PUSAT REKREASI PEMANCINGAN DI KOTA KENDARI ARSITEKTUR PERILAKU

Fitriani
Jurusan Teknik Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Halu Oleo
Fitrianiukhti93@gmail.com

Arman Faslih
Tenaga Pengajar Jurusan Teknik Arsitektur, Universitas Halu Oleo
arman.faslih_ft@uho.ac.id

ABSTRAK

Memancing adalah salah satu kegiatan yang banyak diminati oleh masyarakat di Indonesia. Bukan hanya untuk olahraga namun memancing juga dapat dijadikan hobi, bahkan sebagian masyarakat di indonesia memancing juga sudah menjadi pekerjaan untuk mencari nafkah khususnya di Kota kendari. Banyak area yang cukup untuk melakukan aktifitas memancing yang dibuat di kota kendari,namun bila dilihat dari fasilitas dan segi kenyamanan masih sangat kurang. Perencanaan dan perancangan bangunan dengan memperhatikan kenyaman dan kebutuhan para pengunjung pemancingan memerlukan suatu pendekatan dalam arsitektural yang baik dan tepat dalam upaya mewujudkan wadah untuk orang-orang yang gemar akan memancing. Pendekatan yang sesuai dengan kebutuhan perencanaan yang menggunakan faktor kenyaman dan kebutuhan para pengunjung yang hobi akan memancing dalam mengembangkan perencanaan serta perancanngan fasilitas pusat rekreasi pemancingan ini adalah pendekatan arsitektur perilaku. Untuk memperoleh suatu kenyaman dan kebutuhan para pemancing maka permasalahan yang dihadapi adalah bagaimana menentukan lokasi dan site serta bagaimana merancang suatu pusat rekreasi pemancingan dengan mengacu pada pendekatan arsitektur perilaku. Dalam penyelesaian masalah untuk mewujudkan perancangan tersebut maka metode yang dilakukan yaitu dengan cara mengumpulkan data-data literatur dari buku ,mengadakan pengamatan langsung di lapangan mengenai keadaan situasi,kondisi kawasan,aktivitas,permasalahan yang terjadi,merumuskan masalah dan menganalisa data guna memperoleh kesimpulan untuk menyusun konsep dan desain. Dengan pendekatan arsitektur perilaku ini, hasil dari desain perancangan adalah menghadirkan fasilitas pendukung yang tersedia yaitu : Gedung utama, Restoran, kolam pemancingan, Penginapan, *Playground,* taman,musholla. Dengan menerapkan konsep arsitektur perilaku maka pada site dibuat dengan bentuk massa sederhana dan memiliki sudut yang mampu mengalihkan view ke segala arah untuk dapat menikmati area pada tempat pemancingan dan sekitarnya,pada jalur sirkulasi dari bangunan utama ke area pemancingan diletakkan tidak terlalu jauh karena perilaku seseorang yang ingin cepat sampai ke tempat tujuan tetapi tetap bisa menikmati pemandangan dan fasilitas sekitar area pemancingan, pada area pemancingan yang menjadi fasilitas utama arah kolam dibuat memanjang ke arah timur dan barat agar tempat duduk pengunjung di tempatkan pada arah utara dan selatan guna menghindari matahari pada arah timur dan barat,serta diletakkan agak jauh ke belakang untuk menghindari kebisingan dari luar. Pada bentuk tampilan konsep arsitektur perilaku menyesuaikan pada perancangan dimana rekreasi pemancingan lebih mengacu ke alam (ruang luar) sehingga pada bentuk bangunan keseluruhan mengambil bentuk rumah tradisional dengan pertimbangan pengguna dapat menyatu dengan lingkungan.

Kata Kunci : rekreasi, pemancingan, arsitektur perilaku

ABSTRACT

Fishing is one of the activities most frequently attractive to the people in indonesia .Not just for sport but fishing can also be a hobby , and even some the people in indonesia fishing have become work to earn a living especially in kendari .Many areas of enough to do fishing activities made at the kendari city , but in terms of facilities and terms of comfort is very weak .Planning and design building with regard to comfort of the visitors fishing requires a this approach in architectural is right and proper in achieving container for orang-orang who would begin .Approach as required by planning use the comfort of the visitors a hobby would begin in developing planning and design facilities fishing recreational center for this approach is architecture behavior. To receive a crown of comfort and the needs of anglers so the problems faced by is how determining the location of site and recreational centers and how designed a fishing grounds with reference on the approach of architecture behavior . In the resolution of problems to realize the design of cases the method which is executed is by means of collected data literature of a book , hold direct observation in the field on the condition of the situation , the condition of the area , the activity of , problem that happens , formulate problems and analyzed data in order to get a conclusion to draw up the concept and design. With the approach architecture this behavior , the result of design design is illustrate that it is supporting facilities available: the main building , restaurant , the pool

fishing grounds , lodging , playground , park , the mosque . By implementing the concept of architecture behavior so on site made to form a mass simple and having corners capable of divert view in all directions to can enjoy place on an area of fishing grounds and the surrounding areas , on a track the circulation of the fishing grounds of the main building into the area laid not too distant because a person behavior looking for a quick came to the place where the purpose but can still enjoy the view and facilities the general vicinity of fishing grounds , on an area of fishing grounds that becomes the main facility the direction of the pool made elongated in the direction of the east and the west in order of place visitors sit anywhere on the north and south in order to avoid the sun on the east and the west , and placed somewhat far back to avoid noise from outside . On the form of the appearance of the concept of architecture behavior adjust on designing fishing grounds where recreation more reference to nature (the space out) so that in a building form a whole take the form of traditional house with consideration users can be melded with the environment

Keywords: *Recreation, Fishing, Architecture Behavior*

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Memancing adalah salah satu kegiatan yang banyak diminati oleh masyarakat di Indonesia. Bukan hanya untuk olahraga namun memancing juga dapat dijadikan hobi, bahkan sebagian masyarakat di indonesia memancing juga sudah menjadi pekerjaan untuk mencari nafkah.

Di Sulawesi Tenggara khususnya di kota kendari banyak terdapat areal yang cukup untuk melakukan aktifitas memancing. Cukup banyak tempat yang sering di dikunjungi warga untuk yang hobi memancing,beberapa tempat yang sering dikunjungi yaitu Pelabuhan besar/pelabuhan kapal cepat kendari, Pelabuhan Kapal kayu, kawasan Sepanjang jalan *ByPass* dan Saranani, Perairan Teluk Kendari**,** Jembatan Triping, Dharma kendari, Pelabuhan fery wawonii. Hal ini menunjukkan bahwa Banyaknya tempat-tempat pemancingan liar yang berada di Kota Kendari seperti yang berada dipinggiran jalan dapat membuat orang-orang yang berjalan disekitar jalan tersebut bisa jadi mengalami hal-hal yang tidak diinginkan seperti kecelakaan dan mengganggu pengguna kendaraan yang lewat. Adapun tempat pemancingan Khusus yang diperuntukkan untuk areal memancing yaitu Pemancingan NS Valley Kendari, kampoeng Tani yang terletak di Kecamatan Ranomeeto, Rumah makan dan pemancingan yang terletak di Konda, tetapi kondisi yang berada pada tempat-tempat pemancingan di kota kendari masih sangat kurang fasilitas-fasilitas yang di butuhkan oleh pemancing yang datang seperti fasilitas untuk sewa pancing dan umpan ,tempat untuk berteduh atau bersantai, tempat duduk untuk para pemancing atau keluarga dan anak-anak,rumah makan yang tidak nyaman,dan masih banyak lagi kekurangan-kekurangan darifasilitas yang sangat dibutuhkan oleh para pengunjung yang ingin memancingatau sekedar menikmati area rekreasi.

Oleh karena itu, perencanaan dan perancangan bangunan dengan memperhatikan kenyaman dan kebutuhan para pengunjung pemancingan dalam upaya mewujudkan wadah untuk orang-rang yang gemar akan memancing tersebut memerlukan suatu pendekatan dalam arsitektural yang baik dan tepat. Pendekatan arsitektural yang menggunakan factor kenyaman dan kebutuhan para pengunjung yang hobi akan memancing dalam mengembangkan perencanaan serta perancanngan fasilitas pusat rekreasi pemancingan ini adalah pendekatan arsitektur perilaku.

Dengan pendekatan arsitektur perilaku pada perencanaan pusat rekreasi pemancingan di kota kendari ini ,para pengguna/pengunjung tempat pemancingan yang sangat hobi akan memancing dapat terpenuhi kebutuhan dan kenyamanan akan hobi memancing.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana Menentukan Lokasi dan Site untuk Pusat Rekreasi Pemancingan?
2. Bagaimana merancang suatu Pusat Rekreasi Pemancingan yang dengan mengacu pada pendekatan konsep arsitektur perilaku?

C. Tujuan Perancangan

1. Tujuan Pembahasan
   Untuk mengetahui cara menentukan lokasi dan site Pusat Rekreasi Pemancingandi Kota Kendari serta dapat merancang suatu Pusat Rekreasi Pemancingandi Kota kendari dengan mengacu pada pendekatan konsep arsitektur perilaku.
2. Sasaran Pembahasan
   Dapat merencanakan perancangan pada lokasi yang tepat dan merencanakan pusat rekreasi pemancingan dengan melihat pada perilaku seseorang atau kelompok sehingga dapat memenuhi kebutuhan para pengunjung yang datang.

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Rekreasi Pemancingan

1. Rekreasi

Suatu tempat rekreasi mempunyai persyaratan tersendiri, yaitu [1]:

Persyaratan umum

a. Lokasi – mudah dicapai dengan kendaraan bermotor, sesuai dengan perencanaan tata kota dan rencana induk pengembangan pariwisata daerah, bebas dari banjir, bebas dari bau yang tidak enak, debu, asap serta air yang tercemar.
b. Luas – lahan sekurang-kurangnya 3 Ha, lahan yang diusahakan harus ditata dan dibagi lenih lanjut agar sesuai.
c. Bangunan – harus memenuhi ketentuan tata bangunan dan sesuai dengan ketentuan peraturan dan

perundangan yang berlaku, gaya disesuaikan dengan kondisi lingkungan.

d. Pintu gerbang – tersedia dilengkapi dengan jalur masuk dan jalur keluar yang terpisah, tersedia penjualan karcis, dan papan nama yang jelas dan mudah dibaca umum.
e. Tempat parkir – yang tersedia cukup luas dan kondisinya memadai untuk menampung kendaraan bus.

Fasilitas yang harus tersedia :

a. Pertamanan – dengan lahan terbuka yang ditumbuhi rumput, tanaman hias, atau tanaman bunga adan pohon peneduh, dilengkapi jalan taman dan tempat duduk.
b. Arena bermain anak-anak – teduh dan nyaman, disediakan fasilitas bermain yang mengandung unsur hiburan, pendidikan dan kebudayaan.
c. Fasilitas rekreasi dan hiburan – sekurang-kurangnya 3 jenis sarana rekreasi yang mengandung unsur hiburan, pendidikan dan kebudayaan.
d. Fasilitas pelayanan umum – kantor pengelola, tempat penerangan/informasi, lavatory yang cukup, tempat sampah, P3K cukup, pos keamanan.
e. Instalasi teknik - tersedia sumber listrik dengan daya yang cukup, memenuhi peraturan yang cukup, tersedia sumber air bersih, tiap bangunan dilengkapi dengan alat pemadam kebakaran, mempunyai sistem tata suara yang baik dan dapat digunakan untuk pengumuman dan untuk lainnya, drainase yang baik.
f. Fasilitas Lengkap - Jasa pelayanan makan dan minum; Fasilitas akomodasi – hotel atau fasilitas akomodasi lainnya; Lain-lain – tempat penjualan cindera mata, barang keperluan lainnya, tempat ibadah, angkutan dalam tempat rekreasi, dan pramuwisata.

2. Kegiatan Memancing

Memancing (*fishing*) secara luas adalah suatu kegiatan menangkap ikan yang bisa merupakan pekerjaan, hobi, olahraga luar ruang (*outdoor*) atau kegiatan di pinggir atau ditengah danau, laut, sungai dan perairan lainnya dengan target seekor ikan. Dapat pula sebagai kegiatan menangkap ikan atau hewan air tanpa alat atau dengan menggunakan alat oleh seorang atau beberapa pemancing.[2]

3. Lokasi Pemancingan

Pengertian lokasi pemancingan menurut Wudianto *et al.* (1999) terdiri atas perairan umum dan kolam khusus. Perairan umum (*open waters*) adalah bagian permukaan bumi yang secara permanen atau berkala digenangi air (air tawar, air payau, dan air laut) dari garis pasang surut terendah ke arah daratan dan badan air tersebut terbentuk secara alami atau buatan. Perairan ini kepemilikannya bersifat umum, bukan milik perseorangan, contohnya: sungai, danau, situ, rawa, waduk atau bendungan, laut dan genangan yang bersifat sementara. Kolam khusus yaitu kolam yang secara teknis merupakan suatu perairan buatan yang luasnya terbatas, dibuat manusia dan mudah dikuasai (diisi air, dikeringkan, diatur menurut kehendak kita)[3]

B. Tinjauan Arsitektur Perilaku

1. Pengertian Arsitektur Perilaku

Arsitektur berasal dari bahasa yunani, yaitu "*arche*" artinya bangunan dan "*tecton*"artinya orang yang membangun. Pengertian Arsitektur adalah[4] :

a. Seni dan ilmu merancang serta membuat konstruksi bangunan, metode, dan gaya rancangan suatu konstruksi.
b. Utilitas, Vermitas, dan Venusitas.
c. Seni bangunan, gaya bangunan lingkungan binaan, atau suatu lingkungan binaan yang dibuat oleh manusia, dan menjadi tempat manusia melakukan kegiatannya.
d. Lingkungan (*enclosure*) dimana orang-orang hidup dan tinggal.
e. Hubungan perilaku dengan lingkungan, proses perancangan, dan hubungan kebudayaan dengan bentuk.
f. Merupakan suatu disiplin ilmu yang berasal dari penggabungan teknik (*engineering*), ilmu social, dan seni.Ada tanggapan bahwa tujuan utama arsitektur bersifat kemasyaraktan.Ini merupakan latar belakang dan system penunjang untuk meningkatkan harkat kehidupan yang sedang berlangsung.
g. Menurut Amos Rapoport, arsitektur sebagai lingkungan buatan (*built environment*) yang mempunyai bermacam-macam kegunaan yaitu melindungi manusia, kegiatan-kegiatannya serta hak miliknya dari elemen-elemen alam (iklim, cuaca), dari musuh (manusia, hewan, kekuatan supra naturaral) dengan membuat tempat, menciptakan suatu kawasan aman yang berpenduduk dalam dunia fana dan menekankan sosial serta menunjukkan status.
h. Ilmu dan seni merancang bangunan, kumpulan bangunan, struktur-struktur lain yang fungsional, terkonstruksi dengan baik, memiliki nilai ekonomis serta nilai estetika.
i. Hasil upaya manusia menciptakan lingkungan yang utuh untuk menampung kebutuhan tempat tinggal, berusaha atau bersosial budaya.

2. Kajian Arsitektur Perilaku

Adapun 2 hal yang saling berhubungan dengan Arsitektur Perilaku, antara lain [4] :

a. Perilaku Sebagai Suatu Pendekatan

Pendekatan perilaku dalam perancangan menekankan keterkaitan antara ruang yang disediakan bagi manusia yang memanfaatkannya. Pendekatan ini menunjukkan bahwa perlu adanya pemahaman mengenai perilaku manusia atau masyarakat yang berbeda-beda dari segi norma, adat, budaya, serta psikologi masyarakat.

b. Psikologi Lingkungan

Psikologi Lingkungan adalah bidang psikologi yang meneliti khusus hubungan antara lingkungan fisik dan tingkah laku serta pengalaman manusia. Faktor

yang sangat kuat mempengaruhi manusia adalah lingkungan

3. Interpretasi Tema Terhadap Judul

Dari pola pikir dan perilaku pengunjung (anak-anak/Dewasa) dan Pengelola , berikut interpretasi tema terhadap perencanaan antara lain :

a. Pengunjung Dewasa/Remaja

Tabel 1. Interpretasi Tema untuk Pengunjung Dewasa/Remaja

Sifat	Analisa	Arsitektural
Menyukai Tantangan	Dalam memancing,orang selalu menginginkan dan mendapatkan tantangan	Diperlukan suatu tempat dimana orang dapat menerima dan menikmati tantangan dalam memancing seperti kolam pemancingan yang bias juga di gunakan untuk lomba
Berkumpul dengan keluarga/teman	Selalu bercerita dan seru-seruan sambil menikmati daan bersantai di tempat yang disediakan	Mengadakan tempat bersantai dimana orang bsa duduk dengan nyaman
Melihat-lihat/berfoto	Pengunjung remaja yang datang biasanya selalu jalan-jalan menikmati area dimana menurut mereka bagus dan selalu berfoto sambil menikmati fasilitas yang disediakan	Diadakannya spot-spot yang indah seperti taman dll
Suka Keindahan & Kenyaman	Orang cenderung suka jika melihat tempat atau fasilitas yang menurut mereka indah,bagus,dan nyaman unutk dinikmati	Diadakannya tempat-tempat yang indah seperti taman,fasilitas yang dapat memenuhi kebutuhan mereka
Menginginkan Keamanan dan kebersihan	Orang selalu menginginkan keamanan di suatu tempat agar saat dating ketempat tersebut tidak ada rasa takut akan sesuatu,juga kebanyakan orang suka kebersihan tetapi malah mereka sendiri yang tetap tidaak bias menerapkan hidup bersih	Disediakan pos keamanan dan pantauan dari karyawan serta menyediakan tempat sampah di masing-masing tempat yang kemungkinan akan banyak dipakai untuk membuat sampah sembarangan.
Makan/minum	Adanya rasa lapar dan haus	Menyediakan tempat makan (restoran & café)
Mengadakan pertemuan	Pengunjung selalu memesan tempat jika ada kegiatan atau acara	Diperlukan sebuah ruang yang mampu mewadahi kegiatan tersebut
Duduk-duduk/bersantai	Mencari tempat yang bagus,teduh,dan nyaman untuk bersantai	Diperlukan wadah untuk dapat duduk dan bersantai

b. Untuk Anak-anak

Tabel 2. Interpretasi Tema untuk Anak-anak

Sifat	Analisa	Arsitektural
Hiperaktif	Tidak dapat berdiam diri sehingga memerlukan fasilitas yang dapat mewadahi sifat ini	Diperlukan sebuah dunia bermain ang memiliki : Tinggi Rendah,Alur yang dinamis,warna yang dapat melatih gerakan/motorik anak
Keingintahuan akan sesuatu yang dilihat	Anak-anak cenderung selalu melakukan hal-hal yang belum pernah mereka lihat atau lakukan sehingga keingintahuan untuk mencoba hal-hal tersebut terutama mencoba untuk memancing juga.	Diadakannya sebuat tempat khusus anak untuk memancing dan bermain
Makan/minum	Adanya rasa lapar dan haus	Menyediakan tempat makan

c. Pengelola/karyawan/staff

Tabel 3. Interpretasi Tema untuk Pengelola/karyawan/staff

Sifat	Analisa	Arsitektural
Suka Berdiskusi	Selalu mengadakan pertemuan antar pekerja jika ada yang ingin dibahas	Menyediakan tempat dimana bisa berkumpul untuk untuk mengadakan pertemuan penting
Memperhatikan sesuatu	Selalu memantau area rekreasi	Diadakan tempat dimana karyawan bias memantau kegiatan di area wisata tersebut

Menjaga kebersihan	Membersihkan tempat-tempat yang kotor	Mengadakan ruangan untuk menampung alat-alat yang digunakan untuk servis
Kerapian & kesopanan	Selalu melayani pengunjung dengan baik dan menjaga kesopanan	Mengadakan area untuk pengunjung bias berkomunikasi jika ada keperluan
Keamanan	Menjaga Keamanan	Disediakan tempat untuk bias memantau keadaan sekitar rekreasi

METODE PEMBAHASAN

Metode pembahasan yang digunakan adalah metode deskriptif analisis yaitu dengan mengulas dan memaparkan data, merumuskan masalah dan menganalisis data guna memperoleh kesimpulan untuk menyusun konsep dan landasan program perencanaan dan perancangan arsitektur.

Data-data yang dikumpulkan berasal dari hasil :

A. Survei, yaitu dengan mengadakan pengamatan langsung di lapangan mengenai keadaan situasi, kondisi kawasan, kebutuhan ruang, aktivitas, serta permasalahan yang terjadi.
B. Studi literature, yaitu dengan mengumpulkan data dari buku-buku/ literatur-literatur maupun kebijakan-kebijakan yang berlaku.

Wawancara secara langsung dengan para pelaku aktivitas dan para ahli yang mengerti dalam bidang dan memahami permasalahan serta mempunyai keterkaitan dengan obyek perencanaan

PEMBAHASAN DAN HASIL RANCANGAN

A. Lokasi Proyek

1. Gambaran Umum Site

a. Nama proyek : Perencanaan Pusat Rekreasi Pemancingan Di Kota Kendari ”Pendekatan Arsitektur Perilaku”
b. Lokasi : JL.Buburanda Kec.Poasia Kota Kendari
c. Luas : 85088 m^2
d. Kondisi Tanah : Relatif rata tetapi berawa

2. Lokasi dan Site Terpilih

Lokasi Perencanaan Pusat Pemancingan di Kota Kendari terletak di jalan Buburanda, kecamatan Poasia.

Gambar 1. Existing Condition

a. Utara : RSUD Abunawas
b. Timur : jalan Madusila,citra land
c. Selatan : Ruko dan Bundaran andonu
d. Barat : lahankosong

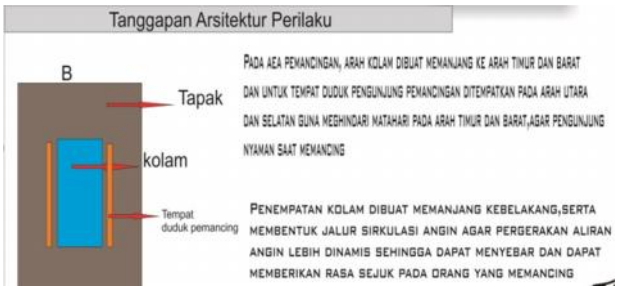
B. Konsep Pengolahan Tapak

1. Lintasan Matahari dan Angin

Gambar 2. Lintasan Matahari dan angin

Memaksimalkan cahaya masuk kedalam ruangan tanpa mempengaruhi aktifitas dalam bangunan, misalnya dengan menggunakan material dinding yang bisa mereduksi cahaya panas matahari kedalam bangunan.Meskipun membutuhkan cahaya alami akan tetapi matahari di bagian barat memiliki intensitas yang tinggi sehingga menghasilkan panas yang tinggi pula sehingga bukaan diminimalisir serta penanaman pohon yang rindang bisa menjadi barier dari sinar matahari

Penataan *landscape* atau penanaman vegetasi dari arah timur serta dari arah barat, guna sebagai pemecah angin, menjadi barier dari silau matahari, serta barier debu dan juga kebisingan



Gambar 3. Tanggapan Arsitektur Perilaku terhadap matahari

2. Noise/Kebisingan

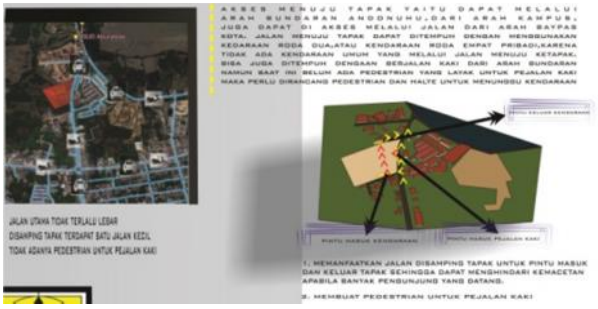
Tapak memiliki tingkat kebisingan yang cukup tinggi, disamping kebisingan yang bersumber dari kendaraan juga kebisingan yang bersumber dari bangunan-bangunan yang berada disekitar tapak

Gambar 4. Tanggapan kebisingan Pada Tapak

3. Sirkulasi dan Pencapaian ke Tapak

Pencapaian ke arah tapak dapat melalui jalan yang lalu lintasnya cukup lancar. Dapat di lewati oleh kendaraan roda empat,roda dua dan pengguna jalan. Pencapaian menuju tapak dipertimbangkan terhadap:

a. Jalur dua arah untuk rencana keluar masuk kendaraan,
b. Lokasi yang menunjang kegiatan
c. Kemudahan pencapaian bagi para pejalan kaki dan pengguna kendaraan
d. *Main entrance* dan *side Entrance* tapak harus jelas



Gambar 5. Sirkulasi dan pencapaian ke tapak

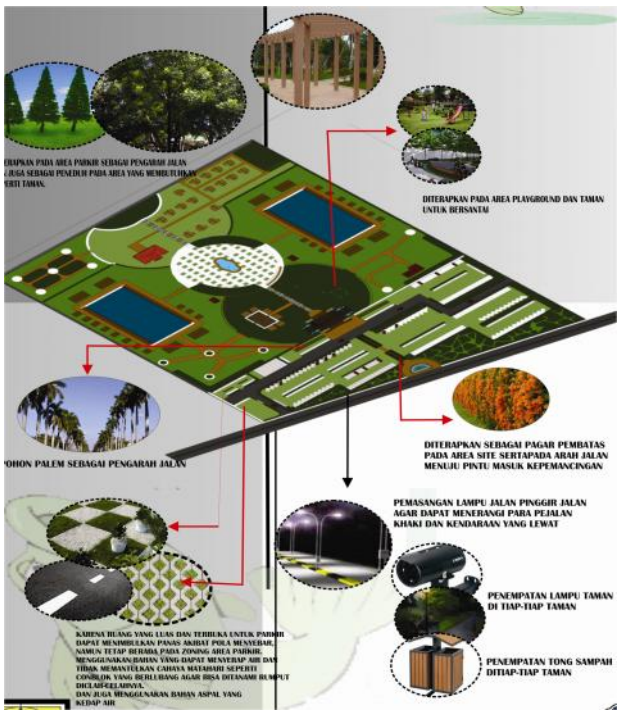
4. View

View terdiri dari dalam keluar dan dari laur kedalam site.View yang baik pada site tetap dipertahankan dan dijadikan salah satu orientasi dalam penentuan tampak depan dan bukaan. Ini dimaksudkan agar view tersebut dapat dinikmati dari dalam site. View ini juga dimaksimalkan agar dapat memberikan kesan menarik dari luar site.

Gambar 6. View keluar dan kedalam tapak

5. Tata Ruang Luar

Penataan tata hijau pada daerah pemancingan ,taman,dan area parkir difungsikan sebagai pelindung, pengarah, dan penyerap panas, serta diharapakan mampu memberikan keuntungan besar bagi keberadaan bangunan sehingga antara bangunan dan keadaan di sekelilingnya dalam tapak menjadi satu kesatuan yang harmonis/serasi.



Gambar 7. Tata ruang luar

Vegetasi dan landsekap yang digunakan pada perencanaan Rekreasi Pemancingan ini berupa pohon palm setinggi 10 - 15 meter sebagai pengarah dan di letakkan di tepi jalan dan area parkir. Konsep vegetasi dan lansekap dikaji dari aspek arsitektural dan aspek fungsional dari tanaman itu sendiri.

Aspek arsitektural mengarahkan tanaman sebagai control pengarah sirkulasi, pembentuk ruang-ruang luar. Sedangkan dari aspek fungsional perancangan dan perencanaan vegetasi sebagai pembentuk iklim mikro, pengurang polusi dan filter kebisingan, debu, dan bau.

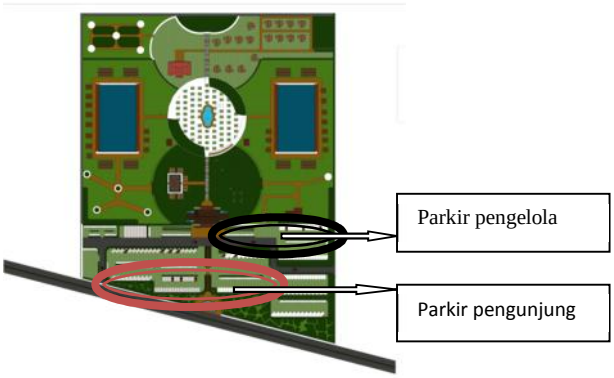
Jenis material yang digunakan yaitu :

a. Soft Material :
1) Pohon Palm difungsikan sebagai pengarah alur pergerakan atau sirkulasi. Baik itu sirkulasi kendaran maupun sirkulasi manusia
2) Pohon kiara payung difungsikan sebagai filter dari debu sehingga diletakkan di bagian terluar kawasan dan sebagai peneduh kendaraan di area parkir
3) Rumput gajah di gunakan sebagai *groundcover* atau penutup tanah

b. Hard material :
1) *Paving Blok* digunakan sebagai jalur pedestrian masuk dan keluar tapak serta tempat parkir.
2) *Aspal* digunakan pada jalur kendaraan roda dua dan roda empat.
3) *Lampu* difungsikan sebagai pencahayaan ruang luar menggunakan lampu mercuri, diletakkan sebagai pencahayaan vegetasi, area parkir pedestrian dan *sculpture*

6. Pola Sirkulasi dan Parkir

Adapun pola sirkulasi yang digunakan adalah pola sirkulasi Radial pada area rekreaasi dan linear pada area parkir yang mengikuti pola *layout* , seperti pada gambar berikut



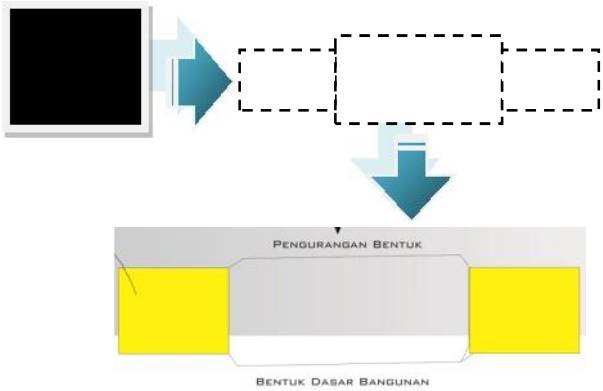
Gambar 8. Pola Sirkulasi dan Parkir

Selanjutnya, parkir dalam tapak terbagi atas parkir bagi pengunjung, parkir pengelola. Bentuk parkir yang digunakan adalah bentuk parkir tegak lurus (parkir pengunjung) dan bentuk parkir sudut 45^0 (parkir pengelolah, dan sebagian pengunjung).

C. Hasil Rancangan Bentuk Penampilan Bangunan

1. Bentuk Dasar Bangunan

Karakter bangunan yang hendak dicapai pada bangunan yang ada pada perencanaan rekreasi pemancingan ini adalah suatu tampilan yang mampu memberikan kesan dinamis yang menarik perhatian para pengunjung. Perwujudan karakter pada bangunan dilakukan dengan cara pengolahan massa bangunan dari bentuk persegi



Gambar 9. Bentuk Dasar Bangunan

2. Bentuk Tampilan Bangunan

Konsep Bentuk pada pendekatan arsitektur perilaku menyesuaikan pada perencanaan rekreasi pemancingan dimana rekreasi pemancingan lebih mengacu keruang luar sehingga pada bentuk bangunan keseluruhan mengambil bentuk rumah yang tradisional dengan pertimbangan dapat menyatu dengan lingkungan alami dan kenyamanan.

Gambar 10. Bentuk Tampilan Bangunan

Bangunan yang menggunakan atap dengan analogi atap rumah adat tolaki yaitu pada bangunan pengelola dan restoran,sedangkan bangunan yang lain mengambil bentuk rumah pondok pada umumnya.

D. Hasil Rancangan Struktur Bangunan

1. Sub Struktur

Gambar 11. Sub Struktur

Sistem Sub struktur di sesuaikan berdasarkan modul struktur yang digunakan, besaran ruang serta kondisi site bangunan itu sendiri. Sub struktur pada bangunan mayoritas menggunakan pondasi *footplat,menerus, dan titik/umpak*.

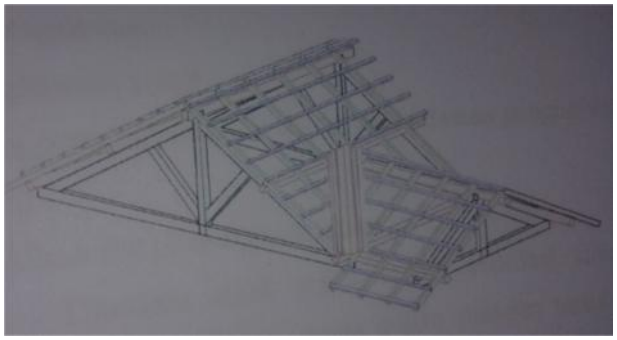
2. Super Struktur

Gambar 12. Super Struktur

Super struktur terbagi menjadi beberapa bagian penggunaan dengan menyesuaikan fungsi bangunan. Banguna pengelola,akomodasi dan bangunan penunjang lainnya memakai struktur rangka kaku dengan konstruksi kayu.

3. Upper Struktur

Untuk bangunan pengelola,gzebo daan bangunan penunjang lainnya memakai konstruksi rangka kayu.



Gambar 13. Upper Struktur

E. Kebutuhan Ruang

a. Kelompok kegiatan Rekreasi

Tabel 4. Kebutuhan & Besaran Ruang

No.	Nama Ruang	Jumlah	L. sebelum desain (m^2)	L. setelah desain (m^2)
1.	Tempat Pemancingan	2	9072	9072
2	Gazebo kecil	20	60	120
3	Penginapan	17	442	391
4	gazebo Besar	8	600	696
5	Lavatori	2	24	32
6	R.staff Lapangan	2	30	32
7	Restoran	1	477,8	410
Total			**10706**	**10753**

b. Kelompok Ruang Bangunan Utama

Tabel 5. Kebutuhan & Besaran Ruang

No	Nama Ruang	Jumlah	L. sebelum desain (m^2)	L. setelah desain (m^2)
1	Lobby	1	75	116
2	Loket Tiket	1	4	12
3	Informasi Center	1	12,5	6
4	ATM Center	1	13	13
5	Toko Sewa Alat	1	7,56	13
6	Lavatori	1	24	18
7	Minimarket	1	27	53
8	Tangga	2	15	15
9	Teras	2	102	102
10	Ruang Karyawaan	1	11	53
11	R. Pimpinan	1	25	25
12	R.general Manager	1	25	16
13	R. Bendahara	1	25	16
14	R.Rapat	1	38	65
15	Manajer Restoran	1	13	16
16	Pantry	1	16	16
Total			**433,06**	**555**

c. Kelompok Ruang Servise

Tabel 6. Kebutuhan & Besaran Ruang

No	Nama Ruang	Jumlah	L. sebelum desain (m^2)	L. setelah desain (m^2)
1	Musholla	1	175	264
2	R. ME	1	80	97
Total			**255**	**361**

d. Kelompok Parkiran

Tabel 7. Kebutuhan & Besaran Ruang

No.	Nama Ruang	Jumlah	L. sebelum desain (m^2)	L.setelah desain (m^2)
1	Parkir mobil Pengelola	1	375	498
2	Parkir Motor Pengelola	1	180	254
3.	Parkir Mobil Pengunjung	1	2250	1569
4.	Parkir Motor Pengunjung	1	300	493
5.	Parkir Bus	1	255	295
Total			**3360**	**3109**

Tabel 8. Total Besaran Ruang

Total	Luasan sebelum desain (m^2)	Luasan setelah desain (m^2)
	14754,06	**14778**

jadi selisih besaran ruang :

$$\frac{\text{sesudah perancangan} - \text{sebelum perancangan}}{\text{Sebelum perancangan}} \times 100\%$$

$$= \frac{14778 - 14754{,}06}{14754{,}06} \times 100\%$$

=0,16 %

Rasio BCR 20% (lahan terbangun) : 80% (lahan tidak terbanguan), Luas Site adalah 85088 m^2 (terbangun 11663 m^2 dan tidak terbanguan 73425 m^2), Luasan Lantai Dasar adalah 11489,5 m^2. Jadi luasan yang tidak terbangun adalah 73598,5 m^2

Deviasi perancangan terjadi diakibatkan dari pengaturan ruang-ruang dalam bangunan yang mengikuti bentuk utama bangunan, sehingga menyebabkan penambahan besaran ruang, serta mengikuti modul struktur yang di gunakan pada bangunan sehingga mengakibatkan sedikit perubahan pada besaran ruang dari sebelumnya.

F. Hasil Rancangan Tata Ruang Dalam

1. Lobby

Desain lobbi di desain lebih luas agar dapat mengantisipasi jika pengunjung yang datang semakin banyak. Disediakan juga fasilitas seperti minimarket, toko untuk membeli dan menyew alat pemancingan, serta ruang tunggu.

Gambar 14. Suasana ruang lobby

2. Ruang Tunggu

Gambar 15. Suasana ruang tunggu

3. Kantor (R.Rapat)

Gambar 16. Suasana ruang rapat

4. Restoran

Gambar 17. Suasana restoran

KESIMPULAN

Rekreasi Pemancingan adalah sebuah sarana rekreasi dimana didalamnya tempat orang-orang yang gemar akan memancing bisa menyalurkan hobi serta menjadi tempat rekreasi bersama keluarga karena adanya beberapa fasilitas yang disediakan seperti fasilitas penunjang berupa restoran, playground, area memancing, akomodasi dan lain-lain. perencanaan dan perancangan bangunan dengan memperhatikan kenyaman dan kebutuhan para pengunjung pemancingan dalam upaya mewujudkan wadah untuk orang-rang yang gemar akan memancing tersebut memerlukan suatu pendekatan dalam arsitektural yang baik dan tepat. Pendekatan arsitektural yang menggunakan factor kenyaman dan kebutuhan para pengunjung yang hobi akan memancing dalam mengembangkan perencanaan serta perancanngan fasilitas pusat rekreasi pemancingan ini adalah pendekatan arsitektur perilaku.

Dengan pendekatan arsitektur perilaku ini ,para pengguna/pengunjung tempat pemancingan yang sangat hobi akan memancing dapat terpenuhi kebutuhan akan hobi memancing serta dapat merasakan kenyamanan pada saat memancing.

Ada pun hal hal yang harus diperhatikan dalam perancangan Rekreasi Pemancingan ini adalah :

1. Lokasi dan tapak yang terpilih disesuaikan peruntukannya, karena bangunan yang dibuat terkait dengan rekreaasi. Demikian Lokasi terletak dikawasan wisata buatan,tepatnya di Kec.Poasia. Tapak/ *Site* dekat dengan perumahan dan pemukiman, perdagangan/ bisnis, dan pendiidikan tepatnya berada di Kel. Poasia, Jln. Buburanda.
2. Mampu memenuhi kebutuhan para pengunjung yang datang serta memberikan rasa nyaman dan teduh pada pengunjung pemancingan.
3. Tersedianya fasilitas penunjang lainnya baik dalam bangunan maupun diluar dan atau di sekitar lokasi tapak, misalnya seperti restoran dan lain-lain.

DAFTAR REFERENSI

[1 Encyclopedia Americana. Grolier Incorporated. Conecticut. 1995

[2] Hakim Nasution,Syahrir. 2009. *Peranan Wisata Pemancingan Dalam Pengembangan Wilayah Kabupaten Deli Serdang Provinsi Sumatera Utara*. Universitas Sumatra Utara Medan

[3] Wudianto, Maniswara, Anung WAP. 1999. *Memancing Diperairan air tawar dan laut.Cetakan keempat*. Jakarta: penebar swadaya

[4] Laurens, Joyce Marcella.2004.*Arsitektur dan Peril aku Manusia*.Grasindo : Jakarta