

BAB IV

ANALISIS

4.1 Analisis Site

Lokasi site terletak di desa Srimulyo Piyungan Bantul di dusun Onggopatran yang berdekatan dengan Jalan Wonosari. Site ini memiliki potensi alam maupun lansekap yang baik terutama site memiliki aliran sungai kecil yang terdapat ditengah site.

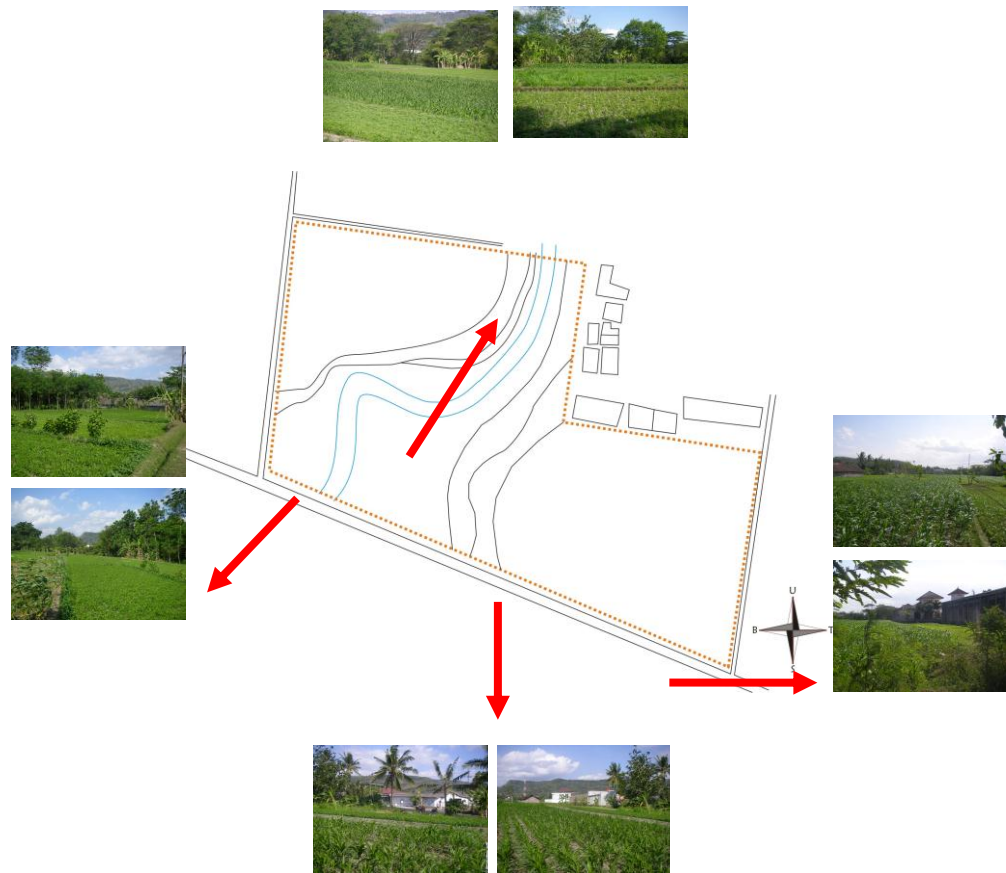


Gambar 4.1 Site

(sumber : Analisa Penulis, 2011)

4.1.1 Kondisi Existing Tapak

Hampir sekeliling site berupa area persawahan yang sekarang dijadikan sebagai lahan untuk menanam tanaman jagung. Beberapa tanah sudah dimanfaatkan untuk bangunan. Letak permukiman penduduk berada di sebelah utara dan selatan site. Sedangkan sebelah barat dan timur berupa lahan tanaman jagung. Di tengah site memiliki aliran sungai kecil yang bisa dimanfaatkan dalam pengolahan tapak

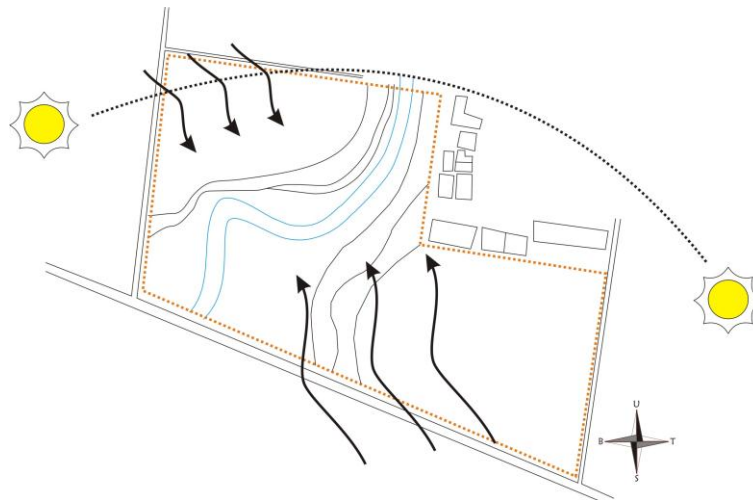


Gambar 4.2 Existing Tapak

(sumber : Analisa Penulis, 2011)

4.2 Analisis Matahari dan Arah Angin

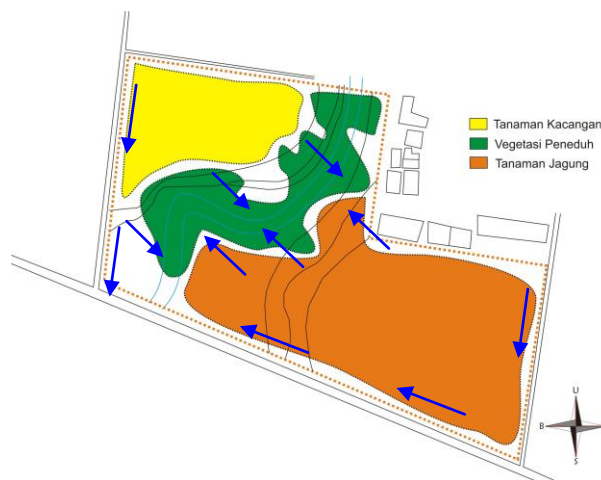
Sinar matahari yang bersinar sepanjang tahun menjadi salah satu kelebihan iklim tropis. Sinar matahari yang terdapat pada site sangat bebas menyinari seluruh bagian tapak kecuali yang berada di sekitar sungai karena terdapat banyak vegetasi. Oleh karena itu, ini menjadi salah satu kelebihan yang terdapat di tapak dan akan dimanfaatkan semaksimal mungkin. Untuk arah angin yang berhembus dari arah Barat Laut berupa angin daratan sedangkan arah angin yang berhembus dari arah Tenggara berupa angin laut yang telah direduksi oleh air sungai. Dengan keadaan demikian, perlu adanya barrier dalam bentuk vegetasi untuk mengontrol angin berlebih yang masuk kedalam site.



Gambar 4.3 Arah Matahari dan Arah Angin

(sumber : Analisa Penulis, 2011)

4.3 Analisis Drainase dan Vegetasi



Gambar 4.4 Analisis Drainase dan Vegetasi

(sumber : Analisa Penulis, 2011)

4.3.1 Drainase

Drainase merupakan salah satu factor yang harus kita perhatikan, ini berfungsi supaya tidak terjadi genangan air pada waktu terjadi hujan

dan memudahkan penyaluran air ketempat pengaliran. Drainase yang terdapat di site sudah baik, karena di kanan dan kiri jalan sudah terdapat saluran drainase. Terutama di bagian Selatan site berdekatan dengan Jalan Raya Wonosari memiliki lebar 2m sedangkan di jalan lingkungan memiliki lebar 40-60 cm.

Air yang terdapat di site akan disalurkan dan diresapkan melalui sumur peresapan, baik dari ruang dalam maupun luar. Ini bertujuan untuk menjaga kestabilan air tanah dan menaggulangi terjadinya genangan air dalam tapak.

4.3.2 Vegetasi

Vegetasi yang terdapat di dalam tapak yaitu jagung dan kacang tanah, sedangkan vegetasi lainnya yang terdapat tepian sungai kecil berupa semak-semak, pisang, bamboo, dan beringin. Masih minimnya vegetasi yang terdapat di dalam site, oleh karena itu diperlukan penambahan vegetasi untuk mendukung lansekap yang rekreatif dengan nuansa petualangan.

Vegetasi padi dan kacang tanah yang terdapat di dalam site akan dihilangkan dan diganti dengan vegetasi baru, yaitu: peneduh (tanjung, angšana, semarak api, cassia kuning), pengarah (palem raja, glodokan pecut), estetis (alamanda, gladiol, bakung, bunga merak), pembatas (siantan, bamboo jepang), penyerap polusi(angšana, tanjung, puring).

4.4 Analisis Sirkulasi dan Kebisingan

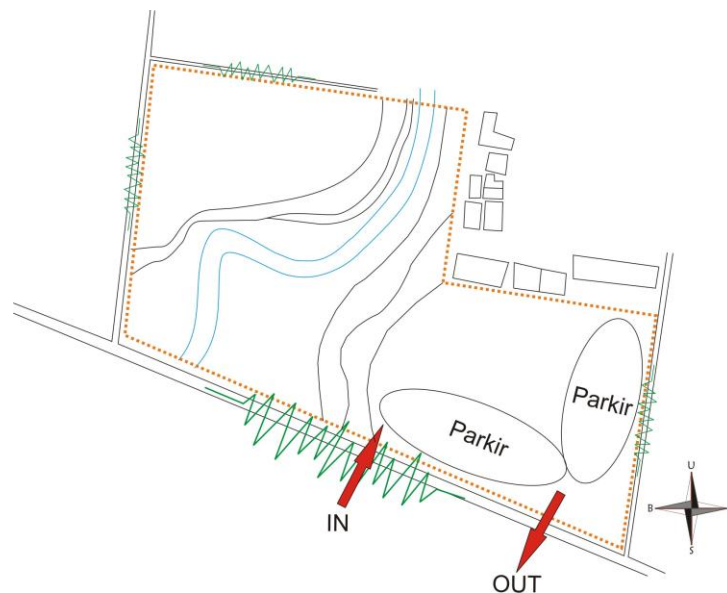
4.4.1 Sirkulasi

Letak site berada di Utara Jl. Raya Wonosari Piyungan Bantul dan jalur ini merupakan jalur penghubung kota Jogja dengan Wonosari, dengan demikian untuk masalah transportasi baik kendaraan umum maupun pribadi tidak menjadi kendala. Arah sirkulasi baik di Jl. Raya Wonosari yang memiliki lebar 7 m terdiri dari dua arah lalu lintas.

Area masuk sirkulasi tapak diletakkan disebelah timur dan selatan site, ini sesuai dengan jalur sirkulasi yang terdapat di Jl. Raya Wonosari dan memudahkan akses kendaraan maupun manusia untuk menghindari kemacetan lalu lintas.

4.4.2 Kebisingan

Sumber kebisingan utama terdapa di Jl. Raya Wonosari, karena jalan ni merupakan jalur antar kota sedangkan jalan lingkungan yang berada di Barat dan Timur site sangat kecil dan tidak terbilang mengganggu site, karena frekuensi kendaraan yang lewat sedikit dan jarang. Dari permukiman penduduk juga menimbulkan kebisingan, namun tidak begitu mengganggu, karena sudah di serap oleh vegetasi yang terdapat sekitar sungai kecil.



Gambar 4.5 Analisis Sirkulasi dan Kebisingan

(sumber : Analisa Penulis, 2011)

4.5 Analisis Kebutuhan Ruang

4.5.1 Jenis Kegiatan dan Kebutuhan Ruang

4.5.1.1 Pengelola dan karyawan

Kegiatan pengelola dan karyawan adalah segala kegiatan yang berhubungan dalam pengelolaan seperti administrasi, pemeliharaan, maupun melayani tamu secara langsung, dan lain-lain.

Tabel 4.1

Jenis Kegiatan dan Kebutuhan Ruang Pengelola dan Karyawan

Jenis Kebutuhan	Kebutuhan Ruang
Pelayan umum	<ul style="list-style-type: none"> - Loket - Hall - Lounge - Locker - R. Ganti + Shower - Toilet - Life guard pos + P3K
Administrasi	<ul style="list-style-type: none"> - R. Manager - R. Karyawan - R. Security - R. Life Guard - R. Rapat - R. Ganti + loker - Gudang - Toilet
Mekanikal	<ul style="list-style-type: none"> - R. MEE - R. Utilitas - R. Genset - R. Pompa Air dan Filter - R. Peralatan

Sumber : Analisa penulis, 2011

4.5.1.2 Pengunjung

Kegiatan pengunjung water adventure park adalah menikmati fasilitas rekreasi maupun permainan yang ada di dalamnya.

Tabel 4.2

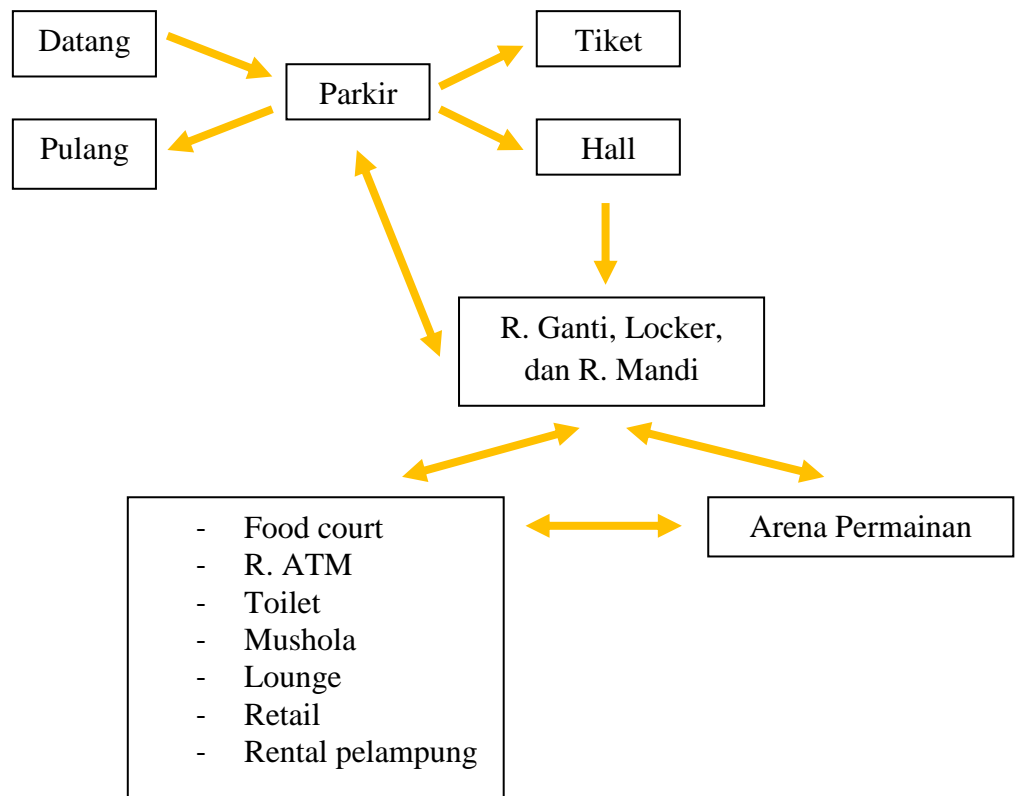
Jenis Kegiatan dan Kebutuhan Ruang Pengunjung

Jenis Kebutuhan	Kebutuhan Ruang
Area Service	<ul style="list-style-type: none"> - Food court - R. ATM - R. Ganti dan Locker - Toilet - Mushola - Lounge - Retail - Rental pelampung - Parkir
Area Permainan	<ul style="list-style-type: none"> - Papan seluncur - Pipa seluncur - Lazy river - Wave pool - Kiddie pool - Dance fontaine - Flying fox - Marine brigde - Bungy jumping

Sumber : Analisa penulis, 2011

4.5.2 Alur Kegiatan Pelaku

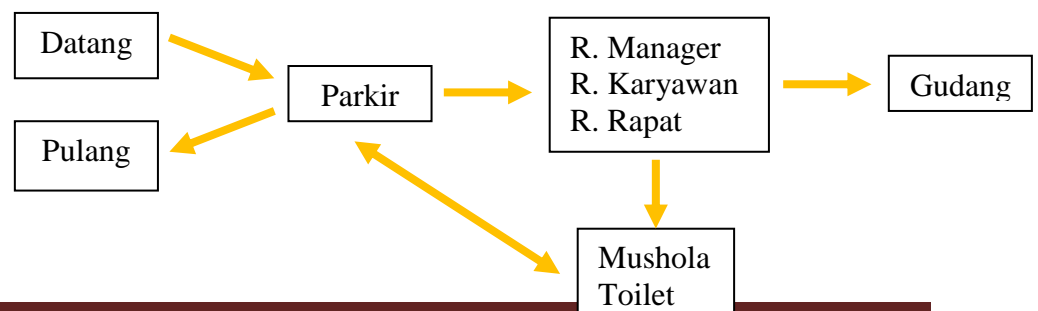
4.5.2.1 Alur Kegiatan Pengunjung



Gambar 4.6 Alur Kegiatan Pengunjung

(sumber : Analisa Penulis, 2011)

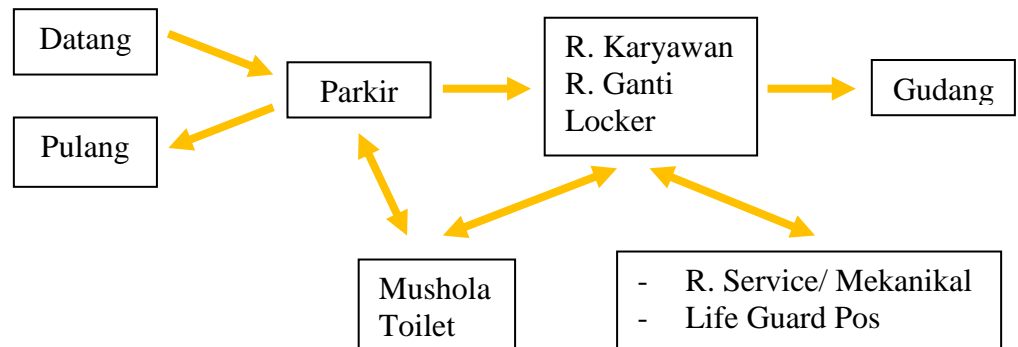
4.5.2.2 Alur Kegiatan Pengelola



Gambar 4.7 Alur Kegiatan Pengelola

(sumber : Analisa Penulis, 2011)

4.5.2.3 Alur Kegiatan Service



Gambar 4.8 Alur Kegiatan Service

(sumber : Analisa Penulis, 2011)

4.5.3 Kebutuhan Ruang dan Besaran Ruang

Tabel 4.3

Kebutuhan Ruang dan Besaran Ruang

No	Jenis Ruang	Jumlah Ruang	Kapasitas	Standart (m ²)	Besaran (m ²)
Pelayanan Umum					
1.	Loket	1	4	2.93 m ² /org	11.72 m ²
2.	Hall	1	50	1.44 m ² /org	72 m ²
3.	Lounge	1	30	0.86 m ² /org	25.8 m ²
4.	Locker	2	50	0.6 m ² /org	60 m ²
5.	K. Ganti	2	15	1.2 m ² /org	36 m ²
6.	Shower	2	10	1 m ² /org	20 m ²
7.	Toilet	2	6	1.4 m ² /org	16.8 m ²
8.	Life Guard Post	3	2	1 m ² /org	6 m ²
9.	P3K	3	3	1.3 m ² /org	11.7 m ²
Jumlah					260.02 m²
Administrasi					
1.	R. Manager	1	3	2.5 m ² /org	7.5 m ²

2.	R. Karyawan	1	5	1.5 m ² /org	7.5 m ²
3.	R. Security	1	3	1.5 m ² /org	4.5 m ²
4.	R. Life Guard	1	3	1.5 m ² /org	4.5 m ²
5.	R. Rapat	1	6	2 m ² /org	12 m ²
6.	K. Ganti	3	1	1.2 m ² /org	3.6 m ²
7.	Loker	1	10	0.6 m ² /org	6 m ²
8.	Gudang	1	4	5 m ² /org	20 m ²
9.	Toilet	3	1	1.4 m ² /org	4.2 m ²
Jumlah					69.8 m²
Mekanikal					
1.	R. MEE	1	3	3 m ² /org	9 m ²
2.	R. Tangki	2	-	-	16 m ²
3.	R. Genset	1	-	-	30 m ²
4.	R. Pompa Air	1	-	-	6 m ²
5.	R. Filter	4	-	-	4 m ²
6.	R. Peralatan	1	-	-	20 m ²
Jumlah					85 m²
Area Service					
1.	Food court			-	-
	- Retail + Dapur	15	-	-	400 m ²
	- Meja + Kursi Makan	100	-	-	500 m ²
2.	R. ATM	4	1	1.2 m ² /org	2.8 m ²
3.	Lounge	1	30	0.86 m ² /org	25.8 m ²
4.	Retail	5	10	1 m ² /org	50 m ²
5.	Rental pelampung	-	-	-	12 m ²
6.	Mushola	1	10	1.04 m ² /org	10.4 m ²
7.	Toilet	2	6	1.4 m ² /org	16.8 m ²
8.	Parkir				
	- Bus	1	4 bus (210 org)	43.8 m ² /org	175.2 m ²
	- Mobil	1	20 mobil (160 org)	12.5 m ² /org	250 m ²
	- Motor	1	50 motor (100 org)	0.5 m ² /org	50 m ²
Jumlah					1493 m²
Area Permainan					
	Papan seluncur	1	-	-	250 m ²
	Pipa seluncur	1	-	-	200 m ²
	Lazy river	1	-	-	1300 m ²
	Wave pool	1	-	-	2000 m ²
	Kiddie pool	1	-	-	300 m ²
	Dance fontaine	1	-	-	150 m ²

	Flying fox	1	-	-	900 m ²
	Marine brigde	1	-	-	600 m ²
	Bungy jumping	1	-	-	800 m ²
Jumlah					6500 m²
Total Area					8407.82 m²
Sirkulasi 30 %					2522.35 m²
Luas Total Keseluruhan					10930.17 m²

Sumber : Data Arsitek jilid 2 (Neufert) dan Analisa penulis, 2011

4.6 Analisis Lanskap yang Rekreatif dan Petualangan

Tabel 4.4

Indikator, Variabel, Tolak Ukur dan Pengujian

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

	sirkulasi	dan dinamis		<ul style="list-style-type: none"> - Rintangan. - Media bermain.
5.	Struktur	Keanekaragaman dan dinamis	Mengasyikan	<ul style="list-style-type: none"> - Jenis struktur - Menantang. - Rintangan. - Media bermain.

Sumber : Analisa Penulis, 2011

4.6.1 Bentuk Muka Tanah

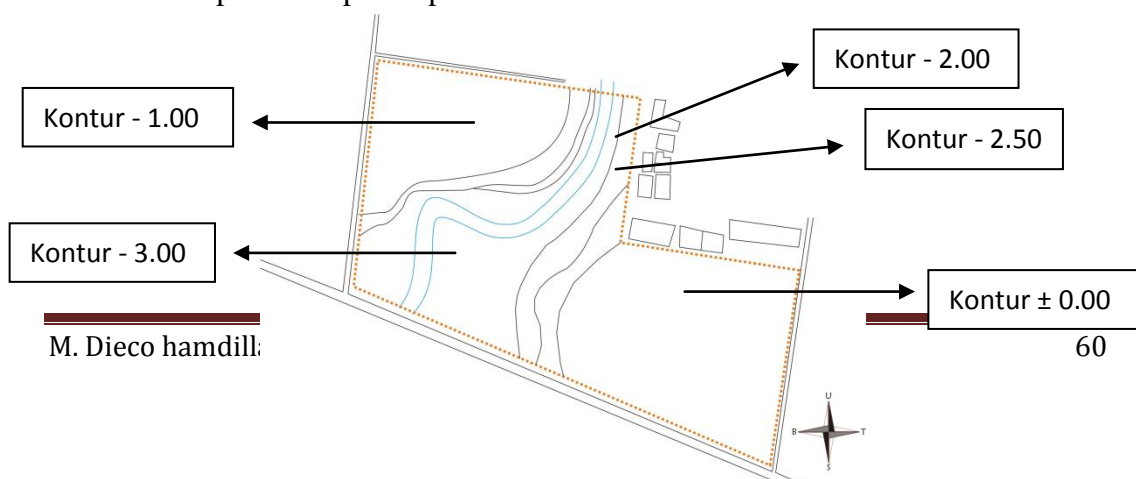
Bentuk muka tanah yang rekreatif dan petualangan dimunculkan melalui :

a. Keanekaragaman

Bentuk Muka Tanah akan diolah dengan permainan cut & fill, sehingga terdapat beberapa variasi ketinggian kontur, yaitu datar (0-5°), landai (5-15°) dan terjal (<40°)

b. Penuh Resiko dan Melibatkan Fisik

Kontur terjal yang berkesan penuh resiko dimanfaatkan sebagai sirkulasi dan area permainan yang menantang. Dengan adanya perbedaan ketinggian pada setiap zona akan menghadirkan suasana yang tidak membosankan. Setiap zona maupun area permainan akan memiliki ketinggian yang berbeda-beda, yang dihubungkan anak tangga. Dengan demikian pengunjung akan merasakan tantangan pada setiap area permainan.



Gambar 4.9 Ketinggian Kontur
(sumber : Analisa Penulis, 2011)

4.6.2 Vegetasi

Vegetasi yang terdapat di dalam site akan diolah sedemikian rupa sehingga mendukung lansekap yang rekreatif dengan nuansa petualangan, yaitu dengan cara :

a. Keanekaragaman

Vegetasi yang digunakan lebih dari satu jenis, mulai dari fungsi (peneduh, pengarah, estetis, penyaring polusi), bentuk (menyebar, bulat, simetris), warna, daun (rapat, jarang), dan bunga (berbunga dan tidak berbunga) selain itu cara penanaman vegetasi juga di kombinasikan, bergerombol dan kerapatan penanaman vegetasi.

b. Penuh Resiko, Mengasyikan dan Melibatkan Fisik

Vegetasi dimanfaatkan sebagai sarana bermain, misalnya permainan flying fox. Dimana permainan ini melibatkan fisik dan mengasyikan.



Gambar 4.10 Gladiol

(sumber : google, 2011)



Gambar 4.11 Glodokan

(sumber : google, 2011)



Gambar 4.12 Angsana

(sumber : google, 2011)

4.6.3 Air

Elemen air diolah menjadi rekreatif dan petualangan, yaitu dengan cara

- a. Keanekaragaman

Keanekaragaman air dapat diciptakan mulai dari aliran air (diam, mengalir kebawah, air mancur), gelombang air (tenang, sedang dan tinggi), suara yang dihasilkan oleh air (gemicik, sedang dan keras), bentuk (bulat, persegi, segitiga maupun kombinasi), material (alami dan buatan), tekstur (kasar dan halus).

b. Mengasyikan dan Melibatkan Fisik

Aliran air yang deras maupun bergelombang memiliki kesan yang mengasyikan yang dimanfaatkan sebagai area permainan seperti wave pool atau kolam yang berombak.

4.6.4 Perkerasan

Perkerasan yang terdapat di site akan diolah menjadi rekreatif dan petualangan yaitu melalui keanekaragaman dan mengasyikan, seperti : perkerasan yang dipadukan dengan cara kombinasi material (lunak dan keras), pola perkerasan (teratur, radial , acak dan kombinasi), warna tekstur (halus dan kasar).



Gambar 4.13 Paving berumput

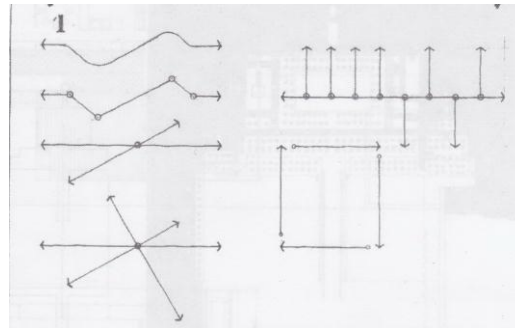
(sumber : google, 2011)

4.6.5 Sirkulasi

Karakter rekreatif dan petualangan sirkulasi diciptakan melalui :

a. Pola

Pola sirkulasi ada beberapa macam, yaitu linier, radial, spiral, grid, jaringan, komposit (Ching, 2008). Karakter rekreatif sirkulasi dapat dimunculkan melalui penggunaan dua atau lebih pola sirkulasi, sehingga terdapat keanekaragaman dan tidak monoton.



Gambar 4.14 Sirkulasi Linier

(sumber : Ching, 2008)

b. Mengasyikan dan Melibatkan Fisik

Dalam sirkulasi dapat dimunculkan melalui tanjakan pada perbedaan kontur, sehingga membutuhkan fisik dan tenaga untuk melewatinya. Selain itu mendapat suasana yang berbeda ketika menaiki dan menuruni sirkulasi tersebut.

4.6.6 Struktur

Struktur yang mendukung lanskap rekreatif dan petualangan harus menciptakan karakter yang beranekaragaman dan mengasyikan dilihat dari bentuk, material dan tekstur. Penerapan material dan detail yang dapat memberi kesan rekreatif pada pengunjung. Menurut Edwar T.White, 1990 keaneragaman akan lebih terasa dalam menciptakan karakter rekratifnya jika dibandingkan dengan hal-hal yang monoton.