BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Judul

"*Ocean Water Park* Palembang"

1.2 Latar Belakang

Rekreasi merupakan salah satu hal yang dibutuhkan oleh manusia. Kata rekreasi berasal dari Bahasa Latin, *re-creare*, yang secara harfiah berarti "membuat ulang". Secara umum, pengertian rekreasi adalah kegiatan yang dilakukan untuk penyegaran kembali rohani dan jasmani seseorang.[1] Rekreasi sangat dibutuhkan bagi manusia karena dapat mengurangi stress. Survei yang dilakukan oleh Regus Asia (2012) menyatakan bahwa 64% pekerja di Indonesia mengalami tingkat stress dibandingkan tahun 2011. Maka dari itu, rekreasi sangat dibutuhkan untuk mengurangi tingkat stress seseorang.

Kegiatan yang umum dilakukan untuk melakukan rekreasi adalah pariwisata, olahraga, permainan, dan hobi. Contoh tempat rekreasi pariwisata, misalnya pantai, gunung, daerah perdesaan, dan lain-lain. Dalam bidang olahraga, misalnya arum jeram, selancar, terjun payung, dan lain-lain. Contoh rekreasi permainan, misalnya tempat bermain anak-anak dan lainnya. Ada tempat rekreasi yang mencakup beberapa bidang kegiatan, yaitu *water park.*

Water park adalah tempat bermain dan rekreasi *outdoor* yang luas untuk anak dan juga orang dewasa dimana sarana utamanya adalah air, sebuah taman hiburan dimana atraksi-atraksinya meliputi seluncuran, air

[1] *http://www.pengertianahli.com/2014/03/pengertian-rekreasi-dan-jenis-rekreasi.html*, diakses pada tanggal 27 Agustus 2017 pukul 21.24 WIB

mancur, dan fasilitas rekreasi lainnya yang berkaitan dengan air.[2] *Water Park* merupakan permainan air yang cukup populer dikalangan anak-anak, remaja hingga orang dewasa. Keberadaan *water park* memberikan banyak manfaat bagi masyarakat seperti dapat mengurangi stres, menikmati waktu luang bersama keluarga, meningkatkan kreatifitas, menambah wawasan dan teman baru, dan dapat meningkatkan IQ serta motorik anak. *Water park* tidak hanya didesain dalam bentuk *outdoor*, tetapi juga dalam bentuk *indoor*.

Beberapa contoh *water park* di dunia, yaitu *World Waterpark* di Amerika Utara, *Tropical Island* di German, *Fallsview* di Kanada, *Ocean* 700 di Korea Selatan, dan sebagainya. Di Indonesia sendiri juga terdapat *water park indoor*, yaitu Sirkus *Waterplay*.

Di kota-kota besar di Indonesia terutama di Palembang terdapat *water park outdoor*. Contohnya adalah *Fantasy Island, Amanzi Water Park,* OPI *Water Fun,* dan Danau Tanah Mas. Jumlah pengunjung di OPI *Water Fun* ±5.000 pengunjung dan rata-rata perhari mencapai 3.000 pengunjung. Jumlah pengunjung *Amanzi Water Park* mencapai 1.600 pengunjung perhari pada saat *weekend* dan tercatat bahwa pada juma't (21 April 2017) jumlah pengunjung mencapai 1.500 pengunjung.

Namun, di Palembang belum ada *water park* yang didesain dalam bentuk *indoor*. *Water park indoor* memiliki beberapa kelebihan dibandingkan dengan *water park outdoor*, yaitu tidak terkena terik matahari, hujan, tidak mengenal waktu, dapat mengatur suhu udaha di dalam ruangan, tidak mudah tercemar polusi (debu dan kotoran), dan air tidak mudah kotor karena vegetasi alami. Selain kelebihan ada juga kekurangan dari *water park indoor* ini, yaitu biaya pembangunan yang mahal, konstruksi bangunan bentang lebar, dan tidak adanya sirkulasi udara (pengap).

Berdasarkan uraian di atas munculah sebuah gagasan untuk merancang sebuah *water park* dengan konsep *indoor*. *Ocean Water Park*

[2] *www.digilib.its.ac.id/ITS-Undergraduate-3100007030409/1904,* diakses pada tanggal 27 Agustus 2017 pukul 21.30 WIB

Palembang didesain tidak hanya sebagai tempat rekreasi, tetapi juga untuk menambah kreatifitas dan meningkatkan interaksi sosial.

1.3 Latar Belakang Tema

Tema yang diterapkan dalam dalam perancangan *Ocean Water Park* Palembang adalah *waves*. Tema in diambil karena merupakan suatu unsur dari air dan juga *ocean*. *Waves* atau ombak merupakan gerakan air laut naik turun yang disebabkan oleh angin. Angin diatas lautan memindahkan tenaganya ke permukaan perairan, menyebabkan riak-riak, alunan/bukit, dan berubah menjadi apa yang kita sebut sebagai gelombang atau ombak.

Ombak tersendiri memiliki beberapa bentuk ombak, seperti gelombang pembangun, gelombang perusak pantai, gelombang kapiler, gelombang angin, gelombang alun, dan gelombang pasang surut. Ada juga bentuk ombak berdasarkan pecahannya, seperti *spilling*, *plugning*, *collapsing*, dan *surging*. Ada juga bentuk ombak dari perubahannya, yaitu punggung ombak, lidah ombak, sabit ombak, gulungan ombak dan riak ombak. Dari beberapa bentuk ombak tersebut bentuk lidah ombaklah yang akan digunakan sebagai bentuk dasar bangunan.

Tema ini akan diterapkan pada bangunan dengan salah satu dari bentuk-bentuk ombak dengan menggabungkan dari bentuk air karena bangunan ini merupakan bangunan yang berfungsi sebagai tempat untuk permainan air. Untuk bagian atapnya bangunan ini menggunakan struktur bentang lebar kabel, membran dan cangkang, penggunaan kabel dan membran karena mempermudah pembentukan atap dengan bentuk *wave*. Penggunaan membrane juga dapat meminimalisir pengcahayaan buatan karena menggunakan membran transparan ETFE (*Ethylene Tetrafluoroethylene*). Pada *Ocean Water Park* Palembang juga akan dibangun beberapa fasilitas penunjang selain *water park*, seperti *food court*, *sauna*, dan lainnya. *Waves* akan diterapkan pada bentuk bangunan dan juga ruang dalam, seperti plafon dan juga bentuk pola lantai.

Sesuai dengan tema maka konsep suasana yang akan diciptakan pada *Ocean Water Park* Palembang adalah menyerupai pantai. Membangun suasana yang menyerupai pantai dengan menggunakan elemen-elemen yang ada di pantai seperti, pasir pantai, warna air laut, bebatuan di pantai, gazebo-gazebo, *sunbed*, penjaga pantai dan lainnya.

Untuk menerapkan tema *waves*, maka gaya yang digunakan pada bangunan adalah arsitektur post modern. Salah satu ciri dari arsitektur post modern yang digunakan adalah *semiotic form* (penampilan bangunan yang mudah dipahami).

1.4 Gagasan

Suatu kawasan taman hiburan untuk berekreasi yang berfungsi untuk merasakan sensasi berada di pantai, menambah kreatifitas dengan bermain pasir pantai buatan dan meningkatkan interaksi sosial antar sesama melalui permainan-permainan yang dimainkan. Selain untuk berekreasi hal ini dapat juga untuk meningkatkan sensor motorik melalui gerak fisik.

1.5 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang ditetapkan, yaitu:

a. Bagaimana merencanakan dan merancang *Ocean Water Park* dengan menyelesaikan permasalahan yang ada pada *water park* seperti konstruksi bangunan bentang lebar dan sirkulasi udara?
b. Bagaimana merencanakan dan merancang *Ocean Water Park* dengan tema *waves* dengan konsep pantai?

1.6 Tujuan

a. Untuk merencanakan dan merancang *Ocean Water Park* dengan menyelesaikan permasalahan yang ada pada *water park*, seperti konstruksi bangunan bentang lebar dan sirkulasi udara.
b. Untuk merencanakan dan merancang *Ocean Water Park* dengan tema *waves* dengan konsep pantai.

1.7 Sasaran

Untuk mencapai tujuan perancangan, adapun sasaran yang ditetapkan adalah sebagai berikut:

a. Merencanakan banguan *Ocean Water Park* Palembang dengan tema *waves*.
b. Merancang fasilitas-fasilitas yang ada di *Ocean Water Park* Palembang, seperti *food court*, *sauna*, *big aquarium*, pasir pantai buatan, kolam air panas, *surfing spot*, kolam renang *outdoor*, *cabana*, dan *sunbed*.
c. Merancang fasilitas tambahan untuk menunjang *Ocean Water Park* Palembang, seperti loker baju, loker sepatu, toilet, *changing room*, *childcare center*, dan *loctation room*.
d. Menganalisis dan merancang kebutuhan ruang dan mengaplikasikannya pada bangunan.

1.8 Batasan Pembahasan

Batasan-batasan dalam merencanakan *Ocean Water Park* Palembang ini adalah Persoalan yang dibahas hanya akan meliputi perencanaan dan perancangan fisik bangunan suatu *Ocean Water Park* Palembang sebagai tempat taman rekreasi di Kota Palembang.

1.9 Metode Perancangan

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah melalui beberapa tahap yaitu :

1.9.1 Pengumpulan Data

a. Studi literatur

Mempelajari permasalahan serta pemecahannya berdasarkan referensi-referensi yang dianggap relevan dan mendukung dalam proses perancangan, seperti buku panduan standar bangunan maupun standar keselamatan pada bangunan sesuai dengan fungsi proyek dan kelayakannya. Melakukan pendekatan

masalah melalui kajian pustaka untuk menambah pemahaman mengenai pengertian akan aspek-aspek yang terlibat dalam perancangan, serta teknis perancangan bangunan *Ocean Water Park* Palembang

b. Studi banding

Studi banding ini dilakukan terhadap beberapa fungsi bangunan yang terkait dengan kasus perancangan, baik yang memiliki kesamaan fungsi, tipologi, masalah maupun kesamaan tema dan pemecahan masalah. Studi banding dilakukan terutama untuk mengetahui contoh-contoh masalah yang ada, usaha pemecahan masalah, hingga sejauh mana solusi tersebut bisa memecahkan masalah yang ada.

c. Wawancara (Interview)

Mengumpulkan informasi dari instansi-instansi terkait untuk memperoleh data yang dibutuhkan untuk mendukung kelayakan studi proyek, baik dengan instansi pemerintah maupun swasta.

1.9.2 Analisis

a. Analisis Manusia

Merupakan metode menganalisis kegiatan manusia sesuai dengan bangunan yang akan dirancang, seperti pengunjung, penjual tiket, penjaga, dan lainnya.

b. Analisis Tapak

Merupakan metode menganalisis suatu site untuk dapat merancang suatu bangunan, seperti analisis pencapaian, sirkulasi, dan lainnya.

c. Analisis Bangunan

Metode menganalisis untuk mendapatkan suatu modul, struktur, sirkulasi, bentuk massa, dan lainnya.

1.9.3 Sintesis

Merupakan tahap menyusun dan mendesain ruang dan massa bangunan menjadi bangunan baru yang bertema *waves* dengan gaya arsitektur post modern.

1.10 Sistematika Pembahasan

BAB I PENDAHULUAN

Merupakan tahapan awal pembahasan yang terdiri dari Judul, Latar Belakang Masalah, Latar Belakang Tema, Gagasan, Rumusan Masalah, Tujuan dan Sasaran, Batasan Pembahasan, Metode Penelitian, Sistematika Pembahasan, Kerangka Pemikiran.

BAB II TINJAUAN TEORI

Pada bab ini akan menguraikan tentang teori-teori umum yang berkaitan dengan Perencanaan dan Perancangan *Ocean Water Park*.

BAB III TINJAUAN KHUSUS *OCEAN WATER PARK* PALEMBANG

Pada bab ini menguraikan tentang tinjauan karakteristik, kondisi fisik, kebijakan-kebijakan pemerintah dan rencana tata ruang kota Palembang. Serta potensi *Ocean Water Park* Palembang sebagai salah satu objek destinasi wisata di Kota Palembang dan beberapa objek sejenis yang ada di Indonesia.

BAB IV ANALISIS PROYEK *OCEAN WATER PARK* PALEMBANG

Pada bab ini dilakukan analisa-analisa yang meliputi analisa manusia (pelaku kegiatan, analisa kegiatan pelaku, analisa sirkulasi pengunjung dan pengelola, besaran ruang kelompok

kegiatan, sistem struktur dan konstruksi, sistem utilitas) dan analisa tapak (ukuran/luas, garis sepadan bangunan, kontur, lingkungan, drainase, pepohonan, *view from site*, *view to site*, kebisingan, manusia dan budaya, utilitas, sirkulasi pejalan kaki, sirkulasi kendaraan, angin, curah hujan, lintasan matahari, dan alternatif tapak).

BAB V KONSEP PERANCANGAN ARSITEKTUR

Bab ini membahas tentang keputusan akhir dari bab iv, dengan memilih konsep bangunan yang tepat, sistem struktur yang akan dipakai, utilitas yang akan dipakai dan lainnya.

BAB VI LAPORAN PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas tentang perubahan-perubahan dari bab sebelumnya yang telah digambarkan di *Ocean Water Park* Palembang.

BAB VII SIMPULAN & SARAN

Merupakan simpulan dari hasil analisa terhadap pemecahan masalah yang telah dievaluasi di bab-bab sebelumnya serta berisi saran-saran mengenai Perencanaan dan Perancangan *Ocean Water Park* Palembang.

1.11 Kerangka Pemikiran

Adapun kerangka pemikiran yang dipakai oleh penulis adalah:

