

**PERENCANAAN REKREASI DAN EDUKASI PARK
DI KOTA MEDAN,KECAMATAN MEDAN TUNTUNGAN
TEMA ARSITEKTUR BIOFILIK**

SKRIPSI

OLEH :

WAHYUDI

178140014



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

2024

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 2/9/24

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
Access From (repository.uma.ac.id)2/9/24

**PERENCANAAN REKREASI DAN EDUKASI PARK
DI KOTA MEDAN, KECAMATAN MEDAN TUNTUNGAN
TEMA ARSITEKTUR BIOFILIK**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Pelengkap dan Syarat Mencapai
Gelar Sarjana Teknik Arsitektur
Universitas Medan Area

OLEH :

WAHYUDI

178140014

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

2024

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 2/9/24

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

Access From (repository.uma.ac.id) 2/9/24

HALAMAN PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa skripsi yang saya susun, sebagai syarat memperoleh gelar sarjana merupakan hasil karya tulis saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi ini yang saya kutip dari hasil dari karya orang lain telah di tuliskan sumbernya secara jelas sesuai norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah.

Saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya peroleh dan sanksi-sanksi lainnya dengan peraturan yang berlaku, apabila dikemudian hari ditemukan adanya plagiat dalam tugas akhir ini.

Medan, 25 Maret 2024



Wahyudi

178140014

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS
AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai civitas akademik Universitas Medan Area, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Wahyudi
NPM : 178140014
Program Studi : Arsitektur
Fakultas : Teknik
Jenis Karya : Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Medan Area Hak Bebas Royalti Non-eksklusif (*Non-exclusive Royalty- Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul **PERENCANAAN REKREASI DAN EDUKASI PARK DI KOTA MEDAN KECAMATAN MEDAN TUNTUNGAN**, beserta perangkat yang ada (jika diperlukan)

Dengan Hak Bebas Royalti Non-eksklusif ini, Universitas Medan Area berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Medan, 25 Maret 2024


(Wahyudi)
178140014

ABSTRACT

Medan city is the capital city of North Sumatra Province, and is the 3rd largest city in Indonesia after Jakarta and Surabaya. Medan still lacks representative tourist spots, which are easy to reach from the city center. So far, the people of Medan who miss nature or outdoor attractions, they have to travel to other areas such as Berastagi or Deli Serdang district, requiring a long travel time.

the city of Medan is promoting the tourism industry by organizing and improving existing tourist attractions as well as new tourist attractions.

This Park Recreation and Education Planning can make an alternative recreation area for the people of Medan City. By applying the Biophilic Architecture Theme, it can be interpreted as a design theory that addresses the fact that in essence humans like natural or natural environments.

Keywords : *Recreacion And Education Park, Medan City, Subdistrict Medan*

Tuntungan

ABSTRAK

Kota Medan adalah ibu kota Provinsi Sumatera Utara, dan merupakan kota terbesar ke-3 di Indonesia setelah Jakarta dan Surabaya. Medan masih kekurangannya tempat tempat wisata yang representatif, yang mudah di jangkau dari pusat kota selama ini masyarakat kota Medan yang merindukan tempat wisata alam atau outdoor, mereka harus berpergian ke daerah lain seperti Berastagi atau kabupaten Deli Serdang , membutuhkan waktu tempuh yang lama.

kota Medan sedang menggalakkan industri pariwisata dengan menata dan membenahi tempat tempat wisata yang sudah ada maupun tempat wisata baru

Perencanaan Rekreasi dan Edukasi Park ini bisa menjadikan tempat rekreasi alternatif bagi masyarakat kota Medan Dengan menerapkan Tema Arsitektur Biofilik ,dapat diartikan sebagai teori desain yang membahas suatu fakta bahwa pada hakikatnya manusia menyukai lingkungan yang alamiah atau natural

Kata-kunci : Rekreasi dan Edukasi Park, Kota Medan Kecamatan Medan

Tuntungan

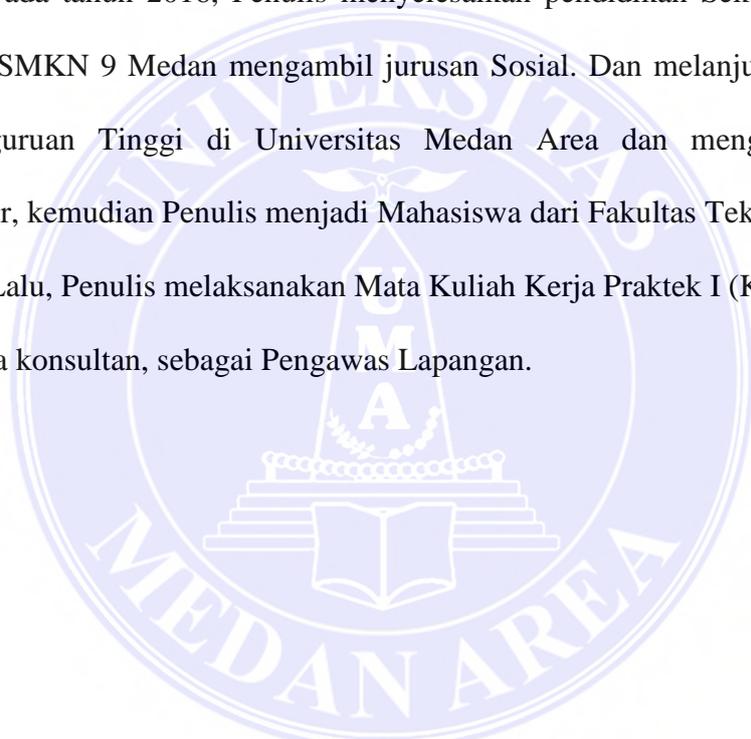
RIWAYAT HIDUP

Penulis dilahirkan di Medan, pada tanggal 24 Juni 1998 . Merupakan anak Ketiga dari tiga bersaudara, pasangan Suyanto dan Salmah

Pada tahun 2010, Penulis menyelesaikan pendidikan Sekolah Dasar di SD Negeri 45 Medan. Kemudian, Penulis juga melanjutkan pendidikan Sekolah Menengah Pertama di SMPN 18 Medan sampai pada tahun 2013.

Pada tahun 2016, Penulis menyelesaikan pendidikan Sekolah Menengah Atas di SMKN 9 Medan mengambil jurusan Sosial. Dan melanjutkan studi (S1) ke Perguruan Tinggi di Universitas Medan Area dan mengambil jurusan Arsitekur, kemudian Penulis menjadi Mahasiswa dari Fakultas Teknik.

Lalu, Penulis melaksanakan Mata Kuliah Kerja Praktek I (KP I) di PT. Dwitama konsultan, sebagai Pengawas Lapangan.



KATA PENGANTAR

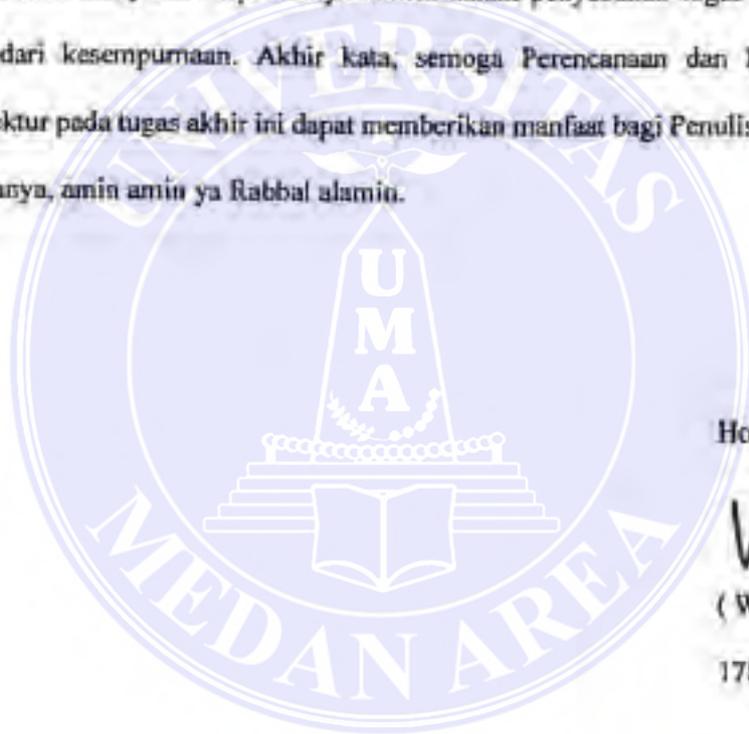
Puji syukur kehadiran Allah SWT karena atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir yang berjudul “**Perencanaan Rekreasi dan Edukasi Park Di Kota Medan, Kecamatan Medan Tuntungan Tema Arsitektur Biofilik**” ini dapat terselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari bahwa dalam pelaksanaan penelitian, mulai dari pencarian data, perizinan, hingga penyusunan tugas akhir ini tidak bisa terlepas dari berbagai pihak yang turut serta membantu terselenggaranya penelitian ini dengan baik. Oleh karena itu, melalui kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada :

1. Dekan Universitas Medan Area Bapak **Dr. Eng, Supriatno, ST.MT**
2. **Yunita Syahfitri Rambe. ST. MT** Ibu Ketua Prodi Fakultas Arsitektur
3. **Ir. Neneng Yulia Barky, MT** selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang juga telah banyak membantu penulis dalam memberikan kritik, saran, dan masukan yang sangat dibutuhkan.
4. **Staff** Universitas Medan Area.
5. **Kedua Orang Tua** Penulis yaitu, **Bapak Suyanto** dan **Ibu Salmah** yang telah membiayai pendidikan saya dan selalu memberikan kasih sayang, doa, nasehat, yang merupakan anugrah terbesar dalam hidup.
6. **Saudara Kandung** Saya **Muhammad Rizky** dan **Reza Susanto**, terima kasih atas doa dan dukungan.
7. **Ir. Iskandar Anasty Dan Ir. Fachrudin** selaku Bapak senior saya yang telah memberikan pengalaman ilmu dunia kerja arsitektur diluar kampus.

8. **Teristimewa Liasna Br Barus**, yang selalu memberikan semangat dan dukungan untuk saya terus berjuang menyelesaikan tugas akhir ini.
9. **Sahabat Seperjuangan Saya Muhammad Iqbal, Hanafi Lubis, Wiranda Pradinata** yang berjuang bersama agar terselesainya Tugas Akhir ini.
10. **Serta teman-teman Program Studi Arsitektur Universitas Medan Area** yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, terima kasih telah mendukung dan membantu selama ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan tugas akhir masih jauh dari kesempurnaan. Akhir kata, semoga Perencanaan dan Perancangan Arsitektur pada tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi Penulis pribadi dan semuanya, amin amin ya Rabbal alamin.



Hormat saya,

(Wahyudi)

178140014

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAK	v
RIWAYAT HIDUP	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR SKEMA	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
I.1. Latar Belakang.....	2
I.2. Rumusan Masalah.....	2
I.3. Maksud dan Tujuan	3
I.4. Sasaran Penelitian	3
I.5. Batasan Masalah	3
I.6. Sistematika Penulisan	4
I.7. Kerangka Berpikir.....	5

BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1. Kajian Objek Perencanaan	6
2.1.1. Pengertian Rekreasi.....	6
2.1.2. Tujuan Rekreasi	6
2.1.3. Jenis-Jenis Rekreasi	7
2.1.4. Berdasarkan Karakteristik.....	7
2.1.5. Tipe Tempat Rekreasi	8
2.1.6. Persyaratan Tempat Rekreasi	8
2.2. Pengertian Edukasi	9
2.2.1. Jenis-Jenis Wisata Edukasi	10
2.2.2. Faktor Penting Dalam Perencanaan Edukasi Park.....	10
2.3 Tinjauan Arsitektural Fasilitas Rekreasi dan Edukasi	11
2.3.1.Rekreasi.....	11
2.3.2.Edukasi.....	14
2.4. Tinjauan Tema	24
2.4.1 Pengertian Arsitektur Biofilik.....	24
2.4.2.Ciri-Ciri Arsitektur Biofilik	24
2.4.3. Prinsip Arsitektu Biofilik.....	24
2.4.4. Manfaat Arsitektur Biofilik.....	25
2.4.5. Nilai-Nilai Arsitektur Biofilik.....	27
2.5. Studi Banding Proyek	28
2.5.1. Central Park Zoo	28
2.5.2. Lembang Park Zoo.....	28

2.5.3. Kesimpulan Studi Banding Proyek	29
2.6. Studi Banding Tema.....	30
2.6.1. The Park Royal Singapore	30
2.6.2. Khoo Teck Puat Hospital	31
2.7. Keterkaitan Tema Dan Judul.....	32
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	33
3.1. Lokasi Penelitian.....	33
3.1.1. Pemilihan Lokasi	34
3.1.2. Ketentuan Tata Bangunan	36
3.1.3. Data Kunjungan	37
3.2. Tahap Perancangan	37
3.2.1. Pengumpulan Data	37
BAB IV ANALISA PERANCANGAN.....	39
4.1. Analisa Tapak.....	39
4.1.1. Batasan Tapak	40
4.1.2. Luasan Tapak	41
4.1.3. Eksisting Tapak.....	42
4.1.4. Analisa Vegetasi.....	43
4.1.5. Analisa View Dari Luar Ke Dalam Tapak	44
4.1.6. Analisa View Dari Dalam Ke Luar Tapak.....	45
4.1.7. Analisa Sirkulasi Pejalan Kaki Diluar Tapak.....	46
4.1.8. Analisa Sirkulasi Kendaraan Didalam Tapak	47
4.1.9. Analisa Me Dan Se Tapak.....	48

4.2.1. Analisa Kebisingan	49
4.2.2. Analisa Orientasi Matahari	50
4.2.3. Analisa Orientasi Angin.....	52
4.2.4. Analisa Air Hujan	53
4.2.5. Analisa Zoning Site.....	55
4.2.6. Analisa Utilitas Air	56
4.2.7. Analisa Utilitas Listrik	57
4.2.8. Analisa Utilitas Penghawaan.....	58
4.2.9. Analisa Utilitas Pencahayaan.....	58
4.3.3. Analisa Utilitas Kebakaran	59
4.4. Analisa Struktur Bangunan	60
4.4.1 Struktur Pondasi.....	60
4.4.2 Struktur Kolom	61
4.4.3 Struktur Atap.....	62
4.5 Analisa Parkir.....	63
4.6 Analisa Fungsi Bangunan	65
4.7 Analisa Aktivitas.....	65
4.8 Kebutuhan Ruang.....	67
4.9 Besaran Ruang	70
4.10 Analisa Bentuk.....	78
BAB V KONSEP PERANCANGAN.....	79
5.1 Konsep Me dan Se Tapak	79
5.2 Konsep Sirkulasi Pejalan Kaki Diluar Tapak.....	79

5.3 Konsep Sirkulasi Pejalan Kaki Dan Kendaraan di dalam Tapak .	80
5.4 Konsep Vegetasi.....	80
5.5 Konsep Kebisingan	81
5.6 Konsep Matahari	81
5.7 Konsep Angin	83
5.8 Konsep Hujan.....	84
5.9 Konsep Zoning Site.....	84
5.10 Konsep Utilitas.....	85
5.11 Konsep Parkir.....	88
5.12 Konsep Struktur Bangunan	89
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....	92
6.1 Kesimpulan	92
6.2 Saran.....	92
DAFTAR PUSTAKA.....	93
LAMPIRAN GAMBAR.....	94

DAFTAR GAMBAR

2.1. Macam macam permainan anak.....	12
2.2 Panjat Tebing	13
2.3 Waterboom.....	13
2.4 Aviary Tertutup	14
2.5 Aquarium Indoor	15
2.6 Selasar Taman	16
2.7 Ukuran Selasar Taman	16
2.8 Parkir Wisata.....	16
2.9 Variasi Parkir Mobil.....	17
2.10 Contoh Parkir Yang Beratap Tanaman Rumput	17
2.11 Ukuran Bus	17
2.12 Dimensi Parkir Motor	18
2.13 Toko Umkm	18
2.14 Restoran	19
2.15 Denah Restoran	19
2.16 Detail Jarak Antar Meja	19
2.17 Jarak Sirkulasi Antar Meja.....	20
2.18 Pengaturan Meja Secara Pararel.....	20
2.19 Toilet Umum	21
2.20 Ukuran Luasan Toilet	21
2.21 Kloset	21

2.22 Westafel.....	22
2.23 Ukuran Ruang Kantor	22
2.24 Ukuran Prabot Ruang Kantor.....	22
2.25 Center Park Zoo	28
2.26 Lembang Park Zoo.....	29
2.27 The Park Royal Singapore	30
2.28 Khoo Teck Puat Hospital.	31
3.1 Peta Kota Medan.....	33
3.2 Peta Medan Tuntungan	33
3.3 Lokasi Tapak.....	33
3.4 Ketentuan Tata Bangunan.....	36
3.5 Tabel Data Kunjungan Wisatawan.....	37
4.1 Lokasi Tapak.....	39
4.2 Batasan Tapak.....	40
4.3 Luasan Tapak.....	41
4.4 Analisa Vegetasi	43
4.5 Analisa View Dari Luar Kedalam Tapak	44
4.6 Analisa View Dari Dalam Keluar Tapak	45
4.7 Analisa Sirkulasi Pejalan Kaki Tapak	46
4.8 Analisa Sirkulasi Pejalan Kaki Dan Kendaraan Didalam Tapak	47
4.9 Respon Analisa Sirkulasi Pejalan Kaki Dan Kendaraan Didalam Tapak ..	47
4.10 Analisa Me Dan Se Tapak	48
4.11 Respon Analisa Me Dan Se Tapak	48

4.12 Analisa Kebisingan	49
4.13 Respon Analisa Kebisingan	49
4.14 Analisa Matahari	50
4.15 Respon Analisa Matahari	50
4.16 Analisa Angin	52
4.17 Respon Analisa Angin	52
4.18 Analisa Hujan	53
4.19 Respon Analisa Hujan	54
4.20 Analisa Zoning Site	55
4.21 Analisa Utilitas Air Bersih	56
4.22 Analisa Utilitas Air Kotor	56
4.23 Analisa Utilitas Air Hujan.....	57
4.24 Analisa Utilitas Listrik	57
4.25 Penghawaan Alami Dan Buatan.....	58
4.26 Analisa Utilitas Pencahayaan Alami.....	58
4.27 Analisa Utilitas Pencahayaan Buatan.....	59
4.28 Struktur Pondasi.....	60
4.29 Struktur Beton Bertulang	61
4.30 Kontruksi Baja Wf	61
4.31 Struktur Atap Space Frame	62
4.32 Struktur Atap Dak Beton Dan Baja Ringan	62
4.33 Analisa Parkir.....	63
5.1 Konsep Me Dan Se Tapak	79

5.2 Konsep Pejalan Kaki Diluar Tapak.....	79
5.3 Konsep Pejalan Kaki Dalam Tapak	80
5.4 Konsep Vegetasi.....	80
5.5 Konsep Kebisingan	81
5.6 Konsep Matahari	82
5.7 Konsep Angin	83
5.8 Konsep Hujan.....	84
5.9 Konsep Zoning Site.....	84
5.10 Konsep Utilitas Air Bersih	85
5.11 Konsep Utilitas Air Kotor	86
5.12 Konsep Utilitas Air Hujan.....	86
5.13 Konsep Elektrikal.....	87
5.14 Konsep Pencahayaan Alami.....	87
5.15 Konsep Pencahayaan Buatan	87
5.16 Konsep Sistem Kebakaran	88
5.17 Konsep Parkir.....	88
5.18 Konsep Struktur Tiang Pancang	89
5.19 Konsep Struktur Pondasi Footplat	90
5.20 Konsep Struktur Pondasi Batu Kali	90
5.21 Konsep Struktur Kolom Beton Bertulang.....	90
5.22 Konsep Konstruksi Baja Wf	91
5.23 Konsep Space Frame.....	91
5.24 Konsep Dak Beton Dan Baja Ringan.....	91

DAFTAR TABEL

3.1 Tata Ruang Wilayah (RTRW)	35
4.1 Kebutuhan Ruang	69
4.2 Besaran Ruang	77
4.2 Bentuk	78



DAFTAR SKEMA

1.1 Kerangka Berpikir	5
4.1 Skema Utilitas Kebakaran.....	59
4.2 Aktivitas Pengelola	65
4.3 Aktivitas Pengunjung	66
4.3 Aktivitas Service.....	66



DAFTAR LAMPIRAN

1. Desain Banner.....	95
2. Cover.....	96
3. Site Plan.....	97
4. Ground Plan.....	98
5. Denah Aviary Dan Aquarium.....	99
6. Denah Lantai 2 Aviary.....	100
7. Denah Lantai 2 Aquarium.....	101
8. Tampak Depan Aviary Dan Aquarium.....	102
9. Tampak Samping Kanan Aviary Dan Aquarium.....	103
10. Tampak Samping Kiri Aviary Dan Aquarium.....	104
11. Tampak Samping Belakang Aviary Dan Aquarium.....	105
12. Potongan B-B Aviary.....	106
13. Potongan B-B Aquarium.....	107
14. Denah Convention Hall.....	108
15. Tampak Convention Hall.....	109
16. Potongan A-A Convention Hall.....	110
17. Denah Lantai 1 Pengelola Dan Penginapan.....	111
18. Denah Lantai 2 Pengelola Dan Penginapan.....	112
19. Denah Lantai 3 Pengelola Dan Penginapan.....	113
20. Denah Lantai 4 Pengelola Dan Penginapan.....	114
21. Denah Lantai 5 Pengelola Dan Penginapan.....	115
22. Tampak Pengelola Dan Penginapan.....	116

23. Potongan A-A Pengelola Dan Penginapan	117
24. Denah Lobby,Café Dan Resto Lantai 1	118
25. Denah Lobby,Café Dan Resto Lantai 2	119
26. Tampak Lobby,Café Dan Resto	120
27. Potongan A-A Lobby,Café Dan Resto	121
28. Denah Toko Umkm Dan Tampak Toko Umkm	122
29. Denah Cottage Lantai 1 Dan Lantai 2	123
30. TampakCottage	124
31. Denah Musolah	125
32. Tampak Musolah	126
33. Denah Instalasi Listrik Convention Hall	127
34. Denah Instalasi Listrik Lobby,Café Dan Resto Lantai1	128
35. Denah Instalasi Listrik Lobby,Café Dan Resto Lantai2	129
36. Skematik Air Bersih Aviary	130
37. Skematik Air Bersih Aquarium	131
38. Skematik Air Bersih Penginapan Dan Pengelola	132
39. Skematik Air Kotor Penginapan Dan Pengelola	133
40. Skematik Air Bersih Lobby,Café,Dan Resto	134
41. Skematik Air Kotor Lobby,Café,Dan Resto	135
42. Isometri Plumbing Aviary Dan Aquarium	136
43. Isometri Plumbing Convention Hall	137
44. Isometri Plumbing Penginapan Dan Pengelola	138
45. Isometri Plumbing Lobby,Café Dan Resto	139
46. Potongan Tapak 1	140

47. Potongan Tapak 2.....	141
48. Detail Arsitektur.....	142
49. Detail Waterboom	143
50. Perspektif Eksterior 1	144
51. Perspektif Eksterior 2.....	145
52. Perspektif Eksterior 3.....	146
53. Perspektif Eksterior Waterboom Dan Taman Bermain	147
54. Perspektif Interior Aviary 1	148
55. Perspektif Interior Aviary 2	149
56. Perspektif Interior Aquarium	150
57. Perspektif Interior Convention Hall.....	151
58. Perspektif Interior Lobby & Lounge Penginapan	152
59. Perspektif Interior Kamar Duluxe Penginapan	153
60. Perspektif Interior Café Dan Resto	154
61. Perspektif Interior Toko Umkm.....	155
62. Perspektif Interior Cottage.....	156

BAB I

PENDAHULUAN

I.I Latar Belakang

kota Medan adalah ibu kota Provinsi Sumatera Utara, dan merupakan kota terbesar ke-3 di Indonesia setelah Jakarta dan Surabaya. kota Medan sebagai pusat pemerintahan provinsi Sumatera Utara juga sebagai kota perdagangan industri, pendidikan serta budaya/pariwisata. Di bidang pariwisata kota Medan terkenal dengan wisata budaya, wisata kuliner dan wisata belanja.

Selain itu banyak bangunan bersejarah di kota Medan seperti Istana Maimun, Masjid Raya, gedung Chong Afie dan Bangunan peninggalan Kolonial Belanda di daerah Kesawan dan sekitarnya, yang banyak dikunjungi oleh wisatawan domestik dan Mancanegara. disamping itu kota Medan juga memiliki tempat tempat wisata outdoor seperti Medan Zoo, juga terdapat beberapa lokasi wisata outdoor lainnya.

Dengan jumlah penduduk yang mencapai sekitar 2.5 juta jiwa yang mendiami kota Medan, dirasakan Medan masih kekurangannya tempat tempat wisata yang representatif, yang mudah di jangkau dari pusat kota terutama wisata alam dan edukasi. selama ini masyarakat kota Medan yang merindukan tempat wisata alam atau outdoor, mereka harus berpergian ke daerah lain seperti Berastagi atau kabupaten Deli Serdang , membutuhkan waktu tempuh yang lama.

Sesuai program yang dicanangkan oleh pemerintah pusat maupun daerah untuk menggalakkan industri pariwisata di Indonesia pada umumnya dan di daerah pada khususnya. Dalam hal ini kota Medan sedang menggalakkan industri

pariwisata dengan menata dan membenahi tempat tempat wisata yang sudah ada maupun tempat wisata baru.

Untuk mendukung industri pariwisata di kota Medan khususnya wisata alam dan edukasi sesuai yang di inginkan, dengan melihat potensi yang ada maka akan diadakan penelitian judul “Perencanaan Rekreasi dan Edukasi Park” di kota Medan, berlokasi di kecamatan Medan Tuntungan. karena letaknya yang sangat strategis dekat dengan pusat kota, mudah di jangkau dan traffic lalu lintasnya tidak padat, juga sangat di dukung dengan alam (view) sesuai judul penelitian yang di ajukan.

Perencanaan Rekreasi dan Edukasi Park ini semoga bisa menjadikan tempat rekreasi alternatif bagi masyarakat kota Medan dan sekitarnya, serta lokasi wisata edukasi untuk pelajar, mahasiswa dan masyarakat umum.

Perencanaan ini menerapkan Tema Arsitektur Biofilik ,dapat diartikan sebagai teori desain yang membahas suatu fakta bahwa pada hakikatnya manusia menyukai lingkungan yang alamiah atau natural.

I.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diuraikan sebuah rumusan masalah yaitu bagaimana merencanakan dan menerapkan “Arsitektur Biofilik ” pada kawasan rekreasi dan edukasi park di kec Medan Tuntungan.

1. Bagaimana pengembangan pariwisata di kota Medan ditinjau dari segi arsitektur dan fungsinya?
2. Bagaimana strategi yang dapat diterapkan dalam pengembangan perencanaan rekreasi dan industri pariwisata di kota Medan?

I.3 Maksud dan Tujuan

- Menerapkan desain rekreasi dan edukasi yang nyaman bagi pengunjung dan mengenal lingkungan alam dengan tema Arsitektur Biofilik.

I.4 Sasaran Penelitian

Untuk mencapai tujuan proyek, maka langkah dasar perencanaan Rekreasi dan Edukasi park yaitu:

- Merencanakan dan merancang rekreasi dan edukasi park dengan tema arsitektur biofilik yang terdiri dari fasilitas bermain serta fasilitas edukasi dan penunjang.
- Merencanakan dan merancang rekreasi dan edukasi park dengan tatanan massa serta sirkulasi yang baik bagi pengunjung, pengelola maupun pihak yang menggunakan fasilitas tersebut.

I.5 Batasan Masalah

Hanya membahas bagaimana perencanaan rekreasi dan edukasi park di kota Medan yang bersifat tempat wisata alam/outdoor sebagai tempat sarana rekreasi khususnya bagi masyarakat kota Medan.

- Perencanaan rekreasi dan edukasi park akan dirancang di kota Medan, kecamatan Medan Tuntungan
- Perencanaan rekreasi dan edukasi park menerapkan wahana bermain outdoor dengan beberapa fasilitas edukasi penunjang.

I.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan, batasan masalah, metodologi pembahasan, dan kerangka pemikiran.

BAB TINJAUAN PUSTAKA II

Berisi tentang mencakup tinjauan literatur, subjek arsitektur biofilik, perbandingan proyek-proyek terkait, dan studi perbandingan tema.

BAB III METODEODOLOGI PERANCANGAN

Berisi deskripsi tempat penelitian, serta kondisi lokasi.

BAB IV ANALISA PERANCANGAN

Berisi tentang meliputi analisis utilitas, analisis bangunan, analisis lokasi, dan analisis bangunan.

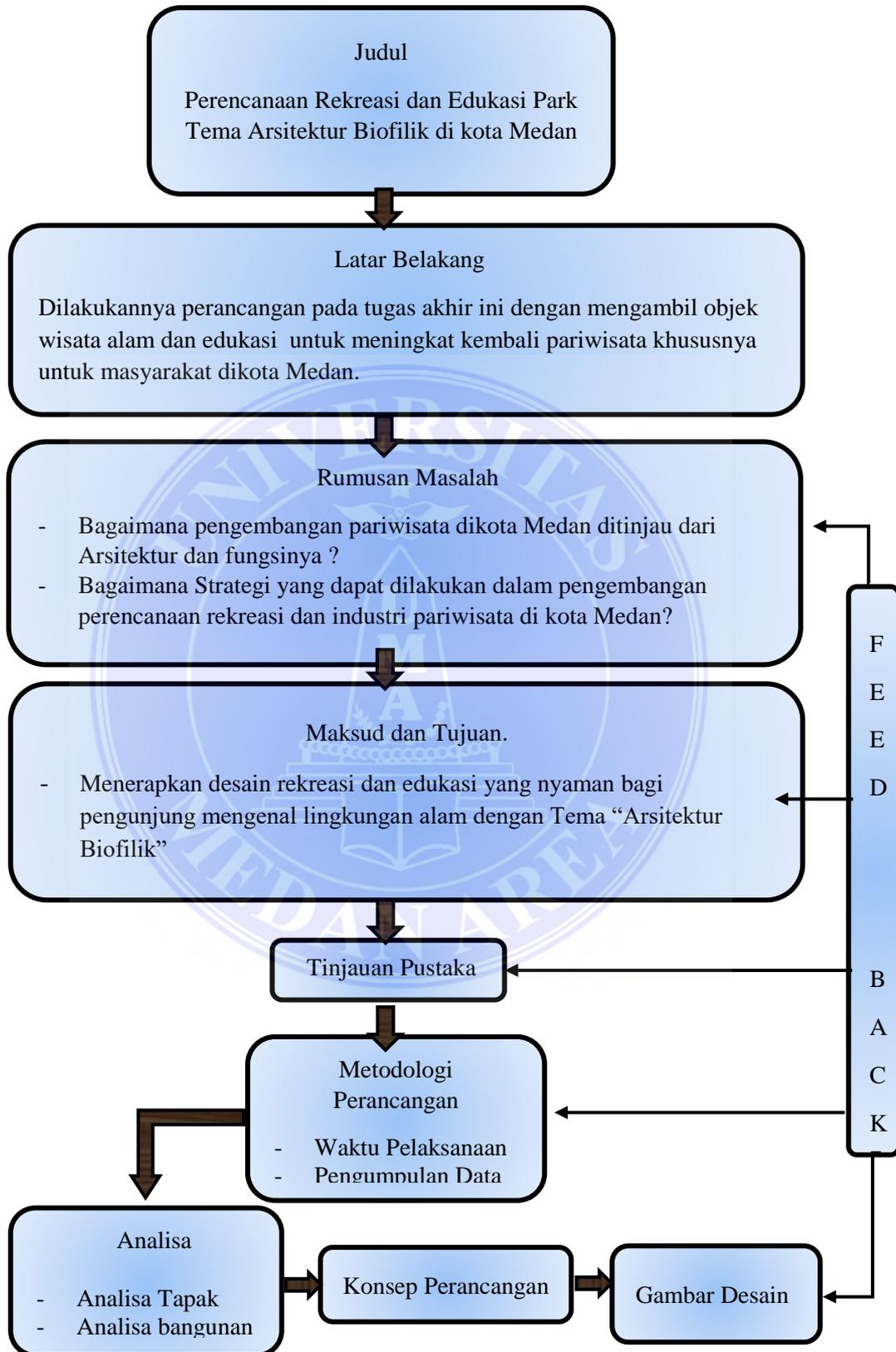
BAB V KONSEP PERANCANGAN

Berisi berupa konsep dasar, konsep pengembangan, konsep tapak, konsep bangunan, struktur dan utilitas.

BAB VI PENUTUP

Berisi kesimpulan, saran, daftar pustaka dan lampiran gambar.

I.7 Kerangka Berpikir



Gambar : 1.1 Skema Kerangka Berpikir

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Definisi Objek Perencanaan

Objek perencanaan ialah Rekreasi dan Edukasi Park suatu sarana wisata alam publik dengan wawasan rekreasi dan edukasi. Maka sebelumnya akan di jelaskan definisi dari rekreasi dan edukasi.

2.1.1 Pengertian Rekreasi

Rekreasi ialah suatu kegiatan yang dilakukan pada waktu luang yang tujuannya untuk membentuk, meningkatkan keadaan jasmani, rohani, dan kemampuan rekreasi baik secara perorangan maupun kelompok, sebagai hasil kegiatan menemukan kenikmatan setiap hari dalam suatu bentuk hiburan menyampaikan kegembiraan dan kepuasan ditunjukkan untuk kesejahteraan fisik dan mental manusia. (Kementerian Pekerjaan Umum, 2010)

2.1.2 Tujuan Rekreasi (Zuastika, 2010)

- a. Meningkatkan interaksi manusia.
- b. menjaga lingkungan alam.
- c. Mempertahankan nilai-nilai budaya.
- d. kenikmatan dan kepuasan karena dapat memuaskan rasa ingin tahu atau petualangan.
- e. mendapatkan kembali kondisi mental dan fisik yang sehat

2.1.3 Jenis –Jenis Rekreasi

Jenis rekreasi ada berbagai bentuk hiburan yang memiliki satu tujuan yaitu untuk meremajakan jiwa dan raga. Sebagai berikut.

- a. Rekreasi/hiburan Bepergian dilakukan untuk merasa senang dan menjauh dari kegiatan sehari-hari seperti pekerjaan. Pariwisata adalah istilah untuk kegiatan ini. Pergi ke suatu tempat yang tenang adalah salah satu cara untuk mendapatkan kenikmatan saat berwisata.
- b. Rekreasi/hiburan Kegiatan rekreasi dengan fokus hiburan termasuk permainan. Untuk bersantai, Anda biasanya dapat melakukannya sendiri atau bersama orang lain.
- c. Rekreasi/hiburan Hobi adalah hiburan yang dapat menghilangkan stres mental. Hobi adalah sesuatu yang dilakukan seseorang untuk kepuasan dan kesenangan pribadi.

2.1.4 Berdasarkan Karakteristik

1. Rekreasi alam ialah hiburan dilakukan dengan menikmati keindahan alam pantai, melihat matahari terbit atau terbenam dan lain lain.
2. Rekreasi buatan ialah hiburan berupa pengembangan fisik seperti memancing, berenang dan mendayung.
3. Rekreasi seni budaya ialah hiburan menikmati hasil seni budaya daerah seperti melihat seni tradisional, upacara adat dan kerajinan seni lokal.

2.1.5 Tipe Tempat Rekreasi

Berdasarkan “Recreation Development Hand Book” tipe bangunan rekreasi terdiri dari 5 tipe yaitu:5

- a. Resort adalah jangka pendek yang menawarkan berbagai kegiatan rekreasi, termasuk akomodasi, makan, dan kegiatan rekreasi lainnya.
- b. Taman hiburan adalah area hiburan yang berfokus pada atraksi imajiner dan imajinasi yang dapat ditindaklanjuti misalnya Disney World adalah ilustrasi skala besar dan Taman Air adalah ilustrasi skala kecil
- c. Rekreasi komersial, yaitu bangunan pariwisata atau rekreasi di perkotaan dengan tujuan konsumen atau pemasaran yang ada. Contoh hiburan komersial adalah klub kesehatan, istana, teater dan lain-lain.
- d. Rekreasi komplementer sendiri adalah sarana rekreasi yang dirancang sebagai pelengkap fungsi utama suatu kawasan hunian dan komersial, seperti kolam renang, lapangan golf, dan lain-lain.

2.1.6 Persyaratan Tempat Rekreasi

Tempat bangunan memiliki persyaratan yang ada, seperti halnya taman hiburan, persyaratan berikut ialah :

1. Persyaratan umum tersebut didasarkan pada beberapa aspek, yaitu
 - a. Lokasi: Mudah diakses dengan transportasi umum, sejalan dengan rencana induk kota dan pengembangan pariwisata daerah, aman dari banjir, bau busuk, debu, asap rokok, dan air yang terkontaminasi.
 - b. Area: Lahan harus diatur dan dibagi menjadi tidak kurang dari 3 hektar.

- c. Bangunan: Setiap persyaratan yang berlaku harus dipenuhi, serta peraturan konstruksi.
 - d. Tempat Parkir Fasilitas wisata harus memiliki ruang yang memadai untuk parkir.
2. Fasilitas yang harus tersedia untuk berada difasilitas rekreasi adalah sebagai berikut:
 - a. Lanskap: Ruang kosong ditutupi dengan rumput, bunga atau tanaman yang menarik, dan pepohonan yang rindang. Tempat ini juga memiliki jalan setapak dan bangku taman.
 - b. Area bermain anak-anak: Tenang dan teduh, dengan fasilitas untuk bermain yang bersifat budaya, edukatif, dan rekreatif.
3. Fasilitas hiburan : 3 jenis media hiburan yang berbeda meliputi unsur budaya, pendidikan, dan hiburan.
 4. Fasilitas yang dapat digunakan untuk umum antara lain kantor direktur, pusat informasi, toilet yang cukup, tempat sampah, kotak P3K, dan pos keamanan.
 5. Instalasi teknik: Berisi semua sumber energi yang diperlukan, air bersih, alat pemadam kebakaran, dan sistem radio dapat diandalkan untuk pengumuman di lokasi.
 6. Penyediaan layanan makanan dan akomodasi penginapan merupakan fasilitas pelengkap. Toko-toko penyewaan pernak-pernik, tempat ibadah, dan layanan antar-jemput ke taman hiburan adalah beberapa usaha lainnya.

2.2 Pengertian Edukasi Park

Edukasi park ialah berupa fasilitas mengenal materi pembelajaran di tunjang dengan ilmu pengetahuan, selain tempat pembelajaran edukasi park ialah

rekreasi berjalan jalan ke tempat suatu wisata yang bersifat bermain,bersantai serta mengenal edukasi yang ada di dalam lokasi tersebut. (Rodger, 1998).

2.2.1 jenis-Jenis Wisata Edukasi

Menurut dari Perdanaputri (2012), terdapat 4 jenis wisata edukasi di indonesia, antara lain :

- a. Wisata Edukasi Pengetahuan
- b. Wisata Edukasi Olahraga
- c. Wisata Edukasi budaya
- d. Wisata Edukasi Agrobisnis

2.2.2 Faktor Penting Dalam Perencanaan Wisata Edukasi Park

- a. Edukatif

Edukasi park pada ialah tempat belajar yang didukung secara ilmiah dan penyajian informasi penting

- b. Atraktif

Atraktif ialah sesuatu yang menjadi milik sendiri. yang Pendidikan yang berlandaskan pada ide bermain membutuhkan pendekatan yang menarik, sehingga daya tarik menjadi faktor utama di dalamnya, baik dari segi desain bangunan, arus lalu lintas, tata ruang, dan fasad bangunan.

- c. Rekreatif

Edukasi park ialah perpaduan dari pendidikan belajar dengan hiburan di mana edukasi park dibutuhkan sebagai wadah atau fasilitas yang dapat menyajikan belajar dengan yang menyegarkan

Kesimpulan

Rekreasi dan Edukasi Park ini merupakan jenis wisata alam/outdoor yang berfungsi pembelajaran untuk masyarakat setempat baik edukatif, atraktif, rekreatif yang dapat berinteraksi dengan alam, tidak hanya untuk sekedar rekreasi jalan jalan tetapi ilmu pengetahuan menjadi bagian pengunjung yang datang karena penggunaanya bersifat terbuka atau umum.

2.3 Tinjauan Arsitektural Fasilitas Rekreasi dan Edukasi

Sesuai fungsi dari rancangan rekreasi dan edukasi park ialah sarana utama rekreatif dan edukatif serta fasilitas penunjang.

2.3.1 Rekreasi

Selain sebagai tempat pendidikan dan pembelajaran, taman juga diperuntukan untuk hiburan atau rekreasi, berupa tempat bermain anak (playground), panjat tebing, kolam renang (waterboom),

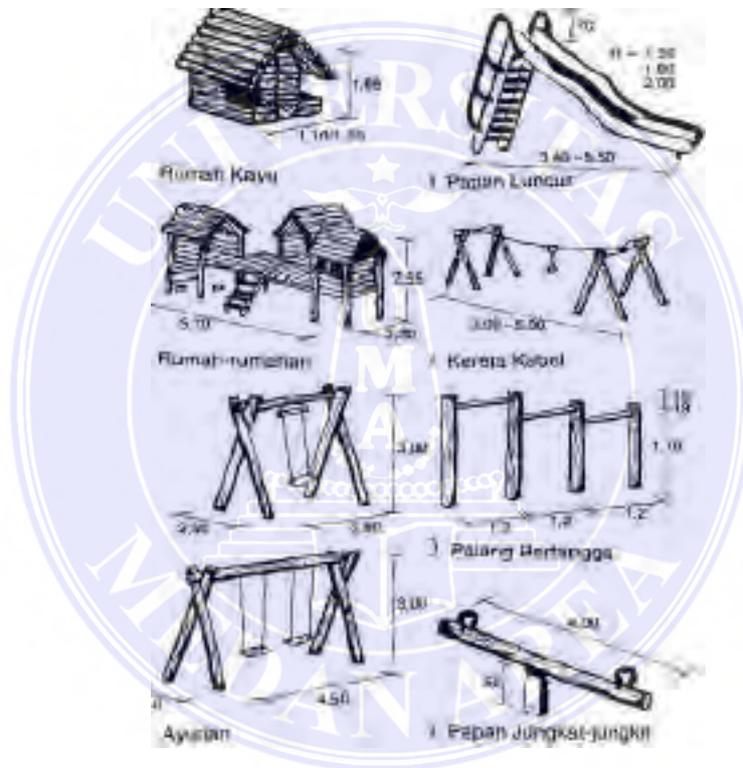
1. Tempat Bermain Anak

Tempat bermain anak memiliki pengaruh yang besar terhadap perkembangan motoric atau kepribadian anak. berinteraksi dengan anak-anak lainnya di taman bermain ini..keamanan sangat di perhatikan dalam penggunaan bahan dan alat untuk memainkan permainan.



Gambar : 2.1 Macam-macam permainan anak

Sumber: Neufert (Data Arsitek jilid 1)



Gambar : 2.1 Macam-macam permainan anak

Sumber: Neufert (Data Arsitek jilid 1)

2. Panjat Tebing

panjat tebing ialah olahraga gaya bebas yang merupakan bagian dari kegiatan panjat tebing yang melibatkan penggunaan peralatan pendakian biasanya dilakukan di medan yang menantang yang dikelilingi oleh tebing dengan sudut

kemiringan lebih besar dari 45° .. Area ini disediakan untuk pengguna tingkat lanjut.



Gambar : 2.2 Panjat Tebing

Sumber: Google

3. Kolam Renang (Waterboom)

Waterboom Pool adalah semacam menara "taman air". Kata boom di sini mengacu pada salah satu alat yang digunakan untuk bermain air di permainan water park, yaitu tidak lebih dari ban pelampung, karena pelampung di pemasok water park merupakan alat yang "diperlukan". Jadi untuk kendaraan yang ditujukan untuk permainan air, penggunaan kata water jet tidak sepenuhnya benar - sebenarnya bukan hanya ban apung saja yang digunakan untuk menikmati atraksi/permainan:



Gambar : 2.3 WaterBoom

Sumber: Google

2.3.2. Edukasi

Edukasi park ialah tempat pembelajarn. Materi- materi pembelajaran ditunjang dengan ilmu pengetahuan. Fasilitasnya berupa Aviary Tertutup, Big Aquarium dan Outbound.

1.Aviary Indoor

Kandang burung adalah kandang besar untuk memelihara burung. Sangkar burung sering berisi tanaman dan semak untuk meniru lingkungan alam.



Gambar : 2.4 Aviary tertutup

Sumber: Google

2. Aquarium Indoor

Aquarium adalah wadah untuk menampung organisme air, baik segar maupun laut, atau fasilitas untuk memamerkan atau mempelajari koleksi makhluk air. Ukuran aquarium individu dapat bervariasi dari mangkuk kecil yang cukup besar untuk ikan kecil, hingga aquarium umum besar yang dapat mensimulasikan seluruh ekosistem laut.



Gambar : 2.5 Aquarium Indoor

Sumber: Google

Penunjang

Termasuk toilet umum, tempat parkir, toko, kantor administrasi, ruang sholat, dan

utilitas

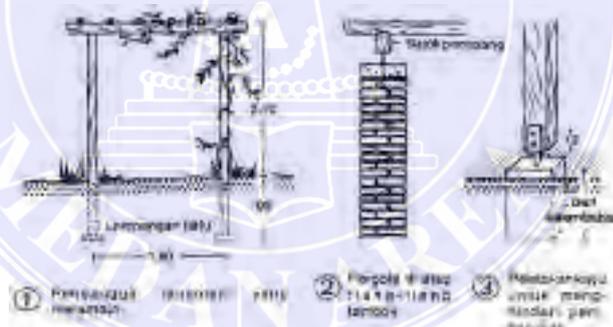
- Taman

Perancangan pada Edukasi park ini selain berfungsi rekreasi dan edukasi juga sebagai taman atau untuk kesenangan dan edukasi, taman atau ruang terbuka hijau, taman ini juga berfungsi sebagai view bangunan.



Gambar : 2.6 Selasar taman

Sumber: Google



Gambar : 2.7 Ukuran selasar taman

Sumber: Neufert (Data Arsitek jilid 1)

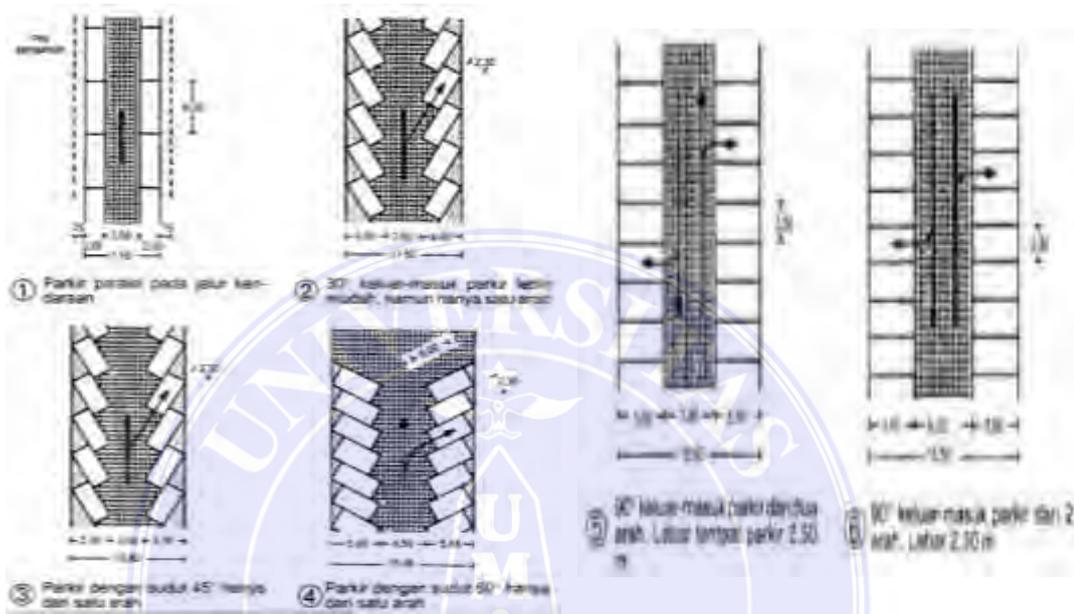
Tempat Parkir

Tempat parkir sering kali ditandai dengan garis putih atau kuning yang berjarak 12 hingga 20 cm di bagian samping dan depan.



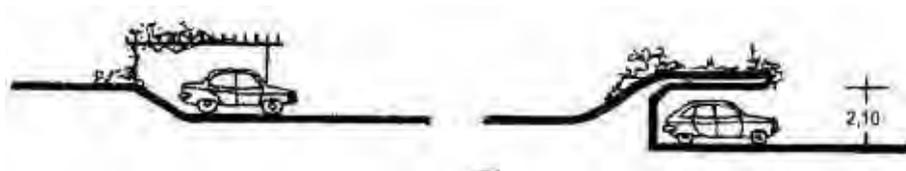
Gambar : 2.8 Parkir wisata

Sumber: Google

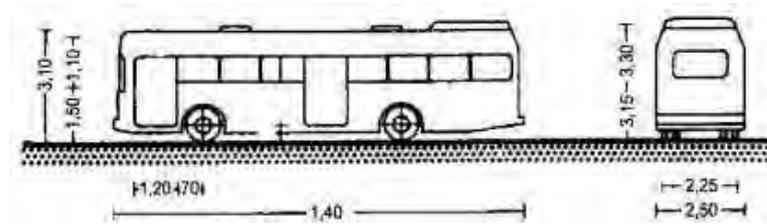


Gambar : 2.9 variasi parkir mobil
Sumber: Neufert (Data Arsitek jilid 2)

Parkir mobil menyesuaikan lingkungannya Tanpa mengorbankan kegunaan atau mengurangi area hijau, desain tempat parkir dibuat lebih rendah atau termasuk pohon yang dipasang di atap. Tanaman hijau memiliki tujuan dan meningkatkan estetika.



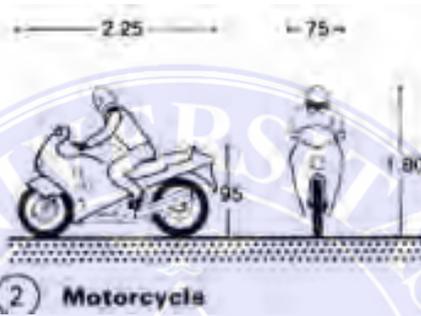
Gambar : 2.10 Contoh Parkir yang beratap tanaman rambat



Sumber: Neufert (Data Arsitek jilid 2)

Gambar : 2.11 Ukuran Bus

Sumber: Neufert (Data Arsitek jilid 2)

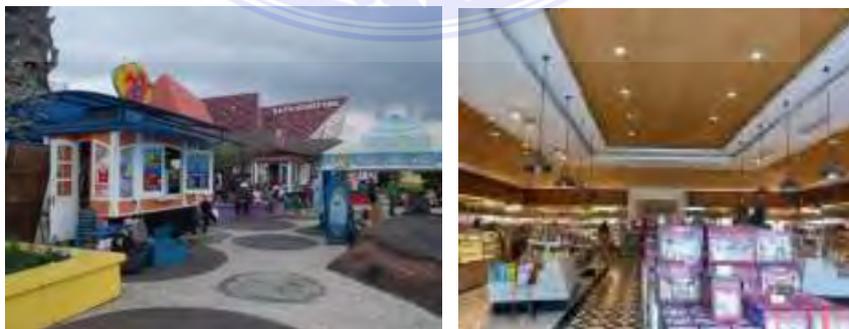


Gambar : 2.12 Dimensi parkir motor

Sumber: Neufert (Data Arsitek jilid 2)

▪ Pertokoan

Bagi manajemen atau komunitas, area perbelanjaan adalah lokasi untuk mengeluarkan uang untuk menjual oleh oleh bagi pengunjung.



Gambar : 2.13 Toko Umkm

Sumber: Google

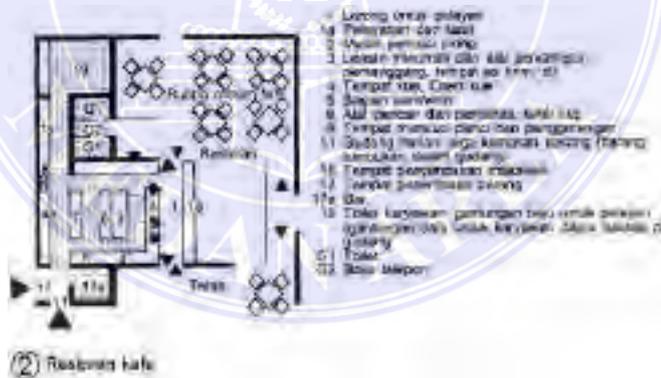
▪ Restoran

Menyediakan makanan siap saji, tempat menyajikan makanan dan minuman dengan berbagai fasilitas yang nyaman untuk membantu pelanggan betah saat datang makan



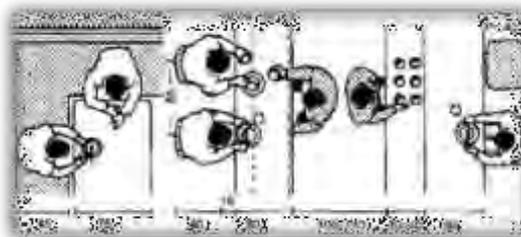
Gambar : 2.14 Restoran

Sumber: Google



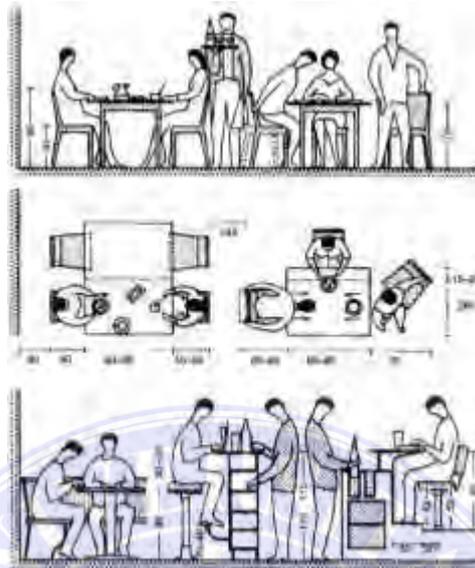
Gambar : 2.15 Denah restoran

Sumber: Neufert (Data Arsitek jilid 2)



Gambar : 2.16 Detail jarak antar meja

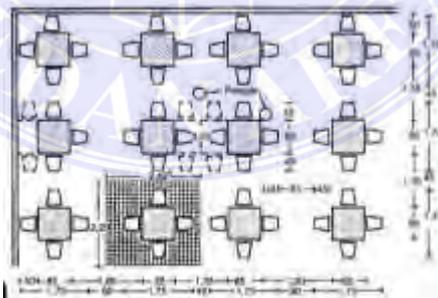
Sumber: Neufert (Data Arsitek jilid 2)



Gambar : 2.17 Jarak sirkulasi antar meja

Sumber: Neufert (Data Arsitek jilid 2)

Agar bisa makan dengan nyaman, Anda membutuhkan meja dengan lebar rata-rata 60 cm dan tinggi 40 cm. Agar jarak dari table top ke tengah meja cukup, diperlukan alas selebar 20 cm untuk menahan alat makan, maka total lebar meja yang ideal adalah 80-85 cm



Gambar : 2.18 Pengaturan meja secara paralel

Sumber: Neufert (Data Arsitek jilid 2)

- Toilet umum

Ada dua area untuk toilet: satu untuk pria dan satu untuk wanita. Setiap gedung memiliki toilet umum ini, serta toilet di luar gedung..



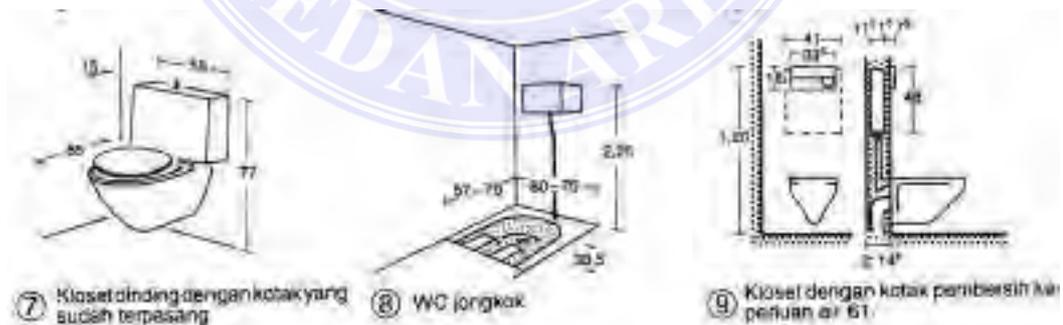
Gambar : 2.19 Toilet umum

Sumber: Google



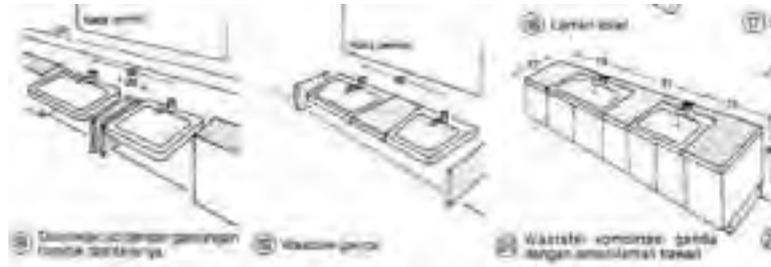
Gambar : 2.20 Ukuran luasan toilet

Sumber: Neufert (Data Arsitek jilid 2)



Gambar : 2.21 Kloset

Sumber: Neufert (Data Arsitek jilid 1)

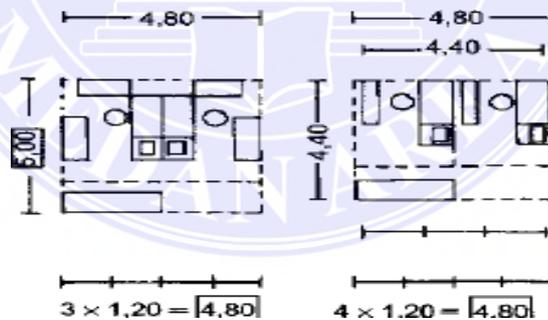


Gambar : 2.22 Westafel

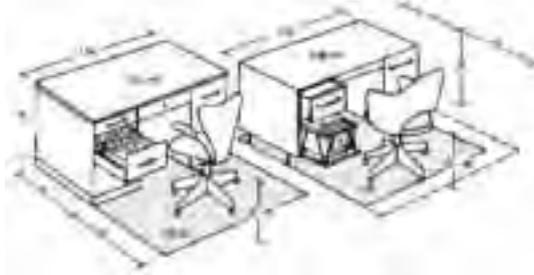
Sumber: Neufert (Data Arsitek jilid 1)

- Ruang pengelola (Kantor)

Digunakan oleh staf manajemen gedung sebagai tempat kerja atau kantor manajemen. Di sini, Anda dapat menemukan ruang konferensi, toilet untuk kantor, dapur, ruang staf, dan area lobi.



Gambar : 2.23 Ukuran ruang kantor



Sumber: Neufert (Data Arsitek jilid 2)

Gambar : 2.24 Ukuran perabot ruang kantor

Sumber: Neufert (Data Arsitek jilid 2)

- Utilitas

Sarana utilitas memainkan peran penting dalam mencapai tujuan kenyamanan, kesehatan, dan keselamatan di dalam gedung, serta komunikasi dan mobilitas. Utilitas adalah fasilitas bangunan yang digunakan mencapai tujuan ini.

- Plumbing

Sistem plambing ialah cara untuk mengalirkan air ke dalam atau ke luar dari tempat yang telah ditentukan. air bersih (panas atau dingin) dan air kotor (limbah, hujan, dan limbah tertentu). Perlengkapan pipa berikut ini dapat digunakan untuk memulai sistem pembuangan setelah pemasangan: keran, toilet, wastafel (WC), urinoir, bak mandi, dan pancuran.

- Air Buangan/Air Kotor

Air yang telah digunakan dan dibuang disebut air limbah. Berdasarkan cara penggunaannya, air kotor dapat dipisahkan menjadi beberapa kategori.

- Air buangan bekas mencuci, mandi dan lai-lainnya.
- Air Limbah yaitu air untuk memebersihkan limbah/kotoran.
- Air hujan yaitu air yang jatuh ke atas permukaan tanah atau bangunan.

- Air limbah khusus yaitu air bekas cucian dari kotoran-kotoran dan alat-alat tertentu seperti air bekas dari rumah sakit laboratorium, restoran dan pabrik
 - Sistem Pembuangan Air Kotor atau Air Bekas

Air bekas yang dimaksud adalah air bekas cucian, yang juga digunakan untuk mencuci mobil, peralatan dapur, dan berbagai jenis cucian lainnya.

- Air Limbah

Penggunaan air limbah campuran. Air bekas ini harus ditampung ke dalam bak penampungan, bukan dibuang sembarangan atau dibuang ke lingkungan. Untuk tangki septik dengan volume satu sampai lima meter tiga dengan permeabilitas, satu atau dua titik pembuangan sudah cukup untuk bangunan rumah tinggal. Air Limbah khusus

- Air limbah khusus

adalah air bekas pakai yang dibuang dari kebutuhan tertentu, seperti restoran besar, pabrik, bengkel, rumah sakit, dan laboratorium di sektor kimia. Air hujan

- Air hujan

adalah air yang mendarat di bumi sebagai hasil dari awan. Air diarahkan ke saluran tertentu. Air hujan yang menumpuk di atas rumah atau gedung apartemen diarahkan oleh talang vertikal yang memiliki diameter minimal 3" dan kemiringan 0,5-1% ke saluran air terbuka terdekat di lingkungan sekitar.

2.4 Tinjauan Tema

2.4.1 Pengertian Arsitektur Biofilik

Arsitektur Biofilik merupakan kristalisasi dari tiga prinsip arsitektur hijau “respect for users, respect for site dan energy efficiency”. Sinergi yang komprehensif dan bekerja sempurna dengan bangunan hijau karena bersama-sama mereka berhubungan dengan pencahayaan dan bukaan alami, visibilitas, kualitas udara dalam dan luar ruangan, tanaman dan air juga, seperti gabungan garis antara bangunan dan lanskapnya. Biofilia adalah kecenderungan inheren manusia untuk ingin menyatu dengan alam, bahkan di dunia modern, yang penting bagi kesehatan dan kesejahteraan manusia, baik secara fisik maupun mental (Wilson 1986)., Kellert dan Wilson 1993, Kellert 1997, 2012). Gagasan biofilia berakar pada pemahaman kita tentang evolusi manusia, bahwa lebih dari 99% sejarah manusia kita berevolusi secara biologis dalam respons adaptif terhadap alam alami, bukan alam buatan dari ciptaan manusia.

2.4.2 Ciri - Ciri Arsitektur Biofilik

1. Hubungan antara sumber daya alam dan bahan bangunan
2. Memperhatikan Hubungan visual dan non visual
3. Lokasi yang bagus untuk dinikmati oleh orang-orang ketika mereka berada di alam terbuka
4. Prinsip biofilik arsitektur

2.4.3 Prinsip Arsitektur Biofilik

Arsitektur biofilik bertujuan untuk merancang habitat yang baik bagi manusia sebagai makhluk biologis dalam lingkungan kontemporer yang dapat meningkatkan kesehatan, kebugaran, dan kesejahteraan masyarakat. Komitmen yang konsisten terhadap dasar-dasar arsitektur biofilik diperlukan untuk implementasi desain biofilik yang sukses. Agar Arsitektur Biofilik dapat berhasil

diterapkan, ada dasar tertentu yang mewakili persyaratan penting. Prinsip-prinsip arsitektur biofilik meliputi hal-hal berikut:

1. Repeated (Perulangan)

Arsitektur Biofilik Interaksi konstan dan berulang dengan alam diperlukan untuk arsitektur biofilik. Kesehatan, kebahagiaan, dan kemakmuran semuanya meningkat seiring waktu. Desain yang lebih berempati terhadap lingkungan dikenal sebagai "desain biofilik."

2. Adaptation (Adaptasi)

Arsitektur biofilik berfokus pada bagaimana orang dapat beradaptasi dengan keadaan yang lebih alami.

3. Emotional (Emosional)

Desain biofilik mempromosikan hubungan emosional dengan detail berdasarkan konteks dan lokasi.

4. Interaction (Interaksi)

Hubungan positif antara manusia dan alam didorong melalui desain biofilik. Hubungan dan kewajiban untuk desain komunitas dan manusia ditambahkan ke dalamnya, memperluasnya.

5. Mutual / Integrated (Saling menguntungkan)

Desain biofilik alami mempromosikan arsitektur yang terhubung, terintegrasi, dan saling menguatkan.

2.4.4 Manfaat Arsitektur Biofilik

Manfaat dari desain biofilik ialah mempromosikan lebih banyak kejernihan mental dan kreativitas sementara juga mempercepat penyembuhan, meningkatkan kesehatan, dan menurunkan stres pengguna. Pendekatan biofilik untuk desain mendorong interaksi antara makhluk hidup dan lingkungannya, yang meningkatkan aspek fisiologis dan psikologis keberadaan manusia. Ada beberapa pendekatan untuk menerapkan desain biofilik di lingkungan binaan. Melalui fitur eksternal dan interior, dekorasi, dan lingkungan sekitarnya, desain biofilik dapat menghubungkan orang secara langsung, tidak langsung, atau simbolis.

2.4.5 Nilai-Nilai Arsitektur Biofilik

Prof. Stephen Kellert, Yale University, mengemukakan adanya nilai-nilai biofilik yang dapat menjadi referensi dalam desain biofilik sebagai berikut :

1. Nilai utilitarian : menekankan nilai intrinsik alam dalam hal bahan-bahannya
2. Nilai naturalistik : menekankan kesenangan eksplorasi alam
3. Nilai ekologistik-sainstifik : memfokuskan tentang biofisika, struktur, fungsi alam
4. Nilai estetik : menekankan respons perasaan ketika melihat keindahan alam
5. Nilai simbolik : menekankan alam berfungsi sebagai forum untuk berpikir dan berkomunikasi
6. Nilai humanistik : menempatkan fokus pada bagaimana orang terhubung secara emosional dengan makhluk hidup alam.
7. Nilai moralistik : menempatkan fokus pada pengetahuan alam sebagai memiliki makna spiritual

8. Nilai dominionistik : menempatkan fokus pada keinginan untuk mengendalikan alam
9. Nilai negativistik: menekankan sikap kecemasan dan kekhawatiran terhadap alam

Salah satu metode desain yang menjadi populer dalam gerakan hijau adalah “biofilik”. Meskipun ini bukan ide baru sejak Wilson memperkenalkannya dua puluh delapan tahun yang lalu, bukti kerja hipotesis yang dilakukan tahun lalu menegaskan dampak signifikan dan terukur yang dimiliki manusia. Manusia dapat berfungsi lebih baik di lingkungan alam. Penelitian terbaru di bidang ilmu saraf dan endokrinologi menunjukkan peran penting kehadiran alam dalam memberikan dampak positif pada fisiologi manusia yang membutuhkan paparan lingkungan alam setiap hari.

2.5 Studi Banding Proyek

2.5.1 Central Park Zoo Medan

Central Park Zoo merupakan destinasi wisata baru sekitar Medan. Tepatnya Pancur Batu Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara. Central Park Zoo Medan menjadi alternatif tujuan wisata dengan menawarkan fasilitas water park dan kebun binatang. Area seluas 10 Hektare pengunjung bisa jalan jalan menikmati berbagai layanan dari central park zoo dari mulai water park, kebun binatang, pusat permainan, museum, aviary bird, aquarium display, restaurant, outbond, resort dan lainnya.



Gambar : 2.25 Central Park Zoo

(Sumber : <https://central-park-zoo-resort.>)

2.5.2 Lembang Park Zoo Bandung

Lembang Park Zoo salah satu tempat favorit keluarga untuk berlibur saat berada di kota kembang Bandung Jawa Barat. salah satu destinasi wisata edukasi tentang koleksi berbagai jenis hewan dan spesies. Selain hewan destinasi wisata lembang park zoo juga menyanggahkan tempat rekreasi untuk kalangan anak-anak, pelajar dan keluarga. Luas Lembang Park and Zoo sekitar 20 ha, Meskipun baru hanya sampai 10 ha yang dapat tertata secara optimal. pengunjung bisa jalan jalan menikmati berbagai layanan dari yang ada di lembang park zoo dari mulai kebun binatang ,water kids zone, aviary bird, aquarium display, restoran dan cafe, outboond dan lainnya.



Gambar : 2.26 Lembang Park Zoo

(Sumber : <https://lembang-park-and-zoo.>)

2.5.3 Kesimpulan Studi Banding Proyek

Berdasarkan Kesimpulan studi banding proyek sejenis Central park zoo dan Lembang park zoo adalah tempat rekreasi dan edukasi, selain itu kedua tempat wisata ini memiliki kelebihan dan kekurangan yaitu :

Kelebihan :

Kedua memiliki fasilitas yang hampir sama seperti Bird aviary, Aquarium display, Kebun binatang, Restoran, Outbond, playgroud, Waterpark

Kekurangan :

Center park zoo memiliki resort penginapan sedangkan lembang park zoo tidak adanya fasilitas resort.

2.6 Studi Banding Tema Biofilik

2.6.1 The Park Royal Singapore

Park Royal Singapore merupakan hotel mewah yang dirancang oleh WOHA Architects pada tahun 2013. Bangunan hotel ini mengadopsi tema desain biophilic dengan pendekatan pola alam pada ruangnya. Penerapannya terlihat pada desain kantilever bangunan yang berfungsi sebagai rooftop garden untuk menanam tanaman dan juga berfungsi sebagai sunshade.



Gambar : 2.27 The Park Royal Singapore

(Sumber : [https:// Google.](https://Google))

Hal menarik yang bisa diterapkan pada desain bangunan hotel ini adalah bagian penopang atau balkon yang berfungsi ganda sebagai taman atap. Dengan penerapannya, bangunan memenuhi persyaratan sifat biofilik dalam pendekatan tata ruang.

2.6.2 Khoo Teck Puat Hospital

Rumah Sakit Khoo Teck Puat merupakan bangunan rumah sakit yang dirancang oleh RMJM Architects pada tahun 2011. Dengan penerapan konsep desain biofilik menggunakan pendekatan pemodelan alam dalam ruang. Sifat dalam ruang sangat terasa ketika desain interior gedung rumah sakit ini merepresentasikan alam artifisial yang memberikan efek relaksasi dan perawatan bagi para pasien yang berada di dalam gedung rumah sakit.



Gambar : 2.28 Khoo Teck Puat Hospital

(Sumber : <https:// Google.>)

Walaupun bangunan ini merupakan bangunan yang berfungsi sebagai rumah sakit, namun bangunan ini dapat dijadikan acuan untuk perancangan bangunan hotel. Karena desain biofilik dapat beradaptasi dengan konstruksi hotel untuk membawa efek psikologis bagi pengguna hotel yang membutuhkan relaksasi, penyembuhan, dan terapi saat istirahat.

2.7 Keterkaitan Tema dan Judul

Berdasarkan studi banding tema di atas , Perencanaan Rekreasi dan Edukasi Park yang terinspirasi dari Arsitektur biofilik yang diartikan sebagai arsitektur antara hubungan manusia dan alam dalam bangunan

Sebagai hal ini Perencanaan rekreasi dan edukasi park menerapkan tema Biofilik

Prinsip desain biofilik digunakan pada bangunan dengan menambahkan tanaman dan membangun ruang terbuka. Penggabungan komponen alami dengan tujuan menumbuhkan hubungan visual antara manusia dan alam dapat meningkatkan fungsi kognitif, menginspirasi kreativitas, dan meningkatkan produktivitas pengguna di dalam bangunan.



BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Lokasi Penelitian

Lokasi Penelitian berada di kota Medan, Kecamatan Medan Tuntungan, Kab, Deli Serdang



Gambar : 3.1 Peta Kota Medan



Gambar : 3.2 Peta Medan Tuntungan

Medan Tuntungan ialah salah satu dari 21 kecamatan di Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara, kecamatan Medan Tuntungan berbatasan dengan kabupaten Deli Serdang. Dengan Luas 20 km² dan berpenduduk 98 jiwa dari 9 kelurahan





Gambar : 3.3 Lokasi Tapak
(Sumber : <https:// Google earth.>)

3.1.1 Pemilihan Lokasi

Pemilihan lokasi sesuai dengan Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) pada masing-masing kabupaten/Kota, antara lain :

Wpp	Cakupan Kecamatan	Pusat Pengembangan	Sarana Peruntukan Lahan
A	1. Kec. Medan Belawan 2. Kec. Medan Marelan 3. Kec. Medan Labuhan	Belawan	Pelabuhan industri, terminal barang, Perdagangan, Berorientasi pelabuhan, Perumahan Konservasi.
B	1. Kec. Medan Deli	Tanjung Mulia	Kawasan perkantoran, Perdagangan(Pasar induk sekunder).Rekreasi indoor, dan

			Pemukiman,Air minum, Pembuangan sampah,serta Sarana pendidikan.
C	1. Kec. Medan Timur 2. Kec. Medan Perjuangan 3. Kec. Medan Tembung 4. Kec. Medan Area 5. Kec. Medan Denai 6. Kec. Medan Amplas	Aksara	Permukiman, Perdagangan,Rekreasi, Pembangunan, Jaringan air minum, Pembangunan jalan baru, Pembangunan rumah permanen, Sarana pendidikan dan kesehatan.
D	1. Kec. Medan Johor 2. Kec. Medan Baru 3. Kec. Medan Kota 4. Kec. Medan Maimun 5. Kec. Medan Polonia	Inti Kota	Kawasan Perdagangan, Permukiman dan rekreasi indoor, Perkantoran dengan program kegiatan pembangunan rumah permanen, Penanganan sampah dan Area pendidikan.
E	1. Kec. Medan Barat 2. Kec. Medan Helvetia 3. Kec. Medan Petisah 4. Kec. Medan Sunggal	Sei Sekambing	Kawasan pemukiman, <u>Perdagangan dan rekreasi</u> dengan program kegiatan sambungan air minum,

5. Kec. Medan Selayang	Septic tank, Jalan baru, Rumah pemukiman permanen, dan sarana pendidikan.
6. Kec. Medan Tuntungan	

Tabel 3.1 Tata Ruang Wilayah (RTRW)

Berdasarkan tabel di atas, perencanaan rekreasi dan edukasi park cocok dibangun di kecamatan Medan Tuntungan. Karena pembagian sasarannya ialah perdagangan dan rekreasi yang terpaut dengan bangunan yang akan dibangun, maka akan dipilih satu dari dua sub-kawasan yang akan menjadi lokasi perancangan rekreasi dan edukasi park di Medan kec Medan Tuntungan.

3.1.2 Ketentuan Tata Bangunan.

Ketentuan Tata Bangunan dengan Rencana Detail Tata Ruang dan Peraturan Zonasi Kota Medan.

No	Klasifikasi Zona	Lebar Minimum	Panjang Minimum	Luas Lantai Dasar Bangunan Minimal	Setinggi Bangunan Minimal	Setinggi Bangunan Maksimal	Rahsanagha
1	2	3	4	5	6	7	8
1	Reservasi alam, Ruang Alam	10 m	15 m	150 m ²	3 m	3 m	Jenis bangunan terpadu dari material bangunan paku-paku.
2	Pertanian produktif	Max 10 m	Max 10 m	Max 100 m ²	3 m	3 m	Jenis bangunan terpadu Max = Maksimum
3	Ruang Terbuka Hijau	Max 10 m	Max 15 m	Max 150 m ²	3 m	3 m	Jenis bangunan terpadu, sesuai lingkungan lingkungan, pembatasannya bangunan RTH Max = Maksimum
4	Cagar Budaya	-	-	-	-	-	Mengikuti ketentuan yang berlaku dan menyesuaikan dengan kondisi lingkungan yang diwariskan.
5	Ruang Industri	-	-	-	-	-	Mengikuti dan mengikuti ketentuan yang berlaku.
6	Parkir	-	-	-	-	-	Lebar dan tinggi bangunan sesuai dengan ketentuan yang berlaku.
7	Ruang Titik-titik Warisan	3 m	3 m	10 m ²	3 m	4 m	Jenis bangunan terpadu Binaan: Sub Zona RHO Binaan: sesuai lingkungan lingkungan.
8	Parkir	Max 10 m	Max 15 m	Max 150 m ²	3 m	3 m	Jenis bangunan terpadu Max = Maksimum
9	Pertanian Kapasitas Tinggi	3 m	6 m	30 m ²	1,5 m	1,5 m	Diperkenankan berbangun pada area yang dibatasi oleh dinding dengan ketinggian 60 cm.
10	Pertanian Kapasitas Rendah	4 m	7 m	45 m ²	1,5 m	1,5 m	Diperkenankan berbangun pada area yang dibatasi oleh dinding dengan ketinggian 60 cm.
11	Pertanian Kapasitas Rendah	4 m	8 m	64 m ²	1,5 m	1,5 m	Diperkenankan berbangun pada area yang dibatasi oleh dinding dengan ketinggian 60 cm.

No	Klasifikasi Zona	Lebar Minimum	Panjang Minimum	Luas Lantai Dasar Bangunan Minimal	Setinggi Bangunan Minimal	Setinggi Bangunan Maksimal	Rahsanagha
1	2	3	4	5	6	7	8
12	Ruang Perkotaan (Reservasi/ Ruang Perkotaan)	8 m	8 m	44 m ²	1,5 m	1,5 m	Untuk bangunan tinggi dan rendah struktur vertikal dan setinggi belah ketupat dengan ketinggian maksimum 3 meter.
13	Perdagangan	4 m	6 m	24 m ²	-	3 m	Diperkenankan berbangun pada area yang dibatasi oleh dinding dengan ketinggian maksimum 60 cm.
14	Ruang Perkotaan	8 m	10 m	100 m ²	1,5 m	1,5 m	Diperkenankan berbangun pada area yang dibatasi oleh dinding dengan ketinggian maksimum 60 cm.
15	Ruang Perkotaan	8 m	8 m	44 m ²	1,5 m	1,5 m	Untuk bangunan tinggi dan rendah struktur vertikal dan setinggi belah ketupat dengan ketinggian maksimum 3 meter.
16	Ruang Perkotaan	8 m	8 m	44 m ²	1,5 m	1,5 m	Diperkenankan berbangun pada area yang dibatasi oleh dinding dengan ketinggian maksimum 60 cm.
17	Ruang Perkotaan	8 m	8 m	44 m ²	1,5 m	1,5 m	Diperkenankan berbangun pada area yang dibatasi oleh dinding dengan ketinggian maksimum 60 cm.
18	Ruang Perkotaan	8 m	8 m	44 m ²	1,5 m	1,5 m	Diperkenankan berbangun pada area yang dibatasi oleh dinding dengan ketinggian maksimum 60 cm.

Gambar : 3.4 Ketentuan Tata Bangunan

(Sumber : Perukim Kota Medan)

Berdasarkan tabel gambar ketentuan tata bangunan diatas , dengan sumber perukim kota medan, perencanaan rekreasi dan edukasi park di kecamatan Medan Tuntungan. Dapat dilihat di no 6. (pariwisata) yang berisi tentang keterangan “lebar dan bentuk bangunan di sesuaikan dengan tema pengembangan pariwisata.”

3.1.3 Data Kunjungan

Hasil riset dari data kantor Dinas Pariwisata kota Medan, data kunjungan wisatawan mancanegara ke kota Medan tahun : 2014 s/d 2023.

DATA KUNJUNGAN WISATAWAN MANCANEGERA KE KOTA MEDAN
TAHUN: 2014 s/d 2023

NO	BULAN	TAHUN									
		2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023
1	JANUARI	19.682	20.187	20.340	20.465	19.801	13.794	20.876	820	994	10.028
2	FEBRUARI	19.109	20.296	19.820	19.231	18.361	22.897	13.049	1.423	1.000	12.571
3	MARSI	18.337	18.183	18.267	18.921	22.791	18.794	8.204	1.407	1	
4	APRIL	18.670	21.780	18.825	17.231	18.331	11.228	59	1.648	879	
5	MEI	20.216	18.292	18.629	17.421	13.481	13.261	27	421	1.407	
6	JUNI	18.972	18.001	12.807	15.981	14.131	12.781	142	1.054	1.432	
7	JULI	17.382	16.629	1.181	18.241	21.131	18.539	191	1.471	5.729	
8	AGUSTUS	17.843	17.401	14.702	25.571	18.521	13.271	63	1.485	7.329	
9	SEPTEMBER	18.589	18.829	17.481	19.081	11.131	18.201	181	1.640	1.040	
10	OCTOBER	20.725	14.469	15.287	20.651	20.411	17.171	1.813	1.427	8.796	
11	NOVEMBER	23.578	18.987	18.281	21.831	14.131	18.107	1.119	1.011	8.215	
12	DESEMBER	20.751	19.287	22.131	23.581	20.501	19.421	1.419	1.685	18.331	
JUMLAH		243.641	205.925	177.180	219.825	221.185	231.270	41.958	11.732	56.268	72.507

Gambar : 3.5 Tabel data kunjungan wisatawan

(Sumber : Dinas Pariwisata kota Medan)

3.2 Tahap Perancangan

3.2.1 Pengumpulan Data

1. Data Primer

Pengumpulan data yang dilakukan di lokasi penelitian dengan data yang di dapat secara langsung, dimana data di peroleh dari lapangan antara lain :

- Kondisi site
- Kondisi topografi
- Kondisi sosial/lingkungan.
- Jaringan utilitas
- Kondisi pencapaian
- Vegetasi

2. Data Sekunder

Data yang di peroleh bukan dari sumber asli informasi ,data tersebut diperoleh dari informasi yang terpercaya dan kredibel. Dalam merencanakan rekreasi dan edukasi park ini disertakan data sekunder berbentuk studi pustaka dan peraturan pemerintah kota Medan. Informasi yang dikumpulkan melalui cara tidak langsung dikenal sebagai data sekunder.

- Internet
- Jurnal
- Direktorat pemerintah
- Dinas Pariwisata Kota Medan

Gambar 5.1 Konsep Me dan Se Tapak
(Sumber:Analisa Pribadi)

5.2. Konsep Sirkulasi Pejalan Kaki Di Luar Tapak

- Membuat trotoar pejalan ka ki pada area luar tapak site



Gambar 5.2 Konsep pejalan kaki diluar tapak
(Sumber:Google)

5.3. Konsep Sirkulasi Pejalan Kaki Dan Kendaraan Di Dalam Tapak

- Membuat pejalan kaki Selasar Pergola pada dalam tapak ke bangunan
- Membuat Grass blok sebagai sirkulasi kendaraan dalam tapak kearah drop out bangunan dan parkir



Gambar 5.3 Konsep pejalan kaki dalam tapak
(Sumber:Google)

5.4. Konsep Vegetasi

1. Tanaman Lanskap



Gambar 5. 4 Konsep vegetasi
(Sumber:Google)

2. Tanaman Dalam Ruang



Gambar 5. 4 Konsep vegetasi
(Sumber:Google)

5.5. Konsep Kebisingan

- Pada Area tingkat kebisingan sedang di arah selatan dan utara maka akan memberikan pembatas berupa vegetasi perdu yang dapat menyerap kebisingan .



Gambar 5.5 Konsep Kebisingan
(Sumber : Google)

5.6. Konsep Matahari

- Membuat bukaan skylight pada bangunan yang terorientasi matahari pagi dan penerapan void pada bangunan untuk menyebarkan pencahayaan alami masuk keruangan



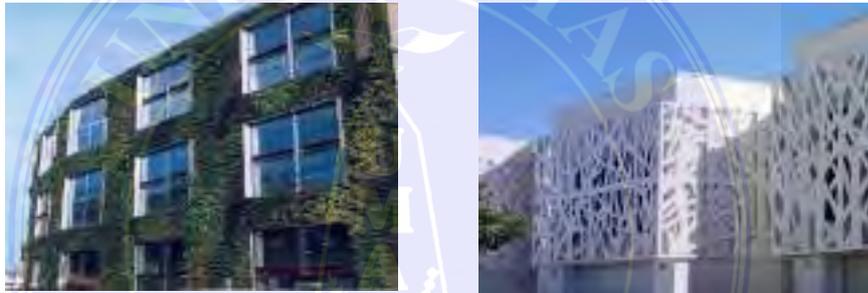
Gambar 5.6 Konsep Matahari
(Sumber : Google)

- Menambahkan vegetasi dan kolam yang berfungsi untuk mengurangi temperatur panas



Gambar 5.6 Konsep Matahari
(Sumber : Google)

- Menggunakan Secondary skin seperti grass wall, Cutting laser sebagai shun shading bangunan sehingga dapat mengurangi sinar matahari langsung mengenai bangunan.



Gambar 5.6 Konsep Matahari
(Sumber : Google)

5.7. Konsep Angin

- Memberikan bukaan ventilasi roster sebagai bahan alami masuknya udara ke bangunan.



Gambar : 5.7 Konsep Angin

(Sumber : Google)

- Menerapkan vertical garden dengan vegetasi sebagai meningkatkan udara segar yang masuk ke ruangan



Gambar : 5.7 Konsep Angin

(Sumber : Google)

5.8. Konsep Hujan

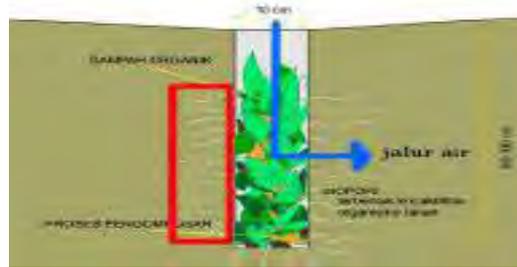
- Membuat saluran gratting drainase di dalam tapak



Gambar 5.8 Konsep Hujan

(Sumber : Google)

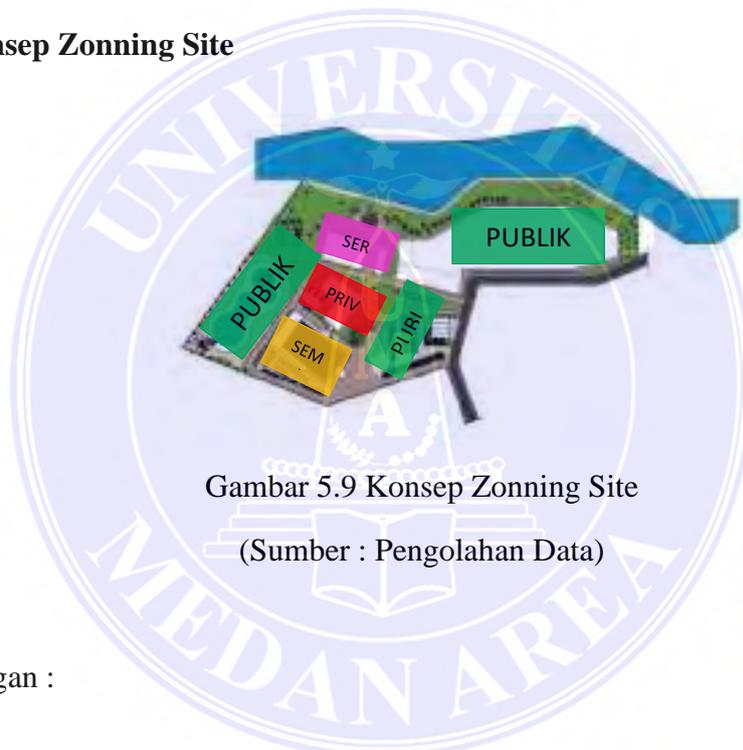
- Penggunaan lubang biopori sebagai resapan air di dalam tapak



Gambar 5.8 Konsep Hujan

(Sumber : Google)

5.9. Konsep Zonning Site



Gambar 5.9 Konsep Zonning Site

(Sumber : Pengolahan Data)

Keterangan :

Zona Publik : Area yang digunakan untuk kalangan umum

Zona Semi Publik : Area fasilitas penunjang

Zona Privat : Area yang tidak digunakan oleh umum

Zona Servis : Area fasilitas penunjang

5.10. Konsep Utilitas

- Air Bersih

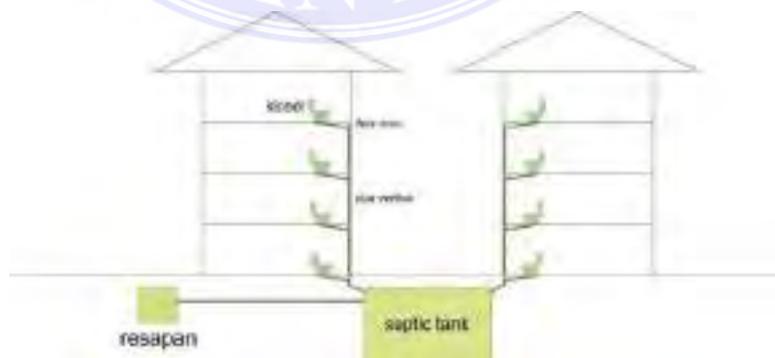
Menggunakan PDAM dan Sumur sebagai sumber air bersih untuk utilitas bangunan ini



Gambar 5.10 Konsep utilitas Air Bersih (Sumber:Google)

- Air Kotor

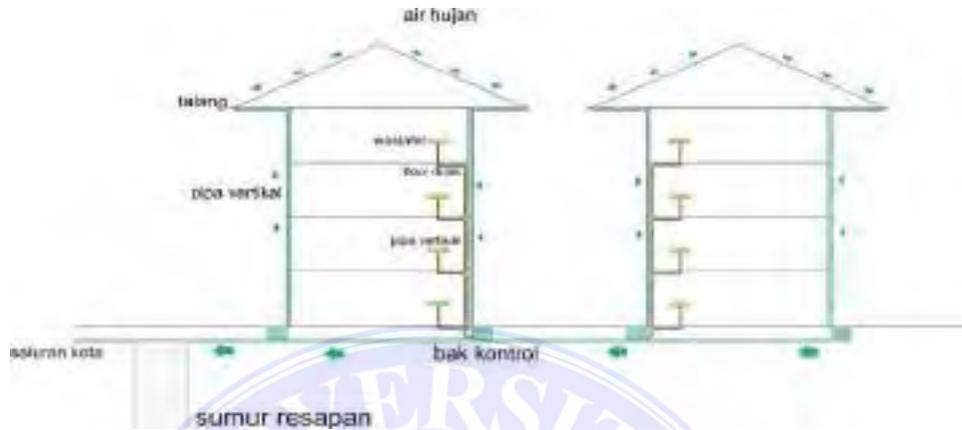
Menggunakan saluran bak penampungan septitank kemudian disalurkan ke sumur resapan



Gambar 5.11 Konsep utilitas Air Kotor (Sumber:Google)

- Air Hujan

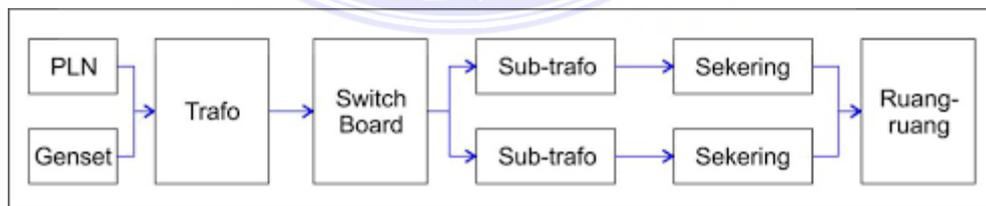
Air hujan yang berasal dari atap disalurkan ke drainase site dan disalurkan ke sungai



Gambar 5.12 Konsep utilitas Air Hujan (Sumber:Google)

- Listrik

Menggunakan Sumber listrik dari PLN dan Genset sebagai cadangan apabila listrik padam



Gambar 5.13 Konsep Elektrikal (Sumber:Google)

- Pencahayaan Alami

Menggunakan sistem pencahayaan alami dengan bukaan jendela dan skylight untuk memasukkan cahaya alami kedalam bangunan.



Gambar 5.14 Konsep Pencahayaan Alami
(Sumber:Google)

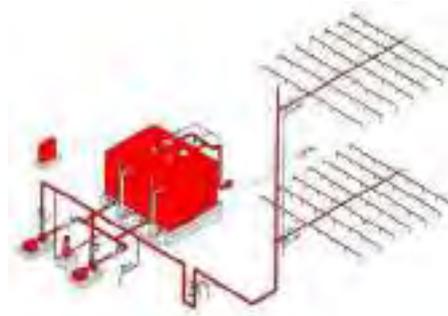
- Buatan

Menggunakan sistem penerangan buatan dengan lampu taman pada luar bangunan dan penerangan lampu jalan site



Gambar 5.15 Konsep Pencahayaan Buatan
(Sumber:Google)

- Sistem Kebakaran

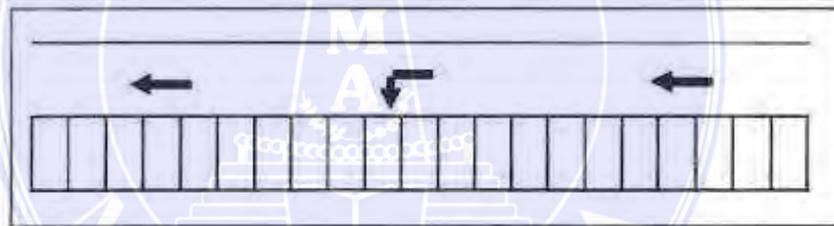


Gambar 5.16 Konsep Sistem Kebakaran
(Sumber:Google)

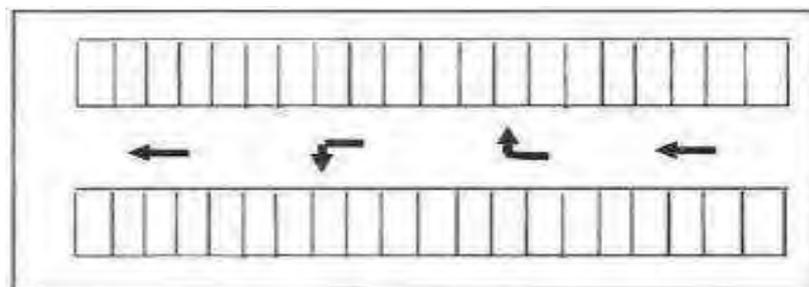
5.11. Konsep Parkir

- Menggunakan Kendaraan satu sisi dan dua sisi membentuk 90 derajat

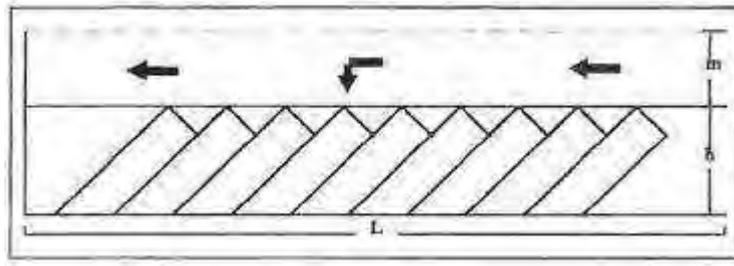
Jenis parkir ini memiliki kapasitas lebih dari parkir paralel, tetapi memungkinkan pengemudi untuk masuk dan keluar ruang dengan lebih mudah.



Gambar 5.17 Konsep Parkir
(Sumber:Google)



- Menggunakan parkir kendaraan satu sisi 30,45, dan 60 derajat



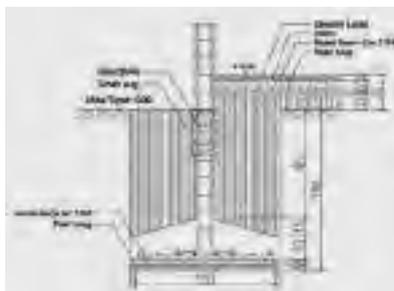
5.12. Konsep Struktur Bangunan

- Menggunakan pondasi footplat tiang pancang



Gambar 5.18 Konsep Struktur Tiang Pancang
(Sumber:Google)

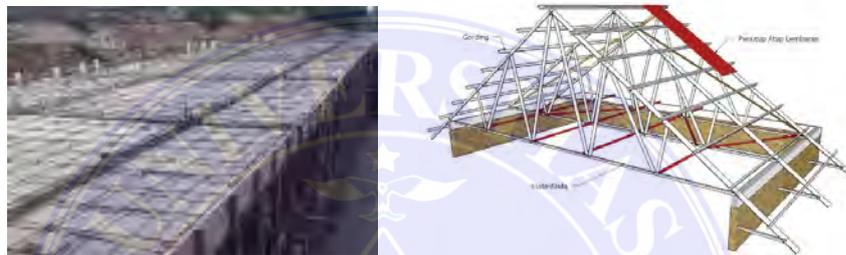
- Menggunakan pondasi footplat



Gambar 5.19 Konsep Struktur Pondasi Footplat
(Sumber:Analisa Pribadi)

Gambar 5.23 Konsep Space Frame
(Sumber:Analisa Pribadi)

- Menggunakan atap dak beton dan baja ringan



Gambar 5.24 Konsep Atap Dak Beton Dan Baja Ringan
(Sumber:Analisa Pribadi)

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1. Kesimpulan

Dari perancangan ini dapat disimpulkan bahwa :

1. Pemilihan lokasi berdasarkan pada Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW)

Kota Medan.

2. Perancangan ini dengan menggunakan arsitektur biofilik yg diartikan menyatu dengan alam.
3. Perancangan Rekreasi dan Edukasi Park dapat menampung pengunjung yang berkunjung dengan tujuan untuk mengadakan acara, berkeliling, menginap dan melihat edukasi seperti aviary dan aquarium ikut kegiatan dengan menyediakan fasilitas penunjang dan memiliki beberapa zona yaitu zona public, semi public dan zona privat.

6.2. Saran

Adapun saran dari penulis dalam perancangan bangunan sebagai berikut :

1. Pada perancangan bangunan alangkah baiknya memilih tema sesuai kondisi tapak dan fungsi objek
2. Merancang bangunan harus memerhatikan standar yang diberlakukan oleh pemerintah setempat

DAFTAR PUSTAKA

BPS Kota Medan – Jumlah Penduduk & Kepadatan Penduduk Kota Medan Tahun 2020

Kementerian Pekerjaan Umum. Pengertian Rekreasi. Jakarta. (2010).

Zuastika,(2010), “Family Adventure World” Dunia Petualangan Keluarga: Arsitektur Kreatif’.

Rodger,(1998). Leisure, Learning and Travel, Journal of Physical Education, 69
(4): hal 28.

Perdanaputri (2012). Jenis Wisata Edukasi Di Indonesia Dengan Fokus Utama
Pada Sektor Pelayanan Pendidikan.

Farrel, Patricia. 1991. The Process of Recreation Programming dan Ivor Selly
dalam Outdoor Recreation and The Urban Environment, Venture
Publishing, Incorporated.

Haryono, Wing. 1978. Pariwisata Rekreasi dan Entertainment. Ilmu Publishers:
Bandung

Kellert, S. R. & Wilson, E. O. (Eds). (1993). The Biophilia Hypothesis.
Washington, DC : Island Press.

Kellert, S. and B. Finnegen. Video : Biophlic Design: the Architecture of Life..

Kellert, S,J. Heerwagen. M. Mador, eds 2008. Biophilic Design. John Wiley.

Wilson, E.O. (1984). Biophilia. Cambridge, MA:Havard University Press.

Dinas Perukim Kota Medan, Ketentuan Tata Bangunan Zonasi Kota Medan.

Dinas Pariwisata Kota Medan, Data Kunjungan Wisatawan Mancanegara.

LAMPIRAN

1. Desain Banner
2. Desain Gambar



STUDIO TUGAS AKHIR ARSITEKTUR

PERENCANAAN REKREASI DAN EDUKASI PARK DI KOTA MEDAN
KECAMATAN MEDAN TUNJUNGAN
TEMA ARSITEKTUR BIOELIK



DOKEN PEMBIMBING:
Ir. Nurung Yulis Berly, ST



Wahyudi
17814014



DESKRIPSI PROYEK

Lokasi: Jl. Pemuda Rasa Lank III Medan, Sumatera Utara
Kecamatan: Medan Tunjungan
Luas Site: ± 30.000 m²
Topografi: Datar
KDB: 50% x 30.000 m² = 15.000 m²
GSB: 5 Meter
DAS: 15 Meter dari sungai



LATAR BELAKANG

Kota Medan adalah ibu kota Provinsi Sumatera Utara, dan merupakan kota terbesar ke-3 di Indonesia setelah Jakarta dan Surabaya. Kota Medan sebagai pusat pemerintahan provinsi Sumatera Utara juga sebagai kota perdagangan industri, pendidikan serta budaya & pariwisata. Dilaksukannya perancangan pada tugas akhir ini dengan mengasah skill siswa dalam dan keahlian teknik merancang kembali pariwisata khususnya untuk masyarakat di kota Medan.

PENERAPAN TEMA ARSITEKTUR

Arsitektur BioElik merupakan kristalisasi dari tiga poin arsitektural yaitu "respect for users, respect for site dan energy efficiency". Siswa yang kreatif inovatif dan bekerja sinergis dengan bangunan hijau kota-kota bersahaja-sama mereka berhubungan dengan pencakupan dan bukaan alami, ventilasi, kualitas udara dalam dan luar ruangan, terasena dan air juga, seperti gabungan gaya antara bangunan dan lansekapnya.

TAMPAK SITE



EKSTERIOR

TAMPAK SITE



INTERIOR

ASIAH 1



EKSTERIOR

ASIAH 2



INTERIOR

ASIAH 2



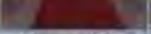
EKSTERIOR

SOLARIA



EKSTERIOR

FASAD ENTRY BALL



EKSTERIOR

CAFE & RESTO



EKSTERIOR

PONDOK HEM



EKSTERIOR

STAIRCASE



PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS MEDAN AREA
2024

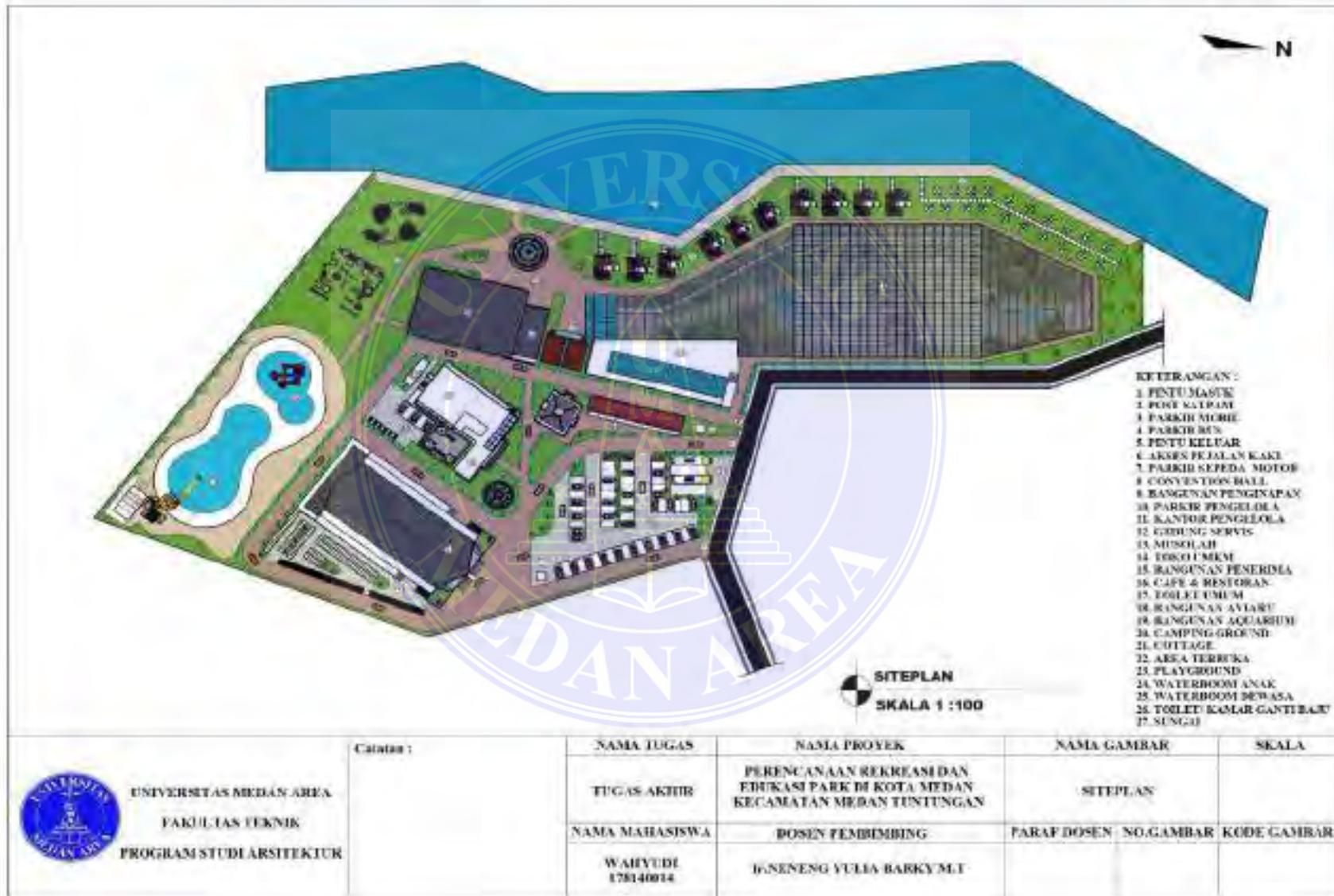


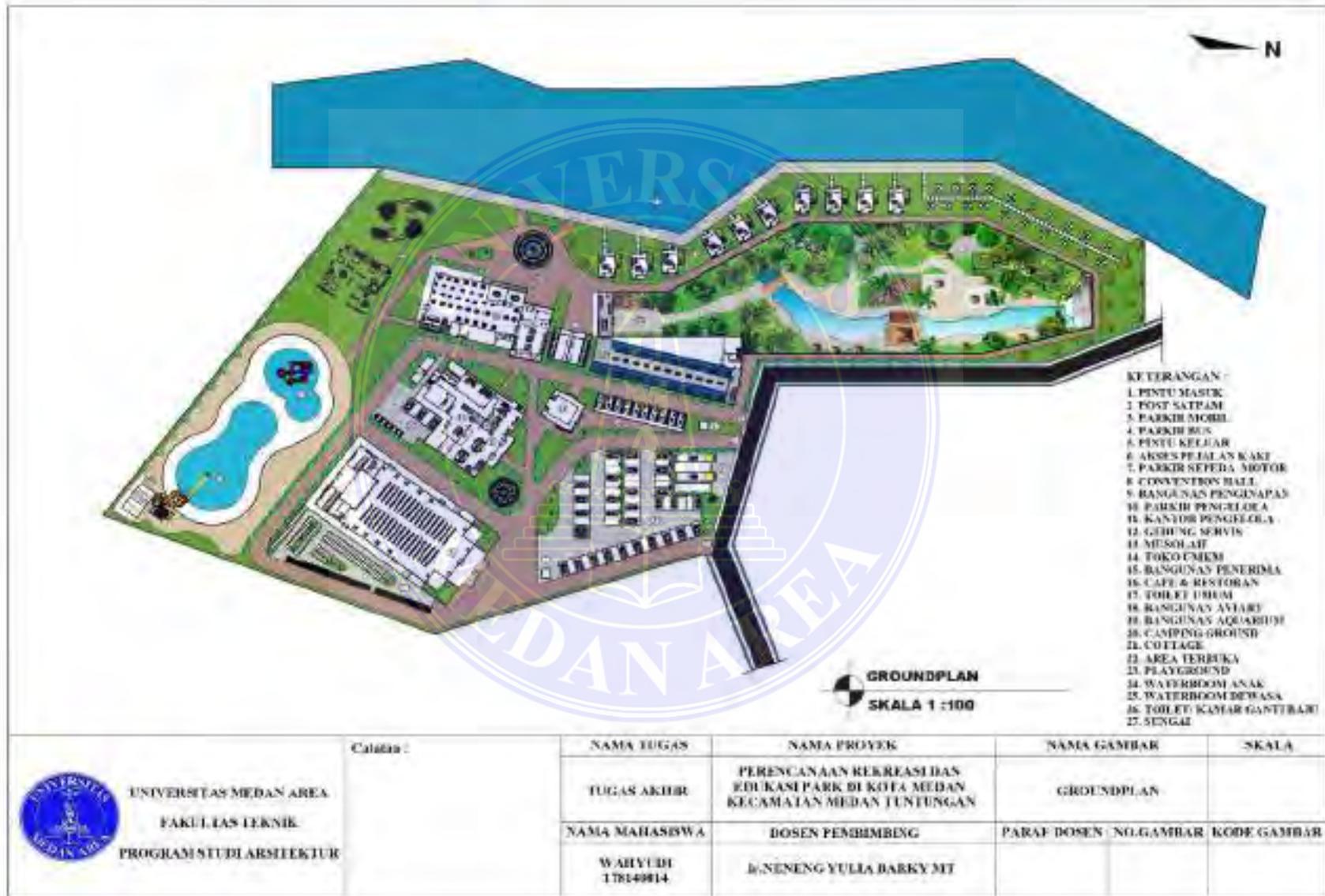
UNIVERSITAS MEDAN AREA

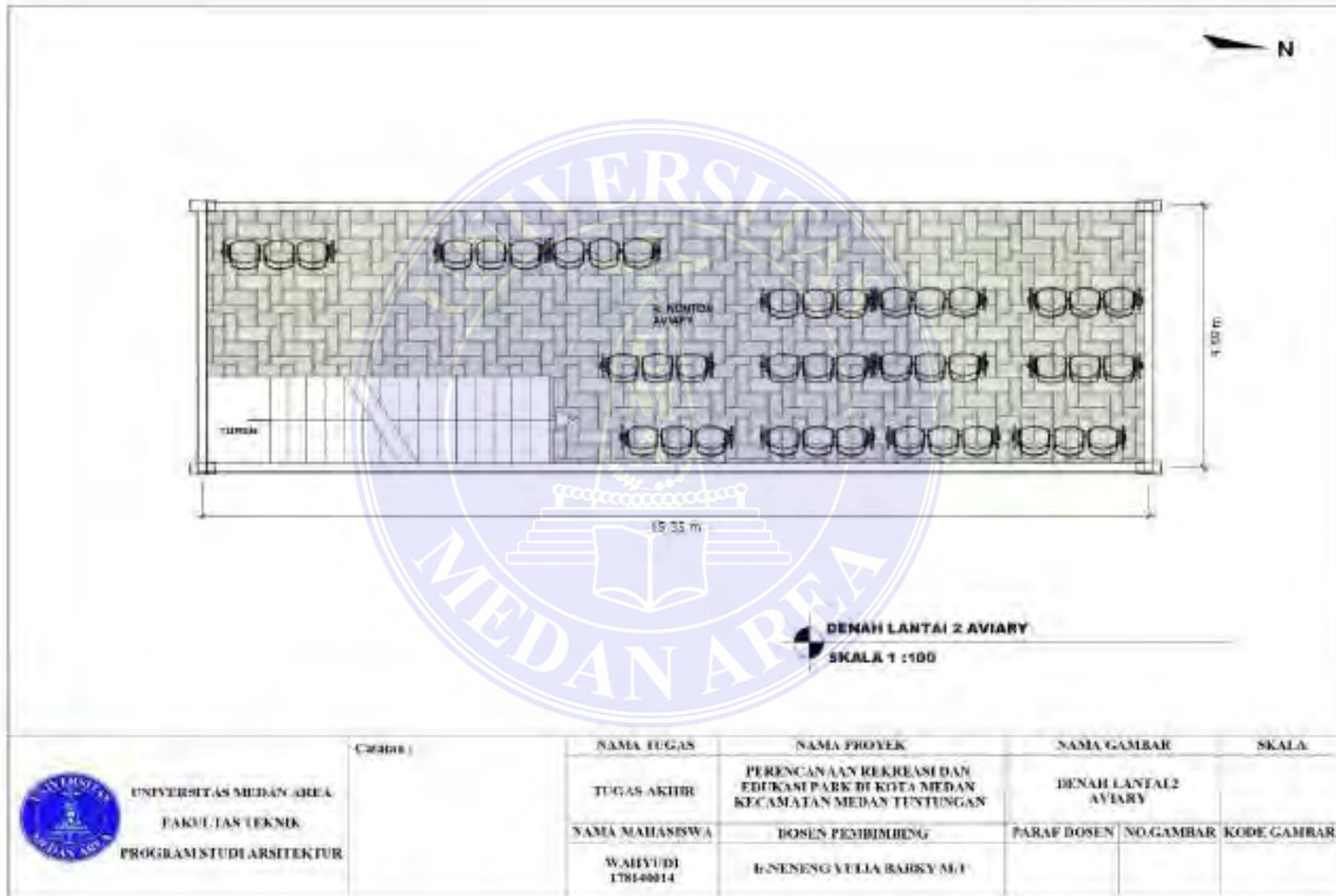
© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

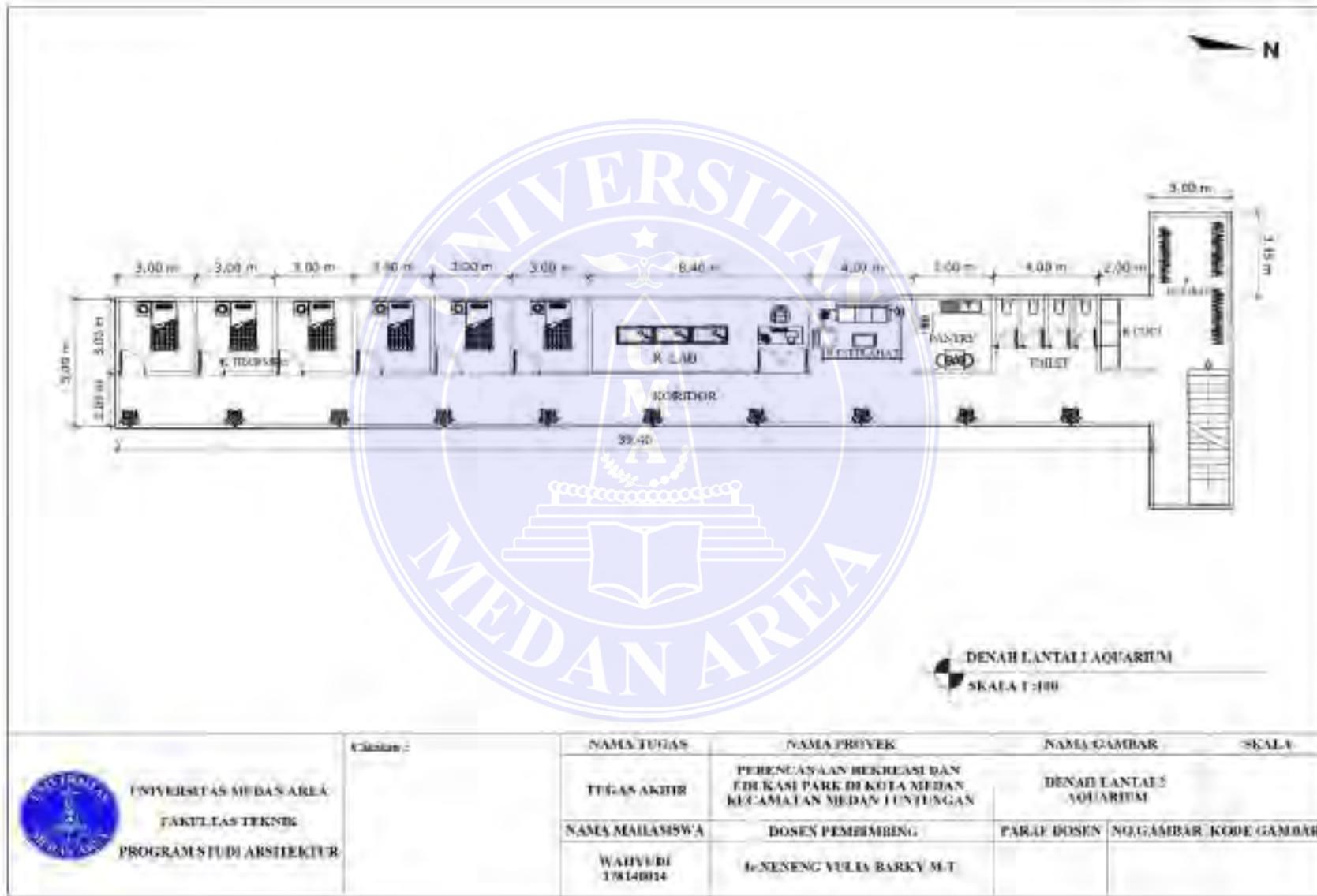
1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area







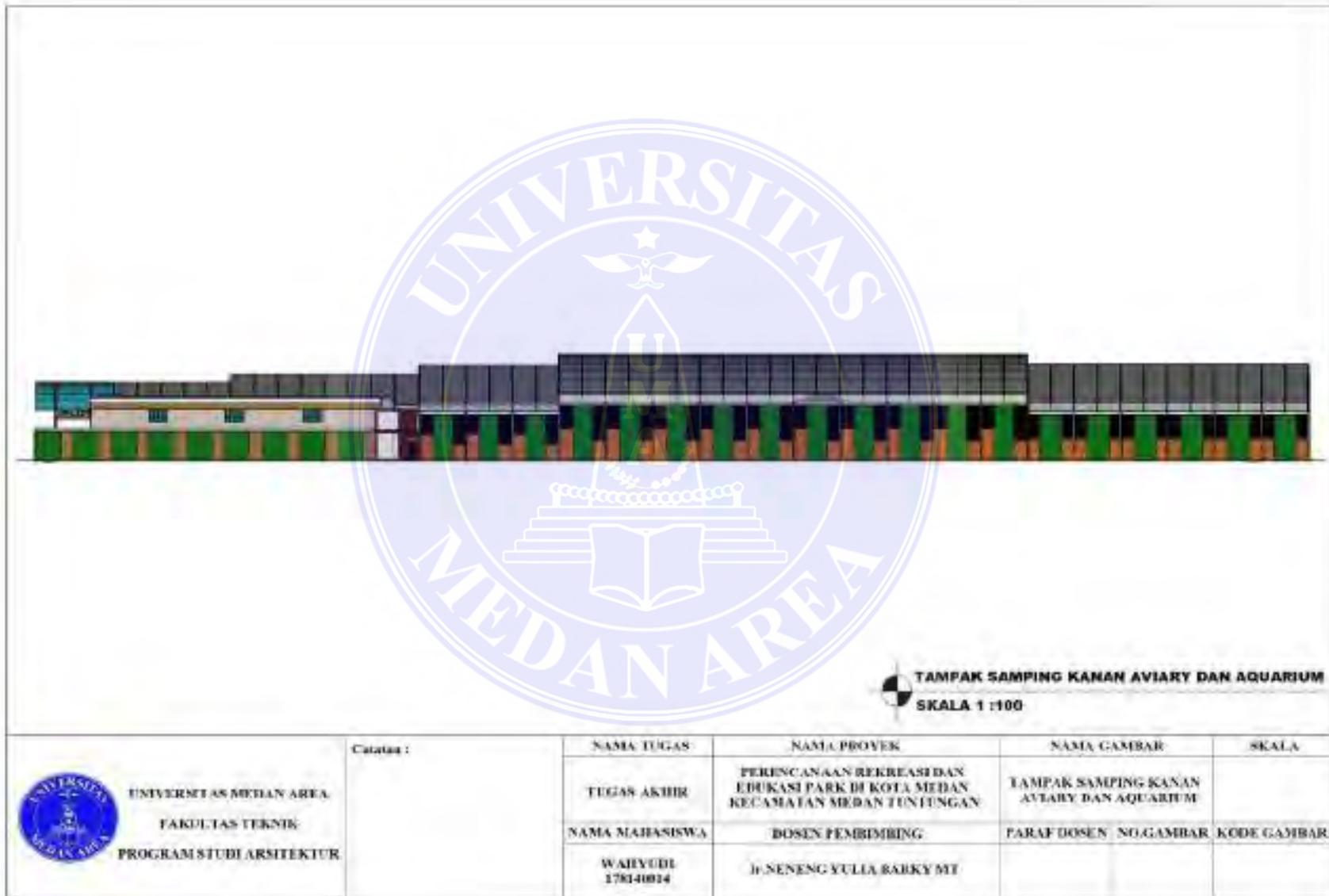


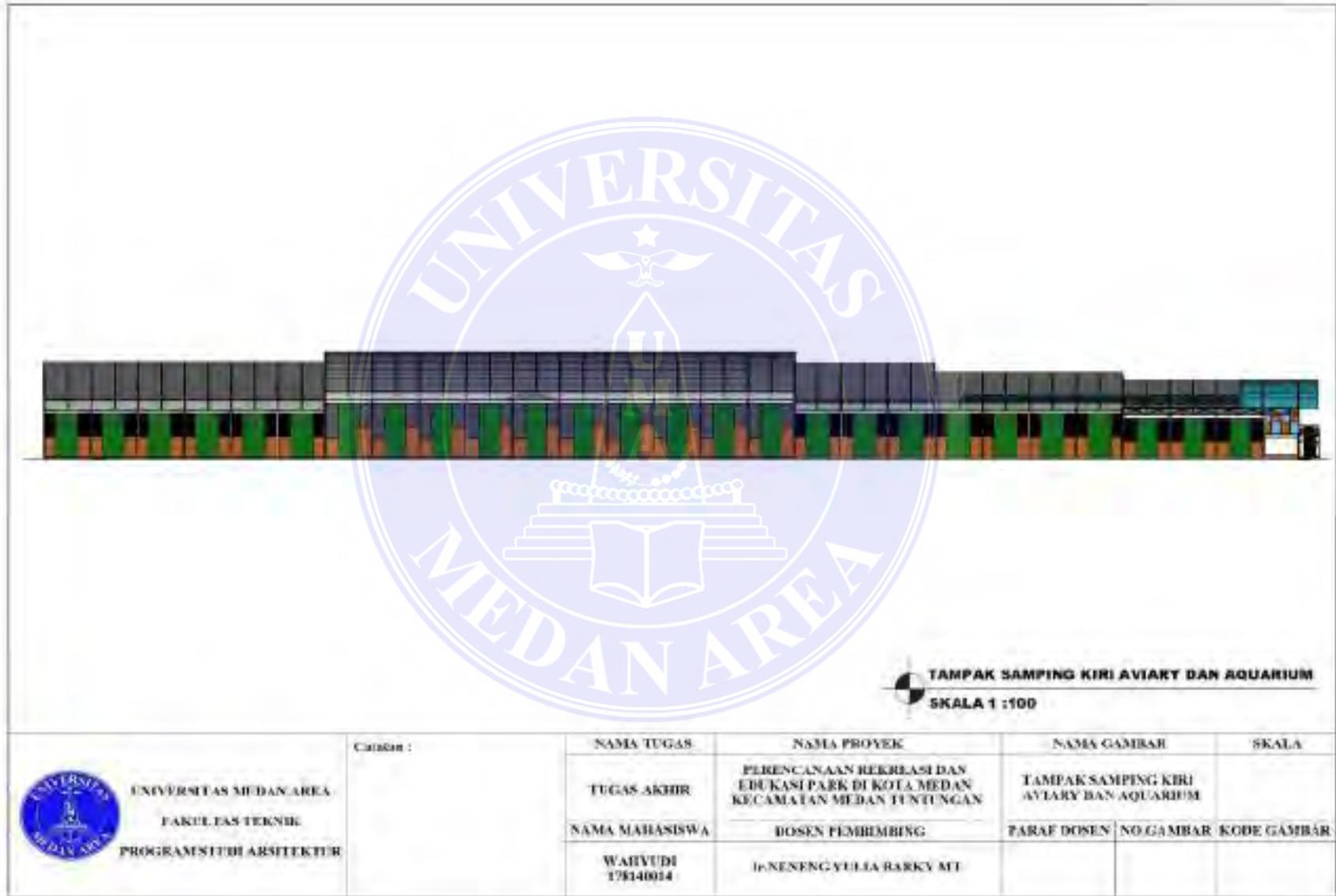




UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang







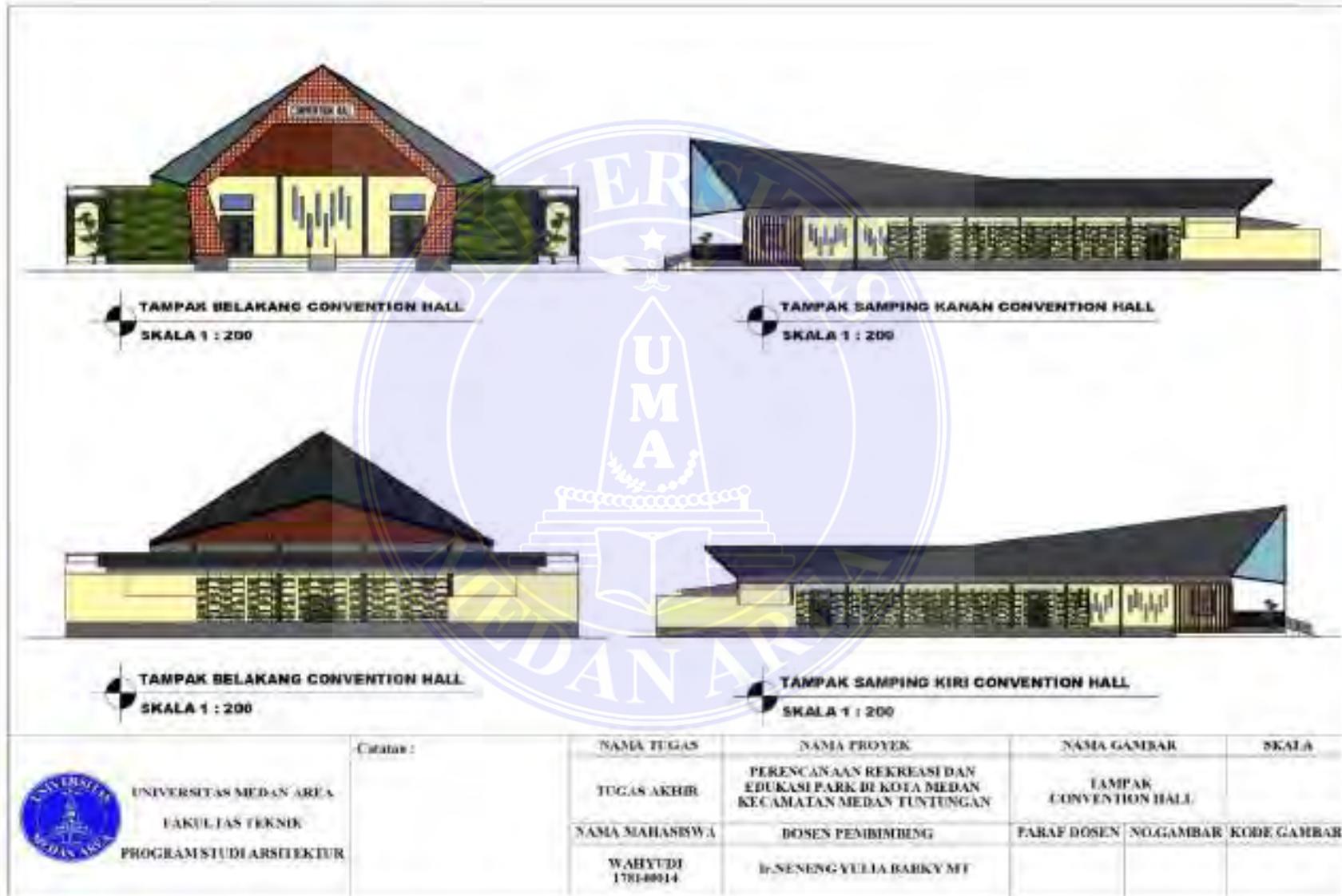
 UNIVERSITAS MEDAN AREA FAKULTAS TEKNIK PROGRAM STUDI ARSITEKTUR	Catatan:	NAMA TUGAS SKRIPSI NAMA MAHASISWA WAHYUDI 17814014	NAMA PROJEK PERENCANAAN REKREASI DAN EDUKASI PARK DI KOTA MEDAN KECAMATAN MEDAN TUNTUNGAN DOSEN PEMBIMBING B. SENESG YULIA BARBY	NAMA GAMBAR POTONGAN B-B AVIARY PARAF DOSEN NO. GAMBAR	SKALA KODE GAMBAR



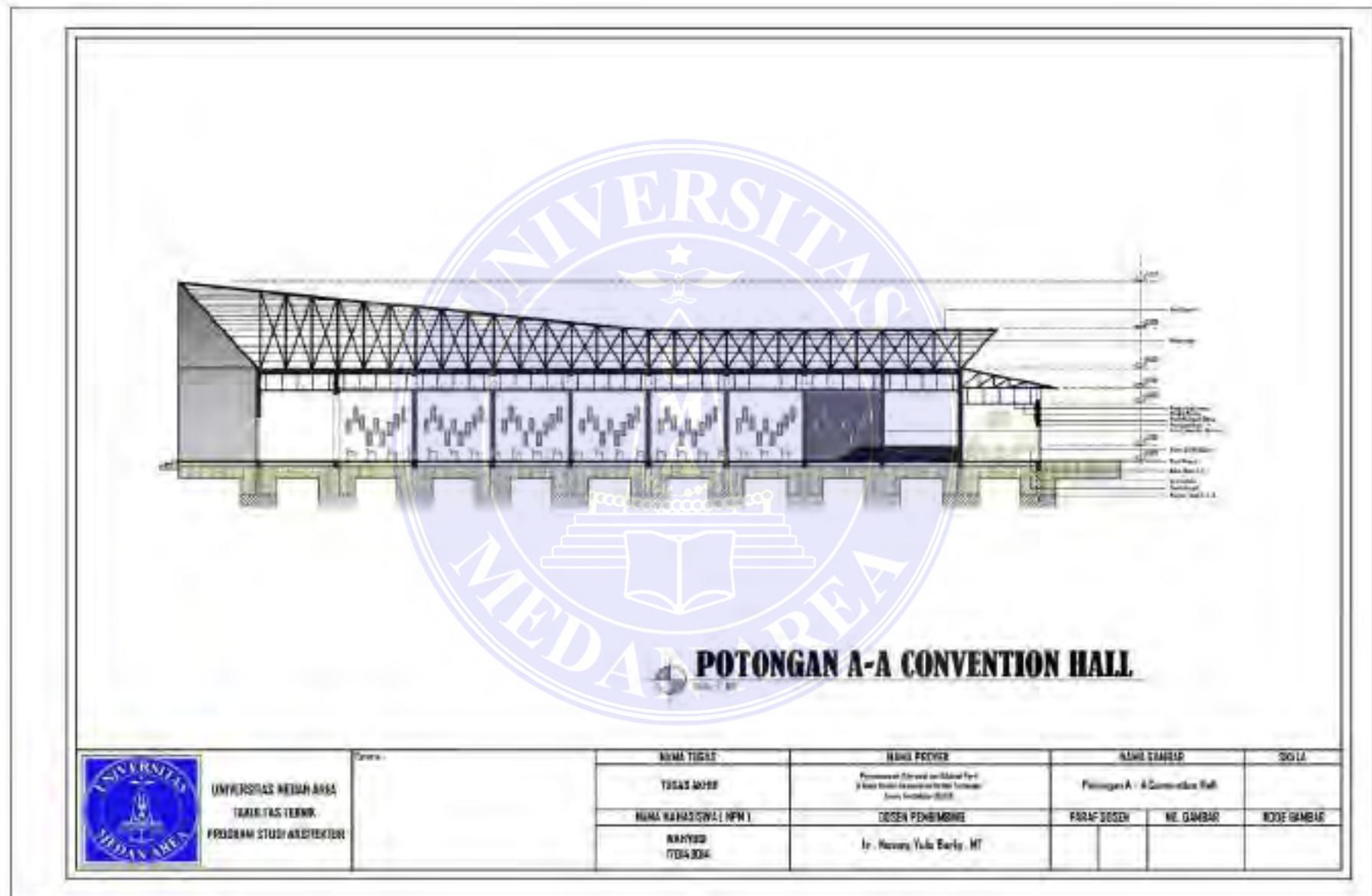
UNIVERSITAS MEDAN AREA

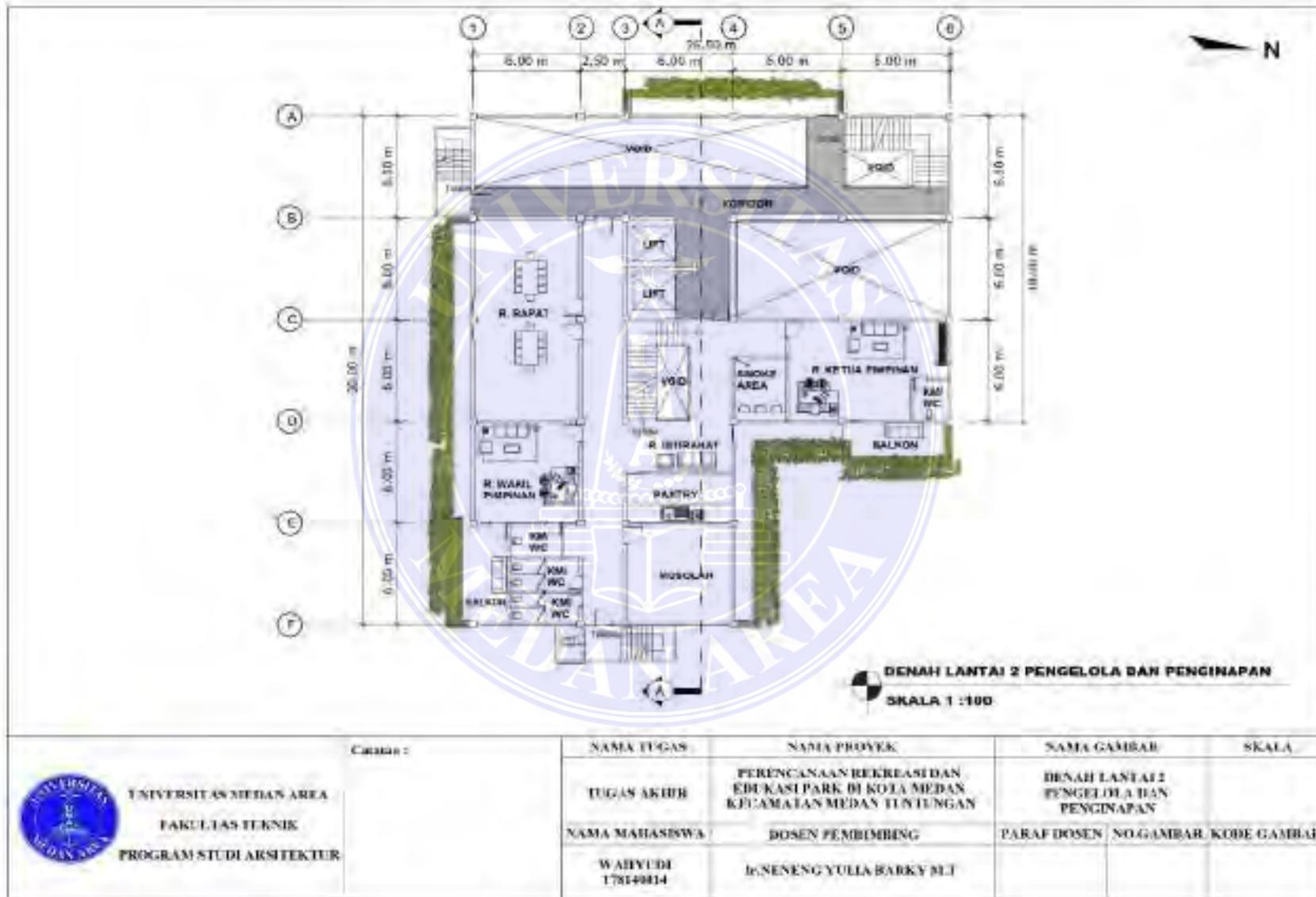
© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

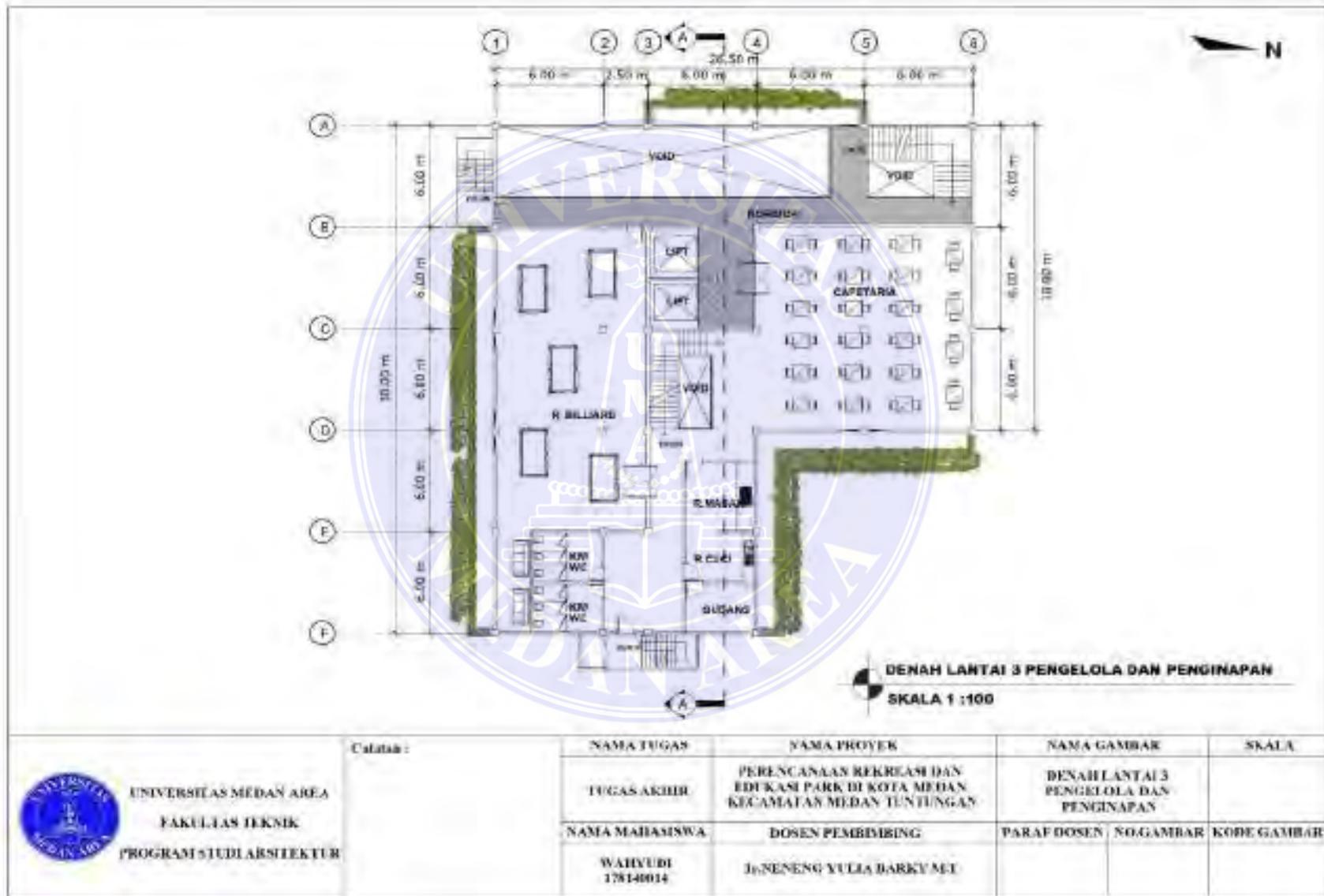
1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

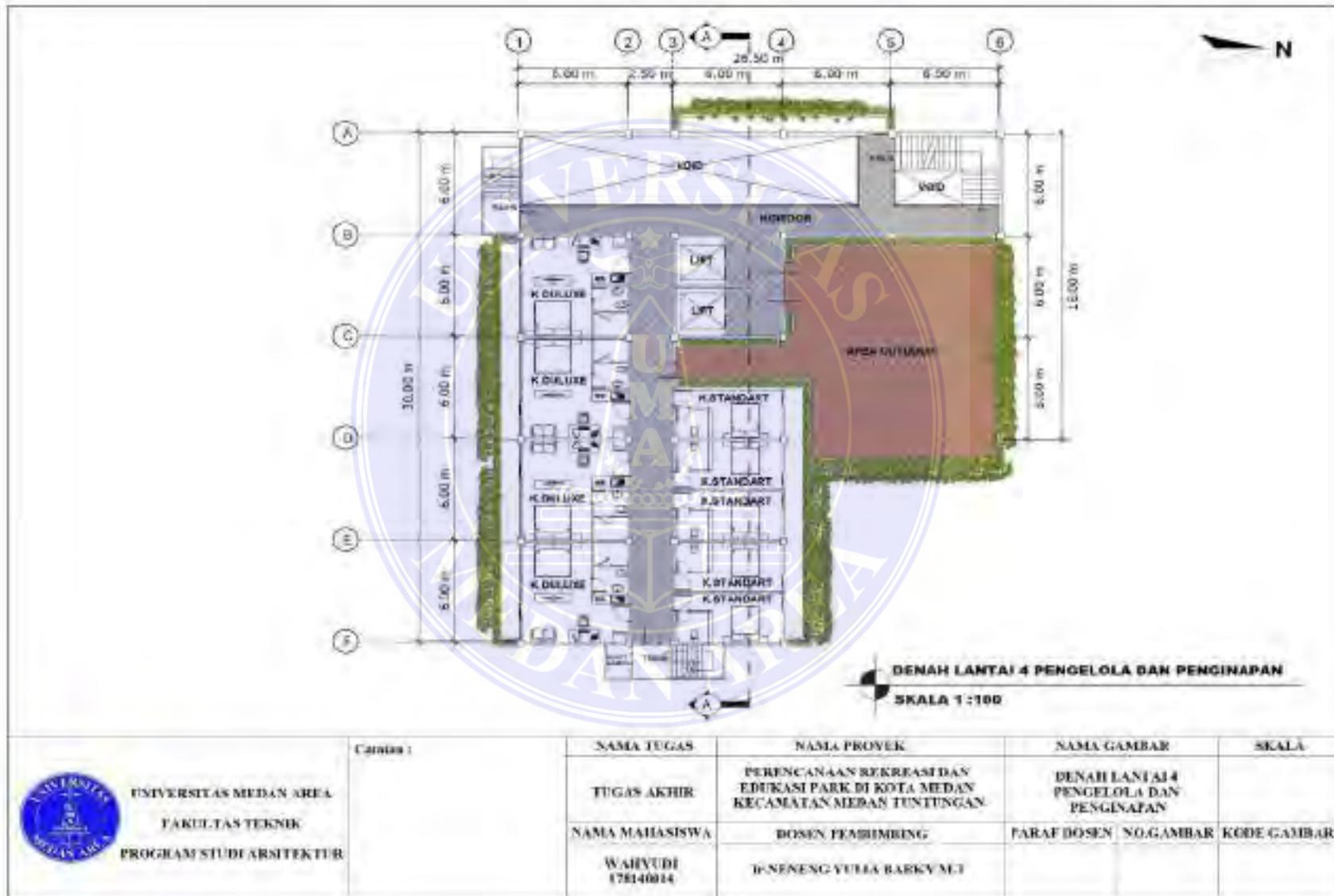


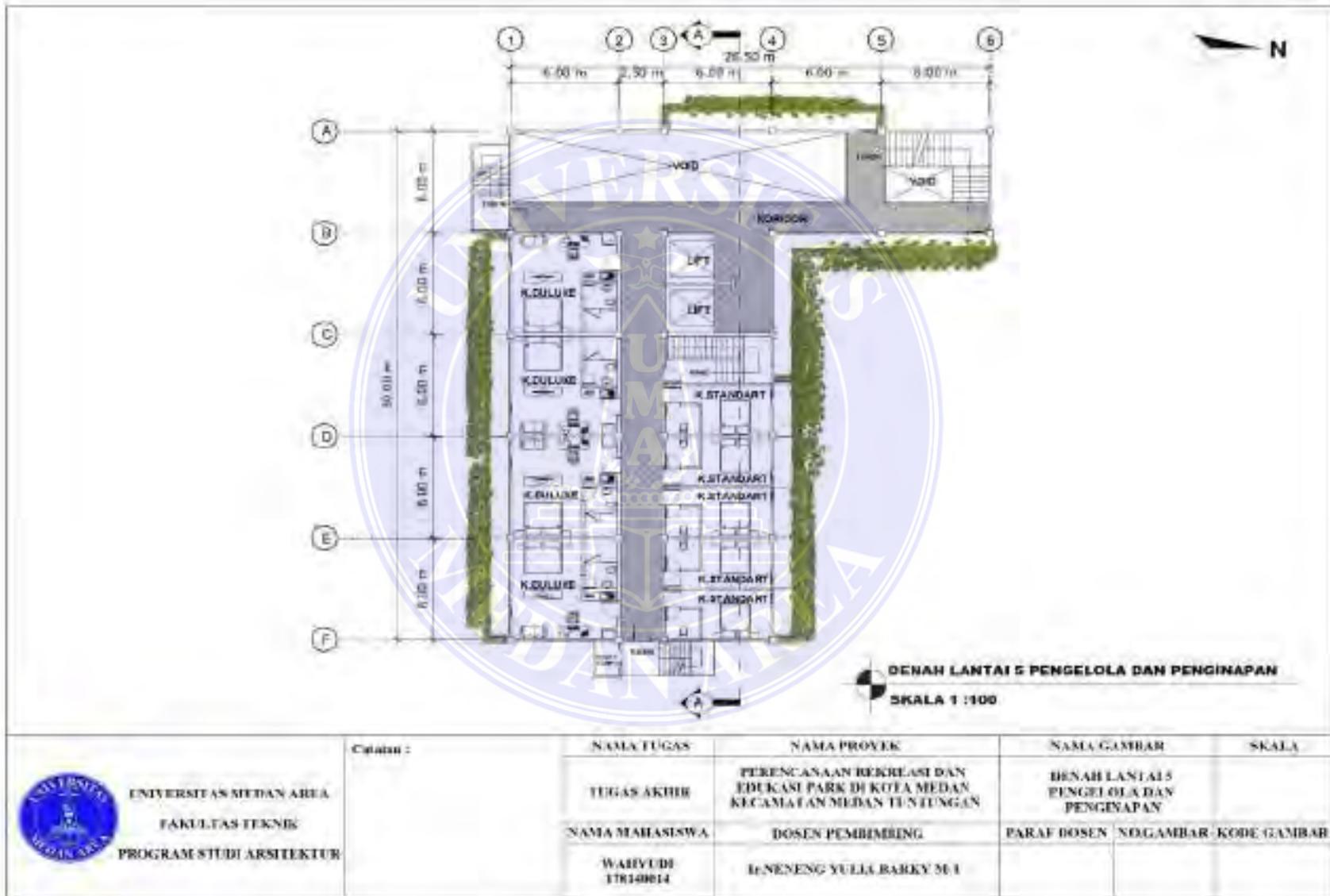
	Caraker :	NAMA TUGAS	NAMA PROYEK	NAMA GAMBAR	SKALA	
 UNIVERSITAS MEDAN AREA FAKULTAS TEKNIK PROGRAM STUDI ARSITEKTUR		TUGAS AKHIR	PERENCANAAN REKREASI DAN EDUKASI PARK DI KOTA MEDAN KECAMATAN MEDAN TUNTUNGAN	TAMPAK CONVENTION HALL		
		NAMA MAHASISWA	DOSEN PEMBIMBING	PARAF DOSEN	NO.GAMBAR	KODE GAMBAR
		WAHYUDI 178140914	Dr.SENENG YULIA BARIKY MT			











TAMPAK DEPAN PENGINAPAN DAN PENGELOLA
SKALA 1 : 200

TAMPAK SAMPIING KANAN PENGINAPAN DAN PENGELOLA
SKALA 1 : 200

TAMPAK BELAKANG PENGINAPAN DAN PENGELOLA
SKALA 1 : 200

TAMPAK SAMPIING KIRI PENGINAPAN DAN PENGELOLA
SKALA 1 : 200

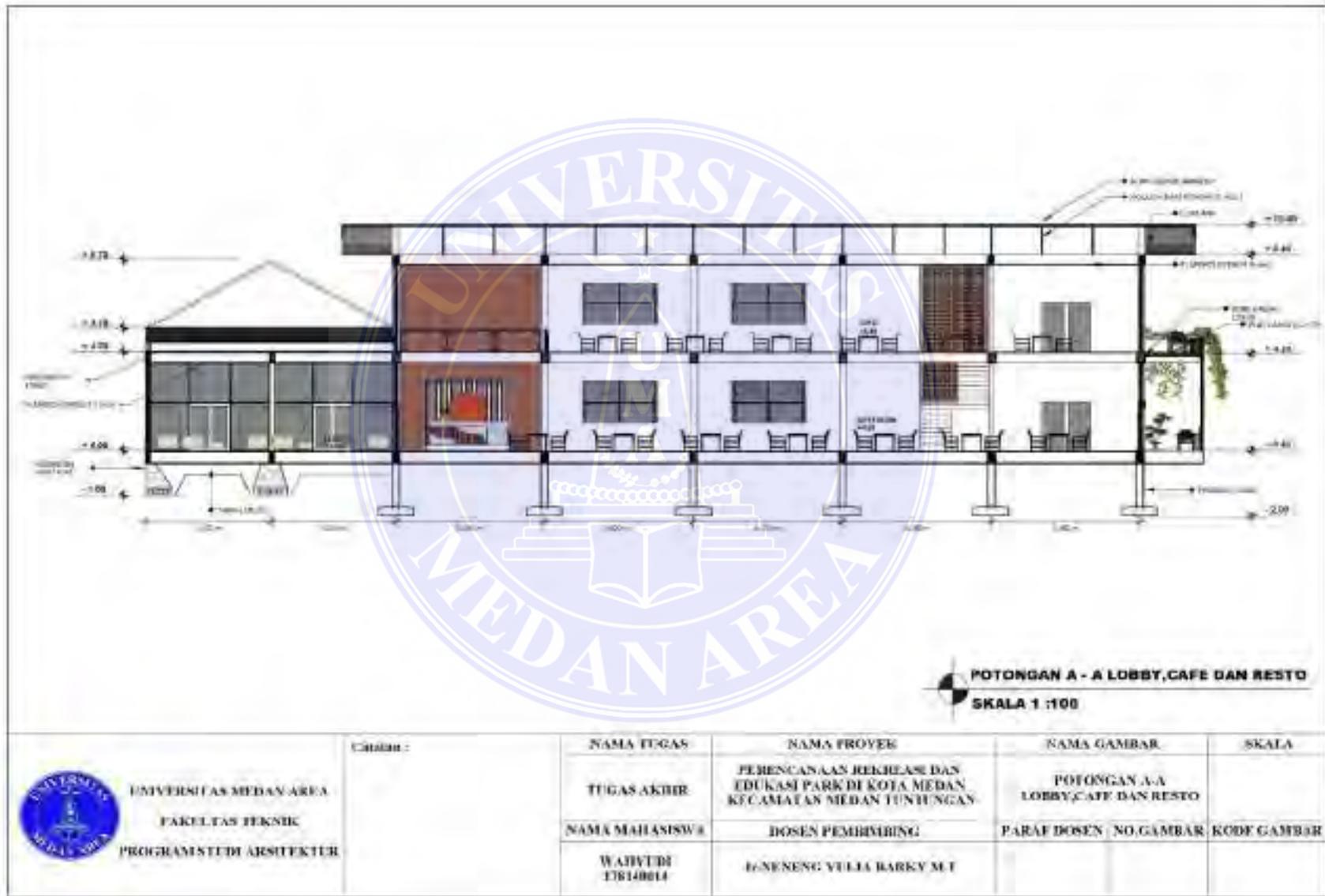
 UNIVERSITAS MEDAN AREA FAKULTAS TEKNIK PROGRAM STUDI ARSITEKTUR	Citra 1	NAMA TUGAS	NAMA PROYEK	NAMA GAMBAR	SKALA	
		TUGAS AKHIR	PERENCANAAN REKREASI DAN EDUKASI PARK DI KOTA MEDAN KECAMATAN MEDAN TUNJUNGAN	TAMPAK PENGINAPAN DAN PENGELOLA		
		NAMA MAHASISWA	DOSEN PEMBIMBING	PARAF DOSEN	NO.GAMBAR	KODE GAMBAR
		WAHYUDI 178140014	Ir. SENENG YULIA BARKY MI			







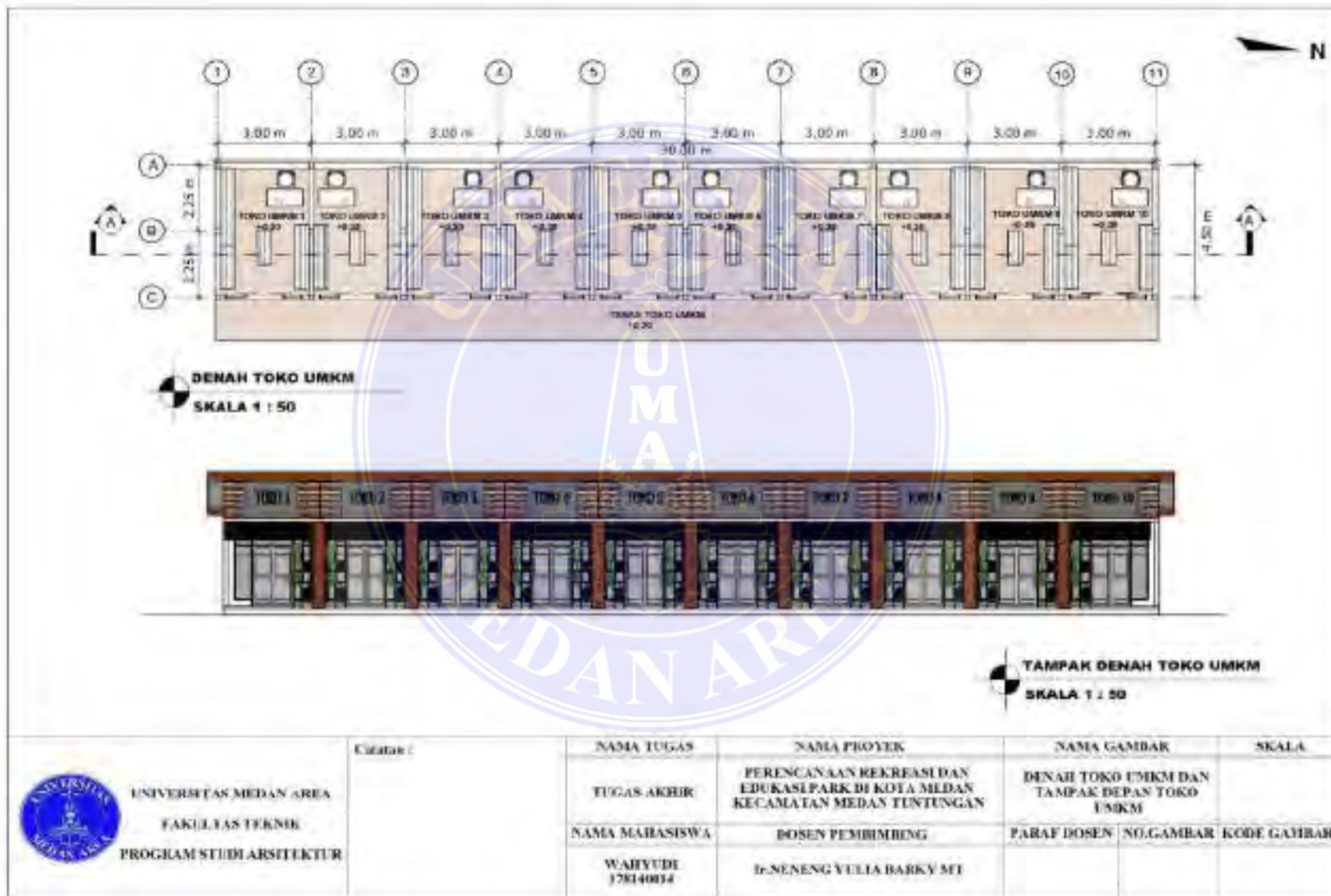


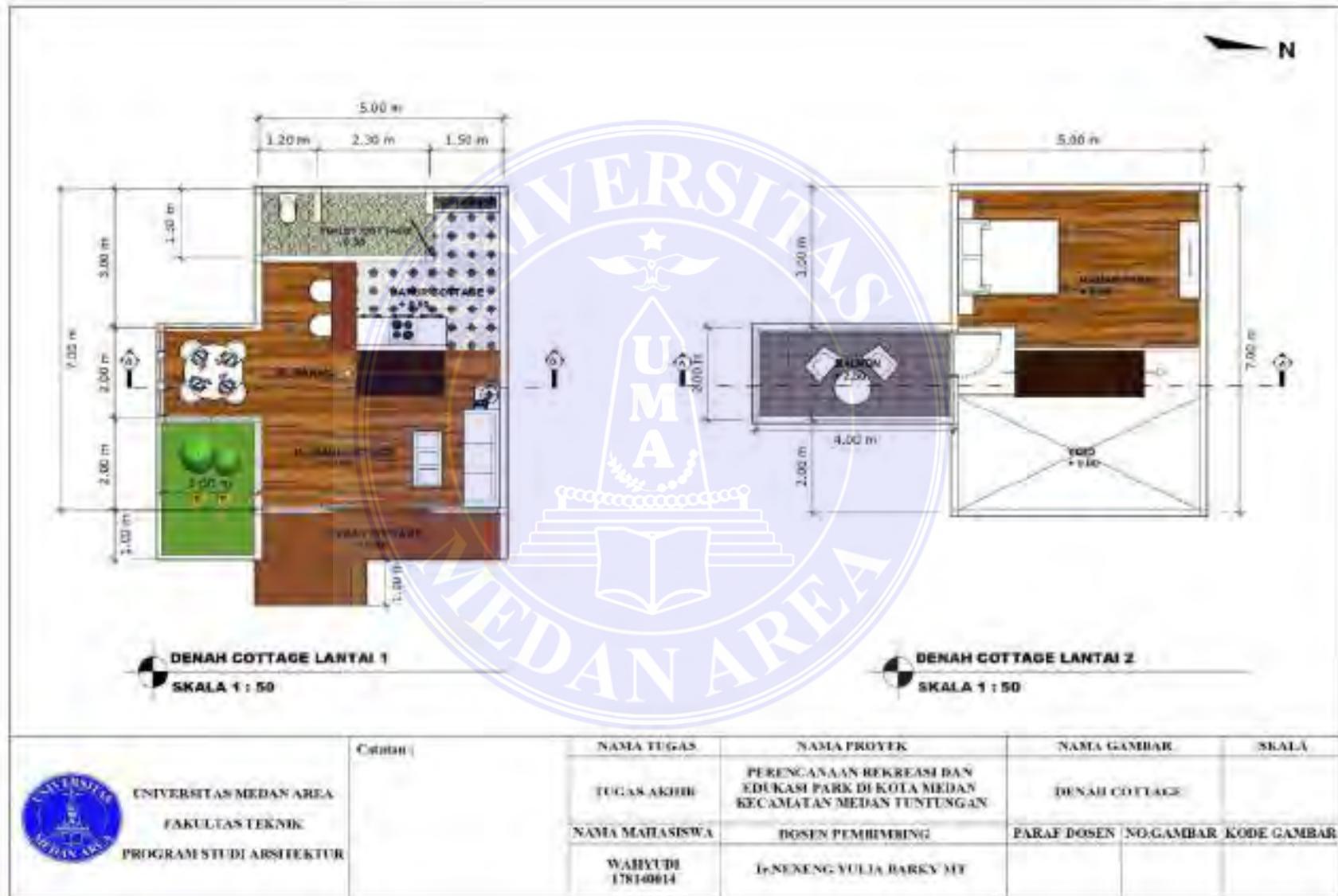


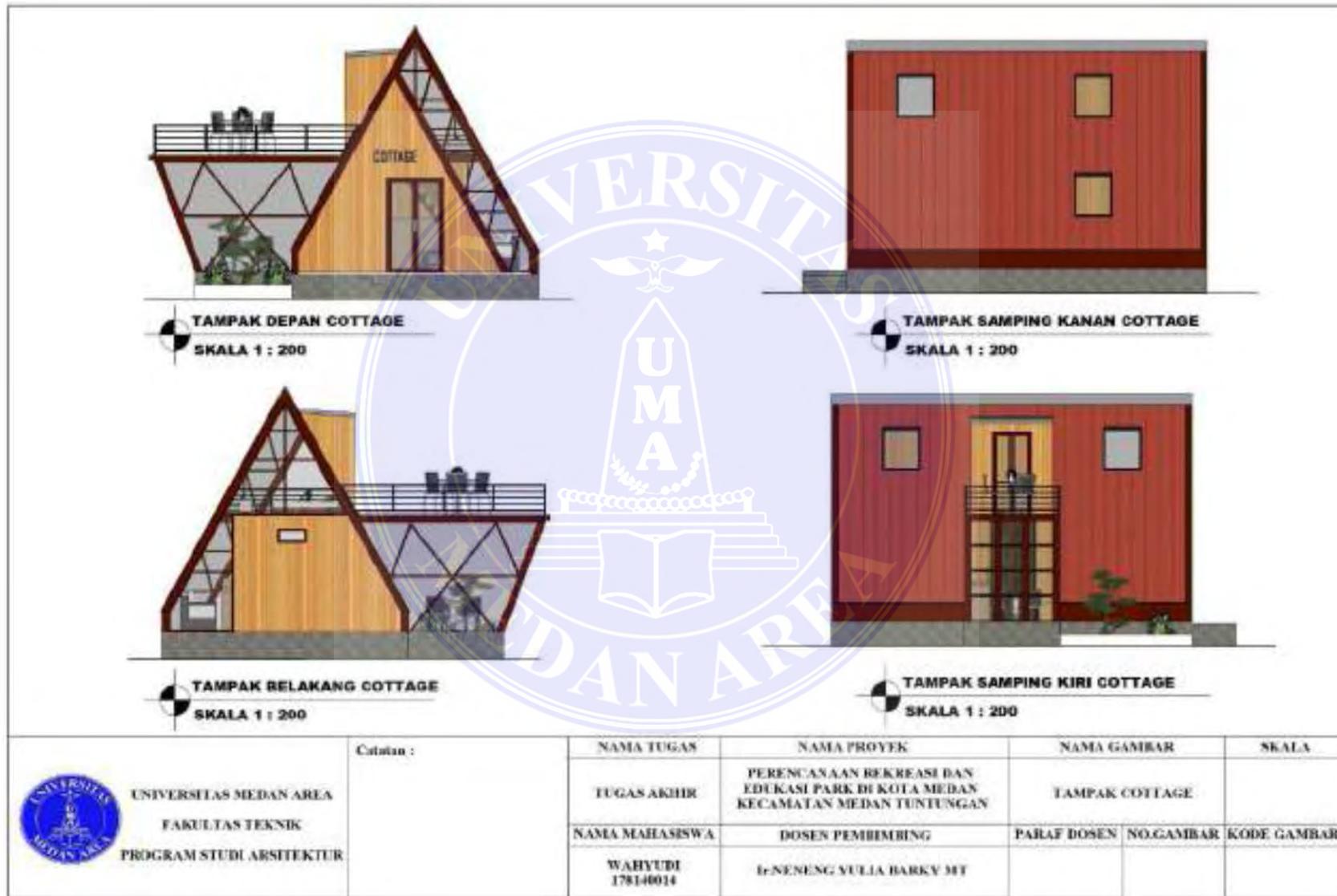
UNIVERSITAS MEDAN AREA

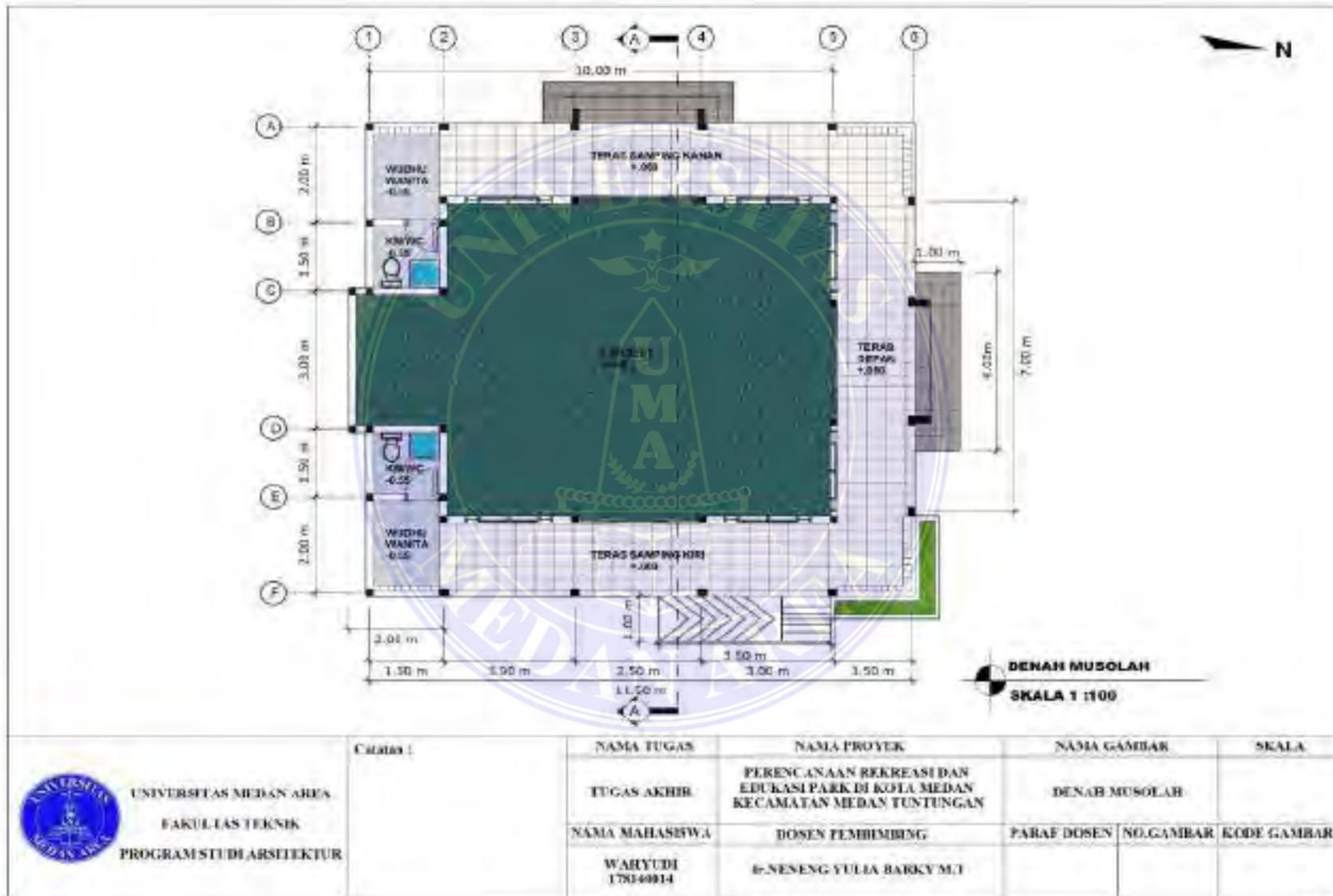
© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

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





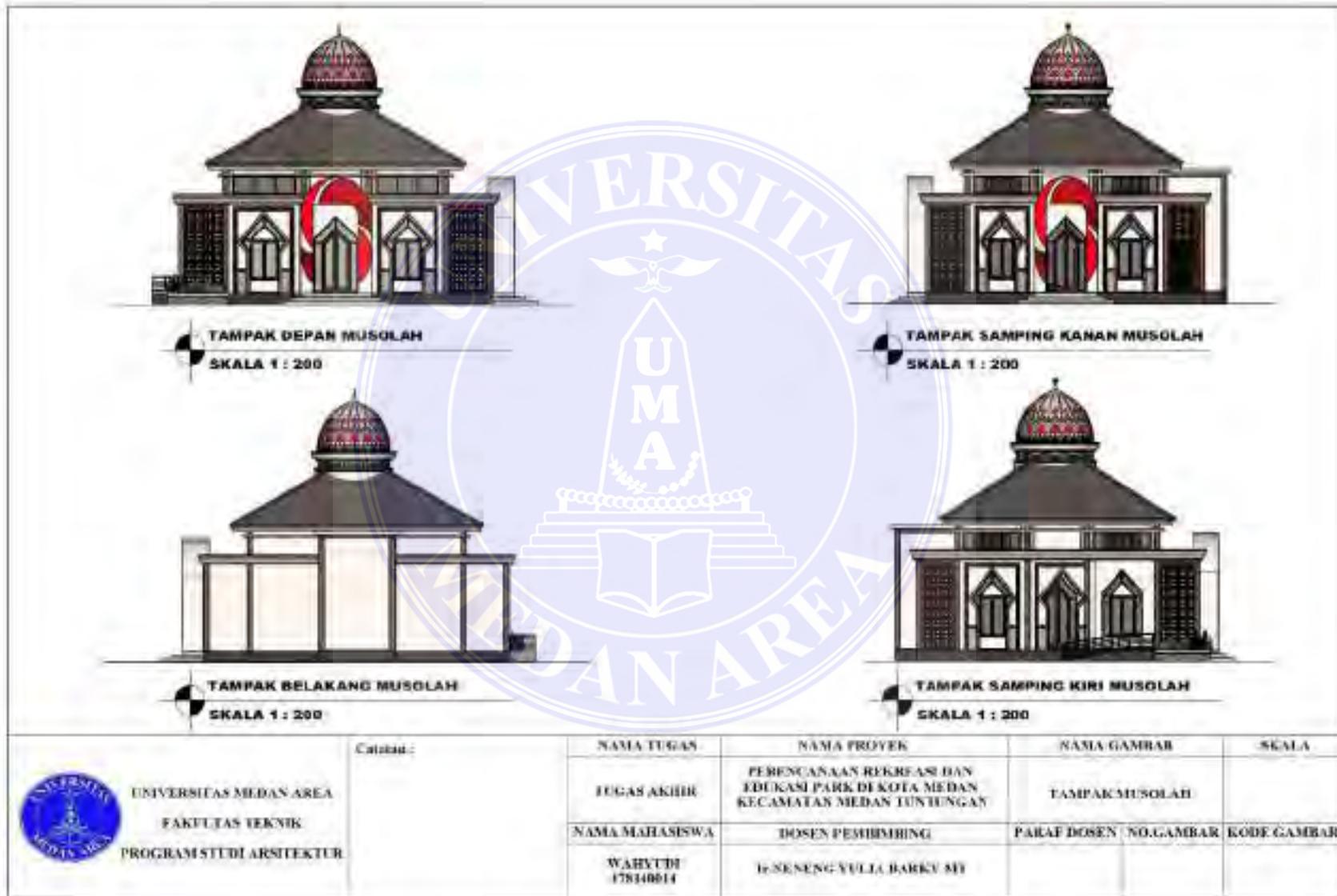




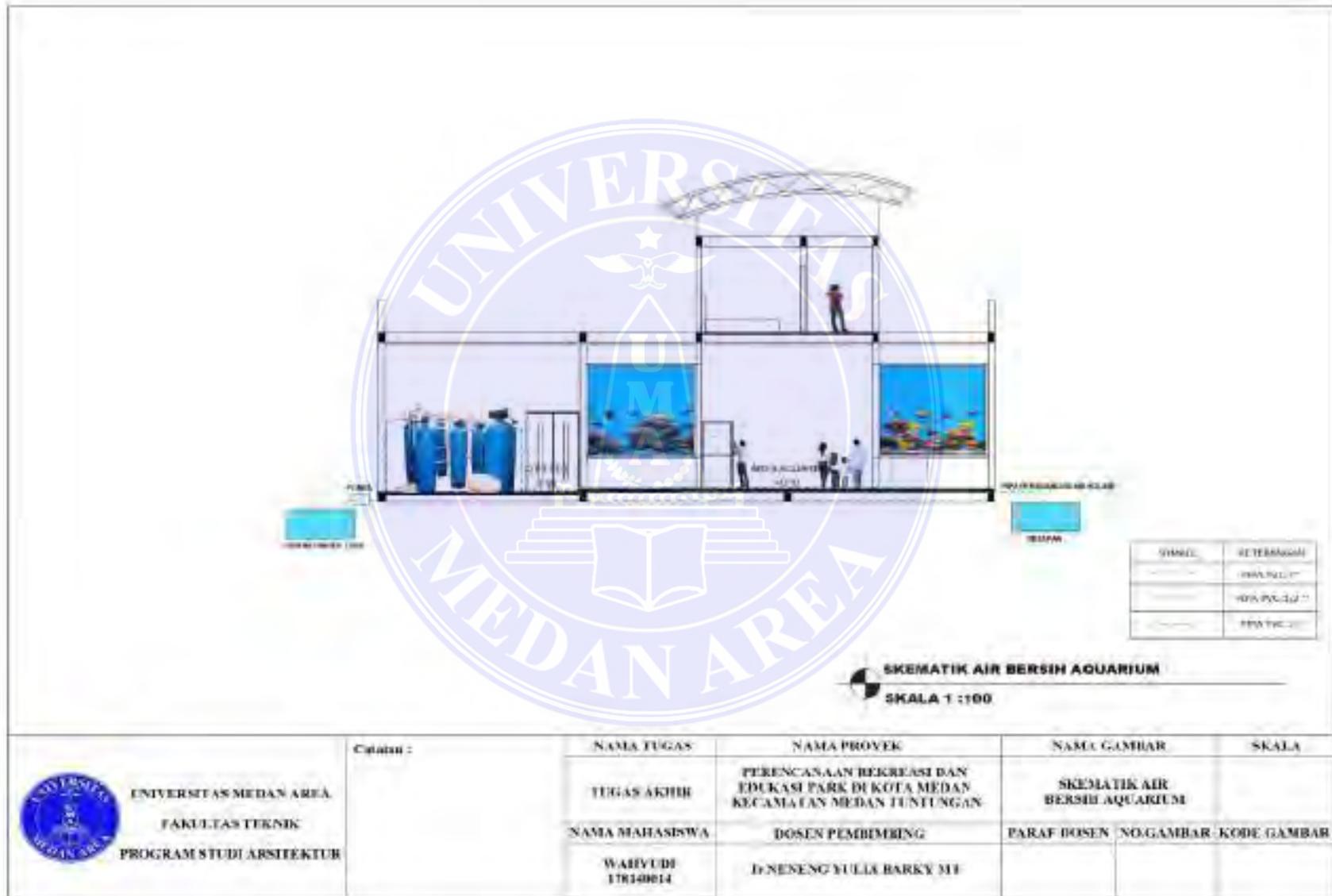
UNIVERSITAS MEDAN AREA

© 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

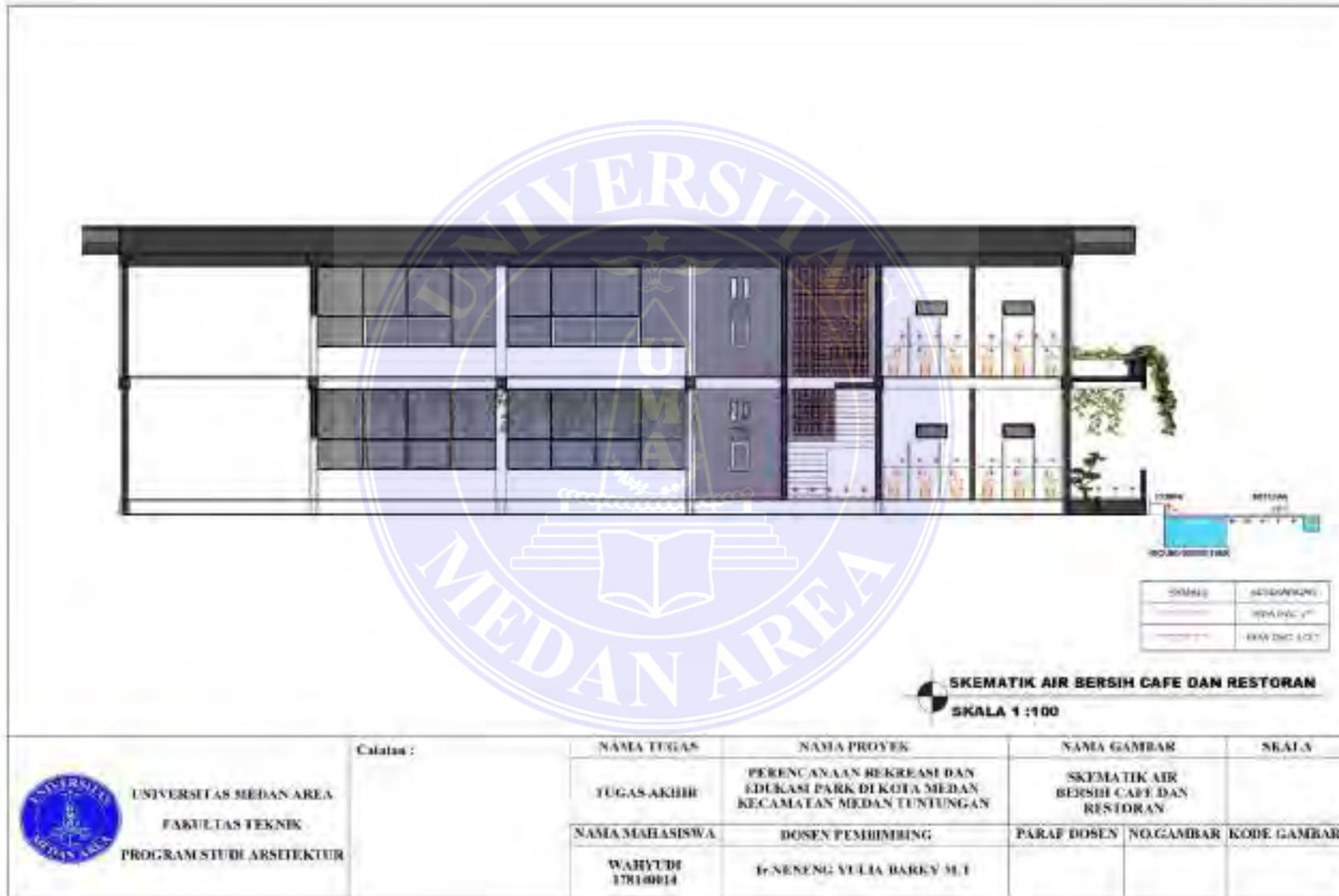


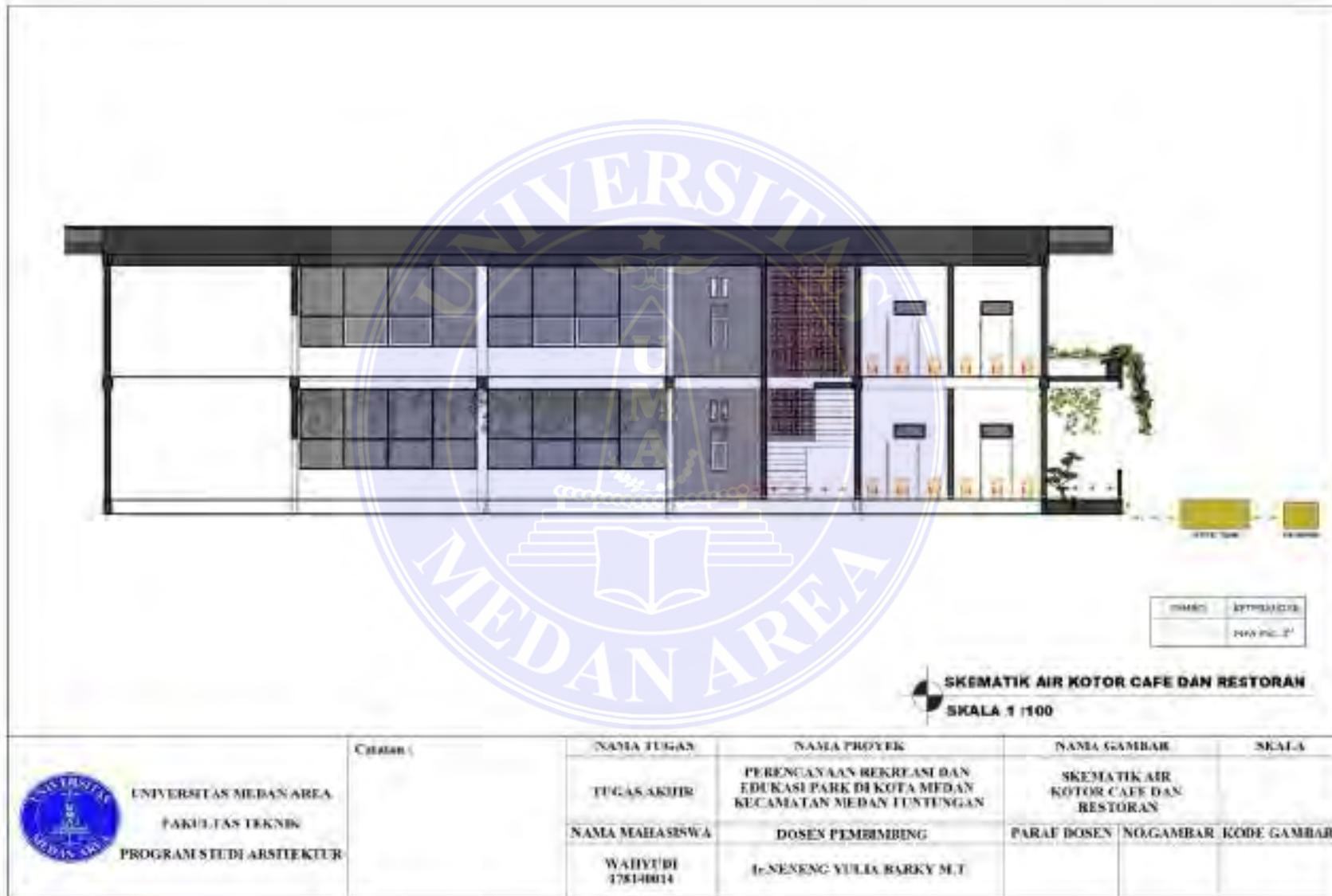












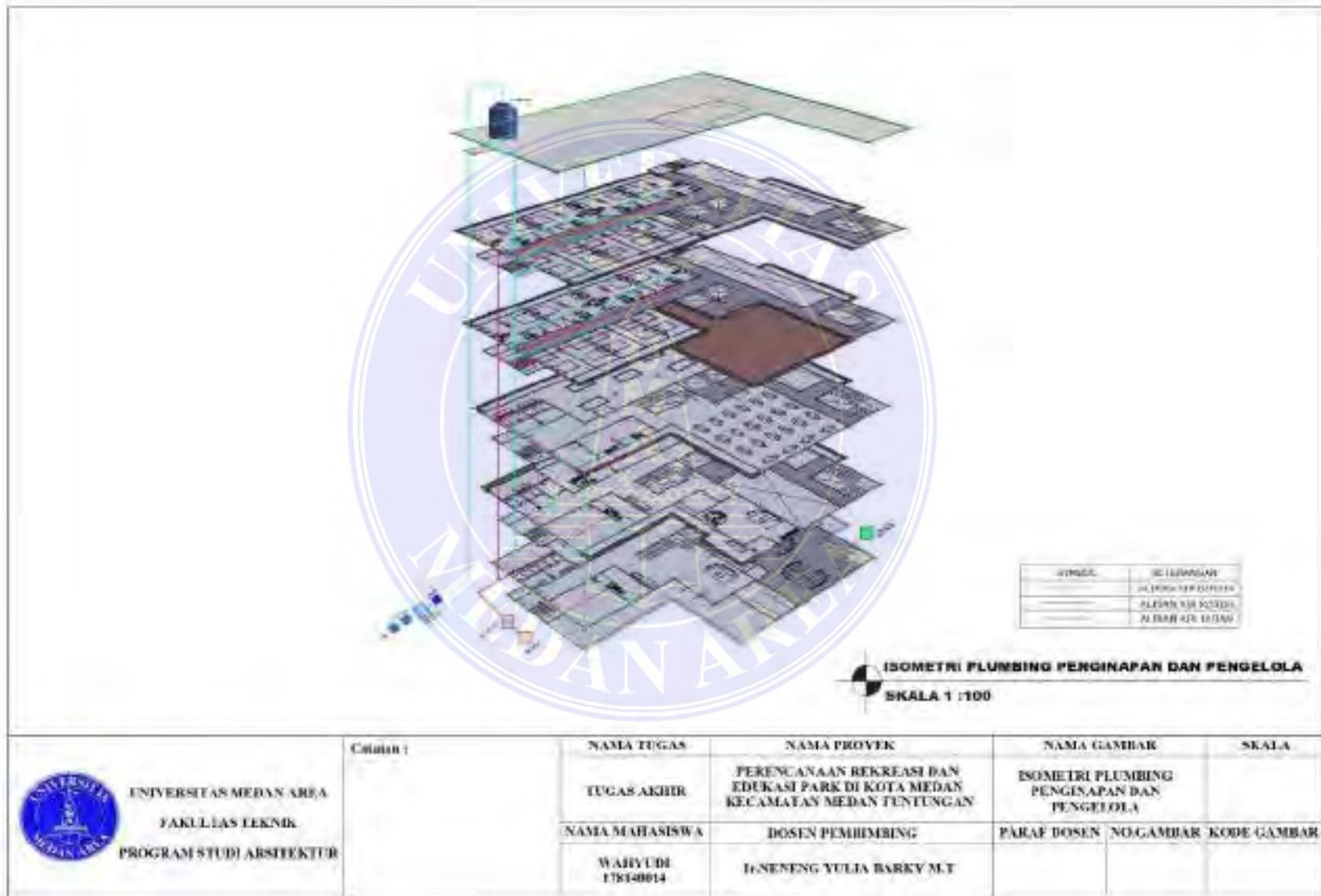




UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

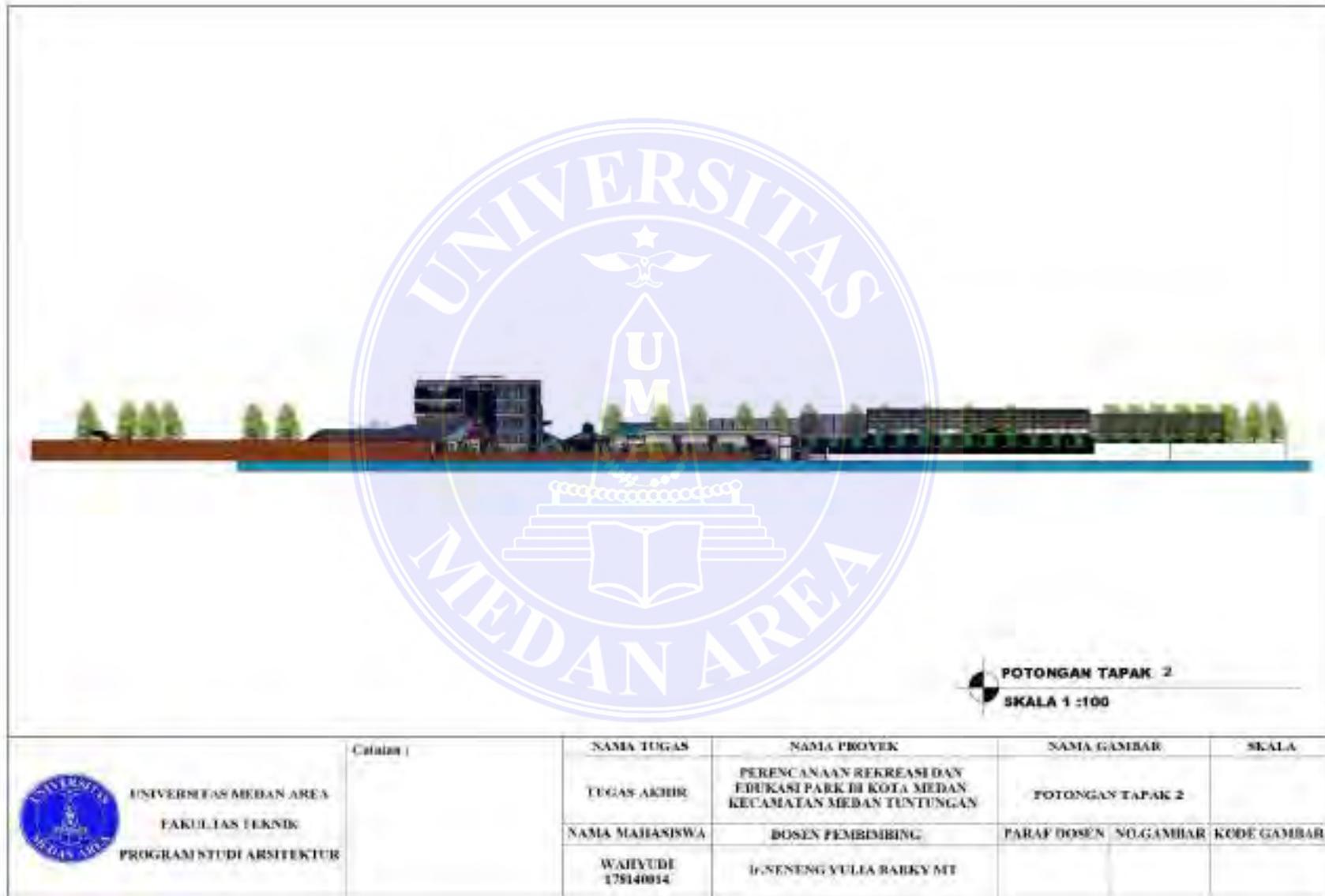
1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area



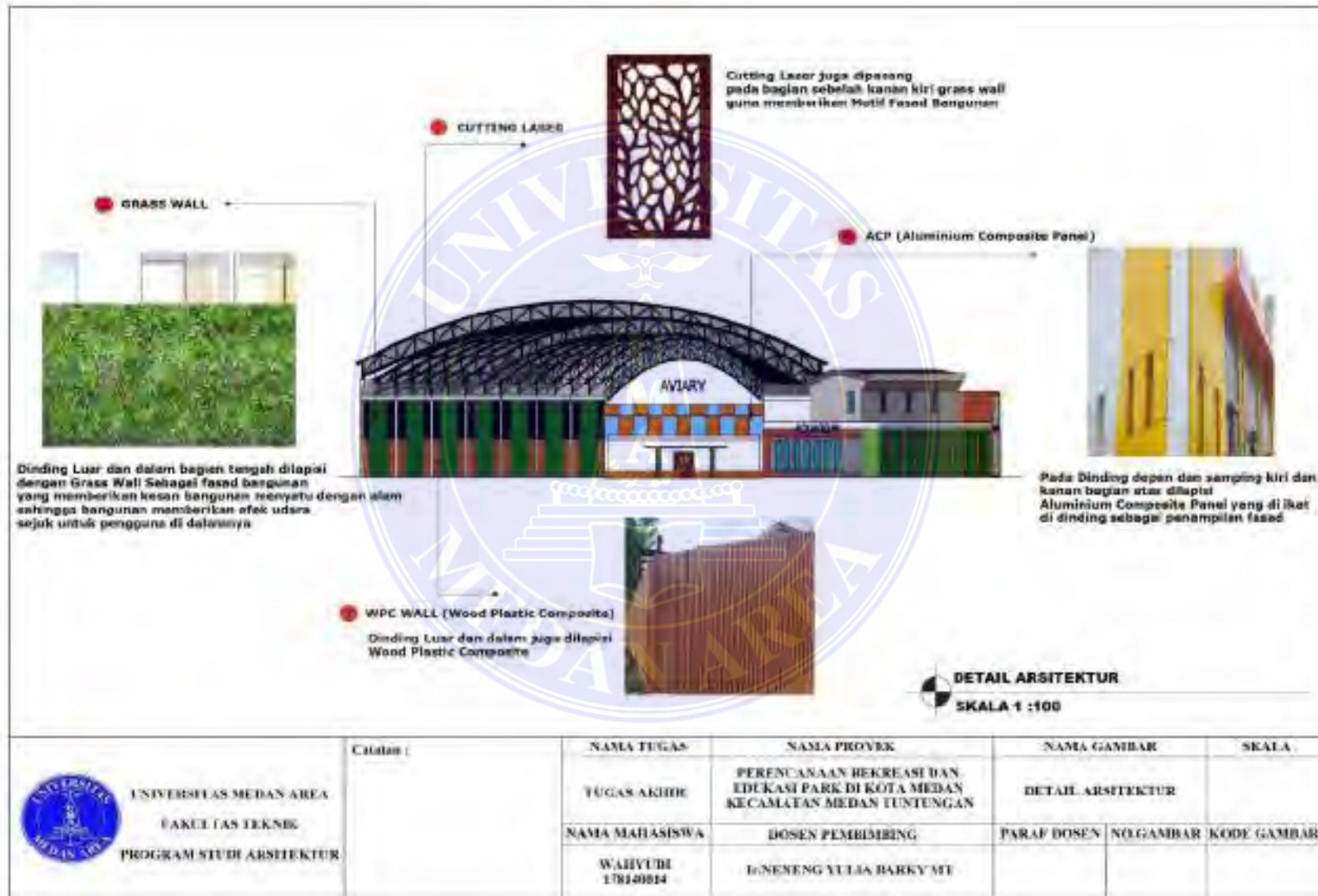


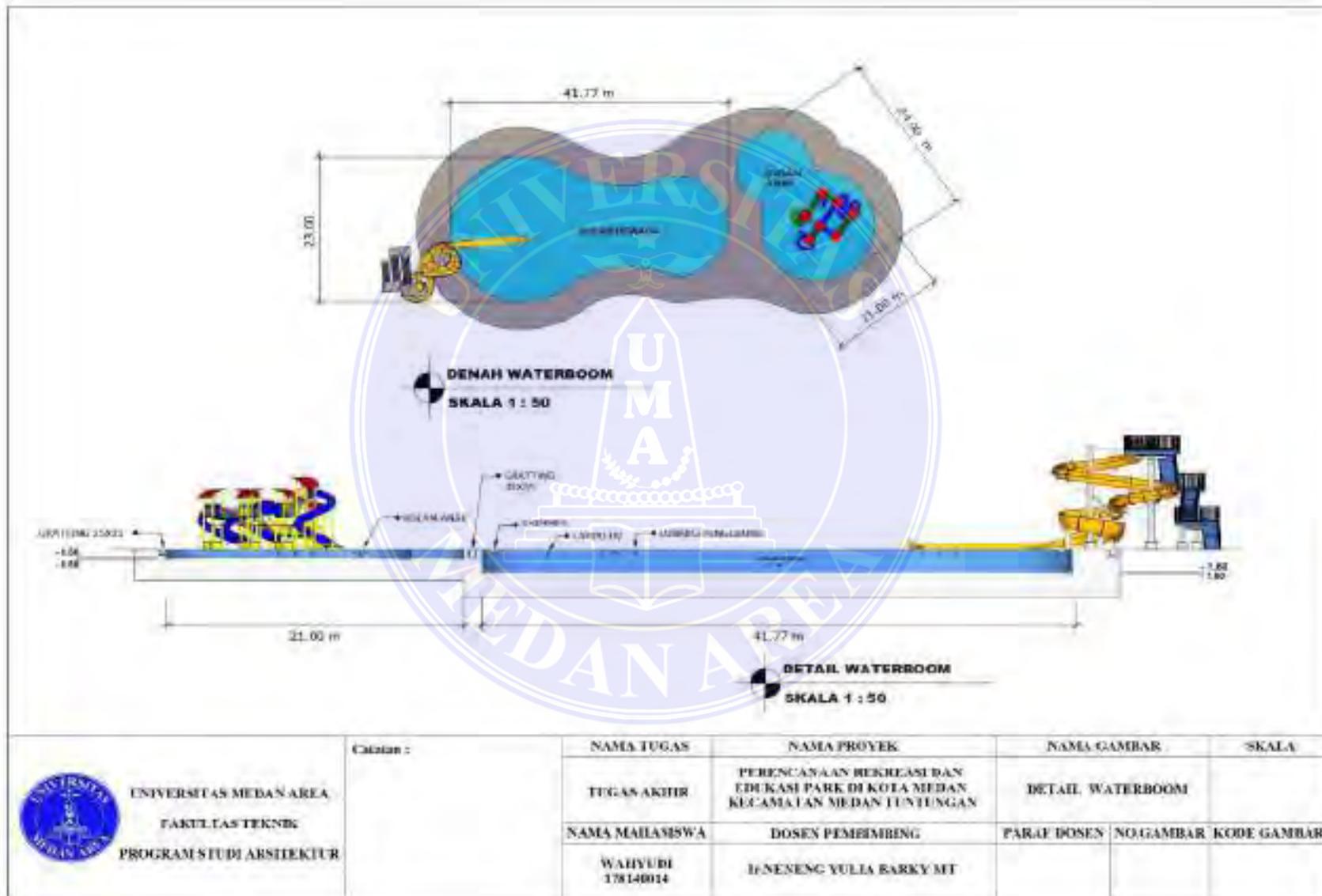


UNIVERSITAS MEDAN AREA



UNIVERSITAS MEDAN AREA

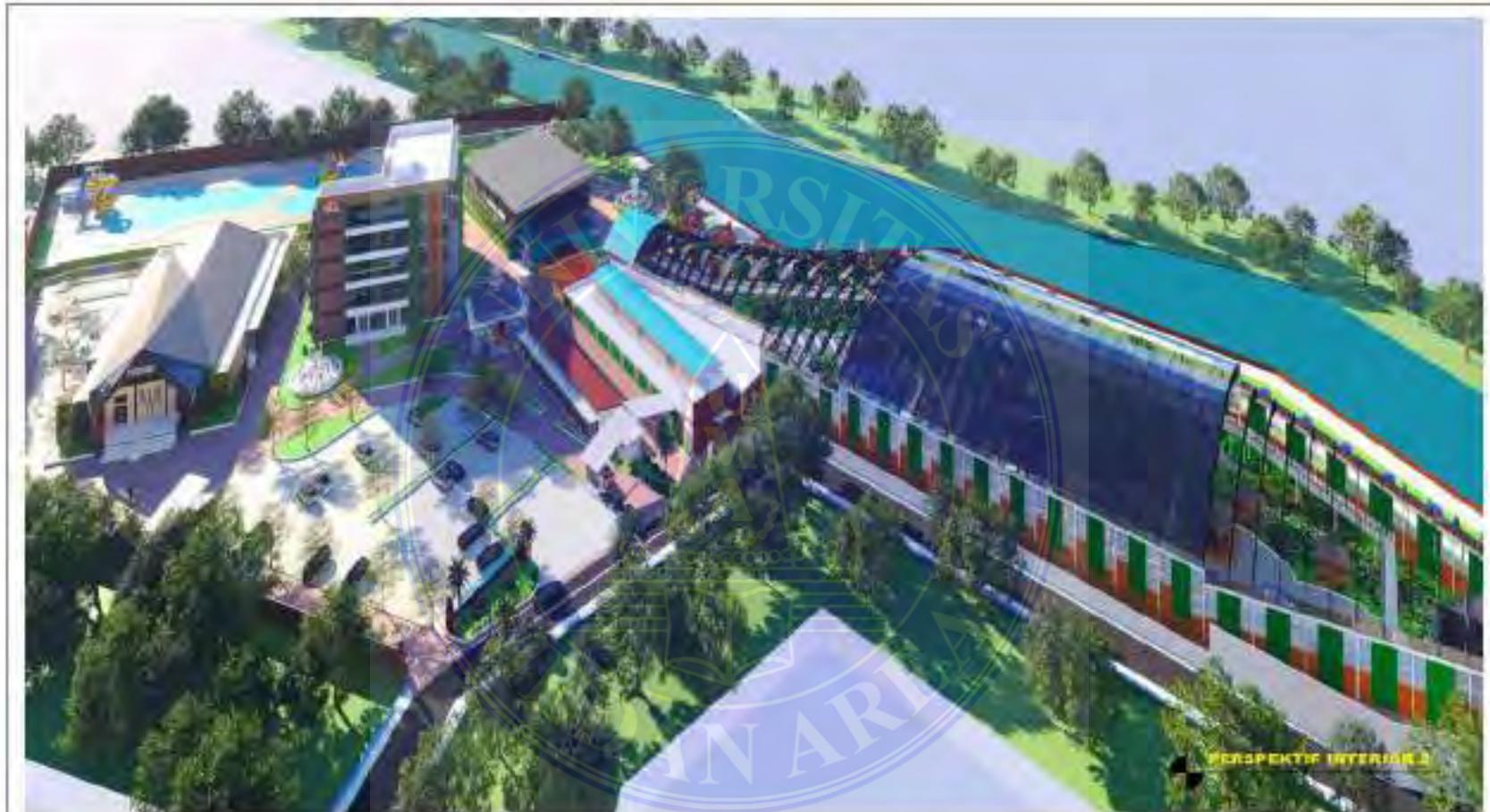






 <p>UNIVERSITAS MEDAN AREA FAKULTAS TEKNIK PROGRAM STUDI ARSITEKTUR</p>	<p>Catatan :</p>	<p>NAMA TUGAS</p>	<p>NAMA PROYEK</p>	<p>NAMA GAMBAR</p>		<p>SKALA</p>
		<p>TUGAS AKHIR</p>	<p>PERENCANAAN REKREASI DAN EDUKASI PARK DI KOTA MEDAN KECAMATAN MEDAN LUNTUNGAN</p>	<p>PERSPEKTIF EKSTERIOR 1</p>		
		<p>NAMA MAHASISWA</p>	<p>DOSEN PEMBIMBING</p>	<p>PARAF DOSEN</p>	<p>NO. GAMBAR</p>	<p>KODE GAMBAR</p>
		<p>WAHYUDI 178140814</p>	<p>DR. NENENG YULLA RABKY ME</p>			

UNIVERSITAS MEDAN AREA



 <p>UNIVERSITAS MEDAN AREA FAKULTAS TEKNIK PROGRAM STUDI ARSITEKTUR</p>	Gambar 1	NAMA TUGAS	NAMA PROYEK	NAMA GAMBAR	SKALA	
		TUGAS AKHIR	PERENCANAAN REKREASI DAN EDUKASI PARK DI KOTA MEDAN, KECAMATAN MEDAN LUNTUNGAN	PERPSEKTIF EKSTERIOR 2		
		NAMA MAHASISWA	DOSEN PEMBIMBING	PARAF DOSEN	NO. GAMBAR	KODE GAMBAR
		WAHYUDI 178140814	W. NENENG YULIA BARRY MIT			

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



 <p>UNIVERSITAS MEDAN AREA FAKULTAS TEKNIK PROGRAM STUDI ARSITEKTUR</p>	Catatan :	NAMA TUGAS	NAMA PROYEK	NAMA GAMBAR	SKALA	
		TUGAS AKHIR	PERENCANAAN REKREASI DAN EDUKASI PARK DI KOTA MEDAN KECAMATAN MEDAN TUNTUNGAN	PERSPEKTIF EKSTERIOR 3		
		NAMA MAHASISWA	DOSEN PEMBIMBING	PARAF DOSEN	NO. GAMBAR	KODE GAMBAR
		WAHYUDI 178140014	ICENENENG YULIA BARRY MT			

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

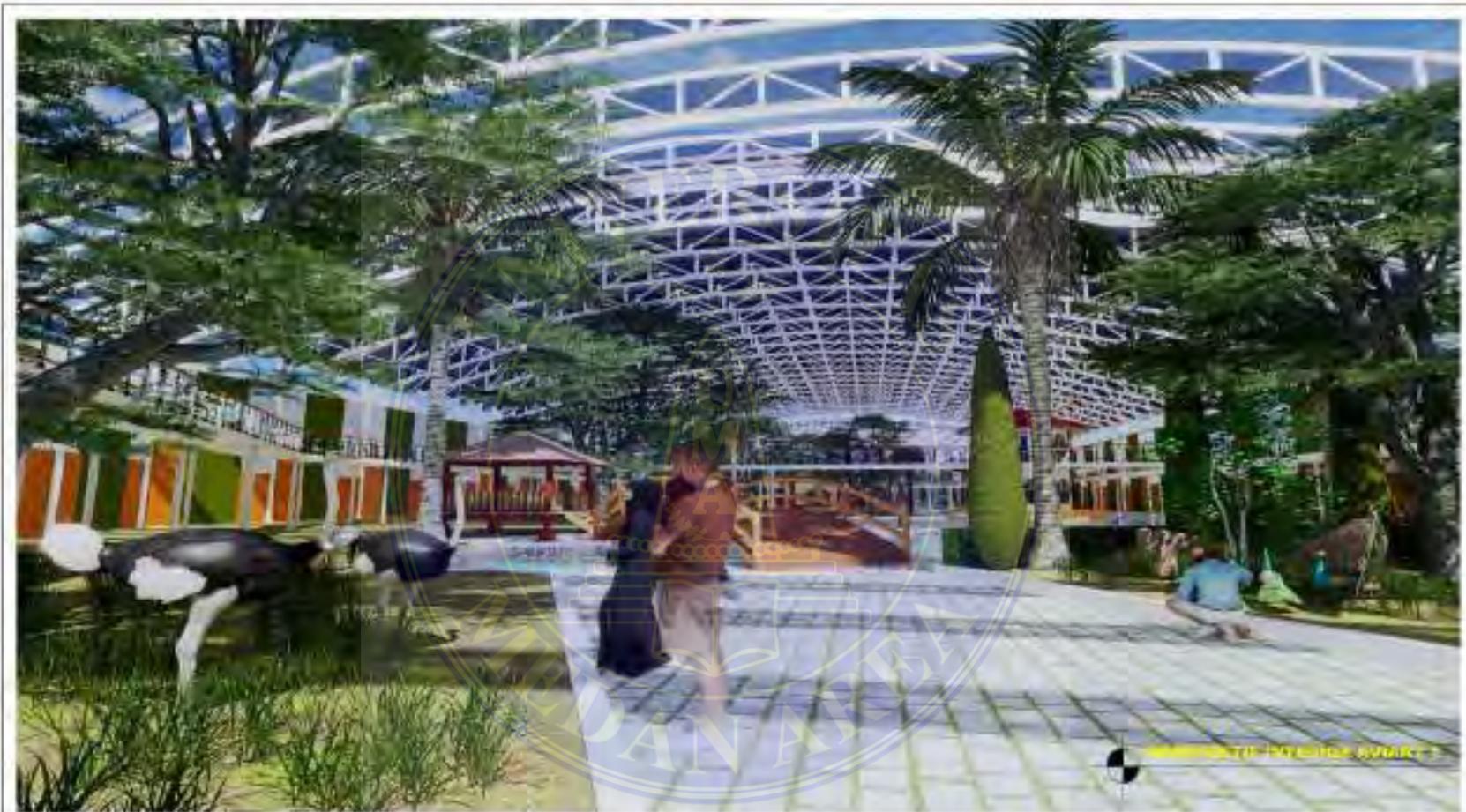
1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area



 <p>UNIVERSITAS MEDAN AREA FAKULTAS TEKNIK PROGRAM STUDI ARSITEKTUR</p>	Catatan :	NAMA TUGAS	NAMA PROYEK	NAMA GAMBAR	SKALA
		TUGAS AKHIR	PERENCANAAN REKREASI DAN EDUKASI PARK DI KOTA MEDAN KECAMATAN MEDAN TUNTUNGAN	PERSPEKTIF EKSTERIOR WATERBOOM & TAMAN BERMAIN	
		NAMA MAHASISWA	DOSEN PEMBIMBING	PARAF DOSEN / NO GAMBAR	KODE GAMBAR
		WAHYUDI 178140014	DR. NENENG YULIA BARRY MT		

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang



 <p>UNIVERSITAS MEDAN AREA FAKULTAS TEKNIK PROGRAM STUDI ARSITEKTUR</p>	<p>Catatan :</p>	NAMA TUGAS	NAMA PROYEK	NAMA GAMBAR		SKALA
		TUGAS AKHIR	PERENCANAAN REKREASI DAN EDUKASI PARK DI KOTA MEDAN KECAMATAN MEDAN TUNTEUNGAS	PERSPEKTIF INTERIOR AYIARY I		
		NAMA MAHASISWA	DOSEN PEMBIMBING	PARAF DOSEN	NO. GAMBAR	KODE GAMBAR
		WAHYUDI 178140014	Dr. NENENG YULIA BARKY MIT			

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang



 <p>UNIVERSITAS MEDAN AREA FAKULTAS TEKNIK PROGRAM STUDI ARSITEKTUR</p>	Catatan :	NAMA TUGAS	NAMA PROYEK	NAMA GAMBAR		SKALA
		TUGAS AKHIR	PERENCANAAN REKREASI DAN EDUKASI PARK DI KOTA MEDAN KECAMATAN MEDAN LUNTLUNGAN	PERSPEKTIF INTERIOR AVIARY 2		
		NAMA MAHASISWA	DOSEN PEMBIMBING	FARAF DOSEN	NO. GAMBAR	KODE GAMBAR
		WAHYUDI 158140014	IR. NENENG YULIA BARKY MIT			

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

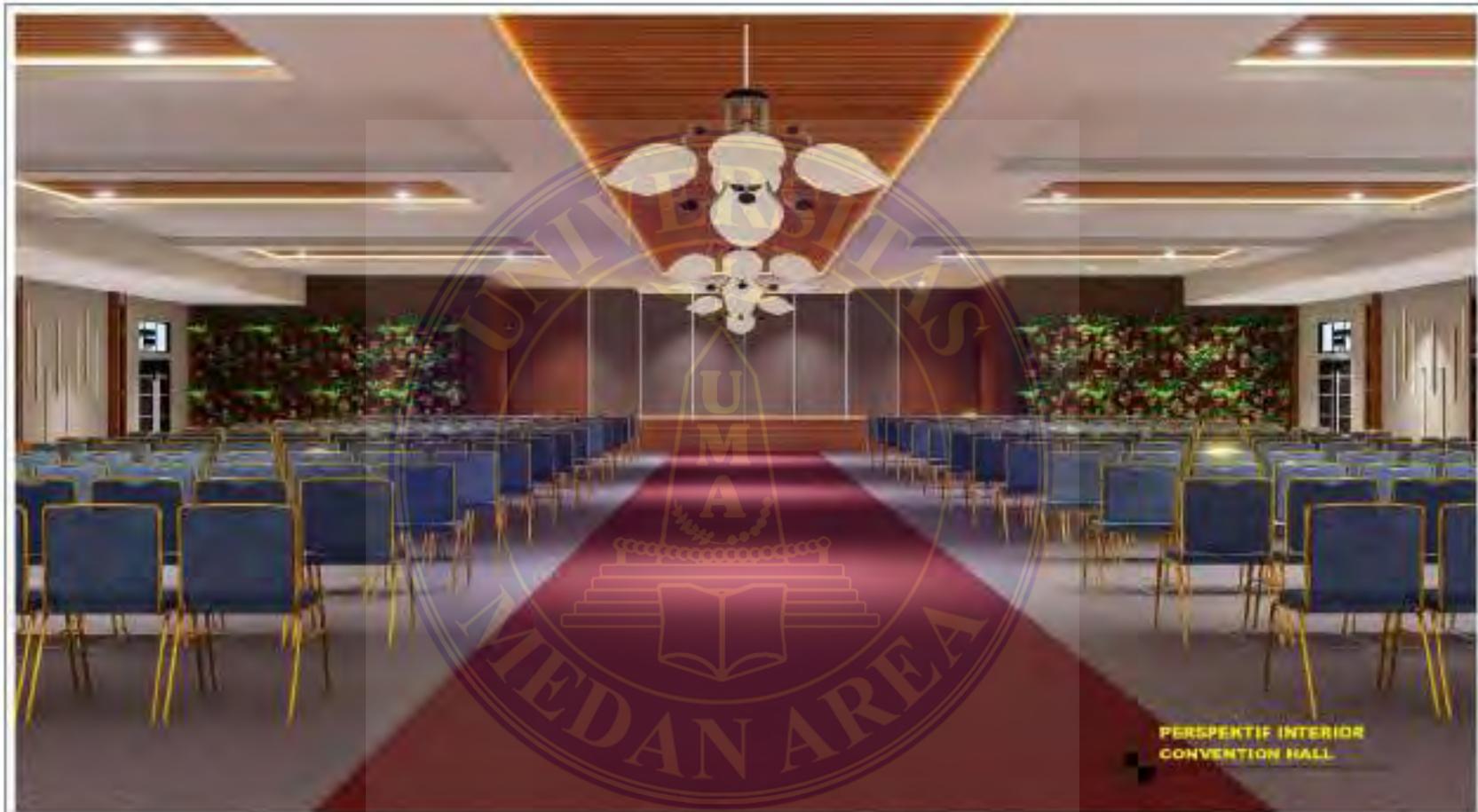
1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area



 <p>UNIVERSITAS MEDAN AREA FAKULTAS TEKNIK PROGRAM STUDI ARSITEKTUR</p>	<p>Calitan :</p>	NAMA TUGAS	NAMA PROYEK	NAMA GAMBAR	SKALA	
		TUGAS AKHIR	PERENCANAAN REKREASI DAN EDUKASI PARK DI KOTA MEDAN KECAMATAN MEDAN TUNTINGAN	PERSPEKTIF INTERIOR AQUARIUM		
		NAMA MAHASISWA	DOSEN PEMBIMBING	PARAF DOSEN	NO.GAMBAR	KODE GAMBAR
		WAHYUDI 138140014	D.NENENG YULIA BARKY MIT			

UNIVERSITAS MEDAN AREA

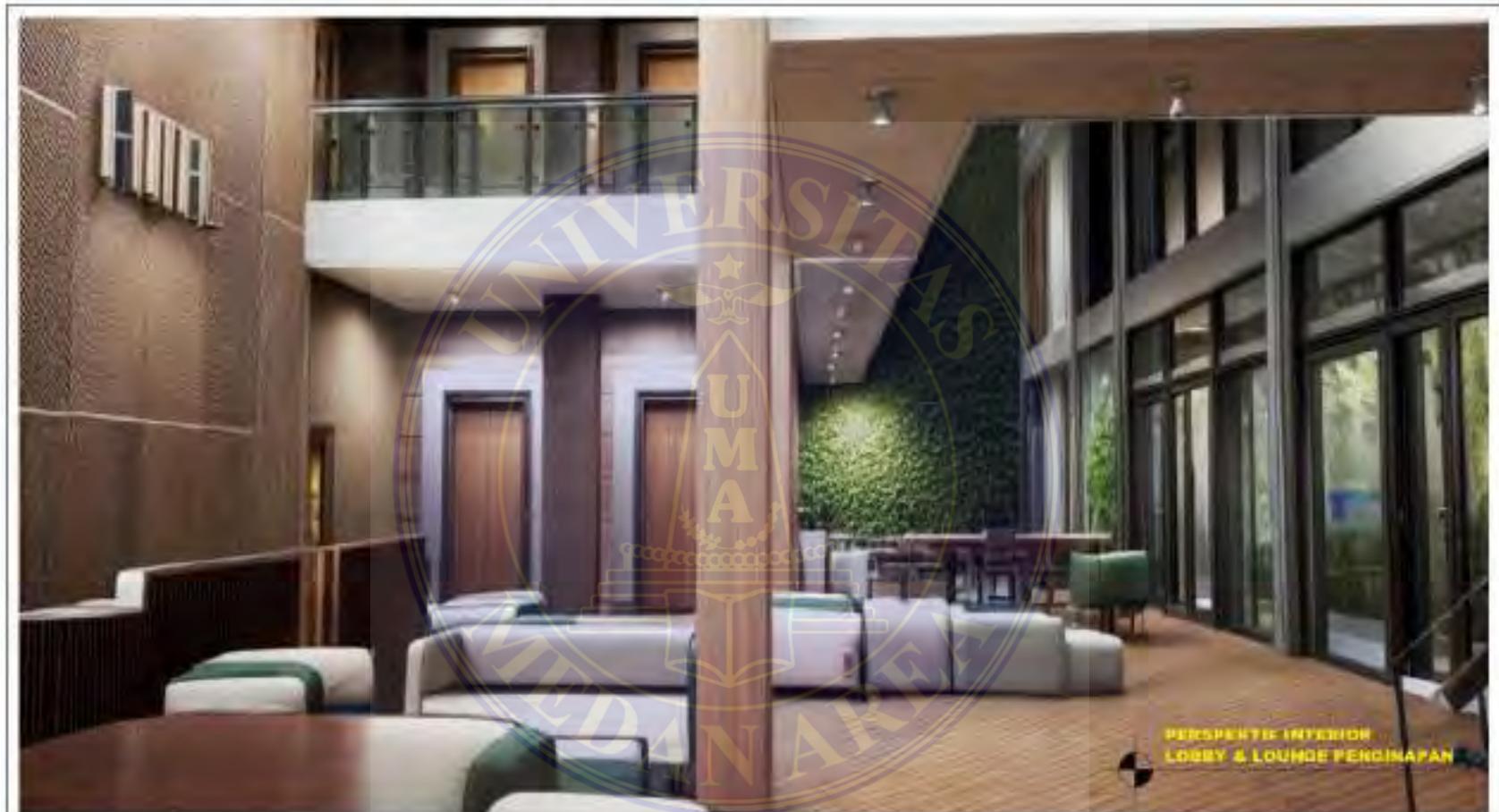
© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang



 <p>UNIVERSITAS MEDAN AREA FAKULTAS TEKNIK PROGRAM STUDI ARSITEKTUR</p>	Gambar 1	NAMA TUGAS	NAMA PROYEK	NAMA GAMBAR	SKALA	
		TUGAS AKHIR	PERENCANAAN REKREASI DAN EDUKASI PARK DI KOTA MEDAN, KECAMATAN MEDAN LUNTUNGAN	PERSPEKTIF INTERIOR CONVENTION HALL		
		NAMA MAHASISWA	DOSEN PEMBIMBING	PARAF DOSEN	NO. GAMBAR	KODE GAMBAR
		WAHYUDI 178140814	DR. NENENG YULIA BARRY MIT			

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang



 <p>UNIVERSITAS MEDAN AREA FAKULTAS TEKNIK PROGRAM STUDI ARSITEKTUR</p>	Catatan :	NAMA TUGAS	NAMA PROJEK	NAMA GAMBAR	SKALA	
		TUGAS AKHIR	PERENCANAAN REKREASI DAN EDUKASI PARK DI KOTA MEDAN KECAMATAN MEDAN TUNJUNGAN	PERSPEKTIF INTERIOR LOBBY & LOUNGE PENGINAPAN		
		NAMA MAHASISWA	DOSEN PEMBIMBING	PARAF DOSEN	NO.GAMBAR	KODE GAMBAR
		WAHYUDI 178140014	IR. NENENG YULIA BARKUMI			

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



 <p>UNIVERSITAS MEDAN AREA FAKULTAS TEKNIK PROGRAM STUDI ARSITEKTUR</p>	Gambar 1	NAMA TUGAS	NAMA PROYEK	NAMA GAMBAR		SKALA
		TUGAS AKHIR	PERENCANAAN REKREASI DAN EDUKASI PARK DI KOTA MEDAN, KECAMATAN MEDAN TUNJUNGAN	PERSPEKTIF INTERIOR KAMAR DULUXE PENGINAPAN		
		NAMA MAHASISWA	DOSEN PEMBIMBING	PARAF DOSEN	NO. GAMBAR	KODE GAMBAR
		WAHYUDI 178140114	DR. NENENG YULIA BARRY MIT			

UNIVERSITAS MEDAN AREA



 <p>UNIVERSITAS MEDAN AREA FAKULTAS TEKNIK PROGRAM STUDI ARSITEKTUR</p>	Gambar 1	NAMA TUGAS	NAMA PROYEK	NAMA GAMBAR	SKALA	
		TUGAS AKHIR	PERENCANAAN REKREASI DAN EDUKASI PARK DI KOTA MEDAN, KECAMATAN MEDAN LUNTUNGAN	PERSPEKTIF INTERIOR CAFE DAN RESTO		
		NAMA MAHASISWA	DOSEN PEMBIMBING	PARAF DOSEN	NO. GAMBAR	KODE GAMBAR
		WAHYUDI 178140814	DR. NENENG YULIA BARRY MIT			

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

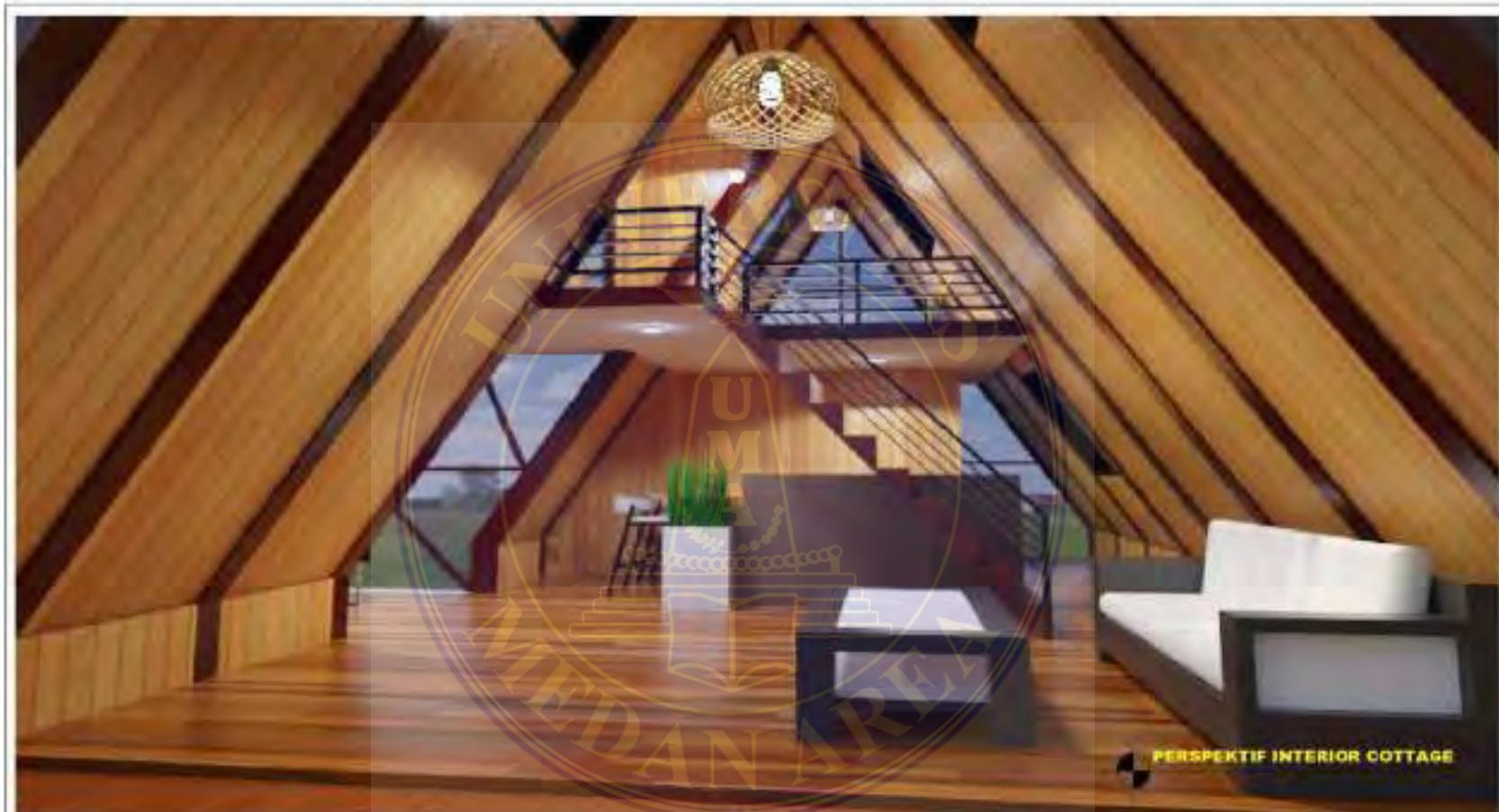


 <p>UNIVERSITAS MEDAN AREA FAKULTAS TEKNIK PROGRAM STUDI ARSITEKTUR</p>	Catatan :	NAMA TUGAS	NAMA PROYEK	NAMA GAMBAR		SKALA
		TUGAS AKHIR	PERENCANAAN REKREASI DAN EDUKASI PARK DI KOTA MEDAN KECAMATAN MEDAN TUNTINGAN	PERSPEKTIF INTERIOR TOKO UMKM		
		NAMA MAHASISWA	DOSEN PEMBIMBING	PARAF DOSEN	NO.GAMBAR	KODE GAMBAR
		WAHYUDI 138140014	D.NENENG YULIA BARKY MIT			

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



PERSPEKTIF INTERIOR COTTAGE

 <p>UNIVERSITAS MEDAN AREA FAKULTAS TEKNIK PROGRAM STUDI ARSITEKTUR</p>	<p>Catatan :</p>	<p>NAMA TUGAS</p>	<p>NAMA PROYEK</p>	<p>NAMA GAMBAR</p>	<p>SKALA</p>	
		<p>TUGAS AKHIR</p>	<p>PERENCANAAN REKREASI DAN EDUKASI PARK DI KOTA MEDAN KECAMATAN MEDAN TUNTUNGAN</p>	<p>PERSPEKTIF INTERIOR COTTAGE</p>		
		<p>NAMA MAHASISWA</p>	<p>DOSEN PEMBIMBING</p>	<p>PARAF DOSEN</p>	<p>NO.GAMBAR</p>	<p>KODE GAMBAR</p>
		<p>WAHYUDI 178140014</p>	<p>IR-NENENG YULIA BARKY MIT</p>			