

PUSAT REKREASI DI KABUPATEN TABANAN

Oleh
Agus Wiryadhi Saidi¹, Ni Made Swarmini², I Kadek Liswantara³

ABSTRAK

Bali sebagai destinasi pariwisata memiliki beragam tempat tujuan rekreasi mulai dari pantai, alam pedesaan sampai pegunungan. Tujuan rekreasi dengan mengandalkan pesona keindahan alam yang alami menjadi salah satu daya tarik bagi masyarakat untuk melakukan kegiatan hiburan, atau rekreasi. Rekreasi yang berasal dari bahasa Latin *re-creare* secara harfiah berarti membuat ulang, merupakan kegiatan yang dilakukan untuk penyegaran kembali jasmani dan rohani. Selain itu rekreasi juga memberi dampak positif terhadap kesehatan, dapat mengatasi tingkat stres berlebih yang ditimbulkan oleh rutinitas sehari – hari.

Pusat rekreasi mempunyai pengertian sebagai suatu tempat yang dirancang secara sengaja sebagai wadah penampung berbagai bentuk kegiatan rekreasi dengan penyediaan berbagai wahana kreatif maupun rekreatif serta fasilitas penunjang kegiatan sebagai upaya mempermudah pengunjung seperti fasilitas umum berupa ATM, toilet, food court, maupun souvenir dan lain sebagainya. Pusat rekreasi juga dapat berarti sebagai penggabungan atau pengelompokan dari berbagai wahana hiburan kedalam satu kawasan, sehingga waktu yang diperlukan masyarakat menjadi lebih efektif dengan hanya berkunjung ke satu tempat untuk mendapatkan banyak pilihan rekreasi yang bahkan bisa menghabiskan waktu sehari penuh.

Konsep dasar dalam perancangan pusat rekreasi ini adalah kreatif dan rekreatif. Dari pendekatan konsep dasar maka ditentukan tema rancangan untuk pengadaan Pusat Rekreasi di Kabupaten Tabanan ini adalah arsitektur Neo Vernakular. Dalam hal ini mengacu terhadap konsep arsitektur tradisional Bali yang memiliki konsep dasar dalam menyusun tata ruangnya seperti orientasi kosmologi atau dikenal dengan *Sanga Mandala*, keseimbangan/kesesuaian kosmologi dengan istilah *manik ring cecupu*, hirarki ruang yang terdiri dari *tri loka* dan *tri angga* dan dimensi tradisional Bali yang didasarkan pada proporsi dan skala manusia.

Kata Kunci : Pusat Rekreasi di Kabupaten Tabanan

1. Pengajar Fakultas Teknik Universitas Ngurah Rai

2. Pengajar Fakultas Teknik Universitas Ngurah Rai

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ketersediaan tujuan rekreasi yang ada di Bali, sebagian besar merupakan tujuan rekreasi alam, serta beberapa penambahan jenis rekreasi baru masih dalam lingkup yang tidak terlalu besar dari segi wahana. Dari potensi yang ada pengembangan rekreasi modern masih terbuka sebagai alternatif pilihan untuk mengatasi rasa bosan masyarakat terhadap sesuatu yang monoton berkaitan dengan tujuan rekreasi. Beberapa daerah di Bali memiliki potensi tersebut, salah satunya adalah Tabanan dengan keuntungan suhu yang relatif lebih sejuk, cocok untuk kegiatan penyegaran atau rekreasi.

Dengan keindahan alam yang ada, Tabanan memiliki berbagai tujuan rekreasi yang tersebar di beberapa wilayah, dimana tujuan rekreasi tersebut terbagi menjadi tiga kategori yaitu : (1) berupa tujuan rekreasi alam, seperti Bedugul, Kebun Raya Eka Karya, Danau Beratan, Tanah Lot, Alas Kedaton dll; (2) rekreasi sejarah Taman Pujaa Bangsa Margarana; (3) rekreasi pendidikan yaitu Museum Subak dan Taman Kupu-Kupu.

Dari keberadaan tujuan rekreasi alam tersebut, jumlah wisatawan yang singgah ke objek wisata Kabupaten Tabanan tahun 2015 tercatat sebanyak 3.331.430 orang, dimana 34,25 persen diantaranya merupakan wisatawan manca negara dan sisanya merupakan wisatawan lokal. Jika dibandingkan dengan tahun sebelumnya, jumlah kunjungan wisatawan ke objek wisata yang berada di Kabupaten Tabanan mengalami peningkatan sebesar 13,84 persen.

Beberapa tujuan rekreasi yang tersedia di Tabanan sebagian besar merupakan tujuan rekreasi yang bersifat alami dimana keindahan atau pesona yang ditampilkan memang ada sejak dulu. Sebagian masyarakat yang sering berkunjung ke satu tempat yang sama, tentu merasakan keinginan untuk menikmati sesuatu yang berbeda. Dengan alasan tersebut berbagai upaya dilakukan untuk meningkatkan potensi Tabanan seperti munculnya beberapa tujuan rekreasi baru yang lebih variatif seperti Jatiluwih dengan keindahan pemandangan sawah terasering yang dipadukan dengan kegiatan rafting, ATV maupun bersepeda, yang terbaru adalah Sila Agrotourism dengan memanfaatkan keindahan alam Bedugul dengan perkebunan strawberry menyediakan berbagai wahana permainan kekompakan, flying fox, paintball, kincir, kora – kora serta menyediakan fasilitas bagi kegiatan rekreasi yang menjadi tren masyarakat sekarang yaitu *camping*.

Dari data tempat rekreasi yang ada di Tabanan, tujuan rekreasi modern masih tergolong minim, mengingat kebutuhan akan sarana rekreasi yang semakin meningkat karena dipengaruhi oleh berbagai hal. Perubahan gaya hidup yang terjadi seiring pertumbuhan perekonomian menjadi salah satu faktor pentingnya sarana rekreasi suatu wilayah. Untuk masyarakat Tabanan sendiri mengalami tingkat pertumbuhan perekonomian yang semakin membaik tiap tahunnya.

Dari beberapa uraian tentang Tabanan, keberadaan tempat rekreasi dapat disesuaikan dengan potensi yang ada di wilayah sekitarnya sebagai unsur kebudayaan lokal yang dapat menambah wawasan tentang suatu daerah, misalnya Tabanan dengan pertaniannya. Keberadaan akses yang baik dapat menunjang minat masyarakat untuk datang dengan mengutamakan kenyamanan dan keselamatan, hal ini menjadi pertimbangan dalam menentukan lokasi perencanaan dan perancangan. Keberadaan fasilitas umum seperti hotel menjadi pertimbangan tersendiri untuk dapat menjangkau wisatawan luar daerah maupun mancanegara mengingat adanya peningkatan kunjungan wisatawan yang singgah ke objek wisata di Kabupaten Tabanan.

Untuk itu perlu adanya pusat rekreasi di Tabanan yang mampu menampung berbagai aktifitas rekreasi, menjangkau masyarakat berbagai kalangan dan usia, sehingga pusat rekreasi Tabanan dapat dijadikan pilihan sekaligus alternatif rekreasi bagi masyarakat Tabanan serta tidak menutup kemungkinan untuk menjangkau masyarakat yang berada di sekitar seperti Badung, Jembrana dan Buleleng.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang diatas maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang ada, di antaranya :

- a. Bagaimana konsep dasar dan temapusat rekreasi di Kabupaten Tabanan?
- b. Bagaimana program perencanaan pada pusat rekreasi di Kabupaten Tabanan?
- c. Bagaimana konsep perencanaan dan perancangan pusat rekreasi yang tetap menerapkan arsitektur lokal di Kabupaten Tabanan?

1.3 Tujuan

Tujuan umum pada rumusan masalah tentang pusat rekreasi di Kabupaten Tabanan adalah untuk menciptakan suatu tempat rekreasi yang layak dikunjungi sebagai sarana hiburan maupun sarana pendidikan tentang kebudayaan yang ada di Tabanan.

Tujuan khusus :

- a. Menghasilkan konsep dasar dan temapusat rekreasi di Kabupaten Tabanan.

- b. Menghasilkan program perencanaan pada pusat rekreasi di Kabupaten Tabanan.
- c. Menghasilkan konsep perencanaan dan perancangan pusat rekreasi yang tetap menerapkan arsitektur lokal di Kabupaten Tabanan.

1.4 Manfaat

Adapun manfaat penulisan/perancangan secara akademik yaitu mahasiswa menjadi mampu bagaimana menganalisa pembuatan suatu proyek berdasarkan pengetahuan yang sifatnya teoritis yang didapat di bangku kuliah maupun dari literatur yang mendukung, diaplikasikan dalam Perancangan Pusat Rekreasi di Kabupaten Tabanan. Manfaat praktisnya masyarakat umum dapat mengetahui tentang pusat rekreasi dan segala aktivitas apa saja yang ada di dalam suatu pusat rekreasi, tulisan ini dapat dipakai sebagai salah satu pedoman dalam merancang sebuah fasilitas untuk masyarakat yang tertarik pada dunia rekreasi.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Metode atau teknik pengumpulan data merupakan cara yang dilakukan seorang peneliti untuk mendapatkan data yang diperlukan. Dengan metode pengumpulan data yang tepat dalam suatu penelitian akan memungkinkan pencapaian masalah secara valid dan terpercaya yang akhirnya akan memungkinkan generalisasi yang obyektif. Dalam perancangan ini menggunakan metode pengumpulan data Sekunder yaitu data yang telah dikumpulkan oleh pihak lain, yang dalam hal ini peneliti bertindak hanya sebagai pemakai data karena tidak langsung memperoleh data dari sumbernya. Data sekunder dapat diperoleh dari studi literatur, buku maupun internet.

1.6 Batasan

Batasan yang hendak dicapai adalah sebuah pusat rekreasi dengan berbagai jenis permainan modern dan permainan lokal dalam kemasan masakini agar dapat menarik minat masyarakat Tabanan dan sekitarnya maupun wisatawan yang berkunjung ke Bali. Maka yang dilakukan secara mendalam adalah konsep pusat rekreasi yang memadukan kaidah – kaidah arsitektur lokal dan modern berkaitan dengan pusat rekreasi di Kabupaten Tabanan.

II. LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian Rekreasi

Rekreasi berasal dari bahasa Latin *re-creare* yang secara harfiah berarti membuat ulang, rekreasi merupakan kegiatan yang dilakukan untuk penyegaran kembali jasmani dan rohani

seseorang. Hal ini adalah sebuah aktivitas yang dilakukan seseorang disamping kegiatan pokok seperti bekerja. Kegiatan yang umum dilakukan untuk rekreasi adalah pariwisata, olahraga, bermain, hobi dan dilakukan saat akhir pekan.

Rekreasi merupakan aktivitas yang dilakukan oleh orang-orang secara sengaja sebagai kesenangan atau untuk kepuasan, umumnya dalam waktu senggang. Rekreasi memiliki banyak bentuk aktivitas tergantung pada pilihan individual. Rekreasi dapat bersifat pasif seperti menonton televisi atau aktif seperti olahraga (<https://id.wikipedia.org/wiki/Rekreasi>).

2.2 Pengertian Pusat Rekreasi

Pusat rekreasi mempunyai pengertian sebagai suatu tempat yang dirancang secara sengaja sebagai wadah penampung berbagai bentuk kegiatan rekreasi dengan penyediaan berbagai wahana kreatif maupun rekreatif serta fasilitas penunjang kegiatan sebagai upaya mempermudah pengunjung seperti fasilitas umum berupa ATM, toilet, food court, maupun souvenir dan lain sebagainya.

Pusat rekreasi juga dapat berarti sebagai penggabungan atau pengelompokan dari berbagai wahana hiburan kedalam satu kawasan, sehingga waktu yang diperlukan masyarakat menjadi lebih efektif dengan hanya berkunjung ke satu tempat untuk mendapatkan banyak pilihan rekreasi yang bahkan bisa menghabiskan waktu sehari penuh.

2.3 Arsitektur Neo Vernacular

Arsitektur Neo Vernakular adalah Arsitektur yang tidak hanya menerapkan elemen-elemen fisik yang diterapkan dalam bentuk modern tapi juga elemen non fisik seperti budaya, pola pikir, kepercayaan, tata letak, religi dan lain-lain. Bangunan adalah sebuah kebudayaan seni yang terdiri dalam pengulangan dari jumlah tipe-tipe yang terbatas dan dalam penyesuaiannya terhadap iklim lokal, material dan adat istiadat (Leon Krier).

2.4 Fungsi dan Manfaat Pusat Rekreasi

Secara umum, keberadaan suatu pusat rekreasi dapat dijadikan sebagai tujuan pariwisata dan rekreasi. Keberadaannya pada suatu wilayah dapat menjadi ikon dari wilayah itu sendiri. Dari segi sosial, pusat rekreasi dapat memfasilitasi terjadinya interaksi sosial diantara masyarakat yang datang dari berbagai daerah. Fungsi sosial lainnya ialah sebagai tempat rekreasi dan olahraga. Jadi, dilihat dari perspektif sosial, jelas bahwa pusat rekreasi memiliki berbagai manfaat, terutama untuk “menghidupkan” kembali aktivitas masyarakat yang cenderung

semakin individualistis di era moderen saat ini. Pusat rekreasi yang baik antara fasilitas serta penyediaan ruang terbuka hijau akan berperan untuk menyegarkan udara. Seperti kita ketahui, tumbuh-tumbuhan mengambil karbondioksida (CO_2) dalam proses fotosintesis dan menghasilkan oksigen (O_2) yang sangat dibutuhkan oleh makhluk hidup. Pusat rekreasi yang berisi banyak tumbuhan menyerap CO_2 dari udara bebas dan mengambil air tanah dari akar tanaman. Dengan demikian, pusat rekreasi sangat berguna untuk menurunkan suhu dan meningkatkan kelembaban. Secara estetika suatu pusat rekreasi dengan berbagai unit bangunan dan dipadu padankan dengan penataan lingkungan yang baik dapat menambah kesan keindahan baik dari dalam maupun dari luar. Sehingga pusat rekreasi juga dapat menjaga kelestarian suatu wilayah.

2.5 Persyaratan Pusat Rekreasi

Pusat rekreasi merupakan tempat tujuan rekreasi bagi masyarakat luas yang tidak menutup kemungkinan juga menjangkau wisatawan domestik dan mancanegara. Sehingga suatu pusat rekreasi diharapkan dapat memenuhi beberapa persyaratan:

1. Letaknya strategis sehingga mudah diakses semua kalangan masyarakat dan didesain dengan desain universal termasuk memperhatikan kebutuhan khusus kaum difable karena merupakan ruang publik.
2. Memiliki fungsi ekologi : meningkatkan resapan air, menurunkan tingkat polusi udara, sosial ekonomi: meningkatkan pendapatan dan interaksi sosial
3. Memiliki nilai estetis yang berkontribusi pada estetika bangunan di wilayah tersebut dan dapat dimanfaatkan sebagai sarana rekreasi yang nyaman bagi seluruh kalangan.
4. Fasilitas serta elemen pusat rekreasi yang sebaiknya tersedia: vegetasi termasuk pohon peneduh, pedestrian, tempat duduk, arena bermain, jogging track, penerangan yang cukup, tempat sampah, tempat parkir, pos keamanan, toilet, fasilitas kaum difable, anak-anak serta orang lanjut usia yang memadai, sarana yang dapat menampung aktivitas yang menjadi kebiasaan warga.

2.6 Dasar Pertimbangan Perencanaan Pusat Rekreasi

1. Studi kelayakan adalah langkah awal yang diperlukan dalam membangun sesuatu yang sejenis dari yang sudah ada, dalam hal ini adalah pusat rekreasi

2. Proses pembangunan pada umumnya dimulai dengan kunjungan lapangan dan pertemuan awal untuk membahas visi klien untuk daya tarik konsep baru. Secara konseptual
3. Selama tahapan studi kelayakan, kerangka fisik dan keuangan untuk desain konseptual juga dapat dijalankan.
4. Pada tahap desain, proses perencanaan master juga dimulai. Ini sering dimulai dengan rekomendasi fisik studi kelayakan untuk situs klien
5. Kebutuhan fungsional digabungkan dengan visualisasi tema dalam rencana induk akan diilustrasikan
6. Perspektif visual dapat beralih ke permukaan tanah membentuk perspektif yang lebih rinci secara keseluruhan
7. Upaya desain skematik meletakkan dasar untuk pembangunan desain selanjutnya dan tahap desain rinci

2.7 Studi Komparatif

Studi komparatif berisikan beberapa contoh pusat rekreasi yang sudah ada, terutama di Indonesia. Pusat rekreasi yang dimaksud sudah memiliki ruang lingkup dengan skala besar dan dapat menampung kebutuhan rekreasi semua kalangan masyarakat yang berada disekitarnya maupun masyarakat dari luar. Yang nantinya dapat dijadikan acuan dalam mendesain pusat rekreasi serupa di Tabanan.

III. STUDI PENGADAAN PUSAT REKREASI DI TABANAN

3.1 Gambaran Umum Kabupaten Tabanan

Kabupaten Tabanan adalah salah satu kabupaten di Provinsi Bali, merupakan tujuan pariwisata yang sangat identik dengan kegiatan pertanian sebagai soko guru perekonomian masyarakat. Berikut akan diuraikan mengenai pemilihan Kabupaten Tabanan sebagai lokasi perencanaan serta kondisi fisik maupun non fisik Kabupaten Tabanan sebagai wilayah perencanaan.

3.2 Kondisi Tempat Rekreasi di Tabanan

Tabanan memiliki 25 obyek dan daya tarik wisata yang terdiri atas obyek wisata alam sebanyak 17 obyek, obyek wisata sejarah sebanyak 1 obyek dan obyek wisata budaya sebanyak 7 obyek, dan memiliki akomodasi pariwisata hotel berbintang sebanyak 2 buah dengan

kapasitas 225 kamar, hotel melati sebanyak 28 buah dengan kapasitas 381 kamar dan pondok wisata sebanyak 40 buah dengan kapasitas 244 kamar. Jumlah rumah makan dan restoran sebanyak 45 buah dan bar sebanyak 2 buah (<http://ekarockarta.blogspot.com/2012/01/tabanan.html>).

Tabel 3.1 Data beberapa tempat rekreasi yang terkenal di Tabanan

No	Nama Tempat	Jenis	Kegiatan
1	Tanah Lot	Wisata Budaya	Menikmati keindahan pantai berkarang, pura ditengah laut
2	Kebun Raya Bedugul	Wisata alam	Menikmati keindahan alam pegunungan terdapat juga wisata outbond alam terbuka
3	Jatiluwih	Wisata alam	Menikmati keindahan area persawahan sekaligus melakukan aktifitas <i>rafting, cycling</i> maupun <i>trekking</i>
4	Museum Subak	Wisata pendidikan	Belajar tentang sistem subak beserta mengenal peralatan persawahan di Bali
5	Taman Kupu-Kupu	Wisata pendidikan	sebagai kawasan konservasi berbagai jenis kupu-kupu di Indonesia
6	Taman Pahlawan Margarana	Wisata Sejarah	Mengunjungi makam pahlawan yang gugur saat perang puputan.

Sumber : Analisa pribadi, 2016

3.3 Analisis SWOT Pengadaan Pusat Rekreasi di Tabanan

Studi pengadaan pada perancangan Pusat Rekreasi di Tabanan dilakukan dengan menggunakan pendekatan SWOT yang meliputi analisis pendekatan terhadap *strength* (potensi/kekuatan), *weakness* (hambatan/kelemahan), *opportunities* (peluang) dan *threatness* (tantangan/ancaman). Analisis SWOT ini akan memberikan suatu kelayakan atau tidaknya pengadaan proyek dilakukan.

Tabel 3.2 Rekomendasi pemecahan terhadap beberapa hambatan

No	Hambatan dan Tantangan	Rekomendasi Pemecahan
1	Menimbulkan kebisingan yang dapat mengganggu masyarakat sekitar	Lokasi yang dipilih sebaiknya agak jauh dari permukiman penduduk
2	Terjadinya pro dan kontra terhadap proyek	Perlu adanya sosialisasi terhadap masyarakat
3	Lahan yang dibutuhkan cukup luas	Penentuan lahan yang tepat, dan penggunaan bangunan bertingkat

No	Hambatan dan Tantangan	Rekomendasi Pemecahan
4	Berpengaruh terhadap keadaan lingkungan	Melakukan pembangunan ramah lingkungan untuk menekan terjadinya kerusakan lingkungan
5	Kurangnya sosialisasi terhadap tempat rekreasi modern	Meningkatkan pemasaran melalui sosialisasi langsung maupun melalui media online
6	Teknologi yang digunakan tidak umum dan membutuhkan biaya tinggi	Dilakukan <i>training</i> terlebih dahulu kepada tenaga kerja (pengelola), melakukan kerja sama dengan pihak2 terkait

Sumber : Analisa pribadi, 2016

3.4 Spesifikasi Proyek

Spesifikasi pusat rekreasi di Tabanan merupakan penjabaran tentang fasilitas yang akan di bangun baik dari segi fungsi, tujuan, lingkup pelayanan dan kapasitas pelayanan, klasifikasi wadah dan sistem pengelolaannya.

IV. KONSEP DASAR, PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR

4.1 Konsep Dasar

Konsep dasar adalah ide atau gagasan dari wawasan-wawasan yang sama sekali belum dianggap tepat. Suatu konsep harus mengandung kelayakan; yang mungkin menunjang maksud-maksud dari cita-cita pokok suatu proyek dengan memperhatikan karakteristik dan keterbatasan yang khas dari tiap proyek (Ummu Mishary Fatih Rasyid, <http://miasiibungsu.blogspot.com>).

4.2 Pengertian Tema

Snyder dan Catanese (1985:295) dalam bukunya Pengantar Arsitektur menyebutkan tema sebagai suatu pola atau gagasan spesifik yang berulang diseluruh desain suatu proyek. Tema dapat menjadi sempit dalam pengulangan, bagaikan suatu tema geometri spesifik yang muncul di seluruh proyek atau ia dapat menjadi lebih umum. Tema mencakup pembahasan wacana yang berkaitan dengan bentuk atau geometri, teknologi, lingkungan budaya, perilaku dan konteks. Dengan demikian tema dapat diwujudkan sebagai bentuk atau ekspresi fisik atau dalam wujud non fisik berupa ekspresi perilaku pengguna arsitektur.

4.3 Program Kegiatan

Berisi tentang pelaku kegiatan diantaranya pengunjung, penyewa, pemasok, serta pengelola. Macam kegiatan pada pusat rekreasi seperti kegiatan pokok, penunjang, dan

pengelola, hubungan kegiatan yang didasarkan pada keterkaitan fungsi dan aktivitas yang didefinisikan sebagai hubungan dekat, sedang dan jauh.

4.4 Program Ruang

Tabel 4.1 Kebutuhan Ruang Pusat Rekreasi

No	Unit Ruang	Jenis Ruang
A	Ruang Rekreasi / Pengunjung	
1	Unit Ruang Publik	Tempat Parkir
		<i>Foyer</i>
		<i>Lobby</i>
2	Unit Pelayanan Umum	ATM
		Toilet Umum
		Pelayanan Kesehatan
		Pelayanan Informasi
3	Unit Fasilitas Pusat Rekreasi	Wahana Air
		Wahana <i>Indoor</i>
		Wahana <i>Outdoor</i>
		Wahana Pertunjukan Seni
		<i>Food Court</i>
		Suvenir
B	Pengelola	
1.	Unit Ruang Publik	T. Parkir Pengelola
		R. Loker Staff
2	Unit Ruang Pimpinan	R. General Manager
		R. Asisten General Manager
		Direktur
		R. Rapat
3	Bagian Kepegawaian	HRD
		<i>Accounting</i>
		<i>Marketing</i>
4	Bagian Infrastruktur	<i>Engineering</i>
		H/K
		<i>Gardener</i>
		Perawatan Wahana Permainan
		Bagian Makanan
5	Bagian Keamanan	R. Pantau
		Pos Keamanan
C	Ruang Service	
1	Unit Ruang Service	T. Parkir
		R. Bongkar Muat
		R. Genzet
		R. Panel Listrik
		Gudang Peralatan

Sumber : Analisa Pribadi, 2016

4.5 Program Tapak

Dalam program tapak akan dijabarkan tentang kebutuhan luas tapak, pemilihan lokasi, dan analisa tapak.




Tabel 4.2 Tabel Kebutuhan Luas Tapak

No.	Kelompok Ruang	Luasan Ruang
1	Luas Ruang Pengunjung	17.747,18 m ²
2	Luas Ruang Pengelola	1.156,26 m ²
3	Luas Ruang Servis	92,00 m ²
	Total Luasan Ruang (40 %)	12.254,56 m²
	Sirkulasi Ruang Terbuka (60%)	18.381,84 m²
	Total Keperluan Luas Site	30.636,40 m²

Sumber : Analisa Pribadi, 2016

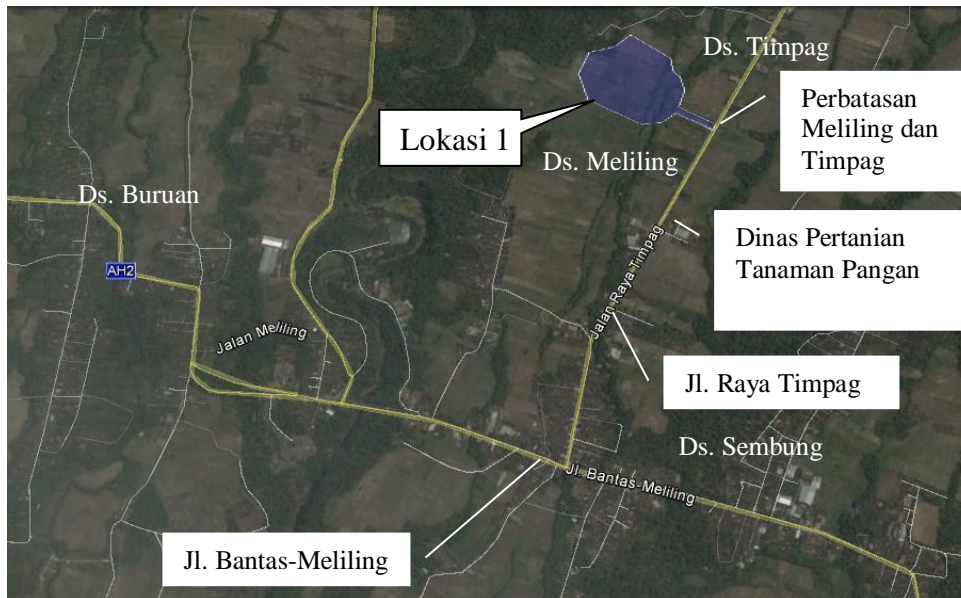
Pemilihan lokasi

Tabel 4.17 Analisa Pembobotan Pemilihan Lokasi

Kriteria	LOKASI 1	LOKASI 2	LOKASI 3
			
Lokasi	Jl. Raya Timpag, dari pertigaan jalan utama Bantas-Meliling ke arah utara sepanjang ± 1 (satu) kilometer.	Jln. Rajawali Bajera , dari pertigaan jalan utama Denpasar-Gilimnuk ke arah utara sepanjang ± 2 (dua) kilometer	Jln. Raya Denpasar-Gilimanuk, dari pertigaan jalan Antosari-Pupuan ke arah Selatan sepanjang ± 2 (dua) kilometer
Potensi	Berada di daerah irigasi, berjarak sedang dari permukiman terdekat, jalan berada pada jalur tujuan tempat rekreasi Air Panas Penatahan dapat meningkatkan jumlah kunjungan.	Berada di daerah irigasi, berdekatan dengan permukiman, menimbulkan dampak kebisingan terhadap masyarakat.	Berada di daerah irigasi, berjarak sedang dari permukiman terdekat,
Bobot	3	2	1

Kriteria	LOKASI 1	LOKASI 2	LOKASI 3
Aksesibilitas	Lokasi berada agak masuk dari jalan Bantas-Meliling sehingga dapat meminimalkan terjadinya kemacetan.	Lokasi berada agak masuk dari jalan Denpasar – Gilimanuk sehingga dapat meminimalkan terjadinya kemacetan.	Berada pada jalur utama jalan Denpasar – Gilimanuk menjadikan lokasi lebih rawan akan terjadi kemacetan.
Bobot	3	3	1
Kondisi jalan	Kondisi jalan cukup bagus, memiliki lebar 5 m dan dapat dilakukan pelebaran sampai 8 m	Kondisi jalan cukup bagus, memiliki lebar 5 m dan dapat dilakukan pelebaran sampai 8 m	Kondisi jalan bagus, memiliki lebar 7 m dan dapat dilakukan pelebaran sampai 11 m
Bobot	2	2	3
KDB	60 %	60%	60%
Bobot	3	3	3
Target pasar	Masyarakat Tabanan dan sekitarnya, menjangkau pengunjung dari tujuan rekreasi lan khususnya Air Panas Penatahan, dekat juga dengan Taman Kupu-Kupu Tabanan.	Masyarakat Tabanan dan sekitarnya dekat dengan Singaraja.	Masyarakat Tabanan dan sekitarnya dekat dengan Jembrana.
Bobot	3	2	2
Tata Guna Lahan	Sesuai dengan potensi yang berada di sekitar lokasi	Sesuai dengan potensi yang berada di sekitar lokasi	Sesuai dengan potensi yang berada di sekitar lokasi
Bobot	3	3	3
Kondisi Site	Hampir Datar	Berkontur	Berkontur
Bobot	3	2	2
Tingkat Hunian	Tidak terlalu padat dan memiliki cukup jarak dengan permukiman sehingga cocok untuk kegiatan rekreasi	Cukup padat dan dekat dengan permukiman sehingga kurang cocok untuk kegiatan rekreasi dengan kebisingan yang cukup tinggi.	Tidak terlalu padat dan memiliki cukup jarak dengan permukiman sehingga cocok untuk kegiatan rekreasi
Bobot	3	2	3
View Lingkungan sekitar	Terdapat view pepohonan sebelah barat site, serta persawahan utara dan selatan site	Terdapat view pepohonan sebelah utara site, serta persawahan di timur dan selatan site	Terdapat view persawahan disekeliling site.
Bobot	3	3	2
Total	24	22	20

Sehingga didapat lokasi terpilih adalah lokasi 1



- Lokasi berada di Jl. Raya Meliling - Timpag, (tepat di perbatasan antara Desa Meliling dengan Desa Timpag, Tabanan). Sumber : Google Earth
- Akses masuk pertigaan Jl. Bantas – Meliling dengan Jl. Meliling - Timpag.
- Jarak dari pusat koa Tabanan kurang lebih 8 (delapan) kilometer.
- Luas Area = 59.048 m² dengan lebar jalan 5 (lima) meter pada sisi timur site dengan asumsi masih bisa dilakukan pelebaran jalan sampai 8 meter.
- Area sekitar terdiri dari perkebunan pada sisi barat, persawahan pada sisi selatan, permukiman pada sisi selatan dan utara depan site.
- Merupakan jalur yang dapat dilalui menuju tempat rekreasi Air Panas Penatahan dan bendungan Telaga Tunjung.

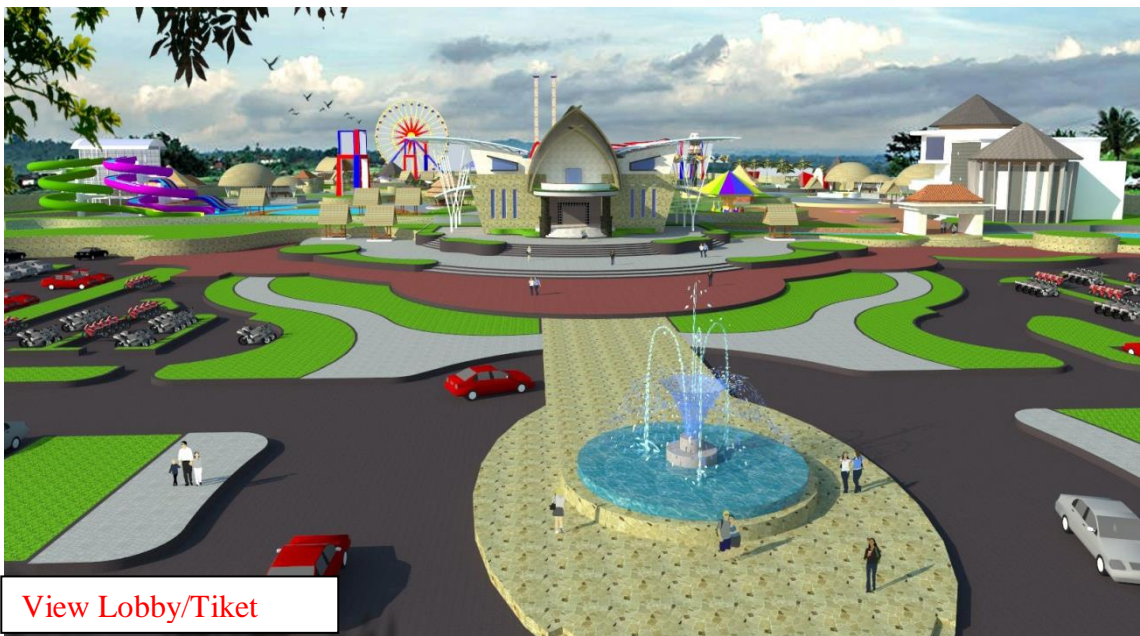
Transformasi Rancangan



Perspektif 3D Site



View Gerbang Utama



View Lobby/Tiket



View Wahana Outdoor



View Wahana Air

DAFTAR PUSTAKA

- Aak. "Wahana Jangle Water. 2016 <http://www.aak-share.com/2015/03/17-wahana-wisata-di-jungle-water.html>. Minggu, 24 April, 09.30 AM.
- Ahira. "Manfaat Rekreasi" 2016. <http://www.anneahira.com/rekreasi-alam.htm>. Rabu, 11 Mei, 09.50 AM
- Burl E. Dishongh. 2004. *Konstruksi dan Arsitektur*. Jakarta. Erlangga
- Chiara, J.D. & Callender, J.H. 1983. *Time Saver Standart For Building Type 2nd Edition*. Singapore. Mc Graw-Hill.
- Chiara, J.D. Panero, J. & Zelnik, M. 1991. *Time Saver Standart For Interior And Space Planning*. Singapore. Mc Graw-Hill.
- Council, Birmingham, City. 2001. *Car Park Design – Guide*. Birmingham City. Departement of Planning and Architecture.
- England, Sports. 1999. *Car Park and Landscape Design*. London. GDA Creative Solution.
- Harrison, J.D. 2007. *Disable Accessibility*. Singapore. Building and Construction.
- Infonusa. "Peta tabanan. 2015. <https://infonusa.wordpress.com>. Kamis, 10 maret. 10.05 AM.
- Moravec, F.J. 2003. *Child Care Center Design Guide*. New York. GSA Public Building Service.
- Neufert, Ernst. 1980. *Architect's data 3rd edition*. London. Crosby lockwood Steples.
- Panero, J. & Zelnik, M. 1979. *Human Dimension & Interior Space*. New York. Watson-Guption Publication.
- Situs Resmi Pemerintah Tabanan. 2016. <http://www.tabanankab.go.id/profil-kabupaten/selayang-pandang>. Senin, 18 April, 12.00 AM.
- Sugono, Dendi. 2008. *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta. Kamus Pusat Bahasa Indonesia.
- Wikipedia. "Bali". 2016. <https://id.wikipedia.org/wiki/Bali#Pariwisata>. Kamis, 10 maret. 10.05 AM.