

ABSTRAK

Meningkatnya rutinitas kerja, sering membuat seseorang lelah dan bosan. Terutama bagi masyarakat perkotaan yang akrab dengan suasana kemacetan dan hiruk pikuk keramaian. Kondisi ini tentu akan menimbulkan tekanan hidup bagi siapa saja yang tinggal di dalamnya. Rekreasi pun menjadi pilihan tepat karena mampu mendorong kembalinya kesegaran tubuh dan pikiran.

Rekreasi itu sendiri ada bermacam-macam jenisnya terutama jika ditinjau dari sifat kegiatan rekreasi seperti bermain, bersuka dan bersantai. Saat ini pembangunan sarana rekreasi yang paling dominan di Medan adalah pusat perbelanjaan yang mengakomodasi kegiatan belanja (sifat kegiatan bersuka), yaitu mencapai 60%. Sementara pembangunan sarana rekreasi permainan yang memperhatikan fungsi permainan itu sendiri seperti fungsi kognitif, sosial, dan emosi, masih sangat minim. Terutama setelah dibongkarnya Fun Land Citra Garden dan Taman Ria di tahun 2005. Sehingga muncul suatu pemikiran untuk membuat sarana rekreasi yang memperhatikan fungsi permainan seperti fungsi kognitif, sosial, dan emosi, yaitu Wahana Wisata Air.

Rumusan Permasalahan yang ada pada kasus proyek ini adalah Bagaimana merencanakan tempat rekreasi yang dapat menyediakan fasilitas rekreasi dengan titik berat pada kegiatan/ aktivitas di alam dengan menerapkan tema Arsitektur Tropis dalam proses perancangan.

Metode pembahasan yang digunakan adalah metode deskriptif, yaitu dengan mengumpulkan data primer dan sekunder yang kemudian di analisa, disintesa dan di simpulkan, sehingga muncul program dan konsep dasar dalam Perencanaan dan Perancangan Arsitektur.