

TAMAN WISATA EDUKASI BANYUBIRU (BANYUBIRU EDUCATION TOURISM PARK)

Muhammad Rio Irawan¹⁾, Anityas Dian Susanti²⁾, Gatoet Wardianto³⁾

Prodi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Pandanaran

Jl. Banjarsari Barat No.1, Pedalangan, Banyumanik, Semarang

rioirawan1306@gmail.com ¹⁾

anityas.diansusanti@gmail.com ²⁾

gatoetwardianto@yahoo.com ³⁾

Abstrak

Trend wisata edukasi dan wisata alam saat ini sudah menjadi kebutuhan para wisatawan baik local maupun mancanegara. Lokasi perancangan "Banyubiru Edu park" terletak di pinggiran Rawa Pening Kecamatan Banyubiru Kabupaten Semarang. Rancangan ini menerapkan konsep pendidikan tentang suatu pengetahuan kepada wisatawan yang berkunjung ke sebuah obyek wisata. Tujuan Perancangan Taman Rekreasi Edukatif ini adalah agar anak-anak dapat menuntut ilmu dan mendapatkan pendidikan (formal dan informal) yang dapat melatih perkembangan fisik, kognitif, bahasa, sosial, moral, dan emosional anak. Dengan menggunakan pendekatan arsitektur organik diharapkan pengunjung dapat menikmati objek wisata ini sekaligus menikmati keindahan alamnya. Kata kunci: Taman Wisata Edukasi, Wisata Banyubiru

Abstract

The current educational and nature tourism trends have become the needs of both local and foreign tourists. The design location of "Banyubiru Edu park" is located on the outskirts of Rawa Pening, Banyubiru District, Semarang Regency. This design applies the concept of education about a knowledge to tourists visiting a tourist attraction. The purpose of this Educational Recreational Park Design is so that children can study and get education (formal and informal) that can train the physical, cognitive, language, social, moral, and emotional development of children. By using an organic architecture approach, it is hoped that visitors can enjoy this attraction while enjoying its natural beauty.

Keywords: Educational Tourism Park, Banyubiru Tourism

1. PENDAHULUAN

a. Latar Belakang

Liburan atau rekreasi biasanya merupakan hal yang paling dinanti-nantikan oleh anak-anak. Misalnya, setelah setiap hari kegiatan mereka diisi oleh aktifitas yang padat di sekolah, tentu saja liburan dapat menjadi salah satu ajang melepas lelah dan mendapatkan suasana baru, sehingga hari-hari mereka selanjutnya dapat dilalui dengan lebih bersemangat.

Rekreasi merupakan kebutuhan mutlak manusia dan merupakan hak anak yang harus dipenuhi. Dengan rekreasi berarti melakukan suatu aktivitas atau kegiatan yang dapat membangun minat serta dapat menciptakan kembali kesegaran pikiran dan perasaan. Rekreasi merupakan bagian tak terpisahkan dari pendidikan non-formal bagi

anak-anak. Karena itu, rekreasi dalam pendidikan merupakan penunjang proses pendidikan, yaitu menambah atau memperkaya pengetahuan dan wawasan bagi anak-anak. Pendahuluan juga menjelaskan teori dan/atau peraturan yang digunakan sebagai referensi.

Kegiatan rekreasi untuk anak-anak akan memberi dampak positif kepada anak karena mereka dapat memperoleh tambahan pengetahuan dan wawasan yang tidak diperoleh dari kegiatan mereka sehari-hari di sekolah maupun di rumahnya. Melalui kegiatan tersebut anak-anak dapat didorong untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman terbaru yang beraneka ragam yang tidak didapat dari aktivitas atau kegiatan mereka sehari-hari.

b. Tujuan

Merencanakan sebuah taman rekreasi edukatif anak di Kec. Banyubiru Kab. Semarang yang dapat mawadahi kebutuhan anak-anak di Semarang dan sekitarnya akan suatu tempat bermain dan belajar, dengan komponen perancangan arsitektur lansekap dengan konsep arsitektur organik.

c. Manfaat

Dengan adanya Taman Rekreasi Edukatif anak-anak dapat menuntut ilmu dan mendapatkan pendidikan (formal dan informal) yang dapat melatih perkembangan fisik, kognitif, Bahasa, sosial, moral, dan emosional anak.

2. TINJAUAN TEORI

Pada tinjauan teori yang digunakan disini taman yang dimaksud adalah taman yang berfungsi sebagai tempat rekreasi yang dilengkapi dengan fasilitas-fasilitas seperti fasilitas edukasi. Di Indonesia terdapat empat jenis wisata edukasi, yaitu :

1. Wisata yang berbasis ilmu pengetahuan yaitu Wisata Edukasi Science Ilmu pengetahuan.
2. Wisata yang berbasis pada pendidikan olah raga yaitu wisata Edukasi Sport Olahraga.
3. Wisata yang berbasis kebudayaan yaitu Edukasi Culture Kebudayaan yang terdiri dari bidang seni, adat istiadat dan lain-lain.
4. Wisata yang berbasis pada pendidikan pertanian dan peternakan yaitu Wisata Edukasi Agrobisnis Berbasis.

Pada perancangan ini wisata yang diambil adalah wisata edukasi yang berbasis pada wisata edukasi.

3. METODOLOGI PERANCANGAN

a. Pendekatan Aspek Fungsional

Ada beberapa point yang mendasari pendekatan aspek fungsional ini, diantaranya adalah :

1. Rencana pengembangan kabupaten 10 tahun mendatang.
2. Membuat organisasi ruang yang diperoleh dari aktivitas yang ada,

kemudian diolah agar tercipta hubungan antar kelompok ruang yang efektif.

3. Penekanan perancangan ini adalah kawasan edukasi yang memberikan pembelajaran sekaligus tempat bermain.

b. Pendekatan Pelaku Kegiatan

Pelaku kegiatan terdiri dari pihak pengelola dan pihak pengunjung. Pihak pengelola adalah orang yang bertugas mengelola operasional bangunan termasuk sampai dengan perawatan bangunan. Sedangkan pihak pengunjung adalah orang yang sedang melakukan kunjungan ke tempat wisata menikmati fasilitas yang tersedia sekaligus belajar.

c. Pendekatan Aktifitas dan Kebutuhan Ruang

Jenis aktivitas yang ada pada kelompok aktivitas pelaku kegiatan menjadi dasar untuk menentukan kebutuhan ruang. Kebutuhan ruang pada Kawasan Wisata Edukasi, dapat dikelompokkan sebagai berikut:

1. Kelompok kegiatan fasilitas umum : mengakomodasi kebutuhan ruang untuk aktivitas yang dapat diakses secara umum.
2. Kelompok kegiatan fasilitas penunjang : mengakomodasi kebutuhan ruang kegiatan penunjang yang mendukung kegiatan pada fasilitas umum.
3. Kelompok kegiatan pengelola : mengakomodasi kebutuhan ruang untuk aktivitas pengelola wisata.
4. Kelompok kegiatan servis : mengakomodasi kebutuhan ruang untuk aktivitas servis

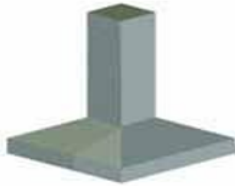
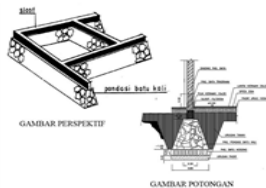
d. Pendekatan Aspek Kontekstual

Pendekatan kontekstual yang dimaksud adalah yang terkait dengan penentuan pemilihan lokasi dengan pertimbangan tata guna lahannya, keragaman aktifitas wisata dan kemudahan pencapaian ke lokasi tujuan.

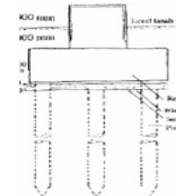
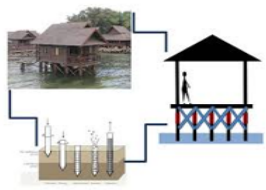
e. Pendekatan Aspek Teknis Struktur

Dengan memperhatikan kondisi perairan yang tidak memiliki gelombang yang besar, serta tidak membahayakan, maka sistem struktur penahan gelombang tidak digunakan. Secara

garis besar struktur dibagi menjadi dua bagian : -Superstruktur (struktur diatas tanah) - Substruktur (struktur dibawah tanah) Perencanaan fasilitas terbagi menjadi dua zona struktur yang berbeda : Zona Darat dan Zona perairan

Foot Plate	Pondasi Menerus
	
Berupa lubang yang dimasukkan tulangan dan dicor dengan beton, digunakan untuk bangunan bertingkat rendah	Pondasi ini menerus mengikuti arah dinding, pondasi ini murah dan materialnya cukup mudah didapat & cukup kuat.

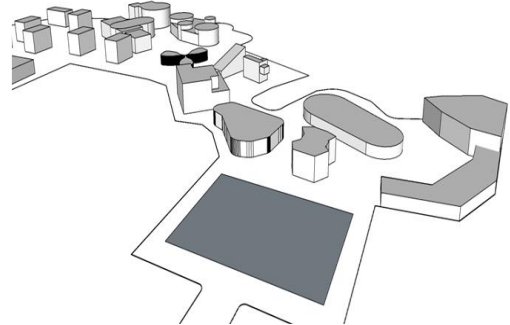
Gambar 1. Jenis pondasi darat
Sumber : www.google.com diakses tanggal 13 Februari 2019

Tiang Pancang	Pondasi atas air
	
Sesuai dengan tanah rawa dan payau, pondasi kuat dan kokoh. Bisa digunakan untuk lapisan yang terlalu lunak. Dapat menghindari pergeseran air pada lapisan tanah untuk mengikat rangkaian tiang pancang dan mampu mengapung.	Struktur rangka: Pondasi Bawah Menggunakan Pondasi Beton Dinding menggunakan konstruksi kayu Atap, rangka kuda-kuda kayu Lantai, rangkaian deck kayu <u>Jembatan</u> , dengan struktur rangkaian kayu. Deck jembatan dari rangkaian kayu sebagai kesan floating

Gambar 2. Jenis pondasi air
Sumber : www.google.com (diakses tanggal 13 Februari 2002)

f. Pendekatan Aspek Arsitektural

Pendekatan aspek arsitektural mengadopsi dari konsep arsitektur organik membentuk massa bentuk gelombang. Adapun bentuk gubahan massa nya terlampir pada gambar di bawah ini :



Gambar 3. Konsep bentuk massa bangunan
Sumber : Analisa Penulis, 2019

g. Tinjauan Terhadap Arsitektur Organik

Tinjauan terhadap Arsitektur Organik sebagai konsep dasar terdiri dari:

1. Building as Nature;
Inspirasinya diperoleh dari alam
2. Continuous Present;
Merupakan sebuah desain arsitektur yang terus berlanjut, dimana tidak pernah berhenti dan selalu berkembang mengikuti zaman tanpa menghilangkan unsur keasliannya.
3. Form follows Flow;
Harus mengikuti aliran energi alam sekitarnya secara dinamis. Alam dalam hal ini dapat berupa kekuatan struktural, angin, panas dan arus air, energi bumi, dan medan magnet.
4. Of the people;
Perancangan didesain atas dasar kebutuhan pengguna bangunan.
5. Of the hill;
Bangunan yang termasuk bangunan organik akan terlihat tumbuh dan terlihat unik dalam sebuah lokasi. Lokasi yang buruk dan tidak biasa akan menjadi tantangan bagi arsitektur organik untuk memberikan solusi tak terduga dan imajinatif.
6. Of the materials;
Arsitektur organik selalu memiliki material baru dan terkadang menggunakan material yang tidak biasa di tempat yang tidak biasa.

Bentuk organik terpancar dari kualitas bahan bangunan yang dipilih.

7. Youthful and unexpected;

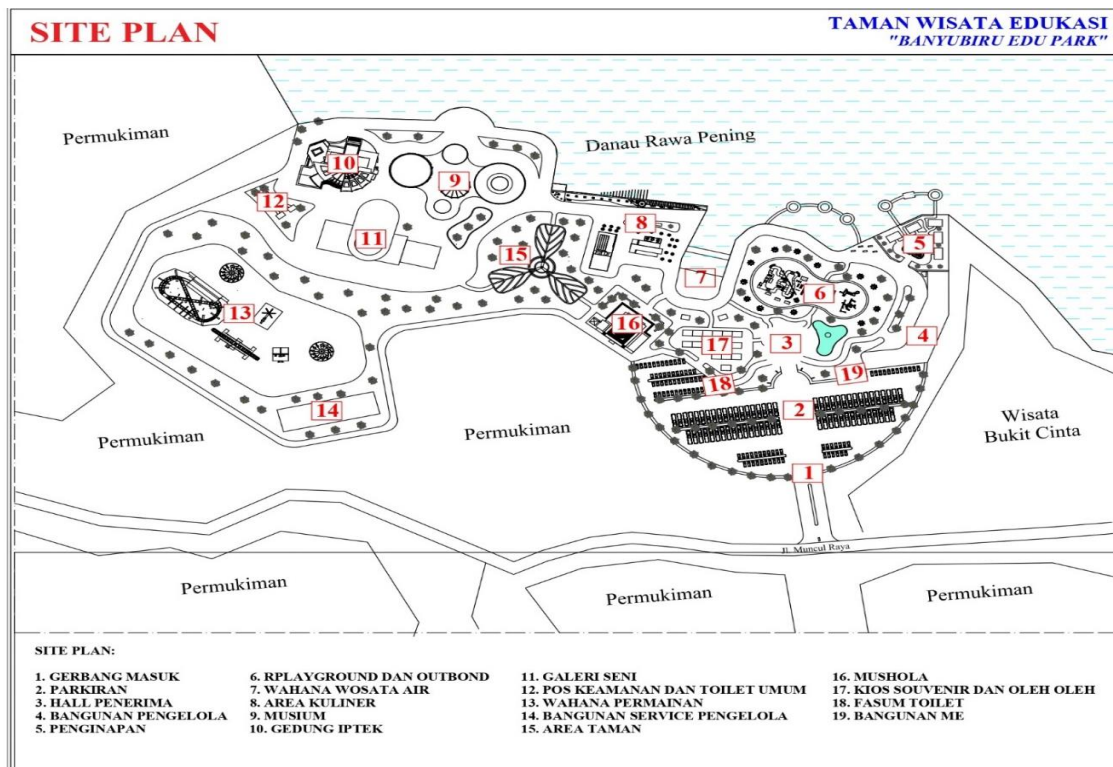
Arsitektur organik dapat terlihat muda, menarik, dan mengandung keceriaan anak-anak. Desain tersebut kadang-kadang dibuat dengan penuh aksen dan memberi kejutan yang tidak terduga. Arsitektur organik biasanya memiliki karakter yang sangat individu.

4. HASIL PEMBAHASAN

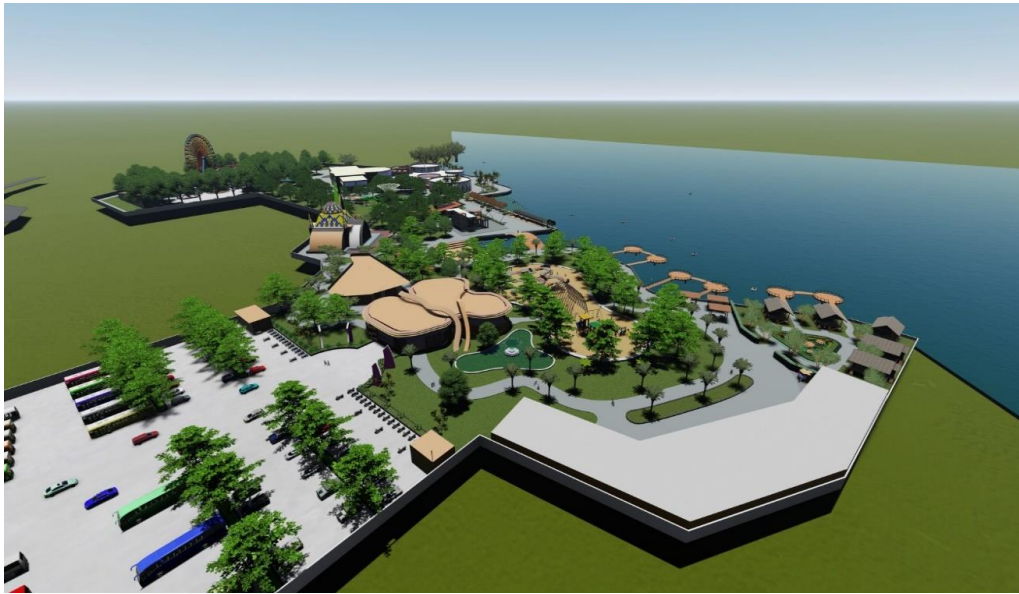
Konsep desain dari Taman Wisata Edukatif “Banyubiru Edu Park” ini adalah penataan fasilitas wisata dengan pemanfaatan karakter organik elemen alam lingkungan sekitar sebagai penentu perancangan, sehingga terwujud suasana yang nyaman.

Beberapa hal yang akan menjadi pedoman dalam proses perencanaan dan perancangan pada Taman Wisata Alam ini adalah :

1. Kondisi dan potensi alam kawasan pesisir Danau Rawa Pening yang dapat dimanfaatkan secara langsung maupun tidak langsung. Secara langsung misalnya dengan pemanfaatan batuan alam yang ada untuk material bangunan, dan secara tidak langsung dengan mengambil karakter elemen alam yang ada dalam menciptakan bentuk arsitektural.
2. Berusaha untuk tidak terlalu banyak merusak kondisi alam dengan cara pemanfaatan potensi yang ada, sehingga tetap dapat menjaga keharmonisan alam dan fungsi daerah konservasi.



Gambar 4. Siteplan Taman Wisata Edukasi Banyubiru
Sumber : Analisa Penulis, 2019



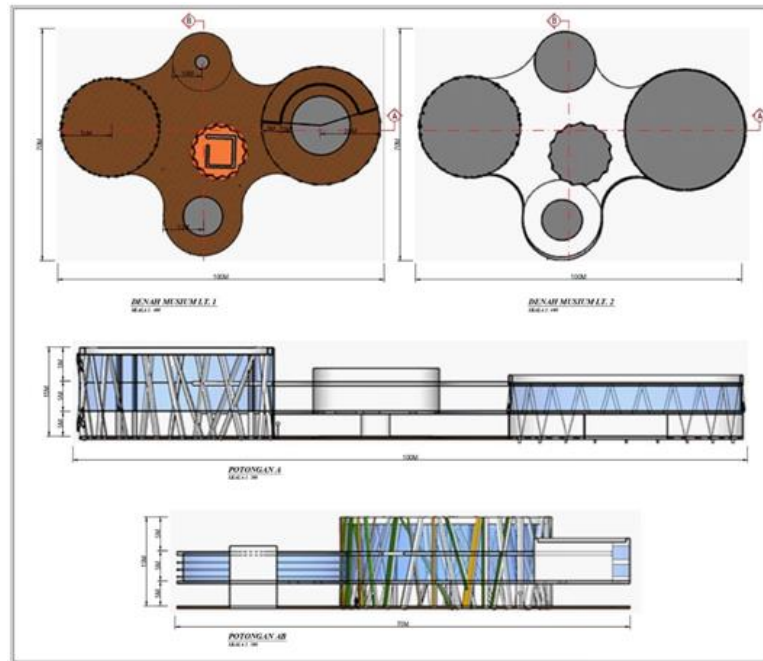
Gambar 5. Perspektif Taman Wisata Edukasi Banyubiru
Sumber : *Analisa Penulis, 2019*

Pada siteplan kawasan dengan pemanfaatan batuan alam yang ada untuk material bangunan, dan secara tidak langsung dengan mengambil karakter elemen alam yang ada dalam menciptakan bentuk arsitektural.



Gambar 6. Bangunan Hall Taman Wisata Edukasi Banyubiru
Sumber : *Analisa Penulis, 2019*

Pada Bangunan Penerima di atas menunjukkan kekuatan bangunan dari alam, dengan bentuk dan warna alami dengan denah menyerupai bentuk potongan kayu dan warna alami kayu.



Gambar 7. Denah dan Potongan Bangunan Taman Wisata Edukasi Banyubiru
Sumber : Analisa Penulis, 2019

Pada Bangunan Museum di atas menunjukkan karakter yang sangat kuat mengambil unsur alam dan mengacu pada arsitektur organik.

5. KESIMPULAN

1. Desain perancangan Banyubiru Edu Park ini memiliki orientasi bangunan ke arah Danau Rawa Pening sebagai *best view*.
2. Konsep perancangannya mengacu pada arsitektur organik, dimana dalam pendekatan arsitektur ini segala sesuatunya sangat mempertimbangkan dan menyesuaikan dengan alam.
3. Untuk memperkuat *image* atau citra Perancangan Banyubiru Edu Park memperhatikan hal-hal sebagai berikut: *Path* (jalan), *Edge* (tepi), *District* (kawasan), *Node* (simpul), *Landmark* (tenggeran)

DAFTAR PUSTAKA

- A, Yoeti, Oka. Edisi Revisi 1996, *Pengantar Ilmu Pariwisata*, Penerbit Angkasa, Bandung.
- D. K. Ching, Francis. 2000. *Arsitektur, Bentuk, Ruang dan Susunannya*. ed.ke-2. Terj. Nurrahman Tresani Harwadi. Jakarta: Erlangga
- Drs. Kuntjoyo, M.Pd. 2009. *Metodologi Penelitian*. Kediri
- Gamal Suwanto, SH : *Dasar-Dasar Pariwisata*, Andi, 2004
- Jolanda Srisusana Atmadjaya dan Meydian Sartika Dewi, *Estetika Bentuk*, Guna Darma
- <https://wisatasekolah.com/pengertian-wisata-edukasi/> diakses tanggal 10 Februari 2020)
- <https://id.scribd.com/document/334153008/Archagasvara-Pola-Ruang-Masa-Dan-Sirkulasi> diakses tanggal 12 Februari 2019
- <https://id.scribd.com/document/330092285/Pol-a-Massa-Bangunan> diakses tanggal 12 Februari 2019
- <http://www.tamanpintar.com> diakses tanggal 12 Februari 2019
- <http://himaartra.petra.ac.id/organic-architecture/> diakses tanggal 13 Februari 2019