

**REVITALISASI BUMI PERKEMAHAN
SEULAWAH SCOUT CAMP
(Pendekatan Arsitektur Rekreatif)**

TUGAS AKHIR

Diajukan Oleh :

MIFTAHUL JANNAH

NIM. 170701070

**Mahasiswa Fakultas Sains dan Teknologi
Program Studi Arsitektur**



**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM – BANDA ACEH
2022 M / 1443 H**

**REVITALISASI BUMI PERKEMAHAN
SEULAWAH SCOUT CAMP
(Pendekatan Arsitektur Kreatif)**

TUGAS AKHIR

Diajukan Kepada Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh
Sebagai Beban Studi Memperoleh Gelar Sarjana dalam Ilmu Arsitektur

Oleh

MIFTAHUL JANNAH

NIM. 170701070

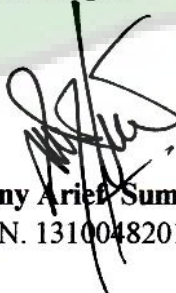
Mahasiswa Fakultas Sains dan Teknologi
Program Studi Arsitektur

Disetujui Oleh :

Pembimbing I


Marlisa Rahmi, S.T., M.Ars
NIDN. 2006039201

Pembimbing II


Donny Arief Sumarto, S.T., M.T, IAI
NIDN. 1310048201

REVITALISASI BUMI PERKEMAHAN

SEULAWAH SCOUT CAMP

(Pendekatan Arsitektur Rekreatif)

TUGAS AKHIR

**Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Tugas Akhir
Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus Serta Diterima
Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Strata-1 Dalam
Ilmu Arsitektur**

Pada Hari / Tanggal

Selasa, 11 Januari 2022

9 Jumadil Akhir 1443 H

Panitia Ujian Munaqasyah Tugas Akhir

Ketua

Sekretaris

Marlisa Rahmi, S.T., M.Ars

NIDN. 2006039201

Donny Arief Sumarto, S.T., M.T, IAI

NIDN. 1310048201

Penguji I

Penguji II

Maysarah Binti Bakri, S.T., M.Arch

NIDN. 2013078501

Nisa Putri Rachmadani, S.T., M.Ds

NIDN. 0028129005

**Mengetahui,
Dekan Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh**



Dr. Azhar Amsal, M.Pd

NIDN. 2001066802

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Miftahul Jannah

NIM : 170701070

Program Studi : Arsitektur

Fakultas : Sains dan Teknologi

Judul Skripsi : Revitalisasi Bumi Perkemahan Seulawah Scout Camp

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan;
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain;
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya;
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data;
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggungjawab atas karya ini;

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 19 Maret 2022

Yang menyatakan,



Miftahul Jannah

ABSRAK

Nama : Miftahul Jannah
NIM : 170701070
Progam Studi : Arsitektur
Fakultas : Sains dan Teknologi
Judul Skripsi : Revitalisasi Bumi Perkemahan Seulawah *Scout Camp*
Tanggal Sidang : 11 Januari 2022
Pembimbing 1 : Marlisa Rahmi, S.T., M.Ars
Pembimbing 2 : Donny Arief Sumarto, S.T., M.T., IAI
Kata Kunci : *Revitalisasi, Bumi Perkemahaman, Arsitektur Kreatif*

Gerakan Pramuka adalah gerakan pendidikan kaum muda yang didukung oleh orang dewasa. Gerakan Pramuka menyelenggarakan kepramukaan sebagai cara mendidik kaum muda oleh dan untuk kaum muda atas dukungan bimbingan orang dewasa. Perkemahan adalah salah satu usaha dan kegiatan usaha dan kegiatan gerakan pramuka berdasarkan prinsip dasar metode pendidikan kepramukaan yang membentuk kepribadian yang berakhlak dan berperilaku yang baik, sehingga dibutuhkan wadah untuk melaksanakan sebuah perkemahan. Di Aceh sendiri telah ada bumi perkemahan yaitu Bumi perkemahan seulawah scout camp namun tidak terawat lagi sehingga perlu di revitalisasi kembali untuk mewadahi seluruh rangkaian kegiatan perkemahan, dengan mengusung tema Arsitektur kreatif dengan konsep Arsitektur Kreatif dan Edukatif yang kontekstual dengan kaidah pramuka yaitu belajar sambil bermain. Selain itu area ini juga dapat dimanfaatkan oleh masyarakat umum saat tidak berlangsungnya kegiatan kepramukaan. Metode yang digunakan dengan melakukan survey lapangan, menganalisa, mencari studi banding dan literatur. Hasil dari perancangan berupa konsep tapak, konsep bentuk dan penampilan bangunan, konsep struktur, konsep material, konsep utilitas, dan konsep sirkulasi.

KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik serta hidayah-Nya, selanjutnya salawat dan salam penulis panjatkan atas Nabi besar Muhammad SAW. yang telah membawa kita dari alam kebodohan ke alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan. Sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan studio tugas akhir dengan judul **“Revitalisasi Bumi Perkemahan Seulawah Scout Camp (Pendekatan Arsitektur Kreatif)”** yang dilaksanakan untuk kelulusan tugas akhir pada program Studi Arsitektur di Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.

Dalam penyusunan laporan tugas akhir ini penulis banyak mendapatkan motivasi, nasehat, serta doa-doa dari berbagai pihak, oleh sebab itu penulis ingin mengungkapkan rasa terima kasih kepada :

1. Ibunda Nurbayani tercinta yang telah memberikan doa, dan motivasi dalam menyusun laporan tugas akhir ini.
2. Bapak Rusydi, S.T., M.Pd. selaku Ketua Prodi Arsitektur Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
3. Ibu Meutia, S.T., M.Sc., selaku dosen koordinator yang telah mengkoordinir dengan baik sehingga proses penyelesaian mata kuliah studio tugas akhir dapat berjalan dengan baik.
4. Ibu Marlisa Rahmi, S.T., M.Ars. selaku dosen pembimbing I yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan ilmu untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan laporan tugas akhir sampai dengan selesai.
5. Bapak Donny Arief Sumarto, S.T., M.T, IAI. selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan ilmu untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan laporan tugas akhir sampai dengan selesai.
6. Seluruh teman-teman yang turut memberikan semangat, motivasi, dan doa kepada saya dalam menyelesaikan laporan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan laporan tugas akhir ini masih jauh dari kata sempurna, namun dengan adanya petunjuk, arahan, dan bimbingan dari dosen pembimbing, serta dukungan dari teman-teman maka, penulis dapat menyelesaikan tugas ini dengan baik, penulis juga mengharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak untuk kemajuan dimasa yang akan datang. Akhir kata, dengan Ridha Allah SWT dan segala kerendahan hati semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi penulis dan semua pihak.

Banda Aceh, 19 Maret 2022
Penulis,

Miftahul Jannah



DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xviii
 BAB I : PENDAHULUAN	 1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan Perancangan	4
1.3 Masalah perancangan	4
1.4 Pendekatan	5
1.5 Batasan Perancangan	5
1.6 Kerangka Pikir	6
1.7 Sistematika Laporan	7
 BAB II : DESKRIPSI OBJEK PERANCANGAN	 8
2.1 Tinjauan Umum objek rancangan	8
2.1.1 Tinjauan Revitalisasi	8
2.1.2 Tinjauan Bumi Perkemahan	11
2.1.3 Tinjauan Pramuka	13
2.2 Tinjauan khusus	23
2.2.1 Lokasi bumi perkemahan Seulawah	23
2.2.2 Kegiatan bumi perkemahan Seulawah	24
2.3 Tinjauan bangunan eksisting	33
2.4 Tinjauan objek sejenis	36
2.4.1 Bumi Perkemahan Cibubur	36
2.4.2 Bumi Perkemahan Mandala Kitri	39
2.4.3 Campo Escuela Nacional Iztarú	44

2.4.4	Kesimpulan Studi Banding Objek Sejenis	47
BAB III	: ELABORASI TEMA	50
3.1	Tinjauan Tema	50
3.1.1	Definisi Arsitektur Rekreatif	50
3.2	Interpretasi Tema	52
3.3	Studi Banding Tema Sejenis.....	55
3.3.1	Klimahaus Bremerhaven 8° Ost	55
3.3.2	Eco Green Park.....	58
3.3.3	Taman Zabeel Dubai	60
3.3.4	Kesimpulan Studi Banding Tema Sejenis.....	64
BAB IV	: ANALISA.....	66
4.1	Analisa Kondisi Lingkungan	66
4.1.1	Lokasi Site.....	66
4.1.2	Kondisi Eksisting	67
4.1.3	Peraturan Pemerintah	68
4.1.4	Potensi Tapak	68
4.2	Analisa Tapak	69
4.2.1	Analisa Matahari	69
4.2.2	Analisa Angin.....	70
4.2.3	Analisa Hujan	71
4.2.4	Analisa View	72
4.2.5	Analisa Sirkulasi dan Pencapaian.....	73
4.2.6	Analisa Vegetasi.....	74
4.3	Analisa Fungsional	76
4.3.1	Analisa fungsi bangunan	76
4.3.2	Analisa pengguna	77
4.3.3	Kebutuhan Ruang	78
4.3.4	Pola Hubungan Ruang.....	83
4.3.5	Besaran Ruang.....	84
BAB V	: KONSEP PERANCANGAN.....	90
5.5	Konsep dasar.....	90
5.2	Konsep Permintaan.....	91

5.3	Konsep Parkir	91
5.3.2	Parkir	91
5.4	Konsep Bangunan.....	94
5.4.1	Konsep Bangunan Pengelola.....	95
5.4.2	Konsep bangunan wisma.....	96
5.5	Konsep Struktur	96
5.6	Konsep Ruang dalam.....	98
5.7	Konsep Ruang Luar	100
5.7.1	Konsep Tata Ruang	100
5.7.2	Konsep Lansekap	104
5.8	Konsep Sanitasi dan Plumbing.....	109
5.9	Konsep Instalasi Elektrikal.....	113
BAB VI	: HASIL PERANCANGAN	116
6.1	Gambar Arsitektural	116
6.1.1	Layout Plan.....	116
6.1.2	Site Plan.....	117
6.1.3	Potongan <i>Site</i>	118
6.1.4	Denah Museum.....	118
6.1.5	Tampak Museum.....	119
6.1.6	Potongan Museum.....	121
6.1.7	Rencana Kusen	122
6.1.8	Rencana Lanskap.....	125
6.2	Gambar Struktural	126
6.2.1	Rencana Pondasi.....	126
6.2.2	Denah Rencana <i>Sloof</i>	127
6.2.3	Denah Rencana Balok	127
6.2.4	Denah Rencana Balok Lantai	128
6.2.5	Denah Rencana Ring Balok	129
6.2.6	Rencana Kolom	129
6.2.7	Rencana Plat Lantai.....	131
6.2.8	Rencana Atap	132
6.2.9	Rencana Tangga	133
6.3	Gambar Utilitas Bangunan	134
6.3.1	Denah Titik Lampu	134
6.3.2	Rencana Sanitasi.....	135

6.3.3	Rencana Penghawaan	137
6.4	Gambar Bangunan Pendukung	138
6.4.1	Bangunan Aula	138
6.4.2	Bangunan Pengelola Bumper	140
6.4.3	Bangunan Pengelola <i>Outbond</i>	143
6.4.4	Bangunan Klinik.....	147
6.4.5	Bangunan Masjid.....	149
6.4.6	Bangunan Rumah Dinas Kabupaten/Penginanpan	150
6.4.7	Bangunan Anjungan	154
6.4.8	MCK.....	157
6.4.9	Pos Satpam	159
6.4.10	Gerobak	160
6.5	Gambar Utilitas Kawasan	161
6.6	3D Perspektif	165
6.6.1	Perspektif Ruang Luar.....	165
6.1.2	Perspektif Ruang Dalam (<i>Interior</i>).....	170
DAFTAR PUSTAKA		173
RIWAYAT HIDUP PENULIS		176

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Kondisi Eksisting Lapangan	3
Gambar 1.2	Kondisi Eksisting Jalan	3
Gambar 2.1	Pemain Regu.....	15
Gambar 2.2	Kegiatan Pramuka Penjelajah.....	17
Gambar 2.3	Kegiatan Bakti Masyarakat	17
Gambar 2.4	Perkemahan Pramuka	19
Gambar 2.5	Pelatihan Pengembangan Kepemimpinan	19
Gambar 2.6	Malam Kebersamaan Api Unggun	20
Gambar 2.7	Peta Kabupaten Pidie.....	23
Gambar 2.8	Peta Administrasi Kabupaten Pidie	23
Gambar 2.9	Suasana Kegiatan.....	28
Gambar 2.10	Suasana Kegiatan.....	28
Gambar 2.11	Suasana Api Unggun	29
Gambar 2.12	Sosialisasi	29
Gambar 2.13	Pelaksanaan Upacara	30
Gambar 2.14	Pelaksanaan Upacara	30
Gambar 2.15	Perlombaan Antar Regu	31
Gambar 2.16	Diskusi Kelompok.....	31
Gambar 2.17	Belajar Memanah.....	32
Gambar 2.18	Aktivitas Memancing	32
Gambar 2.19	Pos Jaga	33
Gambar 2.20	Jalan Pada Bumi Perkemahan Seulawah Scout Camp	33
Gambar 2.21	Panggung Utama	34
Gambar 2.22	Mushola	34
Gambar 2.23	Danau.....	35
Gambar 2.24	kondisi bangunan meuligo bupati Pramuka	35
Gambar 2.25	Pintu Masuk Bumi Perkemahan Cububur	36
Gambar 2.26	Danau Bumi Perkemahan Cibubur	37
Gambar 2.27	Pendopo	39
Gambar 2.28	Perkemahan Mandala Kitri.....	39

Gambar 2.29	Peta Bumi Perkemahan Mandala Kitri	40
Gambar 2.30	Aula Pusdika.....	41
Gambar 2.31	Interior Aula Pusdika.....	41
Gambar 2.32	Wisama	42
Gambar 2.33	Aula Kemah Gn. Pangarango	42
Gambar 2.34	Aula Kemah Gn. Gede	43
Gambar 2.35	Compo Escuela Iztaru.....	44
Gambar 2.36	Compo Escuela Iztaru.....	44
Gambar 2.37	Compo Escuela Iztaru.....	46
Gambar 3.1	Klimahaus Bremerhaven 8° Ost	55
Gambar 3.2	Klimahaus Bremerhaven 8° Ost	56
Gambar 3.3	Potongan Bangunan.....	57
Gambar 3.4	Suasana Area Pameran	58
Gambar 3.5	Eco Green Park.....	58
Gambar 3.6	Eca Green Park.....	59
Gambar 3.7	Eco Green Park.....	60
Gambar 3.8	Site Plan.....	60
Gambar 3.9	Taman Zabeel	61
Gambar 3.10	Taman Zabeel	62
Gambar 3.11	Taman Zabeel	63
Gambar 3.12	L.....	66
Gambar 4.1	Lokasi Site	66
Gambar 4.2	Tapak Perancangan.....	66
Gambar 4.3	Batasan Tapak	67
Gambar 4.4	Analisa Matahari	69
Gambar 4.5	Analisa Angin.....	70
Gambar 4.6	Analisa Hujan	71
Gambar 4.7	View Tapak	72
Gambar 4.8	Analisa Sirkulasi.....	73
Gambar 4.9	Analisa Vegetasi.....	74
Gambar 4.10	Fungsi Kawasan Bumi Perkemahan Seulawah Scout Camp....	76

Gambar 4.11	Pola hubungan Ruang Makro	83
Gambar 5.1	Konsep Permintakatan.....	91
Gambar 5.2	Dimensi Kendaraan Standar Untuk Mobil Penumpang	92
Gambar 5.3	Penentuan Satuan Ruang Parkir.....	93
Gambar 5.4	Penentuan satuan Ruang Parkir	93
Gambar 5.5	Penentuan Satuan Ruang Parkir	94
Gambar 5.6	Penentuan Satuan Ruang Parkir	94
Gambar 5.7	Gubahan Betuk Banguan Pengelola	95
Gambar 5.8	Ilustrasi Konsep Bangunan Wisama.....	96
Gambar 5.9	Pondai Batu Kali.....	97
Gambar 5.10	Pondasi Foot Plate	98
Gambar 5.11	Ilustrasi Interior Restoran	98
Gambar 5.12	Ilustrasi Interior Ruang kelas.....	99
Gambar 5.13	Ilustrasi Interior Aula	99
Gambar 5.14	Konsep Tata Ruang Luar	100
Gambar 5.15	Konsep Tapak Kemah	101
Gambar 5.16	Ilustrasi Konseo Jembatan Gantung	102
Gambar 5.17	Ilustrasi Konsep Permainan <i>Adventure</i>	102
Gambar 5.18	Ilustrasi Konsep Permainan Anak-anak	102
Gambar 5.19	Ilustrasi Konsep <i>Paintbal</i>	103
Gambar 5.20	Ilustrasi Taman Arboretum.....	103
Gambar 5.21	Pohon Glodokan	104
Gambar 5.22	Pohon Plam.....	104
Gambar 5.23	Pohon Bonsai.....	104
Gambar 5.24	Pohon Palm Botol.....	105
Gambar 5.25	Tanaman hias.....	105
Gambar 5.26	Tanaman Asoka	105
Gambar 5.27	Tanaman Lavender	105
Gambar 5.28	Tanaman Sutra Bombai	106
Gambar 5.29	Bungong jeumpa.....	106
Gambar 5.30	Bungong Seulangan.....	106

Gambar 5.31	Paving Block	107
Gambar 5.32	Jalan Aspal.....	107
Gambar 5.33	Guiding Block	107
Gambar 5.34	Beton Cetak	108
Gambar 5.35	Skema Sistim Penyaluran Air Bersing	109
Gambar 5.36	Skema Pembuangan Air kotor Menuju IPAL Komunal.....	111
Gambar 5.37	Skema Sistem Pembuangan Air Kotor	111
Gambar 5.38	Instalasi Pengelolaan Air Kotor (IPAL) Komunal	112
Gambar 5.39	Denah dan Potongan IPAL Komunal	113
Gambar 5.40	Skema IPAL Komunal Pada Bangunan	113
Gambar 5.41	Skema Sistem Elektrikal Dari PLN.....	114
Gambar 5.42	Skema Sistem Pembuangan Sampah.....	115
Gambar 6.1	Layout Sebelum Revitalisasi	116
Gambar 6.2	Layout Plan.....	117
Gambar 6.3	Site Plan.....	117
Gambar 6.4	Potongan Site.....	118
Gambar 6.5	Denah Museum Lantai 1	118
Gambar 6.6	Denah Museum Lantai 2	119
Gambar 6.7	Tampak Depan Museum.....	119
Gambar 6.8	Tampak Belakang Museum	120
Gambar 6.9	Tampak Samping Kanan Museum	120
Gambar 6.10	Tampak Samping Kiri Museum	121
Gambar 6.11	Potongan A-A Museum	121
Gambar 6.12	Potongan B-B Museum	122
Gambar 6.13	Denah Rencana Kusen Lantai 1	122
Gambar 6.14	Denah Rencana Kusen Lantai 2	123
Gambar 6.15	Detail Kusen 1	123
Gambar 6.16	Detail Kusen 2	124
Gambar 6.17	Detail Kusen 3	124
Gambar 6.18	Rencana vegetasi	125
Gambar 6.19	Denah Rencana Pondasi	126

Gambar 6.20	Detail Pondasi.....	126
Gambar 6.21	Denah Rencana Sloof	127
Gambar 6.22	Denah Balok (+1.50)	127
Gambar 6.23	Denah Balok (+4.00)	128
Gambar 6.24	Denah Rencana Balok Lantai	128
Gambar 6.25	Denah Ring Balok (+8.00)	129
Gambar 6.26	Denah Rencana Kolom.....	129
Gambar 6.27	Detail Pembesian 1	130
Gambar 6.28	Detail Pembesian 2	130
Gambar 6.29	Denah Rencana Plat Lantai	131
Gambar 6.30	Potongan Plat Lantai.....	131
Gambar 6.31	Denah Rangka Atap.....	132
Gambar 6.32	Detail Kuda-Kuda.....	132
Gambar 6.33	Denah Tangga.....	133
Gambar 6.34	Denah Titik Lampu Lantai 1	134
Gambar 6.35	Denah Titik Lampu Lantai 2	134
Gambar 6.36	Denah Sanitasi Air Bersih	135
Gambar 6.37	Denah Sanitasi Air Kotor	135
Gambar 6.38	Denah dan Potongan Septictank.....	136
Gambar 6.39	Rencana Sumur Resapan.....	136
Gambar 6.40	Denah dan Potongan Sumur Resapan.....	137
Gambar 6.41	Denah Rencana Penghawaan.....	137
Gambar 6.42	Denah Aula	138
Gambar 6.43	Tampak Depan dan Samping Kanan Aula	138
Gambar 6.44	Tampak Belakang dan Samping Kiri Aula.....	139
Gambar 6.45	Potongan A-A Aula	139
Gambar 6.46	Potongan B-B Aula.....	140
Gambar 6.47	Denah Pengelola Bumper	140
Gambar 6.48	Tampak Depan dan Belakang Bangunan pengelola Bumper ...	141
Gambar 6.49	Tampak Samping Kiri dan Kanan	141
Gambar 6.50	Potongan A-A Bangunan Pengelola Bumper	142

Gambar 6.51	Potongan B-B Bangunan Pengelola Bumper	142
Gambar 6.52	Denah Pengelola Outbond Lt. 1	143
Gambar 6.53	Denah Pengelola Outbond Lt. 2	143
Gambar 6.54	Tampak Depan.....	144
Gambar 6.55	Tampak Belakang	144
Gambar 6.56	Tampak Samping Kiri	145
Gambar 6.57	Tampak Samping Kanan	145
Gambar 6.58	Potongan A-A	146
Gambar 6.59	Potongan B-B	146
Gambar 6.60	Denah Klinik	147
Gambar 6.61	Tampak Depan dan Belakang.....	147
Gambar 6.62	Tampak Samping Kiri dan Kanan	148
Gambar 6.63	Potongan Klinik.....	148
Gambar 6.64	Denah Masjid.....	149
Gambar 6.65	Tampak Depan dan Samping Kanan	149
Gambar 6.66	Tampak Belakang Dan Samping kiri	150
Gambar 6.67	Denah Rumah Dinas Kabupaten	150
Gambar 6.68	Tampak Depan dan Belakang.....	151
Gambar 6.69	Tampak Samping Kanan dan Samping Kiri	151
Gambar 6.70	Potongan A-A.....	152
Gambar 6.71	Potongan B-B	152
Gambar 6.72	Tampak Depan dan S. Kanan (berkontur).....	153
Gambar 6.73	Potongan A-A (berkontur).....	153
Gambar 6.74	Potongan B-B (berkontur)	154
Gambar 6.75	Denah Anjungan.....	154
Gambar 6.76	Tampak Depab dan Belakang.....	155
Gambar 6.77	Tampak Samping Kanan dan Kiri	155
Gambar 6.78	Potongan A-A.....	156
Gambar 6.79	Potongan B-B	156
Gambar 6.80	Denah MCK.....	157
Gambar 6.81	Tampak Depan dan Samping Kiri	157

Gambar 6.82	Tampak Samping Kanan dan Belakang	158
Gambar 6.83	Potongan MCK.....	158
Gambar 6.84	Denah Dan tampak Pos Satpam	159
Gambar 6.85	Potongan	159
Gambar 6.86	Gambar Kerja Gerobak.....	160
Gambar 6.87	Rencana Air Bersih Kawasan	161
Gambar 6.88	Rencana Drainase Kawasan	161
Gambar 6.89	Rencana Instalasi Listrik Kawasan.....	162
Gambar 6.90	Rencana Titik Lampu Kawasan.....	162
Gambar 6.91	Detail Lampu Jalan.....	163
Gambar 6.92	Rencana Titik Hydran.....	163
Gambar 6.93	Rencana Evakuasi.....	164
Gambar 6.94	Rencana Titik Tong sampah	164
Gambar 6.95	Perspetif Keseluruhan Kawasan	165
Gambar 6.96	Perspetif Keseluruhan Kawasan	165
Gambar 6.97	Perspetif Keseluruhan Kawasan	166
Gambar 6.98	Perspektif Gerbang	166
Gambar 6.99	Perspektif Area Outbond	167
Gambar 6.100	Perspektif Taman Arboretum	167
Gambar 6.101	Perspektif Museum.....	168
Gambar 6.102	Perspektif Penginapan	168
Gambar 6.103	Perspektif Anjungan	169
Gambar 6.104	Perspektif Bangunan Pengelola Bumper	169
Gambar 6.105	Perspektif Banguan Aula	170
Gambar 6.106	Interior Aula	170
Gambar 6.107	Interior Museum	171
Gambar 6.108	Interior Ruang Pembimpin	171
Gambar 6.109	Interior Ruang Rapat	172

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Gambaran umum pelaksanaan kegiatan.....	27
Tabel 2.2	Kesimpulan Studi banding obejk sejenis	49
Tabel 3.1	Kesimpulan Studi Banding Tema Sejenis.....	65
Tabel 4.1	Pengunjung dan Aktifitas	77
Tabel 4.2	Aktivitas dan Kebutuhan Ruang	82
Tabel 4.3	Kebutuhan Besar Ruang Kantor Pengelola.....	84
Tabel 4.4	Kebutuhan Penginapan.....	85
Tabel 4.5	Kebutuhan Besar Ruang Kantor Pengelola Outbond	86
Tabel 4.6	Kebutuhan Besar Ruang Museum	87
Tabel 4.7	Kebutuhan Besar Ruang dan Fasilitas Bumi Perkemahan	88
Tabel 4.8	Pedoman Teknis SRP	88
Tabel 4.9	Kebutuhan Fasilitas Ruang Luar	89
Tabel 4.10	Rekapitulasi Besar Ruang.....	89
Tabel 5.1	Penentuan Satuan Parkir.....	92
Tabel 5.2	Pondasi	97
Tabel 5.3	Soft Material.....	106
Tabel 5.4	Hard Material	108

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pemuda sebagai salah satu tonggak keberhasilan dalam suatu negara, oleh karena itu pemuda harus diberikan pendidikan yang membentuk karakter, seperti kedisiplinan, kesopanan, patuh terhadap aturan, kreatifitas, dan kecakapan befikir. Salah satu cara yang dapat merealisasikan hal tersebut dengan mengikuti organisasi pramuka. Pramuka adalah singkatan dari Praja Muda Karana, sebuah organisasi yang merupakan wadah proses pendidikan kepramukaan yang dilaksanakan di Indonesia. (Setyawan,2019). Menurut Undang-undang nomor 12 tahun 2010 tentang Gerakan Pramuka pada Bab II pasal 4 menjelaskan bahwa gerakan pramuka bertujuan untuk membentuk setiap pramuka agar memiliki kepribadian yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, berjiwa patriotik, taat hukum, disiplin, menjunjung tinggi nilai-nilai luhur bangsa, dan memiliki kecakapan hidup sebagai kader bangsa dalam menjaga dan membangun negara Kesatuan Republik Indonesia, mengamalkan Pancasila, serta melestarikan lingkungan hidup.

Salah satu kegiatan dalam kepramukaan adalah perkemahan, sedangkan tempat yang mewadahi kegiatan ini adalah bumi perkemahan. Bumi perkemahan adalah sebuah kawasan yang terdapat lapangan yang memiliki fasilitas pendukung berupa kamar mandi, toilet, area berkegiatan *outdoor* dan beberapa tempat perkemahan mensyaratkan adanya aula untuk mendukung kegiatan *indoor*. Bumi perkemahan seperti ini biasanya kegiatan pramuka, *outing*, *outbond* serta kegiatan orientasi kampus. (Prasetyo.dkk,2015),

Provinsi Aceh yang merupakan salah satu provinsi di Indonesia turut serta dalam menjalankan amanat undang-undang nomor 12 tahun 2010

tentang gerakan pramuka. Salah satu amanah yang dilakukan oleh pemerintah Aceh adalah memfasilitasi kegiatan kepramukaan dalam suatu tempat yang bernama bumi perkemahan Seulawah *scout camp*. Berdasarkan data yang diperoleh di website pramukaaceh.or.id di Provinsi Aceh pada tahun 2021 terdapat 23 kwartir cabang (kwarcab), 7435 gugus depan, 12.285 pembina dan 90.054 peserta didik. Hal ini membuktikan besarnya minat dan antusiasme pemuda untuk mengikuti kegiatan kepramukaan sehingga perlu juga keseriusan Pemerintah Aceh dalam mewadahi aktifitas kepramukaan tersebut.

Bumi perkemahan Seulawah *scout camp* berada di Kecamatan Muara Tiga Kabupaten Pidie. Tepatnya di 78 KM dari Kota Banda Aceh, berada di jalan negara Medan-Banda Aceh. Pada tanggal 30 November 2010 pernah diadakan kegiatan perkemahan wirakarya nasional di Bumi perkemahan Seulawah *scout camp*. Kegiatan ini dibuka oleh presiden Susilo Bambang Yudhoyono sekaligus meresmikan Bumi perkemahan Seulawah *scout camp*. Walaupun sudah diresmikan oleh presiden Susilo Bambang Yudhoyono pada tanggal 30 november 2010, pembangunan kawasan perkemahan ini belum sepenuhnya terealisasi. Namun kawasan perkemahan ini sudah digunakan walaupun fasilitas sarana dan prasarana belum lengkap (Wibowo,2010).

Dikutip dari berita Acehportal.com, pada tahun 2018 sempat dilakukan renovasi terhadap kawasan bumi perkemahan ini. Renovasi yang dilakukan antara lain rehap atap, plafon dan pengecatan. akan tetapi renovasi tersebut tidak memberikan perubahan yang baik. Saat ini kondisi kawasan bumi perkemahan ini sangat memprihatinkan, semak belukar ada dimana-mana bahkan kondisi lapangan dipenuhi dengan semak belukar. Kawasan bumi perkemahan ini sudah jarang digunakan bahkan ditelantarkan.



Gambar 1. 1 Kondisi Eksisting Lapangan

(Sumber : Domkumentasi pribadi)



Gambar 1. 2 Kondisi Eksisting Jalan

(sumber : Dokumentasi pribadi)

Mengingat letaknya yang sangat strategis pada jalur jalan nasional yang menghubungkan kabupaten Aceh Besar dan Pidie, dengan potensi alam yang masih asri dan mempunyai suasana berbeda dari suasana perkotaan, maka kawasan Bumi perkemahan Seulawah *scout camp* juga mempunyai potensi untuk dijadikan area rekreasi. Dengan adanya area rekreasi yang dibuka untuk umum akan menjadi salah satu upaya agar Bumi perkemahan Seulawah *scout camp* tidak terbengkalai ketika tidak berlangsungnya kegiatan kepramukaan. Oleh karena itu perlu adanya revitalisasi kawasan Bumi perkemahan Seulawah *scout camp* agar dapat memfasilitasi kegiatan kepramukaan baik dalam skala daerah maupun

nasional sebagai kegiatan utama dan juga area rekreasi masyarakat sebagai kegiatan penunjang.

Pada rancangan bumi perkemahan Seulawah *scout camp* ini menggunakan pendekatan tema arsitektur rekreatif dimana arsitektur rekreatif adalah seni bangunan yang dalam perancangannya didasari oleh metode ekspresi rekreasi dengan tujuan untuk dapat menjelaskan dan mengaplikasi unsur – unsur penting dari rekreasi, pramuka sendiri merupakan kegiatan yang banyak melakukan aktifitas yang rekreatif, seperti melakukan permainan-permainan bersama dan melakukan kegiatan *outbond*. Maka dari itu tema rekreatif sangat cocok diterapkan di perancangan kawasan bumi perkemahan Seulawah *scout camp* karena sangat kontekstual dengan kegiatan- kegiatan kepramukaan.

1.2 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan dalam revitalisasi kawasan Bumi Perkemahan Seulawah *Scout camp* sebagai berikut:

- a. Mengembalikan nilai kawasan bumi perkemahan seulawah *scout camp* agar layak digunakan kembali.
- b. Mendesain kawasan bumi perkemahan Seulawah *scout camp* agar dapat mendukung berbagai fungsi dalam setiap kegiatan kepramukaan baik dalam skala daerah maupun nasional.
- c. Merancang sebuah kawasan pramuka yang juga dapat digunakan sebagai area rekreasi pada saat kegiatan pramuka tidak berlangsung.

1.3 Masalah perancangan

Adapun tujuan dalam Revitalisasi Kawasan Bumi Perkemahan Seulawah *Scout camp* sebagai berikut:

- a. Bagaimana mengembalikan nilai kawasan bumi perkemahan seulawah *scout camp* ?

- b. Bagaimana mendesain kawasan bumi perkemahan Seulawah *scout camp* agar dapat mendukung berbagai fungsi dalam setiap kegiatan kepramukaan baik dalam skala daerah maupun nasional?
- c. Bagaimana merancang sebuah kawasan pramuka yang juga dapat digunakan sebagai area rekreasi pada saat kegiatan pramuka tidak berlangsung?

1.4 Pendekatan

Metode pendekatan yang digunakan dalam perancangan ini adalah sebagai berikut:

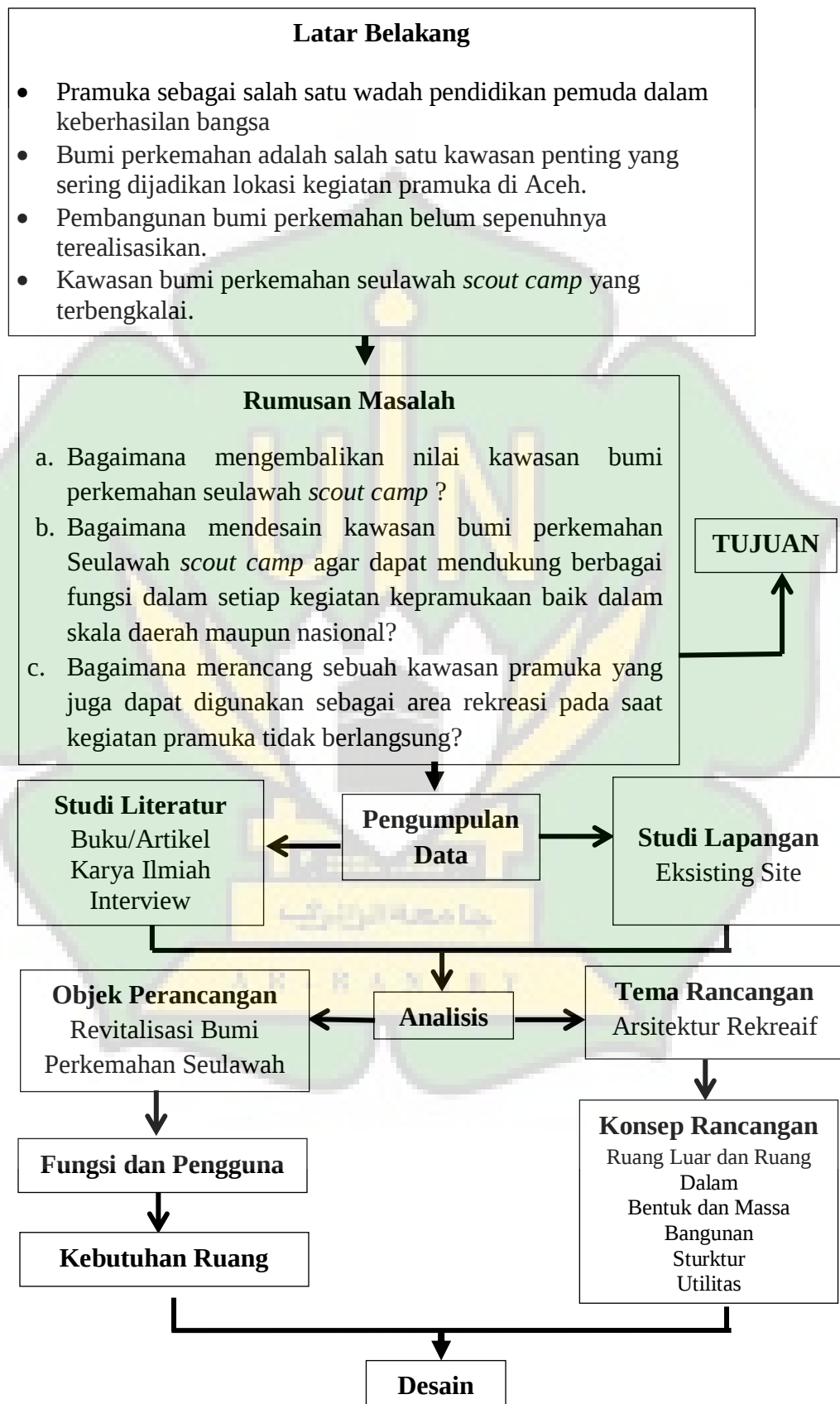
1. Studi Lapangan
Mengumpulkan data awal berupa kondisi lingkungan sekitar dan observasi langsung ke lokasi Bumi Perkemahan Seulawah *Scout camp*.
2. Studi Literatur
Mengumpulkan data dengan cara melakukan studi kepustakaan, internet serta wawancara dengan instansi yang bersangkutan sebagai penunjang dari proses Revitalisasi Bumi Perkemahan Seulawah *Scout camp*.
3. Studi Banding Perancangan Sejenis
Membandingkan objek yang akan dirancang dengan objek yang telah dibangun/sejenis.

1.5 Batasan Perancangan

Batasan perancangan meliputi:

1. Lokasi eksisting Bumi Perkemahan Seulawah *Scout camp*.
2. Kawasan bumi perkemahan dibatasi dengan memenuhi standar kegiatan pramuka.
3. Bangunan massa banyak.
4. Perancangan ini juga dapat mewadahi aktifitas diluar kegiatan kepramukaan.
5. Perancangan dibatasi oleh penerapan tema yang akan digunakan dalam perancangan, yaitu arsitektur rekreatif.

1.6 Kerangka Pikir



1.7 Sistematika Laporan

Adapun sistematika dalam penulisan Laporan Seminar Perancangan ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang dari Revitalisasi Kawasan Bumi Perkemahan Seulawah Scout camp, tujuan, masalah perancangan, metode pendekatan, batasan perancangan, kerangka pikir dan sistematika penulisan laporan.

BAB II DESKRIPSI OBJEK RANCANGAN

Berisi berbagai pengertian dan tinjauan tentang kasus perencanaan, data mengenai lokasi perancangan, termasuk rencana tata ruang wilayah yang didalamnya berisi KDB, KLB, program ruang dan kebutuhan ruang.

BAB III ELABORASI TEMA

Menjelaskan latar belakang pemilihan dan pengertian tema perancangan, interpretasi tema, dan studi banding proyek dengan tema sejenis sehingga menghasilkan kesimpulan tentang penjelasan tema.

BAB IV ANALISA

Menganalisis permasalahan yang telah dirumuskan terdiri dari analisis fungsional, analisis kondisi lingkungan analisis sistem struktur, dan analisis sistem utilitas sehingga menghasilkan kesimpulan analisis yang digunakan pada tahap perancangan.

BAB V KONSEP PERANCANGAN

Tahap penyelesaian masalah yang telah dianalisis melalui tahapan konsep dasar, konsep perancangan tapak, dan konsep perancangan bangunan.

BAB II

DESKRIPSI OBJEK RANCANGAN

2.1 Tinjauan Umum objek rancangan

2.1.1 Tinjauan Revitalisasi

1. Pengertian Revitalisasi

Menurut Peraturan Menteri Pekerjaan Umum No. 18 tahun 2010 tentang Pedoman Revitalisasi Kawasan, revitalisasi adalah upaya untuk meningkatkan nilai lahan/ kawasan melalui pembangunan kembali dalam suatu kawasan yang dapat meningkatkan fungsi kawasan sebelumnya. Revitalisasi adalah upaya untuk memvitalkan kembali suatu kawasan atau bagian kota yang dulunya pernah vital/hidup, akan tetapi kemudian mengalami kemunduran/degradasi. Skala revitalisasi ada tingkatan makro dan mikro. Proses revitalisasi sebuah kawasan mencakup perbaikan aspek fisik, aspek ekonomi dan aspek sosial. Pendekatan revitalisasi harus mampu mengenali dan memanfaatkan potensi lingkungan (sejarah, makna, keunikan lokasi dan citra tempat) (Danisworo, 2002). Revitalisasi juga memiliki pengertian yaitu upaya dan daya menghidupkan kembali lingkungan, kawasan dan bangunan dengan penataan fisik, baik terhadap bangunan-bangunan maupun infrastrukturnya, agar bisa memberikan nilai tambah pada kegiatan ekonomi, sosial, kebudayaan dan permukiman secara umum. artifak bersejarah di dalam revitalisasi perkotaan akan menjadi komponen penting yang merangsang pertumbuhan interaksi kegiatan sosial, budaya dan ekonomi (Wiryomartono, 2002).

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa revitalisasi adalah upaya untuk menghidupkan kembali kawasan, lingkungan dan bangunan yang dapat meningkatkan nilai kawasan, lingkungan dan bangunan.

1. Tahapan Revitalisasi

Menurut Prasetyo (2012), Sebagai sebuah kegiatan yang sangat kompleks, revitalisasi terjadi melalui beberapa tahapan dan membutuhkan kurun waktu tertentu serta meliputi hal - hal sebagai berikut :

1. Intervensi Fisik

Mengingat citra kawasan sangat erat kaitannya dengan kondisi visual kawasan khususnya dalam menarik kegiatan dan pengunjung, intervensi fisik ini perlu dilakukan. Intervensi fisik mengawali kegiatan fisik revitalisasi dan dilakukan secara bertahap, meliputi perbaikan dan peningkatan kualitas dan kondisi fisik bangunan, tata hijau, sistem penghubung, system tanda/reklame dan ruang terbuka kawasan (*urban realm*). Isu lingkungan (*environmental sustainability*) pun menjadi penting, sehingga intervensi fisik pun sudah semestinya memperhatikan konteks lingkungan. Perencanaan fisik tetap harus dilandasi pemikiran jangka panjang.

2. Revitalisasi Ekonomi

Revitalisasi yang diawali dengan proses peremajaan artefak urban harus mendukung proses rehabilitasi kegiatan ekonomi. Dalam konteks revitalisasi perlu dikembangkan fungsi campuran yang bisa mendorong terjadinya aktifitas ekonomi dan sosial (*vitalitas baru*).

3. Revitalisasi Sosial/Institusional

Revitalisasi sebuah kawasan akan terukur bila mampu menciptakan lingkungan yang menarik. Kegiatan tersebut harus berdampak positif serta dapat meningkatkan dinamika dan kehidupan sosial masyarakat/warga (*public realms*). Kegiatan perancangan dan pembangunan kota untuk

menciptakan lingkungan sosial yang berjati diri (*place making*) dan hal ini pun selanjutnya perlu didukung oleh suatu pengembangan institusi yang baik.

Dalam laporan revitalisasi bumi perkemahan ini berada dalam ketiga tahap yang telah disebutkan diatas, antara lain tahapan intervensi fisik yaitu meliputi perbaikan dan peningkatan kualitas dan kondisi fisik bangunan dan kawasan bumi perkemahan. Kemudian tahapan revitalisasi ekonomi karena dalam bumi perkemahan seulawah *scout camp* ini terdapat kegiatan wisata, dalam kegiatan wisata tersebut terdapat kegiatan ekonomi yang dapat menghidupkan kawasan bumi perkemahan Seulawah *scout camp*. Kemudian yang terakhir tahapan revitalisasi sosial/institusional dimana pada kawasan ini warga setempat akan dilibatkan dalam pengelolaan bumi perkemahan Seulawah *scout camp* yang pada akhirnya akan meningkatkan dinamika dan kehidupan sosial masyarakat setempat.

2. Langkah-Langkah Revitalisasi

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam proses revitalisasi kawasan berdasarkan peraturan Menteri Pekerjaan Umum No. 18/PRT/M/2010 adalah sebagai berikut:

1. Menentukan kriteria hal yang akan dilakukan revitalisasi, kriteria tersebut diantaranya adalah pemilihan sistem yang akan direvitalisasi, serta melihat seberapa besar penurunan produktivitas kerja.
2. Memberikan penilaian terhadap hal yang akan direvitalisasi, meliputi vitalitas sistem yang akan dibuat serta penilaian terhadap produktivitas kerja dari sistem yang akan dijalankan.
3. Melihat potensi keberhasilan revitalisasi dengan cara mempertimbangkan keefektifan hasil dari revitalisasi yang telah dibuat dengan membuat rancangan dari sistem yang akan direvitalisasi.
4. Pengelompokan kegiatan, serta kompleksitas hal yang akan direvitalisasi.

2.1.2 Tinjauan Bumi Perkemahan

1. Pengertian Bumi perkemahan

Menurut Kusnadi (2015), Bumi perkemahan adalah sebuah lahan yang memenuhi standar mendirikan tenda untuk berteduh dan melakukan kegiatan berkemah. Melalui bumi perkemahan, kegiatan menikmati alam dan mengembangkan bakat serta keterampilan yang dapat dilakukan. Kegiatan-kegiatan tersebut dilakukan melalui fungsi konservasi, pendidikan, dan pariwisata. Menurut peraturan pariwisata Republik Indonesia Nomor 24 tahun 2015, Pasal 1, No 2 menyatakan bahwa bumi perkemahan adalah tempat di alam terbuka, dimana para pemakai dapat mendirikan kemah-kemah untuk keperluan bermalam dan melakukan kegiatan sesuai dengan motivasinya.

Jadi perkemahan pada dasarnya adalah suatu lahan yang difungsikan untuk kegiatan berkemah. Alam yang memiliki pemandangan dan keadaan yang menarik dan indah sering kali menjadi faktor utama untuk menjadi tempat berkemah, baik secara alami dan buatan.

2. Prinsip Prinsip Pembangunan Bumi Perkemahan

Prinsip-prinsip pembangunan bumi perkemahan menurut Perlindungan Hutan dan Pelestarian Alam (PHPA) (1986), adalah sebagai berikut :

2. Layout bumi perkemahan harus seminimal mungkin mengubah alam lingkungan.
3. Penyebaran areal tidak terlalu luas agar dapat dikendalikan secara efektif.
4. Pembangunan dan pemanfaatannya tidak akan menimbulkan kerusakan atau menurunkan potensi ekosistem lingkungan.
5. Harus mampu memberikan perlindungan dan keamanan yang cukup terhadap areal bumi perkemahan.

6. Mempunyai fasilitas dan akomodasi yang memadai bagi kepuasan pengguna areal bumi perkemahan.
7. Mudah dikelola tanpa memerlukan biaya tinggi oleh pihak pengelola.

3. Jenis Jenis Bumi Perkemahan

Jenis bumi perkemahan menurut Sriyanto dkk. (1988), dibedakan sebagai berikut:

1. Bumi perkemahan sederhana dengan ciri pengelolaan ekstensif, luas 0,25 ha, dikembangkan secara terbatas, suasana alami untuk petualangan, modifikasi Sumberdaya alam minimal dan memberi kenyamanan bagi pengguna. Fasilitas yang tersedia adalah areal perkemahan, sarana sanitasi, jalan setapak, pos jaga, dan gudang.
2. Bumi perkemahan sedang dengan pengelolaan semi intensif dengan luas 1-2 ha, dikembangkan secara terbatas, modifikasi Sumberdaya secukupnya, dan memberi kenyamanan bagi pekemah. Fasilitas yang tersedia adalah areal perkemahan, areal api unggun, areal upacara, dapur umum, jalan setapak, reservoir air, pondok jaga, dan gudang.
3. Bumi perkemahan lengkap dengan ciri pemeliharaan intensif, luas 2-3 ha, modifikasi sumber daya secukupnya. Fasilitas yang tersedia terdiri dari sarana akomodasi, areal perkemahan, arena api unggun, arena ketangkasan, sarana sanitasi, reservoir air, jalan setapak, jalan mobil, area parkir, pintu gerbang, dapur umum, pusat informasi, pondok jaga, dan pusat pertolongan pertama pada kecelakaan. Tempat berkemah adalah tempat untuk menginap dengan menggunakan tenda, beserta kendaraan kemah dan segenap aktifitas di luar perkemahan *outdoor living*. Dalam kondisi seperti ini tanah harus dapat dilewati berulang kali oleh manusia atau secara terbatas oleh kendaraan.

Dari ketiga jenis bumi perkemahan tersebut diatas, penulis mengambil bumi perkemahan jenis yang ketiga untuk diterapkan pada bumi perkemahan Seulawah *scout camp* dengan menyediakan fasilitas areal perkemahan, arena api unggun, arena ketangkasan, sarana sanitasi, reservoir air, jalan setapak, jalan mobil, area parkir, pintu gerbang,, pusat informasi, pondok jaga, dan pusat pertolongan pertama pada kecelakaan.

2.1.3 Tinjauan Pramuka

1. Pengertian Pramuka

Gerakan Pramuka adalah organisasi yang dibentuk oleh pramuka untuk menyelenggarakan pendidikan kepramukaan. Pramuka adalah warga negara Indonesia yang aktif dalam pendidikan kepramukaan serta mengamalkan Satya Pramuka dan Darma Pramuka. Pendidikan Kepramukaan adalah proses pembentukan kepribadian, kecakapan hidup, dan akhlak mulia pramuka melalui penghayatan dan pengamalan nilai-nilai kepramukaan (Undang-undang Nomor 12 Tahun 2010 Tentang Gerakan Pramuka, pasal 1).

Sedangkan yang dimaksud "kepramukaan" adalah proses pendidikan di luar lingkungan sekolah dan di luar lingkungan keluarga dalam bentuk kegiatan menarik, menyenangkan, sehat, teratur, terarah, praktis yang dilakukan di alam terbuka dengan Prinsip Dasar Kepramukaan dan Metode Kepramukaan, yang sasaran akhirnya pembentukan watak, akhlak dan budi pekerti luhur. Kepramukaan adalah sistem pendidikan kepanduan yang disesuaikan dengan keadaan, kepentingan dan perkembangan masyarakat dan bangsa Indonesia.(Firmansyah.2015). Menurut World Organization of The Scout Movement (WOSM) atau biasa

disebut dengan gerakan Pandu Dunia kegiatan ini merupakan wadah untuk kegiatan edukatif yang menarik dan rekreatif.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pramuka adalah nama organisasi kepanduan yang bertugas menyelenggarakan pendidikan di luar sekolah bagi anak-anak dan pemuda bangsa agar mereka memiliki ketangguhan, keberanian, memiliki kepribadian baik dan aktif dalam pembangunan di masyarakat.

2. Metode Pramuka

Menurut Yusuf & Yustini (2016) dalam bukunya yang berjudul Panduan Wajib Pramuka, metode kepramukaan yaitu :

1. Metode kepramukaan merupakan cara belajar interaktif progresif melalui :
 - a. Pengalaman kode kehormatan pramuka
 - b. Belajar sambil melakukan
 - c. Kegiatan berkelompok, bekerjasama, dan berkompetisi
 - d. Kegiatan yang menarik dan menantang
 - e. Kegiatan di alam terbuka
 - f. Kehadiran orang dewasa yang memberikan bimbingan, dorongan, dan dukungan
 - g. Penghargaan berupa tanda kecakapan, dan
 - h. Satuan terpisah antara putra dan putri
2. Metode kepramukaan merupakan prosedur dan cara untuk mengimplementasikan nilai dan prinsip dasar kepramukaan.
3. Setiap unsur dalam metode kepramukaan memiliki fungsi pendidikan spesifik, yang secara bersama-sama dan keseluruhan saling memperkuat dan menunjang tercapainya tujuan pendidikan kepramukaan.

4. Kegiatan dalam kepramukaan

Menurut Firmansyah (2015), dalam bukunya yang berjudul Panduan Resmi Pramuka ada beberapa kegiatan dalam kepramukaan. Di bawah ini adalah beberapa contoh kegiatan kepramukaan berdasarkan golongannya :

1) Pramuka Siaga:

Pramuka siaga adalah kegiatan pramuka yang dilaksanakan oleh anak yang berumur 7-10 tahun. Pertemuan Pramuka Siaga diselenggarakan dalam bentuk permainan bersama, pameran Siaga, pasar Siaga (simulasi situasi di pasar yang diperankan oleh Pramuka Siaga), darmawisata, pentas seni siaga, karnaval, perkemahan satu hari (Persari).



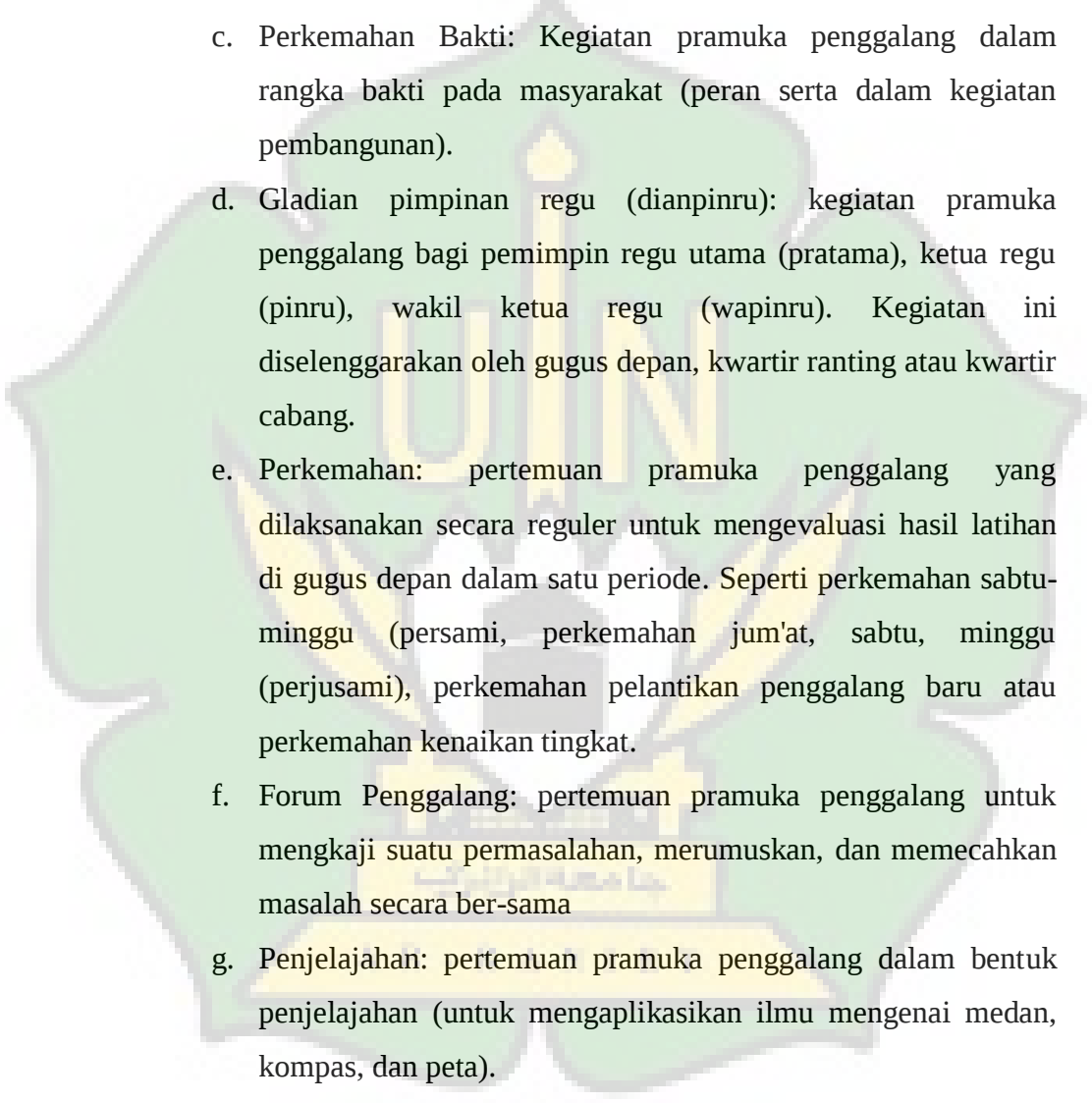
Gambar 2.1 Pemain Regu

(Sumber : <https://sangpandusejati.blogspot.com>)

2) Pramuka Penggalang:

Pramuka penggalang adalah pramuka yang dilaksanakan oleh anak berumur 11-15 tahun. kegiatan yang dilakukan oleh pramuka penggalang yaitu :

- a. Jambore : pertemuan pramuka penggalang dalam bentuk perkemahan besar. seperti jambore ranting, jambore cabang, jambore daerah, jambore nasional, jambore dunia.

- 
- b. Lomba Tingkat (LT): Pertemuan pramuka penggalang dalam bentuk perlombaan. lomba ini dilaksanakan dalam bentuk perkemahan. LT-I (tingkat Gugus Depan), LT-II (tingkat Kwartir Ranting), LT-III (tingkat Kwartir Cabang), LT-IV (tingkat Kwartir Daerah), LT-V (tingkat Kwartir Nasional).
 - c. Perkemahan Bakti: Kegiatan pramuka penggalang dalam rangka bakti pada masyarakat (peran serta dalam kegiatan pembangunan).
 - d. Gladian pimpinan regu (dianpinru): kegiatan pramuka penggalang bagi pemimpin regu utama (pratama), ketua regu (pinru), wakil ketua regu (wapinru). Kegiatan ini diselenggarakan oleh gugus depan, kwartir ranting atau kwartir cabang.
 - e. Perkemahan: pertemuan pramuka penggalang yang dilaksanakan secara reguler untuk mengevaluasi hasil latihan di gugus depan dalam satu periode. Seperti perkemahan sabtu-minggu (persami, perkemahan jum'at, sabtu, minggu (perjusami), perkemahan pelantikan penggalang baru atau perkemahan kenaikan tingkat.
 - f. Forum Penggalang: pertemuan pramuka penggalang untuk mengkaji suatu permasalahan, merumuskan, dan memecahkan masalah secara ber-sama
 - g. Penjelajahan: pertemuan pramuka penggalang dalam bentuk penjelajahan (untuk mengaplikasikan ilmu mengenai medan, kompas, dan peta).



Gambar 2.2 Kegiatan Pramuka Penjelajah

(Sumner : <https://www.nihbaca.com>)



Gambar 2.3 Kegiatan Bakti Masyarakat

(Sumber : <https://pendidikan.kulonprogokab.com>)

3) Pramuka Penegak dan Pandega

Pramuka penegak pramuka yang dilaksanakan oleh anggota yang berumur 16-20 dan pramuka pendega dilaksanakan oleh anggota yang berumur 21-25 tahun. Kegiatan yang dilaksanakan oleh pramuka penegak dan pendega sebagai berikut :

- a. Raimuna: pertemuan pramuka penegak-pandega dalam bentuk perkemahan besar. seperti, raimuna ranting, raimuna cabang, raimuna daerah, dan raimuna nasional.
- b. Gladian Pimpinan Satuan: kegiatan pramuka penegak-pandega bagi pemimpin sangga utama (pradana), ketua sangga, dan

wakil ketua sangga. kegiatan ini diselenggarakan oleh gugus depan, kwartir ranting atau kwartir cabang, kwartir daerah, dan kwartir nasional (dapat dilakukan jika dianggap perlu).

- c. Perkemahan: pertemuan pramuka penegak dan pandega yang dilaksanakan secara reguler untuk mengevaluasi hasil latihan di gugus depan dalam satu periode. seperti, perkemahan sabtu-minggu (persami, perkemahan jum'at, sabtu, minggu (perjusami).
- d. Perkemahan Wirakarya (PW): pertemuan pramuka penegak-pandega dalam bentuk perkemahan besar dalam rangka berintegrasi dengan masyarakat dan ikut serta dalam pembangunan. pw diadakan secara reguler oleh semua jajaran kwartir.
- e. Perkemahan Bakti: pertemuan pramuka penegak- pandega dalam bentuk perkemahan besar dalam rangka pengaplikasian pengetahuan, baik di gugus depan, saka (satuan karya) dalam bentuk bakti kepada masyarakat.
- f. Perkemahan Antara Saka (PERAN SAKA): kegiatan pramuka penegak-pandega dalam bentuk perkemahan besar bagi anggota satuan karya (saka) dalam bentuk perkemahan besar. (peran saka dapat dilakukan jika diikuti minimal dua satuan karya (SAKA) pramuka.
- g. Pengembaraan: pertemuan pramuka penegak- pandega dalam bentuk penjelajahan (untuk mengaplikasikan ilmu mengenai medan, kompas, peta, dan survival).
- h. Latihan Pengembangan Kepemimpinan (LPK): pertemuan pramuka penegak-pandega untuk menanamkan dan mengembangkan jiwa kepemimpinan bagi generasi muda agar kelak dapat mengelola kwartir dan diharapkan dikemudian hari dapat menjadi pimpinan dalam gerakan pramuka.

- i. Pelatihan Pengelolaan Dewan Kerja (PPDK): pertemuan pramuka penegak-pandega yang menjadi dewan kerja untuk memberikan pengetahuan dan cara mengelolah dewan kerja agar anggota dewan kerja dapat mengelolah dewan kerca secara efektif di wilayah binaannya.
- j. Ulang Janji: upacara pengucapan ulang janji (trisatya) bagi anggota pramuka penegak, pandega, dan anggota dewasa.



Gambar 2.4 Perkemahan Pramuka

(Sumber : <https://mhs.unikama.ac.id>)



Gambar 2.5 Pelatihan Pengembangan Kepemimpinan

(Sumber : <https://www.gontor.ac.id>)



Gambar 2.6 Malam Kebersamaan Api Unggun

(Sumber : <https://www.gontor.ac.id>)

5. Satuan Karya

Menurut Firmansyah (2015), dalam sistem kepramukaan di Indonesia terdapat wadah pendidikan guna menyalurkan minat, mengembangkan bakat dan pengalaman para pramuka dalam berbagai bidang ilmu pengetahuan dan teknologi yaitu Satuan Karya (SAKA) Pramuka, yang mulai diperkenalkan pada tingkat Pramuka Penegak, terdapat 8 Satuan Karya dimana saka tersebut dibawah naungan dinas pemerintah diantara yaitu :

1. Satuan karya wanabakti adalah wadah bagi pramuka penegak dan pandega untuk melaksanakan kegiatan nyata, produktif dan bermanfaat dalam rangka menanamkan rasa tanggungjawab terhadap pelestarian sumberdaya alam dan lingkungan hidup. saka wanabakti meliputi 4 (empat) krida, yaitu: Krida Tata Wana, Krida Reksa Wana, Krida Bina Wana, Krida Guna Wana.
2. Satuan Karya Bhayangkara adalah wadah kegiatan kebhayangkaraan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan praktis dalam bidang keamanan dan ketertiban masyarakat, guna menumbuhkan kesadaran berperan serta dalam pembangunan nasional. Saka bhayangkara meliputi 4

(empat) krida, yaitu : krida ketertiban masyarakat, krida lalu lintas, krida pencegahan dan penanggulangan bencana, krida tindakan pertama tempat kejadian perkara (TPKP)

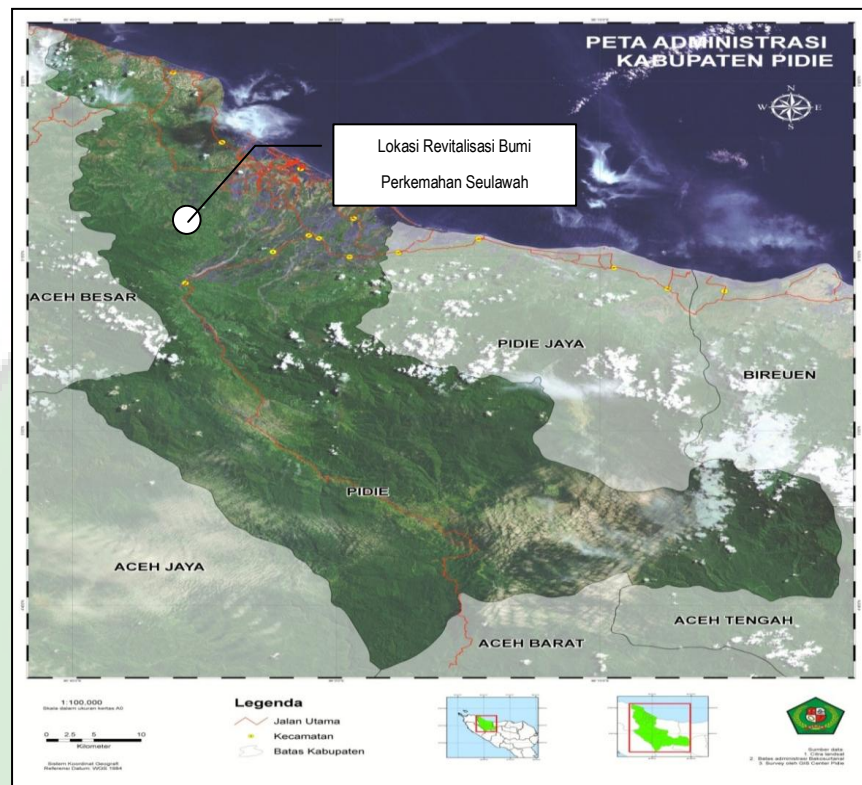
3. Satuan Karya Bahari adalah wadah bagi pramuka yang menyelenggarakan kegiatan-kegiatan nyata, produktif dan bermanfaat dalam rangka menanamkan rasa cinta dan menumbuhkan sikap hidup yang berorientasi kebaharian termasuk laut dan perairan dalam. Saka bahari meliputi 4 (empat) krida, yaitu : krida sumberdaya bahari, krida jasa bahari, krida wisata bahari, krida reksa bahari
4. Satuan Karya Dirgantara adalah wadah kegiatan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan praktis di bidang kedirgantaraan guna menumbuhkan kesadaran untuk membaktikan dirinya dalam pembangunan nasional. Saka Dirgantara meliputi 3 (tiga) krida, yaitu : krida olahraga dirgantara, krida pengetahuan dirgantara, krida jasa kedirgantaraan
5. Satuan Karya Bhakti Husada adalah wadah pengembangan pengetahuan, pembinaan keterampilan, penambahan pengalaman dan pemberian kesempatan untuk membaktikan dirinya kepada masyarakat dalam bidang kesehatan. Tujuan dibentuknya Saka ini adalah untuk mewujudkan kader pembangunan di bidang kesehatan, yang dapat membantu melembagakan norma hidup sehat bagi semua anggota Gerakan Pramuka dan masyarakat di lingkungannya. Saka Bhakti Husada meliputi 5 (lima) krida, yaitu : krida bina lingkungan sehat, krida bina keluarga sehat, krida penanggulangan penyakit, krida bina gizi, krida bina obat.
6. Satuan Karya Taruna Bumi adalah wadah bagi para Pramuka untuk meningkatkan dan mengembangkan kepemimpinan, pengetahuan, pengalaman, keterampilan dan kecakapan para

anggotanya, sehingga mereka dapat melaksanakan kegiatan nyata dan produktif serta bermanfaat dalam mendukung kegiatan pembangunan pertanian. Saka Tarunabumi meliputi 5 krida, yaitu : krida pertanian dan tanaman pangan, krida pertanian tanaman perkebunan, krida perikanan, krida peternakan, krida pertanian tanaman hortikultura.

7. Satuan Karya Wirakartika adalah wadah kaum muda, sebagai patriot bangsa yang setia berbakti dan menjunjung tinggi nilai luhur bangsa dan tetap menjaga keutuhan NKRI. Saka Wirakartika meliputi 5 krida, yaitu krida survival, krida pioneer, krida mountainering, krida navigasi darat, krida bintal juang
8. Satuan Karya Kencana adalah wadah kegiatan dan pendidikan untuk meningkatkan pengetahuan keterampilan praktis dan bakti masyarakat, dalam bidang keluarga berencana, keluarga sejahtera dan pengembangan kependudukan.

2.2 Tinjauan khusus

2.2.1 Lokasi bumi perkemahan Seulawah



Gambar 2. 8 Peta Administrasi Kabupaten Pidie
Gambar 2.7 Lokasi bumi perkemahan Seulawah
(Sumber : Peta Administrasi Kabupaten Pidie)

Lokasi revitalisasi pembangunan Bumi Perkemahan Pramuka Seulawah di Kecamatan Muara Tiga Kabupaten Pidie. Secara geografis, Kabupaten Pidie merupakan bagian dari Provinsi Aceh, yang terletak pada posisi antara 04,300 - 04,600 Lintang Utara dan 95,75o – 96,20o Bujur Timur. Luas wilayah Kabupaten Pidie berdasarkan aspek administrasi mencakup wilayah daratan seluas 317.706,05 Ha, yang terdiri dari 23 kecamatan, 94 kemukiman dan 731 gampong, wilayah laut kewenangan sejauh 4 mil sejauh garis pangkal seluas 39.845,37 Ha, wilayah udara di atas daratan dan laut kewenangan, serta termasuk ruang di dalam bumi di bawah wilayah daratan dan laut kewenangan, dengan batas-batas wilayah Kabupaten Pidie, meliputi:

- Sebelah Timur : Berbatasan dengan Kabupaten Pidie Jaya, Bireuen, Aceh Barat dan Aceh Tengah;
- Sebelah Barat : Berbatasan dengan Kabupaten Aceh Besar dan Aceh Jaya;
- Sebelah Utara : Berbatasan dengan Selat Malaka, Pidie Jaya dan Bireuen; dan
- Sebelah Selatan : Berbatasan dengan Kabupaten Aceh Tengah, Aceh Barat, Aceh Jaya dan Aceh Besar.

2.2.2 Kegiatan yang pernah ada di bumi perkemahan Seulawah

1. Perkemahan wirakarya Nasional 2010

Perkemahan Wirakarya Nasional adalah kegiatan bakti pramuka yang berbentuk perkemahan dengan sasaran pembangunan masyarakat di tempat pelaksanaan kegiatan tersebut. meski jauh dari kesempurnaan namun setidaknya Gerakan Pramuka telah menunjukkan komitmen yang kuat dalam mewujudkan cita-cita tri satya dan dasa darma untuk ikut membangun masyarakat.

Berdasarkan petunjuk pelaksanaan (juklak) perkemahan wirakarya 2010 menyatakan bahwa kegiatan Perkemahan Wirakarya Nasional 2010 dilaksanakan selama 8 (delapan) hari pada tanggal 22 - 29 November 2010 di Bumi Perkemahan Seulawah *Scout camp*, Provinsi Aceh.

A. Jenis kegiatan

Jenis-jenis kegiatan pada PW Nasional 2010 merupakan kegiatan-kegiatan yang dapat meningkatkan semangat dan jiwa gotong royong baik antar sesama anggota gerakan pramuka maupun dengan masyarakat umum. Diharapkan setelah mengikuti kegiatan PW Nasional 2010, para peserta mendapat wawasan baru, pengetahuan dan pengalaman baru, dapat meningkatkan rasa cinta

terhadap alam, serta dapat ikut membangun masyarakat. Berdasarkan petunjuk pelaksanaan (juklak) perkemahan wirakarya 2010 Jenis-jenis Kegiatan dalam PW Nasional 2010, antara lain :

1. *General & Brotherhood Activities* / Kegiatan Umum & Persaudaraan
 - a. Upacara.
 - b. Apel
 - c. Ibadah keagamaan
 - d. Olahraga
 - e. Corve
 - f. upacara api unggun
 - g. Malam kesenian
 - h. Malam spritual
2. Kegiatan Bakti Utama
 - a. Bakti Fisik
 1. *Water*
 - a) *Well Rehab*
 - b) *Drilling*
 - c) *Pumping*
 2. *Sanitation*
 - a. Pembangunan Sarana MCK
 - b. Pembangunan Drainase
 - c. Pembangunan Jalan Akses ke Dayah
 - b. Bakti Non Fisik
 - 1) *Hygiene Sagination Promotion (HSP)*
 - 2) *Water Quality Test*
3. Kegiatan Bakti Penunjang
 - a. Bakti Fisik
 - 1) Penanaman Apotik Hidup

- 
- 2) Dusun Bersih, Dusun Sehat
- 3) Peremajaan Meunasah
- b. Bakti Non Fisik
- 1) Aceh Green Promotion
- 2) Sosialisasi Anti Narkoba
4. Kegiatan Pengetahuan dan Ketrampilan
- a. Workshop Tarian Saman
- b. Pembuatan Sulam Kasab
- c. Pembuatan Timphan
- d. Pembuatan Kekarah
5. Kegiatan Giat Wisata
- a. Wisata Sabang
- b. Wisata Tsunami
6. Kegiatan Pendukung
- a. Kegiatan Pimpinan Kontingen Daerah (Pinkonda)
- b. Kegiatan Pembina pendamping (Bindamping)

B. Gambaran umum pelaksanaan kegiatan

NO	Hari, Tanggal	Pagi	Siang	Malam
1	Minggu, 21 November 2010	1. Kedatangan Peserta 2. Pendaftaran Ulang		1. Pembukaan Malam Kesenian (Ceremony) 2. Welcome Party
2	Senin, 22 November 2010	1. Adat Ambalan BTI 2. Upacara Pembukaan	1. Tarian 2. Massal, 3. Karnaval, 4. Giat Persaudaraan	Malam Kesenian Nasional
3	Selasa, 23 November 2010	Giat Bakti Main Camp Giat Bakti Subcamp Giat Pengetahuan dan Ketrampilan Giat Wisata Kegiatan Penunjang		1. Anjongsana 2. Malam Kesenian Kekerabatan dan Persaudaraan
4	Rabu, 24 November 2010			Malam Kesenian Nasional
5	Kamis, 25 November			1. Pengajian Yasin Bersama
6	Jum'at, 26 November			Malam Kesenian Nasional
7	Sabtu, 27 November			Malam Kesenian Kekerabatan dan
8	Minggu, 28 November 2010			1. Api Unggun 2. Malam Bhineka Tunggal Ika
9	Senin, 29 November 2010	1. Adat Ambalan Bhinneka Tunggal Ika 2. Upacara Penutupan	Sampai Berjumpa kembali	

Tabel 2.1 Gambaran umum pelaksanaan kegiatan

(Sumber : petunjuk pelaksanaan perkemahan wirakarya 2010)

2. Linux Camp

Komunitas Pengguna Linux Aceh (KPLI) melaksanakan IT Linux Camp di bumi perkemahan Seulawah scot camp yang berlangsung selama 2 hari yakni tanggal 24-25 Maret 2011 yang diadakan oleh KPLI Aceh. Meskipun acaranya sangat sederhana akan tetapi acara ini berlangsung dengan sukses dan penuh keakraban antar komunitas linux yang berada di Aceh. Peserta yang mengikuti linux camp ini berasal dari Universitas syahkuala, LP3I, AMIKI, Politeknik Aceh, Politeknik Negeri Lhokseumawe, Linux rencong serta peserta yang datang mewakili instansi pemerintah. Acara ini menyelenggarakan workshop yang memberi pengetahuan dasar tentang linux, cara membangun sebuah jaringan dengan linux, Linux Graphic menggunakan blender sampai dengan hacking

menggunakan sistem operasi Linux.(Munawir,2011) berikut gambar-gambar kegiatan pada saat Linux camp di bumi perkemahan Seulawah :



Gambar 2.9 Suasana Kegiatan

(Sumber : Munawir,2011)



Gambar 2.10 Suasana Kegiatan

(Sumber : Munawir,2011)



Gambar 2.11 Suasana Api Unggun

(Sumber : Munawir,2011)



Gambar 2.12 Sosialisasi

(Sumber : Munawir,2011)

3. Raimuna daerah V Aceh 2017

Raimuna adalah pertemuan pramuka penegak dan pramuka pandega dalam bentuk perkemahan. Raimuna daerah V Aceh di selenggarakan di bumi perkemahan Seulawah selama 3 hari 2 malam dari tanggal 05 mei – 07 mei 2017 yang dihadiri oleh beberapa anggota gerakan pramuka aceh.

Hari pertama peserta Raimuna daerah V Aceh melakukan upacara. Kegiatan ini diikuti oleh 14 Kwartir Cabang dengan jumlah keseluruhan peserta 419 orang dari berbagai Kwartir Cabang se provinsi Aceh.



Gambar 2.13 Pelaksanaan Upacara

(Sumber : Raimuna daerah V Aceh 2017)



Gambar 2.14 Pelaksanaan Upacara

(Sumber : Raimuna daerah V Aceh 2017)

hari berikutnya peserta Raimuna Daerah V Aceh melakukan *Scout Challenge*. para peserta menerima materi mengenai cara bersahabat

dengan ular dan cara membuat dan menerbangkan pesawat Aeromodelling yang terbuat dari kayu balsa dan gabus.



Gambar 2.15 Perlombaan Antar Regu

(Sumber : Raimuna daerah V Aceh 2017)



Gambar 2.16 Diskusi Kelompok

(Sumber : Raimuna daerah V Aceh 2017)

Pada hari terakhir peserta Raimuna daerah V Aceh menerima materi cara membuat panah kemudian belajar cara memanah dan juga para peserta menerima materi tentang cara membuat pancing dan kemudian memancing.



Gambar 2.17 Belajar Memanah

(Sumber : Raimuna daerah V Aceh 2017)



Gambar 2.18 Aktivitas Memancing

(Sumber : Raimuna daerah V Aceh 2017)

2.3 Tinjaun bangunan eksisting



Gambar 2.19 Pos Jaga

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 2.20 Jalan Pada Bumi Perkemahan Seulawah Scout Camp

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Jalan yang terdapat pada area bumi perkemahan Seulawah scout camp pun sudah dipenuhi dengan semak belukar dan tidak bisa dilewati dengan kendaraan.



Gambar 2.21 Panggung Utama

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Lapangan yang terdapat di depan paviliun bumi perkemahan seulawah *scout camp* sudah dipenuhi dengan semak belukar, tidak terlihat lagi sirkulasi yang terdapat di area tersebut, akan tetapi bangunan paviliun masih berdiri kokoh dan tidak ada kerusakan pada struktur bangunan.



Gambar 2.22 Mushola

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 2.23 Danau

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 2.24 kondisi bangunan meuligo bupati Pramuka

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Bangunan dan kawasan Bumi perkemahan Seulawah *scout camp* sudah tidak layak digunakan karena terdapat semak belukar dan sulit dijangkau, beberapa bangunan masih kokoh berdiri, namun ada beberapa bangunan semi permanen seperti mushola yang sudah tidak dapat digunakan lagi.

2.4 Tinjauan objek sejenis

2.4.1 Bumi Perkemahan Cibubur



Gambar 2.25 Pintu Masuk Bumi Perkemahan Cububur

(Sumber : <https://binadikaoutbound.com>)

Bumi perkemahan Cibubur terletak di Kecamatan Pasar Rebo, Jakarta Timur dan merupakan kebun karet yang sangat luas. Lokasi Cibubur yang strategis, jauh dari kebisingan, polusi, udara yang segar dan merupakan wilayah DKI Jakarta sebagai Ibukota Negara serta berbatasan dengan wilayah Bogor dan Bekasi. Bumi perkemahan Cibubur memiliki lahan yang relative landai dan sedikit berkontur dengan ketinggian maksimal ± 150 m dari permukaan air laut, beriklim tropis dengan type iklim C (Smith Fergusson) temperature rata-rata 28° C. Bumi perkemahan Cibubur ini mempunyai jenis tanah laterol coklat merah, yang dulunya adalah perkebunan karet dengan lingkungan yang hijau dan alami karena dikelilingi oleh perkebunan dan persawahan warga sehingga memberikan udara yang segar dan nyaman. Luas bumi perkemahan mempunyai luas 210 Ha, bumi perkemahan ini dibuat dengan tujuan sebagai sarana pendidikan bagi generasi muda pada umumnya dan pramuka pada khususnya untuk memupuk/ mengembangkan kemampuan anggota gerakan pramuka, menambag ketrampilan dan mempererat persaudaraan

sesama anggota pramuka seluruh Indonesia, serta pengenalan alam dan kemandirian. Bumi perkemahan cibubur disamping mempunyai areal perkemahan yang luas dan merupakan terbesar di Asia, juga memiliki Danau Alam Situbaru yang luasnya 8 Ha yang digunakan sebagai tempat rekreasi/ wisata perahu, juga sebagai sarana latihan pramuka saka bahari khususnya dibidang SAR.



Gambar 2.26 Danau Bumi Perkemahan Cibubur

(Sumber : <https://binadikaoutbound.com>)

Dengan lahan seluas 210 Ha, Bumi Perkemahan Cibubur memiliki fasilitas berupa :

1. Bangunan terdiri dari 145 unit bangunan, yang dipergunakan sebagai ruang administrasi/ perkantoran, aula/ ruang pertemuan, wisma, gudang, bengkel dan sebagainya
2. Areal/ tapak perkemahan terdiri dari areal perkemahan putra 40,5 ha, dan areal perkemahan putri 42,5 ha dengan kapasitas/ daya tampung 30.000 orang.
3. Jalan dan lapangan parkir terdiri dari 10 jenis jalan dan lapangan paker yang diperkeraas dengan aspal hotmix dan beton rabat
4. lapangan upacara utama berupa tribune tanah beralaskan rumput denga tepi pasangan kansteen beton cor
5. Kebun koleksi buah-buahan mempunyai luas 10 ha, digunakan sebagai sarana pendidikan (pengenalan jenis pohon buah-buahan)

dan konservasi (pelestarian jenis buah-buahan termasuk buah langka).

6. Taman percontohan usaha peternakan sarana percontohan dan latihan pramuka saka taruna bumi krida peternakan.
7. Stasiun Meteorologi Pertanian (mini) dengan luas 100 m² , sebagai sarana pendidikan yang dapat dimanfaatkan untuk mengumpulkan beberapa jenis data iklim (temperature, curah hujan, kecepatan angin dan kelembapan udara) daerah Cibubur.
8. Taman Pembibitan memiliki luas 1 Ha, difungsikan sebagai tempat pemibibitan tanaman hias dan lainlain, untuk memenuhi kebutuhan Bumi Perkemahan sendiri, dan akan dikembangkan untuk dapat dijual kepada pengunjung.
9. Abroretum (Hutan Wisata) memiliki luas $\pm$ 20 Ha, sebagai sarana pendidikan sekaligus sarana latihan pramuka saka wanabakti, konservasi (pelestarian type hutan di Indonesia) dan tempat rekreasi. Sarana tersebut ditangani oleh Departemen Kehutanan.
10. Danau Situbaru danau alami ini mempunyai luas 8 Ha, dan digunakan sebagai sarana kegiatan olahraga dan rekreasi air serta tempat latihan untuk kegiatan pramuka Saka Bahari. Danau alami ini dalam kapasitas penuh berisi air pada musim hujan kedalam maksimal 6 m, sedangkan pada musim kemarau surut 1- 1,5 m.
11. Hutan Kota Bumi perkemahan Cibubur dengan luas lahan 210 Ha sebagian besar lahannya dipergunakan sebagai lahan perkemahan dipenuhi berbagai jenis tanaman hutan dan buah-buahan. (Setiawan,2010)



Gambar 2.27 Pendopo

(Sumber : <https://binadikaoutbound.com>)

2.4.2 Bumi Perkemahan Mandala Kitri



Gambar 2. 28 Perkemahan Mandala Kitri

(Sumber : <https://savannacamp.com>)

Bumi Perkemahan Mandala Kitri diresmikan oleh presiden Republik Indonesia Soeharto pada tanggal 20 Juni 1981, , dengan luas pengelolaan ± 17 Ha. Lokasi Bumi Perkemahan Mandala kitri Cibodas tepat sebelum pintu masuk Kebun Raya Cibodas dengan suhu udara yang dingin, tidak jauh dari mandala kitri terdapat Bumi Perkemahan Mandalawangi. Bumi perkemahan Mandala kitri sendiri di kelola oleh pramuka, bumi perkemahan menjadi solusi untuk kegiatan-kegiatan perkemahan.

Berkemah menjadi salah kegiatan yang paling banyak di minati di kawasan Cibodas, mulai dari acara perkemahan keluarga, instansi, lembaga, kegiatan sekolah, dll. Hampir setiap minggunya kawasan ini selalu ramai dikunjungi oleh para wisatawan baik itu yang berwisata, yang berkemah, ataupun yang akan melakukan pendakian.(Cianjurkab.2017)

Sebagai bumi Perkemahan modern Mandala Kitri melengkapi dengan beberapa fasilitas termasuk pengelolaanya sejak tahun 2006, diantaranya:

1. Penataan tapak kemah
2. Lapangan
3. Sarana prasarana (WC)
4. Fasilitas outing
5. Pengadaan equipment outing



Gambar 2.29 Peta Bumi Perkemahan Mandala Kitri

(Sumber : <https://savannacamp.com>)



Gambar 2.30 Aula Pustaka

(Sumber : <https://savannacamp.com>)



Gambar 2.31 Interior Aula Pustaka

(Sumber : <https://savannacamp.com>)



Gambar 2.32 Wisama

(Sumber : <https://savannacamp.com>)

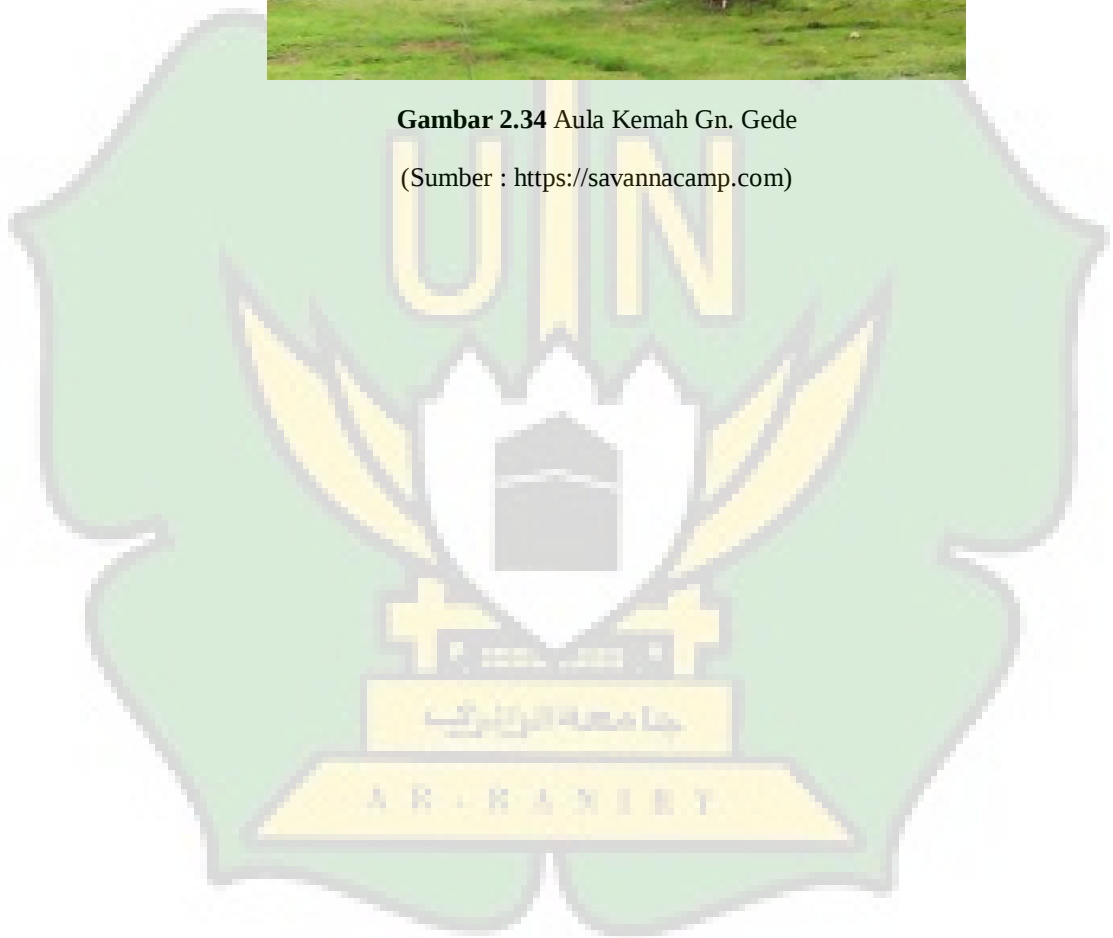


Gambar 2.33 Aula Kemah Gn. Pangarango

(Sumber : <https://savannacamp.com>)



Gambar 2.34 Aula Kemah Gn. Gede
(Sumber : <https://savannacamp.com>)



2.4.3 Campo Escuela Nacional Iztarú



Gambar 2.35 Compo Escuela Iztaru

(Sumber : word scouting,2009)

Lokasi : 17 kilometer (10 mil) Timur dari San José.

Kota : Cartago

Negara : Kosta Rika

Wilayah : Interamerica



Gambar 2.36 Compo Escuela Iztaru

(Sumber : word scouting,2009)

Campo Escuela Nacional Iztarú (CENI) adalah pusat pelatihan dan acara nasional resmi untuk Asosiasi Pramuka Perempuan dan laki-laki di Kosta Rika. Pusat pelatihan ini kemudian

diakuisisi oleh Asosiasi pada tahun 1978. Karena itu lokasi dan fasilitas disini sangat cocok untuk mengadakan pertemuan, kursus, seminar, konferensi, kunjungan lapangan, dan kegiatan pendidikan non-formal, serta penelitian dan rekreasi.

Terletak di kawasan lindung La Carpintera yang mempunyai luas 190 hektar. dan dikelilingi oleh pemandangan yang indah. Suhu pertahun rata-rata 16.6° C (62° F).

CENI memiliki zona berkemah untuk menampung 2.500 orang pada saat yang bersamaan. Tempat ini memiliki ruang makan yang baru dibangun untuk menampung 400 orang. Mempunyai wisma, ruang perawatan, stasiun meteorologi, ruang penyimpanan, dan bengkel. Tempat ini juga memiliki menara panjat, area kemah, area petualangan, dan dua area wisata ekologi. CENI adalah pusat percontohan untuk praktik pelestarian lingkungan bagi lebih dari 12.000 pengunjung yang datang setiap tahunnya.

Di CENI banyak melakukan aktifitas mendaur ulang, menghasilkan energi alternatif (solar dan eolic). CENI juga hemat listrik, air, kertas, dan bahan bakar. Pada tahun 2009, CENI mendapatkan penghargaan "Scouts of the World Base".



Gambar 2.37 Compo Escuela Iztaru

(Sumber : word scouting, 2009)

1. Prestasi utama sampai saat ini:

Pelestarian ekologi dan pendidikan merupakan salah satu pencapaian besar bagi CENI. Selain itu, menjadi pusat SCENES pertama di Amerika Latin merupakan pencapaian dan kehormatan besar. Berdasarkan pengalaman CENI dalam pengelolaan lingkungan, CENI baru-baru ini mengajukan proposal kepada Dewan Nasional untuk mengembangkan strategi pengelolaan lingkungan nasional. Strategi ini berusaha mempromosikan praktik ramah lingkungan (terutama daur ulang, dan konservasi air dan energi, seperti serta pendidikan) dengan kantor nasional dan lokal serta kelompok pramuka.

Selain itu, CENI berpartisipasi dari Komite Kawasan Lindung La Carpintera untuk membuat rencana Pengelolaan seluruh kawasan lindung.

2. Tujuan masa depan:

a. Infrastruktur:

- Pemasangan toilet aliran rendah dengan tangki pengomposan.

- Aksesibilitas untuk kebutuhan penyandang cacat, di beberapa area.

b. Pemrograman:

- Desain dan penyampaian program pendidikan lingkungan remaja khusus yang terkait dengan Lencana Lingkungan Dunia, dan mempromosikan partisipasi pemuda dalam properti berkelanjutan, pengelolaan lanskap dan inventarisasi lingkungan.
- Desain dan penyampaian lokakarya pendidikan lingkungan khusus untuk para pemimpin dewasa terkait dengan Lencana Lingkungan Dunia dan pelatihan pemuda secara berkelanjutan dan masalah lingkungan, misalnya pendidikan lingkungan Project Learning Tree kurikulum. (word scouting.2009)

2.4.4 Kesimpulan Studi Banding Objek Sejenis

Klasifikasi	Bumi perkemahan cibubur	Bumi perkemahan mandala kitri	Campo Escuela Nacional Iztarú	Penerapan paa objek (Bumi Perkemahan Seulawah)
Lokasi	Jl. Flora Indonesia No.5, RW.5, Cibubur, Kec. Ciracas, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta	Jalan Kebun Raya Cibodas Km. 7, Cipanas, Cimacan, Cianjur, Kabupaten Cianjur, Jawa Barat	Cartago Province, Cartago, Kosta Rika	Jalan Medan-Banda Aceh Kecamatan Muara Tiga Kabupaten Pidie. Aceh

Luas	210 Ha	±17 Ha	190 Ha	±30 Ha
Fungsi	Pusat pendidikan kepramukaan dan rekreasi wisata	Pusat pendidikan kepramukaan dan tempat kemah	Pusat pelatihan asosiasi kepramukaan dan wisata rekreasi	Pusat pendidikan kepramukaan dan rekreasi wisata
Fasilitas	- Areal tapak perkemahan - Lapangan - Kebun koleksi buah-buahan - Taman percontohan usaha pertanian - Stasiun meteorologi pertanian (mini) - Taman pembibitan - Abroretum (hutan wisata) - Danau - Hutan kota	- Area tapak kemah - lapangan - Sarana prasarana (WC) - Fasilitas outing - Pengadaan equipment outing	- Menara panjat - Area kemah - Area outbond - Area wisata ekologi	- Area tapak perkemahan - Lapangan - Area <i>outbond</i> - Danau - Abroretum (hutan wisata)
Bangunan	Terdiri dari 145 unit	- Wisma	Wisma, ruang perawatan,	- Bangunan pengelola

bangunan,	- Aula pusdika	stasiun	- Wisma
yang	- Aula kemah Gn.	meteorologi,	- Aula
dipergunakan	Pangarongo	ruang	- Bangunan
sebagai ruang		penyimpanan,	serba guna
administrasi/	- aula kemah Gn.	dan bengkel.	
perkantoran,	Gede		
aula/ ruang			
pertemuan,			
wisma, gudang,			
bengkel dan			
bangunan			
serbaguna			

Tabel 2.2 Kesimpulan Studi banding obejk sejenis

(Sumber : Analisa pribadi)

BAB III

ELABORASI TEMA

3.1 Tinjauan Tema

3.1.1 Definisi Arsitektur Kreatif

Pengertian Arsitektur :

- c. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Arsitektur adalah seni dan ilmu merancang serta membuat konstruksi bangunan, jembatan, dan sebagainya; metode dan gaya rancangan suatu konstruksi bangunan.
- d. Arsitektur adalah seni atau ilmu untuk merancang bangunan. Arsitektur secara luas memiliki arti yaitu ilmu yang perancangan yang mencakup perancangan dan pembangunan keseluruhan lingkungan binaan dari perancangan secara mikro hingga makro seperti arsitektur lansekap, kota hingga desain bangunan dan produk arsitektur. Dimana arsitektur merangkum segala ilmu dari seni dan sains menjadikannya sebuah desain dan konstruksi. Menurut Francis DK Ching adalah arsitektur membentuk suatu tautan yang saling terikat dan menyatukan ruang, bentuk, teknik dan fungsi (Ching, 1979).
- e. Arsitektur adalah penciptaan suasana, perkawinan guna dan citra. Bukan dalam kemewahan bahan atau tinggi teknologinya letak harganya. Bahan-bahan yang sederhana justru lebih mampu mencerminkan refleksi keindahan puisinya, karena lebih bersih dari godaan maupun kepongahan (Mangunwijaya, 1988)

Pengertian Rekreasi :

- a. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia rekreasi adalah penyegaran kembali badan dan pikiran sesuatu yg menggembirakan hati dan menyegarkan.

b. Rekreasi adalah penyegaran kembali badan dan pikiran sesuatu yang menggembirakan hati dan menyegarkan melalui beberapa hobi, latihan, menyenangkan atau sejenisnya. Tujuannya untuk membentuk, meningkatkan kembali kesegaran fisik, mental, pikiran dan daya kreasi secara individu maupun kelompok, yang hilang akibat rutinitas sehari-hari. Rekreasi dilakukan dengan jalan mencari kesenangan, hiburan dan kesibukan yang berbeda yang dapat memberikan kepuasan dan kegembiraan yang akhirnya ditujukan bagi kepuasan lahir dan batin (Zuastika, 2010).

c. Menurut Veal (1992), rekreasi adalah :

- Penyegaran melalui beberapa hobi, latihan, menyenangkan atau sejenisnya.
- Untuk memperbaharui atau meramaikan melalui pengaruh lingkungan.
- Dari menyenangkan untuk menyegarkan manusia dari kerja keras atau kecemasan, biasanya dengan perubahan atau pengalihan.
- Tindakan menciptakan atau keadaan yang diciptakan kembali.

Dari beberapa pengertian mengenai rekreasi, maka dapat disimpulkan bahwa rekreasi adalah “ Aktivitas yang dilakukan pada waktu senggang (luang) yang bertujuan untuk membentuk, meningkatkan kembali kesegaran fisik, mental, pikiran dan daya rekreasi (baik secara individual maupun secara kelompok) yang hilang akibat aktifitas rutin sehari-hari dengan jalan mencari kesenangan, hiburan dan kesibukan yang berbeda dan dapat memberikan kepuasan dan kegembiraan yang ditujukan bagi kepuasan lahir dan batin manusia”.

Jadi pengertian arsitektur rekreatif adalah seni bangunan yang dalam perancangan dan perencanaannya didasari oleh metode

ekspresi rekreasi secara langsung dengan tujuan untuk dapat menjelaskan dan mengaplikasi unsur – unsur penting dari rekreasi.

3.2 Interpretasi Tema

Menurut (Tumiwa,2011) Hal-hal yang dapat mendukung suasana rekreatif dari lingkungan binaan yang dibentuk adalah :

- Skala
 - a. Dalam arsitektur menunjukkan perbandingan antara elemen bangunan atau ruang dengan suatu elemen tertentu.
 - b. Untuk menciptakan suasana rekreatif maka skala yang digunakan adalah skala intim dan skala perkotaan.
 - c. Skala intim dapat memberikan suasana akrab dan dekat dengan sesama manusia maupun lingkungannya. Sedangkan skala perkotaan membuat manusia merasa memiliki atau kersan pada lingkungan tersebut.

- Warna

Penerapan warna dalam kasus disain adalah untuk memberikan pengaruh psikologis terhadap manusia. Dalam arsitektur rekreatif dibutuhkan penerapan warna yang memberikan kesan yang bermacam-macam selama hal itu tidak memberi gangguan psikologis terhadap pengguna. Fungsi dasar dari warna adalah untuk menarik perhatian, warna yang terang dapat menarik perhatian. Tetapi kekuatan warna sendiri yang dominan adalah dapat mempengaruhi emosi, persepsi, mood dan tindakan dari seseorang. Dalam sebuah presentasi warna mempunyai 3 fungsi yaitu untuk identifikasi, kontras dan highlighting.

- **Tekstur**

Tekstur adalah titik kasar atau halus, titik-titik halus atau kasar yang tidak teratur pada suatu permukaan. Titik-titik ini dapat berbeda dalam ukuran, warna, bentuk, atau sifat dan karakternya. Fungsi tekstur dapat memberi kesan pada persepsi manusia melalui penglihatan visual dapat menghilangkan kesan monoton.

- **Bentuk**

Bentuk adalah jalan untuk mengatur dan mengartikulasikan material di dalam ruangan, sama halnya dengan tata bahasa menyusun kata-kata ke dalam suatu bahasa. Bentuk juga adalah konsep disain, sedangkan material membentuk ekspresi dari bentukan tersebut. Pemikiran bentuk di balik disain adalah pemodelan mental yang menjelaskan pemikiran-pemikiran lain untuk memahami penyusunannya. Dari penampilannya bentuk dapat dibagi dalam :

- a. Bentuk yang teratur yaitu bentuk geometris, kotak, kubus, kerucut, piramida dsb.
- b. Bentuk yang lengkung, umumnya bentuk-bentuk alam.
- c. Bentuk yang tidak teratur.

Penciptaan suasana rekreatif Menurut Seymour M. Gold dalam Recreation Planning & design, dijelaskan bahwa penciptaan suasana rekreatif juga dapat diperoleh dengan:

- **Unsur –unsur Alam (rekreasi alam)**

Dengan memasukkan unsur-unsur alam ke dalam bangunan. Misalnya : tanaman dan air.

- **Adanya pergerakan manusia dan aktifitas**

Pergerakan selalu menarik perhatian untuk dilihat. Pergerakan bisa berupa manusia yang bergerak melewati jalur sirkulasi horizontal dan vertical. Aktifitas itu dapat dengan sendirinya menimbulkan kesan yang rekreatif, seperti halnya pameran, show dan lain-lain.

- Ruang yang digunakan bersama
Ruang yang dapat digunakan bersama-sama seperti plaza, ruang ini dapat dipakai bersama tanpa batas-batas sehingga antar individu dapat saling berinteraksi.
- Orang bisa saling melihat
Secara naluriah manusia mempunyai kebutuhan untuk bersosialisasi, melihat dan dilihat orang.
- Eksploratif
Mengundang para pengunjung untuk ikut berapresiasi, mengalami, merasakan segala sesuatu di dalam bangunan. Misalnya berupa sesuatu yang dapat dipegang, diraba, diserap, dimainkan dan sebagainya. Hal ini dapat dicapai dengan permainan tekstur.
- Informal
Sesuatu yang informal biasanya menarik. Sesuai dengan konsep rekreasi yang menampilkan sesuatu yang berbeda dari kehidupan sehari-hari yang biasanya formal dan penuh keteraturan.
- Dinamis
Menampilkan sesuatu yang bergerak, bukan sesuatu yang statis atau diam. Dapat dilakukan dengan bentukan ruang, sirkulasi yang mengalir dan menarik serta permainan pola lantai.
- Unsur cahaya
Peranan cahaya sangat penting dalam penciptaan suasana eksterior maupun interior yang diinginkan, baik itu pencahayaan alami ataupun pencahayaan buatan.
- Bentuk yang beraneka ragam dari bangunan
Permainan bentuk yang berbeda-beda dan digabungkan menjadi satu akan menimbulkan suasana yang berbeda dan dinamis.
- Tata letak/ susunan ruang-ruang dan fasilitas yang ada
Tata ruang diusahakan tidak terlalu monoton, yaitu dengan pengelompokan berdasarkan fungsi secara mencolok.
- Sekuens

ruang bermacam-macam Sekuens ruang yang berbeda akan memberikan pengalaman ruang yang berbeda pula.

- **Triangulasi**

Triangulasi adalah sesuatu yang menyatukan, mengumpulkan orang yang tidak saling mengenal dalam satu kegiatan yang sama mungkin bisa saling berinteraksi. Misalnya: dalam pertunjukan, atraksi atau hanya sesuatu yang menarik untuk dilihat.

3.3 Studi Banding Tema Sejenis

3.3.1 Klimahaus Bremerhaven 8° Ost



Gambar 3.1 Klimahaus Bremerhaven 8° Ost

(Sumber : <https://www.klimahaus-bremerhaven.de>)

Klimahaus Bremerhaven 8° Ost dibuka pada Juni 2009, yang berlokasi di Bremerhaven, Jerman. Dikembangkan sebagai bagian dari *masterplan* untuk membangkitkan kembali pelabuhan Bremerhaven. Merupakan pusat *edutainment* yang membedakan dirinya dengan bentuk yang tidak biasa. Tidak ada bentuk geometri yang mendasari struktur cangkangnya. Klimahaus Bremerhaven 8° Ost memberikan pengunjung perjalanan tak terlupakan di seluruh

dunia. Dengan desain zona iklim, instalasi multimedia, pameran interaktif dan akuarium besar Klimahaus merupakan daya tarik generasi baru, juga menawarkan fasilitas seminar, program pendidikan, dan restoran. Klimahaus memberikan petualangan pengetahuan yang akan menginspirasi dan memukau dengan instalasi-nya, makhluk eksotis dan tanaman, dan banyak lagi.



Gambar 3.2 Klimahaus Bremerhaven 8° Ost

(Sumber : <https://www.klimahaus-bremerhaven.de>)

Klimahaus terdiri dari 4 area pameran:

- a. Journey: Memberikan perjalanan disepanjang 8° garis bujur dengan 9 stasiun di seluruh dunia, dimana perbedaan zona iklim di seluruh dunia divisualisasikan disini. Dari pengunungan Alpen di Swiss, iklim panas di Nigeria, sungai tropis di Kamerun, dan terumbu karang di Samoa dan ke kutub selatan di Antartika. Selama perjalanan kita dapat merasakan bagaimana orang hidup di seluruh dunia.
- b. Elements: Pada area ini pengunjung berhubungan dengan api, tanah, air, dan udara serta eksperimen iklim, seperti miniatur petir dan badai serta pengalaman erupsi gunung berapi.

- c. Perspectives: Mendiskusikan iklim kita pada zaman dahulu, sekarang, dan efeknya terhadap masa depan.
- d. hances: Menunjukkan pengunjung maksud untuk apa pengurangan emisi CO2 pada kebiasaan perorangan perharinya.



Gambar 3.3 Potongan Bangunan

(Sumber : <https://www.klimahaus-bremerhaven.de>)

Konsep rekreatif yang terdapat pada bangunan antara lain:

- a. Bentuk massa bangunan yang informal dan tidak biasa dan tidak adanya bentuk geometri kaku yang membosankan.
- b. View interior bangunan yang memberikan view yang tidak biasa dengan permainan tekstur dinding dan penataan interior yang menyerupai alam sekitar di seluruh dunia.
- c. Sekuens ruang-ruang yang berbeda-beda seperti pada zona Journey terdapat beberapa sekuens ruang di pegunungan alpen, nigeria, samoa, dll yang memberikan kesan berbeda-beda.
- d. Eksploratif, mengundang para pengunjung ke urutan ruang berikutnya yang menimbulkan rasa penasaran apa yang selanjutnya, ingin mengeksplorasi semua fasilitas ruang-ruang.(Daulay,2014)



Gambar 3.4 Suasana Area Pameran

(Sumber : <https://www.klimahaus-bremerhaven.de>)

3.3.2 Eco Green Park



Gambar 3.5 Eco Green Park

(Sumber : <https://jtp.id/ecogreenpark/>)

Eco Green Park berlokasi kota Batu, Jawa Timur. Di Eco Green Park Jawa Timur Park 2, disajikan beragam wahana permainan dan pengetahuan yang dapat membuat wawasan dan pengetahuan bertambah. Terdapat beragam wahana permainan di Eco Green Park antara lain seperti koleksi candi-candi terkenal di Indonesia, Pasar Burung, Bird Show, Geology dan Duck Kingdom yang menyajikan

berbagai jenis bebek dari berbagai benua.



Gambar 3.6 Eca Green Park

(Sumber : <https://jtp.id/ecogreenpark/>)

Eco Green Park juga menghadirkan Jungle Adventure yang mengajak pengunjung berpetualang di area jungle dengan mengendarai mobil listrik dan di setiap mobilnya pengunjung akan diberikan pistol mainan untuk merobohkan para pemburu dan penebang pohon liar. Selain Jungle Adventure, juga terdapat wahana rumah terbalik yang memberikan nuansa terbalik di setiap ruangan yang sedang dilewati.

Untuk lebih membuat wisata libur terasa seru dan menarik, Eco Green Park juga menghadirkan wahana lainnya seperti Hydroponic, Eco journey, Insectarium, Dome multimedia, Music Plaza dan beragam wahana lainnya yang dapat dinikmati selama berada di Eco Green Park.

Eko Green Park menyajikan nuansa rekreasi yang seru dan menarik juga memberikan pembelajaran modern tentang satwa dan alam sekitar kepada para wisatawan yang berkunjung. Yang menjadikan tempat ini berbeda adalah sarana dan fasilitas di dalamnya. Jika tempat rekreasi yang lain menyajikan satwa-satwa dan aneka permainan yang tidak bersahabat dengan alam.



Gambar 3.7 Eco Green Park

(Sumber : <https://jtp.id/ecogreenpark/>)

Wahana lain yang juga tidak kalah keren adalah Jungle Adventure, di sini pengunjung akan dibawa keliling hutan buatan dengan menaiki kereta tanpa atap. Selain itu, setiap wisatawan masing-masing diberi sebuah pistol sensor dan berperan sebagai pelindung hutan yang membasmi kejahatan dengan menembakkan kesebuah patung yang sedang merusak hutan dan ekosistemnya. Apabila terkena sensor tembakan patung tersebut akan roboh (jatuh) ke tanah. (Mayasari,2013)

3.3.3 Taman Zabeel Dubai



Gambar 3.8 Site Plan

(Sumber : Umboh,2010)

Taman bermain ini terletak dinantara Dubai Trade Centre Al Karama. Sheikh Hamdan Bin Rashid Al Maktoum, membuka taman Zabeel, taman bertemakan rekreasi teknologi yang pertama di daerah teluk. Taman ini memiliki luas sekitar 47.5 hektar.

Sebuah rekreasi baru dan taman hiburan yang terletak di jantung kota Dubai. AKC adalah konsultan utama bagi perkembangan tengara. Desain lanskap yang luas meliputi serangkaian taman bertema, sebuah bioskop Imax kompleks di sekitar danau fitur, sebuah teater dengan kapasitas untuk 2000 orang, dua zona menampilkan teknologi futuristik dan pameran energi alternatif, area petualangan dan fasilitas olahraga, labirin dan berperahu danau.



Gambar 3.9 Taman Zabeel

(Sumber : Umboh,2010)

Taman, terletak di tiga plot terpisah di utara timur *Dubai World Trade Centre*, bertujuan untuk meningkatkan pariwisata domestik dan internasional di Dubai. Tiga taman saling berhubungan dengan jembatan penyeberangan. Taman ini terdiri dari beberapa zona seperti sebuah lapangan *cricket*, sebuah teater di ruang terbuka dan pusat pameran. Semua tiga zona dihubungkan oleh jalan kereta api , yang mengangkut pengunjung dari satu zona ke yang lainnya.



Gambar 3.10 Taman Zabeel

(Sumber : Umboh,2010)

Dengan luas keseluruhan 47,5 hektar taman telah dirancang dengan teknologi yang mencerminkan status Dubai sebagai pusat regional untuk pengembangan teknologi tinggi. Di dalam taman ini terdapat 3 zona yaitu :

1. Zona energi alternative
2. Zona Komunikasi
3. Zona Teknologi.

Fasilitas rekreasi yang ada pada taman ini meliputi :

- Perahu di danau dan restoran tepi danau
- Pusat Olahraga
- Galeri atau tempat pameran
- Mini Golf
- Taman untuk skateboard serta BMX
- Fasilitas untuk BBQ
- Tempat duduk yang tidak terkena sinar matahari
- Tempat jogging sepanjang 4.3 kilometer



Gambar 3.11 Taman Zabeel

(Sumber : Umboh,2010)

Daya tarik utama dari taman ini adalah Mega Bowl, yang dapat dipakai acara seperti pernikahan, pesta, ulang tahun, dan acara lainnya. (Umboh,2010)

3.3.4 Kesimpulan Studi Banding Tema Sejenis

Klasifikasi	Klimahaus Bremerhaven 8° Ost	Eco Green Park	Taman Zabeel Dubai	Penerapan pada objek (Bumi Perkemahan Seulawah)
Lokasi	Bremerhaven, Jerman	Kota Batu, Jawa Timur	Dubai Trade Center Al Karama	Jalan Medan-Banda Aceh Kecamatan Muara Tiga Kabupaten Pidie, Aceh
Fungsi	Pusat Edutainment (pendidikan dan hiburan)	Taman Hiburan	Taman Hiburan	Pusat pendidikan kepramukaan dan rekreasi wisata
Tema	Arsitektur rekreatif	Arsitektur rekreatif	Arsitektur rekreatif	Arsitektur rekreatif
Penerapan tema	- Bentuk bangunan tidak kaku - View interior dengan permainan tekstur dinding - urutan ruang tidak monoton - Eksploratif, mengundang para	Mengaplikasikan tema dengan menyajikan nuansa rekreatif yaitu menyediakan wahana rekreasi seperti <i>jungle adventure</i>, area <i>Outbond</i> dan memberikan pembelajaran	- Pengaplikasian tema dengan menyajikan nuansa rekreatif yaitu menyediakan fasilitas-fasilitas rekreatif seperti - Galeri pameran	- Konsep interior dengan permainan tekstur dinding - Mengaplikasikan tema dengan menyajikan area rekreatif seperti : area outbond, tempat jogging, dan menyajikan suasana asri sehingga kawasan bumi perkemahan tidak membosankan

pengunjung ke	modern	tentang	- Mini golf
ruang	satwa.		- Tempat
berikutnya yang			joging
menimbulkan			- Pusat
rasa penasaran			olahraga

Tabel 3.1 Kesimpulan Studi Banding Tema Sejenis

(Sumber : Analisa pribadi)



BAB IV

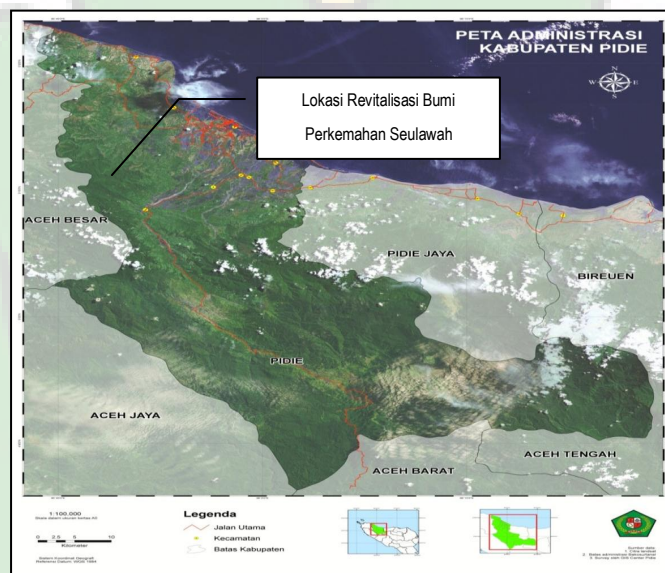
ANALISA

4.1 Analisa Kondisi Lingkungan

4.1.1 Lokasi Site

1. Lokasi Site

Lokasi perancangan berada di jalan Medan-Banda Aceh Kecamatan Muara Tiga Kabupaten Pidie.



Gambar 3. 12 L

(Sumber : Peta Administrasi Kabupaten Pidie)



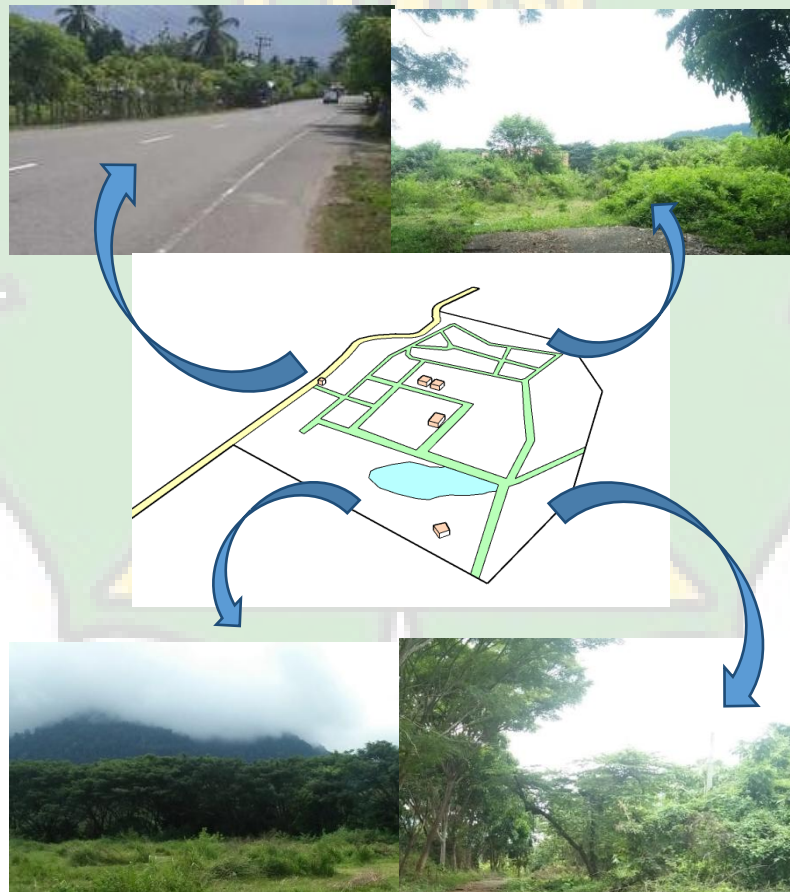
Gambar 4.2 Tapak Perancangan

(Sumber : Google Earth, 2020)

4.1.2 Kondisi Eksisting

Lahan ini memiliki luas ± 30.00 hektar yang merupakan tapak Bumi perkemahan Seulawah *scout camp* yang berada tepat didepan jalan Medan-Banda Aceh Kecamatan Muara Tiga Kabupaten Pidie. Kondisi dari Bumi perkemahan Seulawah *scout camp* ini lebih didominasi hutan dan perkebunan. Kondisi tanah berkontur karena tapak berada di kawasan pegunungan Seulawah. Tapak memiliki batasan site antara lain:

- Bagian Utara : Jalan Medan – Banda Aceh
- Bagian Timur : Hutan dan perkebunan
- Bagian Barat : Hutan dan perkebunan
- Bagian Selatan : Hutan dan perkebunan



Gambar 4.3 Batasan Tapak

(Sumber :Dokumentasi Pribadi)

4.1.3 Peraturan Pemerintah

Dalam perencanaan ini menggunakan peraturan pemerintahan yang termuat dalam Qanun Kabupaten Pidie tentang Rencana tata Ruang Wilayah (RTRW) tahun 2014-2034

- KDB Maksimum : 60%
- KLB Maksimum : 3.5
- GSB Minimum : 12 meter
- Ketinggian Maksimum : 5 Lantai
- Luas Lantai Dasar Maksimum : $60 \% \times 300.000 \text{ m}^2$
: 180.000 m²
- Luas Bangunan Maksimum : 3.5

4.1.4 Potensi Tapak

1) Kondisi Lahan

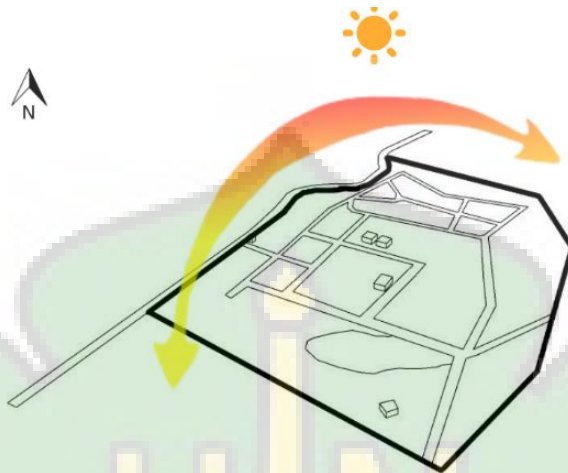
Lahan merupakan daerah yang berada ditengah hamparan hutan sehingga memiliki pemandangan yang cukup indah dan menjadi salah satu potensi utama dari site, selain itu lokasi site sangat cocok untuk kegiatan berkemah dan aktifitas kepramukaan lainnya.

2) Aksesibilitas

Merupakan kawasan yang mudah diakses oleh semua jenis kendaraan dan terletak di depan jalan nasional arteri primer sehingga mudah di akses dan juga mudah di jumpai oleh semua pengendara dan pengguna yang akan menuju ke lokasi.

4.2 Analisa Tapak

4.2.1 Analisa Matahari



Gambar 4.4 Analisa Matahari

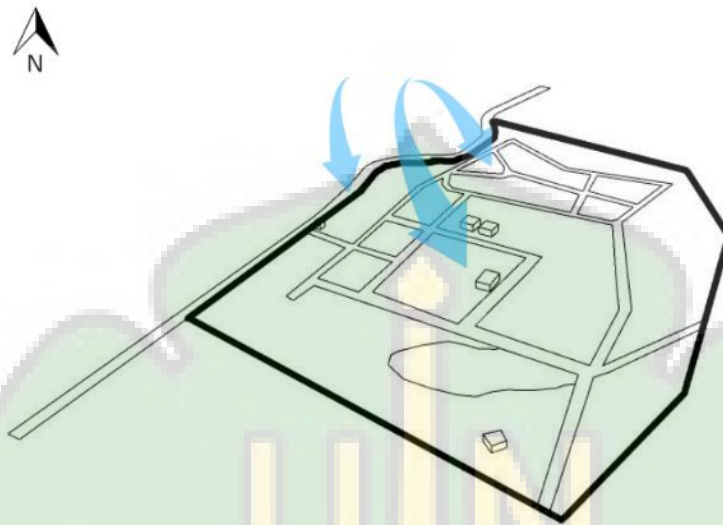
(Sumber : Analisa Pribadi)

Pada saat matahari dari sebelah timur pukul 09:00 wib, tapak akan menerima matahari pagi secara menyeluruh karena tapak tidak tertutup dengan bangunan lainnya, Pada saat siang hari jam 13:00 maka tapak akan menerima matahari secara menyeluruh dan pada saat matahari sore dari sebelah barat pukul 16:00 wib, sinar matahari bisa masuk ke tapak namun pada jam 16:00 wib matahari sangat menyengat.

Tanggapan :

1. Mengatur arah orientasi bangunan kearah selatan dan utara untuk memaksimalkan sinar matahari masuk kedalam bangunan.
2. Membuat *sun shading* pada sisi timur dan barat yang terkena matahari langsung untuk memberikan pembayangan dan udara yang segar pada bangunan, sehingga Pengguna bangunan bisa menerima sinar matahari yang tidak berlebihan.
3. Mengatur sistem pencahayaan alami dengan menggunakan bukaan pada bangunan untuk memaksimalkan penggunaan cahaya matahari pada bangunan.

4.2.2 Analisa Angin



Gambar 4.5 Analisa Angin

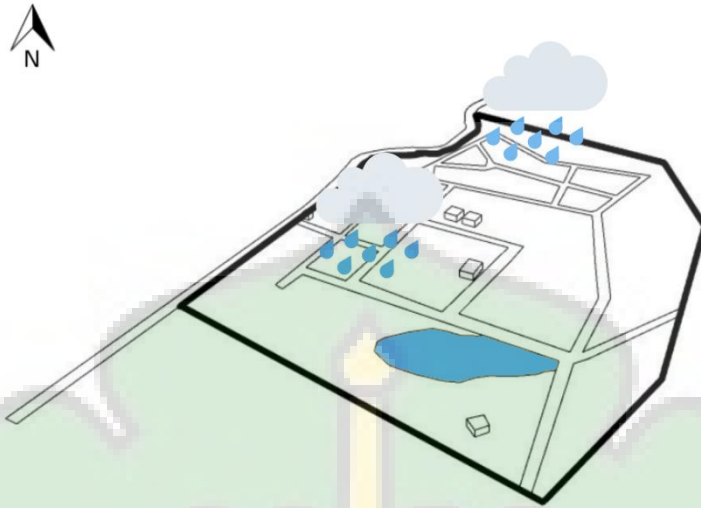
(Sumber : Analisa Pribadi)

Angin yang berhembus pada tapak merupakan angin gunung / angin lembah. Arah angin bertiup dari atas bukit menuju dataran di bawahnya. Arah hembusan angin berhembus dari arah utara tapak.

Tanggapan :

Menciptakan penghawaan alami pada bangunan dengan sistem fentilasi silang dengan dibantu adanya tanaman untuk menyegarkan udara dalam bangunan

4.2.3 Analisa Hujan



Gambar 4.6 Analisa Hujan

(Sumber : Analisa Pribadi)

Secara umum Kabupaten Pidie mempunyai kondisi wilayah berupa dataran tinggi dan bergelombang serta sungaisungai. Menurut BPS Kabupaten Pidie pada tahun 2019 dengan curah hujan tiap tahunnya rata-rata berkisar antara 42 - 209 mm dan suhu udaranya rata-rata berkisar antara 28°C – 30 °C dan kelembaban rata-rata 68,0-83,7%. Pada tapak tidak terdapat drainase dan terdapat sungai yang mengalir hal ini juga menjadi pertimbangan pada perancangan pada bangunan.

Tanggapan

- Membuat saluran drainase sesuai dengan kebutuhan pada tiap massa bangunan pada tapak.
- Menyediakan bak penampungan air hujan berupa kolam tadah hujan dan penampungan bawah tanah serta membuat talang di bangunan. Bak penampungan ini berfungsi untuk menampung air hujan yang dapat digunakan kembali untuk flushing toilet, penyiraman tanaman dan diresapkan kembali ke dalam tanah.

4.2.4 Analisa View

Berdasarkan hasil pengamatan, view yang didapat disekitaran tapak adalah sebagai berikut:

Bagian Utara : Jalan Medan – Banda Aceh

Bagian Timur : Hutan dan perkebunan

Bagian Barat : Hutan dan perkebunan

Bagian Selatan : Hutan dan perkebunan



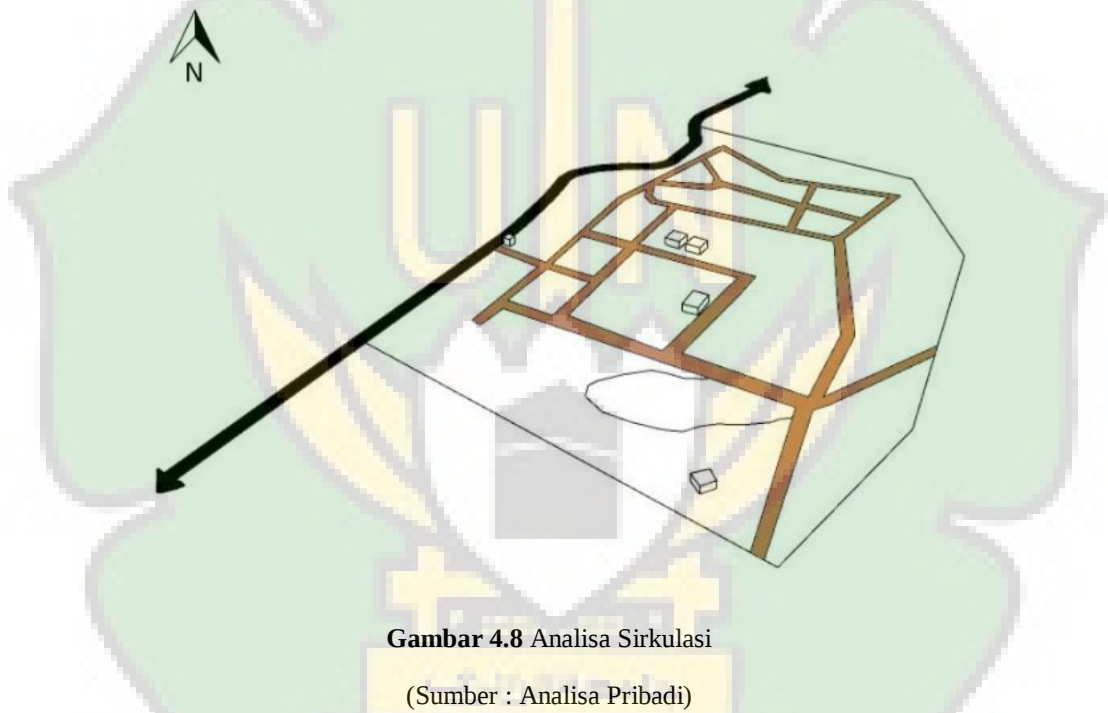
Gambar 4.7 View Tapak

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Tanggapan:

1. View di sekitar tapak terbilang memiliki pemandangan yang hampir semuanya bagus sehingga desain bangunan bisa dimaksimalkan ke arah mana saja.
2. View yang paling potensial adalah ke arah barat, sehingga dapat dijadikan arah orientasi bangunan.

4.2.5 Analisa Sirkulasi dan Pencapaian



Gambar 4.8 Analisa Sirkulasi

(Sumber : Analisa Pribadi)

Bumi perkemahan Seulawah *scout camp* dapat di akses melalui jalan nasional arteri primer yaitu jalan Banda Aceh-Medan. Untuk akses kedalam tapak dapat memasuki gerbang utama Bumi perkemahan Seulawah *scout camp*. Pada jalan berwarna hitam adalah Jalan Banda Aceh-Medan, dan jalan yang berwarna coklat adalah sirkulasi eksisting dalam tapak.

Tanggapan :

Sirkulasi di dalam tapak ini dibedakan atas sirkulasi kendaraan, barang dan manusia (pengunjung dan pengelola). Untuk sirkulasi kendaraan dibedakan atas:

- Mobil Pengunjung
- Sepeda motor pengunjung
- Bus pengunjung
- Mobil pengelola
- Sepeda motor pengelola
- Kendaraan servis

4.2.6 Analisa Vegetasi



Gambar 4.9 Analisa Vegetasi

(Sumber : Analisa Pribadi)

Pada lokasi terdapat banyak pohon peneduh yang menjadikan kawasan ini tampak lebih asri, jenis pohon yang terdapat pada tapak adalah pohon angkana, pohon mahoni, dan pohon tajung.

Tanggapan :

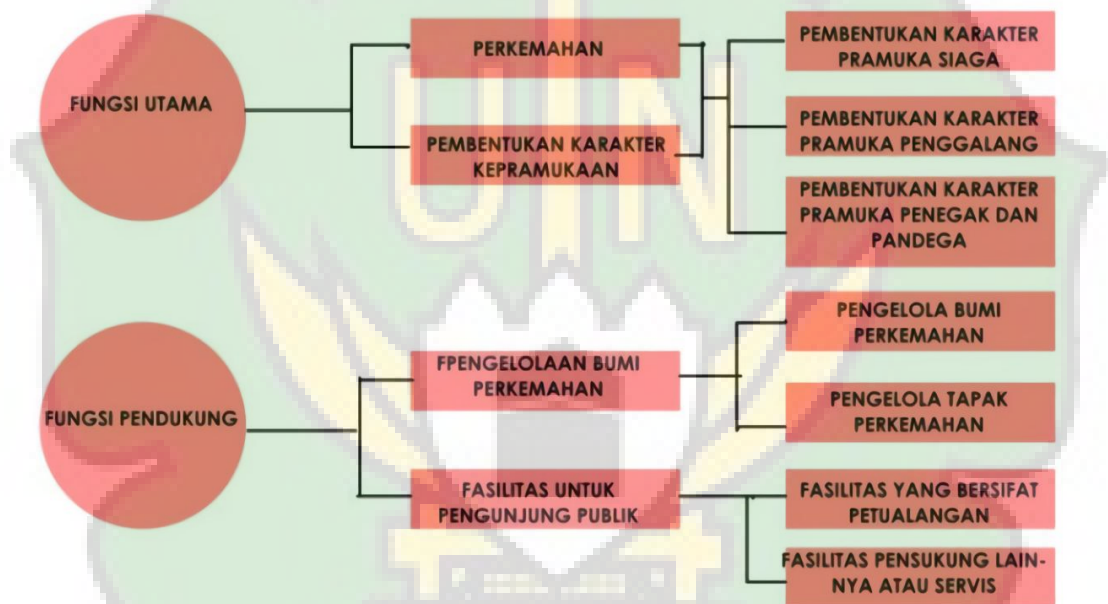
Pada rancangan Bumi perkemahan Seulawah *scout camp* ini pepohonanan yang ada di tapak akan dipertahankan sesuai kebutuhan dan juga akan ditambahkan dengan pohon petunjuk arah, selain itu selain itu juga penambahan vegetasi untuk keperluan taman arboretum.



4.3 Analisa Fungsional

4.3.1 Analisa fungsi bangunan

Fungsi utama dari objek yang akan dirancang adalah sebagai pusat pendidikan satuan karya pramuka, ini ditujukan secara khusus bagi anggota pramuka untuk membentuk karakter kepramukaan tiap anggota. Fungsi-fungsi pendukung lainnya merupakan fungsi pengelola yang bertujuan untuk dapat mengelola bumi perkemahan ini serta fungsi yang lebih bersifat rekreasi ditujukan untuk pengunjung publik.



Gambar 4.10 Fungsi Kawasan Bumi Perkemahan Seulawah Scout Camp

(Sumber : Analisa Pribadi)

Pada saat terjadinya kegiatan kepramukaan yang berskala nasional dan provinsi, bumi perkemahan ini tidak dibuka untuk kegiatan rekreasi umum, karena akan mengganggu kegiatan kepramukaan yang merupakan fungsi utama pada kawasan ini. Namun ketika kegiatan kepramukaan yang bersifat skala kecil maka wisata rekreasi untuk umum akan dibuka dan akan diberikan batasan-batasan yang dapat dilewati pengunjung umum dan anggota kepramukaan.

4.3.2 Analisa pengguna

pengguna pada bumi perkemahan ini terdiri atas 3, yaitu pengguna pramuka, pengunjung umum, dan pengelola bumi perkemahan. Pengguna utama yaitu anggota pramuka. Pengunjung publik juga dapat memasuki kawasan ini. Pengunjung publik ini merupakan pengunjung yang ingin merasakan suasana alami yang rekreatif. Pengelola merupakan pelaku yang mempunyai peran penting dalam kawasan, karena pengelola yang mengatur jalannya kawasan bumi perkemahan ini. Pengelola mengatur urusan administrasi, sarana dan prasarana, dan hal lainnya.

Pengguna utama dalam bumi perkemahan merupakan anggota pramuka dan setiap golongan anggota pramuka memiliki karakter yang berbeda. Sifat dan cara pembentukan karakter masing-masing tingkatan pramuka menjadi dasar untuk merancang ruang-ruang kegiatan di dalam kawasan bumi perkemahan ini.

Pengguna	Aktifitas
Anggota Pramuka	Menjelajah, melakukan permainan, berkemah, berlatih, mengikuti latihan, beribadah, makan dan minum.
Pengunjung non Pramuka	Menginap, rekreasi, wisata <i>outbond</i> , berkemah, beribadah, makan dan minum.
Pengelola bumi perkemahan	Menjaga bumi perkemahan, membersihkan kawasan bumi perkemahan, mengelola kawasan bumi perkemahan, beribadah, makan dan minum.

Tabel 4.1 Pengunjung dan Aktifitas

(Sumber : Analisa Pribadi)

4.3.3 Kebutuhan Ruang

A. Analisa aktifitas dan kebutuhan ruang

Pelaku	Aktifitas	Fasilitas (kebutuhan ruang)
Pengunjung		
Anggota Pramuka	Berlatih dan mengikuti latihan	- Ruang materi - Area <i>outbond</i> - Lahan untuk kegiatan bermain
	Penjelajahan	- Pos/anjungan - Lahan penjelajahan
	Pameran hasil karya	Anjungan/pendopo
	Pertunjukan	Panggung
	Rapat	Ruang rapat
	Berkemah	Tapak kemah
	Upacara	Lapangan
	Membersihkan badan&merapikan diri	KM/WC
	Beribadah	Musholla
Petinggi Kepramukaan	Mengikuti upacara	Lapangan
	Rapat	Ruang rapat
	Mengisi seminar	Aula
	Menginap	Penginapan
	Beribadah	Musholla
Pengunjung non Pramuka	berekreasi	Area <i>outbond</i> dan taman

	Berkemah	Tapak kemah
	Makan dan minum	Restoran
	Membersihkan badan&merapikan diri	KM/WC
	Beribadah	Musholla
	Memarkir kendaraan	Tempat Parkir
Pengelola		
Kepala Pengelola	Bekerja/ mengepalai pengelolaan	R. kepala pengelola
	Mengkoordinir seluruh kegiatan	
	Rapat	R. rapat
	Membersihkan badan & merapikan diri	KM/WC
	Beribadah	Mushola/masjid
Divisi Administrasi dan pemasaran	Bekerja/mengatur segala hal yang berkaitan dengan pembukuan dan keuangan	R. Bag. Administrasi & pemasaran
	Rapat	R. rapat
	Membersihkan badan&merapikan diri	KM/WC
	Beribadah	Mushola/masjid
Divisi Pemasaran dan Staff	Bekerja/mengatur perkembangan Pemasukan biaya, kegiatan& memberi servis kepada pengunjung	R. Bag. Pemasaran
	Rapat	R. rapat
	Makan dan minum	Tempat makan

		karyawan
	Membersihkan badan&merapikan diri	KM/WC
	Beribadah	Mushola/masjid
Divisi Operasional	Bekerja/mengatur segala kegiatan operasional	R. Bag. Operasional Teknis
	Rapat	R. rapat
	Makan dan minum	Tempat makan karyawan
	Membersihkan badan&merapikan diri	KM/WC
	Beribadah	Mushola/masjid
Divisi Pemeliharaan	Bekerja/ mengatur tentang kebersihan serta hal-hal tentang renovasi fasilitas serta bangunan	R.Bag. Pemeliharaan
	Rapat	R. rapat
	Membersihkan badan&merapikan diri	KM/WC
	Beribadah	Mushola/masjid
Service & Maintenance bangunan		
Resepsionis	Memberikan informasi pada pengunjung	Lobby
	Membersihkan badan&merapikan diri	KM/WC
	Beribadah	Mushola/masjid
Petugas ME	Menangani sistem ME	R. utilitas
	Membersihkan	KM/WC

	badan&merapikan diri	
	Beribadah	Mushola/masjid
Satpam	Menjaga keamanan kawasan	Pos satpam
	Membersihkan badan&merapikan diri	KM/WC
	Beribadah	Mushola/masjid
Tukang parkir	Mengatur keluar-masuk kendaraan	Tempat parkir
	Membersihkan badan&merapikan diri	KM/WC
	Beribadah	Mushola/masjid
Cleaning Service	Membersihkan kantor dan ruang saka	
	Menyimpan peralatan kebersihan	Gudang
	Membersihkan badan&merapikan diri	KM/WC
	Beribadah	Mushola/masjid
Tukang kebun	Merawat dan memelihara taman	Taman, green house, buni perkemahan
	Membersihkan badan&merapikan diri	KM/WC
	Beribadah	Mushola/masjid
Kantin		
Koki	Memasak	Dapur
	Makan dan minum	Tempat makan karyawan

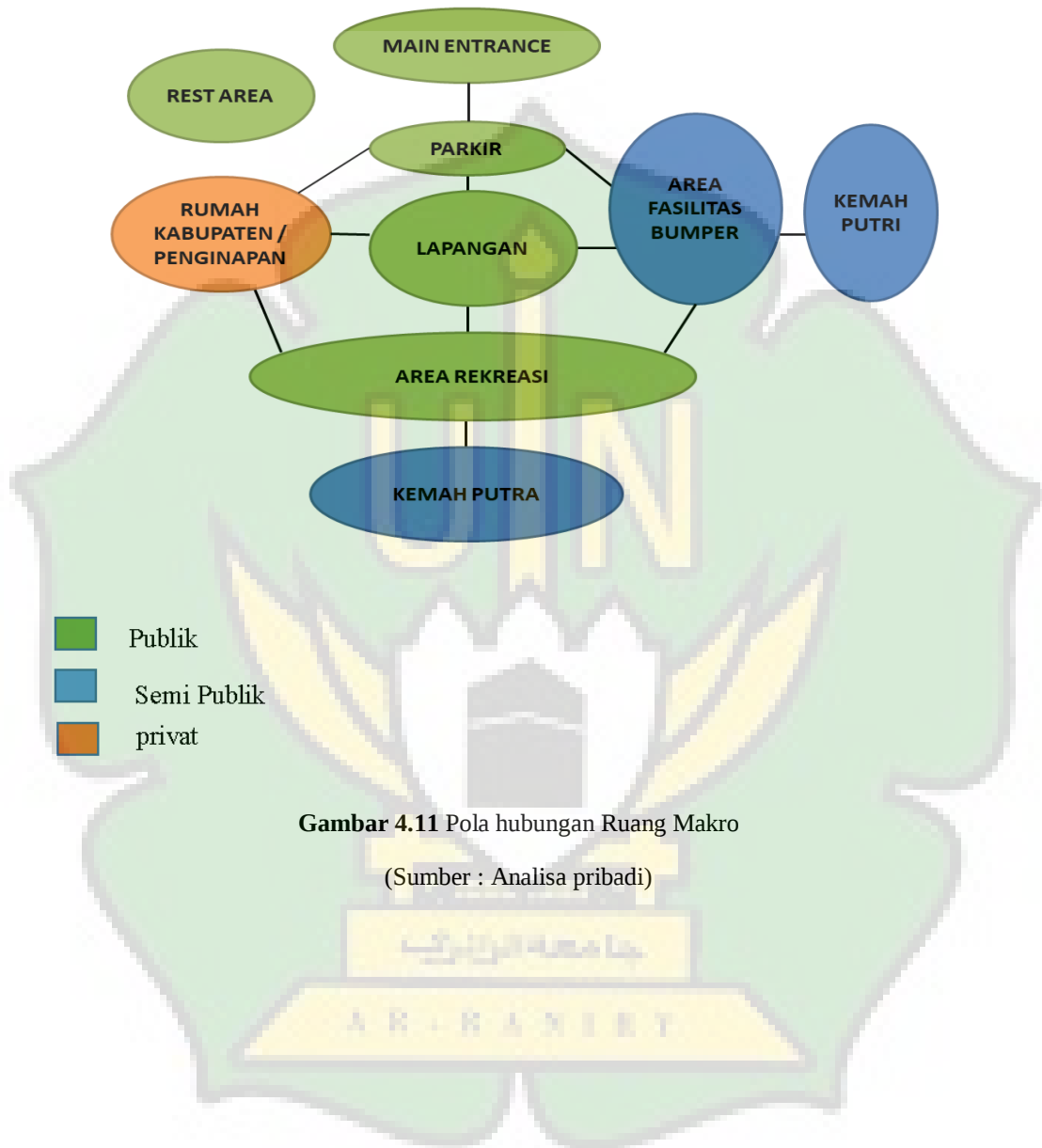
	Membersihkan badan&merapikan diri	KM/WC
	Beribadah	Mushola/masjid
Pelayan/pramusaji	Mencatat pesanan, Mengantar makanan	Dapur, R. Makan
	Makan dan minum	Tempat makan karyawan
	Membersihkan badan&merapikan diri	KM/WC
	Beribadah	Mushola/masjid
Kasir	Menangani transaksi pembayaran	Kasir
	Makan dan minum	Tempat makan karyawan
	Membersihkan badan&merapikan diri	KM/WC
	Beribadah	Mushola/masjid

Tabel 4.2 Aktivitas dan Kebutuhan Ruang

(Sumber : Analisa pribadi)

4.3.4 Pola Hubungan Ruang

A. Pola Hubungan Ruang Makro



Gambar 4.11 Pola hubungan Ruang Makro

(Sumber : Analisa pribadi)

4.3.5 Besaran Ruang

A. Kebutuhan Besaran Ruang Kantor Pengelola

Jenis Ruang	Kapasitas	Sumber	Standart ruang	Perhitungan luas (m ²)	Luas Ruang
Kepala Pengelola	1 Org	DA	1 org = 4.2 m ²	1x4.2	4.2
Div. Operasional	4 Org	DA	1 org = 4.2 m ²	4x4.2	16.8
Div. Pemeliharaan	4 Org	DA	1 org = 4.2 m ²	4x4.2	16.8
Div. Administrasi dan pemasaran	4 Org	DA	1 org = 4.2 m ²	4x4.2	16.8
Resepsionis	10	ASM	1 org = 2 m ²	2x10	20
Ruang Rapat	16 org	DA	1org = 2-4 m ²	16 x 2	32
KM/WC Pria	1	DA	1 WC=2.34 org/jm	1x2.34=2.34	2.34
KM/WC Wanita	1	DA	1 WC=2.34 org/jm	1x2.34=2.34	2.34
Gudang		ASM		5x9 = 45	45
				+ Sirkulasi 30 %	156,28 46,88
				Luas Total	203,164

Tabel 4.3 Kebutuhan Besar Ruang Kantor Pengelola

(Sumber : Analisa Pribadi)

B. Kebutuhan Besaran Rumah Dinas Kabupaten/Penginapan

Jenis Ruang	Kapasitas	Sumber	Standart ruang	Perhitungan luas (m ²)	Luas Ruang
Ruang keluarga	3	DA	9 m ²	3x3	9
Kamar tidur	2	DA	14 m ²	14x2	28
KM/WC	1	DA	1 WC=2.34 org/jm	1x2.34=2.34	2.34
+ Sirkulasi 30 %					39,34
					11,802
Luas Total					51,142

Tabel 4.4 Kebutuhan Penginapan
(Analisa Pribadi)

C. Kebutuhan Besaran Ruang Kantor Pengelola *Outbond*

Jenis Ruang	Kapasitas	Sumber	Standart ruang	Perhitungan luas (m ²)	Luas Ruang
Ruang administrasi	4 Org	DA	1 org = 4.2 m ²	4x4.2	16.8
Ruang Pemeliharaan	4 Org	DA	1 org = 4.2 m ²	4x4.2	16.8
Ruang tiketing	20	ASM	1 org = 1.5 m ²	1.5x20	30
KM/WC Pria	1	DA	1 WC=2.34 org/jm	1x2.34=2.34	2.34
KM/WC Wanita	1	DA	1 WC=2.34 org/jm	1x2.34	2.34

Gudang peralatan		ASM		4x5	20
Area reparasi		ASM		4x5	20
R. penyewaan senjata dan kostum		ASM		4x5	20
Restoran	70	DA	1 org =1.5	1.5x70	105
Dapur		DA	15% restoran	105x15%	15,75
Kasir	2	ASM	2	2x2	4
				+ Sirkulasi 30 %	253,03 75,909
				Luas Total	329,073

Tabel 4.5 Kebutuhan Besaran Ruang Kantor Pengelola *Outbond*

Sumber : (Analisa Pribadi)

D. Kebutuhan Besaran Ruang Museum

Jenis Ruang	Kapasitas	Sumber	Standart ruang	Perhitungan luas (m ²)	Luas Ruang
Ruang karyawan	2 Org	DA	2 org = 4.2 m ²	2x4.2	8.4
perpustakaan	2000 buku	DA	1000/buku = 20 m ²		40
Ruang baca	30 Org	DA	1 org = 2.25 m ²	2.25x30	67
Museum		ASM		10x15	150
Scout shop		ASM		3x3	9
KM/WC Pria	1	DA	1 WC=2.34 org/jm	1x2.34=2.34	2.34

KM/WC Wanita	1	DA	1 WC=2.34 org/jm	1x2.34	2.34
Gudang		ASM		3x3	9
				+ Sirkulasi 30 %	288,08 86,424
				Luas Total	374,504

Tabel 4.6 Kebutuhan Besaran Ruang Museum

Sumber : (Analisa Pribadi)

E. Kebutuhan Besaran Ruang Dan Fasilitas Bumi Perkemahan

Jenis Ruang	Kapasitas	Sumber	Standart ruang	Perhitungan luas (m2)	Luas Ruang
Masjid	450 Org	DA	1 org = 1.2 m ²	450x1.2	550
Reteil	10	Survey	12 m ²	10x12	120
Ruang pemeriksaan klinik	10	DA	1 org = 3.5 m ²	3.5x10	35
Ruang Dokter	3	DA	1 org = 4.5 m ²	4.5x3	13.5
Pos Satpam	2	ASM	9 m ²	2x9	18
Menara Pengawas	2	ASM	10m ²	2x10	20
Lapangan Upacara		Survey	14.000 m ²	-	14.000
Anjungan		Survey	80 m ²	10x8	80

Aula	300	ASM	1 org = 1.5	1,5 x 300	450
Area Outbond	-	Survey	5,000 m ²	-	5,000
Plaza	-	Survey	100 m ²	-	100
KM/WC Pria	4	DA	1 WC=2.34=25 org/jm 1 wastafel= 1.5=250 org/jam 1 urinoir =1.4=100org/jm Sirkulasi 20%	4x2.34=9.36 4x1.5=6 8x1.4=11.2 0.2x26.56 =4.994	32
KM/WC Wanita	6	DA	1WC=2.34=15 org/jm 1 wastafel= 1.5=175 org/jam Sirkulasi 20%	6x2.34=14.4 4x1.5=6 0.2x20.4=4.08	24.48
Tapak Kemah	540	ASM	12 m ² = 1 tenda	12 x 540	6.480
Gudang umum		Survey	64 m ²		64
				Luas Total	26,922,5

Tabel 4.7 Kebutuhan Besaran Ruang dan Fasilitas Bumi Perkemahan

(Sumber : Analisa Pribadi)

F. Kebutuhan Besaran Fasilitas Ruang Luar

Pedoman teknis Penyelenggaraan fasilitas parkir (tempat rekreasi)

Luas Areal Total (100m ²)	50	100	150	200	400	800	1600	3200	6400
Kebutuhan SRP	100	109	115	122	146	196	295	494	892

Tabel 4. 8 Pedoman Teknis SRP

(Sumber : Satuan Ruang Parkir)

Jenis Ruang	Kapasitas	Sumber	Standart ruang	Perhitungan luas (m2)	Luas Ruang
Parkir Roda 4 Pengunjung	350	DA	15	350x15	5.250
Parkir Roda 4 Pengelola	40	DA	15	40x15	600
Parkir Roda 2 Pengunjung	700	DA	2	700x2	1.400
Parkir Roda 2 Pengelola	80	DA	2	80x2	160
Parkir Bus	24	DA	48	24x48	1.152
				+ Sirkulasi 20 %	8.562 1.712,4
				Luas Total	10.274,4

Tabel 4.9 Kebutuhan Fasilitas Ruang Luar

(Sumber : Analisa Pribadi)

G. Rekapitulasi besaran ruang

Nama	Jumlah Besaran Ruang (m ²)
Kantor Pengelola Bumper	203,164
Rumah Dinas Kabupaten/Penginapan	51,142
Kantor Pengelola Outbond	329,073
Museum	374,504
Fasilitas Bumi Perkemahan	26.922,5
Fasilitas Ruang Luar	10.274,4
Jumlah Total	38.154,783

Tabel 4.10 Rekapitulasi Besaran Ruang

(Sumber : Analisa pribadi)

BAB V

KONSEP PERANCANGAN

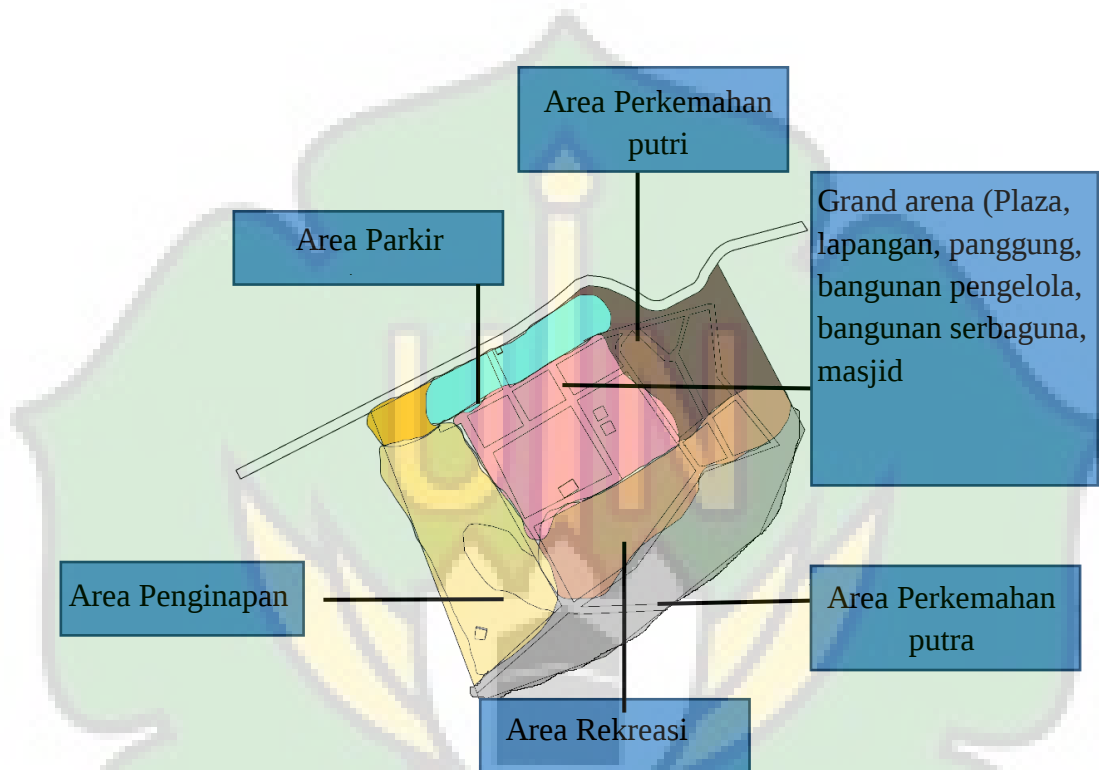
5.1 Konsep dasar

Konsep yang diterapkan pada kawasan bumi perkemahan Seulawah *scout camp* ini adalah arsitektur rekreatif edukatif. Rekreatif merupakan kata sifat yang berasal dari kata dasar rekreasi yang bersifat dapat mengekspresikan dan menjelaskan aktifitas yang dilakukan pada waktu senggang. Sedangkan edukatif merupakan kata sifat yang berasal dari kata dasar edukasi yang memiliki arti bersifat mendidik. Dengan kata lain kegiatan yang memberikan kegiatan yang mencerdaskan dan menambah wawasan pengetahuan. Jadi, arsitektur rekreatif edukatif adalah konsep merancang suatu bangunan yang bersifat memberi penyegaran kembali baik jasmani dan rohani seseorang, sekaligus dapat memberikan pembelajaran dan pemahaman yang mencerdaskan dan menambah wawasan pengetahuan.

. Dalam pendekatan ini digabungkan antara rekreatif dan edukatif dimana konsep rekreatif edukatif sangat berkaitan dengan kegiatan kepramukaan, seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa kegiatan kepramukaan adalah proses pendidikan di luar lingkungan sekolah dan di luar lingkungan keluarga dalam bentuk kegiatan rekreatif dan menarik, menyenangkan, sehat, teratur, terarah, praktis yang dilakukan di alam terbuka dengan prinsip dasar kepramukaan yang sasaran akhirnya pembentukan watak, akhlak dan budi pekerti luhur yang diwujudkan dengan konsep rekreatif edukatif.

5.2 Konsep Permintakatan

Pemintakatan adalah pengelompokan fungsi-fungsi dalam satu bangunan dan hubungannya yang didasarkan pada jenis kegiatan dan sifat ruang sehingga kegiatan berlangsung dalam tapak berjalan dengan optimal dan teratur.



Gambar 5.1 Konsep Permintakatan

(Sumber : Analisa pribadi)

5.3 Konsep Parkir

5.3.2 Parkir

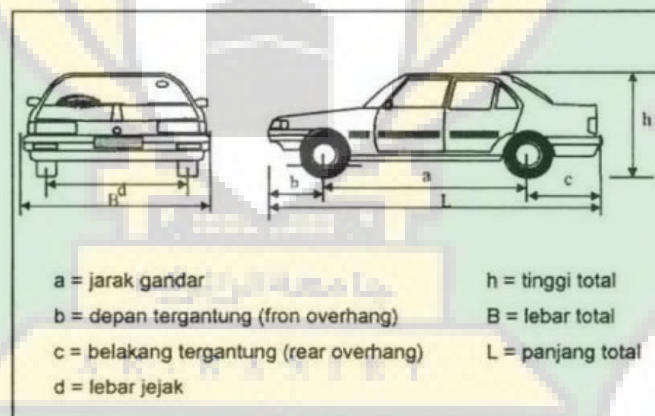
Parkir ialah suatu ruang yang sangat penting bagi kebutuhan pengguna dan sebuah kawasan. Oleh sebab itu, sangat perlu diperhatikan dalam penataan area parkir supaya kompleks bangunan terlihat lebih tertata rapi serta terarah guna untuk kenyamanan bagi pengguna bangunan. Pada rancangan Bumi perkemahan Seulawah scout camp ini terdapat parkir utama yang berada di area depan tapak, selain itu

juga terdapat parkir yang tersedia di area rekreasi untuk pengunjung umum. Berikut beberapa penentuan standard untuk ruang parkir:

NO	Jenis kendaraan	Satuan Ruang Parkir (SRP) dalam m ²
1	Mobil penumpang golongan I	2.30 m x 5.00 m
2	Mobil penumpang golongan II	2.50 m x 5.00 m
3	Mobil penumpang golongan III	3.00 m x 5.00 m
4	Bus/Truk	3.40 m x 12.50 m
5	Sepeda motor	0.75 m x 2.00 m

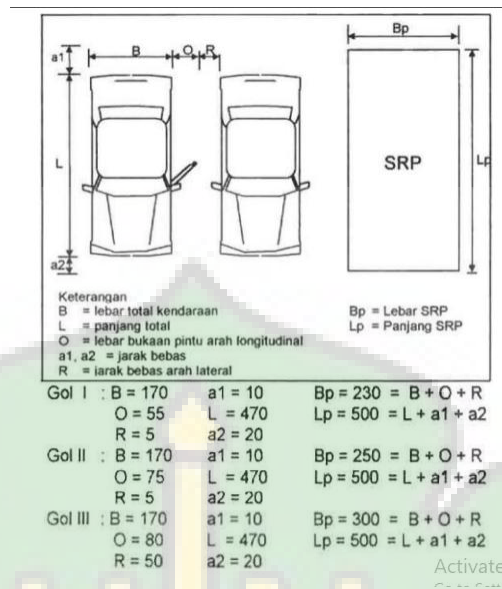
Tabel 5.1 Penentuan Satuan Parkir

(Sumber : Pedoman Perencanaan dan Pengoperasian Fasilitas, 1998)



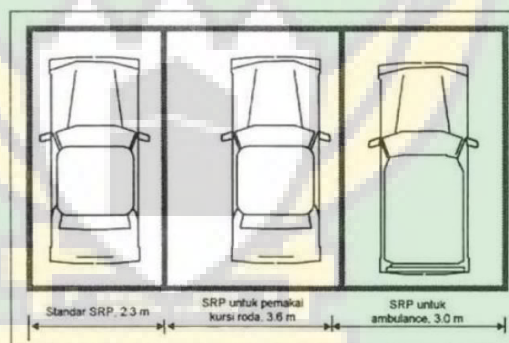
Gambar 5. 2 Dimensi Kendaraan Standar Untuk Mobil Penumpang

(Sumber : Pedoman Perencanaan Fasilitas Parkir,, 1998)



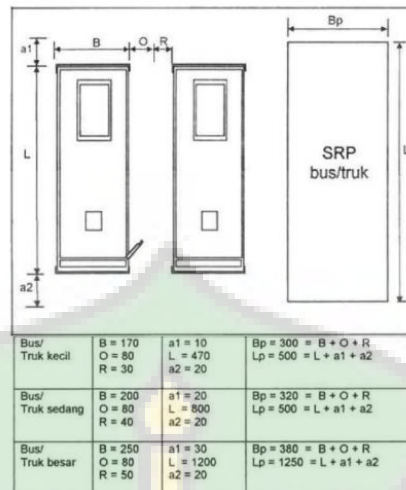
Gambar 5.3 Penentuan Satuan Ruang Parkir

(Sumber : Pedoman Perencanaan, 1998)



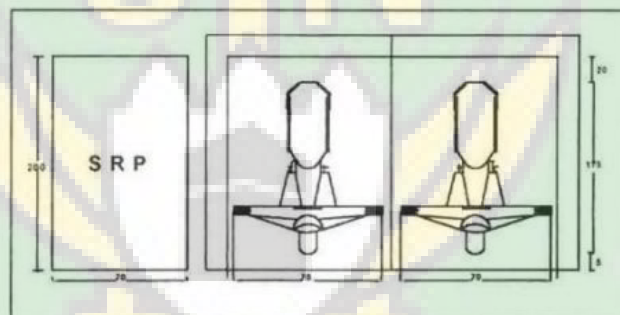
Gambar 5.4 Penentuan satuan Ruang Parkir

(Sumber : Pedoman Perencanaan Parkir, 1998)



Gambar 5.5 Penentuan Satuan Ruang Parkir

(Sumber : Pedoman Perencanaan, 1998)



Gambar 5.6 Penentuan Satuan Ruang Parkir

(Sumber : Pedoman Perencanaan, 1998)

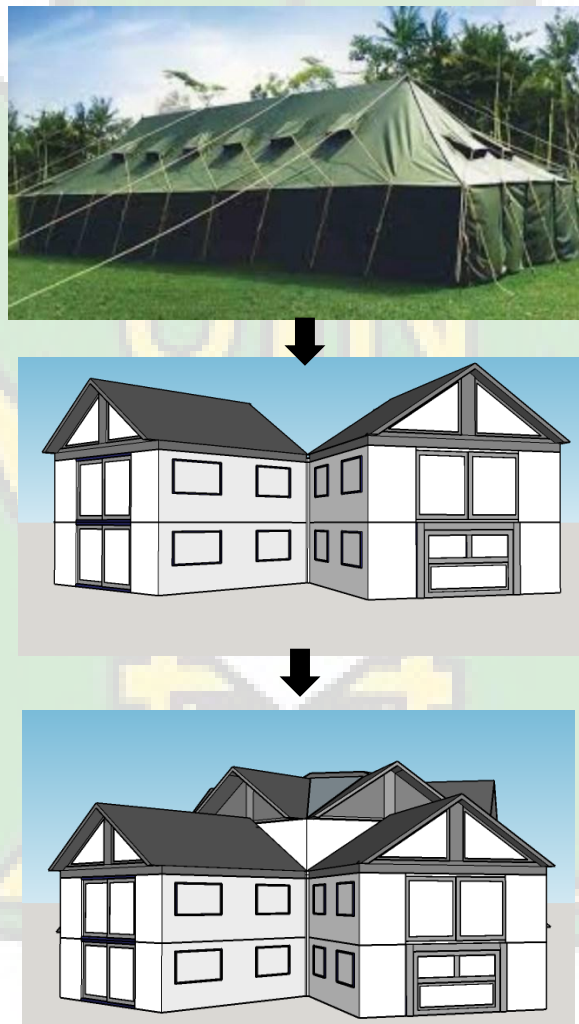
5.4 Konsep Bangunan

Konsep dasar bangunan di ambil dari bentuk tenda pramuka yang merupakan fasilitas dari kegiatan berkemah. Alasan utama mengambil bentuk tenda dikarenakan kegiatan utama dari pramuka adalah berkemah. Penerapan bentuk dasar ini nantinya akan mengikuti kegiatan dan fungsi pada setiap masing-masing bangunan yang ada didalamnya sehingga antara satu bangunan dengan bangunan lain akan terlihat beberapa perbedaan namun masih satu kesatuan dengan bentuk dasar. Pada konsep rancangan bangunan ini memang tidak

menerapkan konsep rekreatif dan edukatif karena konsep rekreatif dan edukatif lebih diterapkan pada sekuens ruang lansekap. Untuk model bentuk bangunan pada beberapa jenis bangunan yang terdapat pada perancangan ini adalah sebagai berikut:

5.4.1 Konsep Bangunan Pengelola

1. Gubahan bentuk



Gambar 5.7 Gubahan Betuk Banguan Pengelola

(Sumber : Analisa Pribadi)

Diambil dari bentuk dasar yaitu tenda pleton. Alasan mengambil jenis tenda ini karena pada bangunan pengelola terdapat banyak aktifitas yang terjadi dibangunnan ini sehingga konsep tenda ini sangat cocok untuk dijadikan konsep

bangunan serbaguna, contohnya seperti pada bagian sudut bangunan dapat dijadikan ruang sehingga tidak membuang ruang yang ada. Kemudian bentuk ini juga terlihat formal dan cocok untuk menjadi bangunan pengelola / kantor.

5.4.2 Konsep bangunan wisma



Gambar 5.8 Ilustrasi Konsep Bangunan Wisma

(Sumber : Analisa pribadi)

Konsep bangunan wisma atau juga disebut rumah kabupaten mengambil bentuk tenda yang berbentuk segitiga, alasan pengambilan bentuk tenda jenis ini adalah karena fungsi bangunan ini yaitu untuk beristirahat maka tidak banyak aktivitas yang terjadi didalamnya dan tidak membutuhkan banyak ruang.

5.5 Konsep Struktur

Sistem struktur pada bangunan Bumi perkemahan Seulawah scout camp ini adalah sebagai berikut:

Struktur kaki bangunan (Pondasi)

No. Sistem Pondasi Karakter Bahan

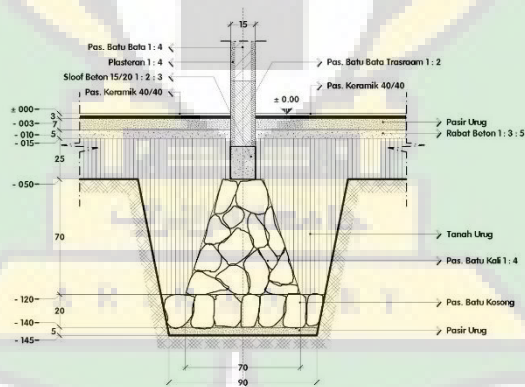
- | | | | |
|---|--------------|------|---|
| 1 | Pondasi kali | batu | <ul style="list-style-type: none"> • Kedalaman rendah • Kekuatan menahan beban tergantung besar dan tinggi bangunan |
|---|--------------|------|---|

- Biaya relatif murah
 - Tekanan gaya horisontal kurang
- 2 Pondasi foot plate
- Tegangan tanah cukup
 - Kuat menahan beban horisontal
 - Biaya relatif lebih mahal dibandingkan dengan pondasi batu kali
 - Dapat menahan beban berat

Tabel 5.2 Pondasi

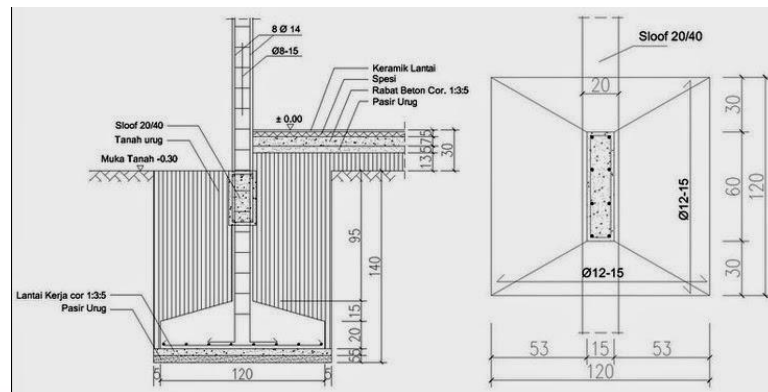
(Sumber : Analisa pribadi)

Maka untuk pertimbangan kriteria diatas, sistem pondasi yang digunakan adalah pondasi batu kali serta pondasi foot plate. Pondasi batu kali digunakan sebagai penahan tanah dan pada bangunan bertingkat satu dan bentang pendek. Sedangkan pondasi foot plate dipergunakan pada bangunan-bangunan yang menggunakan bangunan bertingkat dua dan bangunan berebentang lebar.



Gambar 5.9 Pondai Batu Kali

(Sumber : <https://www.buildingengineeringstudy.com>)



Gambar 5.10 Pondasi *Foot Plate*

(Sumber : <https://www.arsitur.com>)

5.6 Konsep Ruang dalam

konsep ruang dalam yang akan di terapkan pada bangunan Bumi perkemahan Seulawah *scout camp* yang mengacu pada konsep ‘rekreatif edukatif’. Konsep ini diharapkan dapat memberikan kenyamanan kepada pengguna bangunan. Konsep ruang dalam rekreatif lebih menekankan pada penggunaan warna dan eksplor tekstur dinding. Berikut contoh ilustrasi konsep ruang dalam bangunan Bumi perkemahan Seulawah *scout camp*.



Gambar 5.11 Ilustrasi Interior Restoran

(sumber : <https://www.interiordesign.net>)



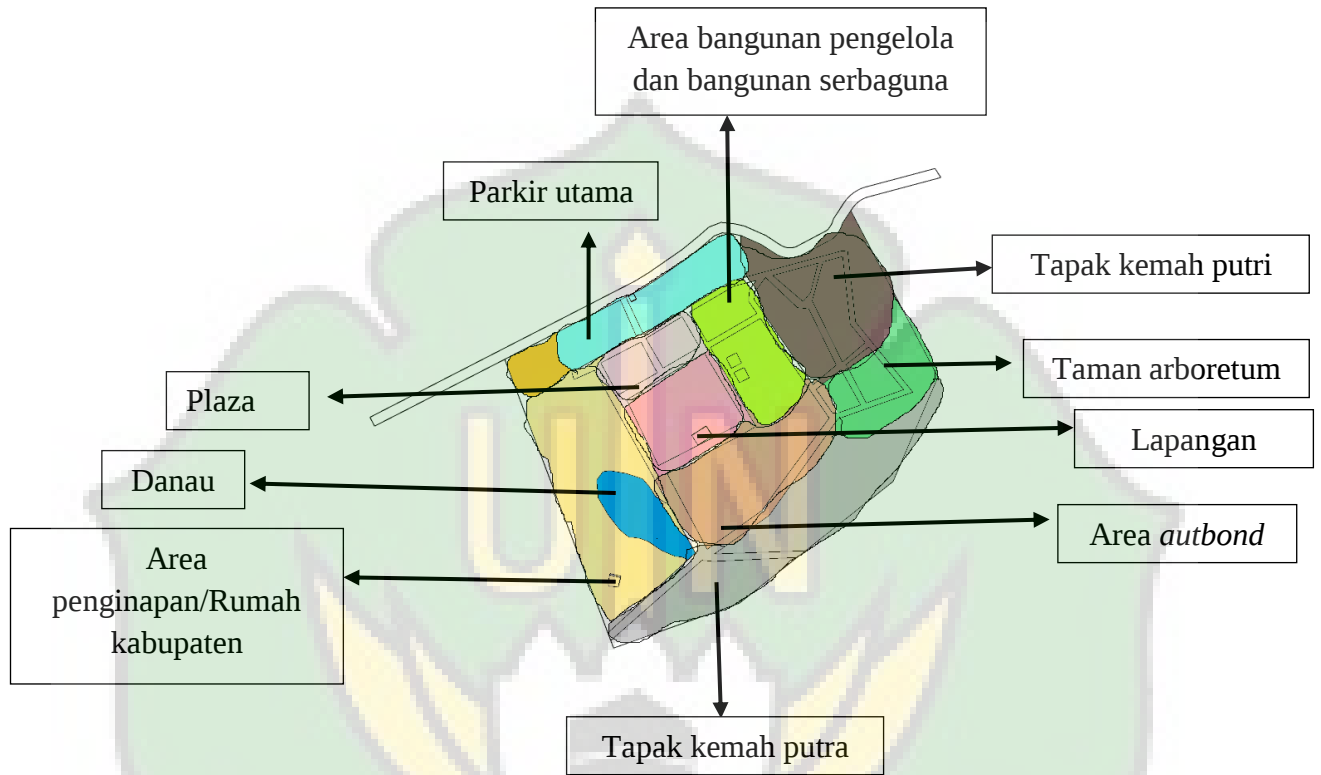
Gambar 5.12 Ilustrasi Interior Ruang kelas
(sumber : <https://www.interiordesign.net>)



Gambar 5.13 Ilustrasi Interior Aula
(sumber : <https://www.interiordesign.net>)

5.7 Konsep Ruang Luar

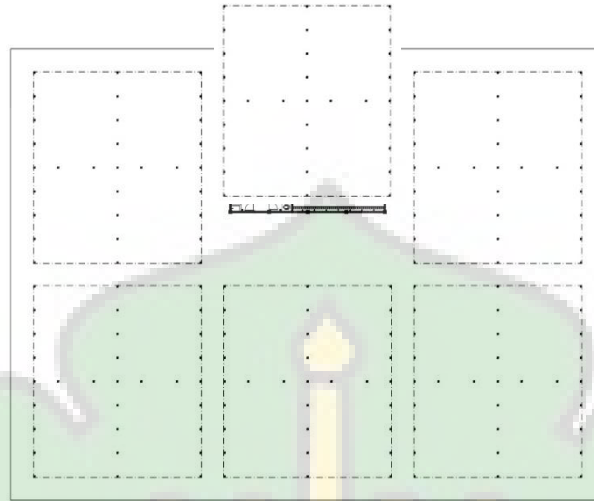
5.7.1 Konsep Tata Ruang



Gambar 5.14 Konsep Tata Ruang Luar

(Sumber : Analisa pribadi)

C. Konsep Tapak kemah



Gambar 5.15 Konsep Tapak Kemah
(Sumber : Analisa pribadi)

Pada tapak kemah Bumi perkemahan Seulawah *scout camp* dibuat beberapa tapak perkemahan. Satu tapak perkemahan terdiri dari 20 regu / kelompok.

D. Konsep Area Outbond

Pada rancangan area outbond Bumi perkemahan Seulawah *scout camp* ini menggunakan beberapa jenis arena bermain yang bersifat petualangan seperti jembatan gantung, *spider web* (jaring laba-laba), trampolin, *cilimbing wall* (panjatan dinding), *flying fox* dan *paintball*. Pada area outbond ini dipisahkan antara arena bermain dewasa dan anak-anak. Selain fungsinya untuk bermain area *outbond* ini juga berfungsi sebagai tempat latihan halang rintang bagi anggota kepramukaan.



Gambar 5.16 Ilustrasi Konseo Jembatan Gantung
(Sumber : <https://id.pinterest.com>)



Gambar 5.17 Ilustrasi Konsep Permainan Adventure
(Sumber : <https://skywab.com>)



Gambar 5.18 Ilustrasi Konsep Permainan Anak-anak
(Sumber : <https://id.pinterest.com>)



Gambar 5.19 Ilustrasi Konsep *Paintbal*
(Sumber : <http://shop2.gunpowerpoint.cafe24.com>)

B. Konsep Taman Arboretum

Arboretum merupakan taman yang mengoleksi tumbuh-tumbuhan, konsep pada rancangan taman arboretum Bumi perkemahan Seulawah *scout camp* adalah rekreatif edukatif dimana taman Arboretum ini menjadi sebuah wadah bagi pengunjung untuk mendalami lingkungan hidup yang ada di sekitar mereka khususnya tumbuhan.



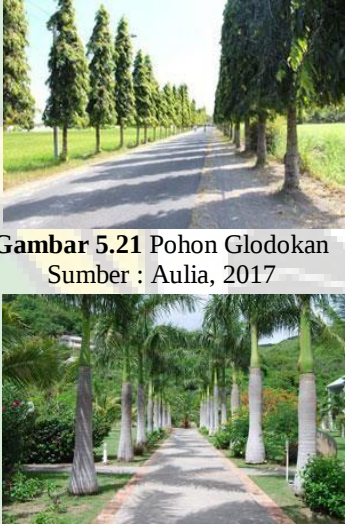
Gambar 5.20 Ilustrasi Taman Arboretum
(Sumber : <https://id.pinterest.com>)

5.7.2 Konsep Lansekap

seperti Penerapan konsep lansekap menggunakan 2 elemen material yaitu *soft material* dan *hard material*:

1. *Soft material*

Pada kawasan Bumi perkemahan Seulawah *scout camp* ini sudah terdapat tanaman peneduh seperti pohon angkana, pohon mahoni dan pohon tanjung, keberadaan pohon ini akan dipertahankan sesuai kebutuhan dan akan ditambahkan tumbuhan tumbuhan yang belum terdapat di kawasan ini.

No	<i>soft material</i>	Keterangan gambar
1.	Tanaman Pengarah  Gambar 5.21 Pohon Glodokan Sumber : Aulia, 2017 Gambar 5.22 Pohon Plam Sumber : Aulia, 2017	Tanaman pengarah sangat penting ada pada suatu kawasan dengan sirkulasi yang beragam guna untuk menjaga keselamatan para pengendara. Dengan diterapkannya tanaman pengarah dapat berfungsi untuk mempermudah pengguna dalam menuju tujuannya. Tidak hanya sebagai pengarah, melainkan juga hasil dari tanaman bisa dinikmati oleh pengguna
2.	Tanaman Perdu  Gambar 5.23 Pohon Bonsai Sumber : https://www.shopee.co.id	Dari bentuknya yang unik dan menarik, tanaman ini mampu menjadi penghias area lansekap suatu bangunan maupun kawasan.



Gambar 5.24 Pohon Palm Botol
Sumber :
<https://www.pohonrindang.com>,
2016

3.

Tanaman Hias



Gambar 5.25 Tanaman hias
(Jenis Begonia) Sumber : Lukyani, 2020

4.

Tanaman Penutup Tanah (Buffering)



Gambar 5.26 Tanaman Asoka
<https://www.shopee.co.id>



Gambar 5.27 Tanaman Lavender
Sumber:<http://www.gurugtt.blogspot.com>,
2014

Sebuah tanaman yang dapat menciptakan suatu estetika pada area lansekap maupun interior bangunan sehingga mampu untuk menarik perhatian dan tidak membuat area dinding terkesan monoton.

Tanaman yang memiliki banyak fungsi. selain sebagai estetika dari suatu kawasan, tanaman ini mampu menahan dan meminimalisir daya perusak terhadap butir-butir air hujan yang jatuh serta aliran air di atas permukaan tanah, dapat menambah bahan organik untuk tanah dari daun, ranting dan batang yang sudah mati dan jatuh ke tanah, serta mampu untuk



Gambar 5.28 Tanaman Sutra Bombai
Sumber : <https://www.shopee.co.id>
Tanaman Aroma

5.



Gambar 5.29 Bungong jeumpa
Sumber : <https://arfinadew.wordpress.com,2013>



Gambar 5.30 Bungong Seulangan

Sumber : Tuter, 2018

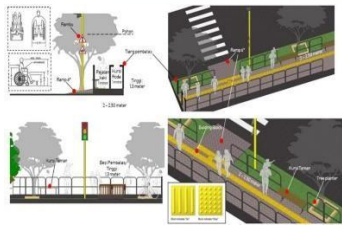
Tabel 5. 3 *Soft Material*

(Sumber : Analisa Pribadi)

menyerap dan mengurangi genangan air pada tanah. Tanaman ini akan diletakkan di taman arboretum

Kedua tanaman disamping yang memiliki aroma tersendiri serta mempunyai manfaat lainnya untuk kesehatan. Dikatan sebagai bunga khas dari daerah Aceh, maka dengan penerapan tanaman ini pada lansekap Bumi perkemahan Seulawah scout camp diharapkan mampu untuk melestarikannya. Tanaman ini akan diletakan di taman arboretum

2. *hard material*

- | No. | <i>hard material</i> | Keterangan gambar |
|-----|---|---|
| 1. | <p>Area Parkir</p>  <p>Gambar 5.31 Paving Block
Sumber : http://www.paving-genteng.blogspot.com, 2009</p> | <p>Penggunaan material paving block pada penutup lantai tanah berfungsi untuk penyerapan air yang lebih baik, pemasangan dan perawatan yang tergolong mudah, penerapannya yang serbaguna, mempunyai nilai estetika tersendiri, ramah terhadap lingkungan, serta harga yang terjangkau murah dan ekonomis.</p> |
| 2. | <p>Sirkulasi Utama</p>  <p>Gambar 5.32 Jalan Aspal
Sumber : Fariq, 2019</p> | <p>Sirkulasi atau jalan utama di dalam lokasi tapak memakai material aspal, dimana fungsi dari aspal ialah sebagai pengikat batuan supaya tidak lepas dari permukaan jalan yang diakibatkan oleh lalu- lalang kendaraan, melindungi dari erosi tanah, serta dapat memudahkan sirkulasi laju kendaraan.</p> |
| 3. | <p>Sirkulasi Disabilitas</p>  <p>Gambar 5.33 Guiding Block
Sumber : Widanan, dkk, 2018</p> | <p>Sarana ini diharuskan ada pada setiap fasilitas dengan pelayanan publik seperti dalam peraturan standard dan persyaratan UU No. 28/2002 tentang bangunan</p> |

gedung, UU No. 8/2016 tentang penyandang disabilitas, dan peraturan Menteri PUPR No. 14 tahun 2017 tentang persyaratan kemudahan bangunan gedung

4.

Jalan Setapak



Gambar 5.34 Beton Cetak

Sumber :

<https://www.travelerscoffee.ru>

Jalan setapak berguna untuk melindungi tanaman terutama rumput supaya tidak rusak oleh injakan kaki yang melintasi tanaman, fungsi lainnya ialah memudahkan pengguna dalam mengakses tujuannya dengan tidak harus memutar dari kejauhan.

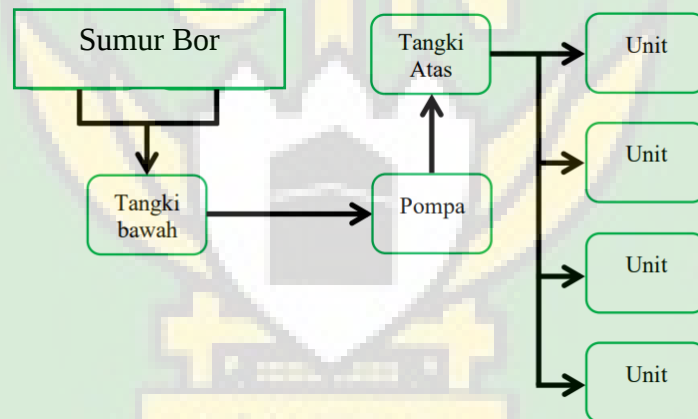
Tabel 5. 4 *Hard Material*

(Sumber : Analisa Pribadi)

5.8 Konsep Sanitasi dan Plumbing

1. Sistem Air Bersih

Perencanaan sistem air bersih pada Bumi perkemahan Seulawah *scout camp* yaitu dari Sumber Sumur bor serta untuk penyalurannya terbagi menjadi 2, yaitu: dengan tangki atas dan tangki bawah. Adapun beberapa kebutuhan air pada bangunan ini, seperti: kamar mandi, toilet, wastafel, pantry, dapur, mushola, kantin, dan keperluan perawatan lansekap. Alur sirkulasi air pada sistem ini adalah mulai dari Sumber sumur bor ditampung di tandon bawah, selanjutnya di pompa pada tandon atas, dan kemudian di distribusikan ke seluruh bangunan.



Gambar 5.35 Skema Sistim Penyaluran Air Bersing

(Sumber :Muis,2010 dan Analisa pribadi)

2. Sistem Air Kotor

Air kotor pada Islamic Center terbagi menjadi 3 jenis, yaitu: air kotor padat, air kotor cair, dan air hujan. Sistem pengolahan air kotor meliputi 2 sistem: pertama sistem setempat, kedua sistem terpusat.

a. Sistem setempat

Sistem sanitasi setempat (on-site sanitation) adalah sistem pembuangan air limbah dimana air limbah tidak dikumpulkan serta disalurkan ke dalam suatu jaringan saluran yang akan membawanya ke suatu tempat pengolahan air buangan atau badan air penerima, melainkan dibuang di tempat (Fajarwati, 2008). Sistem dapat dipakai jika syarat-syarat pada lokasi sudah terpenuhi dan sistem ini memerlukan biaya yang tergolong relatif rendah. Adapun kelebihan dari sistem setempat, antara lain:

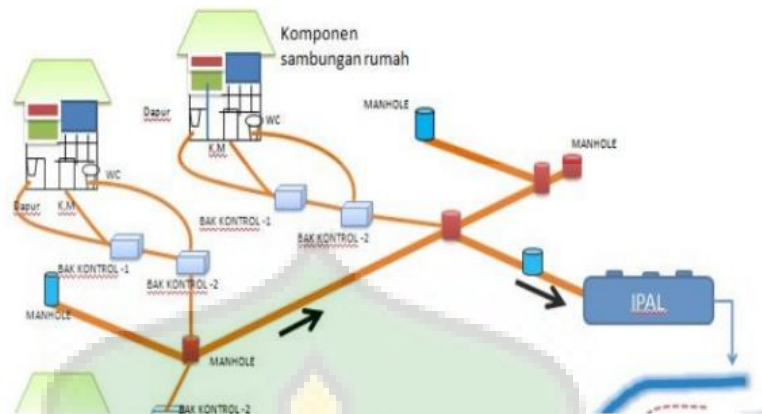
- Dalam pembangunan, biaya yang diperlukan tergolong relatif murah.
- Dapat digunakan oleh setiap individu orang jika mau menerapkan sistem ini pada huniannya.
- Tergolong cukup sederhana dalam sistem pembuangannya.
- Perawatan maupun maintenance menjadi tanggung jawab individu.

Untuk kekurangan dari sistem setempat, antara lain:

- Pada umumnya, sistem setempat tidak diterapkan untuk limbah dapur, limbah kamar mandi dan ruang cuci.
- Jika tidak memenuhi syarat-syarat teknis dalam pembuatan dan perawatan maupun maintenance, sistem ini bisa mencemari air tanah.

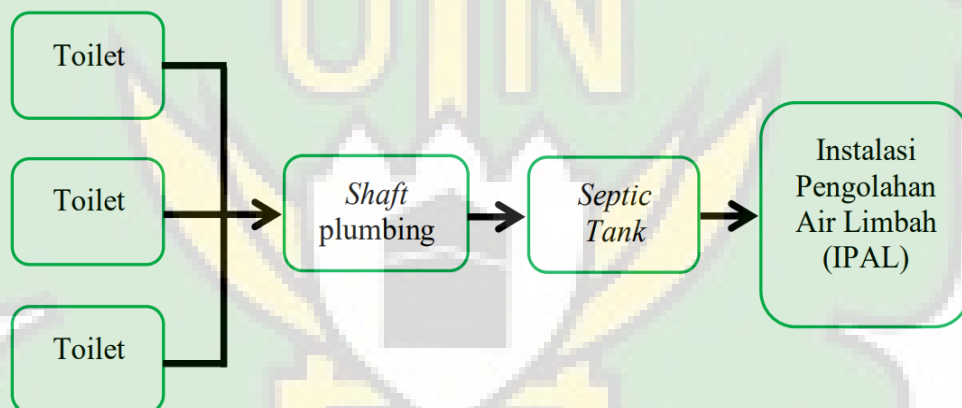
b. Sistem terpusat

Sistem Sanitasi Terpusat (off-site sanitation) merupakan sistem pembuangan air buangan rumah tangga (mandi, cuci, dapur, dan limbah kotoran) yang disalurkan keluar dari lokasi pekarangan masing-masing rumah ke saluran pengumpul air buangan dan selanjutnya disalurkan secara terpusat ke bangunan pengolahan air buangan sebelum dibuang ke badan perairan (Fajarwati, 2008). Berikut adalah contoh gambar untuk sistem jaringan off-site sanitation:



Gambar 5.36 Skema Pembuangan Air kotor Menuju IPAL Komunal

(Sumber : <https://lingkunganitats.wordpress.com>, 2016)



Gambar 5.37 Skema Sistem Pembuangan Air Kotor

(Sumber : Muis, 2010 dan Analisa Pribadi)

c. Instalasi Pengolahan Air Limbah (IPAL) komunal

Sistem yang digunakan untuk pengolahan air limbah dengan dilakukan secara terpusat, dirancang untuk mengolah air kotor sehingga dapat digunakan kembali untuk keperluan lainnya seperti, penyiraman taman pada lansekap bangunan, untuk hydrant, sprinkler, dan lainnya. Dalam perencanaan IPAL harus sesuai dengan standard desain yang telah ditentukan, diantaranya:

- Bak pengendap

Pengolahan awal umumnya dilakukan dengan menggunakan unit Bak pengendap. Bak pengendap ini berfungsi sebagai proses pengendapan awal partikel diskrit maupun tersuspensi sehingga mampu mengurangi beban air limbah yang akan masuk ke unit pengolahan selanjutnya (Hamid & Razif, 2014).

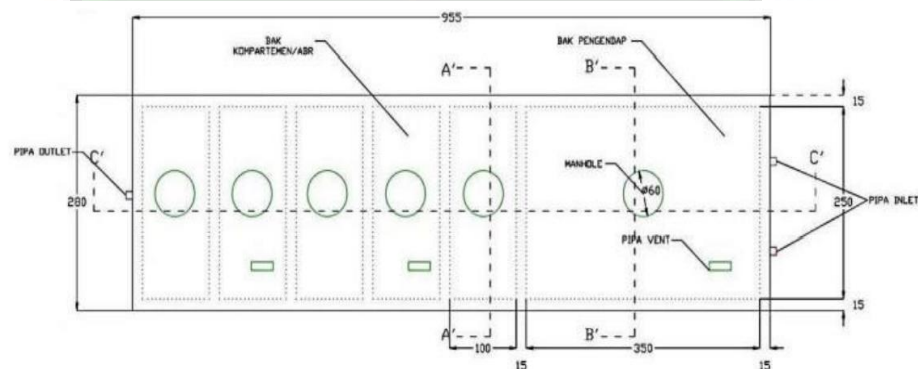
- Bak kompartemen

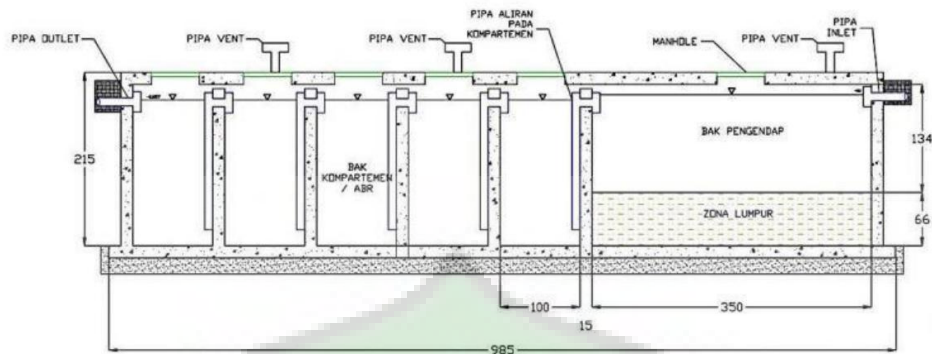
Suatu sistem yang dapat mangolah beragam macam pencemaran pada air limbah domestik. Dalam perencanaan bak kompartemen yang perlu diperhatikan ialah kecepatan aliran supaya dapat memenuhi standard dimensi yang telah ditentukan.



Gambar 5.38 Instalasi Pengelolaan Air Kotor (IPAL) Komunal

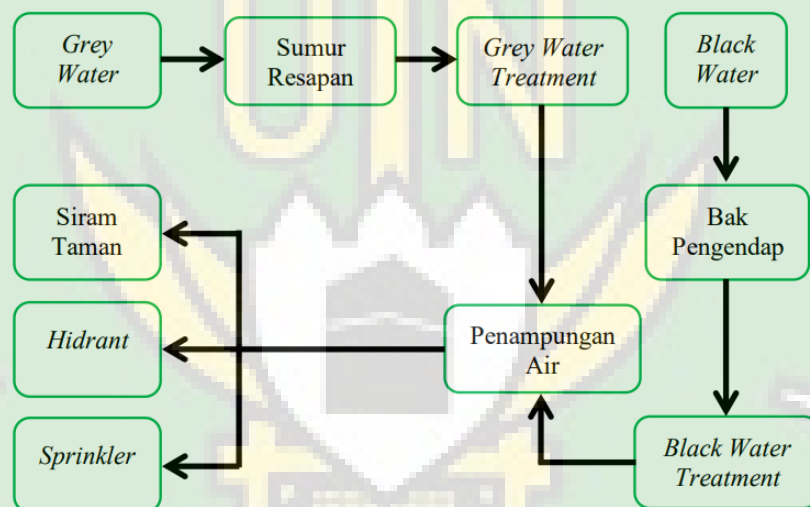
(Sumber : Polimengo, 2019)





Gambar 5.39 Denah dan Potongan IPAL Komunal

(Sumber : Abdi, dkk, 2019)



Gambar 5. 40 Skema IPAL Komunal Pada Bangunan

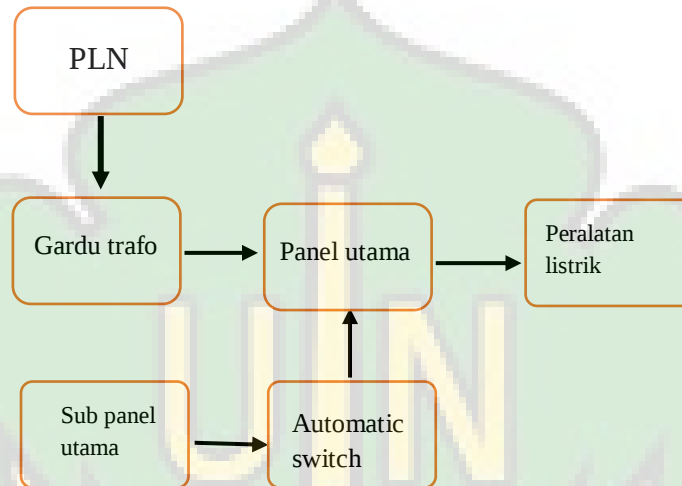
(Sumber : Kautsar, 2020)

5.9 Konsep Instalasi Elektrikal

Pada Bumi perkemahan Seulawah *scout camp* sistem listrik berasal dari PLN, namun pada rancangan revitalisasi bumi perkemahan ini menambahkan sistem panel surya. Penggunaan listrik dari sistem panel surya bertujuan untuk meminimalisir pengeluaran biaya iuran listrik.

1. Sistem Elektrikal dari PLN

Cara kerja untuk sistem elektrikal yang berasal dari PLN ialah disalurkan melalui gardu trafo dan kemudian dialirkan ke ruanganruangan panel listrik pada setiap massa bangunan.



Gambar 5.41 Skema Sistem Elektrikal Dari PLN

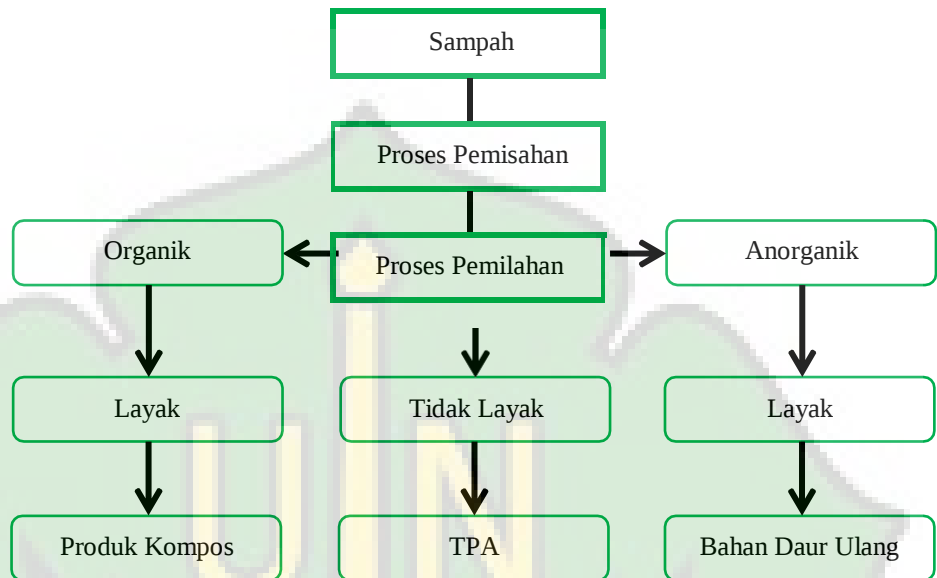
(Sumber : Analisa pribadi)

5.3.8 Konsep Sistem Pengolahan Sampah Domestik

Kebersihan dan estetika dari Bumi perkemahan Seulawah scout camp menyangkut sistem pengolahan sampah yang akan diterapkan. Selama kegiatan operasional pola pengelolaan yang akan digunakan meliputi :

1. Sistem pewadahan, ditampung di dalam kotak-kotak sampah yang terpisah (organik dan anorganik) kapasitas 50 liter berbahan plastik dan ditempatkan tersebar pada titik-titik di halaman.
2. Sistem pengumpulan, pola pengumpulan rencana akan dilakukan dengan sistem komunal yaitu sampah yang terkumpul di seluruh titik yang disebarkan pada halaman ditampung kedalam TPS.
3. Pembuangan akhir, proses pengangkutan sampah dilakukan dari TPS ke Tempat Pembuangan Akhir (TPA). Jenis alat yang digunakan adalah truk sampah.

4. Sistem pengangkutan, setiap periodik (2 hari sekali) sampah diangkut ke Tempat Pembuangan Akhir (TPA).



Gambar 5.42 Skema Sistem Pembuangan Sampah

(Sumber : Kausar, 2020)

BAB VI

HASIL PERANCANGAN

6.1 Gambar Arsitektural

6.1.1 Layout Plan



Gambar 6.1 Layout Sebelum Revitalisasi

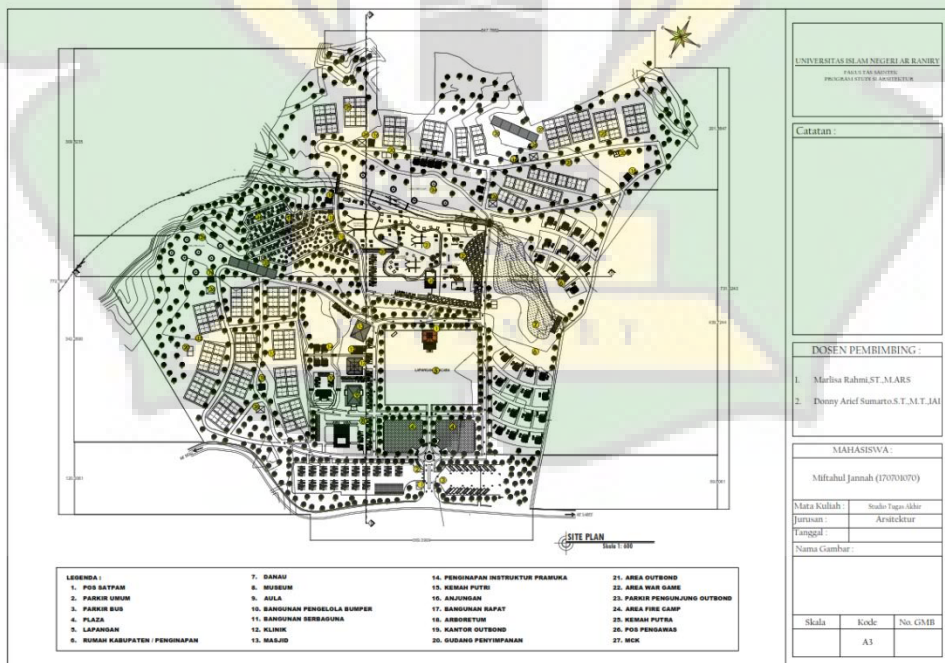
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



Gambar 6.2 Layout Plan

(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)

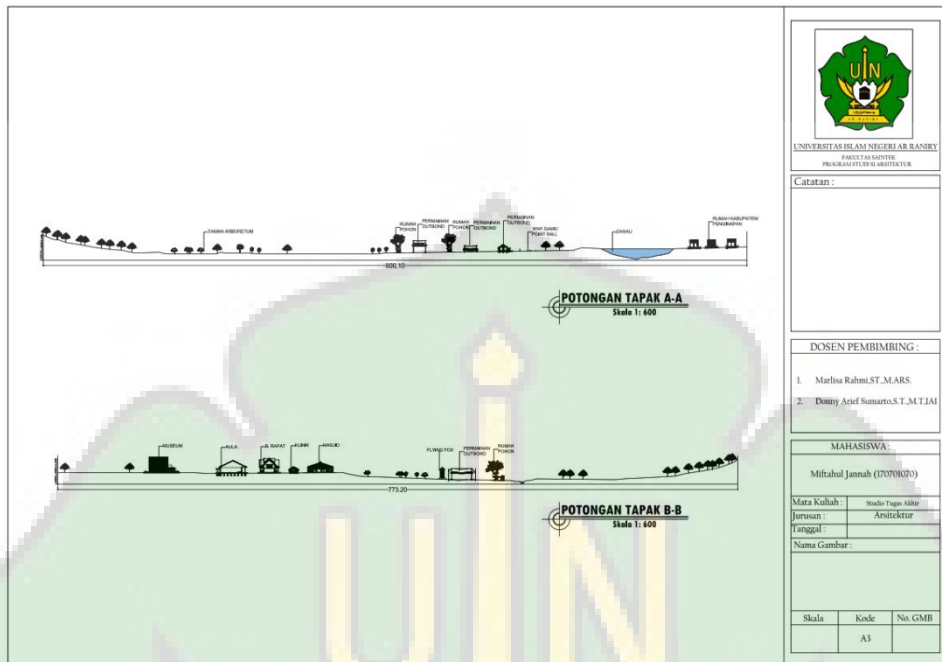
6.1.2 Site Plan



Gambar 6.3 Site Plan

(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)

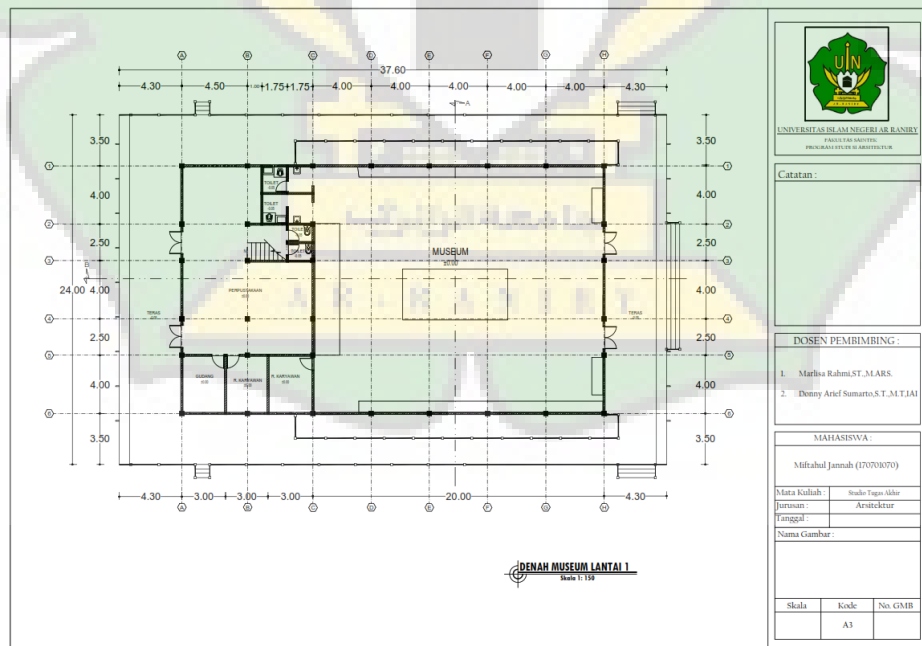
6.1.3 Potongan Site



Gambar 6.4 Potongan Site

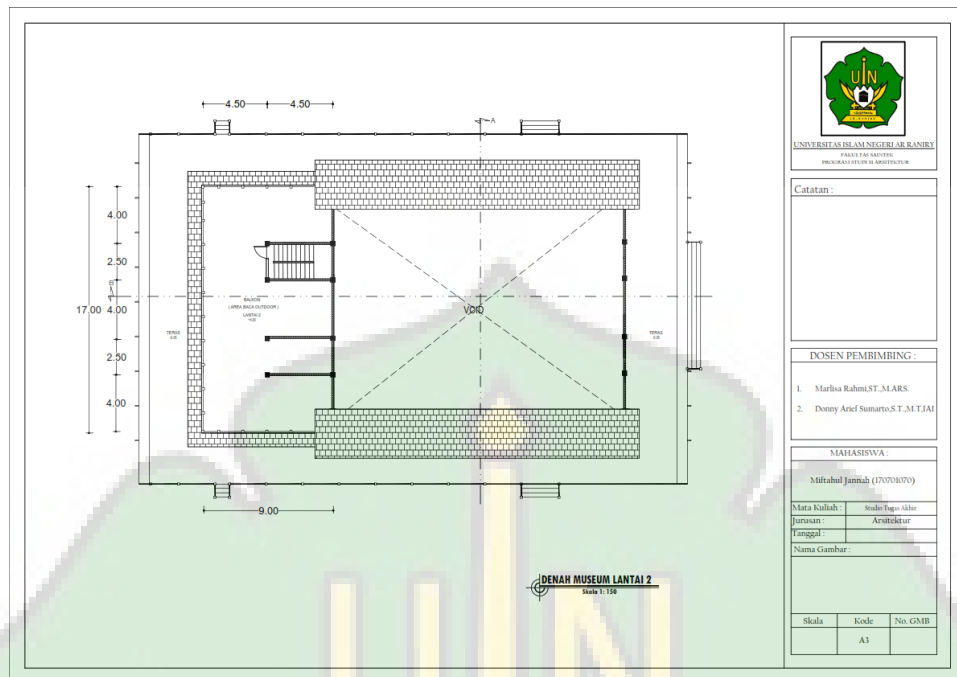
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)

6.1.4 Denah Museum



Gambar 6.5 Denah Museum Lantai 1

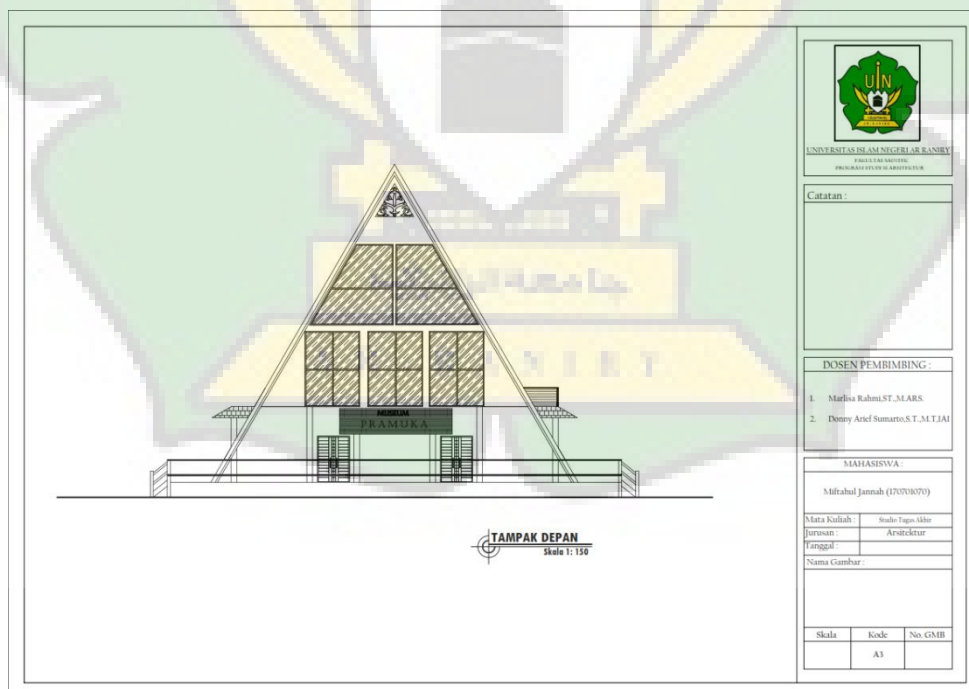
(Sumber Dokumen Pribadi, 2022)



Gambar 6.6 Denah Museum Lantai 2

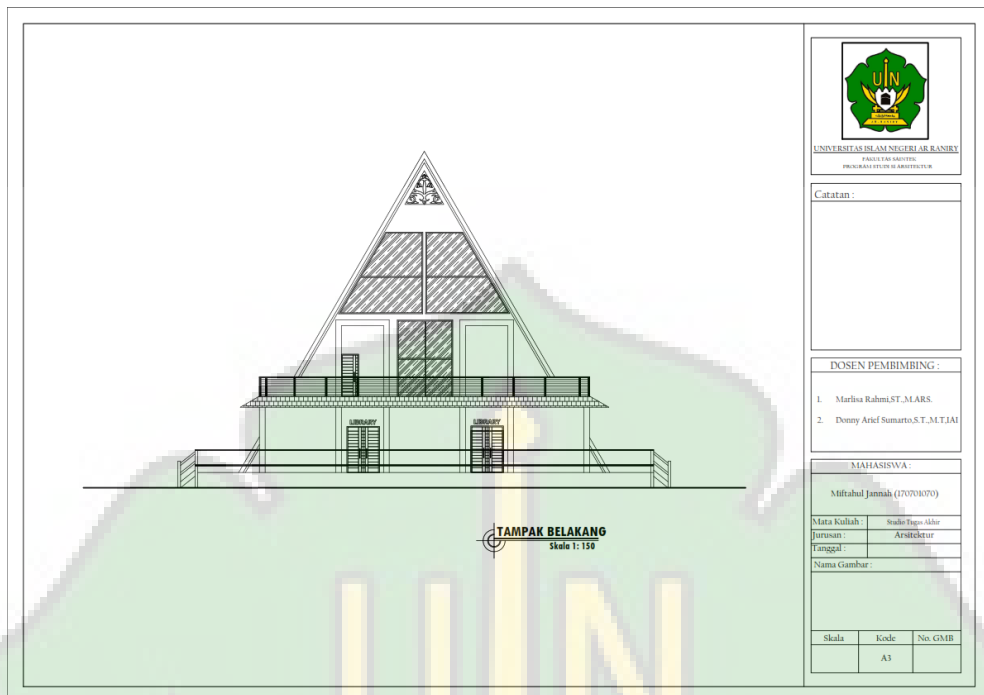
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)

6.1.5 Tampak Museum



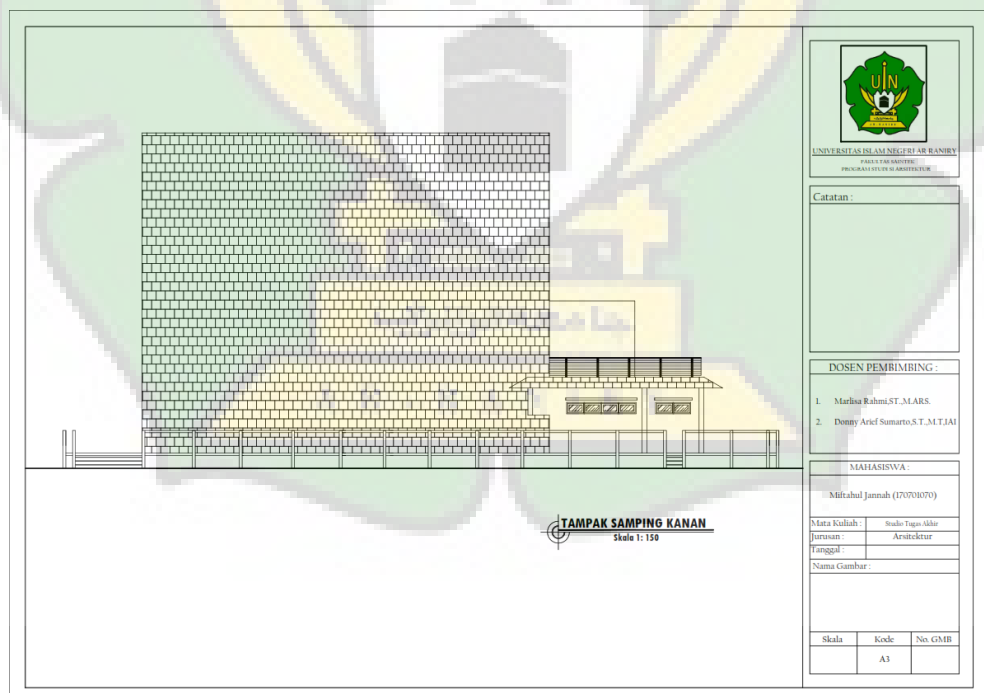
Gambar 6.7 Tampak Depan Museum

(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



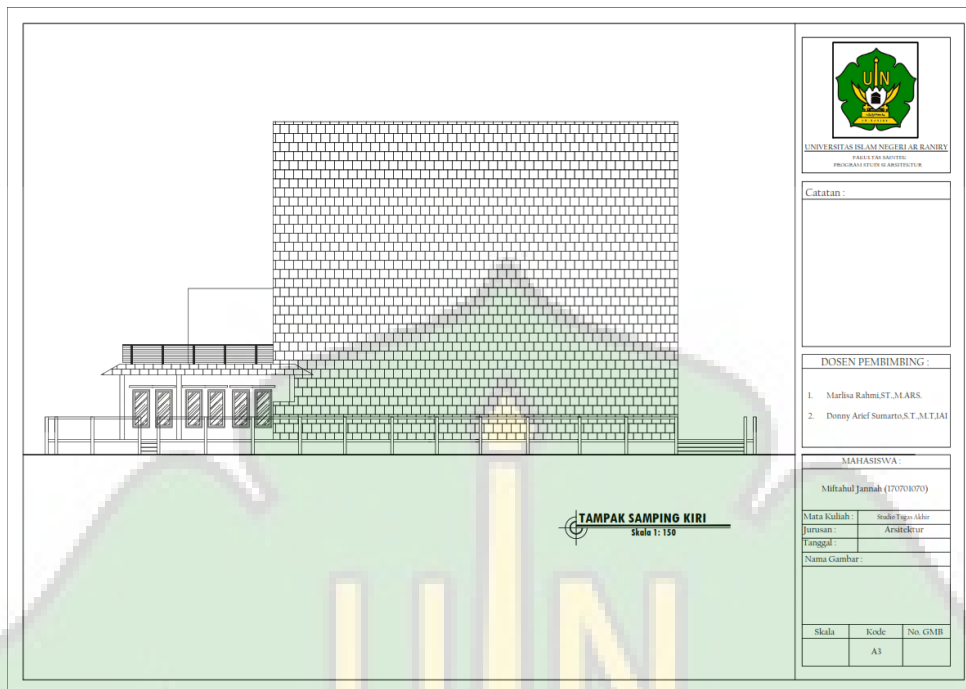
Gambar 6.8 Tampak Belakang Museum

(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



Gambar 6.9 Tampak Samping Kanan Museum

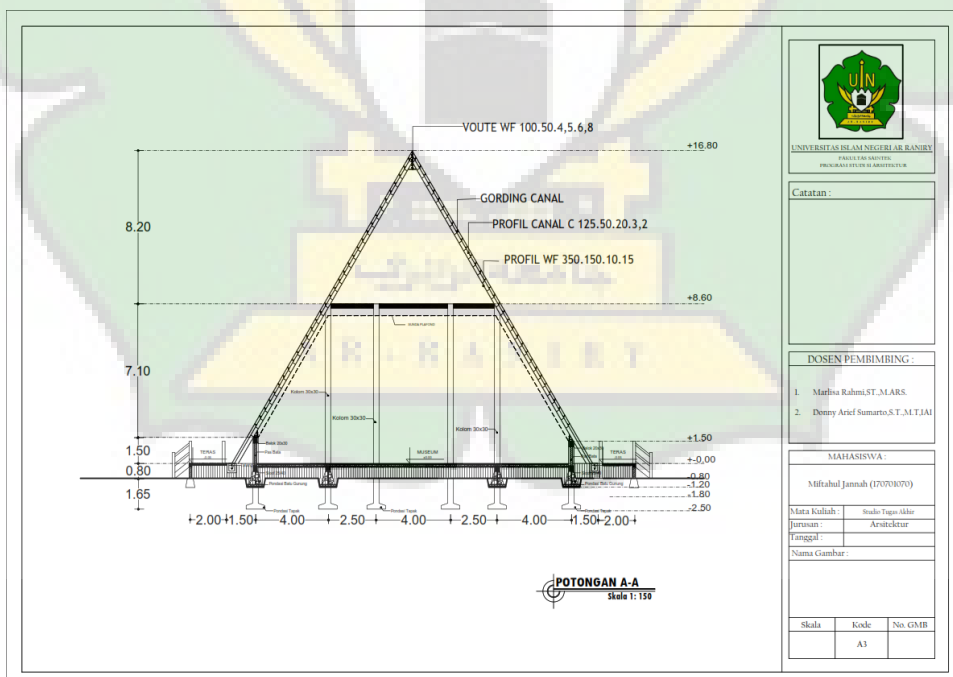
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



Gambar 6.10 Tampak Samping Kiri Museum

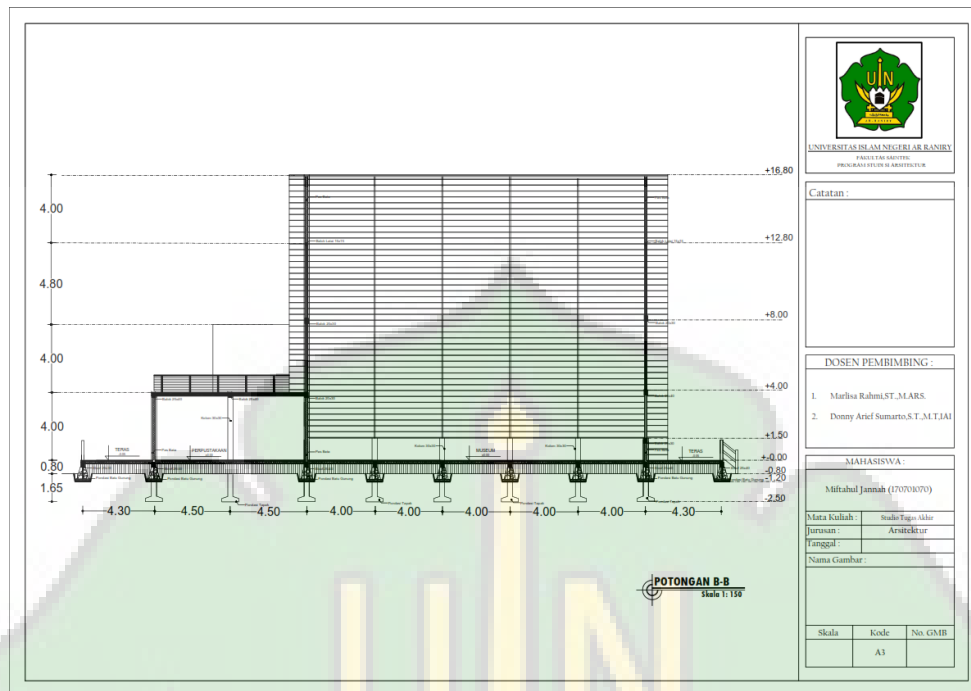
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)

6.1.6 Potongan Museum



Gambar 6.11 Potongan A-A Museum

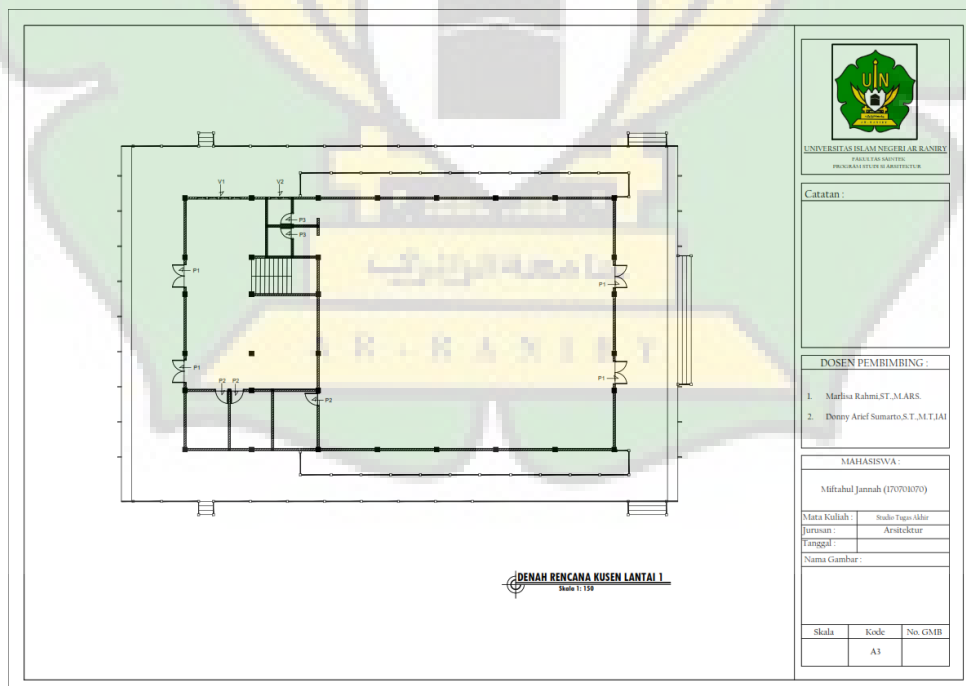
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



Gambar 6.12 Potongan B-B Museum

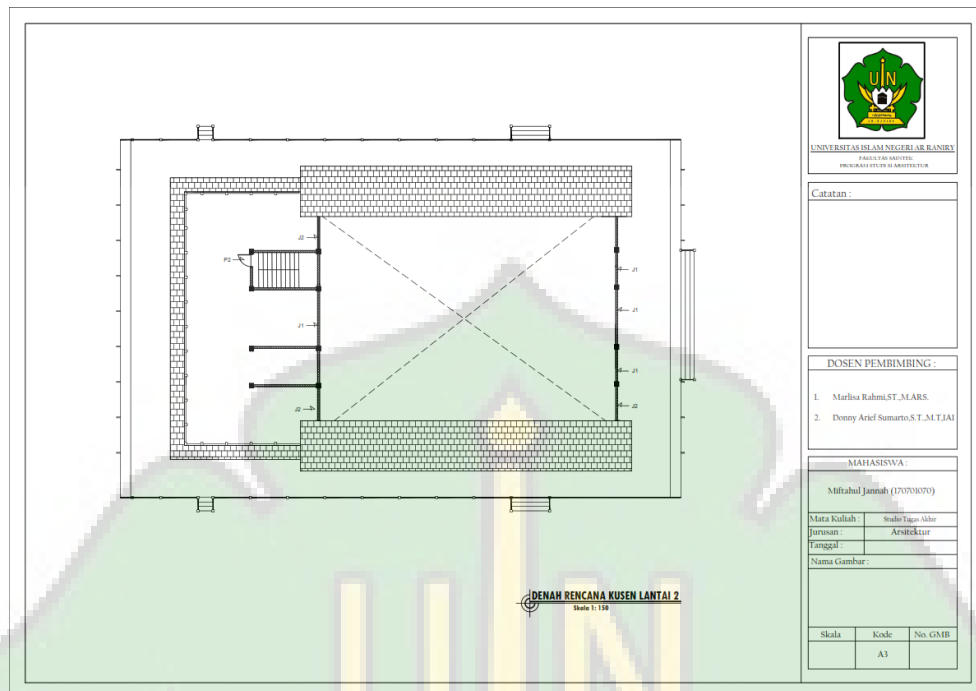
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)

6.1.7 Rencana Kusén



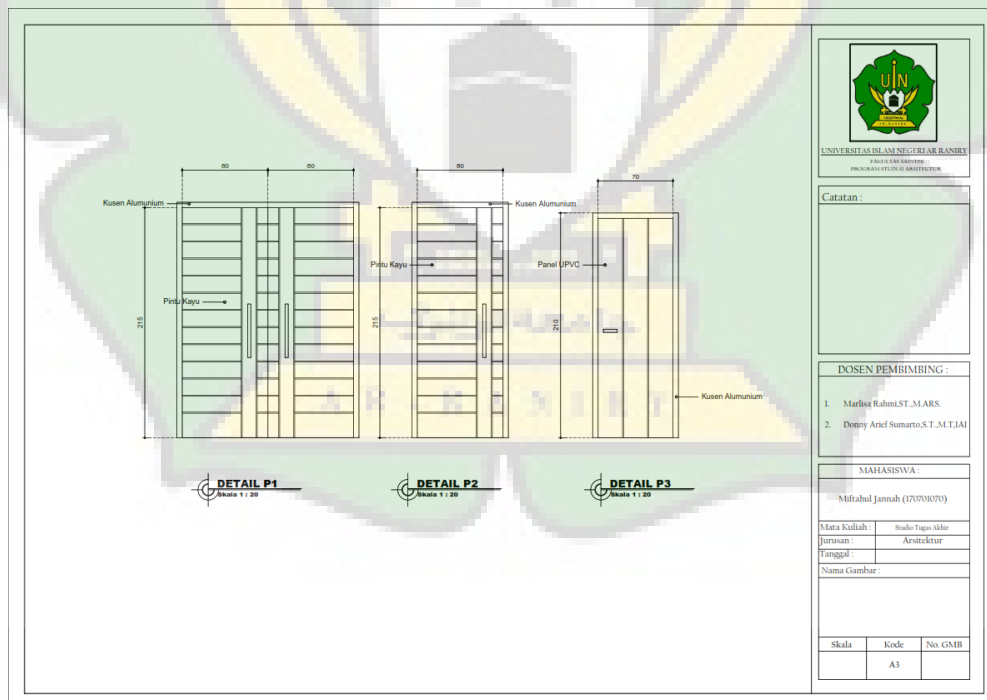
Gambar 6.13 Denah Rencana Kusén Lantai 1

(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



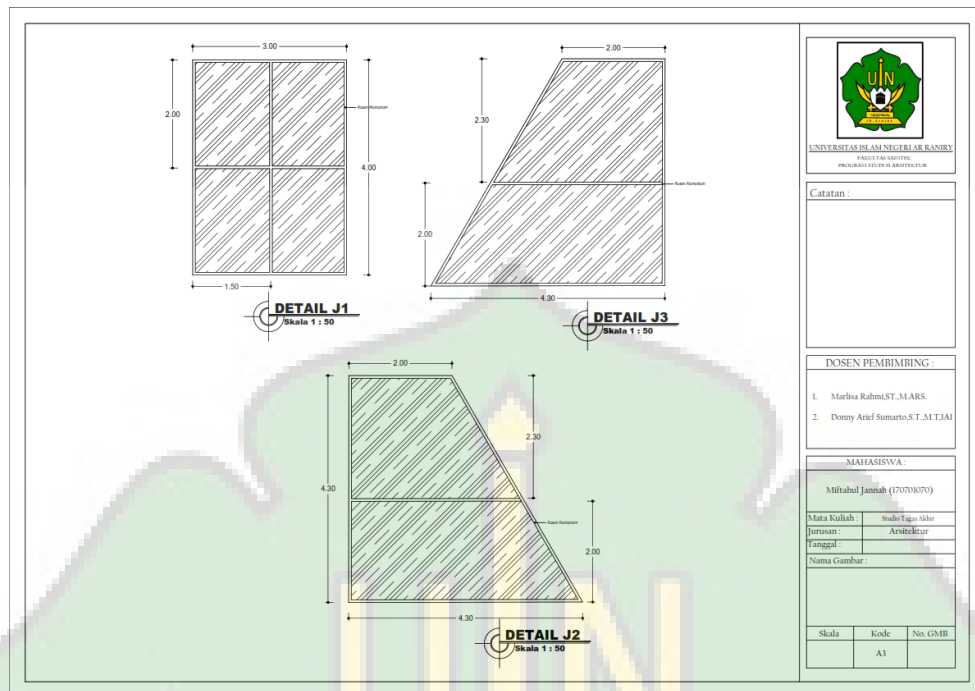
Gambar 6.14 Denah Rencana Kusen Lantai 2

(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



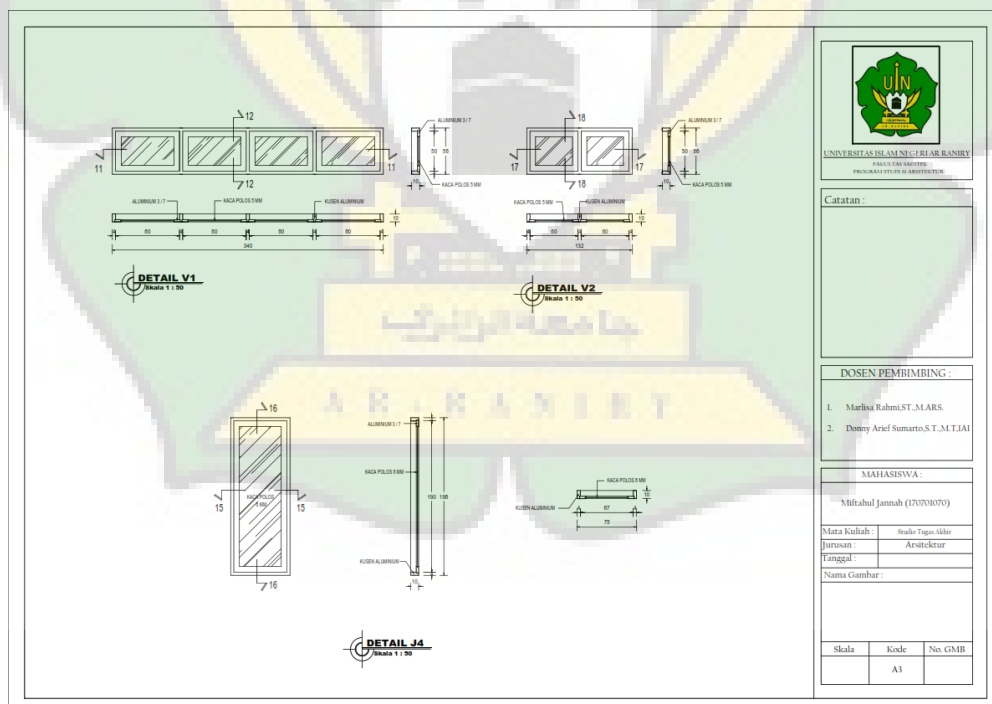
Gambar 6.15 Detail Kusen 1

(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



Gambar 6.16 Detail Kusen 2

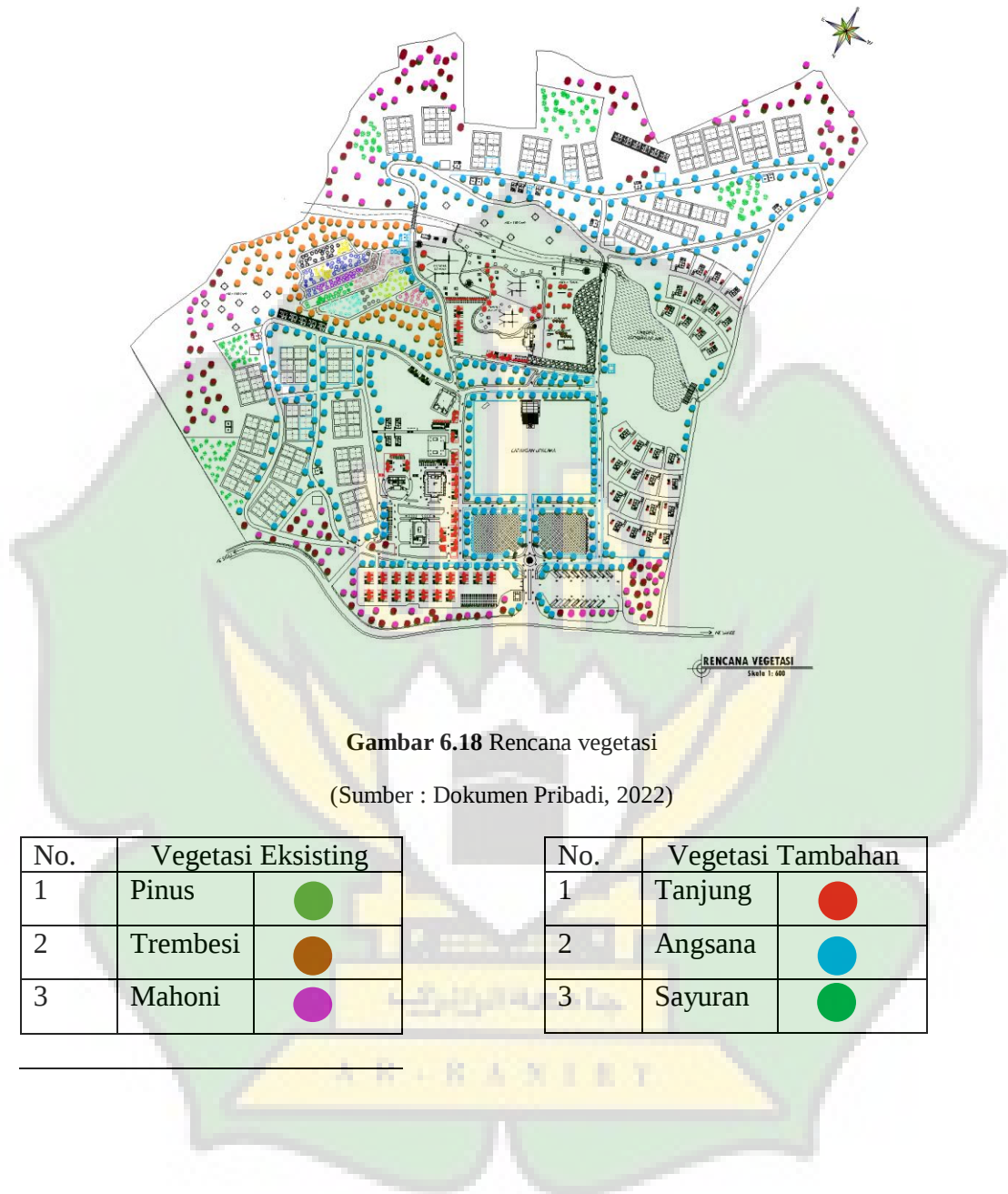
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



Gambar 6.17 Detail Kusen 3

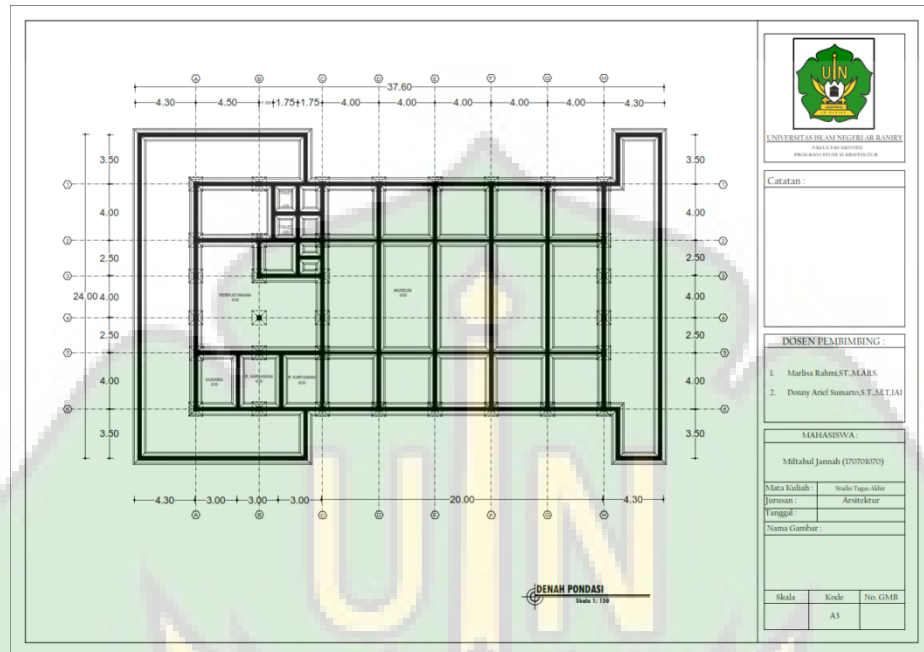
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)

6.1.8 Rencana Lanskap



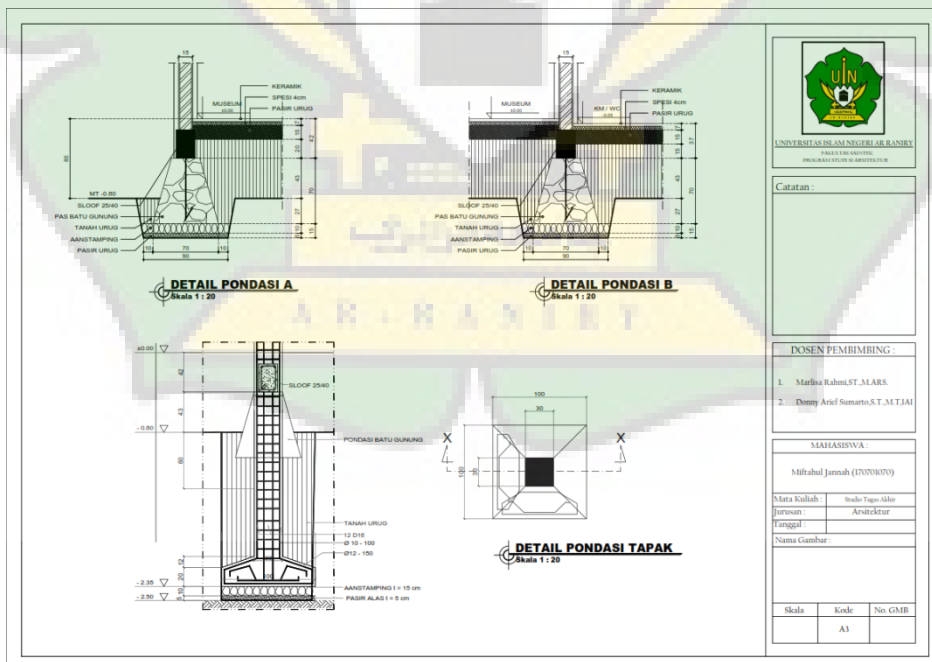
6.2 Gambar Struktural

6.2.1 Rencana Pondasi



Gambar 6.19 Denah Rencana Pondasi

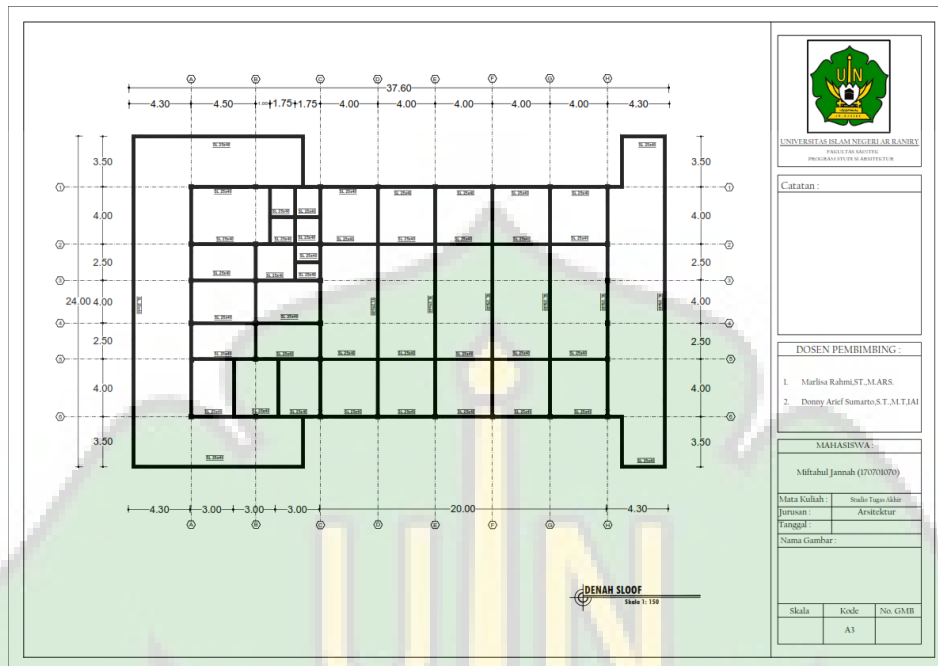
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



Gambar 6.20 Detail Pondasi

(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)

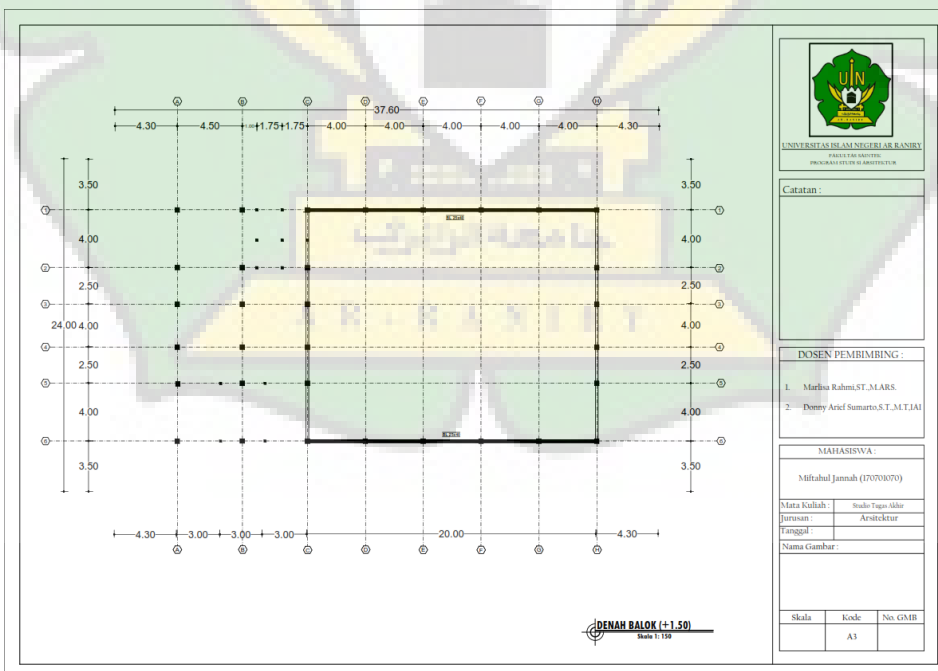
6.2.2 Denah Rencana Sloof



Gambar 6.21 Denah Rencana Sloof

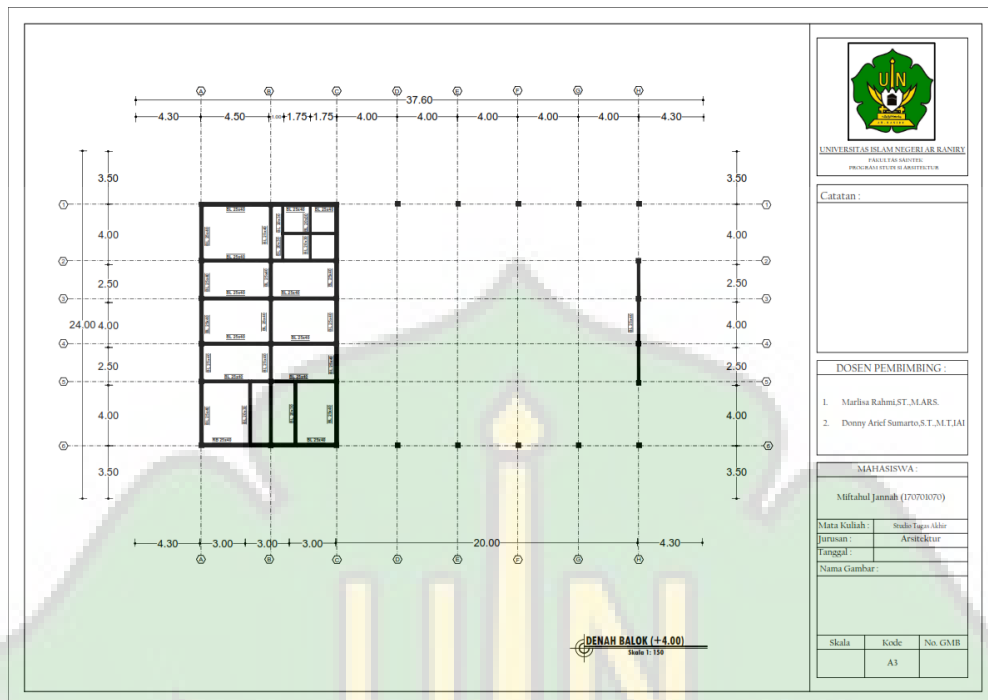
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)

6.2.3 Denah Rencana Balok



Gambar 6.22 Denah Balok (+1.50)

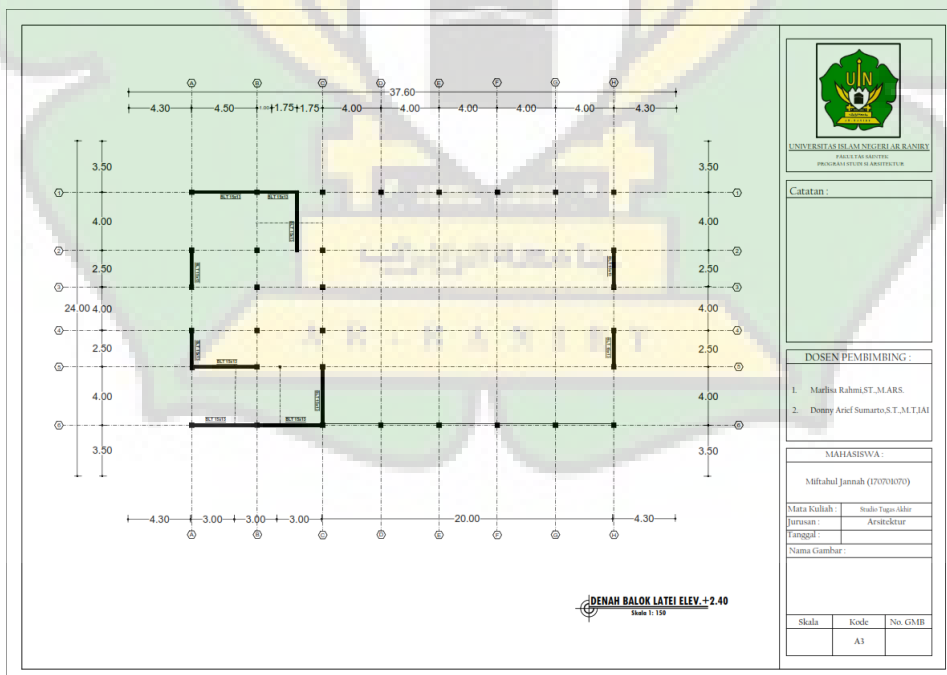
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



Gambar 6.23 Denah Balok (+4.00)

(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)

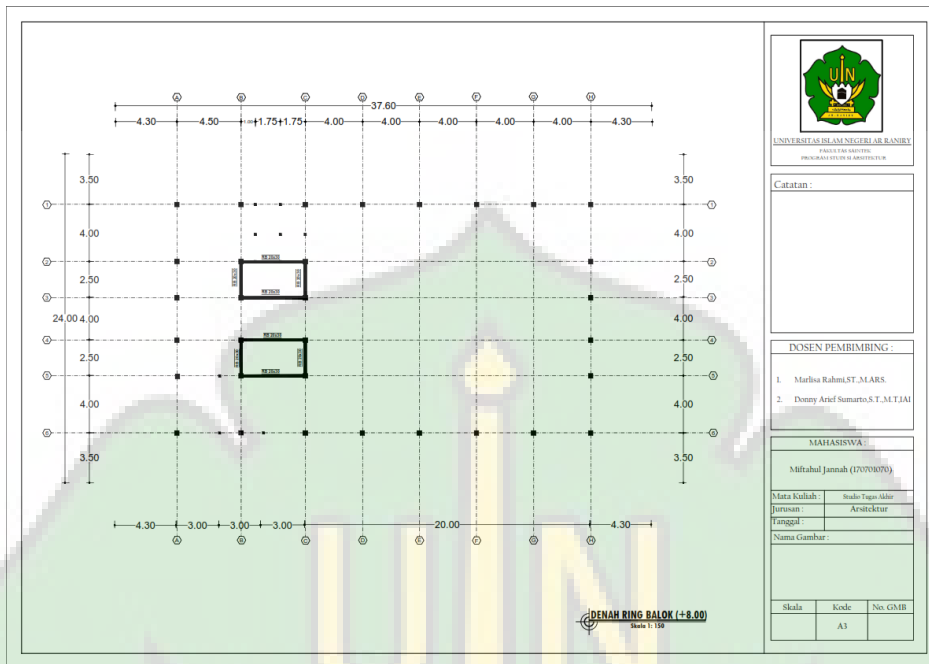
6.2.4 Denah Rencana Balok Lantai



Gambar 6.24 Denah Rencana Balok Lantai

(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)

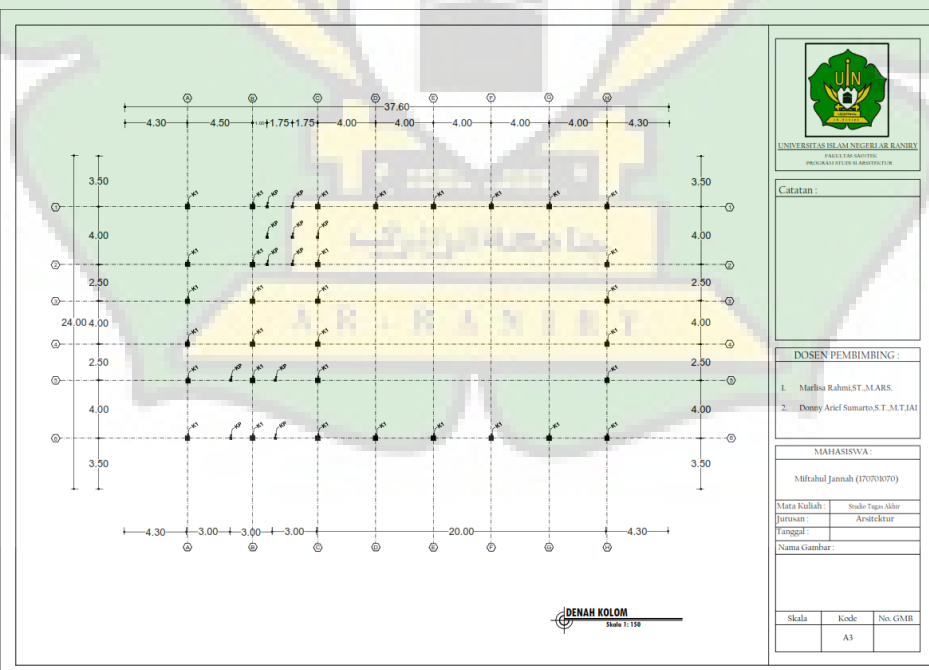
6.2.5 Denah Rencana Ring Balok



Gambar 6.25 Denah Ring Balok (+8.00)

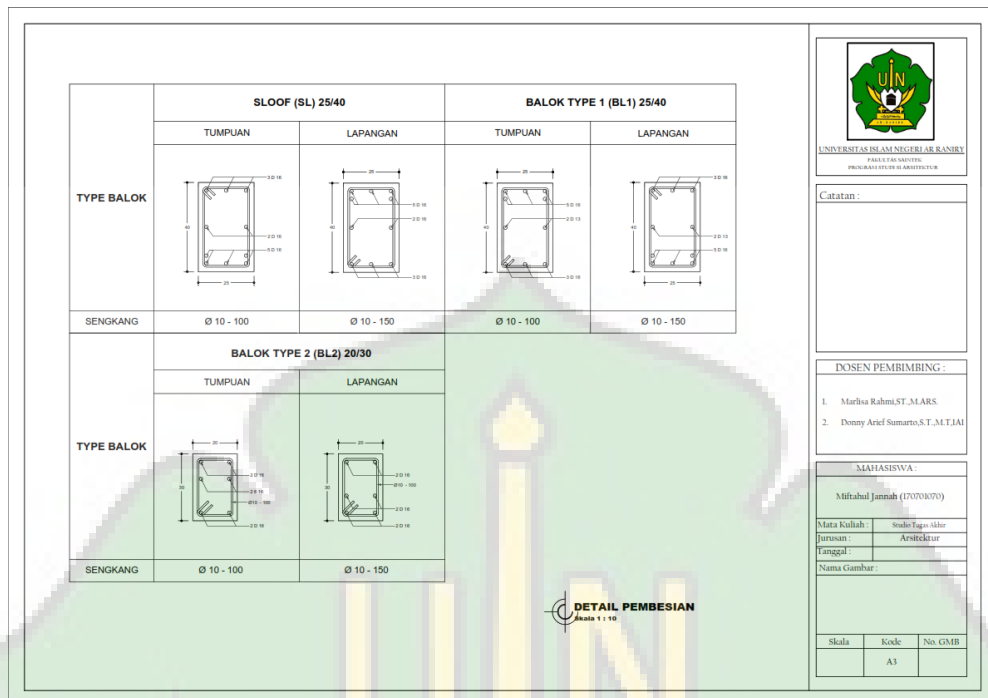
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)

6.2.6 Rencana Kolom

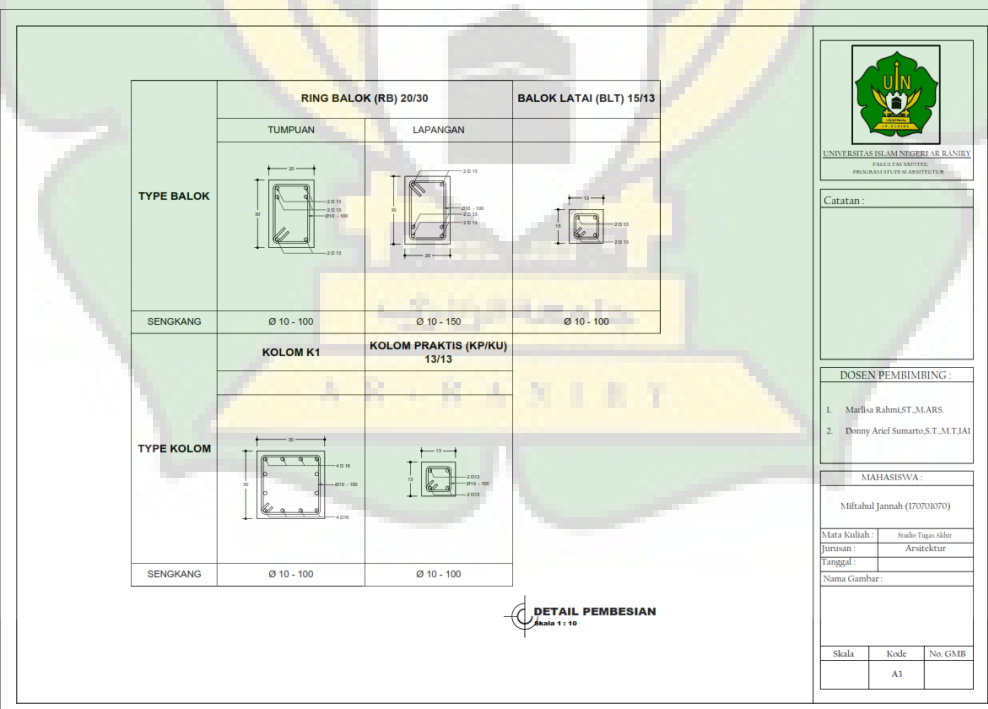


Gambar 6.26 Denah Rencana Kolom

(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)

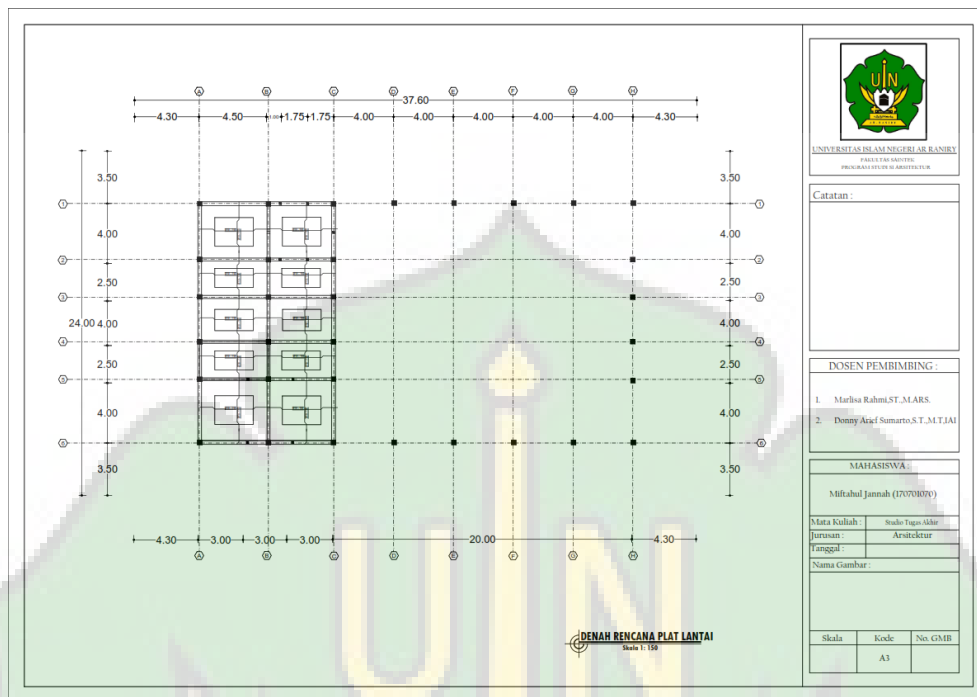


Gambar 6.27 Detail Pembesian 1
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



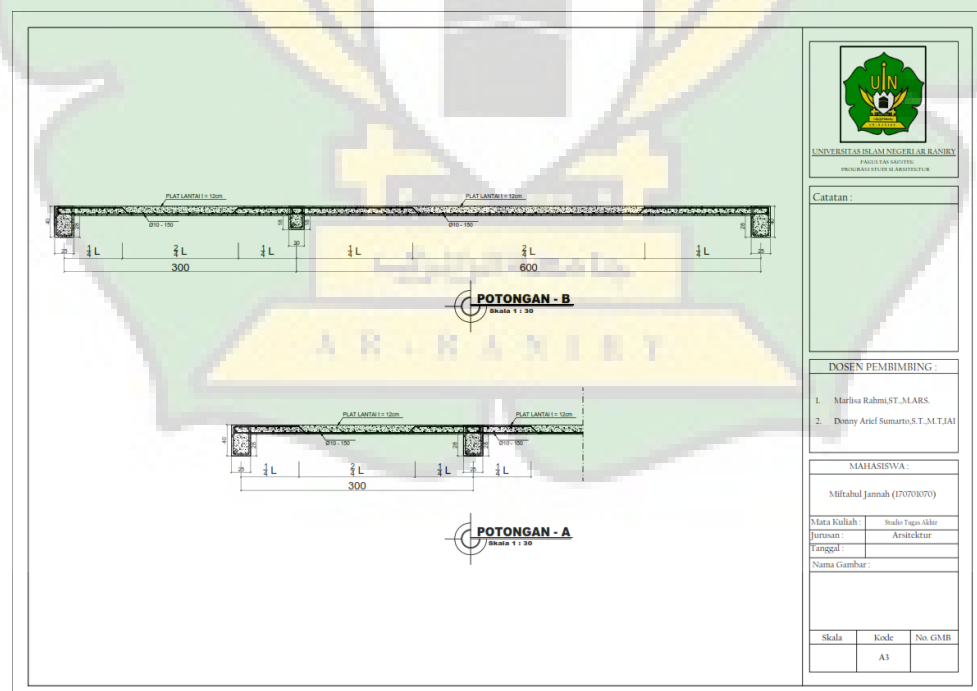
Gambar 6.28 Detail Pembesian 2
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)

6.2.7 Rencana Plat Lantai



Gambar 6.29 Denah Rencana Plat Lantai

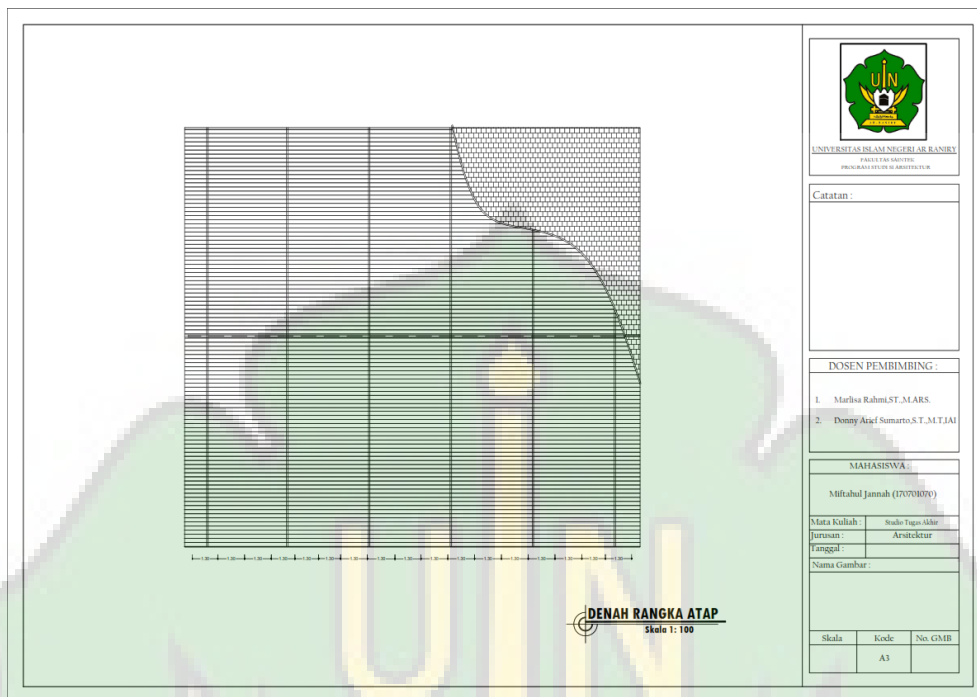
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



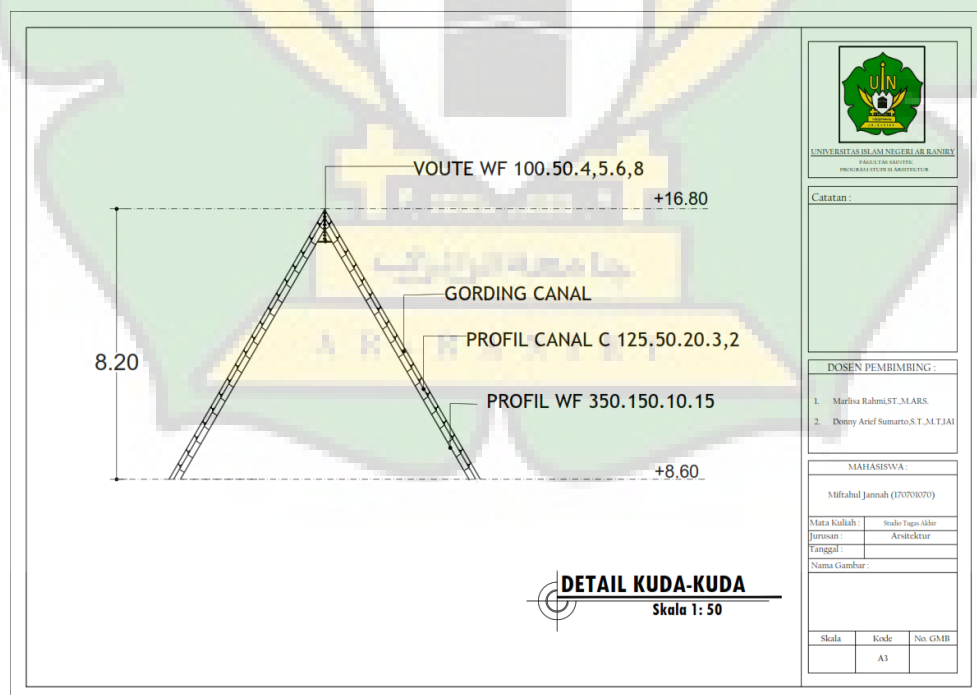
Gambar 6.30 Potongan Plat Lantai

(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)

6.2.8 Rencana Atap

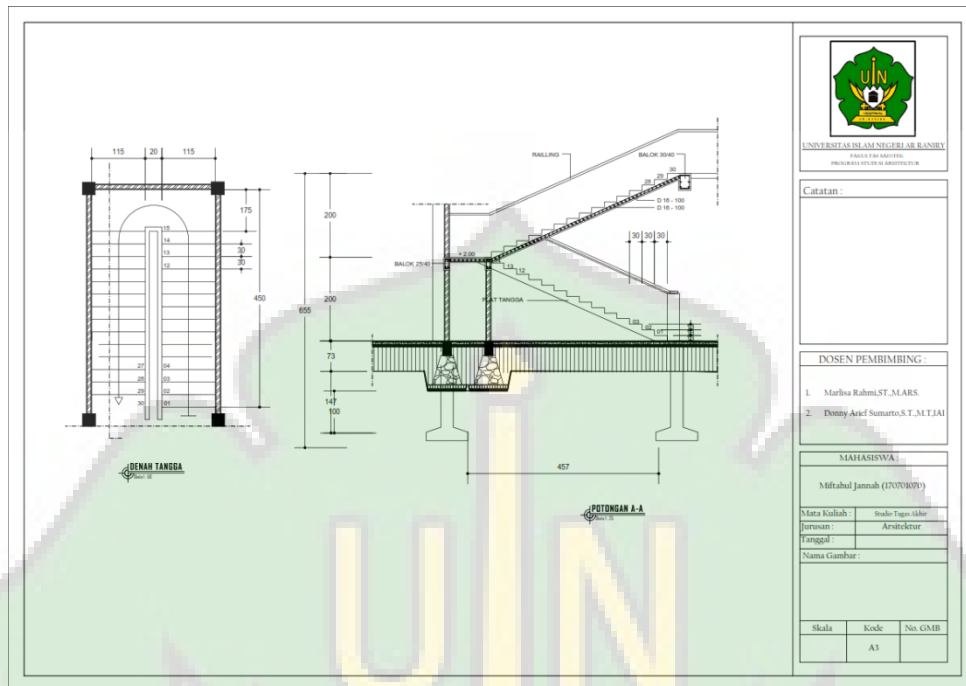


Gambar 6. 31 Denah Rangka Atap
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



Gambar 6.32 Detail Kuda-Kuda
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)

6.2.9 Rencana Tangga

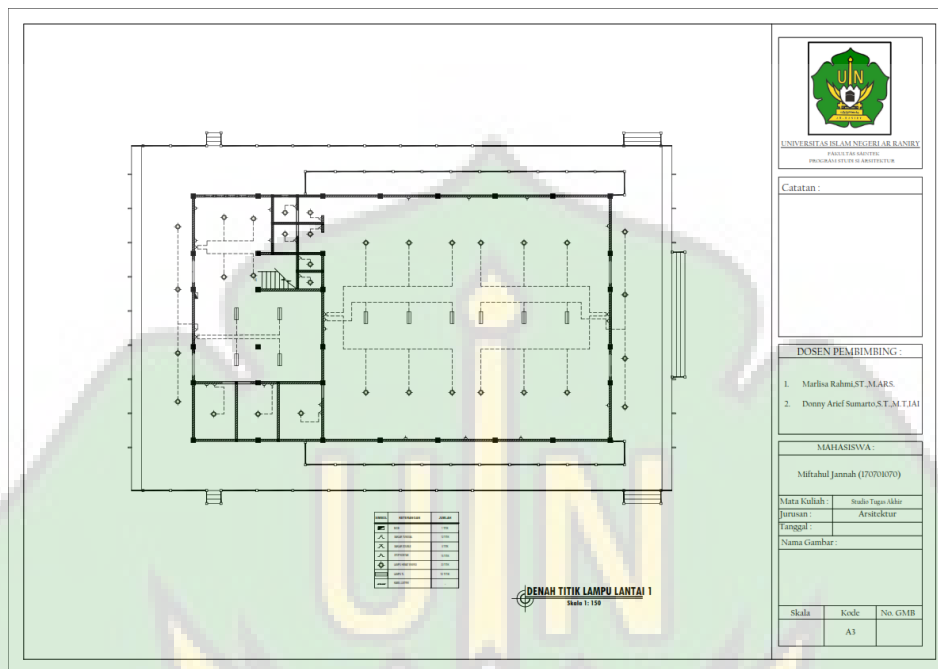


Gambar 6.33 Denah Tangga

(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)

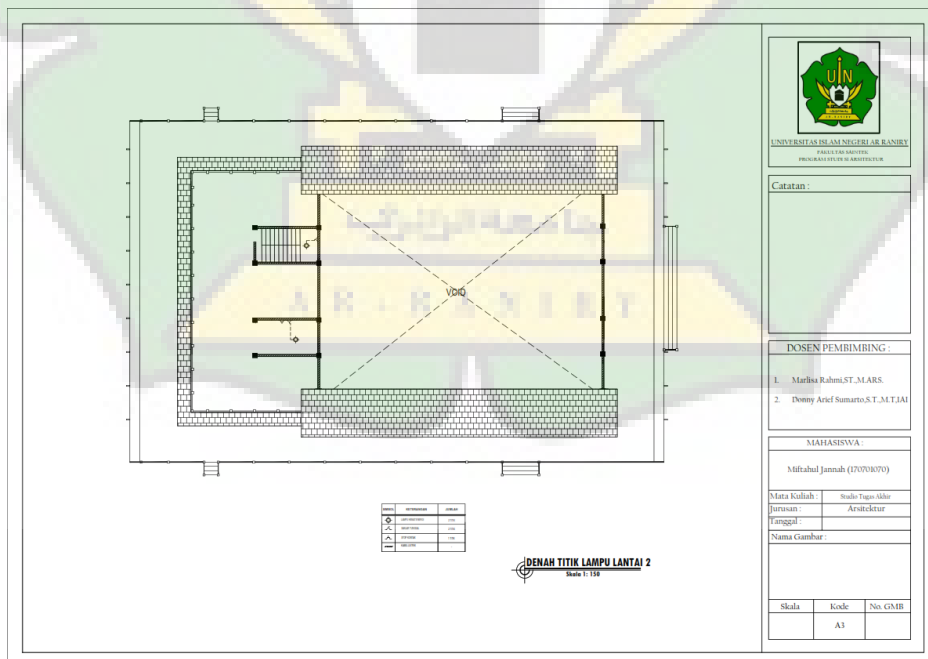
6.3 Gambar Utilitas Bangunan

6.3.1 Denah Titik Lampu



Gambar 6.34 Denah Titik Lampu Lantai 1

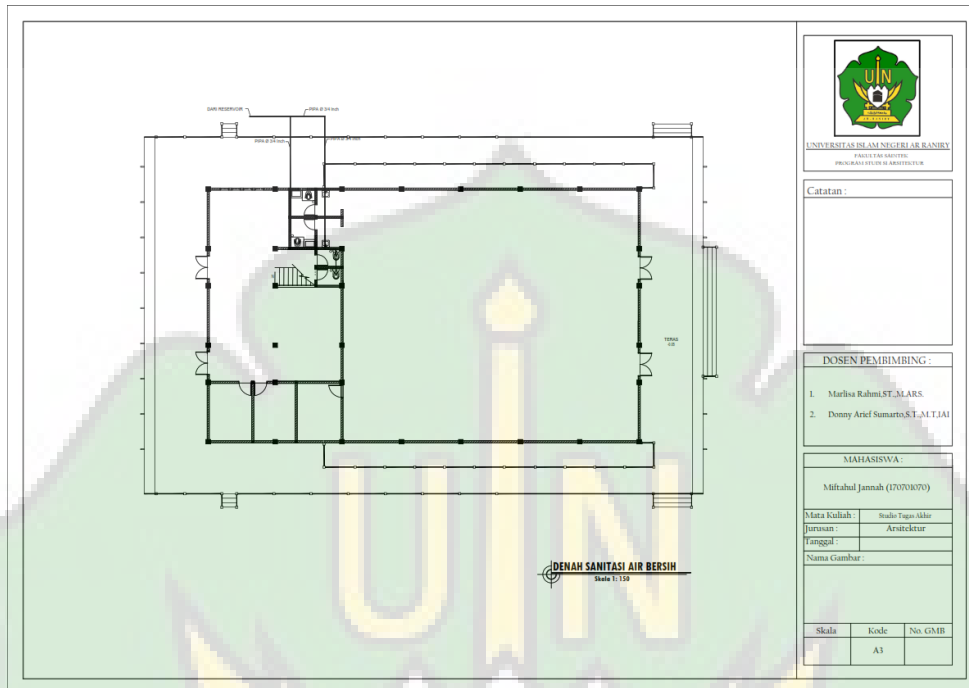
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



Gambar 6.35 Denah Titik Lampu Lantai 2

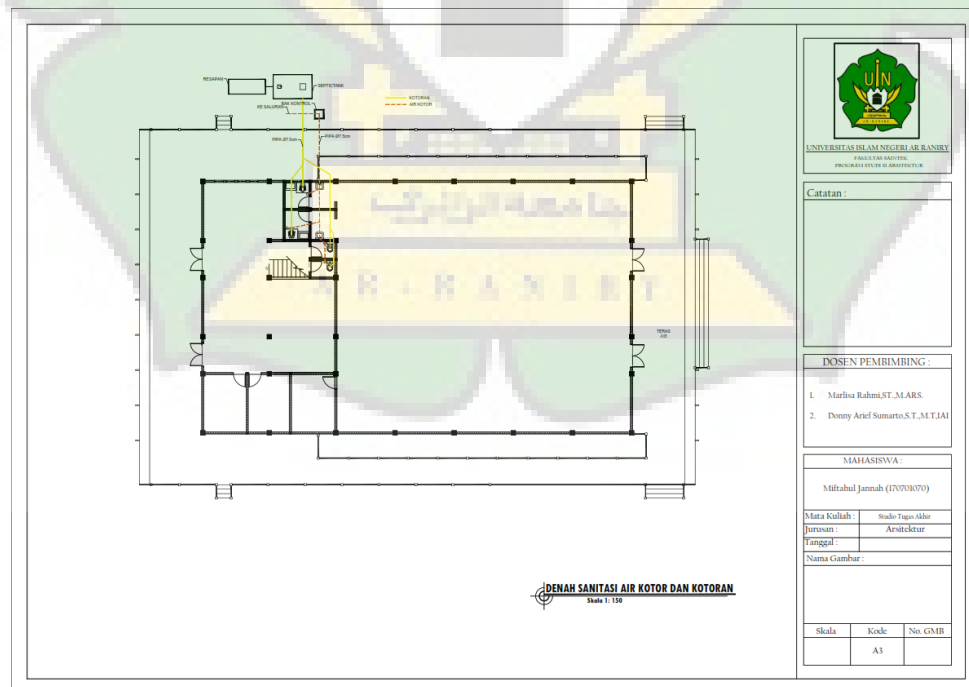
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)

6.3.2 Rencana Sanitasi



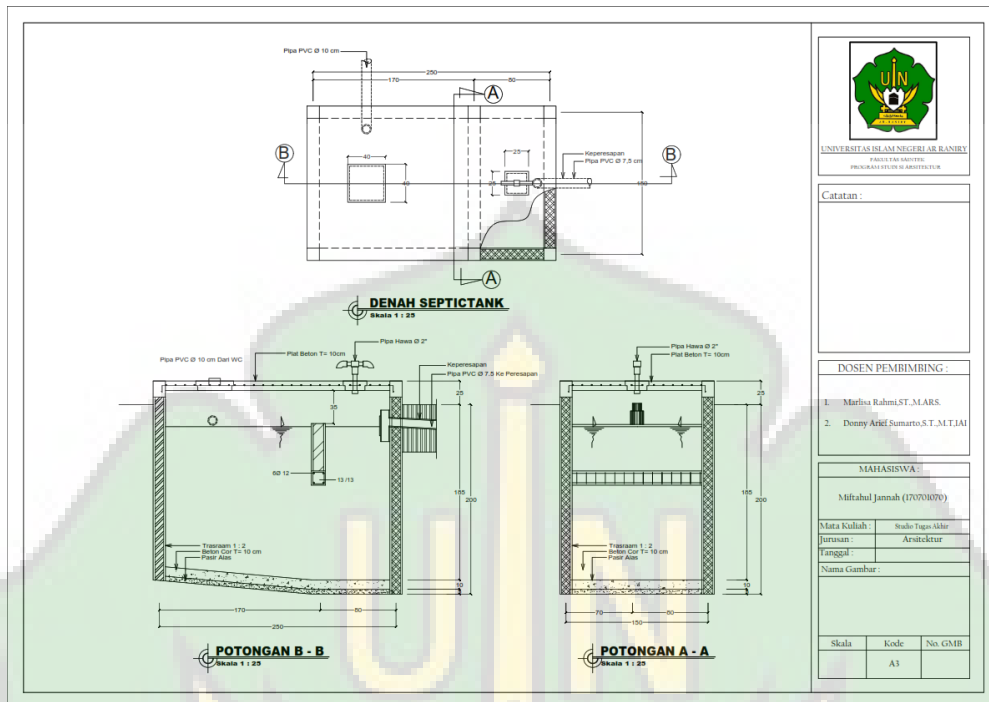
Gambar 6.36 Denah Sanitasi Air Bersih

(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



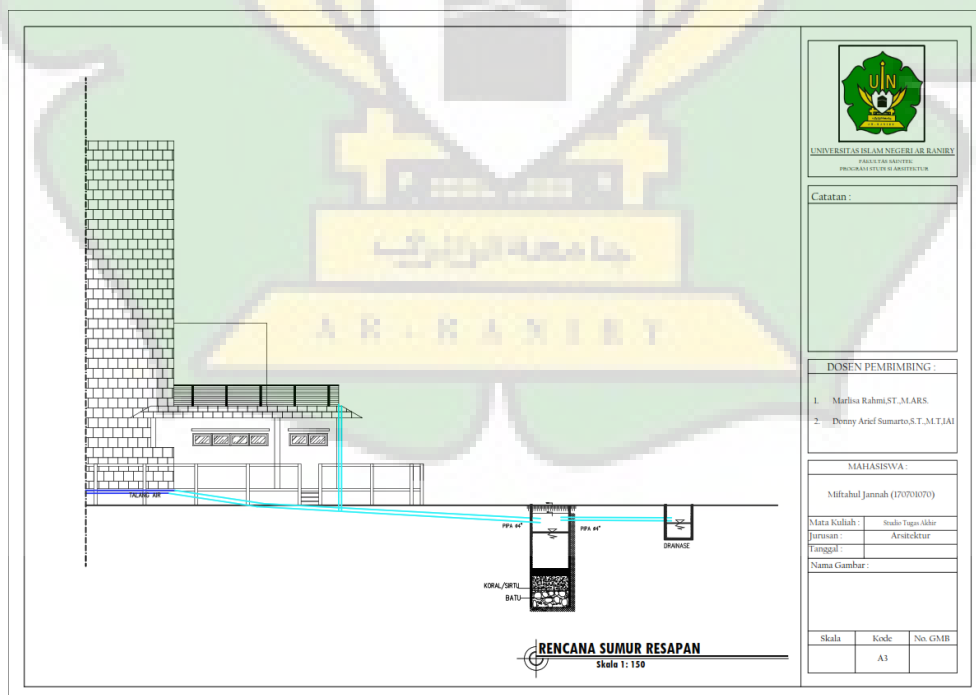
Gambar 6.37 Denah Sanitasi Air Kotor

(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



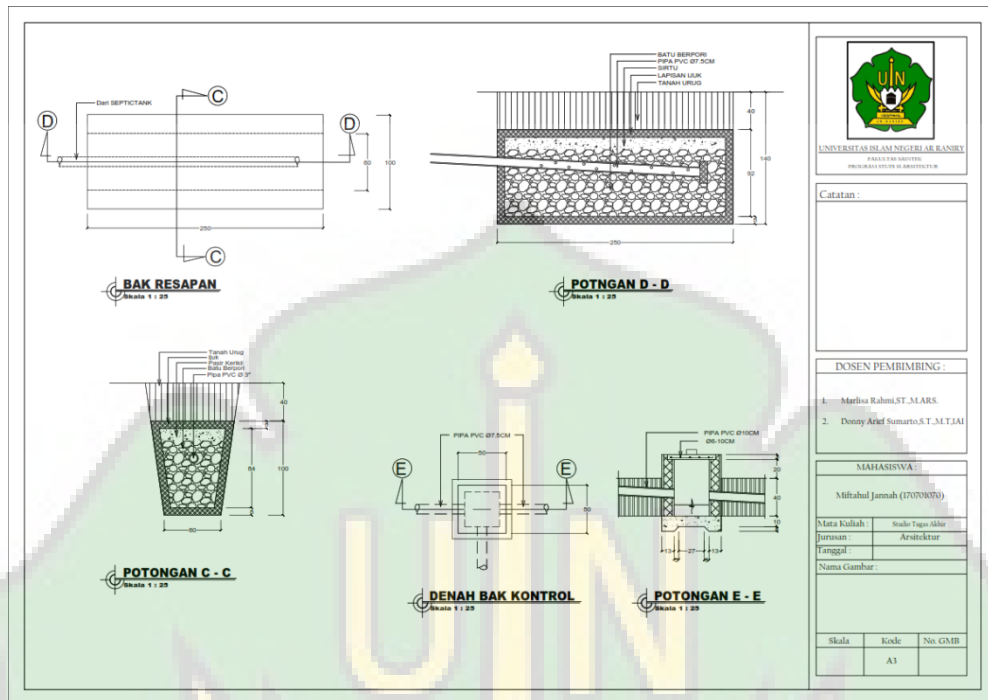
Gambar 6.38 Denah dan Potongan Septictank

(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



Gambar 6.39 Rencana Sumur Resapan

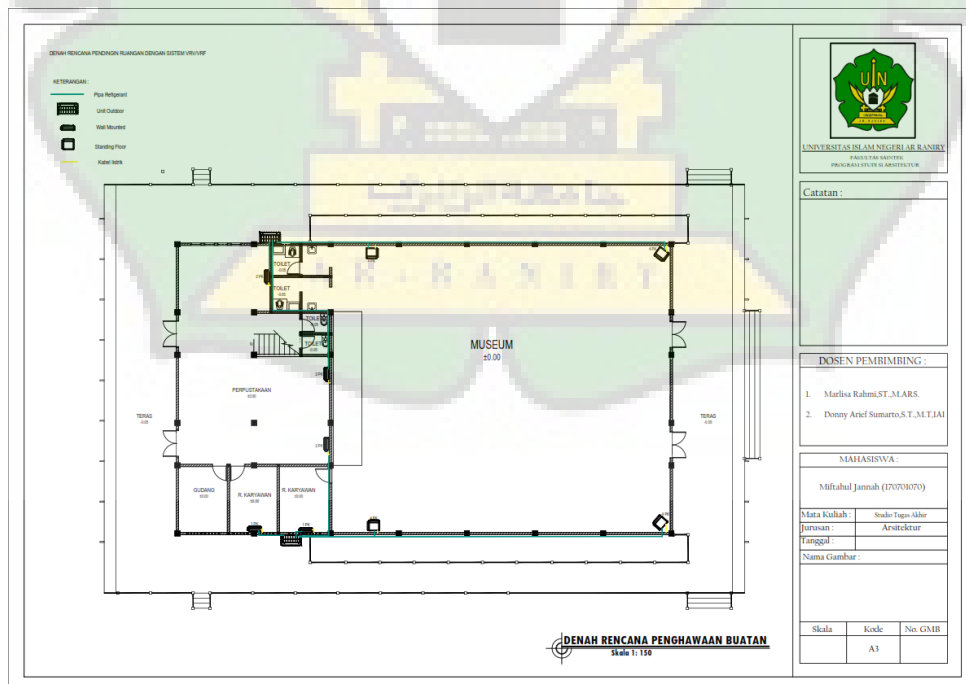
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



Gambar 6.40 Denah dan Potongan Sumur Resapan

(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)

6.3.3 Rencana Penghawaan

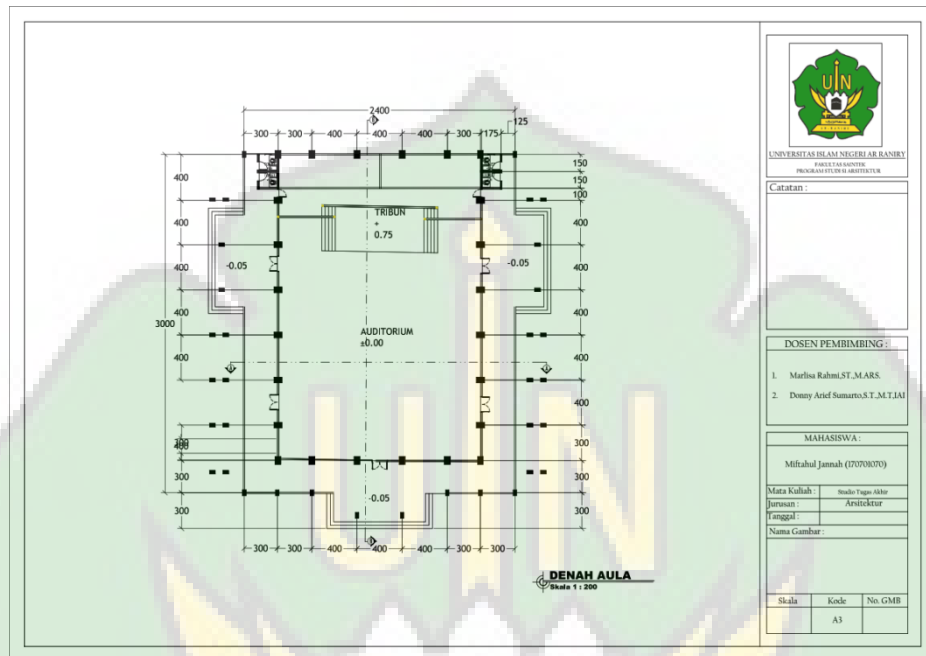


Gambar 6.41 Denah Rencana Penghawaan

(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)

6.4 Gambar Bangunan Pendukung

6.4.1 Bangunan Aula



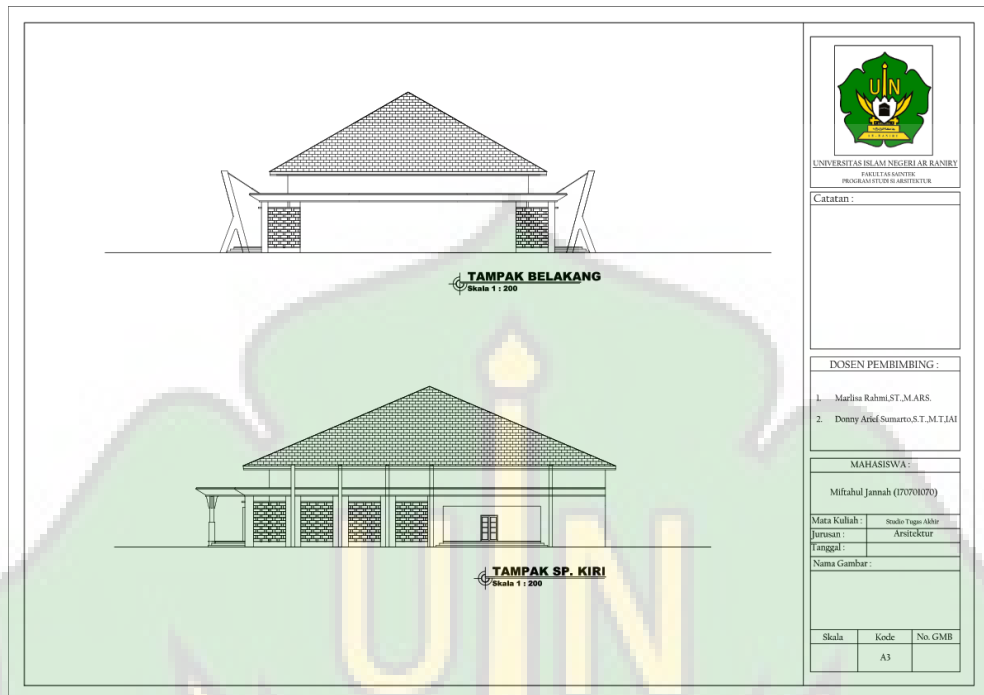
Gambar 6.42 Denah Aula

(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



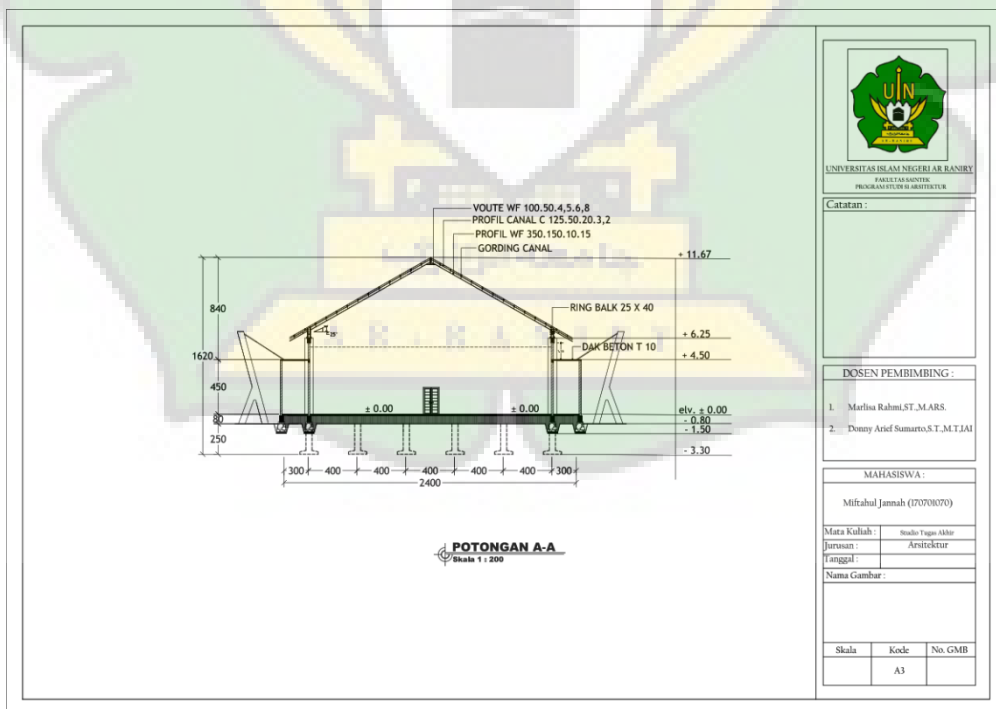
Gambar 6.43 Tampak Depan dan Samping Kanan Aula

(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



Gambar 6.44 Tampak Belakang dan Samping Kiri Aula

(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



Gambar 6.45 Potongan A-A Aula

(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



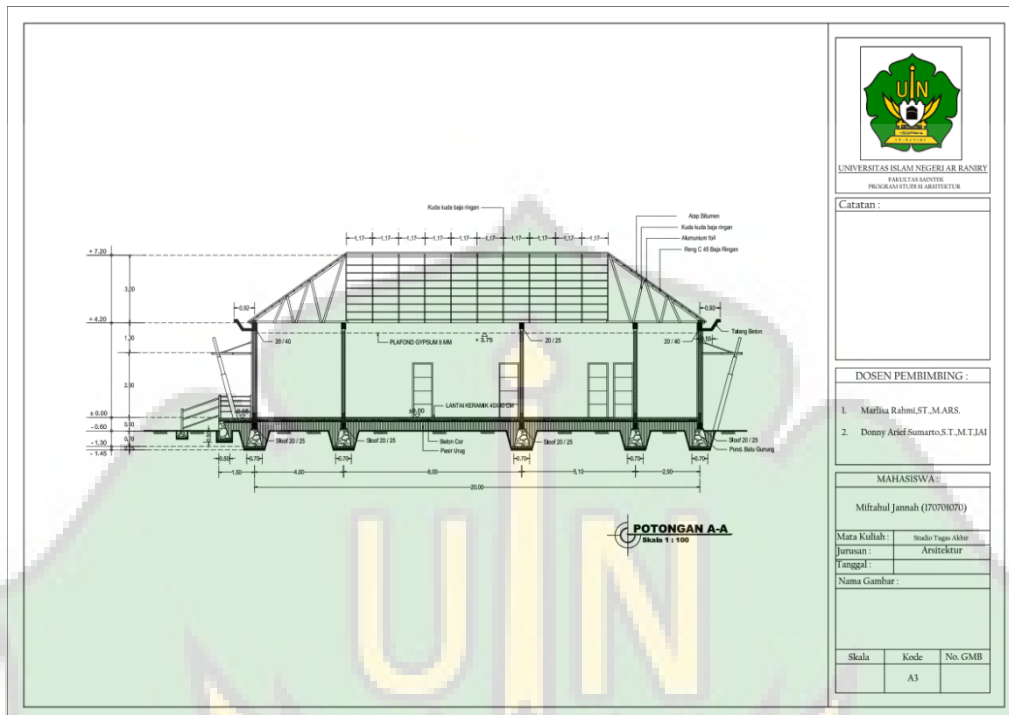
Gambar 6.48 Tampak Depan dan Belakang Bangunan pengelola Bumper

(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



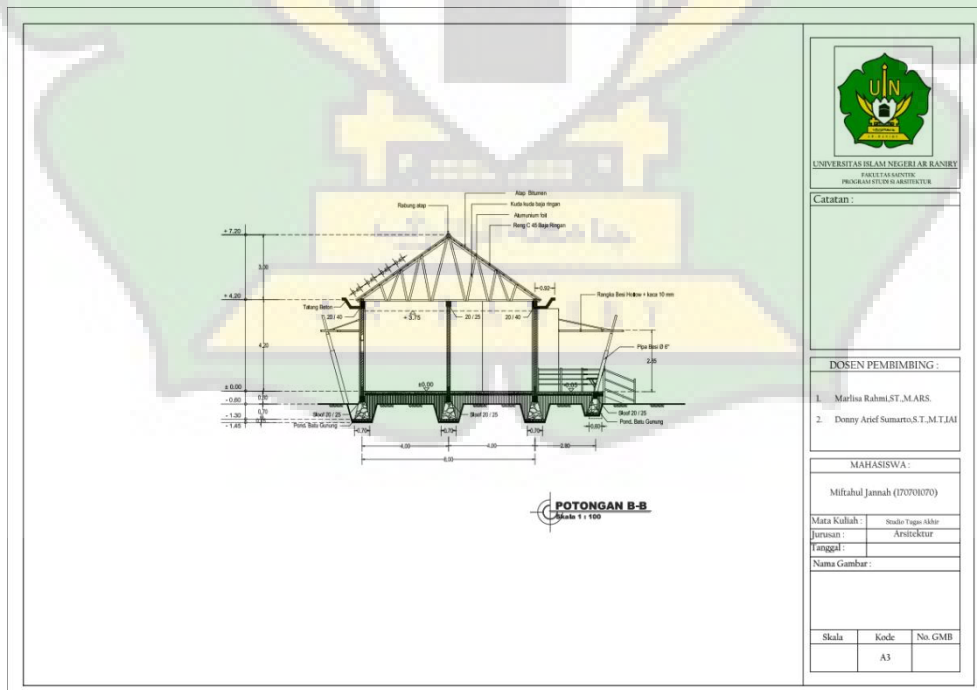
Gambar 6.49 Tampak Samping Kiri dan Kanan

(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



Gambar 6.50 Potongan A-A Bangunan Pengelola Bumper

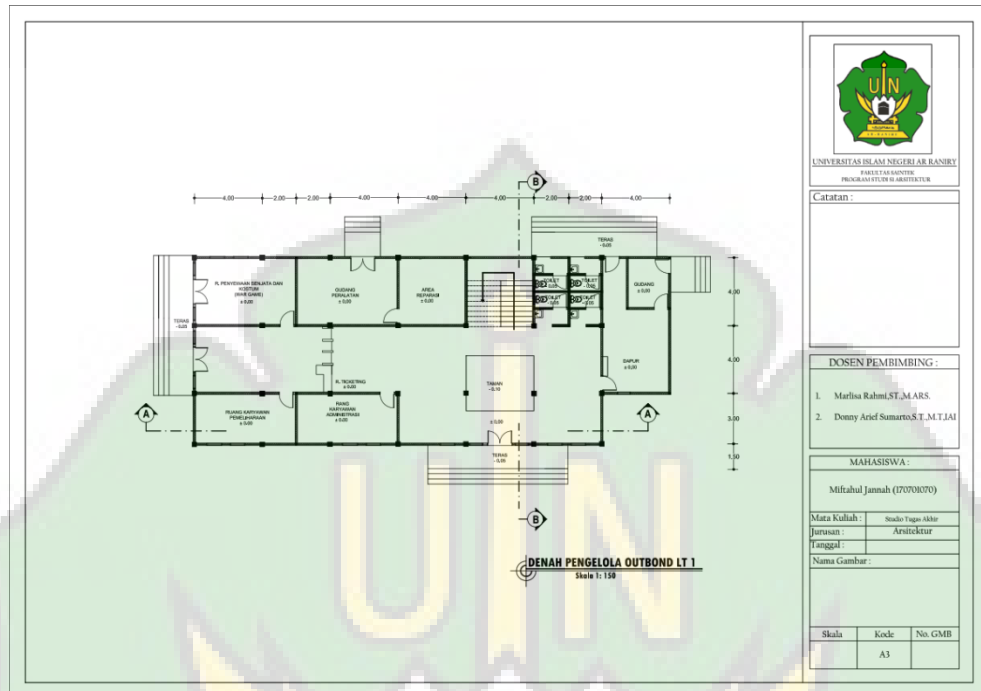
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



Gambar 6.51 Potongan B-B Bangunan Pengelola Bumper

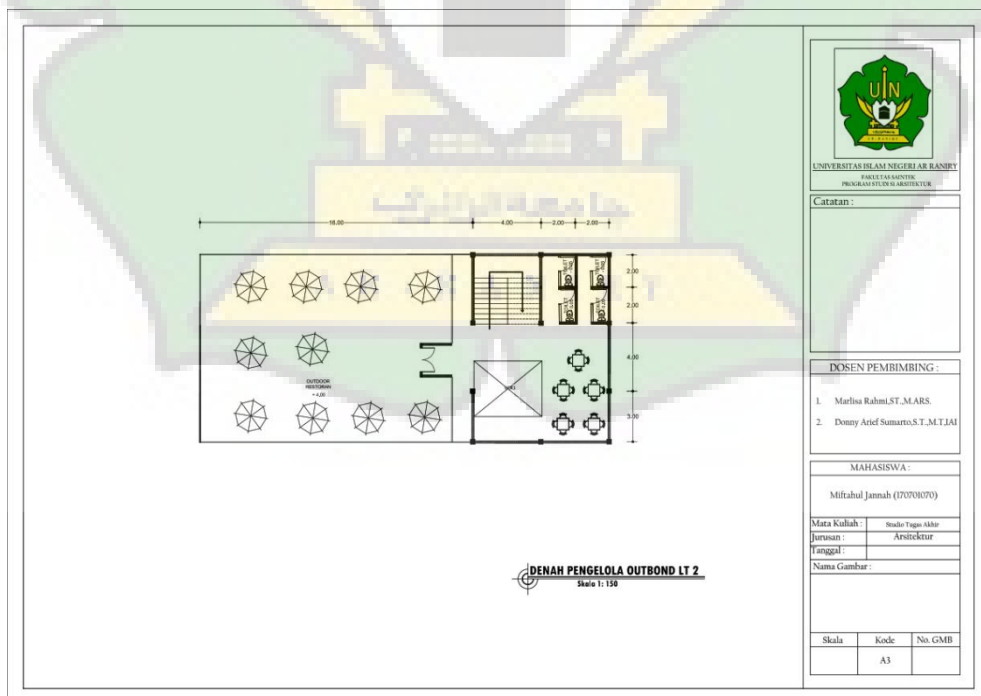
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)

6.4.3 Bangunan Pengelola Outbond



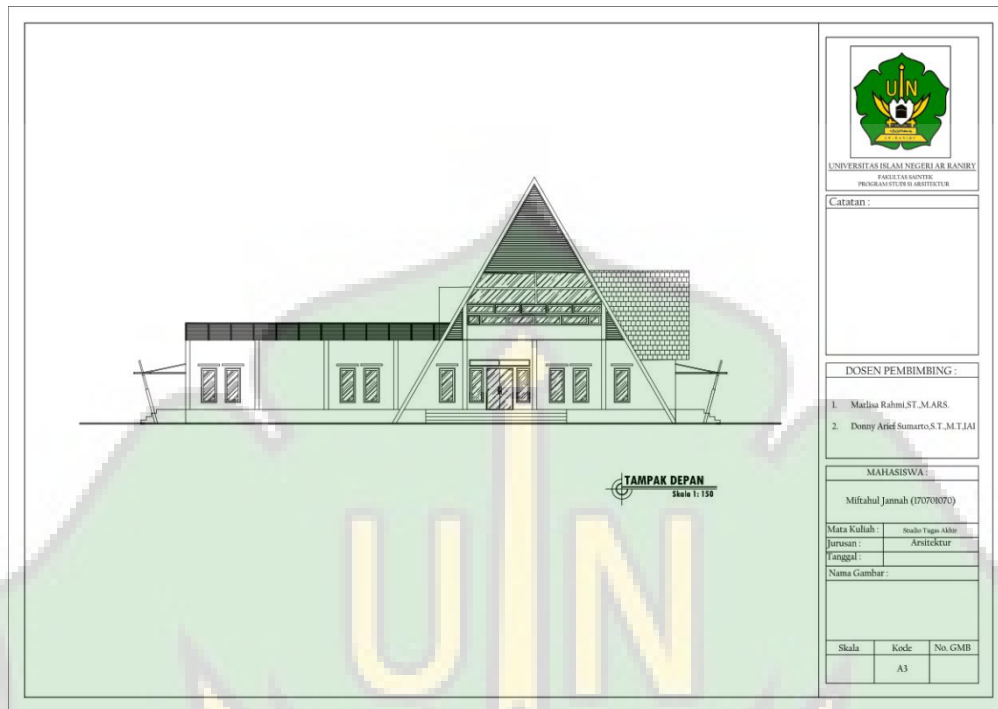
Gambar 6.52 Denah Pengelola Outbond Lt. 1

(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



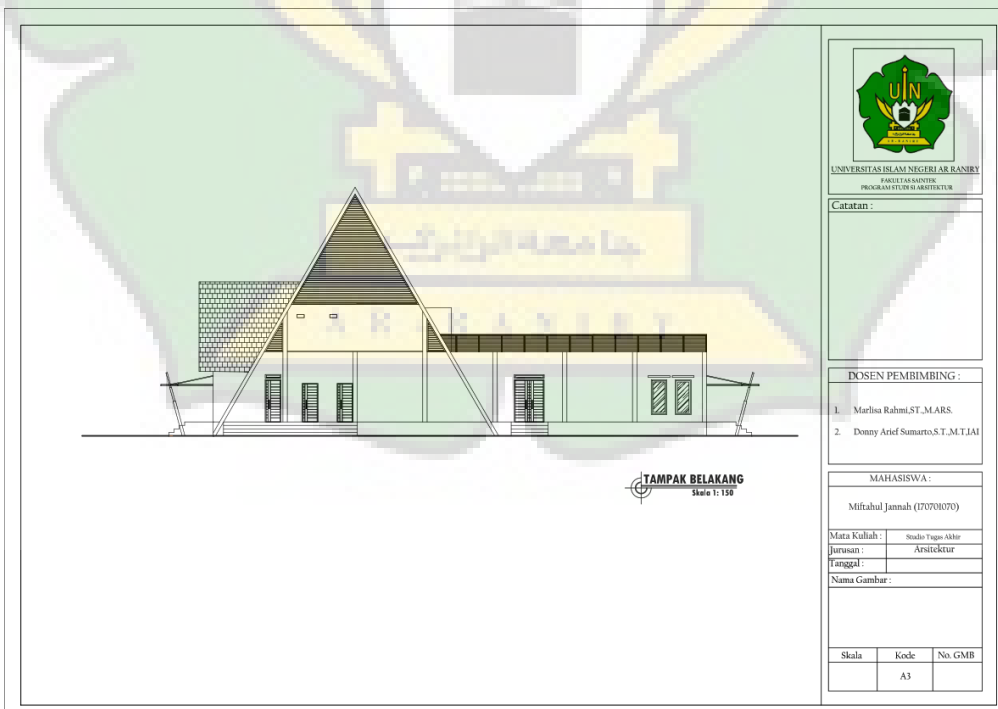
Gambar 6.53 Denah Pengelola Outbond Lt. 2

(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



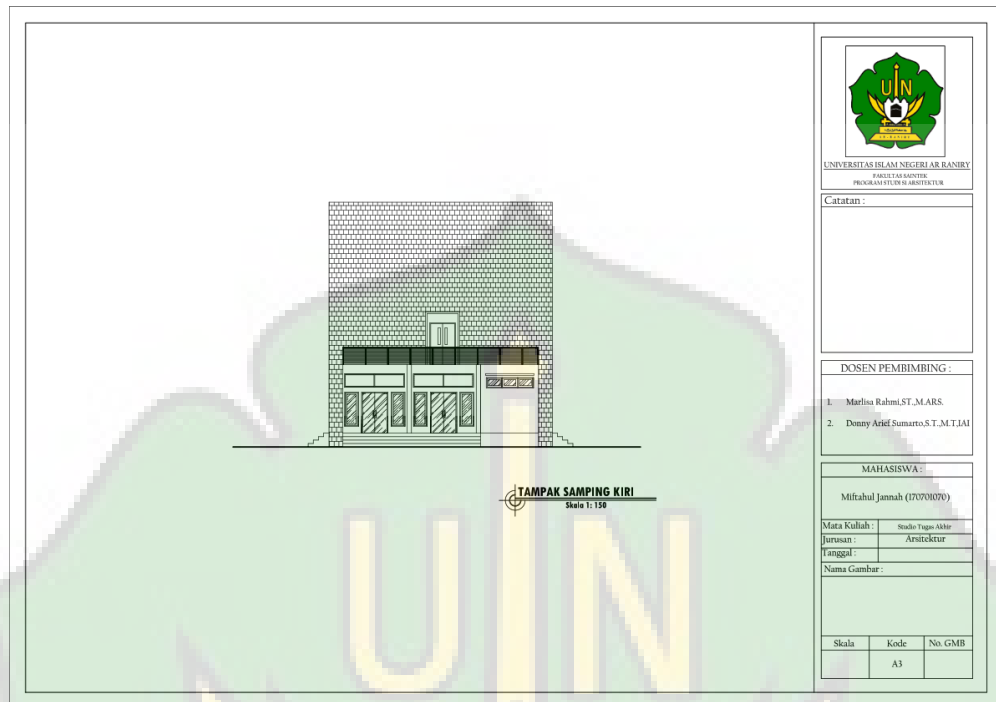
Gambar 6.54 Tampak Depan

(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



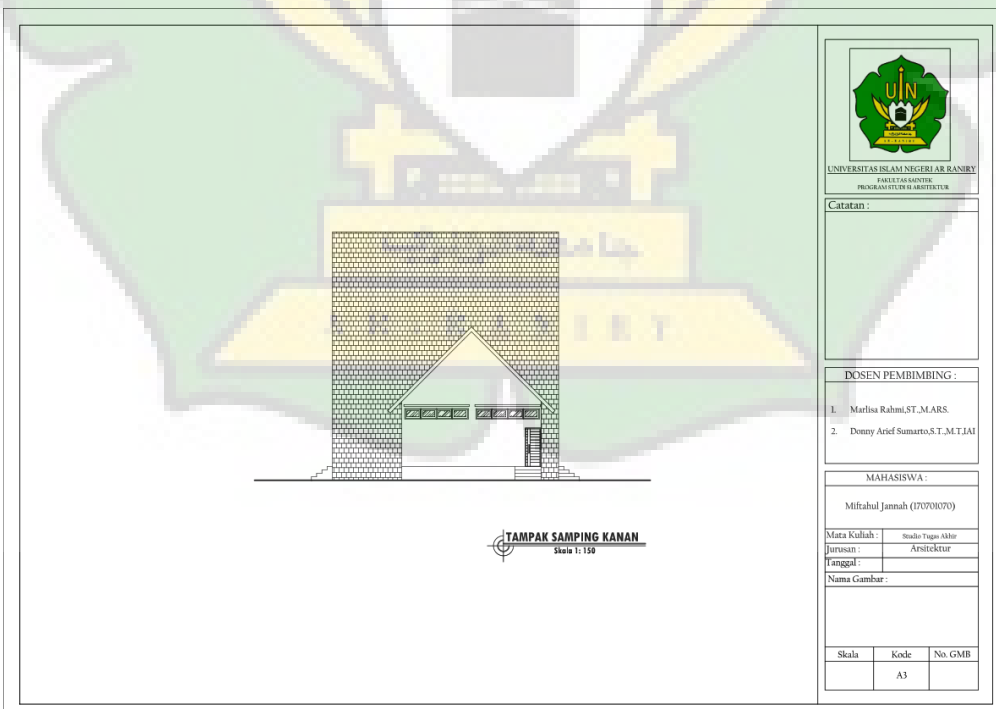
Gambar 6.55 Tampak Belakang

(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



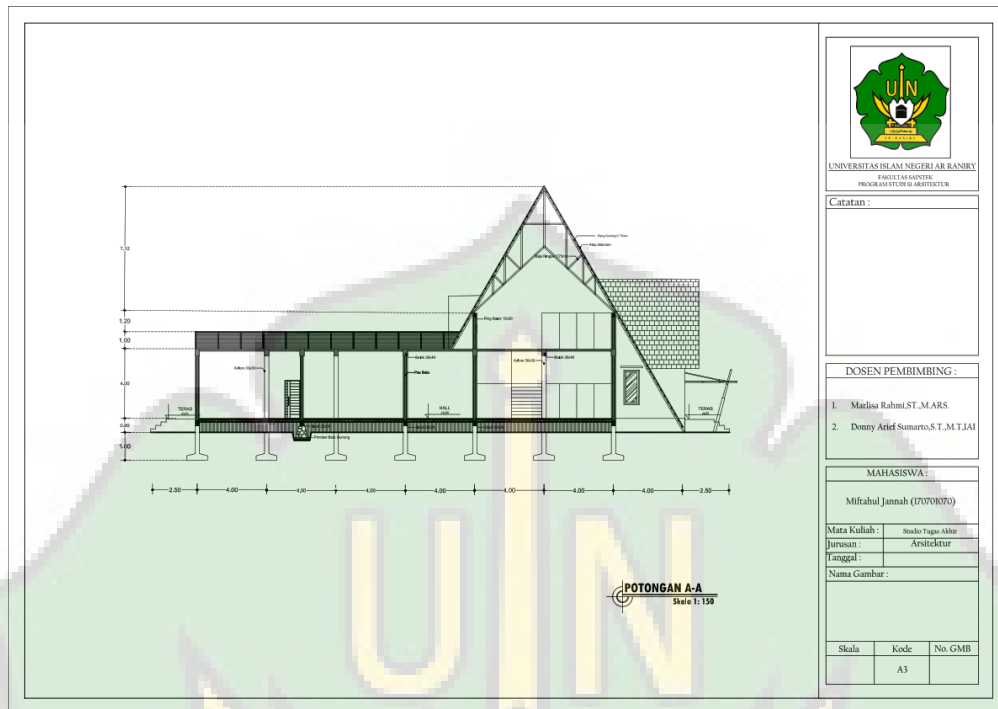
Gambar 6.56 Tampak Samping Kiri

(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



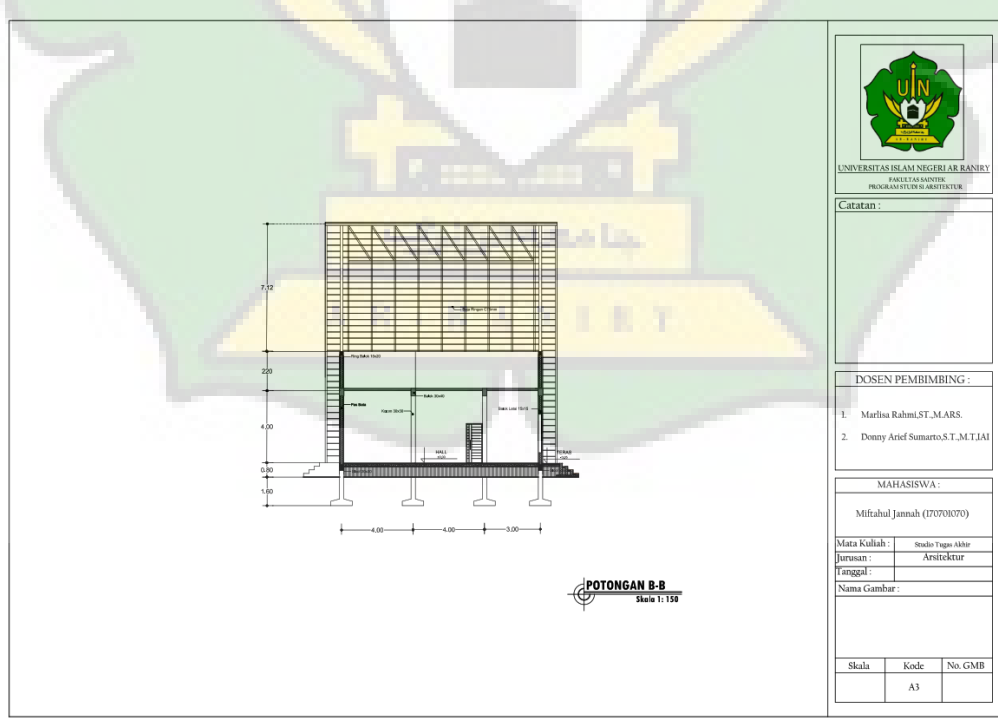
Gambar 6.57 Tampak Samping Kanan

(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



Gambar 6.58 Potongan A-A

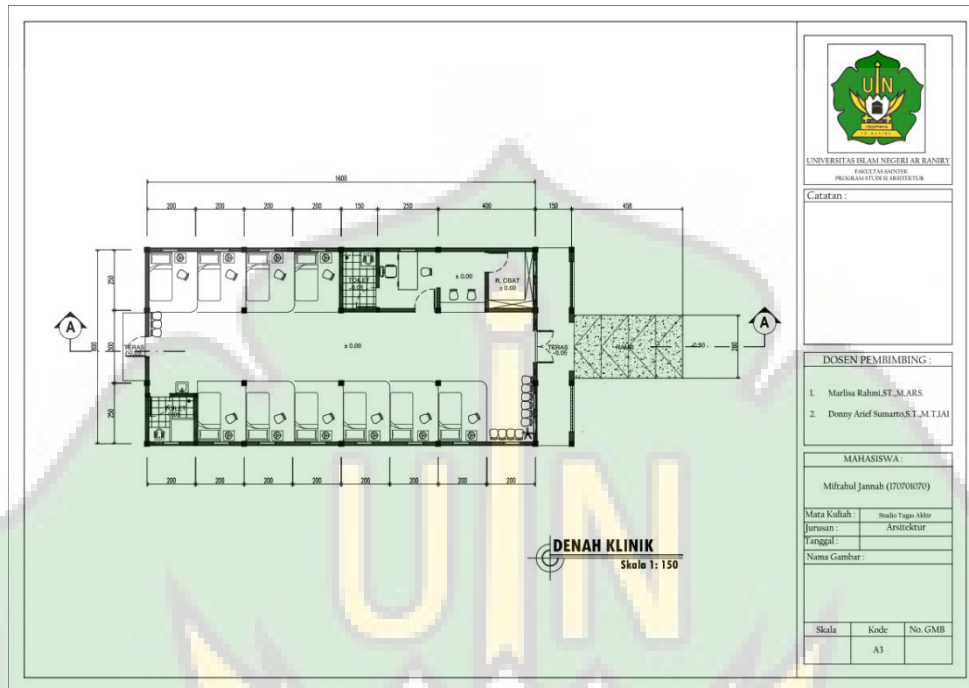
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



Gambar 6.59 Potongan B-B

(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)

6.4.4 Bangunan Klinik



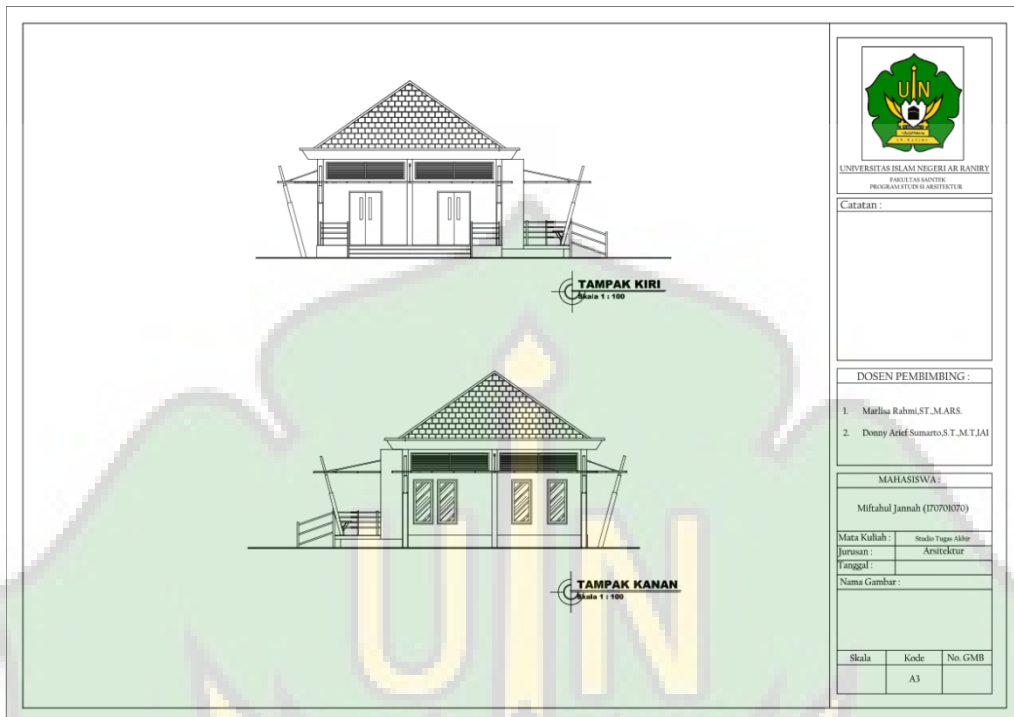
Gambar 6.60 Denah Klinik

(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



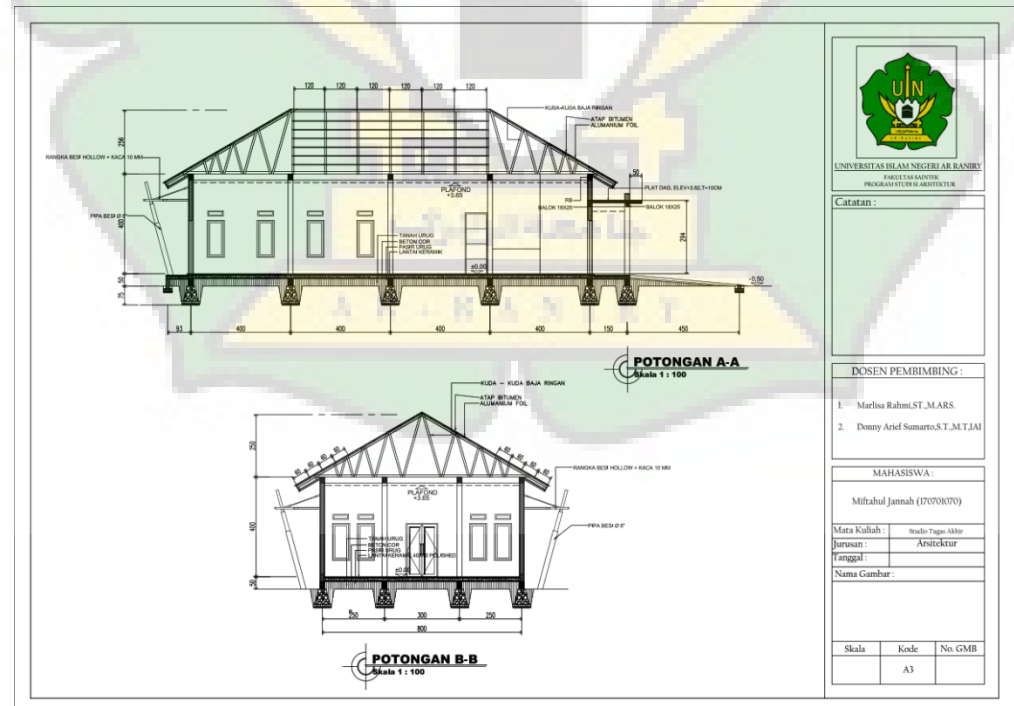
Gambar 6.61 Tampak Depan dan Belakang

(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



Gambar 6.62 Tampak Samping Kiri dan Kanan

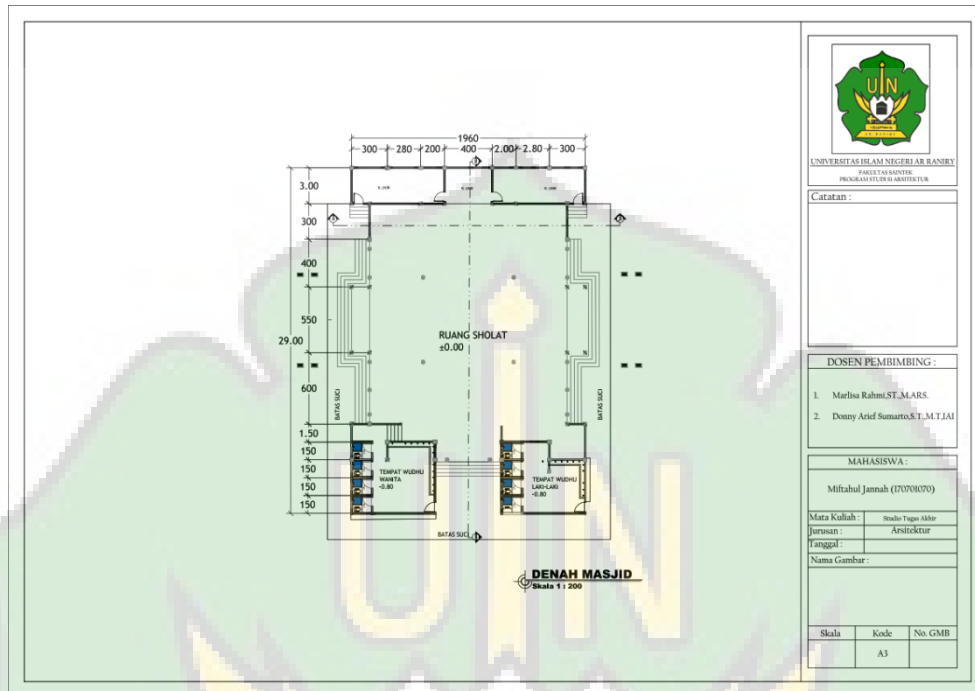
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



Gambar 6.63 Potongan Klinik

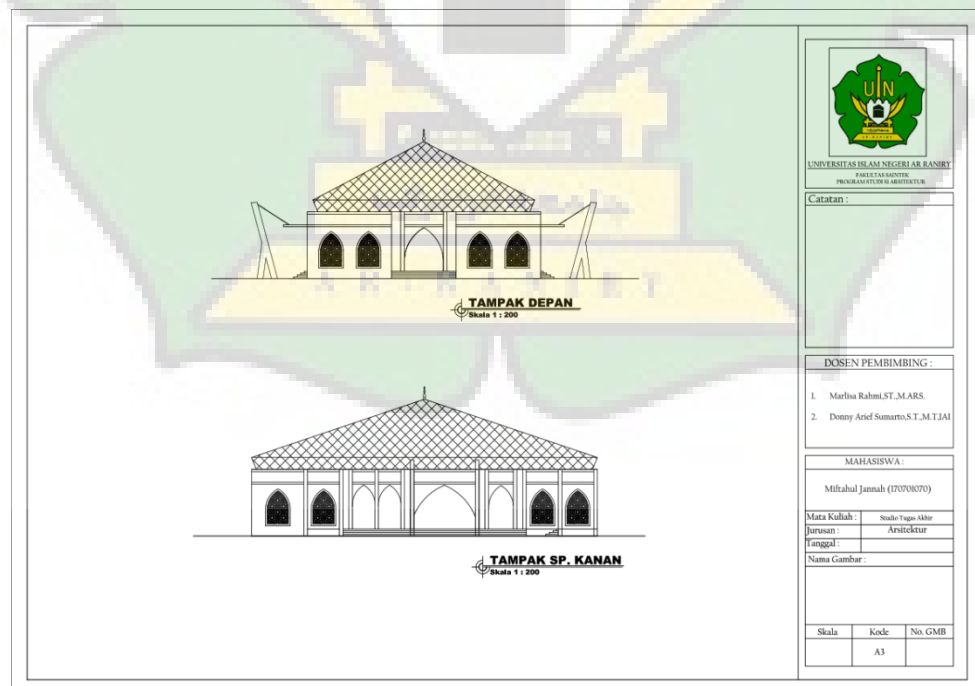
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)

6.4.5 Bangunan Masjid



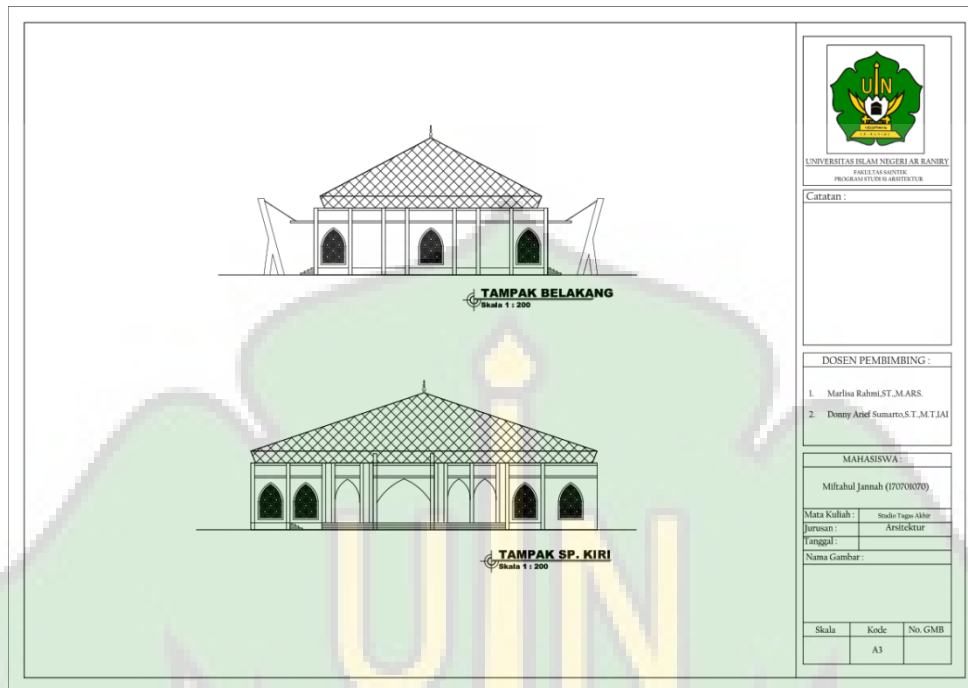
Gambar 6.64 Denah Masjid

(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



Gambar 6.65 Tampak Depan dan Samping Kanan

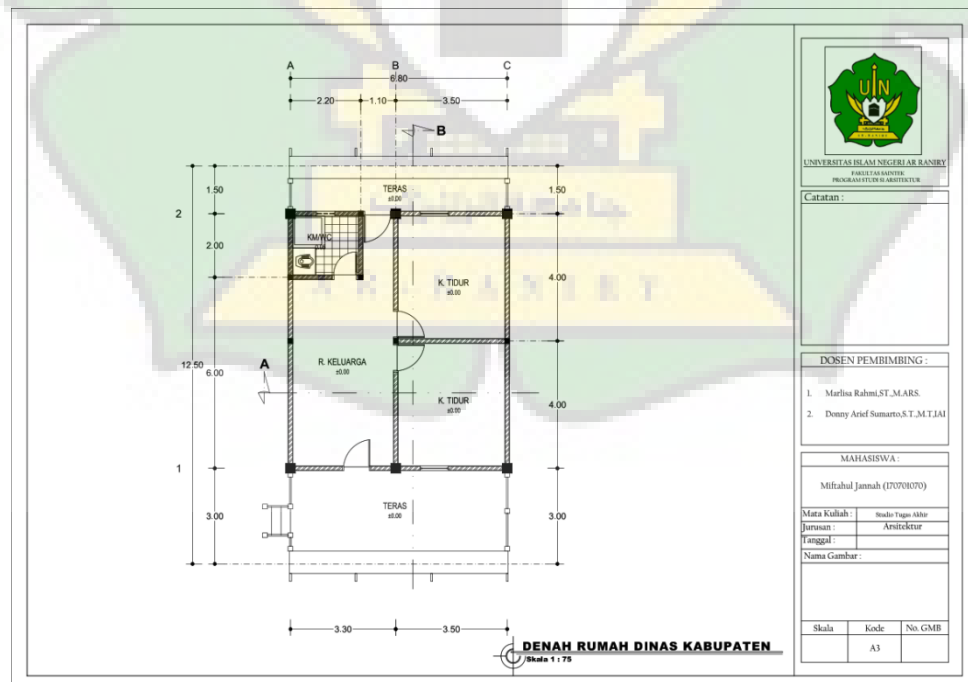
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



Gambar 6.66 Tampak Belakang Dan Samping kiri

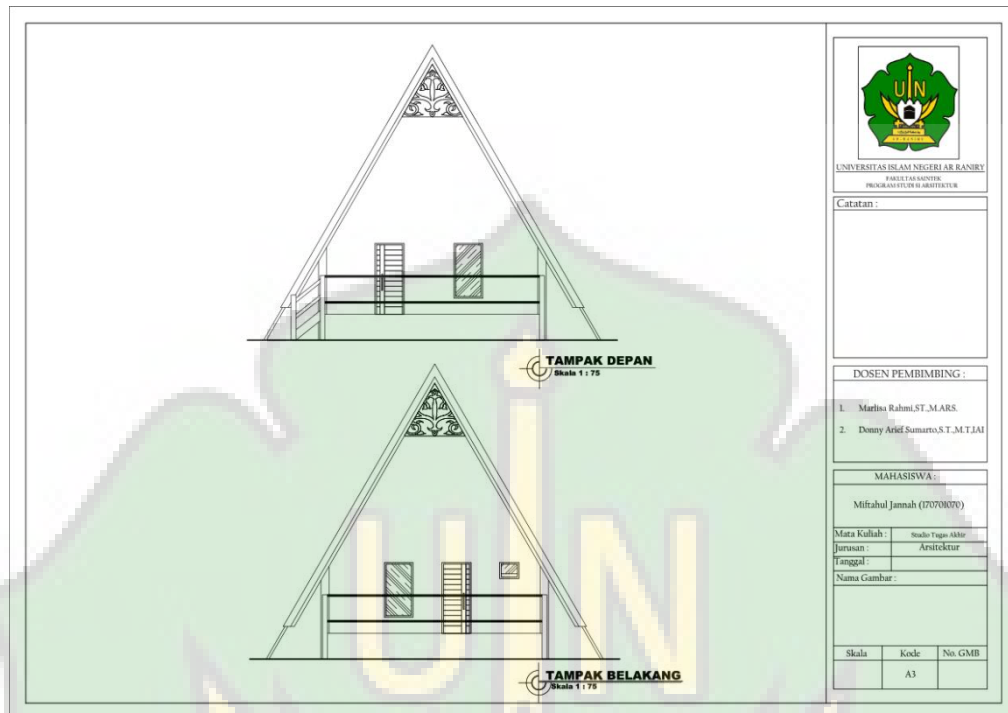
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)

6.4.6 Bangunan Rumah Dinas Kabupaten / Penginapan



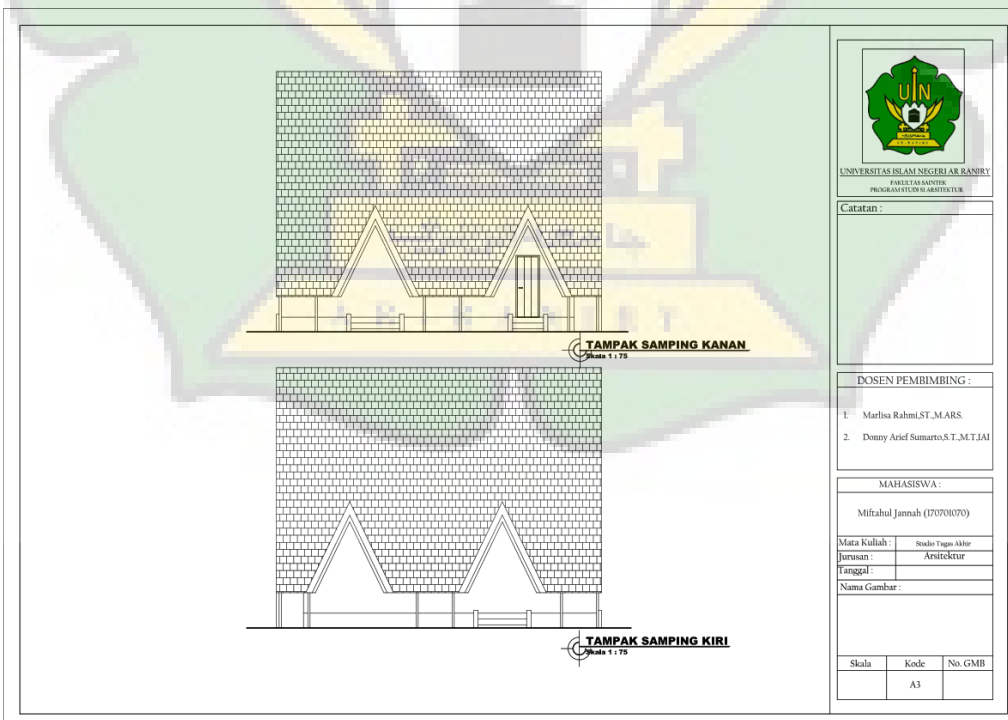
Gambar 6.67 Denah Rumah Dinas Kabupaten

(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



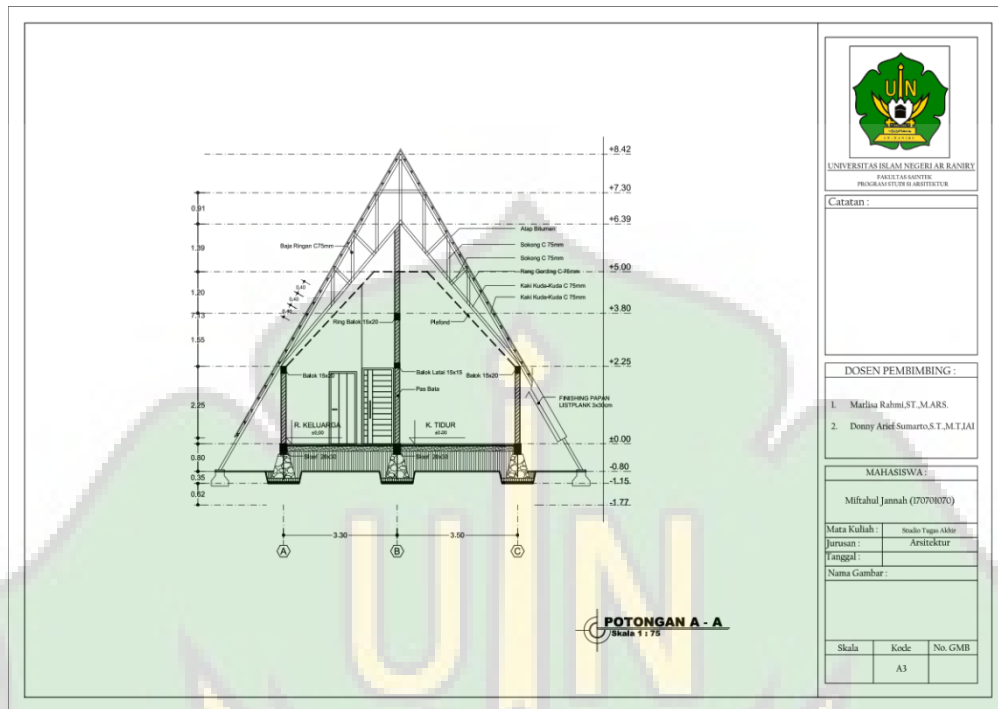
Gambar 6.68 Tampak Depan dan Belakang

(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



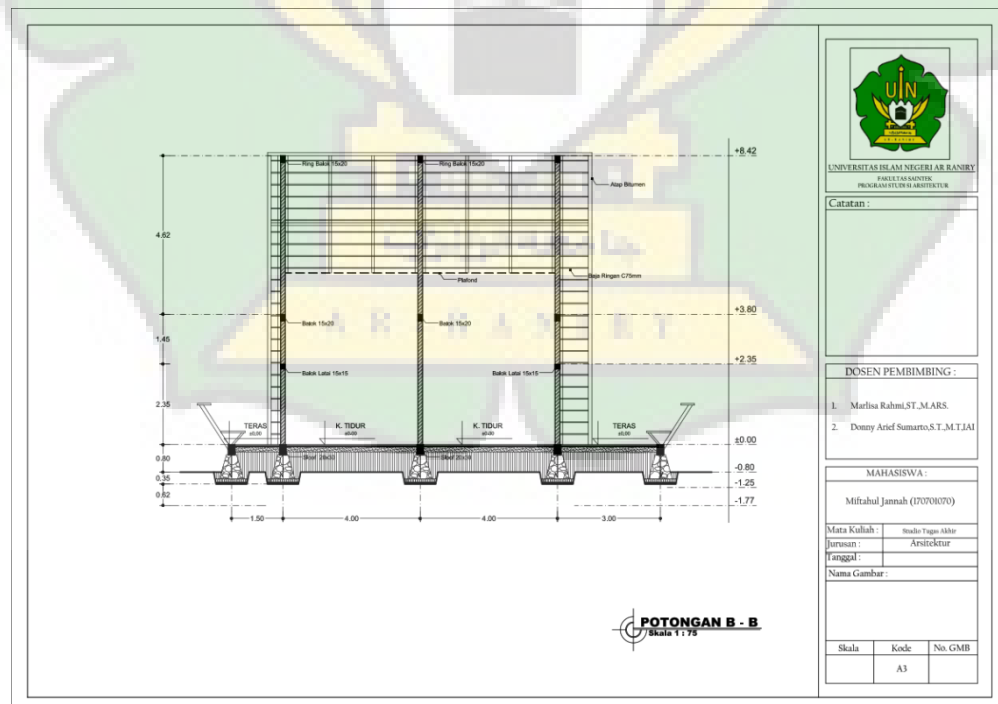
Gambar 6.69 Tampak Samping Kanan dan Samping Kiri

(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



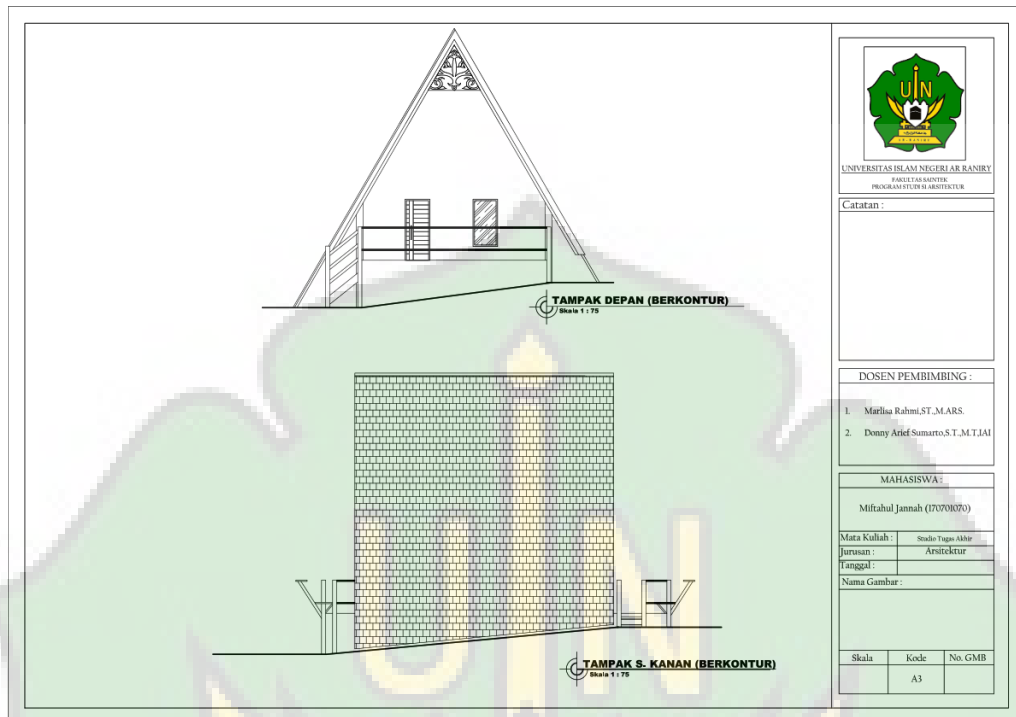
Gambar 6.70 Potongan A-A

(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



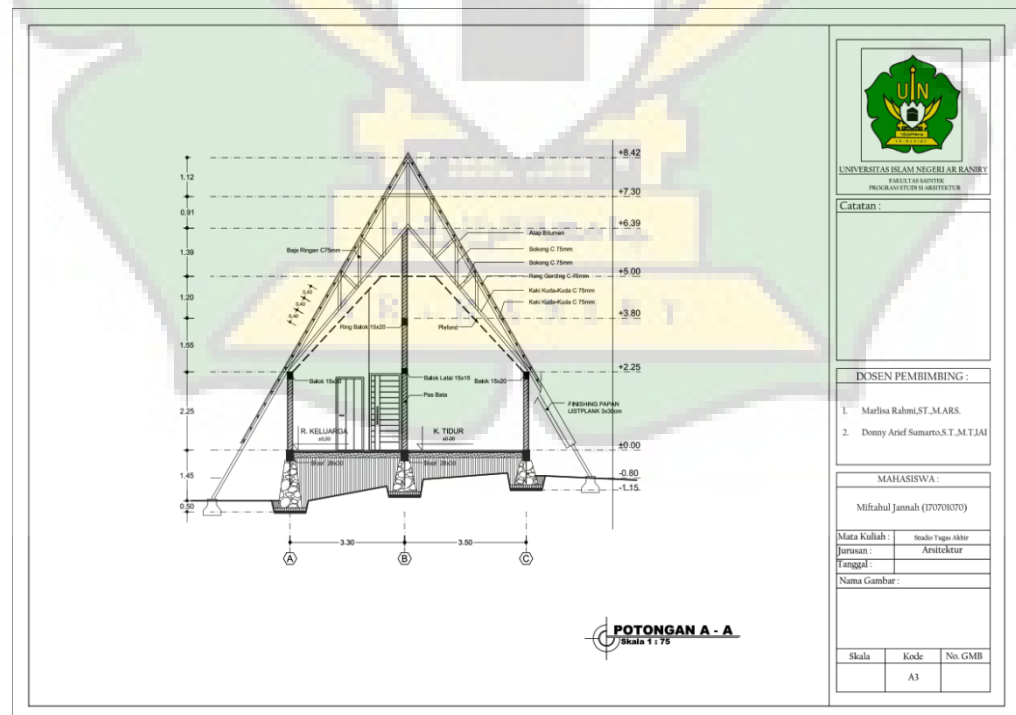
Gambar 6.71 Potongan B-B

(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



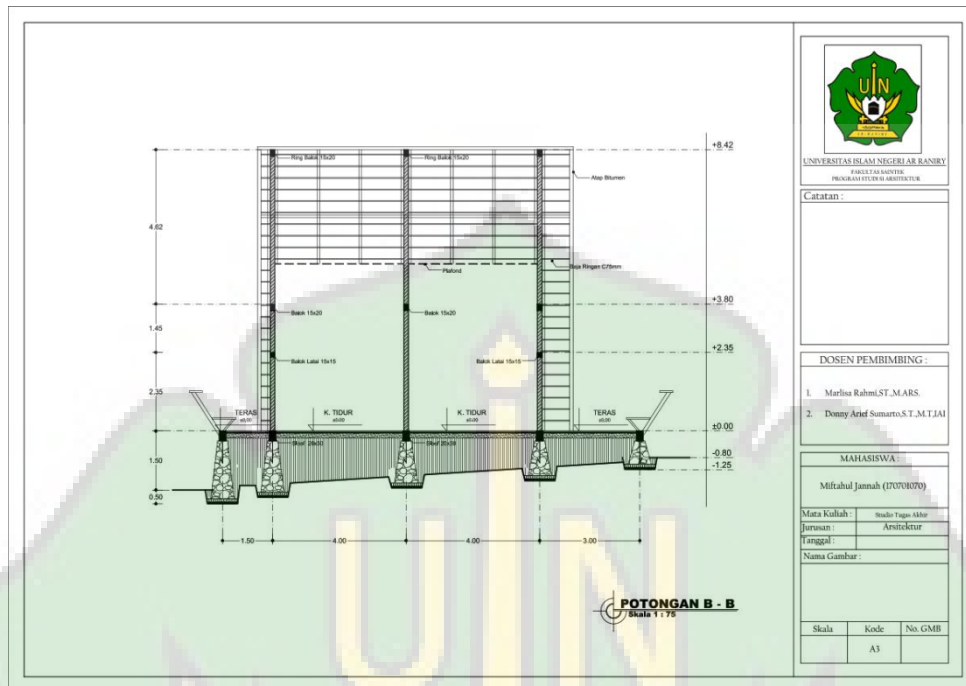
Gambar 6.72 Tampak Depan dan S. Kanan (berkontur)

(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



Gambar 6.73 Potongan A-A (berkontur)

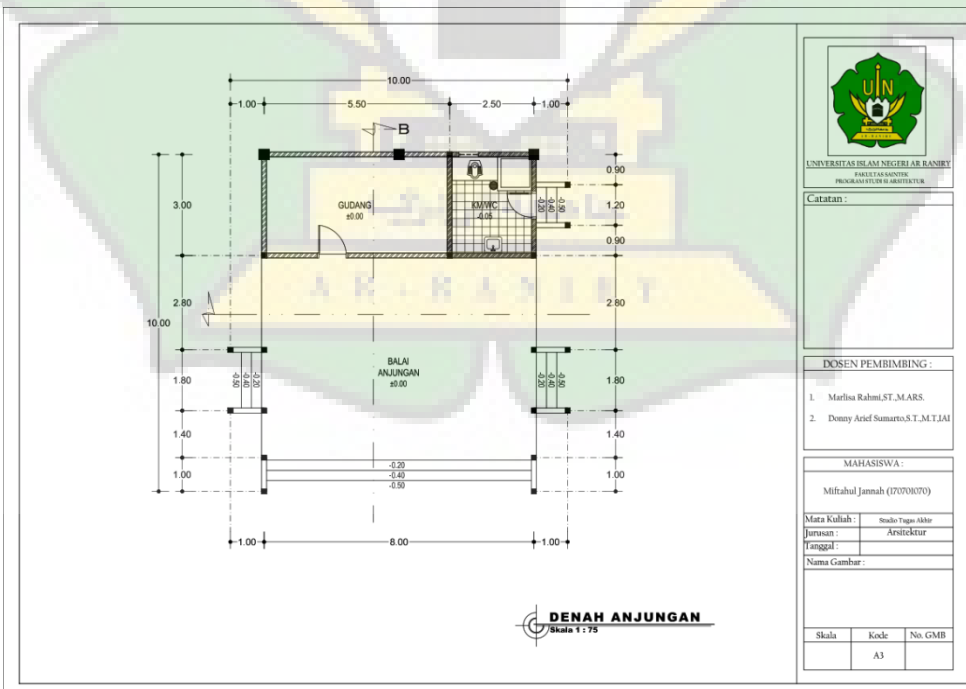
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



Gambar 6.74 Potongan B-B (berkontur)

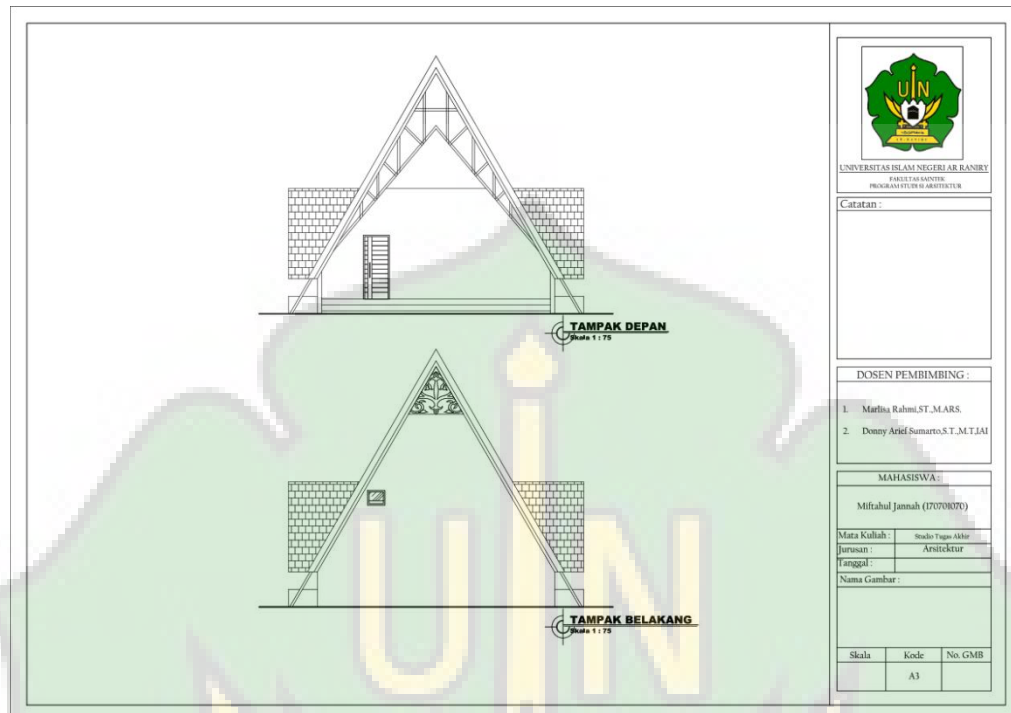
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)

6.4.7 Bangunan Anjungan



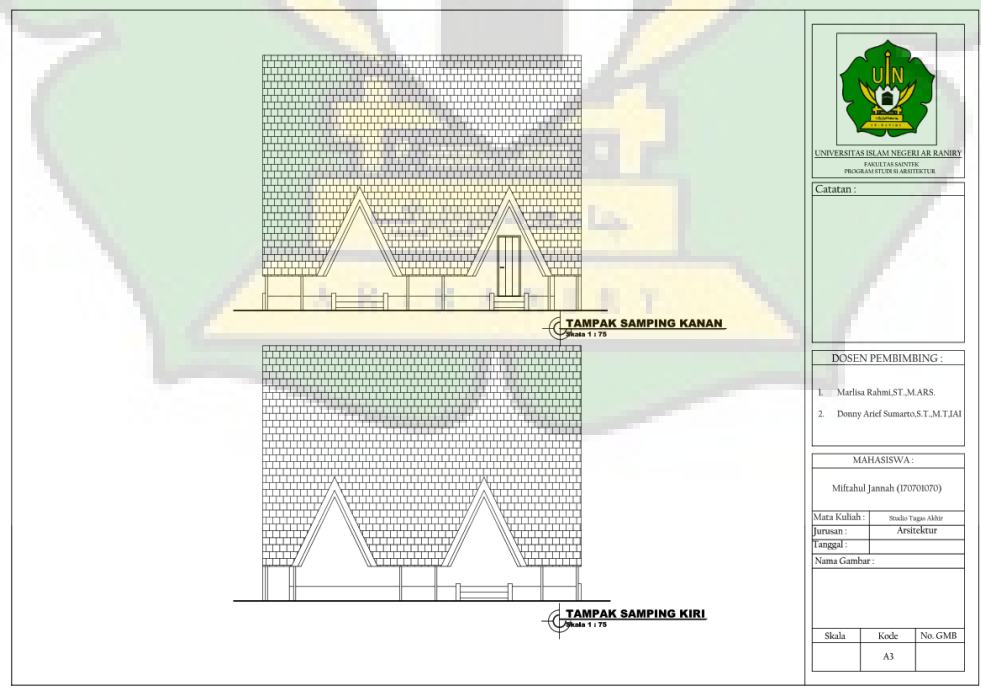
Gambar 6.75 Denah Anjungan

(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



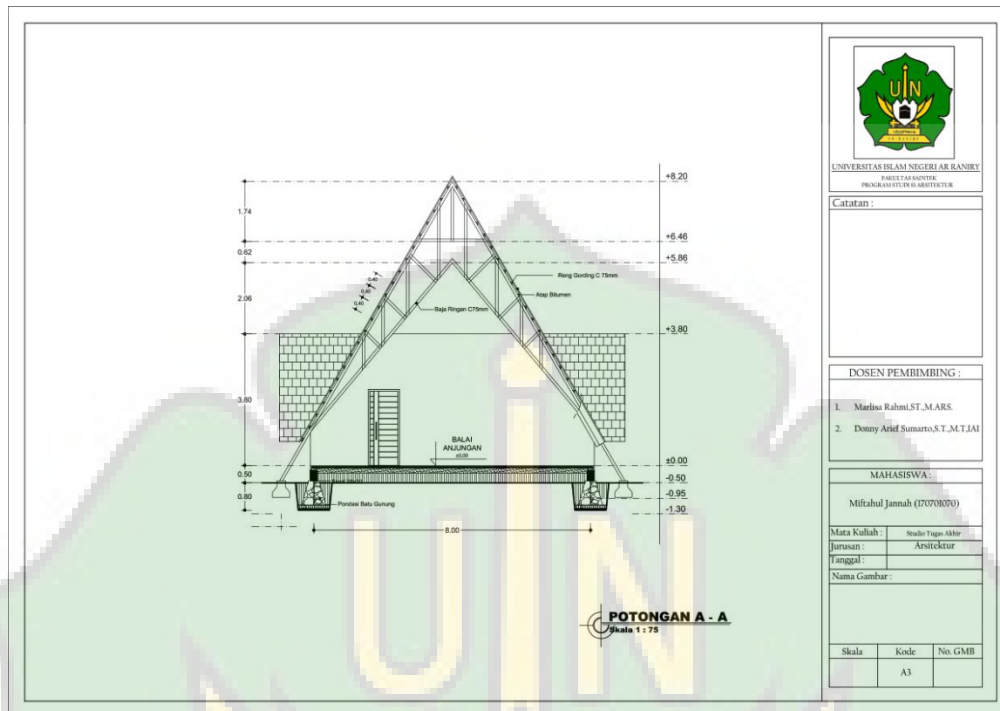
Gambar 6.76 Tampak Depab dan Belakang

(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



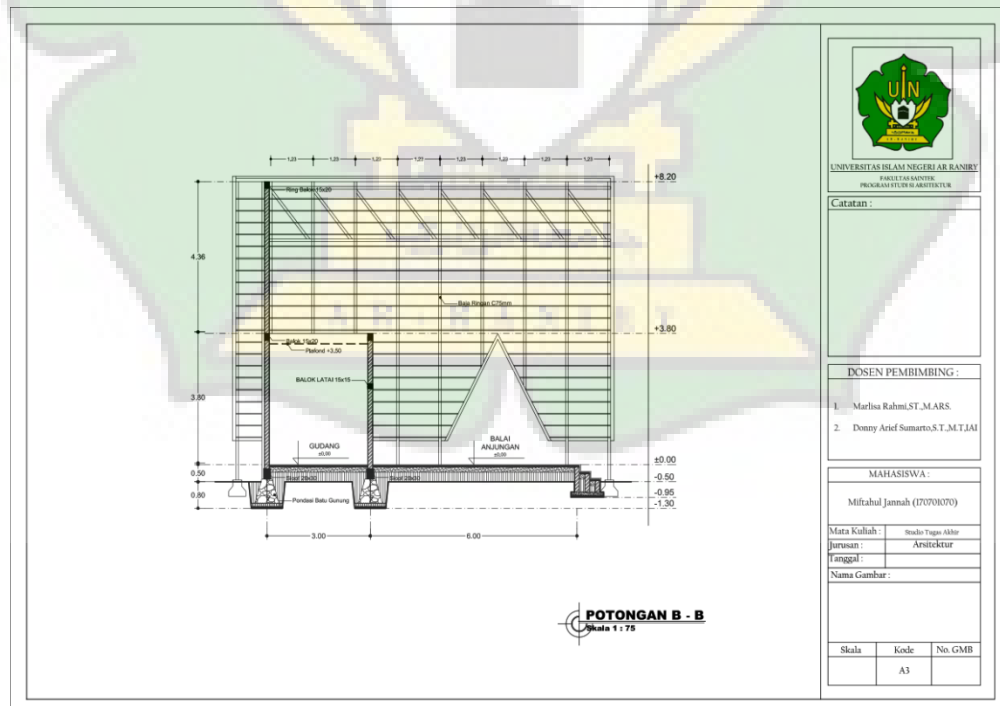
Gambar 6.77 Tampak Samping Kanan dan Kiri

(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



Gambar 6.78 Potongan A-A

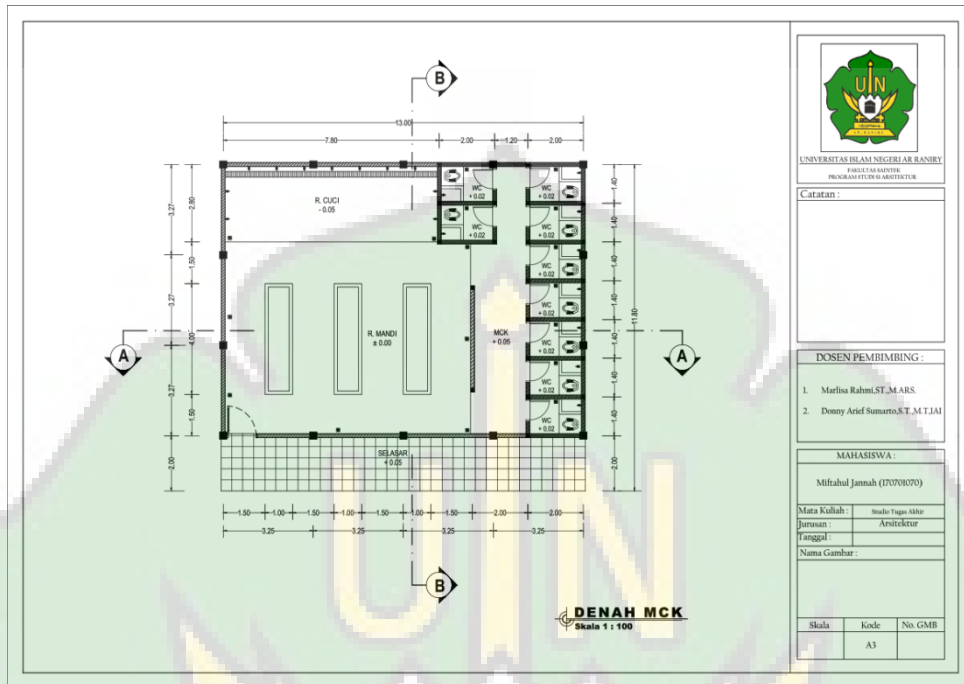
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



Gambar 6.79 Potongan B-B

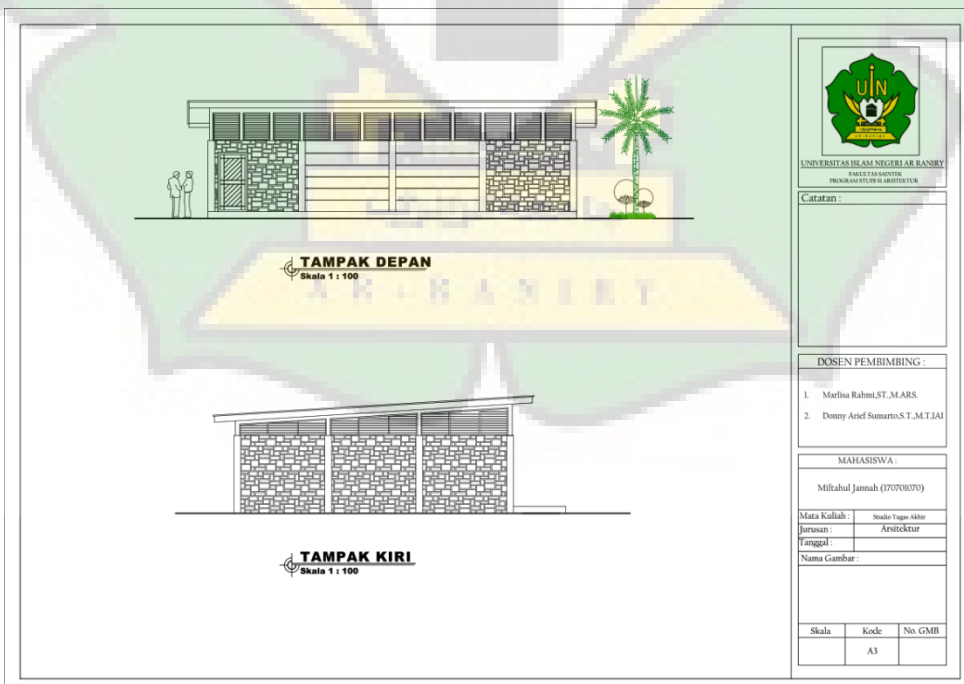
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)

6.4.8 MCK



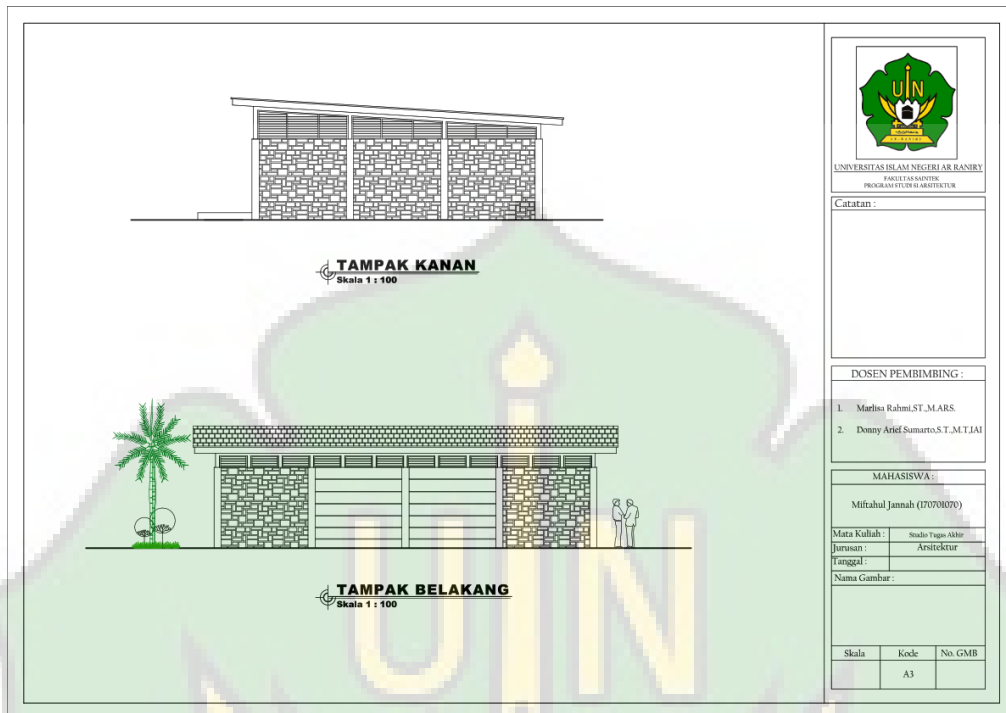
Gambar 6.80 Denah MCK

(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



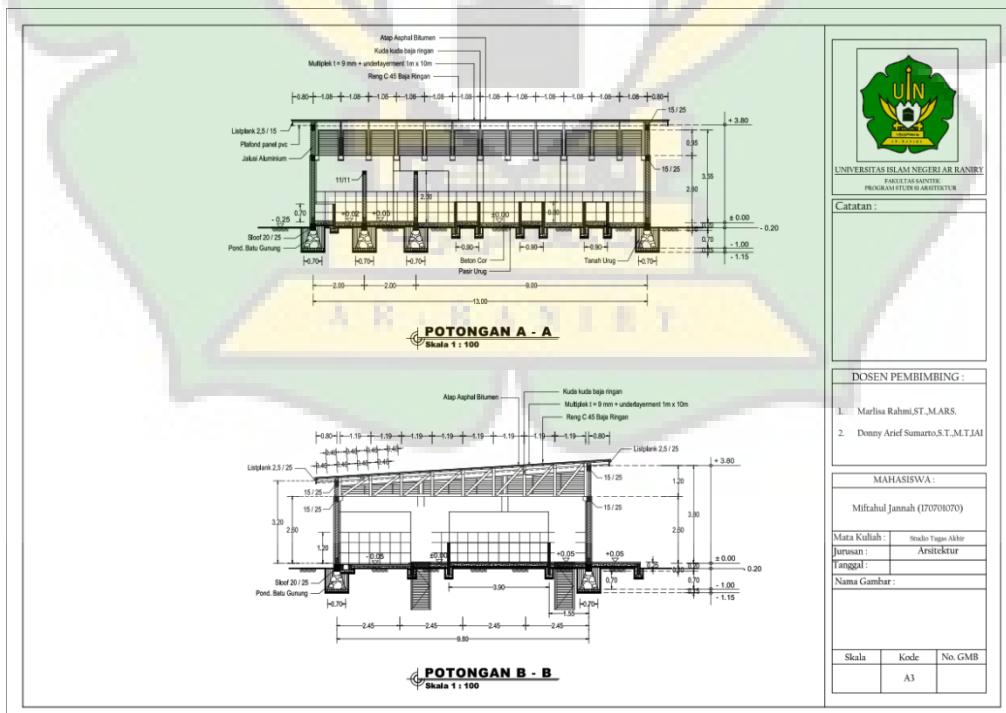
Gambar 6.81 Tampak Depan dan Samping Kiri

(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



Gambar 6.82 Tampak Samping Kanan dan Belakang

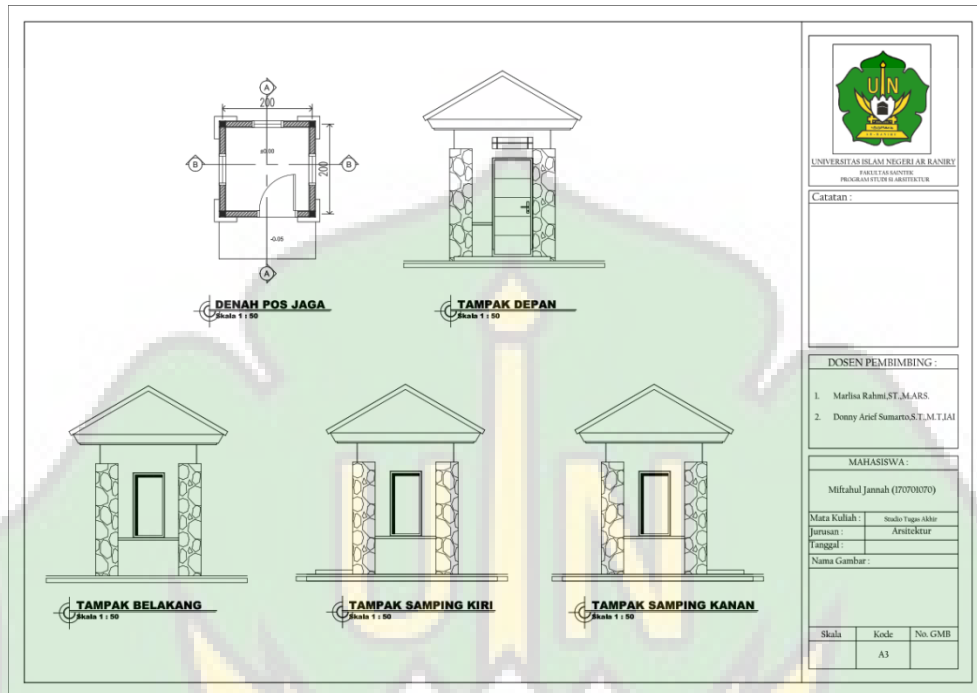
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



Gambar 6.83 Potongan MCK

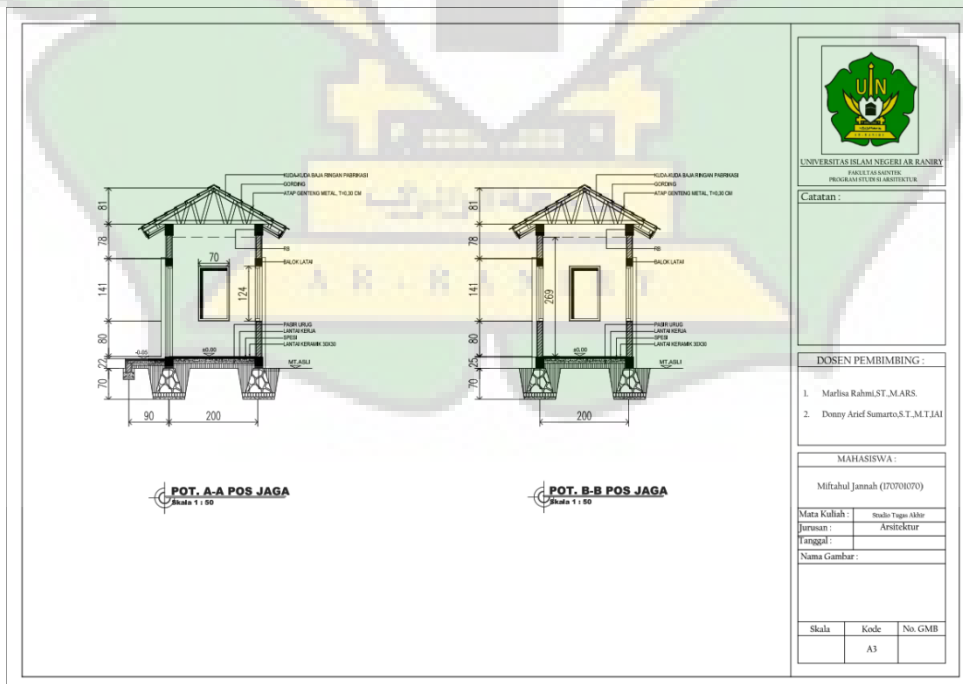
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)

6.4.9 Pos Satpam



Gambar 6.84 Denah Dan tampak Pos Satpam

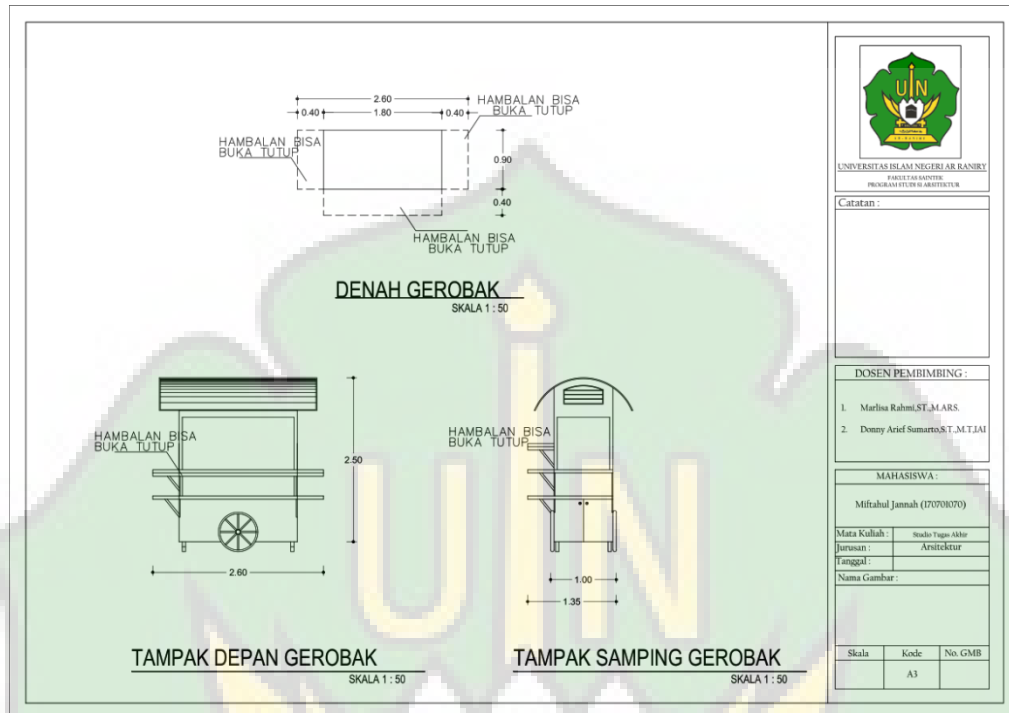
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



Gambar 6.85 Potongan

(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)

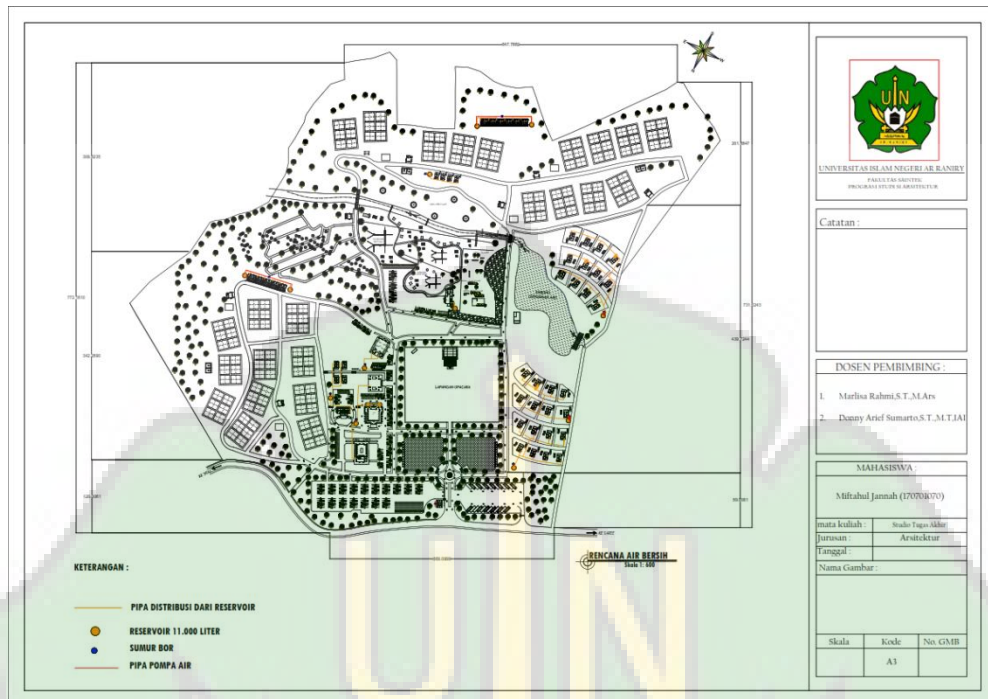
6.4.10 Gerobak



Gambar 6.86 Gambar Kerja Gerobak

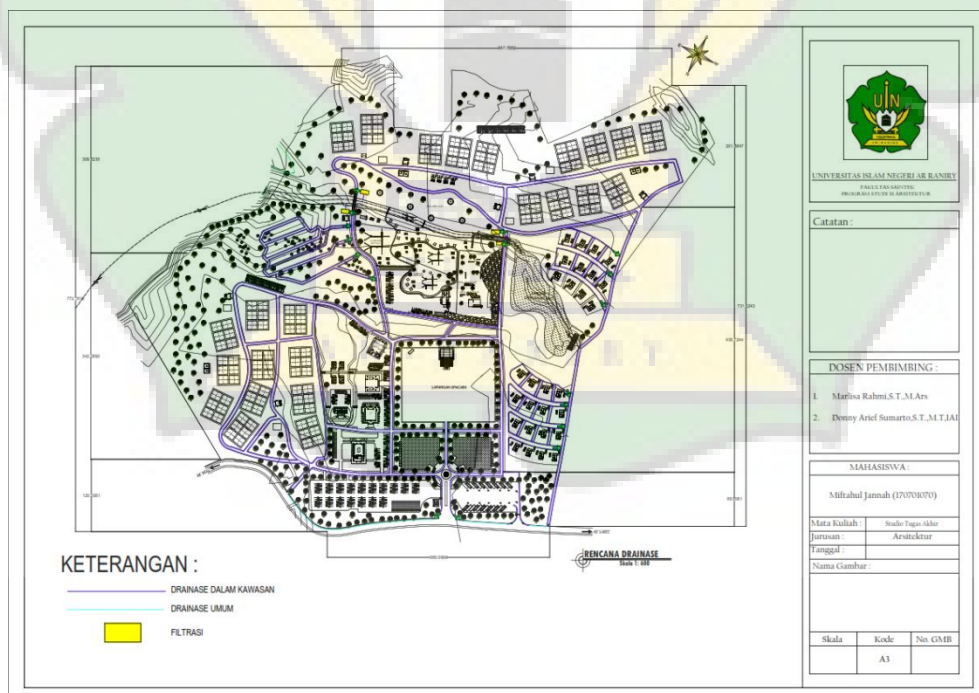
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)

6.5 Gambar Utilitas Kawasan



Gambar 6.87 Rencana Air Bersih Kawasan

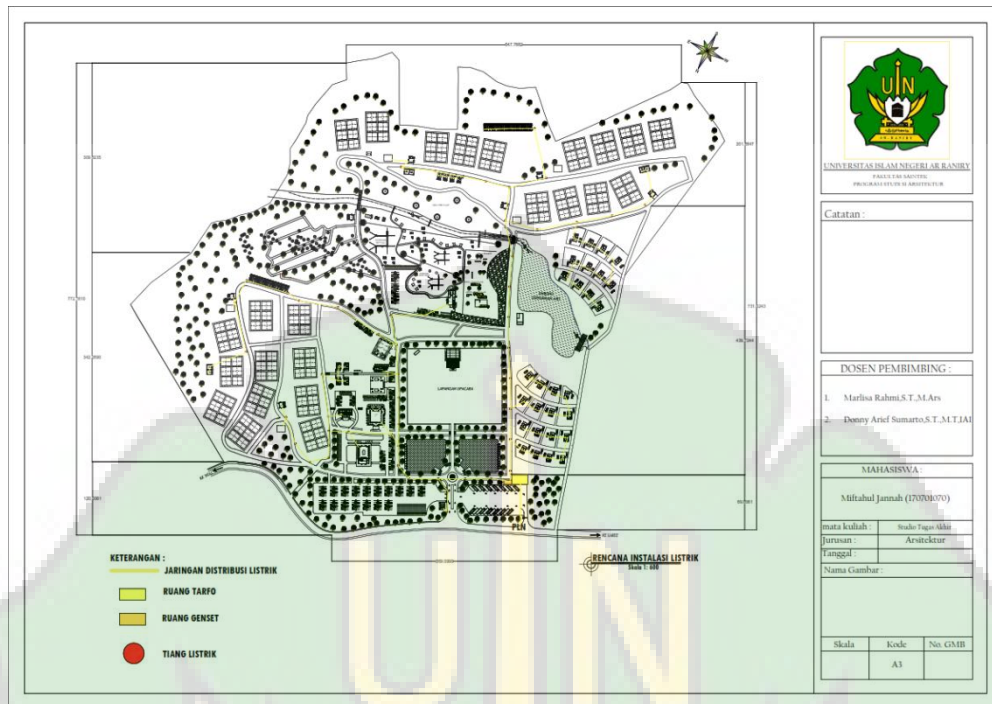
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



Gambar 6.88 Rencana Drainase Kawasan

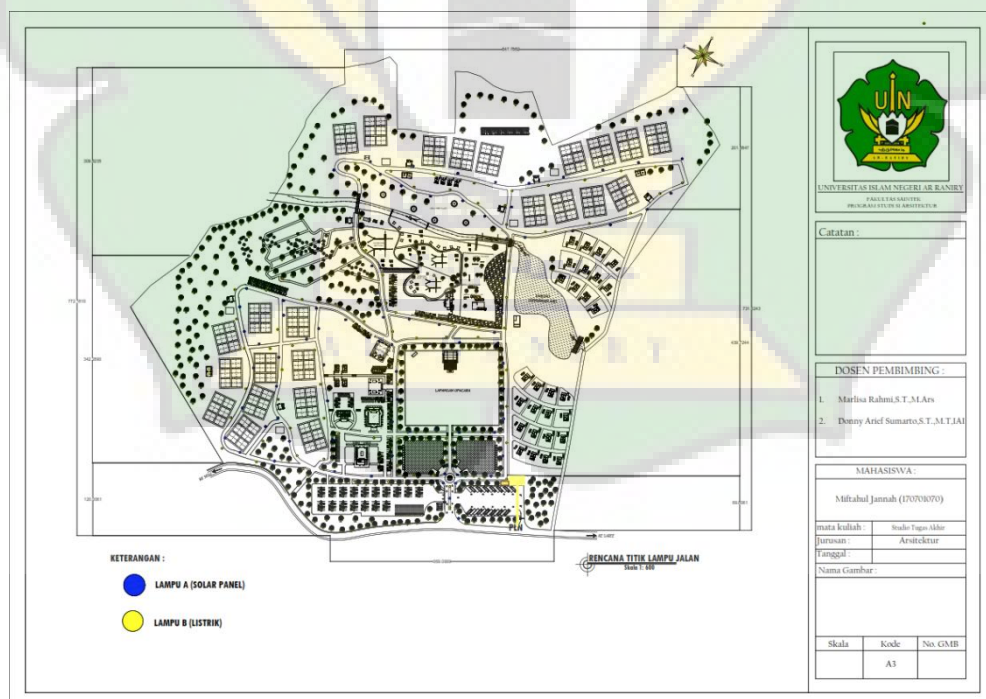
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)

Rencana Instalasi



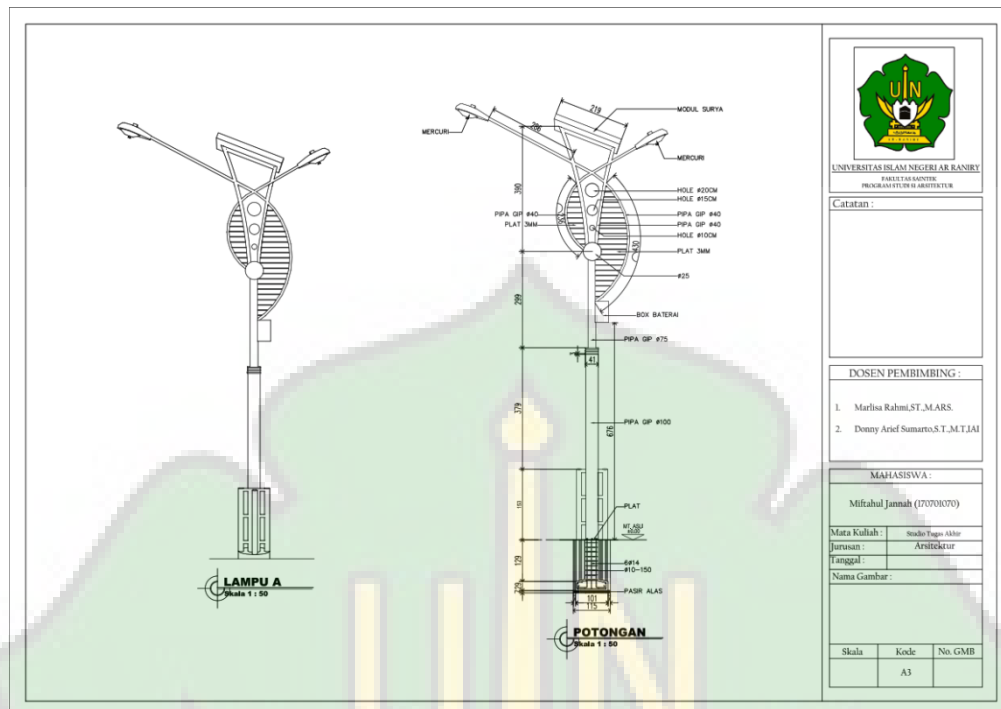
Gambar 6.89 Rencana Instalasi Listrik Kawasan

(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



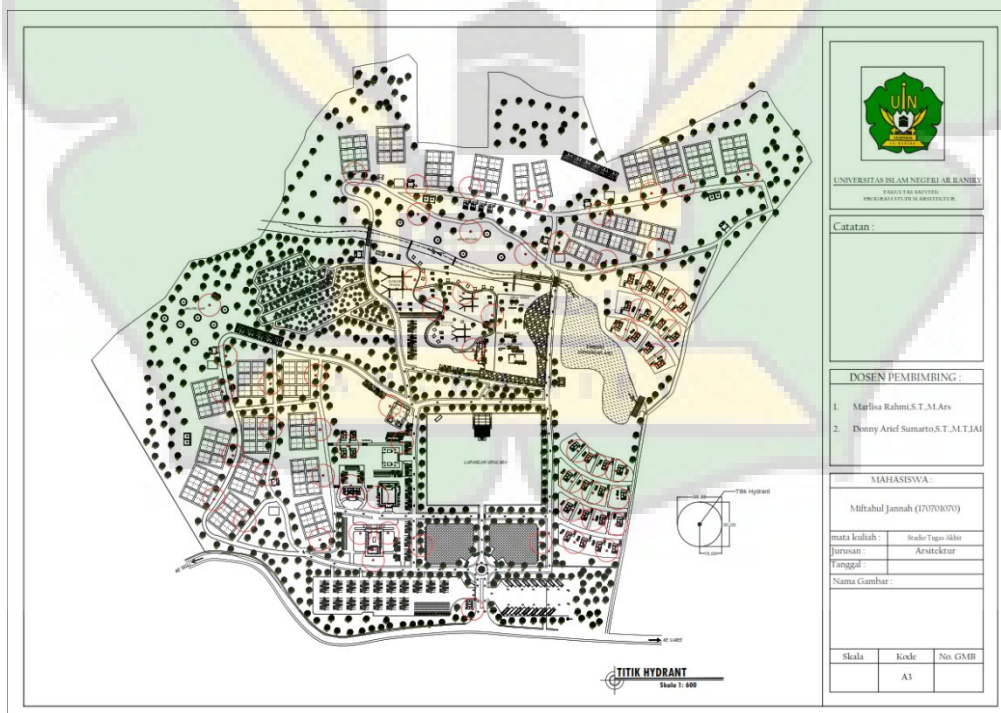
Gambar 6.90 Rencana Titik Lampu Kawasan

(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



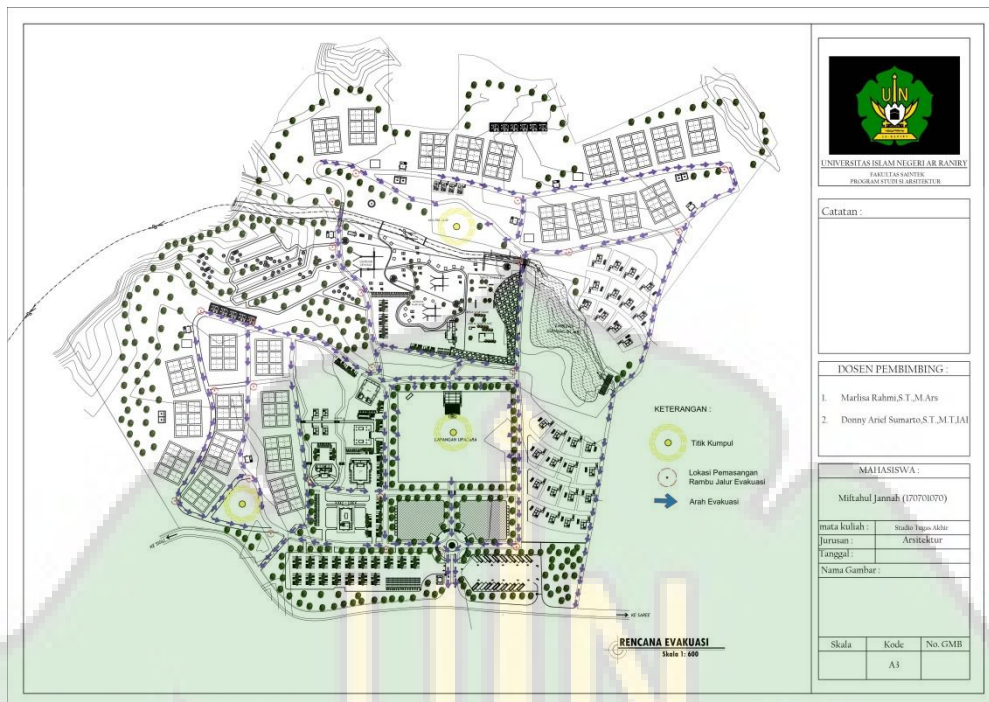
Gambar 6.91 Detail Lampu Jalan

(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)

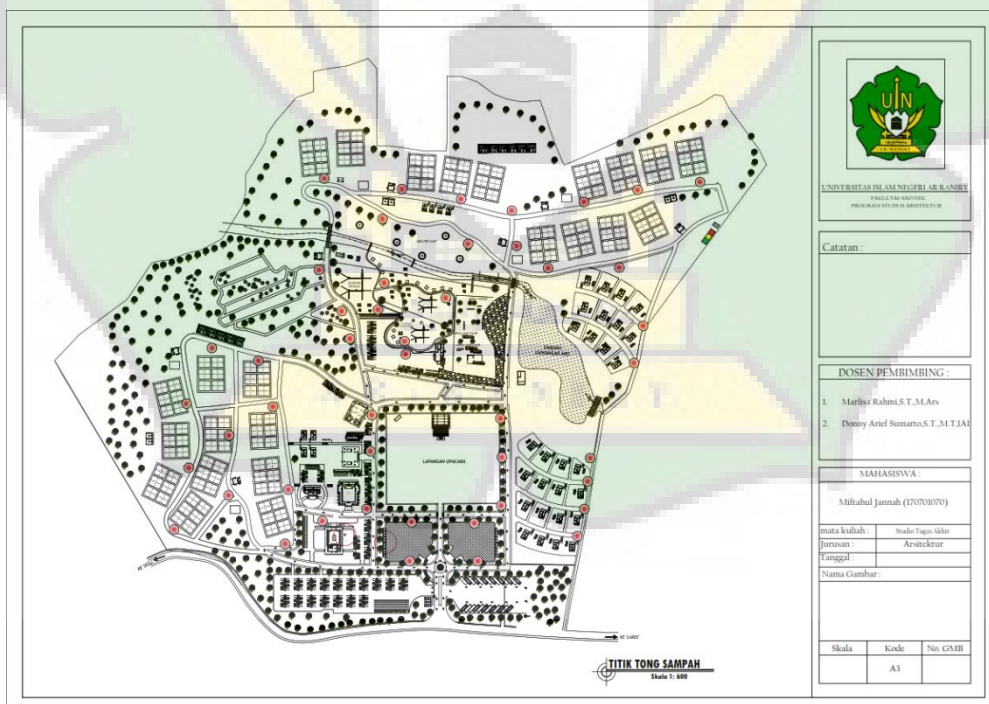


Gambar 6.92 Rencana Titik Hydran

(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



Gambar 6.93 Rencana Evakuasi
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



Gambar 6.94 Rencana Titik Tong sampah
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)

6.6 3D Perspektif

6.6.1 Perspektif Ruang Luar



Gambar 6.95 Perspetif Keseluruhan Kawasan

(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



Gambar 6.96 Perspetif Keseluruhan Kawasan

(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



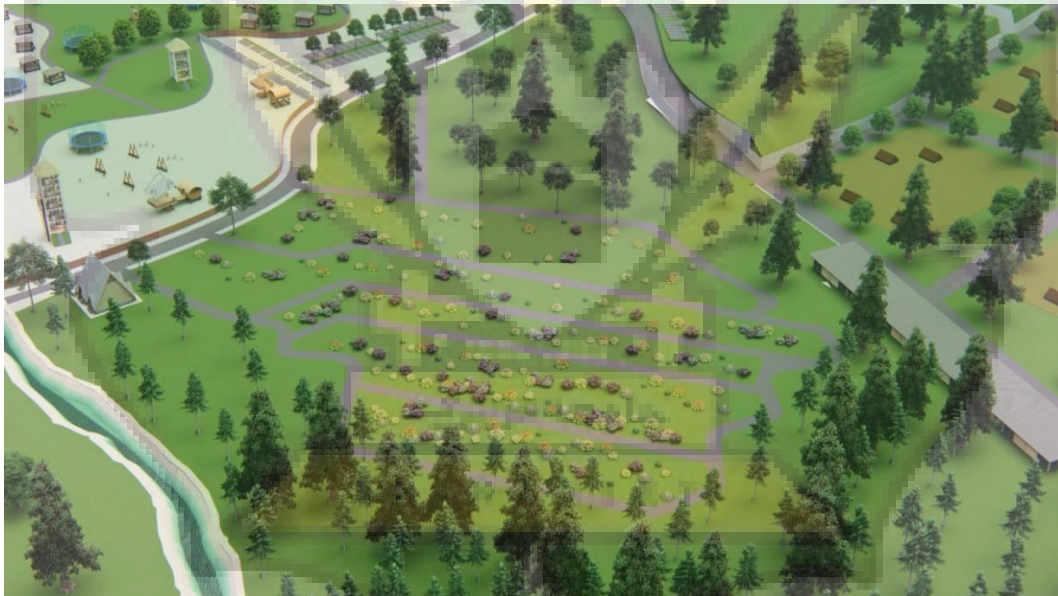
Gambar 6 97 Perspetif Keseluruhan Kawasan
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



Gambar 6.98 Perspektif Gerbang
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



Gambar 6.99 Perspektif Area Outbond
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



Gambar 6.100 Perspektif Taman Arboretum
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



Gambar 6.101 Perspektif Museum
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



Gambar 6.102 Perspektif Penginapan
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



Gambar 6.103 Perspektif Anjungan
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



Gambar 6.104 Perspektif Bangunan Pengelola Bumper
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



Gambar 6.105 Perspektif Bangunan Aula

(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)

6.1.2 Perspektif Ruang Dalam (*Interior*)



Gambar 6.106 *Interior* Aula

(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



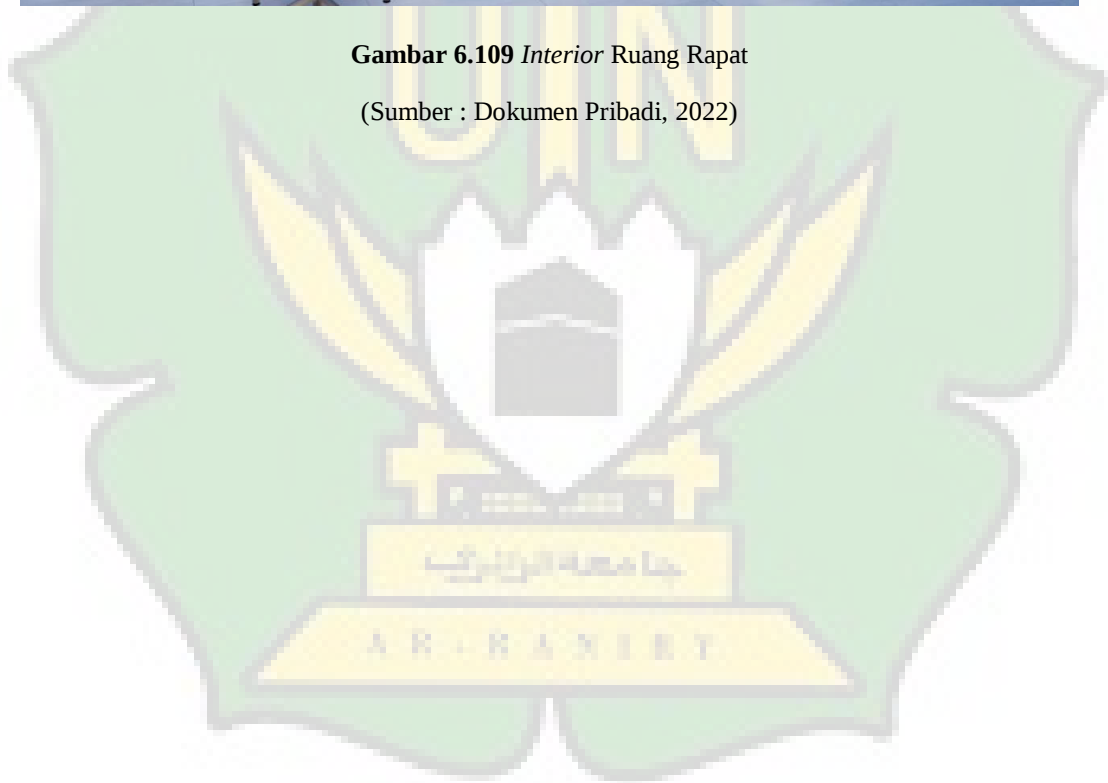
Gambar 6.107 *Interior Museum*
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



Gambar 6.108 *Interior Ruang Pembimpin*
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



Gambar 6.109 *Interior Ruang Rapat*
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



DAFTAR PUSTAKA

- Setyawan, T. 2020. *Pendidikan Dasar Kepramukaan Sebagai Pegangan Dasar Mahasiswa Dan Pembina Pramuka*. Jawa Timur:Uais Inspirasi Indonesia
- Balitbang Kementerian Pendidikan Nasional, 2014, *Pedoman Pendidikan Kepramukaan Pada Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah*. Jakarta: Kemdikbud.
- Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia. 2010. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2010 tentang *Gerakan Pramuka*. Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia. Jakarta
- Kwartir Nasional Gerakan Pramuka. 2013. Keputusan Hasil Musyawarah Nasional Nomor11/MUNAS/2013 Tentang *Anggaran Dasar Gerakan Pramuka*. Kwartir Nasional Gerakan Pramuka. Jakarta
- Yusuf. J & Rustini. T. 2016. *Panduan Wajib Super Lengkap Siaga, Penggalang, Pendegak Dan Pendega*. Jakarta Selatan : KAWAHmedia.
- Sulaeman, I. 1983. *Petunjuk Praktis Berkemah*. Gramedia. Jakarta
- Rinaldi, O. 2015. Jurnal : *Kawasan Bumi Perkemahan Di Kota Singkawang*.
- Peraturan Pemerintah Nomor 26 Tahun 2008, berdasarkan Undang – Undang No. 26 Tahun 2007 tentang Penataan Ruang.
- SK Kwartir Nasional : Nomor 178 Tahun 2010 Tentang *Petunjuk Penyelenggaraan Organisasi Dan Tata Kerja Pusat Pendidikan Dan Pelatihan Gerakan Pramuka Tingkat Daerah*.
- Petunjuk pelaksanaan (JUKLAK) PERKEMAHAN WIRAKARYA NASIONAL 2010 Seulawah Scout Camp, 22-29 November 2010. Kwartir Nasional gerakan Pramuka.
- Wahyuni, Sri. (2012). Jurnal : *Elemen Rancang Kota Hamid Shirvani. Materi Kuliah :Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar*.

- Ichwan Muhammad. 2009. *Perencanaan Lanskap Bumi Perkemahan Ranca Upas Berdasarkan Pendekatan Daya Dukung Ekologi*. Bogor: Institut Pertanian Bogor.
- Peraturan Menteri Pariwisata Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2015 tentang *Standar Usaha Bumi Perkemahan*.
- Faisyah, Rifa. 2019. Jurnal : *Konsep Arsitektur Kreatif Dalam Perancangan Perpustakaan Di Kota Baru Parahyangan (KBP) Kabupaten Bandung Barat*.
- Mahendra, D.A. 2014. *Trans Studio Medan (Arsitektur Kreatif)(skripsi)*. Sumatera Utara : Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Sumatera Utara.
- Sulistiyo. A.A. 2020. Jurnal : *Penerapan Konsep Kreatif Edukatif Dalam Perancangan Alamsewu Ecopark Tobacco And Coffee Di Ngadirejo Kabupaten Temanggung*.
- Ching, F. D. K. 2008. *Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Tataan*. Erlangga; Jakarta
- Neufert, Ernest. 2002. *Data Arsitek Jilid 2 Edisi 33*. Erlangga. Jakarta
- Neufert, Ernest. 1996. *Data Arsitek Jilid 1 Edisi 33*. Erlangga. Jakarta
- Fajarwati, A. 2000. *Perencanaan Sistem Penyaluran Air Buangan Domestik Kota Palembang (Studi Kasus: Kecamatan Ilir Timur I dan Kecamatan Ilir Timur II)(Skripsi)*. Bandung: Program Sarjana, Institut Teknologi Bandung
- Buperta. 2017. *Bumi perkemahan dan graha wisata pramuka*. (<http://www.buperta.co.id/> Diakses pada 26 Desember 2020).
- Thongsal, J. 2016. *Jenis-Jenis Pondasi Pada Struktur Bangunan*. http://jamesthoengsal.blogspot.com/p/blog-page_4.html. Diakses pada tanggal 17 Januari 2021.

Wibowo, E.A. 2010. *Presiden Akan Buka Perkemahan Wirakarya Pramuka*.
<https://nasional.tempo.co/read/295483/presiden-akan-bukaperkemahan-wirakarya-pramuka/full&view=ok>. Diakses pada tanggal 20 November 2020.

Acehportal.com (2018). *Renovasi Bumi Perkemahan Pramuka Seulawah
Hamburkan Anggaran Milyaran Dana Otsus*.
<https://www.acehportal.com/2018/07/04/renovasi-bumi-perkemahan-pramuka-seulawah-hamburkan-anggaran-miliaran-dana-otsus/>. Diakses pada tanggal 20 November 2020.

