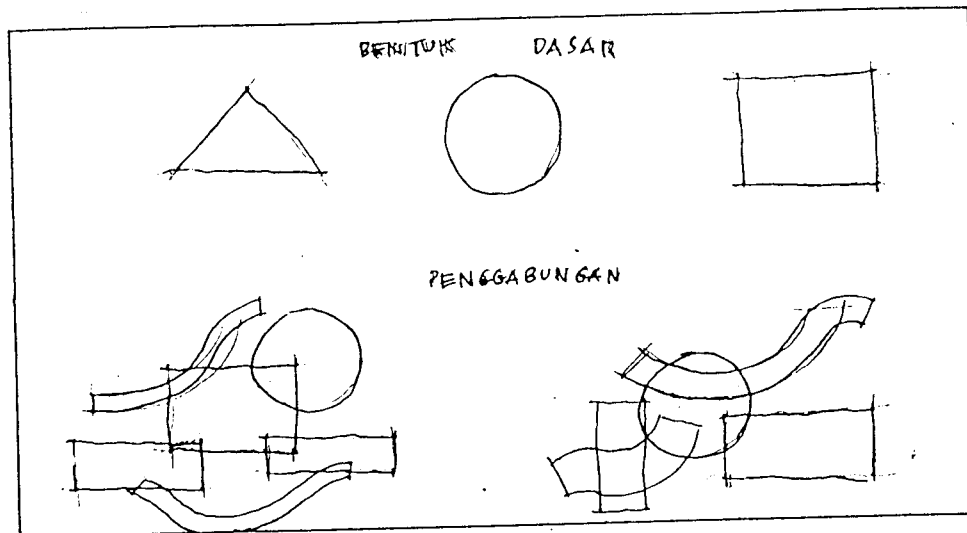
Gb.4.16. Proporsi terhadap karakter rekreatif

Sumber : Analisa

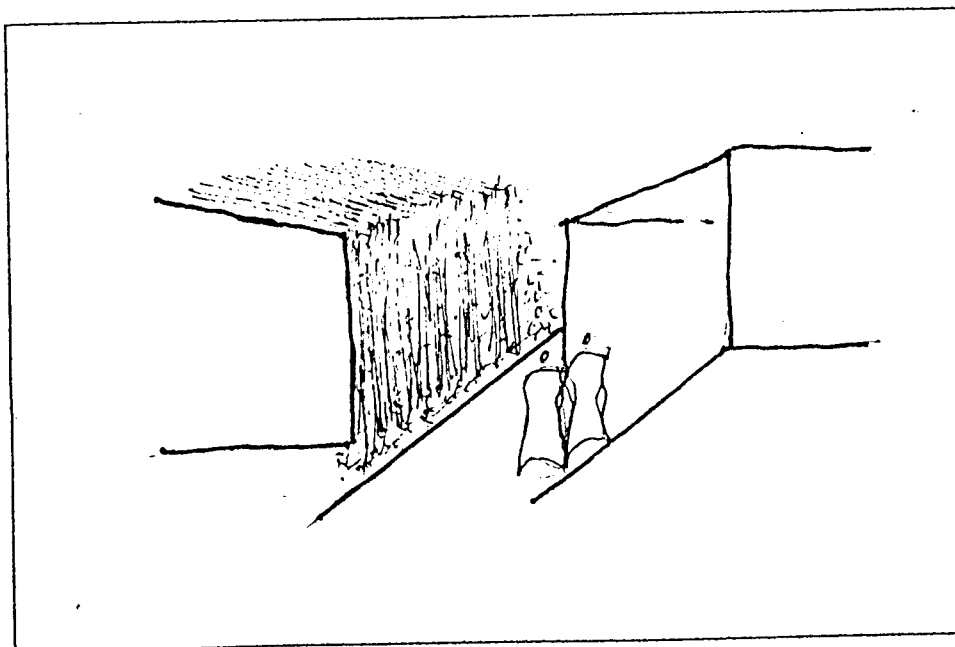
b. Bentuk Ruang

Dari semua bentuk geometris yang ada yang merupakan bentuk dasar adalah bentuk lingkaran, segitiga, dan segiempat. Ketiga bentuk dasar tersebut kemudian dapat mengalami pengembangan. Untuk mewujudkan karakter rekreatif terhadap bentuk ruangan, adalah dengan cara mengolah dari bentuk-bentuk dasar, baik itu dengan cara penggabungan/penambahan maupun dengan cara pengurangan.

Bentuk ruang yang membuat orang tidak akan merasa bosan didalamnya adalah bentuk ruang dengan penambahan elemen-elemen penunjang didalamnya, dalam hal ini menggunakan elemen air sebagai pencipta suasana ruang yang rekreatif.



Gb.4.17. Bentuk-bentuk dasar ruang dan pengembangannya
Sumber : Francis, DK Ching, 1979



Gb.4.18. Elemen air sebagai pembentuk ruang
Sumber : Pemikiran

c. Warna, Material, Tekstur Ruang

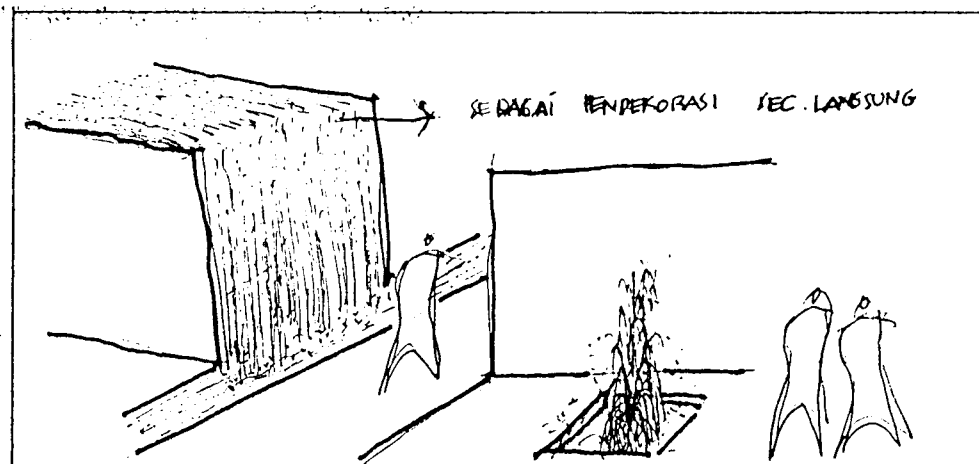
Sebagai fasilitas rekreasi wisata tirta, ruang-ruang yang terdapat di dalam FRWT ini harus menghadirkan suasana yang rekreatif dan memberikan kenyamanan.

Beberapa pembentuk dari suasana rekreatif adalah memiliki karakter yang dibentuk oleh warna, material/bahan, dan tekstur ruang. Dimana dari ketiga komponen pembentuk ini adalah saling berhubungan. Pada bangunan FRWT ini dipilih komposisi dari ketiga komponen tersebut yang alami dengan memadukan / mengkomposisikan 2 atau 3 macam ketiga komponen pembentuk kualitas ruang tersebut, dalam menciptakan suasana yang tidak membosankan / monoton (pembentuk terhadap suasana yang rekreatif).

d. Dekorasi Ruang

Dekorasi ruang-ruang dalam pada FRWT ini, adalah menggunakan olahan elemen secara langsung. Yakni dengan menggunakan elemen air yang ditampilkan secara langsung sebagai suatu elemen yang menjadikan ruangan tersebut akan tidak terasa tidak membosankan / monoton dan terasa benar-benar hidup.

Dengan demikian penciptaan terhadap suasana rekreatif pada ruang dalam FRWT ini akan terwujud.



Gb.4.19. Dekorasi ruang dengan mengolah elemen air secara langsung

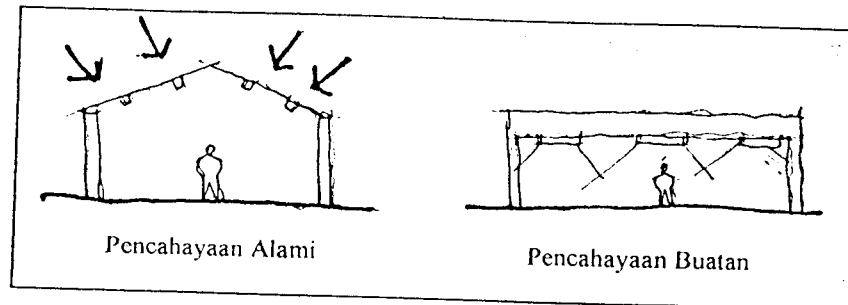
Sumber : Pemikiran

e. Pencahayaan Ruang

Terdapat 2 (dua) macam sistem pencahayaan dalam satu bangunan, yaitu sebagai berikut :

- Pencahayaan alami : cahaya matahari digunakan melalui bukaan-bukaan (jendela, pintu), glass bloc, dan sky light.

- Pencahayaan buatan : pemakaian pencahayaan buatan digunakan pada ruang-ruang yang kemungkinan tidak mendapat cahaya alami yang optimal dan digunakan pada malam hari.



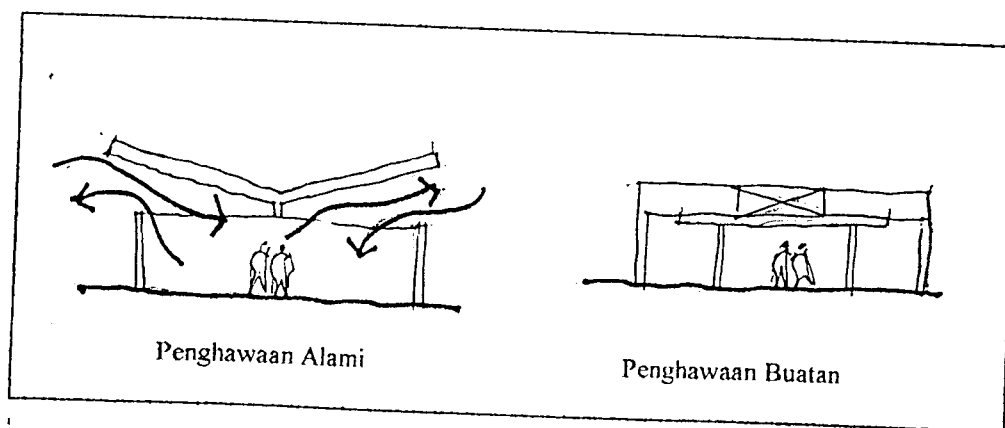
Gb.4.20. Pencahayaan dalam ruangan

Sumber : Analisa

f. Penghawaan Ruang

Penghawaan terbagi atas 2 macam yaitu : penghawaan alami dengan pergerakan udara dan penghawaan buatan dengan memakai AC (Air Conditioner). Ruang yang menampung orang banyak dan penuh dengan aktifitas pergerakan seperti ruang publik, mengoptimalkan penghawaan alami. Sedangkan untuk ruang-ruang tertutup memakai penghawaan buatan.

Tuntutan kenyamanan penghawaan berkaitan dengan jumlah pelubangan, penempatan dan besarnya. Alternatif cara pengaturan penghawaan dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



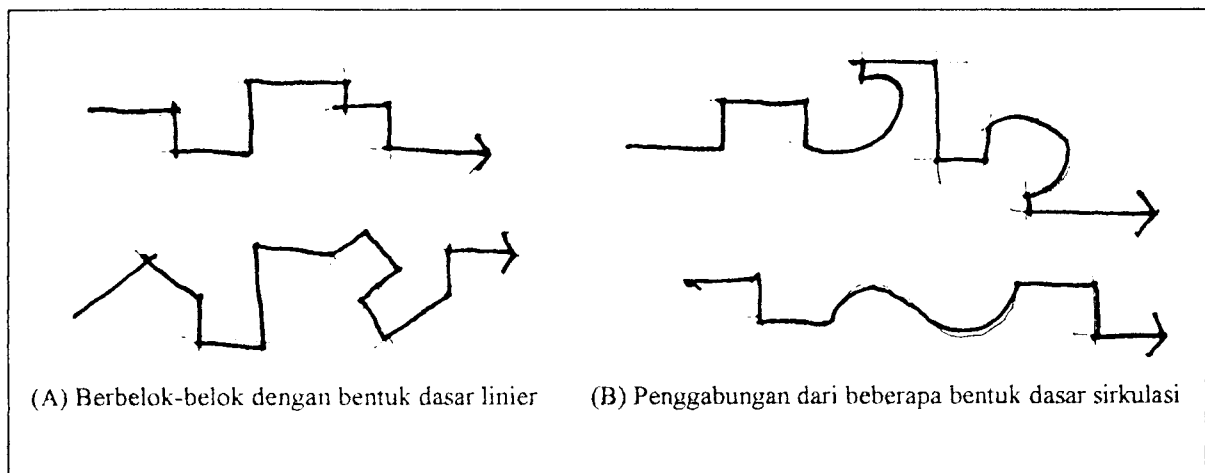
Gb.4.21. Cara pengaturan penghawaan

Sumber : Analisa

IV.3.5. Pola Sirkulasi

Pola sirkulasi di dalam ruangan (ruang dalam), biasanya dominan berbentuk linier. Namun disini untuk menciptakan kesan yang tidak membosankan / tidak monoton, diciptakan alur sirkulasi linier yang berbelok-belok tidak monoton lurus / linier atau juga dengan penggabungan dari bentuk-bentuk dasar sirkulasi. Tetapi tidak menggabungkan dari semua bentuk dasar sirkulasi, hanya penggabungan dari 2 atau 3 bentuk dasar sirkulasi.

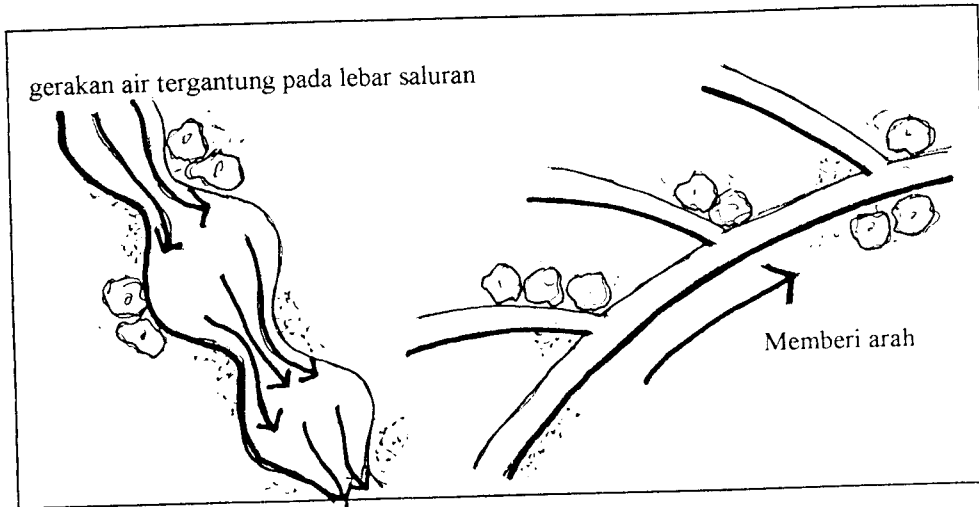
(Bentuk-bentuk dasar pola sirkulasi, dapat dilihat pada Bab III, halaman 38)



Gb.4.22. Penciptakan alur sirkulasi yang tidak monoton / tidak membosankan

Sumber : Analisa

Sebagai penegas / pemberi arah sirkulasi pada ruang dalam FRWT ini adalah dengan menggunakan elemen air. Yaitu dengan menampilkan / memunculkan aliran-aliran air di dalam sirkulasi ruang dalam pada FRWT. Kesan dan karakter yang akan ditimbulkan adalah berupa ekspresi suatu gerakan, pemberi arah, dan pemberi semangat. Dengan demikian suasana dan karakter rekreatif pun akan terwujud pada pemanfaatan elemen air yang digunakan pada sirkulasi ruang dalam FRWT ini.



Gb.4.23. Air mengalir dan kesan yang ditimbulkan oleh aliran air

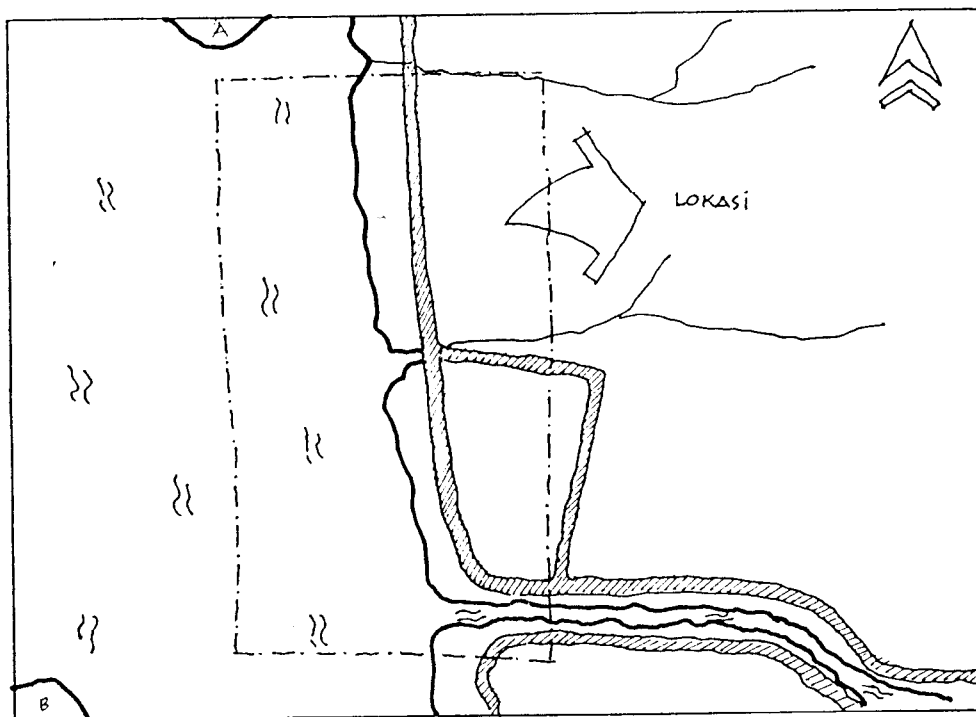
Sumber : Booth, 1983 dalam Setiada, 1995

BAB V
KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN FASILITAS REKREASI
WISATA TIRTA PADA KAWASAN PASAR TERAPUNG DI BANJARMASIN
KALIMANTAN SELATAN

V.1. Konsep Perencanaan

V.1.1. Konsep Lokasi

- Lokasi perencanaan FRWT ini terletak di kawasan Obyek Wisata Pasar Terapung, yang terdapat di Kotamadya Banjarmasin.
- Lokasi ini berada di pinggir kota yang berbatasan dengan kabupaten Batola dan berada tepat di atas sungai Barito.



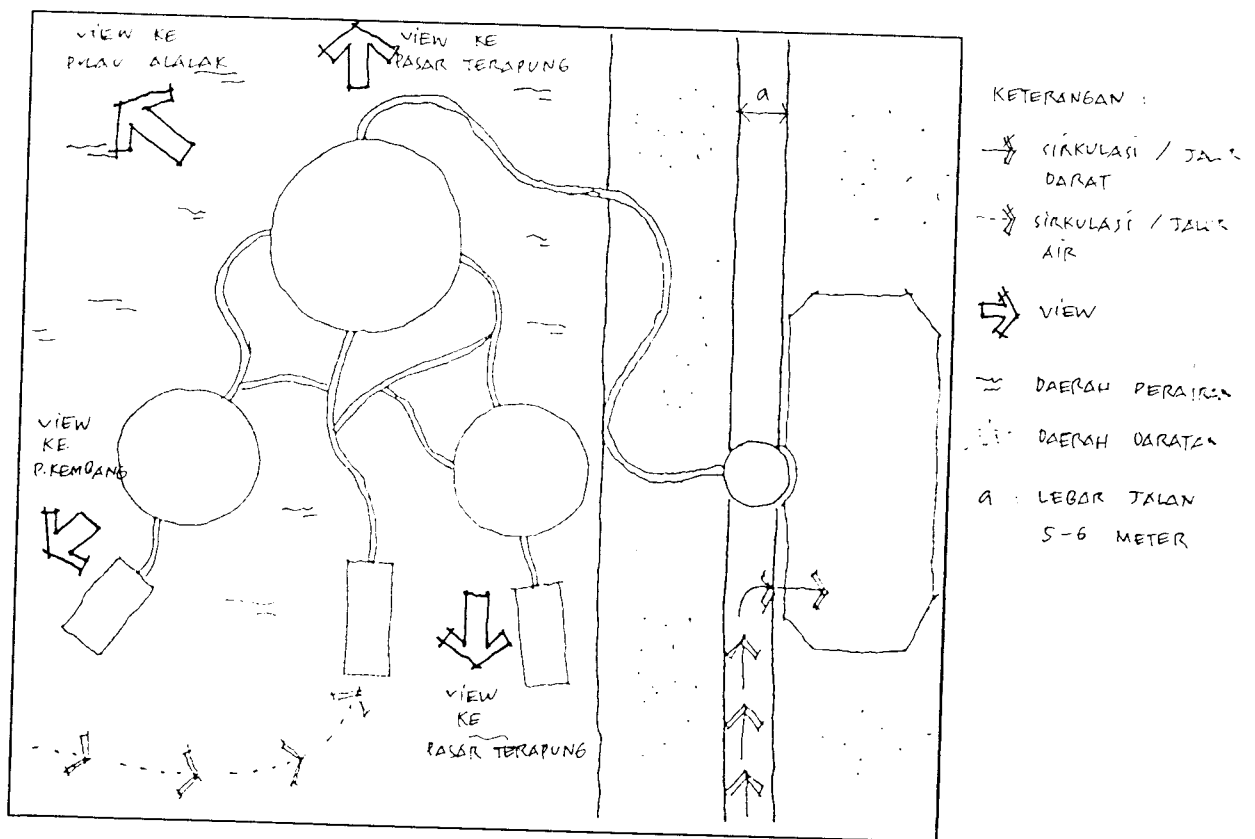
Keterangan : A : Obyek Wisata Pulau Alalak
B : Obyek Wisata Pulau Kembang
▨ : Jalan
≈ : Sungai Barito

Topografi → lahan tidak berkontur (rata/datar)

Gb.5.1. Lokasi Perencanaan FRWT

V.1.2. Konsep Site

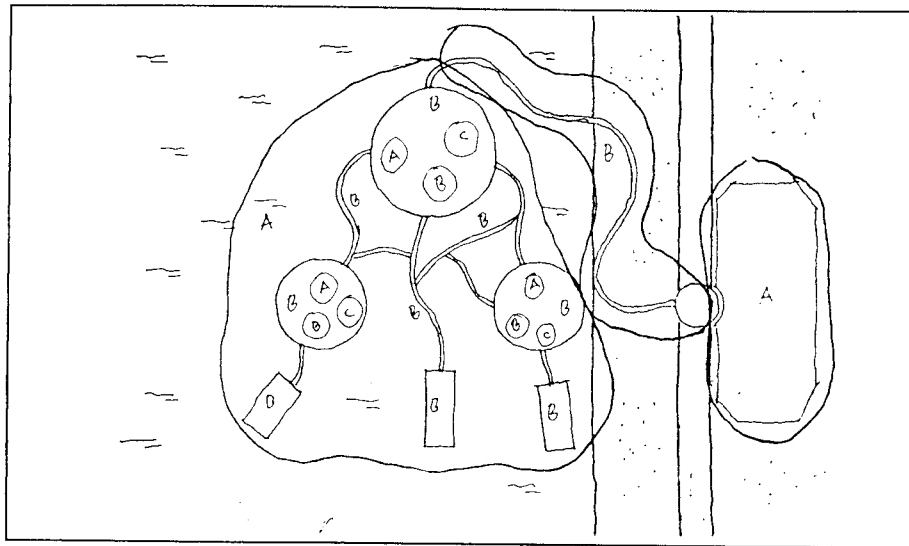
- Dapat dicapai melalui jalur darat dan jalur air, dengan memanfaatkan “street furniture” atau “water street furniture” sebagai elemen yang mendukung dalam menciptakan suasana rekreatif dalam pencapaiannya.
- Site memiliki banyak view, sebagai tuntutan bangunan rekreasi.
- Sirkulasi awal untuk perahu / klotok bermula dari batas kota yaitu mulai dari perairan Sungai Kuin.



Gb.5.2. Kondisi Site

V.1.3. Konsep Mintakat (Zoning)

- Terdapat 3 tingkatan penzoningan pada perencanaan FRWT ini, yaitu publik, semi publik, dan privat.
- Di dalam 3 tingkatan ini, terdapat kembali tingkatan antara publik, semi publik, dan privat.

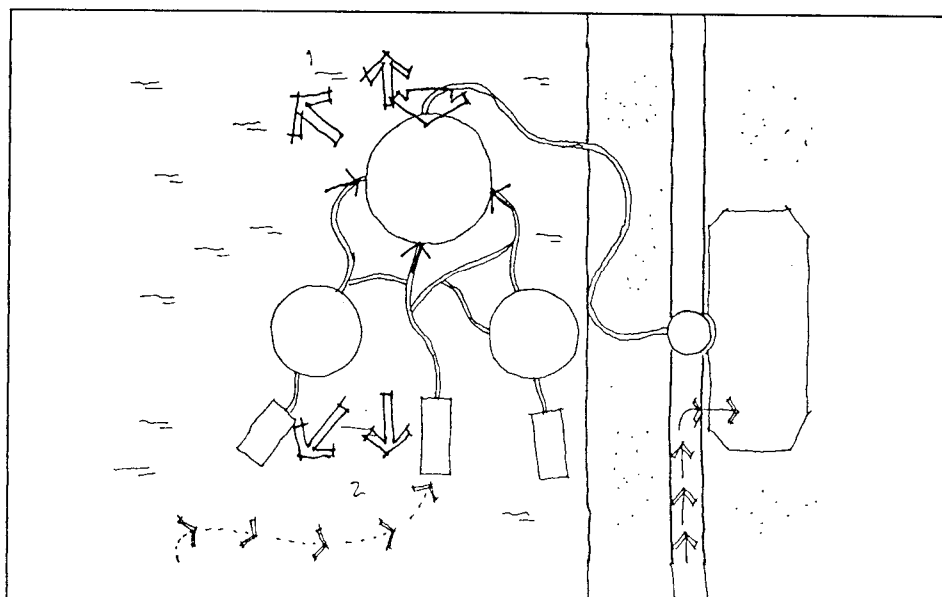


KETERANGAN :
 A PUBLIK
 B SEMI PUBLIK
 C PRIVAT

Gb.5.3. Konsep Mintakat (Zoning)

V.1.4. Konsep Orientasi Bangunan

- Bangunan berorientasi ke segala arah, karena memiliki view yang lebih dari satu, yaitu view ke Pasar Terapung itu sendiri, Pulau Kembang dan Pulau Alalak (pemandangan perahu-perahunya).
- Orientasi bangunan memperhatikan kegiatan yang ada sebagai tautan terhadap bangunan publik yang informatif dan rekreatif.

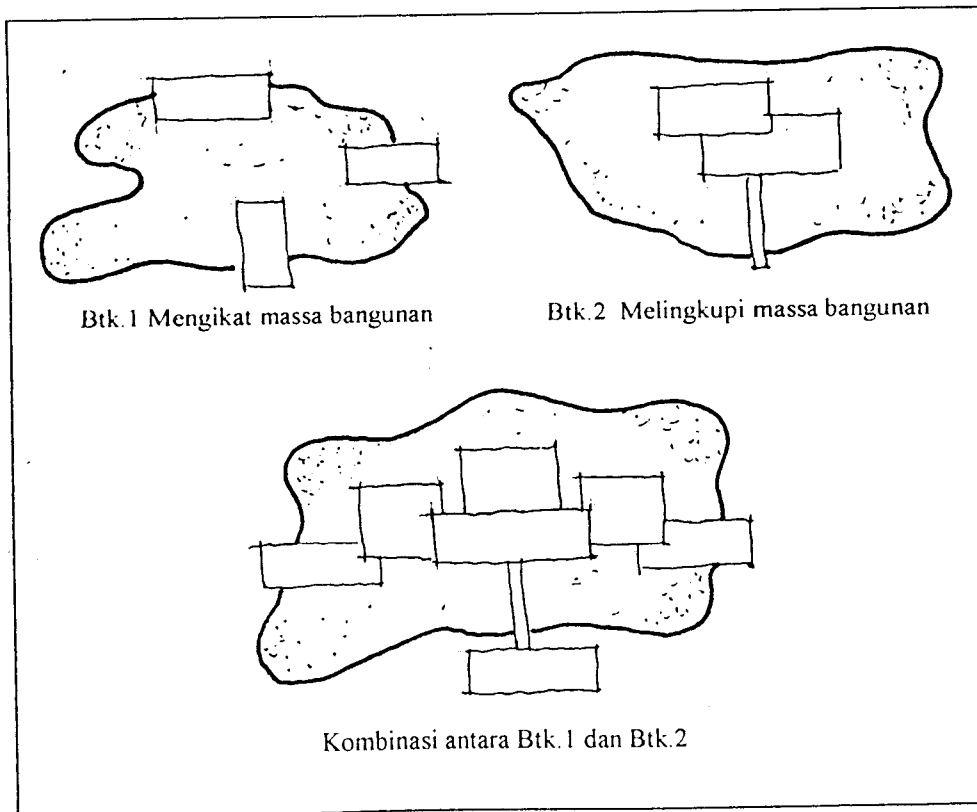


KETERANGAN :
 → JALUR DARAT / SIKKUL
 - - → JALUR AIR / SIKKULASI
 1 ARAH KE PASAR TERAPUNG DAN PULAU ALALAK
 2 ORIENTASI / ARAH KE PASAR TERAPUNG DAN PULAU KEMBA
 MAIN ENTRANCE KE BON
 → SIDE ENTRANCE KE BON
 ~ BATAH PERAIRAN
 ... DAERAH DARATAN

Gb.5.4. Konsep Orientasi Bangunan

V.1.5. Konsep Tata Massa Bangunan

- Pada FRWT ini menggunakan massa jamak dengan penggabungan dan pengurangan bentuk dasar, yang akan lebih sesuai dengan tapak karena berhubungan langsung dengan air, sehingga lebih mudah dalam mewujudkan suasana yang rekreatif.
- Pemecahan ruang-ruangnya ditentukan oleh fungsi kegiatan yang menuntut kondisi yang berbeda, dalam kaitannya dengan suasana yang rekreatif, seperti penikmatan keindahan alam dan potensi view yang ada di sekitar.
- Penempatan fungsi disesuaikan dengan potensi yang paling cocok dengan karakter kegiatannya.
- Ruang luar terbentuk karena adanya komposisi massa bangunan, dan penataan ruang luar berpadu dengan tata massa sehingga menghasilkan kejelasan pola rancangan.
- Tata massa yang digunakan beradaptasi dengan lingkungan alam setempat.



Gb.5.5. Konsep Tata Massa Bangunan

V.2. Konsep Perancangan

V.2.1. Konsep Sirkulasi Ruang Luar yang Rekreatif

V.2.1.1. Pencapaian ke Bangunan

- Pencapaian ke bangunan dicapai dengan pencapaian secara berputar, yang akan dipermainkan sirkulasi manusia pada pedestriannya dengan menggunakan elemen air sebagai pengungkapan dari karakter rekreatif.
- Pencapaian secara berputar baik pencapaian dari darat maupun pencapaian dari air, kemudian pendatang / pengunjung akan ditangkap (diterima) secara langsung di pintu masuk bangunan pada bangunan FRWT ini.

V.2.1.2. Sirkulasi Kendaraan dan Manusia

a. Sirkulasi Kendaraan

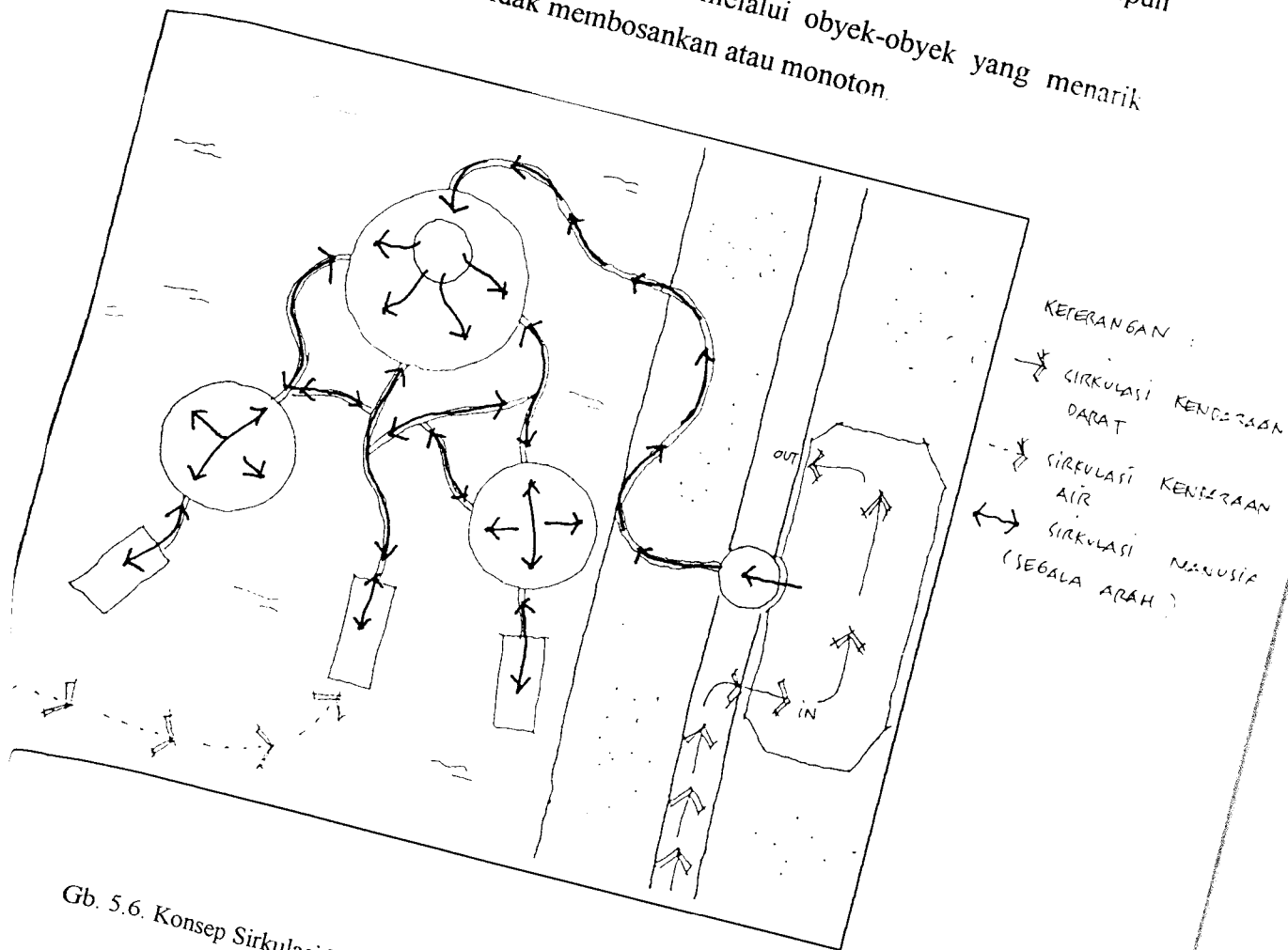
Dalam menentukan sirkulasi untuk kendaraan, untuk menciptakan suasana yang rekreatif, mempertimbangkan beberapa hal, seperti :

- Perlu adanya pemanfaatan elemen-elemen pendukung dalam mewujudkan suasana yang rekreatif, dalam hal ini untuk sirkulasi kendaraan digunakan beberapa *street furniture* (untuk sirkulasi kendaraan darat) dan *water street furniture* (untuk sirkulasi kendaraan air).
- Perletakan antara sirkulasi kendaran dan sirkulasi manusia (pejalan kaki) diusahakan agar tidak saling mengganggu dengan cara dipisahkan, sehingga kenyamanan dalam berekreasi pada kawasan ini akan terwujud.
- Menimilkan sirkulasi kendaraan darat, kemudian pejalan kaki akan mengalami suasana yang rekreatif pada pedestrian karena banyak menggunakan elemen-elemen (dalam hal ini elemen air) yang dipadukan dengan permainan sirkulasi manusianya. Sedangkan untuk sirkulasi kendaraan air, lebih dimainkan sirkulasinya dengan pemanfaatan elemen pendukung “*water street furniture*”.

b. Sirkulasi Manusia

Dalam menentukan sirkulasi manusia (pejalan kaki) yang rekreatif perlu juga mempertimbangkan beberapa hal, seperti :

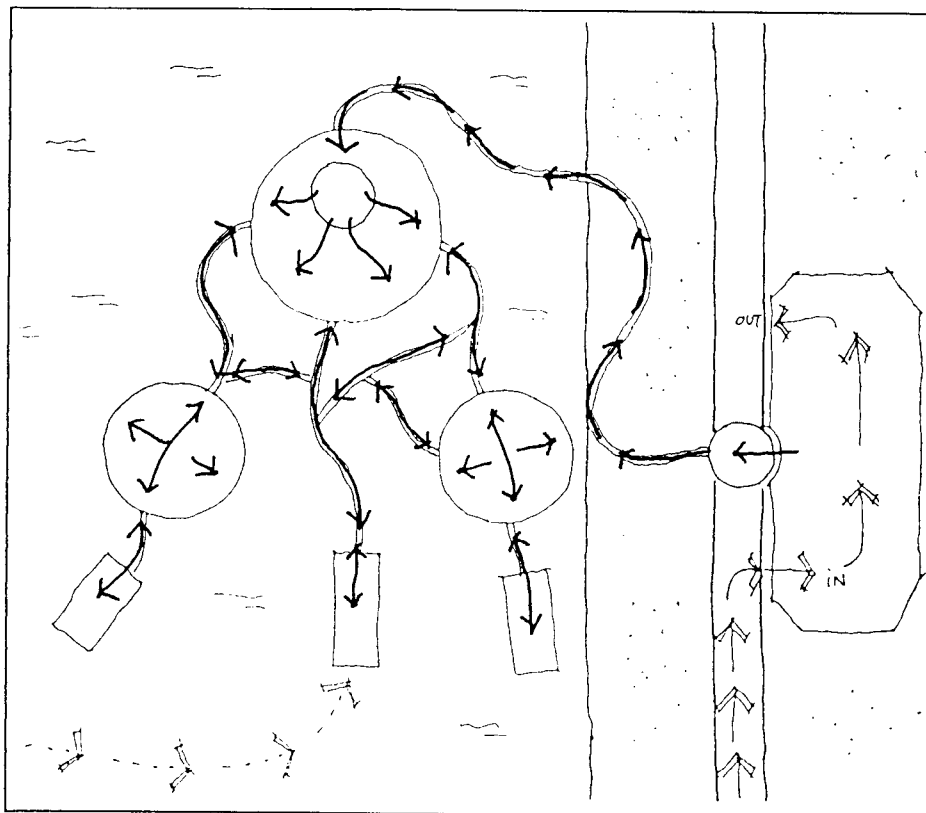
- Kemungkinan penikmatan atraksi dan kegiatan wisata yang rekreatif, komunikatif, tidak membingungkan, nyaman, tenang, dan kemungkinan pengenalan terhadap alam sekitarnya.
- Sirkulasi disesuaikan dengan keadaan topografi, pola berjalan, dan juga vegetasi.
- Sirkulasi menggunakan tekstur, warna, dan material baik alam maupun buatan.
- Penempatan alur sirkulasi diusahakan melalui obyek-obyek yang menarik secara visual, sehingga tidak membosankan atau monoton.



Gb. 5.6. Konsep Sirkulasi Kendaraan dan Sirkulasi Manusia
Sumber : Pemikiran

Sriatik Mulhi 95340052

- Kemungkinan penikmatan atraksi dan kegiatan wisata yang rekreatif, komunikatif, tidak membingungkan, nyaman, tenang, dan kemungkinan pengenalan terhadap alam sekitarnya.
- Sirkulasi disesuaikan dengan keadaan topografi, pola berjalan, dan juga vegetasi.
- Sirkulasi menggunakan tekstur, warna, dan material baik alam maupun buatan.
- Penempatan alur sirkulasi diusahakan melalui obyek-obyek yang menarik secara visual, sehingga tidak membosankan atau monoton.

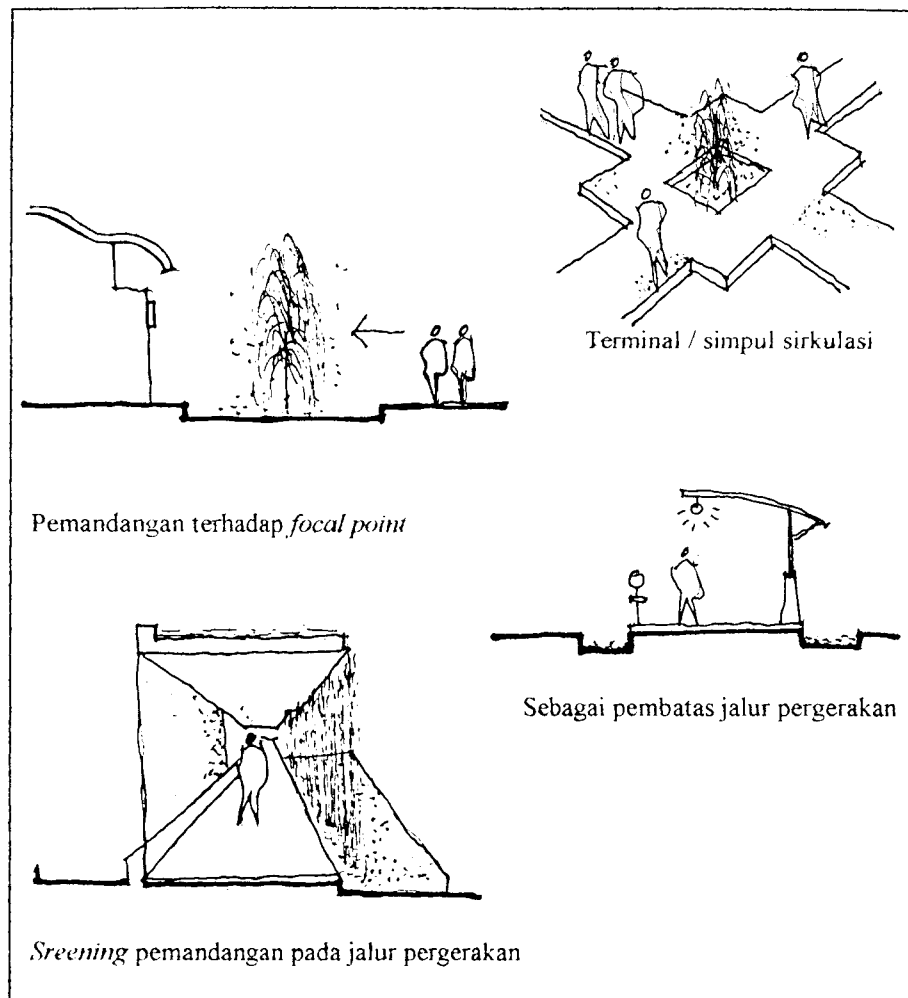


KETERANGAN :

- > SIKRULASI KENDARAAN DARAT
- -> SIKRULASI KENDARAAN AIR
- ↔ SIKRULASI MANUSIA (SEBALA ARAH)

Gb. 5.6. Konsep Sirkulasi Kendaraan dan Sirkulasi Manusia

Sumber : Pemikiran



Gb.5.7. Konsep Tata Air dalam Sirkulasi yang Rekreatif

Sumber : Pemikiran

V.2.1.3. Street Furniture dan Sculpture

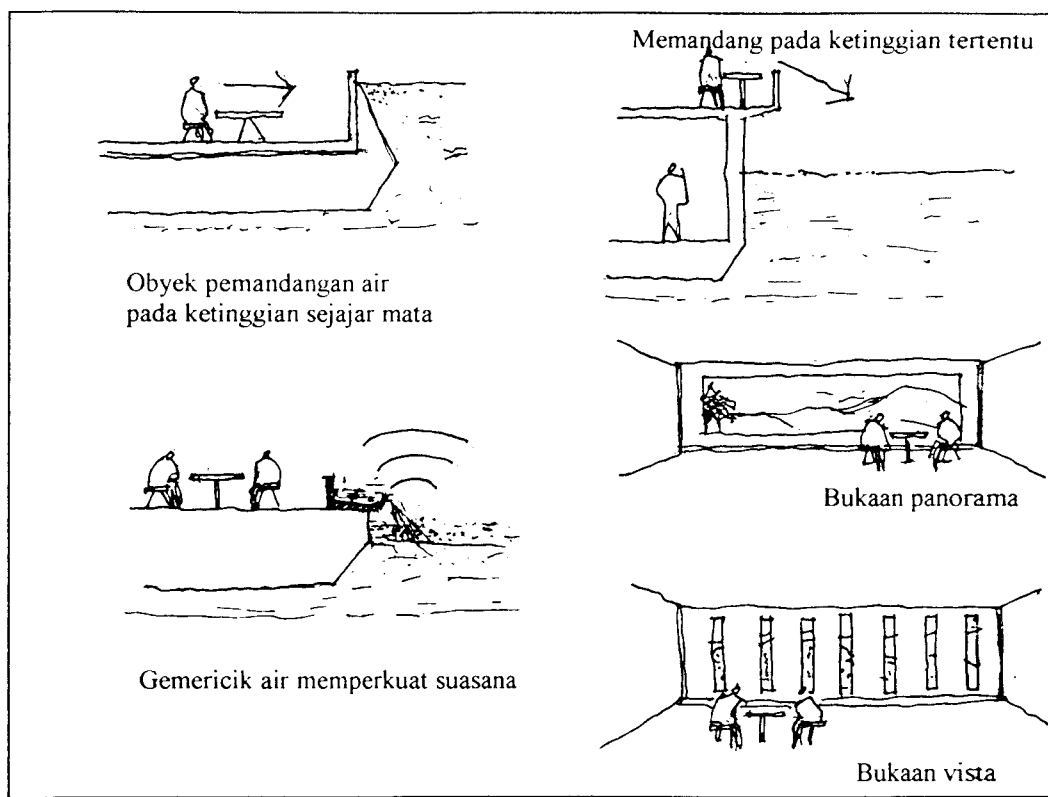
- Penggunaan *street furniture* pada sirkulasi di darat, dan *water street furniture* untuk sirkulasi kendaraan air.
- *Sculpture* yang digunakan pada FRWT ini adalah pemilihan sculpture yang dominan memasukkan elemen air di dalamnya, seperti air muncrat, kolam ikan hias, alur air yang dibuat untuk menciptakan bunyi gemericik dari aliran air tersebut, dan masih banyak yang lainnya. Semua itu diciptakan untuk mewujudkan dari karakter sirkulasi ruang luar maupun ruang dalam yang kreatif.

V.2.2. Konsep Tata Ruang Dalam yang Rekreatif

V.2.2.1. Ruang pada Kegiatan Rekreasi Wisata Tirta

a. Ruang untuk Kegiatan Makan dan Minum

Pengunjung menikmati hidangan yang disajikan sambil memandang dan mendengarkan suara air. Ketinggian dan jarak pandang terhadap air, bukaan berupa vista maupun panorama akan memberikan impresi yang berbeda. Fluktuasi tetesan air yang teratur dan tidak teratur akan mempengaruhi kualitas ruang dan suasana rekreatif pun akan tercipta.

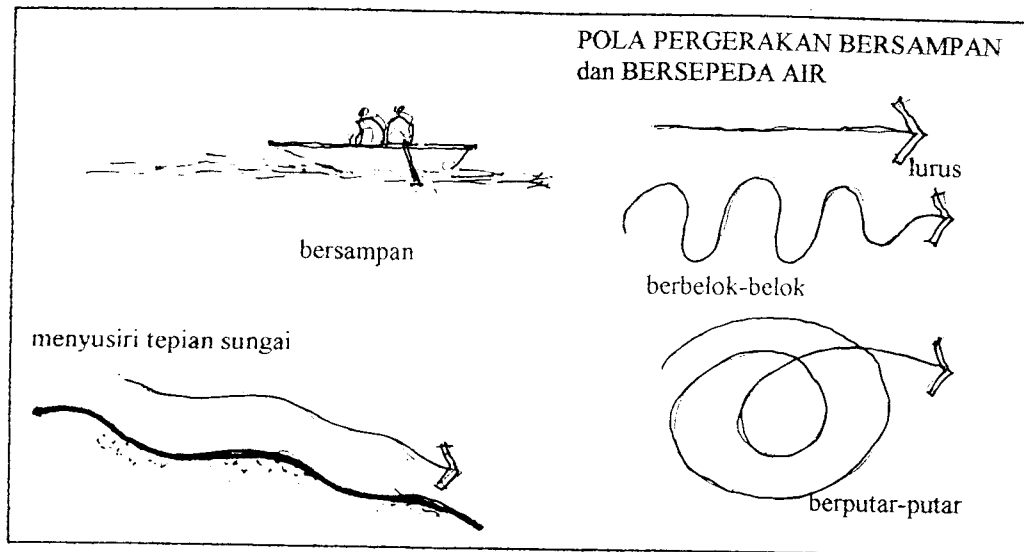


Gb.5.8. Konsep Ruang yang Rekreatif untuk Kegiatan makan dan minum

Sumber : Pemikiran

b. Ruang untuk Kegiatan Bersampan dan Bersepeda Air

Kegiatan ini berlangsung menggunakan air sebagai media kegiatannya. Wisatawan dapat melihat kilauan air, bersentuhan dengan air, dan mendengar riak kecil air yang terpecah saat sampan dan sepeda air tersebut bergerak. Pola gerakan bersampan dan bersepeda air bebas (gerakan yang tidak monoton), dapat berputar-putar atau menyusuri tepian sungai untuk menciptakan dari suasana rekreatif pada kegiatan ini.

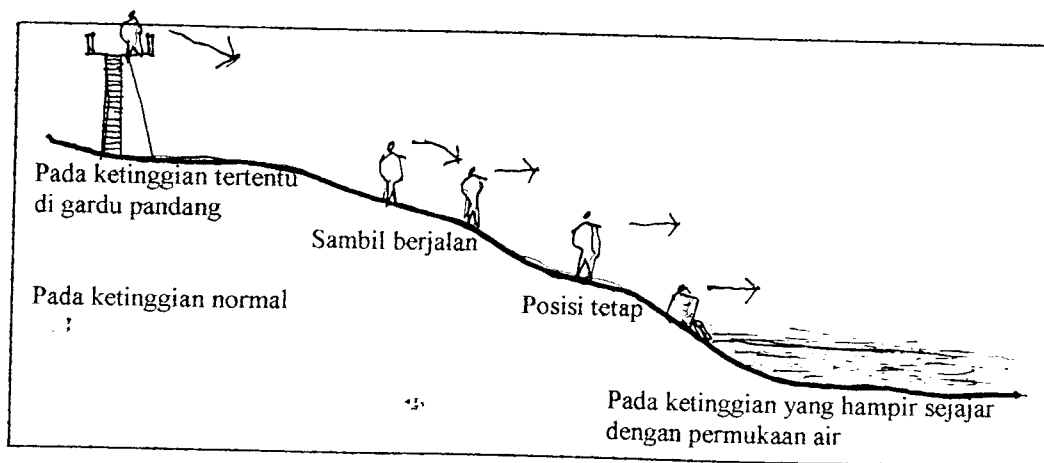


Gb.5.9. Konsep Ruang yang Rekreatif untuk Kegiatan Besampan dan Bersepeda Air
 Sumber : Pemikiran

c. Ruang untuk Kegiatan Memandang Panorama Alam

Memandang panorama dapat dilakukan dari elevasi yang berbeda-beda, sejajar dengan air, pada ketinggian berdiri normal, pada ketinggian tertentu di gardu pandang.

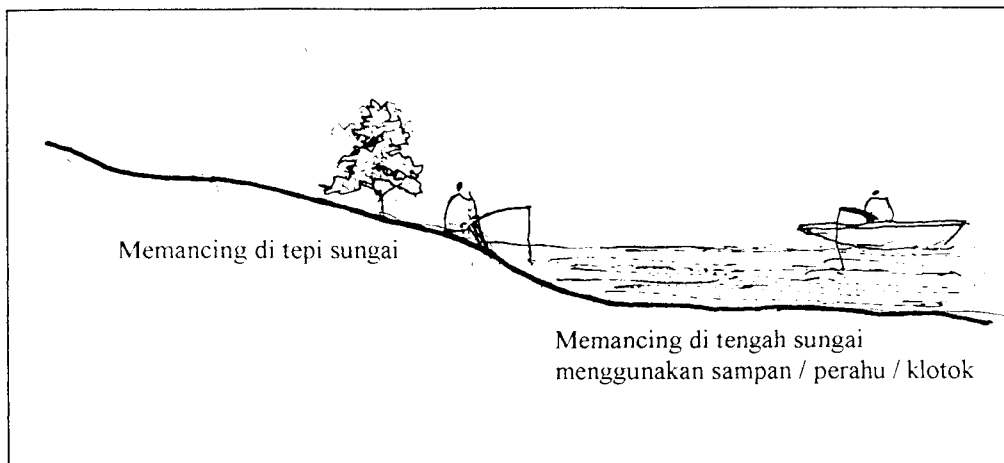
Impresi juga dapat dipengaruhi oleh vista, view dan panorama pada bukaan bangunan maupun elemen lansekap yang membingkai pemandangan. Memandang dalam posisi statis dan sambil bergerak akan menimbulkan impresi yang berbeda melalui vista dan panorama bukaan.



Gb.5.10. Konsep Ruang yang Rekreatif untuk Kegiatan Memandang Panorama Alam
 Sumber : Pemikiran

d. Ruang untuk Kegiatan Memancing

Kegiatan ini membutuhkan tempat yang tenang untuk mempermudah memperoleh hasil pemancingan. Dapat dilakukan di tepian sungai maupun dilakukan di tengah sungai dengan menggunakan sampan / perahu / klotok.

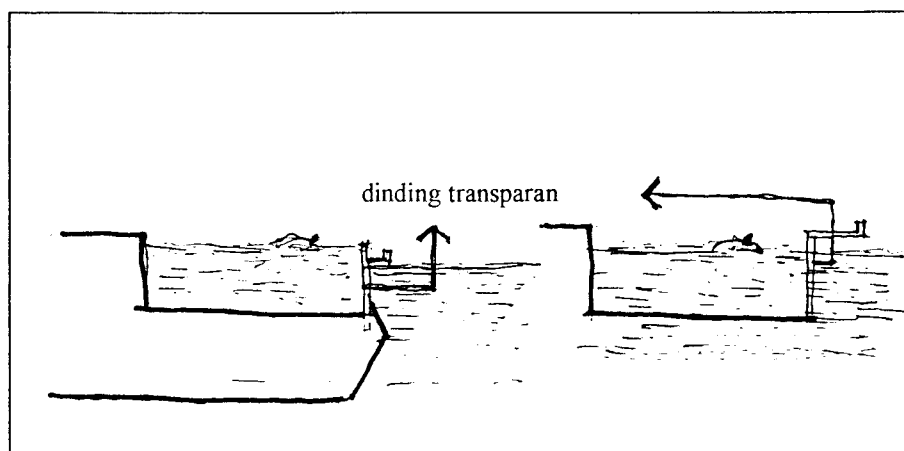


Gb.5.11. Konsep Ruang yang Rekreatif untuk Kegiatan Memancing

Sumber : Pemikiran

e. Ruang untuk Kegiatan Berenang

Kegiatan berenang dilakukan pada kolam renang apung dengan batas dinding transparan. Secara fisik pengunjung tidak dapat berhubungan langsung dengan air sungai, namun secara visual pengunjung tetap berhubungan dengan air sungai dan merasa berenang di sungai, karakter rekreatif dari kegiatan pun ini akan tercipta.

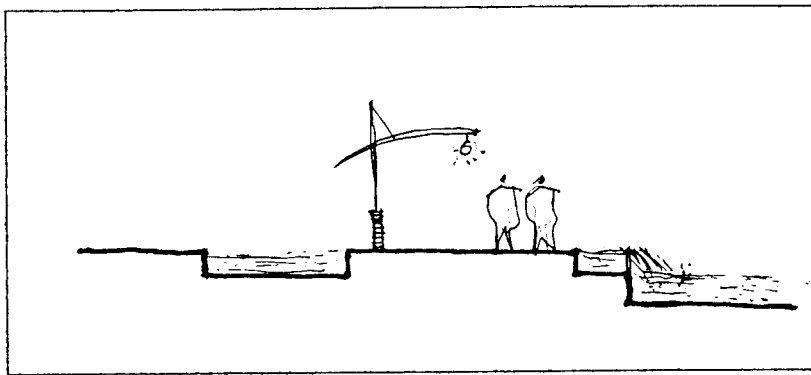


Gb.5.12. Konsep Ruang yang Rekreatif untuk Kegiatan Berenang

Sumber : Pemikiran

f. Ruang untuk Kegiatan Berjalan Kaki Santai

Untuk mencapai dua lokasi yang berlainan dapat dilakukan dengan berjalan kaki. Secara fisik air dapat dihadirkan sebagai lantai air disekitar jalur sirkulasi, sehingga suasana yang rekreatif akan terwujud.

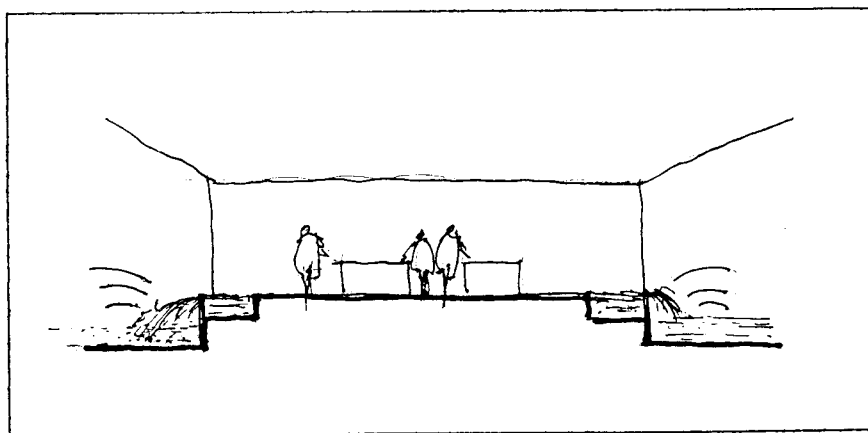


Gb.5.13. Konsep Ruang yang Rekreatif untuk Kegiatan Berjalan Kaki Santai

Sumber : Pemikiran

g. Ruang untuk Kegiatan Melihat-lihat atau Berbelanja Souvenir

Untuk kegiatan ini, kurang lebih sama saja dengan ditempat belanja yang lainnya. Namun disini lebih ditekankan dengan penggunaan elemen air, seperti pemunculan suara gemericik di dekat area counter souvenir dalam penciptaan karakter rekreatif.



Gb.5.14. Konsep Ruang yang Rekreatif untuk Kegiatan Melihat-lihat / Berbelanja Souvenir

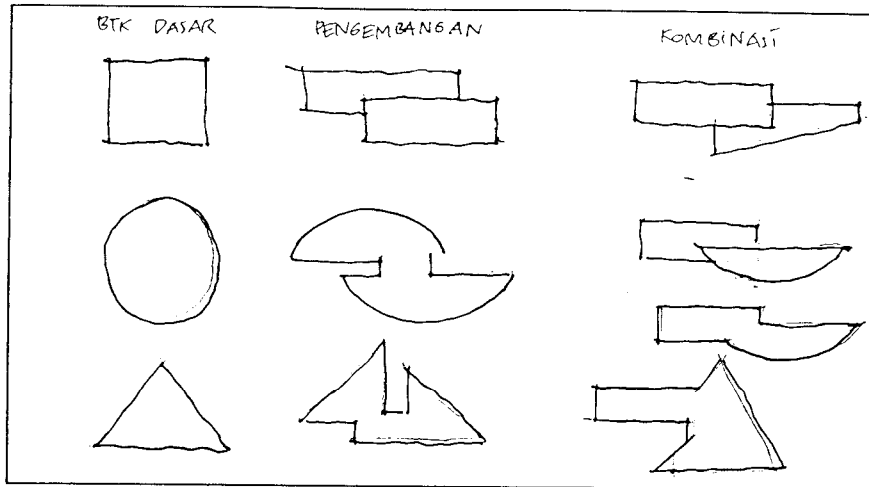
Sumber : Pemikiran

h. Ruang untuk Kegiatan Melihat Pertunjukan Atraksi

Untuk kegiatan ini, dilakukan pada ruang yang semi tertutup, sehingga terdapat view terhadap obyek yang lain, selain terasa santai, suasana rekreatif pun tercipta.

V.2.2.2. Bentuk dan Ruang Dalam

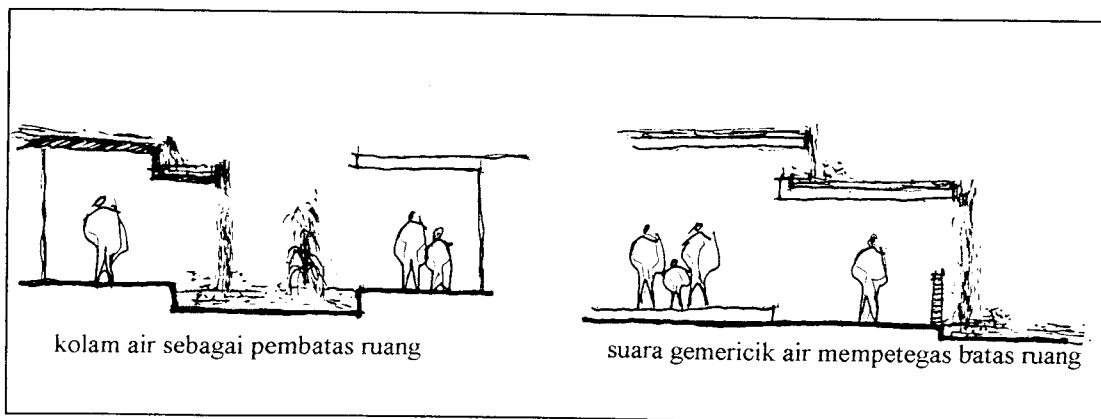
Bentuk ruang sangat mempengaruhi segala perikerja yang terjadi di dalamnya. Bentuk ruang yang diambil pada FRWT ini adalah pengolahan bentuk dari bentuk dasar dengan pengurangan, penambahan dan penggabungan yang akan menghasilkan kesan dinamis, rekreatif dan atraktif, serta menghindarkan kesan yang cenderung monoton.



Gb.5.15. Konsep dari Alternatif Pengolahan Bentuk

Sumber : Pemikiran

Pengaturan tata ruang dalam terhadap pembatas ruang yang erat kaitannya dengan bentuk ruang, juga dapat dilakukan dengan pemanfaatan elemen air sebagai pembatas suatu ruang. Selain sebagai pembatas ruang, juga dapat mewujudkan suasana yang rekreatif pada ruangan tersebut.



Gb.5.16. Konsep dari Elemen Air sebagai Pembatas Ruang Dalam

Sumber : Pemikiran

V.2.2.3. Kualitas dan Performansi Ruang

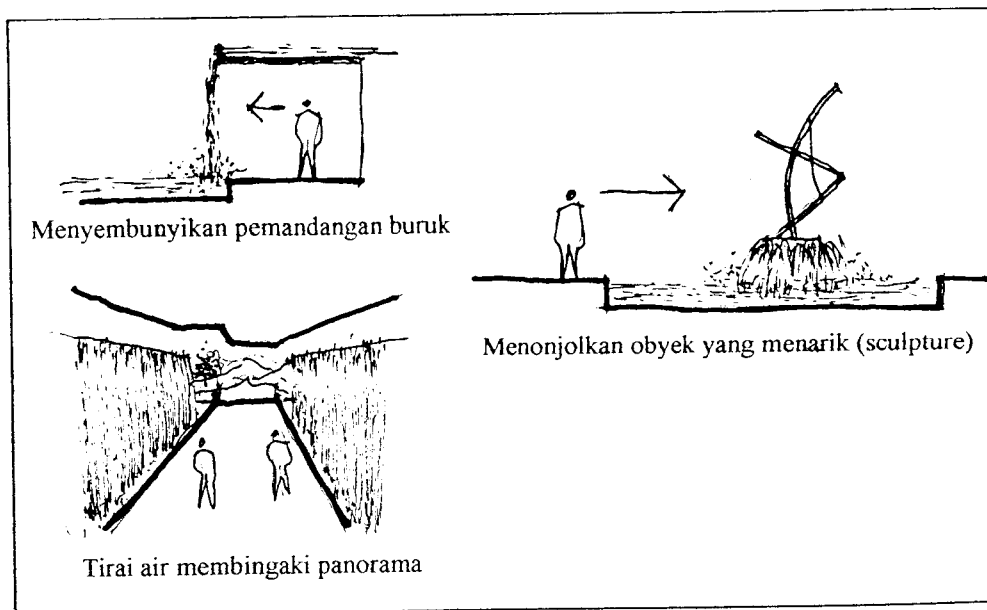
Sebagai fasilitas rekreasi wisata tirta, ruang-ruang yang terdapat di dalam FRWT ini harus menghadirkan suasana yang rekreatif dan memberikan kenyamanan. Suasana rekreatif memiliki karakter yang dibentuk oleh derajat keterbukaan, bentuk, skala, warna, tekstur, material/bahan, pencahayaan, penghawaan, elemen-elemen pengisi ruang (dekorasi ruang), serta suara-suara dalam ruang, sehingga mampu memberikan pengalaman total wisata tirta bagi wisatawan terhadap elemen air yang melingkupinya.

Suasana rekreatif menuntut ruang yang dinamis, bebas, namun tetap memiliki ketenangan dan kesegaran. Hal ini dapat dicapai dengan pemilihan bentuk, warna-warna cerah, tekstur dan jenis bahan/material.

Performansi ruang ditentukan oleh kenyamanan visual, kenyamanan termal, kenyamanan akustik dan kenyamanan sirkulasi (untuk kenyamanan sirkulasi telah dibahas pada sirkulasi ruang dalam). Elemen air disini dapat menunjang pencapaian kondisi yang diharapkan yaitu terciptanya suasana yang rekreatif.

a. Kenyamanan Visual

Tata air dapat menyembunyikan pemandangan yang tidak diharapkan, membingkai panorama dan menonjolkan obyek yang menarik.

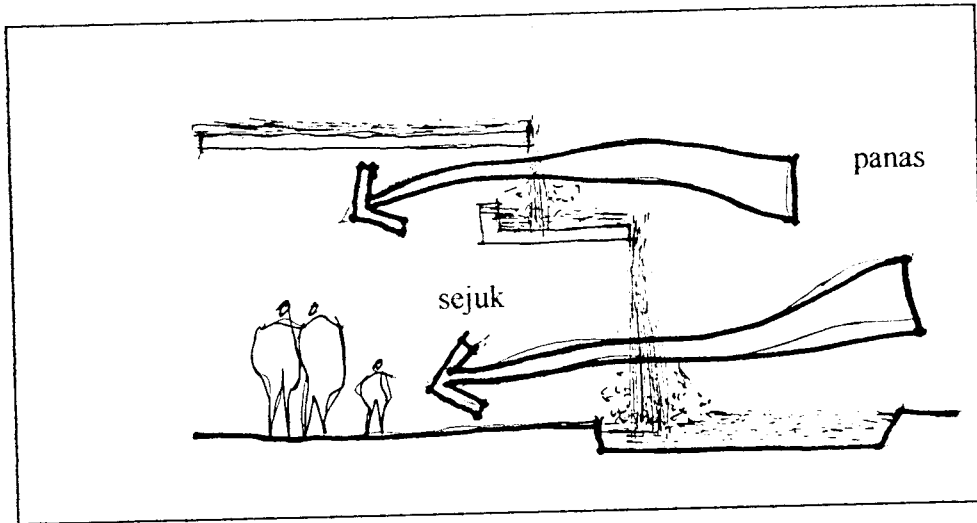


Gb.5.17. Konsep dari Elemen Air dalam Menciptakan Kenyamanan Visual

Sumber : Pemikiran

b. Kenyamanan Termal

Pengendalian udara untuk memperoleh kenyamanan termal dapat dilakukan dengan pengolahan penggunaa elemen air.

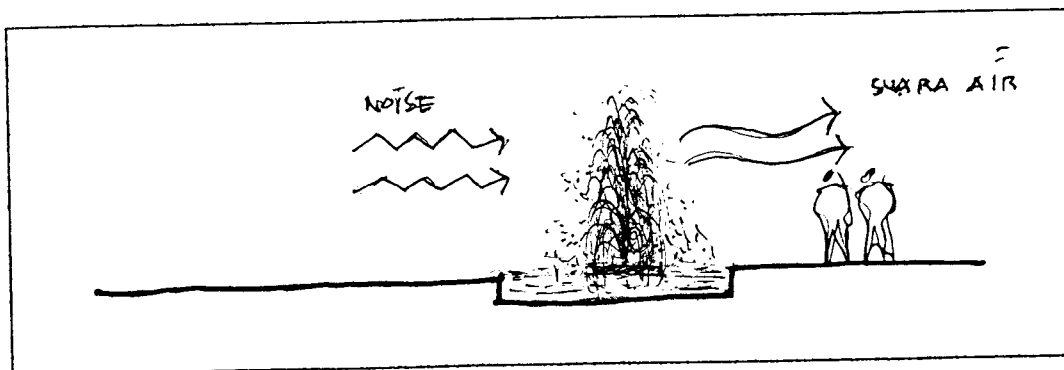


Gb.5.18. Konsep dari Tata air dalam Menciptakan Kenyamanan Termal

Sumber : Pemikiran

c. Kenyamanan terhadap Kebisingan Suara

Gemerik air sebagai barier dan dapat menyamarkan kebisingan akibat aktivitas moda transportasi atau kebisingan akibat mesin utilitas (gen set / MEE)

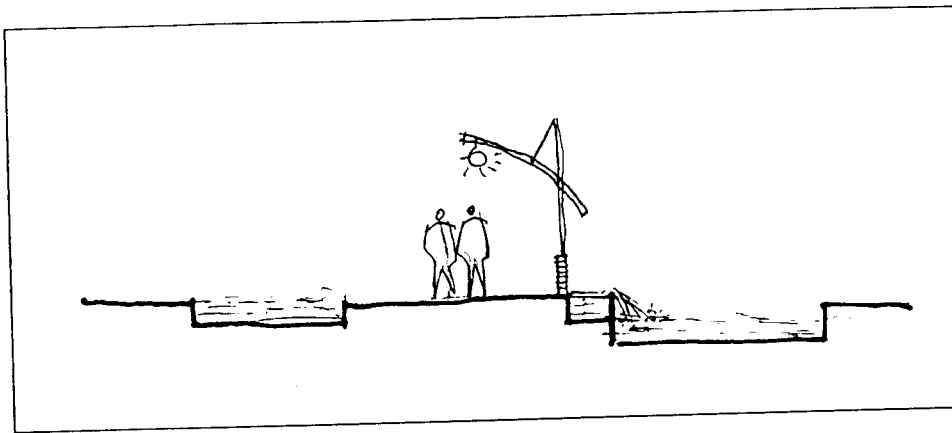


Gb.5.19. Konsep dari Tata Air dalam Menciptakan Kenyamanan Akuistik

Sumber : Pemikiran

V.2.2.4. Sirkulasi Ruang Dalam

Tata air dapat memberikan kenyamanan sirkulasi ruang dalam dengan memanfaatkan elemen air sebagai pembatas sirkulasi. Suasana rekreatif pun akan tercipta dengan memanfaatkan elemen air.



Gb.5.20. Konsep dari Tata Air dan Kenyamanan Sirkulasi

Sumber : Pemikiran

V.2.3. Konsep Sistem Struktur Bangunan

Pemilihan sistem struktur memperhatikan kemampuan struktur mengkonstruksikan ungkapan fisik yang dikehendaki, kaitannya dengan bentuk dan karakteristik ruang. Selain kekuatan dan kekakuan struktur, fleksibilitas struktur harus tinggi guna memenuhi pengungkapan bentuk, suasana yang diharapkan dan tampilan yang menarik dari bangunan fasilitas rekreasi wisata tirta (FRWT). Di samping itu juga mempertimbangkan kondisi tapak di tepian sungai.

Untuk jenis dermaga yang dipilih berupa dermaga permanen dan dermaga semi permanen (floating dock). Dermaga semi permanen digunakan untuk mengantisipasi perubahan permukaan elevasi air sungai. Dermaga dilengkapi perlengkapan penambat, (dapat berupa *dolphin*, *anchorage* dan sistem pasak biasa) dan penahan benturan perahu pada saat perahu merapat di dermaga. Sistem konstruksi untuk fondasi adalah menggunakan *floating fondation* yaitu jenis fondasi yang mengikuti arah gelombang dan pasang surut air.

Untuk menghubungkan lokasi FRWT yang berada di air, dilengkapi dengan jembatan atau *cat walk*. Konstruksi jembatan ini dapat menyerupai *breakwater* dan juga dapat terapung.

Alternatif pengolahan struktur yang digunakan :

- Memperhatikan struktur sebagai salah satu variasi bentuk.
- Pengungkapan materi bahan struktur secara alami pada bagian tertentu.
- Penggabungan pengolahan sistem struktur dengan elemen air, baik dalam interior bangunan maupun eksteriornya.

V.2.4. Konsep Penampilan Bangunan

Penampilan bangunan dipengaruhi oleh banyak faktor, diantaranya tuntutan fungsional yang diwadahi, tanggapan terhadap tautan dan image yang ingin disampaikan. FRWT sebagai wadah kegiatan wisata harus memiliki bentuk dan ekspresi yang mencerminkan fungsi.

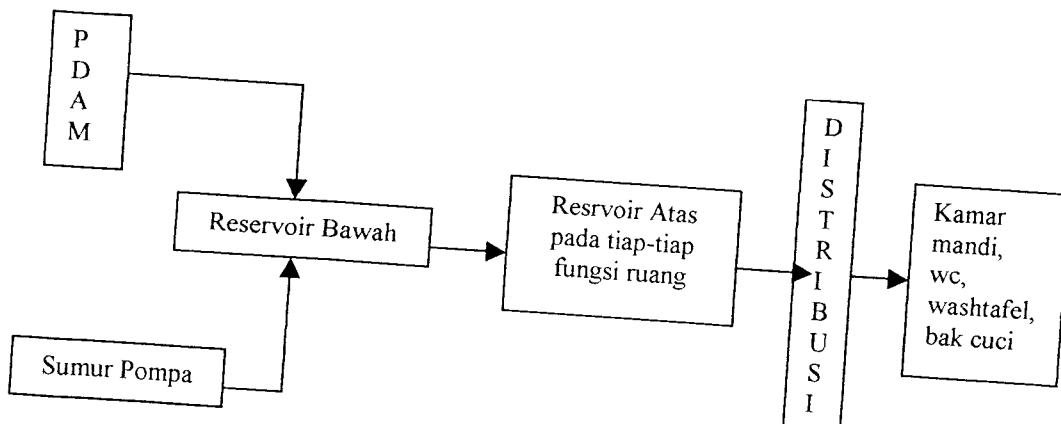
Peran elemen air dalam penampilan bangunan pada FRWT ini juga sangat mendukung sebagai bangunan dari kegiatan wisata, yakni:

- Air mancur dan kolam sebagai *fireground* bangunan pada main entrance
- Kontrasi terhadap bangunan (bangunan : kokoh dan kuat, air : sebagai elemen lunak)
- Air sebagai *background* bangunan

V.2.5. Konsep Sistem Utilitas

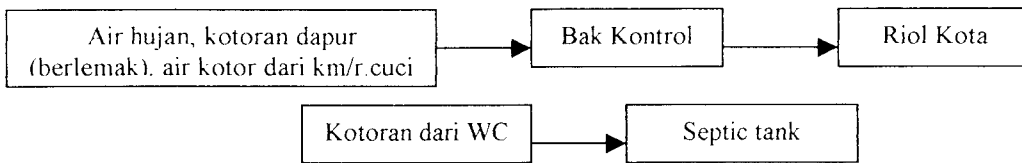
a. Air Bersih

Kebutuhan air bersih dilayani dengan jaringan pipa distribusi yang sumber airnya diperoleh dari sumur pompa. Pengolahan air bersih dengan *water treatment set*.



b. Sanitasi

- Sistem pengaliran air hujan dilakukan dengan saluran pembuangan air ke sungai
- Air limbah tidak dibuang langsung ke sungai. Penanganan air limbah melalui resapan ke sumur peresapan. Sistem pembuangan kotoran manusia menggunakan septic tank dan sumur peresapan. Limbah dari kegiatan pengolahan bahan makanan menggunakan tangki penampungan yang diangkat secara berkala.

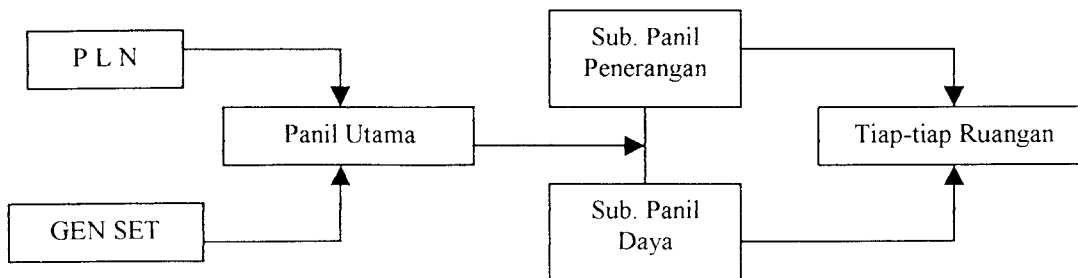


c. Sampah / Limbah

Untuk memelihara kebersihan dan kesehatan lingkungan serta menjaga penampilan yang bersih dan menarik, disediakan kotak sampah baik itu yang diletakkan di darat maupun di atas air. Selanjutnya sampah dikumpulkan untuk dibuang ke tempat pembuangan sampah akhir. Secara arsitektural, kotak sampah disini diolah sebagai *street furniture* dan *water street furniture*.

d. Listrik

Kebutuhan aliran listrik dilayani dengan sumber listrik dari PLN. *Generator set (gen set)* juga disediakan sebagai cadangan listrik apabila diperlukan.



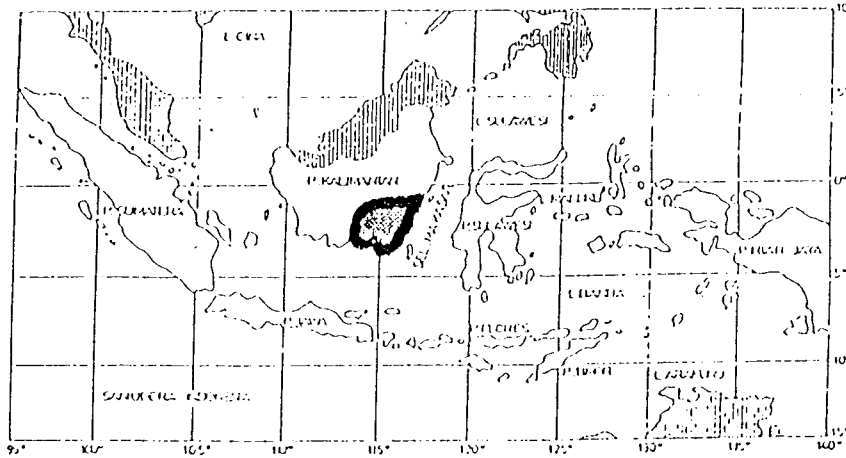
e. Komunikasi

Kebutuhan telepon diprioritaskan bagi kepentingan pariwisata dan penunjangnya. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut, disediakan warung telekomunikasi (wartel).

Sedangkan untuk kelancaran dan kemudahan pengawasan, pengontrolan dan koordinasi dalam pengelolaan dan pelayanan digunakan sistem komunikasi interkom.

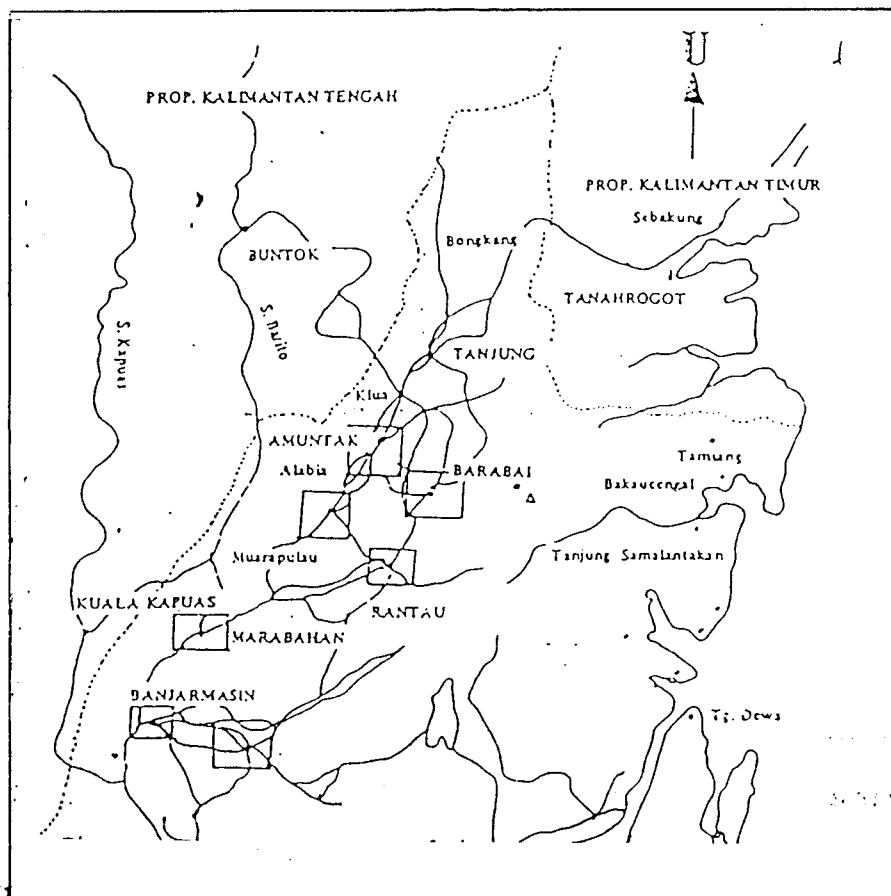
DAFTAR PUSTAKA

- Albert J. Rutledge, "Anatomy of a Park", 1984
- Ching, Francis, DK, Form, Space and Order, van Nostrand Reinhold Company Inc-USA
- Clorendon Press, Oxford, "The Oxford English Dictionary", 1993
- Coernelisvan de Ven, "Ruang dalam Arsitektur", PT Gramedia Pustaka Utama, Jakarta, 1995
- Daryanto S.S, Kamus Bahasa Indonesia Lengkap, PN. Apollo, Surabaya, 1997
- Dinas Pariwisata Dati I Kalsel, Laporan Tahunan, 1997 / 1998
- Dinas Pariwisata Dati I Kalsel, Penyusunan Rencana Induk Pengembangan Pariwisata Kalimantan Selatan, 1997
- Dinas Pariwisata Dati I Kalsel, "Penelitian Profil dan Pandangan Pengunjung Wisatawan ke Kalimantan Selatan", 1997 / 1998
- Eckbo, "Urban Landscape Design", 1974
- Edward T. White, "Concept Sourcebook, a Vocabulary of Architecture Forms", Intermatra Bandung, 1990
- Fandeli, Chafid, Ir, "Dasar-dasar Manajemen Kepariwisata Alam", Liberty Offset, Yogyakarta, 1995
- Francis J. Geck, M.F.A, "Interior Design and Decoration", WM.G.Briwn Company Publisher, 1984
- Haryono, Wing, Pariwisata Rekreasi & Entertainment, Ilmu Publisher, Bandung, 1978
- J. Spillane. S.J.James.Dr. "Pariwisata Indonesia", Kanisius, Yogyakarta, 1994
- Kamus Besar Bahasa Indonesia, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan RI, 1988
- Pendit, Nyoman S, " Ilmu Pariwisata & Perkembangan di Indonesia" cetakan pertama, PT. Gramedia Jakarta, 1996
- Pendit, Nyoman S, " Ilmu Pariwisata : Sebuah pengantar perdana, cetakan keempat, PT. Pradnya Paramitha Jakarta, 1990
- Poerwadarminta, W.J.S. Kamus Umum Bahasa Indonesia, PN. Balai Pustaka, Jakarta, 1976
- Ruberstein.H, "A Guide to Site and Environmental Planning", 1984
- Setiada, 1995
- Simonds, John Ormsbee, "Landscape Architecture", Mc. Graw-Hill Book Company, 1983
- Tourism Management, 1975



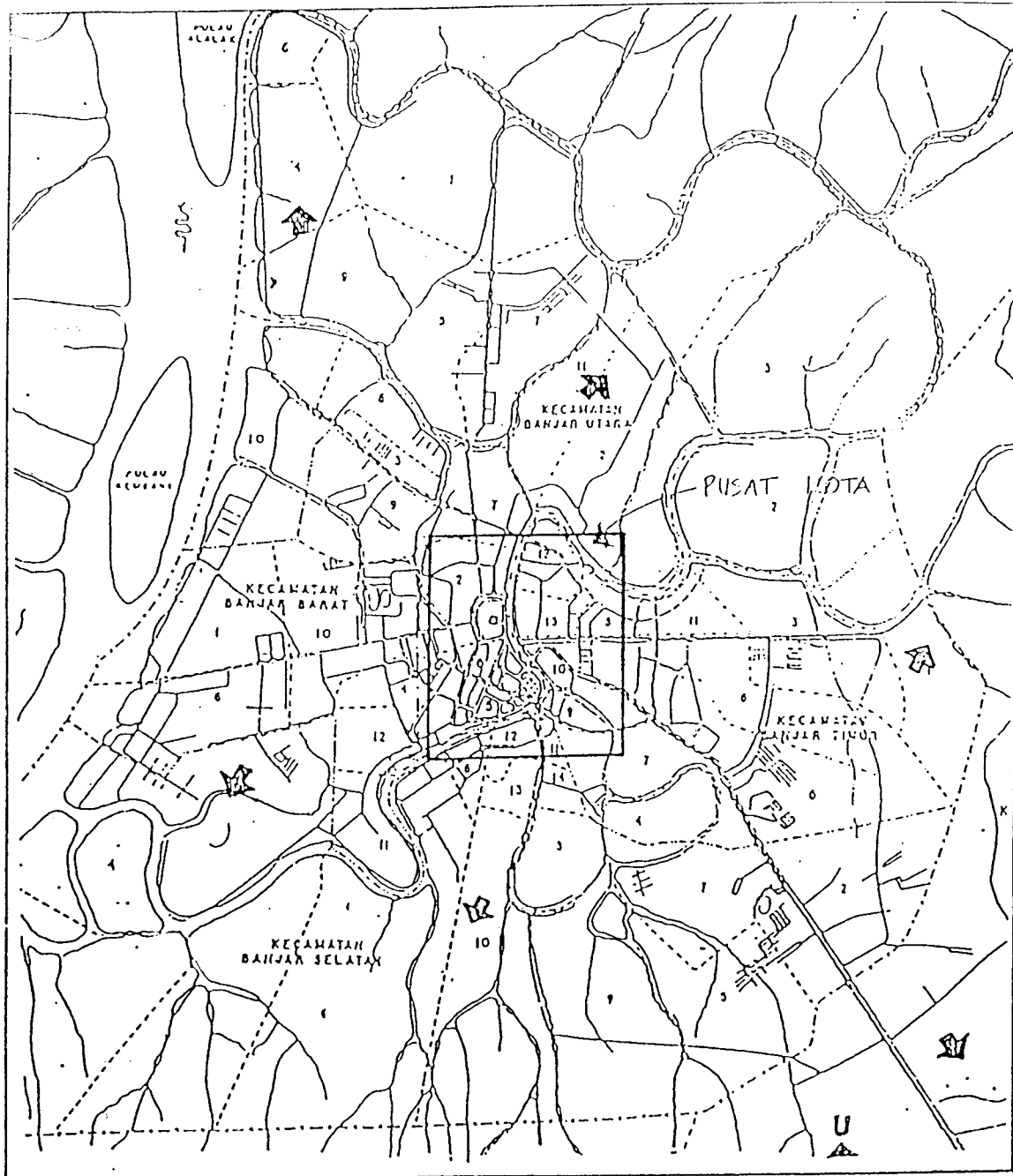
Lampiran 1. Peta Kedudukan Propinsi Kalimantan Selatan

Sumber : Pemda Tingkat II Banjarmasin, 1995



Lampiran 2. Peta Propinsi Kalimantan Selatan

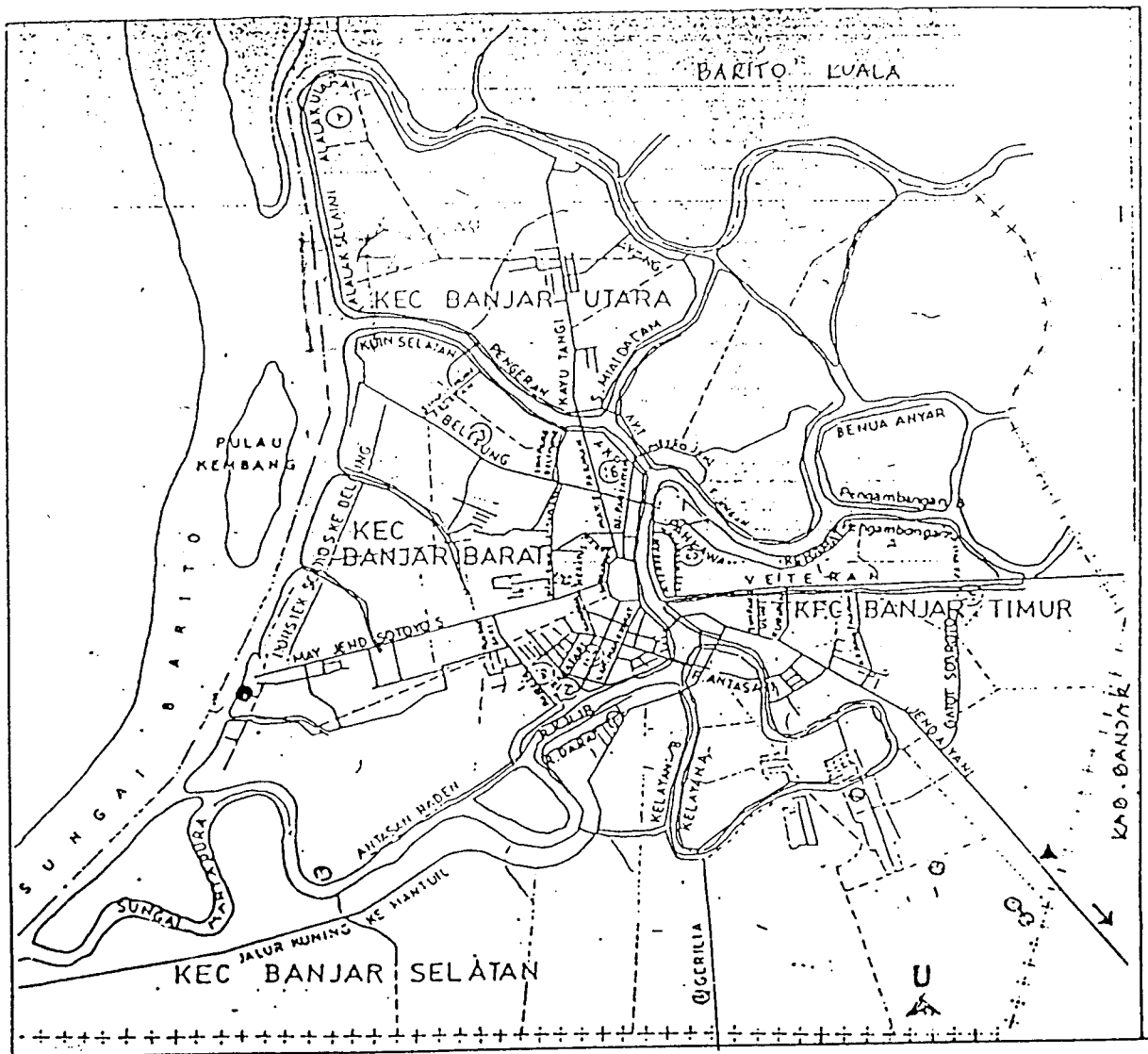
Sumber : Pemda Tingkat II Banjarmasin, 1995



KET : □ = zone pusat kota
 → = arah perkembangan

Lampiran 3. Peta Zone-Zone Wilayah Perencanaan

Sumber : Direktorat Bina Tata Kota dan Pedesaan, Dirjen Cipta Karya, DPU, 1996



○ = pelabuhan laut Trisakti

△ = terminal antar kota/propinsi

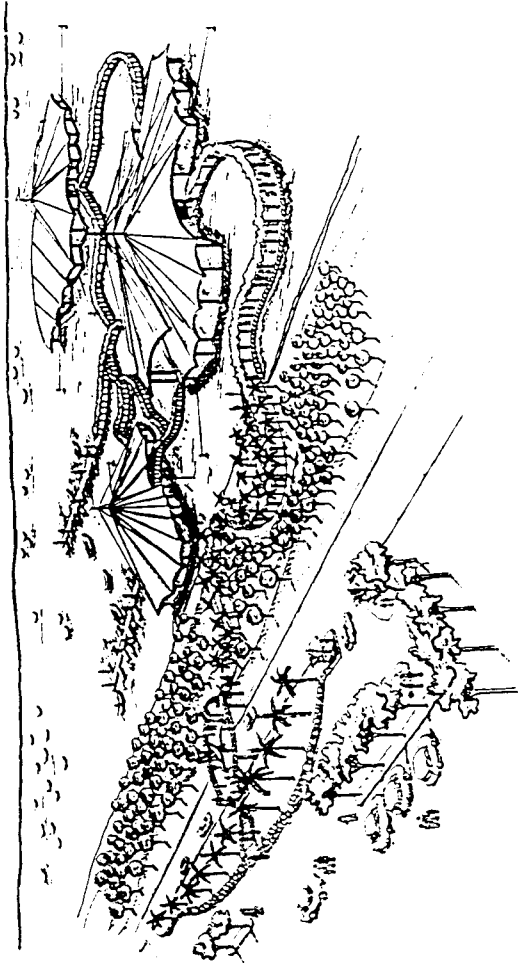
→ = pelabuhan udara (± 25km)

Lampiran 4. Peta Kotamadya Banjarmasin

Sumber : Dinas PU Kodya Dati II Banjarmasin, 1996

FASILITAS REKREASI WISATA TIRTA PADA KAWASAN PASAR
TERAPUNG DI BANJARMASIN KALIMANTAN SELATAN
“penciptaan karakter sirkulasi ruang luar dan tata ruang dalam yang kreatif”

l a p o r a n p e r a n c a n g a n



SRI ASH MULHI
9 5 3 4 0 5 2
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA
1999/2000



PENGANTAR

KEDUDUKAN DAN FUNGSI LAPORN PERANCANGAN TAHAPAN TUGAS AKHIR MELIPUTI TIGA MACAM PRODUK YAITU :

- **LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN**
- **PRODUK RANCANGAN**
- **LAPORAN PERANCANGAN**

SETELAH MENYELESAIKAN LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ADALAH :

- **PENYELESAIAN DAN RANGKUMAN TERHADAP HASIL RANCANGAN SEGARA MENYELURUH**
- **PENJELASAN TERHADAP PERUBAHAN YANG TERJADI SELAMA PROSES PERANCANGAN**
- **MELENGKAPI KEKURANGAN YANG ADA PADA 2 PROSES SEBELUMNYA**

Abstraksi

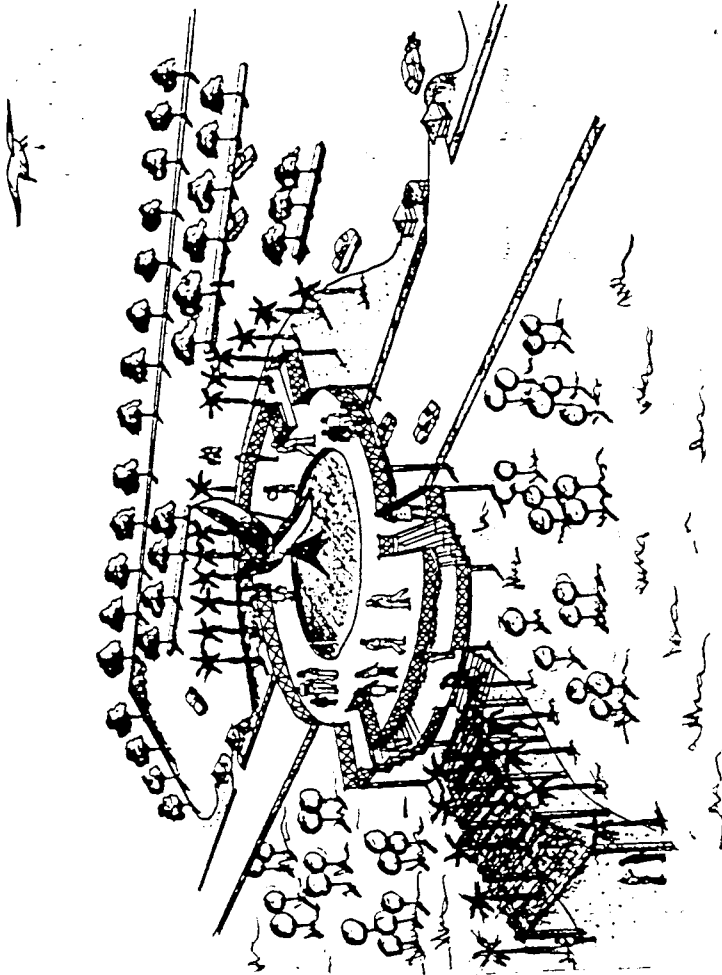
PERKEMBANGAN BANGUNAN KOMERSIAL DI KOTA-KOTA MERUPAKAN PERWUJUDAN DARI PERTUMBUHAN PEREKONOMIAN YANG SEMAKIN MENINGKAT MENUJU PERKEMBANGAN KOTA.

TUMBUHNYA BANGUNAN KOMERSIAL TIDAK HANYA DI PUSAT KOTA SAJA, TETAPI SUDAH MULAI MENGARAH KE PINGGIRAN KOTA. SALAH SATU BENTUK BANGUNAN KOMERSIAL INI ADALAH BANGUNAN YANG MEMFASILITASI DARI SUATU OBYEK WISATA. KEMUDIAN MUNCULLAH BANGUNAN FASILITAS REKREASI WISATA TIRTA YANG TERDAPAT PADA SUATU KAWASAN OBYEK WISATA YAITU OBYEK WISATA PASAR TERAPUNG DI BANJARMASIN KALIMANTAN SELATAN.

SEBAGAI LATAR BELAKANG SEHINGGA TERPILIHNYA BANGUNAN FASILITAS REKREASI WISATA TIRTA PADA OBYEK WISATA PASAR TERAPUNG INI ADALAH KARENA MEMANG PADA OBYEK KAWASAN OBYEK WISATA TERSEBUT BELUM MEMILIKI FASILITAS REKREASI YANG DAPAT Mendukung dari obyek wisata pasar terapung itu sendiri. Dengan begitu, obyek wisata pasar terapung setelah memiliki fasilitas yang mendukung akan lebih banyak dikunjungi untuk beberapa tahun mendatang sebagai aset untuk menambah devisa, khususnya bagi bidang pariwisata di Banjarmasin Kalimantan Selatan.

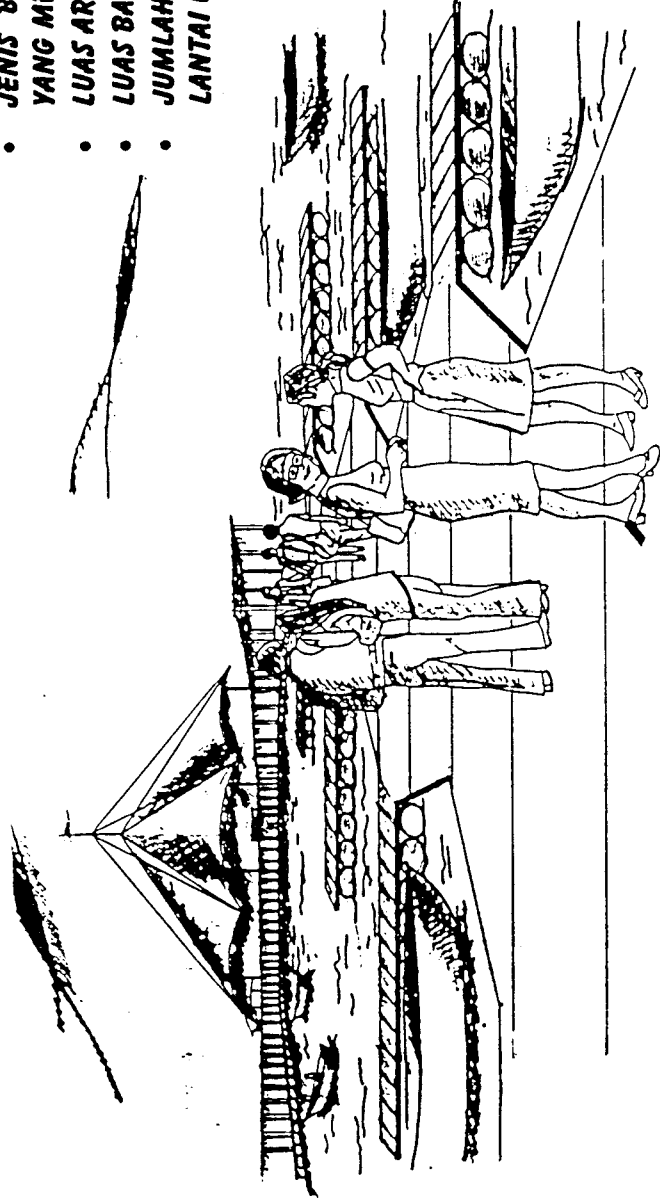
SEBAGAI PERMASALAHAN ARSITEKTURAL YANG DIANGKAT ADALAH BAGAIMANA MENCIPTAKAN KARAKTER SIRKULASI RUANG LUAR DAN TATA RUANG DALAM YANG REKREATIF PADA FRWT PADA KAWASAN PASAR TERAPUNG DI BANJARMASIN KALIMANTAN SELATAN. KARENA FASILITAS TERSEBUT DITUNTUT UNTUK MELAYANI SEMUA PENGUNJUNG YANG SEDANG BERKREASI BENAR-BENAR MERASAKAN SUASANA YANG REKREATIF, SUASANA YANG TIDAK MEMBOSANKAN (MEMUNCULKAN SUATU YANG DAPAT MENGHIBUR).

SEBAGAI PERWUJUDAN DARI SUASANA YANG REKREATIF ADALAH DENGAN MENGGUNAKAN KONSEP DARI ELEMEN AIR. SELAIN KARENA LOKASINYA SEBAGIAN BESAR DIATAS AIR, AIR JGA DAPAT MENCIPTAKAN SUASANA YANG SANTAI/TIDAK MEMBOSANKAN. SEMUA MENGGUNAKAN ELEMEN AIR BAIK DALAM PENCIPTAAN KARAKTER SIRKULASI RUANG LUAR MAUPUN DALAM PENCIPTAAN TATA RUANG DALAM, TERUTAMA DALAM MENCIPTAKAN TATA RUANG DALAM YANG REKREATIF. UNTUK SISTEM PENDUKUNG LAINNYA (SEPERTI SISTEM UTILITAS, SISTEM STRUKTUR, SISTEM SANITASI DRAINASI DAN SISTEM YANG LAINNYA) MENGIKUTI KONDISI YANG ADA DENGAN MENGIKUTI STANDAR-STANDAR YANG TELAH DITENTUKAN.

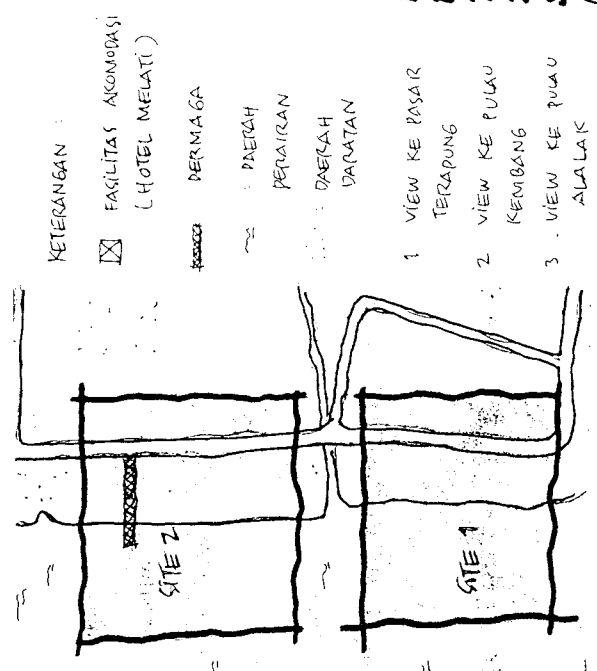


SPEKIFIKASI BANGUNAN

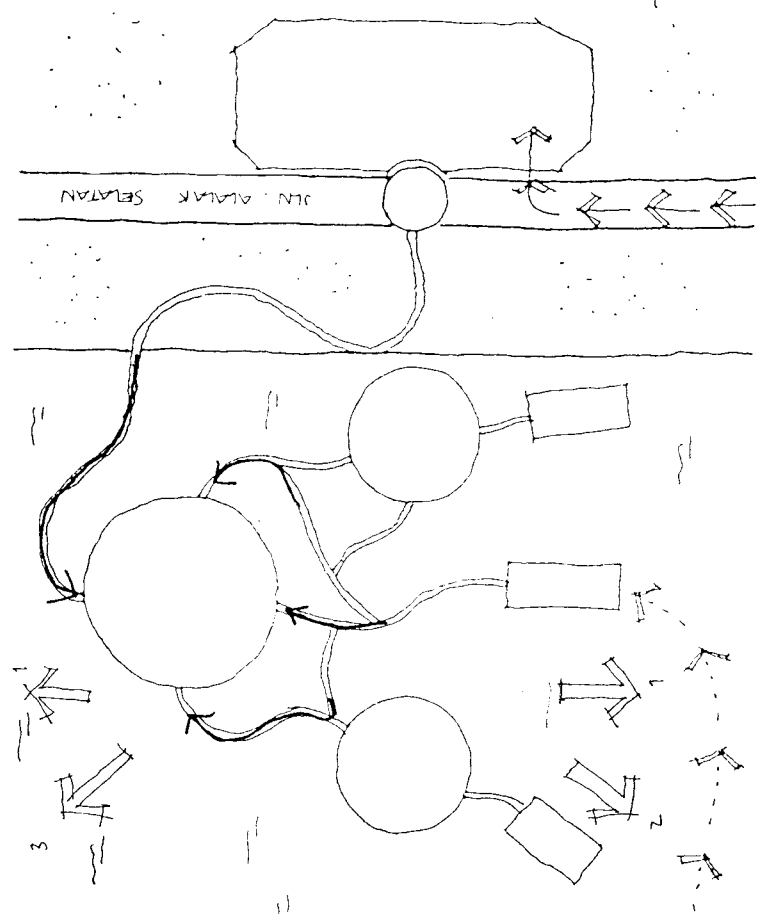
- NAMA BANGUNAN : FASILITAS REKREASI WISATA TIRTA PADA KAWASAN PASAR TERAPUNG BANJARMASIN KALIMANTAN SELATAN.
- LOKASI : DI JLN ALALAK SELATAN, KAWASAN OBYEK WISATA PASAR TERAPUNG DI PERAIRAN SUNGAI BARITO.
- BANGUNAN BARADA DI ATAS PERAIRAN SUNGAI BARITO SEBAGAI BANGUNAN TERAPUNG.
- JENIS BANGUNAN ADALAH MERUPAKAN BANGUNAN KOMERSIAL YANG MEMFASILITASI OBYEK WISATA PASAR TERAPUNG.
- LUAS AREA : 1,2 HA
- LUAS BANGUNAN : 8700 M²
- JUMLAH LANTAI : 2 LANTAI UNTUK BANGUNAN PENDUKUNG DAN 1 LANTAI UNTUK MASSA BANGUNAN YANG LAINNYA.



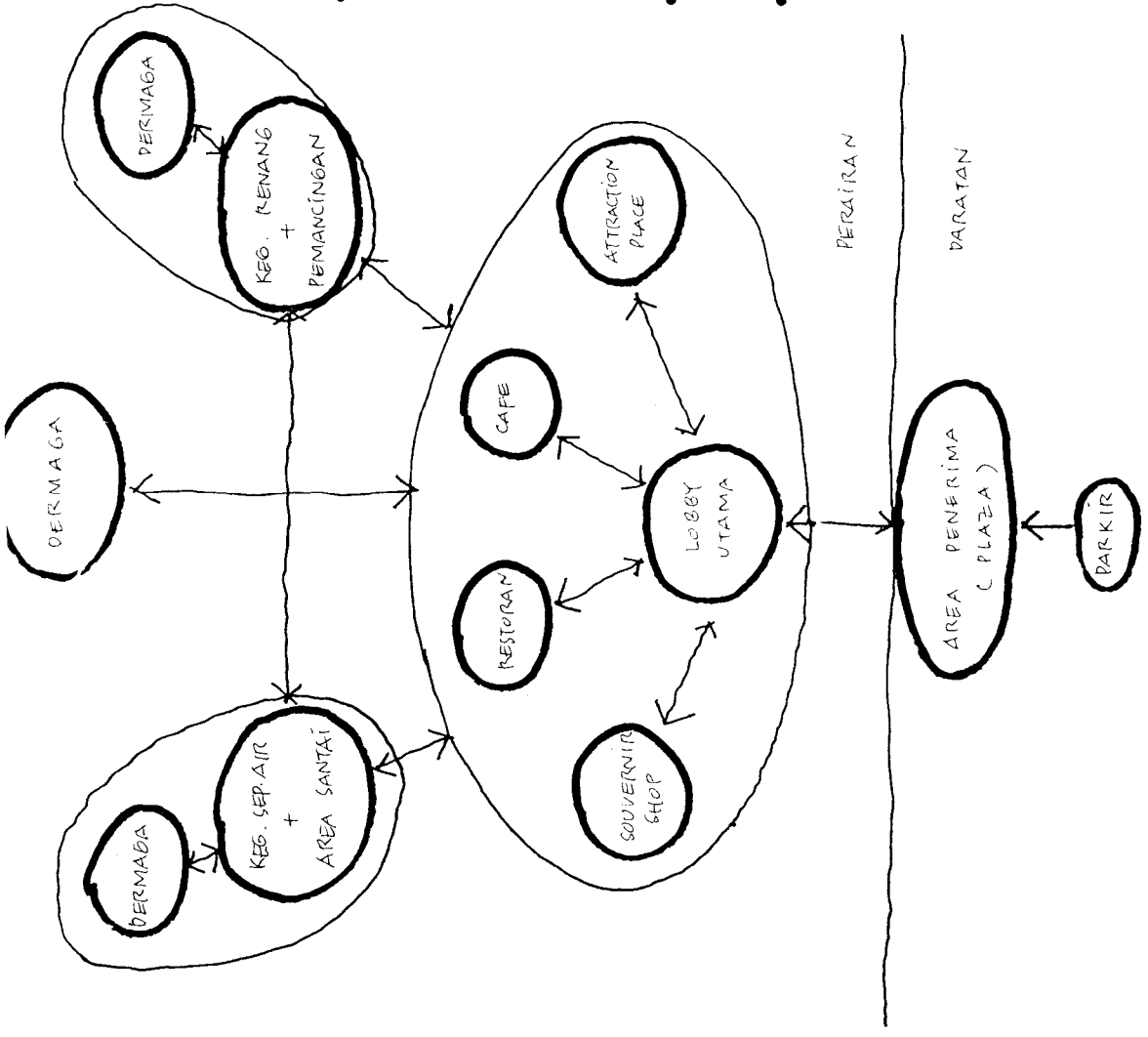
TATA TAPAK



1. **PENCAPAIAN MELALUI JALUR DARAT DAPAT DICAPAI MELALUI JLN. ALALAK SELATAN SEBELAT TIMUR DARI TAPAK.**
2. **PENCAPAIAN MELALUI JALUR AIR SEBAGAI BANGUNAN FASILITAS REKREASI YANG BERADA DIATAS AIR (TERAPUNG), PENCAPAIAN DAPAT DILALUI DENGAN MENGGUNAKAN PERAHU/KLOTOK YANG BERMULA/BERAWAL DARI PERAIRAN SUNGAI KUIN (BATAS KOTA).**
3. **ORIENTASI TERHADAP POTENSI VIEW TERDAPAT 3 VIEW UTAMA, YAITU:**
 - **OBYEK WISATA PASAR TERAPUNG**
 - **OBYEK WISATA PULAU KEMBANG**
 - **OBYEK WISATA PULAU ALALAK**
4. **FASILITAS YANG SUDAH ADA FASILITAS LAIN PADA TAPAK YANG SUDAH ADA SEJAK AWAL ADALAH FASILITAS DERMAGA PERAHU/KLOTOK.**
5. **KEDEKATAN DENGAN FASILITAS LAINNYA FASILITAS LAIN YANG DEKAT DENGAN TAPAK YANG JUGA DAPAT MENDUKUNG PADA TAPAK ADALAH FASILITAS AKOMODASI (HOTEL MELATI).**



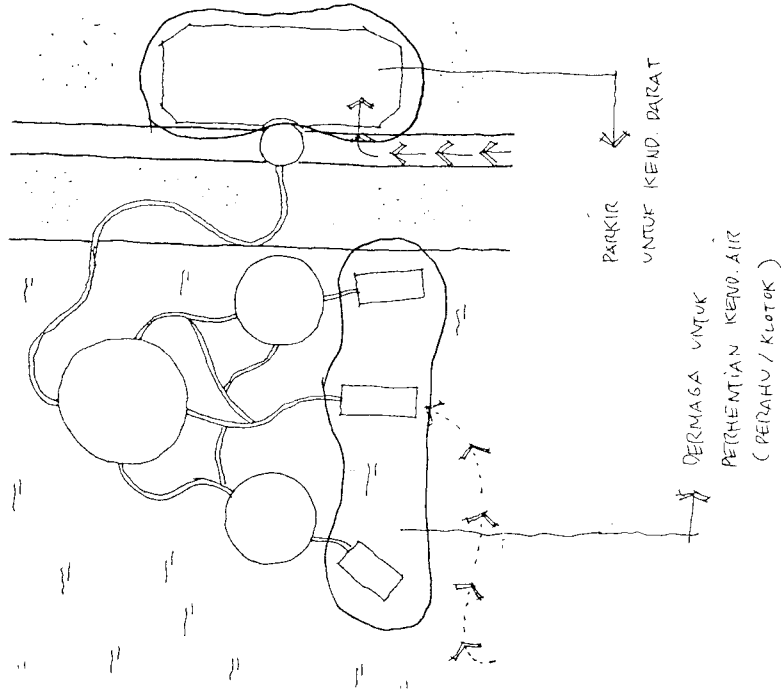
TATA RUANG DALAM



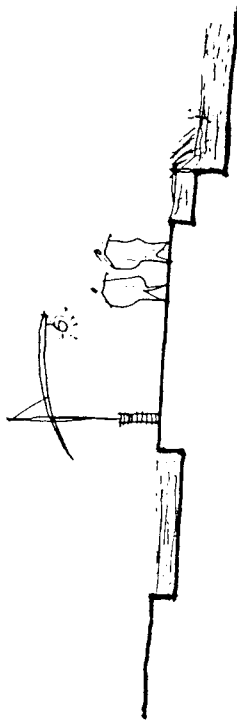
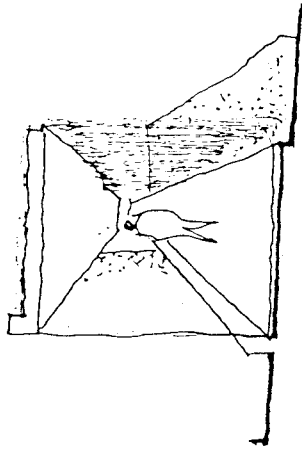
- PENGUNJUNG PERTAMA KALI AKAN MEMASUKI AREA PENERIMA SETELAH DARI AREA PARKIR (APABILA PENCAPAIANNYA MELALUI JALUR DARAT), KEMUDIAN MENUJU PEDESTRIAN DAN MEMASUKI BANGUNAN KE LOBBY UTAMA, DARI LOBBY UTAMA DIPECAH SESUAI DENGAN KEBUTUHAN. SEDANGKAN UNTUK PENCAPAIAN MELALUI JALUR AIR AKAN MELALUI DERMAGA KEMUDIAN MENYUSURI CATWALK (SIRKULASI BANGUNAN SESUAI UNTUK MANUSIA), KEMUDIAN BARU MEMASUKI BANGUNAN SESUAI KEBUTUHAN (TIDAK HARUS MELEWATI LOBBY UTAMA).
- ORGANISASI RUANG YANG ADA JUGA GUKUP JELAS KARENA ADA PENGELOMPOKAN-PENGELOMPOKAN FUNGSI SESUAI DENGAN JENIS KEGIATAN.
- PENGHUBUNG ANTARA MASSA BANGUNAN SATU DENGAN MASSA BANGUNAN YANG LAINNYA ADALAH DENGAN CATWALK (SIRKULASI RUANG LUAR/PEDESTRIAN), KARENA TERDAPAT 3 MASSA BANGUNAN.

TATA RUANG LUAR

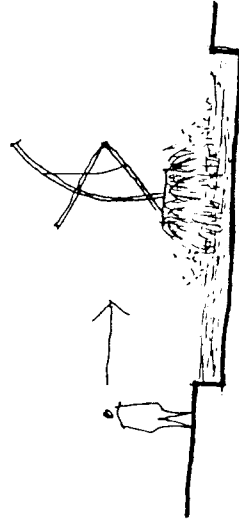
1. PARKIR
 - KENDARAAN DARAT
 - UNTUK PARKIR KENDARAAN DARAT DIBEDAKAN 3 JENIS TEMPAT PARKIR, YAITU PARKIR BUS, PRKIR MOBIL, DAN PARKIR RODA 2 (SEPEDA MOTOR)
 - KENDARAAN AIR
 - UNTUK TEMPAT PERHENTIAN KENDARAAN AIR ADALAH DISEDIAKANNYA FASILITAS DERMAGA UNTUK PERAHU/KLOTOK.
 - 2. VEGETASI
 - VEGETASI ADALAH SALAH SATU ELEMEN YANG DIGUNAKAN UNTUK PEDESTRIAN DALAM MEWUJUDKAN BAGI KARAKTER YANG "REKREATIF". DITUNJUKKAN PADA PERGOLA YANG SEBAGAI PENEDUH ATASNYA ADALAH TANAMAN MERAMBAT, SELAIN DAPAT MENEDUHKAN JUGA DAPAT MENCIPTAKAN PEDESTRIAN TSB LEBIH REKREATIF.
 - 3. STREET FURNITURE, "WATER" STREET FURNITURE DAN SCULPTURE
 - STREET FURNITURE DITUNJUKKAN DENGAN LAMPU PEDESTRIAN, BANGKU PADA PEDESTRIAN, TEMPAT SAMPAH DAN SEBAGAINYA. "WATER" STREET FURNITURE DITUNJUKKAN PADA LAMPU PENGARAH JALAN, TONGGAK PEMBATAS APUNG, MENARA LAMPU PENERANG, DAN SEBAGAINYA. UNTUK SCULPTURE YANG DIGUNAKAN DOMINAN MENGGUNAKAN UNSUR-UNSUR AIR UNTUK PENCAPAIAN DARI KARAKTER REKREATIF. SEHINGGA YANG DIPILIH ADALAH SCULPTURE YANG MEMASUKKAN UNSUR-UNSUR AIR DI DALAMNYA, SEPERTI AIR MUNCRAT, PANCURAN AIR.



KONSEP SUASANA YANG REKREATIF



ELEMEN AIR SEBAGAI
PEMBENTUK / PENDUKUNG
SIRKULASI

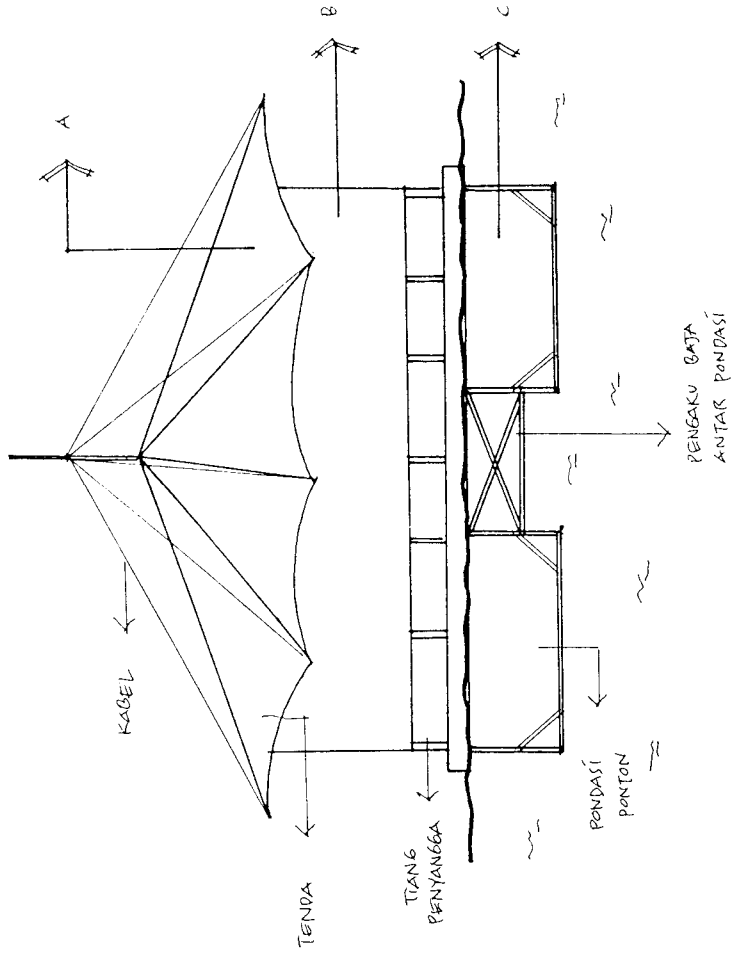


SCULPTURE YG TETAP
MENGGUNAKAN
ELEMEN AIR

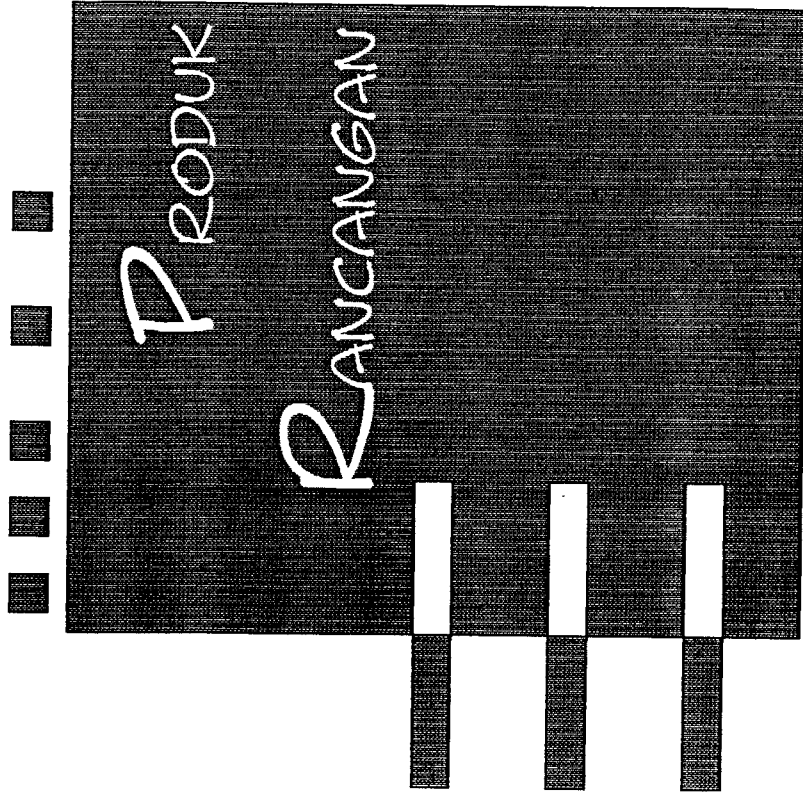
- "ELEMEN AIR" ADALAH MERUPAKAN ELEMEN YANG PALING DOMINAN DIGUNAKAN DALAM MENCIPTAKAN SUASANA YANG REKREATIF PADA FRWT INI, BAIK ITU UNTUK RUANG LUAR (MEMANFATKAN ELEMEN AIR SEBAGAI UNSUR PEMBENTUK SIRKULASI MANUSIA) MAUPUN UNTUK RUANG DALAM (SEBAGAI DEKORASI DALAM RUANGAN).
- "VEGETASI" JUGA MERUPAKAN ELEMEN YANG DIGUNAKAN DALAM MENCIPTAKAN SUASANA YANG REKREATIF PADA FRWT INI. DALAM HAL INI DIMUNCULKAN PADA PEDESTRIAN YANG TERDAPAT DARI RUANG LUAR MENUJU RUANG DALAM (PERGOLA), SELAIN ITU JUGA DAPAT MEMBERIKAN SUASANA ASRI DI DALAM RUANGAN.
- JUGA DIMUNCULKAN PADA "SCULPTURE" DENGAN TETAP MENGGUNAKAN ELEMEN AIR SEBAGAI PELENGKAP DALAM MEWUJUDKAN SUASANA YANG REKREATIF.

STRUKTUR

- BAGIAN KEPALA BANGUNAN MENGGUNAKAN STRUKTUR TENDA DAN KABEL, MENGASUMSI DARI BENTUK LAYAR PERAHU SEBAGAI BANGUNAN YANG BERADA DI ATAS AIR.
- BAGIAN BADAN BANGUNAN BERDIRI DI ATAS BANYAK KAKI/TIANG PENYANGGA SEBAGAI PANGGUNG DARI BANGUNAN (RUMAH PANGGUNG) YANG MERUPAKAN BANGUNAN KHAS DI BANJARMASIN KALIMANTAN SELATAN.
- BAGIAN KAKI BANGUNAN MENGGUNAKAN PONDASI PONTON (PONDASI TERAPUNG) UNTUK MENCIPTAKAN DARI "SUASANA YANG REKREATIF" SEBAGAI BANGUNAN YANG TIDAK TERPANGANG MATI OLEH BANYAK TIANG-TIANG PANGANG (HANYA MENGGUNAKAN TIANG PANGANG DI BEBERAPA SISINYA SAJA UNTUK MENGURANGI GOYANGAN YANG TERLALU BESAR). SELAIN ITU JUGA AGAR ALIRAN AIR SUNGAI TIDAK TERHAMBAT DENGAN MENGGUNAKAN PONDASI TERAPUNG (PONDASI PONTON).

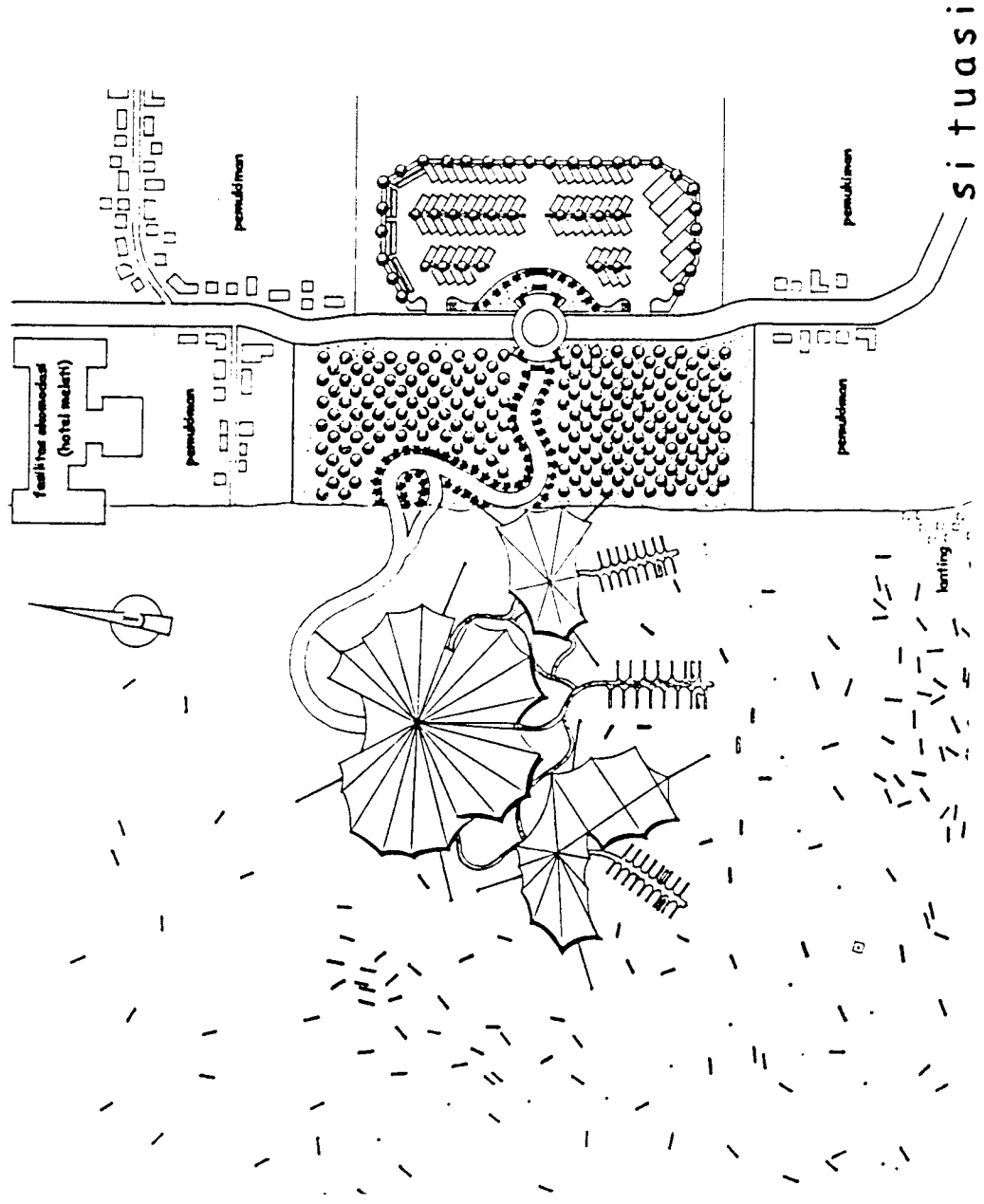


- A : KEPALA BANGUNAN
- B : BADAN BANGUNAN
- C : KAKI BANGUNAN



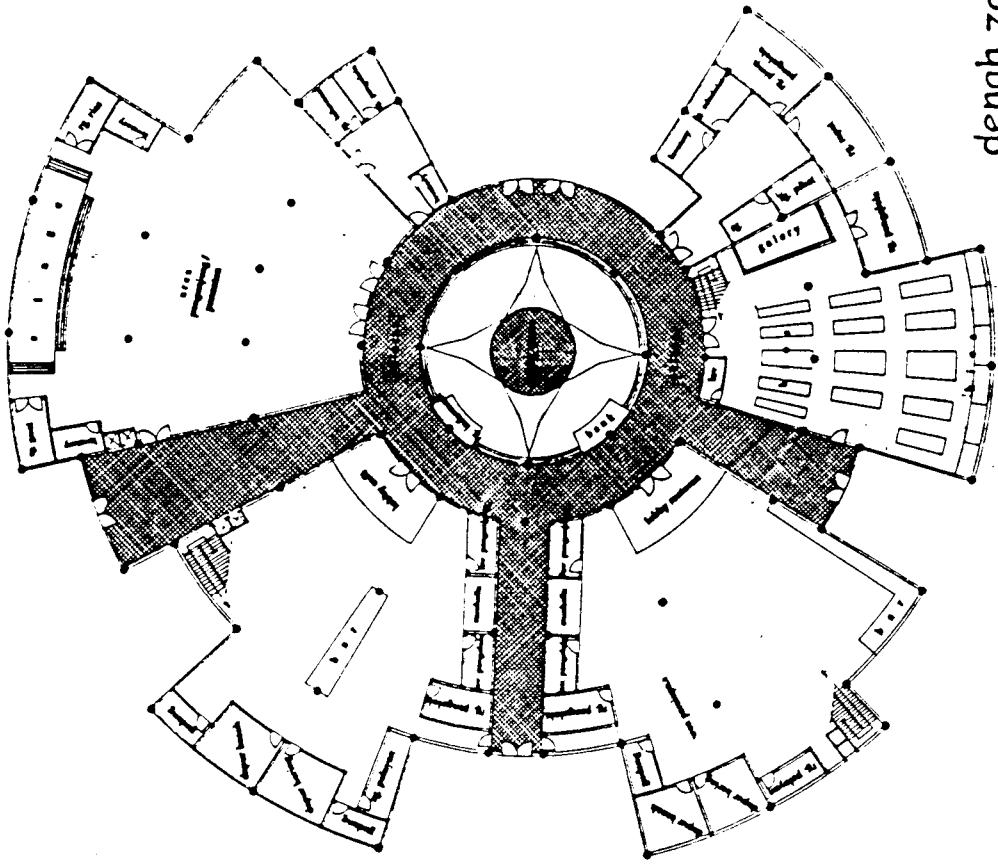
CAPOKIRAN PERBUKHOLOMORAN KEBERKASAAN DISERTAKAN DENGAN PAPAN PERBUKHOLOMORAN PASAIK TERBUKUNG DI BANGUNAN KAWASAN REAL-ESTATE-SIA ALAMI MUDAH-0033600032

GAMBAR RANCANGAN

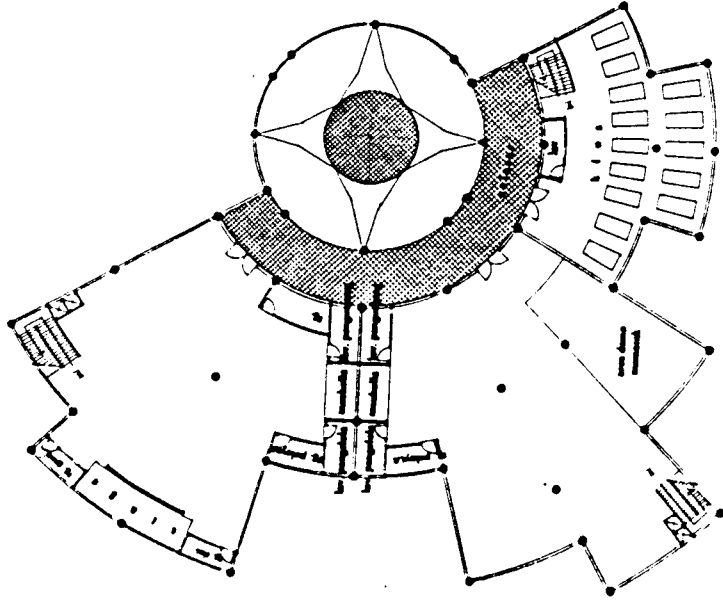


LAPORAN PERANCANGAN FASILITAS BEREKAS DISATA TIJATA PADA KAWASAN PASAR TERPUNGSI DI BANGUNAN RUMAH ASIH MULIAH-DESIKUSI

GAMBAR RANCANGAN

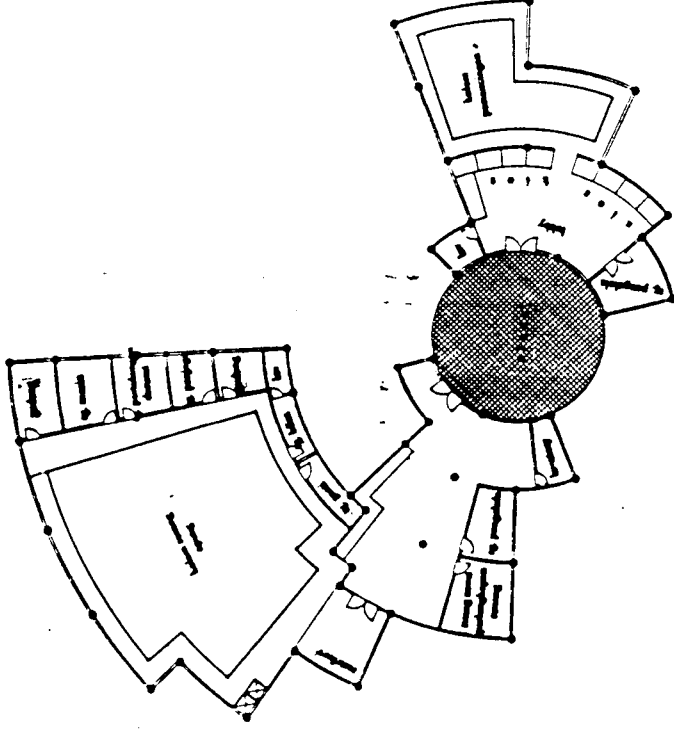
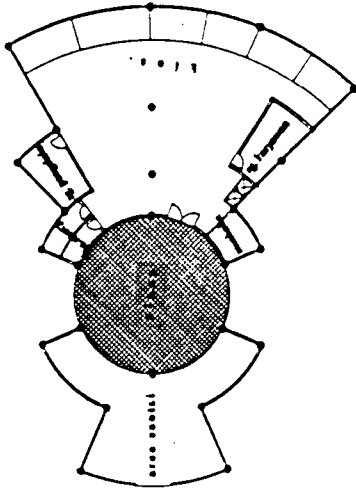


denah zona A Lt. 1

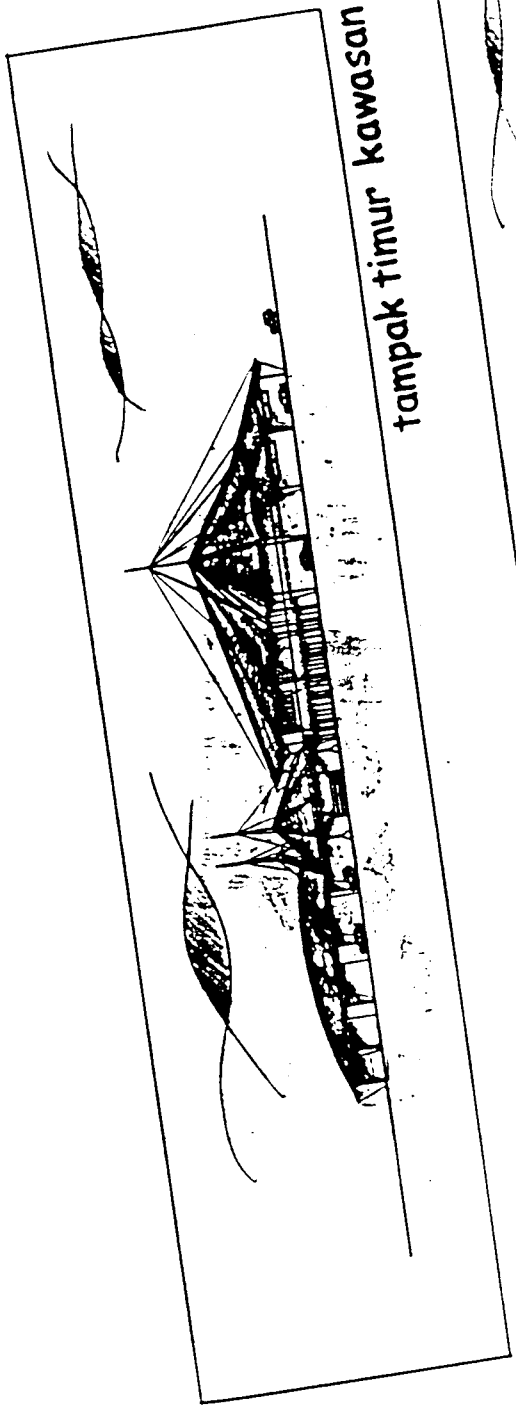


denah zona A Lt. 2

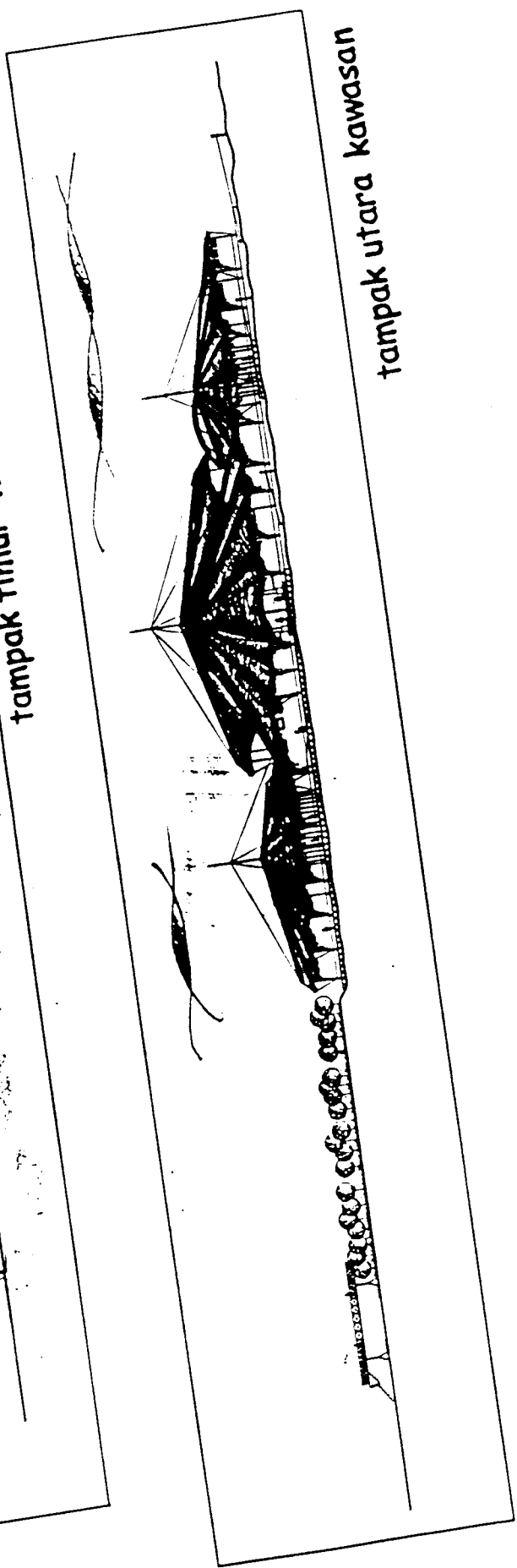
GAMBAR RANCANGAN



GAMBAR RANCANGAN

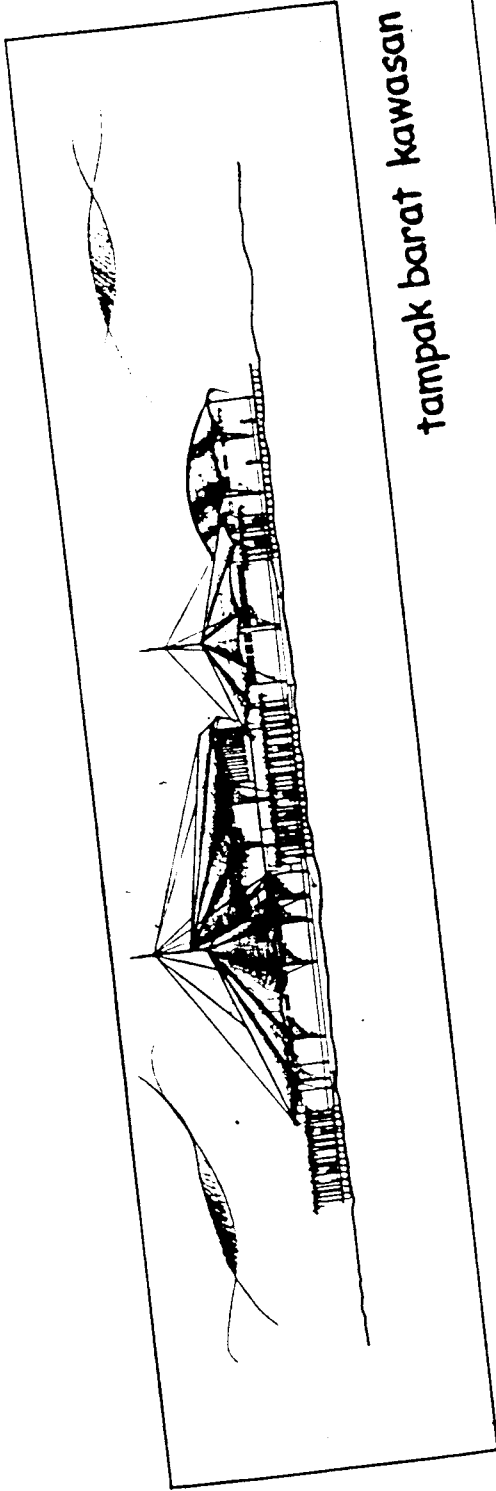


tampak timur kawasan

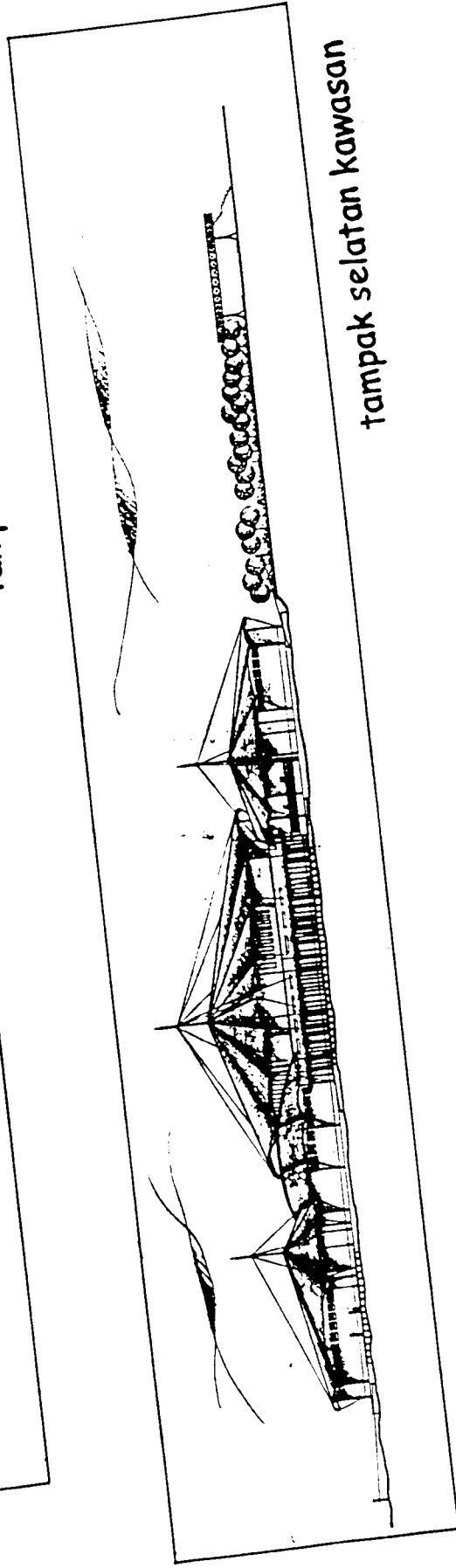


tampak utara kawasan

GAMBAR RANCANGAN

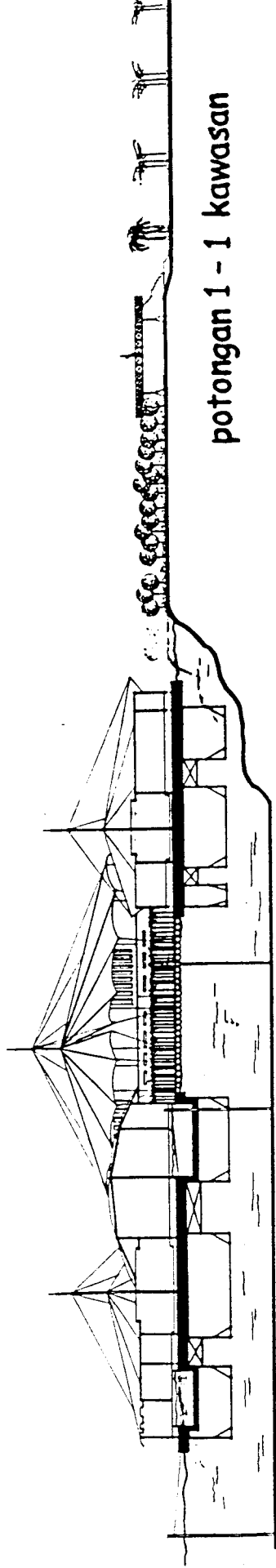


tampak barat kawasan

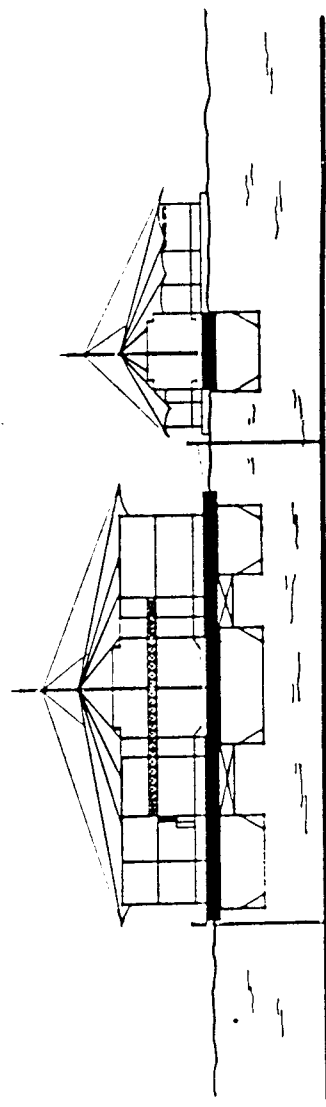


tampak selatan kawasan

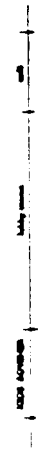
GAMBAR RANCAANGAN



potongan 1 - 1 kawasan

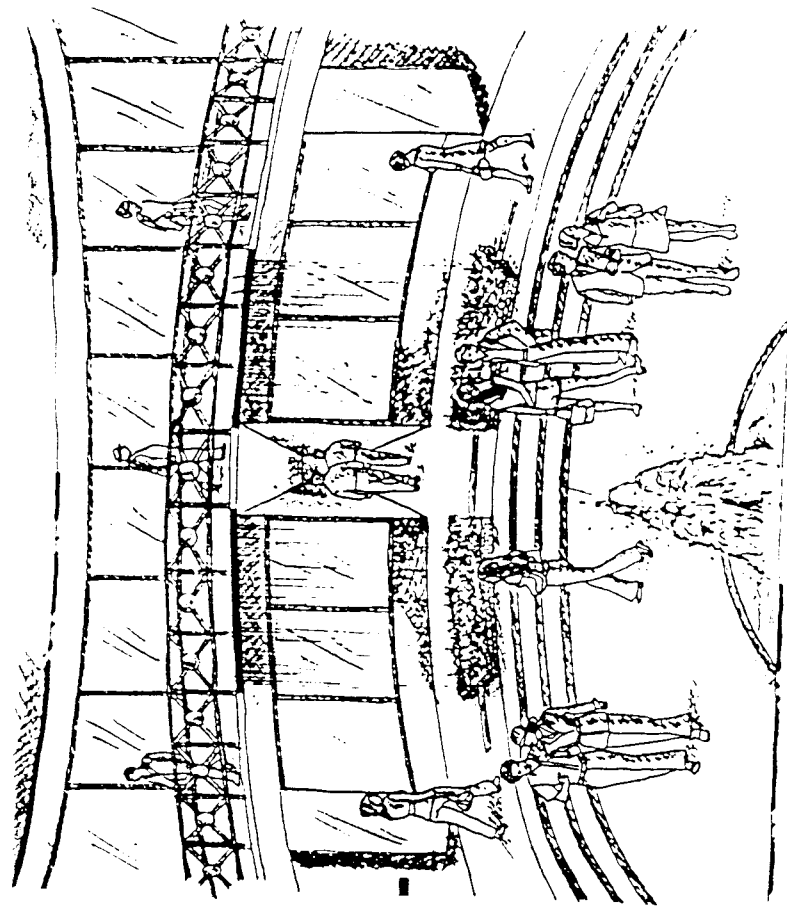


potongan 2 - 2 kawasan

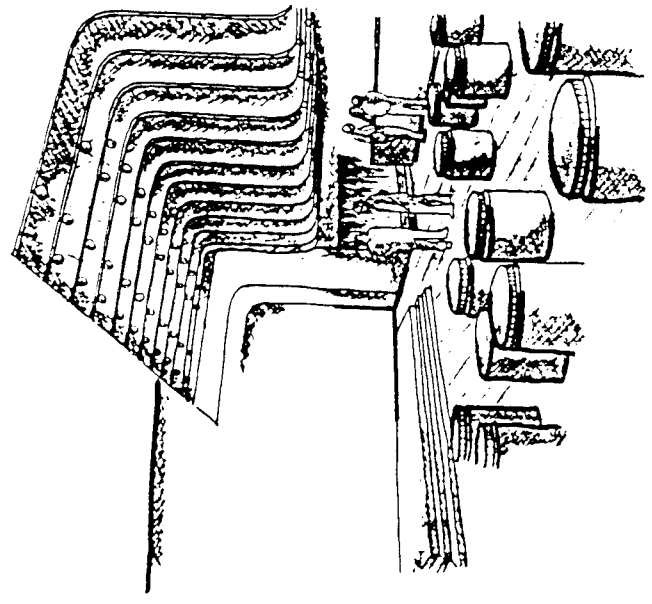


LEANDREAS PERBANDHONGANAN - PANGKALAN PEREKREASI DAN SWASTA TRITANA PADA RANCAANGAN PAISAN TERHADAP DI BANGSAKAMPUS ISLAM KUALA SELANG, KUALA SELANG, SELANG, MALAYSIA. 05-5340052

GAMBAR RANCANGAN

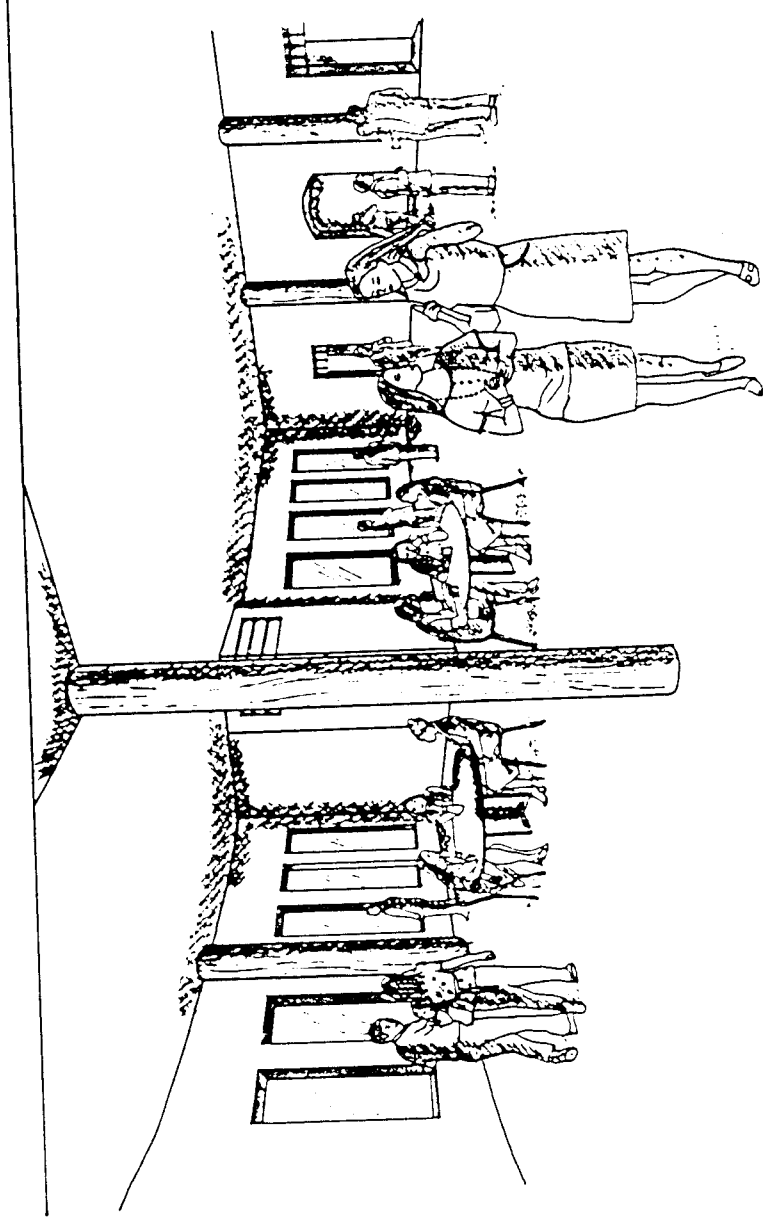


perspektif lobby utama



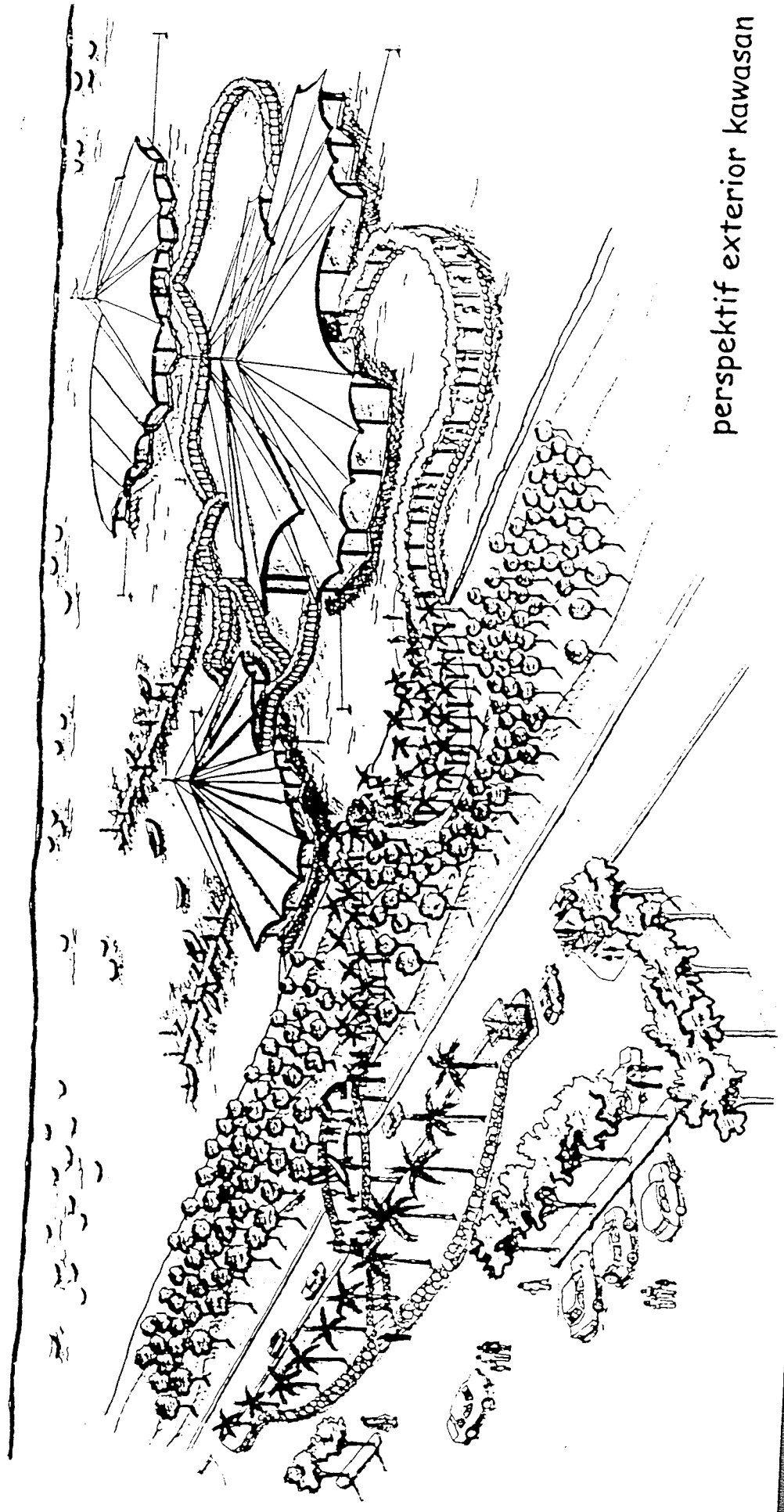
perspektif cafe

GAMBAR RANCANGAN



perspektif restoran

GAMBAR RANCANGAN



perspektif exterior kawasan