

PERPUSTAKAAN FTSP UII  
HADIAH/BELI

TGL. TERIMA : 23-3-2001 21/7 03

NO. JUDUL : \_\_\_\_\_

NO. INV. : 267

NO. INDUK : \_\_\_\_\_

**TUGAS AKHIR**

512.0000494001

**FASILITAS REKREASI TAMAN KOTA DI PURWOKERTO**

**Pengolahan Kesan Tempat Pada Ruang Dalam dan Ruang Luar  
Melalui Pendekatan Konsep Filosofi Legenda Raden Kamandaka**



MILIK PERPUSTAKAAN  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN  
PERENCANAAN UII YOGYAKARTA

Disusun oleh :

**NUGROHO ADI SANTOSO**

No Mhs : 95 340 097

NIRM : 950051013116120094

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

**2000**

## TUGAS AKHIR

### **FASILITAS REKREASI TAMAN KOTA DI PURWOKERTO**

Pengolahan Kesan Tempat Pada Ruang Dalam dan Ruang Luar  
Melalui Pendekatan Konsep Filosofi Legenda Raden Kamandaka

Disusun Oleh :

**NUGROHO ADI SANTOSO**

No. Mhs : 95 340 097

NIRM : 950051013116120094

Yogyakarta, Oktober 2000

Menyetujui

Ir. A. Saifullah MJ, MSi

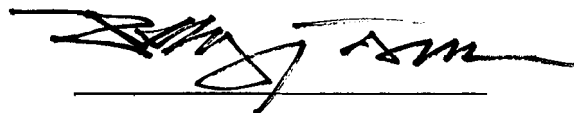
Pembimbing I



Tanggal, 14-11-2000

Ir. Noor Cholis Idham

Pembimbing II



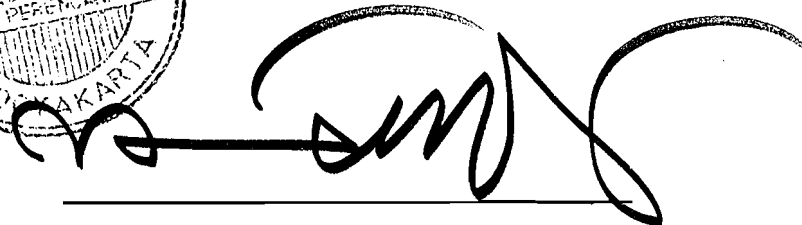
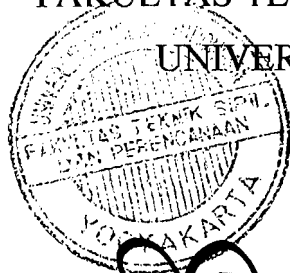
Tanggal, .....

KETUA JURUSAN ARSITEKTUR

FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

YOGYAKARTA



Ir. H. Munichy B. Edrees. M.Arch

# PERSEMBAHAN

KUPERSEMBAHKAN KARYAKU INI KEPADA SEMUA YANG KUCINTA  
DENGAN SEPENUH HATI

KELUARGA AKU TERCINTA,

BAPAK - IBUKU SOEWARSO - NARIJAH

KAKAK PERTAMA AKU NADI SETIAWAN, S. HUI

KAKAK KEDUA AKU TJAHJANI DWI SULISTJOWATI, SP

KAKAK KETIGA AKU SIGIT TRIGUNTORO, A.MD

ADIKKU JANUAR SUGHTARTONO,

DAN INDAH KU DENGAN KECEERIAAN DALAM LALUAN HARI - HARI BERSAMA KITA.

Makasih semuanya

Bila kita melalui sebuah waktu, maka sebenarnya waktu itulah yang kita miliki untuk segala hal yang ingin kita lakukan, maka jangankan kita mengerjakan sesuatu hal yang tidak perlu sebelum waktu membahasi gerak kita.

Nugroho Adi Santoso

# ABSTRAKSI

---

Fasilitas rekreasi taman kota di Purwokerto dengan pengolahan kesan tempat pada ruang dalam dan ruang luar melalui pendekatan konsep filosofi Legenda Raden Kamandaka adalah ide gagasan dalam perancangan sarana melancarkan suatu kegiatan menggembirakan hati dalam areal terbuka perkotaan yang didasarkan pada ide konkrit ( konsep ) cerita rakyat Legenda Kamandaka yang berasal dari kota Purwokerto. Legenda tersebut telah dikenal masyarakat, sehingga fasilitas rekreasi yang mengangkat kisah tersebut sangat diminati, hal ini terlihat dengan banyaknya kunjungan wisatawan domestik dan mancanegara yang berkunjung ke Purwokerto dengan obyek andalan Wisata Alam Baturraden yang di dalamnya terdapat penggalan kisah Legenda Raden Kamandaka. Hal ini pulalah yang melatar belakangi Tugas Akhir dengan tema tersebut.

Dalam latar belakang yang lebih spesifik berupa kunjungan wisata dan sebaran obyek wisata yang ada di Purwokerto, adalah dimunculkannya ide pengolahan kesan tempat dengan filosofi legenda Kamandaka. Dari latar belakang, dapat diketahui permasalahan utama yang harus dipecahkan yaitu bagaimana konsep perancangan dalam kaitan kesan tempat pada ruang dalam dan ruang luar fasilitas rekreasi yang diolah melalui pendekatan konsep filosofi legenda Kamandaka di Taman Kota Purwokerto.

Dari permasalahan tersebut maka dicari literatur yang mendukung dalam perumusan analisa dan konsep dasar perancangan meliputi literatur kesan tempat, literatur pengolahan bentuk ruang dan literatur mengenai fasilitas rekreasi dan pergerakan. Setelah mendapatkan literatur tersebut maka penganalisaan dapat dilakukan pada pencarian lokasi dan site yang sesuai yaitu di sekitar Jl. Kapt. Pattimura pada kawasan ruang terbuka hijau, kemudian dapat ditentukan fasilitas rekreasi yang dibutuhkan berdasarkan filosofi Legenda Raden Kamandaka berupa replikasi kejadian ( *setting* ) dengan kandungan filosofi komunikasi, kebersamaan, kesatuan, persaudaraan, dan keterbukaan dengan fasilitas pendukung rekreasi berupa museum, restoran, dan panggung terbuka .

Konsep dasar perancangan didasarkan pada hasil analisa yang disimpulkan untuk mendapatkan rumusan konsep perancangan fasilitas rekreasi dengan pengolahan kesan tempat yang didasari ide pemikiran filosofi Legenda Raden Kamandaka dengan *setting* peristiwa yang didukung sarana pendukung fasilitas rekreasi.

## KATA PENGANTAR

---

*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Tiada kata yang dapat terucapkan selain bersyukur dan menyadari curahan rahmat dan hidayah Allah SWT yang serba Maha, seiring dengan ucapan sholawat serta salam melalui ucapan dan dalam batin pada junjungan Nabi Besar Muhamad SAW, keluarga serta sahabat yang senantiasa memberi teduhan hati untuk menjalankan semua perintah dan menjauhi semua larangan – Nya. Teriring kekuatan tersebut penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul “ Fasilitas Rekreasi Taman Kota di Purwokerto “ sebagai landasan konseptual perancangan untuk mencapai gelar Sarjana Arsitektur Universitas Islam Indonesia .

Dalam penyusunan tugas akhir yang jauh dari kata sempurna ini, penulis telah banyak menerima bantuan, bimbingan, dan arahan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan rasa terima kasih yang tak terhingga kepada :

1. Allah SWT dan Nabi Besar Muhamad SAW dengan ajaran agama Islam yang dibawa diajarkan dan disebarkan kepada umat-Nya.
2. Bapak Ir. Widodo, MSCE, Ph.D selaku Dekan Fakultas Teknik Sipil Dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia.
3. Bapak Ir. H. Munichy B. Edrees, M. Arch selaku Ketua Jurusan Arsitektur UII.
4. Bapak Ir. Saifullah MJ. Msi selaku dosen pembimbing I
5. Bapak Ir. Noor Choliz Idham selaku dosen pembimbing II
6. Teman seperjuangan penyusunan tugas akhirku , Ade Heru Wirasno dan Ade Rosid Iskandar terima kasih untuk saling mengingatkan dan pemacu semangatnya.

Akhirnya penulis hanya bisa mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu hingga penulisan ini selesai, semoga tulisan ini bermanfaat bagi seluruh pembaca.

*Wassalammu'alaikum Wr Wb*

Yogyakarta , Oktober 2000



Penulis

## *Ucapan Terimakasih*

*Assalamu'ataikum Wr. Wb*

Dalam penulisan Tugas Akhir ini, penulis telah mendapat bantuan dan dukungan spiritual , mental dan materi hingga penulisan ini selesai, untuk itu penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada ;

1. Ayahku , ibuku, kakak – kakakku, adiku, dan kekasihku atas semua doa, restu, bimbingan, dan dorongan semangat yang tak terhingga.
2. Bapak – Ibu Sutrisno dan Sumaryanti maksih untuk segalanya
3. Adiku Ponco yang menyemangatiku agar cepat selesai
4. Saudaraku di Kenanga 28 A Kayen ; Dino, Ade, Defri, Yayan , atas semua kebersamaan kita di Jogjakarta.
5. Temanku di Kayen ; Rosid dan Vivi dengan motor curanmornya yang mbikin budeg , Dewi ‘Nunung’ yang cantik ginak – ginuk , Sulis Dony ‘ Brintik ‘, Puput, Deny, Depti ‘ Deprot ‘, Andi , Dendi, Dani, Nico ,Woko, dan semua yang ada di Wartel Tricana Mulia.
7. Bapak Ir. Revianto B. Santoso, M.Arch beserta semua staf dan karyawan perpustakaan FTSP UII
8. Seluruh staf dan karyawan perpustakaan FT UGM
9. Bapak Ir. Arman Yulianto, MUP atas pinjaman literturnya
6. Mas Mukidi , makasih atas semua bantuannya dalam birokrasi UII yang njlimet
7. Warga baru di Klaten; Denti ,Evi, Ike dan Delfi makasih untuk do’a dan penyemangatnya.
8. Slenget on 7 , makasih pinjeman literatur dan semua bantuannya kepadaku sehingga aku bisa terus melaju
9. Mbak Lina di perpustakaan Stupa Data dan semua karyawannya yang mau membantuku dalam dukungan data yang sangat dibutuhkan.
10. Wiwik Mintarni , makasih atas dukungan semangatnya.
11. Bapak - ibu Sis dan gorenganya serta mbak Mur makasih kateringannya.
12. Kamar tidurku tercinta tempataku mencari inspirasi dalam lamunanku dan mimpiku yang segera ingin kugapai

13. Umar the mighty jo young yang ngasikin buat bercanda

---

14. Koboï bagonk, angkringan faforit untuk nongkrong and ngemil dalam lemburanku ampe malem

---

15. Arena ping – pong tetanggaku , tempatku refresing mengendorkan urat dan bermasyarakat.
16. Green Wolvy nya Ade yang bersedia aku tumpangi tanpa merasa lelah
17. Winers Comp dengan bantuan penyelamatan dataku yang terkontaminasi virus yang hampir membuatku patah semangat dan .....
18. Ganesh Comp yang sudi menemaniku untuk nglembur ampe pagi.
19. Tape Deck kesayanganku yang aku pakai buat ngebangunin temen – temen satu rumah dan warga kampung sekitar rumahku dengan musik yang hingar bingar
20. Seluruh warga Kayen CC-Depok Sleman yang sudi menerima kami sebagai warganya tanpa ada rasa perbedaan
21. XMO Play Station yang telah memberi waktu ekstra untuk bermain dalam relaksasiku yang mulai bebas dari tahapan penulisan
22. Rumah kontrakan pertamaku di Banteng dengan seluruh memori - memeori indah yang takkan terlupakan
23. Yanni Live Concert At The Acropolis dan The best Kitaro yang membantu menemaniku dengan alunan musiknya yang membuatku tenang
24. Sunday Morning Cartoon With Disney World, Dora Emon, Dragon Ball, Ninja Hatori, and Sincan Crayon yang ngasikin buat ditonton rame - rame
25. Seluruh teman – teman studio periode I 2000/2001 *keep the fighting spirit and be funky for the glory.*

Akhirnya penulis hanya bisa mengucapkan *terima kasih, terima kasih dan terima kasih* kepada semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu hingga penulisan ini selesai.

*Wassalammu'alaikum Wr Wb*

Yogyakarta , Oktober 2000



Penulis

## DAFTAR ISI

---

LEMBAR JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	iii
ABSTRAKSI.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv

### BAB I PENDAHULUAN

1.1	Batasan Pengertian Judul.....	1
1.2	Latar Belakang.....	2
1.2.1	Prospek Kepariwisataaan di Kota Purwokerto.....	3
1.2.1.1	Kepariwisataaan di Kota Purwokerto.....	3
1.2.1.2	Filosofi Legenda Raden Kamandaka.....	3
1.2.2	Prospek Fasilitas Wisata Legenda dalam Taman Kota Di Purwokerto.....	4
1.2.3	Wisata Dengan Kesan Tempat.....	4
1.3	Rumusan Permasalahan.....	5
1.3.1	Permasalahan Umum.....	5
1.3.2	Permasalahan Khusus.....	5
1.4	Tujuan.....	5
1.4.1	Tujuan Umum.....	5
1.4.2	Tujuan Khusus.....	5
1.5	Sasaran .....	6
1.5.1	Sasaran Umum.....	6
1.5.2	Sasaran Khusus.....	6



1.6	Lingkup Pembahasan.....	7
1.6.1	Non Arsitektural.....	7
1.6.2	Arsitektural.....	7
1.7	Metode Pembahasan.....	7
1.8	Sistematika Pembahasan.....	8
1.9	Keaslian Penulisan.....	9
1.10	Kerangka Pola Pikir.....	10

**BAB II TINJAUAN FASILITAS REKREASI TAMAN KOTA, KESAN TEMPAT SERTA TINJAUAN FILOSOFI LEGENDA RADEN KAMANDAKA**

2.1	Tinjauan Umum Rekreasi.....	11
2.1.1	Batasan Umum Pengertian Rekreasi.....	11
2.1.2	Klasifikasi Rekreasi.....	11
2.2	Tinjauan Umum Fasilitas Rekreasi .....	12
2.2.1	Arti Penting Fasilitas Rekreasi .....	12
2.2.2	Unsur- Unsur Dalam Obyek Wisata.....	12
2.3	Tinjauan Kesan Tempat.....	12
2.3.1	Batasan Pengertian Kesan Tempat.....	12
2.3.1.1	Karakter.....	13
2.3.1.2	Identitas.....	13
2.3.1.3	Simbol atau Tanda.....	14
2.3.1.4	Kelengkapan Tapak ( Site Furniture ).....	14
2.3.1.5	Vegetasi.....	15
2.4	Tinjauan Tata Ruang Dalam dan Tata Ruang Luar.....	15
2.4.1	Tinjauan Tata Ruang Dalam.....	15
2.4.1.1	Hubungan Ruang .....	15
2.4.1.2	Organisasi Ruang .....	15
2.4.1.3	Besaran Ruang.....	15

2.4.2	Tinjauan Tata Ruang Luar.....	16
2.4.2.1	Hirarki Ruang Luar.....	16
2.4.2.2	Pola Tata Ruang Luar.....	16
2.4.2.3	Pola Pergerakan Pengunjung.....	16
2.4.2.4	Parkir.....	17
2.4.3	Wujud- Wujud Dasar.....	17
2.4.4	Orientasi.....	17
2.4.5	Estimasi Jumlah Pengunjung.....	18
2.5	Tinjauan Filosofi Legenda Raden Kamandaka.....	18
2.5.1	Batasan Pengertian Filosofi.....	18
2.5.2	Filosofi Legenda Raden Kamandaka.....	19
2.6	Tinjauan Sistem Struktur dan Sistem Utilitas.....	20
2.6.1	Sistem Struktur.....	20
2.6.2	Sistem Utilitas.....	20
2.7	Obyek Perbandingan.....	21
2.7.1	Parque Espana ( Takenaka Co ).....	21
2.7.2	Parc de' I Aiguera ( Ricarado Bofill Co ).....	22
2.7.3	Tochugi Central Park.....	23

**BAB III ANALISA DAN PENDEKATAN PENGOLAHAN KESAN TEMPAT RUANG DALAM DAN RUANG LUAR MELALUI PENDEKATAN KONSEP FILOSOFI LEGENDA RADEN KAMANDAKA**

3.1	Penentuan Lokasi.....	24
3.1.1	Kriteria Pemilihan Lokasi.....	24
3.1.2	Alternatif Pemilihan Lokasi.....	24
3.1.3	Lokasi Terpilih.....	26
3.2	Penentuan Site.....	26
3.2.1	Kriteria Pemilihan Site.....	26
3.2.2	Alternatif Pemilihan Site.....	27
3.2.3	Site Terpilih.....	28

3.3	Analisa Site.....	29
3.3.1	Pencapaian Site.....	29
3.3.2	Pengolahan Tapak.....	29
3.3.3	Pemintakatan Site.....	30
3.3.4	Karakteristik Pola Pergerakan Pelaku.....	30
3.3.5	Estimasi Jumlah Pengunjung.....	33
3.4	Aktifitas dan Kebutuhan Fasilitas Rekreasi Pengunjung.....	34
3.5	Kebutuhan Ruang dan Besaran Ruang.....	35
3.6	Hubungan Ruang.....	36
3.7	Sirkulasi Ruang Dalam dan Ruang Luar.....	37
3.7.1	Sirkulasi Ruang Dalam.....	37
3.7.2	Sirkulasi Ruang Luar dan Parkir.....	38
	3.7.2.1 Sirkulasi Ruang Luar.....	38
	3.7.2.2 Parkir.....	38
3.8	Bentuk Ruang.....	39
3.9	Tata Masa Bangunan dan Pola Masa Bangunan.....	41
3.9.1	Tata Masa Bangunan.....	41
3.9.2	Pola Tata Masa Bangunan.....	42
3.10	Bentuk Bangunan.....	43
3.11	Pengolahan Kesan Tempat Pada Ruang Dalam dan Ruang Luar Melalui Filosofi Legenda Kamandaka.....	43
3.12	Sistem Struktur dan Sistem Utilitas.....	49
3.12.1	Sistem Struktur.....	49
3.12.2	Sistem Utilitas.....	51

## BAB IV KONSEP DASAR PERENCANAN DAN PERANCANGAN

4.1	Konsep Pengembangan Kawasan Dan Pengolahan Site.....	53
4.1.1	Konsep Dasar Perencanaan Lokasi.....	53
4.1.2	Konsep Dasar Pengolahan Site.....	53
4.2	Konsep Dasar Tata Ruang Luar .....	53

4.2.1	Konsep Dasar Zoning.....	53
4.2.2	Konsep Dasar Pencapaian.....	54
4.2.3	Konsep Pola Tata Ruang Luar.....	55
4.2.4	Konsep Dasar Sirkulasi ruang Luar.....	55
	4.2.4.1 Konsep Dasar Pejalan Kaki.....	55
	4.2.4.2 Konsep Dasar Sirkulasi Kendaraan.....	55
4.2.5	Konsep Dasar Pengolahan Lansekap.....	56
	4.2.5.1 Pengolahan Tanah.....	56
	4.2.5.2 Pengolahan Vegetasi.....	56
	4.2.5.3 Pengolahan Elemen Air.....	56
	4.2.5.4 Pengolahan Material Batu Candi dan armatur lampu.....	57
4.3	Konsep Dasar Tata Ruang Dalam.....	57
	4.3.1 Konsep Kebutuhan dan Besaran Ruang.....	57
	4.3.2 Konsep Organisasi Ruang.....	57
	4.3.3 Konsep Dasar Sirkulasi Ruang Dalam.....	58
4.4	Konsep Bentuk Dan Kesan Tempat Fasilitas Rekreasi Melalui Filosofi Legenda Kamandaka.....	58
	4.4.1 Konsep Dasar Bentuk dan Gubahan Massa.....	58
	4.4.2 Konsep Dasar Tata Bangunan.....	59
	4.4.3 Konsep Dasar Pengolahan Kesan Tempat.....	59
4.5	Konsep Dasar Struktur Dan Material.....	60
	4.5.1 Konsep Dasar Struktur.....	60
	4.5.2 Konsep Dasar Material.....	60
4.6	Konsep Dasar Utilitas.....	61
LAMPIRAN.....		64
DAFTAR PUSTAKA.....		75

## DAFTAR GAMBAR

BAB II	
Gambar 2.1 : Karakter Spesifik Ruang.....	13
Gambar 2.2 : Identitas Tempat.....	13
Gambar 2.3 : Kelengkapan Tapak.....	14
Gambar 2.4 : Vegetasi Spesifik .....	15
Gambar 2.5 : Site Plan Parque De Espana dan Bangunan.....	21
Gambar 2.6 : Site Plan Bangunan Parc de I' Aiguera.....	22
Gambar 2.7 : Site Plan dan Bangunan Toguchi Central Park.....	23
BAB III	
Gambar 3.1 : Alternatif Pemilihan Lokasi.....	25
Gambar 3.2 : Alternatif Site.....	27
Gambar 3.3 : Site Terpilih.....	28
Gambar 3.4 : Analisa Pencapaian Tapak.....	29
Gambar 3.5 : Analisa Pengolahan Tapak .....	29
Gambar 3.6 : Analisa Pemintakatan Site.....	30
Gambar 3.7 : Analisa Pola Pergerakan .....	31
Gambar 3.8 : Diagram Pola Pergerakan.....	31
Gambar 3.9 : Diagram Sirkulasi Ruang Dalam.....	37
Gambar 3.10 : Analisa Pola Sirkulasi Ruang Luar.....	38
Gambar 3.11 : Analisa Proporsi dan Skala Ruang.....	40
Gambar 3.12 : Diagram Transformasi Filosofi Legenda Kamandaka.....	41
Gambar 3.13 : Analisa Pola Tata Masa.....	42
Gambar 3.14 : Analisa Struktur Kolom dan Dinding Dalam Makna .....	51
BAB IV	
Gambar 4.1 : Konsep Dasar Zoning .....	54
Gambar 4.2 : Konsep Pencapaian Kedalam Site .....	54
Gambar 4.3 : Konsep Pola Tata Ruang Luar.....	55
Gambar 4.4 : Konsep Sirkulasi Pejalan Kaki.....	55
Gambar 4.5 : Konsep Skema Sirkulasi Kendaraan.....	56

Gambar 4.6 : Konsep Estetis Vegetasi.....	56
Gambar 4.7 : Konsep Pengolahan Elemen Air .....	57
Gambar 4.8 : Konsep Skema Organisasi Ruang .....	57
Gambar 4.9 : Konsep Diagram Sirkulasi Ruang Dalam.....	58
Gambar 4.10 : Konsep Sirkulasi Ruang Dalam .....	58
Gambar 4.11 : Konsep Bentuk Dasar Bangunan.....	59
Gambar 4.12 : Konsep Tata Bangunan .....	59
Gambar 4.13 : Konsep Pencahayaan .....	61
Gambar 4.14 : Konsep Dasar Penghawaan.....	62
Gambar 4.15 : Konsep Dasar Sistem Jaringan Air.....	62
Gambar 4.16 : Konsep Dasar Skema Jaringan Listrik .....	63
Gambar 4.17 : Konsep Dasar Skema Sistem Pemadam Kebakaran.....	63
Gambar 4.18 : Konsep Dasar Sistem Penangkal Petir .....	63
<b>LAMPIRAN</b>	
Gambar 5.1 : Sketsa Potongan Fungsi Vegetasi.....	68
Gambar 5.2 : Pohon dan Perdu.....	69
Gambar 5.3 : Peta Kontur wilayah Perencanaan.....	70
Gambar 5.4 : Peta Akses Wisata Wilayah Purwokerto.....	71
Gambar 5.4 : Penggunaan Tanah Kecamatan Purwokerto Barat.....	72
Gambar 5.5 : Rencana Pengaturan Bangunan.....	73
Gambar 5.6 : Kondisi Existing Tapak.....	74

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 : Penilaian Lokasi.....	26
Tabel 3.2 : Penilaian Site.....	27
Tabel 3.3 : Pembagian Aktifitas Pengunjung.....	33
Tabel 3.4 : Aktifitas dan Kebutuhan Fasilitas Bagi Pengunjung.....	34
Tabel 3.5 : Kebutuhan Ruang dan Besaran Ruang.....	35
Tabel 3.6 : Penilaian Efisiensi Parkir.....	38
Tabel 3.7: Penilaian Bentuk Ruang Melalui Filosofi Legenda Kamandaka.....	39
Tabel 3.8: Elemen Arsitektural Khas Pada Tapak.....	39
Tabel 3.9 : Skala Ruang dan Warna.....	40
Tabel 3.10 : Penilaian Tata Masa Bangunan Melalui Filosofi Legenda Kamandaka.....	42
Tabel 3.11 : Bentuk Bangunan.....	43
Tabel 3.12 : Kesan Tempat Secara Kuantitatif.....	44
Tabel 3.13 : Kualitatif Kesan Tempat Kelompok Ruang Fasilitas Rekreasi.....	45
Tabel 3.14 : Kualitaitaif Kesan Tempat Kelompok Ruang Fasilitas Penunjang.....	47
Tabel 3.15 : Penilaian Tata Masa Bangunan Melalui Filosofi Legenda Kamandaka.....	50

### *Lampiran*

Tabel 1: Penyediaan Sarana O.R & daerah Terbuka Kawasan RTRK Di Kotatatif Purwokerto.....	64
Tabel 2 : Rencana Intensitas Ruang Terbuka Hijau kawasan RTRK Kotatif Purwokerto 2000.....	64
Tabel 3 : Rencana Penggunaan Lahan Sub BWK Kotatif Purwokerto.....	65
Tabel 4 : Jenis Wisata dan Jumlah Pengunjung tahun 1994 – 1999.....	66
Tabel 5 : Perkembangan Kunjungan Wisatawan Nusantara dan Wisatawan Manca Negara Tahun 1994 – 1998.....	66
Tabel 6 : Karakter dan Fungsi Tanaman.....	66
Tabel 7 : Terjemahan Arsaitektural Vegetasi Kawasan Taman Kota dengan Filosofi Kamandaka.....	67

PENDAHULUAN

BAB I

---

---

---



### 1.1 BATASAN PENGERTIAN JUDUL

- a) Fasilitas<sup>1</sup> : sarana untuk melancarkan pelaksanaan fungsi; kemudahan
- b) Rekreasi<sup>2</sup> : sesuatu yang menggembirakan hati dan menyegarkan seperti hiburan, piknik.

*Rekreasi<sup>3</sup>; ( menurut Butler ) adalah suatu kegiatan yang secara sadar dilakukan untuk mendapatkan hasil yang melebihi dari rekreasi itu sendiri*

- c) Taman Kota<sup>4</sup> : suatu kawasan dalam kota yang didominasi oleh open space dan vegetasi yang diperuntukan sebagai ruang hijau untuk umum. Masyarakat dapat memanfaatkan taman untuk aneka keperluan, di antaranya sebagai tempat bersantai, berjalan – jalan, membaca, dan sebagainya.
- d) Kesan Tempat ;”*Sense of Place*”<sup>5</sup> : kesan tempat di mana orang akan mengenali tempat tertentu dengan hanya melihat atau merasakan suatu tampilan lain dari pada yang lain.
- e) Filosofi; filsafat<sup>6</sup> : teori yang mendasari alam pikiran atau suatu kegiatan
- f) Konsep<sup>7</sup> : ide atau pengertian yang diabstrakan dari peristiwa konkret
- g) Legenda<sup>8</sup> : cerita rakyat yang ada hubungan dengan peristiwa sejarah
- h) Raden Kamandaka<sup>9</sup> : tokoh utama dalam cerita legenda, seorang pangeran yang berasal dari kerajaan Pajajaran.

---

<sup>1</sup> Poerwadarminta, W.J.S, Kamus Umum Bahasa Indonesia, PN. Balai Pustaka, Jakarta, 1995, hal 275

<sup>2</sup> Ibid<sup>1</sup>, hal 829

<sup>3</sup> Haryono, Wing, Pariwisata Rekreasi Entertainment, Ilmu Publisher Bandung, 1978, dikutip dari buku Tugas Akhir, Sri Asih Mulhi, Fasilitas Wisata Tirta, 1999, hal 1

<sup>4</sup> Ir. Nazaruddin, Penghijauan Kota, Penebar Swadaya, 1994, Disimpulkan, hal 26

<sup>5</sup> Ormsbee Simonds, John, FSLA, 1994, *Garden Cities 21 : Creating a Livable Urban Environment*, Printed and bound by The Kingsport Press, USA, disimpulkan, hal 18 - 20

<sup>6</sup> Poerwadarminta, op.cit, hal 277

<sup>7</sup> Ibid hal 520

<sup>8</sup> Ibid hal 676

<sup>9</sup> Hardjana HP, 1985, *alih aksara & alih bahasa : Raden Kamandaaka* , disimpulkan , PN Balai Pustaka, Jakarta. Hal 5

i) Ruang Dalam<sup>10</sup> : sesuatu yang dibatasi dengan bidang datar ( lantai ), bidang vertikal ( dinding ), dan bidang yang melingkupinya ( atap ), yang juga mempunyai bentuk, ukuran, bahan, warna, tekstur, serta kualitas lainnya yang mengungkapkan dan mewadahi suatu fungsi tertentu.

j) Ruang Luar<sup>11</sup> : suatu yang tanpa pembatas ( tidak ada yang membatasi )

Dari Rumusan tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa pengertian judul ; “FASILITAS REKREASI TAMAN KOTA DI PURWOKERTO Pengolahan Kesan Tempat Ruang Dalam Dan Ruang Luar Melalui Pendekatan Konsep Filosofi Legenda Raden Kamandaka ,“ adalah ide atau gagasan (konsep) dalam perancangan suatu sarana untuk melancarkan sesuatu kegiatan menggembirakan hati (rekreasi) dalam area kota yang berupa open space dan vegetasi yang terdiri dari bermacam aktifitas menyegarkan ( piknik, bersantai, berjalan-jalan atau olah raga , membaca, makan minum, apresiasi seni dan budaya), penekanan pada perancangan bidang yang melingkupi di bawah atap/dalam ruangan dan perancangan di luar atap/ luar ruangan melalui pendekatan ide konkret didasarkan pada alam pikiran atau suatu kegiatan yang dilatar belakangi cerita rakyat berhubungan dengan peristiwa sejarah Raden Kamandaka di Kerajaan Pasir Luhur, sekarang menjadi bagian wilayah kota Purwokerto.

## 1.2 LATAR BELAKANG

Ruang Terbuka Hijau ( RTH ) Purwokerto direncanakan 11,67 % dari luas kota ( 3.858,34 Ha ), kira – kira 450, 40 Ha<sup>12</sup>, ( lihat tabel 3 lampiran ). Untuk kebutuhan ruang terbuka dapat dilihat pada tabel rencana kebutuhan ruang umum terbuka dan olah raga ( tabel 1; lampiran ) maka dapat di ketahui masih kurangnya daerah - daerah terbuka ( open space ), sehingga potensi pengembangan taman kota akan sangat diperlukan dengan fasilitas umum yang menunjang kegiatan rekreatif yang didasarkan pada potensi asal daerah dalam bentuk penjelajahan, petualangan dengan konsep yang tepat ( pendekatan konsep filosofi legenda Raden Kamandaka ).

<sup>10</sup> Snyder.JC, 1984, Pengantar Arsitektur, Erlangga, Jakarta, disimpulkan

<sup>11</sup> Ibid

<sup>12</sup> Anonim, pemerintah Kabupate Daerah Tingkat II Banyumas Rencana RTRUK, RDTRK,RTRK Kota Administratif Purwokerto 1993/1994 – 2003/2004, hal III -5

## 1.2.1 Prospek Kepariwisataan di Kota Purwokerto

### 1.2.1.1 Kepariwisataan di Kota Purwokerto

Perkembangan Kota Administratif ( Kotatif ) Purwokerto terlihat pada aspek ekonomi dengan pertimbangan pada sektor pariwisata dan pengembangan sektor pendukung sebagai kunci keberhasilan sektor potensial pariwisata<sup>13</sup>, meliputi ; wisata alam (wisata alam Baturraden masuk rangking satu wisata alam di Jawa Tengah<sup>14</sup>) , wisata spiritual, dan wisata air ( selengkapnya lihat tabel 4 lampiran ).

Dari tabel 4 ( lampiran ) diketahui prospek kepariwisataan Purwokerto semakin meningkat, sebesar 10 % tiap tahun ( penghitungan rata-rata jumlah kunjungan wisatawan tahun 1994 - 1998 ) dengan sasaran konsumen dominan pada wisatawan domestik ( lihat tabel 5 lampiran ) .

### 1.2.1.2 Filosofi Legenda Raden Kamandaka

Legenda Raden Kamandaka sangat erat kaitannya dengan Kota Purwokerto (merupakan asal dari munculnya legenda ) yang menghasilkan proses penciptaan nama desa di Purwokerto. Dari peristiwa Legenda Raden Kamandaka<sup>15</sup>, gambaran garis besar filosofi yang terkandung di dalamnya adalah sebagai berikut :

- a. Komunikasi : kurang adanya komunikasi yang baik antara Kamandaka ( R. Banyak Catra ) dan adiknya ( R. Silihwarna ) menyebabkan terjadinya perkelahian.
- b. Keterbukaan : Penyamaran Raden Kamandaka yang menimbulkan beberapa kekacauan, terbuka menjadi suatu akhir yang bahagia.
- c. Kebersamaan : pentingnya suatu kebersamaan antara cinta kasih R. Kamandaka dan Dewi Ciptarasa ( beserta abdi mereka masing – masing ) mampu mengatasi segala rintangan

Filosofi yang terkandung dari kisah tersebut akan dikembangkan sebagai suatu konsep yang saling berkaitan dengan setting peristiwa legenda Kamandaka untuk dijadikan aset wisata legenda, karena kisah tersebut lebih terkenal dari pada legenda yang lain yang ada di kota Purwokerto . Beberapa legenda yang ada di Purwokerto tetapi

<sup>13</sup> Anonim, Pemerintah Kabupaten Daerah Tingkat II Banyumas, Rencana RUTRK, RDTRK, RTRK Kota Administratif Purwokerto Th. 1993/1994 – 2003/2004 , hal I - 1

<sup>14</sup> Anonim, Dinas Pariwisata Jawa Tengah, hal 35

<sup>15</sup> HP Hardjana, 1985, *alih aksara dan alih bahasa : Raden Kamandaka*, Disimpulkan , PN Balai Pustaka, Jakarta, hal 5 - 89

kurang dikenal masyarakat luas<sup>16</sup>: legenda terjadinya Gunung Slamet, legenda terjadinya Gunung Tugel, dan kisah Telaga Sunyi.

### 1.2.2 Prospek Fasilitas Wisata Legenda dalam Taman Kota Di Purwokerto

Wisata ada dua macam yaitu pertama ; wisata yang berupa kegiatan wisata rekreasi murni ( berupa obyek wisata yang memang merupakan tujuan ), kedua ; wisata yang berupa kebutuhan ( berupa taman, fasilitas olah raga, dll )<sup>17</sup> , sehingga keduanya dapat disatukan dalam area baru berupa taman kota yang dilengkapi sarana rekreasi di udara terbuka, karena selama ini masyarakat kota sering harus memanfaatkan tanah – tanah kosong yang belum di bangun, atau bahkan menggunakan badan jalan raya pada ruas – ruas jalan tertentu<sup>18</sup>( terjadi di sekitar JL. Jend. Sudirman yaitu di sekitar alun – alun Purwokerto yang sudah tidak mampu untuk memwadahi semua kegiatan rekreatif yang fungsinya bukan sebagai taman kota atau tempat rekreasi ).

Fasilitas rekreasi yang mampu menarik minat wisatawan diantaranya ; atraksi seni pertunjukan khas daerah, sovenir atau cinder mata khas, restoran, wisata alam dan budaya, kemudahan akses pencapaian sehingga dimungkinkan untuk lebih mengembangkan kegiatan tersebut menjadi suatu kegiatan rekreatif dengan penyediaan fasilitas, pada satu area taman kota yang mencerminkan rasa tempat sebagai daya tarik bagi wisatawan dengan dukungan panorama keindahan alam, situs kebudayaan, sikap hidup, yang belum pernah terjamah oleh para wisatawan, dapat dilihat pada tabel 4 ( lampiran ) yaitu tingkat pengunjung di obyek wisata Baturraden yang dilatar belakangi kisah legenda Raden Kamandaka semakin meningkat tiap tahunnya.

### 1.2.3 Wisata Dengan Kesan Tempat

*Selain menikmati suasana keindahan taman kota rasa rekreasi atau santai tetap dirasakan oleh masyarakat pengguna. Di mana ruang luar dan ruang dalam yang dapat dirasakan rekreatif adalah ruang yang ditata sedemikian rupa sehingga tidak akan merasakan suatu hal monoton. Menampilkan suatu kejutan – kejutan yang akan menimbulkan sesuatu yang menarik, lain dari pada yang lain.*<sup>19</sup>

<sup>16</sup> ibid hal 1

<sup>17</sup> Pemerintah Kabupatenaen Daerah tingkat II Banyumas, Rencana RUTRK, RDTRK, RTRK Kota Administratif Purwokerto Th. 1993/1994 – 2003/2004, hal IV – 33 - 34

<sup>18</sup> Ir. Danang priatmodjo, Antisipasi terhadap Perkembangan Tata Ruang Kota – Kota Baru Di Indonesia , Seminar Perencanaan dan Perancangan Kota Baru 17 Nov 1994, Hotel Ibis Jakarta, H:8

<sup>19</sup> Majalah Asri, Edisi Januari, 1995, Dikutip dari buku Sri asih Mulhi, Tugas Akhir, 1999

Suasana rekreatif dapat diwujudkan pada tata ruang dalam dan ruang luar, pengolahan sirkulasi, yang ditunjang penyediaan fasilitas rekreatif dengan memberikan karakter spesifik khusus yang menampilkan sesuatu yang lain.

Sehingga fasilitas rekreasi legenda ini akan menawarkan suatu rekreasi baru bagi wisatawan yang akan diajak ikut aktif merasakan prosesi peristiwa di dalam kisah Legenda Kamandaka sebagai pendukung wisata Purwokerto dengan cakupan konsumen yang lebih luas, sehingga konsep filosofi Legenda Kamandaka dalam perancangan fasilitas rekreasi sangat prospektif untuk dikembangkan khususnya dengan pengolahan kesan tempat.

### **1.3 RUMUSAN PERMASALAHAN**

#### **1.3.1 Permasalahan Umum**

Bagaimana konsep perencanaan dan perancangan fasilitas rekreasi taman kota yang mengakomodasikan kegiatan pelayanan informasi, istirahat, makan-minum, sarana bermain dan hiburan serta memberikan kemudahan pencapaian, serta mampu memenuhi kebutuhan wisata Legenda di Purwokerto.

#### **1.3.2 Permasalahan Khusus**

Bagaimana konsep perancangan dalam kaitan kesan tempat pada ruang dalam dan ruang luar fasilitas rekreasi taman kota di Purwokerto, yang diolah melalui pendekatan konsep Filosofi Legenda Raden Kamandaka.

### **1.4 TUJUAN**

#### **1.4.1 Tujuan Umum**

Mendapatkan rumusan landasan konseptual perencanaan dan perancangan fasilitas rekreasi taman kota yang mengakomodasikan kegiatan pelayanan informasi, istirahat, makan-minum dan hiburan serta memberikan kemudahan pencapaian, serta mampu mewedahi tuntutan kebutuhan wisata Legenda di Purwokerto.

#### **1.4.2 Tujuan Khusus**

Mendapatkan rumusan konsep perancangan fasilitas rekreasi taman kota dengan pengolahan kesan tempat melalui pendekatan konsep filosofi Legenda Raden Kamandaka pada perancangan ruang dalam dan ruang luar.

## 1.5 SASARAN

### 1.5.1 Sasaran Umum

Fasilitas rekreasi yang mampu mewadahi tuntutan kegiatan rekreasi wisatawan ,  
yaitu meliputi :

- a. Penentuan lokasi dan site sebagai alternatif pemilihan yang tepat berdasar pada RTRK pemerintah daerah setempat dan keterkaitannya dengan tema.
- b. Pelaku dan kegiatan rekresai yang di wadahi dalam taman kota
- c. Standar ruang dalam kaitan kebutuhan dan besaran ruang
- d. Estimasi jumlah pengunjung dalam taman kota

### 1.5.2 Sasaran Khusus

Berupa pengolahan kesan tempat pada ruang dalam dan ruang luar melalui pendekatan filosofi legenda Kamandaka ;

- a Pengolahan kesan tempat ,pengguna diajak untuk merasa turut dalam prosesi peristiwa yang terjadi dalam kisah legenda Kamandaka meliputi : karakter spesifik lokal, tanda dan simbol, kelengkapan tapak, karakter penampilan bangunan; memberikan sesuatu yang khas terhadap perancangan yang di perkuat dengan estetika
- b Tata ruang: pengolahan ruang hubungannya dengan pengguna untuk memperoleh dimensi pergerakan terdiri dari :

Ruang dalam :

- Hubungan ruang; zoning fungsi
- Identifikasi fungsi ruang ; karakteristik peruangan

Ruang Luar :

- Hirarki ruang
  - Sirkulasi pengguna ( kendaraan dan manusia ) :mempermudah pencapaian
- c. Komponen sirkulasi ; sangat penting dalam kemudahan dan kenyamanan pergerakan., meliputi;
    - Pencapaian lokasi dan fasilitas
    - Dimensi pergerakan

## **1.6 LINGKUP PEMBAHASAN**

### **1.6.1 Non Arsitektural**

Pembahasan kajian teoritikal meliputi, pembahasan pengertian filosofi legenda kamandaka, prospek wisata rekreatif taman kota Purwokerto, trend pengunjung, aspek lingkungan perkotaan.

### **1.6.2 Arsitektural**

Pembahasan merupakan pembahasan yang menyangkut kegiatan dalam taman kota yang meliputi;

1. Pembahasan mengenai kebutuhan dan penataan fasilitas rekreatif taman kota
2. Pembahasan penataan ruang ( ruang dalam dan ruang luar ) yang memberikan karakter bangunan dengan kesan tempat melalui pendekatan konsep filosofi legenda Raden Kamandaka.

## **1.7 METODE PEMBAHASAN**

Metode pembahasan untuk pemecahan masalah pada perencanaan dan perancangan fasilitas rekreatif pada taman kota, meliputi :

### **a. Tahap Pengumpulan Data**

1. Survey langsung ke lapangan, yaitu; melihat langsung keadaan atau kondisi site dalam implikasi kota Purwokerto dengan macam kegiatan rekreatif yang diwadahi.
2. Survey tidak langsung , yaitu berupa data – data instansional yang diperoleh dari pemerintahan daerah setempat berupa buku RDTRK dan RTRUK sebagai dasar kebijakan pengturan ruang kota, data Statistik jumlah penduduk, dan data pariwisata Jawa Tengah
3. Studi literatur , yaitu studi literatur yang berkaitan dengan pembahasan taman kota, pola sirkulasi, lanskap, dimensi pergerakan, dan kajian pembanding lainnya

### **b. Tahap Analisa dan Sintesa**

Tahapan ini dilakukan sebagai langkah analisa dan pendekatan konsep perencanaan dan perancangan, dengan tahapan sebagai berikut :

1. Menganalisa lebih lanjut tentang hubungan ruang dan organisasi ruang untuk , menentukan fasilitas yang mewadahi kegiatan pengguna

2. Menganalisa karakteristik kegiatan , tuntutan kebutuhan fasilitas rekreasi, pola tata ruang dalam dan ruang luar
3. Menganalisa kesan tempat yang meliputi; aspek - aspek karakter tempat, tanda dan simbol, vegetasi, dan kelengkapan tapak melalui pendekatan konsep filosofi legenda Raden Kamandaka pada ruang dalam dan ruang luar
4. Melakukan studi banding dengan karya arsitektur landscape melalui literatur sebagai pendukung konsep dasar perancangan.
5. Merumuskan pendekatan konsep perencanaan dan perancangan

**c. Konsep**

Merupakan rumusan konsep dasar perencanaan dan perancangan fasilitas rekreasi taman kota dengan pengolahan kesan tempat pada ruang dalam dan ruang luar melalui pendekatan konsep filosofi legenda Kamandaka berdasarkan hasil analisa dan sintesa yang telah di lakukan.

**1.8 SISTEMATIKA PEMBAHASAN**

Bab I : Pendahuluan

Berisikan batasan penegrtian judul, latar belakang, permasalahan, tujuan dan sasaran, lingkup pembahasan, metode, dan sistematika pembahasan

Bab II : Tinjauan Teoritis dan Faktual

Berisi tentang teori – teori pembahasan permasalahan berupa tinjauan tinjauan yang diangkat dari litertur meliputi tinjauan fasilitas rekreasi kesan tempat, tata ruang, , dan dimensi pergerakan.

Bab III : Analisa dan Sintesa

Berisi tentang analisa kajian teori dan faktual fasilitas rekreasi dengan pendekatan analisa site, pola ruang, pencapain dan sirkulasi, utilitas, dan kesan tempat, yang akan di guanakan sebagai konsep perencanaan dan perancangan

Bab IV : Konsep Dasar Perencanaan dan Perancangan

Berisi tentang konsep – konsep dasar tentang program ruang, pola tata ruang luar, pola sirkulasi, dengan konsep pendekatan filosofi legenda Raden Kamandaka.



## 1.9 KEASLIAN PENULISAN

---

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

Oleh : Sri Asih Mulhi, ( 95 340 052 ), JUTA UII

Permasalahan :

*Konsep perencangan karakter sirkulasi ruang luar dan tata ruang dalam yang rekreatif pada fasilitas rekreasi wista tirta*

### TAMAN REKREASI ALAM PANTAI UJUNG NEGORO KABUPATEN BATANG

Oleh : Tatang Sontani, ( 90 340 027 ), JUTA UII

Permasalahan :

*Bagaimana ruang pada Taman Rekreasi Alam Pantai Ujung Negoro yang mampu menmpung adanya perbedaan prosesi ritual yang statis dan relaksasi yang dinamis.*

### TAMAN WISATA RATU BOKO

Oleh : Inung Purwati Saptasari, ( 91 340 010 ), JUTA UII

Permasalahan :

*Bagaimana menciptakan pengolahan ruang yang dapat memberi pengalaman meyeluruh kepada setiap pengunjung sehingga menciptakan suasana yang menyenangkan terhadap apresiasi kawasan yang didukung dengan pemilihan lokasi dan plotting ruang bagi penempatan fasilitas rekreatif.*

### FASILITAS REKREASI MARINA DI TAMAN ADE IRMA SURYANI NASUTION CIREBON

Oleh : Dadang Cahyadi, ( 87 340 044 ), JUTA UII

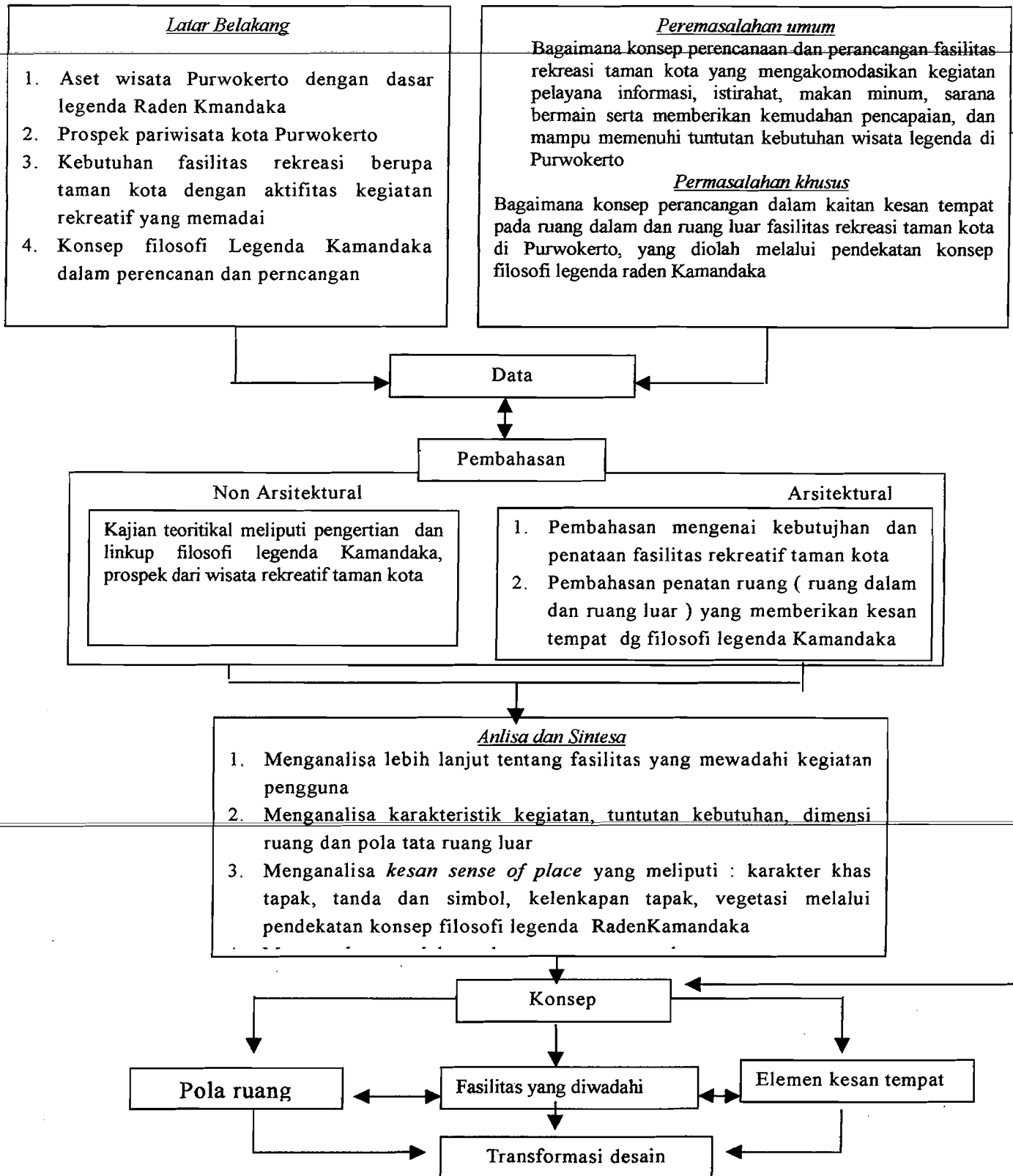
Permasalahan :

*Bagaimana pola penataan ruang dan tatanan fisik bangunan yang dapat mewardahi tuntutan kebutuhan kegiatan masyarakat sekitar dan pengunjung berdasar karakter kegiatann rekreasi pantai dan lokasi yang ada*

#### **Perbedaan Permasalahan :**

Dalam tugas akhir yang diusulkan ini adalah bagaimana upaya dalam menciptakan suatu fasilitas rekreasi yang dapat mendukung tuntutan kebutuhan bagi kegiatan wisatawan Taman Kota di Purwokerto dengan penekanan pengolahan kesan tempat pada ruang dalam dan ruang luar melalui pendekatan konsep filosofi legenda Raden Kamandaka.

## Kerangka Pola Pikir



TINJAUAN FASILITAS REKREASI TAMAN KOTA,  
KESAN TEMPAT, SERTA TINJAUAN FILOSOFI  
LEGENDA RADEN KAMANDAKA

## BAB II

---

---

---

---

**TINJAUAN FASILITAS REKREASI TAMAN KOTA**

---

**KESAN TEMPAT SERTA TINJAUAN FILOSOFI**

---

**LEGENDA RADEN KAMANDAKA**

---

**2.1 TINJAUAN UMUM REKREASI****2.1.1 Batasan Umum Pengertian Rekreasi**

Rekreasi berasal dari kata *re-create* yang secara harfiah berarti mencipta kembali. Pengertian rekreasi pada dasarnya mendekati arti hiburan. Dalam makna yang lebih dalam, arti rekreasi mengandung pengertian yaitu mencari hiburan, bermain – main santai atau bersenang-senang.<sup>20</sup>

Dengan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa rekreasi dalam taman kota adalah suatu kegiatan yang dilakukan sendiri atau bersama orang lain, untuk mencipta kembali suasana baru dengan mencari hiburan, bermain-main, santai, atau dengan bersenang-senang.

**2.1.1 Klasifikasi Rekreasi**

Rekreasi dapat diklasifikasikan menurut jenis kegiatan, tempat/obyek kegiatan, bentuk pewadahan dan tempat kegiatan.<sup>21</sup> sehingga fasilitas rekreasi taman kota di Purwokerto dapat diklasifikasikan sebagai berikut :

- a Menurut jenis kegiatan/aktivitas; berupa rekreasi kegiatan seni dan budaya ( museum, teater, wisata legenda ) dengan kepuasan sosial tinggi bersama keluarga ( makan minum , bercanda )

---

<sup>20</sup> Spillane, James Dr, S.J,1994, *Pariwisata Indonesia Siasat Ekonomi dan RekayasaKebudayaan*, Penerbit Kanisius Lembaga Studi Realino, Yogyakarta, disimpulkan, hal 13-15

<sup>21</sup> lawson & bound Bovy dalam Swasto, h ; 17 dari Sri Asih Mulhi, TA JUTA UII 1999, hal 13-15

- b Berdasar obyek kegiatan, rekreasi merupakan penggabungan tiga bagian obyek kegiatan , yaitu rekreasi budaya, rekreasi alam dan rekreasi buatan
- c Menurut bentuk pewartannya, rekreasi dapat dibagi menjadi dua kegiatan, yaitu ; rekreasi terbuka diluar ruangan dan rekreasi tertutup di dalam ruangan

## **2.2 TINJAUAN UMUM FASILITAS REKREASI**

### **2.2.1 Arti Penting Fasilitas Rekreasi**

Kegiatan-kegiatan rekreasional ( *recreational activities* ) biasanya dilaksanakan di tempat yang mempunyai kombinasi keindahan alam dan iklim dengan jenis fasilitas rekreasi yang biasanya ditentukan oleh daerah di sekitarnya.<sup>22</sup>

Fasilitas rekreasi cenderung mendukung wisata untuk mendorong pertumbuhan yang didukung dengan aktifitas yang ada, maka fasilitas rekreasi yang diusulkan mempunyai keragaman berdasar filosofi dan sebaran setting peristiwa pada legenda kamandaka

### **2.2.2 Unsur – Unsur Dalam Obyek Wisata**

Di tiap objek atau lokasi pariwisata, pada dasarnya terdapat berbagai unsur yang saling mempunyai ketergantungan. Unsur – unsur wisata diperlukan agar wisatawan dapat menikmati suatu pengalaman yang memuaskan, terbagi dalam lima unsur yang penting, yaitu <sup>23</sup>; atraksi, fasilitas, infra struktur, transportasi dan keramah tamahan sehingga fasilitas wisata akan menterjemahkan kesan tempat dalam kaitan legenda kamandaka sebagai fasilitas rekreasi.

## **2.3 TINJAUAN KESAN TEMPAT**

### **2.3.1 Batasan Pengertian Kesan Tempat**

Dalam batasan pengertian judul telah dijelaskan bahwa pengertian umum kesan tempat adalah suatu kesan atau rasa tempat dengan asosiasi berbeda oleh masing- masing individu . Kesan atau rasa tempat dapat dirasakan berdasarkan karakter, identitas, tanda

---

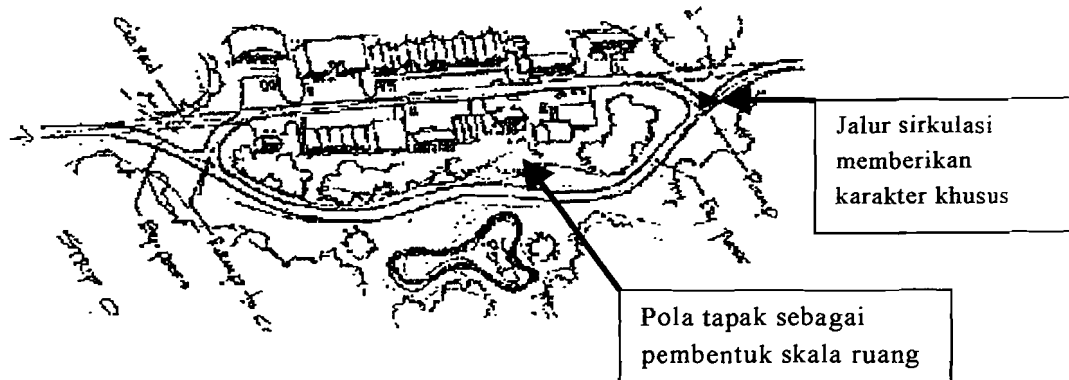
<sup>22</sup> Spillane, James Dr, S.J,1994, *Pariwisata Indonesia Siasat Ekonomi dan RekayasaKebudayaan*, Penerbit Kanisius Lembaga Studi Realino, Yogyakarta, disimpulkan, hal 65

<sup>23</sup> Spillane, James Dr, S.J,1994, *Pariwisata Indonesia Siasat Ekonomi dan RekayasaKebudayaan*, Penerbit Kanisius Lembaga Studi Realino, Yogyakarta, disimpulkan, hal 63-73

dan simbol, kelengkapan tapak , ragam vegetasi dalam suatu komunitas yang berkaitan dengan lingkungan sekitar.<sup>24</sup>

### 2.3.1.1 Karakter

Karakter tempat spesifik yang menonjol akan memberikan kualitas visual yang merupakan bagian dari lingkungan yang melingkupinya. Kualitas karakter spesifik dapat terlihat secara individu maupun bersamaan secara normal dan harmonis dengan paduan elemen tempat lingkungannya<sup>25</sup>.

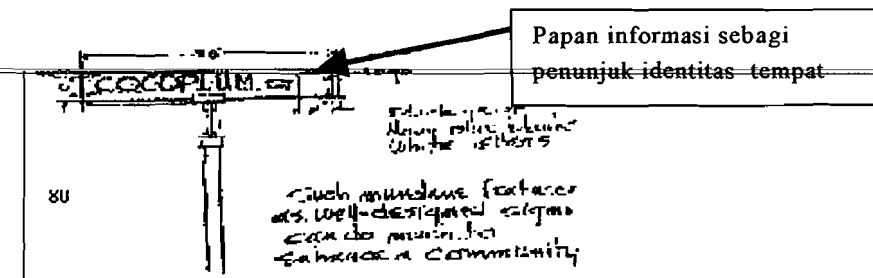


Gambar 2.1 : karakter spesifik ruang

Sumber : Ormsbee Simonds, John, FASLA, 1994, Garden Cities 21.

### 2.3.1.2 Identitas

Suatu tempat pasti akan mempunyai nama yang menunjukkan identitas. Nama akan memberikan kesan tersendiri sewaktu kita mendengarnya yang juga bisa menggambarkan letak tempat, kondisi berdasarkan karakter sosial dan budaya, iklim dan cuaca. Nama cukup efektif dalam mengingat suatu rasa atau kesan tempat.<sup>26</sup>



Gambar 2.2 : Identitas Tempat

Sumber : De Chiara, Joseph, et.al, 1992, Time – Saver Standards for Interior Design and Space Planning

<sup>24</sup> Ormsbee Simonds, John, FSLA, 1994, *Garden Cities 21 : Creating a Livable Urban Environment*, Printed and bound by The Kingsport Press, USA, disimpulkan, hal: 18-25

<sup>25</sup> ibid, hal 19

<sup>26</sup> ibid hal 20

### 2.3.1.3 Simbol dan Tanda

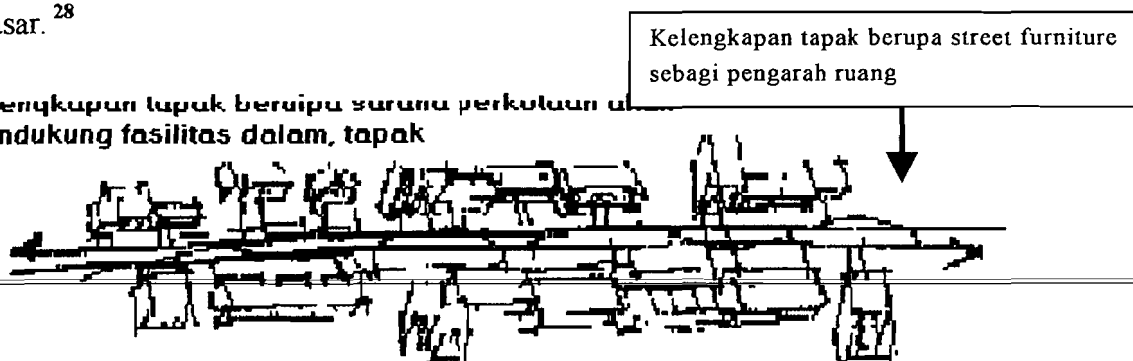
Simbol merupakan bahasa yang sering kali mengungkapkan arti atau maksud tersamar, sebagai proses pertama kali dilihat. Simbol mewakili gagasan kolektif atau perangkat gagasan yang mungkin dapat diterima dan diakui oleh masyarakat melalui proses adaptasi, terdapat tiga klasifikasi simbol<sup>27</sup>:

1. *Iconic Sign* : simbol yang di tampilkan dalam bentuk verbal, misal ; museum zoologi ditampilkan dalam bentuk komodo.
2. *Indexial Sign* : simbol yang dikenal karena ditampilkan dalam bentuk yang selalu digunakan untuk fungsi sama secara berulang , misal ; bentuk atap.gergaji pada pabrik.
3. *Symbolic Sign* : bentuk yang dikenal dengan cara menginterpretasikan hal yang terlihat terlebih dahulu untuk dapat mengerti sesuatu, missal gereja dengan desain tangga untuk berdoa.

### 2.3.1.4 Kelengkapan Tapak ( Site Furniture )

Tanda dapat di kombinasi sebagai kelengkapan tapak, dengan macam kelengkapan berupa ; shelter, kios, tempat bermain, street furniture, dan pencahayaan, berdasarkan standar yang telah ditentukan dengan finishing material sebagai kebutuhan dasar.<sup>28</sup>

Kelengkapan tapak berupa sarana perkotaan untuk mendukung fasilitas dalam, tapak



Gambar 2.3 : kelengkapan tapak

Sumber : Ormsbee Simonds, John, FASLA, 1994, Garden Cities 21

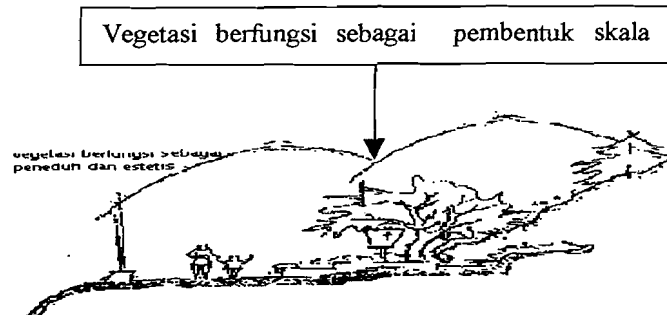
<sup>27</sup> Jenks, Charles, 1977, *The Modes of Architectural Communication*, Academy Edition –London, hal 39 – 72, dalam Pusat Seni Kontemporer Sebagai Obyek Wisata Alternatif Di Surakarta, TA, Cynthia Ratih Susilo, 2000, UGM

<sup>28</sup> Ormsbee Simonds. John, 1983, *Landscape Architecture : A manual of Site Planing and Design*, Hill Book Company, USA, hal : 310

### 2.3.1.5 Vegetasi

Adanya vegetasi yang tumbuh pada tapak secara alami merupakan unsur penting sebagai pembentuk identitas lokal setempat yang tidak dapat ditemui di daerah lainnya<sup>29</sup>.

( lihat gambar dan tabel 6 lampiran )



Vegetasi berfungsi sebagai pembentuk ruang, pengarah, peneduh seperti gambar

Gambar 2.4 : Vegetasi Spesifik

Sumber : Ormsbee Simonds. John, 1983, Landscape Architecture : A Manual of Site Planning

## 2.4 TINJAUAN TATA RUANG DALAM DAN TATA RUANG LUAR

### 2.4.1 Tinjauan Tata Ruang Dalam

#### 2.4.1.1 Hubungan Ruang

Sebuah ruang yang luas dapat membungkus dan mengandung didalamnya sebuah ruang lain yang lebih kecil<sup>30</sup>. Perbedaan yang kontras dari bentuk ruang menunjukkan suatu perbedaan fungsional atau melambangkan keistimewaan ruang yang terkandung didalamnya, meliputi; ruang di dalam ruang, ruang yang saling berkaitan, ruang bersebelahan, ruang yang dihubungkan oleh ruang bersama.

#### 2.4.1.2 Organisasi Ruang

Organisasi ruang dapat dikelompokkan berdasar komposisi ruang<sup>31</sup>, meliputi; organisasi dipusatkan, organisasi linear, radial, dan cluster.

<sup>29</sup> T.white, Edward, 1975, *concept source book : a vocabulary of architecture form* , Architecture Media Ltd

<sup>30</sup> D.K. Ching, Francis, 1985, *Arsitektur : Bentuk Ruang & Susunannya*, Penerbit Erlangga, Jakarta, disimpulkan, hal: 96-204

<sup>31</sup> ibid



Sehingga penentuan kelompok ruang atau organisasi ruang berdasar aktifitas fasilitas rekreasi yang ada pada tapak.

#### 2.4.1.3 Besaran Ruang

Besaran ruang sangat tergantung dari jenis kegiatan dan jumlah pengguna yang di wadahi dengan dasar standar pergerakan.<sup>32</sup> Karakter pergerakan antropometri dari manusia dan alat akan menentukan luasan ruang yang di butuhkan.<sup>33</sup> Sehingga besaran ruang akan menentukan luasan pergerakan aktifitas dan fasilitas yang diwadahi pada tapak.

### **2.4.2 Tinjauan Tata Ruang Luar**

#### 2.4.2.1 Hirarki Ruang Luar

Hirarki dalam perancangan adalah perwujudan fisik dari penyusunan peringkat dari suatu atribut atau atribut – atribut.<sup>34</sup> Bagi sebuah bentuk atau ruang yang ditegaskan sebagai sesuatu yang menonjol terhadap suatu organisasi, harus dibuat secara unik, dengan pola yang telah teratur ( dominan, kontras, dan strategis)

#### 2.4.2.2 Pola Tata Ruang Luar

Pola yang berarti bentuk, mode, sehingga pola tata ruang luar adalah membentuk, mengatur selain di dalam bangunan<sup>35</sup>. Menurut D.K Ching meliputi: sumbu, simetris, hirarki, pengulangan, datum.

Pola tata ruang luar dapat dibentuk dengan kesesuaian fungsi pergerakan yang diinginkan dengan penegasan aksentuasi linear dan sebagai sumbu pada tapak.

#### 2.4.2.3 Pola Pergerakan Pengunjung

Terdapat berbagai macam alur pola pergerakan ( sirkulasi pengunjung ), sebagai berikut :

- a Pola sirkulasi melengkung, berliku dan linear sebagai jalan masuk menuju bangunan utama<sup>36</sup>

<sup>32</sup> De Chiara, Joseph, et al, Time Saver Standards For Interior Design, Mc Graw-Hill

<sup>33</sup> Phero, Julius, et al, Human Dimension & Interior Space, The Architectural Press, hal 3

<sup>34</sup> Roger H. Clark, 1988, *Preseden dalam Arsitektur*, Intermatra, hal 7

<sup>35</sup> ibid, hal : 1

<sup>36</sup> Rubenstein.H, 1984, A Guide to Site and Environmental Planning, hal 46

b Pola sirkulasi yang melingkar dengan unsur vertikal sebagai kesan pengarah, yang akan memberikan kesan petualangan karena tujuan akhir tidak terlihat<sup>37</sup>

c Pola sirkulasi memusat dan menyebar ( tidak beraturan ) yang menuju satu titik<sup>38</sup>

Dari gambaran di atas maka pola pergerakan pengunjung mengikuti sebaran fasilitas yang menyebar menuju satu titik tujuan akhir berupa fasilitas rekreasi.

#### 2.4.2.4 Parkir

Pola parkir dalam perencanaan desain fungsi sirkulasi berdasarkan pada sudut kemiringan dari tata letak kendaraan dan efisiensi penggunaan lahan dalam menampung area parkir.<sup>39</sup> ( lihat lampiran ) Perhitungan kapasitas parkir dengan Rumus<sup>40</sup>:

$$\text{Kapa. Parkir} : \frac{\% \text{ Wis dg kendaraan} \times \text{kunj. Optimal} \times \text{rata - rata waktu parkir/ lama Op. Wisata}}{\text{Waktu tunggu ( antri ) ideal parkir} \times \text{kapasitas kendaraan}}$$

#### **2.4.3 Wujud – wujud Dasar**

Dari bentuk geometri, kita dapat mengetahui wujud-wujud beraturan berupa lingkaran yang berkembang menjadi satu seri segi banyak yang dapat dilukiskan di dalam lingkaran tersebut.<sup>41</sup> Wujud – wujud primer ( dasar ) yang paling jelas adalah lingkaran, segitiga, dan bujur sangkar yang bisa dikembangkan menjadi bentuk platonic solid dan bentuk tak beraturan.

Dari gambaran tersebut maka bentukan bangunan berdasar bentukan yang ada pada tapak yaitu bentuk dasar bujur sangkar , lingkaran dan segitiga dengan kombinasi penambahan dan pengurangan.

#### **2.4.4 Orientasi**

Orientasi suatu bangunan terhadap matahari, angin dan pemandangan merupakan pertimbangan mendasar.<sup>42</sup> Sehingga orientasi akan menentukan arah bangunan terhadap mata angin dan matahari.

<sup>37</sup> Eckboo.G, 1974, Urban Landscape Design, hal 86

<sup>38</sup> Ormsbee Simonds. John, 1983, *Landscape Architecture : A manual of Site Planing and Design*, Hill Book Company, USA, hal : 198

<sup>39</sup> Neufert, Ernst, 1987, *Architects Data* , hal : 252.

<sup>40</sup> Anonim, 1997, *Penyusunan Rencana Detail Kawasan Ratu Boko*, hal : IV - 39

<sup>41</sup> D.K. Ching, Francis, 1985, *Arsitektur : Bentuk Ruang & Susunannya*, disimpulkan, hal :54 - 65

## 2.4.5 Estimasi jumlah Pengunjung

Perhitungan didasarkan pada prospek pertambahan jumlah pengunjung sebesar 10 % tiap tahun ( perkembangan jumlah wisatawan pada tabel 4 lampiran) Perhitungan kemungkinan jumlah pengunjung menggunakan rumus<sup>43</sup>:

$$\text{Perkiraan jumlah pengunjung} = \frac{\text{jumlah pengunjung} / \text{tahun} + 10 \% \text{ penambahan/th} + 10 \% \text{ jumlah penduduk}}{365 \text{ hari}}$$

## 2.5 TINJAUAN FILOSOFI LEGENDA RADEN KAMANDAKA

### 2.5.1 Batasan Pengertian Filosofi

Filosofi mengandung arti yang sangat luas, pada batasan pengertian judul telah dikemukakan arti filosofi secara umum. Berikut beberapa pendapat ahli mengenai arti filosofi<sup>44</sup> :

Poedjawijatna ( 1974:11 ); mendefinisikan filsafat atau filosofi adalah sebagai sejenis pengetahuan yang berusaha mencari sebab yang sedalam – dalamnya bagi segala sesuatu berdasarkan pikiran belaka.

Plato menyatakan filosofi ialah pengetahuan yang berminat mencapai kebenaran asli.

Aristoteles, menyatakan filosofi adalah pengetahuan yang meliputi kebenaran yang tergabung di dalamnya metafisika, logika, retorika, ekonomi, politik, dan estetika.

Al – Farabi mengatakan, filosofi adalah pengetahuan tentang alam ujud bagaimana hakikatnya yang sebenarnya.

Pendapat mengenai filsafat menurut Kisho Kurokawa<sup>45</sup>, filosofi adalah berasal dari konsep lingkungan dan penggunaannya yang didasarkan pada ide pikiran tradisional budaya setempat.

<sup>42</sup> De, Chiara. Joseph, et.al, 1989, Standar Perencanaan Tapak, PN Erlangga, Jakarta ,Disimpulkan, hal : 119- 135

<sup>43</sup> Anonim, 1997, Penyusunan Rencana Detail Kawasan Ratu Boko, hal : IV - 33

<sup>44</sup> Tafsir, Ahmad. Dr, 1994, Filsafat Umum : Akal dan Hati Sejak Thales Sampai James , Penerbit PT remaja Rosdakarya, Bandung, disimpulkan, Hal: 8 - 9

<sup>45</sup> Kurokawa. Kisho, 1991, *Intercultural Architecture : The Philosophy of Symbiosis*, The American Institute Of Architecture Press, hal ; 1

Dengan beberapa pengertian di atas maka filosofi dapat dikatakan merupakan ide dasar pemikiran yang ingin mengungkapkan kebenaran dengan dukungan budaya setempat .

### 2.5.2 Filosofi Legenda Raden Kamandaka

Filosofi Kamandaka yang sangat terkait dengan setting peristiwa perjalanan penyamaran pengembaraan yang dilakukan Kamandaka sebagai berikut<sup>46</sup> :

Tabel 2.1 : Paparan Kisah Legenda Kamandaka

Bagian cerita	Paparan kisah Legenda kamandaka
Bagaian I ( awal cerita )	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Proses pelepasan R. Banyak Catra dari Pajajaran untuk megembara mencari putri pasangan hidup dengan rupa dan kepribadian yang mirip dengan ibunya.</li> </ul>
Bagian II Pengembaraan dan penyamaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kamandaka menyamar menjadi abdi seorang raja Ker. Pasir Luhur dan bertemu dengan putri raja ( Dewi Cipto Roso ) dalam Taman Sari dan memadu kasih</li> <li>▪ Setelah diketahui oleh ayah sang putri, percintaan tidak di setujui, Kamandaka dikejar akan di bunuh dan menyelamatkan diri mencebur dalam sungai Logawa, kemudian selamat karan di dalamnya terdapat goa yang menembus ke utara sawangan pada rumahJanda Kreti sebagai tempat kamandaka menginap dan akhirnya menyamar menjadai pengadu ayam.</li> <li>▪ Dalam mengadu ayam Kamandaka selalu menang berkat ayam kesayangannya <i>sawung galih</i>, mengakibatkan dirinya ketahuan masih hidup yang kemudian dikejar untuk di bunuh.</li> <li>▪ Dalam pengejaran Kamandaka sempat melakukan tapa kungkum untuk mendapatkan baju lutung kasarung dengan godaan dari bermacam mahluk halus.</li> <li>▪ Setelah mendapat jubah menyamar dalam Keputren untuk memadu kasih dengan sang putri yang akhirnya ketahuann dan dikejar akan dibunuh dengan bantuan Pangeran Pajajaran ( adik Kamandaka ), dalam suatu tempat bernama Watu Sinom dan Kamandaka berada di atas nya, ditempat tersebut hampir terjadi perkelahian antara dua kakak beradik yang disebabkan kurang adanya komunikasi setelah terpisah dalam waktu lama, dan juga karena watu sinom setinggi dua pohon kelapa menyebabkan tersamarnya wajah masing –masaing.</li> </ul>
Bagian III Akhir cerita	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Setelah penyamaran terbuka dengan peristiwa watu sinom maka semua menjadi jelas bahwa Kamandaka adalah seorang pangeran sebagai akhir bahagia dengan restu orang tua sang putri</li> <li>▪ Sebelum menikah Kamandaka di suruh mencari 40 orang putri kembar sebagai domas.</li> </ul>

Sumber : HP . Hardjana, 1985, Alih Aksara Dan Alih Bahasa : Radean Kamandaka , disimpulkan h: 2-70

<sup>46</sup> HP Hardjana, 1985, *alih aksara dan alih bahasa : Raden Kamandaka*, Disimpulkan , PN Balai Pustaka, Jakarta, disimpulkan , hal 2 - 70

Dari peristiwa di atas gambaran filosofi yang terkandung didalamnya <sup>47</sup> sebagai

berikut :

- a Komunikasi : termuat dalam setting kurangnya komunikasi horisontal ( antara Kamandaka dan Silih Warna adiknya ) menyebabkan permusuhan vertikal
- b Kebersamaan : termuat dalam pengembaraan bersama kamandaka beserta abdi setianya mampu mampu mengatasi masalah
- c Keterbukaan : penyamaran Kamandaka dalam bentuk lutung kasarung terbuka dalam menutupi jati dirinya sebagai seorang paneran Pajajaran
- d Persaudaraan : pentingnya arti persaudaraan dalam membina kesatuan tujuan dapat terlihat pada ruang lingkup antara rakyat dan keluarga bangsawan dalam kerajaan yang makmur

Pemaknaan dari filosofi tersebut akan mendasari pemikiran konsep rencana dan perancangan fasilitas rekreasi dalam pengolahan kesan tempat , yang di kembangkan kedalam bentuk morfologis bangunan dengan setting pada peristiwa legenda Kamandaka.

## **2.6 TINJAUAN SISTEM STRUKTUR DAN SISTEM UTILITAS.**

### **2.6.1 Sistem Struktur**

Integrasi antara seni dan teknologi menjadi syarat mutlak dalam perancangan bangunan masa kini<sup>48</sup>. Dalam perancangan bangunan terjadi pemikiran timbal balik antara pertimbangan – pertimbangan fungsi dan struktur, yang memperhatikan pada sistem keselamatan terhadap gempa.

### **2.6.2 Sistem Utilitas**

Sistem utilitas berperan dalam persyaratan mekanikal maupun elektrikal.<sup>49</sup> Tersedianya jaringan utilitas perkotaan akan sangat mendukung kegiatan pada tapak yang mendekati ke sistem jaringan utilitas kota.

---

<sup>47</sup> Ibid hal 5 - 89

<sup>48</sup> Purbo Hartono, Ir., March, 1995, Utilitas Bangunan : Buku Pintar Untuk Mahasiswa Arsitektur – Sipil, PN Djambatan, Jakarta, hal: 1

<sup>49</sup> ibid hal 2 - 8 disimpulkan

## 2.7 OBYEK PEMBANDING

Obyek pembandingan merupakan perancangan tapak oleh beberapa Arsitek yang di dalamnya terdapat rancangan sebaran fasilitas rekreasi yang di wadahi pada masing – masing obyek wisata taman.

### 2.7.1 Parque Espana ( by : Takenaka Corporation )

Parque Espana merupakan taman rekreasi hasil karya arsitek Jepang, Takenaka Corporation, dengan lokasi di tepian pantai Ise – Shima, Japan yang selesai di bangun tahun 199<sup>50</sup> 4. Perancangannya mengangkat konsep hubungan sosial masyarakat yang di kaitakan dengan sejarah bangsa Spanyol dengan menggunakan elemen arsitektural khasnya pada bangunan dan fasilitas berupa kapal tradisional sebagai simbol dan monumen, ( lihat gambar bangunan dan site plan ).

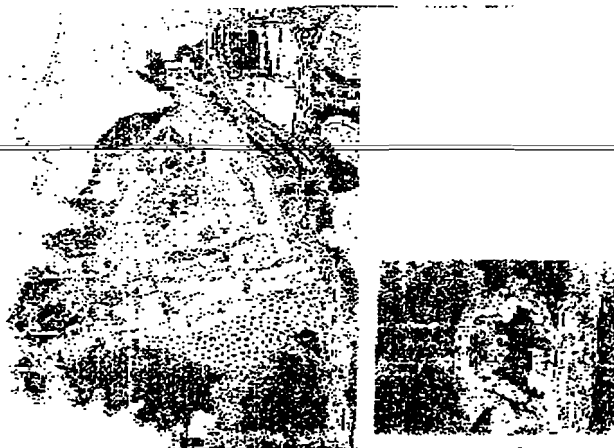
- Pengolahan Tapak

Pengorganisasian ruang cluster sangat kuat dengan sebaran fasilitas rekreasi yang di wadahi pada tapak . Komposisi cluster akan memberikan suasana yang tidak monoton pada sebaran fasilitas dengan satu sumbu yang kuat sebagai fungsi pengarah pergerakan pengunjung.

- Fasilitas rekreasi pada tapak

Fasilitas rekreasi yang diwadahi : museum, wisata air, olah raga, pertunjukan terbuka

Gambar :Site plan Parque De Espana dan bangunan



<sup>50</sup> Asensio Cerver. Fransisco, 1996, Landscape Architecture, American Institute Of Architecture Press, hal : 64 - 71

### 2.7.2 Parc de l' Aiguera ( Ricardo Bofill, Taller de Arquitectura )

Adalah *landscape design* yang terletak di pusat kota di Spanyol.<sup>51</sup> Dibangun pada awal tahun tujuh puluhan, di dalamnya terdapat simbol dari perancangan yang menggambarkan keterkaitan sejarah terjadinya kota di Spanyol. Untuk lebih memberikan kesan klasik maka digunakan vegetasi khas mediteranian sebagai unsur arsitektur Spanyol dan didukung dengan penggunaan finishing berupa pot sebagai pengarah dan suasana.



Gambar 3.16 : Site Plan dan masa bangunan Parque de l' Aiguera

#### ▪ Pengolahan tapak

Linearitas pengolahan tapak sangat mendominasi perancangan yang diperkuat dengan menggunakan elemen arsitektural khas mediteran berupa vegetasi pengarah dengan simbol monumental ruang tak terbatas pada geometri kehidupan.

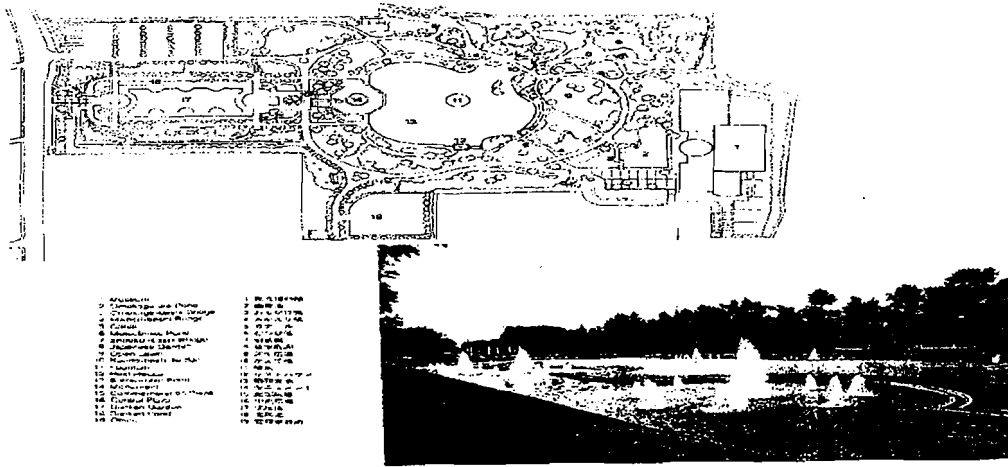
#### • Fasilitas rekreasi pada tapak

Fasilitas yang diwadahi : museum, panggung terbuka, restoran, pengolahan taman dengan kesan penampilan tertentu

<sup>51</sup> Anonim, 1992, Arco Colour Landscape : Environmental Restoration, Arco Editorial SA, hal : 40 - 47

### 2.7.3 Tochugi Central Park

Lokasi taman terletak di Utsunomiya City, Tochigi, Japan, yang di rancang oleh Ito Landscape Architects.<sup>52</sup> Perancangannya mengambil tema air sebagai sumber kehidupan yang didasari filosofi kehidupan rakyat Jepang yang menggunakan air sebagai perlambang sorga dengan ikan sorga ( koi ). Penataan taman air dengan menggunakan unsur mistis fengsui yang kental dan pengolaha elemen air



Gambar 2.17 : Site Plan dan masa bangunan Toguchi Central Park

#### ▪ Pengolahan tapak

Tapak yang di dominasi dengan penggunaan elemen arsitektural air sebagai simbol kehidupan di Jepang. Komposisi simetri sangat terlihat pada perletakan dan tata atur fasilitas rekreasi taman dengan gaya arsitektur tradisisonal jepang yang khas

#### ▪ Fasilitas rekreasi pada tapak

Fasilitas yang diwadahi: museum, kanal, peristirahatan , restoran, taman tradisisonal Jepang

<sup>52</sup> Anonim, 1990, Aqua Scape : Water in Japanese landscape Architecture, Toppan Printing Co



---

---

## BAB III

ANALISA DAN PENDEKATAN PENGOLAHAN  
KESAN TEMPAT RUANG DALAM DAN RUANG  
LUAR MELALUI PENDEKATAN KONSEP  
FILOSOFI LEGENDA RADEN KAMANDAKA

---

**ANALISA DAN PENDEKATAN PENGOLAHAN  
KESAN TEMPAT PADA RUANG DALAM DAN RUANG LUAR  
MELALUI PENDEKATAN KONSEP FILOSOFI  
LEGENDA RADEN KAMANDAKA**

---

**3.1. PENENTUAN LOKASI**

**3.1.1. Kriteria Pemilihan Lokasi**

Kriteria pemilihan lokasi didasarkan pada :

- a Segi kesejarahan : untuk mengangkat tema legenda Kamandaka diperlukan pemilihan lokasi yang di dalamnya terdapat situs ( bobot nilai 0,35 ).
- b Potensi ketersediaan lahan : diperlukan lokasi dengan ketersediaan lahan kaitannya dengan fasilitas kegiatan taman kota ( bobot nilai 0.25 )
- c Segi akses ; pencapaian yang didukung dengan sarana transportasi perkotaan berupa ketersediaan jalur kendaraan angkutan umum dan pribadi terhadap lokasi (bobot nilai 0.2 ).
- d Segi prasarana dan sarana ; ketersediaan prasarana umum berupa jaringan dan sistem perkotaan ; listrik, air, telepon dan riol kota ( bobot nilai 0.15 )
- e Segi geografi ; kedekatan fungsi kota dengan lokasi sebagai fungsi taman kota yang di dukung keindahan panorama ( bobot nilai 0.005 ).

---

**3.1.2 Alternatif Pemilihan Lokasi**

Alternatif pemilihan lokasi berada di Kota Purwokerto, dengan alternatif sebagai berikut :

1. Daerah Jl. Jend. Sudirman, Bantar Soka , pada jalur lintas Pusat Kota Purwokerto
2. Daerah Jl. Laksda. Yos Sudarso, Kel . Pasir, pada lintas Purwokerto – Jogja – Pusat Kota - Semarang
3. Daerah Jl. Kapt . Pattimura, Karang Lewas Lor, Kec. Purwokerto Barat, pada lintas jalur Jakarta – Bandung – Purwokerto – Pusat Kota - Jogjakarta



Untuk mendapat lokasi terpilih , maka digunakan penilaian dengan penggunaan skala -1. 0. 1 semakin mendekati nilai 1 maka merupakan alternatif terbaik yang di pilih. Bobot kriteria berdasar peringkat kriteria dengan total nilai 1.0 untuk memperoleh nilai obyektif :

Tabel 3.1 : Penilaian lokasi

Kriteria	Kesejahteraan		Potensi ketersediaan lahan		Akses pencapaian		Sarana prasarana		geografis		Total
	N	S	N	S	N	S	N	S	N	S	
Bobot Kriteria	0.35		0.25		0.2		0.15		0.05		1.0
Lokasi I	1	0.35	0	0	1	0.2	1	0.15	0	0	0.7
Lokasi II	1	0.35	0	0	1	0.2	1	0.15	0	0	0.7
Lokasi III	1	0.35	1	0.25	1	0.2	1	0.15	1	0.05	1.0

Sumber : analisa

Keterangan :

N : nilai

S : skor

-1 : Kurang memenuhi

0 : cukup memenuhi

1 : sangat mencukupi

### 3.1.3 Lokasi Terpilih

Berdasar dari tabel kriteria pemilihan dan penilaian lokasi maka ditentukan lokasi terpilih adalah *lokasi no.3 yaitu Jl. Kapt. Pattimura, Karang Lewas*, Kelurahan Pasir Lor, Kec. Purwokerto Barat, yang memiliki keterkaitan sangat erat dengan tema legenda. Lokasi merupakan daerah bekas berdirinya kerajaan Pasir Luhur.

## 3.2 PENENTUAN SITE

### 3.2.1 Kriteria Pemilihan Site

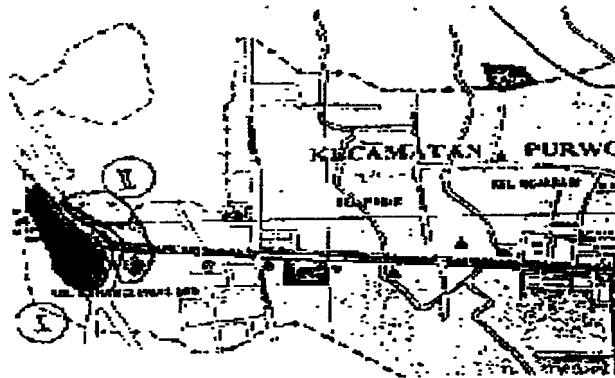
Sebagai pertimbangan penentuan site berdasar kriteria sebagai berikut :

- Luas tanah : diperlukan tapak dengan luasan lahan kaitannya dengan fungsi taman kota dan aktifitas rekreasi ( bobot nilai 0.4 ).
- Geografi tapak : kontur yang ekstrim dan landai akan menentukan perletakan fungsi fasilitas rekreasi ( bobot nilai 0.3 )
- Kedekatan potensi fungsi taman kota dengan sebaran situs yang ada pada tapak (bobot nilai 0.2 ).
- Terdapat banyak ruang terbuka sebagai pemebentuk view dari dalam dan ke luar tapak ( bobot nilai 0.1 ).

### 3.2.2 Alternatif Pemilihan Site

Berdasarkan penilaian dan pemilihan lokasi terpilih adalah *lokasi no.3 yaitu Jl. Jend. Sudirman, Karang Lewas*, Kelurahan Pasir Lor, Kec. Purwokerto Barat, maka alternatif site yang di usulkan :

1. Jl.Kapt. Pattimura : kawasan tepian Barat Sungai Logawa
2. Jl. Kapt. Pattimura : kawasan tepian Timur Sungai Logawa



Gambar 3.2 : alternatif site      Sumber : analisa

Untuk mendapat site terpilih, maka di lakukan penilaian dengan sistem nilai yang sama pada penentuan lokasi yaitu dengan skala -1 . 0 . 1, semakin mendekati nilai 1 maka menjadi alternatif pilihan yang terbaik. Untuk bobot kriteria nilai berdasar peringkat kriteria yang di tunjukan pada abjad.

Tabel 3.2 : Penilaian Site

Kriteria	Luas lahan		Geografis Tapak		Kedekatan Potensi Tapak		Terdapat Banyak Ruang Terbuka		Total
	N	S	N	S	N	S	N	S	
<b>Bobot Kriteria</b>	0.4		0.3		0.2		0.1		1.0
<b>Site I</b>	1	0.4	1	0.3	1	0.2	0	0	
<b>Site II</b>	1	0.4	1	0.3	1	0.2	1	0.1	1.0

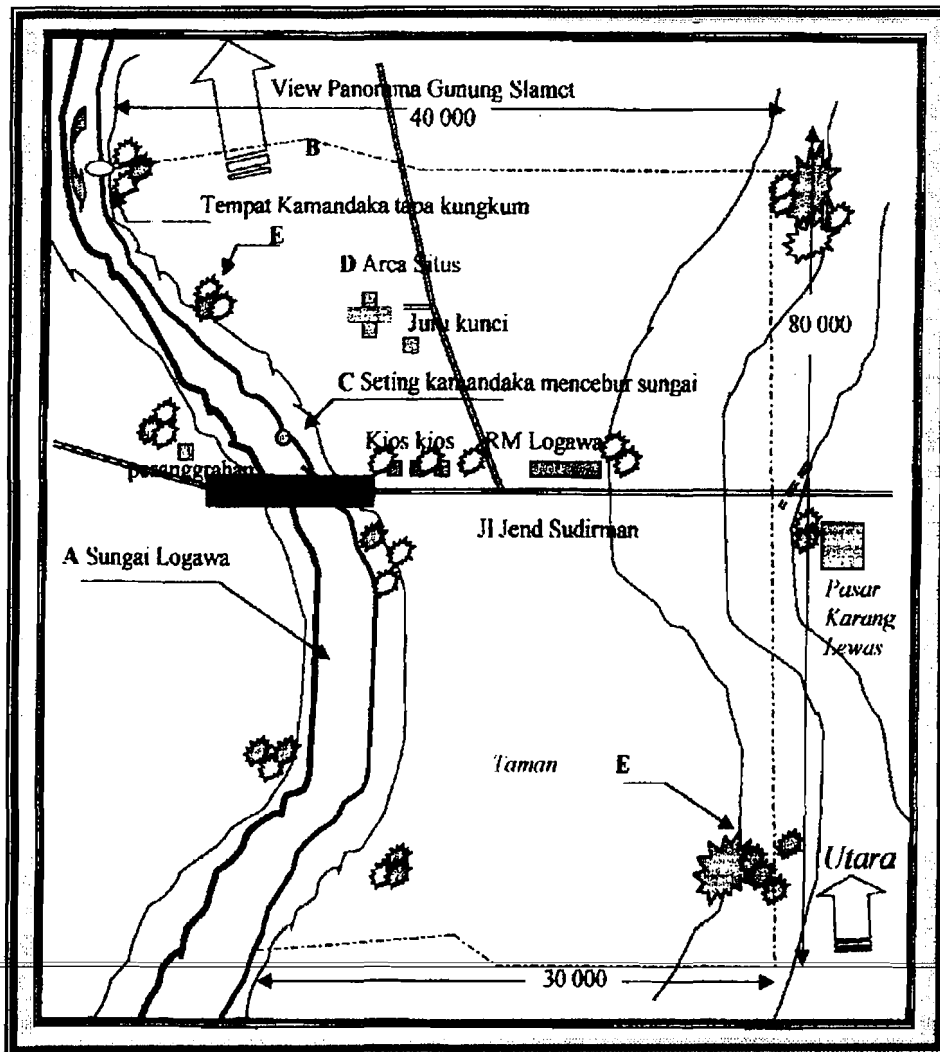
Sumber : analisa

Keterangan :

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

### 3.2.2 Site Terpilih

Berdasar tabel penilaian di atas maka dapat ditentukan site terpilih yaitu *site no. 2* pada kawasan tepian Timur Sungai Logawa yang lebih banyak terdapat ruang terbuka umum.



Gambar 3.3 : Site Terpilih

Sumber : analisa

Keterangan :

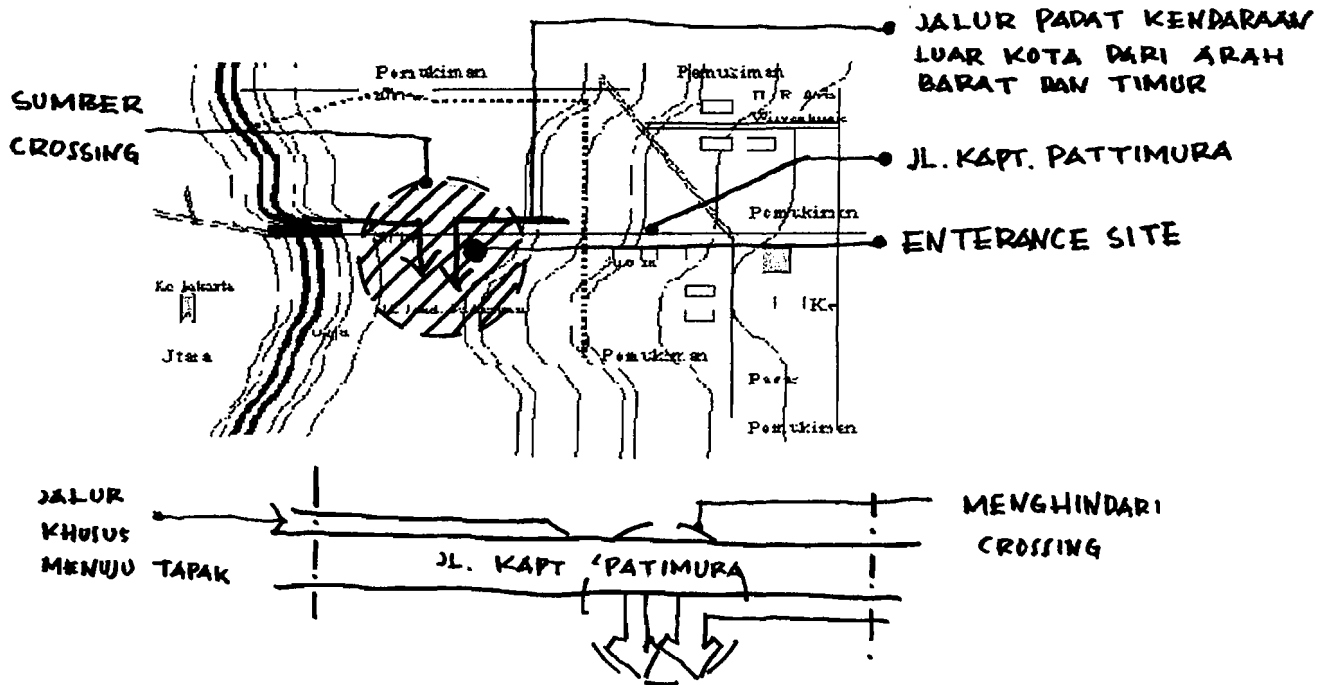
- Aliran sungai sebagai potensi perancangan keindahan dan wisata aktif
- Keindahan alam dengan view panorama gunung Slamet ke arah utara
- Setting kamandaka ketika menyelamatkan diri kedalam sungai Logawa
- Situs peninggalan kerajaan Pasir Luhur yang akan dimasukan kedalam perancangan wisata budaya
- Vegetasi setempat yang akan dipertahankan atau di pindah

Peta penggunaan tanah, peta kontur, peta pengaturan bangunan dan dokumentasi foto lihat pada lampiran

### 3.3 ANALISA SITE

#### 3.3.1 Pencapaian Site

Terdapat dua pencapaian : manusia dan kendaraan ke dalam tapak melalui jalur utama jalan Kapt. Pattimura. Untuk menghindari terjadinya *crossing* kendaraan yang melewati jalan utama dengan kendaraan yang menuju tapak maka di buat suatu jalur khusus menuju dan ke luar tapak dari arah Barat dan Timur yang menenembus di bawah jalan utama Jl. Kapt. Pattimura.

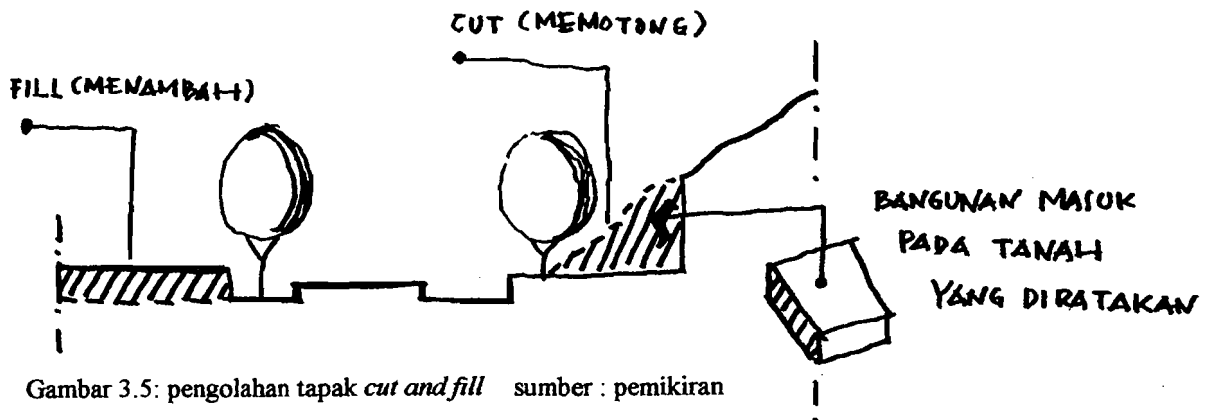


Gambar 3.4: pencapaian ke dalam tapak

Sumber : analisa

#### 3.3.2 Pengolahan Tapak

Pengolahan tapak berdasar pada kondisi geografis tapak yang berkontur, dengan pendekatan *cut and fill* untuk memperoleh efisiensi penggunaan ruang pada bangunan.



Gambar 3.5: pengolahan tapak *cut and fill* sumber : pemikiran

### 3.3.3 Pemintakatan Site

Pemintakatan site dilakukan dengan mengelompokkan kegiatan berdasar kedekatan dan privasi serta di pengaruhi oleh faktor orientasi tapak, kebisingan, dan sistem jaringan utilitas kota . Berdasar kedekatan kegiatan menjadi ;

Zoning A : zona kegiatan servis

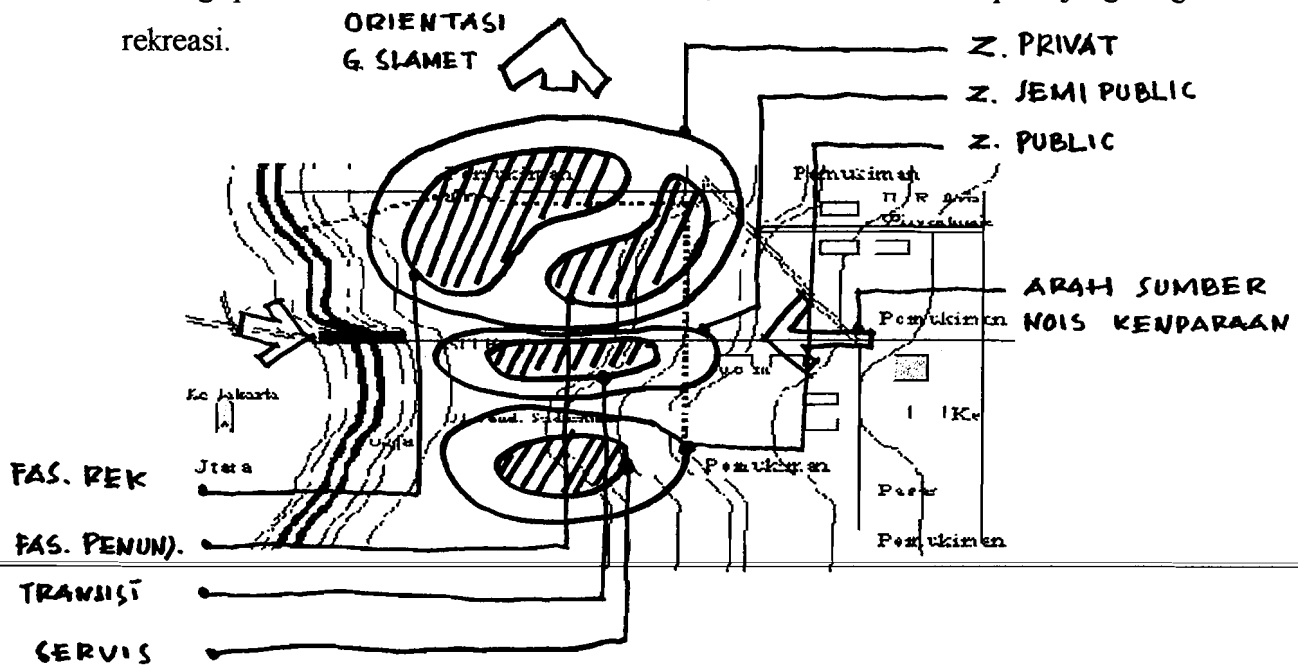
Zoning B : zona kegiatan transisi penerima

Zoning C : zona kegiatan penunjang rekreasi

Zoning D : zona kegiatan fasilitas rekreasi

Berdasar tingkat privasi yang ingin di capai terbagi menjadi tiga hirarki zoning ;

- Zoning publik : R. terbuka penerima dan taman
- Zoning semi publik : Transisi
- Zoning privat : sebaran fasilitas rekreasi, taman dan saran peninjang kegiatan rekreasi.



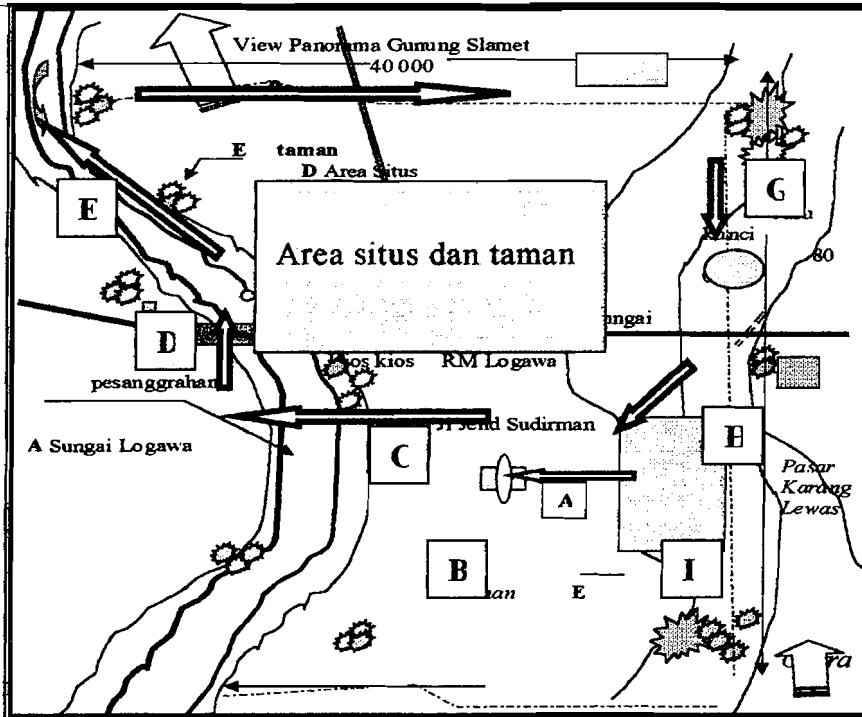
Gambar 3.6 : pemintakatan site

### 3.3.4 Karakteristik Pola Pergerakan Pelaku

Pola pergerakan pelaku dipengaruhi oleh kegiatan yang berlangsung pada pola pergerakan yang mengikuti alur peristiwa legenda Kamandaka pada tapak. Lihat gambar 3.7 di bawah.

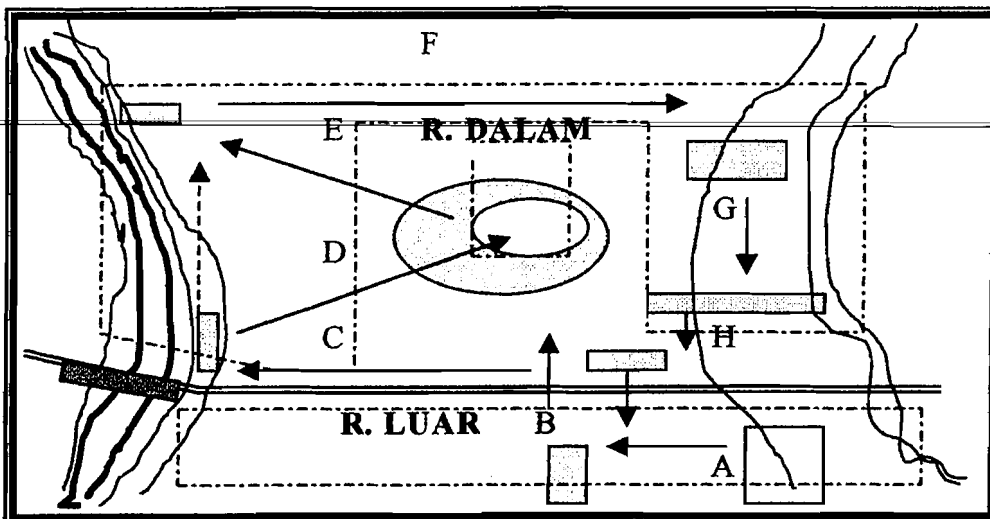


Gambar 3.7 : pola pergerakan



Sumber : analisa

Dari gambar diatas maka dapat ditentukan digaram karakteristik pola pergerakan pengunjung sebagai berikut:



Gambar 3.8 : Diagram pola pergerakan pengunjung

Sumber : Analisa

Keterangan :

- 
- A. : Pengunjung datang untuk mencari informasi dan rekreasi sehingga diperlukan wadah untuk kegiatan mencari informasi utama tentang legenda R. Kamandaka, yang juga berfungsi sebagai replikasi pelepasan seorang pangeran yang bernama R. Banyak Catra ( R. Kamandaka ) dari kerajaan Pajajaran dalam pengembaraan untuk mencari jodoh.
- B. : Pengunjung diarahkan pada seting kamandaka menceburkan diri ke sungai Logawa kemudian selamat karena terdapat goa .
- C. : Pengunjung diarahkan pada replikasi tempat kamandaka menyamar sebagai pemuda yang suka mengadu ayam setelah selamat dari sungai dan mensuri goa
- D. : Pengunjung diarahkan pada pengenalan area situs berupa reruntuhan bekas kerajaan Pasir Luhur ( konservasi ) yang didalamnya terdapat taman sari tempat Kamandaka memadu kasih dengan Dewi Cipto Roso ( putri raja kerajaan Pasir Luhur )
- E. : Pengunjung diarahkan pada replikasi tempat Kamandaka menjalani *tapa kungkum* untuk mendapatkan jubah lutung kasarung dengan godaan dari bermacam mahluk halus.
- F. : Pengunjung diarahkan pada replikasi *watu sinom* tempat kamandaka dan adiknya akan berkelahi karena ketidaktahuan ( kurangnya komunikasi yang menyebabkan pertikaian )
- G. : Pengunjung di arahkan pada sarana pendukung berupa restoran dan panggung pentas seni pertunjukan tradisional sebagai tempat istirahat bersama setelah menikmati wisata legenda R. Kamandaka yang dapat diimplementasikan sebagai perayaan akhir yang bahagia.
- H. : Pengunjung diarahkan pada pusat sovenir khas wisata legenda Kamandaka sebagai cindramata kenangan.
- I. : Pengunjung selesai menikmati wisata legenda Kamandaka .
- 

Dengan memperhatikan pola pergerakan dan tuntutan kesan tempat dalam perancangan fasilitas rekreasi , maka kawasan sebagai site terpilih dapat dibagi dalam bagian aktifitas sebagai berikut ;

Tabel 3.3 : Pembagian Aktifitas Pengunjung

Bagian	Aktivitas Pengunjung	Tujuan
Area situs	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Untuk mengekspresikan dan merasakan suasana legenda pada kawasan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Peningkatan suasana magis dan sakral pada arca situs</li> </ul>
Ruang terbuka (transis)	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menikmati suasana antara area situs dan area pengunjung wisata</li> <li>▪ Menikmati pemandangan dan istirahat</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menuntut pengunjung pada suatu tempat</li> <li>▪ Memberikan variasi lingkungan, dan kenikmatan bagi pengunjung dari kegiatan artistik dan seni</li> </ul>
Fasilitas wisata	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mempelajari tentang situs yang ada pada fasilitas wisata</li> <li>▪ Istirahat pada fasilitas penunjang wisata</li> <li>▪ Untuk menuju pada taman kawasan ( plaza )</li> <li>▪ Untuk medekatkan diri pada alam</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Istirahat pada kawasan</li> <li>▪ Efek estetika pada taman, bangunan, parkir, dan pemandangan keluar kawasan</li> </ul>

Sumber : analisa

### 3.3.5 Estimasi Jumlah Pengunjung

Penghitungan didasarkan pada jumlah wisatawan per/tahun yang datang ke Purwokerto, dengan rumusan sebagai berikut;

$\text{Perkiraan jumlah pengunjung} = \frac{\text{jumlah pengunjung}}{\text{tahun}} + 10\% \text{ penambahan/th}$
$365 \text{ hari}$

Maka diperoleh :

- Perkiraan jumlah =  $\frac{310.301 + 31.030}{365 \text{ hari}}$   
 $= 935 \text{ orang/hari ( rata – rata pada jam puncak)}$
- Estimasi jumlah pengunjung pada hari biasa : asumsi 40 % dari rata-rata ( merupakan jam puncak pada hari libur )  
 $\text{Jumlah pengunjung} = 935 \times 40\%$   
 $= 374 \text{ Orang / hari}$   
 ( asumsi pada hari biasa bukan musim liburan , Selasa – Jumat )
- Estimasi jumlah pengunjung pada jam sepi , asumsi jumlah pengunjung hanya 20 % dari jam puncak:  
 $\text{Jumlah pengunjung} = 935 \times 20\%$   
 $= 187 \text{ orang}$

### 3.4 AKTIFITAS DAN KEBUTUHAN FASILITAS REKREASI PENGUNJUNG

Keragaman fasilitas rekreasi akan menarik minat wisatawan untuk datang ke dalam lokasi wisata yang direncanakan. Berdasar pada asumsi jumlah pengunjung dan pola pergerakan pengunjung maka dapat ditentukan macam aktifitas dan fasilitas rekreasi yang akan diwadahi, yang dipaparkan dalam tabel berikut.

Tabel 3.4 : aktifitas dan kebutuhan fasilitas bagi pengunjung

Jenis aktifitas	Lokasi	Tujuan aktifitas	Filosofi L. Kamandaka	Kebutuhan fasilitas
Transportasi	Gerbang kawasan	Naik/turun kendaran, menunggu kendaran, parkir	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengundang</li> <li>• Mengikat</li> </ul>	Halte, area parkir
Persiapan	Pusat kawasan	Mencari informasi mengenai kegiatan dalam kawasan, membeli tiket	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Komunikasi</li> <li>• Keterbukaan</li> </ul>	Pusat pelayanan informasi wisata berupa museum dan papan pengumuman serta loket
Wisata Legenda Raden Kamandaka berupa sebaran fasilitas rekreasi	Area situs dan taman dalam kawasan perencanaan	Melihat-lihat peninggalan bekas reruntuhan kerajaan dan makam kerabat kerajaan beserta prosesi peristiwa dalam sebaran fasilitas rekreasi legenda Kamandaka..	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Agung</li> <li>• Sakral dan magis</li> <li>• Komunikasi</li> <li>• Persudaraan</li> <li>• Kebersamaan</li> <li>• keterbukaan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• replikasi setting Kamandaka mencebur ke sungai Logawa yang terdapat goa</li> <li>• replikasi pesanggrahan Kamandaka mengadu ayam</li> <li>• konservasi situs kerajaan dan makam keluarga kerajaan Pasir Luhur</li> <li>• Replekasi taman sari tempat Kamandaka memadu kasih dengan Dewi Cipto Roso</li> <li>• Replikasi kejadian Kamandaka melakukan tapa kungkum</li> <li>• Replikasi watu sinom</li> </ul>
				<ul style="list-style-type: none"> <li>tempat trejadinya pertikaian Kamandaka dan adiknya</li> <li>• Papan-papan informasi tentang situs pada tiap sebaran fasilitas dan sarana pendukung rekreasi</li> </ul>
Sarana penunjang kegiatan rekreasi Legenda Kamandaka	Pada kawasan dengan potensi view kawasan yang menarik dan kedekatan dengan sebaran	Menghilangkan kejenuhan dan kelelahan setelah berkeliling pada sebaran fasilitas rekreasi Legenda Kamandaka	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kebersamaan</li> <li>• Persaudaraan</li> <li>• Komunikasi</li> <li>• Kesatuan (unity)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Restoran</li> <li>• Panggung terbuka seni tradisional</li> <li>• Pusat souvenir khas wisata Legenda Kamandaka</li> <li>• Mushola</li> </ul>

	fasilitas rekreasi			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Telekomunikasi</li> <li>• Lavatory ( toilet )</li> <li>• Street furniture</li> </ul>
--	--------------------	--	--	---

Sumber : analisa

### 3.5 KEBUTUHAN RUANG DAN BESARAN RUANG

Berdasar pada aktifitas dan kebutuhan fasilitas rekreasi maka diperlukan ruang sebagai fasailitas rekreasi dengan mengimplementasikan legenda Kamandaka yang mampu mewedahi tuntutan kegiatan rekreasi legenda bagi pengunjung, sehingga dapat ditentukan kebutuhan dan besaran ruang sebagai berikut :

Tabel 3.5 : Kebutuhan Ruang dan Besaran Ruang

Jenis Kegiatan	Macam Ruang	Kapasitas (asumsi jam puncak pengunjung)	Satandar / orang (M) <sup>2</sup>	Besaran ruang (M) <sup>2</sup>	Total (M) <sup>2</sup>
Fas. Rekreasi	Replikasi seting kamandaka mencebur dalam sungai Logawa	935	1 (n)	935	6732
	Replikasi pesanggrahan mengadu ayam	40% P = 361	1 (n)	361	
	Koinservasi situs kerajaan dan makam	935	1 (h)	935	
	Replikasi taman sari	935	2 (h)	1870	
	Replekasi tapa kungkum	60% P = 561	1 (n)	561	
	Replikasi watu sinom	80% P = 748	1 (n)	748	
	Sirkulasi 20 %		2 (h)	1122	
Sarana penunjang	Museum				3941
	▪ Plaza penerima	▪ 935	1 (n)	935	
	▪ Galery	▪ 80 % P = 748	2 (n)	1496	
	▪ Gudang	▪ 40% P = 374	1 (n)	374	
	▪ Toilet	▪ 10 % P = 10	1 (h)	10	
	▪ Sirkulasi 20 %		2 (h)	1126	
	Restoran				2915
	▪ R. makan	▪ 935	2 (h)	1870	
	▪ Dapur dan gudang	▪ 150	1 (h)	150	
	▪ Pantry	▪ 25	1 (h)	25	
	▪ Toilet	▪ 10P = 10	1 (n)	10	
	▪ Mushola	▪ 40 % P = 374		374	
	▪ Sirkulasi 20 %	▪ 294		486	
	Panggung terbuka				2882
	▪ Tempat duduk tetrikal	▪ 935	2(n)	1870	
	▪ Panggung	▪ 200	2(n)	400	

	▪ R. rias dan toilet	▪ 80	1 (h)	80	
	▪ R. kontrol dan peralatan	▪ 40	1 (h)	40	
	▪ Toilet			10	
	▪ Sirkulasi 20 %	▪ 10	2 (h)	482	
Pengelola	▪ R. pimpinan	▪ 1	6 (n)	6	196
	▪ R. staff	▪ 50	2 (n)	100	
	▪ R. rapat	▪ 60	1 (n)	60	
	▪ R. tamu	▪ 4	3 (n)	12	
	▪ Gudang	▪ 2	1 (h)	10	
	▪ Mushola dan Toilet			8	
	▪ Sirkulasi 20 %	▪ 2	2(h)	4	
Suvenir	• los penjualan	• 3	2 (h)	(2x6)x10x20 =2400	2500
	• wc	• 1	1 (h)	2x10=200	
Parkir ( lihat penghitungan ruang parkir lampiran )		▪ 98	6 (n)		6000
Jumlah					16 666
Taman asumsi 50 % jumlah besaran ruang					8 333
Jumlah Total					32 999

Sumber ; analisa

Keterangan ;

- Asumsi berdasar kapasitas dan sirkulasi
- Besaran ruang berdasar perhitungan Neufert ( Data arsitek ; n ) dan Julius Panero ( Human dimension; h )
- Kapasitas total berdasar asumsi jumlah pengunjung pada jam puncak
- Untuk besaran berupa situs mempertahankan bentuk asli yang di pugar ( konservasi )

### 3.6 HUBUNGAN RUANG

Intensitas hubungan berdasar keterkaitan antar ruang fasilitas rekreasi legenda Kamandaka dengan sarana pendukung kegiatan rekreasi yang didasarkan pada setting peristiwa dengan filosofi legenda Kamandaka sebagai penjabaran dari filosofi komunikasi, persaudaraan, kebersamaan, keterbukaan, kesatuan pada masing – masing fungsi kegiatan ( lihat tabel aktifitas dan kebutuhan ruang ) sehingga menghasilkan linkup hubungan sebagai berikut :

- a Hubungan erat : keterkaitan ruang dan kedekatan ruang sebagai hubungan langsung.
- b Hubungan cukup erat : tuntutan kedekatan ruang tanpa hubungan langsung.
- c Tidak berhubungan : tidak ada keterkaitan antar ruang.

Kedekatan hubungan dapat dilihat pada digaram dibawah :

Kelompok Ruang	Jenis Ruang
Fasilitas Rekreasi	▪ Replikasi Kamandaka mencebur sungai
	▪ Replikasi pesangrahan adu ayam
	▪ Konservasi situs kerajaan
	▪ Replikasi Taman Sari
	▪ Replikasi Tapa Kungkum
	▪ Replikasi Wtu Sinom
Fasilitas Penunjang Rekreasi	▪ Parkir dan gerbang kawasan
	▪ Museum
	▪ Restoran
	▪ Panggung terbuka
	▪ Pusat sovenir
	▪ Servis
	▪ Taman

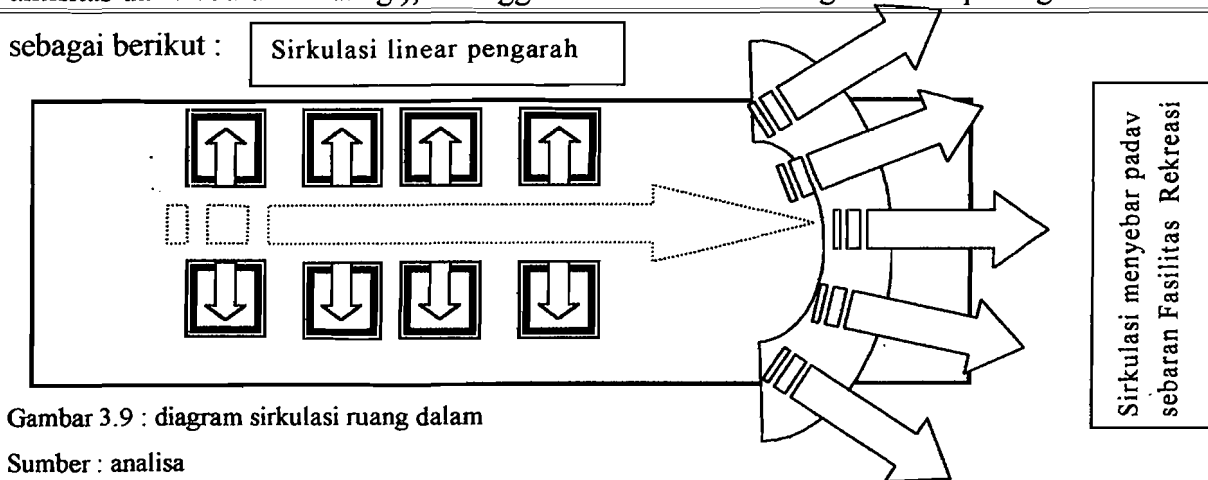
Keterangan :

● : Erat      ○ : Cukup erat      ○ : Tidak Berhubungan

### 3.7 SIRKULASI RUANG DALAM DAN RUANG LUAR

#### 3.7.1. Sirkulasi Ruang Dalam

Kesan yang ingin di tampilkan adalah suasana ruang sebagai pemakanaan filosofi kebersamaan dan kesatuan sehingga penggunaan elemen arsitektur yang khas berupa pemanfaatan batu alam dan elemen air sebagai penguat aksen linear tradisional. Pada ujung linear dibuat menyebar sebagai perwujudan dari filosofi keterbukaan untuk menuju sebaran fasilitas rekreasi pada replikasi setting peristiwa L. Kamandaka ( lihat aktifitas dan kebutuhan ruang ), sehingga sirkulasi dalam ruang dalam dapat digambarkan sebagai berikut :



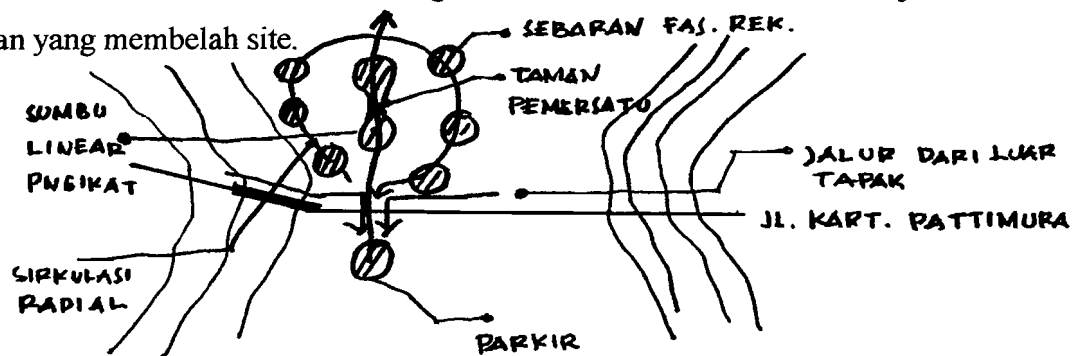
Gambar 3.9 : diagram sirkulasi ruang dalam

Sumber : analisa

### 3.7.2 Sirkulasi Ruang Luar dan Parkir

#### 3.7.2.1 Sirkulasi Ruang Luar

Sirkulasi berdasar sebaran fasilitas rekreasi, dengan akses pencapaian berupa pedestrian bahan batu candi warna lembut sebagai kesan natural yang diperkuat elemen air dan vegetasi sebagai pengarah dan street furniture berupa shelter dengan sebagai fungsi kenyamanan. Sirkulasi adalah radial mengikuti pola sebaran fasilitas rekreasi dengan sumbu linear taman pemersatu antar fasilitas rekreasi. Pencapaian dari area parkir menuju fasilitas rekreasi melalui ruang transisi menembus di bawah jalan utama kendaraan yang membelah site.



Gambar 3.10 : pola sirkulasi ruang luar

sumber : analisa pemikiran

#### 3.7.2.2 Parkir

Parkir memegang peranan penting sebagai fasilitas kemudahan akses pencapaian dengan efisiensi penggunaan, dengan dimensi berdasar pengguna ruang parkir : bus, mobil pribadi dan truk pengangkut, sepeda dan motor.

Tabel 3.6 : penilaian efisiensi parkir

Kriteria	Bobot	Alternatif					
		Parkir Lurus		Sudut 60		Sudut 45	
		Nilai	Jumlah	Nilai	Jumlah	Nilai	Jumlah
Efisiensi jumlah kendaraan	0.5	4	2.0	5	2.5	5	2.5
Kemudahan pergerakan	0.4	2	0.8	4	1.6	4	1.6
Kemudahan perencanaan	0.1	4	0.4	3	0.3	5	0.5
Total	1.0		3.2		4.4		4.6

Sumber : analisa pemikiran

Dari tabel tersebut maka sudut parkir yang paling ideal adalah menggunakan sudut 45 berdasarkan pada penilaian di atas.



### 3.8 BENTUK RUANG

Bentuk ruang berdasar filosofi Kamandaka adalah terbuka, komunikasi kebersamaan dan kesatuan persaudaraan dan kesastuan, sehingga bentuk ruang dapat dinilai sebagai berikut :

Tabel 3.7 : penilaian bentuk ruang melalui filosofi Legenda Kamandaka

Kriteria	Bobot	Alternatif					
		Segi empat		Segi tiga		lingkaran	
		Nilai	Jumlah	Nilai	Jumlah	Nilai	Jumlah
Luas ruangan	0.5	4	2.0	5	2.5	5	2.5
Fleksibilitas	0.4	4	1.6	2	1.6	4	1.6
Pengaturan interior	0.1	4	0.4	3	0.3	5	0.5
Total	1.0		4		4.4		4.6

Sumber : analisa pemikiran

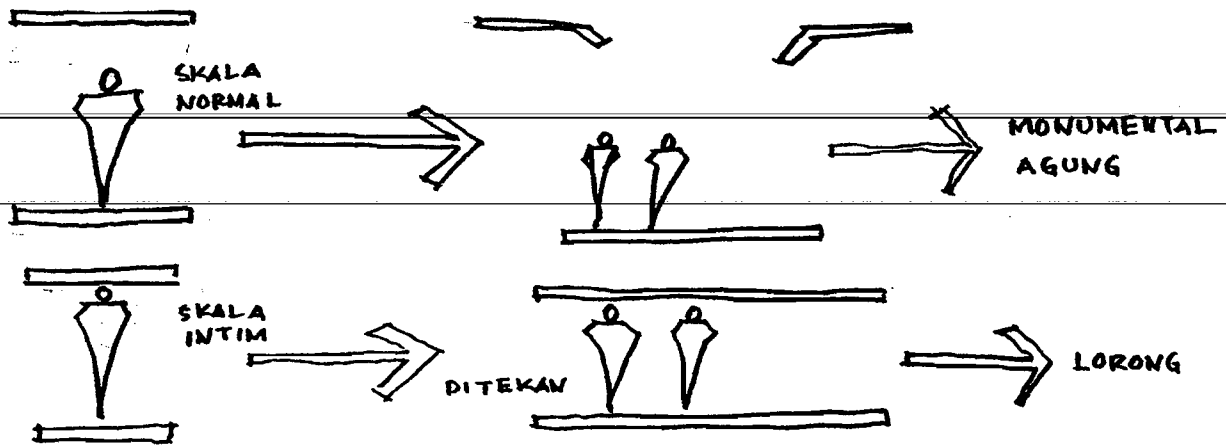
Dari penilaian diatas maka bentuk ruang yang paling efektif adalah lingkaran dengan kombinasi pengurangan dan penambahan yang digabung dengan bentuk dasar untuk meningkatkan kesan natural maka menggunakan elemen khas arsitektural pada tapak dengan prioritas penilaian sebagai berikut ;

Tabel 3.8 : Elemen arsitektural khas pada tapak

Kriteria	Bobot	Alternatif					
		Batu candi		vegetasi		Elemen air	
		Nilai	Jumlah	Nilai	Jumlah	Nilai	Jumlah
Kesatuan	0.5	5	2.5	5	2.5	5	2.5
Estetika	0.3	4	1.2	4	1.2	4	1.2
Efisiensi	0.2	5	1.0	4	0.8	3	0.6
Total	1.0		4.7		4.5		4.3

Sumber : analisa pemikiran

Dari tabel penilaian diatas maka batu candi digunakan sebagai bahan material utama pembentuk kesan natural yang dikombinasikan dengan elemen arsitektural lainnya pada bangunan yang diperkuat dengan penggunaan armatur lampu pada estetika bangunan dan pergerakan.



Gambar 3.11: proposi skala ruang sumber : pemikiran

Untuk sebaran fasilitas rekreasi yang lain dapat dijabarkan dalam tabel di bawah sebagai berikut :

Tabel 3.9 : skala ruang dan warna melalui filoosfi Legenda kamandaka

Kelompok Kegiatan	Jenis Ruang	Skala	Warna
Fasilitas Rekreasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Pesanggrahan tempat mengadu ayam</li> <li>▪ Replikasi setting Kamandaaka mencebur ke sungai Logawa</li> <li>▪ Konservasi situs reruntuhan kerajaan Pasir Luhur</li> <li>▪ Replikasi Taman Sari</li> <li>▪ Replikasi kamandaka tapa kunkum</li> <li>▪ Replikasi watu sinom</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Normal</li> <li>▪ Intim</li> <li>▪ tertekan</li> <li>▪ Agung</li> <li>▪ Monumental</li> <li>▪ intim</li> <li>▪ Monumental</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Terang</li> <li>▪ Lembut</li> <li>▪ Lembut</li> <li>▪ Lembut</li> <li>▪ Lembut</li> <li>▪ terang</li> </ul>
Fasilitas Penunjang	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Parkir</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Normal</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ lembut</li> </ul>
Rekreasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Museum sebagai pusat informasi</li> <li>▪ Restoran</li> <li>▪ Panggung terbuka</li> <li>▪ Pusat souvenir</li> <li>▪ Taman sebagai wadah dan pengikat fungsi rekreasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Normal</li> <li>▪ Normal</li> <li>▪ Monumental</li> <li>▪ Normal</li> <li>▪ monumental</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ terang</li> <li>▪ lembut</li> <li>▪ lembut</li> <li>▪ terang</li> <li>▪ lembut</li> </ul>

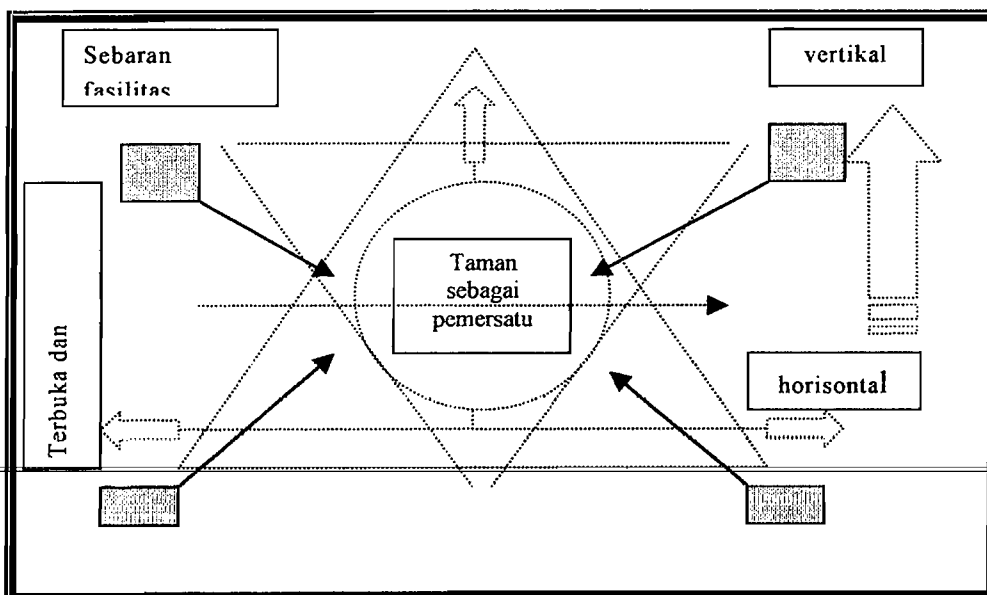
Sumber : analisa

### 3.9 TATA MASA BANGUNAN DAN POLA MASA BANGUNAN

#### 3.9.1 Tata Masa Bangunan

Tata masa bangunan melalui pendekatan filosofi legenda Kamandaka dapat dijabarkan sebagai pemaknaan komunikasi, persaudaraan, keterbukaan, kesatuan dan kebersamaan, sehingga dapat dibagi pada segi makna, fungsi, dan ekspresi.

- a Segi makna : mengambil dari komunikasi dan persudaran berupa keterbukaan yang menyatu, diungkapkan melalui kedekatan hubungan horisontal ( sesama manusia ) dan vertikal ( komunikasi yang baik )
- b Segi fungsi ; pengorganisasian dan perletakan bangunan menurut fungsinya sehingga dapat digunakan optimal dengan filosofi kebersamaan dan keterbukaan
- c Ekspresi : fungsi komersial wisata akan memberikan filosofi keakraban, kebersamaan, sakral dan magis dengan suatu ekspresi visual yang menggembirakan hati pada sebaran fasilitas yang diwadahi sebagai tuntutan kebutuhan wisatawan.



Gambar 3.12 : diagram transformasi filosofi kebersamaan, komunikasi, kesatuan, persaudaraan, dan keterbukaan pada legenda Kamandaka.

Sumber : analisa

### 3.9.2 Pola Tata Masa Bangunan

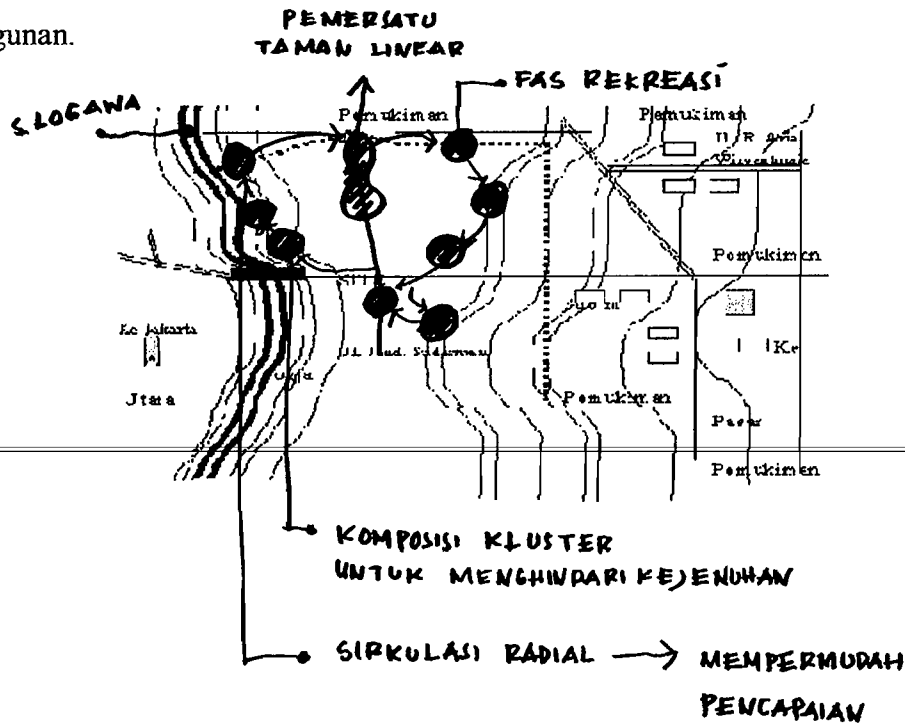
Tata masa berdasar filosofi Kamandaka adalah terbuka dengan komunikasi yang mengundang, maka pendekatan pola tata ruang luar mengandung makna filosofi kebersamaan pada fungsi fasilitas rekreasi legenda Kamandaka dengan penilaian sebagai berikut :

Tabel 3.10 : penilaian tata masa bangunan melalui filosofi Legenda Kamandaka

Kriteria	Bobot	Alternatif					
		linear		radial		cluster	
		Nilai	Jumlah	Nilai	Jumlah	Nilai	Jumlah
Efisiensi perletakan	0.5	4	2.0	5	2.5	5	2.5
Kemudahan pergerakan	0.4	2	0.8	4	1.6	4	1.6
Kemudahan pencapaian	0.1	4	0.4	3	0.3	5	0.5
Total	1.0		3.2		4.4		4.6

Sumber : analisa pemikiran

Dari tabel diatas maka komposisi masa yang paling ideal adalah komposisi *cluster* dengan taman sebagai fungsi pengikat antar fasilitas rekreasi sebagai kedekatan fungsi bangunan.



Gambar 3.14 : pola tata masa

Sumber : analisa

### 3.10 BENTUK BANGUNAN

Bentuk bangunan mempreseden pada karakteristik bentuk dasar situs legenda Kamandaka yang terdapat pada tapak sehingga diperoleh :

Tabel 3.11 : Bentuk bangunan

Filosofi	Bentuk bangunan	Fungsi Fasilitas Rekreasi
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Agung dan sakral</li> <li>• Komunikasi dan kebersamaan</li> <li>• Persudaraan, kesatuan dan keterbukaan</li> </ul>	Bujur Sangkar	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Konservasi area situs kerajaan dan makam keluarga</li> <li>• Replikasi taman sari tempat Kamandaka memadu kasih</li> <li>• Restoran sebagai sarana penunjang fasilitas rekreasi</li> <li>• Plaza panggung terbuka</li> <li>• Area sovenir</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Magis</li> <li>• Ketertapan komunikasi</li> </ul>	Lingkaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Replikasi Kamandaka mencebur ke dalam sungai logawa</li> <li>• Replikasi Kamandaka tapa kungkum</li> <li>• Replikasi watu sinom tempat terjadinya perselisihan</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kebersamaan</li> <li>• komunikasi</li> </ul>	Segi Tiga	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Replikasi pesanggrahan Kamandaka mengadu ayam</li> </ul>

Sumber : analisa

Masing - masing bentuk dasar tersebut dapat berdiri sendiri atau dikombinasikan dengan penambahan dan pengurangan pada tiap fasilitas rekreasi yang menggunakan komposisi *cluster* sesuai dengan pola pergerakan dan aktifitas pengunjung pada sebaran fasilitas rekreasi.

### 3.11 PENGOLAHAN KESAN TEMPAT PADA RUANG DALAM DAN RUANG LUAR MELALUI FILOSOFI LEGENDA KAMANDAKA

Filosofi legenda Kamandaka dapat diterjemahkan dalam persaudaraan, komunikasi, kebersamaan, kesatuan , keterbukaan yang memiliki makna sebagai berikut ;

- Persaudaraan berasal dari arti kata yang mulanya berarti memperhatikan memberi kesan sebagai perhatian semua pihak yang merasa bersaudara.
- Komunikasai merupakan hubungan timbal balik dari perhatain yang bersifat horisontal antar individu dan vertikal sebagai hubungan batin dengan sang pencipta.
- Kebersamaan sebagi bentuk rasa tenggang rasa antar sesama dalam kehidupan
- Kesatuan merupakan penterjemahan rasa persatuan dan kesatuan dalam sepenanggungan

e Keterbukaan merupakan esensi timbal balik dari ketertutupan yang timbul dari sistem komunikasi yang berbeda persepsi antar individu.

Dari filosofi yang timbul sebagai respon kejadian dalam peristiwa prosesi legenda menghasilkan suasana ruang ( kesan tempat ) yang dipengaruhi oleh; karakter spesifik, identitas, tanda dan simbol, kelengkapan tapak, dan vegetasi yang diperkuat dengan estetika ( proporsi, skala, tekstur dan warna ) sehingga secara kuantitatif dapat di uraikan sebagai berikut :

Tabel 3.12 : kesan tempat secara kuantitatif

	Filosofi	Karakter spesifik	Tanda dan simbol	Kelengkapan tapak	Vegetasi
RUANG DALAM	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Keterbukaan dan ketertutupan</li> <li>▪ Kesatuan dan kebersamaan</li> <li>▪ Persaudaraan</li> <li>▪ Magis</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Skala ruang</li> <li>▪ Proporsi</li> <li>▪ Warna</li> <li>▪ Tekstur</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Papan informasi</li> <li>▪ <i>sculpture</i></li> <li>▪ diorama</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Sebaran setting peristiwa</li> <li>▪ Elemen arsitektur khas tapak</li> </ul>	Fungsi estetis: <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Pelindung</li> <li>▪ Peneduh</li> <li>▪ Pereduksi suara</li> </ul>
RUANG LUAR	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Terbuka</li> <li>▪ Komunikasi</li> <li>▪ Persaudaraan dan kebersamaan</li> <li>▪ kesatuan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ warna</li> <li>▪ komposisi bangunan</li> <li>▪ hirarki ruang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ papan informasi</li> <li>▪ maskot bawaor dan monyet</li> <li>▪ lutung kasarung</li> <li>▪ <i>sculpture</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <i>street furniture</i></li> <li>▪ elemen arsitektural</li> </ul>	Fungsi estetis : <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ peneduh</li> <li>▪ pengarah</li> <li>▪ pembentuk ruang</li> <li>▪ pelindung</li> <li>▪ pereduksi suara</li> </ul>
			( patung )		

Sumber : analisa

Fungsi estetis vegetasi lihat tabel 7 lampiran

Dari tabel tersebut maka terlihat aspek yang mempengaruhi kesan tempat pada sebaran fasilitas rekreasi yang dapat dijabarkan secara kualitatif dalam tabel di bawah .

#### A. Kelompok Fasilitas Rekreasi

Tabel 3.13: Kualitatif kesan tempat kelompok ruang Fas. Rekreasi

Fasilitas	Macam ruang	Filosofi	Elemen Kesan Tempat			
			Karakter spesifik	Tanda dan simbol	Kelengkapan tapak	vegetasi
Pesanggrahan Mengadu Ayam	R. Dalam	Kebersamaan dan keakraban	Skala ruang normal pada bangunan pesanggrahan dengan bahan batu candi warna lembut	Sculpture ayam dan manusia sebagai simbol aktifitas dan fungsi dengan morfologi bentuk	Penggunaan elemen arsitektural batu candi dan air kesan natural	
	R. Luar		Pedestrian skala normal, bahan batu candi kesan alami	Papan informasi sebagai penanda tempat	Street furniture berupa shelter dan tata lampu taman pengarah dan kontinuitas dengan fasilitas rekreasi lain	Pelindung, pengarah, pereduksi suara : beringin, tanjung, kelapa, rumput
Replikasi Kamandaka Mencebur Sungai	R. Dalam	Ketertutupan komunikasi yang magis	Skala ruang normal yang mengarah pada skala intim di tekan terjemahan kejadian di dalam air dan goa dengan lorong sempit, bahan batu candi warna hitam, tekstur kasar sebagai kesan magis	Sculpture Kamandaka mencebur sungai sebagai simbol prosesi.	Penggunaan elemen arsitektural batu candi dan air sebagai unsur prosesi mencebur sungai	Esteis : tanaman merambat kesan magis
	R. Luar		Skala normal pada akses pencapaian bertanggung sebagai implementasi pengejaran kamandaka yang naik turun pada tapak berkontur	sculpture prajurit yang mengejar Kamandaka sampai ke tempat Kamandaka mencebur sungai dan papan informasi	Street furniture shelter dan pedestrian	Fungsi estetis: pelindung, pengarah, pemebentuk ruang: kepl, kelapa, perdu,
			kemudian mencebur sungai	sebagai penunjuk tempat		rumpu
Konservasi Situs	R. Dalam	Kebersamaan dan terbuka	Memepertahankan situs asli pada tapak berupa pendopo, fondasi bekas kerajaan dan makam kerajaan dengan skala ruang agung	Pendopo skala monumental sebagai simbol agung	Shelter pada area situs dan tata lampu penguat estetis bangunan	Pelindung dan penghias; rumput, perdu, melati



	R. Luar		Skala normal pedestrian pengarah tempat bahan	Penggunaan vegetasi sebagai simbol	Street furniture dan pedestrian pancapai	Fungsi estetis: pengawal : kepel
			batu candi warna lembut bertekstur kasar	pengawal di gerbang situs	tempat dengan estetis lampu taman	dan fungsi pelindung,
						pengarah, pembentuk ruang: kepel, beringin, kelapa, akasia
Replikasi Taman Sari	R. Dalam		<i>Open lay out</i>	<i>Open lay out</i>	<i>Open lay out</i>	<i>Open lay out</i>
	R. Luar	Komunikasi dan kebersamaan	Skala monumental, penggunaan batu candi fungsi pedestrian dan elemen air pengarah gerak	Sculpture Kamandaka, lutung kasarung dan Cipta Rasa beserta abdi sebagai simbol aktifitas dan morfologi bentuk putrimkembang sebanyak 40 orang dalam sculpture pengiring atau domas pengiring pengantin	Penggunaan batu candi dan elemen air sebagai penunjang fungsi taman sari yang menggunakan air sebagai unsur dominan	Pengarah, pelindung, penghias, pembentuk ruang : Kelapa, pinus, soka, perdu, rumput, bambu,
Replikasi Tapa Kungkum	R. Dalam	Komunikasi dan magis	Skala ruang monumental tinggi sebagai hubungan vertikal sang pencipta dengan bahan batu kali dan elemen air yang dominan	Sculpture kamandaka tapa kungkum dan morfologi bentuk mahluk halus dalam sculpture memberi kesan magis	Sculpture sebagai morfologis bentuk mahluk halus, estetis lampu dan kamufase hawa	Estetis ;tanaman merambat pendukung kesan magis
	R. Luar		Skala normal berupa pelataran bertangga sebagai fungsi penerima dan pengarah prosesi naik turun pada tapak sewaktu terjadi pengejaran dengan material batu candi bertekstur	Vegetasi sebagai simbol magis dan pengawal di depan bangunan	Street furniture pedestrian dengan bahan batu candi dan penggunaan lampu sebagai pendukung estetis	Pelindung, perindang, pengarah, pengawal : kepel, beringin



	R. Dalam	Komunikasi yang sempit	<i>Open lay out</i>	<i>Open lay out</i>	<i>Open lay out</i>	<i>Open lay out</i>
Replikasi Watu Sinom	R. Luar		Skala ruang monumental dengan lorong skala intim ditekan terjemahan prosesi komunikasi yang sempit menuju replikasi watu sinom	Sculpture watu sinom beserta kamandaka diatas batu dan adiknya dibawah sebagai implementasi tersamarnya komunikasi bersaudara dan berfungsi sebagai penanda tempat	Pengolahan tapak berkontur dengan penegasan vegetasi pengawal sebagai simbol komunikasi di depan akses menuju watu sinom yang melambangkan pengejaran Kamandaka di daerah perbukitan yang didukung Street furniture shelter pada pedestrian pengarah dan lampu taman sebagai fungsi estetis	Pengarah, pembentuk ruang dan peneduh : flamboyan, beringin, sawo kecik, kepel, kelapa, dan pinus

Sumber : analisa pemikiran

## B. Kelompok Fasilitas Penunjang Rekreasi

Tabel 3.14 : Kualitaf kesan tempat kelompok ruang Fas Penunjang Rekreasi

Fasilitas	Maca ruang	Filosofi	Elemen Kesan Tempat			
			Karakter spesifik	Tanda dan simbol	Kelengkapan tapak	vegetasi
Restoran	R. Dalam	Kebersamaan dan keakraban	Skala ruang normal , menggunakan kayu expose sebagai kesan alami	papan informasi sebagai penanda fungsi restoran	Penyediaan sarana makan minum yang menggunakan perkakas gerabah kuno	Penghias : perdu, melati

	R. Luar		Pelataran sebagai ruang penerima	Maskot dealam morfologi badut	Street furniture dan sarana bermain anak	Pelindung, pengarah, dan
			menggunakan bahan batu candi kesan alami	bawor didepan akses restoran sebagai pengunjung tempat	sebagai tempat istirahat di pelataran	pembentuk ruang
Panggung terbuka	R. Dalam	Terbuka komunikasi, kebersamaan	<i>Open stage lay out</i>	<i>Open satage lay out</i>	<i>Open stage lay out</i>	<i>Open satge lay out</i>
	R. Luar		Skala normal	Papan informasi sebagai penunjuk tempat	Street furniture shelter dan pedestrian	Pelindung, pengarah, pemebntuk ruang: kepel, kelapa, perdu, rumput
Museum	R. Dalam	Mengundang, komunikasi dan kebersamaan	Skala ruang monumental bertingkat dengan menggunakan bahan material batu candi dan air di dalam ruang sebagai kesan natural	<i>Sculpture</i> sebagai diorma yang menerangkan prsesi peristiwa legenda kamandakam berlangsung dengan implementasi sebaran stting peristiwa pada fasilitas rekreasi	Tata lampu dan kamufase hawa sebagai estetis kenyamanan	Estetis penghias: perdu dan tanaman hias.
	R. Luar		Skala ruang normal sebagai fungsi penerima dengan	Sculupure Kamandaka dalam skala monumental	Penyediaan street furniture sebagai fungsi kenyamanan	Fungsi estetis peneduh, pengarah, dan
			akses teras bertangga sebagai implementasi fugsi museum sebagai morfologi pelepasan Kamandaka dari kerajaan Pajajaran	yang diletakan di atas museum sebagai penda kawasan secara keseluruhan.		penghias; sawo kecil, tanjung, kepel, kelpa ,pinus.

	R. Dalam	Kebersamaan	Penyediaan suvenir khas legenda	Papan nama dan informasi sebagai	Penyediaan shelter tempat duduk dan tata	Estetis penghias: perdu
		sebagai fungsi	kamandaka berupa miniatur maskot dan	penanda fungsi dan tempat	lampu sebagai fungsi kenyamanan dengan	dan tanaman hias
Sovenir		penerima	sculpture Kamandaka, boneka, miniatur gerbang kawasan		bahan metrial batu candi	
	R. Luar		Skala normal pedestrian pengarah tempat bahan batu candi warna lembut bertekstur kasar	Maskot lutung kasarung dan bawor dalam bentuk badut sebagai pengundang dan keakraban	Penyediaan street furniture dan pedestrian pancapai tempat	Estetis peneduh dan pelindung: akasia, sawo kecil, tanjung, kepel.
Parkir	R. Dalam		<i>Open lay out</i>	<i>Open lay out</i>	<i>Open lay out</i>	<i>Open lay out</i>
	R. Luar		Skala ruang normal dengan material batu candi sebagai perkerasan	Maskot lutung kasarung dan bawaor sebagai pengundang pada area gerbang kawasan	Penyediaan street furniyure dan shelter sebagai fungsi penunggu	Fungsi estetis peneduh, pengarah dan pereduksi suara: akasia, tanjung, sawao kecil, kelapa atau palm

Sumber : Analisa pemikiran

### 3.12 SISTEM STRUKTUR DAN SISTEM UTILITAS

#### 3.12.1 Sistem Struktur

Integrasi seni dan teknologi dalam struktur menjadi sarat mutlak perancangan dengan pertimbangan keamanan terhadap gempa dengan penilaian sebagai berikut :

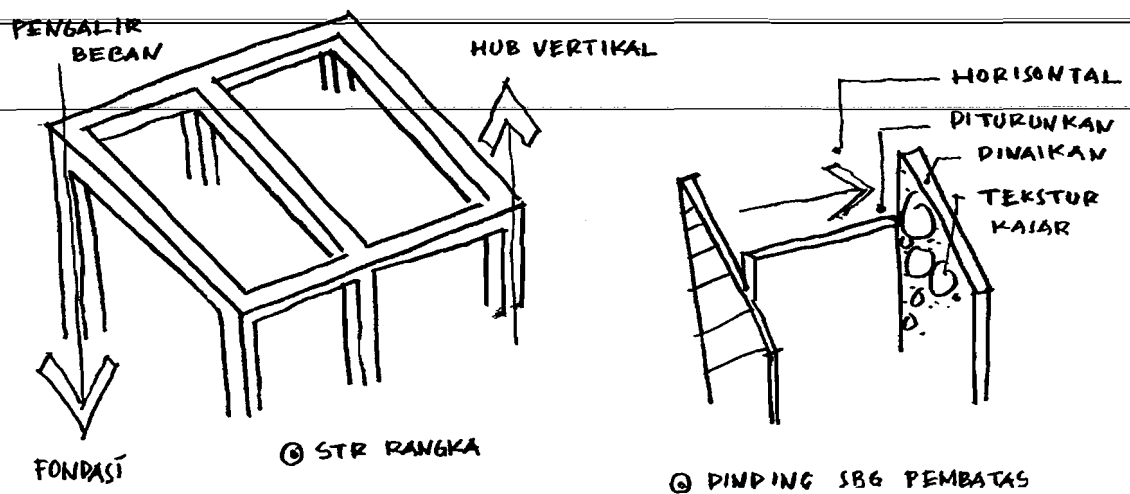
Tabel 3.15 : penilaian tata masa bangunan melalui filosofi Legenda Kamandaka

Kriteria	Bobot	Alternatif					
		Rangka beton		core		Rangka kayu	
		Nilai	Jumlah	Nilai	Jumlah	Nilai	Jumlah
Efisiensi perletakan	0.5	5	2.5	4	2.0	5	2.5
Kekuatan terhadap gempa	0.3	5	1.5	4	1.2	4	1.2
Estetis	0.2	4	0.8	4	0.8	4	0.8
Total	1.0		4.8		4.0		4.5

Sumber : analisa pemikiran

Dari tabel di atas maka struktur rangka beton yang paling ideal untuk digunakan dengan pengkomposisian struktur yang lain untuk memperoleh estetis bangunan pada kesan tempat masing-masing fasilitas rekreasi.. Struktur terbagi dalam fondasi, kolom dan dinding.

- a Fondasi : fondasi yang digunakan pada bangunan adalah struktur rangka beton menggunakan *foot plat* pada bangunan bertingkat sedang pada bangunan rendah bahan kayu menggunakan fondasi batu kali.
- b Kolom : kolom berdasar pada tinjauan pendekatan kesan tempat, menjadi makna, fungsi, dan ekspresi.
  - Segi makna : mengambil kedekatan hubungan komunikasi vertikal dengan sang pencipta
  - Segi fungsi : berfungsi sebagai struktur penahan beban menuju fondasi
  - Segi ekspresi : sebagai penekanan suasana ruang dengan ekspose warna dan tekstur
- c Dinding sebagai pendekatan pembentuk ruang dengan kesan penampilan yang terbagi dalam makna, fungsi dan ekspresi.
  - Segi makna : sebagai hubungan kedekatan horisontal antar individu
  - Segi fungsi : sebagai pembatas ,pembentuk ruang dan pengisi
  - Segi ekspresi : permainan dinding bertekstur kasar - halus dan pewarnaan lembut terang sebagai ekspresi ruang.



Gambar 3.15 : kolom dan dinding dalam makna, fungsi dan ekspresi

Sumber : analisa pemikiran

### 3.12.2 Sistem Utilitas

Berfungsi sebagai pendukung kenyamanan yang terbagi dalam bahasan berikut :

- a. Pencahayaan : menggunakan pencahayaan alami matahari dan buatan dari lampu .
  - Pencahayaan alami dominan pada siang hari sebagai pencahayaan langsung dan tidak langsung yang di peroleh dengan sistem bukaan berupa jendela
  - Pencahayaan buatan digunakan sebagai fungsi estetis penguat kesan tempat pada ruang dalam di museum, area konservasi dan restoran, pada ruang luar arsitektur untuk memperkuat kesan estetis natural.
- b. Penghawaan menggunakan penghawaan alami dan buatan.
  - Penghawaan alami memanfaatkan aliran udara dari alam ( luar bangunan) dengan menggunakan jendela sebagai sirkulasi pergantian udara.
  - Penghawaan buatan ( AC ) berfungsi sebagai kamufase hawa ruangan dingin.
- c. Akustik ; berfungsi sebagai peredam noise yang dapat dilakukan dengan :
  - Penggunaan vegetasi sebagai elemen pereduksi suara secara alami
  - Pengaturan jarak bangunan dengan sumber bising
  - Penggunaan bahan finishing yang mampu meredam suara ; kayu dan kain
- d. Jaringan air menggunakan sumber PAM dan sumur buatan yang tersedia dalam tapak. Dalam pengolahannya terdapat dua jenis yaitu air bersih dan air kotor.

- Air bersih menggunakan PAM dan sumur buatan dengan sitem *down feed* yang mampu menyediakan air cadangan dalam *uper tangk*.
  - Air kotor terdiri dari dua macam pembuangan, limbah cair dan padat. Limbah padat ditampung dalam septic tangk , limbah cair dalam sumur resapan yang kemudian di alirkan ke riol kota.
- e Jaringan listrik; jaringan listrik menggunakan sumber PLN dan genrator set sebagai cadangan listrik, bila lampu PLN mati maka akan menyala secara otomatis.
- f Sitem pemadam kebakaran ; berfungsi terhadap perlindungan keselamatan manusia dan bangunan dengan sistem terpasang berupa alat – alat deteksi , splinker dan hydrant pada ruang efisien jarak hidran 25 M
- g Penangkal petir : berfungsi melindungi banguna dari bahaya petir, maka menggunakan jangkar farady berupa ting besi yang dipasng oada atap kemudian disalurkan ke arde.

KONSEP DASAR PERENCANAAN DAN  
PERANCANGAN

## BAB IV

---

---

---

---

**KONSEP DASAR PERENCANAAN  
DAN PERANCANGAN**

---

**4.1 KONSEP PENGEMBANGAN KAWASAN DAN PENGOLAHAN SITE**

**4.1.1 Konsep Dasar Perencanaan Lokasi**

Lokasi berada pada kawasan RUTH ( Rencana Umum Tata Ruang Hijau berdasar RDTRUK 1994 – 2001 ) terletak di sekitar Jl. Kapt. Pattimura ,berjarak  $\pm$  4 Km dari pusat kota , yang direncanakan sebagai obyek wisata taman kota dengan pengolahan kesan tempat pada ruang dalam dan ruang luar melalui pendekatan konsep filosofi legenda Kamandaka.

**4.1.2 Konsep Dasar Pengolahan Site**

Site berada di Kecamatan Karang Lewas dengan luas tanah  $\pm$  12 ha (300 m x 400 m) dengan perbatasan site meliputi :

- Bagian Barat berbatasan dengan Sungai Logawa
- Bagian Utara berbatasan dengan areal persawahan dan pemukiman penduduk
- Bagian Timur berbatasan dengan Jalan Kerta Wibawa dan pemukiman penduduk
- Bagian Selatan berbatasan dengan pemukiman

Site akan diolah sebagai fungsi wadah fasilitas rekreasi taman kota yang mengangkat filosofi legenda Kamandaka dalam perencanaan dan perancangan pada pengolahan kesan tempat.

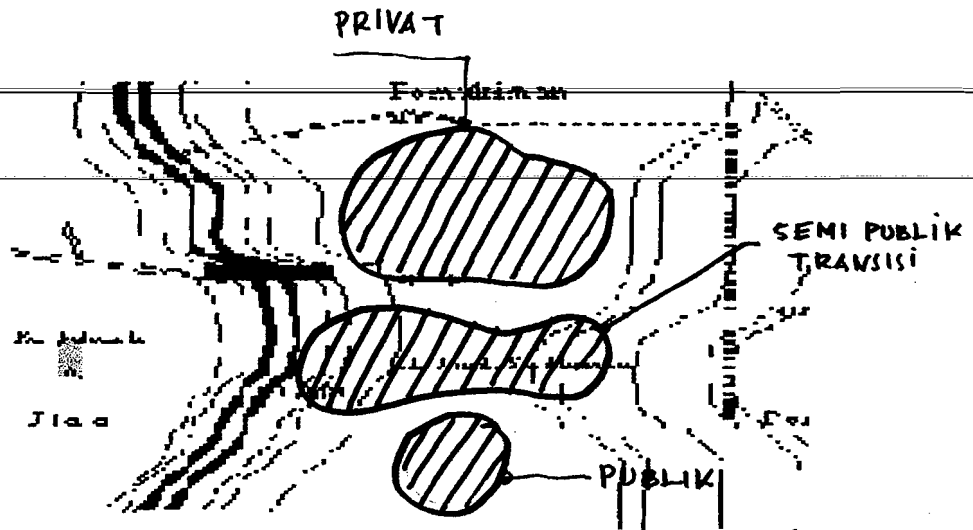
---

**4.2 KONSEP DASAR TATA RUANG LUAR**

**4.2.1 Konsep Dasar zoning**

Penentuan zoning berdasar sebaran aktifitas dan pola pergerakan pengunjung dalam tapak sehingga hirarki tingkatan ruang dan zoning terbagi menjadi zona publik, zona semi publik dan zona privat berdasarkan prioritas fungsi ruang yang akan dikunjungi.

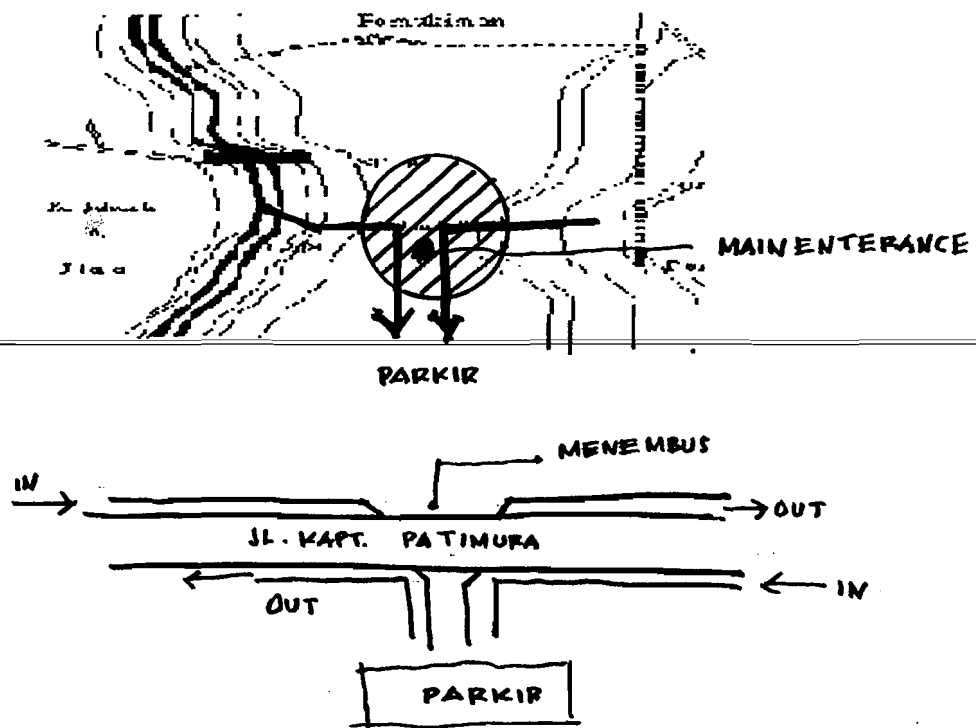




Gambar 4.1 : konsep dasar zoning Sumber : pemikiran

#### 4.2.2 Konsep Dasar Pencapaian

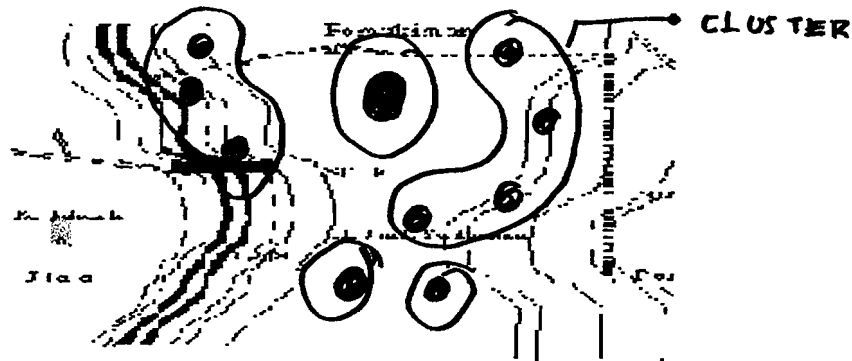
Pencapaian ke site dari Jl. Kapt. Pattimura dibuat jalur khusus untuk menghindari *crossing* kendaraan di jalan utama yang langsung di arahkan pada area parkir di sebelah selatan jalan.



Gambar 4.2 : konsep dasar pencapaiin kedalam site Sumber : pemikiran

### 4.2.3 Konsep Pola Tata Ruang Luar

Pola tata ruang luar yang sesuai dengan filosofi legenda Kamandaka, kebersamaan, persaudaraan, keterbukaan dan komunikasi adalah *cluster* berdasar sebaran fasilitas rekreasi dengan fungsi taman sari linear sebagai sumbu pengikat dan pemersatu.

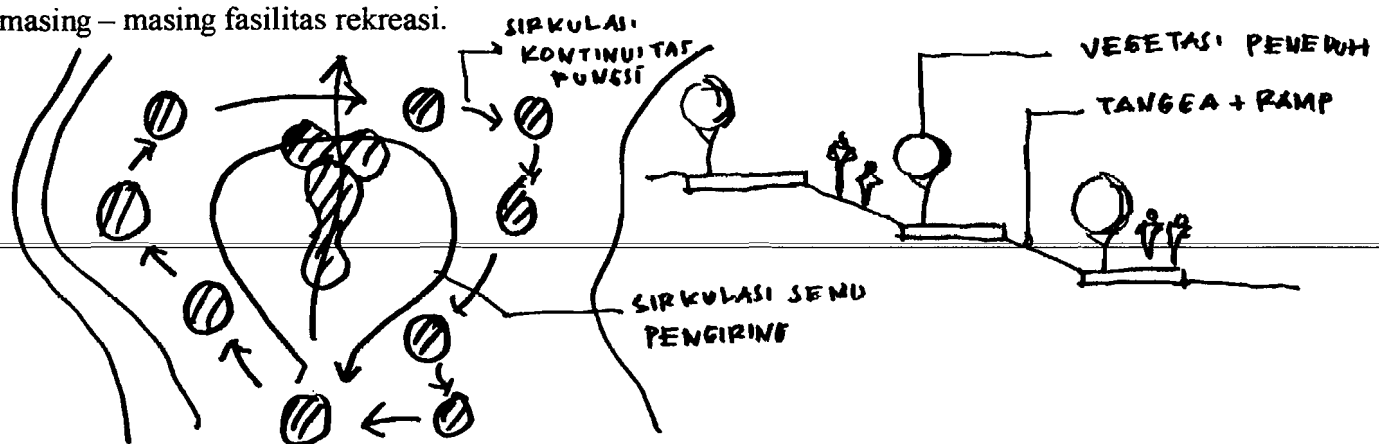


Gambar 4.3 : konsep dasar tata ruang luar Sumber : pemikiran

### 4.2.4 Konsep Dasar Sirkulasi Ruang Luar

#### 4.2.4.1 Konsep Dasar Sirkulasi Pejalan Kaki

Sirkulasi pejalan kaki bersifat radial sebagai kontinuitas fungsi dengan penambahan jalur sirkulasi semu pengiring antar fasilitas rekreasi untuk menghilangkan kejenuhan dengan mengolah ketinggian tanah untuk menciptakan karakter spesifik pada masing – masing fasilitas rekreasi.

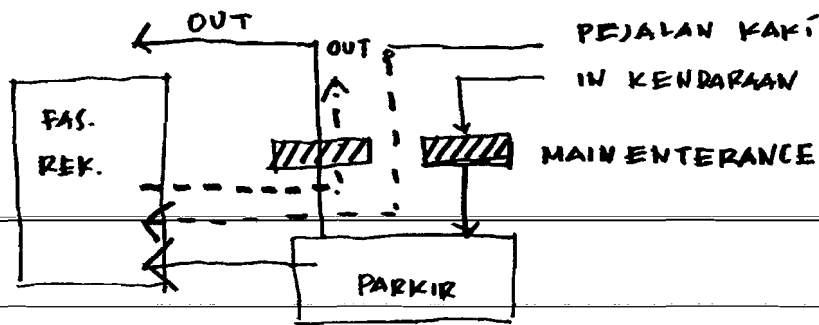


Gambar 4.4 : konsep sirkulasi pejalan kaki

sumber : pemikiran

#### 4.2.4.2 Konsep Dasar Sirkulasi Kendaraan

Sirkulasi kendaraan dan manusia dipisah untuk menghindari terjadinya *crossing*, sirkulasi kendaraan bermuara pada area pendukung parkir, sirkulasi pejalan kaki bermuara pada halte langsung menuju main entrance.



Gambar 4.5 : konsep skema sirkulasi kendaraan

sumber : analisa

## 4.2.5 Konsep Dasar Pengolahan Lanskap

### 4.2.5.1 Pengolahan Tanah

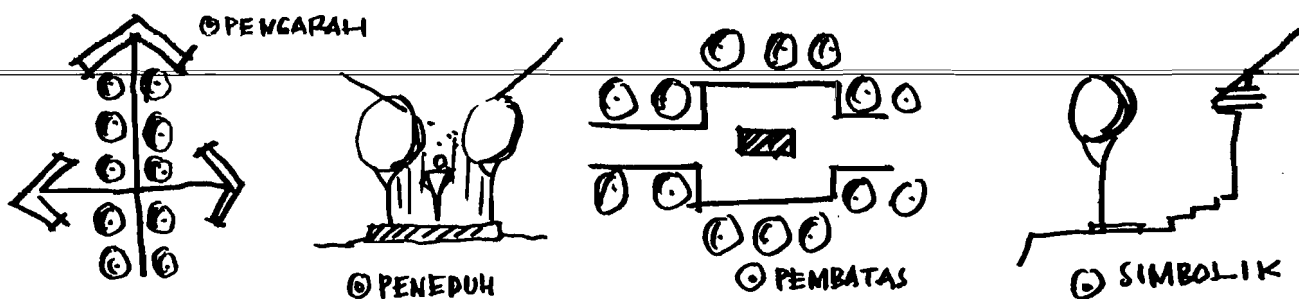
Konsep dasar pengolahan tanah pada kontur ekstrim dan landai dengan cara *cut and fill* untuk memperoleh efisiensi ruang pada tapak.

1. *Cut* atau memotong : mengubah kontur ekstrim menjadi landai
2. *Fill* ,memindah atau menambah : mengubah tanah landai untuk meperoleh ketinggian tanah

### 4.2.5.2 Pengolahan Vegetasi

Vegetasi khas pada tapak diolah sebagai fungsi estetis sebagai berikut :

1. pengarah dengan vegetasi meninggi :kelapa, palm, pinus atau cemara.
2. peneduh dengan vegetasi *columnar* ( berkanopi lebar ):tanjung, kepel, beringin, sawo kecil, aksia , bambu.
3. pelindung dengan vegetasi penutup : rumput, perdu dan tanaman merambat
4. simbol pengawal didepan pendopo: kepel
5. pembatas dan pembentuk ruang: kombinasi dari ketiga fungsi estetis lainnya.
6. Sebagai pereduksi suara pada fasilitas panggung terbuka.



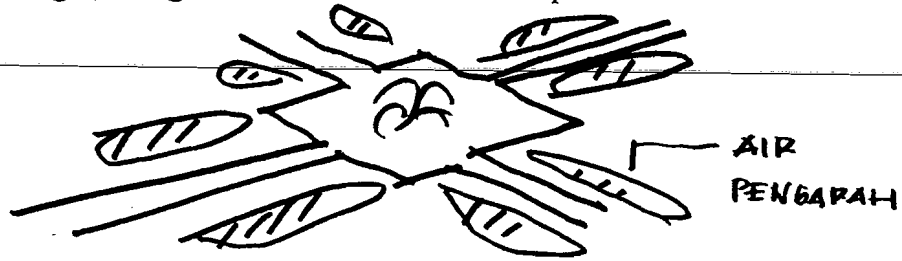
Gambar 4.6 : konsep estetis vegetasi

sumber : pemikiran

### 4.2.5.3 Pengolahan Elemen Air

Elemen air sebagai penguat kesan tempat memanfaatkan air sungai logawa sebagai salah satu setting peristiwa dalam legenda Kamandaka yang digunakan pada taman sari dengan teknologi air mancur , yang juga berfungsi sebagai kontinuitas dan

pengarah air berupa parit menerus, pada fasilitas replikasi tapa kungkum – taman sari – kamandaka mencebur sungai, sebagai unsur dominan kesan tempat fasilitas tersebut.



Gambar 4.7: konsep pengolahan elemen air sumber : pemikiran

#### 4.2.5.4 Pengolahan Material Batu Candi dan Armatur Lampu

Batu candi digunakan sebagai bahan material utama bangunan dengan tekstur khas kasar dan halus yang diperkuat warna alami lembut hitam dan abu – abu. Sedang armatur lampu diolah sebagai penguat kesan estetis dengan tatanan tertentu pada jalur pedestrian dan peruangan pada masing – masing fungsi fasilitas rekreasi.

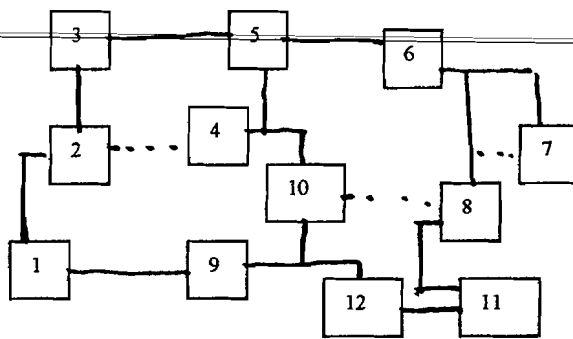
### 4.3 KONSEP DASAR TATA RUANG DALAM

#### 4.3.1 Konsep Kebutuhan dan Besaran Ruang

Ditentukan berdasar kebutuhan dan besaran ruang pada kelompok kegiatan dan kebutuhan luas masing – masing ruang. ( lihat tabel 3.5 hal : 35 )

#### 4.3.2 Konsep Organisasi Ruang

Berdasar pada kedekatan fungsi hubungan ruang dan fungsi ruang pergerakan pengguna pada pola sebaran fasilitas rekreasi

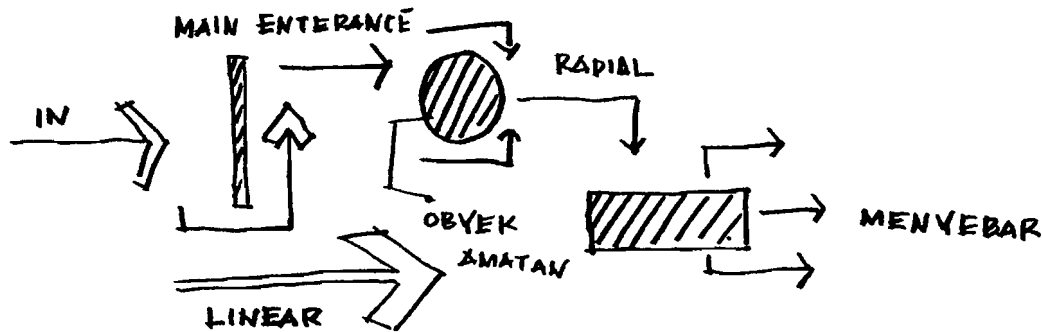


Gambar 4.8: konsep skema organisai ruang sumber : pemikiran

1. Replikasi mencebur sungai	5. Konservasi situs	9. Souvenir
2. Replikasi pesanggrahan adu ayam	6. Replikasi watu sinom	10. Taman
3. Replikasi tapa kungkum	7. Restoran	11. Parkir
4. Replikasitaman sari	8. Panggung terbuka	12. museum

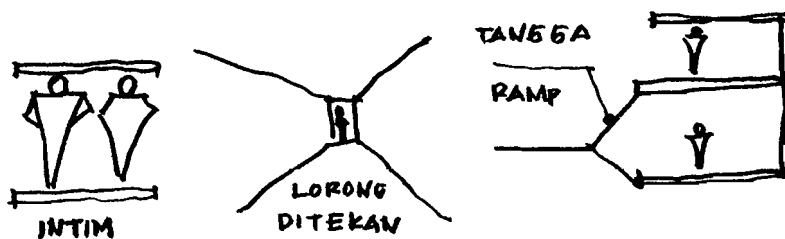
### 4.3.3 Konsep Dasar Sirkulasi Ruang Dalam

Sirkulasi ruang dalam dihubungkan dengan pintu, dan bukaan pada dinding dengan penggunaan elemen arsitektural khas tapak pada material, warna dan tekstur dengan pola linear dan radial mengikuti fungsi ruang pada masing - masing fasilitas rekreasi untuk memperoleh ruang gerak yang dinamis.



Gambar 4.9 : konsep diagram sirkulasi ruang dalam sumber : pemikiran

Penghubung ruang pada fasilitas rekreasi replikasi kamandaka mencebur sungai dan replikasi watu sinom dengan skala ruang intim yang ditekan pada lorong pergerakan dan untuk kontinuitas sirkulasi vertikal pada museum digunakan tangga dan ramp.

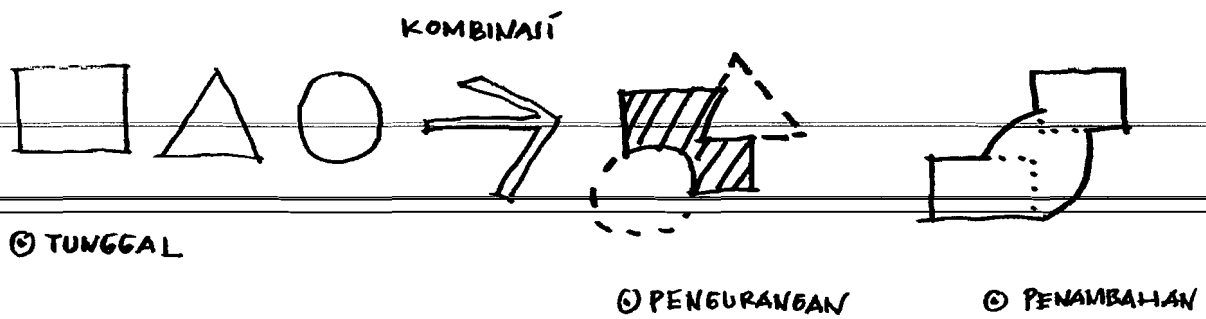


Gambar 4.10 : konsep sirkulasi ruang dalam sumber : pemikiran

## 4.4 KONSEP BENTUK DAN KESAN TEMPAT FASILITAS REKREASI MELALUI FILOSOFI LEGENDA KAMANDAKA

### 4.4.1 Konsep Dasar Bentuk dan Gubahan Masa

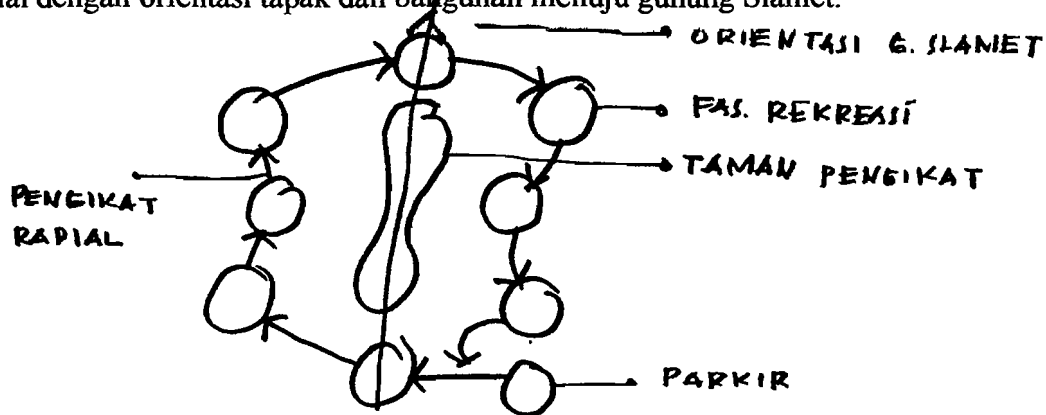
Konsep dasar pengolahan bentuk dan gubahan massa berdasar pada bentuk - bentuk dasar segi tiga, lingkaran dan bujur sangkar dengan kombinasi pengurangan dan penambahan dengan skala dan proporsi yang sesuai filosofi legenda Kamandaka pada masing - masing fasilitas rekreasi.



Gambar 4.11 : konsep bentuk dasar bangunan sumber : pemikiran

#### 4.4.2 Konsep Dasar Tata Bangunan

Tata bangunan diatur berdasar sebaran fasilitas rekreasi pada tapak dengan komposisi cluster yang diikat oleh sumbu linear taman sebagai pemersatu dan sirkulasi radial dengan orientasi tapak dan bangunan menuju gunung Slamet.



Gambar 4.12 : konsep tata bangunan sumber : pemikiran

#### 4.4.3 Konsep Dasar Pengolahan Kesan tempat

Pengolahan kesan tempat berdasar pada kualitatif kriteria kesan tempat sebagai pembentuk dan pengarah kesan tempat ( lihat tabel 3.9 dan 3.10 hal 44 ) yang terjadi morfologi bentuk dan fungsi , sehingga diperoleh konsep dasar pada masing – masing fungsi fasilitas rekreasi sebagai berikut:

1. Museum : diolah sebagai fungsi pusat informasi utama mengenai kisah legenda Kamandaka dengan skala ruang monumental yang menggunakan sculpture sebagai simbol dan penanda utama kawasan.
2. Replikasi Kamandaka mencebur sungai : diolah menggunakan elemen air sebagai unsur utama dengan skala ruang intim yang ditekankan pada bentuk lorong yang diperkuat penggunaan patung

3. Replikasi pesanggrahan adu ayam dan rumah janda Kreti : diolah dengan skala normal sebagai kelanjutan dari lorong mencebur sungai diperkuat dengan penggunaan patung.
4. Replikasi Kamandaka tapa kungkum : diolah dengan skala normal dengan penguatan unsur magis yang menggunakan elemen air, vegetasi, dan kamuflase hawa
5. Konservasi situs kerajaan berupa pendopo dan makam keluarga raja: diolah dengan menggunakan skala agung monumental pada pendopo yang menggunakan vegetasi sebagai penyimbolan pengawal.
6. Replikasi Taman Sari : diolah dengan skala normal yang menggunakan elemen air sebagai unsur dominan dengan morfologi 40 putri domas dalam bentuk sculpture yang diperkuat adanya maskot lutung kasarung dan bawao sebagai bentuk keakraban.
7. Replikasi watu sinom : diolah dengan skala intim yang ditekan pada entereance melorong sebagai komunikasi yang sempit dengan sculpture batu dan manusia sebagai penjelas peristiwa .
8. Restoran : diolah dengan skala normal akrab pada fungsi restoran lesehan yang menggunakan perkakas tradisional.
9. Panggung terbuka : diolah dengan skala normal sebagai fungsi pentas seni tater dan tari.
10. Pusat souvenir : diolah dengan skala akrab pada bentuk pasar tradisional sebagai akhir dari seluruh kegiatan rekreasi

## **4.5 KONSEP DASAR STRUKTUR DAN MATERIAL**

### **4.5.1 Konsep Dasar Struktur**

Berdasar pada analisa struktur maka bangunan menggunakan struktur bangunan rendah dengan penggunaan beton expose natural finishing batu alam yang memperkuat kesan tradisional. Fondasi yang digunakan adalah kombinasi *foot plat* dan batu kali sebagai pengamanan terhadap bahaya gempa.

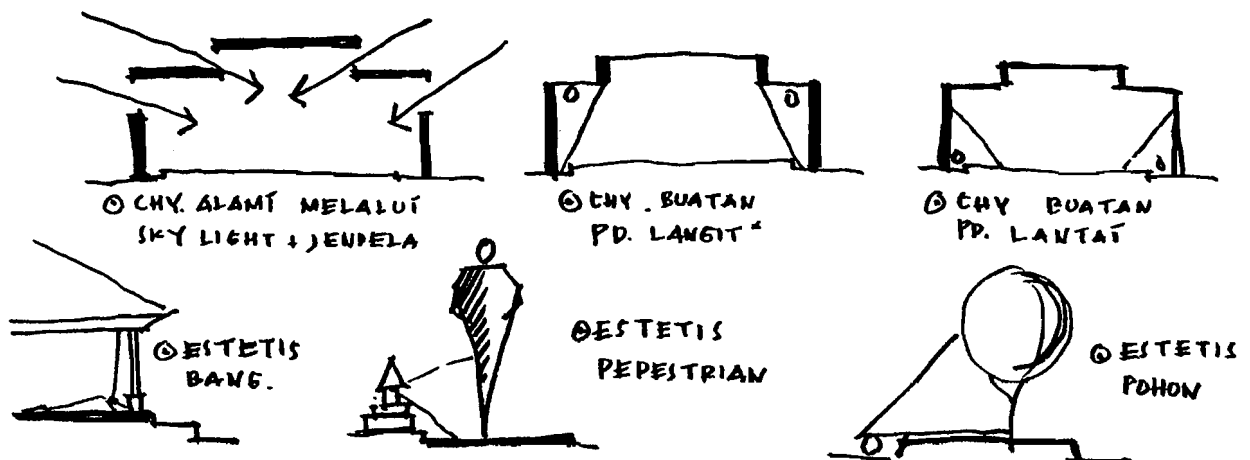
### **4.5.2 Konsep Dasar Material**

Material yang digunakan berdasar analisa kesan tempat adalah menggunakan elemen arsitektural khas tapak batu candi yang bertekstur halus dan kasar dengan warna alami hitam dan abu – abu memberikan kesan alami.

## 4.6 KONSEP DASAR UTILITAS

### a. Pencahayaan

- Sistem pencahayaan yang direncanakan adalah pencahayaan buatan dan pencahayaan alami
- Pencahayaan alami diperoleh dengan menggunakan sky light pada ruang museum sebagai penerangan diorama yang didukung pencahayaan buatan lampu dengan sistem pencahayaan setempat.
- Pencahayaan buatan ( lampu ) digunakan untuk memperkuat kesan agung ruang dalam ( siang dan malam hari ) pada museum dan pendopo
- area konservasi dan restoran dan pada ruang luar dominan menggunakan pencahayaan alami dan hanya malam hari digunakan cahaya buatan dengan disain armatur yang memperkuat kesan estetis natural tradisional pada tapak.



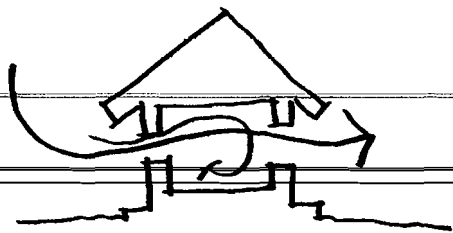
Gambar 4.13 : konsep pencahayaan

Sumber : pemikiran

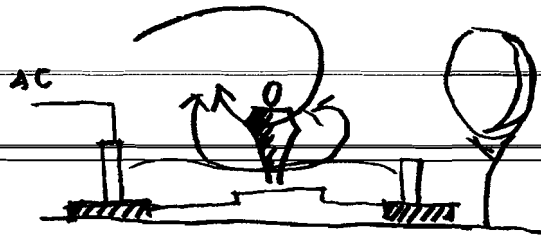
### b. Penghawaan

- Sistem penghawaan di gunakan untuk memperoleh kondisi yang nyaman melalui penghawaan alami dan buatan.
- Penghawaan buatan menggunakan AC , pada replikasi tapa kungkum untuk memperkuat kesan ruang dengan memanipulasi suhu ruang dingin dengan kesan magis
- Sistem penghawaan alami memanfaatkan aliran udara dari alam ( luar bangunan ) dengan penggunaan jendela untuk memudahkan sirkulasi penggantian udara





⊙ SIRKULASI UDARA ALAMAT MELALUT JENDELA.



⊙ KAMUFLASE HAWA DINGIN KEJAN MAGIS → TAPA KUNYUM

Gambar 4.14: konsep dasar penghawaan Sumber : pemikiran

c. Akustik

Akustik berfungsi sebagai peredam noise ( bising ) yang dapat di peroleh dengan beberapa cara :

- Menggunakan vegetasi sebagai elemen pereduksi suara secara alami.
- Pengaturan jarak bangunan dengan sumber bising
- Penggunaan bahan finishing bangunan yang dapat menyerap suara ; kayu dan karpet

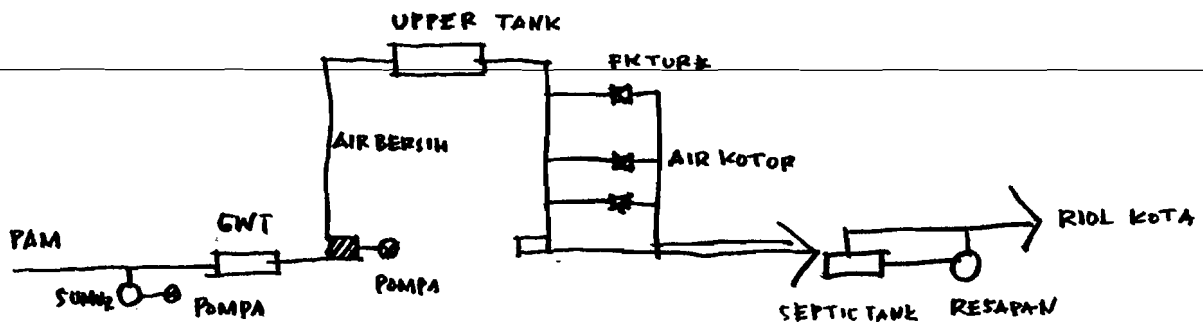
d. Jaringan Air

- Jaringan air bersih

Sumber air menggunakan PAM dan sumur buatan dengan sistem distribusi down feed

- Jaringan air kotor

Air kotor ada dua disposal padat dan cair, disposal padat dibuang disepictank disposal cair dibuang ke sumur resapan dan riol kota

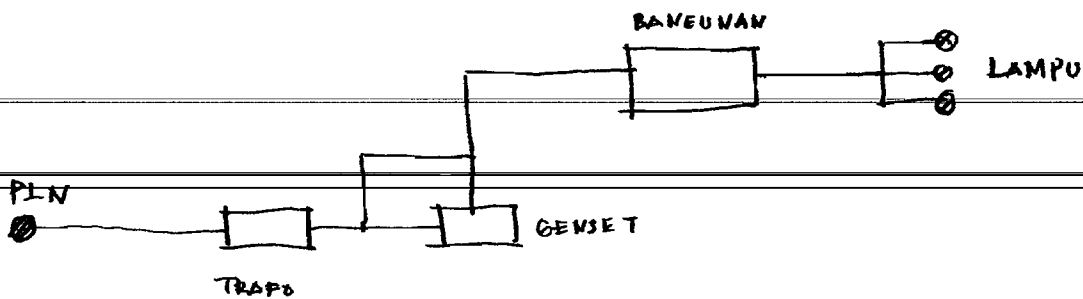


Gambar 4.15: sistem jaringa air

sumber : pemikiran

e. Jaringan Listrik

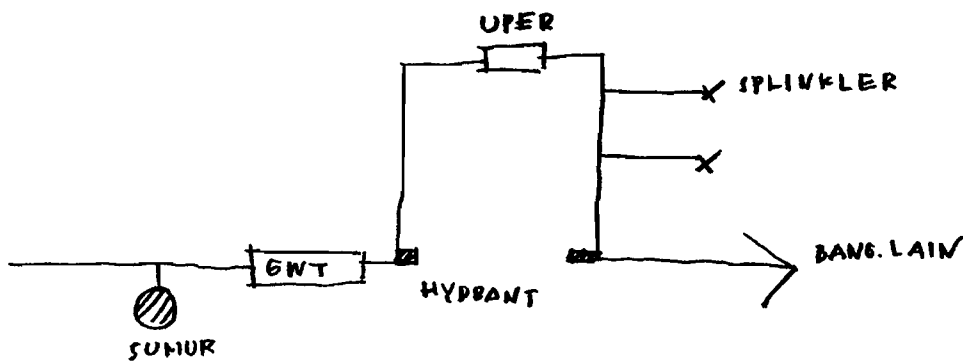
Menggunakan sumber PLN dan generator sebagai cadangan sewaktu listrik PLN padam sumber listrik dari PLN disalurkan ke transformer dan genset kemudian disalurkan pada armatur lampu.



Gambar 4.16 : skema jaringan listrik sumber : pemikiran

f. Fire Protection

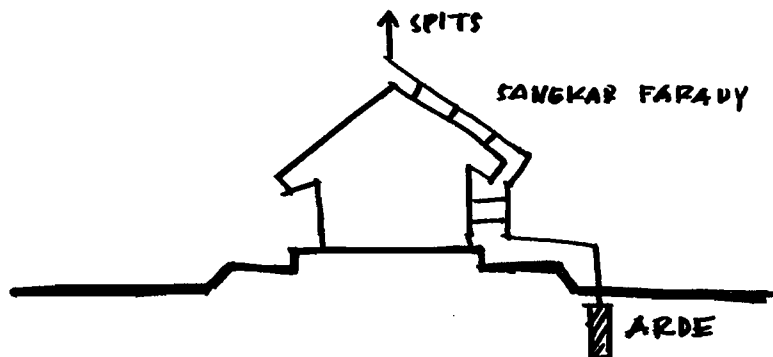
Menggunakan standar keamanan pencegahan kebakaran berupa hidrant dan penggunaan alat deteksi dan splinker otomatis.



Gambar 4.17: skema sistem pemadam kebakaran sumber : pemikiran

g. Penangkal Petir

Menggunakan standart pabrikal berupa sangkar faraday yang berbentuk tiang – tiang dipasang pada atap bangunan dan disalurkan ke arde tanah.



Gambar 4.18 : sistem penangkal petir sumber : pemikiran

# LAMPIRAN

---

---

---

## Lampiran

**Tabel 1 : Penyediaan Sarana O.R & Daerah Terbuka Kawasan RTRK Di Kotatif Purwokerto**

No	Sarana OP & Daerah terbuka	Penduduk Pendukung ( jiwa )	Tahun										Keterangan	
			1993	1994	1995	1996	1997	1998	1999	2000	2001	2002		2003
	Jumlah Penduduk		4.762	4.857	4.954	5.053	5.154	5.258	5.363	5.470	5.579	5.691	5.805	
1.	Taman & Tempat bermain	250	19	19	20	20	21	21	21	22	22	23	23	+4
2.	Taman, T. Bermain & Lap. OR	30.000	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	-
	Ketertuhan Ruang	Luas M <sup>2</sup>												
1.	Taman & Tempat Bermain	250	4.750	4.750	5.000	5.000	5.250	5.250	5.250	5.500	5.500	5.750	5.750	1000
2.	Taman, T. Bermain & lap. OR	9000	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
JUMLAH LUASAN			4.750	4.750	5000	5000	5.250	5.250	5.250	5.500	5.500	5.750	5.750	1.000

Sumber : hasil perhitungan Tim Penyusun Evaluasi dan Revisi RUTRK / RDTRK/ RTRK Purwokerto, Tahun 1999

**Tabel 2 : Rencana Intensitas Ruang Terbuka Hijau Kawasan RTRK Kotatif Purwokerto 2000**

ORIENTASI TERHADAP JALAN	LOKASI	INTENSITAS RUANG TERBUKA HIJAU							
		PONDOKAN	PERDAGANGAN & KANTORAN				PERGUDANGAN	PASTISIA & KOSTAL	RECREASI & OLAH RAGA
			Maka	Umami	Pemerintah	Neaga			
KOLEKTOR	Pusat Kota	15 - 20	10 - 15	10 - 15	10 - 20	15 - 20	15 - 20	15 - 20	15 - 20
	Transisi	20 - 30	15 - 20	10 - 15	20 - 30	20 - 30	20 - 30	20 - 30	20 - 30
	Pinggiran	30 - 40	20 - 25	10 - 15	30 - 40	30 - 40	30 - 40	30 - 40	30 - 40
LOKAL	Pusat Kota	15 - 20	10 - 15	7 - 10	10 - 15	15 - 15	-	10 - 15	10 - 15
	Transisi	20 - 25	15 - 20	7 - 10	15 - 20	15 - 20	-	15 - 20	15 - 20
	Pinggiran	25 - 35	20 - 25	7 - 10	20 - 25	20 - 25	-	20 - 25	20 - 30

Sumber : hasil perhitungan Tim Penyusun Evaluasi dan Revisi RUTRK / RDTRK/ RTRK Purwokerto tahun 1999

• **Penghitungan Kapasitas Parkir**

Penghitungan kapasitas parkir dengan rumusan sebagai berikut :

$$\text{Kapa. Parkir} = \frac{\% \text{ Wis dg kendaraan} \times \text{kunj. Optimal} \times \text{rata - rata waktu parkir/ lama Op. Wisata}}{\text{Waktu tunggu ( antri ) ideal parkir} \times \text{kapasitas kendaraan}}$$

Sehingga diperoleh :

1. Kendaraan pribadi ( 11 % ) hari biasa

$$\begin{aligned} \text{Kap. Parkir} &= \frac{11\% \times 175 \times 3/60/12}{5/66 \times 4} \\ &= 24 \text{ mobil} \end{aligned}$$

2. Bis rombongan ( 60 % ) hari biasa

$$\begin{aligned} \text{Kap. Parkir} &= \frac{60\% \times 175 \times 2,5 / 60/ 12}{5/60 \times 60} \\ &= 11 \text{ bis} \end{aligned}$$

Jumlah kendaraan pribadi dan bis pada hari biasa adalah :

- Kendaraan pribadi = 24 mobil
- Bis umum = 11 bis

Sedang pada jumlah pengunjung optimal ( jam puncak pad hari libur ) dengan asumsi kebutuhan parkir untuk masing masing kendaraan ( peningkatan 50 % pada hari biasa ) :

- 68 mobil
- 30 bis

Tabel 3 : Rencana Penggunaan Lahan Tiap Sub BWK

Kotatif Purwokerto

No	Jenis Penggunaan Lahan	Luas (Ha)	Persentase Dtd Luas Kota
1	Perumahan	1.715,25	44,46
2	Fasilitas	889, 63	23,06
3	Jalan / Kuburan	803,06	20,81
4	RTH	450, 40	11,67
<b>Jumlah</b>		<b>3.858, 34</b>	<b>100,00</b>

Sumber : hasil perhitungan Tim Penyusun Evaluasi dan Revisi RUTRK / RDTRK/ Purwokerto, tahun 1999

RTRK

Tabel 4 : Jenis Wisata Dan Jumlah Pengunjung tahun 1994 – 1998

No	Jenis wisata	Nama obyek	Jumlah Pengunjung Per Di				
			1994	1995	1996	1997	1998
1	Wisata alam	Baturaden	4154	5065	5876	5887	6137
		Bumi Perkemahan	3467	3553	3589	3698	3978
		Goa Lawa	3087	3134	3154	3297	3574
2	Wisata Spiritual	Masjid Agung Baiturahman *	-	-	-	-	-
3	Wisata Air	Curuk Cipendok	1655	1779	2747	2877	3142
		Curuk Ceheng	1544	1557	1698	1646	2024
		Kolam Renang Tirta Kembar	2987	2998	3145	3276	3547
		Kloam Renang Alam Pancasan	1475	1497	1554	2687	3109

Sumber : Dinas Pariwisata Jawa Tengah, tahun 1998

Catatan :

\* : tidak dikomersialkan

Tabel 5: Perkembangan Kunjungan Wisatawan Nusantara dan Wisatawan Manca Negara tahun 1994 - 1998

Tahun	Wisatawan Nusantara	Wisatawan Mancanegara
1994	99.149	9.992
1995	102.721	13.638
1996	111.363	14.333
1997	119.173	15.868
1998	284.687	25.614

Sumber : Dinas Pariwisata Jawa Tengah, tahun 1998

Tabel 6: Karakter dan Fungsi Tanaman

No	Fungsi	Jenis tanaman	Nama asing	Karakter tanaman	Nilai simbolik
1	Pengaruh dan peneduh	Akasia	Acacia auriculi formis	Meninggi dan kanopi melebar	
		Kelapa	Cocos nucifera	Meninggi	
		Tanjung	Memusops elengi	Meninggi columnar dan rounded	
2	Pengaruh dan pembatas	Kembang sepatu		Meninggi ( fastigate )	
		Bambu	Bambusa sp.		

3	perindang	Flamboyan	Delonx regia	Transparan, pada musim kemarau batang pohon tampak artistik	
		Beringin	Ficus Benyamina	Meninggi, columnar, rounded	Religius, monumental
		Sawo kecil	Manilkara kauki	Meninggi, columnar, rounded	
		Melinjo	Genetum genemon	Meninggi, columnar, rounded	
		Kepel	Stelochocarpus burakal		
		Sonokeling	Dabergia latifolia	Meninggi	
4	Perdu rendah	Melati	Jasminum sambac	Perdu rendah	
5	Penutup tanah	Rumput gajah		Penutup	

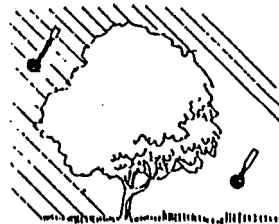
Sumber : Anonim, 1997, Konsep Laporan Akhir Penyusunan Rencana Detail Kawasan Ratu Boko Tahap II, hal: II - 20

Tabel 7 : Terjemahan Arsitektural Vegetasi Kawasan Taman Kota dengan Filosofi Kamandaka.

Bagian	Tujuan	Filosofi dengan simbol	Terjemahan arsitektural	Jenis
Area Sitis	<ul style="list-style-type: none"> <li>Jalur setapak situs</li> <li>Peningkatan suasana magis dan sakarala dari situs</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pengawal</li> <li>Religius monumental</li> <li>Agaung dan mengayaomi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Simetris dimuka gerbang</li> <li>Akhir dari prosesi yang mengarahkan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tanjung</li> <li>Perdu</li> <li>Beringin</li> </ul>
Ruang terbuka transisi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Meberikan variasi lingkungan dan kenikmatan bagi pengunjung dari kegiatan artistik / seni</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tenang / kerakyatan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Suasana pelataran dan pertamanan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Perdu</li> <li>Rumput Soka</li> </ul>
Fasilitas wisata	<ul style="list-style-type: none"> <li>Melindungi bangunan, lap.</li> <li>Parkir, dan pemandangan ke luar kawasan</li> <li>Mengontrol iklim dan efek estetika taman</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pengikat tamu</li> <li>mengundang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>pembatas dan pengisi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>rumput</li> <li>perdu</li> <li>tanaman merambat</li> <li>soka</li> <li>kepel</li> </ul>
Pembatas alami kawasan	<ul style="list-style-type: none"> <li>pembatas pada daerah yang curam dan pembatasa area situs</li> <li>perlindungan dampak visual kawasan dari kawasan luar area</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Penyeimbangan dalam kehidupan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pembatas dan penegas(pengarah)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kelapa</li> <li>Pinus</li> <li>Jati</li> <li>bambu</li> </ul>

Sumber : analisa

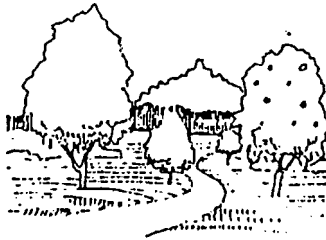
*Climate Amelioration*



**Temperature Modification**

By providing shade, trees will improve the microclimate of the park.

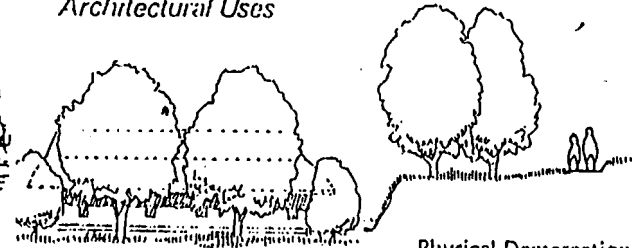
*Aesthetic Uses*



**Beautification**

Each season will bring its own particular beauty and delightfulness through flowers, trees, and other plants, the effectiveness being enhanced by the layout and assortment of the trees.

*Architectural Uses*



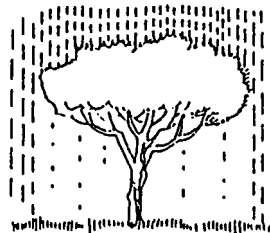
**Visual Barrier**

For privacy inside or a better view outside.

**Physical Demarcation**

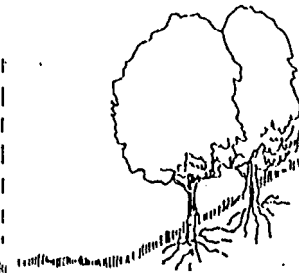
For marking the outer boundaries of the park or the boundaries between different zones or areas within the park.

*Engineering Uses*



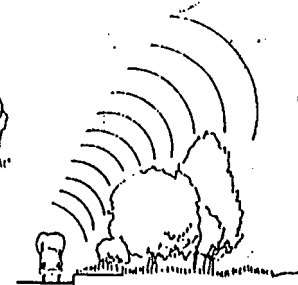
**Protection from Water**

Some temporary shelter from sun showers can be afforded by trees.



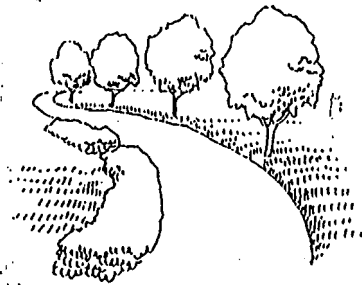
**Erosion Control**

Erosion by wind, rain, and other natural elements will be mitigated by properly placed vegetation, including trees.



**Noise Abatement**

Traffic just outside the park will not be as noisy.



**Guidance**





































For confirmation of position and guidance along courses.

**Gambar 5 - 6 : Sketsa Potongan-potongan Fungsi Vegetasi**









6-12 Pohon dan Perdu

















Sejumlah pepohonan dan perdu diperlihatkan berikut ukuran-ukurannya pada Gambar 6-71.

 <b>AILANTHUS</b> H = 50' - 75' D = 2' - 3' S = 40' - 60' OC = 30' - 40'	 <b>CATALPA NORTHERN</b> H = 80' - 100' D = 3' - 4' S = 50' - 60' OC = 50' - 60'	 <b>MAPLE NORTHERN</b> H = 60' - 80' D = 2' - 3' S = 40' - 50' OC = 50' - 60'	 <b>APPLE</b> H = 20' - 40' D = 1' - 2' S = 20' - 40' OC = 25'
 <b>ASH WHITE</b> H = 70' - 80' D = 2' - 3' S = 35' - 50' OC = 40' - 50'	 <b>GINKGO BILOBA</b> H = 60' - 80' D = 2' - 3' S = 50' - 60' OC = 50' - 60'	 <b>MAPLE RED</b> H = 50' - 75' D = 2' - 3' S = 40' - 50' OC = 40' - 50'	 <b>WEEPING WILLOW</b> H = 30' - 40' D = 1' - 2' S = 30' - 40' OC = 30' - 40'
 <b>BEECH AMERICAN</b> H = 50' - 75' D = 4' - 4' S = 40' - 50' OC = 30' - 40'	 <b>ELM AMERICAN</b> H = 80' - 100' D = 4' - 8' S = 70' - 80' OC = 60' - 70'	 <b>MAPLE SUGAR</b> H = 70' - 100' D = 2' - 4' S = 50' - 60' OC = 50' - 60'	 <b>WALNUT BLACK</b> H = 75' - 150' D = 3' - 5' S = 50' - 75' OC = 50' - 60'
 <b>BEECH EUROPEAN</b> H = 50' - 75' D = 3' - 4' S = 50' - 70' OC = 50' - 60'	 <b>ELM ENGLISH</b> H = 75' - 100' D = 3' - 4' S = 50' - 60' OC = 50' - 60'	 <b>OAK PIN</b> H = 60' - 80' D = 3' - 4' S = 40' - 50' OC = 40' - 50'	 <b>POPLAR CAROLINA</b> H = 75' - 100' D = 3' - 5' S = 40' - 50' OC = 30' - 40'
 <b>BIRCH WHITE</b> H = 50' - 75' D = 2' - 3' S = 30' - 50' OC = 30' - 40'	 <b>HORSECHESTNUT</b> H = 60' - 70' D = 2' - 3' S = 40' - 50' OC = 30' - 40'	 <b>OAK NORTHERN RED</b> H = 60' - 80' D = 2' - 6' S = 50' - 70' OC = 50' - 60'	 <b>POPLAR LOMBARDO</b> H = 75' - 100' D = 3' - 6' S = 20' - 30' OC = 30' - 40'
 <b>BALD CYPRESS</b> H = 100' - 150' D = 3' - 5' S = 50' - 100' OC = 50' - 70'	 <b>LOCUST BLACK</b> H = 40' - 70' D = 2' - 4' S = 30' - 40' OC = 30' - 40'	 <b>OAK WHITE</b> H = 80' - 100' D = 3' - 6' S = 80' - 100' OC = 100'	 <b>SWEET GUM</b> H = 80' - 120' D = 3' - 5' S = 40' - 60' OC = 40' - 50'
 <b>YOUNG TREES</b>	 <b>LOCUST HONEY</b> H = 40' - 60' D = 2' - 3' S = 20' - 30' OC = 30' - 40'	 <b>PLANE TREE (ORIENTAL)</b> H = 70' - 80' D = 3' - 4' S = 50' - 60' OC = 50' - 60'	 <b>TULIP TREE</b> H = 100' - 120' D = 3' - 4' S = 50' - 60' OC = 50' - 60'
 <b>DOUGLAS FIR</b> H = 100' - 200' D = 10' - 12' S = 50' - 60' OC = 50' - 60'	 <b>LINDEN</b> H = 70' - 90' D = 2' - 4' S = 50' - 60' OC = 40' - 50'	 <b>MAGNOLIA SOUTHERN</b> H = 70' - 80' D = 2' - 3' S = 50' - 60' OC = 50' - 60'	 <b>PINE AUSTRIAN</b> H = 60' - 80' D = 2' - 3' S = 30' - 40' OC = 40' - 50'
 <b>YEW IRISH</b> H = 50' - 60' D = 4' - 6' S = 30' - 40' OC = 30' - 40'	 <b>MAGNOLIA (Cucumber Tree)</b> H = 70' - 90' D = 3' - 4' S = 60' - 70' OC = 50' - 60'	 <b>LIVE OAK</b> H = 50' - 50' D = 4' - 6' S = 60' - 70' OC = 60' - 70'	 <b>PINE MONTEREY</b> H = 50' - 60' D = 4' - 6' S = 50' - 60' OC = 50' - 60'













**POHON GUGUR DAUN KECIL**

 <b>GREY BIRCH</b> H = 20' - 35' D = 2" - 1"0" S = 13' - 20' OC = 0' - 20'	 <b>CRABAPPLE FLOWERING</b> 15' - 20' Less than 1" 20' - 25' 20' - 30'	 <b>DOGWOOD FLOWERING</b> 20' - 25' Less than 1" 25' - 35' 25' - 30'	 <b>HAWTHORNE</b> 15' - 30' 6" - 1"0" 20' - 40' 20' - 30'	 <b>MAGNOLIA SAUCER</b> 20' - 25' 9" - 1"0" 20' - 25' 20' - 50'	 <b>RUSSIAN OLIVE</b> H = 30' D = 12" S = 20' - 25' OC = 25'
--	--	--	---	---	--













**POHON BERDAUN SEPANJANG TAHUN KECIL**

 <b>DECOAR CEDAR</b> H = 60' - 100' D = 2' - 3' S = 40' - 50' OC = 50' - 60'	 <b>ARBOR VITAE</b> 20' - 25' 10' - 20' 10' - 20'	 <b>BRISTLE PINE</b> 20' - 25' 10' - 20' 10' - 20'	 <b>BOB HOLLY</b> 20' - 30' 10' - 20' 10' - 20'	 <b>AMER PINE</b> 40' - 50' 10' - 20' 10' - 20'	 <b>PINYON PINE</b> 7' - 23' - 30' 10' - 20' 10' - 20'	 <b>RED CEDAR</b> 15' - 30' 10' - 15' 10' - 15'	 <b>SCOP JUNIPER</b> H = 15' - 30' D = 12" S = 6' - 15' OC = 20'
 <b>PINE RED (NORWAY)</b> H = 60' - 80' D = 2' - 3' S = 30' - 40' OC = 40' - 50'	 <b>SPRUCE COLORADO</b> H = 70' - 90' D = 18' - 3' S = 30' - 40' OC = 40' - 50'	 <b>HEMLOCK CANADA</b> H = 60' - 100' D = 2' - 4' S = 40' - 60' OC = 40' - 50'	 <b>CYPRESS SAWARA</b> H = 20' - 40' D = 9' - 15' S = 15' - 20' OC = 20' - 30'				
 <b>PINE WHITE</b> H = 80' - 100' D = 4' - 5' S = 60' - 80' OC = 50' - 60'	 <b>SPRUCE NORWAY</b> H = 50' - 100' D = 2' - 3' S = 40' - 50' OC = 40' - 50'	 <b>LARCH EUR</b> H = 50' - 50' D = 1' - 3' S = 30' - 40' OC = 40' - 50'	 <b>FIR WHITE</b> H = 100' - 100' D = 3' - 4' S = 50' - 60' OC = 50' - 60'				

**PERDU GUGUR-DAUN**

 <b>MISTLETOE</b> H = 20' - 25' D = 2" - 1"5" S = 20' - 25'	 <b>WHITE FRINGE TREE</b> H = 10' - 15' D = 1" - 1"5" S = 10' - 15'	 <b>HOLLY</b> H = 15' - 20' D = 10' - 15' OC = 8' - 10'	 <b>HOLLY IRON</b> H = 6' - 30' D = 8' - 10' OC = 8' - 10'
 <b>MOCK ORANGE</b> H = 8' - 10' D = 8' - 10' S = 8' - 10'	 <b>WOOD</b> H = 10' - 12' D = 10' - 12' S = 10' - 12'	 <b>BOX DWARF</b> H = 10' - 12' D = 10' - 12' OC = 8' - 10'	 <b>YEW DWARF</b> H = 12' - 15' D = 12' - 15' OC = 8' - 10'
 <b>PINE DWARF</b> H = 10' - 12' D = 10' - 12' S = 10' - 12'	 <b>PINE DWARF</b> H = 10' - 12' D = 10' - 12' S = 10' - 12'	 <b>PINE DWARF</b> H = 10' - 12' D = 10' - 12' S = 10' - 12'	 <b>PINE DWARF</b> H = 10' - 12' D = 10' - 12' S = 10' - 12'







**PERDU BERDAUN SEPANJANG TAHUN**

 <b>MISTLETOE</b> H = 20' - 25' D = 2" - 1"5" S = 20' - 25'	 <b>WHITE FRINGE TREE</b> H = 10' - 15' D = 1" - 1"5" S = 10' - 15'	 <b>HOLLY</b> H = 15' - 20' D = 10' - 15' OC = 8' - 10'	 <b>HOLLY IRON</b> H = 6' - 30' D = 8' - 10' OC = 8' - 10'
 <b>MOCK ORANGE</b> H = 8' - 10' D = 8' - 10' S = 8' - 10'	 <b>WOOD</b> H = 10' - 12' D = 10' - 12' S = 10' - 12'	 <b>BOX DWARF</b> H = 10' - 12' D = 10' - 12' OC = 8' - 10'	 <b>YEW DWARF</b> H = 12' - 15' D = 12' - 15' OC = 8' - 10'
 <b>PINE DWARF</b> H = 10' - 12' D = 10' - 12' S = 10' - 12'	 <b>PINE DWARF</b> H = 10' - 12' D = 10' - 12' S = 10' - 12'	 <b>PINE DWARF</b> H = 10' - 12' D = 10' - 12' S = 10' - 12'	 <b>PINE DWARF</b> H = 10' - 12' D = 10' - 12' S = 10' - 12'

**PENJELASAN**  
H = KETINGGIAN  
D = DIAMETER  
S = JANGKAUAN  
OC = AS KE AS

**NARAK KE PAGAR**

TIPE PAGAR	NO. BARISAN	LEBAR
BARBERRY	1-5	1'-0"
YEW (HICKSII)	2	1'-0"

 <b>BAVANA TREE</b> H = 20' D = 3' - 5' S = 20' - 25' OC = 2' - 25'	 <b>DATE PALM</b> H = 20' - 100' D = 3' - 5' S = 30' - 60' OC = 30' - 60'	 <b>COCONUT PALM</b> H = 40' - 100' D = 12' - 18' S = 40' - 50' OC = 40' - 50'	 <b>WASHINGTON PALM</b> H = 60' - 90' D = 3' - 4' S = 25' - 35' OC = 20' - 40'	 <b>ROYAL PALM</b> H = 100' D = 18" - 2' S = 30' - 40' OC = 40' - 50'	 <b>WINDMILL PALM</b> H = 15' - 20' D = 12" - 18" S = 10' OC = 20'
---	---	--	--	---	---

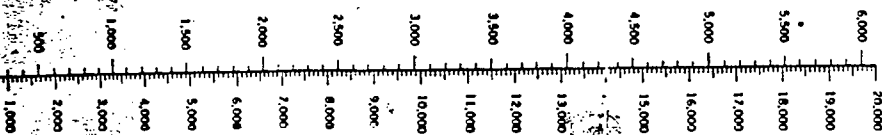
Gambar 6-71 Ukuran dan bentuk tipikal dari berbagai pohon.

SUMBER: Landscape Development, U.S. Department of the Interior, Field Technical Office, Littleton, Colo.

473000m N

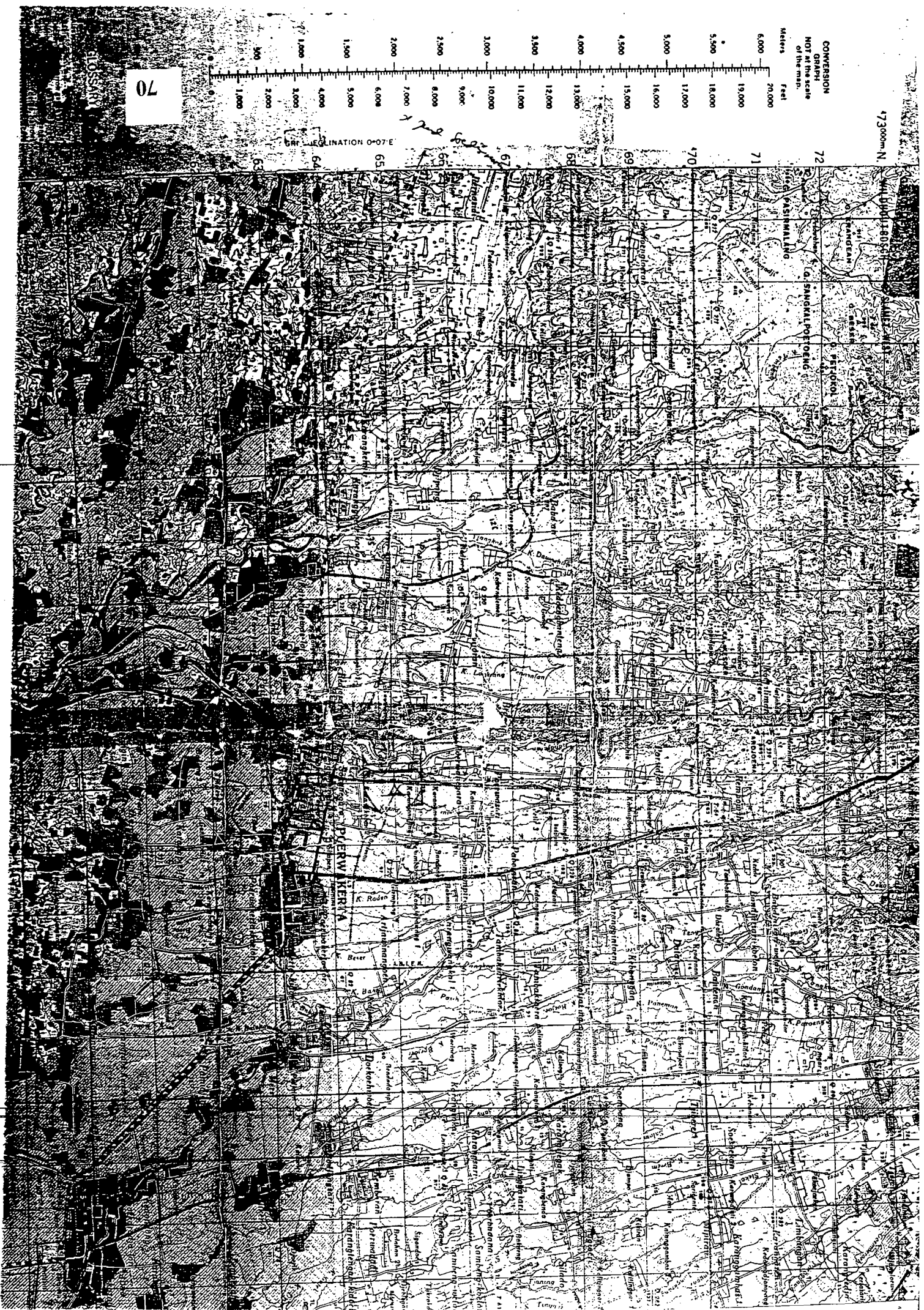
473000m E

CONVERSION  
GRAPH  
NOT at the scale  
of the map.  
Meters Feet

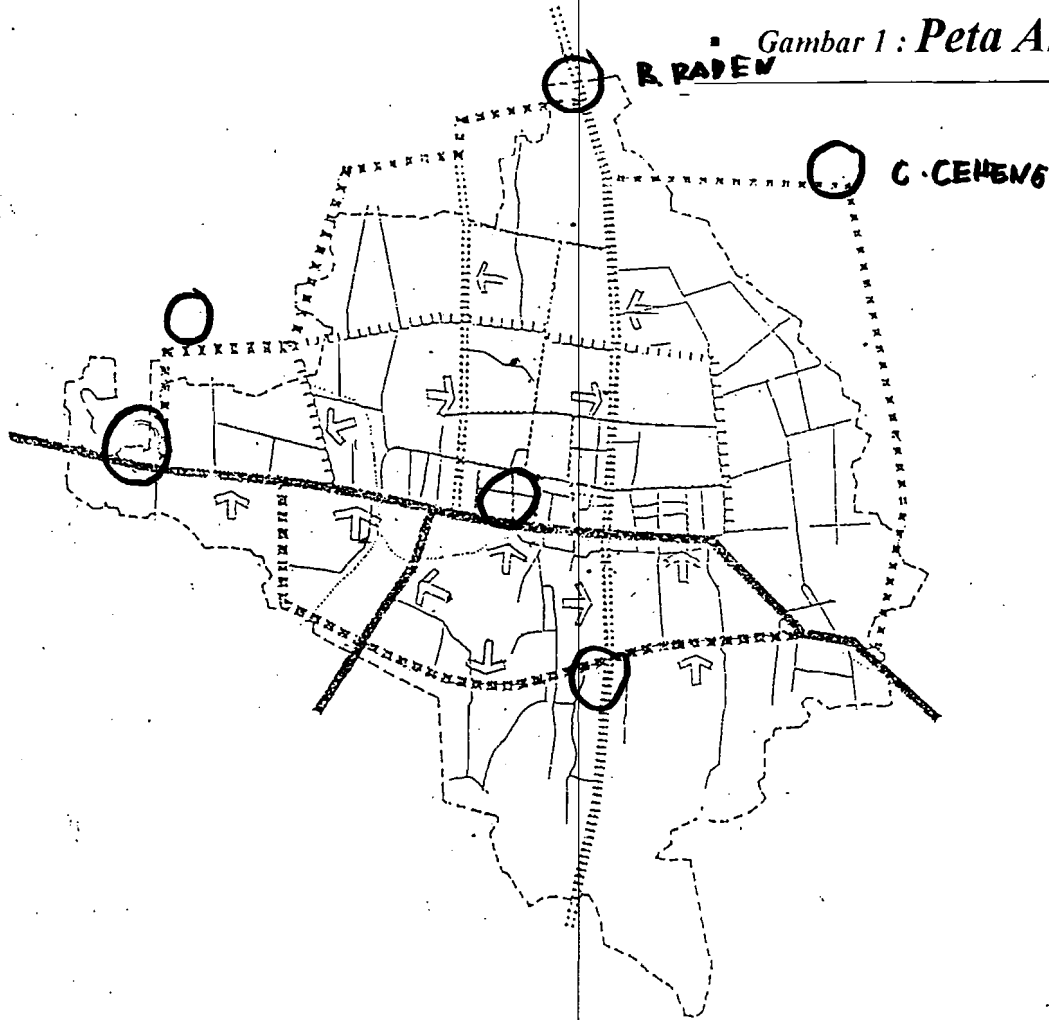


GRID DECLINATION 0-07'E

70



Gambar 1 : Peta Akses Wisata Wilayah Purwokerto








PEMERINTAH KABUPATEN  
DAERAH TINGKAT II BANYUMAS

EVALUASI DAN REVISI  
RUTRK/RDTRK/RTRK PURWOKERTO

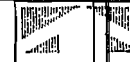
PETA :

KETERANGAN :

-  : Jalan Arteri Primer  
(Sumbu utama kota dan jalan lintas regional)
-  : Jalan Kolektor  
(Penghubung pusat kota dengan wilayah Utara dan Selatan)
-  : Jalan Lokal  
(Penghubung antara kawasan permukiman)
-  : Rencana Jalan Lingkar Dalam dan Lingkar Luar  
(Potensi peningkatan pertumbuhan kota)
-  : Perkiraan peningkatan beban terhadap kapasitas jalan.

SKALA :

UTARA



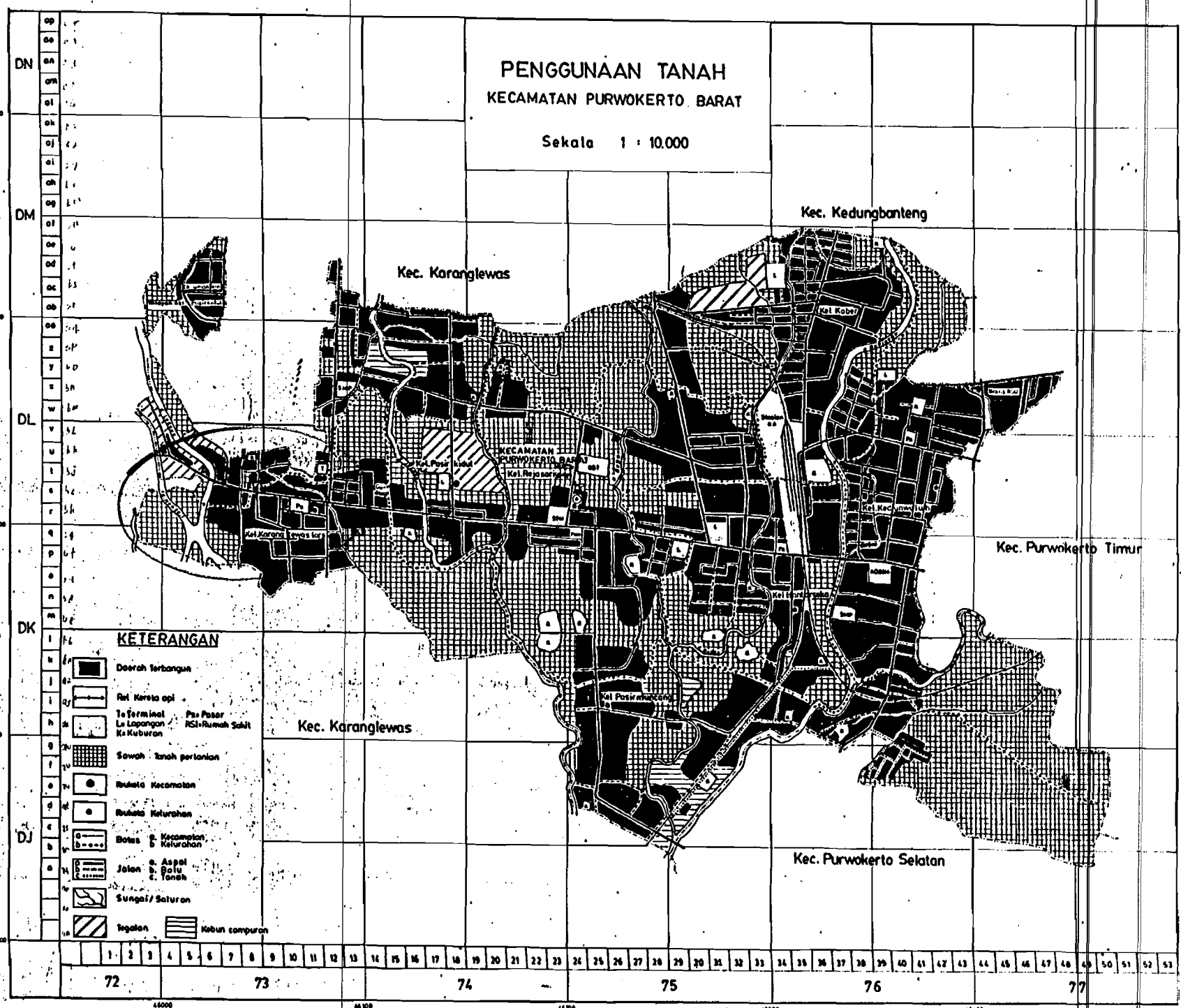
NO. PETA : P.2-02

SUNDE :

RIK/RBWK/RTRK PURWOKERTO  
TAHUN 1986

# PENGUNAAN TANAH KECAMATAN PURWOKERTO BARAT

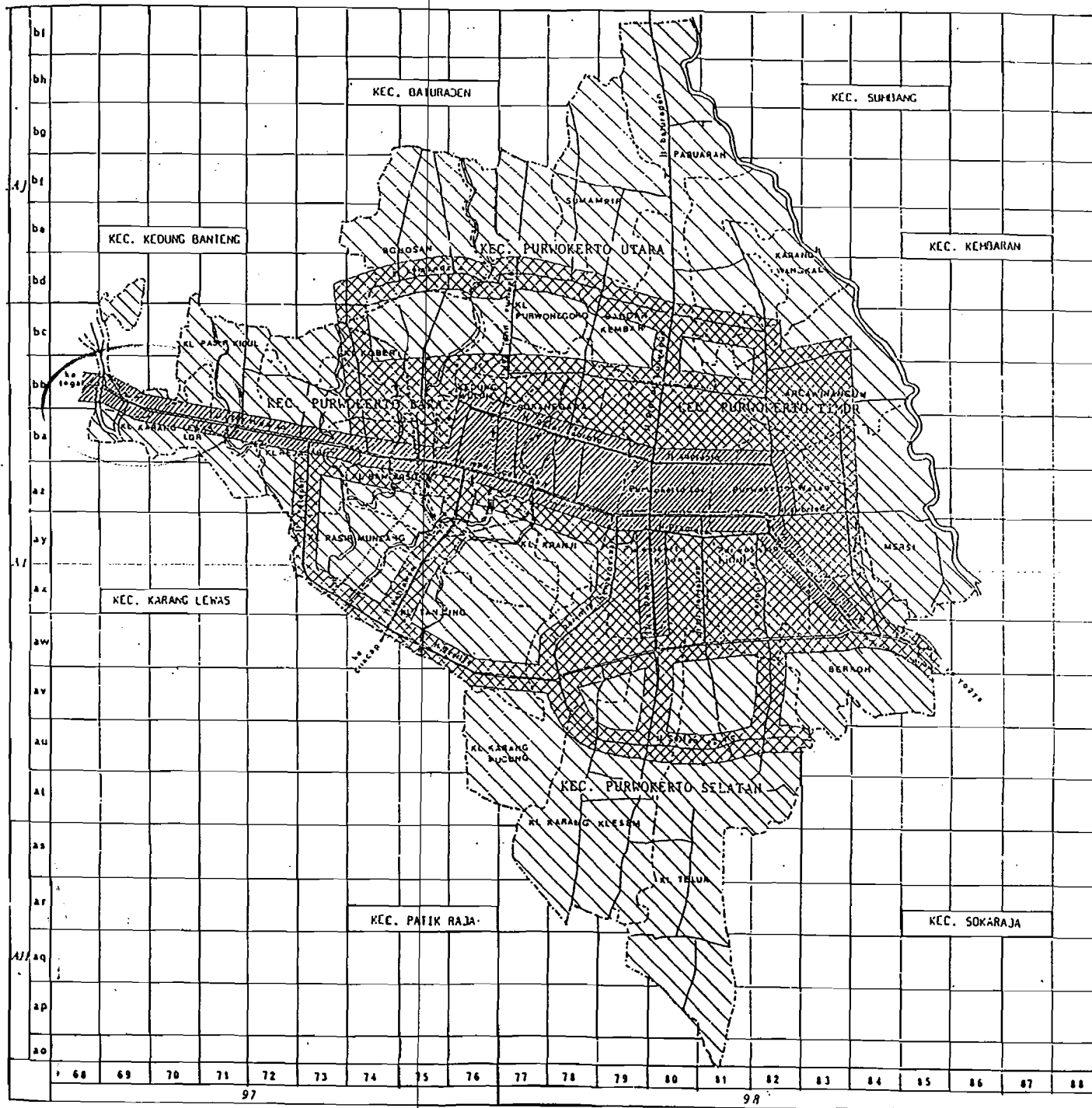
Skala 1 : 10.000



- KETERANGAN**
- Daerah terbangun
  - Rel Kereta api
  - Terminal
  - Lapangan
  - RS/Rumah Sakit
  - Ka. Kuburan
  - Sawah - Tanah pertanian
  - Ibu kota Kecamatan
  - Rumah Kelurahan
  - Batas Kecamatan
  - Batas Kelurahan
  - a. Aspal
  - b. Batu
  - c. Tanah
  - Sungai/Saluran
  - Tegalan
  - Kebun campuran

72

72	73	74	75	76	77
----	----	----	----	----	----



PEMERINTAH KABUPATEN  
DAERAH TINGKAT II BANYUMAS  
EVALUASI DAN REVISI  
RUTRK/RDTRK/RTRK PURWOKERTO

PETA  
RENCANA  
PENGATURAN BANGUNAN

- KEJERANGAN :
- = Bangunan > 4 Lt
  - = Bangunan 2 - 4 Lt
  - = Bangunan 1 - 2 Lt

SKALA : UTARA

NO. PETA P.2-13  
SUMBER :  
Tim Penyusun, 1994



tampilan visual situs yang sedang dipugar



vegetasi khas tapak disekitar sungai Ingwn



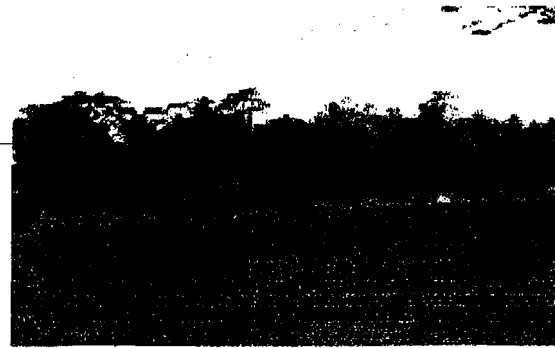
Viw panorama gunung slamet sebagai orientasi tapak



vegetai khas tapak dengan potensi keindahan sungai dan jalan yang membelah site



setting kamandaka mencebur sungai



sarana jalan dan transportasi yang melewati tapak

*Gambar : kondisi existing tapak*

# DAFTAR PUSTAKA

---

---

---

## Daftar Pustaka

---

- Anonim, *Departemen Pariwisata Jawa Tengah 1994 – 1999*.
- Anonim, 1995, *Majalah Asri*, Edisi Januari dalam Sri Asih Mulhi, 1999,  
TGA UII, *Fasilitas Rekreasi Wisata Tirta*
- Anonim, 1992, *Arco Colour Landscape: Enviromental Restoration*, Arco Colour  
Editorial SA
- Anonim, 1990, *Aqua Space : Water In Japanese Landscape Architec*, Toppan  
Printing Co
- Anonim, FT UGM, 1997, *Penyusunan Rencana Detail Kawasan Ratu Boko*
- Asensio Cerver. Fransisco, 1996, *Landscape Architecture*, American Institue Of  
Architecture Press.
- Budiharjo, Eko Prof, Ir, 1997, *Lingkungan Binaan Dan Tata Ruang Kota*,  
PN Andi, Yogyakarta
- \_\_\_\_\_, 1999, *Kota Berkelanjutan*, PN Alumni, Bandung
- D.K Ching. Francis, 1985, *Arsitektur Bentuk Ruang & Susunannya*, Penerbit  
Erlangga, Bandung
- De Chiara. Joseph, 1989, *Standar Perencanaan Tapak*, Erlangga, Jakarta
- Geofary, et.al, 1995, *The Landscape of Man : Shaping The Environment From  
Prehistory to The Presnt Day*, C.S Graphics, Singapore.
- H. Clarck, Roger, 1988, *Presden Dalam Arsitektur*, Intermatra, Bandung
- Haryono, Wing, 1978, *Pariwisata Rekreasi & Entertainment*, Ilmu Publisher,  
Bandung, dalam Sri Asih Mulhi, 1999, TGA UII, *Fasilitas Rekreasi Wisata Tirta*.
- HP Hardajana, 1985, *Alih aksara & alih bahasa: Raden Kamandaka*, PN Balai  
Pustaka, Jakarta
- J, Geck, Francis, 1977, *Interior Design & Decoration*, W.C.B Co Publisher, Iowa
- Jengks, Charles, 1977, *The Modes of Architectural Comunication*, Academy Edition –  
London, dalam *Pusat Seni Kontemporer Sebagai Obyek Wisata Alternatif di  
Surakarta*, Tugas Akhir, Cynthia ratih Susilo, 2000, UGM
- Kurokawa, Kisho, 1991, *Intercultural Architecture : The Philosophy of Symbiosis*,  
The American Institute Of Architects Press



Launce Garham, Hary, 1985, *Maintaining The Spirit Of Place*, PDA Publisher,  
Arizona, USA

---

Nazarudin, Ir, 1994, *Penghijauan Kota*, Penebar Swadaya.

---

Neufert, Ernst, 1970, *Architects Data*, Cravity

\_\_\_\_\_, 1990, *Data Arsitek Jilid 2*, PN Erlangga, Jakarta

Ormsbe Simon. John, 1994, *Garden Cities 21: Creating a Livable Urban  
Environment*, Printed and bound by the kingsport Press

\_\_\_\_\_, 1983, *Landscape Architecture : A Manual of Site Planing  
and Design*, Hill Book Co, USA

Panero, Julius, et.al, 1980, *Human Dimension & Interior Space : A Source Book  
of Design Reference Standards*, The Architectural Press Ltd. London

Pendit, Nyoman S, 1990, Cetakan ke empat, *Ilmu Pariwisata : sebuah pengantar  
Perdana*, P.T Pradnya Paramita, Jakarta, Dikutip dari buku Sri Asih Mulhi,  
1999, Tugas Akhir, Fasilitas Rekreasi Wisata Tirta.

Pemerintah Kabupaten Daerah Tingkat II Banyumas, *Rencana RUTRK, RDTRK,  
RTRK kota Administratif Purwokerto*.

Priatmodjo, Danang Ir, 1994, *Antisipasi Terhadap Perkembangan Tata Ruang  
Kota Baru Di Indonesia*, Seminar Perancangan Kota Baru, Disampaikan 17  
November 1994. Hotel Ibis, Jakarta

Spillane, James Dr, S.J, 1994, *Pariwisata Indonesia Siasat Ekonomi dan Rekayasa  
Kebudayaan*, Penerbit Kanisius Lembaga Studi Realino, Yogyakarta

T.White, Edward, 1975, *Concept Source Book : A Vocabulary of Architectural  
Form*, Architectural Media Ltd.

---

Tafsir, ahmad. Dr, 1994, *Filsafat Umum: Akal Dan Hati Sejak Thales Sampai  
James*, penerbit PT Remaja Rosdakarya, Bandung

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