

# **PENGEMBANGAN REKREASI TAMAN DEWI DI SIBOLANGIT**

## **TUGAS AKHIR**

*Disusun Dan Diajukan Untuk Memenuhi  
Persyaratan Ujian Mencapai Gelar Sarjana Teknik  
Pada Fakultas Teknik Universitas Medan Area  
Sumatera Utara*

Oleh :

Ridwan Limbong  
STB. 03 814 0016



**PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS MEDAN AREA  
TAHUN 2006**

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 3/1/24

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

**Judul Tugas Akhir : PENGEMBANGAN REKREASI TAMAN DEWI  
DI SIBOLANGIT.**

**Nama Mahasiswa : Ridwan Limbong**

**No. Stambuk : 03 814 0016**

**NIRM :**

**Jurusan : ARSITEKTUR**

**Menyetujui :  
Komisi Pembimbing**

**Pembimbing I**



**Drs. Dien S Halim, Msc**

**Pembimbing II**



**Ir. Amir Hutagaol**

**Mengetahui :**

**Fakultas Teknik  
Dekan**



**Drs. Dadan Ramdan, M.Eng., M.Sc**

**Jurusan Teknik Arsitektur  
Ketua**



**Ir. Yafiz, MSA**

**Tanggal Lulus :  
UNIVERSITAS MEDAN AREA**

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 3/1/24

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

## KATA PENGANTAR

Pujia dan syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas segala rahmat dan hidayat yang diberikannya kepada penyusun sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi persyaratan akademis mata kuliah "*Tugas Akhir Arsitektur*" pada Semester VIII Tahun Akademis 2005/2006 di Fakultas Teknik Jurusan Arsitektur, Universitas Medan Area. Skripsi ini merupakan pedoman dalam Proses Perencanaan dan Perancangan Tugas Akhir Arsitektur yang berjudul "***PENGEMBANGAN REKREASI TAMAN DEWI DI SIBOLANGIT***".

Atas pengarahan dan bimbingan dalam Proses Perencanaan dan Perancangan yang diberikan, pada kesempatan ini penyusun mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada :

1. Bapak Ir. YAFIZ MSA, selaku Ketua Jurusan di Fakultas Teknik Jurusan Arsitektur Universitas Medan Area.
2. Bapak Drs. DIEN S. HALIM, MSC selaku dosen Pembimbing I yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga dan pikiran serta membimbing penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
3. Bapak Ir. AMIR HUTAGAOL selaku dosen Pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga dan pikiran serta membimbing penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.



4. Kak RUSTI SILABAN selaku pegawai tata usaha di Fakultas Teknik Jurusan Arsitektur.
5. Ayahanda dan Ibunda tercinta yang telah memberikan dorongan baik berupa bantuan moril dan material sehingga skripsi ini dapat selesai.
6. Keluarga, Abang P. LIMBONG SH, dan Kakak Drs. S.A.R. Naibaho yang telah memberikan bimbingan dan nasehat.
7. Teman-teman seperjuangan dalam study yang telah banyak membantu dalam memberikan masukan pemikiran kepada penulis.

Semoga Tuhan Yang Maha Kuasa, senantiasa melimpahkan berkah dan RahmatNya kepada kita semua.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari kesempurnaan dan mengandung banyak kekurangan, meskipun telah banyak menerima masukan dari berbagai pihak, oleh sebab itu penulis mengharapkan saran-saran positif dari semua kekurangannya dan semoga Tugas Akhir ini bermanfaat bagi pembaca, penulis dan pihak lain yang berkepentingan.

Medan, April 2005  
Penulis,

**RIDWAN LIMBONG**  
Nim: 03.814.0016

## DAFTAR ISI

Kata Pengantar .....	i
Daftar Isi .....	iii
Daftar Gambar .....	iv
<b>BAB I Pendahuluan.....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Perumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Permasalahan .....	2
1.4. Tujuan.....	3
1.5. Metodologi Pembahasan.....	3
1.6. Skematik Pemikiran .....	5
1.7. Sistematika Penulisan.....	6
<b>BAB II Tinjauan Umum Terhadap Taman Rekreasi.....</b>	<b>7</b>
2.1. Tinjauan Tentang Taman Rekreasi .....	7
2.2. Sejarah Taman Rekreasi .....	8
2.3. Pembagian Rekreasi .....	9
2.4. Interpretasi Rekreasi dalam Lingkungan Binaan.....	11
2.5. Elemen-Elemen Desain .....	11
2.6. Tinjauan Tentang Ruang, Sirkulasi dan Lansekap.....	16
2.6.1. Ruang .....	16
2.6.2. Hubungan Manusia dengan Ruang.....	17

2.6.3. Pencapaian Ruang.....	17
2.6.4. Ruang Terbuka .....	18
2.6.4.1. Ruang Terbuka Ditinjau dari Keगतannya ..	19
2.6.4.2. Ruang Terbuka Ditinjau dari Bentuknya.....	20
2.6.4.3. Ruang Terbuka Ditinjau dari Sifatnya.....	20
2.6.5. Ruang dan Waktu .....	21
2.6.5.1. Pengertian Ruang dan Waktu dalam Kaitannya .....	22
2.6.5.2. Ruang dan Waktu dalam Kaitannya dengan Lanskap Design .....	22
2.6.5.3. Hubungan Ruang dan Waktu dalam Bentuk Suatu Gerakan dalam Perencanaan .....	24
2.7. Tinjauan Tentang Ruang Arsitektur .....	25
2.7.1. Ruang Hidup.....	25
2.7.2. Ruang Mati.....	26
2.8. Pembatas .....	26
2.8.1. Peranan Pembatas .....	27
2.8.2. Pagar dan Pembatas .....	28
2.9. Perancangan Lanskap .....	30
2.10. Tinjauan Tentang Penggura/Pemakai Taman Rekreasi .....	34
2.10.1. Tinjauan Terhadap Anak.....	34
2.10.2. Tinjauan Tentang Psikologi Anank .....	34
2.10.3. Tijakan Fisik dan Ruang Gerak Anak.....	35



2.10.3.1. Ruang Gerak .....	36
2.10.3.2. Kegiatan di dalam Ruang.....	36
2.10.3.3. Kegiatan di luar Ruang.....	37
2.10.3.4. Sistem Keterkaitan dalam Perencanaan dan Perancangan .....	37
2.11. Sistem Keterkaitan Informasi dan Promosi .....	43
2.11.1. Sistem Keterkaitan Visual.....	44
<b>BAB III Tinjauan Tentang Lokasi.....</b>	<b>45</b>
3.1. Keadaan Tapak Perencanaan .....	45
3.2. Normalisasi Jarak .....	45
3.3. Kondisi Fisik Sibolangit.....	46
3.4. Tapak/Lokasi adalah Telah Memenuhi Persyaratan .....	46
3.5. Sarana Yang Telah Ada di Taman Dewi.....	47
3.6. Lampiran Gambar/Peta Lokasi Sibolangit.....	48
<b>BAB IV Analisa Perencanaan .....</b>	<b>49</b>
4.1. Perhitungan Luas Lahan .....	49
4.2. Perhitungan Luas Bangunan dan Lahan Rekreasi.....	49
4.3. Program Ruang .....	50
4.4. Analisa.....	53
<b>BAB V Konsep.....</b>	<b>54</b>
5.1. Lampiran.....	60

## DAFTAR PUSTAKA

## LAMPIRAN

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1. LATAR BELAKANG

Penduduk semakin bertambah kian tahun dan seiring dengan itu kebutuhan manusia semakin bertambah juga. Dilihat dari kebutuhan manusia sehari-hari, bahwa manusia itu butuh tempat istirahat setelah lelah melaksanakan aktifitas dan adanya keinginan untuk bersama keluarga. Untuk menjawab itu timbullah suatu tempat untuk beristirahat yang dapat menampung keinginan manusia tersebut. Salah satunya adalah rekreasi yang dapat menampung banyak orang dan dilihat dari segi aktifitasnya di sediakan suatu tempat yang layak untuk taman rekreasi . Kebanyakan rekreasi tersebut berada di luar kota namun mudah di jangkau manusia dengan menempuh waktu yang dapat berlangsung satu hari.

Salah satu tempat yang menyediakan sarana di atas terdapat di kecamatan Sibolangit desa Bandar Baru. Dimana tempat tersebut banyak dikunjungi orang baik dari daerah itu sendiri maupun dari luar kota khususnya dari Medan. Nama tempat tersebut adalah “Rekreasi Taman Dewi”. Tempat tersebut sangat bagus dan strategis sebagai tempat rekreasi. Pencapaian ke tempat tersebut sangat mudah dengan adanya sarana transportasi yang banyak dan jarak tempuh hanya 1 jam perjalanan misalnya dari Medan.

Dengan melihat kondisi 10 tahun ke depan pengunjung taman tersebut akan semakin bertambah, sehingga penulis mengambil kesimpulan bahwa tempat tersebut sangat bagus untuk di kembangkan melihat pengunjung dan sarana yang bagus juga.

Sehingga penulis membuat suatu fenomena yang cocok yaitu:



## ***PENGEMBANGAN REKREASI TAMAN DEWI SIBOLANGIT***

### **1.2. PERUMUSAN MASALAH**

Bagaimana menyediakan sarana rekreasi bagi masyarakat perkotaan sehingga masyarakat kota dapat terlepas dari rutinitas dan kejenuhan.

Bagaimana menyediakan fasilitas rekreasi yang bersifat alami sehingga masyarakat dapat menghirup udara segar pegunungan.

Bagaimana menyediakan fasilitas bagi masyarakat dimana mereka dapat melakukan interaksi dalam keluarga dan dalam lingkungan sosial sehingga terjalin keakraban.

Bagaimana menyediakan suatu sarana rekreasi dimana dalam melakukan aktifitas rekreasi dapat dinikmati anak-anak dan dewasa.

### **1.3. BATASAN PERMASALAHAN**

Ruang lingkup pembahasan Rekreasi Taman Dewi Sibolangit diarahkan menjadi kawasan rekreasi yang telah di perhitungkan untuk perkembangan kedepan Dengan lokasi desa Bandar Baru, kecamatan Sibolangit.

Penulis membatasi permasalahan pada fungsi sebagai sarana rekreasi yang menyediakan berbagai macam rekreasi khususnya anak-anak dan dewasa.

#### 1.4. TUJUAN

Dengan adanya sarana yang ada sekarang ini kurang dapat memenuhi keinginan masyarakat untuk masa mendatang sehingga perlu adanya penataan dan pengembangan.

Menentukan pola taman yang dapat memenuhi kegiatan masyarakat yang sesuai dengan permintaan pengunjung atau masyarakat. Dengan menerapkan desain arsitektural dan perwujudan desain yang dapat menikmati kesan yang alami, maka di harapkan ciri dan pola taman yang sesuai dengan keinginan dan sifat cinta akan alam Indonesia.

Menciptakan konsep yang dapat menarik pengunjung datang ke tempat tersebut.

Menciptakan desain arsitektur yang mencakup : Kreatif, Komunikatif, dan Komersial.

#### 1.5. METODOLOGI PEMBAHASAN

Dalam menyusun makalah ini di gunakan metode penulisan yang bersifat deduktif, yaitu menelusuri aspek-aspek yang bersifat umum untuk diterapkan secara khusus dalam proyek yang sedang direncanakan.

Dalam pengumpulan data yang bersifat eksisting di lakukan survei lapangan dan observasi, sedangkan untuk memperoleh data-data peraturan, standar-standar dan rencana-rencana diadakan studi literatur dan wawancara. Cara-cara memperoleh data :

##### 1. Studi Literatur

Membahas pengertian dan syarat-syarat yang dibutuhkan oleh fungsi-fungsi yang berhubungan dan mendukung dalam perencanaan Taman Rekreasi.

##### 2. Studi Lapangan

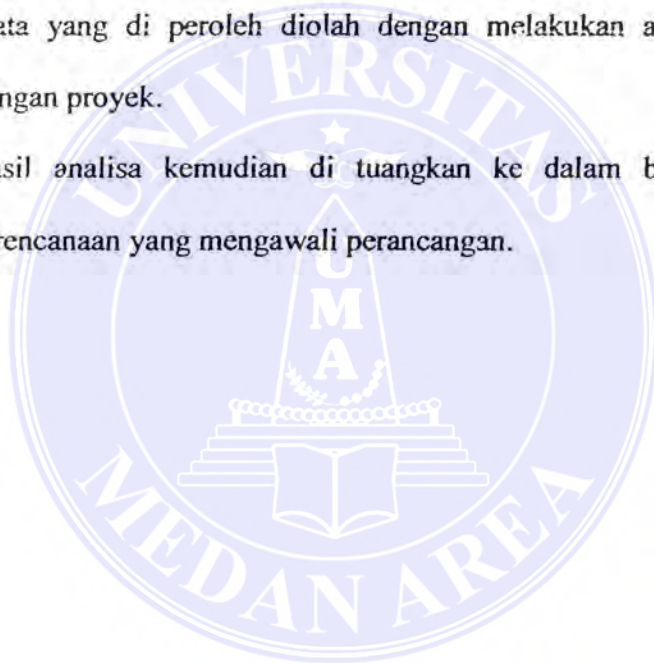
Berupa peninjauan langsung kelokasi proyek serta pendataan segala keperluan yang berkaitan dengan proyek.

#### **Teknik Pencarian Data**

1. Pengamatan visual
2. Pengumpulan data
3. Dokumentasi gambar dan foto.

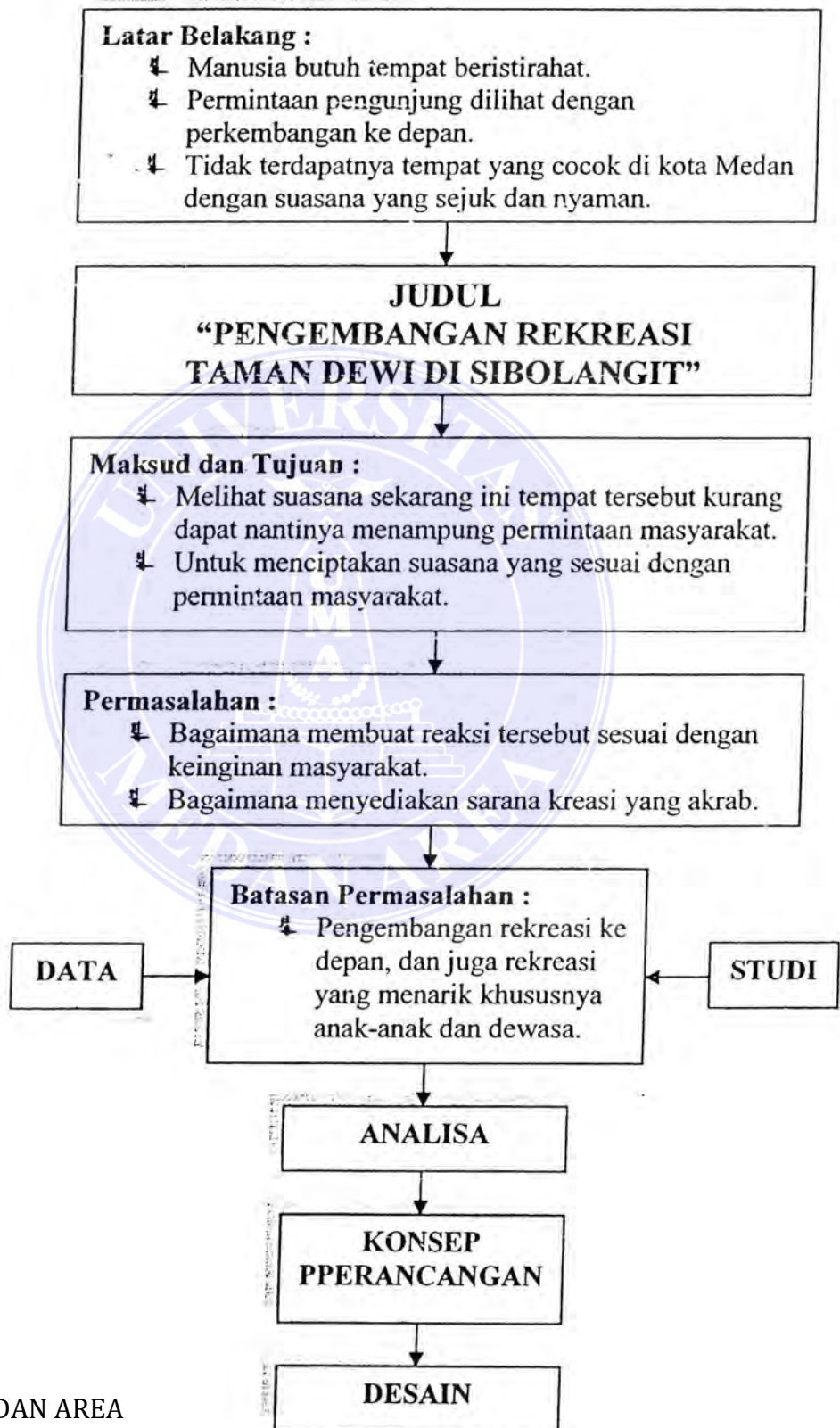
#### **Teknik Pengolahan Data**

1. Data yang di peroleh diolah dengan melakukan analisa yang berkaitan dengan proyek.
2. Hasil analisa kemudian di tuangkan ke dalam bentuk konsep-konsep perencanaan yang mengawali perancangan.





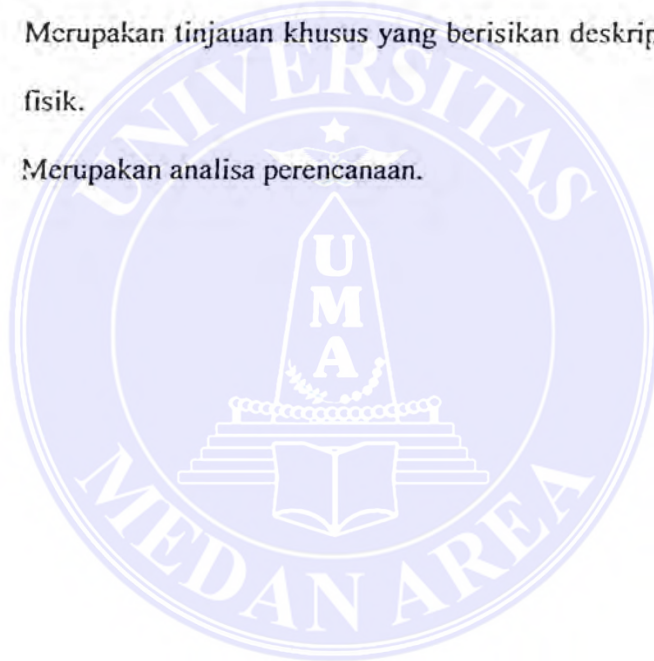
**1.6. SKEMATIK PEMIKIRAN**



## 1.7. SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika pembahasan dapat di uraikan sebagai berikut :

- BAB I : Pendahuluan, berisikan latar belakang proyek, perumusan masalah, pembatasan masalah, maksud dan tujuan, keluaran, metoda pembahasan dan kerangka pemikiran.
- BAB II : Merupakan tinjauan umum yang berisikan pengertian rekreasi, sejarah rekreasi, kegiatan pada rekreasi, unsur-unsur rekreasi, kegunaan rekreasi dan peserta rekreasi.
- BAB III : Merupakan tinjauan khusus yang berisikan deskripsi proyek, kondisi fisik.
- BAB IV : Merupakan analisa perencanaan.



## BAB II

### TINJAUAN UMUM TERHADAP TAMAN REKREASI

#### 2.1. PENGERTIAN REKREASI

Rekreasi secara umum :

- ⇒ Penyegaran kembali badan dan pikiran.
- ⇒ Sesuatu yang mengembirakan hati seperti hiburan dan piknik.

Jadi rekreasi dapat diartikan sebagai aktifitas yang dilakukan pada waktu senggang yang bertujuan untuk membuat, meningkatkan kembali kesegaran fisik, kesegaran mental dan daya kreasi yang khas akibat aktifitas rutin sehari-hari. Hiburan dan kesibukan yang berbeda dapat memberikan kepuasan dan kegembiraan.

Unsur-unsur penting dalam rekreasi antara lain :

1. Penyegaran fisik dan mental.
2. Dilakukan pada waktu senggang.
3. Merupakan kegiatan yang memberikan kegembiraan, kesenangan dan kepuasan bagi pelaku.
4. Dapat menyalurkan ekspresi seseorang terhadap kegiatan yang menarik perhatiannya.

Menurut **Bovi** dan **Lowson** (1977) aktifitas rekreasi di kelompokkan dalam 5 katagori yaitu :<sup>1)</sup>

- i. Kegiatan yang dilakukan di dalam dan sekeliling rumah, seperti menonton televisi, membaca, mendengarkan musik dan berkebun.

---

<sup>1)</sup> Elisabeth Beazley, Design for Recreatio



2. Kegiatan dengan interaksi sosial, seperti menonton film/bioskop, berbelanja, makan di restoran dan kunjungan keluarga.
3. Kegiatan yang melibatkan seni dan budaya seperti kunjungan pameran seni, theater dan konser musik.
4. Kegiatan olahraga seperti berenang, golf, jogging dan senam.
5. Kegiatan outdoor resmi seperti jalan-jalan dan piknik.

## 2.2. SEJARAH TAMAN REKREASI.

Pada awalnya, dikenalkan ruang publik yang di namakan *agora* dan *piazza* di Indonesia disebut sebagai alun-alun. Ruang publik berlangsung secara bebas. Mulai dari aktifitas jual-beli hingga sosialisasi hubungan antara manusia berlangsung dinamis ini pula yang menjadi jantung kehidupan kota dan kehidupan manusia. Di Indonesia kini, hanyalah retorika jika di tanyakan masih adakah agora di kota-kota kita. Kejenuhan akan keruwetan kota di sadari atau tidak telah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat kota pelan-pelan meracuni. Tatanan kota meminimalkan kemungkinan sosialisasi warganya menurut masyarakat pada kehidupan yang lebih keras, dimana kepentingan pribadi adalah yang tertinggi, sosialisasi yang tulus hampir punah. Manusia menjadi ego sentris. Realitas kota dan sosial perlahan-lahan hendak di sangkal oleh manusia dengan menciptakan realitas sendiri ini yang disebut dengan hiper-realitas. Dalam buku hiper-realitas kebudayaan (2000) tulisan Yasraf A Piliang, hiper realitas di artikan sebagai realitas pengganti, realitas pemuja objek yang hilang bukan lagi objek yang presentasi. Keberadaan Mall dan pusat perbelanjaan merupakan usaha menciptakan realitas lingkungan yang dianggap nyaman dan aman oleh

masyarakat. Melihat kondisi perkotaan yang semakin mendorong masyarakat mencari realitas oleh karena itu banyak bermunculan tempat-tempat yang memuat impian masyarakat menjadi kenyataan. Misalkan rumah-rumah bergaya Jepang, Victoria dan lain-lain.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dengan hilangnya tempat-tempat berkumpulnya masyarakat di Indonesia disebut alun-alun akibat perkembangan kota semakin meningkatnya kebutuhan manusia maka banyak bermunculan tempat-tempat rekreasi yang menampilkan berbagai macam keinginan masyarakat ini tergantung dari kebutuhan masyarakat.

### 2.3. PEMBAGIAN REKREASI.

Rekreasi dapat di bagi berdasarkan jenis dan fasilitas seperti di bawah ini :

*A. Dari jenisnya, rekreasi dapat di bedakan menurut :*

1. Sifatanya.

Rekreasi bersifat mendidik, sport, tontonan alam dan permainan.

2. Objeknya.

Rekreasi bisa bersifat :

**Aktif**, jika manusia terlibat dalam objek rekreasi dan aktif berinisiatif dalam rekreasi, baik secara langsung maupun tidak langsung, seperti kolam renang, taman-taman kota.

**Pasif**, jika manusia terlibat diluar objek rekreasi tersebut, seperti film dan sandiwara.

3. Tempatnya.

Biasanya di dalam ruang dan di luar ruangan.

## 4. Umur.

Biasanya untuk anak, remaja dan dewasa.

## 5. Waktu penyelenggara.

Biasanya pagi, siang ataupun malam hari.

B. *Dari segi fasilitas, rekreasi mempunyai dua katagori :*

Fasilitas khusus hanya ada ditempat itu dan jarang di temukan di tempat lain. Fasilitas spesifik ini yang akan mendorong orang datang untuk datang mengunjunginya.

Menurut Bovi dan Lawson (1977) ada beberapa faktor yang mempengaruhi jenis dan aktivitas rekreasi yang di lakukan yaitu :

## a. Faktor sosial dan ekonomi.

Pada masyarakat dan kelompok sosial tertentu (elite) akan berbeda dengan reaksi masyarakat pada umumnya karena perbedaan fasilitas yang di miliki.

## b. Faktor jenis kelamin, usia dan keluarga.

Kegiatan reaksi gadis remaja mungkin berbeda dengan remaja putra dan berbeda dengnan reaksi orang dewasa.

## c. Faktor tersediaannya waktu luang.

Waktu penyelenggaraan rekreasi ibu rumah tangga akan berbeda dengan wanita pekerja.

## d. Faktor pranata.

Berhubungan dengan pencapaian besar dan yang di miliki, perubahan sikap terhadap rekreasi.

## e. faktor perubahan teknologi.



Berpengaruh terhadap kemudahan pencapaian, munculnya jenis-jenis rekreasi baru.

#### 2.4. INTERPRETASI REKREASI DALAM LINGKUNGAN BINAAN.

Suatu lingkungan binaan selalu mendapat sifat dan suasana dari unsur-unsur penyusunnya. Dimana masing-masing unsur tersebut akan mempengaruhi lingkungan binaan tersebut melalui sifat unsurnyasampai batas tertentu. Oleh karena itu penggunaan setiap unsur harus di perhatikan. Bagaimana hubungan dan ekspresi atau kesan yang di timbulkan dari paduan unsur-unsur tersebut sehingga sesuai dengan suasana yang di inginkan.

Berdasarkan tentang rekreasi di atas maka dapat di ambil kesimpulan bahwa kegiatan rekreasi selalu berhubungan dengan kegembiraan. Untuk itu tiap elemen maupun pemecah-pemecah desain harus mampu menimbulkan suasana tersebut agar tema rekreatif dalam istana anak-anak dapat tercapai.

#### 2.5. ELEMEN-ELEMEN DESAIN.

Elemen-elemen desain yang berpengaruh terhadap kesan yang di inginkan antara lain :

##### 1. Skala.

- a. Dalam arsitektur menunjukkan perbandingan antara elemen bangunan atau ruang dengari suatu elemen tertentu.
- b. Untuk menciptakan suasana rekreatif maka skala yang di gunakan adalah berkisar antara skala intim dan skala perkotaan.

c. Skala intim dapat memberikan suasana akrab dan intim dengan sesama manusia maupun dengan lingkungannya, sedangkan skala perkotaan membuat manusia merasa memiliki atau kerasan pada lingkungan tersebut.

d. Jika  $D =$  jarak, dan  $H =$  tinggi maka :<sup>2)</sup>

Skala intim :  $1 < D/H < 2$

Skala perkotaan :  $D/H = 1 - 2$

Menurut teori Camilo ukuran satu plaza minimal sama dengan tinggi bangunan utama dengan plaza, sedangkan maksimum sebaiknya dua kali tingginya. Bila  $D/H = 1$ , maka interaksi bangunan terlalu kuat sehingga ruang luarnya tidak terasa sebagai plaza. Dan bila  $D/H = 2$ , maka perasaan terlengkap (enclosed) suatu plaza.

Sedangkan menurut Yoshihinobu Ashihara menyebut perbandingan antara tinggi bangunan dan jarak bangunan :

$D/H = 1$ , ruang terasa seimbang.

$D/H < 1$ , ruang terlalu sempit sehingga terasa tertekan.

$D/H > 1$ , ruang terasa agak besar.

$D/H > 4$ , pengaruh ruang sudah tidak terasa.

Paul D. Spreiregen menyatakan, bila orang berdiri dengan :

$D/H = 1$ , cenderung memperhatikan detail dari pada keseluruhan bangunan.

$D/H = 2$ , cenderung untuk melihat bangunan sebagai komponen keseluruhan bersama dengan detailnya.

$D/H = 3$ , bangunan dilihat dalam hubungan dengan lingkungan.

<sup>2)</sup> Franchis D K Ching : ARCHITECTURE, FORM, SPACE AND ORDER. Hal, 291

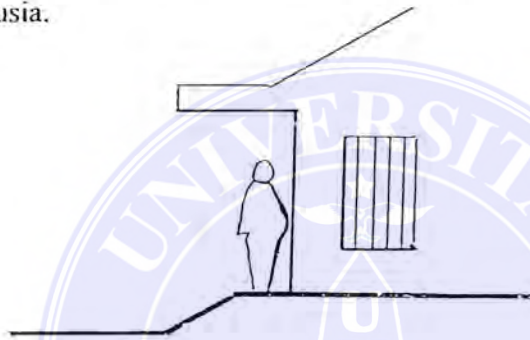
$D/H = 4$ , bangunan dapat di lihat sebagai pembatas kedepan saja.

Skala dalam arsitektur menunjukkan perbandingan antara elemen bangunan atau ruang dengan suatu elemen tertentu dengan ukurannya bagi manusia.

Ada 2 macam skala, yaitu :<sup>3)</sup>

#### Skala manusia :

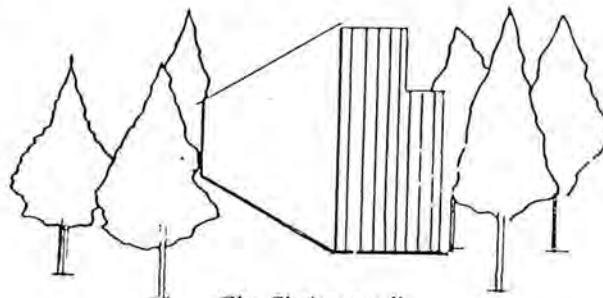
Perbandingan ukuran elemen bangunan atau ruang dengan dimensi tubuh manusia.



Gbr. Skala manusia

#### Skala generik :

Perbandingan ukuran elemen bangunan atau ruang terhadap elemen lain yang berhubungan dengannya atau sekitarnya.



Gbr. Skala generik

<sup>3)</sup> Franchis D K Ching : ARCHITECTURE, FORM, SPACE AND ORDER. Hal, 236



## 2. Warna.

- a. Warna dalam kaitannya dengan suatu desain adalah sebagai salah satu elemen yang dapat mengekspresikan suatu objek di samping bahan, bentuk, tekstur dan garis.
- b. Warna hangat lebih menyenangkan untuk area dimana manusia tidak di buru waktu (area rekreasi).

## 3. Tekstur.

- a. Adalah titik kasar atau halus yang tidak teratur pada suatu permukaan. Titik-titik ini dapat berbeda dalam ukuran, warna, bentuk dan sifat atau karakternya.
- b. Fungsi tekstur dapat memberi kesan pada persepsi pada manusia melalui penglihatan visual sehingga dapat menghilangkan kesan monoton.

## 4. Bentuk.

- a. Dari penampilannya, bentuk dapat di bagi dalam :  
Bentuk yang teratur : bentuk geometri. Kotak, kubus, kerucut dan piramida.
  1. bentuk yang melengkung, umumnya bentuk-bentuk alam.
  2. Bentuk yang tidak teratur.
- b. Bentuk kubus atau persegi, baik tiga dimensi maupun dua dimensi memberi kesan statis, stabil dan formal, mengarah pada sifat monoton dan pasif (solid).
- c. Bentuk bulat atau bola memberikan kesan tuntas, labil (bergerak).
- d. Bentuk segitiga dan yang meruncing memberi kesan aktif, energik, tajam serta mengarah.

Selain itu penciptaan suasana rekreatif dapat juga di peroleh dengan :

a. Unsur-unsur alam.

Dengan memasukkan unsur-unsur alam ke dalam perancangan bangunan misalnya tanaman dan air.

b. Adanya pergerakan manusia.

Pergerakan selalu menarik perhatian untuk di lihat, pergerakan bisa berupa manusia yang bergerak melewati jalur sirkulasi horizontal dan vertikal tetapi bisa juga elemen bangunan yang bergerak.

c. Ruang yang di gunakan bersama.

Ada ruang yang di pakai bersama tanpa batas-batas sehingga antar individu akan saling berinterasi.

d. Orang yang bisa melihat.

Secara naluri manusia mempunyai kebutuhan untuk bersosialisasi, melihat dan dilihat orang lain.

e. Eksploratif.

Mangundang para pengunjung untuk ikut mengapresiasi, mengalami dan merasakan segala sesuatu di dalam bangunan misalnya bisa berupa sesuatu yang bisa di pegang, diraba, diserap, dan dimainkan. Dapat di capai dengan permainan tekstur.

f. Informal.

Biasanya yang menjadi informal itu menjadi menarik. Informal ini sesuai dengan konsep reaksi yaitu menampilkan sesuatu yang berbeda dari kehidupan sehari-hari yang biasanya selalu formal dan penuh dengan keteraturan.

g. Dinamis.

Manampilkan sesuatu yang bergerak, bisa di peroleh dengan bentuk ruang, sirkulasi yang menarik dan pola lantai.

h. Unsur cahaya.

Cahaya sangatlah berperan dalam penciptaan suasana eksterior dan interior yang di inginkan, baik itu berupa pencahayaan alami maupun buatan.

i. Triangulasi.

Yaitu ada sesuatu yang menyatukan, mengumpulkan orang yang tidak saling mengenal dalam suatu kegiatan yang sama dan mungkin bisa saling berinteraksi.

Hal tersebut misalnya dapat berupa pertunjukan, atraksi atau hanya sesuatu yang menarik untuk di lihat.

## 2.6. RUANG, SIRKULASI DAN LANSEKAP.

### 2.6.1. Ruang.

Ruang mempunyai arti yang penting bagi kehidupan manusia dan kegiatan manusia berkaitan dengan aspek ruang. Adanya hubungan antara manusia dengan suatu objek, baik secara visual maupun melalui indra pendengar, indra pencium ataupun perasa, akan selalu menimbulkan kesan ruang.<sup>4)</sup>

*Immanuel Khant* berpendapat bahwa ruang bukanlah sesuatu yang objektif sebagai hasil pikiran dan perasaan manusia.<sup>5)</sup> Sedangkan menurut *Plato* ruang adalah suatu kerangka atau wadah dimana objektif dan kejadian tertentu berada.

<sup>4)</sup> Ir. Rustam Hakim ; Unsur-Unsur Perancangan Dalam Arsitektur Lansekap, Hal, 1

<sup>5)</sup> Edward. Paul ; THE ENCYCLOPEDIA OF PHILOSOPHY, Vol 3 & 4 Mac Mila Publishing Co Inc, 1972. hal. 308



### 2.6.2. Hubungan Manusia Dengan Ruang.

Ruang tidak dapat di pisahkan dari kehidupan manusia karena manusia bergerak dan berada didalamnya. Ruang tidak akan ada artinya jika tidak ada manusia, oleh karena itu titik tolak dari perancangan ruang harus selalu di dasarkan dari manusia.

Hubungan manusia dengan ruang lingkungan dapat di bagi 2 yaitu :

1. hubungan dimensional (antropometrics).
2. hubungan psikologi dan emosional (proxemics).

Hubungan dimensional:

Menyangkut dimensi-dimensi yang berhubungan dengan tubuh manusia dan pergerakannya untuk kegiatan manusia.

Hubungan psikologi :

Hubungan ini menentukan ukuran-ukuran kebutuhan ruang untuk kegiatan manusia.

Hubungan keduanya menyangkut persepsi manusia terhadap lingkungannya.<sup>6)</sup>

### 2.6.3. Pencapaian Ruang.<sup>7)</sup>

Masih dalam kaitannya dengan sistem sirkulasi, kita mengenal beberapa sistem pencapaian terhadap suatu ruang yang dapat dibedakan atas : Pencapaian frontal, pencapaian samping dan memutar.

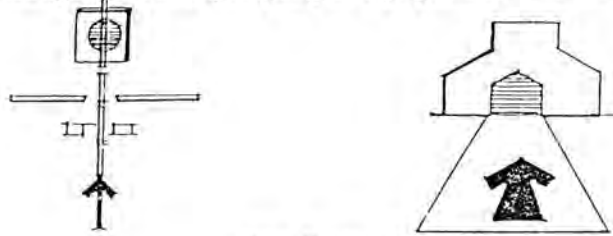
Pencapaian frontal :

- a. Sistem ini mengarah langsung dan lurus ke objek ruang yang dituju.

<sup>6)</sup> S.V. Szokolay, ENVIRONMENTAL SCIENCE HAND BOOK : Lancaster The Contruction Press, 1980, hal. 15.

<sup>7)</sup> Ir. Rustam Hakim ; Unsur-Unsur Perancangan Dalam Arsitektur Lansekap. Hal, 14

b. Pandangan visual objek yang di tuju jelas terlihat dari jauh.



Gbr. Pencapaian Frontal

Pencapaian samping :

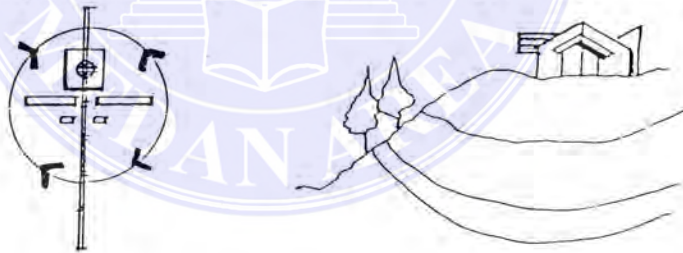
- a. Memperkuat efek perspektif objek yang di tuju.
- b. Jalur pencapaian dapat di belokkan berkali-kali untuk memperbanyak sequence sebelum mencapai objek.



Gbr. Pencapaian Samping

Pencapaian spiral :

- a. Memperlambat pencapaian dan memperbanyak sequence.
- b. Memperllihatkan tampak 3 dimensi dari objek dengan mengelilinginya



Gbr. Pencapaian spiral

#### 2.6.4. Ruang Terbuka.<sup>8)</sup>

Ruang umum yang merupakan bagian dari lingkungan juga mempunyai pola. Ruang umum adalah tempat yang timbul karena kebutuhan akan tempat-tempat pertemuan bersama. Dengan adanya pertemuan bersama dan relasi antara

<sup>8)</sup> Ir. Rustam Hakim ; Unsur-Unsur Perancangan Dalam Arsitektur Lanskap, Hal, 16

orang yang banyak maka kemungkinan akan timbul bermacam-macam kegiatan di ruang umum terbuka atau dapat di katakan pula bahwa : ruang terbuka ini pada dasarnya merupakan suatu wadah yang dapat menampung kegiatan aktifitas tertentu dari warga lingkungan tersebut baik secara individu maupun kelompok. Bentuk dari pada ruang terbuka ini sangat tergantung pada pola dan susunan massa bangunan.

Menurut sifatnya ruang umum dapat di bagi 2 :

1. ruang umum tertutup ; yaitu ruang umum yang terdapat di dalam suatu bangunan.
2. ruang umum terbuka ; yaitu ruang umum di luar dari pada bangunan.

Sehingga dapat dirangkaikan pengertian dari batasan pola ruang umum terbuka adalah :

Bentuk dasar dari pada ruang terbuka di luar bangunan. Yang dapat di gunakan oleh publik (setiap orang) memberi kesempatan untuk bermacam-macam kegiatan. Contoh ruang terbuka : jalan, pedestrian, taman, plaza, pemakaman di sekitar lapangan terbang lapangan olah raga.

#### 2.6.4.1. Ruang Terbuka Ditinjau Dari Keegiatannya.<sup>9)</sup>

Ruang terbuka di bagi atas 2 jenis di tinjau dari kegiatannya, yaitu :

1. Ruang terbuka aktif adalah ruang terbuka yang mengundang unsur-unsur kegiatan didalamnya, antara lain : bermain, olahraga, upacara berkomunikasi dan berjalan-jalan, ruang ini dapat berupa : plaza lapangan

<sup>9)</sup> Ir. Rustam Hakim ; Unsur-Unsur Perancangan Dalam Arsitektur Lansekap, Hal, 17



olahraga, tempat bermain, penghijauan di tepi sungai, sebagai tempat rekreasi dan lain-lain.

2. Ruang terbuka pasif adalah ruang terbuka yang di dalamnya tidak mengandung kegiatan manusia antara lain berupa penghijauan/taman sebagai sumbu pengudaraan lingkungan, penghijauan sebagai jarak terhadap rel kereta api dan lain-lain.

#### 2.6.4.2. Ruang Terbuka Ditinjau Dari Bentuknya.<sup>10)</sup>

Menurut Rob Rmer (urban Space) ruang terbuka secara garis besar dapat di bagi menjadi 2 jenis yaitu :

1. Berbentuk memanjang, opada ruang terbuka berbentuk memanjang umumnya mempunyai batas-batas pada sisi-sisinya, misal : jalanan, sungai dan lain-lain.
2. Berbentuk mencuat, yang di maksudkan dengan bentuk mencuat adalah ruang terbuka ini mempunyai batas-batas di sekelilingnya misal : lapangan, bundaran dan lain-lain.

#### 2.6.4.3. Ruang Terbuka Ditinjau Dari Sifatnya.<sup>11)</sup>

Berdasarkan sifatnya ruang terbuka di bagi 2 yaitu :

1. Ruang terbuka lingkungan : ruang terbuka yang terdapat pada suatu lingkungan dan sifatnya umum.

<sup>10)</sup> Ir. Rustam Hakim ; Unsur-Unsur Perancangan Dalam Arsitektur Lanskap, Hal, 18

<sup>11)</sup> Ir. Rustam Hakim ; Unsur-Unsur Perancangan Dalam Arsitektur Lanskap, Hal, 18

2. Ruang terbuka bangunan : ruang terbuka oleh dinding bangunan dan lantai halaman bangunan. Ruang ini bersifat umum atau pribadi sesuai dengan fungsi bangunannya.

Fungsi ruang terbuka :

- a. Tempat bermain, berolahraga.
- b. Tempat bersantai.
- c. Tempat komunikasi sosial.
- d. Tempat peralihan, tempat menunggu.
- e. Sebagai ruang terbuka untuk mendapatkan udara segar dengan lingkungan.
- f. Sebagai sarana penghubung antara satu tempat dengan tempat yang lain.
- g. Sebagai pembatas/jarak di antara bangunan.

#### 2.6.5. Ruang Dan Waktu.<sup>12)</sup>

Pengertian ruang pada dasarnya adalah sudah ada sejak awal, tidak di buat oleh manusia, tetapi manusia dapat merasakannya, dan ruang yang di rasakan setiap orang berbeda-beda. Seseorang yang merasakan adanya ruang belum tentu orang lain dapat merasakannya.

#### Ruang Menurut Rudolf Arnheim :

Ruang dapat di bayangkan sebagai satu kesatuan terbatas atau tidak terbatas seperti keadaan yang kosong yang sudah di siapkan mempunyai kapasitas untuk diisi barang.

<sup>12)</sup> Ir. Rustam Hakim ; Unsur-Unsur Perancangan Dalam Arsitektur Lansekap, Hal, 22

Pengertian waktu menurut Einstein : “waktu merupakan dimensi ke empat dari bumi”.

Pengertian waktu menurut Aristoteles dan Phithagoreans : “waktu merupakan realitas yang terus berlangsung, tidak tergantung dari objek-objek lain tanpa hubungan langsung dengan fenomena lain”.

“waktu secara subjektif sebagai sesuatu yang tidak punya keadaan terpisah atau dari suatu pengamat”.

#### 2.6.5.1 Pengertian Ruang Dan Waktu Dalam Kaitannya.<sup>13)</sup>

Ruang dan waktu menurut *Herman Minkowskil* :

“karena itu, waktu saja akan hilang lenyap sebagai bayang-bayang hanya persatuan dari keduanya yang bisa memperlihatkan keadaan waktu dan ruang tersebut/keduanya”.

Menurut Van Doesburg yang mencoba menggambarkan :

“bentuk dasar sejarah arsitektur” (garis, permukaan, isi, ruang, waktu) yang sangat baik, yang kenyataannya tidak dapat di cerai-beraikan atau di pisahkan.

#### 2.6.5.2. Ruang Dan Waktu Di Dalam Kaitannya Dengan Landscape Design.

Telah dikatakan sebelumnya, bahwa suatu ruang tidak dapat di pisahkan terhadap waktu.

Ruang di dalam Landscape Design adalah :

Hasil dari pada landscape design yang berupa 3 dimensi, yang cara mendefinisikannya memberi tingkatan pada nilai ruang itu sendiri. Ruang secara

<sup>13)</sup> Ir. Rustam Hakim ; Unsur-Unsur Perancangan Dalam Arsitektur Lansekap, Hal, 23



keseluruhan dapat berupa/dibagi berdasarkan elemen-elemen alam bentuk tanah dan tanaman. Ruang tidak saja di batasi oleh alam tetapi merupakan hasil dari pada proses alam atau ruang yang mirip dengan ruang yang di batasi, dapat juga di buat oleh manusia dari unsur-unsur alam.

Pengertian landscape design itu sendiri adalah merupakan perluasan dari site planning dan meliputi atau mencapai proses site panning, berhubungan dengan pemilihan elemen-elemen perancangan (design), bagaimana suatu landscape design memungkinkan ruang di buat dari kombinasi elemen alam dan struktur-struktur buatan manusia.

Secara singkat suatu design atau perancangan adalah, suatu cara kerja yang sangat kompleks, dengan banyak alternatif.

Berikut ini adalah pemecahan atau jawaban dari suatu urutan masalah menurut defenisi designer :

1. sirkyulasi atau pergerakan.
2. pembentukan pergerakan.
3. lokasi serta bentuk kedudukan.
4. bentuk dan ruang untuk beberapa kebutuhan.
5. suatu design yang berhasil, akan menonjolkan suatu hubungan terhadap apapun di sekitarnya, baik masa lalu, masa yang akan datang secara nyata dan bersejarah.

Dengan uraian di atas, dapat di simpulkan bahwa faktor waktu mempengaruhi bentuk-bentuk perancangan terhadap suatu ruang. Sedang faktor waktu itu sendiri mempengaruhi perancangan dengan 2 cara yaitu :

1. lama ketahanan dari perancangan yang di harapkan.
2. lama waktu dalam pengerjaannya.

Faktor waktu itu sendiri dalam perancangan dapat di gambarkan sebagai berikut :

1. hubungan ruang dan waktu dalam bentuk suatu gerakan dalam perancangan.
2. hubungan ruang dan waktu dalam bentuk aktifitas manusia di dalam bentuk-bentuk hasil perancangan.
3. faktor waktu itu sendiri dalam suatu perancangan atau merupakan sebagai proses waktu.

#### 2.6.5.3. Hubungan Ruang Dan Waktu Dalam Bentuk Suatu Gerakan Dalam Perencanaan.<sup>14)</sup>

Peranan waktu terhadap gerak pada suatu ruang dapat di gambarkan suatu sirkulasi yang dapat mempengaruhi objek pandangan pada suatu ruang yang di lalui, bila seseorang bergerak dari suatu tempat ketempat lain di mana objek pandangan akan berubah-ubah sehingga menghasilkan suatu rangkaian pengamatan (sequence).

Kecepatan gerak pengamat juga mempengaruhi kesan ruang yang di lalui pengamat dengan kecepatan kendaraan lebih merasakan massa bangunan dan kurang dapat memperhatikan detail sebaliknya berarti merasa kesan detail sepanjang jalan yang di lalui. Jadi untuk pejalan kaki dengan kecepatan rata-rata 6 km/jam perlu suasana yang berirama setiap jarak 24 meter, sedangkan untuk mobil dengan kecepatan 30 km/jam perlu suasana berirama setiap 120 meter.

---

<sup>14)</sup> Ir. Rustam Hakim ; Unsur-Unsur Perancangan Dalam Arsitektur Lansekap, Hal, 26

## 2.7. RUANG ARSITEKTUR.<sup>15)</sup>

Ruang dalam arsitektur menyangkut :

Ruang dalam : dibatasi oleh alas/lantai, dinding dan langit-langit/atap.

Ruang luar : ruang yang terjadi dengan membatasi alam hanya pada bidang alas dan dindingnya, sedangkan atapnya dapat di katakan tidak terbatas.

Ruang luar menurut kesan fisiknya :

### a. ruang positif :

suatu ruang terbuka yang diolah dengan perletakan masa bangunan/objek tertentu melingkupinya akan bersifat positif. Biasanya terkandung kepentingan dan kehendak manusia.



Gbr. Ruang positif

### b. ruang negatif :

ruang terbuka yang menyebar dan tidak berfungsi dengan jelas bersifat negatif. Biasanya terjadi secara spontan tanpa kegiatan tertentu.

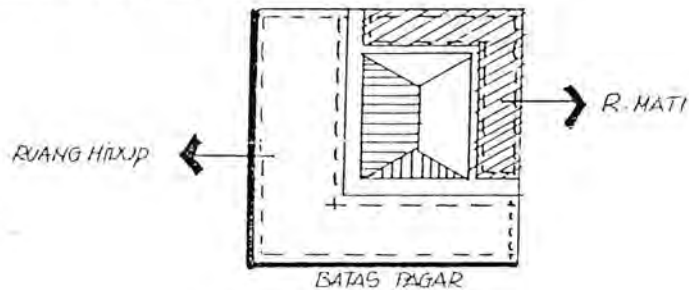
### 2.7.1. Ruang Hidup.

Harus merupakan bentuk yang benar dalam hubungannya dengan ruang-ruang yang bermutu untuk berkomposisi dengan struktur yang di rencanakan

<sup>15)</sup> Yoshinobu Ashihara, Exterior Design in Architecture ; New York Van Nostrand Reinhold, 1970, hal.11



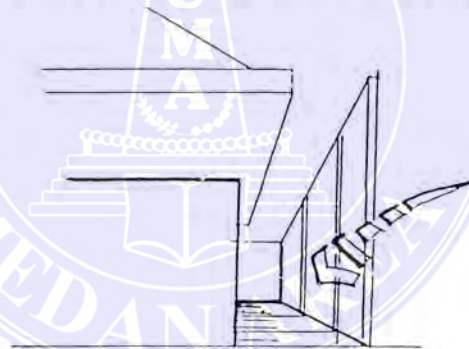
dengan baik. Harus ada hubungannya dengan karakter dan massa dan fungsi dari struktur-struktur seperti itu.<sup>16)</sup>



Gbr. Ruang hidup

### 2.7.2. Ruang Mati.<sup>17)</sup>

Ruang mati (death space) adalah kebalikan dari ruang hidup yaitu : ruang yang terbentuk dengan tidak di rencanakan, tidak terlingkup dan tidak dapat digunakan dengan baik. (ruang yang terbentuk dengan tidak sengaja, ruang yang tersisa).



Gbr. Ruang mati

### 2.8. PEMBATAS.<sup>18)</sup>

Dalam ukuran dan skala besar, semua ruang mendapatkan sifat dan suasana dari unsur-unsur penyusunnya, karena masing-masing atau setiap unsur dan elemen yang di gunakan di suatu ruang tersebut, melalui ekspresi sifat

<sup>16)</sup> J.O. Simonds ; LANDSCAPE ARCHITECTURE, Edisi Indonesia, hal, 104

<sup>17)</sup> Ir. Rustam Hakim ; Unsur-Unsur Perancangan Dalam Arsitektur Lansekap. Hal, 38

<sup>18)</sup> Ir. Rustam Hakim ; Unsur-Unsur Perancangan Dalam Arsitektur Lansekap, Hal, 43

unsurnya sampai batas tertentu. Oleh karenanya penggunaan setiap unsur harus di perhatikan dan bagaimana hubungan dan ekspresi atau kesan yang di timbulkan dari peduan unsur-unsur tersebut sehingga sesuai dengan sifat ruang yang kita maksudkan.

Ruang selalu terbentuk oleh 3 elemen pembentuk ruang yaitu :

1. bidang alas/lantai (the base plane).
2. bidang langit-langit/atap (the overhead plane).
3. bidang pembatas atau dinding (the vertical space divider).

### 2.8.1. Peranan Pembatas.

Peranan pembatas dapat di bedakan atas beberapa hal antara lain :

1. sebagai pemberi arah dan suasana.

Deretan pohon-pohon yang di rencanakan dan di atur dapat menerangkan pada kita kompleks apa yang akan kita masuki, apakah sebuah perpustakaan nasional atau yang lain.

2. sebagai penerang.

Pagar dapat memperkuat mengubah dan membentuk pola lalu lintas dalam suatu ruang. Sebagaimana dapat dirasakan gerbang dari suatu gedung dari suatu kompleks sering mengesankan adanya “undangan”, sedangkan dinding penghalang seakan-akan berkata “ikuti jalan ini”.

3. sebagai pengontrol.

Elemen vertikal penting sebagai unsur yang mengawasi/mengontrol : angin, cahaya, temperatur dan suara. Unsur ini dapat di gunakan untuk megubah dan membelokkan angin.

#### 4. Sebagai penutupan efektif.

Dalam usaha mencapai ruang yang “privacy” atau untuk keamanan, dan lain sebagainya. Kurang atau tidak adanya unsur-unsur penutup yang efektif dari suatu ruang merupakan kunci kegagalan pembentukan ruangan tersebut.

#### 2.8.2. Pagar Dan Pembatas.

Garis sebagai pemandu untuk pemilihan, desain dan konstruksi dinding dan pagar dan juga menunjukkan bentuk lain dari pembatas dan pemagar termasuk bentukan-bentukan tanah.

Bentuk pemagaran dan penutupan :

- Dinding (*walls*) : termasuk dinding penyekat (*screen walls*), dinding penahan dinding dan sebagainya.
- Pagar (*fences*) : termasuk pagar kawat (*woven wire fences*) pagar kayu, pagar besi dan sebagainya.
- Bentukan tanah : termasuk tebing-tebing, celahan-celahan di bumi, beda ketinggian tanah (*contour*) dan sebagainya.

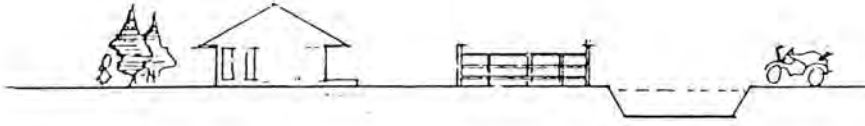
Bentuk-bentuk pembatasan lainnya seperti :

1. Pohon (*trees*).
2. Pagar tanaman (*hedges*).
3. Air (*water*).
4. Tonggak (*bollard*).
5. Jalur tepi (*paving*).



Kegunaannya :

a. sebagai pembatas fisik.



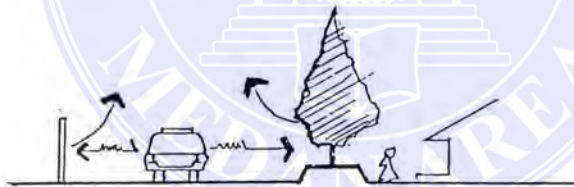
Gbr. Sebagai pembatas fisik

b. Sebagai pembatas pandangan.



Gbr. Sebagai pembatas pandangan

c. Sebagai penghalang suara.



Gbr. Sebagai penghalang suara

d. Pematah angin.



Gbr. Sebagai pematah angin

e. Pembatas angin.

Gbr. Sebagai pembatas angin

## 2.9. PERANCANGAN LANSEKAP.<sup>19)</sup>

Perancangan lansekap merupakan pemikiran kombinasi elemen soft material, serta menghasilkan produk teknis seni, tetapi penyajiannya harus selalu teknis dan semua yang di gambarkan harus jelas dan bisa dilaksanakan.

Dalam pengokohan elemen hard material, perlu menguasai pengetahuan tentang konstruksi yang berhubungan dengan lansekap, terutama mengenai bangunan-bangunan penunjang lansekap.

Selain dari pada itu dalam merancang lansekap harus mempunyai pengertian yang luas atas masalah-masalah ruang luar, sebab penting membawa mereka menjadi seorang profesional yang mampu dibidangnya serta sanggup menterjemahkan gambar-gambar rencana.

Oleh sebab itu masalah dalam lansekap menjadi sangat penting sebab :

1. Pengetahuan tentang ruang luar dapat mempertajam perencanaan lansekap.
2. Struktur, material dan lamanya pelaksanaan dapat mempengaruhi anggaran biaya, juga penampilan dan mutu dari perancangan dan perencanaan lansekap.

<sup>19)</sup> Ir. Rustam Hakim ; Unsur-Unsur Perancangan Dalam Arsitektur Lansekap, Hal. 67

3. Dapat menghasilkan gambar kerja yang akurat dan dapat di laksanakan.
4. Menjadikan arsitek landscape profesional di bidangnya, sehingga dalam plan concept/lintas disiplin dapat saling tunjang, saling mengisi dan saling membantu antara berbagai bidang ilmu.

Pekerjaan dalam landscape dapat dibagi atas :

#### I. Membentuk Landscape.

Dihubungkan dengan pekerjaan untuk mempersiapkan sebuah lahan sebelum digunakan yang meliputi :

##### a. Grading.

Merupakan teknik dalam arsitektur landscape karena berhubungan langsung dengan lahan dan dapat menggambarkan kemampuan seorang arsitek landscape. Grading sangat penting karena dapat menentukan peruntukan apa yang tepat untuk daerah tersebut serta berkaitan dengan sirkulasi dan drainase.

Dalam melakukan grading hal-hal yang perlu di ketahui dan diperhatikan adalah :

1. tanah/tapak
2. peta untuk grading.
3. pengertian, prinsip dan tujuan grading.
4. gambaran bentuk lahan.
5. penafsiran kontour.

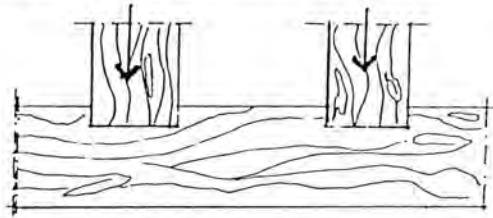


6. pengolahan bentuk lahan.
  7. hukum "six cardinal" kontour
    - ⇒ kontour selalu berpasangan.
    - ⇒ Kontour tidak pernah berpotongan.
    - ⇒ Kontour mempunyai jarak vertikal yang sama.
    - ⇒ Kontour biasanya menutup.
    - ⇒ Kontour tidak pernah berimpit.
    - ⇒ Kontour dapat memberikan suatu identitas.
  8. manipulasi kontour.
  9. grading disekitar bangunan dengan cara *cut, fill* atau gabungan *cut and fill*.
- b. sirkulasi yang meliputi :
1. sirkulasi jalan (*street and roads*), dengan konstruksi standard dan persyaratannya serta typenya.
  2. penyesuaian secara vertikal (*vertical alignment*).
  3. penyesuaian secara horizontal (*horizontal alignment*).
- c. drainase, yang terdiri dari :
1. akibat dan hal-hal yang harus di perhatikan dalam drainase desain misalnya banjir atau longsor.
  2. mempertimbangkan masalah yang di akibatkan oleh hujan.
  3. desain sistem drainase permukaan.
  4. desain sub drainase.
  5. bendungan, pengontrol banjir dan pipa-pipa.

## II. Struktur-struktur dalam landsekap.

### 1. dasar I mekanika dan keseimbangan :

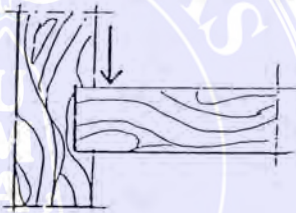
melibatkan dasar terminologi dalam struktur desain dan berguna untuk mengetahui kekuatan dan rekreasi suatu bahan terhadap tekanan.



Gbr. Mekanika dan keseimbangan

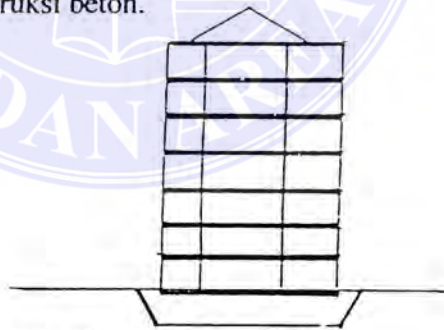
### 2. mendesain dengan kayu.

Cara mengikat kayu, membuat struktur atau konstruksi dari kayu, termasuk pemilihan jenis kayu dan alat-alat bentuknya.



Gbr. desain kayu

### 3. mendesain dan konstruksi beton.



Gbr. Desain dan konstruksi beton.

## III. Konstruksi khusus.

1. perencanaan irigasi, yang terdiri dari sistem dan prinsip irigasi serta peralatannya.

2. Penerangan (*lighting*), yang meliputi peralatannya, sistem, prinsip, electricity, efek penyinaran dan pemasangan listrik pada tanaman.
3. Kolam dan air mancur.



Gbr. Potongan kolam air mancur

## 2.10. PENGGUNA/PEMAKAI TAMAN REKREASI.

### 2.10.1. Tinjauan Terhadap Anak.

#### Pengertian Anak

Anak, menurut garis dalam psikolog anak adalah :

1. Anak adalah merupakan pribadi yang unik dan khas, yang berada sekali dengan pribadi manusia dewasa.
2. Anak memiliki sifat-sifat serta dinamika yang khas.

### 2.10.2. Tinjauan Terhadap Psikologi Anak.

#### Batasan Umur Anak.

Untuk mengetahui berapa umur seseorang dapat di katagorikan sebagai anak-anak, maka terlebih dahulu dibahas mengenai periode perkembangan anak. Pada perkembangan tersebut anak secara umum memperhatikan tingkah laku/karakteristik ruang hampir sama. Pada umumnya para ahli jiwa mengelompokkan pembagian periode tadi, menurut pembagian sendiri. Disamping



adanya bermacam-macam pertimbangan subjektif yang merupakan interest pribadi pengarangnya. Tiap pencetus teori ini ingin menonjolkan adanya aspek yang khas dalam tiap fase, misalnya menampilkan secara khusus perkembangan ego, emosi, intelegensi, bimbingan sekolah, perkembangan seksualitas, masa-masa kritis, kecepatan pertumbuhan, fisik dan sebagainya. Sekalipun demikian pembagian-pembagian tersebut pada prinsipnya mengandung banyak kesamaan.

Menurut Prof. Chairuddin P lubis, DTM & H (ahli pediatric indonesia) mengatakan bahwa batasan umur anak adalah neonatal sampai umur 14 tahun 12 bulan 29 hari, maka rumah sakit yang direncanakan adalah untuk anak dari neonatal sampai 14 tahun, dengan melihat perkembangan yang jelas pada tingkat perkembangan jiwa anak Indonesia, sifat ketergantungan pada orang tua, sifat-sifat dasar serta pendidikan sekolah, maka anak-anak dapat di kelompokkan atas 2 kelompok besar, yaitu :

- Balita (neonatal – 5 tahun), usia pertumbuhan dan prasekolah.
- Anak-anak (6 – 14 tahun), usia sekolah dan prapuber.

### 2.10.3. Tinjauan Fisik Dan Ruang Gerak Anak.

Berdasarkan fisik anak, anak ditinjau dari postur anak. Postur adalah sikap tubuh anak dalam melakukan suatu kegiatan. Disini akan dibahas mengenai postur anak untuk mendapatkan skala, ruang gerak, proporsi yang baik dan sesuai dengan anak-anak, agar anak dapat melakukan segala kegiatannya dengan bebas dan nyaman.

Dalam hal ini sikap tubuh anak dikaitkan perabot dalam melakukan kegiatannya, misalnya belajar, tidur, duduk, bersolek, bermain, mandi, dan lain-lain.

### 2.10.3.1. Ruang Gerak.

Berdasarkan postur anak, akan di bahas juga mengenai ruang gerak bagi anak-anak terutama ditentukan oleh:

1. kegiatan bermain anak sendiri-sendiri dan merasa senang ada teman sebaya di dekatnya yang sedang bermain juga.
2. kegiatan anak yang selalu menirukan perbuatan dan apa yang dilakukan oleh anak yang lainnya.

Untuk dapat melakukan 2 dasar kegiatan tersebut, seorang anak mempergunakan indra penglihatannya sebagai dasar untuk berkomunikasi.

### 2.10.3.2. Kegiatan Di Dalam Ruang.

Jarak antara dua orang sama dengan tinggi badannya maka masing-masing dapat melihat dengan jelas anggota badan lawannya termasuk wajahnya.

1. bagi anak-anak hal ini berarti bahwa jarak terjauh yang dapat di terima oleh mereka sehingga mereka merasa ada teman sebaya yang bermain, walaupun imajiner.
2. jarak imajiner tersebut adalah sama dengan tinggi badannya dan ruang geraknya berupa luas lingkaran.

Tabel : ruang gerak bermain di dalam ruang.

USIA	TINGGI	RUANG GERAK
2 – 4	0,95 m	$3,14 (0,95 : 2) = 0,75 \text{ m}^2$
4 – 7	1,10 m	$3,14 (1,10 : 2) = 0,95 \text{ m}^2$
7 – 11	1,25 m	$3,14 (1,25 : 2) = 1,21 \text{ m}^2$
11 – 13	1,38 m	$3,14 (1,38 : 2) = 1,50 \text{ m}^2$

### 2.10.3.3. Kegiatan diluar ruang.

Yang terpenting disini adalah jarak-jarak terjauh antara dua orang anak, yang satu sama lain dapat melihat dengan jelas gerakan dari setiap anggota tubuh lawannya.

Untuk itu di pergunakan sosial distance :close phase 4-7 feet pada jarak ukuran kepala dan bagian dari wajah serta anggota badan lainnya kelihatan dengan tajam. Oleh karena itu jarak ini dipergunakan oleh anak pada waktu bermain di luar ruangan.

Gerakan si anak dalam melakukan kegiatan membentuk suatu lingkaran, sehingga ruang geraknya berupa luas lingkaran tersebut.

Tabel : ruang gerak bermain di luar berdasarkan usia.

USIA	TINGGI	RUANG GERAK
2 – 4	1,22 m	$3,14 (1,22 : 2) = 1,20 \text{ m}^2$
4 – 7	1,53 m	$3,14 (1,53 : 2) = 1,80 \text{ m}^2$
7 – 11	1,83 m	$3,14 (1,83 : 2) = 2,60 \text{ m}^2$
11 – 13	2,14 m	$3,14 (2,14 : 2) = 3,60 \text{ m}^2$

### 2.10.3.4. Sistem Keterkaitan Dalam Perencanaan Dan Perancangan.

Sistem perencanaan dan perancangan pariwisata kota menurut inskeep (1911), idealnya pariwisata harus di rencanakan sebagai bagian dari pengembangan suatu wilayah tetapi komprehensif perencanaannya karena melibatkan berbagai macam sektor dari skala luas hingga skala detail. Oleh karena itu dlam perencanaan pariwisata di perlukan perencanaan pada berbagai tingkatan mulai dari tingkatan internasional hingga pada tingkatan fasilitas. Tiap-tiap tingkatan perencanaan memiliki tingkatan spesifikasi fokus yang berbeda.



Perencanaan yang menyeluruh dari tiap tingkatan, walaupun tidak semua dapat dengan sukses dilakukan dan memerlukan ketersediaan kerangka kerja dan pedoman atau paduan perancangan pada tingkat yang lebih spesifik dimana konsistensi pelaksanaannya akan membentuk citra pariwisata yang baik secara nasional maupun pada wilayah yang lebih kecil (wilayah kota, bangunan dan sebagainya).

Pada dasarnya sistem keterkaitan dapat di bagi menjadi 4 kategori, yaitu :

1. sistem keterkaitan antara kelompok-kelompok tujuan wisata (internasional-regional).

Hubungan keterkaitan antara kelompok-kelompok tujuan wisata baik pada tingkat internasional maupun tingkatan regional, digambarkan oleh Gunn (1988) melalui komponen tujuan wisata (yang terdiri dari kelompok-kelompok atraksi) dan komponen transportasi.

Komponen tujuan wisata terdiri dari kelompok-kelompok atraksi sedangkan komponen transportasi terdiri dari transportasi skala internasional atau nasional yang di sebut sebagai akses dan transportasi regional yang di sebut sebagai penghubung populasi dengan kelompok daerah tujuan wisata (dapat berupa negara, pulau atau yang lainnya).

Hubungan keterkaitan pada tingkat internasional biasanya dilakukan melalui kerjasama antar negara yang mewujudkan dalam bentuk pelayanan transportasi internasional, program aliran dan program aliran wisatawan dan pariwisata, pengembangan atraksi utama dan fasilitas pariwisata dan program strategis pemasaran dan promosi yang melibatkan banyak negara.

Sementara pada tingkat nasional dan regional hubungan ini di wujudkan

dalam bentuk kebijakan pariwisata, perencanaan dan pengembangan pariwisata skala nasional atau regional, rute wisata utama program kebutuhan fasilitas dan infra struktur penunjang, strategi pemasaran dan promosi, kontrol dampak sosial budaya, lingkungan dan ekonomi, serta teknik pelaksanaannya.

2. Sistem keterkaitan dalam daerah tujuan wisata ( wilayah koya ).

Hubungan keterkaitan tersebut di wujudkan dalam bentuk perencanaan tata guna lahan wilayah yang menjadi aspek penting dalam pengembangan kota wisata. Perencanaan ini bersifat detail yang memuat penempatan fungsi hotel dan akomodasi, rekreasi, taman, dan daerah konservasi, sistem transportasi jalan besar, pedestrian dan elemen lain seperti stasiun kereta api, pelabuhan udara serta perencanaan telekomunikasi.

Secara garis besar perencanaan tata guna wilayah skala kota wisata secara konsentris terbagi dalam 4 zona fungsi, yaitu : urban, suburban, rural dan remote (terpencil). Zona urban merupakan daerah dimana hotel , restaurant, bar, dan pelayanan wisata lain berkumpul. Tempat-tempat tersebut harus memiliki akses yang memudahkan bagi wisatawan yang sering kali datang untuk berkunjung kepada keluarga atau teman mereka. Zona ini juga tempat dimana biasanya tempat dan bangunan bersejarah berada dan seringkali juga dimana terdapat waterfront services dan aktifitas air. Di zona ini juga dimana dimulainya zona wisata pemandangan (scenic tour) dimana taman, kebun binatang, kolam renang dan stadion olahraga berada. Zona suburban merupakan dimana tempat kita menemukan fasilitas-fasilitas olahraga, amusement park dan night club. Zona rural adalah



dimana atraksi alam berada. Aktifitas berorientasi dengan alam seperti perkemahan, perkebunan dan lain-lain, biasanya mendominasi daerah ini. Dan yang terakhir adalah zona remote adalah zona yang paling jauh dari pusat kota dan biasanya merupakan kelompok atraksi dan wisata bermacam-macam dengan sifat khusus seperti perkemahan, hiking, memancing dan berburu serta lainnya.

Dalam skala urban, hubungan keterkaitan antara atraksi wisata dan antar fasilitas pelayanannya di gambarkan oleh Gunn (1988 sebagai radial destination zone atau urban destination zone). Radial destination zone terdiri dari 4 komponen, yaitu komponen atraksi, kelompok penunjang dan pelayan (downtown core), pusat pelayanan antara moda (intermodal transportation center) dan koridor penghubung (linkage corridors). Dalam sebuah kota wisata, seringkali ditemukan beberapa kelompok atraksi wisata yang biasanya secara fungsional di jembatani oleh downtown core dihubungkan dengan linkage corridor, koridor ini harus di desain dengan baik untuk mempersiapkan wisatawan secara psikologis sebelum memasuki atraksi utama. Oleh karena itu, sikuens menjadi sangat penting dalam perencanaan keterkaitan wisata.

### 3. Sistem keterkaitan antara atraksi wisata dengan atraksi wisata lain.

Pengelompokan antar atraksi atau aktifitas wisata dalam suatu kota wisata biasanya berdasarkan tema tertentu seperti kedekatan lokasi, jenis transportasi yang di gunakan dan lain-lain.



Pengelompokan ini di maksudkan supaya setiap atraksi memiliki kekhasan dan visi pengembangan pariwisata yang jelas sehingga citra yang ingin disampaikan dapat tercapai.

Beberapa model pengelompokan atraksi wisata tersebut adalah roadside scenic area, waterfront area, dan special theme area. Pada masing-masing model kelompok atraksi terdiri dari elemen komunitas pelayan, atraksi wisata, moda transportasi dan akses kekelompokan atraksi tersebut.

Roadside scenic adalah kelompok atraksi wisata yang di hubungkan oleh koridor dimana pengalaman sepanjang koridor tersebut di desain secara khusus. Walaupun pada dasarnya kelompok ini biasanya terdapat rural dengan pemandangan alam yang indah, kelompok ini juga dapat di terapkan di daerah urban yang antar atraksi wisata di hubungkan oleh koridor sirkulasi.

Model waterfront area adalah kelompok atraksi wisata yang didasarkan oleh kesamaan lokasi dan kesamaan moda transportasi yaitu tepian air di dalam pencapaiannya. Di kota-kota besar moda ini biasanya dipakai dalam merencanakan kelompok wisata yang terbesar di tepian sungai, danau atau laut. Model special theme area adalah kelompok atraksi wisata yang di lakukan berdasarkan oleh kesamaan tema seperti kesamaan fungsi, latar belakang sejarah kesamaan budaya dan lain-lain.

Model pengelompokan atraksi ini yang paling banyak di temui di kota-kota wisata sejarah dan budaya.

Dalam pengelompokan atraksi wisata tersebut, hal yang paling di perhatikan demi kesuksesan pengembangan wisata adalah :

- a. koordinasi desain, manajemen dan kontrol.
  - b. Tema yang menyatukan kelompok wisatawan yang berguna untuk perancangan dan promosi.
  - c. Variasi waktu karena masing-masing wisatawan memiliki keterbatasan waktu yang berbeda.
  - d. Peraturan yang di tuangkan dalam rencana tata ruang yang menjamin keberlangsungan kelompok atraksi.
4. Sistem keterkaitan antara atraksi wisata dengan lingkungan sekelilingnya.

Hubungan antara atraksi wisata dengan sekelilingnya dibutuhkan karena lingkungan atraksi harus memberikan ruang konseptual bagi atraksi utama sehingga objek yang disajikan mampu menyampaikan makna yang di tetapkan. Hubungan keterkaitan ini di jabarkan oleh Gunn (1988) dalam *tripartite attraction concept*. Konsep ini memiliki 3 kom[ponen, yaitu *nucleus* (inti), *the inviolate belt* dan *the zone of closure*. Nucleus adalah elemen yang utama bagi atraksi wisata, misalnya dalam wisata gunung, elemen utamanya adalah puncak gunung. Nukleus harus disajikan sebagaimana layaknya sebagai atraksi utama sehingga memenuhi harapan wisatawan.

Dalam *inviolate belt* adalah daerah buffer disekelilingi nukleus yang besarnya tergantung pada jenis atraksinya. Buffer ini berfungsi mengkondisikan wisatawan secara psikologis. Jadi ia berfungsi sebagai bingkai nukleus. Pembentukan ruang ini seringkali sulit di lakukan di tengah kota, di mana kondisi di sekeliling gedung bersejarah telah terbangun dan kepemilikan tidak individual.



Zone of closure adalah daerah dimana dapat di temukan satu atau lebih pusat pelayanan dan atraksi. Pusat-pusat pelayanan tersebut terdiri dari daerah bisnis dan pelayanan umum seperti hotel, informasi, bank, entertainment, dan lain-lain. Betapapun jauh letak atraksi, pusat pelayanan ini harus ada agar atraksi tersebut dapat berfungsi dengan baik.

## 2.11. SISTEM KETERKAITAN INFORMASI DAN PROMOSI.

Dalam era informasi dan globalisasi sekarang ini, sering kali wisatawan menentukan daerah wisata sehingga faktor promosi dan ketersediaan informasi sangat penting bagi kesuksesan pariwisata sebuah tempat. Image, slogan, tema, informasi, lokasi dan simbol visual sangat dibutuhkan untuk mempromosikan suatu tempat tujuan wisata. image tersebut akan menjadi paduan secara menyeluruh kearah mana pariwisata kota tersebut akan di kembangkan sehingga image yang ditawarkan haruslah realistis, sederhana, menarik, tetapi khas agar mudah untuk di terapkan oleh wisatawan. Pembentukan simbol-simbol visual yang di ambil dari elemen land space urban (seperti menara eifel, menara kyota, menara pizza dan lainnya) dapat memberikan image kenangan bagi wisatawan.

Sistem informasi tidak hanya diadakan melalui badan-badan informasi turis tetapi harus juga terwujud pada sistem penandaan di dalam kota wisata. Oleh karena itu sistem penandaan di dalam kota perencanaan tidak boleh sembarangan. Untuk membuat sistem penandaan yang baik di perlukan pemahaman akan proses kognitif yaitu kemampuan yang memungkinkan kota memahami keadaan sekeliling kita. Panah-panah penunjuk arah atau informasi haruslah berkelanjutan terutama di tempat-tempat persimpangan. Penandaan yang memberikan identifikasi sebuah objek wisata sering kalau di lupakan sehingga wisatawan seringkali tidak sadar



sudah melewatinya. Penggunaan kode-kode warna, keseragaman penandaan dan bentuk yang koordinatif membuat penandaan menjadi efektif.

### 2.11.1. Sistem Keterkaitan Visual.

Hubungan keterkaitan visual memainkan peran penting dalam pembentukan image kota secara keseluruhan dan memberikan kemudahan bagi wisatawan untuk berorientasi. Citra dan image sebuah kota memang tidak mungkin disederhanakan hanya sebagai elemen path, node, distric, landmark, edges karena memiliki aspek lain, walaupun begitu, kelima elemen masih relevan kaitannya dalam kemudahannya berorientasi dan pengalaman visual dalam kota. Kelima elemen ini memberikan penanda dalam bentuk wawasan, jalan monumen dan sebagainya yang akan mudah di ingat oleh wisatawan.

Selain kelima elemen di atas pembentuk image kota secara fisik dan kemudahan berorientasi didukung oleh faktor topografi alam kota, bentuk dan struktur kota. Topografi membuat pengalaman ruang dan visual menjadi berbeda dan bersifat khas dan unik. Pengalaman orang yang kita miliki di daerah pegunungan akan sangat berbeda dengan daerah pantai atau daerah dataran rendah. Bentuk struktur kota memberikan pengalaman yang unik dalam penjelajahan kota wisata. Pengalaman ruang akan terjadi pada kota-kota media fall yang radiokonsentrik akan sangat berbeda dengan pengalaman ruang yang di dapat dari kota-kota yang berbentuk grid.

Pelestarian vista terhadap bangunan tertentu dan elemen alam tertentu (seperti gunung dan panatai) dan pengaturan sky line kota memberikan kemudahan secara estetika untuk menentukan di bagian mana yang akan di observasi oleh wisatawan secara cepat dan mana yang tidak dapat.

### BAB III

#### TINJAUAN LOKASI

##### 3.1. KEADAAN TAPAK PERENCANAAN.

- a. lokasi proyek : Bandar Baru ( Sibolangit ).
- b. luas tapk :  $\pm 4,5$  Ha
- c. batas :
1. utara : jalan besar dan pemukiman penduduk.
  2. selatan : balai penataran Nsi.
  3. timur : pemukiman penduduk dan lahan kosong.
  4. barat : pemancar PLN dan lahan kosong.

##### 3.2. NORMALISASI JARAK.

KOTA	SIBOLANGIT
MEDAN	$\pm 46$ Km
PANCUR BATU	$\pm 23$ Km
SEMBAHE	$\pm 5$ Km
BERASTAGI	$\pm 20$ Km
PARAPAT	$\pm 179$ Km
BELAWAN	$\pm 68$ Km
LUBUK PAKAM	$\pm 66$ Km

### 3.3. KONDISI FISIK SIBOLANGIT.

#### A. Lokasi.

Sibolangit terletak di sebelah timur kota Berastagi dengan jarak 26 km termasuk desa Bandar Baru kecamatan Sibolangit kabupaten Deliserdang.

#### B. Transportasi.

Transportasi dari luar kota sangat bagus dan mudah dicapai, transportasi ke Taman Dewi ditempuh dengan kendaraan pribadi, dan dengan jalan kaki.

#### C. Tata guna lahan.

Status tanah merupakan tanah pribadi.

#### D. Kondisi geografis.

1. Suhu udara sekitar 18 – 26 derajat celcius.
2. Curah hujan 3000 – 4000 mm pertahun.
3. kelembapan udara 78 – 88 %.
4. Ketinggian tanah dari permukaan laut 500 – 1000 m.
5. Topografi dataran tinggi.

### 3.4. TAPAK/LOKASI ADALAH TELAH MEMENUHI PERSYARATAN.

- a. Lokasi merupakan daerah area rekreasi pada struktur kota tahun 2005 (RUTRK).
- b. Lokasi mudah di capai dengan kendaraan dan jalan kaki.
- c. Kontur sangat bagus sebagai tempat rekreasi.



### 3.5. SARANA YANG TELAH ADA DI TAMAN DEWI.

a. Penginapan dengan :

1. Kamar kapasitas 3 orang : 2 kamar.
2. Kamar kapasitas 1 orang : 4 kamar.
3. Kamar kapasitas 2 orang : 15 kamar.
4. Kamar kapasitas 6 orang : 11 kamar.
5. Kamar kapasitas 12 orang : 1 kamar.

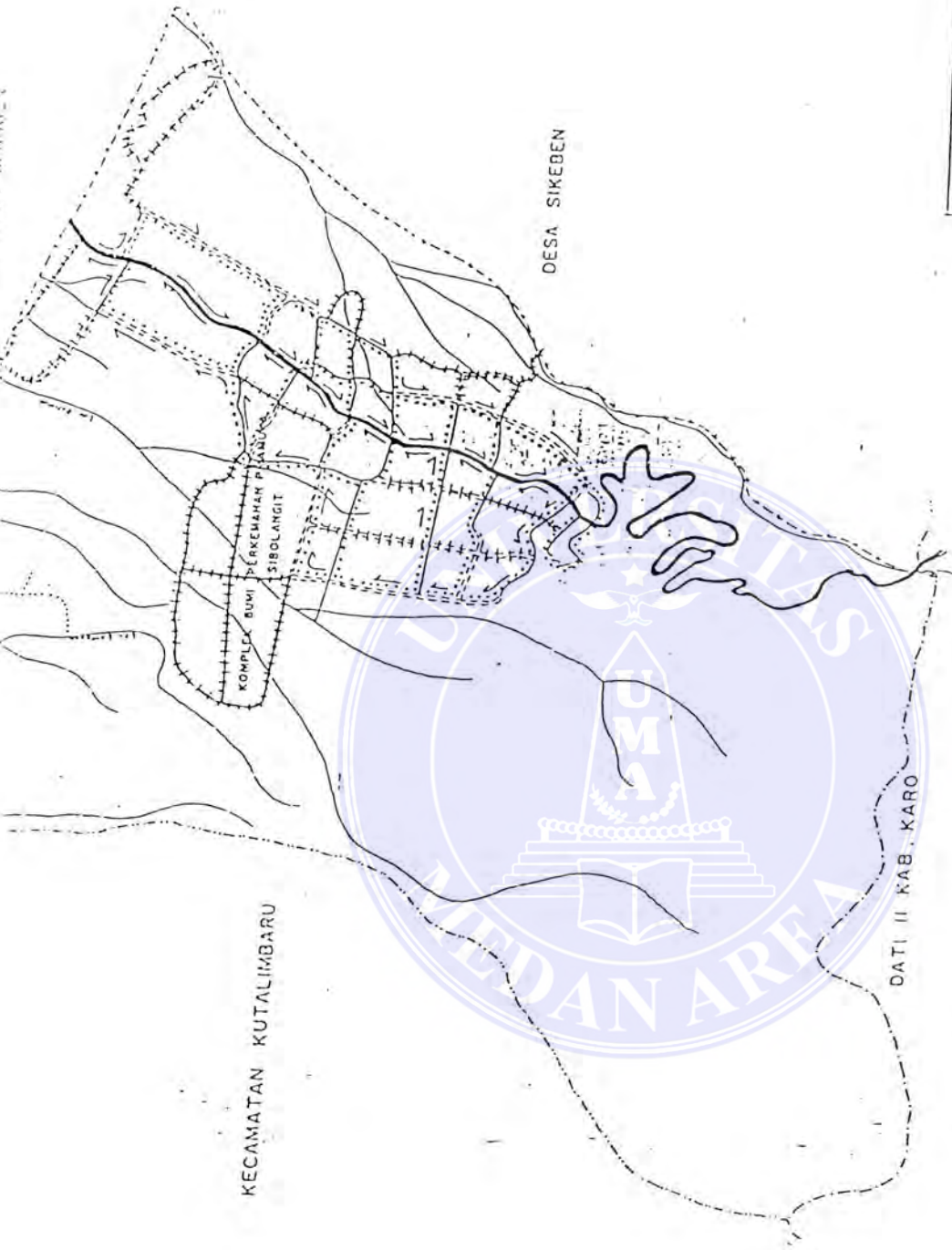
**Total kamar yang telah ada : 33 kamar.**

**Daya tampung : 118 orang.**

- b. Kolam renang : 1 buah.
- c. Restoran kapasitas 30 orang : 1.
- d. Tempat-tempat duduk : 40 unit.
- e. Rumah aquarium : 1 .
- f. Lapangan basket : 1 .
- g. Open stage (panggung terbuka) : 1.
- h. Gazebo : 15 .

Tampak sebahagian merupakan hutan yang terawat dan juga rumput yang datar, dan hampir tampak juga merupakan area pengembangan sarana rekreasi sesuai dengan RUTRK Sibolangit 2005. Pencapaian lokasi sangat mudah dekat dengan jalan besar Medan – Berastagi.

### 3.6. LAMPIRAN GAMBAR/PETA LOKASI SIBOLANGIT.



SUMBER : RUTUK KECAMATAN SIBOLANGIT  
PROPINSI SUMATERA UTARA

## UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 3/1/24

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah

3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

**BAB V**  
**KONSEP**





# KONSEP PENZONINGAN

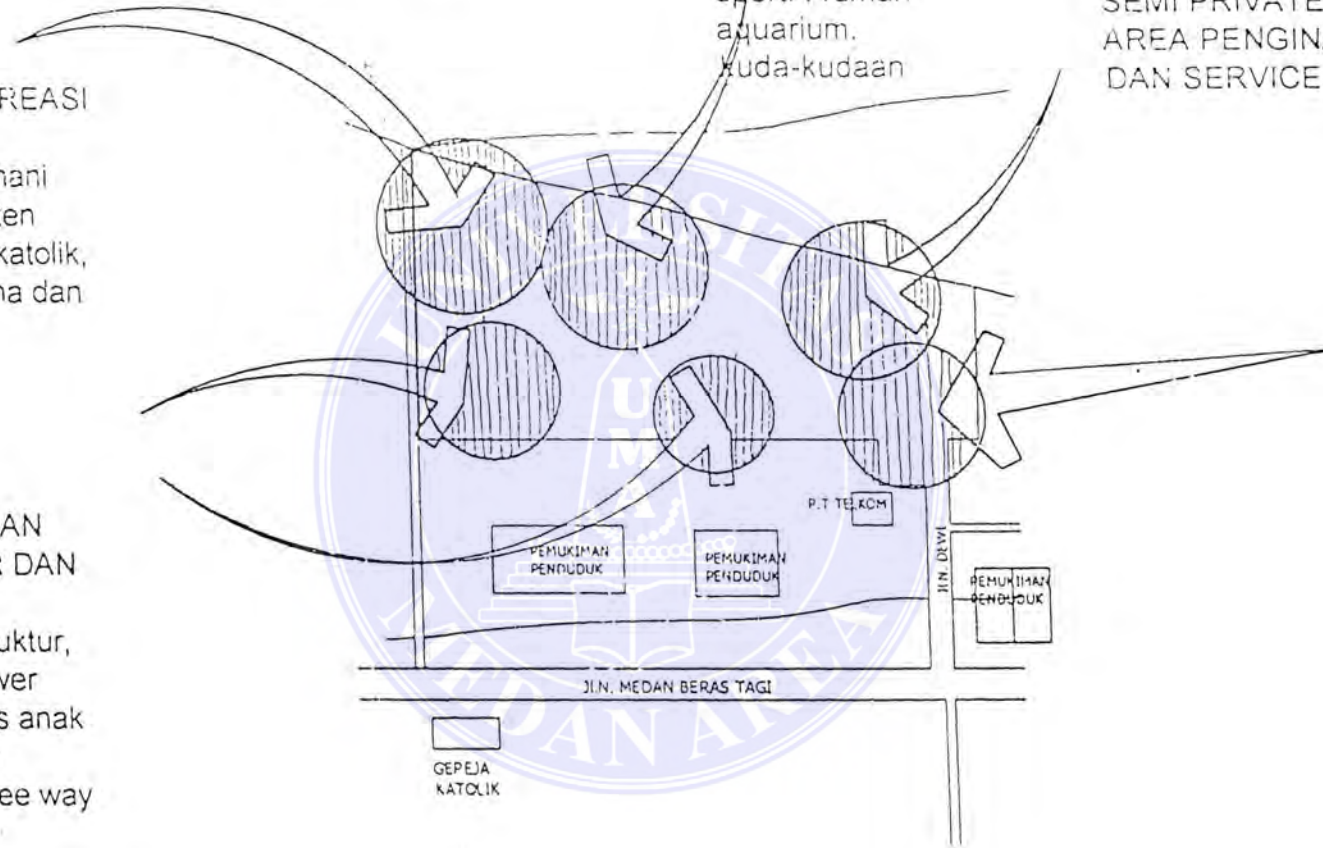
PRIVATE  
AREA REKREASI  
ROHANI :  
rekreasi rohani  
agama kristen  
protestan, katolik,  
islam, budha dan  
hindu

PUBLIK  
AREA  
PERMAIANAN  
OUT DOOR DAN  
IN DOOR :  
climbing struktur,  
climbing tower  
taman lintas anak  
game room  
treecycle free way

SEMI PRIVATE  
AREA RESTORAN  
dan permainan  
sperti : rumah  
aquarium,  
kuda-kudaan

SEMI PRIVATE  
AREA PENGINAPAN  
DAN SERVICE.

PUBLIK  
AREA  
PENERIMA



## UNIVERSITAS MEDAN AREA

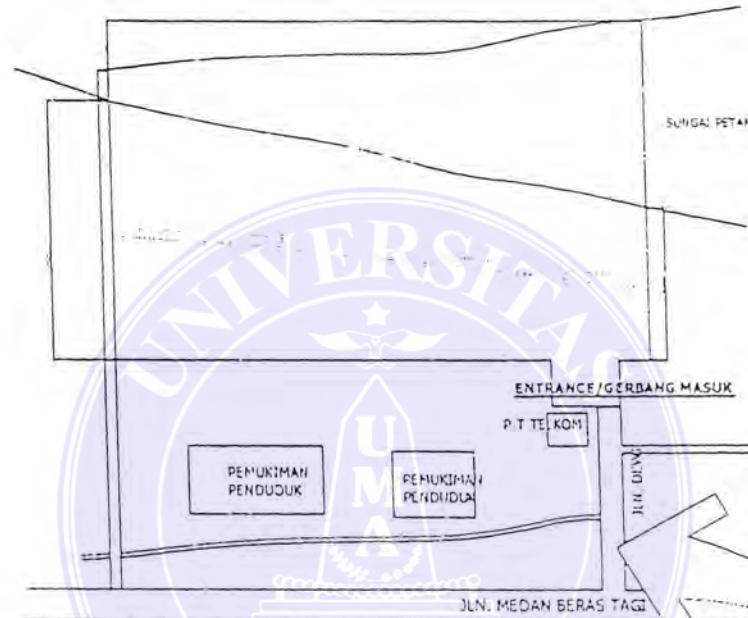
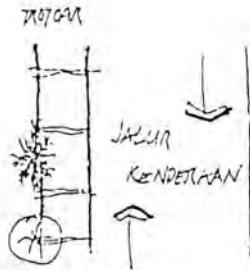
© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

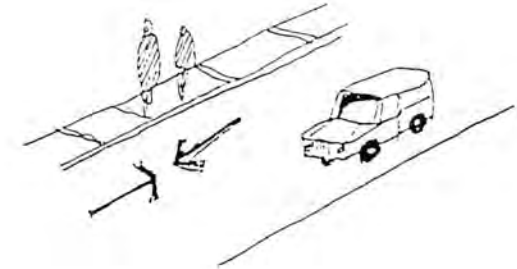
Document Accepted 3/1/24

Access From (repository.uma.ac.id)3/1/24

pencapaian :  
pejalan kaki  
kendaraan umum  
kendaraan pribadi  
kendaraan service



entrance utama kesite hanya dari jalur utama sehingga jalur keluar masuk hanya dari jalan tersebut.



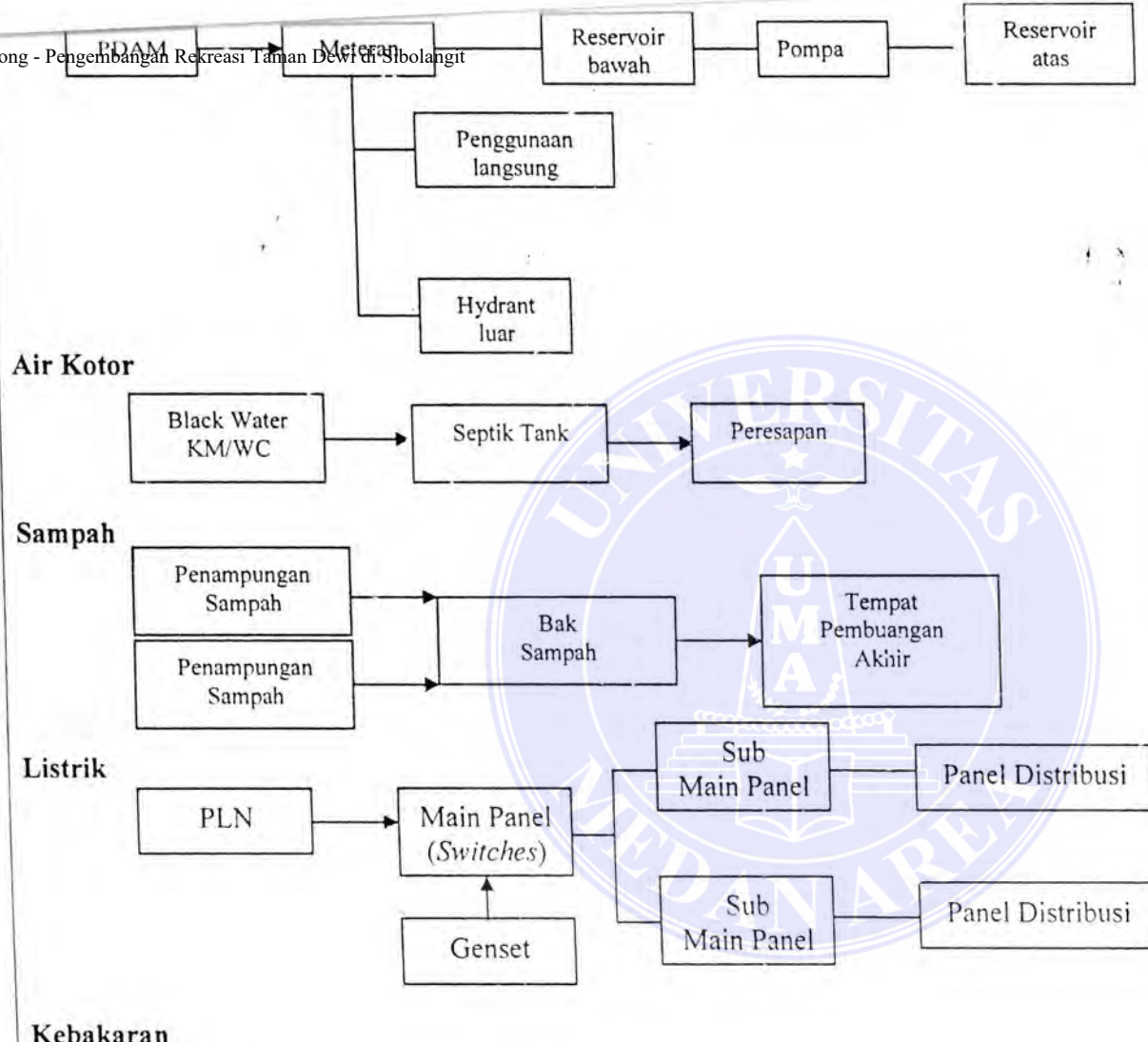
jalur kendaraan dan pejalan kaki 2 arah sehingga untuk membedakan jalur kendaraan dan pejalan kaki dibuat trotoar untuk pejalan kaki

pada jalur entrance dibuat gerbang yang besar dan tinggi sebagai vocal point sehingga pengunjung dapat melihat

## UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

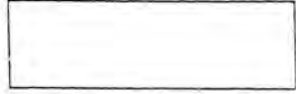
1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area



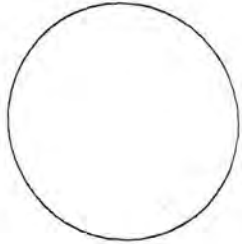
→ Menempatkan hydrant luar pada posisi tertentu.

→ Menempatkan hydrant luar pada posisi tertentu.



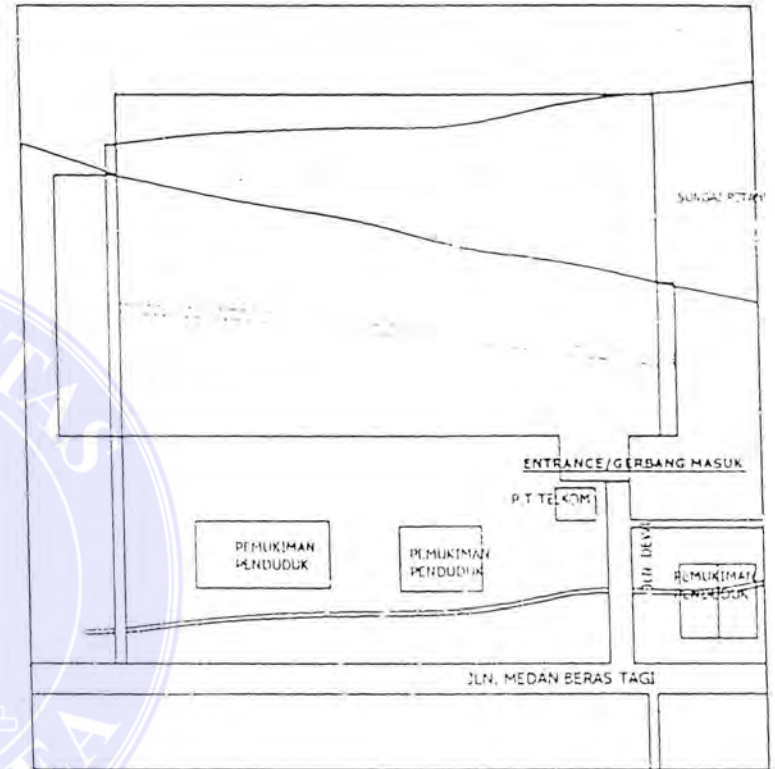
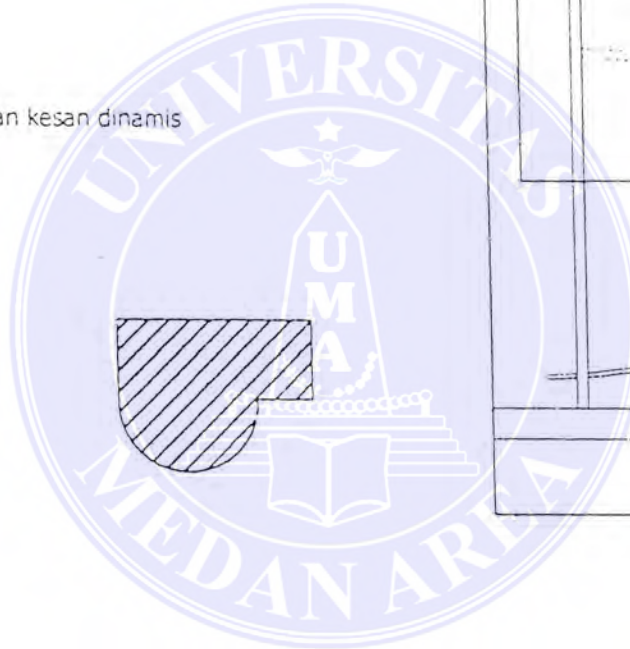


persegi panjang bentuk yang formal



bentuk lingkaran kesan dinamis

sehingga penggabungan  
antara kedua bentuk  
tersebut dapat bentuk  
yang formal tapi yang  
dinamis



## UNIVERSITAS MEDAN AREA

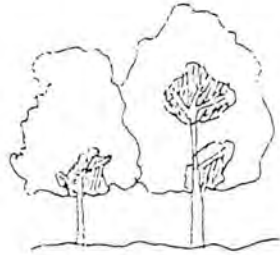
© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

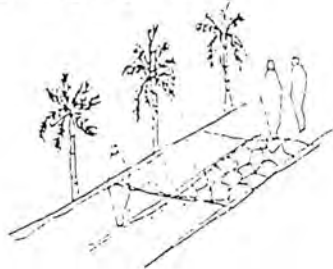
Document Accepted 3/1/24

Access From (repository.uma.ac.id)3/1/24

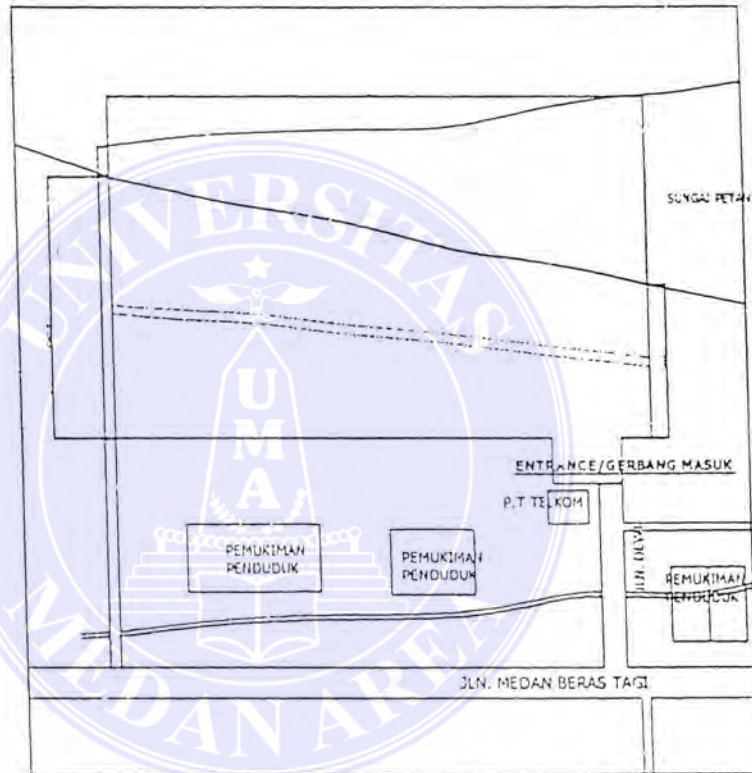
# KONSEP TATA LANSEKAP



Dibuat disekeliling tapak sebagai pembatas site dengan lingkungan luar



Dibuat disepanjang jalan dalam site sebagai akses pengarah

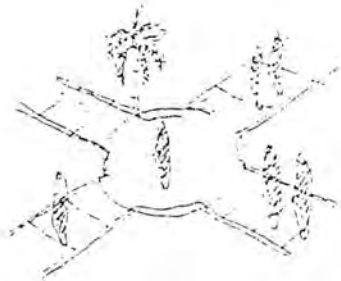


# KONSEP SIRKULASI TAPAK

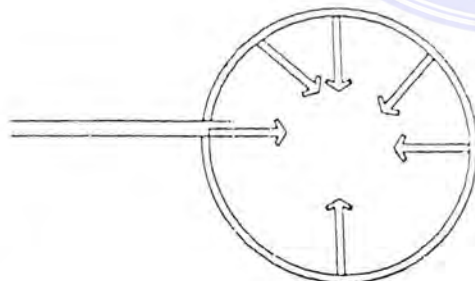
akses pengarah semakin kuat



sirkulasi pengunjung

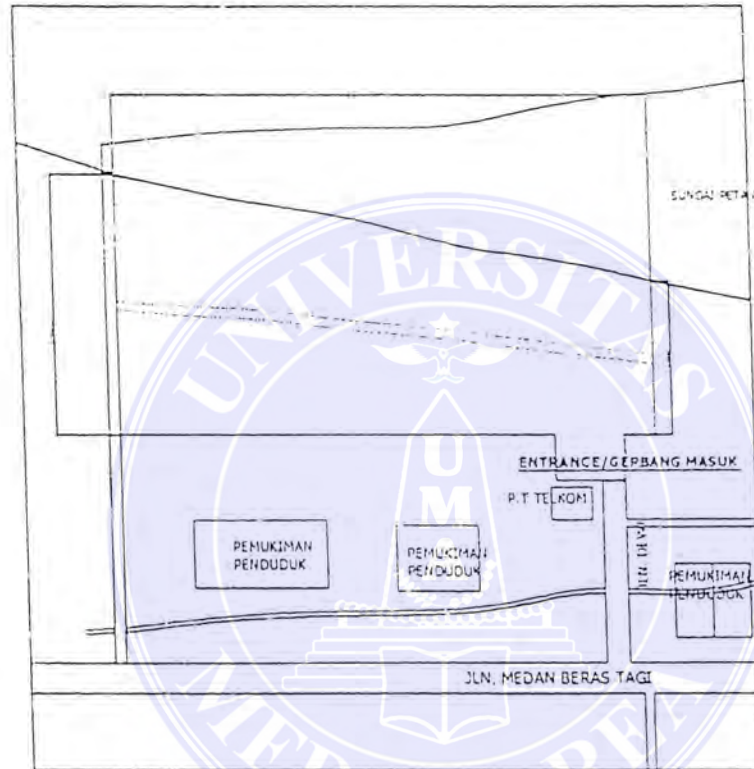


sirkulasi service luar :  
mempermudah service  
kedalam site yang luas,  
mendapatkan distribusi  
yang sama rata



mengelilingi

pendistribusian  
merata sehingga  
pencapaian ke  
daerah yang dituju  
merata



KONSEP SIRKULASI PENGUNJUNG :

pengunjung diarahkan dari gerbang ke lokasi/site. dengan adanya akses penerima dan mengarahkan ketempat yang dituju.

pengunjung diberi informasi ringan sehingga pengunjung ingin tahu.

konsep sirkulasi service :  
dibuat waktu sehingga tidak mengganggu aktifitas rekreasi dan dipisahkan dari sirkulasi utama



## DAFTAR PUSTAKA

1. Elisabeth Beazley, *Design for Recreatio.*
2. Franchis D K Ching, *Architecture, Form, Space And Order.*
3. Ir. Rustam Hakim, *Unsur-unsur Perancangan Dalam Arsitektur Lansekap.*
4. Edward, Paul, *The Encyclopedia Of Philosophy*, Vol 3 & 4 Mac Mila Publishing Co Inc, 1972.
5. S.V. Szokolay, *Environmental Science Hand Book* ; Lancaster The Contruction Pers, 1980.
6. Yoshinobu Ashihara, *Exterior Design in Architecture* ; New york Van Nostrand Reinhold, 1970.
7. J.O. Simonds, *Landscape Architecture*, Edisi Indonesia.