

BAB I PENDAHULUAN

I.1. BATASAN PENGERTIAN JUDUL

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

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

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

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

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

⁵ Ibid¹

⁶ Ibid¹

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

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

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

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

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

I.2. LATAR BELAKANG

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

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

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

⁹ Tourism Management, 1975, hal 64

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

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

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

I.2.1. Kepariwisataan Nasional

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

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

I.2.2. Prospek Kepariwisataan di Kalimantan Selatan

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

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

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

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

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

1.2.3. Kondisi dan Prospek Kepariwisataan di Kotamadya Banjarmasin

1.2.3.1. Kondisi Kepariwisataan di Banjarmasin

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

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

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

I.2.3.2. Prospek Wisata Tirta pada Kawasan Wisata Pasar Terapung di Banjarmasin

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

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

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

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

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

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

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

Sumber : Dinas Pariwisata Dati I Kalsel, 1997/1998

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

I.3. RUMUSAN PERMASALAHAN

I.3.1. Permasalahan Umum

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

I.3.2. Permasalahan Khusus

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

I.4. TUJUAN

I.4.1. Tujuan Umum

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

I.4.2. Tujuan Khusus

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

¹⁴ Ibid¹²

I.5. SASARAN

I.5.1. Sasaran Umum

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

I.5.2. Sasaran Khusus

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

I.6. LINGKUP PEMBAHASAN

I.6.1. Non Arsitektural

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

¹⁵ Majalah Asri, bulan Januari, 1995.

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

I.6.2. Arsitektural

Lingkup pembahasan dalam bidang Arsitektural yaitu :

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

I.7. METODE PEMBAHASAN

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

a. Tahap Mengumpulkan Data

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

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

b. Tahap Analisa dan Sintesa

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

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

c. Tahap Kesimpulan / Konsep

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

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

I.8. SISTEMATIKA PEMBAHASAN

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II TINJAUAN UMUM (TEORITIKAL)

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

BAB III TINJAUAN DAERAH PERANCANGAN (FAKTUAL)

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

BAB IV ANALISIS & PENDEKATAN PERENCANAAN & PERANCANGAN

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

BAB V KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

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

I.8. KEASLIAN PENULISAN

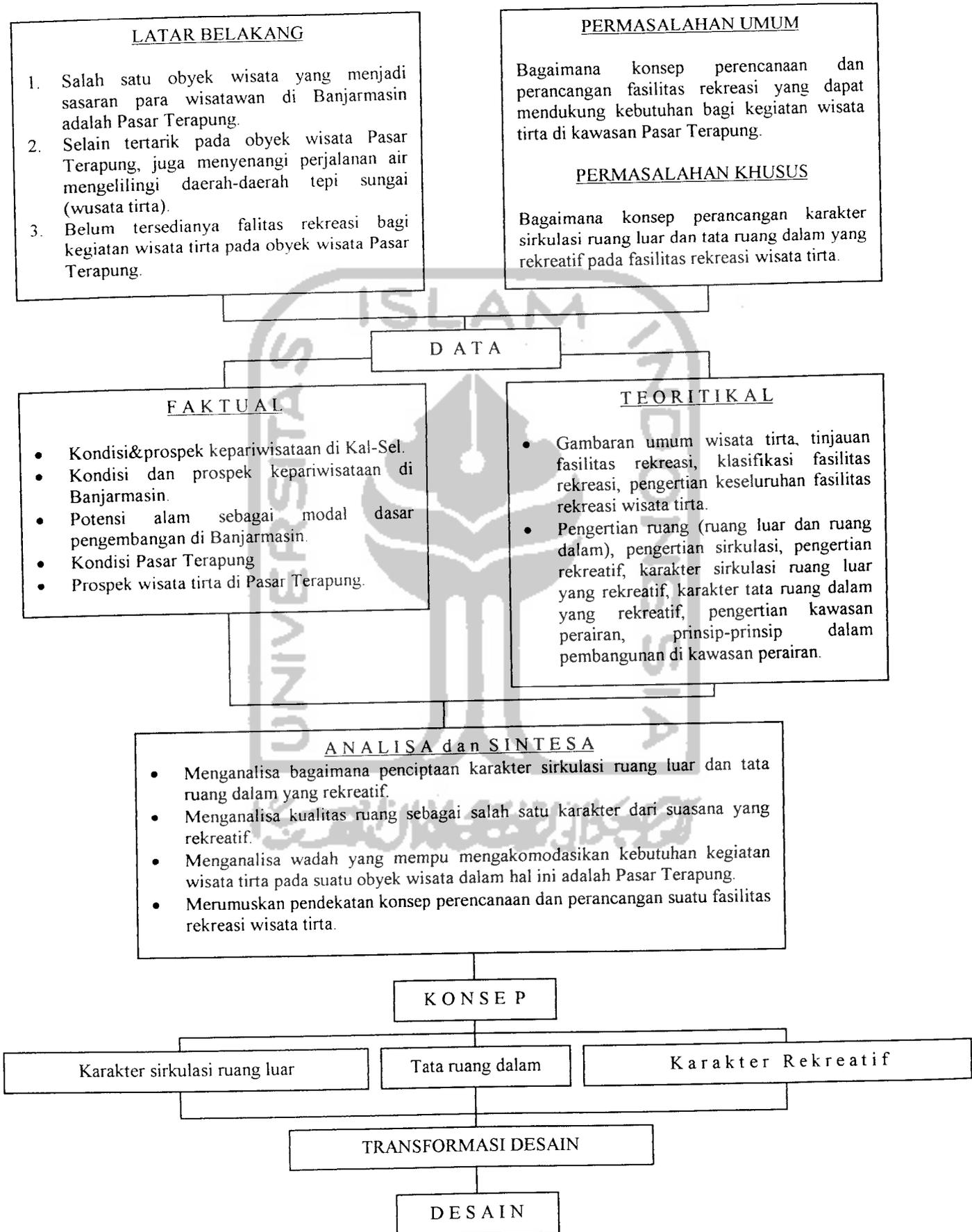
Untuk menghindari duplikasi penulisan, terutama pada penekanan masalah maka berikut ini disebutkan beberapa penulisan thesis Tugas Akhir yang digunakan sebagai literatur dalam penulisan analisis ini.

1. Fasilitas Wisata di Tepian Sungai Kapuas, oleh Muhammad Hatibi, JUTA UII
Permasalahan : Perancangan hotel sebagai fasilitas akomodasi dan kontekstual terhadap lingkungan daerah aliran sungai Kapuas.
2. Pusat Rekreasi Marina di sungai Kapuas, oleh Hery Suwanto, JUTA UII
Permasalahan : Penyediaan fasilitas Marina dengan karakteristik perkampungan atas air sebagai konsep dasar perancangan bangunan.
3. Fasilitas Rekreasi Marina di Taman Ade Irma Suryani Nasution Cirebon, oleh Dadang Cahyadi, JUTA UII, 1997
Permasalahan : Karakteristik tempat rekreasi pantai yang sesuai dengan kebutuhan akan peningkatan jumlah wisatawan.
4. Rumah Makan Apung Sebagai Fasilitas Wisata Tirta di Waduk Sermo Kulon Progo, oleh Ummul Mutaqimah, JUTA UGM, 1997
Permasalahan : Bagaimana penyediaan fasilitas wisata tirta yang mampu mewadahi kegiatan wisata tirta dan memenuhi tuntutan kebutuhan wisatawan dengan sarana dan prasarana yang memadai.

Perbedaan permasalahan :

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

I.9. KERANGKA POLA PIKIR



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

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

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

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

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

II.1.2. Ciri-ciri dari Rekreasi

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

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

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

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

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

II.1.3. Klasifikasi Rekreasi

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

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

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

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

a. Rekreasi Budaya

Yaitu rekreasi dengan obyek wisata berupa benda-benda atau hal-hal yang mempunyai nilai seni budaya / sejarah yang tinggi, seperti kesenian tradisional, budaya setempat, peninggalan bersejarah, dsb.

b. Rekreasi Alam

Yaitu rekreasi yang memanfaatkan potensi alam yang indah sebagai obyek utama, misalnya pemandangan sun rise/sun set, ombak yang bergulung-gulung di tepi pantai, panorama laut dengan perahu nelayannya, dsb.

c. Rekreasi Buatan

Yaitu rekreasi yang obyek wisatanya merupakan buatan manusia, seperti pentas teater, akuarium laut buatan, dsb.

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

a. Rekreasi Tertutup

Yaitu rekreasi yang dikerjakan di dalam ruangan (in door), seperti makan dan minum di restoran/café, berbelanja di toko souvenir, bersantai/beristirahat di lobby, olahraga di ruangan tertutup, dsb.

b. Rekreasi Terbuka

Yaitu rekreasi yang dilakukan di luar ruangan (out door), misalnya berjalan-jalan menyusuri pantai, menonton pertunjukan di panggung terbuka, dsb.

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

a. Rekreasi di daratan (misalnya di pegunungan, pantai,dll), dengan kegiatan seperti olahraga, menikmati pemandangan, jalan-jalan, dsb.

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

II.2. Tinjauan Karakter Rekreatif

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

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

Karakter rekreatif dapat tercermin pada beberapa hal, yaitu :

1. Keanekaragaman

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

2. Pola / Pattern

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

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

3. Sistem

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

4. Suasana / Kualitas Ruang

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

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

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

²¹ Ibid, hal 350

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

a. Proporsi

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

b. Bentuk

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

c. Warna

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

d. Material

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

e. Tekstur

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

f. Dekorasi

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

g. Pencahayaan

²² Ibid, hal 63

²³ Ibid, hal 67

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

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

²⁶ Ibid ⁴⁴, hal 51

²⁷ Ibid ⁴⁵, hal 6

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

h. Penghawaan

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

II.3. Tinjauan Obyek Wisata

II.3.1 Pengertian Obyek Wisata

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

II.3.2. Unsur-Unsur dalam Obyek Wisata

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

a. Attraction

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

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

²⁸ Ibid⁴⁴, hal 183

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

b. Facilities

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

c. Infrastructure

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

Bagian penting dari infrastuktur pariwisata adalah sebagai berikut :

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

d. Transportasi

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

e. Keramah-tamahan & Keamanan

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

II.4. Tinjauan Wisata Tirta

II.4.1. Pengertian Wisata Tirta

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

II.4.1.1. Pengertian Wisata

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

II.4.1.2. Pengertian Wisata Tirta

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

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

II.4.1.3. Sifat Kegiatan Wisata Tirta

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

a. Pasif

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

- Menikmati keindahan panorama alam
- Makan dan minum
- Bersantai

b. Aktif

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

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

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

³² Ibid

II.4.1.4. Jenis Kegiatan Wisata Tirta ³³

Jenis kegiatan wisata tirta yang dilakukan adalah antara lain :

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

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

b. Memancing

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

c. Bersampan / Berperahu

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

d. Ski air (water sky)

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

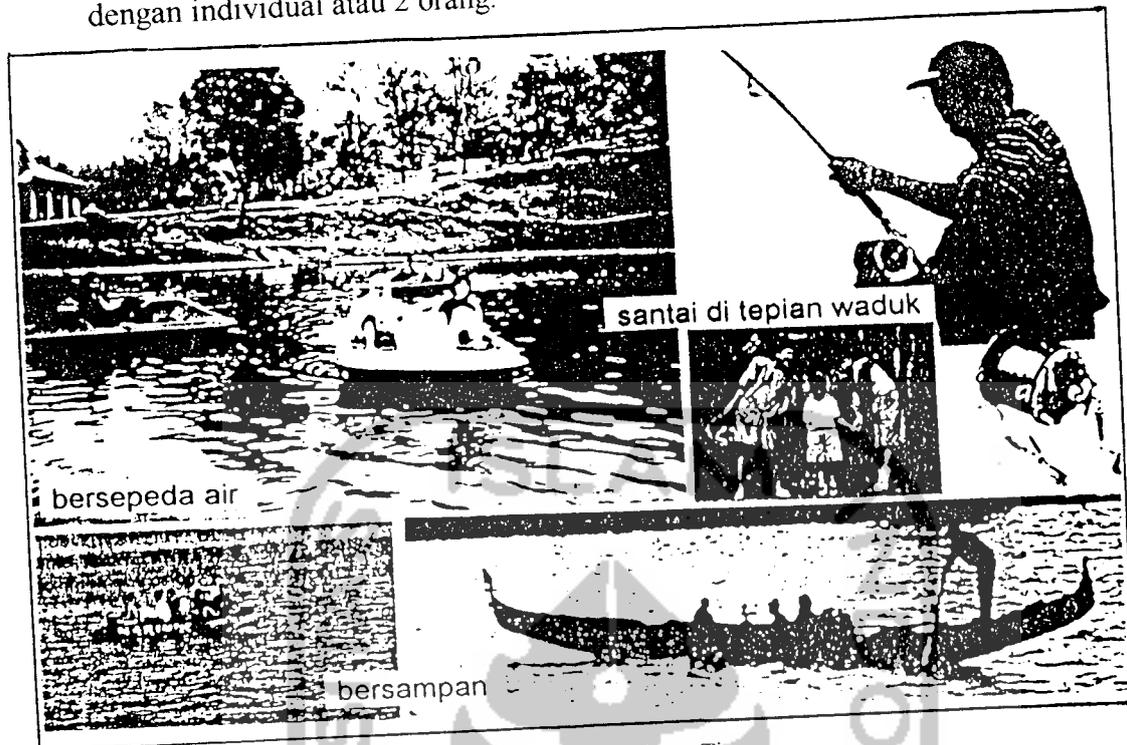
e. Jet sky

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

f. Bersepeda air

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

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



Gambar 2.1. Jenis Kegiatan Wisata Tirta
Sumber : Dokumentasi Penulis

II.4.2. Fasilitas Wisata Tirta

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

II.4.2.1. Jenis Fasilitas Wisata Tirta³⁵

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

a. Dermaga wisata

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

b. Fasilitas olah raga

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

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

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

c. Fasilitas untuk makan dan minum

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

d. Souvernir shop

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

II.4.2.2. Jenis Kegiatan pada Fasilitas Wisata Tirta

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

Kegiatan pada fasilitas wisata tirta meliputi :

a. Kegiatan wisata tirta

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

b. Kegiatan pelayanan

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

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

c. Kegiatan pengelolaan

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

II.5. Tinjauan Sirkulasi

II.5.1. Pengertian Sirkulasi

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

Adapun komponen-komponen dari pola sirkulasi adalah:

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

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

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

II.5.2. Komponen-Komponen Pembentuk Sirkulasi³⁹

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

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

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

³⁸ Eckbo, "Urban Landscape Design", 1974

³⁹ Ibid ²⁶

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

II.5.2.1. Pencapaian ke Bangunan

a. Pencapaian Langsung

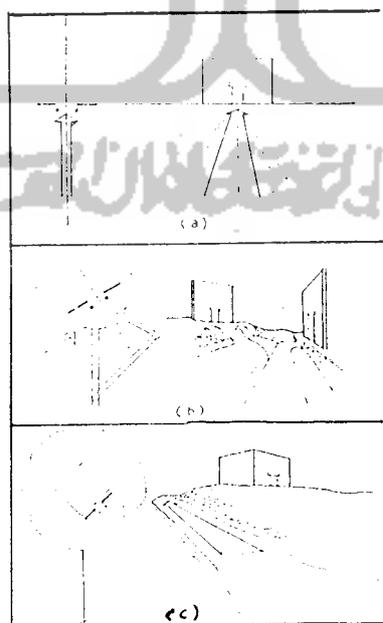
Suatu pencapaian yang mengarah langsung ke suatu tempat masuk melalui sebuah jalan yang segaris dengan sumbu bangunan. Tujuan visual dalam pengakhiran pencapaian ini jelas, dapat merupkan fasade muka seluruhnya dari sebuah bangunan atau tempat masuk dipertegas.

b. Pencapaian Tersamar

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

c. Pencapaian Berputar

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

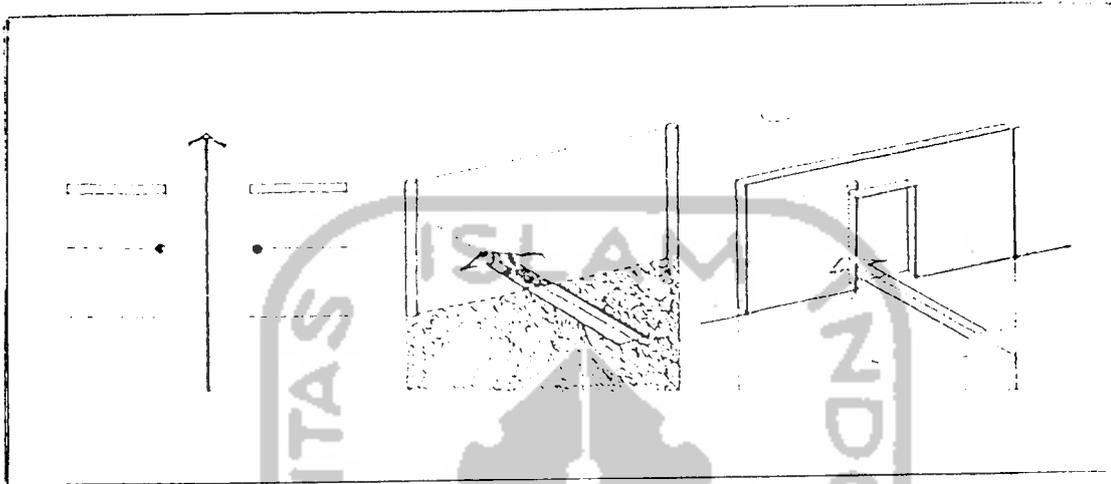


Keterangan gambar :
 (a) Pencapaian Langsung
 (b) Pencapaian Tersamar
 (c) Pencapaian Berputar

Gb.2.2. Pencapaian ke Bangunan

II.5.2.2. Pintu Masuk Bangunan

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



Gb.2.3. Pintu masuk bangunan

Pintu masuk dapat dikelompokkan sebagai berikut :

a. Rata

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

b. Menjorok ke luar

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

c. Menjorok ke dalam

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

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

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

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

II.5.2.1. Pencapaian ke Bangunan

a. Pencapaian Langsung

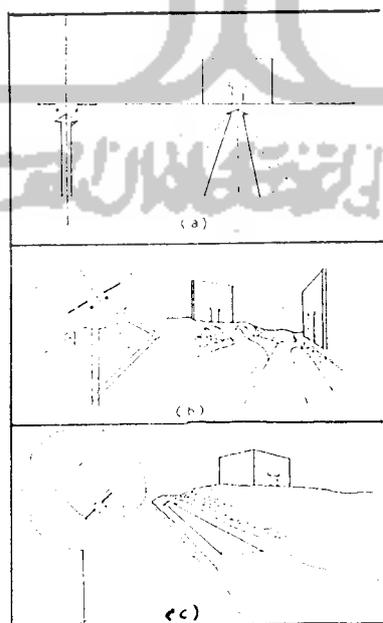
Suatu pencapaian yang mengarah langsung ke suatu tempat masuk melalui sebuah jalan yang segaris dengan sumbu bangunan. Tujuan visual dalam pengakhiran pencapaian ini jelas, dapat merupkan fasade muka seluruhnya dari sebuah bangunan atau tempat masuk dipertegas.

b. Pencapaian Tersamar

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

c. Pencapaian Berputar

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



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

Gb.2.2. Pencapaian ke Bangunan

d. Grid

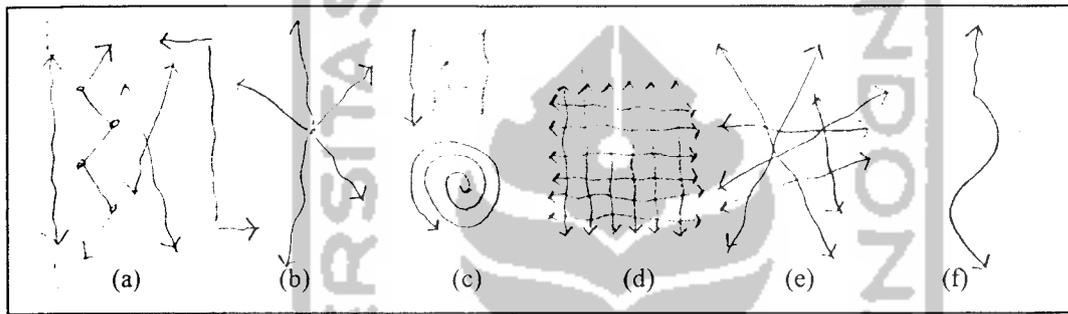
Bentuk grid terdiri dari dua set jalan sejajar, yang saling berpotongan pada jarak yang sama dan menciptakan bujursangkar atau kawasan-kawasan segiempat.

e. Network

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

f. Komposit

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



Gb. 2.5. Macam Konfigurasi Alur Gerak

II.5.2.4. Hubungan Sirkulasi dengan Ruang

Jalan dengan ruang dihubungkan dengan cara-cara sebagai berikut :

a. Melewati ruang-ruang

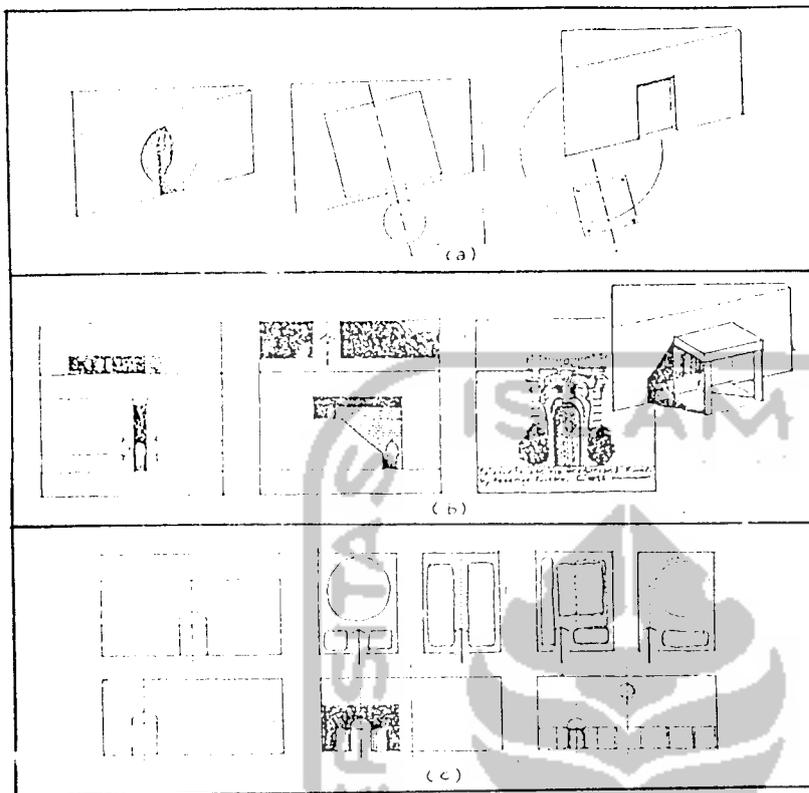
- Integritas ruang dipertahankan
- Konfigurasi jalan lurus
- Ruang-ruang perantara dapat dipergunakan untuk menghubungkan jalan dengan ruang-ruangnya.

b. Menembus ruang-ruang

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

c. Berakhir dalam ruang

- Lokasi ruang menentukan jalan



Keterangan gambar:

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

Gb.2.4. Macam Pintu Masuk

II.5.2.3. Konfigurasi Alur Gerak

Jenis-jenis dari konfigurasi alur gerak adalah sebagai berikut :

a. Linier

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

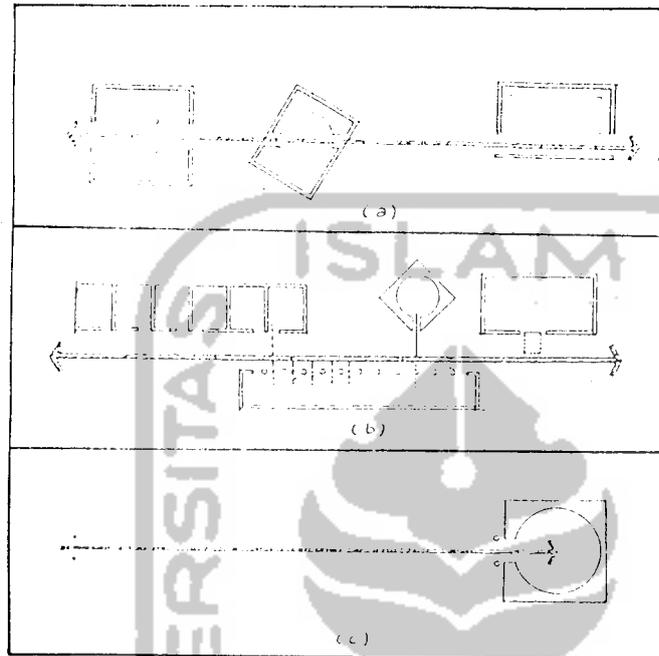
b. Radial

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

c. Spiral

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

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



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

Gb.2.6. Hubungan Sirkulasi dengan Ruang

II.5.2.5. Bentuk Ruang Sirkulasi

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

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

Ruang sirkulasi dapat berbentuk :

a. Tertutup

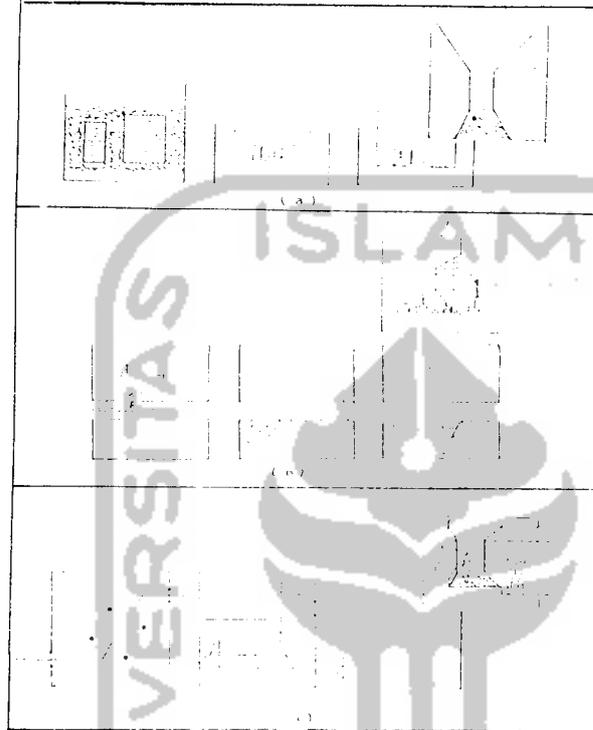
Ruang sirkulasi tertutup membentuk koridor yang berkaitan dengan ruang-ruang yang dihubungkan melalui pintu-pintu masuk pada bidang dinding.

b. Terbuka pada salah satu sisinya

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

c. Terbuka pada kedua sisinya

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



Keterangan gambar:

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

Gb.2.7. Bentuk-bentuk dari Ruang Sirkulasi

II.6. Ruang Luar

II.6.1. Pengertian Ruang Luar

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

II.6.2. Komponen-Komponen Pembentuk Ruang Luar

II.6.2.1. Pencapaian

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

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

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

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

II.6.2.2. Sirkulasi ruang luar⁴⁸

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

Sirkulasi ruang luar terdiri dari 2 macam, yaitu :

□ Sirkulasi manusia

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

□ Sirkulasi kendaraan

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

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

⁴² Ibid, hal 54

⁴³ Ibid, hal 72

⁴⁴ Ibid, hal 174

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

⁴⁶ Ibid, hal 104

⁴⁷ Ibid, hal 69

Fasilitas Rekreasi Wisata Tirta

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

II.7. Ruang Dalam (Interior)

II.7.1. Pengertian Ruang Dalam

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

II.7.2. Essensi Ruang Dalam

II.7.2.1. Filosofis Ruang Dalam

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

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

II.7.2.2. Ungkapan Visual Ruang Dalam

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

Adapun unsur-unsur tata ruang dalam tersebut adalah :

- Pembentuk ruang (komponen ruang)

- Pengisi ruang, seperti :

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

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

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

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

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

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

Sedangkan prinsip-prinsip tata ruang dalam, adalah :

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

