BAB I

PENDAHULUAN

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 BATASAN PENGERTIAN JUDUL

a) Fasilitas[1] : sarana untuk melancarkan pelaksanaan fungsi; kemudahan

b) Rekreasi[2] : sesuatu yang menggembirakan hati dan menyegarkan seperti hiburan, piknik.

Rekreasi [3]; (menurut Butler) adalah sutau kegiatan yang secara sadar dilakukan untuk mendapatkan hasil yang melebihi dari rekreasi itu sendiri

c) Taman Kota[4] : suatu kawasan dalam kota yang didominasi oleh open space dan vegetasi yang diperuntukan sebagai ruang hijau untuk umum. Masyarakat dapat memanfaatkan taman untuk aneka keperluan, di antaranya sebagai tempat bersantai, berjalan – jalan, membaca, dan sebagainya.

d) Kesan Tempat ;"*Sense of Place*"[5] : kesan tempat di mana orang akan mengenali tempat tertentu dengan hanya melihat atau merasakan suatu tampilan lain dari pada yang lain.

e) Filosofi; filsafat[6] : teori yang mendasari alam pikiran atau suatu kegiatan

f) Konsep[7] : ide atau pengertian yang diabstrakan dari peristiwa konkret

g) Legenda[8] : cerita rakyat yang ada hubungan dengan peristiwa sejarah

h) Raden Kamandaka[9] : tokoh utama dalam cerita legenda, seorang pangeran yang berasal dari kerajaan Pajajaran.

---

[1] Poerwadarminta, W.J.S, Kamus Umum Bahasa Indonesia, PN. Balai Pustaka, Jakarta, 1995, hal 275

[2] Ibid[1], hal 829

[3] Haryono, Wing, Pariwisata Rekreasi Entertainment, Ilmu Publisher Bandung, 1978, dikutip dari buku Tugas Akhir, Sri Asih Mulhi, Fasilitas Wisata Tirta, 1999, hal 1

[4] Ir. Nazaruddin, Penghijauan Kota, Penebar Swadaya, 1994, Disimpulkan, hal 26

[5] Ormsbee Simonds, John,FSLA, 1994, *Garden Cities 21 : Creating a Livable Urban Environment*,Printed and bound by The Kingsport Press, USA, disimpulkan, hal 18 - 20

[6] Poerwadarminta, op.cit, hal 277

[7] Ibid hal 520

[8] Ibid hal 676

[9] Hardjana HP,1985, *alih aksara & alih bahasa : Raden Kamandaaka* , disimpulkan , PN Balai Pustaka, Jakarta. Hal 5

i) Ruang Dalam[10] : sesuatu yang dibatasi dengan bidang datar (lantai), bidang vertikal (dinding), dan bidang yang melingkupinya (atap), yang juga mempunyai bentuk, ukuran, bahan, warna, tekstur, serta kualitas lainnya yang mengungkapkan dan mewadahi suatu fungsi tertentu.

j) Ruang Luar [11] : suatu yang tanpa pembatas (tidak ada yang membatasi)

Dari Rumusan tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa pengertian judul ; "FASILITAS REKREASI TAMAN KOTA DI PURWOKERTO Pengolahan Kesan Tempat Ruang Dalam Dan Ruang Luar Melalui Pendekatan Konsep Filosofi Legenda Raden Kamandaka ," adalah ide atau gagasan (konsep) dalam perancangan suatu sarana untuk melancarkan sesuatu kegiatan menggembirakan hati (rekreasi) dalam area kota yang berupa open space dan vegetasi yang terdiri dari bermacam aktifitas menyegarkan (piknik, bersantai, berjalan-jalan atau olah raga , membaca, makan minum, apresiasi seni dan budaya), penekanan pada perancangan bidang yang melingkupi di bawah atap/dalam ruangan dan perancangan di luar atap/ luar ruangan melalui pendekatan ide konkret didasarkan pada alam pikiran atau suatu kegiatan yang dilatar belakangi cerita rakyat berhubungan dengan peristiwa sejarah Raden Kamandaka di Kerajaan Pasir Luhur, sekarang menjadi bagian wilayah kota Purwokerto.

1.2 LATAR BELAKANG

Ruang Terbuka Hijau (RTH) Purwokerto direncanakan 11,67 % dari luas kota (3.858,34 Ha), kira – kira 450, 40 Ha[12], (lihat tabel 3 lampiran). Untuk kebutuhan ruang terbuka dapat dilihat pada tabel rencana kebutuhan ruang umum terbuka dan olah raga (tabel 1; lampiran) maka dapat di ketahui masih kurangnya daerah - daearah terbuka (open space), sehingga potensi pengembangan taman kota akan sangat diperlukan dengan fasilitas umum yang menunjang kegiatan rekreatif yang didasarkan pada potensi asal daerah dalam bentuk penjelajahan, petualangan dengan konsep yang tepat (pendekatan konsep filosofi legenda Raden Kamandaka).

---

[10] Snyder.JC, 1984, Pengantar Arsitektur, Erlangga, Jakarta, disimpulkan
[11] Ibid
[12] Anonim, pemerintah Kabupate Daerah Tingkat II Banyumas Rencana RTRUK, RDTRK,RTRK Kota Administratif Purwokerto 1993/1994 – 2003/2004, hal III -5

1.2.1 Prospek Kepariwisataan di Kota Purwokerto

1.2.1.1 Kepariwisataan di Kota Purwokerto

Perkembangan Kota Administratif (Kotatif) Purwokerto terlihat pada aspek ekonomi dengan pertimbangan pada sektor pariwisata dan pengembangan sektor pendukung sebagai kunci keberhasilan sektor potensial pariwisata [13], meliputi ; wisata alam (wisata alam Baturraden masuk rangking satu wisata alam di Jawa Tengah[14]) , wisata spiritual, dan wisata air (selengkapnya lihat tabel 4 lampiran).

Dari tabel 4 (lampiran) diketahui prospek keperiwisataan Purwokerto semakin meningkat, sebesar 10 % tiap tahun (penghitungan rata-rata jumlah kunjungan wisatawan tahun 1994 - 1998) dengan sasaran konsumen dominan pada wisatawan domestik (lihat tabel 5 lampiran) .

1.2.1.2 Filosofi Legenda Raden Kamandaka

Legenda Raden Kamandaka sangat erat kaitannya dengan Kota Purwokerto (merupakan asal dari munculnya legenda) yang menghasilkan proses penciptaan nama desa di Purwokerto. Dari peristiwa Legenda Raden Kamandaka[15], gambaran garis besar filosofi yang terkandung di dalamnya adalah sebagai berikut :

a. Komunikasi : kurang adanya komunikasi yang baik antara Kamandaka (R. Banyak Catra) dan adiknya (R. Silihwarna) menyebabkan tejadinya perkelahian.
b. Keterbukaan : Penyamaran Raden Kamandaka yang menimbulkan beberapa kekacauan, terbuka menjadi suatu akhir yang bahagia.
c. Kebersamaan : pentingnya suatu kebersamaan antara cinta kasih R. Kamandaka dan Dewi Ciptarasa (beserta abdi mereka masing – masing) mampu mengatasi segala rintangan

Filosofi yang terkandung dari kisah tersebut akan dikembangkan sebagai suatu konsep yang saling berkaitan dengan setting peristiwa legenda Kamandaka untuk dijadikan aset wista legenda, karena kisah tersebut lebih terkenal dari pada legenda yang lain yang ada di kota Purwokerto . Beberapa legenda yang ada di Purwokerto tetapi

---

[13] Anonim, Pemerintah Kabupataen Daerah Tingkat II Banyumas, Rencana RUTRK, RDTRK, RTRK Kota Administratif Purwokerto Th. 1993/1994 – 2003/2004 , hal I - 1
[14] Anonim, Dinas Pariwisata Jawa Tengah, hal 35
[15] HP Hardjana, 1985, *alih aksara dan alih bahasa : Raden Kamandaka,* Disimpulkan , PN Balai Pustaka, Jakarta, hal 5 - 89

kurang dikenal masyarakat luas[16]: legenda terjadinya Gunung Slamet, legenda terjadinya Gunung Tugel, dan kisah Telaga Sunyi.

1.2.2 Prospek Fasilitas Wisata Legenda dalam Taman Kota Di Purwokerto

Wisata ada dua macam yaitu pertama ; wisata yang berupa kegiatan wisata rekreasi murni (berupa obyek wisata yang memang merupakan tujuan), kedua ; wisata yang berupa kebutuhan (berupa taman, fasilitas olah raga, dll) [17] , sehingga keduanya dapat disatukan dalam area baru berupa taman kota yang dilengkapi sarana rekreasi di udara terbuka, karena selama ini masyarakat kota sering harus memanfaatkan tanah – tanah kosong yang belum di bangun, atau bahkan menggunakan badan jalan raya pada ruas – ruas jalan tertentu[18](terjadi di sekitar JL. Jend. Sudirman yaitu di sekitar alun – alun Purwkerto yang sudah tidak mampu untuk mewadahi semua kegiatan rekreatif yang fungsinya bukan sebagai taman kota atau tempat rekreasi).

Fasilitas rekreasi yang mampu menarik minat wisatawan diantaranya ; atraksi seni pertunjukan khas daerah, sovenir atau cindera mata khas, restoran, wisata alam dan budaya, kemudahan akses pencapaian sehingga dimungkinkan untuk lebih mengembangkan kegiatan tersebut menjadi suatu kegiatan rekreatif dengan penyediaan fasilitas, pada satu area taman kota yang mencerminkan rasa tempat sebagai daya tarik bagi wisatawan dengan dukungan panorama keindahan alam, situs kebudayaan, sikap hidup, yang belum pernah terjamah oleh para wisatawan, dapat dilihat pada tabel 4 (lampiran) yaitu tingkat pengunjung di obyek wisata Baturraden yang dilatar belakangi kisah legenda Raden Kamandaka semakin meningkat tiap tahunnya.

1.2.3 Wisata Dengan Kesan Tempat

Selain menikmati suasana keindahan taman kota rasa rekreasi atau santai tetap dirasakan oleh masyarakat pengguna.Di mana ruang luar dan ruang dalam yang dapat dirasakan rekreatif adalah ruang yang ditata sedemikian rupa sehingga tidak akan merasakan suatu hal monoton. Menampilkan suatu kejutan – kejutan yang akan menimbulka sesutu yang menarik, lain dari pada yang lain.[19]

---

[16] ibid hal 1
[17] Pemerintah Kabupataen Daerah tingkat II Banyumas, Rencana RUTRK, RDTRK, RTRK Kota Administratif Purwokerto Th. 1993/1994 – 2003/2004, hal IV – 33 - 34
[18] Ir. Danang priatmodjo, Antisispasi terhadap Perkembangan Tata Ruang Kota – Kota Baru Di Indonesia , Seminar Perencanaan dan Perancangan Kota Baru 17 Nov 1994, Hotel Ibis Jakarta,H:8
[19] Majalah Asri, Edisi Januari, 1995, Dikutip dari buku Sri asih Mulhi, Tugas Akhir, 1999

Suasana rekreatif dapat diwujudkan pada tata ruang dalam dan ruang luar, pengolahan sirkulasi, yang ditunjang penyediaan fasilitas rekreatif dengan memberikan karakter spesifik khusus yang menampilkan sesuatu yang lain.

Sehingga fasilitas rekreasi legenda ini akan menawarkan suatu rekreasi baru bagi wisatawan yang akan diajak ikut aktif merasakan prosesi peristiwa di dalam kisah Legenda Kamandaka sebagai pendukung wisata Purwokerto dengan cakupan konsumen yang lebih luas, sehinngga konsep filosofi Legenda Kamandaka dalam perancangan fasilitas rekreasi sangat prospektif untuk dikembangkan khususnya dengan pengolahan kesan tempat.

1.3 RUMUSAN PERMASALAHAN

1.3.1 Permasalahan Umum

Bagaimana konsep perencanaan dan perancangan fasilitas rekreasi taman kota yang mengakomodasikan kegiatan pelayanan informasi, istirahat, makan-minum, sarana bermain dan hiburan serta memberikan kemudahan pencapaian, serta mampu memenuhi kebutuhan wisata Legenda di Purwokerto.

1.3.2 Permasalahan Khusus

Bagaimana konsep perancangan dalam kaitan kesan tempat pada ruang dalam dan ruang luar fasilitas rekreasi taman kota di Purwokerto, yang diolah melalui pendekatan konsep Filosofi Legenda Raden Kamandaka.

1.4 TUJUAN

1.4.1 Tujuan Umum

Mendapatkan rumusan landasan konseptual perencanaan dan perancangan fasilitas rekreasi taman kota yang mengakomodasikan kegiatan pelayanan informasi, istirahat, makan-minum dan hiburan serta memberikan kemudahan pencapaian, serta mampu mewadahi tuntutan kebutuhan wisata Legenda di Purwokerto.

1.4.2 Tujuan Khusus

Mendapatkan rumusan konsep perancangan fasilitas rekreasi taman kota dengan pengolahan kesan tempat melalui pendekatan konsep filosofi Legenda Raden Kamandaka pada perancangan ruang dalam dan ruang luar.

1.5 SASARAN

1.5.1 Sasaran Umum

Fasilitas rekreasi yang mampu mewadahi tuntutan kegiatan rekreasi wisatawan , yaitu meliputi :

a. Penentuan lokasi dan site sebagai alternatif pemilihan yang tepat berdasar pada RTRK pemerintah daerah setempat dan keterkaitannya dengan tema.
b. Pelaku dan kegiatan rekresai yang di wadahi dalam taman kota
c. Standar ruang dalam kaitan kebutuhan dan besaran ruang
d. Estimasi jumlah pengunjung dalam taman kota

1.5.2 Sasaran Khusus

Berupa pengolahan kesan tempat pada ruang dalam dan ruang luar melalui pendekatan filosofi legenda Kamandaka ;

a Pengolahan kesan tempat ,pengguna diajak untuk merasa turut dalam prosesi peristiwa yang terjadi dalam kisah legenda Kamandaka meliputi : karakter spesifik lokal, tanda dan simbol, kelengkapan tapak, karakter penampilan bangunan; memberikan sesuatu yang khas terhadap perancangan yang di perkuat dengan estetika

b Tata ruang: pengolahan ruang hubungannya dengan pengguna untuk memperoleh dimensi pergerakan tediri dari :

Ruang dalam :

- Hubungan ruang; zoning fungsi
- Identifikasi fungsi ruang ; karakteristik peruangan

Ruang Luar :

- Hirarki ruang
- Sirkulasi pengguna (kendaraan dan manusia) :mempermudah pencapaian

c. Komponen sirkulasi ; sangat penting dalam kemudahan dan kenyamanan pergerakan., meliputi;

- Pencapaian lokasi dan fasilitas
- Dimensi pergerakan

1.6 LINGKUP PEMBAHASAN

1.6.1 Non Arsitektural

Pembahasan kajian teoritikal meliputi, pembahasan pengertian filosofi legenda kamandaka, prospek wisata rekreatif taman kota Purwokerto, trend pengunjung, aspek linkungan perkotaan.

1.6.2 Arsitektural

Pembahasan merupakan pembahasan yang menyangkut kegiatan dalam taman kota yang meliputi;

1. Pembahasan mengenai kebutuhan dan penataan fasilitas rekreatif taman kota
2. Pembahasan penataan ruang (ruang dalam dan ruang luar) yang memberikan karakter bangunan dengan kesan tempat melalui pendekatan konsep filosofi legenda Raden Kamandaka.

1.7 METODE PEMBAHASAN

Metode pembahasan untuk pemecahan masalah pada perencanaan dan perancangan fasilitas rekreatif pada taman kota, meliputi :

a. Tahap Pengumpulan Data

1. Survey langsung ke lapangan, yaitu; melihat langsung keadaan atau kondisi site dalam implikasi kota Purwokerto dengan macam kegiatan rekreatif yang diwadahi.
2. Survey tidak langsung , yaitu berupa data – data instansional yang diperoleh dari pemerintahan daerah setempat berupa buku RDTRK dan RTRUK sebagai dasar kebijakan pengturan ruang kota, data Statistik jumlah penduduk, dan data pariwisata Jawa Tengah
3. Studi literatur , yaitu studi literatur yang berkaitan dengan pembahasan taman kota, pola sirkulasi, lanskap, dimensi pergerakan, dan kajian pembanding lainnya

b. Tahap Analisa dan Sintesa

Tahapan ini dilakukan sebagai langkah analisa dan pendekatan konsep perencanaan dan perancangan, dengan tahapan sebagai berikut :

1. Menganalisa lebih lanjut tentang hubungan ruang dan organisasi ruang untuk , menentukan fasilitas yang mewadahi kegiatan pengguna

2. Menganalisa karakteristik kegiatan , tuntutan kebutuhan fasilitas rekreasi, pola tata ruang dalam dan ruang luar
3. Menganalisa kesan tempat yang meliputi; aspek - aspek karakter tempat, tanda dan simbol, vegetasi, dan kelengkapan tapak melalui pendekatan konsep filosofi legenda Raden Kamandaka pada ruang dalam dan ruang luar
4. Melakukan studi banding dengan karya arsitektur landscape melalui literatur sebagai pendukung konsep dasar perancangan.
5. Merumuskan pendekatan konsep perencanaan dan perancangan

c. Konsep

Merupakan rumusan konsep dasar perencanaan dan perancangan fasilitas rekreasi taman kota dengan pengolahan kesan tempat pada ruang dalam dan ruang luar melalui pendekatan konsep filosofi legenda Kamandaka berdasarkan hasil analisa dan sintesa yang telah di lakukan.

1.8 SISTEMATIKA PEMBAHASAN

Bab I : Pendahuluan

Berisikan batasan penegrtian judul, latar belakang, permasalahan, tujuan dan sasaran, lingkup pembahasan, metode, dan sistematika pembahasan

Bab II : Tinjauan Teoritis dan Faktual

Berisi tentang teori – teori pembahasan permasalahan berupa tinjauan tinjauan yang diangkat dari litertur meliputi tinjauan fasilitas rekreasi kesan tempat, tata ruang, , dan dimensi pergerakan.

Bab III : Analisa dan Sintesa

Berisi tentang analisa kajian teori dan faktual fasilitas rekreasi dengan pendekatan analisa site, pola ruang, pencapain dan sirkulasi, utilitas, dan kesan tempat, yang akan di guanakan sebagai konsep perencanaan dan perancangan

Bab IV : Konsep Dasar Perencanaan dan Perancangan

Berisi tentang konsep – konsep dasar tentang program ruang, pola tata ruang luar, pola sirkulasi, dengan konsep pendekatan filosofi legenda Raden Kamandaka.

1.9 KEASLIAN PENULISAN

FASILITAS REKREASI WISATA TIRTA PADA KAWASAN PASAR TERAPUNG DI BANJARMASIN KALIMANTAN SELATAN

Oleh : Sri Asih Mulhi, (95 340 052), JUTA UII

Permasalahan :

Konsep perencangan karakter sirkulasi ruang luar dan tata ruang dalam yang rekreatif pada fasilitas rekreasi wista tirta

TAMAN REKREASI ALAM PANTAI UJUNG NEGORO KABUPATEN BATANG

Oleh : Tatang Sontani, (90 340 027), JUTA UII

Permasalahan :

Bagaimana ruang pada Taman Rekreasi Alam Pantai Ujung Negoro yang mampu menmpung adanya perbedaan prosesi ritual yang statis dan relaksasi yang dinamis.

TAMAN WISATA RATU BOKO

Oleh : Inung Purwati Saptasari, (91 340 010), JUTA UII

Permasalahan :

Bagaimana menciptakan pengolahan ruang yang dapat memberi pengalaman meyeluruh kepada setiap pengunjung sehingga menciptakan suasana yang menyenangkan terhadap apresiasi kawasan yang didukung dengan pemilihan lokasi dan ploting ruang bagi penempatan fasilitas rekreatif.

FASILITAS REKREASI MARINA DI TAMAN ADE IRMA SURYANI NASUTION CIREBON

Oleh : Dadang Cahyadi, (87 340 044), JUTA UII

Permasalahan :

Bagaimana pola penataan ruang dan tatanan fisik bangunan yang dapat mewadahi tuntutan kebutuhan kegiatan masyarakat sekitar dan pengunjung berdasar karakter kegiatann rekreasi pantai dan lokasi yang ada

Perbedaan Permasalahan :

Dalam tugas akhir yang diusulkan ini adalah bagaimana upaya dalam menciptakan suatu fasilitas rekreasi yang dapat mendukung tuntutan kebutuhan bagi kegiatan wisatawan Taman Kota di Purwokerto dengan penekanan pengolahan kesan tempat pada ruang dalam dan ruang luar melalui pendekatan konsep filosofi legenda Raden Kamandaka.

Kerangka Pola Pikir

Latar Belakang

1. Aset wisata Purwokerto dengan dasar legenda Raden Kmandaka
2. Prospek pariwisata kota Purwokerto
3. Kebutuhan fasilitas rekreasi berupa taman kota dengan aktifitas kegiatan rekreatif yang memadai
4. Konsep filosofi Legenda Kamandaka dalam perencanan dan perncangan

Peremasalahan umum

Bagaimana konsep perencanaan dan perancangan fasilitas rekreasi taman kota yang mengakomodasikan kegiatan pelayana informasi, istirahat, makan minum, sarana bermain serta memberikan kemudahan pencapaian, dan mampu memenuhi tuntutan kebutuhan wisata legenda di Purwokerto

Permasalahan khusus

Bagaimana konsep perancangan dalam kaitan kesan tempat pada ruang dalam dan ruang luar fasilitas rekreasi taman kota di Purwokerto, yang diolah melalui pendekatan konsep filosofi legenda raden Kamandaka

Data

Pembahasan

Non Arsitektural

Kajian teoritikal meliputi pengertian dan linkup filosofi legenda Kamandaka, prospek dari wisata rekreatif taman kota

Arsitektural

1. Pembahasan mengenai kebutujhan dan penataan fasilitas rekreatif taman kota
2. Pembahasan penatan ruang (ruang dalam dan ruang luar) yang memberikan kesan tempat dg filosofi legenda Kamandaka

Anlisa dan Sintesa

1. Menganalisa lebih lanjut tentang fasilitas yang mewadahi kegiatan pengguna
2. Menganalisa karakteristik kegiatan, tuntutan kebutuhan, dimensi ruang dan pola tata ruang luar
3. Menganalisa ***kesan sense of place*** yang meliputi : karakter khas tapak, tanda dan simbol, kelenkapan tapak, vegetasi melalui pendekatan konsep filosofi legenda RadenKamandaka

Konsep

Pola ruang

Fasilitas yang diwadahi

Elemen kesan tempat

Transformasi desain