

**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”<sup>16</sup>, 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.<sup>17</sup>

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.

<sup>16</sup> Clarendon Press, Oxford, "The Oxford English Dictionary", 1993

<sup>17</sup> 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 pewardahan, 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.<sup>18</sup>

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.<sup>19</sup>

### 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.<sup>20</sup>

### 3. Sistem

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

### 4. Suasana / Kualitas Ruang

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

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

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

<sup>21</sup> 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.<sup>22</sup>

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 ).<sup>23</sup>

c. Warna

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

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.<sup>25</sup>

e. Tekstur

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

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.<sup>27</sup>

g. Pencahayaan

<sup>22</sup> Ibid, hal 63

<sup>23</sup> Ibid, hal 67

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

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

<sup>26</sup> Ibid <sup>44</sup>, hal 51

<sup>27</sup> Ibid <sup>45</sup>, 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.<sup>28</sup>

#### 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.<sup>29</sup>

#### 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 :<sup>30</sup>

##### 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.

<sup>28</sup> Ibid<sup>44</sup>, hal 183

<sup>29</sup> 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**

<sup>30</sup> 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.<sup>31</sup>

#### **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.<sup>32</sup>

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

<sup>31</sup> Undang-Undang Republik Indonesia No.9 tentang "Kepariwisataa n" Tahun 1990

<sup>32</sup> Ibid



#### **II.4.1.4. Jenis Kegiatan Wisata Tirta <sup>33</sup>**

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.

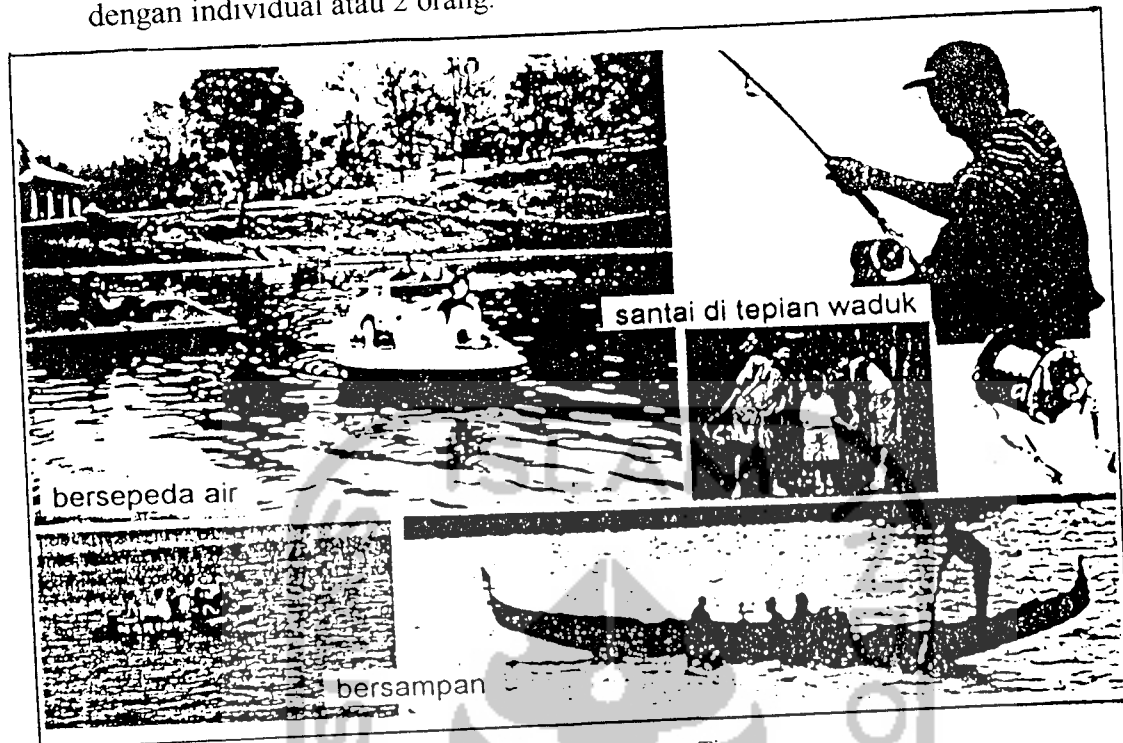
e. Jet sky

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

<sup>33</sup> 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.<sup>34</sup>

##### II.4.2.1. Jenis Fasilitas Wisata Tirta<sup>35</sup>

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

<sup>34</sup> Undang-Undang RI No.9 "tentang Kepariwisataaan", 1990

<sup>35</sup> 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.<sup>36</sup>

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.<sup>37</sup>

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.<sup>38</sup>

### **II.5.2. Komponen-Komponen Pembentuk Sirkulasi<sup>39</sup>**

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

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

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

<sup>38</sup> Eckbo, "Urban Landscape Design", 1974

<sup>39</sup> Ibid <sup>26</sup>

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

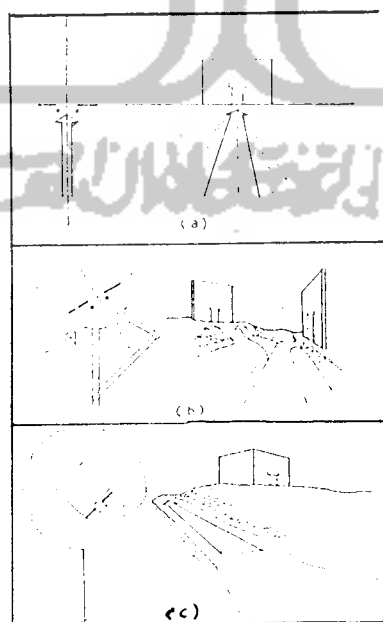
Suatu pencapaian yang mengarah langsung ke suatu tempat masuk melalui sebuah jalan yang segaris dengan sumbu bangunan. Tujuan visual dalam pengakhiran pencapaian ini jelas, dapat merupkan fasade muka seluruhnya dari sebuah bangunan atau tempat masuk dipertegas.

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.

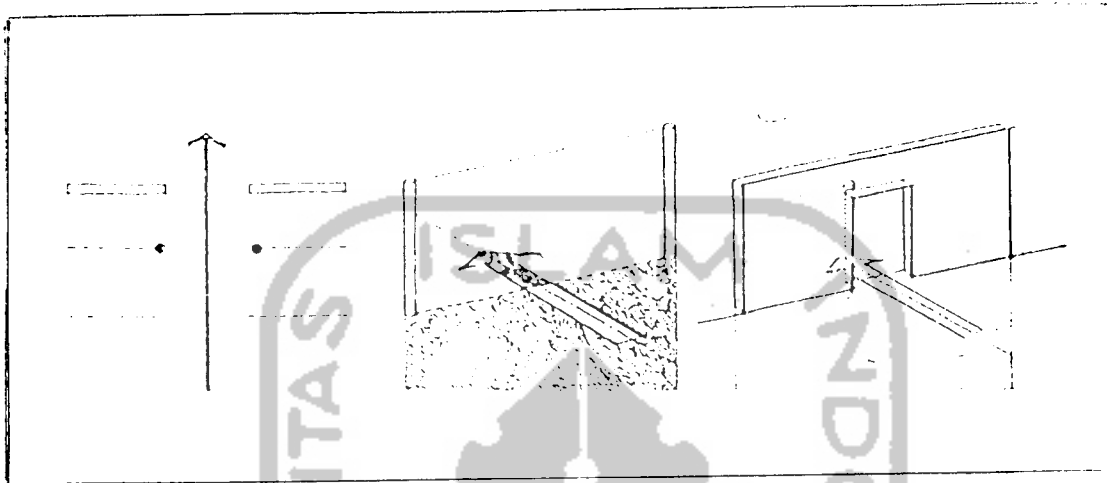


Keterangan gambar :  
 (a) Pencapaian Langsung  
 (b) Pencapaian Tersamar  
 (c) Pencapaian Berputar

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

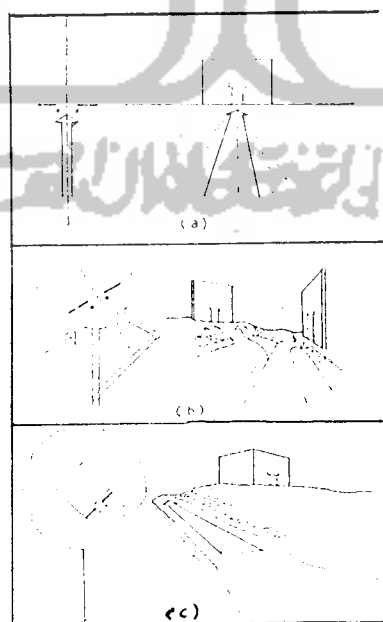
Suatu pencapaian yang mengarah langsung ke suatu tempat masuk melalui sebuah jalan yang segaris dengan sumbu bangunan. Tujuan visual dalam pengakhiran pencapaian ini jelas, dapat merupkan fasade muka seluruhnya dari sebuah bangunan atau tempat masuk dipertegas.

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

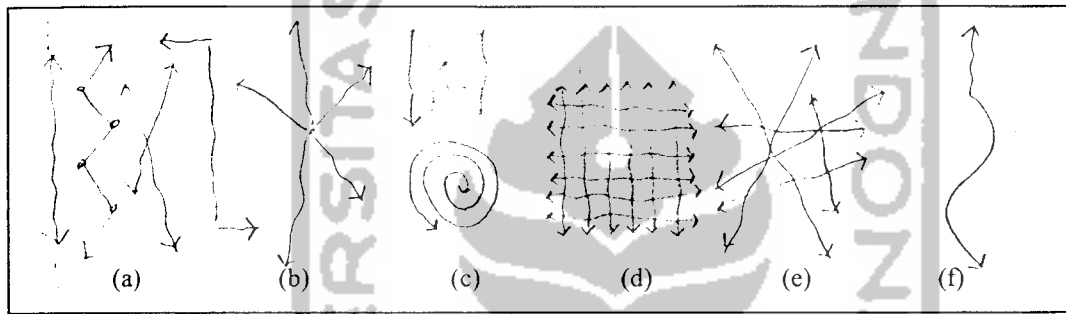
Bentuk grid terdiri dari dua set jalan sejajar, yang saling berpotongan pada jarak yang sama dan menciptakan bujursangkar atau kawasan-kawasan segiempat.

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.

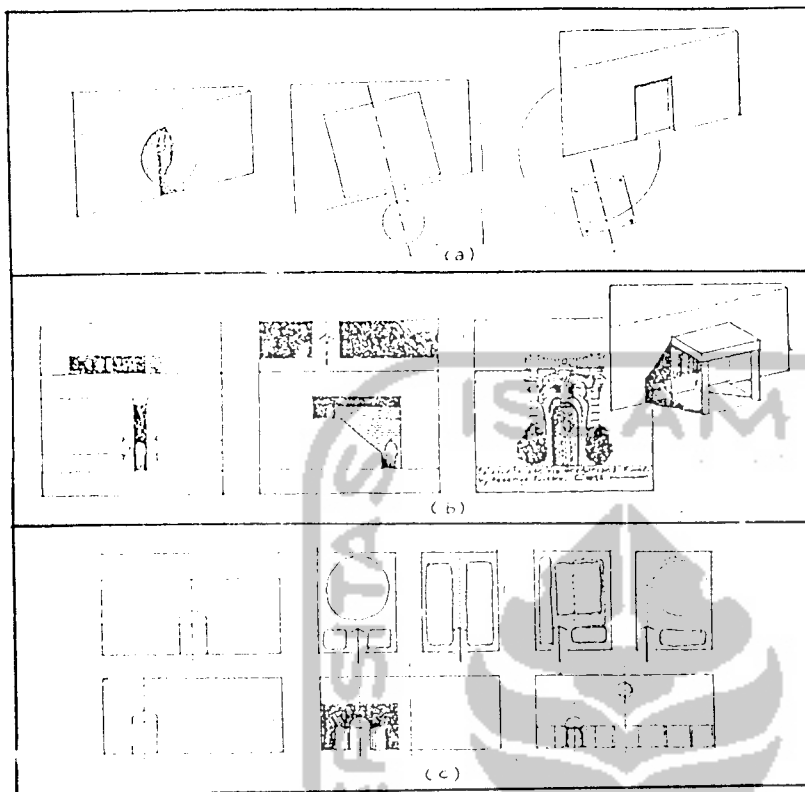
b. Menembus ruang-ruang

- 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).

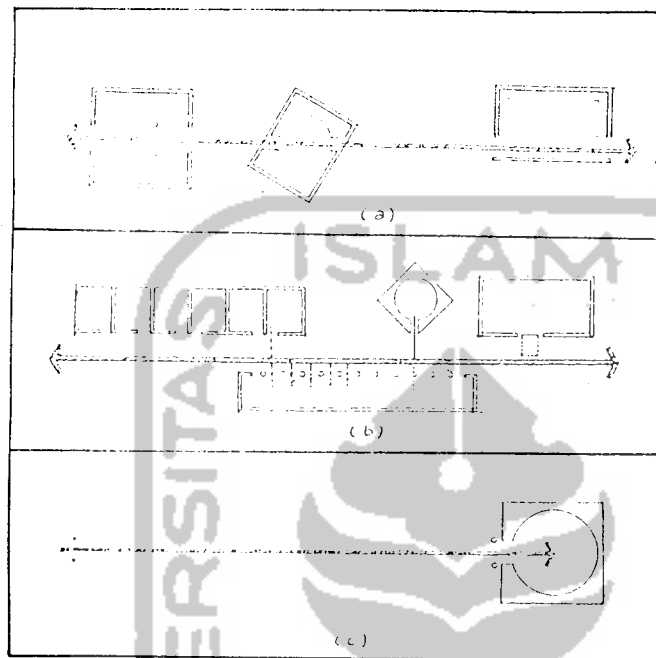
b. Radial

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

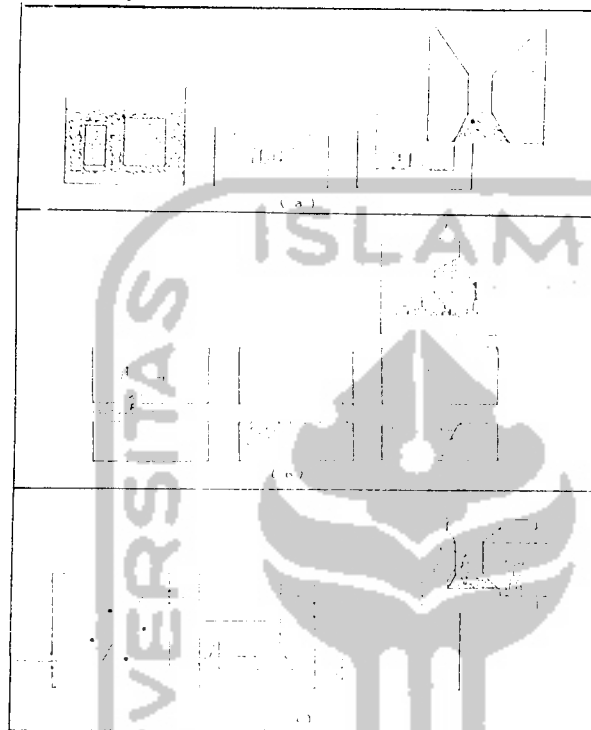
Ruang sirkulasi tertutup membentuk koridor yang berkaitan dengan ruang-ruang yang dihubungkan melalui pintu-pintu masuk pada bidang dinding.

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.<sup>40</sup>

### 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 utama<sup>41</sup>

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

- b. Pola sirkulasi yang berliku-liku<sup>42</sup>
- c. Pola sirkulasi yang memberikan kesan perubahan sesuai dengan modulasi ruangnya<sup>43</sup>
- d. Pola sirkulasi linier<sup>44</sup>
- e. Pola sirkulasi dengan jalan yang menimbulkan suasana ingin tahu tentang keadaan di atasnya<sup>45</sup>
- f. Pola sirkulasi yang melingkar, yang akan memberikan kesan petualangan karena tujuan akhir tidak terlihat<sup>46</sup>
- g. Pola sirkulasi dengan adanya unsur-unsur vertikal disepanjang sisinya yang akan memperkuat kesan pengarahannya<sup>47</sup>

#### II.6.2.2. Sirkulasi ruang luar<sup>48</sup>

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

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

<sup>42</sup> Ibid, hal 54

<sup>43</sup> Ibid, hal 72

<sup>44</sup> Ibid, hal 174

<sup>45</sup> Eckbo.G, "Urban Landscape Design",1974, hal 86

<sup>46</sup> Ibid, hal 104

<sup>47</sup> 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.<sup>49</sup>

#### 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.<sup>50</sup>

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.<sup>51</sup>

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.

<sup>48</sup> Albert J. Rutledge, "Anatomy of a Park", 1984

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

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

<sup>51</sup> 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 )

