

PERANCANGAN TAMAN HIBURAN TELUK PENYU

**Pengembangan Objek Wisata Teluk Penyu di Cilacap dengan
Pemanfaatan Unsur Alam Pantai sebagai Dasar Penataan Ruang
yang Rekreatif**

DESIGNING TELUK PENYU THEME PARK

**Development of Teluk Penyu attractions in Cilacap with
utilization of natural elements of the beach as a recreational basic
of spatial**



Disusun Oleh :

GALIH REZA (06 512 114)

Dosen Pembimbing :

HANIF BUDIMAN, IR. MT.

JURUSAN ARSITEKTUR

FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

2011

LEMBAR PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

“PERANCANGAN TAMAN HIBURAN TELUK PENYU”

Pengembangan Objek Wisata Teluk Penyu di Cilacap dengan
Pemanfaatan Unsur Alam Pantai sebagai Dasar Penataan Ruang
yang Rekreatif

“DESIGNING TELUK PENYU THEME PARK”

Development of Teluk Penyu attractions in Cilacap with
utilization of natural elements of the beach as a recreational basic
of spatial

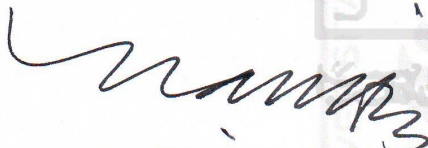
Disusun Oleh :

GALIH REZA (06 512 114)

Yogyakarta, Agustus 2010

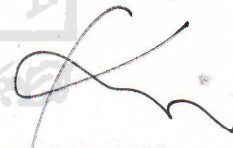
Mengesahkan,

Menyetujui,
Dosen Pembimbing



Ir. Hanif Budiman, MT

Menyetujui,
Dosen Penguji

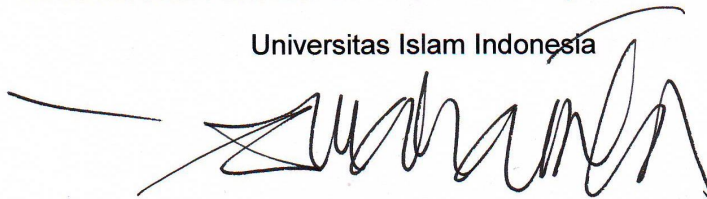


Ir. H. Tony Kunto Wibisono

Mengetahui,

Ketua Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Sipil Dan Perencanaan

Universitas Islam Indonesia



DR. Ing. Ir. Ilya Fajar Maharika, MA

CATATAN DOSEN PEMBIMBING

Berikut adalah penilaian buku laporan akhir:

Nama mahasiswa : Galih Reza

Nomor mahasiswa: 06 512 114

Judul tugas akhir : Taman Hiburan Teluk Penyu

Kualitas buku laporan akhir : sedang baik baik sekali

*) mohon dicoret yang tidak perlu

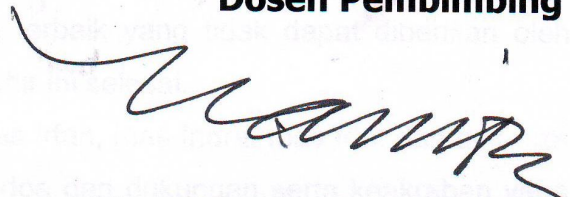
sehingga,

~~Direkomendasikan/tidak direkomendasikan~~

*) mohon dicoret yang tidak perlu

untuk menjadi acuan produk tugas akhir

Yogyakarta, Agustus 2011
Dosen Pembimbing



(IR. HANIF BUDIMAN, MT)

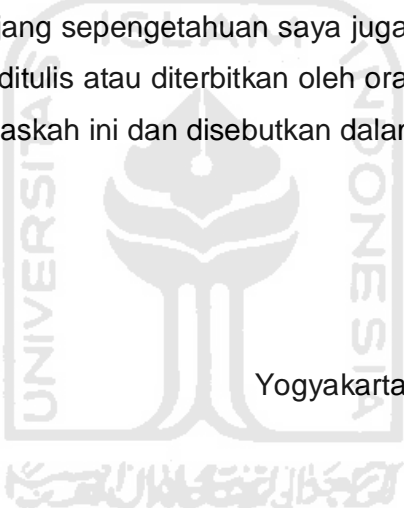
HALAMAN PERNYATAAN

TUGAS AKHIR

Periode I Semester Genap 2010-2011

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang sepengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.



Yogyakarta, 04 Agustus 2011

Galih Reza

PRAKATA

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Bismillahirrohmaanirrohiim, dengan Nama Allah Yang Maha Pemurah lagi Maha Penyayang, Segala Puji bagi Allah Tuhan Semesta Alam. Shalawat dan Salam senantiasa teriring bagi Nabi Agung Muhammad SAW. Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul "Perancangan Taman Hiburan Teluk Peny, Pengembangan Objek Wisata Teluk Peny di Cilacap dengan Pemanfaatan Unsur Alam Pantai sebagai Dasar Penataan Ruang yang Rekreatif" dengan baik dan lancar. Tugas akhir ini merupakan salah satu syarat dalam memperoleh gelar sarjana strata satu Jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia.

Dengan segala usaha dan keterbatasan kemampuan, penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan skripsi ini tidak akan terselesaikan dengan baik tanpa dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis juga menghaturkan penghargaan tinggi dan mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang selalu mencurahkan segala rezeki serta hidayah-Nya dari awal sampai berakhirnya proses tugas akhir dan hingga seterusnya.
2. Ayahanda Maskuri dan ibunda Siti Chotidjah yang telah memberikan doa, dorongan dan dukungan terbaik yang tidak dapat diberikan oleh siapapun juga, hingga tugas akhir ini selesai.
3. Saudara saudariku tercinta, mas Irfan, mas Indra, mas Idot dan dek niza yang telah memberikan cinta, doa dan dukungan serta keakraban yang terjalin.
4. Prof. Dr. Edi Suandi Hamid, M.Ec selaku rektor Universitas Islam Indonesia.
5. Ir. M. Teguh, MSCE, Ph.D selaku dekan Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia.

6. Dr. Ing. Ilya Fadjar Maharika, IAI selaku ketua Jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia.
7. Ir. Hanif Budiman, MT selaku dosen pembimbing. Semua bimbingan yang bapak berikan dan pesan-pesan Insya Allah akan selalu bermanfaat untuk kehidupan saya.
8. Ir. Tony Kunto Wibisono selaku dosen penguji. Segala masukan dan teori-teori yang bapak berikan sangat menambah referensi saya tentang ilmu arsitektur.
9. Staf pengajar Jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia. Terima kasih atas ilmu hidup dan ilmu arsitekturnya.
10. Bapak-bapak dan ibu-ibu Dinas Pariwisata Kota Cilacap. Terimakasih atas data-data Teluk Penyu sebagai dasar untuk merancang taman hiburan ini.
11. Nensi Golda Yuli, ST., MT, Pak Sarjiman dan Mba Yani, panitia yang telah menyelenggarakan tugas akhir ini. Terima kasih sekali.
12. Teman-teman satu bimbingan, Nofi Satur, dan Angga Surya terima kasih buat info-infonya dan waktu buat bimbingan bareng, sehingga bimbingan menjadi sangat menyenangkan.
13. Teman-teman ArchSketch, Didi "kintil", Bung Rahman, Putra "botenk" (ex), Nindya "ube", Anin "tejo suheri", dan Fathmy "mpok" Azizah. Semoga semua yang telah kita tata dan impikan saat ini, bisa jadi kenyataan di masa yang akan datang, tetap semangat, MAJU JAYA!!!
14. Genk Gondrong, Tuko, Didi, Mochin, Rinaldi, Pipo, Bendro. Ingat bro, apa yang sudah kita mulai, harus bisa kita selesaikan dengan hasil yang terbaik. Bukan waktunya main-main lagi.
15. Rinaldi Kesuma dan Fathmy Azizah, terima kasih atas bantuannya dalam proses pengerjaan tugas akhir. Rinaldi, doaku dan sukses untuk masa depan cerahmu bro. Fathmy Azizah, doaku dan sukses untuk masa depan cerah kita.
16. Buat semua keluarga "arch fam 06" terima kasih buat pengalaman bersama dalam kegiatan-kegiatan 2006, yang akhirnya bisa membentuk kepribadianku hingga seperti sekarang ini. Terima kasih

sekali buat kepercayaan kalian semua, I love you all. Semoga jalinan silaturahmi kita tetap terjaga.

17. Keluarga besar HMA “mimar”, keluarga yang telah membesarkanku dengan berbagai pengalaman hidup berorganisasi.
18. Teman-teman KKN regular unit 6 Kebonharjo, Poery, Panji, Dina, Tika, Rini, Diana dan unit-unit lain atas persaudaraannya, hidup “membruyak!!!!!!”.
19. Semua pihak yang telah banyak membantu dan tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Atas seluruh bantunannya, semoga Allah SWT memberikan pahala yang berlipat ganda. Amin ya Robbal Alamiin. Besar harapan penulis, semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Walaikumussalam Wr. Wb



Yogyakarta, Agustus 2011

Galih Reza

DAFTAR ISI

	HALAMAN
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
CATATAN DOSEN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
PRAKATA	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiii
ABSTRAK	xiv
DESAIN PREMIS	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. PENJELASAN JUDUL dan SUB JUDUL.....	1
1.1.1. Judul	1
1.1.2. Sub Judul	1
1.2. LATAR BELAKANG	3
1.2.1. Kedudukan Kota Cilacap	3
1.2.2. Latar Belakang Proyek	4
1.2.3. Pertimbangan Isu Keberlanjutan	7
1.3. RUMUSAN MASALAH	9
1.3.1. Permasalahan Umum	9
1.3.2. Permasalahan Khusus	10
1.4. TUJUAN DAN SASARAN	10
1.4.1. Tujuan	10
1.4.2. Sasaran	11
1.5. METODE PENYELESAIAN MASALAH	11
1.5.1. Pencarian Data	11
1.6. LINGKUP PEMBAHASAN	11
1.6.1. Lingkup Pembahasan Non Arsitektural	11
1.6.2. Lingkup Pembahasan Arsitektural	12
1.7. SISTEMATIKA PENULISAN	12

1.8. DIAGRAM PROSES PERANCANGAN	13
BAB II DATA	15
2.1. KONDISI SITE	15
2.1.1. Posisi Site	15
2.1.2. Data Eksisting	16
2.1.3. Potensi Alam Pantai Teluk Penyu	19
BAB III KAJIAN TEORI	
3.1. TINJAUAN TAMAN HIBURAN	26
3.2. AIR SEBAGAI ELEMEN LANDSCAPE	27
3.3. TEKNOLOGI KINCIR ANGIN	29
3.1. Cara Kerja Kincir Angin	29
3.2. Jenis-jenis Kincir Angin	30
3.3. Desain Kincir Angin Modern	34
3.4. TEORI TENTANG JENIS WAHANA WATERBOOM	39
3.5. REFERENSI	44
3.5.1. Taman Hiburan	44
3.5.2. Kincir Angin Sebagai Elemen Estetika	46
BAB IV ANALISIS	
4.1. ANALISIS SITE	
4.1.1. Analisis Kondisi Alam Eksisting	48
4.2. ANALISA BERDASARKAN AKTIVITAS PENGGUNA	55
4.3. ANALISA KEBUTUHAN RUANG	56
4.4. ANALISA BESARAN RUANG	57
4.4.1. Besaran Ruang Utama	57
4.4.2. Besaran Ruang Penunjang	58
4.5. ANALISA MASTER BUDGET	59
4.5.1. Analisa Besar Biaya Konstruksi	59
4.5.2. Analisa Besar Pendapatan	61
4.5.3. Analisa Pendapatan Dan Pengeluaran	61
4.5.4. Perhitungan Pengembalian Investasi	62

BAB V KONSEP DAN SKEMATIK	63
5.1. Zoning	63
5.2. Penataan Massa Berdasarkan Aktivitas di Pantai	64
5.3. Konsep Desain Kincir Angin	67
5.4. Konsep Penataan Air Sebagai Elemen Landscape.....	68
5.5. Konsep Siteplan	70
5.6. Konsep Fasad	72
BAB VI HASIL RANCANGAN	74
DAFTAR PUSTAKA	78

DAFTAR GAMBAR

Gb. 1.1 Batas administratif kota Cilacap	3
Gb. 1.2 Peta tata guna lahan kota Cilacap	5
Gb. 1.3 Kondisi THR saat ini	5
Gb. 1.4 Posisi site di objek wisata teluk penyu	7
Gb. 1.5 Beberapa view di Teluk Penyu	8
Gb. 1.6 Letak kincir angin yang potensial di area terbuka	9
Gb. 1.7 Penampang kincir angin	9
Gb. 2.1 Posisi site terhadap pantai dan kota Cilacap	15
Gb. 2.2. Lokasi dan batasan site	16
Gb. 2.3. Keadaan eksisting site	17
Gb. 2.4. Keadaan eksisting keramba	17
Gb. 2.5. Keadaan eksisting lapangan	18
Gb. 2.6. Keadaan eksisting taman hiburan	18
Gb. 2.7. View keluar dan ke dalam	19
Gb. 2.8. Posisi site dan potensi view secara geografis	21

Gb. 2.9. Kondisi pantai yang landai	21
Gb. 2.10. Posisi pantai terhadap jalan	22
Gb. 2.11. Pemecah ombak sebagai penunjang aktifitas rekreasi	22
Gb. 2.12. Aktifitas wisata Teluk Penyau	23
Gb. 2.13. Perekonomian masyarakat	24
Gb. 2.14. Aktifitas rekreasi masyarakat	24
Gb. 2.15. Beberapa aktivitas yang ada di pantai Teluk Penyau	25
Gb. 3.1. air sebagai elemen landscape	28
Gb. 3.2. komponen dalam kincir	29
Gb. 3.3. kincir angin sumbu horizontal	31
Gb. 3.4. kincir angin sumbu vertical	33
Gb. 3.5. desain helix wind	34
Gb. 3.6 desain kincir QuietRevolution	35
Gb. 3.7. desain kincir Selsam Super Turbine	35
Gb. 3.8. desain kincir Salsam Sky Serpant	36
Gb. 3.9. desain kincir Loop Wing	37
Gb. 3.10 kincir The Egg Beater	37
Gb. 3.11. desain kincir Spiral Turbine	38
Gb. 3.12. desain kincir MagLev Wind Turbine	39
Gb. 3.13. papan seluncur air	40
Gb. 3.14. pipa seluncur air	40
Gb. 3.15. adventure river	41
Gb. 3.16. lazy river	41
Gb. 3.17. raft plunge	42
Gb. 3.18. wavepool	42

Gb. 3.19. kiddie pool	43
Gb. 3.20. air mancur	43
Gb. 3.21. lokasi dan beberapa wahana di Gold Coast Seaworld	44
Gb. 3.22. wahana yang terdapat di Waterboom Lippo Cikarang	45
Gb. 3.23. Marcopolo Water Adventure Cimanggu Bogor	46
Gb. 3.24. kincir angin sebagai pelengkap landscape	46
Gb. 3.25 kincir angin sebagai bagian dari bangunan	47
Gb. 4.1. analisis site	48
Gb. 4.2. respon arah angin	49
Gb. 4.3. respon view	50
Gb. 4.4. akses dari lingkaran utara dan Jl. Laut 1	51
Gb. 4.5. akses dari Jl. Laut	51
Gb. 4.6. pintu masuk Teluk Penyu	52
Gb. 4.7. respon analisa akses kendaraan	52
Gb. 4.8. kondisi site dan pantai yang landai	53
Gb. 4.9. zona massa berdasarkan aktivitas pantai	54
Gb. 5.1. zoning	63
Gb. 5.2. koneksi antar zona	64
Gb. 5.3. desain kincir	67
Gb. 5.4. letak kincir angin sebagai penanda	68
Gb. 5.5. sungai buatan mengikuti pola sirkulasi	69
Gb. 5.6. kolam sebagai temat interaksi	69
Gb. 5.7. proses plotting zoning	70
Gb. 5.7. draft siteplan	71
Gb. 5.8. blok massa pada siteplan	71
Gb. 5.9. konsep awal fasad entrance	72

Gb. 6.1. pembagian zona wahana pada siteplan	74
Gb. 6.2. fasad entrance	75
Gb. 6.3. suasana sand castle	75
Gb. 6.4. fasad kite field	76
Gb. 6.5. area playground	76
Gb. 6.6. view day fishing	76
Gb. 6.7. mini waterboom	77
Gb. 6.8. plaza	77

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. harga tiket masuk objek pariwisata Teluk Penyu	25
Tabel 2.2. jumlah wisatawan dan pendapatan di area objek wisata Teluk Penyu	25
Tabel 4.1. pengunjung dan wisatawan	55
Tabel 4.2. pengelola	55
Tabel 4.3. penyewa retail	56
Tabel 4.4. mekanik dan servis	56
Tabel 4.5. besaran ruang-ruang utama	57
Tabel 4.6. besaran ruang penunjang	58
Tabel 4.7. analisa besar biaya konstruksi	59
Tabel 4.8. analisa pendapatan	61
Tabel 4.9. analisa pendapatan dan pengeluaran	61

ABSTRAK

Pantai Teluk Penyu merupakan objek wisata yang utama di kota Cilacap. Hal ini dapat dilihat secara geografis, kota Cilacap sebagian besar wilayahnya berbatasan dengan laut. Selain pantainya, di Teluk Penyu ini terdapat situs bersejarah yaitu objek wisata Benteng Pendem, serta Pulau Nusakambangan dengan objek wisatanya yaitu Pantai Permisian yang terkenal dengan pantai pasir putih dan terumbu karang. Namun sayangnya, Cilacap merupakan kota yang buntu dan bukan merupakan kota yang dilewati oleh aktifitas transportasi antar kota maupun antar provinsi, hal ini mengakibatkan kurang terkenalnya Teluk Penyu di mata wisatawan dari luar kota.

Pantai Teluk Penyu memiliki beberapa keunggulan antara ombaknya yang relatif rendah sehingga aman bagi pengunjung untuk berada langsung di tepi pantai. Terdapat area kuliner serta pasar ikan di sepanjang pantai, di tempat ini pengunjung bisa menikmati makanan ataupun membeli hasil laut yang masih sangat segar. Kemudian bagi masyarakat Cilacap sendiri, pantai ini menjadi tujuan utama untuk melakukan rekreasi.

Saat ini, dengan berlokasi di objek wisata Teluk Penyu Cilacap, Perancangan Taman Hiburan ini mencoba menghadirkan sebuah wahana wisata baru bagi masyarakat maupun wisatawan yang datang untuk lebih mengangkat nama objek wisata Teluk Penyu. Dengan memanfaatkan site yang dahulu pernah menjadi taman hiburan, perancangan taman hiburan saat ini menambahkan luasannya agar mampu menampung jumlah wisatawan yang lebih banyak serta jenis hiburan yang lebih variatif. dengan tetap berorientasi pada pantai, diharapkan pengunjung yang ada di dalam site tetap merasakan suasana pantai dengan memasukan beberapa point khas yang terdapat di pantai Teluk Penyu.

Kata kunci : taman hiburan, wahana wisata, suasana pantai.

ABSTRACT

Teluk Penyu Beach is a major tourist attraction in the town of Cilacap. It can be viewed geographically, the city of Cilacap most of its territory bordering the sea. Besides the beach, at Teluk Penyu there is a historical site Fort Pendem attractions, as well as the attractions the island of Nusakambangan Permisan Beach is famous for its white sand beaches and coral reefs. But unfortunately, Cilacap is a dead-end town and city is not authorized by the activities of transportation between cities and between provinces, this has resulted in Turtle Bay is less well known in the eyes of tourists from out of town.

Teluk Penyu beach has some advantages such as relatively low wave making it safe for visitors to directly on the beach. There are areas of culinary and fish markets along the coast, where visitors can enjoy a meal or buy seafood that is still very fresh. Then divide the community Cilacap own, this beach became the main destination for recreation.

Currently, the attraction is located at Teluk Penyu Cilacap, this theme park trying to present a new tourism facility for the community and tourists who come to further lift the name of Teluk Penyu attractions. By utilizing a site that previously has been the amusement park, amusement park design now adds to the range able to accommodate more types of tourist numbers and more varied entertainment. to remain oriented to the beach, visitors are expected at the site still feel the atmosphere of the beach by putting some typical points contained in the Turtle Bay beach.

Keywords : theme park, tourism facility, atmosphere of the beach.

DESAIN PREMIS

Berdasarkan permasalahan yang didapat, yaitu bagaimana taman hiburan ini mampu memanfaatkan view pantai, memanfaatkan site yang memanjang. Serta permasalahan dari segi arsitektural yaitu bagaimana taman hiburan ini memasukan unsur khas pantai sebagai fasilitas rekreasi yang ada di dalamnya dan memanfaatkan kincir angin sebagai respon terhadap potensi pantai dan elemen estetika pada site.

Fasilitas hiburan yang berada dalam taman hiburan ini di adaptasi dari karakteristik pantai serta pola aktivitas pengunjung yang ada pada pantai yang kemudian dibagi menjadi beberapa zona. Terdapat zona rekreasi yang berisikan fasilitas hiburan yang diadaptasi dari beberapa jenis kegiatan khas yang ada di kawasan pantai. Kemudian plaza besar sebagai pusat dari pengunjung untuk berekreasi sekaligus menikmati view di dalam site maupun view ke arah pantai. Pada titik tertentu berdiri menara kincir angin yang merespon terhadap angin pantai sekaligus menambahkan kesan estetika pada tampilan site.

Dengan perancangan desain site yang linear, pengunjung secara langsung diarahkan menuju fasilitas rekreasi yang ada di dalam site. Tambahan pengarah berupa permainan elemen air yang berada di tengah-tengah dan mengikuti bentuk sirkulasi, diharapkan bisa mempertajam arah serta memberi kesan yang lebih atraktif pada sirkulasi. tampilan fasad pada site memiliki keberagaman sesuai dengan fungsi dari hiburan tersebut. namun sebuah pengikat berupa desain atap yang menggunakan struktur kabel, desain atap ini menguntungkan dari segi keleluasaan view karena sedikit menggunakan struktur penahan di bawahnya.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. PENJELASAN JUDUL dan SUB JUDUL

1.1.1. JUDUL

1. Perancangan : proses pemecahan masalah yang disertai dengan pemikiran yang kreatif guna mencapai hasil yang optimal.
[kamus Inggris-Indonesia, John M. echols dan Hasan Shadily]
2. Taman : tempat untuk bersenang-senang.
[KBBI – Kamus Besar Bahasa Indonesia]
3. Hiburan : segala hal yang berhubungan dengan kesenangan.
[KBBI – Kamus Besar Bahasa Indonesia]
4. Teluk Penyu : salah satu pantai yang terdapat di kota Cilacap.
[KBBI – Kamus Besar Bahasa Indonesia]

Jadi Perancangan Taman Hiburan Teluk Penyu adalah proses pemecahan masalah dengan pemikiran kreatif guna menciptakan tempat bagi masyarakat untuk bersenang-senang dan banyak terdapat hiburan serta pertunjukan yang terdapat di salah satu pantai yang terdapat di kota Cilacap.

1.1.2. SUB JUDUL

1. Pengembangan : proses atau cara untuk membuat sesuatu menjadi lebih besar.
[KBBI – Kamus Besar Bahasa Indonesia]
2. Objek Wisata : perwujudan ciptaan manusia, tata hidup, seni budaya, sejarah bangsa, dan keadaan alam yang mempunyai daya tarik untuk dikunjungi wisatawan.
3. Cilacap : sebuah kabupaten yang terletak di barat daya provinsi Jawa Tengah yang langsung berbatasan dengan Jawa Barat.
4. Pemanfaatan : proses atau cara untuk membuat sesuatu menjadi lebih bermanfaat. [www.kamusbahasaindonesia.org]
5. Unsur : bagian kecil dari suatu benda.

[www.kamusbahasaIndonesia.org]

6. Alam : segala sesuatu yang termasuk di satu lingkungan dan dianggap sebagai satu keutuhan.

[www.kamusbahasaIndonesia.org]

7. Pantai : sebuah bentuk geografis yang terdiri dari pasir, dan terdapat di daerah pesisir laut.

[Wikipedia.org]

8. Dasar : landasan, alas, pondasi yang melatar belakangi suatu hal.

[www.kamusbahasaIndonesia.org]

9. Penataan : proses, cara untuk menata, mengatur, menyusun.

[www.kamusbahasaIndonesia.org]

10. Ruang : rongga atau tempay yang berbatas atau terlingkup oleh bidang.

[www.kamusbahasaIndonesia.org]

11. Rekreatif : suasana atau gambaran yang mendukung kegiatan yang dilakukan untuk penyegaran kembali jasmani dan rohani seseorang.

[Wikipedia.org]

Jadi Pengembangan Objek Wisata Teluk Penyu di Cilacap dengan Pemanfaatan Unsur Potensi Alam Pantai sebagai Dasar Penataan Ruang yang Rekreatif adalah proses atau cara untuk membuat suatu tempat yang mempunyai daya tarik untuk dikunjungi wisatawan di Cilacap menjadi lebih besar dan bermanfaat, menggunakan bagian dari potensi alam di daerah pesisir laut sebagai landasan untuk menciptakan ruang yang rekreatif.

1.2. LATAR BELAKANG

1.2.1. KEDUDUKAN KOTA CILACAP

Kabupaten Cilacap merupakan daerah terluas di Jawa Tengah, dengan batas wilayah sebelah selatan Samudra Indonesia, sebelah utara berbatasan dengan Kabupaten Banyumas, Kabupaten Brebes dan Kabupaten Kuningan Propinsi Jawa Barat, sebelah timur berbatasan dengan Kabupaten Kebumen dan sebelah barat berbatasan dengan Kabupaten Ciamis dan Kota Banjar Propinsi Jawa Barat.

Terletak diantara $108^{\circ}4-30^{\circ}$ - $109^{\circ}30^{\circ}30^{\circ}$ garis Bujur Timur dan $7^{\circ}30^{\circ}$ - $7^{\circ}45^{\circ}20^{\circ}$ garis Lintang Selatan, mempunyai luas wilayah 225.360,840 Ha, yang terbagi menjadi 24 Kecamatan 269 desa dan 15 Kelurahan. Wilayah tertinggi adalah Kecamatan Dayeuhluhur dengan ketinggian 198 M dari permukaan laut dan wilayah terendah adalah Kecamatan Cilacap Tengah dengan ketinggian 6 M dari permukaan laut. Jarak terjauh dari barat ke timur 152 km dari Kecamatan Dayeuhluhur ke Kecamatan Nusawungu dan dari utara ke selatan sepanjang 35 km yaitu dari Kecamatan Cilacap Selatan ke Kecamatan Sampang.

(<http://www.cilacapkab.go.id/v2/index.php?pilih=hal&id=3>)



Gambar 1.1 batas administratif kota Cilacap

Cilacap memiliki potensi objek wisata yang sangat banyak. Salah satu yang terkenal adalah Pantai Teluk Penyu, karena pantai ini terletak di pusat kota dan memiliki panorama yang khas. Kawasan pantai yang membujur dari utara (Pelabuhan rama gelombang laut yang tidak terlalu besar, kapal-kapal tanker yang Perikanan Samudra Cilacap), ke selatan (Pulau Nusakambangan) dengan pano keluar masuk Pelabuhan Tanjung Intan dan perahu-perahu nelayan tradisional yang berlalu lalang di sepanjang pantai Teluk Penyu serta tegarnya Kilang Pertamina dan Pulau Nusakambangan menambah indahnnya suasana pantai.

Berbagai makanan khas hasil laut dan cinderamata dapat dijumpai dengan mudah di sepanjang pantai dan dengan mudah dapat dijumpai dan selalu dekat dengan wisatawan yang berkunjung ke pantai Teluk Penyu sepanjang hari hingga tengah malam.

Terletak di Kecamatan Cilacap Selatan dengan jarak 2 km ke arah timur dari pusat kota Kabupaten Cilacap dan dapat dijangkau dengan kendaraan umum dan pribadi.

1.2.2. LATAR BELAKANG PROYEK

Pada tahun 90-an, di Pantai Teluk Penyu terdapat sebuah fasilitas ruang publik yaitu THR (Taman Hiburan Rakyat) yang letaknya persis berhadapan dengan Pantai Teluk Penyu. letaknya ini sangatlah strategis, karena masyarakat dan wisatawan disajikan dengan jenis wisata yang berbeda namun dalam satu lokasi. Pantai Teluk Penyu menyajikan keindahan wisata bahari yang alami dengan hamparan lautan yang luas serta pemandangan Pulau Nusakambangan. THR tersebut juga memiliki fasilitas-fasilitas buatan seperti kebun binatang mini, taman bermain, toko souvenir serta oleh-oleh khas Pantai Teluk Penyu. THR ini dapat dinikmati masyarakat tanpa harus membayar biaya masuk. Selain itu terdapat wisata Benteng Pendem yang menyajikan wisata khas peninggalan jaman penjajahan Belanda. Berbeda halnya dengan THR, untuk masuk ke dalam wisata Benteng Pendem, wisatawan diwajibkan membayar biaya tiket masuk.



Gambar 1.2 Peta tata guna lahan kota Cilacap

Seiring berjalannya waktu, kondisi THR makin tidak terurus, karena hanya mengandalkan pembiayaan dari pemerintah kabupaten, selain itu ditambah lagi krisis ekonomi yang terjadi di Indonesia, memberi pengaruh yang besar, sedangkan dalam perawatannya memerlukan biaya yang lebih agar THR ini bisa menjaga keeksistensinya. Hingga saat ini, kondisi dari THR hanya berupa lahan kosong yang tidak terawat, dan yang tersisa hanya bagian dari toko-toko souvenir yang menjual beraneka ragam kerajinan hasil laut, sedangkan sarana dan prasarananya di pindahkan ke objek wisata Benteng Pendem. Pengembangan Pantai Teluk Penyu pun bergeser ke daerah wisata Benteng Pendem yang hingga saat ini masih tetap terjaga.

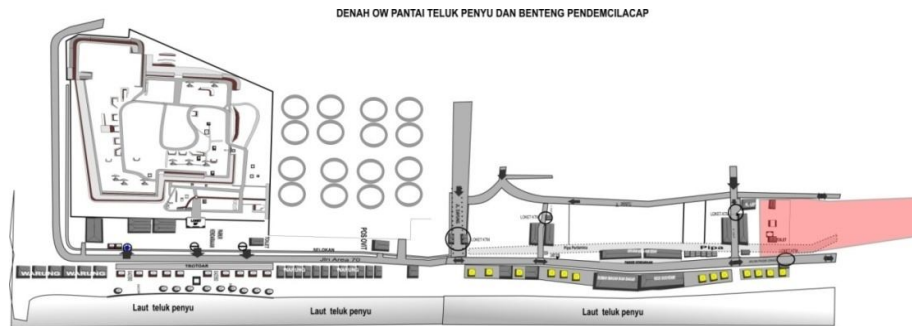


Gambar 1.3 Kondisi THR saat ini

Lain halnya dengan kota disekitar Cilacap. Purwokerto dengan objek wisata Baturaden, meskipun sudah sejak lama berdiri, namun wisata ini tetap menjadi pilihan wisatawan untuk berlibur, dengan banyak fasilitas di dalamnya, kolam renang serta pemandian air panas alami, sarana outbound, Pancuran Pitu sebagai lokasi mata air panas alami, serta bagi para pecinta alam bisa menikmati mendaki Gunung Slamet. Kemudian Purbalingga yang saat ini memiliki Owabong, yaitu fasilitas water park yang pertama di daerah tersebut. Taman Reptil dan Serangga. Tentunya dengan fasilitas rekreasi modern seperti itu akan menarik minat wisatawan untuk masuk kedalamnya.

Oleh karena itu, perancangan Taman Hiburan Teluk Penyu di kota Cilacap nantinya diharapkan mampu menjadi sebuah wadah rekreasi modern. Dengan fasilitas-fasilitas unggulan dan tampilan yang menarik serta interaktif sebagai kebanggaan dari masyarakat kota Cilacap, serta mampu menyerap wisatawan dari luar daerah. Dengan menggunakan lokasi yang sama dengan THR yang dahulu, tentunya akan banyak keuntungan yang didapat, antara lain :

1. Lokasi yang langsung berbatasan dengan pantai Teluk Penyu, hal ini akan sangat menguntungkan dari segi *view* serta eksplorasi desain berdasarkan potensi alam serta *landscape* yang dimiliki pantai Teluk Penyu.
2. Luasan *site* yang masih bisa untuk dieksplorasi karena bagian tepian pantai hanya berupa lahan yang tidak terpakai, serta bekas site dari THR terdahulu yang sudah tidak terawat lagi.
3. Lokasi strategis dengan jalur transportasi yang memudahkan wisatawan untuk menuju *site*, dengan jalur utama dari pusat kota serta jalur dari luar kota langsung menuju *site* melalui jalan lingkar.



Gambar 1.4 Posisi site di objek wisata teluk penyu

1.3.3. PERTIMBANGAN ISSUE KEBERLANJUTAN

Dalam perancangan bangunan modern pada saat ini tentunya juga harus memperhatikan segi keberlanjutan yang nantinya bisa diberikan oleh desain serta menjaga ketersediaan sumber daya serta potensi alam yang ada disekitar kawasan taman hiburan, penggunaan teknologi akan sangat dibutuhkan peranannya dalam proses perancangan. Air laut menjadi potensi alam yang sangat melimpah di daerah pantai, dan tentunya pantai tersebut pun menjadi potensi *view* yang sangat menarik ketika digabungkan ke dalam perancangan taman hiburan ini. Pantai pada pesisirnya di beri wahana yang menantang agar minat wisatawan terhadap pantai makin besar. Kemudian untuk wahana di dalamnya sebagian besar menggunakan elemen air sebagai sarana rekreasi. Air tersebut digunakan sebagai sarana untuk menyelaraskan penataan *landscape* dengan kawasan pantai Teluk Penyus sehingga mengesankan bahwa area taman dengan pantai adalah sebuah kesatuan. Didukung dengan penataan wahana air buatan yang bersifat *adventure* dan pantai yang merupakan wisata alam.



Gambar 1.5 beberapa view di Teluk Penyu

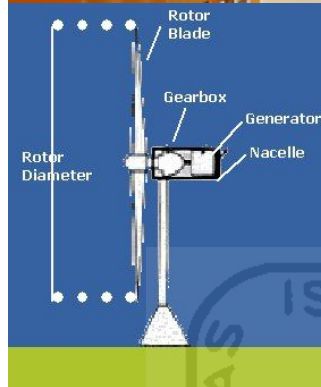
Angin laut memiliki potensi besar sebagai sumber energi. Karena di daerah pantai tentunya angin berhembus setiap waktunya. Penggunaanya sebagai sumber pembangkit listrik telah diterapkan di berbagai tempat karena teknologinya sangat mudah untuk diaplikasikan dan memiliki banyak keunggulan :

1. Desain yang telah dikenal oleh banyak orang.
2. Hanya membutuhkan tenaga angin saja untuk menggerakkan kincir dan generator yang nantinya akan langsung menghasilkan energi listrik.
3. Dapat menghasilkan energi listrik yang besar di daerah yang menghasilkan banyak angin.
4. Dapat diaplikasikan di bangunan atau daerah manapun karena tidak membutuhkan lahan yang besar.
5. Tidak menghasilkan kebisingan ataupun getaran.
6. Dalam produksi massal maka akan sangat menghemat biaya pengeluaran.

www.eco-nex/wind/prop-turbines.com



Gambar 1.6 Letak kincir angin yang sangat potensial berada di area terbuka



Gambar 1.7 Penampang kincir angin

Dengan pemanfaatan yang maksimal akan didapatkan penerapan yang baik sesuai dengan desain. Teknologi hemat energi saat ini sudah sangat maju dan banyak ragamnya sesuai dengan sumber daya yang dimanfaatkan. Didukung dengan pengolahan secara arsitektural, teknologi tersebut tak hanya berperan secara teknis namun juga mampu memperkuat desain bangunan dengan menjadikan teknologi tersebut sebagai bagian dari elemen-elemen perancangan desain bangunan maupun *landscape* dari taman hiburan.

1.3. RUMUSAN MASALAH

1.3.1 Permasalahan Umum

Berkaitan dengan permasalahan pengolahan kawasan untuk memaksimalkan potensi dari pantai Teluk Penyu.

- Teluk Penyu dengan pemandangan matahari terbit serta karakteristik pantai yang berpasir hitam, ombak yang tidak terlalu tinggi, dan pemandangan Pulau Nusakambangan. Bagaimana melakukan penataan bangunan dan *landscape* yang nantinya berorientasi pada view dan potensi pantai tersebut??

- Pemanfaatan site yang memanjang dan bersebelahan langsung dengan akses transportasi utama. Bagaimana memberikan tampilan yang menarik dari pengolahan desain pada site yang memanjang, yang akan memberikan gambaran keunggulan dari desain taman hiburan sebelum wisatawan masuk ke dalam area taman??

1.3.2 Permasalahan Khusus

Berkaitan dengan desain bangunan dan kawasan yang interaktif dan menghibur dengan memasukan konsep fungsi bangunan dan *sustainable technology*.

- Taman hiburan adalah fasilitas yang bisa dinikmati semua orang untuk berwisata dan bersenang-senang. Bagaimana melakukan Pemilihan wahana utama sebagai fasilitas yang nantinya akan ditonjolkan dengan wahana yang berkaitan dengan unsur pantai, baik yang sekedar rekreatif maupun wahana yang lebih menantang??
- Daerah pantai memiliki angin yang berhembus setiap waktu, dan berpotensi untuk dijadikan sumber energi dengan kincir angin. Konsep penerapan desain dengan menggunakan *sustainable technology* ini yang akan menjadi bagian dari bangunan dan *landscape* serta menguatkan elemen estetika yang ada dalam kawasan taman hiburan. Bagaimana cara menempatkan kincir angin sebagai elemen dari *landscape* yang berorientasi terhadap potensi alam pantai??

1.4. TUJUAN dan SASARAN

1.4.1 TUJUAN

- a. Mampu memberikan fasilitas wisata yang modern di pantai Teluk Penyu untuk menarik wisatawan dari luar daerah.
- b. Menghadirkan kembali taman hiburan yang dulu pernah ada, dengan fasilitas serta wahana yang baru.

- c. Mengolah sumber daya alam yang ada di pantai sebagai salah satu dasar dari perancangan taman hiburan yang tanggap terhadap lingkungan.

1.4.2. SASARAN

- a. Studi tentang perancangan taman hiburan yang dikaitkan dengan pengolahan landscape serta potensi pantai Teluk Penyu.
- b. Studi tentang fasilitas-fasilitas yang sesuai dengan perancangan taman hiburan.
- c. Studi tentang pemanfaatan potensi alam daerah pantai sebagai daya dukung perancangan dengan penerapan *sustainable technology*.
- d. Studi tentang pemanfaatan konsep arsitektur modern yang berdasarkan pada *sustainable technology*.

1.5. METODE PENYELESAIAN MASALAH

1.5.1. Pencarian Data

- a. Survey lapangan guna mendapatkan data-data :
 - Lokasi dan site untuk Taman Hiburan
 - Posisi site secara administratif dari dinas pemerintahan
- b. Studi literatur guna mendapatkan data-data :
 - Standar –standar perencanaan ruang untuk taman hiburan
 - Desain penerapan elemen air sebagai pelengkap dalam perancangan ruang terbuka
 - Penerapan teknologi kincir angin sebagai elemen estetika

1.6. LINGKUP BAHASAN

1.6.1 Lingkup Pembahasan Non Arsitektural

- nilai investasi bangunan
- aktivitas rekreasi
- pemanfaatan unsur sumber daya alam

1.6.2. Lingkup Pembahasan Arsitektural

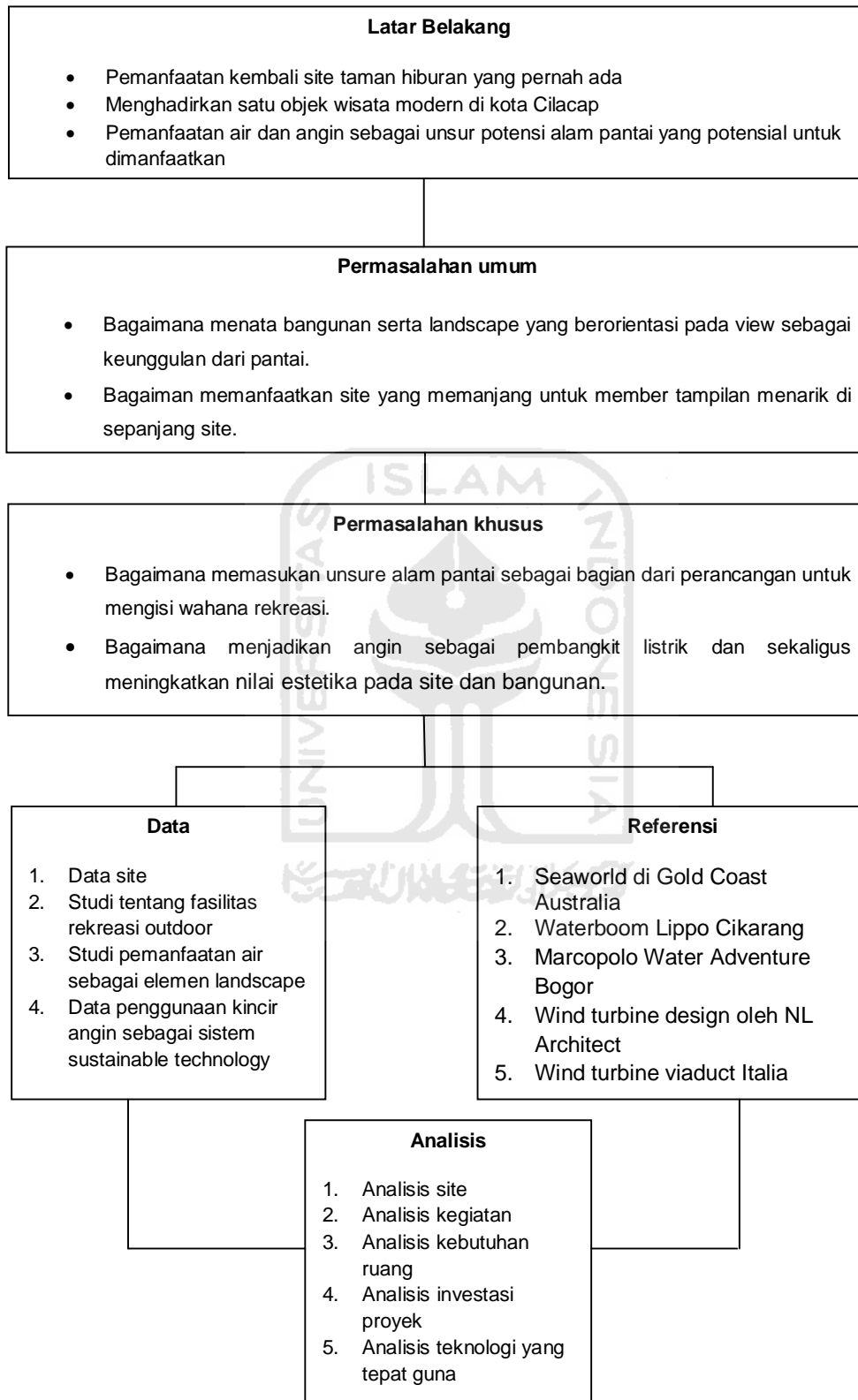
- pemanfaatan estetika dari kincir angin sebagai elemen *landscape*
- tampilan arsitektur modern pada bangunan
- penataan *landscape* yang berorientasi pada pantai

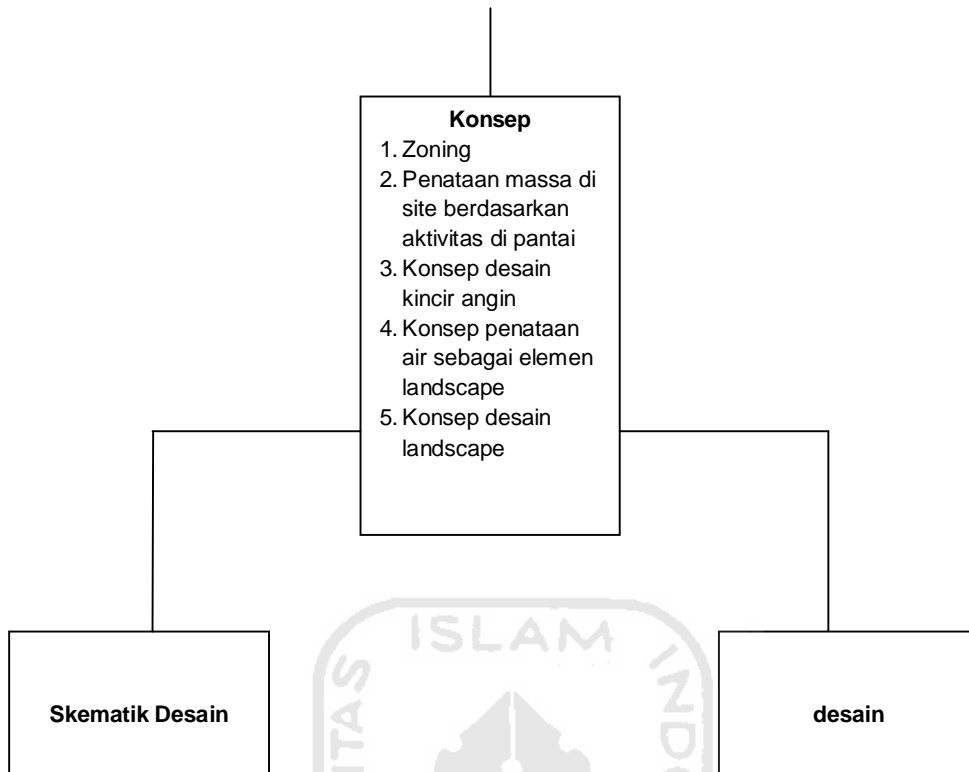
1.7. SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan yang digunakan dalam penulisan ini adalah sebagai berikut :

- Bab I : Pendahuluan
Menjelaskan mengenai batasan pengertian judul, latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan sasaran, studi pustaka, metode penyelesaian masalah, lingkup bahasan, sistematika penulisan, dan diagram proses perancangan.
- Bab II : Tinjauan Umum
Mejelaskan tentang teori sebagai bahan kajian.
- Bab III : Analisa
Berisi pemahaman, amatan pendeskripsian data yang diolah menjadi informasi untuk melakukan pendekatan konsep.
- Bab IV : Konsep Perencanaan dan Perancangan
Berisi hasil analisa yang ditarik menjadi suatu guide line dalam konsep perencanaan dan perancangan.

1.8. DIAGRAM PROSES PERANCANGAN





BAB II

DATA

2.1 Kondisi Site

2.1.1. Posisi Site



Gambar 2.1 Posisi site terhadap pantai dan kota Cilacap

Kabupaten Cilacap merupakan kota yang buntu, karena letaknya yang di kelilingi oleh daerah perairan. Namun dari hal itu, perairan di Cilacap merupakan salah satu komoditas utama sebagai sumber pendapatan daerah yang salah satunya adalah pariwisata. Di sepanjang Kabupaten Cilacap membentang hamparan pantai yaitu Pantai Teluk Penyu. Di Pantai Teluk Penyu ini, sebagian besar aktivitas pariwisata serta beragam aktivitas rekreasi masyarakat terpusat. Daerah pantai yang dijadikan lokasi objek wisata berada di timur pusat kota Cilacap. Karena posisi pada area pantai ini memiliki banyak keunggulan yang diantaranya adalah view pantai serta memang lokasinya yang dekat

dengan pusat aktivitas masyarakat kota Cilacap. Pada lokasi inilah yang nantinya juga sebagai site dari perencanaan taman hiburan. Dengan pertimbangan taman hiburan ini nantinya mampu memperkuat daya tarik wisata Pantai Teluk Penyus terhadap wisatawan dari luar daerah.

2.1.2. Data Eksisting

Pemilihan site untuk taman hiburan ini menggunakan site taman hiburan yang lama. Site ini digunakan karena letaknya yang strategis, langsung berbatasan dengan pantai serta memiliki luasan yang cukup besar.



Gambar 2.2. lokasi dan batasan site

Site ini berada di Jl. Laut, kecamatan Cilacap Tengah dengan luasan kurang lebih 9,2 Ha. Dengan karakteristik site yang berupa tanah lapang, lahan kosong bekas site dari THR yang lama dan bekas keramba ikan yang kurang produktif. Dalam perancangan kedepannya, diharapkan bisa menjadi lahan yang lebih produktif karena dalam perkembangannya area ini akan digunakan sebagai pengembangan dari objek wisata Teluk Penyus.



Gambar 2.3. keadaan eksisting site

Keterangan :

1. Lahan ini berisikan keramba-keramba yang sudah tidak produktif yang hingga saat ini masih banyak kubangan sisa kolam ikan yang ada pada area ini. Dengan gambaran pada area ini banyak tumbuh tanaman-tanaman liar serta semak-semak yang tinggi. Luasan pada area ini berkisar kurang lebih 3,78 ha.



Gambar 2.4. keadaan eksisting keramba

2. Kondisi lahan pada area ini adalah berupa tanah lapang yang memiliki luasan kurang lebih 2,96 ha. Dalam kondisi sekarang, area ini digunakan sebagai tempat untuk aktifitas pendukung

bagi masyarakat sekitar, seperti halnya olah raga sepak bola, bermain layang-layang.



Gambar 2.5. keadaan eksisting lapangan

3. Area eksisting ini merupakan site taman hiburan yang lama. Sama halnya dengan area yang lain, kondisi lahan pada area ini tidak terawat. Terdapat bangunan eksisting berupa kamar mandi umum sebagai bangunan service bagi wisatawan yang datang ke pantai, namun dengan saat ini kondisi bangunan service ini sangat tidak terawat. Luasan area ini kurang lebih sebesar 2,46 ha.



Gambar 2.6. keadaan eksisting taman hiburan

Keseluruhan site akan digunakan karena untuk memwadahikan luasan serta fasilitas taman hiburan yang akan dibuat. Site ini sebagian besar

milik pemerintah daerah karena dalam pengembangan kedepannya akan dilakukan proyek pembangunan pada area ini.

Beberapa view yang berada pada site :



Gambar 2.7. view keluar dan ke dalam

2.1.3. Potensi Alam Pantai Teluk Penyu

1. Karakteristik Pantai Teluk Penyu

Secara sederhana, pantai dapat diklasifikasikan berdasarkan material penyusunnya, yaitu menjadi:

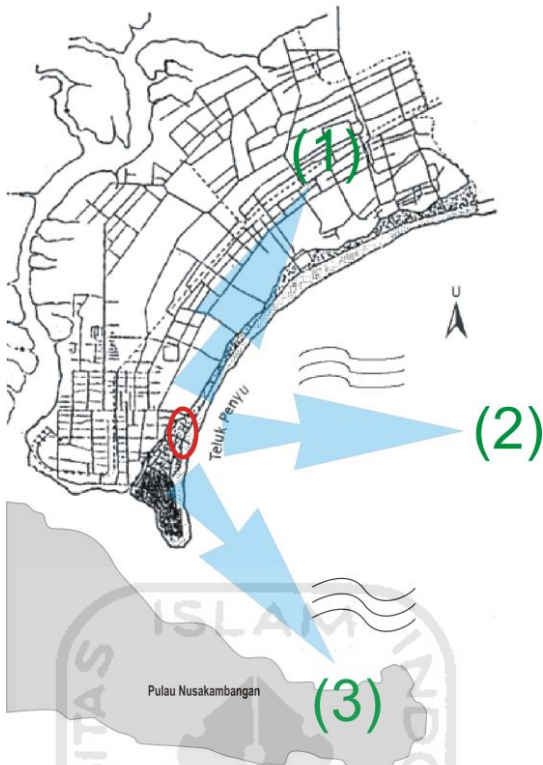
1. Pantai Batu (rocky shore), yaitu pantai yang tersusun oleh batuan induk yang keras seperti batuan beku atau sedimen yang keras.
2. *Beach*, yaitu pantai yang tersusun oleh material lepas. Pantai tipe ini dapat dibedakan menjadi:
 - Sandy beach (pantai pasir), yaitu bila pantai tersusun oleh endapan pasir.
 - Gravely beach (pantai gravel, pantai berbatu), yaitu bila pantai tersusun oleh gravel atau batuan lepas. Seperti pantai kerakal.
3. Pantai bervegetasi, yaitu pantai yang ditumbuhi oleh vegetasi pantai. Di daerah tropis, vegetasi pantai yang dijumpai tumbuh di sepanjang garis pantai adalah mangrove, sehingga dapat disebut Pantai Mangrove.

[\(http://wahyuancol.wordpress.com/2008/12/16/pantai-tipe-klasifikasi-sederhana-proses/\)](http://wahyuancol.wordpress.com/2008/12/16/pantai-tipe-klasifikasi-sederhana-proses/)

Berdasarkan karakteristik pantai di atas, Pantai Teluk Penyu merupakan tipe pantai pasir. Dengan hamparan pasir hitam yang memanjang di bagian timur kota Cilacap. Karena memang sebagian besar pantai yang berada di bagian selatan Pulau Jawa merupakan pantai berpasir yang landai dengan ketinggian ombak yang kecil hingga sedang. Karakteristik pantai seperti ini sangat memungkinkan dan sangat berpotensi sebagai tujuan wisata, karena dari segi keamanan, kondisi alam pada pantai relatif bersahabat, akan lebih banyak aktivitas yang dapat dilakukan langsung di tepi pantai. Didukung lagi lokasi dari objek wisata Teluk Penyu ini sangat berdekatan dengan pusat kota, sehingga untuk segala bentuk sarana dan prasarana tentunya akan lebih baik juga.

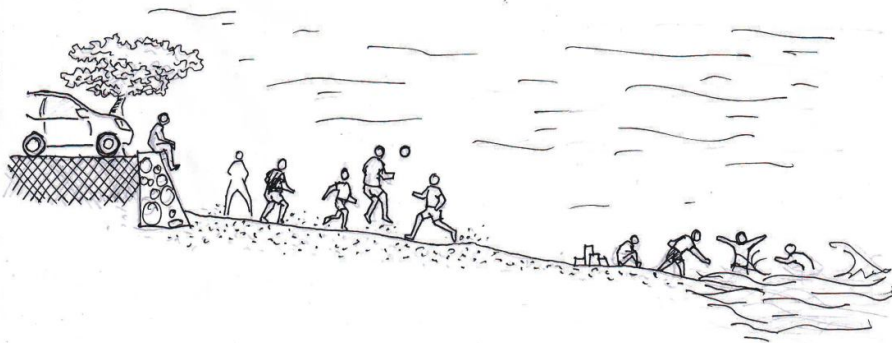
Setiap pantai juga tentunya memiliki karakteristik yang khas yang membedakan dengan pantai yang lainnya. Sehingga dengan sendirinya akan menciptakan identitas bagi pantai tersebut. Beberapa hal yang menjadi identitas Pantai Teluk Penyu :

1. Secara geografis, Pantai Teluk Penyu berada di ujung barat di sepanjang garis pantai selatan Provinsi Jawa Tengah. Yang membedakan adalah pantai ini menghadap ke arah timur, dengan Pulau Nusakambangan berada di selatan pantai. Dari view pantai yang menghadap timur, akan terlihat beberapa view dari pantai selatan Jawa yang lainnya serta di pagi hari wisatawan dimanjakan dengan pemandangan matahari terbit (2). Saat cuaca cerah kita bisa menyaksikan view Gunung Slamet yang berada di bagian utara kota Cilacap (1). Di bagian selatan, terdapat view hutan tropis dari Pulau Nusakambangan yang sangat berdekatan dengan pantai (3).



Gambar 2.8. posisi site dan potensi view secara geografis

2. Karakteristik pantai yang landai. Dengan pasir hitam dan ketinggian ombak yang sedang. Batas antara garis pantai dan daratan yang relatif dekat di tambah lagi terdapat jalan aspal yang berada di sepanjang pantai, sehingga memudahkan wisatawan untuk langsung mengakses masuk ke area pantai.

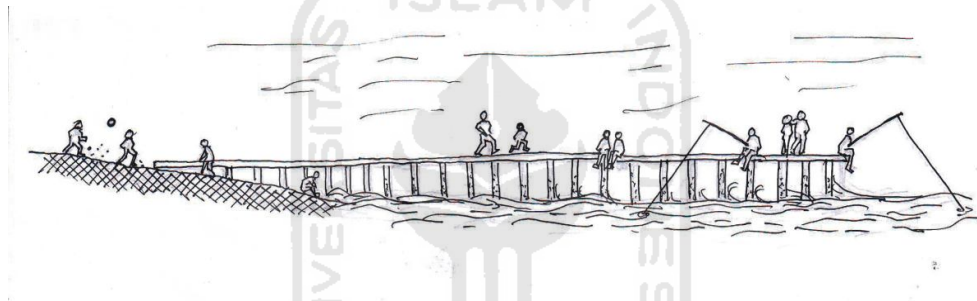


Gambar 2.9. kondisi pantai yang landai



Gambar 2.10. posisi pantai terhadap jalan

Terdapat juga struktur pemecah ombak yang menjorok jauh ke arah pantai, struktur ini banyak dimanfaatkan wisatawan untuk menikmati pemandangan pantai dan air laut lebih luas dan juga sebagai lokasi memancing yang strategis.



Gambar 2.11. pemecah ombak sebagai penunjang aktifitas rekreasi

2. Karakteristik Kegiatan di Pantai Teluk Penyu

Pantai Teluk Penyu menjadi wadah dari berbagai macam aktivitas bagi orang di dalamnya, baik dari para wisatawan, masyarakat umum maupun masyarakat sekitar pantai tersebut. Beberapa aktivitas yang ada di dalamnya adalah :

1. Wisata

Seperti pada umumnya, pantai merupakan daerah yang biasa dijadikan sebagai objek wisata bagi banyak orang. Selain untuk menikmati keindahan alam, banyak aktivitas yang dapat dilakukan saat berwisata di pantai khususnya di Pantai Teluk Penyu antara lain adalah bermain air, bermain pasir, menyewa perahu mengelilingi pantai, banana boat, bermain layang-layang.



Gambar 2.12. aktifitas wisata Teluk Penyu

2. Ekonomi

Masyarakat sekitar pantai menjadikan Pantai Teluk penyu sebagai sumber dari mata pencahariannya. Dengan hasil laut yang melimpah, sekaligus untuk menambah daya tarik wisata di Pantai Teluk Penyu, banyak warga sekitar yang memiliki ruko untuk menjual hasil laut yang mereka dapatkan. Tak hanya menjual hasil laut mentah, disepanjang pantai terdapat banyak rumah makan dengan menu yang sebagian besar merupakan hasil laut dari Pantai teluk Penyu. Hasil kerajinan tangan yang menggunakan hasil laut juga banyak dijumpai, dengan bahan utama dari cangkang kerang, siput mampu menjadikan beragam kerajinan seperti lampu hias, tirai, hiasan dinding, dan banyak lagi.



Gambar 2.13. perekonomian masyarakat

3. Rekreasi Masyarakat

Pantai Teluk Penyu merupakan fasilitas publik yang menjadi milik masyarakat Cilacap. Karena dari segi wisata, Pantai Teluk Penyu sangat mendominasi, sehingga bagi masyarakat Cilacap Pantai ini adalah tempat yang strategis bagi mereka untuk melakukan segala bentuk aktifitas rekreasi, diantaranya adalah olah raga, jalan-jalan, makan malam, atau hanya sekedar menghabiskan waktu.



Gambar 2.14. aktifitas rekreasi masyarakat

Orang	Tarif					
	Hari Biasa			Hari Libur		
	Pagi	Siang	Malam	Pagi	Siang	Malam
Dewasa	Rp. 3.000,-	Rp. 4.000,-	Rp. 3.000,-	Rp. 4.000,-	Rp. 5.000,-	Rp. 4.000,-
Anak	Rp. 2.500,-	Rp. 3.000,-	Rp. 2.500,-	Rp. 3.000,-	Rp. 4.000,-	Rp. 3.000,-

Tabel 2.1. harga tiket masuk objek pariwisata Teluk Penyu



Gambar 2.15. beberapa aktivitas yang ada di pantai Teluk Penyu

<http://pariwisata.cilacapkab.go.id/index.php?pilih=hal&id=14>

NO	BULAN	OBJEK WISATA			
		BENTENG PENDEM		TELUK PENYU	
		WISATAWAN	PENDAPATAN	WISATAWAN	PENDAPATAN
1	JANUARI	7,057	32,437,300	23,324	108,767,600
2	FEBRUARI	3,687	16,143,300	10,873	48,803,700
3	MARET	6,900	30,485,000	23,517	103,853,300
4	APRIL	4,087	17,620,300	13,309	58,719,100
5	MEI	7,828	34,705,200	22,922	101,617,800
6	JUNI	12,916	58,052,400	17,507	80,005,300
7	JULI	9,067	42,724,300	19,752	92,834,800
8	AGUSTUS	3,199	13,886,100	10,815	46,926,500
9	SEPTEMBER	24,744	119,987,600	85,293	413,787,700
10	OKTOBER	4,799	21,530,100	10,280	45,685,000
11	NOVEMBER	3,707	16,482,300	8,864	39,531,600
12	DESEMBER	9,413	44,395,700	23,080	109,628,000
JUMLAH		97,364	448,449,600	269,536	1,249,660,400

Tabel 2.2 jumlah wisatawan dan pendapatan di area objek wisata Teluk Penyu

BAB III

KAJIAN TEORI

3.1 TINJAUAN TAMAN HIBURAN

Beberapa standard dalam perencanaan objek wisata outdoor adalah sebagai berikut :

1. Area parkir

Tempat untuk parkir kendaraan pengunjung, pengelola dengan luasan tertentu yang mampu memadahi semua kendaraan dari pengguna objek wisata. Besaran serta jumlah kapasitas yang mampu diwadahi bergantung kepada fungsi bangunan serta jumlah pengguna bangunan tersebut.

2. Area taman terbuka

Tempat para wisatawan yang berkunjung ke lokasi untuk berinteraksi dan menikmati suasana dengan berbagai aktivitas didukung dengan fasilitas-fasilitas seperti taman, bangku, peneduh. Area taman terbuka juga memadahi dari kebiasaan orang yang datang ke tempat tersebut. Dari aktivitas tersebut nantinya akan terbentuk desain yang akan memadahinya.

3. Area hiburan

Tempat yang berisi berbagai macam wahana dan jenis hiburan yang berbeda untuk memfasilitasi serta memuaskan aktifitas rekreasi para wisatawan. Dengan tema tertentu dan didukung dengan jenis hiburan yang beragam akan member pengalaman yang berbeda pada setiap wahananya.

4. Area komersil

Ruang yang digunakan sebagai tempat untuk berniaga sebagai daya dukung bagi objek wisata serta menunjang dari segi ekonomi. Beberapa bagian area komersil seperti kantin, café, restaurant, retail, pusat perbelanjaan.

5. View

Elemen yang harus bisa ditonjolkan adalah pemandangan alam yang merupakan dasar dari perencanaan objek wisata outdoor.

Karena secara alami, view mampu menghadirkan kesan yang berbeda pada sebuah kawasan, seperti halnya pegunungan, pantai, pusat kota, pedesaan. Dari segi view ini pun mampu menguatkan identitas dari objek wisata tersebut.

6. Sirkulasi

Ruang bagi pengguna agar leluasa berpindah dari satu lokasi ke lokasi lainnya. Sirkulasi dalam pengolahan ruang luar akan lebih fleksibel karena dapat menyatu dengan kawasan dan tidak terkesan kaku dan dibuat-buat.

7. Kantor pengelola

Fasilitas yang mewadahi segala jenis aktifitas administratif yang berhubungan dengan pengelolaan objek wisata.

8. Service area

Ruang yang membantu serta melayani pengunjung dan pengelola saat berada di dalam area wisata seperti toilet, ruang informasi, papan informasi, tempat ibadah, gudang, dan lain-lain.

(Bell, 2008)

3.2. AIR SEBAGAI ELEMEN LANDSCAPE

Air pada daerah pantai menjadi elemen yang dominan karena letak dan potensi yang menjadi unggulan. Air mampu memberikan tampilan serta *sense* yang berbeda dalam penataan sebuah *landscape*. Ada beberapa karakteristik air yang bisa diangkat dalam perancangan ini :

1. Setting

Penataan air berdasarkan dimana air tersebut diletakan pada sebuah tempat. Sebuah perbandingan saat air mengalir pada sebuah sungai buatan yang tertata rapi akan berbeda saat air mengalir pada sungai dengan susunan batu yang tak beraturan yang berkesan alami.

2. Movement

Memperlakukan air melalui pergerakannya. Saat air yang diam menampilkan kesan damai dan lembut. Sedangkan saat air mengalir menjadikannya tampilan yang dinamis serta terkesan kuat.

3. Sound

Suara air yang dihasilkan dari air lebih terkesan alami. Seperti halnya suara deburan ombak, gemericik air yang mengalir hingga suara tetesan air hujan saat mengenai atap. Dari suara air tersebut seperti irama yang memberikan suasana yang berbeda saat mendengarkannya.

(Herbert Dreiseitl, 2005)



Gambar 3.1. air sebagai elemen landscape

3.3. TEKNOLOGI KINCIR ANGIN

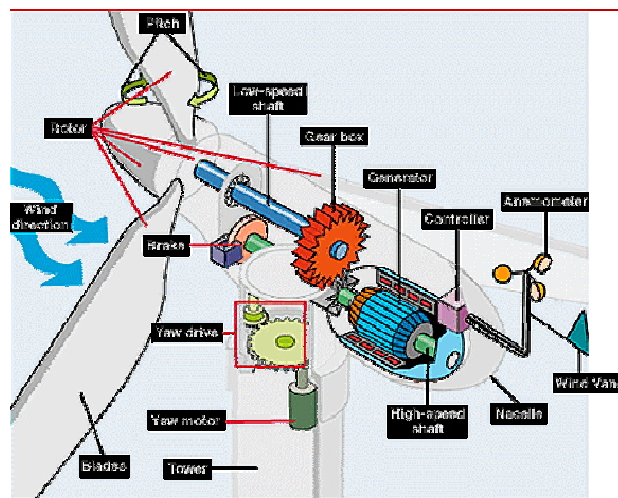
Kincir angin merupakan teknologi yang telah lama digunakan oleh manusia. Awalnya digunakan sebagai penggerak untuk menumbuk biji-bijian, memompa air untuk sistem irigasi di sawah. Saat ini digunakan sebagai penghasil energi listrik dengan jumlah energi yang dihasilkan cukup besar didukung aplikasi yang mudah dalam penerapannya.

1. Cara Kerja Kincir Angin

Cara kincir angin bekerja sangat sederhana yaitu :

- Angin akan meniup bilah kincir angin sehingga bilah bergerak
- Bilah kincir angin akan memutar poros didalam nacelle
- Poros dihubungkan ke gearbox, di gearbox kecepatan perputaranporos ditingkatakan dengan cara mengatur perbandingan roda gigi dalam gearbox
- Gearbox dihubungkan ke generator. generator merubah energi mekanik menjadi energi listrik
- Dari generator energi listrik menuju transformer untuk menaikan tegangannya kemudian baru didistribusikan ke konsumen

<http://www.kaskus.us/showthread.php?t=5705730>



Gambar 3.2 komponen dalam kincir

2. Jenis – Jenis Kincir Angin

Hingga saat ini kincir angin telah memiliki banyak desain dalam perkembangannya. Karena tak hanya sekedar teknologi pembangkit listrik, namun juga sebagai pelengkap elemen estetika yang disesuaikan dengan site ataupun bangunan yang nantinya akan menggunakan teknologi ini.

Pada dasarnya, terdapat 2 jenis desain kincir angin berdasarkan pada sumbunya :

1. Kincir Angin Sumbu Horizontal (KASH)

Kincir ini memiliki poros [rotor](#) utama dan [generator listrik](#) di puncak menara. Turbin berukuran kecil diarahkan oleh sebuah [baling-baling angin](#) (baling-baling cuaca) yang sederhana, sedangkan turbin berukuran besar pada umumnya menggunakan sebuah sensor angin yang digandengkan ke sebuah [servo motor](#). Sebagian besar memiliki sebuah [gearbox](#) yang mengubah perputaran kincir yang pelan menjadi lebih cepat berputar.

Kelebihan :

- Dasar menara yang tinggi membolehkan akses ke angin yang lebih kuat di tempat-tempat yang memiliki [geseran angin](#) (perbedaan antara laju dan arah angin antara dua titik yang jaraknya relatif dekat di dalam atmosfer bumi). Di sejumlah lokasi geseran angin, setiap sepuluh meter ke atas, kecepatan angin meningkat sebesar 20%.

Kelemahan :

- Menara yang tinggi serta bilah yang panjangnya bisa mencapai 90 meter sulit diangkut. Diperkirakan besar biaya transportasi bisa mencapai 20% dari seluruh biaya peralatan turbin angin.

- KASH yang tinggi sulit dipasang, membutuhkan derek yang sangat tinggi dan mahal serta para operator yangampil.
- Konstruksi menara yang besar dibutuhkan untuk menyangga bilah-bilah yang berat, gearbox, dan generator.
- KASH yang tinggi bisa memengaruhi [radar](#) airport.
- Ukurannya yang tinggi merintang jangkauan pandangan dan mengganggu penampilan lansekap.
- Berbagai varian downwind menderita kerusakan struktur yang disebabkan oleh turbulensi.
- KASH membutuhkan mekanisme kontrol yaw tambahan untuk membelokkan kincir ke arah angin.



Gambar 3.3 kincir angin sumbu horizontal

2. Kincir Angin Sumbu Vertikal (KASV)

memiliki poros/sumbu rotor utama yang disusun tegak lurus. Kelebihan utama susunan ini adalah turbin tidak harus diarahkan ke angin agar menjadi efektif. Kelebihan ini sangat berguna di tempat-tempat yang arah anginnya sangat bervariasi. Kincir ini mampu mendayagunakan angin dari berbagai arah.

Kelebihan :

- Tidak membutuhkan struktur menara yang besar.
- Karena bilah-bilah rotornya vertikal, tidak dibutuhkan mekanisme yaw.
- Sebuah KASV bisa diletakkan lebih dekat ke tanah, membuat pemeliharaan bagian-bagiannya yang bergerak jadi lebih mudah.
- KASV memiliki sudut airfoil (bentuk bilah sebuah baling-baling yang terlihat secara melintang) yang lebih tinggi, memberikan keaerodinamisan yang tinggi sembari mengurangi *drag* pada tekanan yang rendah dan tinggi.
- Desain KASV berbilah lurus dengan potongan melintang berbentuk kotak atau empat persegi panjang memiliki wilayah tiupan yang lebih besar untuk diameter tertentu daripada wilayah tiupan berbentuk lingkarannya TASH.
- KASV memiliki kecepatan awal angin yang lebih rendah daripada KASH. Biasanya KASV mulai menghasilkan listrik pada 10km/jam (6 m.p.h.)
- KASV biasanya memiliki *tip speed ratio* (perbandingan antara kecepatan putaran dari ujung sebuah bilah dengan laju sebenarnya angin) yang lebih rendah sehingga lebih kecil kemungkinannya rusak di saat angin berhembus sangat kencang.
- KASV bisa didirikan pada lokasi-lokasi dimana struktur yang lebih tinggi dilarang dibangun.
- KASV yang ditempatkan di dekat tanah bisa mengambil keuntungan dari berbagai lokasi yang menyalurkan angin serta meningkatkan laju angin (seperti gunung atau bukit yang puncaknya datar dan puncak bukit),

- KASV tidak harus diubah posisinya jika arah angin berubah.
- Kincir pada KASV mudah dilihat dan dihindari burung.

Kelemahan :

- Kebanyakan KASV memproduksi energi hanya 50% dari efisiensi KASV karena drag tambahan yang dimilikinya saat kincir berputar.
- KASV tidak mengambil keuntungan dari angin yang melaju lebih kencang di elevasi yang lebih tinggi.
- Kebanyakan KASV mempunyai torsi awal yang rendah, dan membutuhkan energi untuk mulai berputar.
- Sebuah KASV yang menggunakan kabel untuk menyanggahnya memberi tekanan pada bantalan dasar karena semua berat rotor dibebankan pada bantalan. Kabel yang dikaitkan ke puncak bantalan meningkatkan daya dorong ke bawah saat angin bertiup.



Gambar 3.4 kincir angin sumbu vertikal

3. Desain kincir angin modern

1. Helix Wind

Dirancang sebagai kincir angin yang dapat digunakan untuk menghasilkan listrik pada skala bangunan kecil, seperti rumah atau industry kecil. Dengan desain bilah turbin yang mampu menangkap angin dari segala arah, menciptakan putaran mesin yang halus namun kuat untuk memutar generator. Dipasang kurang lebih pada ketinggian kurang lebih 9 meter dengan kecepatan angin rata-rata 4,5 m/s.



Gambar 3.5. desain helix wind

2. QuietRevolution

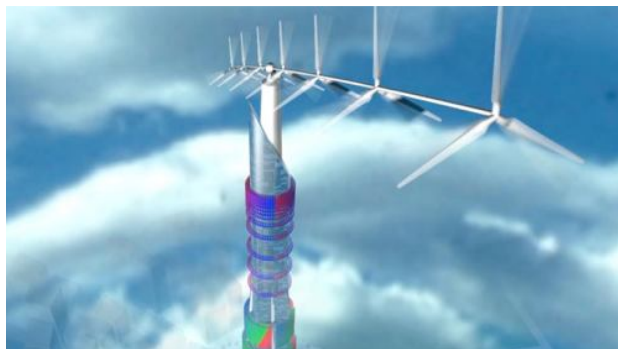
Energi yang dihasilkan dari kincir ini setara dengan kebutuhan listrik lima rumah tinggal, atau kebutuhan listrik kantor dengan dua puluh karyawan. Tidak seperti turbin lainnya biasanya berisik, bentuk yang unik dari quietrevolution turbin memungkinkan untuk beroperasi tanpa suara yang bising yang ideal untuk beroperasi dekat dengan wilayah pemukiman. Bentuk heliks yang khas dari turbin ini juga menyenangkan untuk mata yang melihatnya karena banyak orang menolak dampak visual dari turbin angin yang mengganggu pemandangan.



Gambar 3.6 desain kincir QuietRevolution

3. Selsam Super Turbine

Konsep inovatif dari Selsam SuperTurbine dirancang untuk menghasilkan desain yang lebih sederhana, karena menghilangkan semua komponen yang tidak langsung memberikan kontribusi untuk pembangkit listrik, menghasilkan turbin angin yang rendah-biaya. Unit ini dilengkapi dengan rotor ganda dan sinkron kecil dengan sendi universal yang memungkinkan untuk bergerak bebas. Karena struktur ini, turbin terlihat seperti alang-alang lentur pada angin. Prototipe Selsam ini mampu menghasilkan 6000 watt pada angin 14,2 m/s, membuktikan efisiensi dan efektivitas desain.



Gambar 3.7. desain kincir Selsam Super Turbine

4. Salsam Sky Serpant

Ada banyak keuntungan dari SuperTurbine tersebut. Pertama, selama badai besar, turbin ini mampu mengapung di atas air dengan mengikuti arus atau bahkan menenggelamkan diri untuk bertahan hidup. Kedua, mengapung di dekat permukaan membentuk titik tumpu, dengan berat rotor dan transmisi seimbang dengan gaya ke bawah dari tambatan bawah. Menurut situs, ini memungkinkan turbin menekuk punggungnya dan bergerak bebas mengambil keuntungan dari pola arah angin sehingga lebih mudah mendapatkan posisi angin yang tepat untuk menggerakkan turbin. Selain itu, rotor dapat bergerak bebas bergelombang, spiral, atau tetap sejajar.



Gambar 3.8 desain kincir Salsam Sky Serpant

5. The Loop Wing

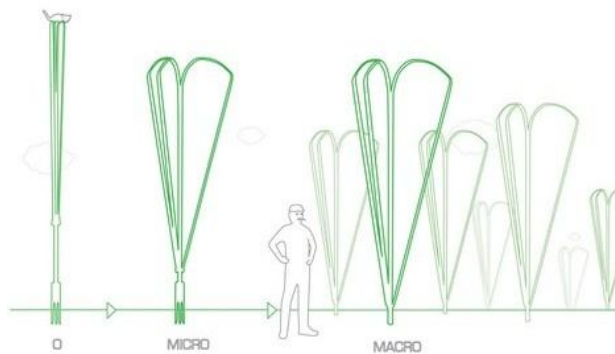
Turbin ini telah sukses diperkenalkan di Pameran Jepang Eco-Produk 2006. Tipe E1500 turbin model ini ditujukan untuk pemilik rumah, dan didukung desain sayap yang unik yang beroperasi dengan getaran yang rendah, dan kecepatan angin serendah 1,6 m / detik. Spesifikasi pada efisiensi turbin tidak jelas - "43% daya kinerja pada kecepatan angin optimal".



Gambar 3.9. desain kincir Loop Wing

6. The Egg Beater

BSI, British Standards Institute, memberikan hadiah pertama dalam Penghargaan Keberlanjutannya 2007 untuk Ben Storan untuk "turbin angin pribadinya yang terjangkau yang cocok dengan lingkungan perkotaan." Menurut BSI, hasilnya adalah desain unik yang menggunakan rotasi horisontal, vertikal, dan tidak tradisional. Fitur ini mampu menggerakkan turbin dengan kecepatan angin yang lebih lambat, yang memungkinkan turbin untuk menangkap energi terbanyak di dalam aliran udara turbulen, umum untuk lingkungan perkotaan. Ini juga berarti cara kerja turbin lebih tenang.



Gambar 3.10 kincir The Egg Beater

7. Wind Spiral Turbine

Pada ketinggian 9 meter tinggi dan hanya 0,6 meter, Windspiral mengkonversi energi angin menjadi listrik menggunakan desain vertikal, rotor / generator (dengan kecepatan rotasi gear rendah dan motor "udara") dan modem nirkabel yang dapat melacak pemilik pada komputer. Ini menghasilkan sekitar 1.900 kilowatt jam per tahun sampai 5,3 m/s angin rata-rata, yaitu sekitar seperempat dari total energi yang digunakan oleh sebuah rumah biasa. Tapi menurut yang dijanjikan, adalah bahwa jika bilah dua kali lebih tebal, mungkin bisa menghasilkan 100% dari kebutuhan energi rumah tangga.



Gambar 3.11. desain kincir Spiral Turbine

8. MagLev Wind Turbine

Turbin angin levitasi magnetik direncanakan dengan mengambil teknologi tenaga angin ke tingkat berikutnya menggunakan teknologi levitasi magnetik. Levitasi magnetik adalah sebuah sistem yang sangat efisien untuk energi angin. begini cara kerjanya: pisau berorientasi vertikal, turbin tersuspensi dalam udara di atas dasar mesin, menggantikan kebutuhan untuk bantalan bola. Turbin menggunakan magnet permanen penuh, bukan

elektromagnet sehingga tidak memerlukan listrik untuk menjalankan. Dengan menggunakan sistem permanen magnet neodmium. dan tidak ada kehilangan energi melalui gesekan. Juga, mengurangi biaya pemeliharaan dan meningkatkan umur generator.



Gambar 3.12. desain kincir MagLev Wind Turbine

<http://gcaptain.com/the-most-interesting-wind-turbine-designs?3397>

3. 4. Teori tentang Jenis Wahana Pada Waterboom

Tidak ada ketentuan atau standard wahana tertentu untuk waterboom. Namun yang pasti adalah air harus menjadi elemen utama yang diolah sebagai hiburan utama pada waterboom. Wahana-wahana yang disediakan tergantung pada tema yang dimiliki oleh waterboom itu sendiri. Secara umum beberapa wahana yang dimiliki oleh sebuah waterboom adalah :

1. Papan seluncur, adalah permainan yang wajib terdapat di waterboom. Wahana ini memanfaatkan gaya gravitasi bumi untuk dapat meluncur cepat melalui papan seluncur

terbuka. Sensasi adrenalin akan semakin besar jika papan seluncur semakin tinggi. Di sini juga perlu diperhatikan dari segi keamanan dan keselamatan bagi pengguna.



Gambar 3.13. papan seluncur air

Sumber :

<http://bouncycastlebed.blogspot.com/2010/05/water-slide-option.html>

2. Pipa luncur. Seperti halnya papan luncur, pipa luncur ini juga memanfaatkan gravitasi untuk dapat meluncur cepat. Perbedaannya adalah pada salurannya berupa pipa, sehingga keadaan pipa yang tertutup semakin menambah ketegangan.



Gambar 3.14. pipa seluncur air

Sumber : <http://www.indonetwork.co.id>

3. Adventure river, adalah arung jeram pada sungai buatan, namun sensasi yang timbul diharapkan sama dengan sungai alami. Dari segi keamanan, adventure river ini harus lebih aman dari arung jeram sesungguhnya.



Gambar 3.15. adventure river

Sumber : <http://meilianistiqomah.wordpress.com/kuliner/>

4. Adventure pool, berbeda dengan adventure river yang penikmatnya di ajak menikmati arus dan tantangan seperti arung jeram. Sedangkan pada adventure pool, penikmat petualanganlah yang harus bergerak.
5. Lazy river, adalah sungai yang bergerak pelan-pelan. Hal ini bertujuan agar penikmat bisa merasakan rileks dengan menikmati pemandangan yang ada di sepanjang sungai. Biasanya di sepanjang sungai terdapat point of interest sebagai daya tarik wahana ini.



Gambar 3.16. lazy river

Sumber : <http://e-kuta.com/blog/photo-bali/galeri-foto-lazy-river-waterbom-bali.htm>

6. Raft plunge, seperti papan luncur namun salurannya lebih besar guna mewadahi rakit plastic yang dinaiki lebih dari satu orang.



Gambar 3.17. raft plunge

Sumber : <http://www.waterboomlippocikarang.com/galeri-foto/?album=1&gallery=1>

7. Wavepool, adalah sebuah kolam berombak kecil. Ombak ini bertujuan agar para pengunjung serasa di pantai dengan ombak-ombak yang kecil.



Gambar 3.18. wavepool

Sumber : <http://www.skyscrapercity.com/showthread.php?p=18634388>

8. Bumper boats, adalah arena permainan perahu karet. Dinaiki oleh satu orang dan saling menabrakan diri. Biasanya dinaiki oleh anak-anak.
9. Kiddie pool, adalah kolam yang memiliki ketinggian kurang lebih 30 cm yang diperuntukan bagi anak balita. Pada area ini terdapat mainan-mainan untuk menarik perhatian dari anak-anak.



Gambar 3.19. kiddie pool

Sumber :

<http://www.skyscrapercity.com/showthread.php?p=18634388>

10. Air mancur, adalah cerminan dari mata air yang keluar dari tanah. Dengan model cipratan air yang berbeda dan memiliki irama sehingga berkesan lebih hidup dan menarik.



Gambar 3.20. kiddie pool

Sumber : <http://ecolocalizer.com/2009/05/26/a-fun-new-water-fountain-park-beautifies-lima-peru/>

3.5. REFERENSI

3.5.1. Taman Hiburan

- Seaworld di Gold Coast Australia

Wahana ini terletak di daerah timur Queensland, Australia. Dengan olahan site yang langsung berada di tepian pantai yang disebut Gold Coast. Wahana ini berisi akuarium raksasa berisi ikan dan biota laut, kolam ikan dan biota laut, diving, kolam atraksi serta wahana yang bersifat *adventure*. Dengan penggunaan elemen landscape yang di sesuaikan dengan karakteristik pada pantai Gold Coast tersebut, sehingga terkesan menyatu pada tampilan objek wisata ini.

(<http://quantumchat.blogspot.com/2008/08/beautiful-beach-resorts-at-gold-coast.html>)



Gambar 3.21. Lokasi dan beberapa wahana di Gold Coast Seaworld

- Waterboom Lippo Cikarang

Satu-satunya wahana permainan air bersama keluarga yang terdapat di kawasan Lippo Cikarang. Letak Water Boom Lippo Cikarang tidak jauh dari pintu tol cikarang, dapat diakses melalui tol cikampek kemudian keluar dari pintu tol cikarang.

Water Boom Cikarang didesain khusus sebagai Taman Rekreasi Air Kelas Dunia dengan konsep nuansa alam Bali yang eksotis. Berbagai aktivitas dan atraksi Air yang menarik, unik, mengasikkan dan penuh dengan petualangan bagi anak-anak, remaja, sampai dewasa.

Selain menyajikan suasana alam yang Asri, Teduh dan Nyaman, Water Boom Lippo Cikarang juga menyediakan berbagai permainan air yang seru yang bisa dinikmati anak-anak, remaja dan orang tua sekalipun.



Gambar 3.22. wahana yang terdapat di Waterboom Lippo Cikarang

- Marcopolo Water Adventure Cimanggu Bogor

Merupakan fasilitas rekreasi yang ada di Bogor dengan mengunggulkan fasilitas wisata buatan berupa water adventure serta beberapa fasilitas hiburan di alam terbuka. Beberapa fasilitas yang terdapat di tempat ini adalah :

- Outdoor Yard
- Kolam Arus
- Whirlpool
- Fitness Center
- Kolam renang
dewasa, remaja,
anak dan balita
- Lapangan bulu
tangkis, basket,
futsal
- Kolam pancing
- Waterboom
- Saung rekreasi
- Paradiso Café



<http://22advertising.blogspot.com/2010/03/fasilitas-marcopolo-water-adventure.htm>



Gambar 3.23. Marcopolo Water Adventure
Cimanggu Bogor

2.2.3. Kincir Angin Sebagai Elemen Estetika

- Wind Turbine by NL Architect

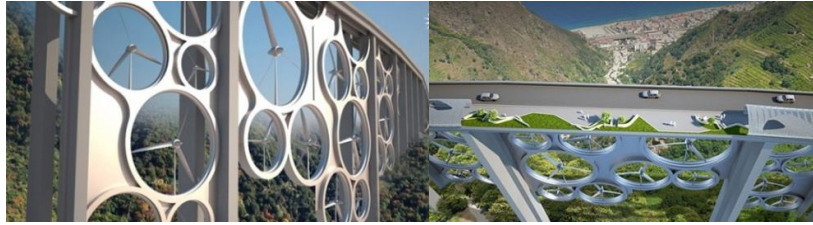


Gambar 3.24. kincir angin sebagai pelengkap landscape

NL Architect mengembangkan sebuah ide mengenai pemanfaatan angin lokal yang menggunakan kincir angin dengan tampilan seperti sebuah pohon yang sedang berbunga. Dari perancangan kincir angin ini mampu menyuplai energy hingga 4kW pada sebuah kawasan. Dengan desain yang artistik, ramah lingkungan serta kemudahan dalam pemasangan, merupakan alternative yang sangat bisa diunggulkan.

<http://inhabitat.com/power-flower-wind-turbine-trees-could-domesticate-wind-energy/>

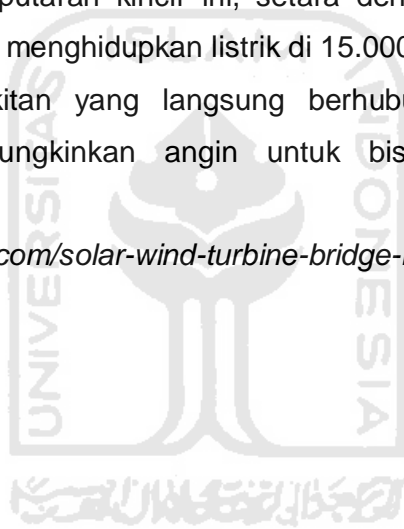
- Wind Turbine Viaduct di Italia



Gambar 3.25 kincir angin sebagai bagian dari bangunan

[Francesco Colarossi](#), Giovanna Saracino and Luisa Saracino sebagai team arsitek merancang jembatan ini dengan total 26 turbin yang memiliki ukuran yang berbeda-beda. Energi yang dihasilkan dari putaran kincir ini, setara dengan energi listrik yang dihasilkan untuk menghidupkan listrik di 15.000 rumah. Dibangun di area perbukitan yang langsung berhubungan dengan pantai, sehingga memungkinkan angin untuk bisa berhembus secara menerus.

(<http://inhabitat.com/solar-wind-turbine-bridge-repurposes-viaduct-for-public-space/>)



BAB IV

ANALISIS

4.1. ANALISIS SITE

4.1.1. Analisis Berdasarkan Kondisi Alam Eksisting



Gambar 4.1. analisis site

Dari hasil observasi langsung pada site, didapatkan beberapa analisis yang berkaitan dengan potensi serta permasalahan yang diangkat :

1. Analisis arah angin

a. Analisis

Arah angin didominasi dari arah timur karena memang langsung berbatasan dengan Pantai Teluk Penyu. Intensitas angin hampir dalam setiap harinya dan selalu berhembus, dengan kecepatan rata-rata yaitu 3-6 m/s. hal ini menguntungkan sekali dalam perencanaan teknologi kincir angin karena angin akan terus berhembus dan tentunya suplay energy akan terus ada.

b. Respon



Gambar 4.2. respon arah angin

Dari analisa yang ada, arah angin serta kecepatannya digunakan sebagai dasar perletakan serta desain kincir angin yang nantinya akan ada pada pada site. Desain dari kincir angin juga berfungsi sebagai penguat estetika bagi tampilan *landscape*. Dan juga pemanfaatan angin ini akan digunakan untuk perletakan zona hiburan yang memanfaatkan angin yang ada dalam taman ini. Dengan perletakan zona kincir angin serta zona hiburan yang berada pada bagian barat site bertujuan sebagai respon dari arah angin yang mengarah banyak dari timur ke barat serta tidak mengganggu dari sisi view dalam site

2. Analisis view

a. Analisis

- View pada arah utara.

View ini akan terlihat saat cuaca sedang cerah, memperlihatkan pemandangan Teluk Penyu dan Gunung Slamet yang terkesan menyatu.

- View pada arah timur.

Merupakan view utama pada site. Dengan hamparan pasir hitam, pantai yang memiliki ombak yang kecil yang memungkinkan wisatawan untuk bisa beraktivitas langsung di tepian pantai.

- View pada arah selatan.

Pulau Nusakambangan sebagai salah satu identitas kota Cilacap. Pulau ini terlihat sangat jelas karena memang jaraknya yang sangat dekat dengan pantai dan juga luasan pulau yang sangat besar.

Dari hasil analisa view tersebut, nantinya akan menjadi acuan dari tata letak fungsi ruang yang ada pada perancangan taman hiburan ini.

b. Respon



Gambar 4.3. respon view

Penataan massa pada site nantinya berorientasi pada view pantai terutama panorama Pantai Teluk Penyus serta Pulau Nusakambangan. Pada gambar, panah hijau menunjukkan bahwa orientasi utama view dari dalam site adalah menuju kepada kedua panorama utama tersebut, diharapkan dengan orientasi ini, wisatawan yang ada di dalam tetap merasakan suasana pantai meski berada di dalam site. Untuk view di dalam site, panah coklat menunjukkan bahwa setiap fasilitas hiburan memiliki tampilan serta wahana yang berbeda, namun diharapkan mampu memberikan view yang memperkuat estetika di dalam site itu sendiri.

3. Analisis akses kendaraan

a. Analisis

1. Akses jalan lingkar selatan

Route menuju site langsung dari luar kota. Biasanya dilewati oleh bis-bis dari luar kota. Dengan pemandangan pantai di sepanjang jalan sebelum menuju site.

2. Akses Jl. Laut 1

Route menuju site, dari pusat kota dan luar kota, yang sebagian besar dilalui oleh kendaraan pribadi.

Dengan jalan yang melewati site sepanjang $\pm 500\text{m}$ sebelum pintu masuk utama.



Gambar 4.4. akses dari lingkar utara dan Jl. Laut 1

3. Akses Jl. Laut 2

Route menuju site langsung dari pusat kota. Jalan ini langsung menuju pintu masuk utama pada site.



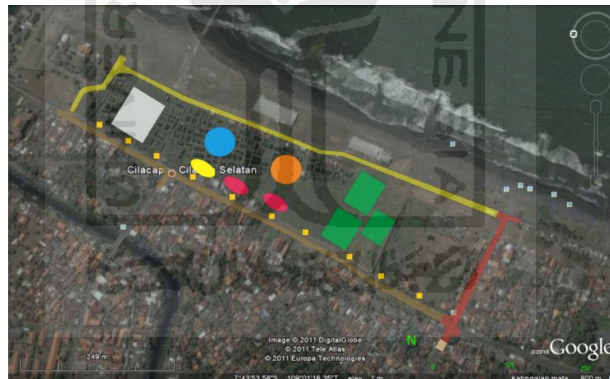
Gambar 4.5. akses dari Jl. Laut



Gambar 4.6. pintu masuk Teluk Penyu

Jalur menuju pintu masuk akan melewati site. Oleh karena itu, penataan ruang serta desain yang menarik untuk memberi gambaran serta view dari taman hiburan untuk mengantar wisatawan sebelum memasuki area taman hiburan.

b. Respon



Gambar 4.7. respon analisa akses kendaraan

Dari hasil analisa didapatkan bahwa akses yang paling banyak banyak dilewati oleh pengunjung pantai adalah melalui Jl. Laut 1, yaitu jalan yang melewati sepanjang area dari site. Data ini digunakan untuk perencanaan view serta penataan massa dari dalam site agar bisa dinikmati oleh wisatawan sebelum masuk ke dalam site. Sehingga wisatawan memiliki gambaran tentang kondisi di dalam site.

4. Analisa Bentang Alam Pantai

a. Analisa

Karakteristik pantai yang landai. Dengan pasir hitam dan ketinggian ombak yang sedang. Batas antara garis pantai dan daratan yang relatif dekat di tambah lagi terdapat jalan aspal yang berada di sepanjang pantai, sehingga memudahkan wisatawan untuk langsung mengakses masuk ke area pantai. Terdapat juga struktur pemecah ombak yang menjorok jauh ke arah pantai, struktur ini banyak dimanfaatkan wisatawan untuk menikmati pemandangan pantai dan air laut lebih luas dan juga sebagai lokasi memancing yang strategis.



Gambar 4.8. kondisi site dan pantai yang landai

b. Respon

Dengan kondisi tapak pantai yang relatif datar, jarak site yang sangat berdekatan dengan pantai akan mempermudah penataan massa pada site terutama penataan yang berorientasi pada view pantai. Dengan pengolahan posisi massa yang tepat, diharapkan memiliki keterkaitan antara site dengan pantai, serta wisatawan bisa merasakan suasana pantai meski berada di dalam site taman hiburan.

5. Analisa Aktivitas Pengunjung Pantai

a. Analisa

Dari aktivitas pengunjung serta masyarakat di sekitar pantai, di dapatkan 3 aktivitas utama, yaitu : aktivitas wisata yang dilakukan oleh wisatawan dengan tujuan untuk menikmati keindahan pantai secara komersial, aktivitas ekonomi yang dilakukan oleh sebagian besar masyarakat yang berada di sekitar pantai, dan aktivitas rekreasi yang biasanya dilakukan oleh masyarakat kota Cilacap dengan aktivitas beragam yang memanfaatkan area yang ada di sekitar pantai.



Gambar 4.9. zona massa berdasarkan aktivitas pantai

b. Respon

pemanfaatan jenis aktivitas yang ada di pantai digunakan sebagai dasar untuk menentukan fungsi dari massa yang ada di dalam site. Warna merah menunjukkan penataan massa berdasarkan aktivitas wisata, yang dalam perencanaan nantinya berisi wahana-wahana yang memfasilitasi kebutuhan wisata pengunjung. Warna hijau merupakan zona berdasarkan aktivitas ekonomi sebagai pusat aktivitas komersial yang mengadaptasi dari aktivitas ekonomi yang sebagian besar terdapat di daerah pantai. Warna biru adalah zona berdasarkan aktivitas rekreasi yang ada di pantai.

4.2. ANALISA BERDASARKAN AKTIVITAS PENGGUNA

1. Pengunjung dan wisatawan

No.	Jenis kegiatan	Jenis ruang	Keterangan
1	datang menggunakan motor, mobil, dan bis	tempat parkir	
2	beli dan pesan tiket	ticketing	
3	bersantai	plaza, resto	
4	menikmati wahana dan rekreasi		
	a. rekreasi wahana air	waterboom	segala umur
	b. rekreasi bertema pantai	sand castle	segala umur
		lapangan layang-layang	
		water adventure	
	c. rekreasi anak	playground	segala umur
5	mengadakan event/acara	aula	
6	belanja	retail penjual merchandise	
7	istirahat	cafe, mushola, rest room, taman umum	

1. Pengelola

No.	Jenis kegiatan	Jenis ruang	Keterangan
1	datang menggunakan motor, dan mobil	tempat parkir khusus pengelola	
2	jaga ruang tiket	ticketing	pengelola dengan tugas khusus
3	controlling dan pelayanan	pos pelayanan pada setiap wahana	pengelola dengan tugas khusus
4	aktivitas administratif	kantor pengelola	
5	rapat	ruang meeting	
6	istirahat	cafe, mushola, rest room	

2. Penyewa retail

No.	Jenis kegiatan	Jenis ruang	Keterangan
1	datang menggunakan motor, dan mobil	tempat parkir	
2	aktivitas komersial	area retail, café, resto	
3	bongkar muat	side entrance dan gudang	
4	istirahat	cafe, mushola, rest room	

3. Mekanik dan service

No.	Jenis kegiatan	Jenis ruang	Keterangan
1	datang	parkir	
2	cleaning service	pantry	
3	mekanik	pos pelayanan	pada wahana tertentu
4	security	pos keamanan, CCTV room	
4	istirahat	cafe, mushola, rest room	

4.3. ANALISA KEBUTUHAN RUANG

Dari hasil analisa aktivitas pengguna maka didapatkan kebutuhan ruang sebagai berikut :

1. Ruang Utama meliputi :
 - Parkir wisatawan
 - Parkir pengelola
 - Wahana hiburan waterboom
 - Wahana hiburan
 - Retail/area yang disewakan
 - Taman
 - Kantor
 - Aula
 - Plaza

2. Ruang Penunjang meliputi :

- Ticketing
- Mushola
- Rest room
- Pos pelayanan
- Meeting room
- Gudang
- Side entrance
- Pantry
- Cafe
- Security
- Ruang mekanikal

4.4. ANALISA BESARAN RUANG

1. Besaran Ruang-Ruang Utama

NO.	NAMA RUANG	JUMLAH	KAPASITAS	BESARAN	TOTAL (m ²)
1	AREA PARKIR	1	450 motor	1 motor @ 1x1.5 m	750
			120 mobil	1 mobil @ 3x4.5 m	1620
			9 bus	1 bus @ 5X 20 m	900
2	WAHANA HIBURAN				
	WATERBOOM	1	250 orang		4000
	SAND CASTLE	1	100 orang		1500
	LAPANGAN LAYANG-LAYANG	1	100 orang		4000
	WATER ADVENTURE	1	100 orang		1500
	PLAYGROUND	1	100 orang		1500
3	AREA DISEWAKAN	20	4 orang	1 space @ 4x5 m	400
	RETAIL	25	5 orang	1 space @ 5x8 m	1,000
	CAFETARIA	3	100 orang		1,500
	PAPAN REKLAME	10	1 ruang	1 space @ 2x2 m	40
	TAMAN	3	100 orang	1 space @ 500 m ²	1,500
5	KANTOR	1	5 staff		200

	RUANG TUNGGU	1	10 orang		50
	RUANG PIMPINAN	1	1 pimpinan		25
6	AULA	1	100 orang		480
7	PLAZA	1	250 orang		4,000
JUMLAH					24,965

2. Besaran Ruang-Ruang Penunjang

NO.	NAMA RUANG	JUMLAH	KAPASITAS	BESARAN	TOTAL (m ²)
1	TICKETING	4	2 orang	2x2 m	50
2	MUSHOLA	1	50 orang	1 orang sholat @ 0.6x1.2 m	50
3	REST ROOM	4	8 orang	1 ruang @ 1,5x2 m	96
4	POS PELAYANAN	8	4 orang	1 ruang @ 4x5 m	160
5	MEETING ROOM	1	20 orang	8x10 m	80
6	GUDANG	5		1 ruang @ 4x5 m	100
7	SIDE ENTRANCE				
8	PANTRY	3	5 orang	1 ruang @ 4x5 m	60
9	JANITOR	5	1 orang	1 ruang @ 1x2 m	5
10	RUANG SECURITY	5	2 orang	1 ruang @ 4x5 m	100
11	RUANG GENSET	1	3 orang + mesin		80
12	RUANG KONTROL	5	2 orang	1 ruang @ 4x5 m	20
JUMLAH					801

Ditambah area sirkulasi sebesar 30% :

JUMLAH BESARAN RUANG	25,766
LUASAN AREA SIRKULASI	20,738
TOTAL	46,504

4.5. ANALISA MASTER BUDGET

1. Analisa Besar Biaya Konstruksi

NO	PEKERJAAN	VOLUME	SATUAN	HARGA SATUAN (Rp)	JUMLAH
PEKERJAAN PERSIAPAN					
1	pematangan tanah	120,000	m ³	51,000.00	Rp 6,120,000,000.00
2	pemagaran sementara	2,600	m	125,000.00	Rp 325,000,000.00
3	mobilisasi dan demobilisasi	1		45,000,000.00	Rp 45,000,000.00
4	papan nama proyek	1	buah	500,000.00	Rp 500,000.00
jumlah					Rp 6,490,500,000.00
BIAYA PROYEK FISIK					
5	area parkir	15,000	m ²	100,000.00	Rp 1,500,000,000.00
6	area pedestrian	10,000	m ²	100,000.00	Rp 1,000,000,000.00
7	taman	1,500	m ²	100,000.00	Rp 150,000,000.00
8	kolam	3,500	m ²	100,000.00	Rp 350,000,000.00
9	plaza	4,000	m ²	100,000.00	Rp 400,000,000.00
10	menara kincir angin	25	buah	12,000,000.00	Rp 300,000,000.00
jumlah					Rp 3,700,000,000.00
BIAYA KONSTRUKSI FASILITAS HIBURAN					
10	water adventure	1,500	m ²	2,000,000.00	Rp 3,000,000,000.00
11	waterboom	4,000	m ²	2,000,000.00	Rp 8,000,000,000.00
12	sand castle	2,000	m ²	2,000,000.00	Rp 4,000,000,000.00
13	lapangan layang-layang	4,500	m ²	2,000,000.00	Rp 9,000,000,000.00
14	area playground	1,500	m ²	2,000,000.00	Rp 3,000,000,000.00
jumlah					Rp 27,000,000,000.00
BIAYA KONSTRUKSI FASILITAS KOMERSIAL					
14	retail	1,000	m ²	2,000,000.00	Rp 2,000,000,000.00
15	cafeteria	1,500	m ²	2,000,000.00	Rp 3,000,000,000.00
16	papan reklame	20	buah	5,000,000.00	Rp 100,000,000.00
jumlah					Rp 5,100,000,000.00
BIAYA KONSTRUKSI FASILITAS PENDUKUNG					
17	ruang ticketing	75	m ²	2,000,000.00	Rp 150,000,000.00

18	ruang pengelola	150	m ²	2,000,000.00	Rp 300,000,000.00
19	ruang meeting	30	m ²	2,000,000.00	Rp 60,000,000.00
21	pos pelayanan	100	m ²	2,000,000.00	Rp 200,000,000.00
22	mushola	80	m ²	2,000,000.00	Rp 160,000,000.00
jumlah					Rp 870,000,000.00
BIAYA KONSTRUKSI FASILITAS SERVICE					
23	toilet	150	m ²	2,000,000.00	Rp 300,000,000.00
24	pantry	100	m ²	2,000,000.00	Rp 200,000,000.00
25	janitor	10	m ²	2,000,000.00	Rp 20,000,000.00
26	ruang security	50	m ²	2,000,000.00	Rp 100,000,000.00
27	ruang genset	80	m ²	2,000,000.00	Rp 160,000,000.00
28	ruang kontrol	50	m ²	2,000,000.00	Rp 100,000,000.00
jumlah					Rp 880,000,000.00
SUB TOTAL KONSTRUKSI					Rp 44,040,500,000.00

N O	PEKERJAAN	VOLU M E	SATUA N	HARGA SATUAN (Rp)	JUMLAH
BIAYA PERANGKAT BANGUNAN					
29	biaya sambungan PLN				Rp 10,000,000.00
30	biaya genset				Rp 30,000,000.00
31	sumur dan pompa				Rp 6,000,000.00
jumlah					Rp 46,000,000.00
BIAYA JASA PROFESIONAL					
32	arsitek dan pengawas	7	%	103,395,500,000.00	Rp 7,237,685,000.00
33	kontraktor	10	%	103,395,500,000.00	Rp 10,339,550,000.00
jumlah					Rp 17,577,235,000.00
TOTAL BIAYA KONSTRUKSI					Rp 61,617,735,000.00

Jadi besar nilai investasi keseluruhan = Rp 61,617,735,000.00

2. Analisa Besar Pendapatan

NO	AREA KOMERSIAL	BESARAN	HARGA SEWA/HARI	PENDAPATAN/ BULAN	PENDAPATAN / TAHUN
1	wahana air	4000 m ²	22,500,000.00	630,000,000.00	7,560,000,000.00
2	retail	2000 m ²	8,500,000.00	238,000,000.00	2,856,000,000.00
4	lapangan layang-layang	4500 m ²	750,000.00	21,000,000.00	252,000,000.00
5	water adventure	1500 m ²	1,000,000.00	28,000,000.00	336,000,000.00
5	cafeteria	1500 m ²	4,000,000.00	112,000,000.00	1,344,000,000.00
6	papan reklame	20 buah	5,000,000.00	150,000,000.00	1,800,000,000.00
7	area parkir	30000 m ²	3,000,000.00	84,000,000.00	1,008,000,000.00
8	aula				
TOTAL					15,156,000,000.00

3. Analisa Pendapatan dan Pengeluaran

KETERANGAN	JUMLAH	TOTAL
PENDAPATAN KESELURUHAN		Rp 15,156,000,000.00
BIAYA MELEKAT SEBESAR 20% (BIAYA LISTRIK, OPERASIONAL, DAN KERUSAKAN)	Rp 3,031,200,000.00	
BIAYA TIDAK MELEKAT SEBESAR 20% (GAJI KARYAWAN, PROMOSI, ASURANSI)	Rp 3,031,200,000.00	
PAJAK BANGUNAN 5%	Rp 757,800,000.00	
PAJAK PENGHASILAN 2%	Rp 303,120,000.00	
JUMLAH	Rp 7,123,320,000.00	
TOTAL		Rp 8,032,680,000.00

Dengan jumlah pengeluaran sebesar Rp 7,213,560,000.00, maka total pendapatan bersih yang didapatkan adalah :

Rp 15,156,000,000.00 - Rp 7,123,320,000.00= Rp 8,032,680,000.00

4. Perhitungan Pengembalian Investasi

Jumlah total investasi : jumlah perhitungan pendapatan bersih

Rp 61,617,735,000.00 : Rp 8,032,680,000.00 = 7.67

jadi diperkirakan pengembalian investasi pada bangunan ini adalah **kurang dari 8 tahun**

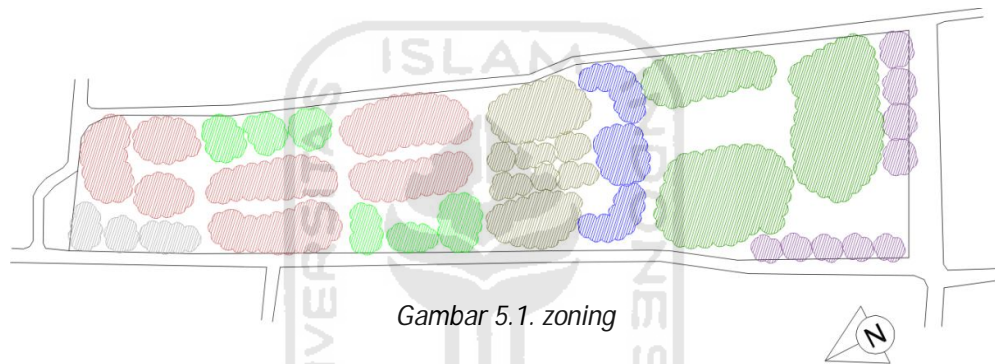


BAB V








KONSEP DAN SKEMATIK DESAIN

5.1. Zoning

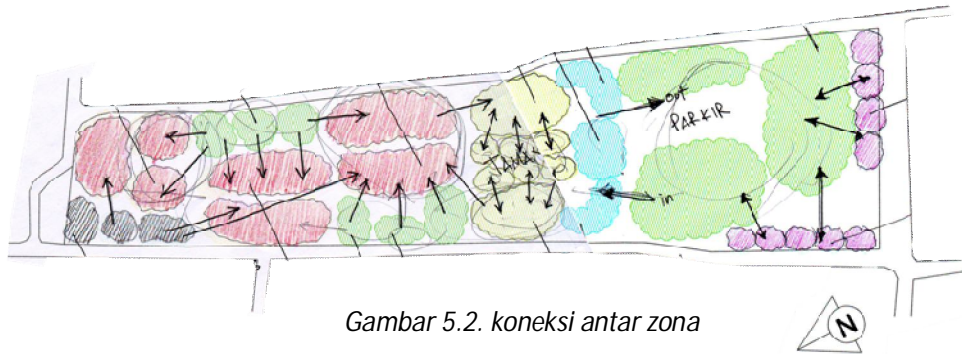
Perencanaan zoning pada site berdasarkan pada analisa kebutuhan ruang yang ada pada perancangan taman hiburan nantinya. Dengan penzonaan yang menitikberatkan pada koneksi dari setiap ruang atau massa diharapkan pengunjung yang ada di dalam site mampu menjangkau semua zona tanpa ada kesulitan.



Gambar 5.1. zoning

-  AREA KOMERSIAL YANG BERISIKAN TOKO-TOKO MERCHANDISE SERTA KIOS YANG DISEWAKAN UNTUK MEWADAHKI KEBUTUHAN WISATAWAN YANG AKAN MASUK MAUPUN YANG AKAN KELUAR DARI SITE
-  AREA PARKIR WISATAWAN
-  AREA GATE YANG MEMBATASI DAN MENJADI PINTU MASUK MENUJU KAWASAN TAMAN HIBURAN. BERISIKAN AREA SERVICE, OFFICE DAN TAMAN SERTA BANGUNAN DAN VEGETASI SEBAGAI PEMBATAS AREA LUAR DAN DALAM
-  AREA TRANSISI DI DALAM KAWASAN MENUJU AREA UTAMA. BERISIKAN PLAZA DAN OLAHAN TAMAN SEBAGAI FASILITAS PUBLIK.
-  AREA SERVICE DI DALAM KAWASAN YANG MENDUKUNG SEGALA AKTIVITAS REKREASI DI DALAM SITE. BERISI RUANG PENGAWASAN, RUANG KONTROL, PENJAGA DAN TEKNISI
-  AREA WISATA DAN REKREASI. SEMUA AKTIVITAS WISATAWAN SEBAGIAN BESAR AKAN TERPUSAT DI BAGIAN INI.
-  AREA PENDUKUNG YANG BERISI FASILITAS PUBLIK DAN KOMERSIAL YANG AKAN LANGSUNG MEMFASILITASI AKTIVITAS WISATAWAN DALAM AREA REKREASI. BERISI CAFE, TAMAN, RETAIL.

Dengan pola koneksi antar zona sebagai berikut :



Gambar 5.2. koneksi antar zona

Pada gambar terlihat pola koneksi antar zona yang saling berhubungan. Antar zona menjadi hubungan yang tidak terpisahkan dan saling mendukung terhadap zona lainnya karena dalam segi fungsi zona itu sendiri merupakan elemen yang saling melengkapi. Seperti halnya zona komersial pada warna hijau muda yang langsung berhubungan dengan zona wisata dengan warna merah sebagai fasilitas pendukung kegiatan wisata, kemudian tidak terpisahkan dengan zona publik pada warna kuning sebagai area transisi yang di dalamnya terdapat area publik.

5.2. Penataan Massa Berdasarkan Aktivitas di Pantai

Dari zoning aktivitas di atas kemudian disederhanakan kembali menggunakan konsep penataan massa yang berdasarkan 3 aktivitas utama yang ada pada Pantai Teluk Penyu :

1. Aktivitas Wisata

Pada zoning terdapat fasilitas berupa wahana-wahan bermain yang menjadi pusat aktivitas dari taman ini. Wahana yang ada diadaptasi dari beberapa aktivitas wisatawan yang datang ke pantai, sehingga saat wisatawan berada di dalam site, wisatawan tetap bisa merasakan suasana pantai yang disajikan di dalam site. Beberapa wahana yang mengadaptasi dari aktivitas pantai tersebut adalah :

- Wahana istana pasir, wahana ini diadaptasi dari aktivitas wisatawan saat berada di pantai. Dengan pasir yang ada di pantai wisatawan biasa bermain untuk membangun semacam miniatur bangunan dengan cara menyusun pasir-pasir yang telah dibentuk sesuai keinginan sehingga tersusun menyerupai sebuah bangunan atau bentuk tertentu.
- Wahana lapangan layang-layang, wahana ini diadaptasi dari respon terhadap angin yang ada di daerah pantai. Dengan angin yang berhembus serta area bermain yang lapang, akan sangat mudah untuk bermain layang-layang. Karena pada kondisi saat ini akan sangat sulit untuk dapat bermain di area pantai, karena sebagian besar area pantai yang potensial untuk bermain layang-layang tersebut telah habis terpakai untuk kebutuhan jalur akses kendaraan bagi wisatawan yang ingin mengelilingi pantai menggunakan kendaraan pribadi.
- Wahana waterboom, sebagai adaptasi dari aktivitas utama yang ada di pantai yaitu bermain air. Beberapa fasilitas dari waterboom disesuaikan berdasarkan jenis aktivitas bermain air yang dilakukan di pantai. Karena bersifat sebagai taman hiburan, waterboom bukanlah fasilitas hiburan utama yang ada pada site, namun sebagai fasilitas pendukung yang ada pada taman hiburan ini.

2. Aktivitas Ekonomi

Aktivitas ekonomi dibagi menjadi 2 jenis, yaitu aktivitas administrasi serta komersial. Yang keduanya merupakan bagian dari aktivitas ekonomi yang berada pada kawasan pantai.

- Aktivitas administrasi, sebagai aktivitas dari dinas pemerintah yang ada pada kawasan pantai. Pada site, aktivitas ini diletakkan terpusat pada satu zona sebagai ruang yang berfungsi sebagai *controlling* terhadap segala kegiatan yang ada di dalam site. Selain itu di buat beberapa titik pelayanan bagi pengunjung agar fungsi pengawasan menjadi lebih efektif.

- Aktivitas komersial, sebagai adaptasi dari aktivitas masyarakat sekitar pantai yang memiliki beberapa macam aktivitas ekonomi yang memanfaatkan hasil kekayaan laut. Terdapat beberapa tipe aktivitas komersial pada site yaitu yang pertama berupa retail sewa yang di dalamnya menyediakan berbagai macam merchandise yang berasal dari hasil kekayaan laut serta sebagai tempat berbelanja bagi pengunjung. Kemudian terdapat zona resto dan kafe yang diambil dari melimpahnya hasil laut dari Pantai Teluk Penyu.

3. Aktivitas Rekreasi

Aktivitas rekreasi yang dimasukan dari hal ini adalah di mana pengunjung bisa menikmati suasana wisata dengan aktivitas yang relatif ringan, secara cuma-cuma didukung dengan fasilitas yang ada di dalam site. Dengan jenis aktivitas antara lain :

- Day Fishing, mengadaptasi dari aktivitas memancing yang banyak terdapat di pantai. Tak hanya untuk mendapatkan kepuasan batin dengan memperoleh hasil ikan namun juga sebagai sarana bagi pemancing untuk lebih banyak dan lebih lama menikmati keindahan alam pantai.
- Area sirkulasi dan taman, sebagai adaptasi dari aktivitas masyarakat yang senang menikmati keindahan dengan cara berjalan-jalan di alam terbuka. Pada area sirkulasi nantinya dirancang dengan lebih lebar agar pengunjung lebih leluasa dalam menikmati perjalanannya. Pada taman dibuat beberapa fasilitas bermain agar kesan dari taman tersebut lebih menarik. Serta pemberian furniture-furniture landscape akan pengunjung bisa merasakan kenyamanan yang lebih saat berada di taman.
- Area plaza, sebagai adaptasi dari aktivitas masyarakat yang ingin menikmati keleluasaan dalam menikmati suasana rekreasinya. Area plaza ini ditempatkan di tengah-tengah antara zona wisata dan zona komersial yang sekaligus

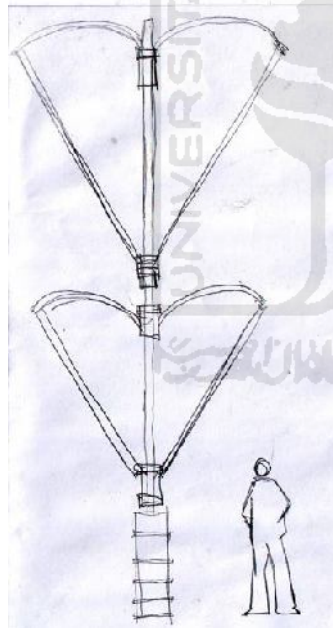
sebagai fasilitas pendukung bagi pengunjung yang berada di area plaza. Diharapkan plaza ini sebagai pusat dari aktivitas rekreasi yang ada di site taman hiburan ini.

5.3. Konsep Desain Kincir Angin

Kincir angin tak hanya digunakan sebagai penyuplay energi listrik di dalam site taman hiburan ini, namun juga sebagai bagian dari penataan landscape taman hiburan. Beberapa dasar untuk menentukan perancangan kincir angin adalah :

- Desain

Karena sebagai bagian dari perencanaan landscape, maka bagi kincir angin memerlukan desain yang tepat sehingga nantinya bisa memperkuat tampilan landscape secara keseluruhan.

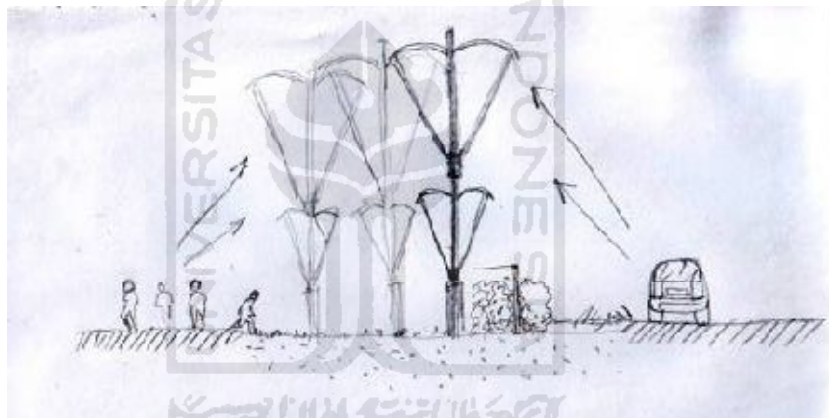


Gambar 5.3. desain kincir

Desain kincir yang menggunakan sumbu vertical, direncanakan dengan 1 titik dari area kincir angin terdapat 2 panel kincir yang akan berputar. Dengan jumlah bilah kincir sebanyak 5 buah akan mengoptimalkan dalam kincir menangkap angin kemudian penggunaan material yang ringan akan memudahkan kincir untuk berputar. Selain itu, kesan unik yang

nantinya ditampilkan oleh kincir akan menjadikan kincir ini sebagai bagian dari estetika landscape.

- Arah angin
Arah angin dan kecepatannya menjadi sangat penting bagi perletakan kincir yang nantinya akan berefek bagi suplay energi yang akan dihasilkan oleh kincir.
- View dan posisi
View dan posisi secara visual ditentukan berdasarkan kemudahan bagi mata manusia untuk dapat melihat desain dari kincir ini. Dalam perencanaannya kincir juga berperan sebagai *sculpture* dan identitas bagi site. Sehingga untuk pengunjung dari luar mudah untuk mengenali taman hiburan.



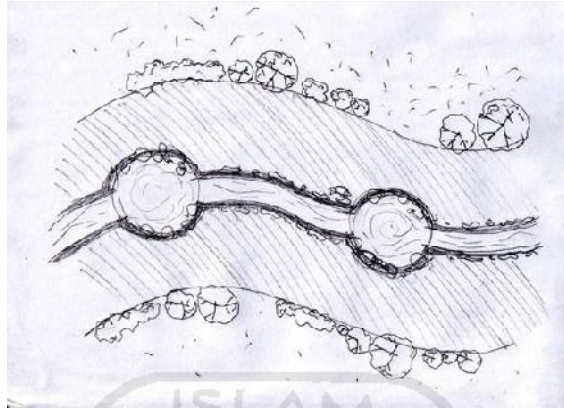
Gambar 5.4. letak kincir angin sebagai penanda

Letak kincir yang berada di bagian barat site yaitu batas antara site dengan lajur akses transportasi utama. Dimaksudkan dengan perletakan ini, kincir angin bisa berfungsi sebagai pengarah bagi wisatawan yang akan menuju taman hiburan maupun pantai.

5.4. Konsep Penataan Air Sebagai Elemen Landscape

Dalam penataannya, air tak hanya sebagai elemen pelengkap seperti halnya kolam atau air mancur. Namun juga sebagai bagian dari landscape, air ini secara tidak langsung memiliki fungsi dan arti tertentu pada beberapa massa bangunan yang ada di salam site. Beberapa di antaranya adalah :

- Jalur sirkulasi utama, penataan air ini memanjang mengikuti pola sirkulasi, membentuk seperti sebuah sungai kecil yang berfungsi mempertajam arah untuk membimbing pengunjung menuju suatu tempat atau lokasi hiburan.



Gambar 5.5. sungai buatan mengikuti pola sirkulasi

- Kolam pada sirkulasi awal dan plaza, memiliki suatu arti sebuah awal dan akhir. Kolam pada sirkulasi terletak setelah entrance yang berfungsi sebagai awal sebuah perjalanan di dalam site yang kemudian diteruskan oleh sungai buatan yang mengikuti pola sirkulasi yang berakhir pada area plaza. Karena pada area plaza pengunjung bisa menikmati semua view yang ada, baik view di dalam site maupun di luar. Yang memiliki arti sebagai puncak dari perjalanan karena pada plaza, pengunjung berada pada area yang paling mudah untuk mengakses ke segala arah.

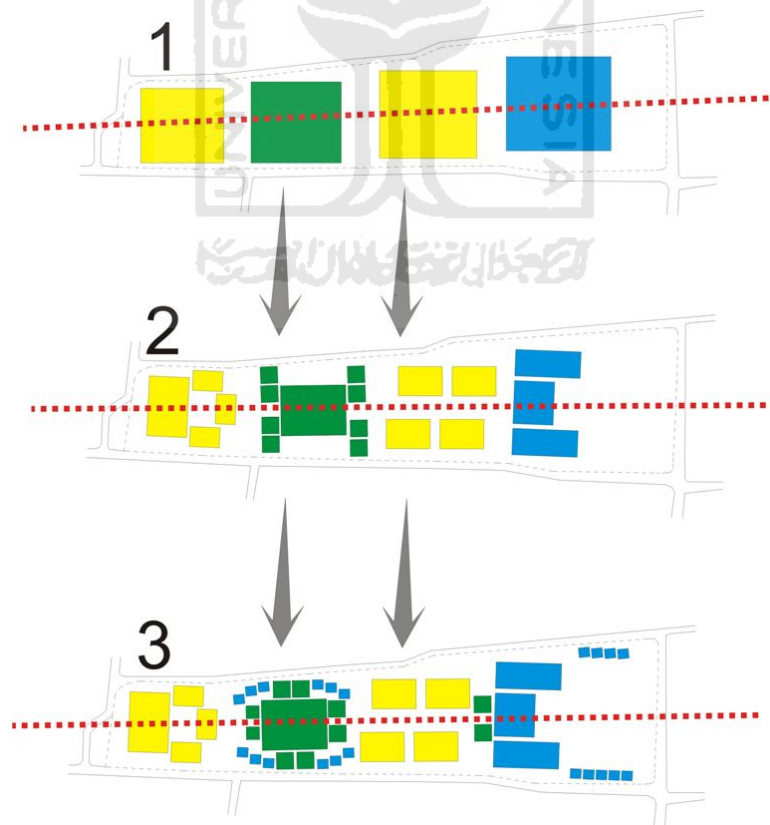


Gambar 5.6. kolam sebagai temat interaksi

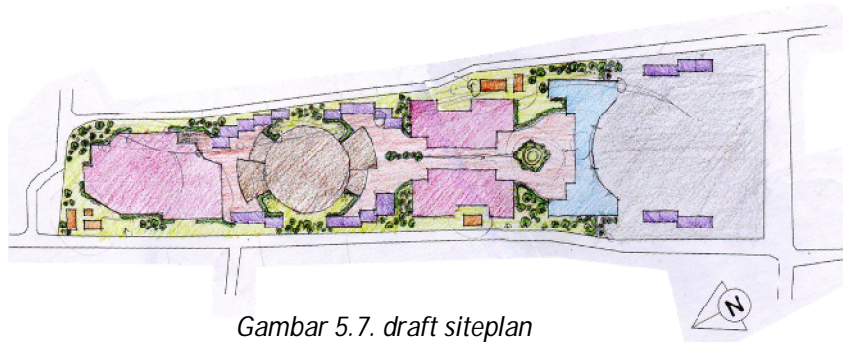
5.5. Konsep Siteplan

Konsep siteplan di dasari dari bentuk site yang memanjang. Dengan membentuk sebuah garis as sebagai acuan yang memotong site kemudian dibagi menurut zona yang telah direncanakan. Zona biru merupakan zona ekonomi, zona hijau merupakan zona rekreasi, dan zona kuning adalah zona wisata dengan luasan zona yang lebih besar. Pengembangan dari garis as adalah sebagai sirkulasi menerus yang membagi tiap zona sehingga pengunjung bisa bebas memilih jenis hiburan yang ada di dalam site.

Kemudian dari as yang membagi zona-zona, zona tersebut di pecah menjadi beberapa bagian yang nantinya akan dijadikan menjadi sebuah massa atau blok sesuai dengan zona yang direncanakan. Untuk menjaga koneksi dari semua zona, beberapa bagian massa dari zona dipecah dengan tujuan pemecahan zona ini dapat semakin mendukung aktivitas yang ada di dalam zona.

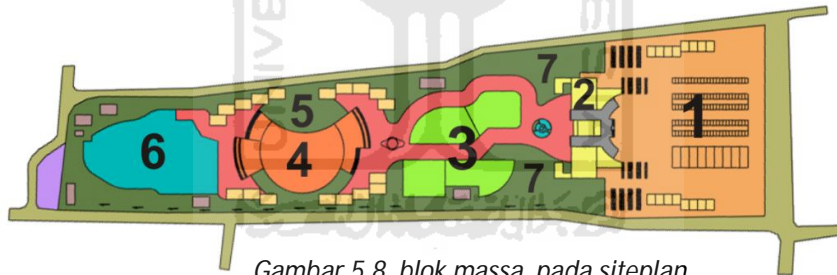


Gambar 5.7. proses plotting zoning



Gambar 5.7. draft siteplan

Dari zona yang telah dibagi, kemudian ditentukan besaran dari massa sesuai dengan analisa. Pada desain awal siteplan, terlihat jelas bahwa jalur sirkulasi memiliki peran sebagai pembagi zona, namun dalam perkembangannya, akan memberi dampak yang terkesan monoton, sehingga ditentukan garis as berupa garis imajiner yang tepat membagi zona. Dengan as berupa gambaran garis secara imajiner yang membagi massa pada site, maka penataan sirkulasi dan zona menjadi lebih fleksibel.



Gambar 5.8. blok massa pada siteplan

Dengan pembagian zona sebagai berikut :

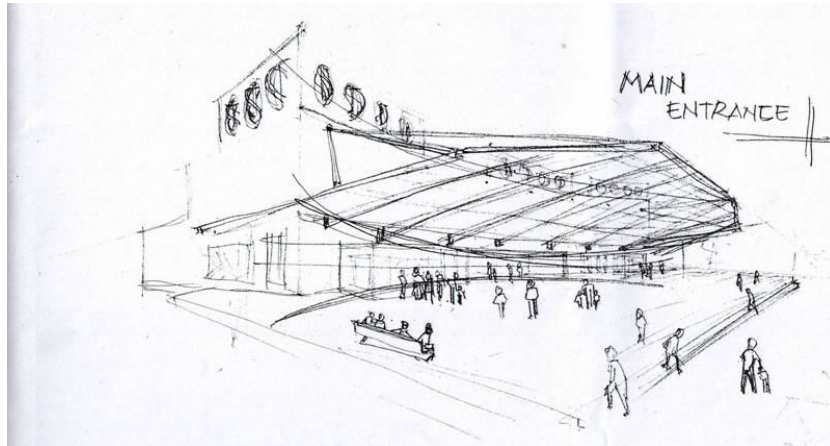
1. Area parkir, langsung berada pada bagian pintu masuk utama dari Pantai Teluk Peny. Pada area parkir ini terdapat area komersial berupa retail-retail untuk melayani wisatawan baik yang akan masuk maupun yang akan meninggalkan area taman hiburan.
2. Main entrance, dengan berisikan fasilitas administrasi, area service dan zona mekanikal. Zona entrance menjadi bangunan utama dan terbesar pada site karena sebagian besar zona

pada site merupakan area semi outdoor. Sekaligus manjadi bangunan yang berfungsi untuk menyambut wisatawan.

3. Zona wisata, berisikan wahana hiburan yang terdiri dari istana pasir, lapangan layang-layang, playground, serta area kolam pemancingan. Dengan olahan massa yang semi outdoor agar wisatawan tetap merasakan suasana pantai walaupun berada di dalam site taman hiburan.
4. Area plaza, dirancang dengan konsep terbuka dan luasan yang besar sebagai tempat utama bagi wisatawan berkumpul. Serta ketinggian tanah pada area plaza dibuat lebih tinggi agar wisatawan pada area ini lebih leluasa dalam menikmati view pantai.
5. Area taman dan komersial, sebagai fasilitas pendukung dari area plaza. Berisikan fasilitas berupa resto yang bersifat terbuka dan tentunya bernuansa pantai dan alam terbuka.
6. Zona waterboom, dengan wahana serta tampilan yang berkonsep menyesuaikan dengan karakteristik pantai. Dengan tetap orientasi view adalah mengarah pada view pantai.
7. Area hijau. Sebagian tanah pada site dibiarkan untuk kosong dengan penataan vegetasi. Sebagai area konservasi maupunantisipasi dalam pengembangan rancangan taman hiburan kedepannya.

5.6. Konsep Fasad

Fasad bangunan memiliki pengaruh yang besar bagi tampilan site sebagai kesan awal pengunjung yang akan masuk ke dalam site. Entrance sebagai tempat awal pengunjung masuk, dibuat memiliki luasan yang cukup besar untuk menampung banyaknya wisatawan, khususnya pada bagian depan tempat penjualan tiket, konsep layout serta tampilan bangunan yang memiliki kesan “menyambut”. Disamping itu, entrance berisikan aktivitas administrasi yang ada di site sebagai pusat control.



Gambar 5.9. konsep awal fasad entrance

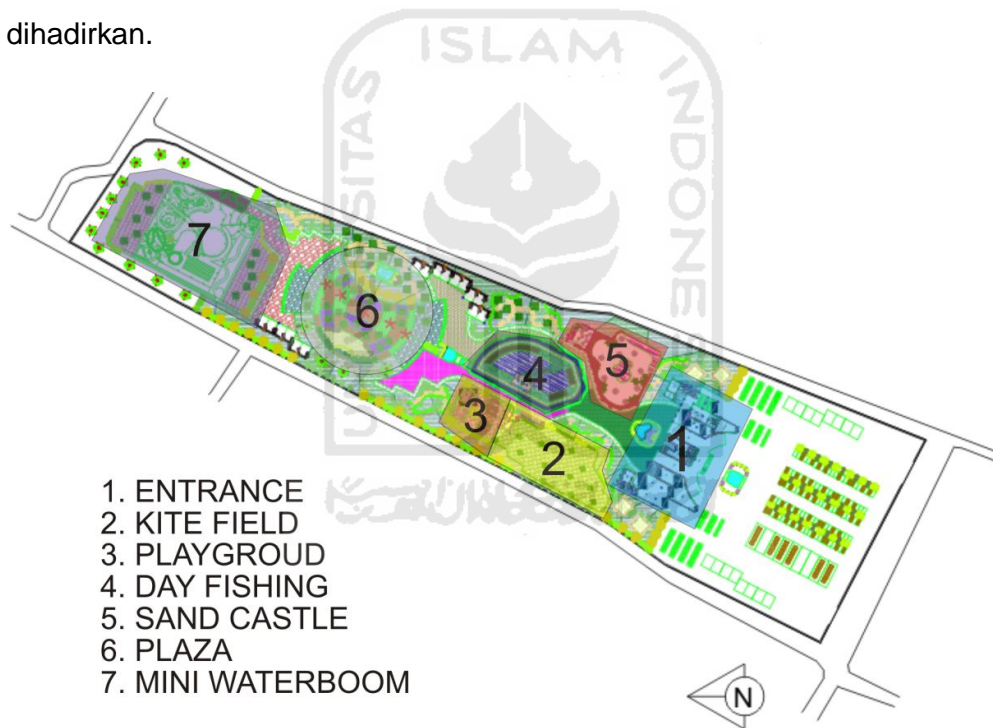
Untuk fasad di bagian dalam, pada fasilitas hiburan dan wahana wisata, tampilan fasad di sesuaikan menurut fungsi hiburan di dalamnya. Sehingga dalam tampilan bangunan pada setiap zona memiliki fasad yang berbeda-beda, hal ini untuk memperjelas fungsi rekreasi yang ada di dalamnya. Namun dari perbedaan fasad pada tiap wahana, terdapat sebuah kesamaan karena semua wahana berada pada tempat yang sama, untuk menjaga koneksi antar ruang serta identitas pada setiap wahana sehingga pada tampilan kawasan secara keseluruhan akan menghasilkan harmoni antar tiap fasilitas.

Dengan menggunakan desain struktur atap tenda dan kawat pada setiap elemen bangunan. Karena struktur ini menggunakan penguat yang berada di atas atap, sehingga pada jarak ketinggian mata manusia tidak mengganggu dalam hal view dan mata akan lebih bebas memandang ke segala arah dengan sedikit penghalang

BAB VI

HASIL RANCANGAN

Konsep penataan ruang yang rekreatif dengan pemanfaatan alam pantai diterapkan pada setiap bagian yang ada pada olahan landscape di site ini. Dengan orientasi view pada pantai, maka pada setiap wahana rekreasi yang ada memiliki akses view ke arah pantai. Sehingga pengunjung serta wisatawan yang datang tidak merasa kehilangan suasana pantai. Kemudian didukung dengan olahan vegetasi yang umum berada pada daerah pantai, semakin memperkuat kesan pantai yang dihadirkan.



Gambar 6.1. pembagian zona wahana pada siteplan

Rancangan fasad dari konsep yang berdasarkan pada aktivitas pantai, wahana memiliki tampilan yang berbeda sebagai identitas pada masing-masing fungsi rekreasi wahana, dan mempermudah penjurung dalam mengenali fungsinya. Namun dengan benang merah struktur atap tenda dan kabel, setiap wahana memiliki kesatuan terhadap wahana lainnya dari sisi penataan landscape. Serta dengan karakteristik yang sama pada setiap wahana, yaitu memiliki sebuah massa pendukung kemudian di dalamnya dengan fasilitas utama berupa area rekreasi outdoor.



Gambar 6.2. fasad entrance



Gambar 6.3. suasana sand castle



Gambar 6.4. fasad kite field



Gambar 6.5. area playground



Gambar 6.6. view day fishing



Gambar 6.7. mini waterboom



Gambar 6.8. plaza

Area plaza memiliki luasan yang cukup besar berfungsi untuk menampung jumlah pengunjung yang ada di dalam site. Dengan luasan yang besar, untuk menjaga kenyamanan di plaza ini diberikan peneduh di beberapa sisi plaza, agar pengunjung tetap bisa menikmati wisata tanpa mengurangi rasa nyaman di dalam plaza. Kemudian perletakan kincir angin sebagai elemen estetika semakin menguatkan tampilan plaza. Pada kincir angin yang berada di tengah plaza di tambahkan kolam dan taman untuk lebih memperindah plaza dan menambah kesan sejuk bagi ayang ada di sekitarnya.

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

Brendan Fox, D. F.-L. (2007). *Wind Power Integration, Connection and System Operational Aspect*. London: The Institution of Engineering and Technology.

Bell, Simon. (2008). *Design for Outdoor Recreation*. New York: Taylor & Francis.-

Herbert Dreiseitl, D. G. (2005). *New Waterscapes Planning, Building and Designing with Water*. Berlin: Die Deutsche Bibliothek.



DAFTAR PUSTAKA

BUKU

Brendan Fox, D. F.-L. (2007). *Wind Power Integration, Connection and System Operational Aspect*. London: The Institution of Engineering and Technology.

Bell, Simon. (2008). *Design for Outdoor Recreation*. New York: Taylor & Francis.-

Herbert Dreiseitl, D. G. (2005). *New Waterscapes Planning, Building and Designing with Water*. Berlin: Die Deutsche Bibliothek.

