PERANCANGAN
BANDA ACEH RECREATION PARK
(ATRAKTIF)

TUGAS AKHIR

Diajukan Oleh:

ABRAR BASTARI
NIM. 160701062
Mahasiswa Fakultas Sains dan Teknologi
Program Studi Arsitektur

AKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2023 M/ 1444 H

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI TUGAS AKHIR

PERANCANGAN

BANDA ACEH RECREATION PARK

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

ABRAR BASTARI

NIM. 160701062

Mahasiswa Fakultas Sains dan Teknologi

Program Studi Arsitektur

Disetujui Oleh:

Pembimbing I	Pembimbing II
Alfikhairina Jamil, S.Ars., M.Ars	**T. Eka Panny Hadinata, S.T., M.T**
NIDN. 0017029401	**NIDN. 1307088701**

Mengetahui,

Ketua Program Studi Arsitektur

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

NIDN. 2013078501

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI TUGAS AKHIR

KAJIAN AKSEBILITAS BAGI PENYANDANG DISABILITAS PADA MASJID BAITURRAHMAN, BANDA ACEH

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, 3 Januari 2023
10 Jumadil Akhir 1444 H

Panitia Ujian Munaqasyah Tugas Akhir

Ketua	Sekretaris
Alfikhairina Hamil, S.Ars., M.Ars	**T. Eka Pamy Hadinata, S.T., M.T**
NIDN. 0017029401	**NIDN. 1307088701**
Penguji I	Penguji II
Meutia, S.T., M.Sc.	**Zia Faizurrahmany El Faridy, S.T., M.Sc.**
NIDN. 2015058703	**NIDN. 2010108801**

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

Dr. Ir. Muhammad Dirhamsyah, M.T., IPU
NIDN. 0002106203

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	:	Abrar Bastari
NIM	:	160701062
Program Studi	:	Arsitektur
Fakultas	:	Sains dan Teknologi
Judul Skripsi	:	Perancangan Banda Aceh Recreation Park

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 bertanggung jawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan 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, 27 April 2023

Yang Menyatakan,

METERAI TEMPEL
B03AKX688796418

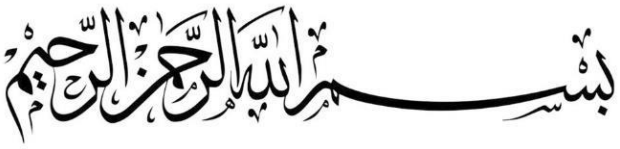
ABRAR BASTARI

ABSTRAK

Perencanaan Banda Aceh *Recreation Park* adalah sebuah pengembangan wisata yang terdapat beberapa aktivitas yang sering masyarakat lakukan di area tersebut. Pemanfaatan kawasan ini nantinya juga diharapkan dapat menjadi salah satu destinasi atau tempat rekreasi baru bagi masyarakat Aceh, khususnya masyarakat Banda Aceh itu sendiri, yang dapat menampung berbagai macam kegiatan mulai dari olahraga lari, memancing, dan lain sebagai nya. Banda Aceh *Recreation Park* ini mengangkat tema "Atraktif". Dengan Konsep perancangan Arsitektur Tematik akan lebih tertata dan menjadi *landscape architecture* yang fungsional.

Kata kunci: Taman Rekreasi, Atraktif, Arsitektur Tematik, *landscape architecture*.

KATA PENGANTAR



Segala puji syukur atas kehadirat Allah SWT yang telah memberikan petunjuk dan hidayah-Nya, karena penulis tidak akan mampu menyelesaikan laporan Seminar ini tanpa kehendak-Nya. Shalawat beserta salam turut disanjungkan kepada Rasul kita Muhammad SAW, yang telah membawa kita dari alam jahiliyah ke alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan, seperti yang kita rasakan saat ini. Alhamdulillah penulis telah menyelesaikan laporan Seminar guna melengkapi salah satu prasyarat dalam menyelesaikan mata kuliah Seminar bagi mahasiswa Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi UIN-Ar Raniry. Keberhasilan dalam melakukan penyusunan laporan seminar ini tidak terlepas dari bantuan yang telah diberikan oleh berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ayahanda Kamaruzzaman dan Ibu Hartini tercinta yang telah memberikan doa, dan motivasi dan dorongan secara moril maupun materil selama penyusunan laporan ini.
2. Bapak Rusydi, S.T., M.Pd., selaku ketua Program Studi Arsitektur, Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
3. Ibu Marlisa Rahmi, ST., M.Ars., selaku Dosen Koordinator mata kuliah Seminar.
4. Ibu AlfiKhairina Jamil, S.T., M.A., selaku Dosen Pembimbing Seminar yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan ilmu untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan laporan ini sampai dengan selesai.
5. Kepada seluruh teman-teman di Jurusan Arsitektur UIN Ar Raniry yang sudah membantu, bekerja sama, dan memberikan *support* dari awal pendaftaran Seminar hingga proses penyusunan laporan ini selesai.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan laporan ini masih jauh dari kesempurnaan, 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 yang membangun dari berbagai pihak untuk kemajuan dimasa yang akan datang. Akhir kata, dengan ridha Allah SWT dan segala kerendahan hati insya Allah laporan ini dapat bermanfaat bagi penulis dan semua pihak.

Banda Aceh, 27
April 2023
Penulis

Abrar Bastari
160701062

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING TUGAS AKHIR ..... **i**
LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI ..... **ii**
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR ..... **iii**
ABSTRAK ..... **iv**
KATA PENGANTAR ..... **v**
DAFTAR ISI ..... **vii**
DAFTAR GAMBAR ..... **x**
DAFTAR TABEL ..... **xiii**
DAFTAR BAGAN ..... **xiv**

BAB I PENDAHULUAN **1**
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Identifikasi Masalah 2
1.3 Tujuan Perancangan 2
1.4 Pendekata 2
1.5 Lingkup/Batasan 3
1.6 Kerangka Berfikir 4
1.7 Sistematika Laporan 4

BAB II PENDAHULUAN **6**
2.1 Tinjauan Umum 6
2.1.1 Definisi Rekreasi 6
2.1.2 Pelaku dan Aktivitas dalam Kawasan Rekreasi 8
2.1.3 Kriteria Kawasan Taman Rekreasi 10
2.1.4 Pengertian Lansekap 10
2.1.5 Prinsip Perancangan Lansekap 10
2.1.6 Pengelolaan Lansekap 12
2.1.7 Elemen Lansekap 12
2.1.8 Tinjauan Arsitektur Lansekap 12
2.2 Tinjauan Khusus 14
2.2.1 Lokasi 14

BAB III ELABORASI TEMA **20**
3.1 Tinjauan Tema 20
3.1.1 Kakteristik Atraktif 20
3.2 Teori Yang Mendasari Tema 21
3.2.1 Penetapan Pendekatan Perancangan 21
3.2.2 Penerapan Arsitektur Tematik Pada Desain 23
3.3 Studi Banding 24
3.3.1 Studi Banding Tema Sejenis 24
3.3.2 Kesimpulan Studi Banding 33

BAB IV ANALISA **36**
4.1 Analisa Kondisi Lingkungan 36

4.1.1 Lokasi 36
4.1.2 Peraturan Setempat 37
4.1.3 Kondisi dan Pontensi Tapak 38
4.1.5 Karekter Lingkungan 45
4.1.6 Analisa Penataan Tapak 46
4.2 Analisa Fungsional 54
4.2.1 Pelaku 54
4.2.2 Penggelompokkan Kegiatan 56
4.3 Besaran Ruang 62

BAB V KONSEP PERANCANGAN 67
5.1 Konsep Dasar 67
5.1.1 Bentuk Bangunan 67
5.2 Rencana Tapak 68
5.2.1 Konsep Pemintakan 68
5.2.2 Tata Letak 68
5.2.3 Konsep Pencapaian 69
5.2.4 Konsep Bangunan 70
5.2.5 Atap dan Fasad Bangunan 71
5.2.6 Konsep Zonasi dan Tata Letak 71
5.2.7 Konsep Ruang Dalam 72
5.3 Konsep Struktur dan Utilitas Bangunan 73
5.3.1 Konsep Struktur Bangunan 73
5.3.2 Konsep Utilitas Bangunan 74
5.4 Konsep Lanskap 77

BAB VI KONSEP PERANCANGAN 81
6.1 Gambar Arsitektural 81
6.1.1 Layout Plan 81
6.1.2 Site Plan 81
6.2 Gambar Struktural 82
6.2.1 Potongan Lansekap 82
6.2.2 Detail Lansekap Arsitektural 82
6.3 Bangunan Penunjang 85
6.3.1 Gedung Pengelola 85
6.3.1 Detail Struktural Gedung 86
6.3.2 Gedung Musholla 91
6.3.2 Bangunan Retail 94
6.3.3 Bangunan Toilet Umum 96
6.3.3 Jalur Evakuasi 98
6.4 Gambar Utilitas 99
6.4.1 Rencana Instalasi Listrik 99
6.4.2 Rencana Ruang Pompa dan Ground Tank 99
6.4.3 Rencana Titik Bak Sampah 100
6.4.4 Rencana Titik Toilet dan Washtafel 100
6.5 Detail Arsitektural 101

6.5.1 Water Tank Detail, Detail Drainase dan Septictank Portable 101
6.5.2 Detail Bak Sampah 101
6.5.3 Detail Saptictank 102
6.5.4 Detail Bak Kontrol 102
6.6 Gambar Perspektif 103
6.6.1 Perspektif Eksterior 103
6.4.1 Perspektif Interior 107

DAFTAR PUSTAKA 108

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Pembagian Fisik 15
Gambar 2.2 Lokasi Perangan 17
Gambar 2.3 Peta Area Perancangan 18
Gambar 3.1 Perwujudan Bentuk Geometris Rubik 23
Gambar 3.2 *Hang Out* 24
Gambar 3.3 *Hang Out* 25
Gambar 3.4 *The Nest* 26
Gambar 3.5 Layout Taman 27
Gambar 3.6 Suasana Taman 29
Gambar 3.7 Kingdom 30
Gambar 3.8 Layout 31
Gambar 3.9 Layout 32
Gambar 3.10 Suasana Octopus Kindom 33
Gambar 4.1 Peta Lokasi Perancangan 36
Gambar 4.2 Kondisi Geologi Kota Banda Aceh 36
Gambar 4.3 Tingkat Intesitas Kendaraan Sore Hari 39
Gambar 4.4 Tingkat Intesitas Kendaraan Siang Hari 42
Gambar 4.5 Halte Trans Koetaraja 42
Gambar 4.6 Utilitas Drainase, Listrik dan Jaringan Telepon 43
Gambar 4.7 Fasilitas Penunjang 43
Gambar 4.8 Prasarana 44
Gambar 4.9 Pencapaian Lokasi 47
Gambar 4.10 Eksisting Sirkulasi Site 48
Gambar 4.11 View Ke Tapak 48
Gambar 4.12 View dari Tapak 49
Gambar 4.13 Analisa Angin dan Vegetasi 50
Gambar 4.14 Analisa Angin dan Vegetasi 51
Gambar 4.15 Analisa Angin dan Vegetasi 51
Gambar 4.16 Analisa Angin dan Vegetasi 52
Gambar 4.17 Analisa Matahari 52
Gambar 4.18 Anlisa Kebisingan 53
Gambar 5.1 Zonasi Area Tapak 68
Gambar 5.2 Orientasi Lanskap 69
Gambar 5.3 Konsep Akses dan Sirkulasi 70
Gambar 5.4 Konsep Bentuk Awal 71
Gambar 5.5 Contoh Fasad dan atap 71
Gambar 5.6 Ilustrasi Konsep Open Plan 72
Gambar 5.7 Pondasi tapak 73
Gambar 5.8 *Rigit Frame Structure* 74
Gambar 5.9 System Penyediaan Air Bersih 74
Gambar 5.10 System Pembuangan Air Kotor 75
Gambar 5.11 System Instalasi Listrik 75
Gambar 5.12 *Hydrant Box Outdoor and Indoor* 76
Gambar 5.13 Sprinkler 76

Gambar 5.14 Guiding Block dan Paving Block 78
Gambar 5.15 Lampu Taman 79
Gambar 5.16 Bangku Taman 80
Gambar 5.17 Tanaman Pada Taman Dan Lantai EPDM 67
Gambar 6.1 Layout Plan 81
Gambar 6.2 Site Plan 81
Gambar 6.3 Potongan Lansekap 82
Gambar 6.4 Detail Area Retail 82
Gambar 6.5 Detail Area Taman Bermain Anak – anak 83
Gambar 6.6 Detail Area Publik 83
Gambar 6.7 Detail Area *Sport Centre* 84
Gambar 6.8 Detail Area Vocal Poin 84
Gambar 6.9 Denah Gedung Pengelola 85
Gambar 6.10 Tampak Depan dan Belakang Gedung Pengelola 85
Gambar 6.11 Tampak Samping Kiri dan Kanan Gedung Pengelola 86
Gambar 6.12 Potongan A-A Gedung Pengelola 86
Gambar 6.13 Potongan B-B Gedung Pengelola 87
Gambar 6.14 Denah Pondasi 87
Gambar 6.15 Detail Pondasi 88
Gambar 6.16 Denah Kolom 88
Gambar 6.17 Denah Ring Balok 89
Gambar 6.18 Denah Slof 89
Gambar 6.19 Instalasi Pipa Air Besih 90
Gambar 6.20 Instalasi Pipa Air Kotor 90
Gambar 6.21 Denah Instalasi Listrik 91
Gambar 6.22 Denah Musholla 91
Gambar 6.23 Tampak Depan dan Belakang Musholla 92
Gambar 6.24 Tampak Samping Kiri dan Kanan Musholla 92
Gambar 6.25 Potongan A-A Musholla 93
Gambar 6.26 Potongan B-B Musholla 93
Gambar 6.27 Denah Retail 94
Gambar 6.28 Tampak Depan dan Belakang Retail 94
Gambar 6.29 Tampak Samping Kiri dan Kanan Retail 95
Gambar 6.30 Potongan Gedung Retail 95
Gambar 6.31 Perspektif Retail 96
Gambar 6.32 Denah Toilet 96
Gambar 6.33 Tampak Depan dan Belakang 97
Gambar 6.34 Tampak Samping Kiri dan Kanan 97
Gambar 6.35 Perspektif Toilet 98
Gambar 6.36 Jalur Evakuasi 98
Gambar 6.37 Rencana Instalasi Listrik 99
Gambar 6.38 Rencana Ruang Pompa dan Ground Tank 99
Gambar 6.39 Rencana Titik Bak Sampah 100
Gambar 6.40 Rencana Titik Toilet dan Washtafel 100
Gambar 6.41 Detail Bak Sampah 101
Gambar 6.42 Detail Saptictank 102

Gambar 6.43 Detail Bak Kontrol 102
Gambar 6.44 Perspektif Eksterior 103
Gambar 6.45 Perspektif Eksterior 103
Gambar 6.46 Perspektif Eksterior 104
Gambar 6.47 Perspektif Eksterior 104
Gambar 6.48 Perspektif Eksterior 105
Gambar 6.49 Perspektif Eksterior 105
Gambar 6.50 Perspektif Eksterior 106
Gambar 6.51 Perspektif Eksterior 106
Gambar 6.52 Perspektif Interior 107
Gambar 6.53 Perspektif Interior 107

جامعة الرانري
AR-RANIRY

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Keterangan lokasi 19
Tabel 3.1 Kesimpulan studi banding tema sejenis 35
Tabel 4.1 Ketentuan Peraturan Umum Zonasi Kawasan Pariwisata 41
Tabel 4.2 Penentuan Ruang 60
Tabel 4.3 Pengelompokkan Program Kegiatan Berdasarkan Usia Pengguna .. 61
Tabel 4.4 Pengelompokan Program Ruang Kegiatan Berdasarkan Asal Pengguna 61
Tabel 4. 5 Persentase Sirkulasi 62
Tabel 4.6 Kebutuhan Ruang 66

جامعة الرانري
AR-RANIRY

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. 1 Kerangka Berpikir Objek Rancangan 4
Bagan 3. 1 Karakter Atraktif 20
Bagan 4.1 Pola kegiatan pengunjung pada Banda Aceh Recreation Park 57
Bagan 4.2 Pola kegiatan pengguna pada Banda Aceh Recreation Park 58
Bagan 4.3 Pola kegiatan pengguna pada Banda Aceh Recreation Park 58

جامعة الرانري
AR-RANIRY

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sektor pariwisata merupakan salah satu sektor potensial yang sedang serius dikembangkan saat ini, yang bertujuan untuk menjadi salah satu sumber pendapatan daerah. Secara luas pariwisata dipandang sebagai kegiatan multidimensi dari rangkaian suatu proses pembangunan. Pembangunan sektor pariwisata menyangkut aspek sosial budaya, ekonomi dan politik (*Spillane*, 1994: 14). Dalam Undang-undang Nomor 10 tahun 2009 tentang kepariwisataan, menyatakan bahwa penyelenggaraan kepariwisataan ditujukan untuk meningkatkan pendapatan nasional dalam rangka meningkatkan kesejahteraan dan kemakmuran rakyat, memperluas dan memeratakan kesempatan berusaha dan lapangan kerja, mendorong pembangunan daerah, memperkenalkan dan mendayagunakan objek dan daya tarik wisata di Indonesia serta memupuk rasa cinta tanah air dan mempererat persahabatan antar bangsa (Nanda Rahmi, 2017).

Sejak di dilaksanakan program visit Banda Aceh 2011 geliat pariwisata di Kota Banda Aceh mulai tumbuh dan berkembang dan hingga saat ini telah menjadi salah satu destinasi wisata yang sangat diminati oleh wisatawan domestik maupun mancanegara. Dinas Kebudayaan dan Pariwisata (Disbudpar) Aceh melalui Bidang Pengembangan Usaha Pariwisata dan Kelembagaan (PUPK) menggelar sosialisasi penguatan kelembagaan kepariwisataan bersama Perhimpunan Usaha Taman Rekreasi Indonesia (PUTRI), disebutkan bahwa Dengan kekayaan SDA dan SDM Aceh harus dibangun dengan citra yang baik dengan selalu menjunjung peumulia jamee adat geutanyoe, ramah terhadap pengunjung, komunikasi yang santun, wellcome terhadap wisatawan adalah cara kita dalam memuliakan tamu.

Kurangnya promosi dan pemasaran kepariwisataan, tumpang tindih pengelolaan objek wisata, rendahnya kualitas infrastruktur kepariwisataan, masih rendahnya koordinasi antar pelaku usaha pariwisata dalam rangka mensinerjikan promosi produk dan pelayanan pariwisata, rendahnya pemahaman masyarakat terhadap kepariwisataan serta belum adanya Blueprint pariwisata Kota Banda Aceh

yang mengakibatkan perencanaan pembangunan di bidang kepariwisataan belum berkembang dengan maksimal dan belum adanya pemahaman seluruh pemangku kepentingan terhadap pentingnya pariwisata dilaksanakan secara bersama-sama sehingga tidak berjalan sendiri-sendiri dan belum optimalnya pelaksanaan wisata di Kota Banda Aceh. Disamping itu, Kota Banda Aceh saat ini juga belum banyak memiliki sarana dan prasarana hiburan perkotaan yang memadai dalam rangka menciptakan suasana yang lebih menggairahkan bagi warga kota untuk menikmati suasana rekreasi di tengah kota sehingga banyak warga kota yang ingin menikmati hiburan dan liburan harus ke luar daerah.

Namun pada perancangan taman rekreasi ini lebih berfokuskan pada Perancangan Banda Aceh Recreation Park dengan tema perancangan aktraktif.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Bagaimana menciptakan fungsi Banda Aceh *Recreation Park* yg memenuhi kebutuhan masyarakat?
2. Bagaimana merancang Banda Aceh *Recreation Park* menjadi *public space* yang nyaman dan menarik bagi masyarakat.
3. Bagaimana merancang Banda Aceh *Recreation Park* agar dapat berkembang dan menjadi salah satu *landmark landscape* kota?

1.3 Tujuan Perancangan

1. Merancang Banda Aceh *Recreation Park* yang dapat memenuhi kebutuhan masyarakat.
2. Merancang Banda Aceh *Recreation Park* yang nyaman dan menarik perhatian masyarakat.
3. Menjadikan Banda Aceh *Recreation Park* menjadi *landmark landscape* Kota Banda Aceh.

1.4 Pendekatan

Pendekatan yang diterapkan pada perancangan destinasi wisata taman hiburan kota Banda Aceh adalah Atraktif. Atraktif bersifat menyenangkan dan

mampu membangkitkan minat seseorang terhadap kejenuhan yang dimiliki seseorang. Sebuah destinasi wisata pada hakikatnya merupakan tujuan seseorang untuk merelaksasi diri dari kejenuhan yang dimilikinya. Ketika seseorang berada di tempat wisata dia haruslah merasakan perasaan senang, terhibur, dan penuh dengan kegembiraan. Kesan tersebut muncul karena adanya suatu daya tarik dari tempat wisata tersebut. Oleh karena atraktif sebagai tema pendekatan perancangan agar mampu mewakili esensi bangunan wisata yang bersifat menyenangkan (Murni Rachmawati, 2014).

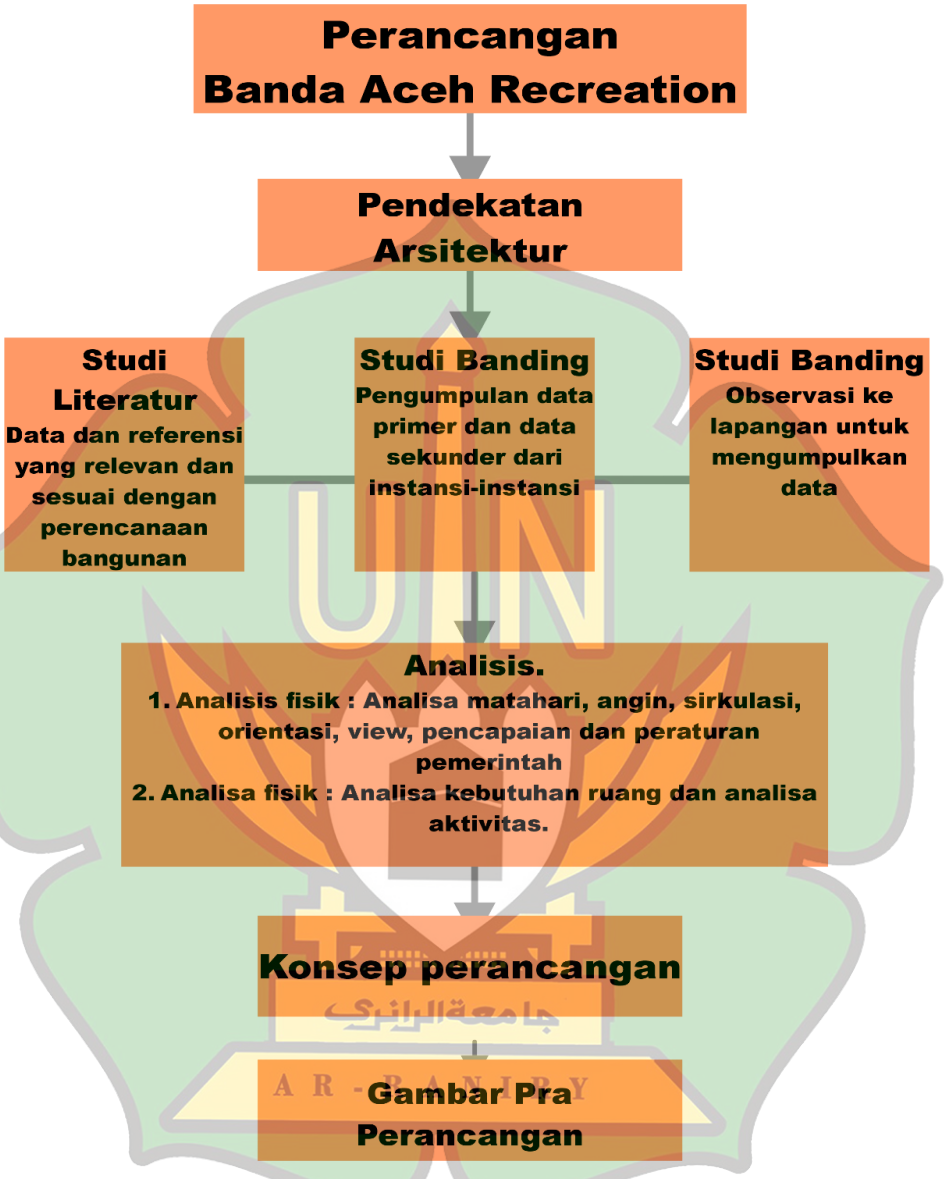
1.5 Lingkup/Batasan

Adapun batasan-batasan yang di buat dalam Perancangan Banda Aceh *Recreation Park* / Taman Rekrasi di Kota Banda Aceh sebagai berikut:

1. Perancangan Banda Aceh *Recreation Park* mangacu pada *masterplan* RTH 2029 yang telah ada.
2. Lokasi tapak berada di Pusat Rekreasi dan Promosi Perancangan Banda Aceh *Recreation Park*
3. Penentuan fasilitas di dasar kan pada kondisi eksisting, iklim dan hasil studi banding banding yang berkaitan dengan sarana rekreasi serta sarana penunjangnya.
4. Standar ruang mengacu pada studi literatur dan di sesuaikan pada kondisi tapak.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

1.6 Kerangka Berpikir



Bagan 1. 1 Kerangka Berpikir Objek Rancangan
Sumber: Analisa Pribadi

1.7 Sistematika Laporan

Pokok bahasan dalam Perancangan Banda Aceh *Recreation Park* ini terdiri dari 5 Bab, di mana dalam tiap-tiap Bab dijelaskan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Menguraikan tentang latar belakang, tujuan dan sasaran, lingkup pembahasan, metode pembahasan dan sistematika pembahasan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Menjelaskan teori serta definisi-definisi tentang Perancangan *Recreation Park*, Standar teknis serta factor-faktor yang perlu dipertimbangkan dalam perancangan *Recreation Park*. Dalam Bab ini membahas pemahaman atas yang di desain.

BAB III PENDEKATAN PERANCANGAN

Menjelaskan latar belakang pemilihan tema, alasan pemilihan tema, interpretasi tema dan objek stubanding tema sejenis sehigga menghasilkan pedekatan tema.

BAB IV ANALISA

Menganalisis permasalahan yang telah dirumuskan terdiri dari fungsional, analisis kondisi, sehingga menghasilkan analisis perancangan yng digunakan pada perancangan.

BAB V KONSEP PERANCANGAN

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

BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Umum

Taman Rekreasi adalah suatu kawasan yang berisikan komponen material keras dan lunak yang saling mendukung satu sama lainnya yang sengaja direncanakan dan dibuat oleh manusia dalam kegunaannya sebagai tempat penyegar bagi seluruh masyarakat. Defenisi Taman. Taman adalah sebuah tempat yang terencana atau sengaja di rencanakan di buat oleh manusia, biasanya di luar ruangan, dubuat untuk menampilkan keindahan dari berbagai tanaman dan bentuk alami. Tanam dapat dibagi dalam taman alami dan taman buatan. Taman yang sering di jumapi adalah taman rumah tinggal, taman lingkungan, taman bermain, taman rekreasi dan taman botani. Taman berasal dari kata gard yang berarti menjaga dan *Eden* yang berarti kesenangan yang di jaga keberadaannya. Menurut Poerwadarminta (1991), taman adalah sebuah "kebun" yang ditanami dengan bunga-bunga sebagainya (tempat bersenang-senang) Tempat yang menyenangkan dan sebagainya". Secara etimologis kata "taman" (*garden-Ing*) berasal dari bahasa Ibrani *gan* dan *oden* atau *eden*. Gan memiliki arti melindungi atau mempertahankan, menyatakan secara tak langsung hal pemagaran atau lahan berpagar, tepatnya suatu kawasan yang memiliki batas-batas fisik. *Oden* atau *eden* berarti kesenangan atau kegembiraan. Jadi dalam bahasa Inggris, perkataan *garden* memiliki makna gabungan dari kedua kata tersebut yang berarti sebidang lahan dengan batas tertentu yang digunakan untuk suatu kesenangan atau kegembiraan.

2.1.1 Definisi Rekreasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, rekreasi adalah menyegarkan kembali pikiran dan badan dengan sesuatu yang menggembirakan dan menyenangkan dengan bersenang-bersenang, bersantai, hiburan, dan piknik. Menurut (Haryono, 1978) Rekreasi adalah kegiatan dari suatu sikap yang khas. (Tahir, 2005). Rekreasi dari bahasa Latin bahasa Latin, *re-creare*, yang secara harfiah berarti 'membuat ulang', adalah kegiatan yang dilakukan untuk penyegaran

kembali jasmani dan rohani seseorang. Hal ini adalah sebuah aktivitas yang dilakukan seseorang selain pekerjaan. Berdasarkan peninjauan secara terminologi keilmuan, "REKREASI" berasal dari dua kata dasar yaitu RE dan KREASI, secara keseluruhan berarti kembali menggunakan daya piker manusia untuk mencapai kesenangan, kepuasan melalui aktifitas kegiatan. Pengertian rekreasi tersebut memberikan suatu syarat dan batas yang terdiri dari:

1. Kegiatan rekreasi terjadi pada waktu luang.
2. Kegiatan rekreasi bersifat sementara.
3. Dalam melakukan kegiatan rekreasi tidak terdapat unsur paksaan.

Rekreasi Alam atau wisata alam merupakan salah satu bagian dari kebutuhan hidup manusia yang khas dipenuhi untuk memberikan keseimbangan, keserasian, ketenangan dan kegairahan hidup, serta dimana rekreasi alam atau wisata alam adalah salah satu bentuk pemanfaatan sumberdaya alam yang berlandaskan atas prinsip kelestarian alam. Menurut Gold (1980), rekreasi adalah apa yang terjadi dalam hubungan dengan kepuasan diri yang diperoleh melalui pengalaman. Rekreasi juga dapat diartikan sebagai segala kegiatan yang dilakukan seseorang untuk dapat menyegarkan kembali sifat mentalnya serta dapat bermanfaat.Rekreasi biasanya dihubungkan dengan pemilihan berbagai aktivitas oleh individu atau kelompok baik yang bersifat aktif maupun pasif. Rekreasi aktif dimana kegiatan rekreasi lebih didominasi pada manfaat fisik daripada mental. sedangkan untuk rekreasi pasif adalah rekreasi yang lebih berorientasi manfaat mental daripada fisik.Aktivitas rekreasi terjadi pada beberapa tingkatan umur manusia, aktivitas rekreasi juga merupakan kegiatan yang ditentukan oleh waktu, kondisi, sikap manusia dan lingkungan. Prof. Salah Wahab (1998), mengemukakan bahwa definisi pariwisata adalah suatu aktivitas manusia yang dilakukan secara sadar, yang mendapatkan pelayanan secara bergantian diantara orang-orang dari daerah lain untuk sementara waktu dalam mencari kepuasan yang beraneka ragam dan berbeda-beda dengan apa yang dialaminya, dimana ia memperoleh pekerjaan tetap. Pariwisata adalah salah satu jenis industri biasa, maupun menghasilkan pertumbuhan ekonomi yang cepat dalam menyediakan lapangan kerja, peningkatan

penghasilan, standar hidup dan menstimulasi sektor-sektor produksi lainnya.Selanjutnya sebagai sektor yang kompleks. Pariwisata terdiri dari tiga unsur yaitu:

1. Manusia yang melakukan aktivitas
2. Ruang tempat melakukan perjalanan
3. Waktu

Dari definisi tersebut dapat disimpulkan, bahwa pariwisata adalahkegiatan perjalanan atau sebagian dari kegiatan tersebut yang dilakukan secara sukarela serta bersifat sementara, pengisi waktu luang,pelepas lelah, kebosanan dan kepenatan, dansebagai kebutuhan pemenuh fungsi sosial (fungsi social), hal ini dilakukan tanpa ada unsur paksa untuk kegiatan berkelompok serta rekreasi aktifuntuk menikmati obyek dan daya tarik wisata.

2.1.2 Pelaku dan Aktivitas dalam Kawasan Rekreasi

A. Pelaku dalam Kawasan Rekreasi

Menuru Tahir, (2010), pelaku dalam kawasanrekreasi terdiri dari:

1. Pengunjung
   a. Pengunjung umum adalah orang yang datang berkunjung dengan tujuan berekreasi tanpa ada keinginan khusus.
   b. Pengunjung khusus adalah orang yang datang berkunjung dengan tujuan khusus, kunjungan wisata bukan menjadi prioritas kunjungannya.
2. Pengelola adalah penanggung jawab atas tempat rekreasi baik dalam penyelenggaraan maupun pelaksanaan kegiatannya.
3. Masyarakat sekitar adalah orang yang ikut andil dalam menunjang kebutuhan tempat rekreasi, seperti menjajakan berbagai macam kuliner.

B. Aktivitas dalam Kawasan Rekreasi

Menuru Tahir, (2010), aktivitas pada kawasan rekreasi terdiri dari :

1. Penerima adalah segala aktivitas dalam menerima kunjungan wisatawan.
2. Pengunjung adalah segala aktivitas pengunjung dalam melakukan kegiatan rekreasinya.

3. Pengelola adalah segala aktivitas dari pengelola kawasan rekreasi dalam mengelola dan melayani kunjungan wisatawan.
4. Penunjang adalah segala aktivitas yang menjadi penunjang dari kawasan rekreasi tersebut.

2.1.3 Kriteria Kawasan Taman Rekreasi

Dalam (*Recreational development handbook*,1981), kriteria Kawasan Taman Rekreasi:

1. Kawasan Rekreasi
   a. Letak Strategis

Taman Kota yang terletak di lokasi yang strategis terdapat di pusat kota. Bertujuan untuk memudahkan masyarakat untuk datang ke tempat tersebut. Sehingga taman ini sering di kunjungi oleh masyarakat lokal maupun msayarakat luar kota.

   b. Desain *Universal*

Taman miliki area yang luas dan memadai untuk masyarakat sekitar. Satandar taman kota minimal 0,3 meter persegi per penduduk kota, dengan luas taman minimal 144.000 m2. Melainkan juga desain taman harus memperhatikan kaum disabilitas termasuk fasilitas jalur pejalan kaki berkeramik berukir, jalur kursi roda dan fasilitas difabel lainnya.

   c. Memiliki fungsi kesehatan, ekologi dan sosial ekonomi

Fungsi ekologi berkaitan dengan lingkungan alam, adanya taman dapat berfungsi :

- Meningkatkan resapan air
- Menurunkan tingkat polusi udara dengan menyerap polutan media udara, air dan tanah
- Membangun habitat kehidupan satwa
- Sebagai pengatur iklim mikro agar sistem sirkulasi udara dan air secara alami dapat berlangsung lancar.

Adanya taman kota juga dapat meningkatkan pendapatan warga atau masyarakat sekitar karena bisa menjadi bagian usaha baik dari pertanian atau perkebunan. Sedangkan fungsi kesehatan taman kota dapat meningkatkan gaya hidup sehat dikalangan masyarakat. Taman kota yang dilengkapi fasilitas olahraga yang baik akan mengundang masyarakat untuk sering berolahraga ditaman tersebut.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

2. Memiliki nilai estetis

Sebuah taman dapat berkontribusi pada estetika dan dapat dimamfaatkan sebagai sarana yang nyaman bagi seluruh wisatawan ataupun seluruh kalangan masyarakat. Dengan adanya lansekap atau RTH dapat diperindah dan di ciptakan suasana dan seimbangan antara area terbangun dan tidak terbangun.

3. Terdapat fasilitas/elemen taman kota yang lengkap (vegetasi, jalur pedestrian, tempat duduk, penerangan yang cukup, arena bermain anak, arena olahraga)

Taman kota yang dibangun sesuai dengan kriteria-kriteria taman kota yang baik akan memiliki fungsi dan bermanfaat secara maksimal untuk warga dan juga lingkungan kota. Taman ataupun RTH berfungsi sebagai tempat berinteraksi dengan sesama, berolahraga dan bermain. Sedangkan untuk lingkungan, dapat berfungsi sebagai penyerap polusi, penghasil oksigen dam memperindah lingkungan kota.

2.1.4 Pengertian Lansekap

Pengertian arsitektur lansekap pertama kali dikemukakan oleh Frederick Law Olmsted (1858) : Pengelolaan suatu lahan dengan berpedoman pada pelestarian keindahan pemandangan. Arsitektur lansekap adalah seni dan pengetahuan yang mengatur permukaan bumi dengan ruang-ruang dan segala yang ada di atas bumi untuk mencapai usaha, keselamatan, kesehatan, dan kebahagian umat manusia (Norman T. Newtown,1971). Arsitektur lansekap sebagai suatu arsitektur bangunan yang mempunyai kelainan tujuan, teknik, dan penggunaan lahan (payton,1975).

AR-RANIRY

2.1.5 Prinsip Perancangan Lansekap

Menurut *Vacationscape, Designing Tourist Region*, 1972 dalam Firadiansyah 2011:20, mengemukakan beberapa prinsip perancangan lansekap yang berkenaan dengan pengembangan kawasan wisata. Aktor yang mempengaruhi dalam turunnya kualitas permukiman adalah tingkat ekonomi masyarakat yang masih rendah, lingkungan fisik, biologi, sosial dan budaya setempat yang belum mendukung. Tingkat kemajuan teknologi pembangunan perumahan masih terbelakang serta belum konsistennya.

1. Pada mulanya semua dasar perancangan lansekap diterapkan sebagaimana halnya untuk jenis penggunaan lahan lainnya. Menciptakan kawasan wisata rekreasi dengan memanfaatkan pola tradisional sama halnya dengan pendekatan kontemporer. Kebanyakan dari keputusan desain untuk mengatur antara yang berkendaraan dan berjalan kaki, perletakan bangunan, pembangunan secara keseluruhan, harus mempertimbangkansemua persepsi dari pemakai. Secara sederhana, kawasan wisata rekreasi harus berfungsi untuk memuaskan wisatawan dan orang yang berekreasi.
2. Pada dasarnya semua perancangan lansekap, khususnya untuk kegunaan ini, merupakan fungsi struktural. Semua struktur harus mampu menahan desakan kekuatan dari luar dan tekanan terhadapnya. Mereka harus bertahan terhadap cuaca, tekanan dari penggunaan dan pemakaian umum. Dengan kata lain, seluruh elemen struktur harus mengemban tugas tersebut. Penerapan fungsi ini lebih dari biasanya dalam perancangan bangunan, juga penting dalam skala wilayah yang luas, misalnya sebagai pencegah banjir yang sederhana untuk pembangunan yang permanen.
3. Sama pentingnya dengan fungsi fisik kawasan wisata dan rekreasi harus dirancang agar memungkinkan pergerakan yang sesuai bagi manusia. Sejumlah ruang yang dapat dihitung luasannya untuk aktivis pergerakan pemakai. Kawasan wisata rekreasi harus dapat berfungsi secara fisik.
4. Suatu lingkungan mungkin terkesan bersifat struktur, melayani fungsi fisik secara baik sekalipun membuat pemakai menjadi lelah. Yang paling banyak di kritik dan paling sulit dicapai adalah fungsi budaya atau fungsi estesis. Lingkungan harus menampilkan nilai dan pandangan yang dikumpulkan dengan atraksi. Hubungan tempat, keseimbangan, urutan, pengulangan, proporsi, skala, warna, atmosfer, perspektif dan seluruh prinsip yang diterapkan pada seniyang sama besarnya dalam kawasan rekreasi. Kesemuanya adalah dasar dari kesatuan dan komposisi.
5. Hubbart dan Kimball dalam Gunn (1972 ; 129), mengemukakan kesenangan kita terhadap suatu tatanan lasekap bergantung kepada apresiasi kita terhadap hubungan tatanan yang ada dari beberapa bagian. Yang dimana

kenyamanan dalam pengamatan di dasari oleh hubungan yang menyenangkan dari perhatian yang terbangun oleh keragaman karakteristik.

6. Menurut Simmonds (1976), ada empat cara untuk mengembangkan lansekap alami apapun, yaitu :
    - Memperhatikan bentuk alam (*Preservation*)
    - Pengrusakan bentuk alam (*Destruction*)
    - Modifikasi bentuk alam (*Alteration*)
    - Penonjolan bentuk alam (*Accentuation*).

2.1.6 Pengelolaan Lansekap

Arifin (2005) dalam Ridho Dwianto, (2008:36). Pengelolaan merupakan upaya manusia untuk mendayagunakan, dan melestarikan lansekap / lingkungan agar memperoleh manfaat yang maksimal dengan mengusahakan kelanjutan kelestariannya. Pengelolaan lansekap merupakan upaya dalam penataan ataupun pemanfaatan, maupun pelestarian dalam lingkungan hidup, sehingga tercipta lansekap yang bermanfaat bagi manusia ataupun lingkungan alam sekitar. Pemeliharaan lansekap dimaksudkan untuk merawat dan menjaga areal landscape dengan segala fasilitas yang ada didalamnya agar kondisinya tetap baik atau sedapat mungkin mempertahankan pada keadaan yang sesuai dengan tujuan rancang atau desain semula.

2.1.7 Elemen Lansekap

Dalam merancang sebuah taman agar dapat berfungsi secara maksimal dan estetis, perlu dilakukan pemilihan dan penataan secara detail terhadap elemen-elemennya (Arifin, 2006). Menurut Sulistyantara (2002) elemen taman, atau disebut juga unsur taman, adalah apa saja yang berkaitan dengan taman. Material merupakan sebuah masukan dalam sebuah produksi.

2.1.8 Tinjauan Arsitektur Lansekap

Perancangan Banda Aceh *Recreation Park* merupakan suatu lansekap pengembangan wisata alam sebagai sarana rekreasi dengan dilengkapi oleh

beberapa bangunan dan fasilitas penunjang di dalamnya. Dalam mewujudkan perancangan ini, maka diperlukan beberapa teori mengenai arsitektur lansekap, berikut adalah beberapa penjelasan mengenai teori tersebut:

Menurut Rustam, (2012), arsitektur lansekap merupakan suatu ilmu dan seni dalam perencanaan, perancangan dan pengaturan lahan, penyusunan elemen alam dan buatan dengan pengaplikasiannya melalui ilmu pengetahuan dan budaya yang memperhatikan keseimbangan dari kebutuhan pelayanan dan kelestarian sumber daya sehingga terciptanya lingkungan yang fungsional dan estetis. Sesuai dengan objek rancangan yang akan dibuat, maka seluruh komponen desain dalam perancangan lansekap harus selaras dengan standar-standar atau peraturan tatanan lansekap yang tanggap akan bencana. Adapun prinsip-prinsip desain dalam perancangan lansekap secara umum adalah sebagai berikut:

1. Keseimbangan (*Balance*) adalah perasaan akan persamaan berat, daya tarik dari setiap elemen dalam suatu komposisi sebagai sarana penyamaan tekanan visual antara unsur-unsur yang ada di taman.
2. Irama dan pengulangan diciptakan untuk membentuk hubungan visual dari berbagai bagian yang berbeda dan penempatan pola yang jelas dari pengulangan unsur-unsur lansekap yang ada dalam site. Irama akan membentuk harmoni dan pengulangan akan membentuk keselarasan.
3. Penekanan dan Aksentuasi (*Point Of View*) adalah upaya dalam menonjolkan salah satu unsur desain dominan, sehingga unsur dominan tersebut menjadi lebih kontras dibandingkan dengan unsur desain lainnya.
4. Kesederhanaan adalah penggunaan unsur lansekap yang tepat dan tidak berlebihan.
5. Kontras adalah penggunaan elemen yang berbeda dalam perancangan lansekap. Hal tersebut agar tidak menciptakan suatu rancangan lansekap yang monoton. Pencapaian kontras dapat dilakukakn dengan menciptakan perbedaan melalui ukuran, tekstur, warna, bentuk, pola dan jenis.
6. Proporsi adalah keseimbangan dari berbagai bagian desain secara keseluruhan untuk menghasilkan keindahan yang menarik.

7. Kesatuan adalah hubungan dari beberapa prinsip desain yang diterapkan dalam perancangan. Kesatuan dapat dicapai dengan berbagai cara, salah satunya adalah perancangan lansekap efektif pengulangan bentuk, pola, dan sebagainya.
8. Irama dan pengulangan diciptakan untuk membentuk hubungan visual dari berbagai bagian yang berbeda dan penempatan pola yang jelas dari pengulangan unsur-unsur lansekap yang ada dalam site. Irama akan membentuk harmoni dan pengulangan akan membentuk keselarasan.
9. Penekanan dan Aksentuasi (*Point Of View*) adalah upaya dalam menonjolkan salah satu unsur desain dominan, sehingga unsur dominan tersebut menjadi lebih kontras dibandingkan dengan unsur desain lainnya.
10. Kesederhanaan adalah penggunaan unsur lansekap yang tepat dan tidak berlebihan.
11. Kontras adalah penggunaan elemen yang berbeda dalam perancangan lansekap. Hal tersebut agar tidak menciptakan suatu rancangan lansekap yang monoton. Pencapaian kontras dapat dilakukakn dengan menciptakan perbedaan melalui ukuran, tekstur, warna, bentuk, pola dan jenis.
12. Proporsi adalah keseimbangan dari berbagai bagian desain secara keseluruhan untuk menghasilkan keindahan yang menarik.
13. Kesatuan adalah hubungan dari beberapa prinsip desain yang diterapkan dalam perancangan. Kesatuan dapat dicapai dengan berbagai cara, salah satunya adalah perancangan lansekap efektif pengulangan bentuk, pola, dan sebagainya.

2.2 Tinjauan Khusus

2.2.1 Lokasi

A. Faktor Pertimbangan Pemilihan Lokasi

Pemilihan lokasi perancangan Banda Aceh *Recreation Park* di Ulee Lheu, dengan menggukan pendekatan rancangan Atraktif dengan di dasarkan pada beberapa faktor pertimbangan:

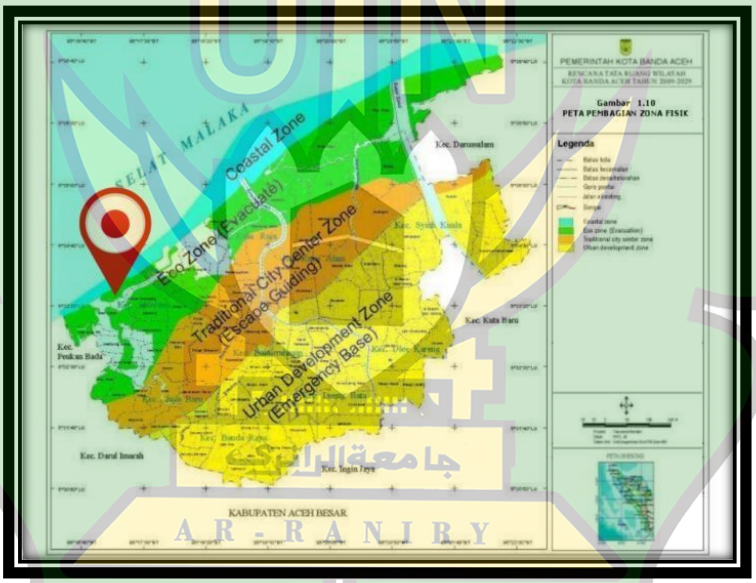
1. Tinjauan Struktur Kota

Pemilihan Lokasi perancangan susai dengan rencana tata ruang dan wilayah (RTRW) sebagai lokasi untuk pengembangan Kawasan pariwisata wisata alam, lakasi ini juga merupakan Kawasan yang pemamfaatan ruangnya di peruntukkan sebagai ruang terbuka hijau dan dominan tempat wisatawan berdatangan.

2. Syarat Lingkungan

a. Potensi Tapak

- Lokasi sesuai dengan jenis perancangan yang akan di desain dengan tata guna lahan di Kota Banda Aceh sebagau ruang terbukua hijau



Gambar 2.1 Pembagian Fisik
Sumber: RTRW Kota Banda Aceh

- Memiliki pemandangan yang indah dan cocok untuk di jadikan sebagai tempat rekreasi
- Adanya fasilitas-fasilitas wisata pendukung kegiatan dalam perancangan seperti fasilitas, Pantai Cermin Ulee Lheue, Taman Kuliner Ulee Lheue, *Restaurant Banda Seafood,* Taman Bermain,

Escape Building, Bangunan pengilan tsunami menjadi penunjang potensi pendukung Kawasan ini dan sebagainya.

b. Tata Guna Lahan

- Lokasi merupakan lahan bekas tsunami.
- Loaksi tidak merusak lingkungan sekitar.
- Lokasi diperuntukkan sebagai zona *Eco Zone* yang penggunaan lahannya sebagai area bangunan dan menara evakuasi. Jalur-jalur jalan untuk evakuasi, pemulihan dan konservasi ekosistem pesisir, dan pemanfaatan alam untuk akuakultur dan taman (untuk pendidikan, rekreasi dan pariwisata, RTRW Kota Banda Aceh, 2009-2029).

3. Syarat Aksesibilitas

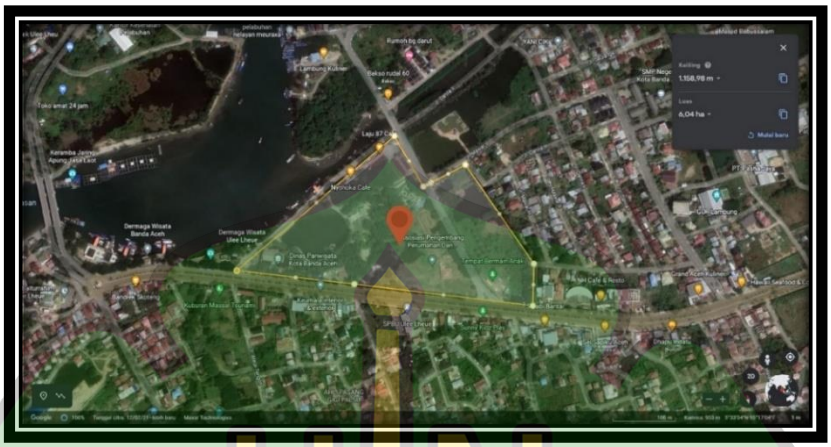
Tuntutan dari syarat aksesibilitas ini yaitu lokasi mudah di temukan, dicapai dan mudah di lihat.

- Lokasi berdekatan dengan fasilitas umum.
- Lokasi terletak di prasarana di perjalanan yang mudah di akses.
- Lokasi mudah di capai

Di sebutkan juga bahwasanya Kota Banda Aceh merupakan kota yang perkembnagannya dikategorikan kedalam pola *"multi nuclei model"* dengan beberapa titik tumbuh. Pada RTRW Kota Banda Aceh tahun 2002-2010, Ulee Lheue di katagorikan kedalam titik tumbuh sekunder yang berpotensi untuk fungsi wisata. Mengingatkan bahwa Ulee Lheu merupakan salah satu Kawasan yang berdampak parah akibat bencana tsunami, maka pengembangan kawasannya sebagai wisata alam di batasi. Peruntukkan Ulee Lheue sebagai kawasan pariwisata juga terdapat dalam peraturan RTRW Kota Banda Aceh tahun 2009-2029 (Bab IV halaman 13) dan Qanun Nomor 2 Tahun 2018 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Banda Aceh Tahun 2009-2029 pasal 58. Berdasarkan beberapa faktor pertimbangan di atas, maka Ulee Lheue dipilih menjadi lokasi Perancangan Banda Aceh Recreation Park. Berikut adalah beberapa alternatif lokasi di kawasan Ulee Lheue.

B. Peta Lokasi

1. Lokasi Perangan



Gambar 2.2 Lokasi Perangan
Sumber: Earthgoogle.com, 2022

Menurut RTRW Kota Banda Aceh tahun 2009-2029 berdasarkan tingkat kepadatan lingkungan, maka peraturan KDB, KLB, GSB, Ketinggian Bangunan, dan Peruntukkan lahan pada lokasi II, yaitu:

Alamat	:	Ulee Lheue, Jalan Soekarno-Hatta, Kecamatan Deah Baru, Kota Banda Aceh, Aceh
Luas Tapak	:	60.225,28 m^2
KDB (maksimum)	:	70%
FKLB (maksimum)	:	3,5
GSB	:	12 m
Ketinggian minimum	:	Maksimum 5 lantai
Peruntuk Lahan	:	Kawasan pariwisata
Kondisi Tapak	:	Datar dan Berawa

Sedangkan menurut Qanun Kota Banda Aceh Nomor 2 tahun 2018 (Perubahan Atas Qanun Kota Banda Aceh Nomor 4 tahun 2009) tentang RTRW

Kota Banda Aceh Tahun 2009-2029, maka ketentuan umum peraturan berdasarkan pola ruang wilayah kota pariwisata, yaitu:

KDB	:	40%-60%
KLB	:	1,2-1,8
GSB	:	Sesuai hirarki jalan (12 m)

Gambar 2.3 Peta Area Perancangan
Sumber: Earthgoogle.com, 2022

Tabel 2. 1 Tabel Keterangan Lokasi

No	Jenis Fasilitas Lingkungan	Fasilitas Yang Tersedia
1	Fasilitas Transportasi	• Halte Bus Trans Kutaraja • Pelabuhan Ulee Lheue • Dermaga
2	Fasilitas Pelayanan Umum	• Polsek Ulee Lheue • Gedung TDMRC • Dinas Pariwisata Kota Banda Aceh • Pantai Cermin Ulee Lheue • Taman Wisata Meuraxa • Kuburan Massal Tsunami • *Escape Building Ulee Lheue*

		• *Escape Building Lambung* • SPBU ULee Lheue • ATM BRI • ATM BANK Aceh • Hotel Grand Permata Hati
3	Fasilitas Niaga	• Samudra Seafood • Rumah Makan Aceh Spesifik • Dermaga Kuliner Ulee Lheue • Indomaret • Pasar Ikan Ulee Lheue • Taman Kuliner
4	Fasilitas Peribadatan	• Masjid Baiturrahim • Masjid Syeikh Abdurrauf • Masjid Miftahul Jannah
5	Fasilitas Pendidikan	• SMPN 5 Kota Banda Aceh • TK No. 05
6	Fasilitas Kesehatan	• Puskesmas Meuraxa

Tabel 2.1 Keterangan lokasi
Sumber: Analisa Penulis, 2022

جامعة الرانري
AR-RANIRY

BAB III
ELABORASI TEMA

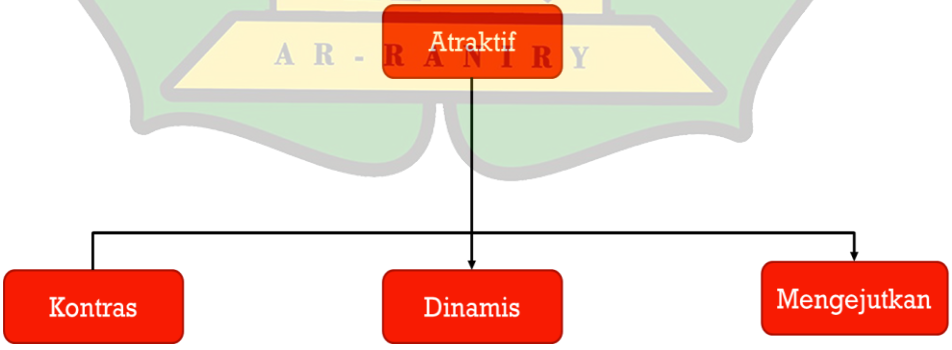
3.1 TINJAUAN TEMA

Salah satu persyaratan arsitektural bangunan wisata adalah memiliki tampilan bangunan yang bisa menarik perhatian masyarakat. Jika kita mendatangi sebuah tempat wisata, kesan yang kita dapatkan adalah menyenangkan. Pada hakikatnya ketika seseorang berada di tempat wisata dia haruslah merasakan perasaan senang, terhibur, dan penuh dengan kegembiraan. Kesan tersebut muncul karena adanya suatu daya tarik dari tempat wisata tersebut. Berdasarkan persyaratan dan kesan yang ingin ditampilkan oleh obyek rancang maka dipilihlah tema atraktif. Tema atraktif dirasa mampu mewakili esensi dari sebuah taman wisata yang bersifat menyenangkan dan mampu membangkitkan minat seseorang terhadap hal tersebut.

Pengertian atraktif adalah sesuatu yang menarik melalui kecantikan, bentuk, karakter, dan lain-lain, bersifat menantang yang dapat membangkitkan minat seseorang terhadap sesuatu tersebut.

3.1.1 KAKTERISTIK ATRAKTIF

Berdasarkan definisi tema yang diperoleh, karakter atraktif yang dapat dikaitkan dengan objek rancang adalah :



Bagan 3. 1 Karakter Atraktif
Sumber : Analisa Pribadi,2022

1. Kontras

Sesuatu dikatakan atraktif apabila sesuatu tersebut kontras terhadap lingkungannya. Kekontrasan tersebut menjadikannya menonjol sehingga mampu menarik perhatian sekelilingnya dan menggugah seseorang untuk menikmati atau melihatnya.

2. Dinamis

Dinamis berarti tidak statis, tidak membosankan, mengalir secara berkelanjutan. Dinamis berarti tidak monoton dan menghasilkan sesuatu seperti variasi bentuk, komposisi warna, sehingga mampu menarik perhatian.

3. Mengejutkan

Sesuatu yang mengejutkan mampu menggugah emosi dan memainkan psikologi seseorang. Dengan demikian sesuatu yang mengejutkan mampu menjadi salah satu trik untuk menarik perhatian.

3.2 TEORI YANG MENDASARI TEMA

Arsitektur tematik adalah pengaplikasian sebuah tema secara total pada rancangan arsitektur.

3.2.1 PENETAPAN PENDEKATAN PERANCANGAN

Pendekatan perancangan Banda Aceh *Recreation Park* mengunakan Tema Atraktif dengan didasari Konsep Arsitektur Tematik. Arsitektur tematik dipilih dalam gaya bangunan serta fungsi bangunan berupa taman rekreasi. Dalam penerapan tema Taman Tematik yang akan menjadikan daya tarik sendiri bagi pengunjung khususnya bagi anak-anak. Hal ini juga dapat menjadi suasana baru dalam berwisata dan edukasi yang *fun,* mengaplikasikan arsitektur tematik diharapkan dapat memajukan sektor wisata yang ada di kota Banda Aceh dengan bentuk baru yang inovatif serta dapat menjadi sebua ikon kota.

1. Taman Tematik

Mnurut Extrada, E. (2014), Taman Tematik sebuah tempat atau sarana yang memiliki ide dasar khusus yang mencirikan seluruh tempat rekreasi tersebut.

2. Kegunaan dari Penerapan Tematik

Bangunan rekreasi harus dapat menampung berbagai macam aktifitas didalamnya. Bangunan/kawasan bertipe ini didesain untuk menampung kebutuhan berbagai jenis pengguna dan kebutuhannya. Daerah rekreasi juga harus menawarkan safe, healtful,serta attractive atmosphere. Bangunan rekreasi juga identik dengankegiatan yang berhubungan/menyatu dengan keadaan lingkungan sekitar.

3. Prinsip Tematik

Prinsip desain dalam merancang Taman Tematik, yang perlu diperhatikan, diantaranya:

a. Ketepatan

Perancangan konseptaman hiburan tematik harus selaras dengan rencana struktur ruang dan tata guna lahan bagi kawasan yang dirancang.

b. Kenyamanan

Elemen-elemen perancangan hendaknya memperhatikan dan memberikan kenyamanan bagi pengunjung.

c. Keamanan

Perancangan hendaknya menghindari unsur unsur yang mendatangkan ancaman serta kerusakan untuk keselamatan pengunjung.

d. Keindahan

Kawasan taman hiburan tematik henaknya dirancang untuk mewujukan pemandangan indah dan teratur.

e. Kemudahan

Taman hiburan tematik dirancang untuk mempermudah berbagai kepentingan termasuk golongan cacat.

f. Penghijauan

Perancangan taman hiburan tematik diwujudkan dengan menerapkan jalur hijau yang berguna sebagai salah satu ruang terbuka hijau.

3.2.2 PENERAPAN ARSITEKTUR TEMATIK PADA DESAIN

Konsep Perwujudan Bentuk Tematik. Penggunaan ini diambil dari bentuk-bentuk geometris permainan rubik dan bentuk dari pecahan rubik itu sendiri.

Gambar 3. 1 Perwujudan Bentuk Geometris Rubik

Sumber: http://rubikus.blogspot.com/2012/07/macam- macam-rubiks-cube.html

Perwujudan di ambil dari berbagai macam bentuk pola dasar geometris rubik yang nantinya akan dikombinasi. Strategi adopsi juga digunakan sebagai strategi untuk mengadopsi atau mengambil bentuk bentuk rubik tersebut, agar menyerupai bentuk-bentuk rubik. Perwujudan dari arsitektur tematik ini dituangkan dalam bentuk Banda Aceh *Recreation Park* ini adalah bentuk geometris permainan rubik, yaitu persegi, segitiga, lingkaran, dan segi enam. Keempat bentuk ini nanti akan di komparasi dan di bentuk sesuai dengan kebutuhan. Dengan menggunakan strategi adopsi tematik pada konsep desain tersebut dapat membuat Banda Aceh *Recreation Park* yang menyenangkan untuk anak-anak, selain itu bentuk yang di dapatkan pada penerapan bangunan ini dapat dengan mudah dikenal bagi para pengunjung dan menjadi daya tarik tersendiri karena adanya bentuk-bentuk baru yang inovatif.

3.3 STUDI BANDING

3.3.1 Studi Banding Tema Sejenis

A. *Hang Out*, Pingjiaqiao lu, Shanghai, China

Nama : *Hang Out*

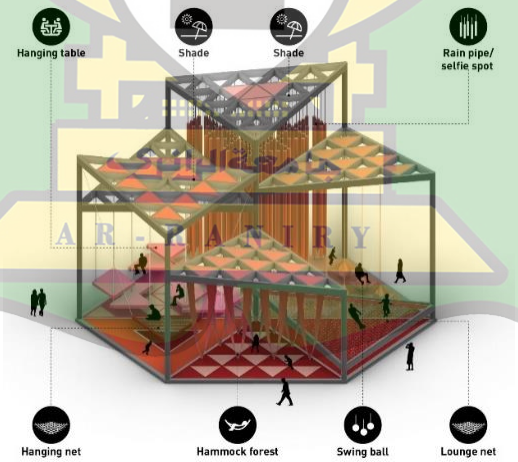
Desain : 100arsitek (Shanghai)

Tim Desain : Marcial Jess, Javier González, Lara Broglio, Mónica Páez, Gong Xun, Yevheniia Likhachova, Marie Anseaume, Cosima Jiang.

Area : 750 m2

Lokasi : Nomor 36, Pingjiaqiaolu, distrik baru Pudong.Shanghai, Cina

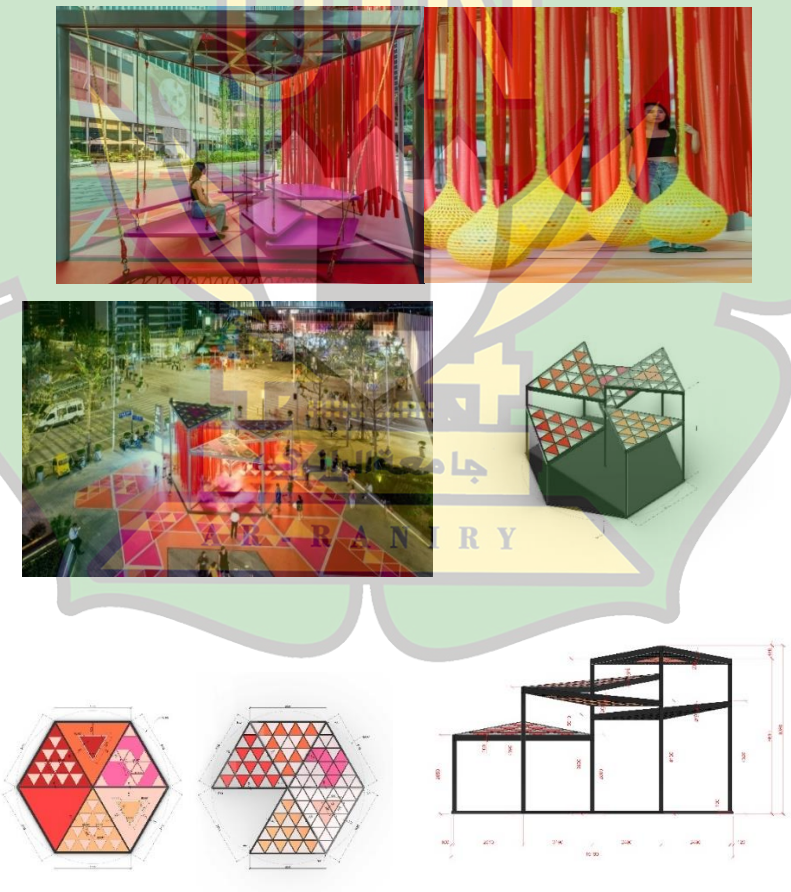
Hang Out adalah intervensi ruang publik kreatif yang dirancang untuk salah satu alun-alun utama kompleks serba guna baru yang terletak di *New Bund*, pusat bisnis internasional yang sedang berkembang di Pudong (Shanghai), dengan tujuan mendorong hiburan & interaksi sosial di antara pengunjung baru, menarik bagi anak-anak, remaja & dewasa.



Gambar 3. 2 *Hang out*
Sumber: https://100architects.com/project/hang-out/

Struktur heksagonal besar dibagi menjadi 6 segitiga sama sisi yang lebih kecil. Masing-masing dari 6 segitiga menawarkan fungsi gantung yang berbeda

untuk ruang publik. Terinspirasi oleh triangulasi struktur kristal, proyek ini dibentuk sebagai struktur heksagonal besar di mana berbagai fitur menyenangkan digantung, menciptakan ruang publik yang ditangguhkan. Ini adalah pendekatan desain khusus yang telah diteliti dan diuji untuk sementara waktu di kantor kami, dan akhirnya diterapkan di ruang publik terbuka. Ruang publik gantung di mana semua fungsi disediakan dari atas, bereksperimen dengan perasaan gravitasi yang ditambahkan ke fitur publik sehari-hari. Instalasi yang dihasilkan adalah ruang yang sangat merangsang & *instagrammable* untuk bersenang-senang, berinteraksi dengan orang lain, beristirahat, bermain dan bersantai selama beberapa waktu di area terbuka. Painted Scape di lantai membuatnya juga lebih *eye-catching* tidak hanya untuk orang yang lewat, tetapi untuk penduduk dan pekerja yang dari menara sekitarnya dapat memiliki visual atas grafis.



Gambar 3. 3 *Hang out*

Sumber: https://100architects.com/project/hang-out/

B. *THE NEST*, Chongqing, China

PROJECT NAME : The Nest

DESIGN : 100 Architects (Shanghai)

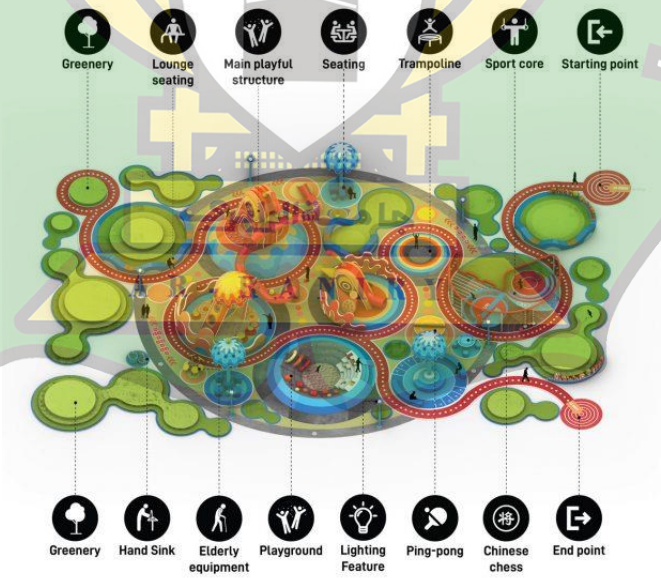
DESIGN TEAM : Marcial Jesús, Javier González, Mónica Páez, Lara Broglio, Ponyo Zhao, Keith Gong, Cosima Jiang, Hayley Huang, Jango Zhang & Yuntong Liu.

SIZE : 1,300 m2

STATUS : *Built*

LOCATION : Chengdu (China)

The Nest adalah contoh lain dari desain *eye-catching* dan *hyper-stimulating* yang dilakukan oleh 100 arsitek untuk meningkatkan dan mempercantik ranah publik perkotaan, dalam hal ini di kota Chengdu, ibu kota provinsi Sichuan di China.

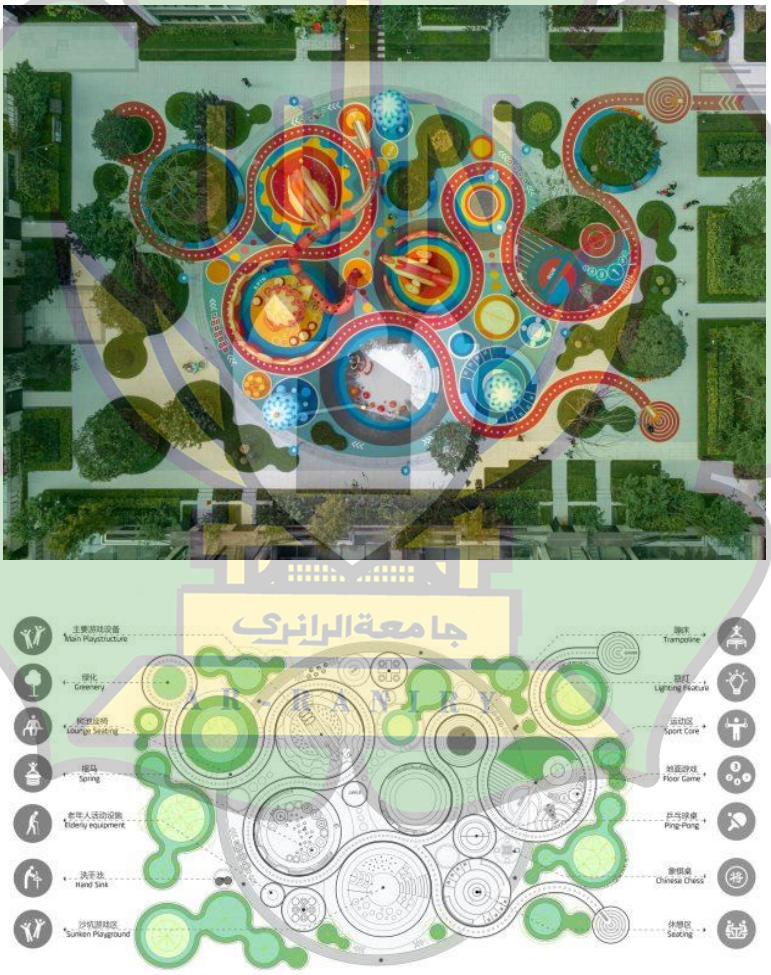


Gambar 3. 4 *The Nest*

Sumber: https://100architects.com/project/hang-out/

Dalam tipologi tertentu dari intervensi publik perkotaan yang dimaksudkan untuk menjadi "mainan perkotaan untuk kota". Mengikuti keyakinan studio bahwa

“Bermain bukan hanya untuk anak-anak”, 100arsitek telah merancang taman bermain perkotaan ini untuk meningkatkan kegembiraan dan hiburan bagi anak-anak dan orang dewasa, tanpa memandang usia mereka. *Playscape* warna-warni yang berperan sebagai penarik perkotaan, menarik perhatian dengan menonjol dari lingkungan perkotaan sekitarnya. Narasi desain *playscape* multifungsi ini, dan karenanya namanya *The Nest*, didorong dan diilhami oleh gagasan kelahiran yang penuh warna, momen ajaib kelahiran dua anak ayam kecil di sarangnya, ditemani oleh induk burungnya, yang sedang mencoba untuk memberi mereka makanan pertama mereka.



Gambar 3. 5 Layout taman

Sumber: https://100architects.com/project/hang-out/

Tiga burung, sebagai objek utama, muncul di tengah sebagai struktur permainan vertikal yang dapat dihuni oleh anak-anak, memanjat & meluncur ke bawah, menemukan peluang bermain yang berbeda di masing-masing burung. Mengelilingi burung-burung utama, proyek berkembang dengan pola berdasarkan lingkaran, yang bertindak sebagai platform untuk rekreasi dan interaksi sosial dan di mana berbagai fungsi lainnya diimplementasikan untuk meningkatkan multifungsi playscape. Lingkaran-lingkaran di sekitarnya memberi anak-anak, misalnya, lubang pasir cekung, ayunan, atau trampolin; anak-anak dengan meja ping-pong bundar dan pusat kebugaran; dan orang dewasa & tua dengan fitur seperti meja catur Cina, peralatan olahraga lansia, dan bahkan komponen duduk yang berbeda di bawah kanopi berbentuk kulit telur untuk bayangan.

Gambar 3. 6 Suasana taman

Sumber: https://100architects.com/project/hang-out/

Sebagai cara untuk menyatukan semua komponen melingkar, lintasan lari berkelok-kelok digunakan di sekelilingnya, mengubah taman bermain menjadi rangkaian acara multifungsi untuk dinikmati oleh anak-anak & orang dewasa. Untuk melengkapi intervensi perkotaan ini secara holistik, lanskap sekitarnya juga diselesaikan dengan bentuk melingkar tanaman hijau, semak-semak, bunga dan pohon, melampirkan *playscape* dengan cara yang aman bagi anak-anak untuk bermain dengan bebas. Lantai warna-warni, diselesaikan dengan EPDM untuk menyerap benturan saat bermain, menghadirkan berbagai pola, grafik, dan permainan interaktif yang menghubungkan berbagai ruang dan aktivitas ruang. Efek malam dari proyek meningkatkan bentuk berkelok-kelok dari semua kulit telur melalui pencahayaan dekoratif dengan strip LED fleksibel di tepinya. Ini termasuk kulit telur dari mana anak ayam kecil muncul, dan yang berfungsi sebagai kanopi bayangan. Untuk penerangan fungsional, tiang lampu dirancang dengan lampu berbentuk cangkang telur yang lebih kecil di atasnya.

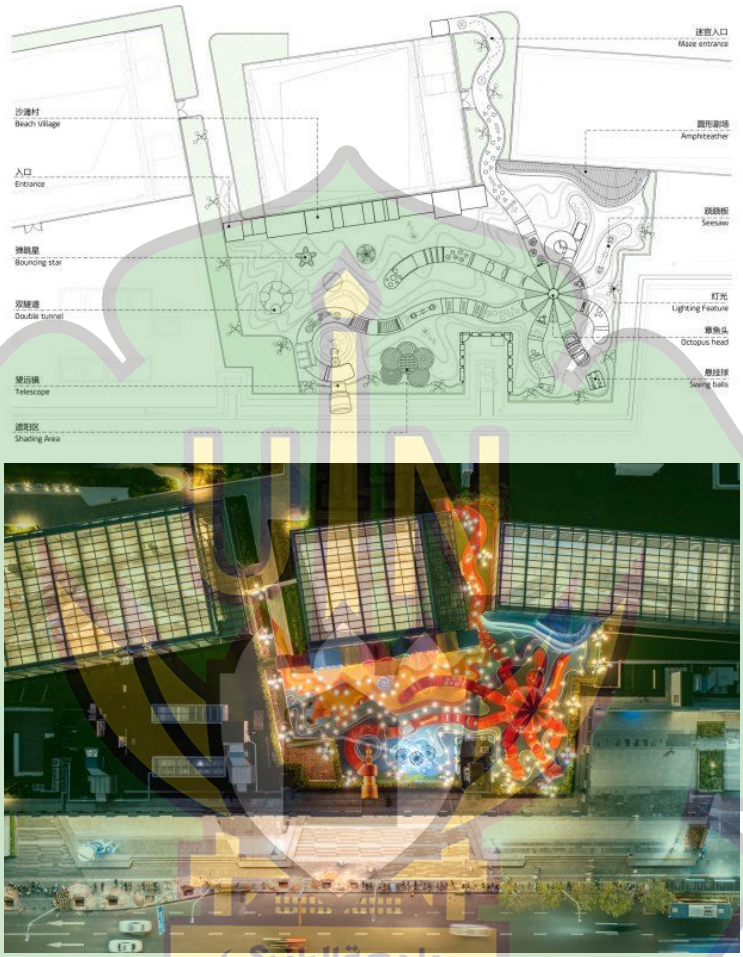
C. *Octopus Kingdom*, Shenzhen, China

PROJECT NAME	: Octopus Kingdom
DESIGN	: 100 Architects (Shanghai) Co., Ltd.
DESIGN TEAM	: Marcial Jesús, Javier González, Mónica Páez, Lara Broglio, Keith Gong, Cosima Jiang, Ponyo Zhao, Elena Michelutti, Hayley Huang, Jango Zhang & Yuntong Liu.
SIZE	: 750 m2
STATUS	: Built
LOCATION	: Shenzhen (China)

Octopus Kingdom adalah contoh baru *playscape* perkotaan yang menarik yang dirancang oleh 100 arsitek di atap Gateaway One, pusat perbelanjaan yang baru dibangun di Distrik Nanshan, Shenzhen, Cina. Ini adalah mainan perkotaan yang sangat merangsang untuk Distrik Nanshan dan untuk semua pengunjung mal, intervensi warna-warni yang bertindak sebagai penarik perkotaan, menarik perhatian dengan menonjol dari lingkungan sekitarnya perkotaan.

Gambar 3. 7 kingdom
Sumber: https://100architects.com/project/octopus-kingdom/

Pemandangannya menyerupai desa kecil istana pasir di tepi laut, dan Gurita raksasa muncul dari laut dan dengan rasa ingin tahu mendekati pantai pantai surgawi ini, terpesona oleh istana pasir berwarna-warni itu.



Gambar 3. 8 Layout
Sumber: https://100architects.com/project/octopus-kingdom/

Kepala Gurita setinggi 7 meter, muncul sebagai objek bermain utama yang terlihat dari semua bangunan di sekitarnya, sedangkan 8 tentakelnya yang bergelombang & berkelok-kelok adalah rangkaian aktivitas dan rintangan yang menantang di permukaan tanah, membantu anak-anak mengembangkan kemampuan fisik mereka dan keterampilan kognitif sambil belajar melalui bermain. 9 istana pasir berwarna-warni di pantai menciptakan "Rute Bermain" yang dapat dilalui anak-anak menyeberang dari kastil ke kastil, menemukan peluang bermain baru di masing-masing kastil. Lantai warna-warni, diselesaikan dengan EPDM

untuk menyerap benturan saat bermain, membuat pantai, dengan menggunakan warna kuning yang berbeda untuk mewakili pasir, dan warna biru yang berbeda untuk mewakili laut.

Gambar 3. 9 Layout
Sumber: https://100architects.com/project/octopus-kingdom/

Selain Gurita utama dan istana pasir, *playscape* dilengkapi dengan beberapa fitur tempat duduk, seperti amfiteater untuk berkumpul, atau bangku & meja di bawah sekelompok kanopi laut untuk orang dewasa untuk beristirahat sementara anak-anak bersenang-senang. Strategi pencahayaan dekoratif yang berusaha mencapai efek malam yang mengesankan, menyoroti profil proyek yang paling dikenal, yaitu semua tepi kepala Gurita, tepi istana pasir, dan tepi amfiteater. Titik-titik cahaya yang berkilauan disematkan ke lantai untuk efek lingkungan yang magis, sementara lampu berbentuk ganggang yang dibuat khusus diimplementasikan di sekeliling untuk pengalaman bahari yang holistik dan imersif.

Gambar 3. 10 Suasana octopus kindom
Sumber: https://100architects.com/project/octopus-kingdom/

3.3.2 Kesimpulan Studi Banding

Table 3.1 Kesimpulan Studi Banding Tema

Nama Bangunan	Kesimpulan	Yang ingin di pakai pada perancangan
Hang Out	dengan tujuan mendorong hiburan & interaksi sosial di antara pengunjung baru, menarik bagi anak-anak, remaja & dewasa.	Manjadikan wadah untuk bersantai di area terbuka.

	berinteraksi dengan orang lain, beristirahat, bermain dan bersantai selama beberapa waktu di area terbuka. Ruang publik gantung di mana semua fungsi disediakan dari atas, bereksperimen dengan perasaan gravitasi yang ditambahkan ke fitur publik sehari-hari. Instalasi yang dihasilkan adalah ruang yang sangat merangsang	Instalasi yang dihasilkan adalah ruang yang sangat merangsang
The Nest	Untuk meningkatkan kegembiraan dan hiburan bagi anak-anak dan orang dewasa, tanpa memandang usia mereka. Struktur permainan vertikal yang dapat dihuni oleh anak-anak, memanjat & meluncur ke bawah, menemukan peluang bermain yang berbeda. Dengan pola berdasarkan lingkaran, yang bertindak sebagai platform untuk rekreasi dan interaksi sosial. Dengan bentuk melingkar tanaman hijau, semak-semak, bunga dan pohon, melampirkan playscape dengan cara yang aman bagi anak-anak untuk bermain dengan bebas.	Struktur permainan vertikal, memanjat & meluncur ke bawah, menemukan peluang bermain yang berbeda *Playscape* dan membentuk tanaman hijau, bunga dan pohon Mengunakan pencahayaan dekoratif strip LED

	meningkatkan bentuk berkelok-kelok dari semua kulit telur melalui pencahayaan dekoratif dengan strip LED fleksibel di tepinya.	
Octopus Kingdom	Pemandangannya menyerupai desa kecil istana pasir di tepi laut, dan Gurita raksasa muncul dari laut dan dengan rasa ingin tahu mendekati pantai pantai membantu anak-anak mengembangkan kemampuan fisik mereka dan keterampilan kognitif sambil belajar melalui bermain. Lantai warna-warni, diselesaikan dengan EPDM untuk menyerap benturan saat bermain, membuat pantai, dengan menggunakan warna kuning yang berbeda untuk mewakili pasir, dan warna biru yang berbeda untuk mewakili laut.	Membuat area belajar sambil bermain Material lantai mengunakan EPDM utnuk menyerap bnturan pada saat bermain

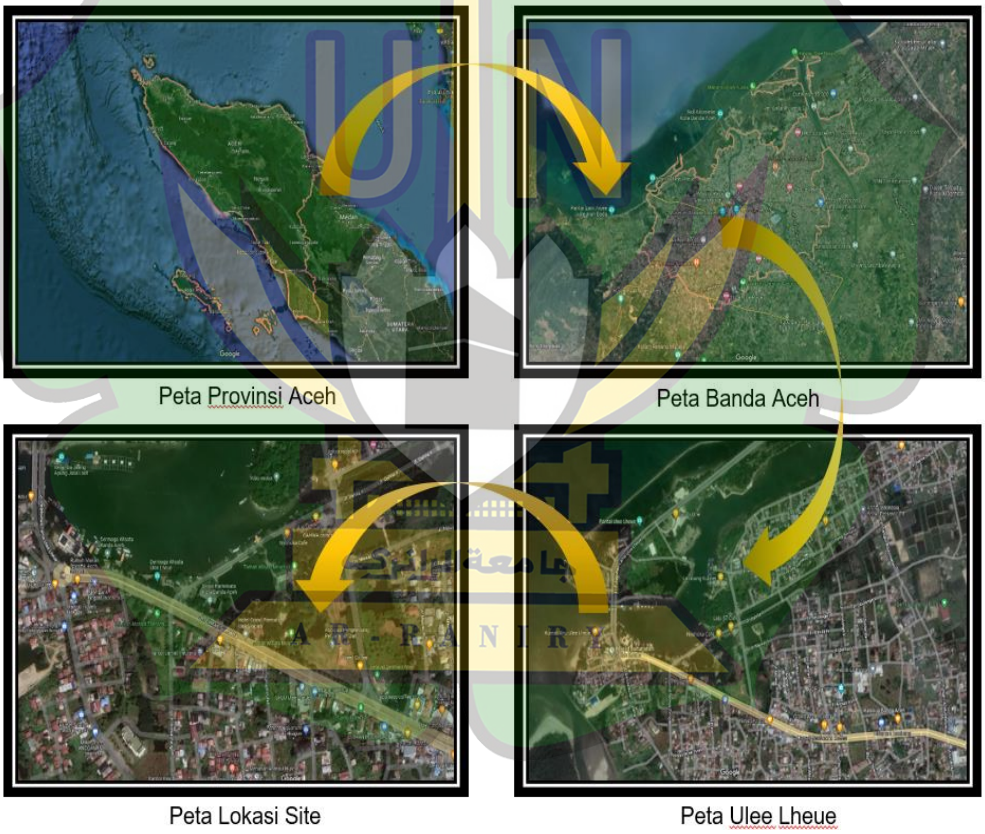
Tabel 3.1 Kesimpulan studi banding tema sejenis
Sumber: Analisa Pribadi

BAB IV
ANALISA

4.1 ANALISA KONDISI LINGKUNGAN

4.1.1 Lokasi

Berdasarkan RTRW Kota Banda Aceh, analisa SWOT, dan kriteria penilaian terhadap alternatif lokasi, maka lokasi perancangan Banda Aceh *Recreation Park* berlokasi di titik koordinat 5°33'20.0" LU 95°17'18.6" LT, tepatnya di daerah Deah Baro, Kec. Meuraxa, Kota Banda Aceh dengan luas lahan sebesar 6,07 Ha.



Gambar 4.1 Peta Lokasi Perancangan
Sumber: google. Maps, 2021

Detail lokasi perancangan Banda Aceh *Recreation Park* yaitu:

1. Lokasi :

   Jelan : Jl. Soekarno- Hatta

Desa : Ulee Lheue

Kecamatan : Deah Baru

Kabupaten : Banda Aceh

2. Batasan :

Utara : Lambung Kuliner

Selatan : Perumahan Warga

Timur : Dermaga Wisata Kuliner

Barat : SPBU Ulee Lheue

4.1.2 Peraturan Setempat

Menurut RTRW Kota Banda Aceh tahun 2009-2029 berdasarkan tingkat kepadatan lingkungan, maka peraturan KDB, KLB, GSB, Ketinggian Bangunan, dan Peruntukkan lahan pada lokasi II, yaitu:

Alamat : Ulee Lheue, Jalan Soekarno- Hatta, Kecamatan Deah Baru, Kota Banda Aceh, Aceh.

Luas Tapak : ± 60.225,28 m²

KDB (maksimum) : 70%.

KLB (maksimum) : 3,5.

GSB : 12m.

Ketingian minimum : Maksimum 5 Lantai.

Peruntuk Lahan : Kawasan Pariwisata.

Kondisi Tapak : Datar dan Berawa.

KDB : KDB x Luas Tapak

: 70% x 60.000 m²

: 42.000 m²

KLB (Maksimum) : KLB x Luas Tapak

: 3,5 x 60.000 m²

: 210.000 m²

GSB : Sesuai hirarki jalan (12 m).

4.1.3 Kondisi dan Pontensi Tapak

A. Kondisi Fisik

1. Kondisi dan Potensi Tapak

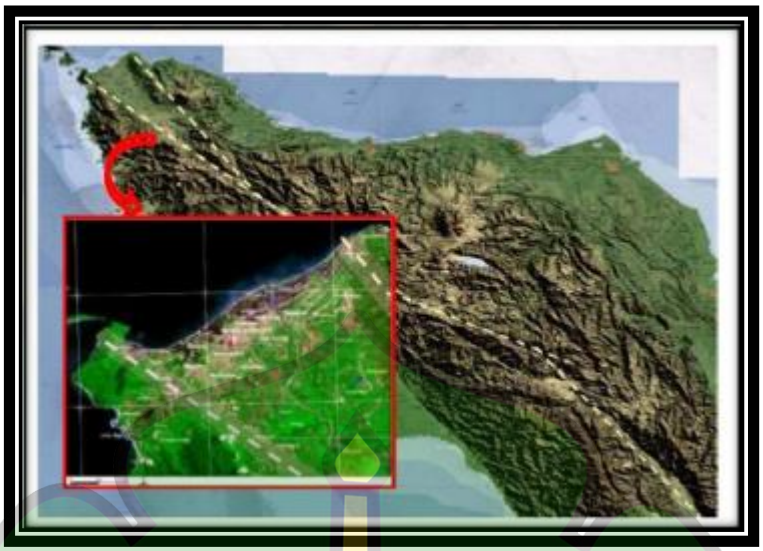
   (Saragih, dkk,2018). Yang menjadi lingkup batasan perancangan penlis adalah ± 90.000 m² dari luas wilayah Desa Ulee Lheue. Luas Wilayah Desa Ulee Lheue 7,285 km² atau ± 80 hektar dengan berada pada ketinggian 0.8 m DPL (diatas permukaan laut).

2. Kondisi Geomorfology

   Secara umum daerah pedataran di pesisir Kota Banda Aceh terbentuk dari endapan sisim maritime yang merupakan satuan unit yang berasal dari bahan endapan (aluvial) marin yang terdiri dari pasir, lumpur dan kerikil.

3. Kondisi geologi

   Kota Banda Aceh berada diantara dua patahan (sebelah timur - utara dan sebelah barat - selatan kota). Kota ini juga berada pada pertemuan Plate Euroasia dan Australia yang berjarak ± 130 km dari garis pantai barat sehingga menjadikan daerah ini rawan terhadap Tsunami. Susunan Litologi Kota Banda Aceh terdiri dari susunan batuan kompleks, yaitu: dari batuan sedimen, meta sedimen, batu gamping, batuan hasil letusan gunung api, endapan alluvium, dan intrusi batuan beku, berumur holosen hingga Pra-Tersier, dan secara umum dibagi menjadi 4 kelompok, yaitu: (1). Alluvium, (2). Batuan Kuarter (sedimen dan volkanik), (3). Batuan Tersier (sedimen dan volkanik), dan (4). Batuan metasedimen, malihan, dan terobosan Pra-Tersier. Selain itu, Kota Banda Aceh diapit oleh dua patahan di Barat dan Timur kota, yaitu patahan Darul Imarah dan Darussalam (RTRW Kota Banda Aceh, 2009-2029).



Gambar 4.2 Kondisi Geologi Kota Banda Aceh
Sumber: RTRW Kota Banda Aceh (2009, p.11)

4. Batuan Dan Jenis Tanah

   Pada umumnya batuan peyusun di Kota Banda Aceh terdiri dari endapan alluvial pantai, yang tersusun dari kerikil, pasir, dan lempung. Umumnya daya dukung batuannya adalah sedang sampai dengan rendah. Sedangkan jenis tanah yang ada di Kota Banda Aceh Aluvial (Entisol) umumnya berwarna abu-abu hingga kecoklat-coklatan, Podzolik Merah Kuning (PMK) dan regosol. Namun untuk daerah pesisir secara umu jenis tanah didominasi oleh tanah Podzolik Merah Kuning (PMK) dan Regosol (RTRW Kota Banda Aceh, 2009-2029).

B. Kondisi Tapak

Beriku adalah kondisi lahan yang terpilih sebagai lokasi perancangan :

1. Tapak merupakan terdapat bangunan kantoran dan juga coffe dapat menjadikan suatu potensi tambahan di tapak.
2. Lokasi tapak berjarak 3 km dari pusat Kota Banda Aceh
3. Kondisi tanah pada tapak adalah datar dan berawa.
4. Di lokasi terdapat bangunan bekas tsunami tahun 2004.
5. Lokasi tapak terletak sebelah SPBU Ulee Lheue.
6. Bersebelahan dengan Masjid Baiturrahim Ulee Lheue.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

7. Memiliki riol Kota.
8. Berada di kawasan wisata alam, wisata tsunami, dan wisata kuliner.
9. Berdekatan dengan Pantai Cermin Ulee Lheue dan Pelabuhan Ulee Lheue.
10. Lokasi berada di tingkat dengan kepadatan sedang.

C. Potensi Tapak

Berikut adalah potensi-potensi yang di miliki pada tapak :

1. Tata Guna Lahan

a. Berdasarkan RTRW Kota Banda Aceh tahun 2009-2020 dan Qanun Kota Banda Aceh Nomor 2 tahun 2018 (perubahan atas Qanun Kota Banda Aceh Nomor 4 tahun 2009) tantang RTRW Kota Banda Aceh Tahun 2009-2029, makan peruntukan lahan yang dipilih berfungsi sebagai kawasan pariwisata, yaitu wisata alam dan wisata tsunami.

Zona berdasarkan Pola ruang wilayah kota	Diskripsi	Ketentuan umum kegiatan	Ketentuan umum Intensitas bangunan
Kawasan pariwisata	• Kawasan yang di peruntukan bagi kegiatan pariwisata atau segala sesuatu yang berhubungan dengan wisata termasuk pengusahaan obyek dan daya tarik wisata serta usaha-usaha yang terkait bidang tersebut. • Menyediakan lahan untuk pengembangan fasilitas pariwisata dan	• Diizinkan kegiatan wisata buatan yang dapat mempertahankan obyek wisata yang telah ada danpengembangan obyek baru yang tidak menganggu lingkungan sekitar. • Diizinkan kegiatan hunian yang mendukung dan selaras dengan pengembangan kegiatan pariwisata. • Diizinkan kegiatan jasa pelayanan yang mendukung pariwisata. • Diizinkan kegiatan pelestarian benda,	• KDB 70% • KLB maksimum 3,5 • GSB minimum sesuai hirarki jalan • Pertapakan depan bangunan sejajar dengan GSB • Untuk bangunan pertokoan nelepaskan hak atas tanah sebesar GSB • Untuk bangunan fungsi penginapan berupa Hotel/ Wisma/ Guest House, harus menyediakan

	rekreasi perkotaan. • Menyediakan sarana-prasarana pendukung penunjang kepariwisataan	bangunan, lingkungan bersejarah. Pembangunan prasarana dan sarana yang menunjang fungsi kawasan. • Diizinkan terbatas fasilitas pekantoran pemerintah untuk pelayanan publik, penggunaan untuk jasa hiburan/ entertainmen. • Diizinkan bersyarat untuk kegiatan penginapan berupa Hotel/Wisma/GuesHouse, yang menunjung fungsi penembangan kawasan dan memberikan dampak ekonomi kawasan. • Dilarang kegiatan yang menimbulkan dampak negatif dan menimbulkan polusi lingkungan(polusi suara, udara, air dsb)	area parkir sesuai standar kebutuhan.

Tabel 4.1 Ketentuan Peraturan Umum Zonasi Kawasan Pariwisata
Sumber: Qanun Kota Banda Aceh Nomor 2 Tahun 2018

b. Berpotensi dikunjungi oleh pengunjung rekreasi karena lokasi beras di kawsan wisata alam dan wisata kuliner.

2. Aksesibilitas

Jalan menuju ke lokasi tapak merupakan jalan arteri primer dengan intensitas kendaraan tinggi sehingga lokasi mudah di temukan dan diakses. Tingkat intensitas kendaraan tinggi biasa pada sore hari, hal tersebut dikarenakan banyak pengunjung yang mendatangi area rekreasi. Sedangkan intensitas kendaraan rendah terjadi pada saat pagi hari sampai siang hari.

Lokasi tapak memiliki tingkat aksesibiliti yang sedang dan bisa di jangkau yang merupakan jalan menuju ke pelabuhan Ulee Lheue.

Gambar 4.3 Tingkat Intesitas Kendaraan Sore Hari
Sumber: Dokumen Penulis, 2022

Gambar 4.4 Tingkat Intesitas Kendaraan Siang Hari
Sumber: Dokumen Penulis, 2022

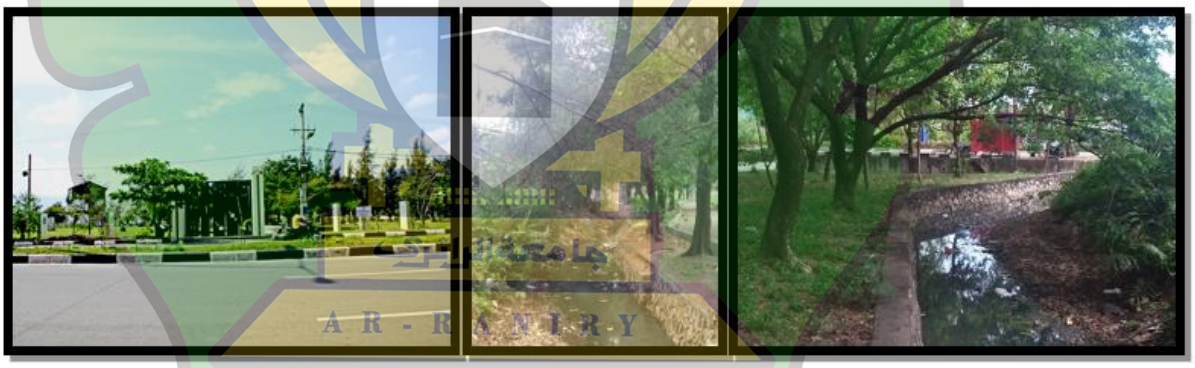
Lokasi tapak dapat di akses dengan menggunakan kendaraan pribadi maupun kendaraan umum

Terdapat 3 halte trans Koetaraja di sekitar lokasi tapak.

Gambar 4.5 Halte Trans Koetaraja
Sumber: Dokumen Penulis, 2022

3. Utilitas

Dilokasi tapak terdapat beberapa utilitas yang menguntungkan bagi tapak, yaitu: utilitas drainase , listrik, dan jaringan telepon.



Gambar 4.6 Utilitas Drainase, Listrik dan Jaringan Telepon
Sumber: Dokumen Penulis, 2022

4. Fasilitas Penunjang

Di area tapak terdapat beberapa fasilitas yang dapat menunjang adanya *Recreation Waterfront* di pesisir pantai Ulee Lheue. Fasilitas wisata alam, yaitu: pantai cermin ulee lheue, masjid baiturrahim, dan kuburan massal Tsunami ulee lheue. Fasilitas kuliner yaitu: taman kuliner, dermaga selera resto dan lain-lain.

a. Pantai Cermin Ulee Lheue

b. Masjid Baiturrahim

d. Fasilitas Tsunami, Kuburan masal

c. Taman Kuliner

Gambar 4.7 Fasilitas Penunjang
Sumber: Dokumen Penulis, 2022

5. Potensi Kawasan

Berikut adalah beberapa potensi yang menunjang adanya perancangan Banda Aceh *Recreation Park* di Ulee Lheue:

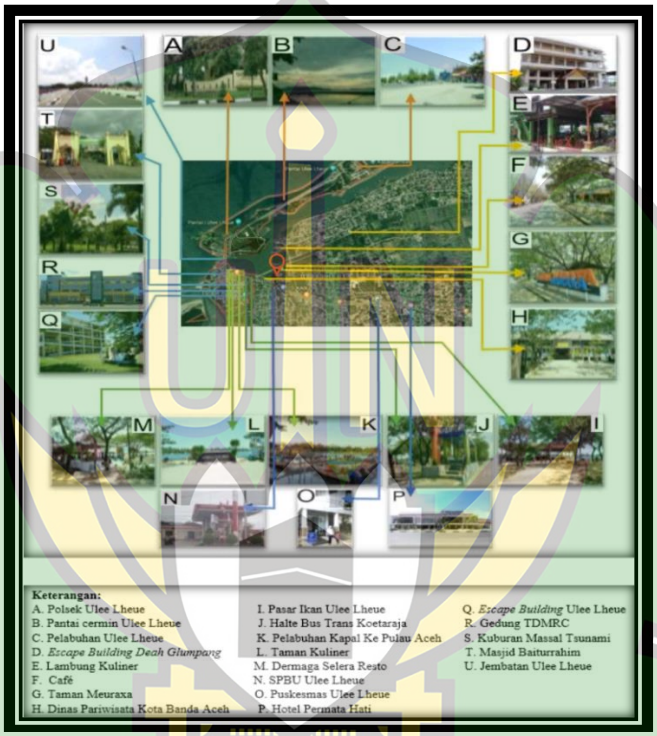
1. Berada di kawasan pariwisata
2. Memiliki *view* yang bagus untuk dijadikan sebagai temapt rekreasi.
3. Memiliki potensi pada sektor pariwisata yang bagus karena didukung oleh beberapa temapt wisata yang ada disekitar tapak, diantaranya adalah:
    a. Pantai Cermin Ulee Lheue
    b. Masjid Baiturrahim
    c. Kuburan Massal Ulee Lheue
    d. Taman Kuliner
    e. Dermaga Selera resto
    f. Pelabuhan Kapal

g. Lambung Kuliner

h. Taman Meuraxa

4.1.4 Prasarana

Berikut adalah terdapat beberapa sarana dan prasarana yang letaknya yang tidak jauh dari tapak perancangan Banda Aceh *Recreation Park* di persisir Ulee Lheue, diantaranya:



Gambar 4.8 Prasarana
Sumber: Dokumen Penulis, 2022

4.1.5 Karekter Lingkungan

Lokasi site terletak di Ulee Lheue, Jalan Soekarno- Hatta, Kecamatan Deah Baru, Kota Banda Aceh, Aceh. Di dalam RTRW Kota Banda Aceh Tahun 2009-2029 dan Qanun Kota Banda Aceh Nomor 2 tahun 2018 (Perubahan Atas Qanun Kota Banda Aceh Nomor 4 tahun 2009) tentang RTRW Kota Banda Aceh Tahun 2009-2029, kawasan ini merupakan kawasan pariwisata dan pada lebih detailnya lagi, kawasan ini termasuk kawasan wisata tsunami.

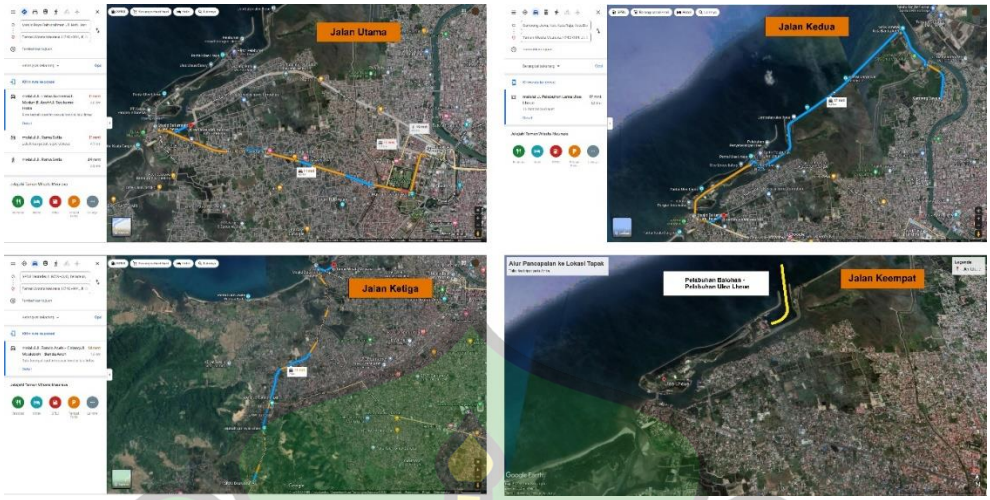
4.1.6 Analisa Penataan Tapak

A. Analisa Pencapaian

1. Kondisi Eksisting

Berdasarkan tinjauan di lokasi perancangan, pencapaian lokasi dapat di tempuh melalui beberapa jalur, diantaranya:

a. Jalaur pencapaian utama: Jalan Sultan Iskandar Muda menuju Jalan Pelabuhan Ulee Lheue. Untuk jalur pencapaian ini membutuhkan waktu tempuh 17 menit dari pusat Kota Banda Aceh ke lokasi, dapat di tempuh dengan menggunakan kendaraan mobil dan motor.
b. Jalur pencapaian kedua: Jalan Banda Aceh – Calang menuju Jalan Pelabuhan lama Ulee Lheue. Untuk jalur pencapaian ini membutuhkan waktu tempuh 14 menit dari Lhoknga (Aceh Besar) ke lokasi, dapat di tempuh dengan menggunakan kendaraan mobil dan motor.
c. Jalur pencapaian ketiga: Jalan Tengku di Anjong Menuju Jalan Pelabuhan lama Ulee Lheue. Untuk jalur pencapaian ini membutuhkan waktu tempuh 17 menit dari Kampung Jawa ke lokasi, dapat di tempuh dengan menggunakan kendaraan mobil dan motor.
d. Jalur pencapaian keempat: Jalur air dari Pelabuhan Balohan Sabang menuju Pelabuhan Ulee Lheue. Untuk jalur pencapaian ini memiliki dua waktu tempuh, yaitu: apabila menggunakan kapal cepat membutuhkan waktu 45 menit dan apabila menggunakan kapal lambat membutuhkan waktu 2 jam.



Gambar 4.9 Pencapaian Lokasi
Sumber: Google Map dan Google Earth, 2022

2. Tanggapan

Dari hasil analisa di atas, dapat di simpulkan bahwa pencapaian untuk menuju lokasi dapat di lalui melalui 4 jalur, yakni 3 jalur darat dan 1 jalur air. Tigalur tersebut dapat dilalui oleh pejalan kaki, pengguna sepeda, pengguna sepeda motor dan pengguna mobil. Sedangkan untuk 1 jalur yang melalui air dapat dilalui dengan menggunakan kapal.

B. Analisa Sirkulasi dan Parkir

1. Kondisi Eksisting

Berdasarkan pengamatan pada lokasi perancangan dari analisa pencapaian, maka didapatkan informasi bahwa jalur sirkulasi menuju site dapat dicapai melalui Jalan Sultan Iskandar Muda menuju Jalan Pelabuhan Ulee Lheue.

Pada lokasi di dapatkan 1 jalur sirkulasi untuk memasuki site. Lebar sirkulasi tersebut berukuran ± 8 m.

Gambar 4.10 Eksisting Sirkulasi Site
Sumber: Analisis penulis,Google Earth, 2022

2. Tanggapan :
    a. Area masuk pada lokasi dapat di akses melalui jalan Rama Setia.
    b. Menyediakan jalur sepeda di sekeliling area rekreasi. Tujuannya adalah agar pengunjung dapat mengelilingi area rekreasi sambil berseprda lebar jalur ini adalah 2m.
    c. Menyediakan area parkir di lokasi perancangan.

C. Analisa View

1. Analisa View Ke Tapak

Gambar 4.11 View ke Tapak
Sumber: Analisis penulis, Google Earth, 2022

2. Keterangan:
    a. Desain pada arah view ini dapat di mamfaat kan karna arahnya menghadap ke arah laut dapat memberikan nuansa suasana yang bagus bagi tapak.
    b. Pada arah bagian ini dapat di desain dengan tampilan wajah baru agar mengundang datangnya masyarakat dan wisatawan ke area perancangan.
    c. Site dapat di lihat dari arah SPBU Ulee Lheue, pada view ini dapat di desain semenarik mungkin karna ini jalan utama yang sering di lalui. Menjadi potensi penarik minat dari wisatawan untuk dapat menikmati di area perancangan.
3. Tanggapan:
    a. Memaksimalkan area tapak ini dapat di mamfaatkan sebagai pusat perhatian bagi masyarakat dan pengunjung lainnya.
    b. Menjadikan salah satu alternatif dan potensi baru agar mendapatkan view ke arah pantai.

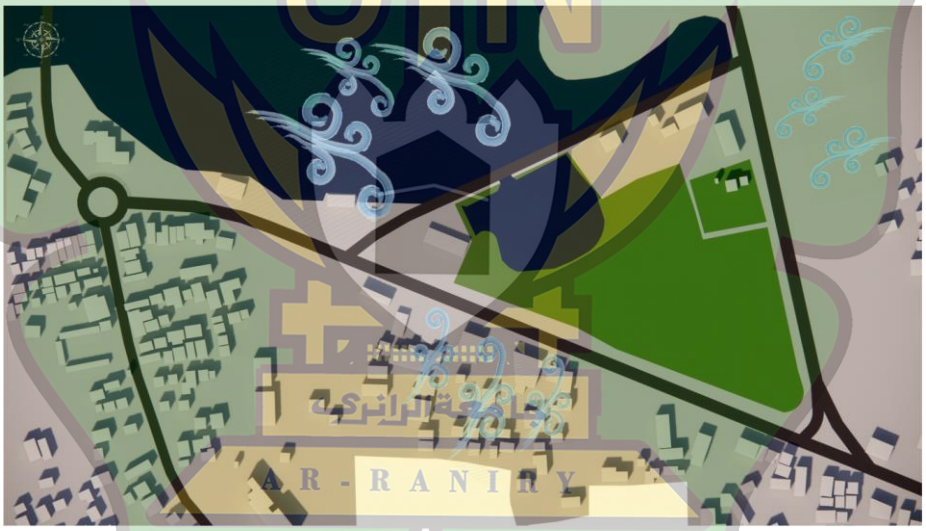
D. Analisa View dari Tapak

Gambar 4.12 View dari Tapak
Sumber: Analisis penulis, Google Earth, 2022

1. Keterangan:
    a. Membuka view ke arah pelabuhan kapal menuju pulau aceh, dikarenakan memiliki pontensi pemandangan yang di sajikan sanggat indah dan menarik
    b. Membuka view ke arah jalan utama, agar menjadikan sebuah magnet bagi masyarakat untuk terus di kunjungi.

D. Anlisa Angin dan Vegetasi

Berdasarkan perkiraan cuaca kawasan Ulee Lheue oleh Accu Water, Angin pada site rata-rata datangnya dari arah Timur, Timur Laut, Timur Tenggara, Timur Tenggara Laut. Dengan kecepatan angin rata-rata pada pagi dan petang adalah 9 km/jam, sedangkan pada sore harinya adalah 15 km/jam. Puncak angin paling kencang ±20 km/jam.

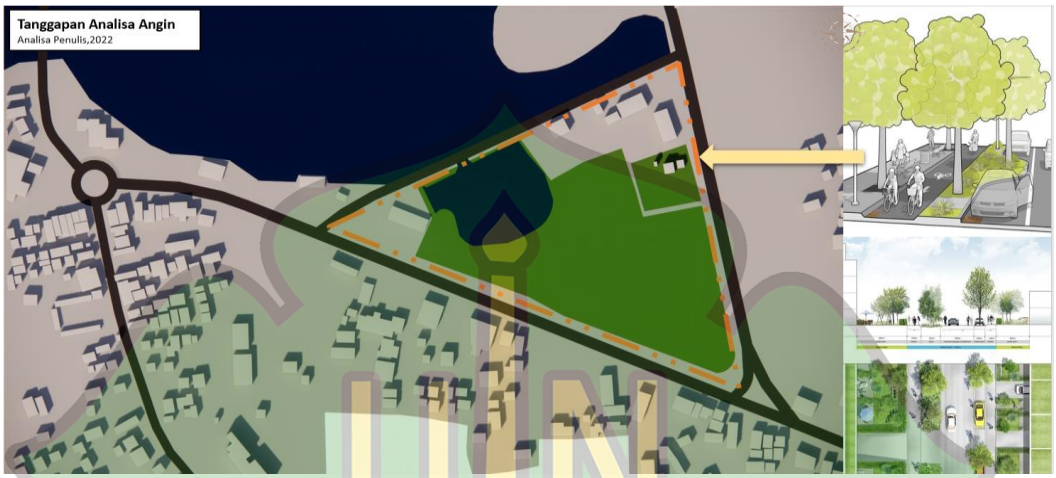


Gambar 4. 13 Analisa Angin dan Vegetasi
Sumber: Analisi Penulis, 2022

1. Eksisting:
    a. Berdasarkan perkiraan cuaca Kawasan Ulee Lheue oleh Accu Water, angin pada site rata-rata datangnya dari arah Timur, Timur Laut, Timur Tenggara, Timur Tenggara Laut. Dengan kecepatan angin rata-rata pada pagi dan petang adalah 9 km/jam, sedangkan pada sore harinya adalah 15 km/jam. Pncak angin paling kenang ±20 km/jam.

b. Terdapat beberapa jenis vegetasi pada site, yaitu Pohon Ketapang, Pohon Kelapa, Pohon Tanjung, cemara udang, Semak-semak dan lain sebagainya.

2. Tanggapan:

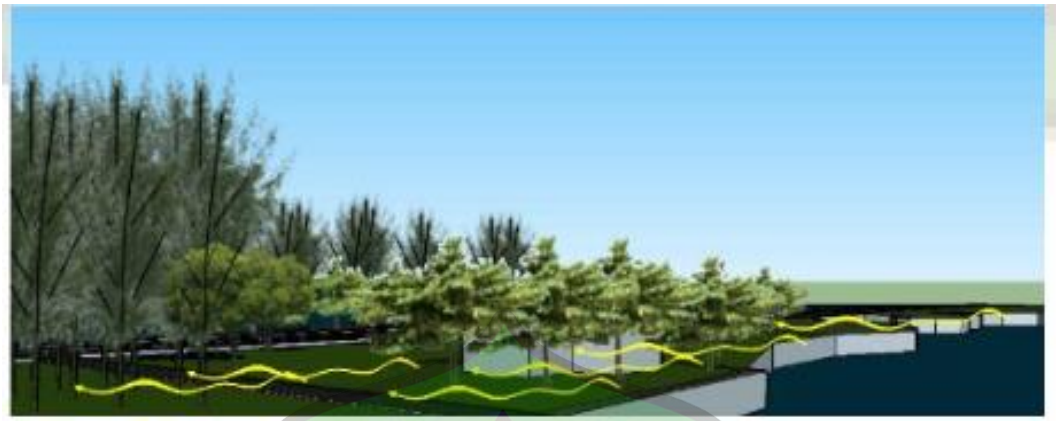


Gambar 4.14 Analisa Angin dan Vegetasi
Sumber: Analisi Penulis, 2022

a. Manggunakan angin dari pengguapan muara sebagai penyejuk.

Gambar 4. 15 Analisa Angin dan Vegetasi
Sumber: Analisi Penulis, 2022

b. Menghalangi angin kencang dengan meminimalisirnya menggunakan vegetasi sekaligus mengurangi bising di jalan utama (Primer).

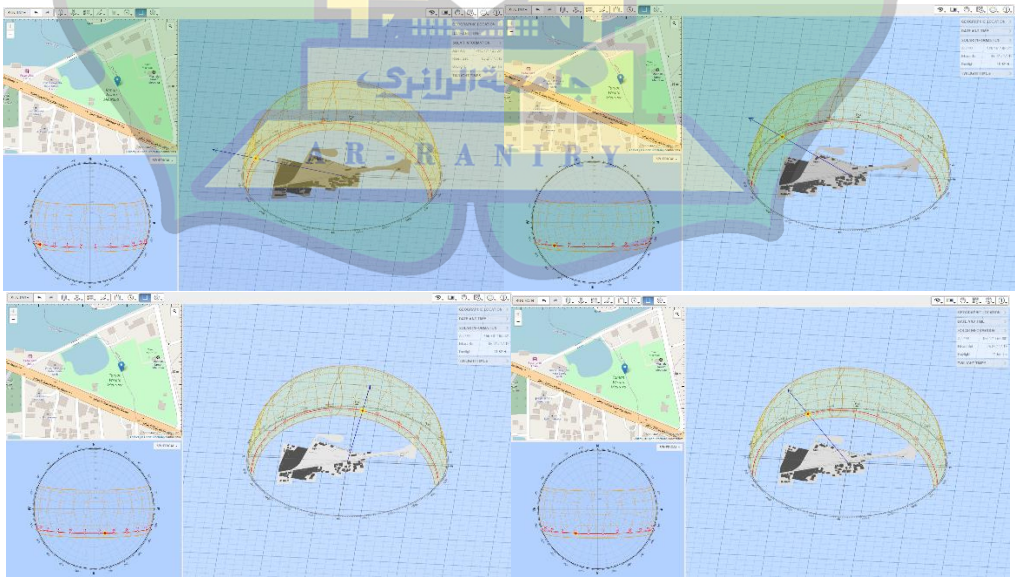


Gambar 4.16 Analisa Angin dan Vegetasi
Sumber: Analisi Penulis, 2022

c. Menanam vegetasi yang dapat meminimalisir dampak bencana tsunami, seperti pohon kelapa, cemara laut, pohon bakau. Penataan vegetasi di sekeliling lokasi perancangan diterapkan sesuai dengan tema.

E. Analisa Matahari

Berdasarkan pengamatan penulis pada lokasi perancangan, suhu pada lokasi site tidak terlalu panas, karena banyak ditanami vegetasi dan dekat dengan unsur air, sehingga menjadi sejuk. Berikut adalah ilustrasi pergerakan matahari pada lokasi site:

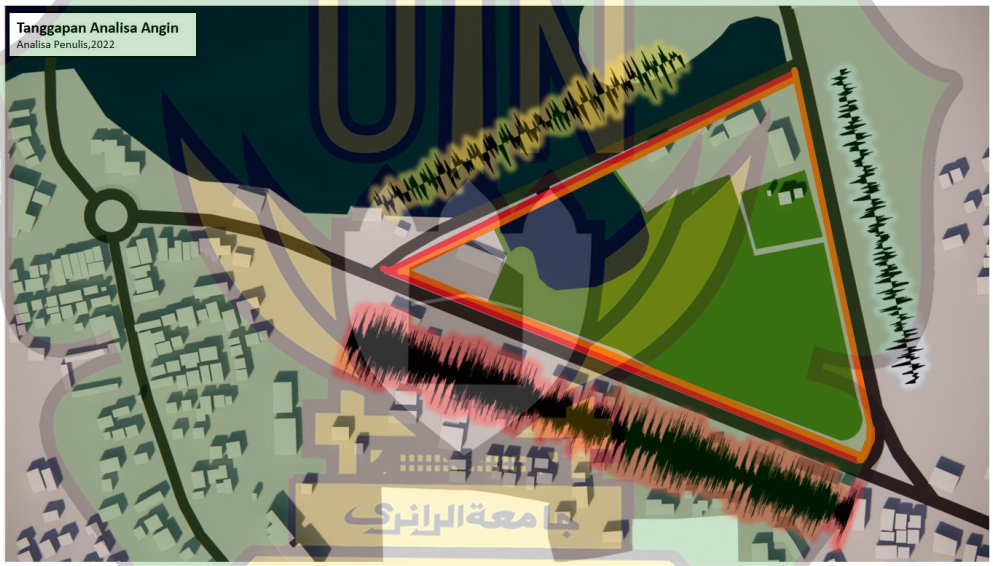


Gambar 4.17 Analisa Matahari
Sumber: Analisi Penulis, 2022

1. Tanggapan:
    a. Solusi untuk meredam panas sinar matahari di area rekreasi dapat dilakukan dengan menanami vegetasi peneduh dan meminimalisir penebangan vegetasi tapak secara berlebihan.
    b. Respon desain bangunan yang ada di area rekreasi terhadap matahari dengan memperbanyak bukaan dan menggunakan material yang disesuaikan.

F. Anlisa Kebisingan

Berdasarkan pengamatan pada lokasi perancangan, tingkat kebisingan paling tinggi berasal dari kendaraan di Jalan Iskandar Muda dan suara kapal nelayan.



Gambar 4.18 Analisa Kebisingan
Sumber: Analisi Penulis, 2022

1. Tanggapan:

Berdasarkan analisa kebisingan diatas, maka untuk area dengan kebisingan paling tinggi digunakan sebagai jalur sirkulasi dan area terbuka hijau. Pada jalur sirkulasi ditanami vegetasi untuk meredam suara bising. Sedangkan pada area dengan kebisingan rendah dan sedang akan digunakan untuk area rekreasi di dalam lansekap.

4.2 Analisa Fungsional

4.2.1 Pelaku

Pelaku dalam perancangan Banda Aceh *Recreation Park* di Deah Baro, Kec. Meuraxa, Kota Banda Aceh dibagi kedalam beberapa bagian, diantaranya:

1. Pengelola, bertugas dalam hal pengolahan secara teknis pada obyek wisata, baik pengelolaan terhadap taman rekreasi, pengguna, pengunjung, dan fasilitas penunjang lainnya. Selain hal itu, pengelola juga berperan dalam memastikan keamanan, kebersihan, informasi dan publikasi suatu objek wisata.
2. Pengguna, adalah orang yang menggunakan area rekreasi sebagai tempat untuk berjualan. Pengguna pada area rekreasi ini adalah penyewa retailretail kuliner dan kios souvenir.
3. Pengunjung, adalah orang yang datang berkunjung ke area rekreasi. Pengunjung dibedakan ke dalam beberapa kategori usia, diantaranya adalah anak-anak, dewasa, dan lansia. Berdasarkan jumlah wisatawan maka penulis memperkirakan banyaknya orang yang datang berkunjung ke area rekreasi ini adalah sebagai berikut:

A. Data survey pribadi

1. Blang Padang

Pengunjung datang perhari = 850 orang

Kendaraan berkunjung menggunakan sepeda motor sebesar (57%), mobil pribadi sebesar (33%),menggunakan becak motor sebanyak (6%), menggunakan sepeda sebesar (2%), sisanya sebesar masing-masing (1%) memilih berkunjung dengan berjalan kaki dan menggunakan kendaraan umum.

Sepeda Motor	= 57% x 850	= 484,5 org
Mobil Pribadi	= 33% x 850	= 280,5 org
Becak motor	= 6% x 850	= 51 org
Sepeda	= 2% x 850	= 17 org
Kendaraan umum	= 1% x 850	= 8,5 org

Total kendaraan :

Sepeda Motor	= 2 / 484	= 250 unit
Mobil Pribadi	= 4 / 280	= 70 unit
Becak motor	= 3 / 51	= 17 unit
Sepeda	= 1 / 17	= 17 unit
Total	= 354	

2. Ulee Lheue

Pengunjung datang perhari = 680 orang

Kendaraan berkunjung menggunakan sepeda motor sebesar (47%), mobil pribadi sebesar (35%),menggunakan becak motor sebanyak (15%), menggunakan sepeda sebesar (2%), sisanya sebesar masing-masing (1%) menggunakan kendaraan umum.

Sepeda Motor	= 47% x 680	= 319,6 org
Mobil Pribadi	= 35% x 680	= 238 org
Becak motor	= 15% x 680	= 102 org
Sepeda	= 2% x 680	= 13,6 org
Kendaraan umum	= 1% x 680	= 6,8 org

Total kendaraan :

Sepeda Motor	= 2 / 319	= 159 unit
Mobil Pribadi	= 4 / 238	= 59 unit
Becak motor	= 3 / 102	= 40 unit
Sepeda	= 1 / 13	= 13 unit
Total	= 271	

Dari hasil rata -rata di atas maka dapat di simpulkan bahwa pengunjung yang datang kelokasi tapak :

Pengunjung datang perhari = 510 orang

Kendaraan berkunjung menggunakan sepeda motor sebesar (40%), mobil pribadi sebesar (30%), menggunakan sepeda sebesar (2%), sisanya sebesar masing-masing (28%) menggunakan kendaraan umum.

Sepeda Motor	= 40% x 510	= 204 org

Mobil Pribadi = 30% x 510 = 153 org

sepeda = 2% x 510 = 10 org

Kendaraan umum = 28% x 510 = 142 org

Total kendaraan :

Sepeda Motor = 2 / 204 = 102 unit

Mobil Pribadi = 4 / 153 = 51 unit

sepeda = 1 / 10 = 10 unit

Kendaraan umum = 20 / 142 = 7 unit

Total = 278

4.2.2 Penggelompokkan Kegiatan

Berikut adalah beberapa kegiatan yang direncanakan pada Banda Aceh *Recreation Park* di Deah Baro, Kec. Meuraxa, Kota Banda Aceh:

1. Kegiatan penerimaan

Kegiatan penerimaan pada Banda Aceh *Recreation Park* di Deah Baro, Kec. Meuraxa, Kota Banda Aceh berupa tempat parkir dan *post* satpam.

2. Rekreasi

Kegiatan rekreasi yang sering di lakukan secara sengaja sebagai kesenangan atau untuk kepuasan, umumnya dalam waktu senggang. Menikmati fasilitas yang ada di tapak sebagai bentuk aktivitas yang menyenangkan di lakukan. Kegiatan rekreasi juga dapat meningkatkan edukasi sambil belajar tantang hal-hal baru. Hal tersebut diwujudkan melalui penataan lanskap yang mengajarkan tantang semua hal.

3. Kegiatan Wisata Rekreatif

a. Kegiatan Bermain

Kegiatan bermain pada Banda Aceh *Recreation Park* di Deah Baro, Kec. Meuraxa, Kota Banda Aceh adalah jenis kegiatan yang disediakan untuk tempat bermain anak dan tempat bermain bagi segala usia. Kegiatan bermain yang direncanakan untuk tempat bermain anak adalah kegiatan yang membawa anak-anak kembali bermain dengan alam, yaitu penyediaan area memancing untuk anak-anak di area *pickniking area*, penyediaan *playground* yang

menyatu dengan lingkungan. Sedangkan kegiatan bermain yang direncanakan untuk segala usia berupa plaza, *pickniking* area dan open stage/*amphitheatre*.

b. Wisata Kuliner

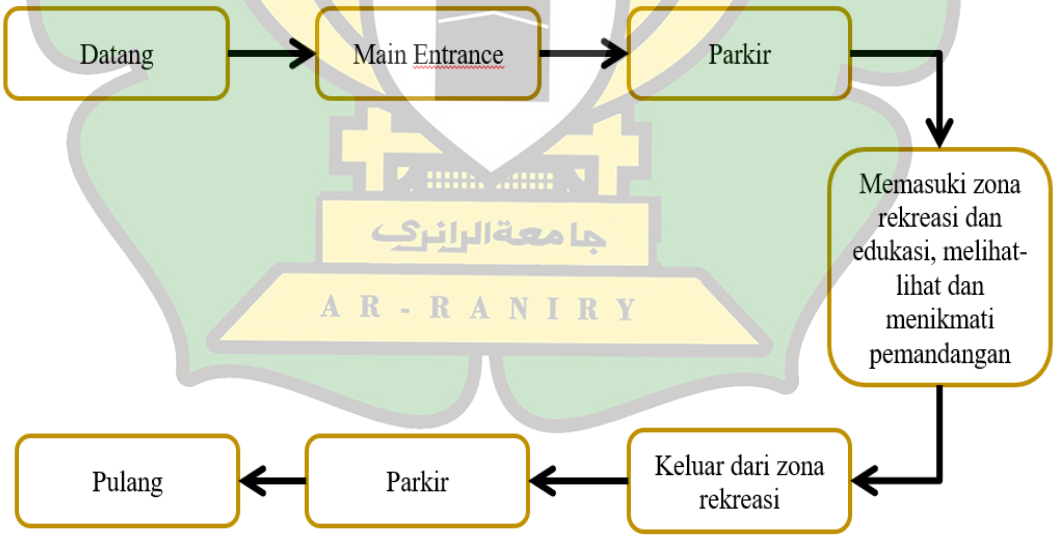
Kegiatan wisata kuliner pada Banda Aceh *Recration Park* berupa penyediaan area retail kuliner dan *Floating Restaurant*.

c. Kegiatan Service

Kegiatan servis pada Banda Aceh *Recreation Park* di Deah Baro, Kec. Meuraxa, Kota Banda Aceh ada dua, yaitu kegiatan servis untuk pengunjung dan kegiatan servis untuk pengelola area rekreasi. Kegiatan servis untuk pengunjung yaitu penyediaan tempat untuk beribadah (mushalla) dan buang air (toilet). Sedangkan kegiatan servis untuk area rekreasi yaitu perawatan dan kebersihan.

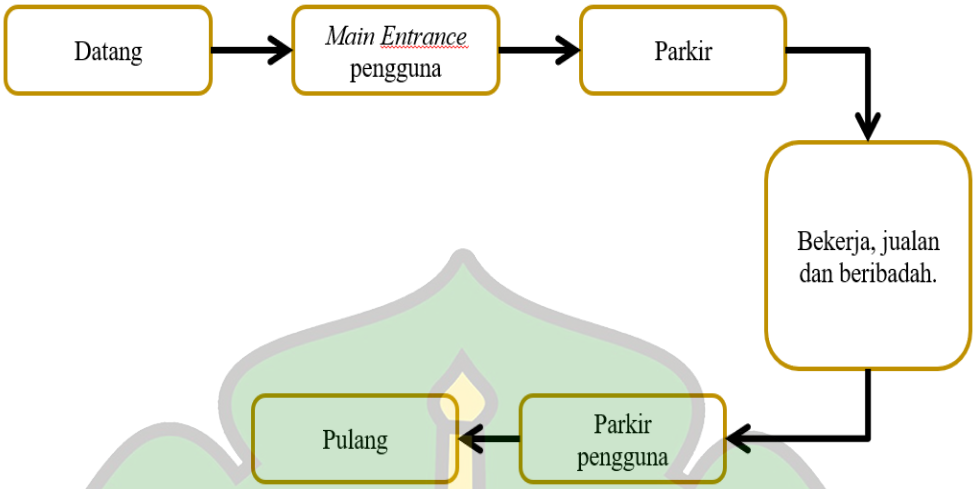
Berikut adalah pelaku kegiatan beserta pola kegiatannya pada Banda Aceh *Recreation Park* di Deah Baro, Kec. Meuraxa, Kota Banda Aceh:

1. Pola Kegiatan Pengunjung:



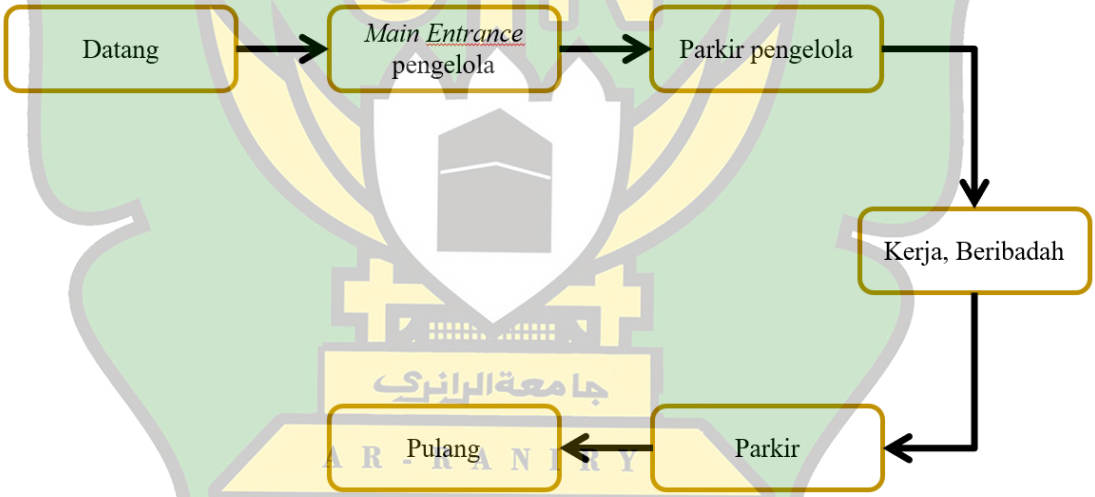
Bagan 4.1 Pola kegiatan pengunjung pada Banda Aceh *Recreation Park*
Sumber: Analisa Penulis,2022

2. Pola Kegiatan Pengguna:



Bagan 4.2 Pola kegiatan pengguna pada Banda Aceh *Recreation Park*
Sumber: Analisa Penulis,2022

3. Pola Kegiatan Pengelola :



Bagan 4.3 Pola kegiatan pengguna pada Banda Aceh *Recreation Park*
Sumber: Analisa Penulis,2022

Berikut adalah pengelompokkan ruang berdasarkan jenis kegiatan pada Banda Aceh *Recreation Park* di Deah Baro, Kec. Meuraxa, Kota Banda Aceh:

Tabel 4.2 Penentuan Ruang

Zona	**Kegiatan**	**Kebutuhan Ruang**
Penerima	Parkir	Tempat parkir - Parkir bus - Parkir mobil - Parkir sepeda motor - Parkir sepeda
	servis	Post Satpam
Wisata Rekreatif	Kegiatan bermain anak - Bermain dengan alam - Tempat mancing	- *Playground* - *Picknik Area*
	Kegiatan bermain segala usia (berkumpul bersama teman, keluarga di alam terbuka menyaksikan alam terbuka)	- *Plaza* - *Picknik Area* - *Open Stage/Amphitheatre* \
	Wisata air - Mengelilingi site - Memancing - Menikmati pemandangan	- Dermaga, Perahu - *Deck-deck* - Dermaga, J*et Sky* dan kano
	Wisata Kuliner - Menyediakan berbagai makanan - Makanan dan minuman	- Retail Kuliner - *Floating Restaurant*

Servis	Ibadah BAB/BAK Pengamanan Kebersihan Perawatan Area Rekreasi Mekanikal Eletrikal	- Mushalla - Toilet - Post Satpam - *Cleaning Service* - Rauang *maintenance* - Ruang mekanikal eletrikal
Administrasi	- Mengelola Banda Aceh *Recreation Park* - Mengurus bagian keuangan - Mengurus bagian operasional - Mengurus bagian administrasi - Mengurus kegiatan personalia - Kegiatan sekretaris	- Ruang Ketua - Ruang bagian keuangan - Ruang bagian operasional - Ruang bagian administrasi - Ruang bagian personalia - Ruang sekretaris

Tabel 4.2 Penentuan Ruang
Sumber: Analisa Penulis,2022

Tabel 4.2 Pengelompokkan Program Kegiatan Berdasarkan Usia Pengguna Menurut Soeryobroto Soemardi, UGM, 1969:

No	Usia Pengguna	Karakteristik Kegiatan
1	Usia anak-anak (5-12 tahun)	Tingkat frekuensi bermain tinggi, sifat serba ingin tahu, informal, frekuensi bergerak bebas banyak, fasilitas bermain yang diminati *playground*

2	Usia Remaja (10-24 tahun)	Berfikir rasional, romantis, informal, fasilitas yang dimintai motor *boat*, *waterplay*, *gazebo*, olahraga, kuliner, menikmati pemandangan, dan lain-lain.
3	Usia Dewasa (25-54 tahun)	Menikmati pemandangan alam, frekuensi gerak kurang, kuliner. Fasilitas yang dimintai: restoran/ tempat makan, gazebo, dan lain-lain.
4	Usia orang tua(>55tahun)	Cenderung menyukai hal-hal yang tidak mengeluarkan banyak tenaga. Fasilitas yang diminati, rumah makan, gazebo, dan lain-lain.

Tabel 4.3 Pengelompokkan Program Kegiatan Berdasarkan Usia Pengguna
Sumber: Amelia,2010

Table 4.3 Pengelompokkan Program Ruang Kegiatan Berdasarkan Asal Pengguna:

No	Asal Pengguna	Karakteristik Kegiatan
1	Penduduk Ulee Lheue dan Sekitarnya.	Berinteraksi dengan sesama, menikmati pemandangan alam, berdagang, rekreasi.
2	wisatawan	Rasa ingin tahu tentang Ulee Lheue mulai dari karakteristik kawasan, peninggalan-peninggalan sejarah, kuliner khas, souvenir, menikmati alam dan pemandangan kawasan Ulee Lheue, rekreasi, berinteraksi dengan pengunjung dan penduduk setempat.

Tabel 4.4 Pengelompokan Program Ruang Kegiatan Berdasarkan Asal Pengguna
Sumber: Analisa Penulis,2022

4.3 Besaran Ruang

Besaran ruang dibuat dengan tujuan untuk menentukan standar ruangan berdasarkan kapasitas orang, perabotan, maupun aktivitas perancangan. Standar

besaran ruang yang digunakan dalam perancangan Banda Aceh *Recreation Park* di Deah Baro, Kec. Meuraxa, Kota Banda Aceh ini berdasarkan standar yang berlaku.

Menghitung besaran ruang yang perlu di perhatikan tentang sirkulasi, berdasarkan tingkat kenyamanan:

Persentase	Keterangan
5-10%	Standar Minimum
20%	Kebutuhan Keluasan Sirkulasi
30%	Kebutuhan Kenyamanan Psikologis
40%	Tuntutan Kenyamanan Psikologis
50%	Tuntutan Spesifik Kegiatan
60-100%	Ketertarikan Dengan Banyak Kegiatan

Tabel 4. 5 Persentase Sirkulasi
Sumber: Time Saver Standart For Building Type, 2nd Edition, 2020

No.	Kebutuhan Ruang	Standar	Kapasitas	Sirkulasi	Perhitungan	Sumber	Luas Total
PENGUNJUNG							
1.	Tempat Duduk	0.8 m² / orang	250	30%	250 x 0.8 m² = 200 m² Luas = Ruang + Sirkulasi = 200 + (200 x 30%) = 260 m²	PERMENPORA	260 m²
2.	Tempat Duduk Difabel	2 m² / orang	25	30%	25 x 2 m² = 50 m² Luas = Ruang + Sirkulasi = 50 + (50 x 30%) = 65 m²	PERMENPORA	65 m²
3.	Selasar	0.3 m² / orang	100	30%	100 x 0.3 m² = 30 m² Luas = Ruang + Sirkulasi = 30 + (30 x 30%) = 39 m²	PERMENPORA	39 m²

4.	Toilet Difabel	2.5 m² / unit	2	50%	2 x 2.5 m² = 5 m² Luas = Toilet + Sirkulasi = 5 + (5 x 50%) = 7.5 m²	ATI	7.5 m²
5.	Toilet	2 m² / unit	8	30%	8 x 2 m² = 16 m² Luas = Toilet + Sirkulasi = 16 + (16 x 30%) = 16 + 5 = 21 m²	DA	21 m²
6.	*Washtafer*	0.4 m² / uni	8	30%	8 x 0.4 m² = 3.2 m² luas = Washtafel + Sirkulasi = 3.2 + (3.2 x 30 %) = 4.16 m²	DA	4.16 m²
7.	Area Dagang	9 m² / Stand	20	30%	20 x 9 m² = 180 m² Luas = Ruang + Sirkulasi = 180 + (180 x 30%) = 234 m²	AP	234 m²
						Jumlah	630.66 m²
PELAYANAN							
1.	Ruang Keamanan	6 m²/unit	2	30%	2 x 6 m² = 12 m² Luas = Ruang + Sirkulasi = 12 + (12 x 30%) = 17 m²	DA	17 m²
2.	Toilet	2 m²/unit	2	30%	2 x 2 m² = 4 m² Luas = Ruang + Sirkulasi = 4 + (4 x 30%) = 5.2 m²	DA	5.2 m²
						Jumlah	22.2 m²

AREA REKREASI							
1.	Gazebo	20 m²/unit	1	30%	1 x 20 = 20 m² Luas = Ruang + Sirkulasi = 4 + (4 + 300) = 6.5 m²	AP	6.5 m²
						Jumlah	6.5 m²
AREA PARKIR							
1.	Parkir Tamu VIP	12.5 m² / mobil	10	30%	10 x 12.5 = 125 m² Luas = luas + Sirkulasi = 125 + (125 x 30%) = 162,5 m²	SRP	162,5 m²
2.	Parkir Mobil	11.5 m² / mobil	60	30%	60 x 11.5 = 690 m² Luas = Parkir + Sirkulasi = 690 + (690 x 30%) = 897 m²	SRP	897 m²
3.	Parkir Motor	1.5 m² / motor	100	30%	100 x 1.5 = 150m² Luas = Parkir + Sirkulasi = 150 + (150 x 30%) = 195 m²	SRP	195 m²
4.	Parkir Bus	42.5 m² / bus	5	30%	5 x 42.5 = 213 m²	SRP	277 m²
						Jumlah	1.755,5 m²
PENGELOLA							
1.	Ruang Kepala Pengelola	1.2 m² /org	1 orang	30%	1 x 1.2 = 1.2m² Luas = Parkir + Sirkulasi = 1.2 + (1.2x 30%) = 1,6 m²	DA	1,6 m²
2.	Ruang Sekretaris	1.2 m² /org	1 orang	30%	1 x 1.2 = 1.2m² Luas	DA	1,6 m²

AR-RANIRY

					= Parkir + Sirkulasi = 1.2 + (1.2x 30%) = 1,6 m²		
3.	Ruang Manager Administrasi & Keuangan	1.2 m² /org	2 orang	30%	2 x 1.2 = 2.4m² Luas = Parkir + Sirkulasi = 2.4 + (2.4x 30%) = 3.12 m²	DA	3.12 m²
4.	Ruang Staff Administrasi	1.2 m² /org	1 orang	30%	1 x 1.2 = 1.2m² Luas = Parkir + Sirkulasi = 1.2 + (1.2x 30%) = 1,6 m²	DA	1,6 m²
5.	Ruang Manajer Keamanan & Perawatan	1.2 m² /org	4 orang	30%	3 x 1.2 = 3.6m² Luas = Parkir + Sirkulasi = 3.6+ (3.6 x 30%) = 4.7 m²	DA	4.7 m²
6.	Ruang Rapat	1.2 m² /org	20 orang	30%	20 x 1.2 = 24m² Luas = Parkir + Sirkulasi = 24 + (24 x 30%) = 31.2 m²	DA	31.2 m²
7.	Ruang Arsip		1 orang		9 m	AP	9 m
8.	Ruang Manager Pengelola Taman	1.2 m² /org	1 orang	30%	1 x 1.2 = 1.2m² Luas = Parkir + Sirkulasi = 1.2 + (1.2x 30%) = 1,6 m²	DA	1,6 m²
9.	Ruang Istirahat	1.2 m² /org	20 orang	30%	5 x 1.2 = 18m² Luas = Parkir + Sirkulasi = 18+ (18 x 30%) = 23.4 m²	DA	23.4 m²
10.	Gudang	3.5 m²	3.5 m²	30%	3 x 3.5 = 10.5m² Luas = Parkir + Sirkulasi	DA	13.65 m²

					= 10.5+ (10.5 x 30%) = 13.65 m²		
11.	Toilet Umum	40 m²	-	-	40 m²	AP	40 m²
						Jumlah	131.47 m²
						Total Keseluruhan	2.546.33 m²

Tabel 4.6 Kebutuhan Ruang
Sumber: Analisa Pribadi

BAB V
KONSEP PERANCANGAN

5.1 Konsep Dasar

Menurut Stein (2017), arsitektur merupakan seni dalam menegakkan bangunan, di mana di dalam seni tersebut terdapat segi perencanaan, konstruksi, dan solusi dekorasinya. Selain itu, sifat atau format bangunan, proses membangun, bangunan dan kelompok lainnya adalah segi-segi lain yang juga ada di dalam arsitektur. (Ilmuseni,2017). Pada Perancangan area wisata Banda Aceh *Recreation Park* di Deah Baro, Kec. Meuraxa, Kota Banda Aceh menggunakan Tema Atraktif dengan didasari arsitektur Tematik. Pendekatan Arsitektur tematik dipilih dalam gaya bangunan serta fungsi bangunan berupa taman rekreasi. Dalam penerapan tema Taman Tematik yang akan menjadikan daya tarik sendiri bagi pengunjung khususnya bagi anak-anak. Hal ini juga dapat menjadi suasana baru dalam berwisata dan edukasi yang *fun*, mengaplikasikan arsitektur tematik diharapkan dapat memajukan sektor wisata yang ada di kota Banda Aceh dengan bentuk baru yang inovatif serta dapat menjadi sebua ikon kota. kebutuhan masyarakat pada kawasan ini akan terpenuhi baik deri segi pemanfaatan lahan sebagai *public space* maupun kegiatan rutinitas masyarakat yang sering dilakukan pada area ini.

5.1.1 Bentuk Bangunan

1. Konsep perancangan akan beradaptasi dengan bentuk lingkungan sekitar dengan material yang memiliki kesatuan dengan bangunan maupun lingkungan sekitar.
2. Direncanakan dengan bentuk yang penuh warna agar menimbulkan kesan ceria sesuai sama tema perancangan.
3. Penerapan ornamen dan pola sebagai pendukung rancangan agar lebih indah.

5.2 Rencana Tapak

Konsep rencana tapak terdiri dari konsep pemetaan, konsep tata letak, dan orientasi bangunan, konsep pencapaian, konsep sirkulasi, gubahan massa dan penataan ruang terbuka hijau.

5.2.1 Konsep Pemintakan

Pemintakan adalah pengelompokkan zona-zona kegiatan dan sifat ruangan sehingga kegiatan berlangsung dalam tapak berjalan dengan optimal dan teratur.

Gambar 5. 1 Zonasi Area Tapak
Sumber: Analisa Pribadi, 2022

5.2.2 Tata Letak

Konsep tata letak pada area lanskap merupakan hasil analisa makro yang kemudian menghasilkan kebutuhan orientasi bentuk lanskap. Menentukan tata letak massa bangunan disesuaikan dengan garis sepadan sungai dan sepadan bangunan.

Dasar pertimbangan:

1. Efektivitas dan efesiensi lahan utama
2. Menyesuaikan dengan bentuk view, lahan dan orientasi.
3. Memberikan dampak positif terhadap lahan

Gambar 5. 2 Orientasi Lanskap
Sumber: Analisa Pribadi, 2022

Adapun yang menjadi dasar konsep tata lanskap adalah sebagai berikut:

1. Terdapat dua orientasi yang akan di maksimalkan dalam mengarah ke jalan utama dan langsung menghadap ke bantaran laut
2. pemanfaatan area tengah tapak menjadi RTH

5.2.3 Konsep Pencapaian

Konsep sirkulasi tapak di buat dengan pola yang mudah dicapai serta membuat pedestrian untuk pejalan kaki dan bersepeda.

Gambar 5. 3 Konsep Akses dan Sirkulasi
Sumber: Analisa Pribadi, 2022

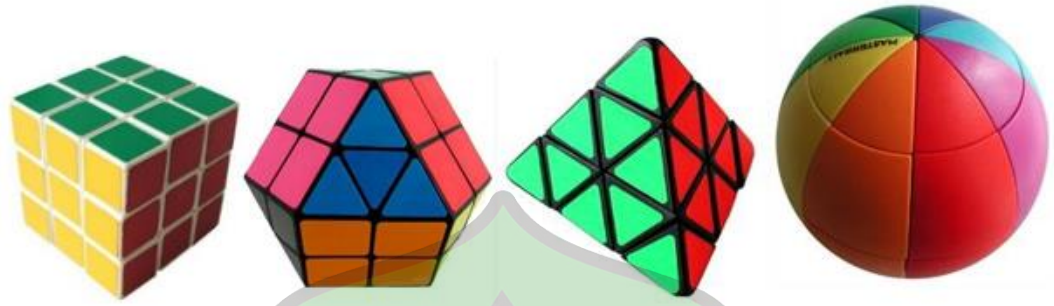
Dasar pertimbangan konsep akses dan sirkulasi sebagai berikut:

1. Akses masuk berada pada titik yang mudah dicapai pengunjung.
2. Akses keluar masuk area lanskap langsung mengarah ke area parkir.

5.2.4 Konsep Bangunan

Konsep awal perancangan Banda Aceh *Recreation Park* Perwujudan di ambil dari berbagai macam bentuk pola dasar geometris rubik yang nantinya akan dikombinasi. Strategi adopsi juga digunakan sebagai strategi untuk mengadopsi atau mengambil bentuk rubik tersebut, agar menyerupai bentuk-bentuk rubik. Perwujudan dari arsitektur tematik ini dituangkan dalam bentuk Banda Aceh *Recreation Park* ini adalah bentuk geometris permainan rubik, yaitu persegi, segitiga, lingkaran, dan segi enam. Keempat bentuk ini nanti akan di komparasi dan di bentuk sesuai dengan kebutuhan. Dengan menggunakan strategi adopsi arsitektur tematik pada konsep desain tersebut dapat membuat Banda Aceh *Recreation Park* yang menyenangkan untuk anak-anak, selain itu bentuk yang di dapatkan pada penerapan bangunan ini dapat dengan mudah dikenal bagi para pengunjung dan

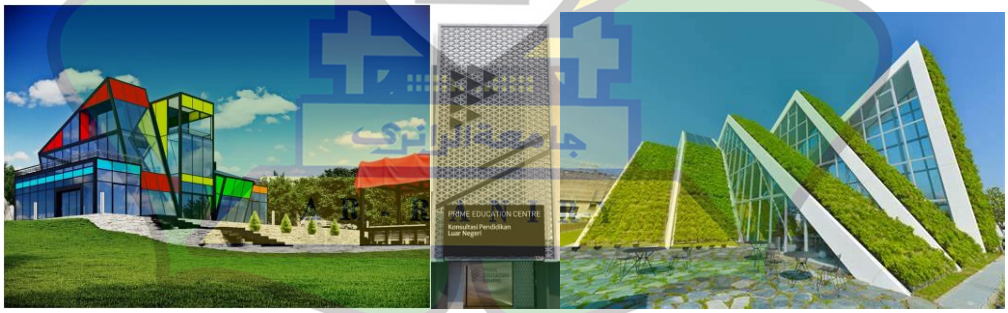
menjadi daya tarik tersendiri karena adanya bentuk-bentuk baru yang inovatif. Berikut adalah konsep bentuk gubahan massa:



Gambar 5. 4 Konsep Bentuk Awal
Sumber: Analisa Pribadi, 2022

5.2.5 Atap dan Fasad Bangunan

Perancangan green roof dikenal juga sebagai eco-roof atau atap hijau. Struktur bangunan yang menerapkan konsep green roof dibuat secara khusus dan saling terintegrasi. Hal ini memungkinkan terwujudnya sistem drainase di seluruh permukaan atap untuk mengalirkan air dari tanaman. Perencanaan fasad bangunan pada perancangan Banda Aceh *Recreation Park* menerapkan fasad bangunan menggunakan elemen garis vertikal dan horizontal dengan penggunaan material Kaca, ACP dan bata Roster sebagai *sun Shading* untuk area terpapar sinar matahari.



Gambar 5. 5 Contoh Fasad dan atap
Sumber: Pinterest

5.2.6 Konsep Zonasi dan Tata Letak

Pada perencanaan ini konsep zonasi ditinjau dari tingkat gangguan eksternal terhadap tapak, maka zona kegiatan diletakkan berdasarkan karakter dari kegiatan pengguna. Dengan dasar pertimbangan:

1. Kegiatan pengguna di tapak
2. Kenyamanan dan kebutuhan pengguna dalam aktivitas.
3. Tingkatan gangguan yang berada di lokasi tapak.

Konsep zonasi untuk gedung pengelola yaitu :

1. Kawasan lanskap adalah zona publik yang dapat di akses oleh pengunjung maupun pengelola.
2. Bangunan pengelola merupakan zona semi publik karena terdapat ruang-ruang yang hanya dapat diakses oleh pengelola

5.2.7 Konsep Ruang Dalam

Untuk menciptakan kenyamanan pengguna di dalam gedung pengelola, perlu diperhatikan hal-hal yang dapat meningkatkan produktivitas pengguna dengan adanya penerapan konsep ruang dalam, di antaranya:

1. *Open Plan*

   Konsep *Open Plan* membuat hunian menjadi tampak luas dengan cara tidak menggunakan batas ruang seperti dinding dan pintu sebagai pemisah ruang dengan cara mengubah arah *furniture*, memanfaatkan rak atau perabot sebagai dinding partisi.

Gambar 5. 6 Ilustrasi Konsep Open Plan
Sumber: dekoruma.com

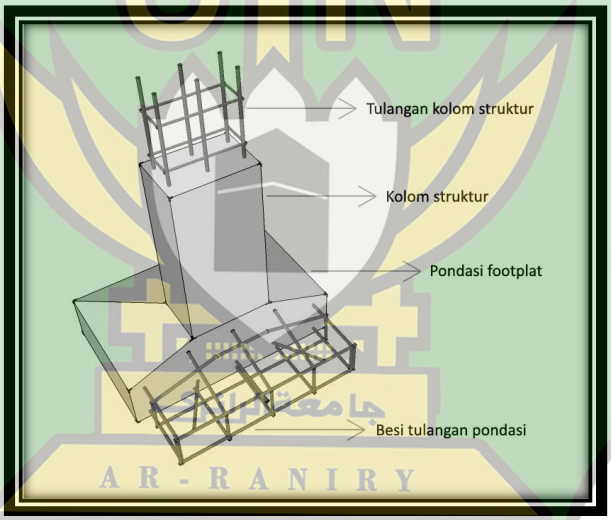
5.3 Konsep Struktur dan Utilitas Bangunan

5.3.1 Konsep Struktur Bangunan

Jenis struktur pada perencanaan bangunan pengelola yang berjumlah 2 lantai. Pada bangunan ini struktur yang digunakan adalah beton bertulang, atap rangka baja, dan struktur bawah pondasi tapak. Konsep struktur bangunan ini mengacu pada standar bangunan tahan gempa.

1. *Sub-struktur*

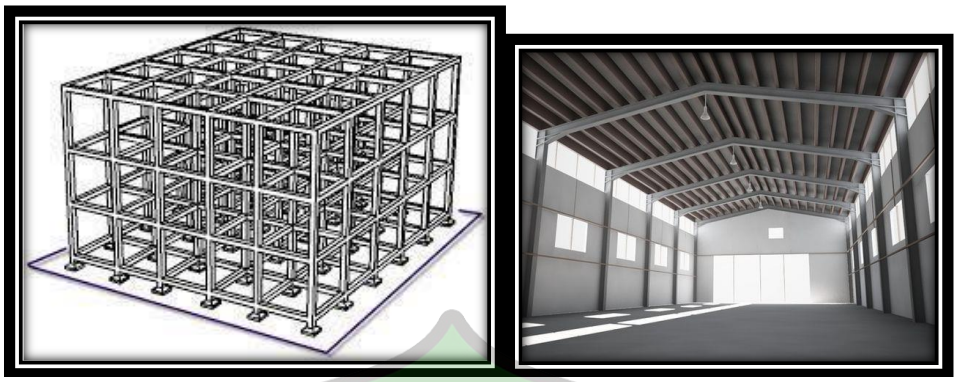
Bentuk pondasi footplat pada kedua tepinya menonjol ke luar dari bidang tembok karena kedua sisinya mungkin akan melentur disebabkan oleh tekanan tanah. Dasar pemikiran pondasi cakar ayam ini adalah memanfaatkan karakteristik tanah yang tidak dimanfaatkan oleh pondasi lain yaitu: pemanfaatan adanya tekanan tanah pasif.



Gambar 5. 7 Pondasi tapak
Sumber: Pinterest

2. *Rigit Frame Structure*

Sistem rangka kaku pada umunya berupa grid persegi teratur terdiri dari balok horizontal dan kolom vertikal yang dihubungkan di suatu bidang dengan menggunakan sambungan kaku (*rigid*). Prinsip rangka kaku akan ekonomis sampai 30 lantai untuk rangka baja, dan 20 lantai untuk rangka beton. Berikut

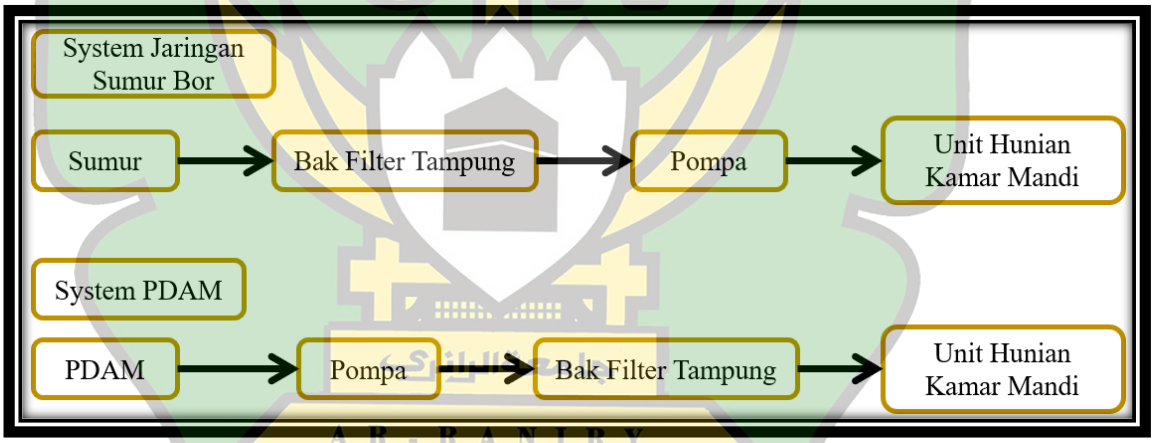


Gambar 5. 8 *Rigit Frame Structure*
Sumber: *Repository* UIN Malang

5.3.2 Konsep Utilitas Bangunan

1. System Penyediaan Air Bersih

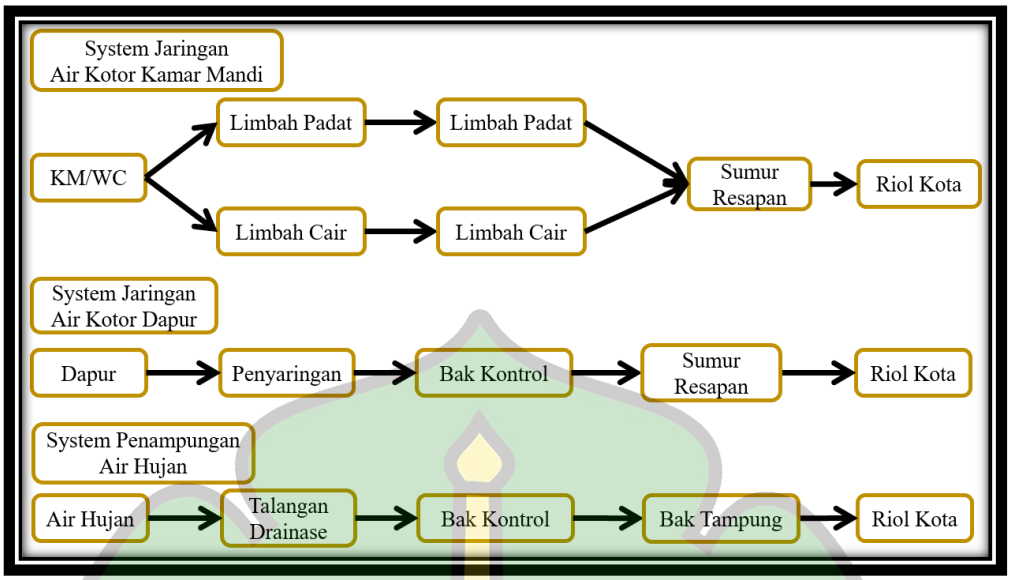
Penyediaan air bersih pada bangunan akan digunakan untuk mengatur sesuai dengan standar kualitas air bersih. Berikut adalah skema sumber air bersih:



Gambar 5. 9 System Penyediaan Air Bersih
Sumber: Analisa Pribadi, 2022

2. System Pembuangan Air Kotor

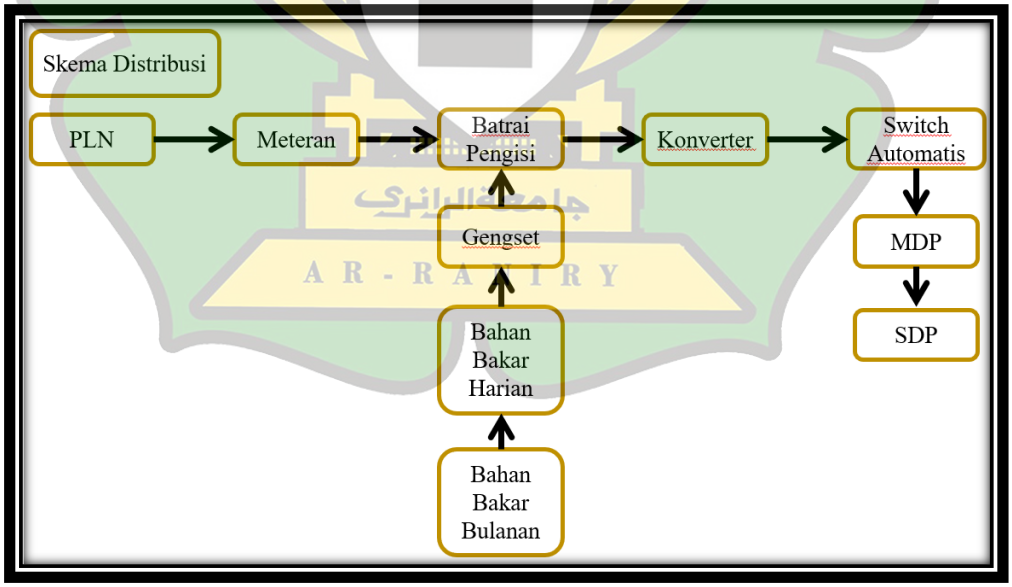
Sistem Pembuangan Air Buangan, merupakan sistem instalasi untuk mengalirkan air buangan yang berasal dari peralatan saniter maupun hasil buangan dapur. Air kotor yang akan dibuang dari bangunan hunian ini nantinya seperti air kotor dari KM/WC dan air hujan.



Gambar 5. 10 System Pembuangan Air Kotor
Sumber: Analisa Pribadi, 2022

3. System Instalasi Listrik

Sumber utama penyediaan listrik berasal dari PLN dan untuk cadangannya digunakan genset yang secara otomatis akan bekerja ketika aliran listrik terputus (padam).



Gambar 5. 11 System Instalasi Listrik
Sumber: Analisa Pribadi, 2022

4. System Keamanan Gedung

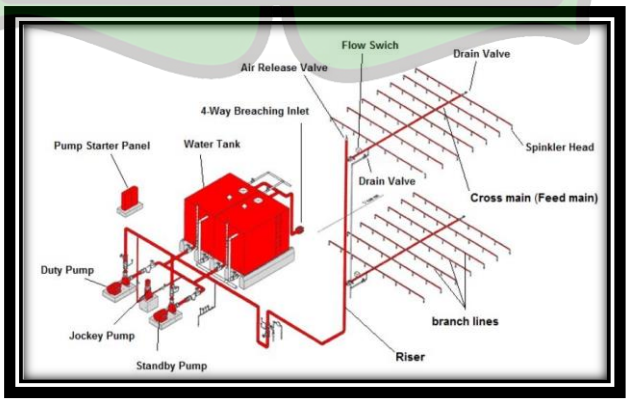
Pendeteksian bila terjadi kebakaran di dalam bangunan membunyikan alarm. Dan bila asap terdeteksi oleh sensor maka otomatis kran sprinkle pada plafond nyala, jalur evakuasi tersedia pada bangunan dengan radius maks 100 m di tiap sudutnya. Keselamatan pada bangunan meliputi:

a. *Hyrdant Box*

Gambar 5. 12 *Hydrant Box Outdoor and Indoor*
Sumber: Analisa Pribadi, 2022

Hydrant Box ini terbagi dua jenis yaitu berupa Indoor Hydrant atau Outdoor Hydrant. Pemasangan Hydrant Box ini disesuaikan dengan kebutuhan dan luas ukuran ruangan serta luas gedung. Untuk pemasangan Hydrant Box didalam ruangan pada bagian atasnya (menempel pada dinding) disertai pemasangan alarm bel.

b. Sprinkler



Gambar 5. 13 *Springkler*
Sumber: Analisa Pribadi, 2022

Fire sprinkler merupakan sistem yang digunakan untuk memadamkan kebakaran ketika terjadi kebakaran di sebuah bangunan. *Fire Sprinkler* akan menyala secara otomatis ketika ada api yang akan menyebabkan kebakaran.

5.4 Konsep Lanskap

Dalam perancangan area lanskap, maka hal penting yang harus diperhatikan ialah elemen lanskap dan unsur lanskap agar tercipta sebuah area terbuka yang nyaman dan memiliki nilai estetika yang mampu menarik minat pengunjung. Dalam perancangan ini. Untuk merancang sebuah taman agar dapat berfungsi secara maksimal dan estetis, perlu dilakukan pemilihan dan penataan secara detail terhadap elemen-elemennya. Ashihara (dalam Susanti, 2000) di dalam bukunya membagi elemen lanskap ke dalam tiga bagian yakni *Soft Material*, Hard Material, dan *Street Furniture.*

1. *Hard Material*

Hard Material merupakan perancangan area lanskap dengan menggunakan elemen keras yang memiliki sifat solid dan mampu menutupi suatu bidang. menggunakan material *Guidding Block* yang dilegkapi dengan *sign* untuk penyandang tunanetra dan lampu penerangan.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

Gambar 5. 14 *Guiding Block dan Paving Block*
Sumber: Pinterest, 2022

2. *Street Furniture*

a. *Lampu taman*

Lampu taman atau lampu hias adalah salah satu elemen penting di dalam menciptakan suasana taman yang indah. Kegunaan lampu hias atau lampu taman adalah sebagai penerang sekaligus dekorasi yang membuat masyarakat lebih tertarik untuk menghabiskan waktu malam di taman.

Gambar 5. 15 Lampu Taman
Sumber: Pinterest, 2022

b. Bangku Taman

Bangku taman akan diletakkan di beberapa titik, baik itu di samping pedestrian maupun di beberapa bagian taman. Penentuan orientasi posisi bangku duduk pada taman disesuaikan dengan kenyamanan.

Gambar 5. 16 Bangku Taman
Sumber: Pinterest, 2022

3. *Soft Material*

Penggunaan tanaman akan bermanfaat untuk pemisah pejalan kaki dan bagian lain. Untuk tanaman pengarah akan menggunakan beringin, dan palem.

Untuk menghadirkan area terbuka yang memberikan suasana sejuk. Material lantai mengunakan EPDM utnuk menyerap bnturan pada saat bermain

Gambar 5. 17 Tanaman Pada Taman Dan Lantai EPDM
Sumber: Pinterest, 2022

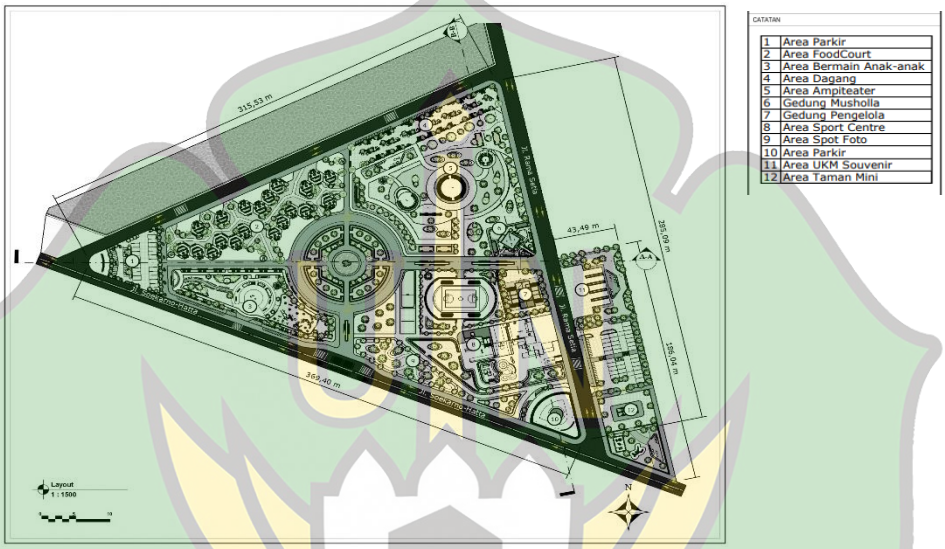
جامعة الرانري
AR-RANIRY

BAB VI

KONSEP PERANCANGAN

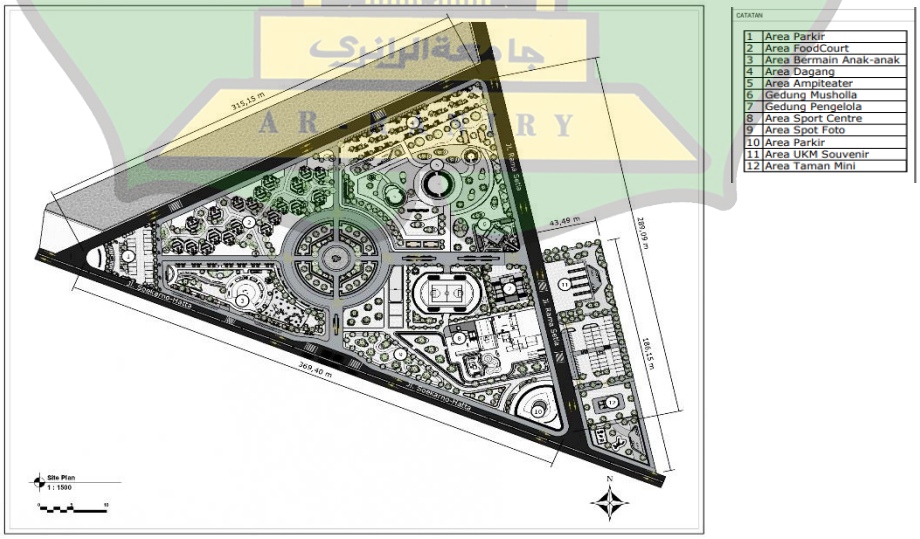
6.1 Gambar Arsitektural

6.1.1 Layout Plan



Gambar 6.1 *Layout Plan*
Sumber: Analisa Pribadi

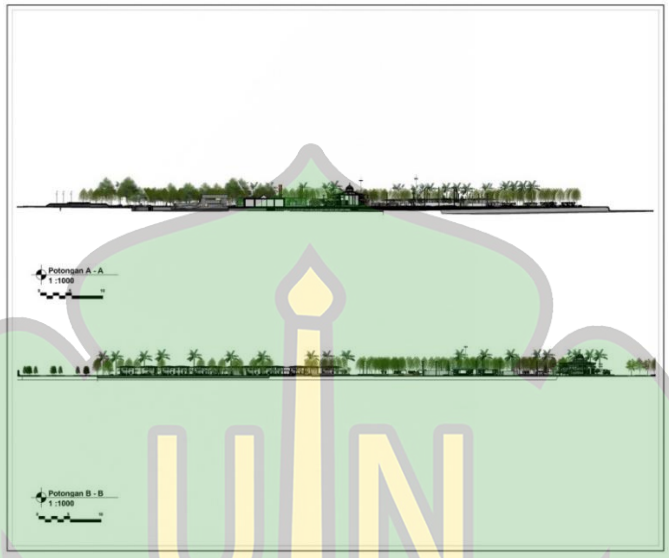
6.1.2 Site Plan



Gambar 6.2 *Site Plan*
Sumber: Analisa Pribadi

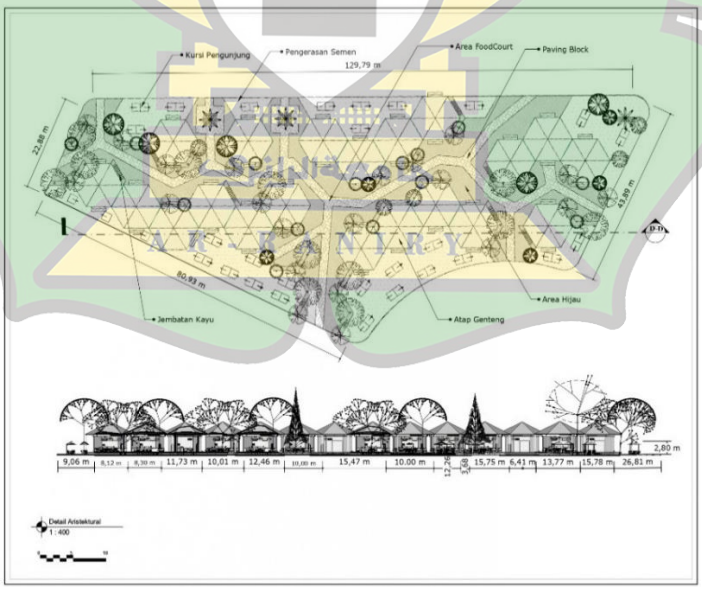
6.2 Gambar Struktural

6.2.1 Potongan Lansekap

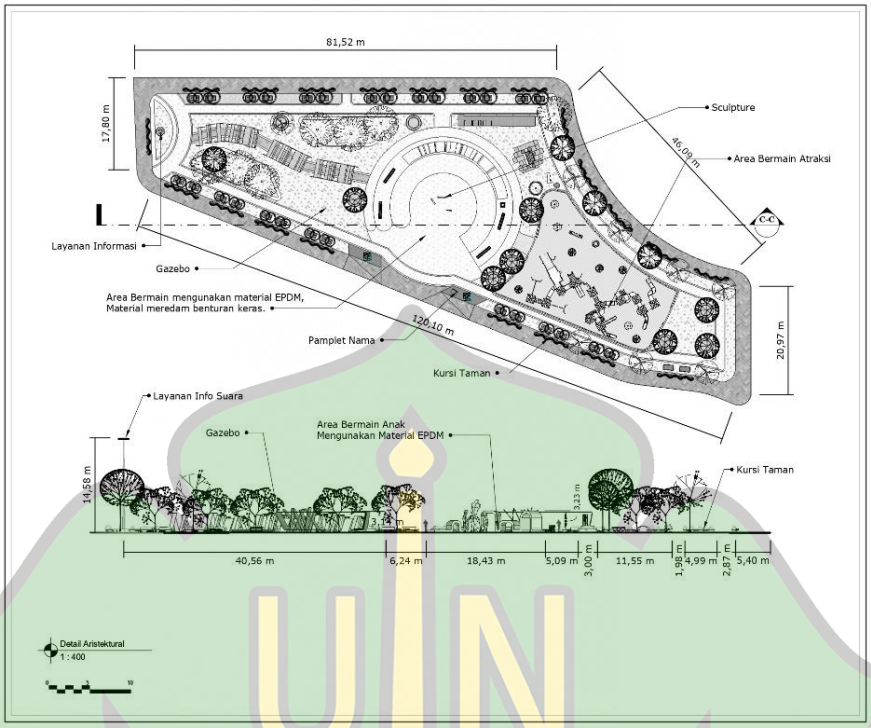


Gambar 6.3 Potongan Lansekap
Sumber: Analisa Pribadi

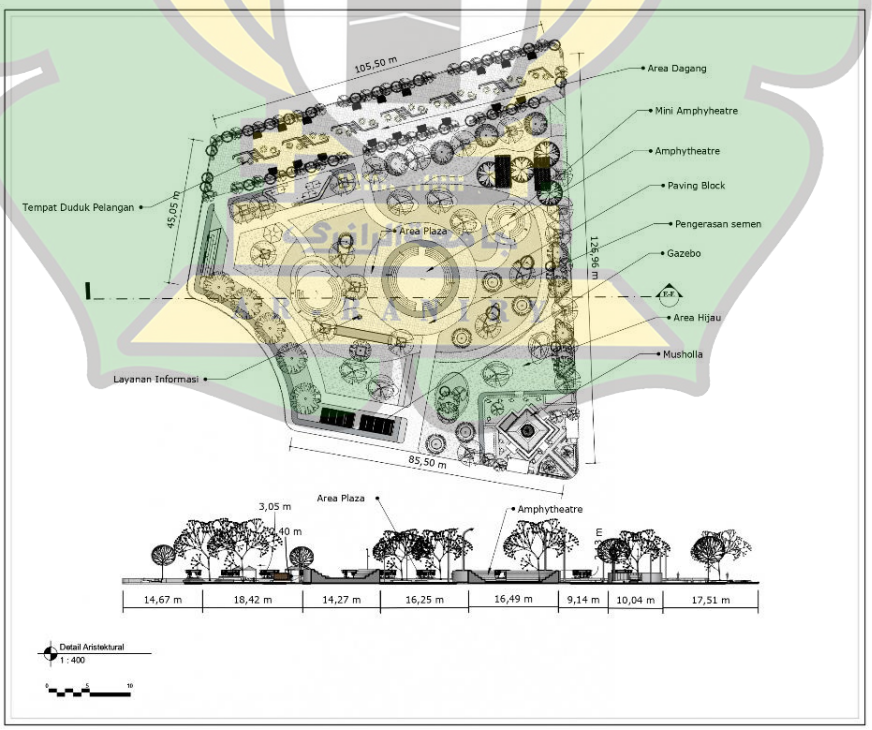
6.2.2 Detail Lansekap Arsitektural



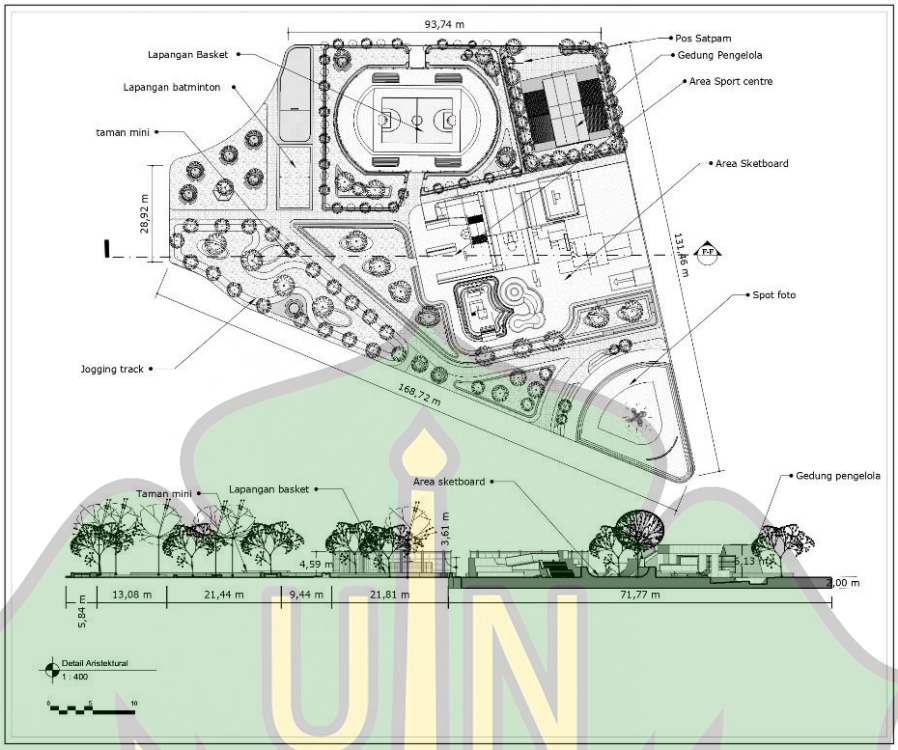
Gambar 6.4 Detail Area Retail
Sumber: Analisa Pribadi



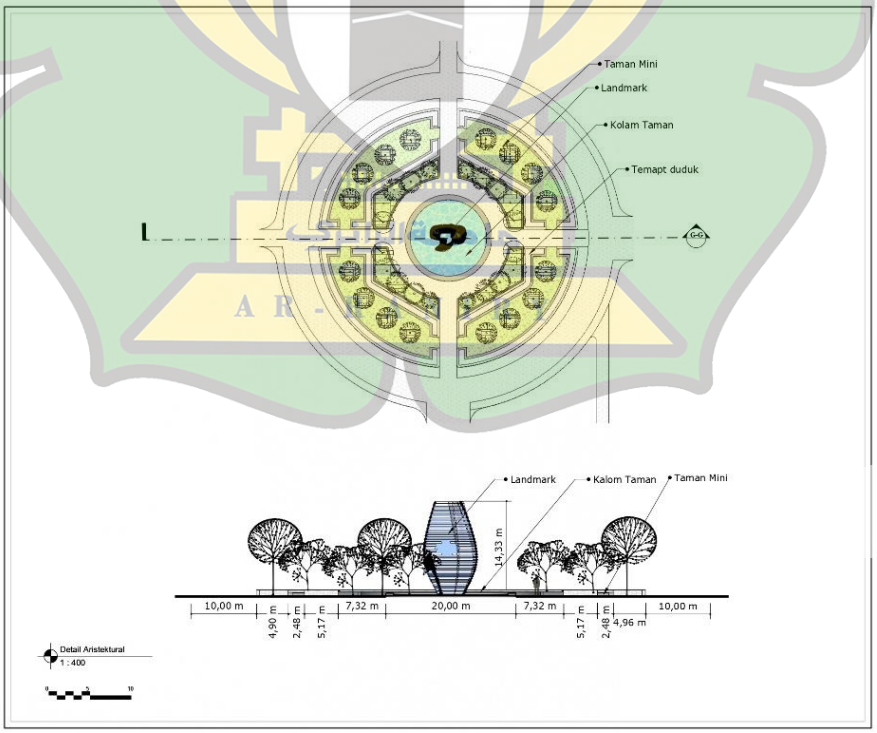
Gambar 6.5 Detail Area Taman Bermain Anak – anak
Sumber: Analisa Pribadi



Gambar 6.6 Detail Area Publik
Sumber: Analisa Pribadi



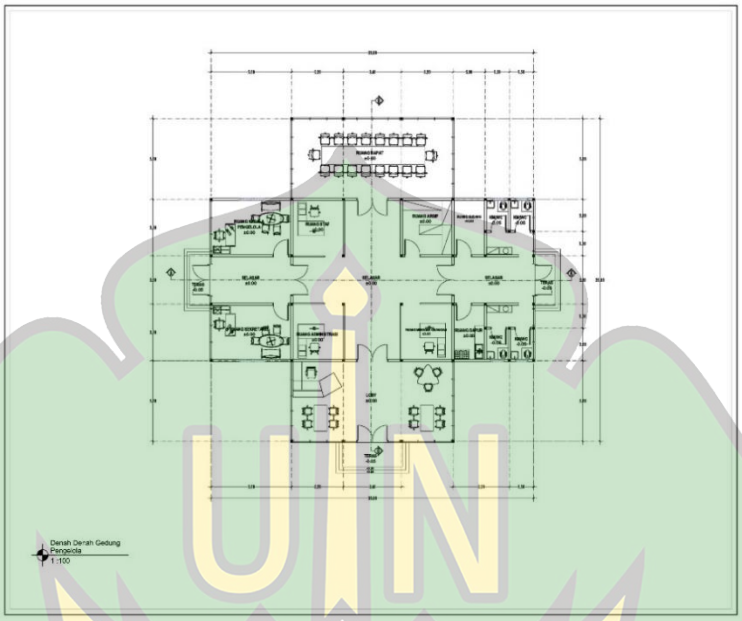
Gambar 6.7 Detail Area *Sport Centre*
Sumber: Analisa Pribadi



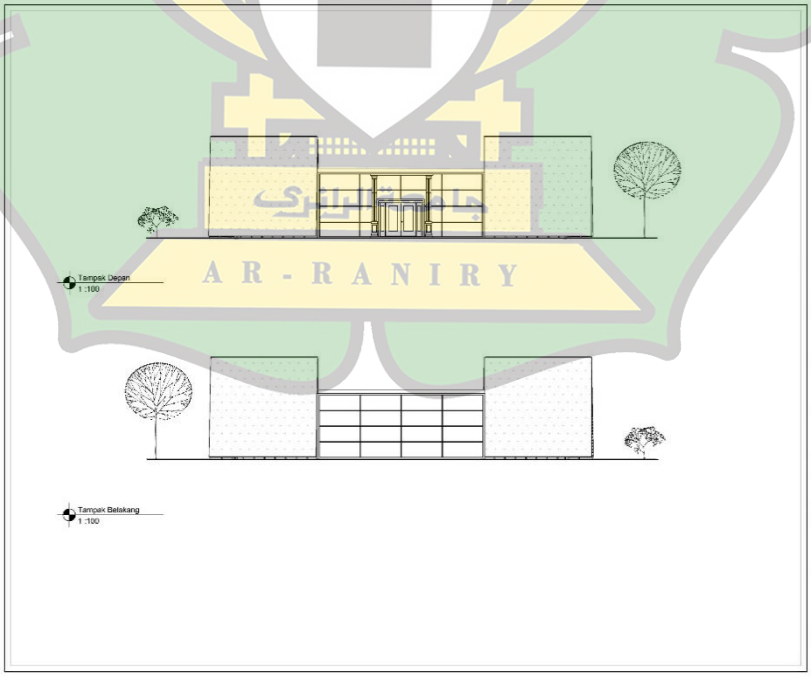
Gambar 6.8 Detail Area Vocal Poin
Sumber: Analisa Pribadi

6.3 Bangunan Penunjang

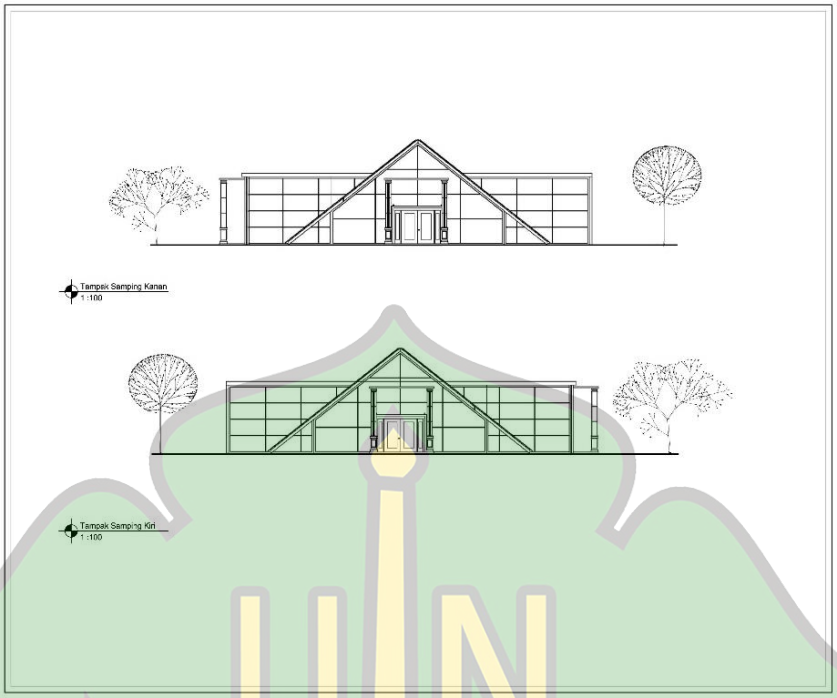
6.3.1 Gedung Pengelola



Gambar 6.9 Denah Gedung Pengelola
Sumber: Analisa Pribadi

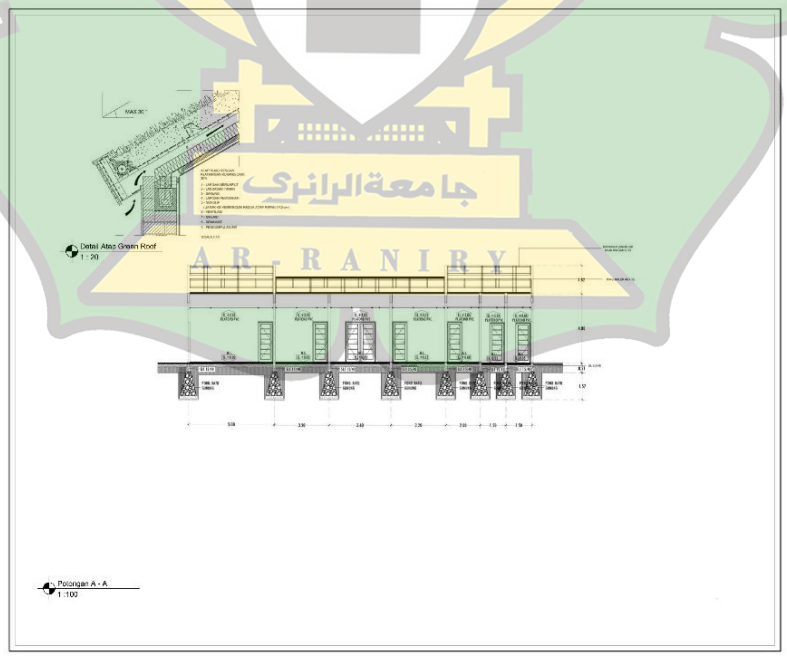


Gambar 6.10 Tampak Depan dan Belakang Gedung Pengelola
Sumber: Analisa Pribadi

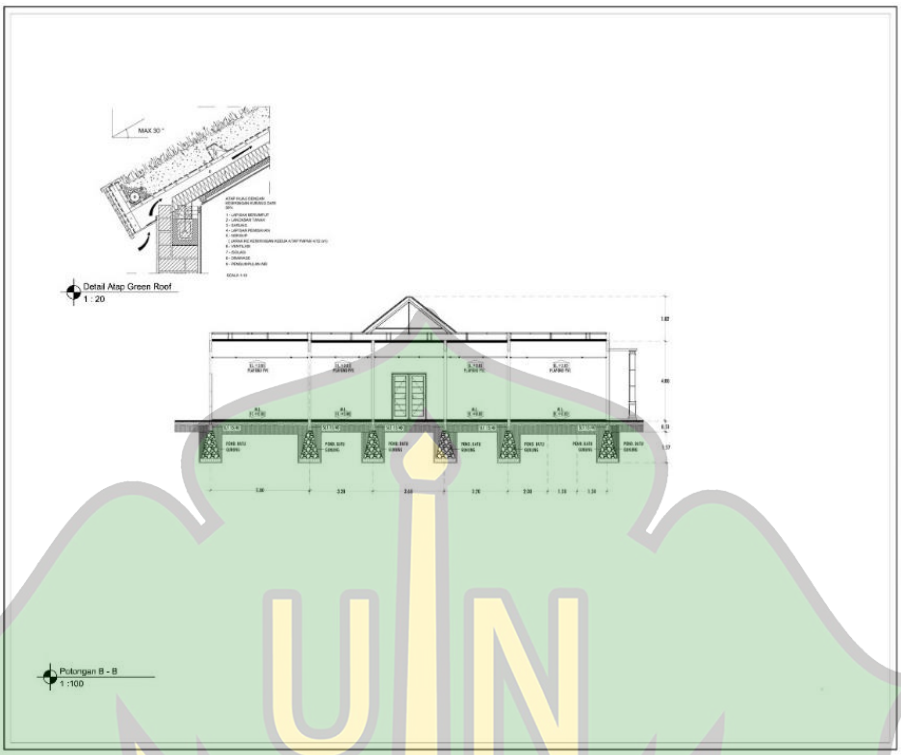


Gambar 6.11 Tampak Samping Kiri dan Kanan Gedung Pengelola
Sumber: Analisa Pribadi

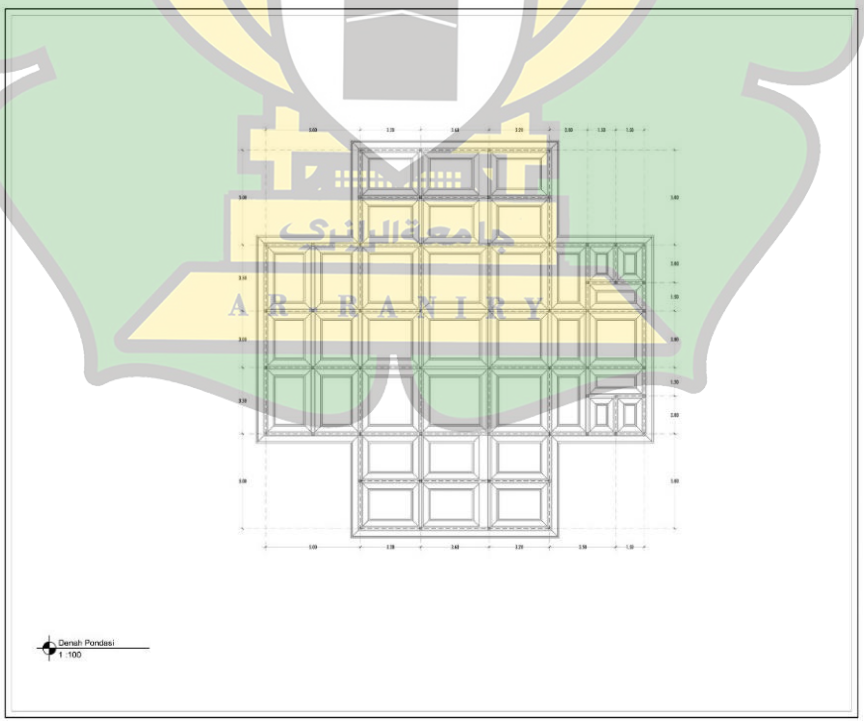
6.3.1 Detail Struktural Gedung



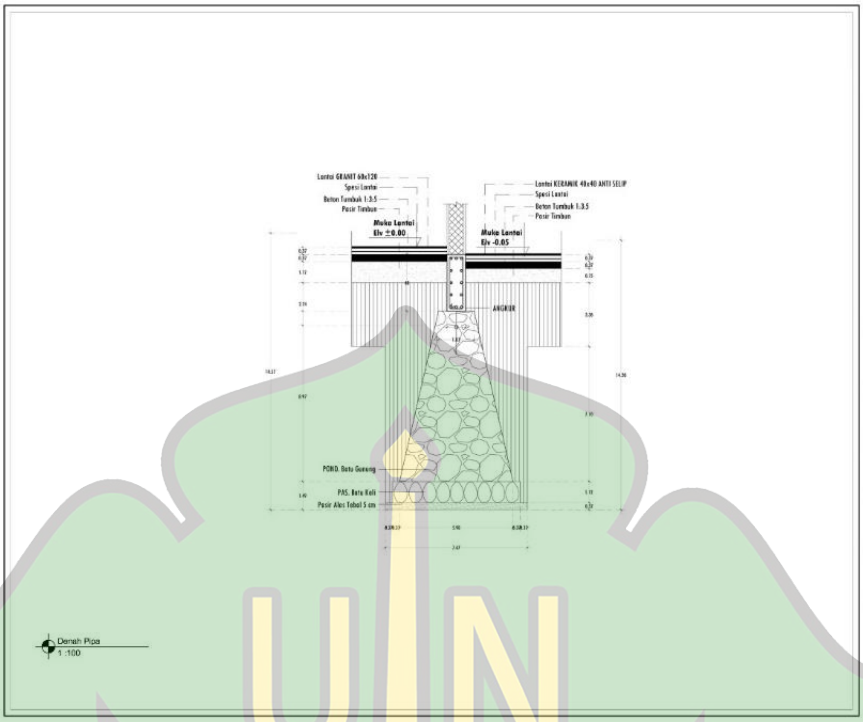
Gambar 6.12 Potongan A-A Gedung Pengelola
Sumber: Analisa Pribadi



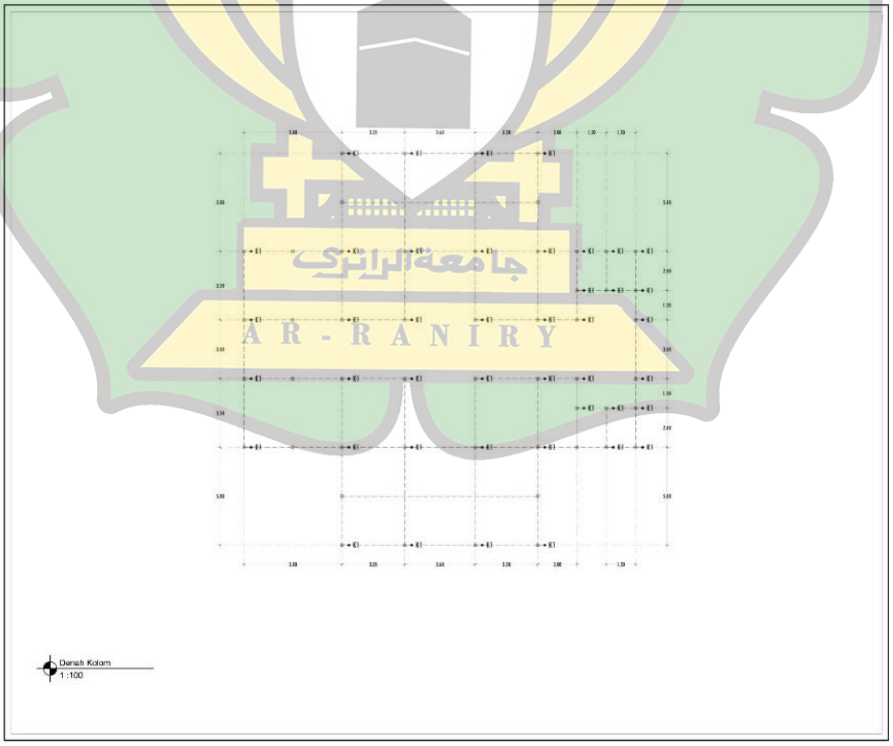
Gambar 6.13 Potongan B-B Gedung Pengelola
Sumber: Analisa Pribadi



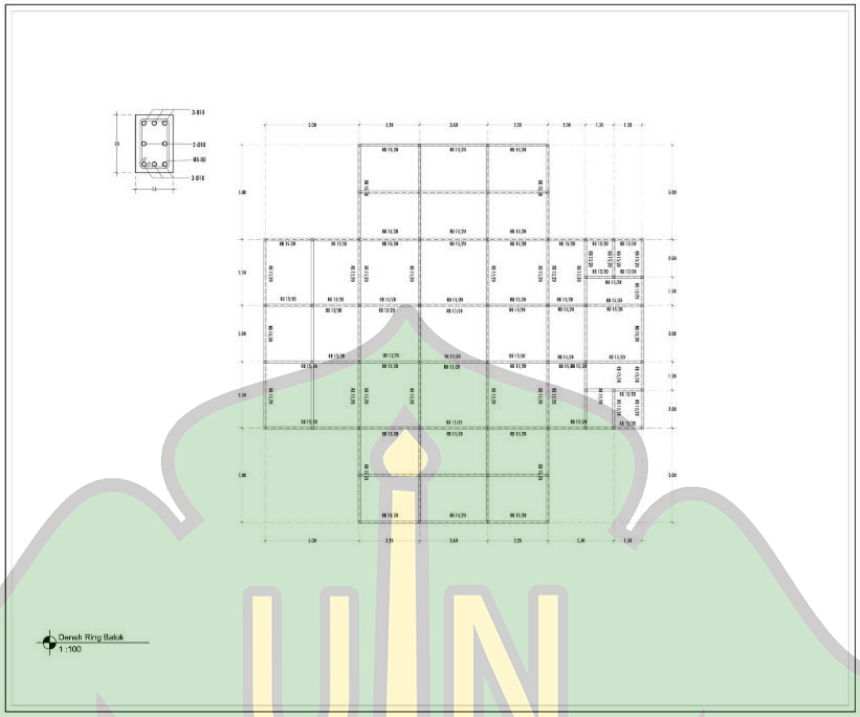
Gambar 6.14 Denah Pondasi
Sumber: Analisa Pribadi



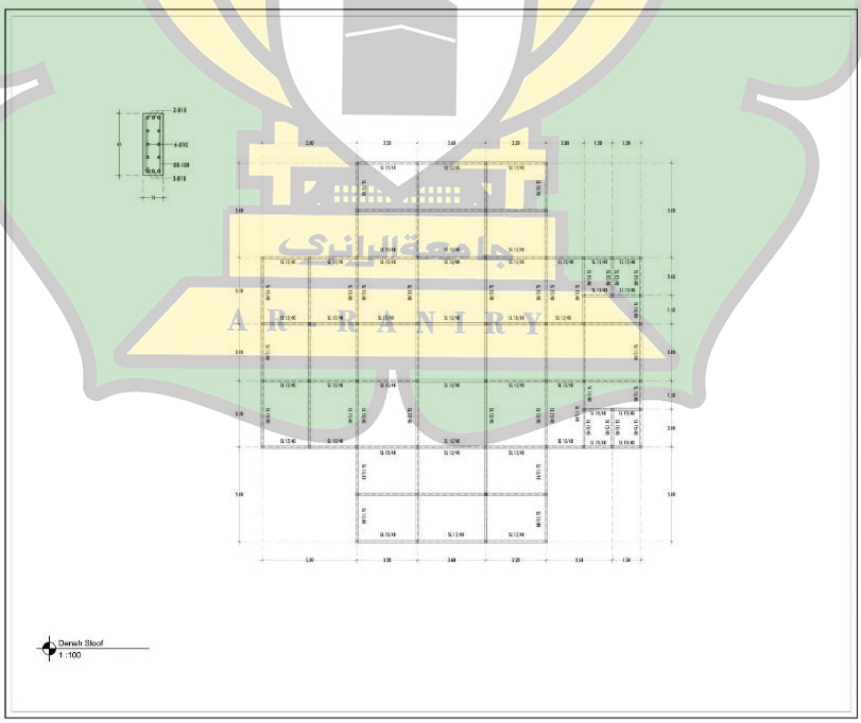
Gambar 6.15 Detail Pondasi
Sumber: Analisa Pribadi



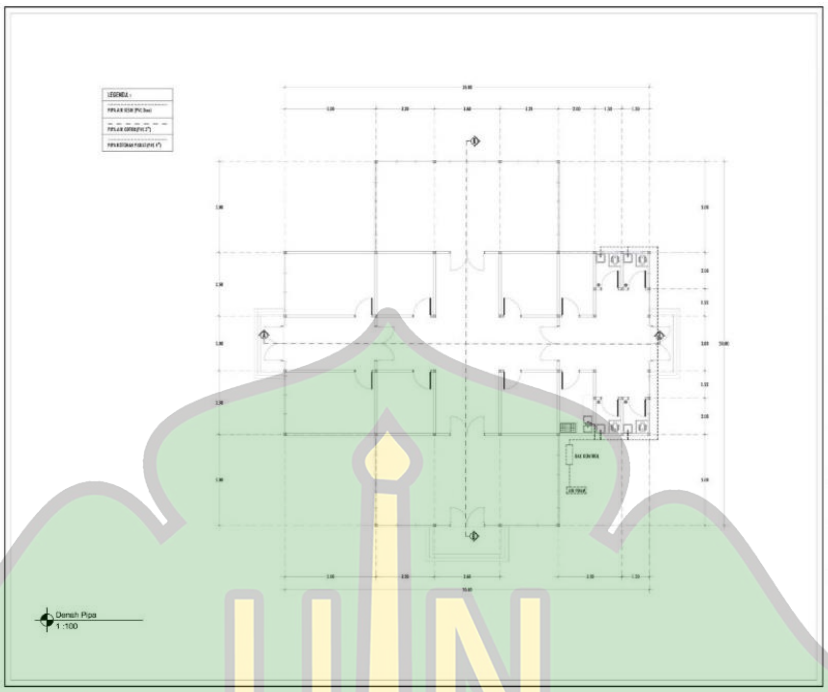
Gambar 6.16 Denah Kolom
Sumber: Analisa Pribadi



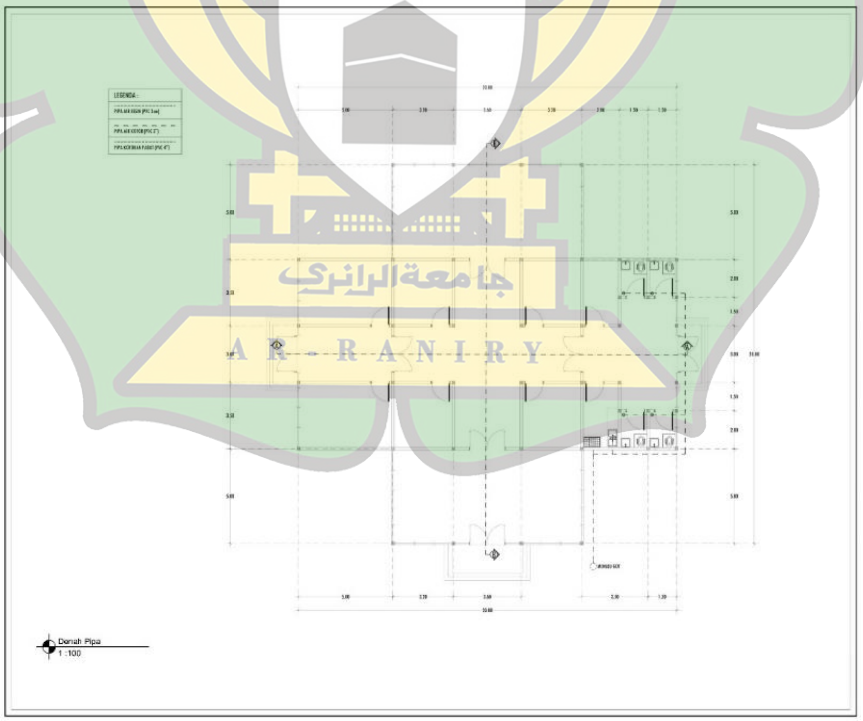
Gambar 6.17 Denah Ring balok
Sumber: Analisa Pribadi



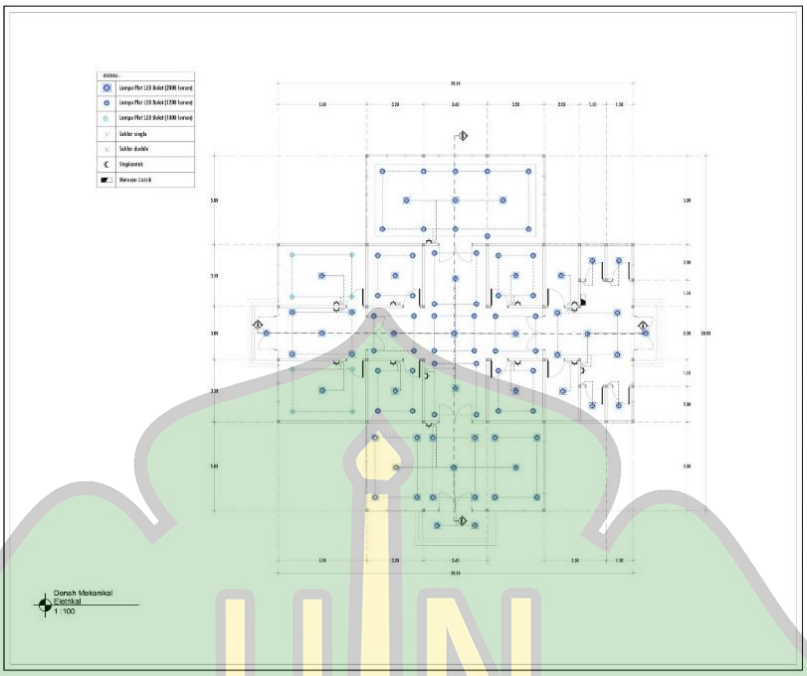
Gambar 6.18 Denah Slof
Sumber: Analisa Pribadi



Gambar 6.19 Instalasi Pipa Air Besih
Sumber: Analisa Pribadi

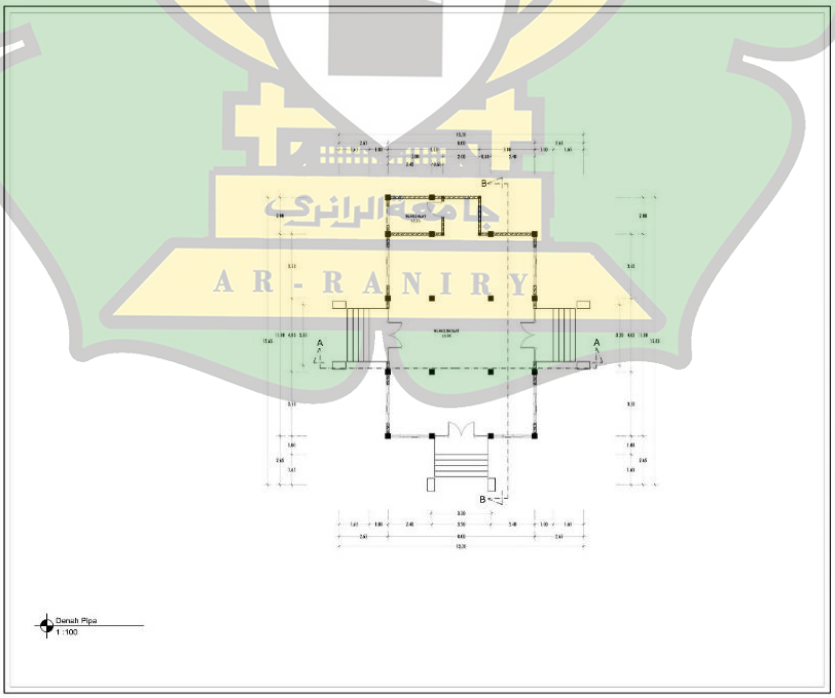


Gambar 6.20 Instalasi Pipa Air Kotor
Sumber: Analisa Pribadi

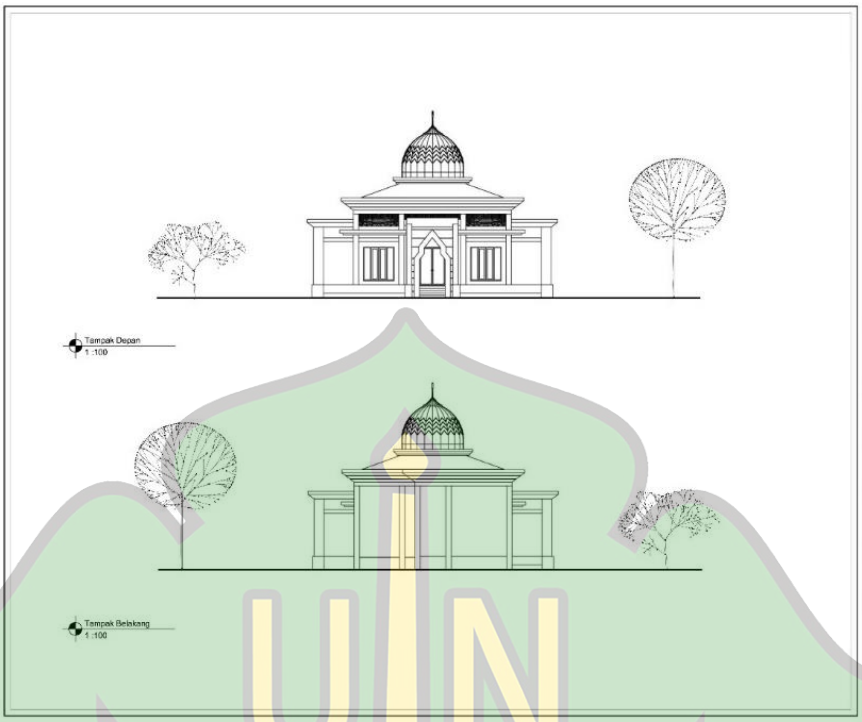


Gambar 6.21 Denah Instalasi Listrik
Sumber: Analisa Pribadi

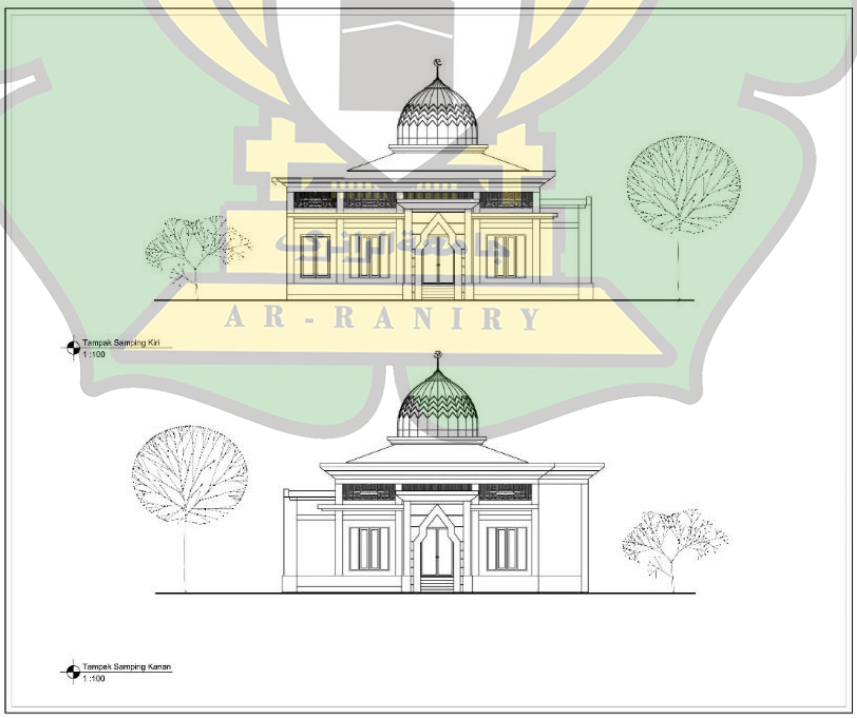
6.3.2 Gedung Musholla



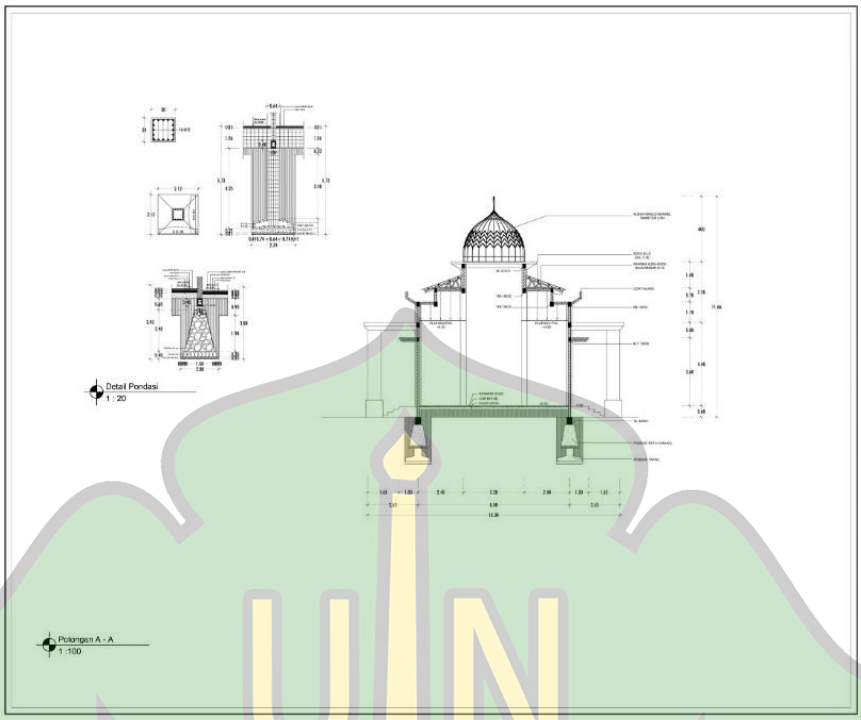
Gambar 6.22 Denah Musholla
Sumber: Analisa Pribadi



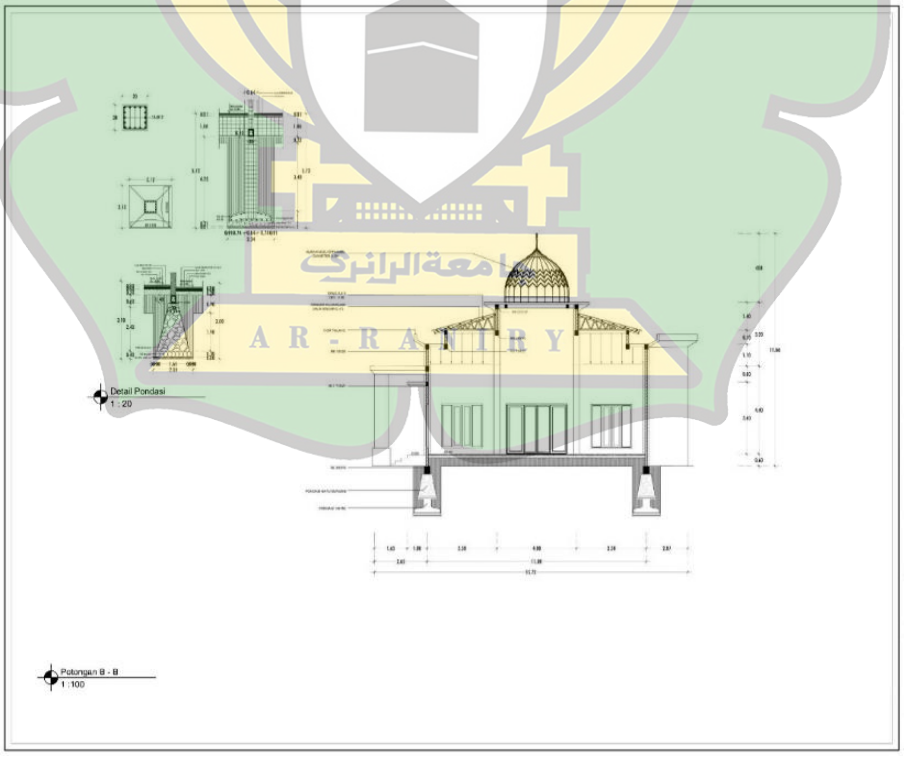
Gambar 6.23 Tampak Depan dan Belakang Musholla
Sumber: Analisa Pribadi



Gambar 6.24 Tampak Samping Kiri dan Kanan Musholla
Sumber: Analisa Pribadi

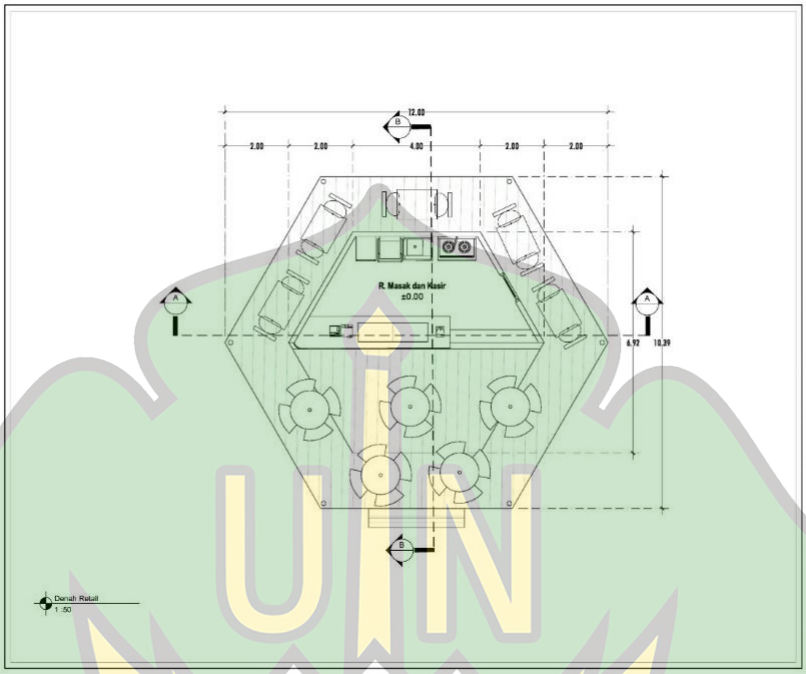


Gambar 6.25 Potongan A-A Musholla
Sumber: Analisa Pribadi

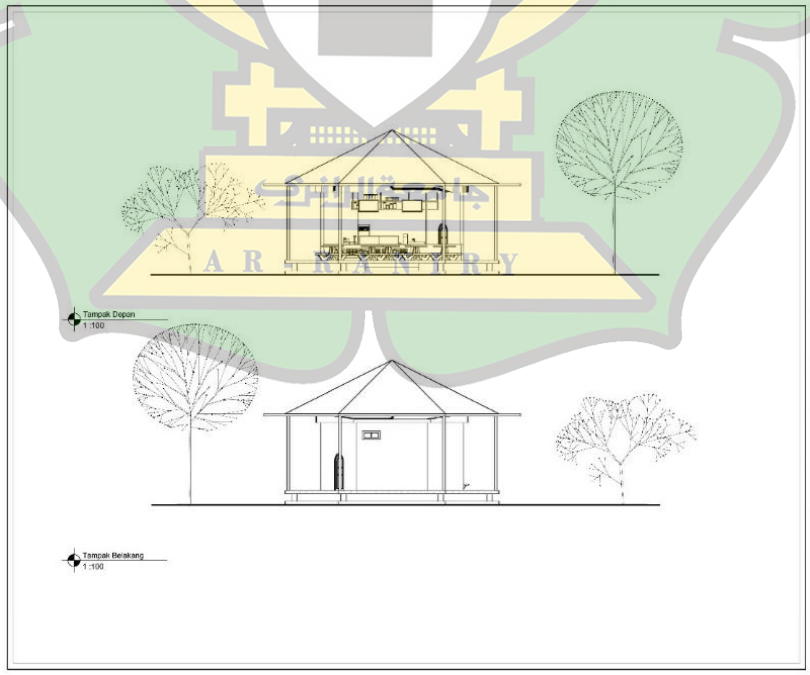


Gambar 6.26 Potongan B-B Musholla
Sumber: Analisa Pribadi

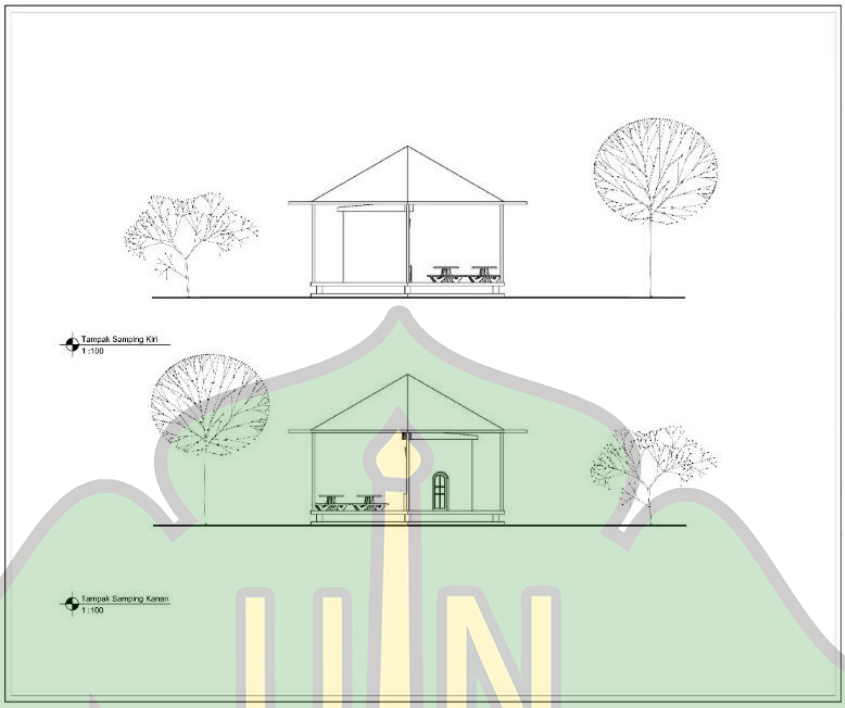
6.3.2 Bangunan Retail



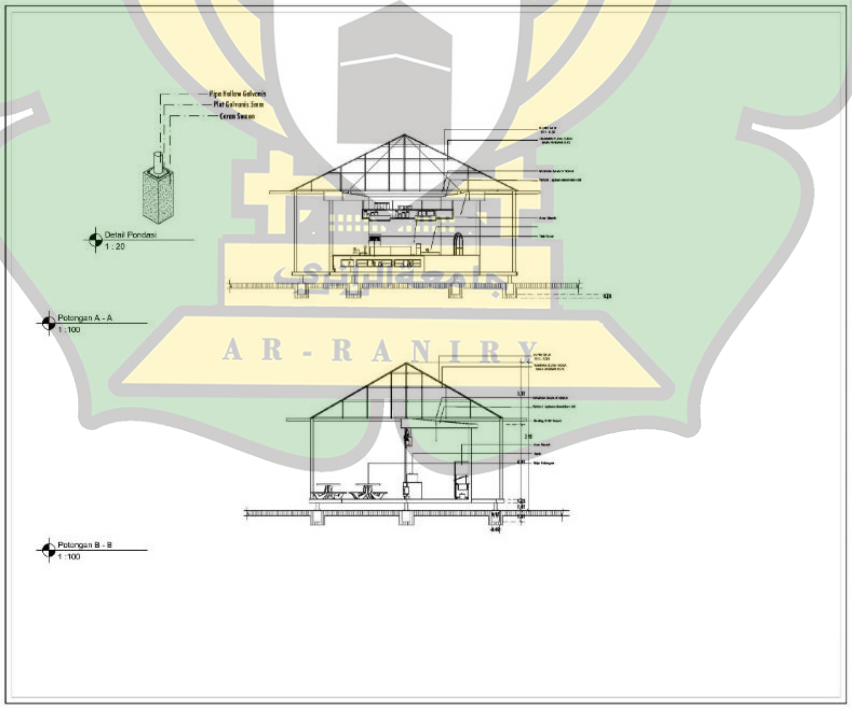
Gambar 6.27 Denah Retail
Sumber: Analisa Pribadi



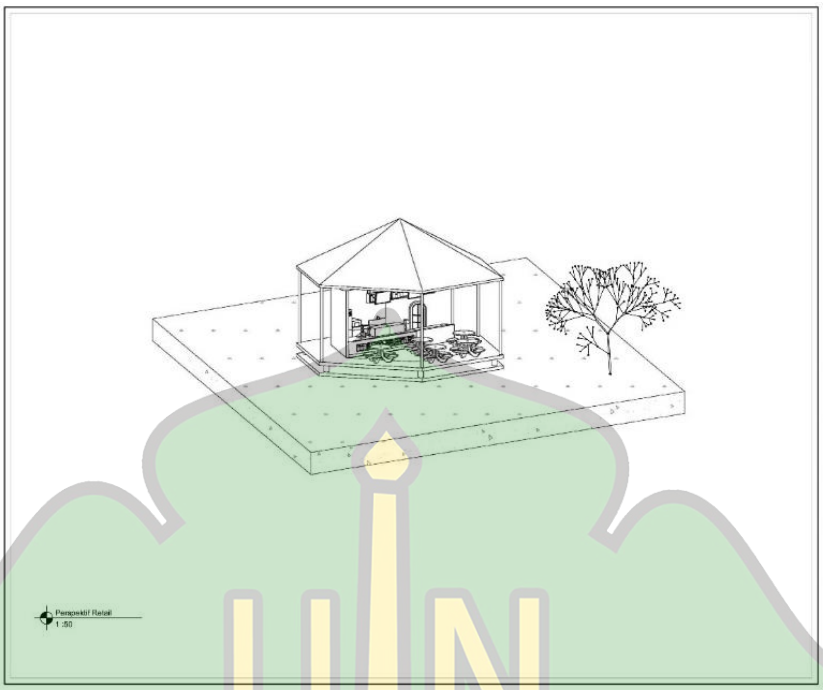
Gambar 6.28 Tampak Depan dan Belakang Retail
Sumber: Analisa Pribadi



Gambar 6.29 Tampak Samping Kiri dan Kanan Retail
Sumber: Analisa Pribadi

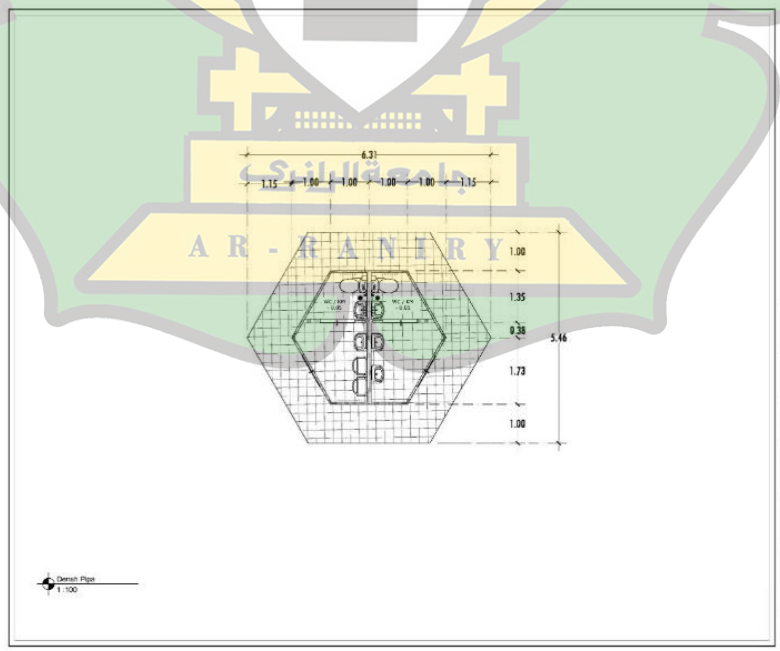


Gambar 6.30 Potongan Retail
Sumber: Analisa Pribadi

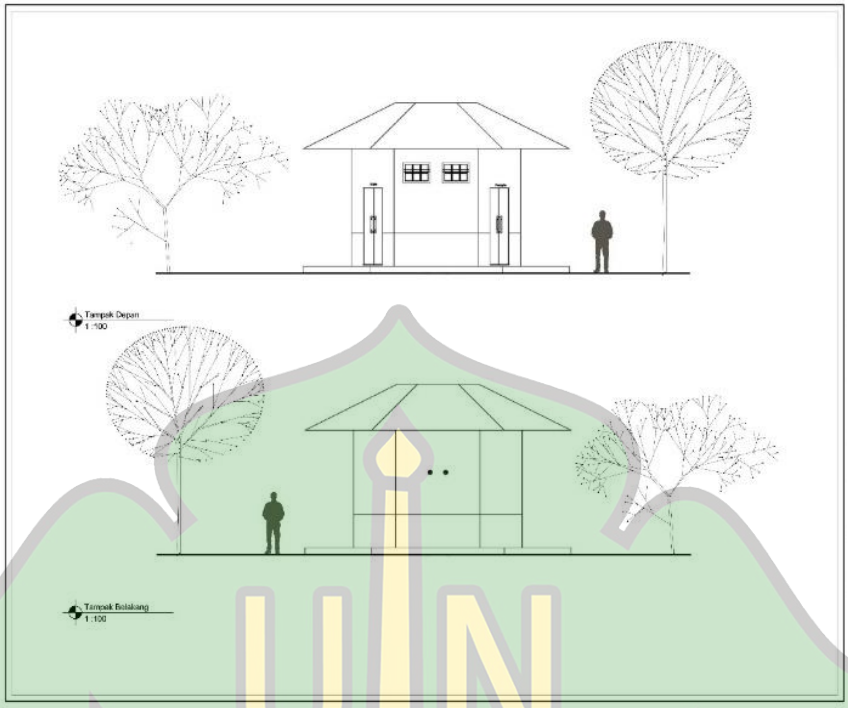


Gambar 6.31 Perspektif
Sumber: Analisa Pribadi

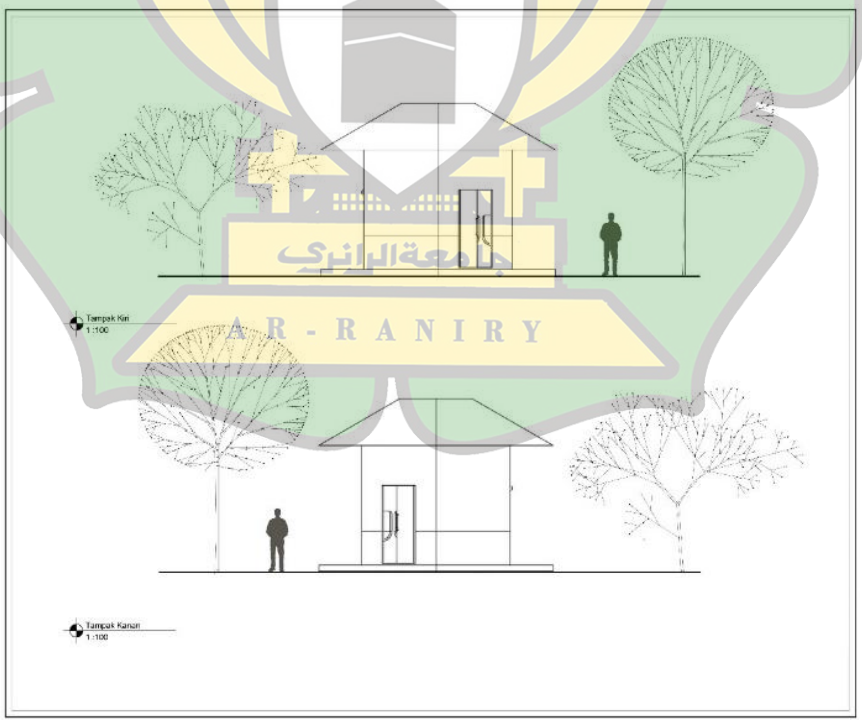
6.3.3 Bangunan Toilet Umum



Gambar 6.32 Denah Toilet
Sumber: Analisa Pribadi

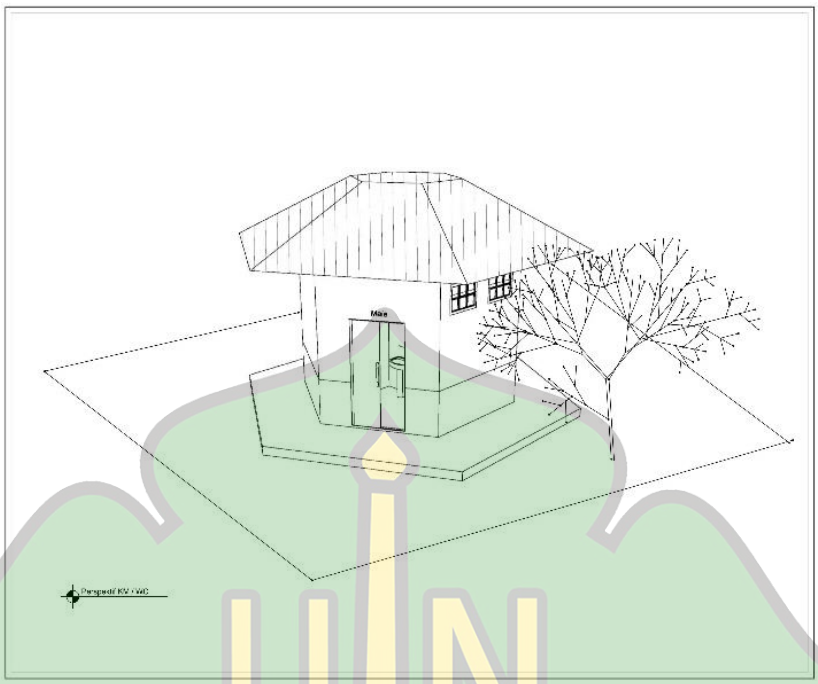


Gambar 6.33 Tampak Depan dan Belakang
Sumber: Analisa Pribadi



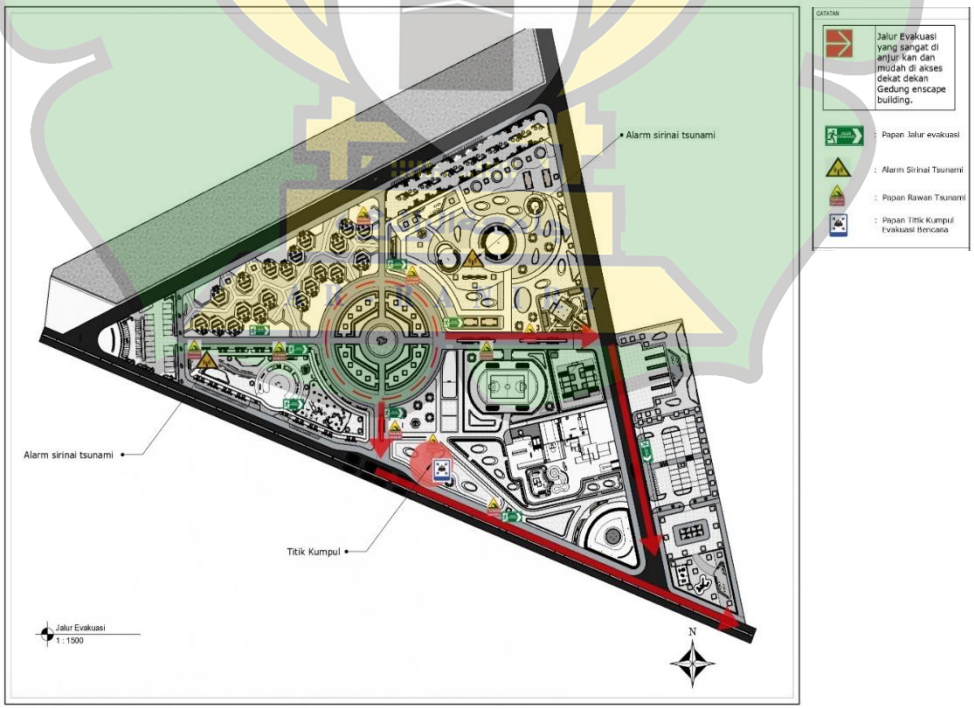
Gambar 6.34 Tampak Samping Kiri dan Kanan
Sumber: Analisa Pribadi

جامعة الرانري
AR-RANIRY



Gambar 6.35 Perspektif
Sumber: Analisa Pribadi

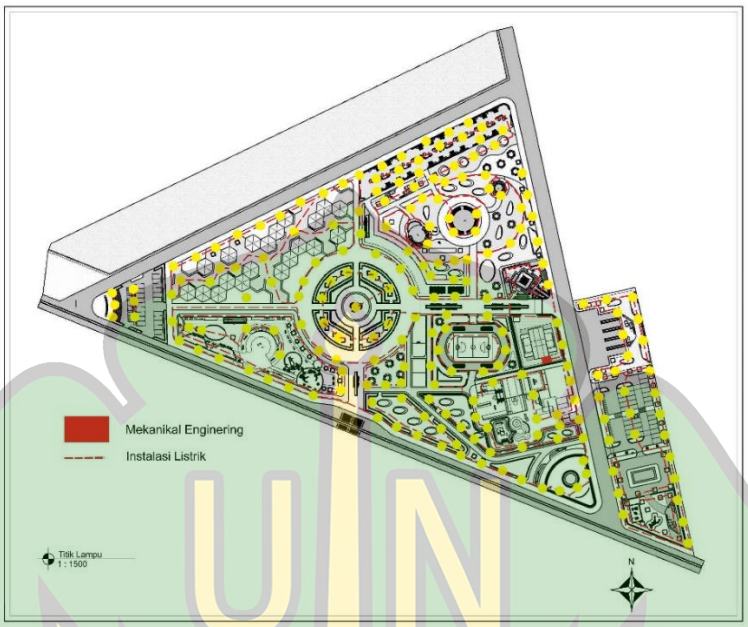
6.3.3 Jalur Evakuasi



Gambar 6.36 Jalur Evakuasi
Sumber: Analisa Pribadi

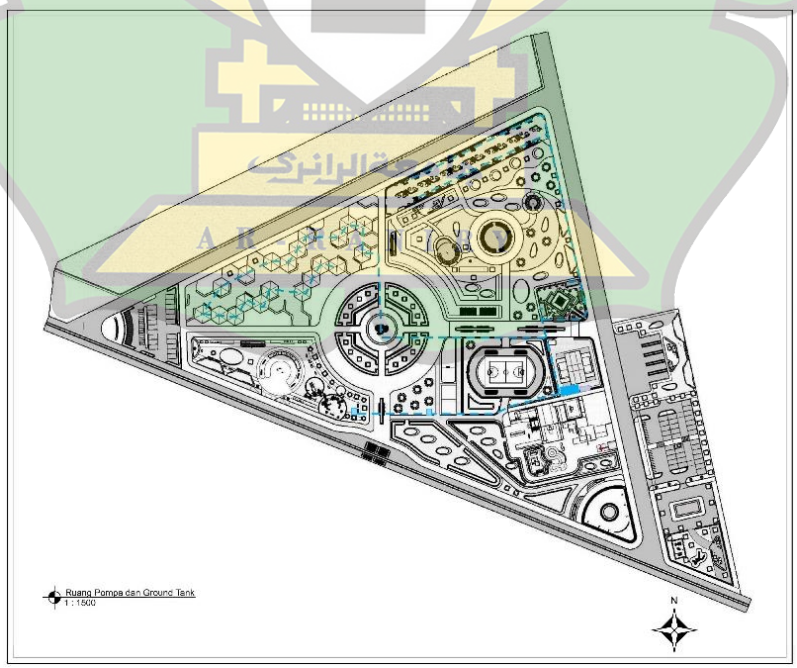
6.4 Gambar Utilitas

6.4.1 Rencana Instalasi Listrik



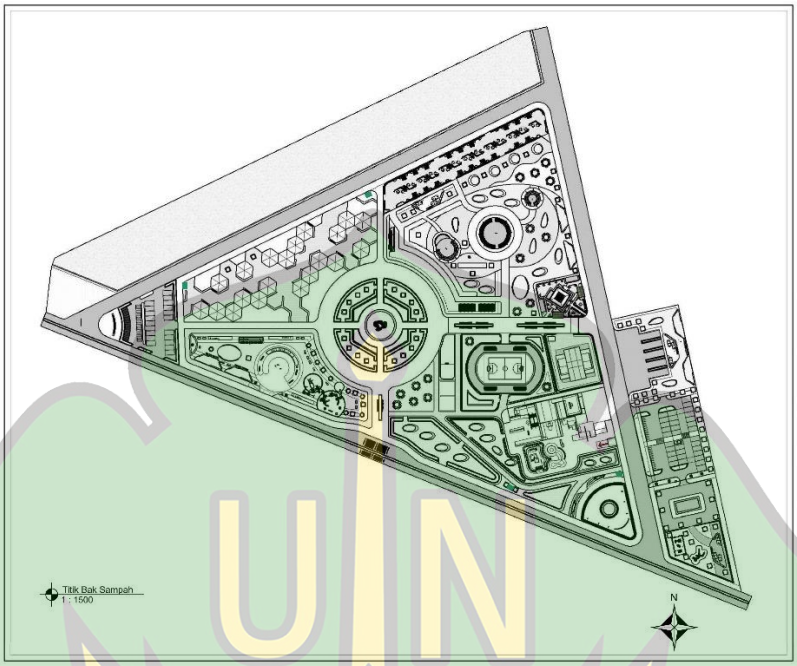
Gambar 6.37 Rencana Instalasi Listrik
Sumber: Analisa Pribadi

6.4.2 Rencana Ruang Pompa dan Ground Tank



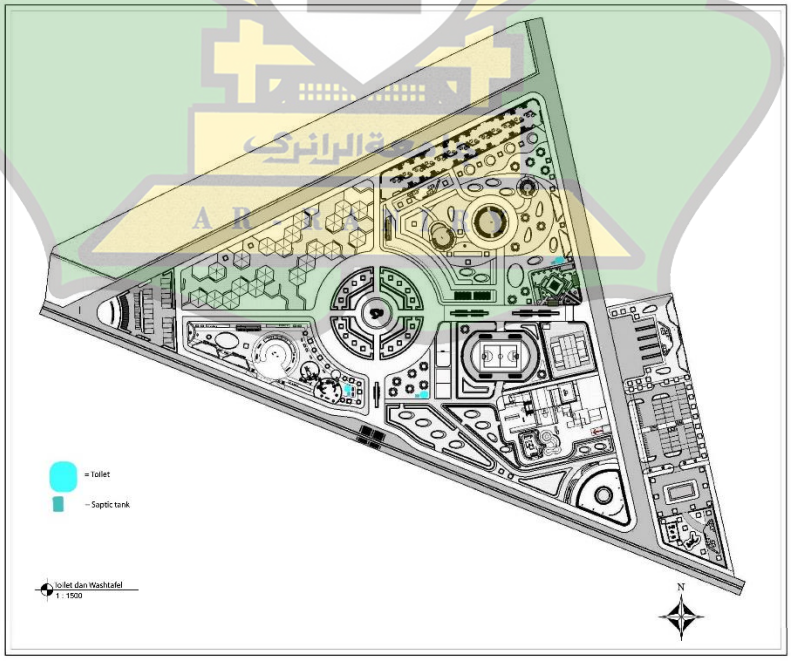
Gambar 6.38 Rencana Ruang Pompa dan Ground Tank
Sumber: Analisa Pribadi

6.4.3 Rencana Titik Bak Sampah



Gambar 6.39 Rencana Titik Bak Sampah
Sumber: Analisa Pribadi

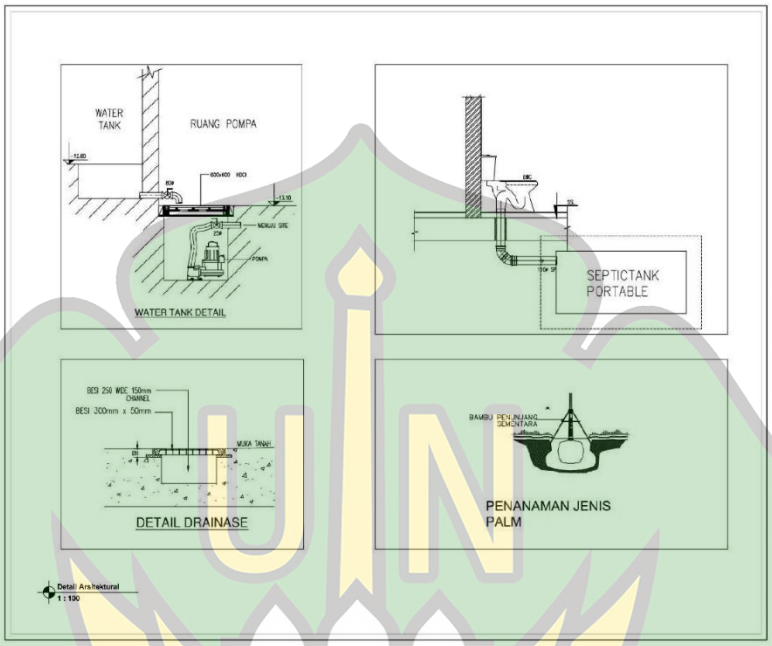
6.4.4 Rencana Titik Toilet dan Washtafel



Gambar 6.40 Rencana Titik Toilet dan Washtafel
Sumber: Analisa Pribadi

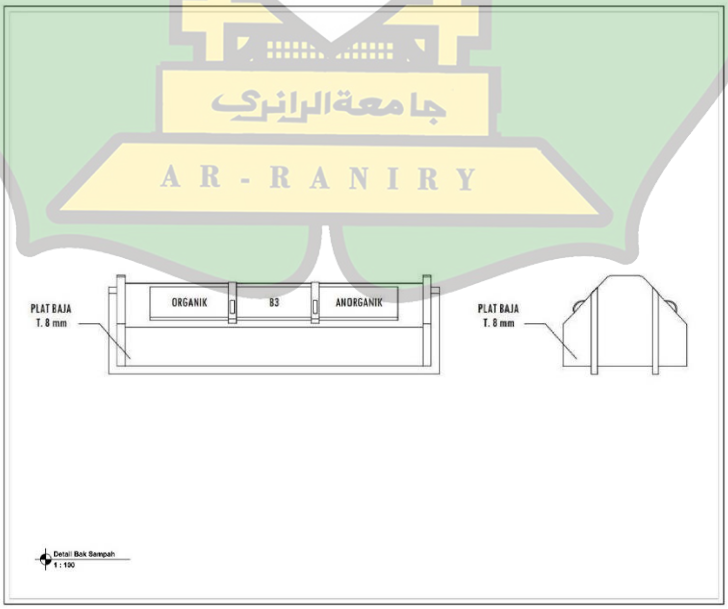
6.5 Detail Arsitektural

6.5.1 Water Tank Detail, Detail Drainase dan Septictank Portable



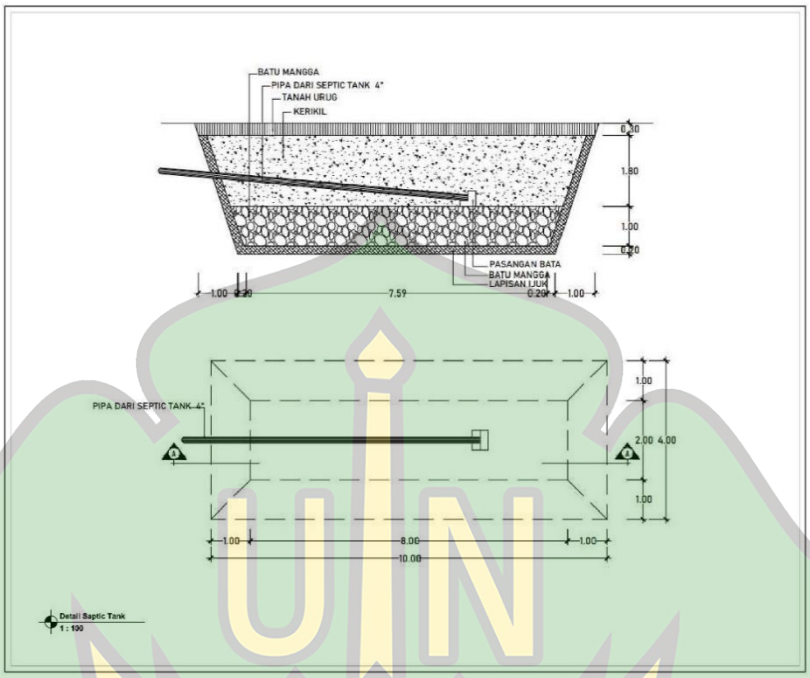
Gambar 6.41 Detail Arsitektural
Sumber: Analisa Pribadi

6.5.2 Detail Bak Sampah



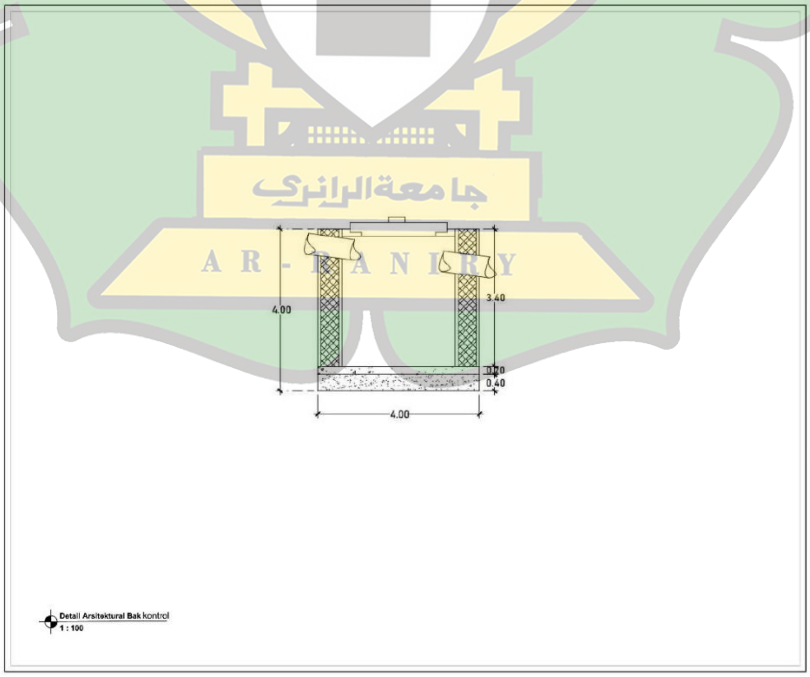
Gambar 6.41 Detail Bak Sampah
Sumber: Analisa Pribadi

6.5.3 Detail Saptictank



Gambar 6.42 Detail Saptictank
Sumber: Analisa Pribadi

6.5.4 Detail Bak Kontrol



Gambar 6.43 Detail Bak Kontrol
Sumber: Analisa Pribadi

6.6 Gambar Perspektif

6.6.1 Perspektif Eksterior

Gambar 6.44 Gambar Perspektif
Sumber: Analisa Pribadi

Gambar 6.45 Gambar Perspektif
Sumber: Analisa Pribadi

Gambar 6.46 Gambar Perspektif
Sumber: Analisa Pribadi

Gambar 6.47 Gambar Perspektif
Sumber: Analisa Pribadi

Gambar 6.48 Gambar Perspektif
Sumber: Analisa Pribadi

Gambar 6.49 Gambar Perspektif
Sumber: Analisa Pribadi

Gambar 6.50 Gambar Perspektif
Sumber: Analisa Pribadi

Gambar 6.51 Gambar Perspektif
Sumber: Analisa Pribadi

6.4.1 Perspektif Interior

Gambar 6.52 Gambar Perspektif
Sumber: Analisa Pribadi

Gambar 6.53 Gambar Perspektif
Sumber: Analisa Pribadi

DAFTAR PUSTAKA

(2020, desember 16). Diambil kembali dari http://dinaspupr.bandaacehkota.go.id/: http://dinaspupr.bandaacehkota.go.id/2020/12/16/pemko-banda-aceh-akan-jadikan-bantaran-krueng-aceh-sebagai-tempat-rekreasi/

adhisthana. (2020). *konsep-konsep dalam arsitektur*. Diambil kembali dari adhistana.tripod.com: https://adhisthana.tripod.com/artikel/konsep1.txt

AHN/HRS. (2020, agustus kamis). *Dilema nomalisasi krueng aceh*. Diambil kembali dari Dialeksis: https://dialeksis.com/indepth/dilema-normalisasi-krueng-aceh/

Aprillia, D. (2020, agustus 2). *dtctio.id*. Diambil kembali dari jenis tanaman apa saja yang sebaiknya ditanam pada taman kota: https://www.dictio.id/t/jenis-tanaman-apa-saja-yang-sebaiknya-ditanam-pada-taman-kota/145589/2

arsupala.com. (2019). Diambil kembali dari Fallingwater rumah di atas air terjun: https://www.arsupala.com/2019/07/fallingwater-rumah-di-atas-air-terjun.html

bangiman-berbagi.com. (2015, september 1). Diambil kembali dari penetapan garis sempadan sungai harus melibatkan masyarakat: http://bangimam-berbagi.blogspot.com/2015/09/penetapan-garis-sempadan-sungai-harus.html

bappeda.bandaacehkota.go.id. (2012). Diambil kembali dari Katalog peta: https://bappeda.bandaacehkota.go.id/katalog/stat.php

dekoruma.com. (2019, september 13). Diambil kembali dari dengan tampilan ikonik 6 bangunan modern di Indonesia: https://www.dekoruma.com/artikel/91367/bangunan-modern-di-indonesia-yang-ikonik

FRITZTORY. (2018, mei 15). *F.R.I.T.Z.* Diambil kembali dari fritznuzir.com: https://fritznuzir.com/2018/05/15/public-open-space-4-0/

kuala, u. s. (2021). *data mahasiswa aktif*. Diambil kembali dari data.unsyiah.ac.id: https://data.unsyiah.ac.id/mahasiswa-aktif

Muarrief. (2019, oktober 29). Diambil kembali dari https://dishub.acehprov.go.id/: https://dishub.acehprov.go.id/aceh-transit/krueng-aceh-histori-dan-potensi/

mydream4u. (2012, mei 6). *standar ruang terbuka hijau*. Diambil kembali dari leumburkuring.wordpress.com: https://leumburkuring.wordpress.com/2012/05/06/standar-ruang-terbuka-kawasan-pejalan-sirkulasi-pejalan-kaki/

persyaratan bangunan gedung. (2019, jun 30). Diambil kembali dari rumah.com: https://www.rumah.com/panduan-properti/persyaratan-bangunan-gedung-anda-sudah-lengkap-simak-panduannya-16162

pola aliran rectangular dan karakteristiknya. (2018, april 30). Diambil kembali dari amuzigi.com: https://www.amuzigi.com/2018/04/pola-aliran-rectangular-dan-karakteristiknya.html

Triono, A. (2021, januari selasa). Diambil kembali dari djkn.kemenkeu.go.id: https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kanwil-aceh/baca-berita/22938/Tindak-Lanjut-Penertiban-BMN-Di-Kawasan-Daerah-Bantaran-Sungai-Krueng-Aceh.html

جامعة الرانري
AR-RANIRY