

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Taman Wisata Air (*Water Park*) adalah tempat rekreasi yang menggunakan air sebagai media wahana permainannya. (sumber : Wikipedia.com) Di Indonesia tersebar beberapa Water Park yakni Water Park/Waterbom Bali, Water Park/Waterbom Pantai Indah Kapuk Jakarta, dan lain sebagainya. Banyaknya Water Park di Indonesia akan tetapi sangat jarang ditemukann Water Park yang mempunyai *kolam air panas alami dan sinergi dengan alam sekitar*. Kebanyakan waterpark menawarkan wahana-wahana yang menantang untuk menarik pengunjung tanpa memperdulikan potensi-potensi yang ada dilingkungan tersebut.

Provinsi Gorontalo saat ini sedang berupaya melakukan peningkatan di sektor Pariwisata. Bentuk peningkatan yang dilakukan pemerintah Provinsi adalah dengan menciptakan objek-objek wisata baru di Provinsi Gorontalo baik dalam perbaikan infrastruktur, sarana dan prasarana, yang dapat mendukung aktivitas di dalamnya hal ini dilakukan guna untuk menarik wisatawan lokal maupun domestik untuk berkunjung. Saat ini Provinsi Gorontalo mempunyai beberapa objek wisata unggulan yakni Taman Laut Olele, Objek Wisata Lombongo, Benteng Otanaha, Pentadio Resort, Pendaratan Soekarno, Pulau Saronde, Taman Nasional Hutan Nantu, Desa Wisata Torosiaje. Untuk Waterpark saat ini Gorontalo mempunyai tiga, yakni Water Boom Tiara Park dan Water Boom

Bolihutu'o, dan Planet Water Boom akan tetapi letak ketiga objek wisata ini belum memungkinkan untuk menampung para wisatawan. Objek wisata Water Boom Tiara Park dan Planet Water Boom terletak di kota Gorontalo, akan tetapi kapasitas pengunjungnya dan wahana-wahana yang ada didalamnya masih sedikit, serta keterbatasan lahan membuat kedua Water Park ini sulit untuk melakukan pengembangan jangka panjang, sedangkan Water Boom Bolihutu'o letaknya masih sangat jauh dari pusat kota karena letaknya di Kabupaten Boalemo dan jarak tempuhnya kurang lebih 3 jam dari pusat kota.

Oleh karena itu sangat penting bagi Provinsi Gorontalo untuk menciptakan wadah rekreasi air/Waterpark yang mampu menampung semua kalangan baik balita, anak-anak, remaja, dan dewasa, letaknya tidak jauh dari pusat kota, serta mempunyai potensi unggulan dan unik, yang tentunya akan membuat Water Park di Gorontalo beda dari Water Park di kota-kota lainnya.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana menentukan lokasi yang sesuai dengan fungsi bangunan Taman Wisata Air/Hulonthalo Waterpark?
2. Bagaimana menghadirkan suatu rancangan Taman Wisata Air/Hulonthalo Waterpark baik dari segi arsitektur maupun non arsitektur dan dapat mengakomodir seluruh kegiatan didalamnya ?
3. Bagaimana Memadukan dan mengaplikasikan nilai-nilai Arsitektur Hijau ?

C. Tujuan dan Sasaran Pembahasan

1. Tujuan

- a. Menentukan lokasi yang sesuai dengan fungsi bangunan dan letak yang strategis.
- b. Menghadirkan suatu rancangan landscape dan bangunan Taman Wisata Air Gorontalo/Hulonthalo Water Park yang dapat mengakomodir seluruh kegiatan didalamnya dengan penataan yang sesuai dengan tema apa yang akan diterapkan pada rancangan serta memanfaatkan potensi-potensi yang ada pada site sebagai nilai tambah yang akan menjadi keunikan Taman Wisata Air/Hulonthalo Waterpark.
- c. Memadukan dan mengaplikasikan nilai-nilai arsitektur hijau maupun modern ke dalam bentuk atau tampilan bangunan serta wahana-wahan permainan yang ada didalamnya guna mewujudkan bangunan yang sinergi dengan lingkungan sekitar.

2. Sasaran Pembahasan

Secara arsitektural, sasaran pembahasan untuk mendapatkan secara terperinci mengenai hal-hal yakni:

- a. Konsep perancangan makro, meliputi:
 - Konsep analisa dan pemilihan lokasi dan site.
 - Konsep sirkulasi kendaraan.
 - Konsep sirkulasi pejalan kaki berdasarkan prinsip Green Arhitecture.
 - Konsep pola penataan ruang Luar (Lansekap).

b. Konsep perancangan mikro, meliputi:

- Konsep besaran dan kebutuhan ruang tiap-tiap bangunan dan wahana rekreasi.
- Konsep organisasi dan hubungan ruang tiap-tiap bangunan dan wahana rekreasi.
- Konsep bentuk.
- Konsep struktur.
- Konsep utilitas dan kelengkapan bangunan.

D. Batasan Masalah

Perancangan *Hulonthalo Water Park* pada tugas akhir ini difokuskan pada:

1. Menekankan pada penyelesaian masalah yang berhubungan dengan penyediaan wadah berupa ruang-ruang yang diperlukan untuk menampung aktifitas-aktifitas pengunjung dan pengelola.
2. Tampilan atau bentuk fisik dari *Hulonthalo Water Park* lebih ditekankan dan disesuaikan dengan penggunaan bahan-bahan yang bersifat ramah lingkungan yang dipadukan dengan karakter lokalitas daerah Gorontalo.

E. Metode Penulisan dan Kerangka Berfikir

Adapun metode pembahasan yang dilakukan adalah:

1. Perumusan Masalah.

Dalam tahap ini akan merumuskan masalah-masalah yang muncul dari latar belakang dibangunnya "**Hulonthalo Water Park**" yang kemudian dijawab dalam proses perancangan dengan mengadakan studi dan pendekatan literature.

2. Kompilasi Data.

Dalam proses ini dilakukan pengumpulan data yang diperlukan dalam proses perancangan, pengambilan data dapat dilakukan dengan:

- Survey atau observasi
- Referensi buku atau studi literature
- Studi kasus objek pendekatan
- Media Internet

3. Analisa

Semua data yang diperoleh dari kompilasi data dianalisa untuk memperoleh pemecahan dengan mengemukakan alternatif-alternatif pemecahan.

4. Sintesa

Konsep Rancangan dalam tahap ini akan dilakukan beberapa pendekatan meliputi konsep dasar bangunan, konsep rancangan bangunan, konsep perancangan tapak konsep struktur dan konsep utilitas.

5. Transformasi

Dalam tahap ini merupakan proses pembuatan desain dengan sintesa-sintesa untuk menghasilkan suatu objek rancangan, baik dalam bentuk sketsa maupun tampilan dua atau tiga dimensi.

Tahap ini merupakan tahap akhir yang merupakan hasil dari kerangka berfikir dengan menghasilkan suatu objek rancangan dan disertai dengan teknik presentase yang akan lebih menggambarkan hasil desain.

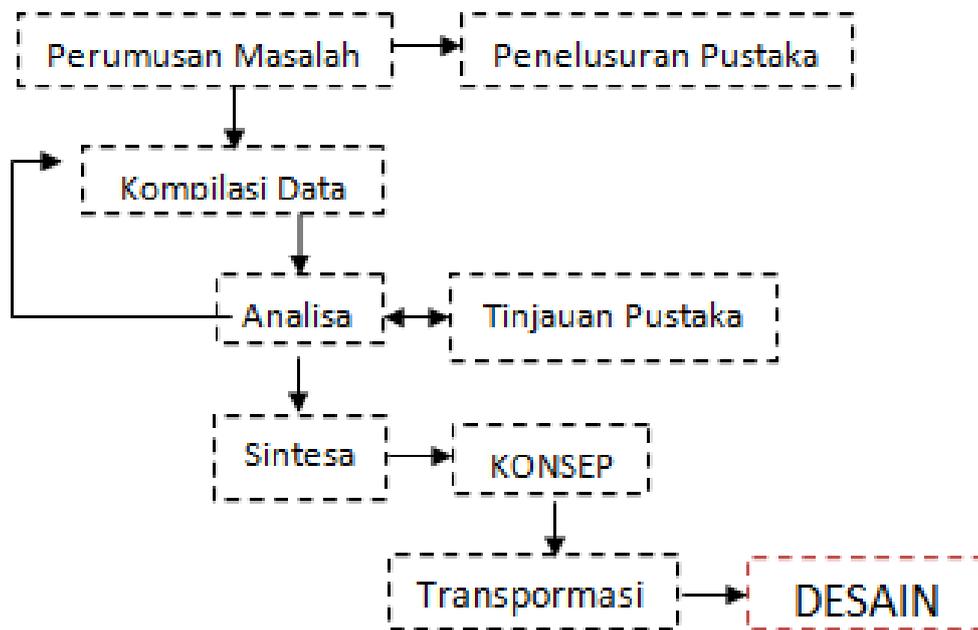


Diagram 1.1 Diagram Kerangka Pikir

F. Sistematika Penulisan

BAB I : Pendahuluan

Menguraikan gambaran secara umum tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan, sasaran pembahasan, lingkup pembahasan, metode pembahasan, serta sistematika penulisan.

BAB II : Tinjauan Pustaka

Bab ini berisi tinjauan umum dan tutinjauan khusus. Tinjauan umum dimaksudkan untuk mengungkapkan kerangka acuan komprehensif yang terdiri aspek non fisik berupa; pengertian, fungsi, tujuan dan status proyek. Membahas dan menguraikan program kegiatan dan rencana dari perorangan, badan swasta atau pemerintah yang akan menggunakan/memakai/pemilik gedungnya. Dalam hal ini diuraikan struktur organisasi tergantung dari

masing-masing proyek, identifikasi dan sifat kegiatan. Sedangkan tinjauan khusus berisi tinjauan/teori-teori arsitektural yang paling substansial yang digunakan sebagai landasan/acuan dalam program perancangan. Isi/rincian subbab di bab ini akan bervariasi sesuai dengan judul proyek Tugas Akhir yang secara garis besar memuat hal-hal yang disebutkan di atas.

BAB III : Karakteristik/Gambaran Umum Lokasi

Bagian ini memuat karakteristik/gambaran umum lokasi penelitian seperti kondisi geografi, topografi, klimatologi, hidrologi, aspek sosial budaya masyarakat dan lain-lain. Diharapkan data yang diperoleh dapat dijadikan acuan dalam penentuan bentuk dan sistem struktur yang tentunya didasarkan atas teori-teori yang relevan seperti telah diungkapkan pada bab sebelumnya sehingga rancangan yang dihasilkan betul-betul sesuai dengan kebutuhan pengguna dan sesuai dengan karakteristik daerah.

BAB IV : Konsep Dasar Perancangan

Pada bagian ini memuat konsep, prinsip, atau teori yang digunakan sebagai suatu landasan dalam memecahkan permasalahan atau dalam menghasilkan rancangan produk yang diharapkan, berupa Tata Ruang Makro; pola tata massa, dan pola tata ruang luar/lansekap, Tata Ruang Mikro; kebutuhan ruang, pola hubungan dan organisasi ruang, persyaratan ruang, Sistem struktur, Sistem utilitas.

BAB V : Kesimpulan

Merupakan pernyataan singkat dan tepat yang dirangkum dari hasil kajian dan pembahasan bab sebelumnya.