

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Pengertian Judul**

Adventure : Menurut a scoptt fetzer company (World Book dictionary,2007) :

1. Sesuatu yang mengasyikan/pengalamn yang lur biasa.
2. Perbuatan yang berani, biasanya mengasikan dan agak/sedikit berbahaya.
3. Kesiapan untuk mengambil bagian dalam perbuatan yang mengasikan/berbahaya; mencari kegembiraan/bahaya.
4. Perbuatan bisnis/usaha/perusahaan; spekulasi/pemikiran yang bersifat perdagangan; perbuatan yang mengambil resiko.

Kesimpulan : suatu aktifitas yang mengasikan dan penuh dengan resiko, tantangan dan berbahaya, biasanya aktifitas ini selalu berhubungan dengan kegiatan fisik.

Water Park : Merupakan suatu tempat bermain dan rekreasi untuk keluarga, dimana sarana utamanya berupa sebuah taman hiburan yang dilengkapi atraksi air meliputi seluncuran/slides, air mancur, dan fasilitas rekreasi lainnya yang berkaitan dengan air (Achmad Maksum)

Lansekap : Adalah perencanaan, perancangan, manajemen, perawatan dan perbaikan tanah dan perancangan kontruksi buatan manusia skala besar yang didasarkan pada bangunan berkelanjutan (Lansekap, 2011)

Rekreasi : Penyegaran kembali badan dan pikiran dengan sesuatu yang menggembirakan seperti hiburan (KBBI, 2010)

Berdasarkan uraian diatas maka dapat diterangkan definisi *Piyungan Water Adventure Park* adalah suatu tempat yang menyajikan kegiatan hiburan dan rekreasi dalam suatu tempat yang didukung oleh suasana petualangannya. Diperuntukkan semua kalangan masyarakat yang membutuhkan tempat rekreasi maupun hiburan.

## 1.2 Latar Belakang

### 1.2.1 Latar Belakang Proyek

Indonesia merupakan salah satu negara berkembang, dimana masyarakatnya masih sangat bergantung dengan keadaan perekonomian dunia. Sehingga banyak memunculkan permasalahan yang disebabkan karena situasi tersebut. Diantaranya pengelolaan daerah yang berpotensi untuk dijadikan tempat wisata. Dalam hal ini, banyak sekali tempat-tempat yang belum diolah untuk dijadikan tempat wisata dan juga sebagai area pendapatan daerah maupun untuk perkembangan ekonomi masyarakat.

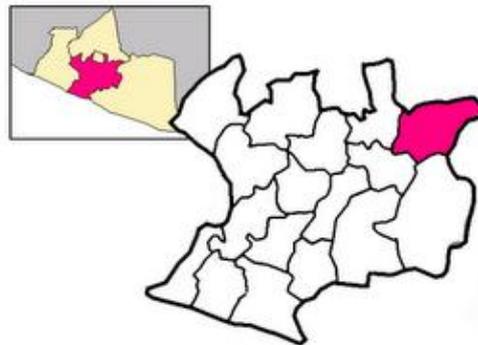
Kita melihat dari sektor pariwisata di daerah Bantul Yogyakarta, pada khususnya daerah ini hanya memiliki pendapatan yang besar pada sektor pertanian. Namun banyak sekali potensi-potensi lahan maupun alam yang belum diolah untuk dijadikan tempat wisata dan mampu untuk meningkatkan perekonomian masyarakat sekitarnya. Terutama pada Kecamatan Piyungan

Disamping itu perkembangan pariwisata juga dipengaruhi oleh peningkatan standar hidup dan sosial budaya setempat. Hal ini ditandai dengan semakin banyaknya model atraksi wisata yang disesuaikan dengan kebutuhan pengunjungnya serta masuknya unsur teknologi. Seperti Water Park, yang merupakan wahana hiburan air.

Dengan adanya potensi-potensi lahan yang ada maupun alam seperti potensi air, perlunya wadah untuk kegiatan rekreasi bagi masyarakat sebagai fasilitas pendukung dari wisata yang telah ada. Maka dari pada itu dibutuhkan Water Adventure Park sebagai salah satu tempat wisata rekreasi dan hiburan.

### 1.2.2 Latar Belakang Permasalahan

Kecamatan Piyungan berada di sebelah Timur Laut dari Ibukota Kabupaten Bantul. Kecamatan Piyungan mempunyai luas wilayah 3.254,86 Ha. Kecamatan Piyungan berada di dataran rendah. Ibukota Kecamatannya berada pada ketinggian 80 meter diatas permukaan laut. Jarak Ibukota Kecamatan ke Pusat Pemerintahan (Ibukota) Kabupaten Bantul adalah 25 Km. Kecamatan Piyungan beriklim seperti layaknya daerah dataran rendah di daerah tropis dengan dengan cuaca panas sebagai ciri khasnya. Suhu tertinggi yang tercatat di Kecamatan Piyungan adalah 32 °C dengan suhu terendah 23 °C. Bentangan wilayah di Kecamatan Piyungan 41% berupa daerah yang datar sampai berombak dan 59% berupa daerah yang berombak sampai berbukit. Kecamatan Piyungan hanya memiliki 3 desa, diantaranya : Desa Sitimulyo, Desa Srimartani, dan Desa Srimulyo.



Gambar 1.1 Peta Kecamatan Piyungan  
(sumber : kecamatanpiyungan.blogspot.com)

Batas-batas wilayah Kecamatan Piyungan :

- Utara : Kecamatan Prambanan dan Berbah
- Timur : Kecamatan Patuk
- Selatan : Kecamatan Pleret
- Barat : Kecamatan Banguntapan

Permasalahan yang ada di Piyungan adalah banyaknya potensi-potensi alam yang belum bisa terolah sepenuhnya oleh masyarakat maupun

pemerintah setempat, terutama pada lahan dan potensi air yang terdapat di piyungan. hanya lahan digunakan untuk Sektor pertanian. Selain hal itu, dilihat dari kebutuhan area hiburan rekreasi bagi masyarakat sangat diperlukan. Terutama pada wisata yang ada di Bantul, sedangkan di Piyungan hanya memiliki beberapa tempat wisata, diantaranya : wisata budaya, wisata alam/buatan, dan cagar budaya.

Tabel 1.1

*Cadangan Dinamis Air Tanah di 15 Kecamatan Kabupaten Bantul*

No	Kecamatan	Cadangan Dinamis (m <sup>3</sup> /hari)	Perkiraan Debit yang dapat diambil (m <sup>3</sup> /hari)
1.	Bambanglipuro	48,453.91	1,594.13
2.	Banguntapan	44,717.47	4,083.92
3.	Bantul	66,088.20	2,459.19
4.	Jetis	22,806.36	2,668.34
5.	Kasihan	7,201.45	204.62
6.	Kretek	10,138.02	334.55
7.	Pajangan	364.80	4.13
8.	Pandak	1,330.66	19.89
9.	Piyungan	2,575.33	188.00
10.	Pleret	20,612.43	1,504.71
11.	Pundong	6,456.42	400.30
12.	Sanden	20,501.48	3,464.75
13.	Sedayu	854.25	5.53
14.	Sewon	40,439.60	2,075.90
15.	Srandakan	1,960.95	34.32
	<b>Jumlah</b>	<b>294,501.33</b>	<b>19,042.27</b>

*Sumber : Dinas Sumber Daya Air Kabupaten Bantul Tahun 2008*

Maka itu perlu sebuah area hiburan rekreasi untuk mengatasi permasalahan tadi, dan juga menambah obyek wisata yang ada pada Kabupaten Bantul terutama di daerah piyungan.

### **1.3 Rumusan Permasalahan**

#### **1.3.1 Permasalahan Umum**

- Bagaimana merancang Water Adventure Park yang fungsional menciptakan lansekap yang rekreatif sebagai kawasan wisata rekreasi dengan nuansa petualangan.

#### **1.3.2 Permasalahan Khusus**

- Bagaimana merancang suasana landsekap yang rekreatif dengan memberi kesan petualangan.

### **1.4 Tujuan dan Sasaran**

#### **1.4.1 Tujuan**

- Merancang tempat wisata yang dapat memwadahi aktifitas rekreasi yang bernuansa petualangan
- Merancang fasilitas wisata Water Adventure Park yang berintegrasikan dengan alam pada lansekap

#### **1.4.2 Sasaran**

- Dapat merancang tempat wisata rekreasi dengan nuansa petualangan yang nyaman bagi pengunjung
- Dapat merancang lansekap dan fasilitas petualangan.

### **1.5 Metoda Perancangan**

#### **1.5.1. Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data yang dilakukan yaitu :

##### **a. Observasi**

Adalah pengamatan yang dilakukan untuk mendapatkan informasi-informasi mengenai taman permainan air yang sudah dibangun. Meliputi data kondisi site dan sekitarnya, persyaratan water park, jenis permainannya, karakteristik, dan lain-lain. Informasi ini berguna sebagai pembandingan wahana satu dengan yang lain

kemudian bisa diambil nilai positifnya untuk dijadikan bahan rujukan dalam mendesain.

#### b. Studi Literatur

Dilakukan guna memperoleh data sekunder dari kecamatan piyungan dan kabupaten Bantul, buku yang terkait dengan permasalahan atau referensi tentang pengertian dan persyaratan (flying fox, marine bridge dan bungy jumping), majalah tentang landscape, pengolahan tapak maupun peresapan air, media massa. Untuk melengkapi studi literature akan menggunakan sumber teori dari internet juga menggunakan teori pada beberapa buku, antara lain :

- Ir. Rustam Hakim, MT. IALI dan Ir. Hardi Utomo, MS. IAI. 2002. *Komponen Perancangan Arsitektur Lansekap Prinsip-Unsur dan Aplikasi Disain*. Jakarta : Bumi Aksara

#### 1.5.2. Metode Analisis

Metode Analisis yang digunakan dalam penulisan ini adalah metode analisis sintesis, dimana data yang dianalisis disatukan kembali untuk disintesis.

Hasil dari sintesis-sintesis dirangkum sebagai dasar konsep perencanaan dan perancangan. Adapun tahap yang dilalui adalah :

1. Mengidentifikasi permasalahan yang muncul dalam proses perencanaan dan perancangan.
2. Menganalisa permasalahan berdasarkan data primer dan sekunder serta menyimpulkannya yang digunakan sebagai alternatif pemecahan.
3. Mengadakan pendekatan-pendekatan untuk mendapatkan solusi dan merumuskan hasil-hasil sintesa ke dalam suatu rumusan konsep perancangan

Metode analisis yang dilakukan adalah :

1. Menganalisa karakteristik lansekap yang kreatif sebagai tema maupun dasar desain.
2. Melakukan studi banding dengan karya arsitektur pariwisata dan lansekap melalui literatur sebagai pendukung konsep perancangan. Seperti, Kids Fun di Yogyakarta, Pandawa Water World di Solo.
3. Merumuskan konsep perencanaan dan perancangan dari hasil pendekatan konsep yang dilakukan.

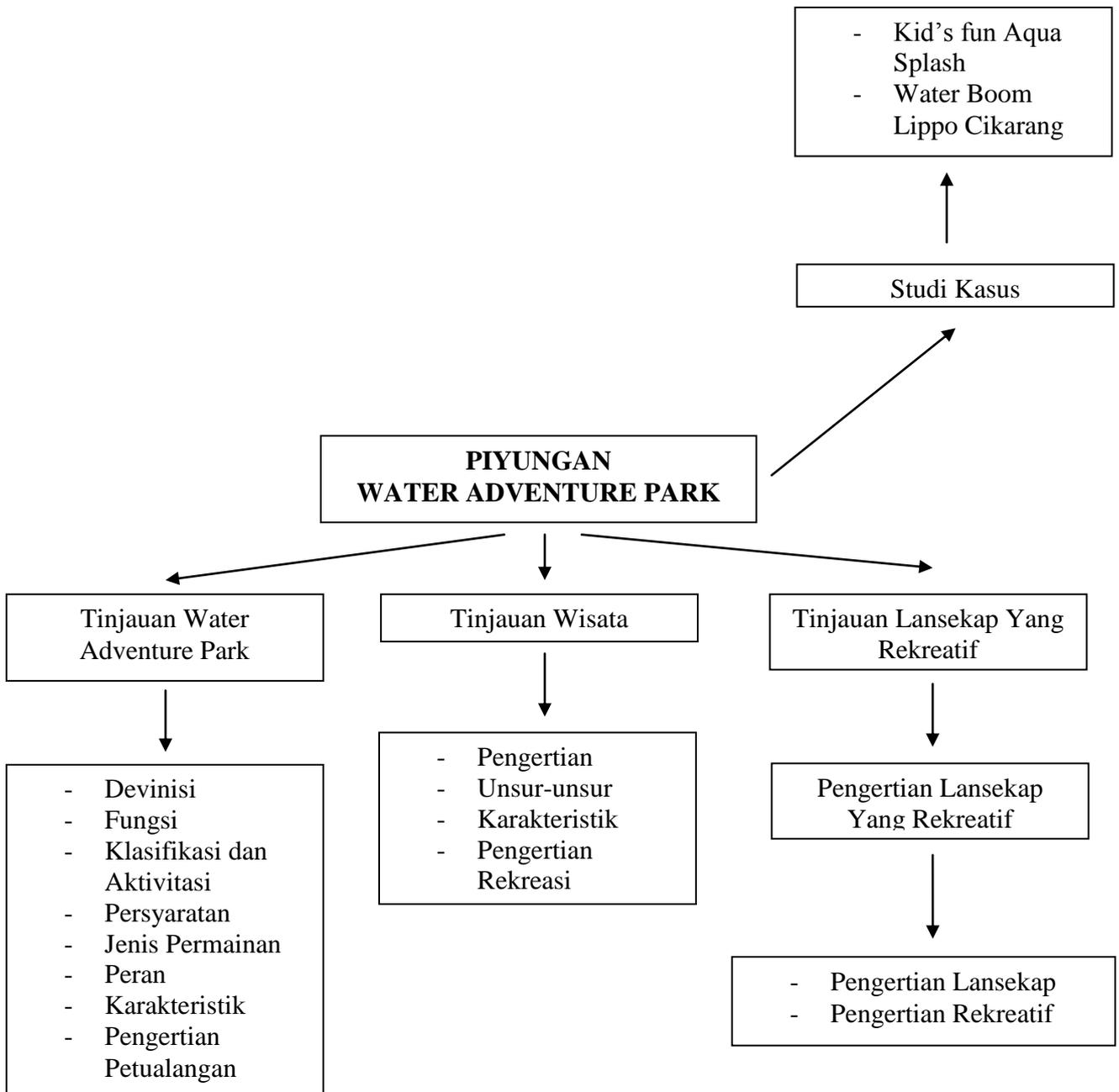
### **1.5.3. Metode Pengujian**

Metode pengujian perancangan yang digunakan untuk menguji apakah lansekap yang terdapat di Water Adventure Park sesuai dengan indikator lansekap yang kreatif dan petualangan. Metode pengujian akan dilakukan secara kualitatif dari penilaian masyarakat, berupa metode pengujian image berupa desain 3d kawasan Water Adventure Park di Kecamatan Piyungan dan kesesuaian antara Lansekap yang kreatif dengan petualangan.

### **1.6 Keahlian Penulisan**

1. Tugas akhir arsitektur UNDIP, WATERPARK Di Pantai Maron Semarang, Hanggoro Laras Sakti
2. Tugas akhir arsitektur UII, GUCI WATER PARK Penerapan Konsep Hidroterapi Sebagai Dasar Perancangan Bangunan dan Interior Ruang Terapi, Farah Santi Affisa
3. Tugas akhir arsitektur UII, JOGJA ADVENTURE WATER PARK Ekspresi Siklus Air Dalam Penataan Wahana dan Tema Petualangan, Nanang Irawanto

### 1.7 Kerangka Pola Pikir



## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Tinjauan Water Adventure Park**

##### **2.1.1 Pengertian Water Park**

Kata water park berasal dari 2 kata bahasa inggris, yaitu water dan park berarti taman atau arena. Maka water park menurut bahasa adalah taman air atau arena air. Sedangkan secara istilah, dapat didefinisikan sebagai suatu arena yang didalamnya menyajikan hiburan dengan air sebagai elemen utama yang diolah (Nanang, 2008).

Water park mulai dirintis tahun 1950-an di Amerika Serikat. Mulai tahun berdiri ribuan water park di Amerika. Hal ini dipicu dari meningkatnya para pengunjung water park setiap tahunnya pada liburan musim panas yang bertepatan dengan liburan panjang. Selain itu habisnya masa musim dingin memicu masyarakat untuk keluar menikmati hangatnya musim panas.

Alasan lain mengapa water park berkembang pesat di Amerika adalah biaya yang dikeluarkan oleh pengunjung lebih murah dari pada pergi ke pantai. Padahal wahana buatan yang ada di dalam water park lebih rekreatif dan banyak variasi. Selain itu letaknya di dalam kota membuat masyarakat memilih water park sebagai tujuan wisata.

Guna menjaga water park menjadi arena wisata yang bisa bersaing dengan jenis hiburan lain, maka dibentuklah sebuah organisasi seperti IAAPA (International Association of Amusement Park and Attraction), WWA (World Waterpark Association), EWA (European Waterparks Association). Organisasi ini bertujuan untuk mewadahi para pemilik water park untuk menyatukan ide dan tujuan supaya hiburan water park dapat bersaing dengan hiburan yang lain.

### **2.1.2 Fungsi Water Park**

Fungsi water park adalah sebagai sarana rekreasi keluarga yang menyajikan wahana-wahana yang memakai air sebagai elemen utama permainan. Selain itu, sebagai tempat rekreasi juga sebagai sarana edukatif serta berbagai permainan yang ada didalamnya dapat membentuk karakter yang imajinatif, kooperatif, mamacu keberanian serta jiwa petualangan.

### **2.1.3 Klasifikasi Dan Aktivitas Water Park**

#### **1. Indoor Water Park**

Indoor water park adalah water park yang semua fasilitasnya berada dalam ruangan. Water park ini biasanya dibuat di nega-negara empat musim. Hal ini bertujuan agar perubahan musim yang ekstrim tidak mempengaruhi penggunaan water park itu sendiri. Ciri khas dari indoor water park adalah yang dilingkupi oleh bangunan beratap. Pengolahan landscape tidak begitu diutamakan dalam indoor water park dan mengutamakan kelengkapan dan variasi wahana (Nanang, 2008).

Indoor water park ini memiliki kelemahan dan kelebihan. Adapun kelebihan dari indoor water park adalah pada musim panas yang menyengat pengunjung merasa nyaman. Pada musim dingin juga masih bisa digunakan.

Sedangkan kekurangannya adalah, water park terasa lebih sempit karena terbatas oleh bentang bangunan, tidak mempunyai view berupa landscape olahan. Perlu pengolahan akustik ruang untuk mengurangi efek noise dari suara-suara air. perlu perencanaan sirkulasi udara yang seksama. Serta tidak mudah untuk mengaplikasi tema natural dalam perencanaan.

#### **2. Outdoor Water Park**

Outdoor water park adalah water park yang fasilitas hiburan utamanya tidak dilingkupi oleh bangunan beratap. Jadi fasilitas hiburannya menyatu langsung dengan alam terbuka. Namun untuk fasilitas pendukungnya tetap memiliki pelingkup atap. Tujuan dibangunnya water park tanpa pelingkup atap adalah menyatukan para pengunjung dengan alam terbuka. Water park ini biasanya dibangun pada wilayah tropis. Ciri khas dari water park ini adalah tidak ada pelingkup atap pada fasilitas hiburan utama, rancangan memadukan pengolahan landscape dengan fasilitas hiburan utama. Landscape menjadi daya tarik selain fasilitas hiburan utama.

Kelebihan pada outdoor water park adalah dalam merencanakan tidak terbatas oleh bentang bangunan, landscape dapat diolah dengan leluasa untuk meningkatkan daya tarik pengunjung, tidak perlu pengolahan akustik secara detail, serta mudah menyelaraskan desain landscape dengan element-element hiburan utama. Sirkulasi udara sudah secara langsung mengikuti pengolahan landscape.

Sedangkan kelemahan pada outdoor water park adalah jangka waktu keawetan bahan bangunan yang tidak lama karena terkena sinar matahari sepanjang hari. Pada musim hujan water park tidak bisa digunakan dengan leluasa. Ketidaksetaraan desain antara landscape dan hiburan utama membuat salah satu unsur tersebut rusak.

#### **2.1.4 Persyaratan Water Park**

##### **1. Persyaratan Teknis**

Pada water park terdapat persyaratan-persyaratan khusus yang harus diperhatikan. Persyaratan teknis yang ada adalah adanya system sanitasi air kolam, system higienisasi air, serta sitem pengendalian air.

##### **2. Persyaratan Keamanan**

Pada setiap tempat rekreasi selalu terdapat persyaratan-persyaratan keamanan yang harus dipenuhi. Pada water park, sisi keamanan yang harus dipenuhi adalah adanya life guard, tower life guard, ruang P3K serta rambu perhatian bagi pengunjung.

### 2.1.5 Jenis Permainan Water Park

Tidak ada ketentuan atau standar sebuah water park untuk menyediakan wahana tertentu. Namun ketentuan yang ada adalah air harus dijadikan elemen utama yang diolah sebagai hiburan utama pada water park. Jadi pada penerapannya muncul berbagai wahana yang dibuat pada setiap water park. Jadi wahana antara water park satu dengan yang lain bisa berlainan namanya bahkan jenisnya. Namun secara umum water park memiliki wahana-wahana seperti di bawah ini :

- a. Papan seluncur air, adalah permainan yang wajib ada pada water park. Permainan ini memanfaatkan gravitasi bumi untuk meluncur cepat melalui papan luncur terbuka. Sensasi adrenalin akan makin hebat jika papan luncur makin tinggi.



Gambar 2.1 Smasdown

(sumber : waterbom-bali.com)

- b. Pipa luncur air. seperti halnya papan luncur air di atas, pipa luncur air ini memanfaatkan gravitasi bumi untuk meluncur cepat. Perbedaannya adalah pada salurannya berupa pipa,

sehingga keadaan pipa yang gelap menambah ketegangan petualangan



Gambar 2.2 Pipa luncur air

(sumber : pamindoprima.com)

- c. Criss Crossing, merupakan permainan dimana pengunjung yang harus bergerak untuk menikmati hiburan. Berbeda dengan adventure river.



Gambar 2.3 Criss Crossing

(sumber : rapidswaterpark.com)

- d. Lazy river, adalah sungai yang bergerak perlahan. Hal ini bertujuan agar para pengunjung merasa rilek untuk menikmati pemandangan sepanjang sungai. Biasanya

sepanjang pinggir sungai terdapat point of interest sebagai daya tarik dari hiburan ini.



Gambar 2.4 Lazy river

(sumber : waterbom-bali.com)

- e. Raging Rapids, adalah seperti papan luncur air namun salurannya lebih lebar guna mewadahi rakit plastic yang dinaiki lebih dari satu orang.



Gambar 2.5 Raging Rapids

(sumber : rapidswaterpark.com)

- f. Big surf, adalah sebuah kolam berombak kecil. Ombak ini bertujuan agar para pengunjung serasa di pantai dengan ombak-ombak kecil.



Gambar 2.6 Big surf

(sumber : rapidswaterpark.com)

- g. Kiddie pool, adalah kolam dengan ketinggian kurang lebih 30 cm yang diperuntukan bagi anak balita. Pada arena ini terdapat mainan-mainan agar menarik perhatian.



Gambar 2.7 Kiddie pool

(sumber : rapidswaterpark.com)

- h. Air mancur, adalah cerminan dari mata air yang keluar dari tanah. Area ini diperuntukan semua pengunjung.



Gambar 2.8 Dancing fountain

(sumber : rapidswaterpark.com)

### 2.1.6 Peran Water Park

#### 1. Peran Dalam Ekonomi

Keberadaan water park berpotensi menaikkan pendapatan ekonomi masyarakat sekitar. Karena dengan adanya water park ini tercipta lahan pekerjaan baru sehingga dapat menyedot

tenaga kerja. Secara umum, adanya water park juga menaikkan tingkat ekonomi masyarakat.

Secara komersial water park ini mempunyai potensi untuk dijadikan tujuan wisata unggulan. Karena tidak banyak water park yang berdiri di Kabupaten Bantul. Selain itu keunikan yang ada di dalamnya membuat para masyarakat umum penasaran untuk mengunjungi water park ini. Tema adventure yang ditampilkan juga menantang masyarakat untuk mencoba berbagai petualangan air.

## 2. Peran Dalam Wisata

Keberadaan water park juga dapat meningkatkan wisata yang ada di Bantul. Hal ini sesuai dengan salah satu tujuan didirikannya water park, yaitu menyediakan hiburan baru yang unik guna meningkatkan wisata yang ada di Piyungan. Dengan adanya water park ini diharapkan Piyungan menjadi salah satu tujuan wisata.

### 2.1.7 Karakteristik Water Park

Karakteristik water park secara umum adalah :

- a. Pengunjung tidak dibatasi dengan umur/umum.
- b. Fasilitas hiburan komersial.
- c. Mengolah air sebagai elemen utama dalam hiburan.
- d. Mengangkat suatu tema untuk memunculkan sensasi tertentu.
- e. Tersedia fasilitas-fasilitas pendukung
- f. Keamanan dan keselamatan tetap menjadi prioritas

### 2.1.8 Pengertian Petualangan

Petualangan merupakan suatu aktifitas yang penuh dengan resiko, tantangan dan bebahaya, biasanya aktifitas ini selalu diikuti dengan aktifitas fisik dan mental yang sehat.

Karakteristik petualangan (Okdaliza, 2008)

- Tantangan
- Halangan
- Kekuatan dan keberanian
- Menegangkan
- Berbahaya
- Melawan sesuatu
- Ekstrim
- Lebih dekat dengan alam

### 2.8.1.1 Flying Fox

*Flying fox* adalah suatu permainan yang menggunakan tiang sebagai peyanga, kabel/tali sebagai tempat/media meluncur dari satu tempat yang lain. Selain itu juga memanfaatkan gaya gravitasi dan berat benda untuk meluncur atau berayun ke bawah. Permainan ini juga menggunakan pengaman yang safety seperti wall climbing.

Di daerah badungan, Ambarawa terdapat sebuah tempat wisata, yaitu Taman Renang Alam “ Umbul Sido Mukti”. Di sana terdapat wahana permainan berupa *flyng fox*, dimana permainan ini memanfaatkan/melintasi dua tebing, sehingga pengguna bisa sekaligus menikmati suasana alam yang terdapat di sekitar site.



Gambar 2.9 Flying Fox

(sumber : umbulsidomukti.com)

*Flying fox* yang akan terdapat di *Piyungan water Adventure Park* sama pada umumnya, yaitu ada tempat meluncur dan berhenti.

Hanya saja jalur lintasan yang berbeda, yaitu melintasi area hiburan air.

### 2.1.8.2 Marine Bridge

*Marine bridge* merupakan permainan menyebrang dari satu tempat ke tempat lain dengan menggunakan media sebuah jembatan. Di sebuah Taman Renang Alam “ Umbul Sido Mukti” juga terdapat permainan tersebut yang menghubungkan dua tebing. Untuk tiang jembatan menggunakan bambu petung, sedangkan jembatan menggunakan tali kapal/tambang. Pengaman yang digunakan pemain juga hamper sama dengan permainan *flying fox* dan *wall climbing*.



Gambar 2.10 Marine bridge  
(sumber : umbulsidomukti.com)

*Marine bridge* yang terdapat di *Piyungan water Adventure Park* menggunakan media kolam renang atau area hiburan air sebagai jalur perlintasanya, sedangkan tiang yang digunakan yaitu baja tabung dan jembatannya menggunakan tali tambang/kapal. Untuk perlengkapan pengaman yang digunakan sama seperti pada umumnya.

### 2.1.8.3 Bungy Jumping

Bungy Jumping merupakan salah satu olahraga/permainan melompat dari suatu tempat/ketinggian tertentu. Biasanya tempat untuk melompat dari bangunan (tower) dengan ketinggian minimal

20 m dan jembatan. Untuk yang memakai tower di bawahnya terdapat suatu area landasan yang berupa kolam dengan kedalaman minimal 4 m.



Gambar 2.11 Bungee Jumping

(sumber : e-kuta.com)

Di dalam *Piyungan water Adventure Park* menggunakan tower sebagai tempat untuk melompat, dengan ketinggian 20 m dan area landasan berupa kolam renang dengan kedalaman 4.5 m.

## 2.2 Tinjauan Wisata

### 2.2.1 Pengertian Wisata

*Wisata* adalah kegiatan perjalanan sebagian dari kegiatan tersebut yang dilakukan secara suka rela serta bersifat sementara untuk menikmati objek dan daya tarik wisata. Atau dapat juga diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan secara bersama-sama untuk memperluas pengetahuan atau hanya sekedar bersenang-senang. Sedangkan objek wisata adalah perwujudan ciptaan manusia, tata hidup, seni budaya, sejarah bangsa, dan keadaan alam yang mempunyai daya tarik untuk dikunjungi oleh wisatawan (Nyoman S. Pendit, 2006)

*Wisata air* merupakan jenis wisata yang banyak dikaitkan dengan kegiatan yang berhubungan dengan media air baik itu alami seperti sungai, danau, pantai, teluk ataupun buatan seperti kolam renang dan waduk.

### 2.2.2 Unsur-unsur Wisata

Unsur-unsur dalam pariwisata dibedakan menjadi tiga bagian (Nyoman S. Pendit, 2006), yaitu :

#### 1. Pelaku

Pelaku adalah orang yang melakukan kegiatan wisata tersebut (wisatawan). Wisatawan dapat dibedakan menurut sifat dan ruang lingkup perjalanan yang dilakukannya, yaitu :

- Wisatawan asing
- Wisatawan local
- Wisatawan sementara
- Wisatawan untuk bisnis

#### 2. Objek Wisata

Objek wisata adalah keadaan alam maupun perwujudan ciptaan manusia yang mempunyai daya tarik tertentu untuk dikunjungi oleh wisatawan.

Objek wisata dibedakan menjadi :

- Lingkungan alam
- Lingkungan ciptaan manusia
- Lingkungan tata hidup
- Lingkungan seni budaya
- Lingkungan sejarah bangsa

#### 3. Waktu Wisata

Waktu untuk berwisata sangat bermacam-macam. Hal ini tergantung pada pelaku atau wisatawan tersebut. Akan tetapi, sebagian besar wisatawan melakukan kegiatan wisata pada saat liburan.

Menurut letak geografis tempat terjadinya pariwisata dibedakan menjadi 2, yaitu :

a. Wisata Manca Negara

Kegiatan kepariwisataan yang terdapat di banyak Negara di dunia, dengan kata lain wisatawan yang melakukan perjalanan melewati antara satu Negara ke Negara yang lain.

b. Wisata Domestik

Kegiatan kepariwisataan yang dikembangkan dalam suatu wilayah Negara, dimana wisatawan tidak berasal dari Negara sendiri tetapi juga orang asing yang tinggal di Negara tersebut.

### **2.2.3 Karakteristik Pariwisata**

Menurut (Nyoman S. Pendit, 2006), karakteristik pariwisata adalah :

1. Refreshing

Yaitu suatu aktivitas yang berhubungan dengan proses penyegaran untuk menumbuhkan rasa Nyman dan ringan pada badan maupun pikiran akibat rutinitas kerja, dan lain-lain.

2. Explorasi

Yaitu suatu aktivitas yang berhubungan dengan penjelajahan ke suatu tempat dengan tujuan memperoleh pengetahuan atau berhubungan dengan penelitian mengenai keadaan yang terdapat di tempat tersebut.

### **2.2.4 Pengertian Rekreasi**

Rekreasi Rekreasi biasanya dilakukan saat seseorang memiliki waktu luang, ketika dia bebas dari pekerjaan atau tugas, setelah kebutuhannya sehari-hari telah terpenuhi. Kamus Webster mendefinisikan rekreasi sebagai "sarana untuk menyegarkan kembali atau hiburan" (a means of refreshment or diversion).

Rekreasi dapat dinikmati, menyenangkan, dan bisa pula tanpa membutuhkan biaya. Rekreasi memulihkan kondisi tubuh dan pikiran, serta mengembalikan kesegaran ([www.anneahira.com](http://www.anneahira.com)).

Definisi yang lebih tepat lagi dari rekreasi adalah "kegiatan atau pengalaman sukarela yang dilakukan seseorang di waktu luangnya, yang memberikan kepuasan dan kenikmatan pribadi." Meyer, Brightbill, dan Sessoms memberikan sembilan ciri-ciri dasar dari rekreasi ([www.anneahira.com](http://www.anneahira.com)), yaitu:

- Rekreasi merupakan kegiatan.
- Bentuknya bisa beranekaragaman.
- Rekreasi ditentukan oleh motivasi.
- Rekreasi dilakukan secara rutin.
- Rekreasi benar-benar sukarela.
- Rekreasi dilakukan secara universal dan diperlukan.
- Rekreasi adalah serius dan berguna.
- Rekreasi itu fleksibel
- Rekreasi merupakan hasil sampingan.

#### Faktor-faktor rekreasi

Rekreasi biasanya dilakukan karena :

- a. Ingin melepaskan lelah setelah bekerja.
- b. Bosan karena tidak ada yang dikerjakan.
- c. Melepaskan diri dari kesibukansehari-hari yang melelahkan
- d. Mengisi waktu saat liburan.

Macam-macam kegiatan rekreasi menurut dibedakan menjadi:

1. Berdasarkan obyeknya, rekreasi dibedakan menjadi :

- a. Rekreasi alam, yaitu memanfaatkan alam sebagai obyek utamanya, seperti menikmati hutan, gunung, sungai, pantai dan sebagainya.
  - b. Rekreasi buatan, yaitu rekreasi yang memanfaatkan obyek-obyek buatan manusia, seperti taman, bioskop dan sebagainya.
  - c. Rekreasi budaya, merupakan kegiatan rekreasi untuk menikmati hal-hal yang berhubungan dengan seni budaya dan sejarah, seperti menikmati karya-karya kesenian tradisional dan peninggalan sejarah.
2. Berdasarkan pewardah kegiatan, rekreasi dibedakan menjadi:
- a. Rekreasi tertutup(indoor) adalah rekreasi yang dilakukan didalam ruangan, misalnya mengunjungi museum, bioskop
  - b. Rekreasi terbuka (outdoor) adalah rekreasi yang dilakukan diluar ruangan, misalnya menikmati panorama alam.
3. Berdasarkan karakter kegiatan, rekreasi dibedakan menjadi :
- a. Rekreasi pasif adalah rekreasi yang tidak memerlukan banyak tenaga dan keahlian khusus, misalnya menikmati panorama, menyaksikan atraksi.
  - b. Rekreasi aktif adalah rekreasi yang memerlukan banyak tenaga dan keahlian khusus, misalnya olahraga, pecinta alam.
4. Berdasarkan aktifitasnya, rekreasi dibedakan menjadi :
- a. Rekreasi yang ditimbulkan didalam atau disekeliling rumah, misalnya menonton televisi, membaca buku, mendengarkan radio.

- b. Rekreasi yang berupa kegiatan dengan kepuasan social tinggi, misalnya makan di restoran, entertain.
  - c. Rekreasi berupa kegiatan seni dan budaya, misalnya melihat pameran, mengunjungi museum, menonton teater.
  - d. Rekreasi berupa kegiatan olahraga, misalnya berenang, bersepeda.
  - e. Rekreasi berupa kegiatan informal diluar rumah, misalnya jalan-jalan, piknik, keliling kota.
5. Berdasarkan keberadaan kegiatannya, rekreasi dibedakan menjadi :
- a. Non formal, maksudnya pengunjung datang ke park untuk kegiatan santai dan hiburan, menyenangkan dengan suasana ramainya kegiatan tersebut.
  - b. Dinamis, adanya suatu pergerakan pengunjung yang mengalir tiada henti dari satu tempat ketempat yang lain.

## 2.3 Tinjauan Landscape yang Rekreatif

### 2.3.1 Pengertian Landscape yang Rekreatif

Elemen-elemen lanskap yaitu berupa bentuk muka tanah, vegetasi, air, perkerasan dan konstruksi. Elemen tersebut akan diolah menjadi sesuatu yang rekreatif, supaya pengunjung tidak merasa bosan dan tidak terkesan monoton.

#### 1. Bentuk Muka Tanah

Bentuk muka tanah yang rekreatif dan benuansa petualangan dapat diwujudkan melalui :

- Keaneragaman

Bentuk muka tanah akan diolah dengan permainan cut & fill, sehingga terdapat beberapa variasi ketinggian kontur, yaitu datar ( $0-5^\circ$ ), landai ( $5-15^\circ$ ), dan terjal ( $< 40^\circ$ )

- Penuh Tantangan dan Melibatkan Fisik

Kontur terjal ( $< 40^\circ$ ) yang berkesan penuh resiko dimanfaatkan sebagai sirkulasi dan sarana permainan, sehingga membuat para pengunjung merasa tertantang dan membutuhkan tenaga ekstra untuk beraktifitas di dalamnya.

## 2. Vegetasi

Untuk mengolah vegetasi yang rekreatif dan petualangan, maka indikator rekreatif yang akan digunakan yaitu :

- Keaneragaman

Vegetasi yang akan digunakan lebih dari satu jenis, mulai dari fungsi, bentuk, warna dan bunga. Selain itu juga penanaman dikombinasikan.

- Penuh Tantangan dan Melibatkan Fisik

Vegetasi dimanfaatkan sebagai sarana bermain, misalnya memanfaatkan dua buah pohon sebagai sarana permainan flying fox. Permainan ini merupakan aktifitas yang melibatkan fisik, mengasikan dan penuh tantangan.

## 3. Air

Elemen air akan diwujudkan melalui :

- Keaneragaman

Keaneragaman air dapat diciptakan mulai dari aliran air (diam, mengalir ke bawah, air mancur), gelombang air (tenang, sedang dan tinggi), suara yang dihasilkan oleh air (gemicik, sedang dan eras), bentuk (bulat, persegi, segitiga maupun kombinasi), material (alami dan buatan),

tekstur (halus dan kasar). Selain itu juga melalui fungsi air itu sendiri (estetis, pendingin udara, irigasi, tempat wisata).

- Penuh Tantangan dan Mengasikan, Melibatkan Fisik  
Ailran air yang deras dan bergelombang terkesan menantang dan juga mengasikan bila dimanfaatkan sebagai sarana permainan air

#### 4. Perkerasan

Untuk menciptakan lansekap yang rekreatif, perkerasan yang digunakan juga harus ikut mendukung terciptanya suasana rekreatif. Indicator yang digunakan yaitu keanekaragaman dan mengasikan, seperti : Perkerasan yang dipadukan dengan cara kombinasi material (lunak dngan keras), pola perkerasan (teratur, acak dan kombinasi), warna, dan tekstur (halus dan kasar).

### 2.3.2 Pengertian Lansekap

Lansekap adalah perencanaan, perancangan, manajemen, perawatan, dan perbaikan tanah dan perancangan konstruksi buatan manusia skala besar yang didasarkan pada pembangunan berkelanjutan (Lansekap, 2011).

Berdasarkan Papilaya (2007), lansekap mempunyai elemen-elemen dasar untuk komposisi, yaitu :

#### 1. Bentuk Muka Tanah / Landform

Landform merupakan suatu unit geomorfologis yang dikatagorikan berdasarkan karakteristik seperti elevasi, kelandaian, orientasi, stratifikasi, paparan batuan, dan jenis tanah. Jenis-jenis bentang alam antara lain adalah bukit, lembah, tanjung dan lain-lain.

#### 2. Tumbuhan/Vegetasi (sukawi, 2008)

##### a. Vegetasi Sebagai Proses

Vegetasi merupakan material lansekap yang hidup dan terus berkembang. Pertumbuhan tanaman akan mempengaruhi ukuran besar, bentuk, tekstur, dan warna tanaman selama masa pertumbuhannya. Secara dasar khususnya di iklim tropis, dikenal 2 macam tanaman ditinjau dari masa daunnya, yakni :

- Tanaman yang menggugurkan daun ( deciduous plants).
- Tanaman yang hijau sepanjang tahun ( evergreen conifers).

Karakteristik tanaman terdiri dari :

- Bentuk (tajuk, batang, cabang, ranting, dan daun).
- Tekstur (batang dan daun).
- Warna (batang, daun, dan bunga).
- Fungsi tanaman.
- Tinggi dan lebar tanaman

#### b. Vegetasi Sebagai Desain

Pohon atau perdu dapat berdiri sendiri sebagai elemen skulptural pada lansekap atau dapat digunakan sebagai enclosure, sebagai tirai penghalang pemndangan yang kurang baik, menciptkan privasi, menahan suara atau angin, memberi latar belakang suatu obyek atau memberi naungan yang teduh di musim panas. Rumput tidak hanya digunakan sebagai elemen permukaan, tetapi dapat juga digunakan sebagai penahan erosi serta memberi berbagai variasi warna dan tekstur.

Dalam perencanaan tapak, tanaman dapat dikatgorikan berdasarkan: jenis (besar kecilnya pohon.perdu/semak,umput), fungsi (fungsi ekologis pohon. Fungsi fisik pohon, fungsi estesis pohon), bentuk

dan struktur (tinggi dan lebar pohon), ketahanan (keadaan tanah, iklim, topografi, penyakit), warna batang, bunga serta buahnya (berguna atau tidak).

Penyusunan tanaman didasarkan pada hubungan di antara tanaman tersebut, dalam hal ukuran, bentuk, tekstur, dan warnanya. Apabila pola pengelompokan serta susunan jenis tanaman, ukuran, bentuk, tekstur, dan warnanya masing-masing telah diketahui dengan baik maka perencanaan dapat menyusun sendiri tata tanamnya berdasarkan satu atau beberapa sifat tanaman-tanaman tersebut.

Dengan demikian, kita dapat menyesuaikan kebutuhan, misalnya sebagai tanaman atau tempat bernaung, memberi tirai pemandangan, menahan angin atau memberi bayangan, membentuk ruang, memberi privasi, atau sebagai titik tangkap perhatian. Tanaman juga dapat memberi keteduhan, sebagai penahan angin, ataupun sebagai penutup tanah, menyaring atau memberi batas pemandangan, dan mempunyai pola bayangan yang menarik sepanjang siang hari.

#### c. Vegetasi Sebagai Estetis

Nilai estetika dari tanaman diperoleh dari perpaduan antara warna (daun, batang, bunga), bentuk fisik tanaman (batang, percabangan dan tajuk), tekstur tanaman, skala tanaman dan komposisi tanaman. Nilai estetis tanaman dapat diperoleh dari satu tanaman, sekelompok tanaman yang sejenis, kombinasi tanaman berbagai jenis ataupun kombinasi antara tanaman dengan elemen lansekap lainnya. Dalam konteks lingkungan, kesan estetis itu menyebabkan nilai kualitasnya akan bertambah.

### 3. Air/Water

Air memiliki daya tarik estetika yang sangat berarti. Pemandangan dan suara air, khususnya yang mengalir, menimbulkan sensasi tersendiri. Seringkali hal ini dapat dijadikan sebagai pusat perhatian dalam suatu konsep rancangan.

Penggunaan air di dalam rancangan tapak merupakan suatu hal yang tidak sederhana. Ada beberapa factor yang menyebabkan penggunaan air menjadi rumit dan hal ini harus dimengerti sebelum komponen air ini digabungkan ke dalam rancangan. Penggunaan komponen air sendiri bukan hanya menambahkan biaya awal untuk pemasangan, tetapi harus diperhitungkan juga adanya biaya pemeliharaan jangka panjang.

Dalam studi mengenai perancangan di air, bidang-bidang bahasan dapat dibagi dalam lima bagian berbeda, yaitu (Walker, 2002) :

#### a. Estetika

Dalam perancangan, beberapa efek air dapat dipadukan satu dengan lainnya. Air yang tenang dapat ditunjukkan melalui kolam refleksi, dimana kolam tersebut memiliki struktur dalam karakternya, seperti kolam berbentuk empat persegi panjang atau bentuk yang mengikuti alam. Air yang bergerak dapat berbentuk tebingan yang mengalir dari satu ketinggian ke bawah, semburan lembut, gelombang yang mengalir dengan bentuk sederhana, ataupun lebih bergemuruh, tidak beraturan, air bergelembung-gelembung, maupun kombinasi dari bentuk-bentuk tersebut.

#### b. Fungsi

Untuk menambah nilai estetika yang sudah dibahas, pada air mancur dapat ditambahkan bentuk

patung yang berfungsi sebagai pusat perhatian. Air dapat pula digunakan untuk merefleksikan beberapa pemandangan, baik alam ataupun struktur buatan seperti gedung-gedung. Kolam alamiah dapat berfungsi sebagai margasatwa dan lokasi pemancingan atau sebagai kolam penampungan air juga berfungsi sebagai sistem pendingin udara.

Efek suara yang ditimbulkan oleh beberapa bentukan air akan sangat berguna untuk meredam suara lain yang sangat mengganggu bila tidak dibantu dengan efek khusus yang ditimbulkan oleh air.

Air juga sangat berguna sebagai sumber untuk rekreasi bagi manusia. Kolam-kolam yang dibentuk untuk anak-anak dan dewasa bersama tempat bermain, bermain perahu, mendayung, dan sebagainya, merupakan contoh yang sangat tepat.

c. Struktural

Pada bagian ini menerangkan mengenai pemanfaatan air dalam sebuah kolam dan cara pembuatannya. Kolam-kolam ini dapat dibuat dalam beberapa kondisi yang berbeda-beda, misalnya dengan merancang dibawah garis tanah, diatas tanah, sejajar tanah atau merupakan perpaduan ketiganya. Untuk membangun kolam dan air mancur, paling sering digunakan beton bertulang cor ditempat. Bahan-bahan lain yang dapat digunakan merupakan perpaduan dengan beton, yang biasanya digunakan sebagai pelapis (batu bata, batu, beton pracetak, teraso, dan ubin keramik).

d. Mekanis

Perlengkapan yang biasa digunakan meliputi :

- Perpipaan.
- Pompa
- Saluran air.
- Pengontrol ketinggian air.
- Penahan banjir, dan sebagainya

#### 4. Perkerasan/Paving

Biasanya lahan yang abru dikembangkan memerlukan suatu perkerasan yang berfungsi sebagai permukaan yang kuat untuk menahan beban di atasnya. Namun, semakin banyak perkerasan maka akan semakin sedikit air yang akan meresap kedalam tanah, oleh karena itu harus memperhatikan jenis perkerasan yang akan digunakan. Berdasarkan penelitian, ditekankan perlunya permukaan perkerasan yang berpori-pori, yang memberi jalan bagi air untuk menuju lapisan tanah dibawahnya, sehingga aliran air tidak hanya mengalir ke sungai atau laut.

#### 5. Kontruksi/struktur

Pengaturan pembuatan arah perkerasan untuk sirkulasi, rampa, dinding dan pagar serta dinding-dinding penopang pada area luar bangunan.

### 2.3.3 Pengertian Rekreatif

Rekreatif memiliki pengertian sebagai menciptakan sifat yang dapat mengembalikan pikiran lebih baik dan berekreasi lebih baik. Rekreatif adalah sesuatu yang tidak membosankan, tidak monoton, dapat memberikan kesenangan tersendiri, sesuatu yang menghibur (Francis J. Geck, M. F. A, 1984).

Berdasarkan pengertian rekreatif dapat diambil dua indikator yang dianggap dapat membentuk karakter rekreatif yaitu tidak membosankan dan tidak monoton.

### 2.3.3.1 Karakter Rekreatif

#### 1. Tidak Membosankan

Untuk menciptakan karakter baik pada fasilitas pokok dan penunjang, perlu adanya keaneragaman dari beberapa hal yang digunakan pada suatu perancangan, dengan cara mengkomposisinya. Keaneragaman akan lebih terasa dalam menciptakan karakter rekreatifnya jika dibandingkan dengan hall-hal yang beragam/monoton (Edwar T. White, 1990). Karakter keaneragaman dapat diciptakan dengan elemen-elemen yang menciptakan suasana rekreatif, yaitu:

##### a. Proporsi

Yaitu perbandingan terhadap ukuran/skala yang seimbang, yang meliputi :

- Perbandingan antara panjang, lebar dan tinggi.
- Perbandingan antara dimensi unsur ruang dengan dimensi ruang.
- Perbandingan dimensi bukaan dengan dimensi ruang.

##### b. Bentuk

Wujud dasar dari bentuk yaitu lingkaran, segitiga dan bujur sangkar (Ching, 2008). Namun kita dapat mengubah bentuk sesuai dengan keinginan kita, yaitu dengan cara menggabungkan/menambah dan mengurangi bentuk tersebut.

##### c. Warna

Warna adalah unsur paling mencolok, yang dapat membedakan suatu bentuk terhadap lingkungannya. Warna juga

dapat mempengaruhi terhadap bobot visual suatu bentuk(Ching, 2008).

d. Material

Material adalah bahan bangunan yang digunakan dalam suatu ruang. Banyak macam material yang digunakan dalam suatu ruangan, baik yang ditampilkan dalam bentuk kasar ataupun halus (Francis J. Geck, M. F. A, 1984).

e. Tekstur

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

f. Dekorasi

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

2. Dinamis(tidak monoton)

Bentuk dinamis dapat diciptakan melalui :

a. Penggabungan Bentuk Dasar

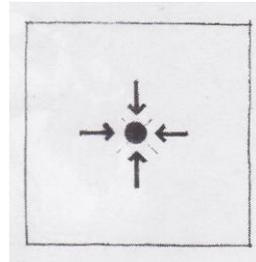
Wujud dasar dari bentuk yaitu, lingkaran, segitiga dan bujur sangkar(Ching, 2008).. Namun kita dapat mengubah bentuk sesuai dengan konsep/keinginan kita, yaitu dengan cara menggabungkan/menambah dan mengurangi bentuk tersebut

b. Penyusunan Bentuk

Macam-macam susunan bentuk(Ching, 2008) :

- Bentuk Terpusat

Sejumlah bentuk sekunder yang dikelompokkan terhadap suatu bentuk-berinduk pusat, dominan.

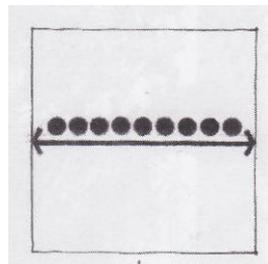


Gambar 2.12 Bentuk Terpusat

(sumber : Ching, 2008)

- Bentuk Linier

Serangkaian bentuk yang disusun secara berurutan di dalam sebuah baris.

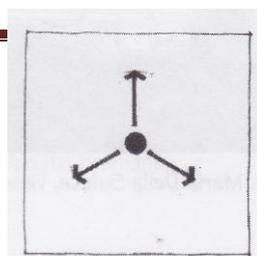


Gambar 2.13 Bentuk Linier

(sumber : Ching, 2008)

- Bentuk Radial

Suatu komposisi dari bentuk-bentuk linier yang memanjang keluar dari sebuah bentuk pusat dalam cara radial (arah jari-jari).

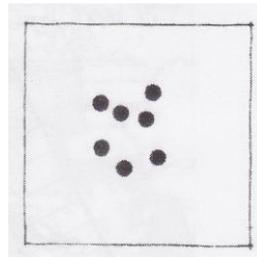


Gambar 2.14 Bentuk Radial

(sumber : Ching, 2008)

- Bentuk Terklaster

Suatu koleksi bentuk yang digabungkan bersama oleh kedekatan atau kesamaan dalam pembagian karakter visualnya.

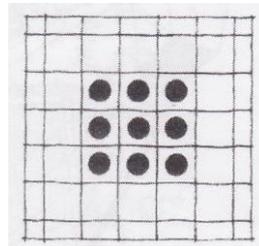


Gambar 2.15 Bentuk Terklaster

(sumber : Ching, 2008)

- Bentuk Grid

Seperangkat bentuk modular yang dihubungkan serta diatur suatu jarring tiga dimensional.



Gambar 2.16 Bentuk Grid

(sumber : Ching, 2008)

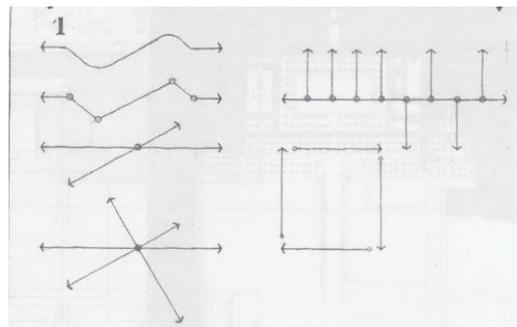
Sirkulasi juga bisa berpengaruh dalam proses munculnya karakter rekreatif dalam sebuah bangunan. Sirkulasi merupakan suatu sarana/arah untuk proses pencapaian/berpindah dari tempat satu ke tempat lain.

Sirkulasi juga berperan penting dalam proses kenyamanan suatu ruang (bangunan ataupun open space), oleh karena itu kita harus memperhatikan sirkulasi pada saat mendesain suatu ruang, supaya tidak terasa monoton/membosankan dan membuat tidak cepat capek.

Jalur sirkulasi dibedakan menjadi (Ching, 2008) :

- Linear

Seluruh jalur adalah linear. Namun, jalur yang lurus, dapat menjadi elemen pengatur yang utama bagi serangkaian ruang. Sebagai tambahan, jalur ini dapat berbentuk kurvalinear atau terpotong-potong. Bersimpangan dengan jalur lain bercabang, atau membentuk sebuah putaran balik.

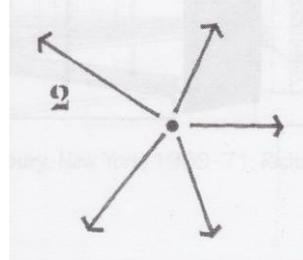


Gambar 2.17 Sirkulasi Linier

(sumber : Ching, 2008)

- Radial

Sebuah konfigurasi radial memiliki jalur-jalur linier yang menunjang dari atau berakhir di sebuah titik pusat.

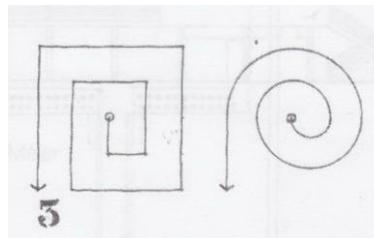


Gambar 2.18 Sirkulasi Radial

(sumber : Ching, 2008)

- Spiral

Sebuah konfigurasi spiral merupakan sebuah jalur tunggal yang menerus yang berawal dari sebuah titik pusat, bergerak melingkar, dan semakin lama semakin jauh darinya.

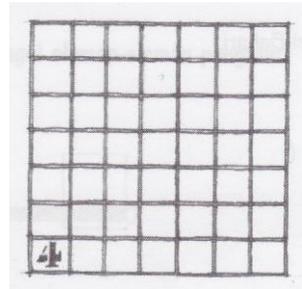


Gambar 2.19 Sirkulasi Spiral

(sumber : Ching, 2008)

- Grid

Sebuah konfigurasi grid terdiri dari dua buah jalur sejajar yang berpotongan pada interval-interval



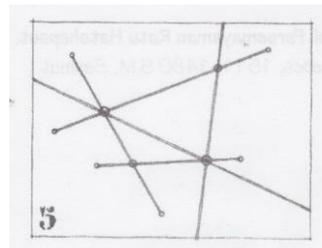
dan menciptakan area ruang berbentuk bujur sangkar atau persegi panjang.

Gambar 2.20 Sirkulasi Grid

(sumber : Ching, 2008)

- Jaringan

Sebuah konfigurasi jaringan terdiri dari jalur-jalur yang menghubungkan titik-titik yang terbentuk di dalam ruang



Gambar 2.21 Sirkulasi Jaringan

(sumber : Ching, 2008)

- Komposit

Pada kenyataanya, sebuah bangunan biasanya menggunakan kombinasi pola-pola berurutan. Titik-titik penting pada pola manapun akan menjadi pusat aktivitas, akses-akses masuk ke dalam ruangan dan aula, serta tempat bagi sirkulasi vertical yang disediakan dengan tangga, ram, dan elevator. Titik-titik ini menyelingi jalur jalur pergerakan menuju sebuah bangunan dan memberikan kesempatan untuk berhenti

sejenak, beristirahat, dan melakukan orientasi ulang. Untuk mencegah terjadinya sebuah jalur cabang yang berbelit dan tidak berorientasi, perlu adasusunan hirarkis di antara jalur dan titik-titik sebuah bangunan dengan cara membedakan skala, bentuk, panjang, dan penempatan mereka.

## 2.4 Kesimpulan

Bagian ini merupakan hasil kesimpulan dari kajian pustaka yang berisi variabel – variabel dengan penekanan atau kriteria, sehingga nantinya akan digunakan untuk menguji hasil rancangan.

*Tabel 2.1 Indikator, Variabel, Tolak Ukur dan Pengujian*

No	Variabel	Indikator		Tolak Ukur
	Lansekap	Rekreatif	Petualangan	
1.	Bentuk Muka Tanah	Keanekaragaman dan dinamis	Penuh resiko dan melibatkan fisik	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ketinggian kontur.</li> <li>- Menantang ( tingkat kemiringan).</li> <li>- Rintangan.</li> </ul>
2.	Vegetasi	Keanekaragaman dan dinamis	Penuh resiko , mengasyikan dan melibatkan fisik	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jenis dan fungsi vegetasi yang digunakan.</li> <li>- Menantang (lebat, kerapatan).</li> <li>- Rintangan.</li> </ul>
3.	Air	Keanekaragaman dan dinamis	Mengasyikan dan melibatkan fisik	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fungsi dan aliran air.</li> <li>- Menantang.</li> <li>- Rintangan.</li> <li>- Media bermain.</li> </ul>
4.	Perkerasan dan sirkulasi	Keanekaragaman dan dinamis	Mengasyikan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jenis, pola perkerasan dan sirkulasi</li> <li>- Proporsi, bentuk,</li> </ul>

				material dan tekstur
5.	Struktur	Keanekaragaman dan dinamis	Mengasyikan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jenis struktur</li> <li>- Proporsi, bentuk, material dan tekstur</li> </ul>

*Sumber : Analisa Penulis 2011*