

BAB 2

TINJAUAN TEORI DAN STUDI BANDING

2.1 Tinjauan Teori

Tinjauan teori membahas mengenai definisi Taman Rekreasi, Klasifikasi Taman rekreasi, dan Definisi *Water Park*.

2.1.1 Definisi Taman Rekreasi

Menurut *Michael Laurie*, 1986, didalam bukunya Pengantar Kepada Arsitektur Pertamanan. Disebutkan bahwa asal mula pengertian kata taman (*garden*) dapat ditelusuri pada bahasa Ibrani, “*gan*” yang berarti melindungi dan mempertahankan atau lahan berpagar, dan “*oden*” atau “*eden*”, yang berarti kesenangan atau kegembiraan. Jadi di dalam bahasa Inggris kata “*garden*” memiliki pergabungan dari kedua kata tersebut, yang berarti sebidang lahan berpagar yang digunakan untuk kesenangan dan kegembiraan.

Menurut Haryono Wing, 1978, di dalam bukunya Pariwisata dan *Entertainment*, ILMU Publishers, Hal.22. Disebutkan bahwa Rekreasi berasal dari bahasa Latin yaitu *re-creare* yang berarti membuat ulang adalah kegiatan yang dilakukan untuk penyegaran kembali jasmani dan rohoani seseorang.

Jadi secara keseluruhan, Taman Rekreasi dapat diartikan dengan sebidang lahan berpagar yang berfungsi sebagai penyegaran kembali jasmani dan rohani seseorang untuk tujuan kesenangan dan kegembiraan.

2.1.2 Klasifikasi Tempat Rekreasi

Menurut *Recreation Development Hand Book*, tipe bangunan rekreasi terdiri dari 5 tipe, yaitu:

1) ***Resort/ Residential Community***

Resort adalah tempat tujuan dengan waktu singkat yang menyediakan bermacam-macam aktifitas rekreasi, seperti: penginapan, makan/minum, dan pertunjukan dengan latar belakang susunan dari mewah sampai primitif.

2) ***Theme Park***

Menurut *Michael Sorkin* dalam pengantarnya di buku “*A Variation on Theme Park: The New American City and the End of Public Space*”, memberikan definisi tentang Theme Park sebagai ‘dunia’ atau tempat yang memiliki ciri antara lain tidak terkait pada geografi tertentu, lingkungan yang terkontrol dan teramati. Seperti *Disney World* (skala besar), *Water Park* (skala kecil), dan sebagainya.

3) ***Commercial Recreational***

Daerah perkotaan yang dibuat alami (bangunan untuk rekreasi) dengan pemasaran atau tujuan konsumen yang sudah ada. Bangunan dapat berupa orientasi pasif dan aktif, contoh *health club*, *arcades*, *theatres*, dan sebagainya.

4) ***Supplemental Recreational***

Fasilitas rekreasi yang ditujukan sebagai tambahan dari fungsi utama sebuah Kawasan perumahan, komersil, seperti kolam renang, *golf course*, dan sebagainya.

O Theós Chamogelá Water Park adalah sebuah Tempat Rekreasi Air dengan tipe *Theme Park* dengan skala kecil.

2.1.3 Definisi *Water Park*

Taman rekreasi wisata air atau *Water park* adalah sebuah taman hiburan yang memiliki *area* atau wahana permainan air seperti *water slides*, *splash pads*, *spraygrounds* (*water playgrounds*), *lazy rivers*, dan rekreasi lainnya seperti berenang dan mandi air.

Menurut kamus Bahasa Inggris *Water Park* adalah: *Water*: Air, *Park*: taman publik atau area yang digunakan untuk masyarakat.

Menurut kamus Bahasa Indonesia, taman adalah suatu tempat yang menyenangkan untuk hiburan atau rekreasi, sedangkan air merupakan cairan yang tidak memiliki bentuk sendiri.

maka *Water Park* adalah suatu taman hiburan atau rekreasi yang menggunakan elemen air sebagai media wahannya.

2.1.4 Fasilitas *Water Park*

Menurut *Ivor Selly* di dalam bukunya "*Outdoor Recreation and The Urban Environment*", Fasilitas yang harus tersedia pada tempat rekreasi antara lain adalah:

- a. Pertamanan: Dengan lahan terbuka yang ditumbuhi rumput, tanaman hias, atau tanaman bunga dan pohon peneduh, dilengkapi jalan taman dan tempat duduk.
- b. Area Bermain Anak-Anak: Teduh dan nyaman, disediakan fasilitas bermain yang mengandung unsur hiburan, Pendidikan, dan kebudayaan.
- c. Fasilitas Rekreasi dan Hiburan: Sekurang-kurangnya 3 jenis sarana rekreasi yang mengandung unsur hiburan, Pendidikan, dan kebudayaan.
- d. Fasilitas Pelayanan Umum: Kantor Pengelola, tempat penerangan/informasi, lavatory yang cukup, tempat sampah, P3K cukup dan pos keamanan.
- e. Instalasi Teknik: Tersedia sumber listrik dengan daya yang cukup, memenuhi peraturan yang cukup, tersedia sumber air bersih, tiap bangunan dilengkapi dengan alat pemadam kebakaran, mempunyai sistem tata suara yang baik dan dapat digunakan untuk pengumuman.

Adapun Fasilitas pelengkap pada tempat rekreasi antara lain adalah:

- a. Jasa Pelayanan Makan dan Minum: Restoran atau Kafetaria.
- b. Fasilitas Akomodasi: Hotel atau fasilitas akomodasi lainnya.
- c. Lain-Lain: Tempat penjualan cinderamata, barang keperluan lainnya, tempat ibadah, angkutan dalam tempat rekreasi dan pramuwisata.

2.2 Studi Banding

Berikut adalah uraian studi banding proyek nyata serupa dalam konteks *Water Park* yang didapat melalui studi banding ke lapangan maupun studi preseden yang bersumber dari internet:

A. Karang Setra *Water Land* Bandung

Owner : Badan Sosial Kepolisian Negara.

Lokasi : Jalan Sirnagalih KM 4,5 No.15 Gegerkalong,
Sukasari, Bandung, Jawa Barat, Indonesia, 40112.

Luas Lahan : 2 Hektar.

Data Kunjungan Pertahun: 567.000/Tahun.

Dari data hasil wawancara dengan HRD pihak pengelola Karang Setra *Water Land* menunjukkan sebuah struktur organisasi Karang Setra *Water Land* Bandung, seperti terlampir pada **Gambar 2.1** berikut:



Gambar 2.1 Struktur Organisasi Pengelola Karang Setra *Water Land* Bandung.

Sumber: Data Hasil Wawancara Pribadi.

Karang Setra *Water Land* Bandung memiliki zoning didalam site, seperti terlampir pada **Gambar 2.2** berikut:



Gambar 2.2 Zonning Dalam Site Karang Setra *Water Land* Bandung.

Sumber: <https://google.com>, diakses 20/2/2020

Fasilitas Karang Setra *Water Land* Bandung antara lain adalah sebagai berikut:

- Tempat Parkir
- Lobby
- Kantin
- Toilet
- Mushola
- Panggung pertunjukan
- Ruang-Ruang Pompa
- Kantor Pengelola
- Pos Jaga
- Ruang Bilas
- Ruang Penyewaan Alat
- Kolam Tanding
- Kolam Pantai
- Kolam Anak

Adapun Karang Setra *Water Land* Bandung mengusung tema “Etnis Tematis Edukatif”.

Tema Etnis yang diambil adalah perpaduan dari etnis China, tema ini terimplementasikan pada prosotan naga, *Mini Great Wall*, patung-patungan, dan beberapa ornament pada *Water Park* ini.



Gambar 2.3 Tema Etnis Karang Setra *Water Land* Bandung.

Sumber: Foto Dokumentasi Pribadi.

Tema Tematis yang diambil adalah tema tatar Sunda dahulu dan masa kini, tema ini terimplementasikan pada patung-patungan serta Gazebo pada *Water Park* ini.



Gambar 2.4 Tema Tematis Karang Setra *Water Land* Bandung.

Sumber: Foto Dokumentasi Pribadi.

Tema Edukatif disini adalah mengedukasi anak sekolah untuk berenang, tema ini terimplementasikan dengan adanya suatu ruang yang dinamai ruang guru di Gedung Karang Setra, ruang guru berisikan pelatih-pelatih renang pada *Water Park* ini.



Gambar 2.5 Tema Edukatif Karang Setra *Water Land* Bandung.

Sumber: Foto Dokumentasi Pribadi.

Berikut adalah wahana-wahana permainan yang ada di dalam Karang Setra *Water Land* Bandung:



Gambar 2.6 Wahana Bermain Karang Setra *Water Land* Bandung.

Sumber: Foto Dokumentasi Pribadi.

B. *Snowbay, TMII Water Park*

Di Desain Oleh : *TAEO C&L Co. Ltd.*

Lokasi : TMII, Jakarta, Indonesia.

Pemilik : *PT. Arum Investment* Indonesia.

Kontraktor Utama : *PT. Inkoprima*

Perkiraan Budget Proyek : 120 Milyar Rupiah.

Water Park yang imajinatif dengan suasana pegunungan bersalju yang mencakup hamper 70% sebagian besar kawasan, seperti terlampir pada **Gambar 2.7** berikut:



Gambar 2.7 Snowbay, TMII.

Sumber: <https://google.com>, diakses 20/2/2020.

Adapun *Master Plan* dan Potongan *Site Snowbay TMII Water Park* adalah seperti terlampir pada **Gambar 2.8** berikut:



Gambar 2.8 Master Plan & Potongan Site Snowbay, TMII.

Sumber: <https://desainwaterpark.wordpress.com>, diakses 20/2/2020.

2.2.1 Studi Banding Tema “Arsitektur Perilaku”

Berikut adalah uraian studi banding proyek nyata serupa dalam konteks kesamaan tema Arsitektur Perilaku, yang didapat melalui studi preseden yang bersumber dari internet:

A. Fawood Children’s Center London, UK

Total area pada *Fawood Children’s Center* ini adalah $1.220m^2$. Eksterior dan interior pada bangunan ini menggunakan warna-warna yang berani dan terang mencerminkan semangat dari anak-anak. Fasilitas yang diberikan adalah kamar untuk anak-anak berkebutuhan khusus dan autis yang berumur 3-5 tahun. Struktur utama bangunan ini menggunakan struktur baja.



Gambar 2.9 Eksterior Bangunan *Fawood Children's Center London, UK*

Sumber: <https://arcspace.com>, diakses 6/8/2020.



Gambar 2.10 Interior Bangunan *Fawood Children's Center London, UK*

Sumber: <https://sapca.org.uk>, diakses 6/8/2020.

B. Toyama Children Center

Toyama Children Center adalah suatu bangunan yang berfungsi sebagai tempat bermain bagi anak-anak yang berusia 5-12 tahun, dimana anak-anak tersebut masih didampingi oleh orang tua atau pengasuh. Di dalamnya anak-anak dapat melakukan kegiatan seperti bermain, membuat keterampilan, berlatih kesenian, belajar, dan membaca.



Gambar 2.11 Eksterior *Toyama Children Center*

Sumber: <https://lovetomi.seesaa.netiarticle/44335613.html>, diakses 6/8/2020.

Bentuk massa *Toyama Children Center* berupa dua buah lingkaran yang menampilkan keceriaan, imajinatif dan kreativitas. Ruang yang berada di bagian menciptakan ruang yang dinamis. Interior bangunan ini didominasi dengan bentuk segienam dan lingkaran, dan warna-warna yang digunakan adalah warna yang mencolok dan berani. Sistem sirkulasi bercabang memberi kesan dinamis.



Gambar 2.12 Interior *Toyama Children Center*

Sumber: <https://flickr.com/photos/jacomejp/8921077965/lightbox/>, diakses 6/8/2020.

Kesimpulan yang dapat diambil dari beberapa studi banding dan preseden adalah bahwa dalam penerapan tema Arsitektur Perilaku, harus mempelajari terlebih dahulu tentang perilaku dan karakteristik dari pengguna desain yang akan dibuat. Dengan demikian nilai dari tema Arsitektur Perilaku dapat tercapai dan dirasakan di dalam maupun di sekitar bangunan. Selain itu penggunaan warna, pemilihan material, pencahayaan, penempatan bukaan, dan *view* harus diperhatikan untuk terciptanya nilai Arsitektur Perilaku. Karena secara tidak langsung detail-detail yang terbentuk pada desain dapat mempengaruhi keadaan psikologis seseorang, bagaimana sebuah desain dapat membentuk sebuah perilaku bagi penggunanya.