

BAB II

Tinjauan Pustaka

2.1 Tinjauan Objek Perancangan

Tinjauan objek perancangan di dalamnya mengandung definisi objek atau pengertian objek, dan teori perancangan arsitektural.

2.1.1 Definisi Objek

Objek yang akan dirancang adalah sebuah taman rekreasi dan wisata kuliner yang dapat menciptakan ruang sosial dan juga mengatasi masalah PKL di Kota Madiun.

2.1.1.1 Pengertian Taman

Taman adalah sebidang tanah terbuka dengan luasan tertentu di dalamnya ditanam pepohonan, perdu, semak dan rerumputan yang dapat dikombinasikan dengan kreasi dari bahan lainnya. Umumnya dipergunakan untuk olah raga, bersantai, bermain dan sebagainya.

Taman dalam skala kota adalah sebuah ruang terbuka (*open space*) dimana didalamnya terdapat aktifitas. Taman sebagai ruang terbuka menjadi pilihan warga kota untuk bersantai atau bersenang-senang secara individu atau kelompok. Awal abad ke-19 dimana pada saat negara barat merupakan negara industri, taman diciptakan sebagai tempat untuk refreking secara fisik, moral, estetik dan ekonomi. Taman pada saat itu adalah ruang terbuka hanya terdiri dari pohon-pohon (*vegetasi*) dimana orang dapat menikmati kelegaan di luar kesibukan industri serta melakukan perenungan. Pada dewasa ini taman tidak lagi hanya berfungsi sebagai *open space*,

namun berkembang fungsinya menjadi lebih kompleks. Berbagai macam tipe taman memberikan pola-pola aktifitas yang berbeda. Tipe-tipe tersebut adalah :

- a. Tipe pertama: adalah taman yang fungsinya digabung dengan fasilitas olah raga, baik berupa lapangan terbuka dengan *street furniture*, *jogging track*, *biking*, dan olah raga lainnya. Taman menjadi sebuah *places for play* dan *sport park*. Taman jenis ini disebut sebagai Taman Aktif. Central Park di New York, Dunia Fantasi (Dufan) di Ancol-Jakarta serta Alun-alun di beberapa kota di Jawa, merupakan contoh taman aktif.
- b. Tipe kedua.: adalah dimana taman berfungsi sebagai sebuah taman rekreasi dengan fasilitas dan moda-moda penikmatan yang lengkap dan orang-orang membayar untuk menikmatinya. Penikmatan kepada rekreasi secara visual yang melibatkan *vista* pada tiap-tiap obyeknya. Pengunjung berjalan ketiap-tiap obyeknya dan berhenti untuk melihat apa yang ada disana (pertunjukan), sehingga model taman rekreasi ini dapat dikategorikan sebagai “taman rekreasi pasif”. *Bundesgaten Park, Cologne, Germany*, sebuah contoh taman dengan penanganan aktifitas rekreatif yang sangat berbeda, pengunjung dapat menikmati taman dengan kereta gantung yang membawa pengunjung kesetiap bagian taman dan pengunjung dapat menikmati *vista* dari atas. Tiap-tiap obyek tujuan berupa gallery, panggung band, theatre, dan obyek lainnya yang tidak memerlukan pelibatan tubuh penontonnya.

2.1.1.2 Pengertian Rekreasi

Rekreasi adalah aktivitas yang dilakukan pada waktu senggang (lapang) yang bertujuan untuk membentuk, meningkatkan kembali kesegaran fisik, mental, pikiran dan daya rekreasi, baik secara individual maupun secara kelompok yang hilang akibat aktivitas rutin sehari-hari

dengan jalan mencari kesenangan, hiburan dan kesibukan yang berbeda. Rekreasi juga dapat memberikan kepuasan dan kegembiraan yang ditujukan bagi kepuasan lahir dan batin manusia. Rekreasi secara rafiiah yakni membentuk atau menciptakan kembali. Definisi ini berasal dari kata *re* dan *creation*. *Re* berarti mengulang atau kembali dan *creation* memiliki arti membentuk atau menciptakan.

Beberapa pengertian tentang rekreasi, antara lain:

1. Nurlan Kusmaedi (2002:2) menjelaskan sebagai berikut:

Rekreasi adalah suatu kegiatan pengisi waktu luang yang melibatkan fisik, mental/emosi dan sosial yang mengandung sipat pemulihan kembali kondisi seorang dari segala beban yang timbul akibat kegiatan kegiatan sehari-hari dan dilaksanakan dengan kesadaran sendiri.”

2. Marjono (2002:3) menjelaskan bahwa:

Rekreasi adalah kegiatan yang dikerjakan oleh seorang atau secara bersama-sama dengan orang lain dalam waktu senggang secara sadar dan sukarela untuk mendapatkan kesenangan dan kepuasan serta kesegaran pribadi dengan secara langsung dan segera”.

3. Manuel (1997) mengidentifikasi dan mengelompokan kegiatan rekreasi ke dalam 5 kategori yaitu :
 - a. Kegiatan rekreasi dilaksanakan didalam / disekitar rumah seperti menonton televisi, mendengarkan radio, membaca buku, berkebun, dan mengerjakan suatu hobi.
 - b. Kegiatan rekreasi bernilai social tinggi seperti melakukan hiburan keluar, makan keluar, mengunjungi penginapan.
 - c. Kegiatan rekreasi yang mengejar / mencari budaya dan artistic seperti mengunjungi teater, konser, dan pameran seni.

- d. Kegiatan rekreasi yang mengejar olahraga yang aktif seperti renang, golf dan tennis.
- e. Kegiatan rekreasi out door informal seperti piknik, mengendarai untuk kesenangan, dan melihat pemandangan.

4. Butler (1978:8) mengemukakan:

Expressed in terms of activities, recreation may be considered as any activity which is consciously performed for the sake of any reward beyond self, which is usually engaged in during leisure, which offers man an outlet for his physical, mental or creative powers, and in which he engaged because of inner desire not because of other compulsion. The activity becomes recreation for the individual because it elicits from him a pleasurable and satisfying response. In short, recreation is any form of experience or activity in which an individual engages from choice of the personal enjoyment and satisfaction which it brings directly to him. This concept emphasizes the personal nature of recreation activities are as diversified as the interests of man.

Kesimpulan beberapa ciri-ciri dari rekreasi, seperti berikut :

1. Rekreasi adalah suatu aktivitas yang bersifat fisik, mental, maupun emosional, rekreasi menghendaki aktivitas dan tidak selalu bersifat non aktif.
2. Aktivitas rekreasi tidak mempunyai bentuk dan macam tertentu, semua kegiatan yang dapat dilakukan oleh manusia dapat dijadikan aktivitas rekreasi asalkan saja dilakukan dalam waktu senggang dan memenuhi tujuan dan maksud-maksud positif daripada rekreasi.
3. Rekreasi dilakukan karena terdorong oleh keinginan atau mempunyai motif-motif yang sekaligus memilih gerakan atau bentuk dan macam aktivitas yang hendak dilakukan.

4. Rekreasi hanya dilakukan pada waktu senggang (*leisure time*), ini berarti bahwa semua kegiatan yang tidak dilakukan dalam waktu senggang tersebut tidak dapat digolongkan sebagai kegiatan rekreasi.
5. Rekreasi dilakukan secara bebas dari segala bentuk dan macam paksaan, hal ini adalah penting bagi sifat kegiatan rekreasi sebagai sarana untuk dapat menyatakan diri secara bebas.
6. Rekreasi bersifat universal yang merupakan bagian daripada kehidupan manusia, dari semua bangsa, dan tidak terbatas oleh umur, jenis kelamin, pangkat, serta kedudukan sosial.
7. Rekreasi dilakukan secara sungguh-sungguh dan mempunyai maksud-maksud tertentu; banyak orang menganggap bahwa rekreasi tidak bersifat sungguh-sungguh. Karena justru ingin mendapatkan kesenangan. Anggapan tersebut kurang tepat dan merupakan salah pengertian dari sekian banyak orang. Justru karena ingin mendapatkan kesenangan dan kepuasan kegiatan rekreasi harus dilakukan secara sungguh-sungguh.

Rekreasi adalah fleksibel, ini berarti bahwa rekreasi tidak dibatasi oleh tempat, dimana saja sesuai dengan bentuk dan macam kegiatan rekreasi dapat dilakukan. Selanjutnya rekreasi dapat juga dilakukan oleh perorangan atau kelompok.

Masa perjalanan yang tergolong dalam definisi wisata atau rekreasi adalah tidak kurang dari 1 jam dan tidak lebih dari tiga bulan, serta tidak dalam rangka mencari pekerjaan. Kegiatan rekreasi tidak hanya dilakukan secara perorangan, melainkan juga dikelola secara profesional dan dilakukan secara berkelompok. Orang yang melakukan kegiatan wisata disebut wisatawan.

Menurut Mayer (1991), rekreasi mempunyai sembilan ciri-ciri. Ciri-ciri tersebut adalah berupa kegiatan, bentuknya bervariasi, dilatarbelakangi oleh motivasi, dilakukan secara rutin, bersifat sukarela, fleksibel, merupakan produk sampingan, bersifat universal dan diperlukan, serta

serius dan serbaguna. Dari sembilan ciri-ciri tersebut, maka jenis rekreasi beragam, tidak selalu bertamasya ke tempat-tempat wisata atau berupa kegiatan fisik.

Menurut Basuni dan Soedargo (1988), rekreasi dapat dibedakan berdasarkan sifatnya, yaitu aktif dan pasif. Rekreasi aktif menekankan pada manfaat fisik dari pada mental, sebagai contohnya adalah olahraga memanjat tebing dan aktifitas yoga. Sedangkan rekreasi pasif sebaliknya, lebih berorientasi pada manfaat mental dari pada fisik. Contohnya seperti membaca buku di perpustakaan atau menonton televisi di rumah atau menonton film bersama keluarga ataupun teman di bioskop.

Sementara rekreasi menurut tempat tujuannya dibedakan menjadi rekreasi *indor* (dalam ruangan) dan *outdoor* (luar ruangan). Rekreasi *indor* mulai dari membaca buku di perpustakaan, menonton orchestra di gedung pertunjukan, makan bersama di restoran indor yang terkenal, hingga berkutat dengan hobi di rumah. Sedangkan rekreasi *outdoor* seperti rafting di sungai pekalen, mendaki gunung, berenang dan berjalan-jalan di taman hiburan, dll.

Pada hakekatnya, tujuan pembangunan obyek dan daya tarik wisata adalah:

1. Pengembangan sosial ekonomi regional
2. Kebutuhan rekreasi masyarakat.
3. Memperoleh keuntungan.
4. Optimalisasi sumber daya yang mempunyai fungsi lain. (Fandeli, 1995,152-153)

2.1.1.3 Pengertian Pariwisata

Pariwisata merupakan suatu kegiatan yang secara langsung menyentuh dan melibatkan masyarakat, sehingga membawa berbagai manfaat terhadap masyarakat setempat dan sekitarnya. Bahkan pariwisata dikatakan mempunyai energi dobrak yang luar biasa, yang mampu membuat

masyarakat setempat mengalami metamorphose dalam berbagai aspeknya. Pariwisata mempunyai banyak manfaat bagi masyarakat bahkan bagi negara sekalipun. Manfaat pariwisata dapat dilihat dari berbagai aspek/segi yaitu manfaat pariwisata dari segi ekonomi, social budaya, lingkungan hidup, nilai pergaulan dan ilmu pengetahuan, peluang dan kesempatan kerja.

a. Manfaat pariwisata dari segi lingkungan hidup :

Pariwisata juga mendatangkan manfaat bagi lingkungan hidup karena sebuah objek wisata apabila ingin banyak mendapatkan kunjungan dari wisatawan haruslah terjaga kebersihannya sehingga kita menjadi terbiasa untuk merawat dan menjaga lingkungan kita agar selalu terjaga kebersihannya. Pembangunan pariwisata tidak mengakibatkan dampak-dampak negatif terhadap lingkungan dan penurunan kualitas tanah atau lahan pertanian baik lahan perladangan maupun persawahan. Kelestarian hutannya masih tetap terjaga dengan baik. Masyarakat secara bersama-sama dan sepakat untuk melestarikan hutannya dan tanpa harus ketergantungan terhadap hutan tersebut. Pada dasarnya masyarakat lokal telah sadar terhadap perlunya pelestarian hutan, karena kawasan hutan yang dimaksud merupakan daerah resapan air yang bisa dipergunakan untuk kepentingan hidupnya maupun makhluk hidup yang lainnya serta untuk keperluan persawahan.

b. Manfaat pariwisata dari segi nilai pergaulan dan ilmu pengetahuan :

Manfaat pariwisata yang kita dapat dari segi nilai pergaulan adalah kita menjadi lebih banyak mempunyai teman dari berbagai Negara dan kita bisa mengetahui kebiasaan orang yang dari masing-masing Negara tersebut sehingga kita bisa mempelajari bagaimana kebiasaan yang baik di masing-masing nagara. Selain itu kita juga mendapat manfaat ilmu pengetahuan dari pariwisata karena dengan mempelajari pariwisata kita juga bisa tahu dimana letak dan keunggualn sebuah objek wisata sehingga kita bisa mempelajari mengapa sebuah objek wisata

tersebut bisa maju dan bisa menerapkan di daerah objek wisata daerah kita yang belum berkembang dengan baik.

Produk wisata merupakan sesuatu yang dapat ditawarkan kepada wisatawan untuk mengunjungi sebuah daerah tujuan wisata. Produk wisata dapat berupa alam, budaya serta hasil kerajinan masyarakat. Ada beberapa pendapat yang dikemukakan oleh para ahli terhadap pengertian produk pariwisata, diantaranya :

- Menurut Gooddall (1991: 63), produk wisata dimulai dari ketersediaan sumber yang berwujud (*tangible*) hingga tak berwujud (*intangible*) dan secara totalitas lebih condong kepada kategori jasa yang tak berwujud (*intangible*).
- Menurut Burns and Holden (1989:172), produk wisata dinyatakan sebagai segala sesuatu yang dapat dijual dan diproduksi dengan menggabungkan faktor produksi, konsumen yang tertarik pada tempat-tempat yang menarik, kebudayaan asli dan festival-festival kebudayaan.
- Menurut Kotler dan Amstrong (1989:463), yaitu sebagai sesuatu yang ditawarkan kepada konsumen atau pangsa pasar untuk memuaskan kemauan dan keinginan termasuk di dalam objek fisik, layanan, SDM yang terlibat didalam organisasi dan terobosan atau ide-ide baru.
- Suwantoro (1997:49), berpendapat produk wisata merupakan keseluruhan pelayanan yang diperoleh dan dirasakan atau dinikmati wisatawan semenjak ia meninggalkan tempat tinggalnya, sampai ke daerah tujuan wisata yang telah dipilihnya dan kembali ke rumah dimana ia berangkat semula.
- Bukart dan Medlik (dalam Yoeti,1986:151), mendeskripsikan produk wisata sebagai susunan produk yang terpadu, yang terdiri dari obyek wisata, atraksi wisata, transportasi

(jasa angkutan), akomodasi dan hiburan di mana tiap unsur dipersiapkan oleh masing-masing perusahaan dan ditawarkan secara terpisah.

Menurut Pendit (1994), pariwisata dapat dibedakan menurut motif wisatawan untuk mengunjungi suatu tempat. Jenis-jenis pariwisata tersebut adalah sebagai berikut :

1. Wisata Budaya

Yaitu perjalanan yang dilakukan atas dasar keinginan untuk memperluas pandangan hidup seseorang dengan jalan mengadakan kunjungan atau peninjauan ketempat lain atau ke luar negeri, mempelajari keadaan rakyat, kebiasaan adat istiadat mereka, cara hidup mereka, budaya dan seni mereka. Seiring perjalanan serupa ini disatukan dengan kesempatan-kesempatan mengambil bagian dalam kegiatan-kegiatan budaya, seperti eksposisi seni (seni tari, seni drama, seni musik, dan seni suara), atau kegiatan yang bermotif kesejarahan dan sebagainya.

2. Wisata Maritim atau Bahari

Jenis wisata ini banyak dikaitkan dengan kegiatan olah raga di air, lebih-lebih di danau, pantai, teluk, atau laut seperti memancing, berlayar, menyelam sambil melakukan pemotretan, kompetisi berselancar, balapan mendayung, melihat-lihat taman laut dengan pemandangan indah di bawah permukaan air serta berbagai rekreasi perairan yang banyak dilakukan didaerah-daerah atau negara-negara maritim, di Laut Karibia, Hawaii, Tahiti, Fiji dan sebagainya. Di Indonesia banyak tempat dan daerah yang memiliki potensi wisata maritim ini, seperti misalnya Pulau-pulau Seribu di Teluk Jakarta, Danau Toba, pantai Pulau Bali dan pulau-pulau kecil disekitarnya, taman laut di Kepulauan Maluku dan sebagainya. Jenis ini disebut pula wisata tirta.

Menurut Plog (1972) dan Pitana (2005), menjelaskan konsep sosiologi tentang wisatawan menjadi sangat penting, kemudian Plog mengelompokkan tipologi wisatawan sebagai berikut:

- a. *Allocentris*, yaitu wisatawan hanya ingin mengunjungi tempat-tempat yang belum diketahui, bersifat petualangan, dan mau memanfaatkan fasilitas yang disediakan oleh masyarakat local.
- b. *Psycocentris*, yaitu wisatawan yang hanya ingin mengunjungi daerah tujuan wisata sudah mempunyai fasilitas dengan standar yang sama dengan di negaranya.
- c. *Mid-Centris*, yaitu terletak diantara tipologi *Allocentris* dan *Psycocentris*

Aspek-aspek penawaran pariwisata :

Menurut Medlik, 1980 (dalam Ariyanto 2005), ada empat aspek (4A) yang harus diperhatikan dalam penawaran pariwisata. Aspek-aspek tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) *Attraction* (daya tarik); daerah tujuan wisata (selanjutnya disebut DTW) untuk menarik wisatawan pasti memiliki daya tarik, baik daya tarik berupa alam maupun masyarakat dan budayanya.
- 2) *Accesable* (transportasi); accesable dimaksudkan agar wisatawan domestik dan mancanegara dapat dengan mudah dalam pencapaian tujuan ke tempat wisata
- 3) *Amenities* (fasilitas); amenities memang menjadi salah satu syarat daerah tujuan wisata agar wisatawan dapat dengan kersan tinggal lebih lama di DTW.
- 4) *Ancillary* (kelembagaan); adanya lembaga pariwisata wisatawan akan semakin sering mengunjungi dan mencari DTW apabila di daerah tersebut wisatawan dapat merasakan keamanan, (protection of tourism) dan terlindungi.

Selanjutnya Smith, 1988 (dalam Pitana, 2005) mengklasifikasikan berbagai barang dan jasa yang harus disediakan oleh daerah tujuan wisata menjadi enam kelompok besar, yaitu: *Transportation, Travel services, Accommodation, Food services, Activities and attractions (recreation culture/entertainment)*, dan *Retail goods*.

Aspek-aspek permintaan pariwisata :

Menurut Medlik, 1980 (dalam Ariyanto, 2005), faktor-faktor utama dan faktor lain yang mempengaruhi permintaan pariwisata dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Harga; harga yang tinggi pada suatu daerah tujuan wisata akan memberikan imbas atau timbal balik pada wisatawan yang akan bepergian, sehingga permintaan wisatawan akan berkurang begitu pula sebaliknya.
- 2) Pendapatan; apabila pendapatan suatu negara tinggi, kecenderungan untuk memilih daerah tujuan wisata sebagai tempat berlibur akan semakin tinggi dan bisa jadi calon wisatawan membuat sebuah usaha pada Daerah Tujuan Wisata jika dianggap menguntungkan.
- 3) Sosial Budaya; dengan adanya sosial budaya yang unik dan bercirikan atau berbeda dari apa yang ada di negara calon wisata berasal maka, peningkatan permintaan terhadap wisata akan tinggi hal ini akan membuat sebuah keingintahuan dan penggalian pengetahuan sebagai khasanah kekayaan pola pikir budaya wisatawan.
- 4) Sospol (Sosial Politik); dampak sosial politik belum terlihat apabila keadaan Daerah Tujuan Wisata dalam situasi aman dan tenteram, tetapi apabila hal tersebut berseberangan dengan kenyataan, maka sospol akan sangat terasa dampak dan pengaruhnya dalam terjadinya permintaan.
- 5) Intensitas keluarga; banyak atau sedikitnya keluarga juga berperan serta dalam permintaan wisata hal ini dapat diratifikasi, jumlah keluarga yang banyak maka keinginan untuk berlibur dari salah satu keluarga tersebut akan semakin besar, hal ini dapat dilihat dari kepentingan wisata itu sendiri.
- 6) Harga barang substitusi; disamping kelima aspek di atas, harga barang pengganti juga termasuk dalam aspek permintaan, dimana barang-barang pengganti dimisalkan sebagai

pengganti DTW yang dijadikan cadangan dalam berwisata seperti: Bali sebagai tujuan wisata utama di Indonesia, akibat suatu dan lain hal Bali tidak dapat memberikan kemampuan dalam memenuhi syarat-syarat Daerah Tujuan Wisata sehingga secara tidak langsung wisatawan akan mengubah tujuannya ke daerah terdekat seperti Malaysia dan Singapura.

- 7) Harga barang komplementer; merupakan sebuah barang yang saling membantu atau dengan kata lain barang komplementer adalah barang yang saling melengkapi, dimana apabila dikaitkan dengan pariwisata barang komplementer ini sebagai objek wisata yang saling melengkapi dengan objek wisata lainnya.

Sedangkan Jackson, 1989 (dalam Pitana, 2005) melihat bahwa faktor penting yang menentukan permintaan pariwisata berasal dari komponen daerah asal wisatawan antara lain, jumlah penduduk (population size), kemampuan finansial masyarakat (financial means), waktu senggang yang dimiliki (leisure time), sistem transportasi, dan sistem pemasaran pariwisata yang ada.

Dari kedua pendapat di atas, aspek permintaan pariwisata dapat diprediksi dari jumlah penduduk dari suatu negara asal wisatawan, pendapatan perkapitanya, lamanya waktu senggang yang dimiliki yang berhubungan dengan musim di suatu negara, kemajuan teknologi informasi dan transportasi, sistem pemasaran yang berkembang, keamanan dunia, sosial dan politik serta aspek lain yang berhubungan dengan fisik dan non fisik wisatawan.

Produk wisata sebagai salah satu obyek penawaran dalam pemasaran pariwisata memiliki unsur-unsur utama yang terdiri 3 bagian (Yoeti, 2002:211) :

1. Daya tarik daerah tujuan wisata, termasuk didalamnya citra yang dibayangkan oleh wisatawan

2. Fasilitas yang dimiliki daerah tujuan wisata, meliputi akomodasi, usaha pengolahan makanan, parkir, transportasi, rekreasi dan lain-lain.
3. Kemudahan untuk mencapai daerah tujuan wisata tersebut.

Mason (2000:46) dan Poerwanto (1998:53) telah membuat rumusan tentang komponen-komponen produk wisata yaitu :

1. Atraksi, yaitu daya tarik wisata baik alam, budaya maupun buatan manusia seperti festival atau pentas seni
2. Aksesibilitas, yaitu kemudahan dalam memperoleh atau mencapai tujuan wisata seperti organisasi kepariwisataan (travel agent)
3. Amenities yaitu fasilitas untuk memperoleh kesenangan. Dalam hal ini dapat berbentuk akomodasi, kebersihan dan keramahtamahan
4. Networking, yaitu jaringan kerjasama yang berkaitan dengan produk yang ditawarkan baik lokal, nasional maupun internasional.

Memahami produk pariwisata secara mendalam dapat dilakukan dengan terlebih dahulu memahami ciri-ciri produk pariwisata, ciri-ciri tersebut antara lain:

1. Tidak dapat dipindahkan
2. Tidak memerlukan perantara (middlemen) untuk mencapai kepuasan
3. Tidak dapat ditimbun atau disimpan
4. Sangat dipengaruhi oleh faktor non ekonomis
5. Tidak dapat dicoba atau dicicipi
6. Sangat tergantung pada faktor manusia
7. Memiliki tingkat resiko yang tinggi dalam hal investasi
8. tidak memiliki standart atau ukuran yang objektif dalam menilai tingkat mutu produk.

Produk pariwisata juga mempunyai 3(tiga) unsur yang membentuk suatu Produk Pariwisata, yaitu :

1. Daya Tarik dari Destinasi
2. Fasilitas dari Destinasi
3. Kemudahan dari Destinasi

2.1.1.3 Pengertian Kuliner

Kuliner adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan pangan dan makanan mulai dari bahan-bahan mentah sampai pada proses pengolahan dan penyajian. Menurut Labensky kuliner adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan aktifitas memasak dalam hal penyiapan bahan-bahan pangan, pengelolaan, dan penyajian.

Sedangkan di dalam kamus Wikipedia dijelaskan bahwa seni kuliner adalah seni dari memasak. Sedangkan kuliner saja didefinisikan sebagai sesuatu yang berhubungan atau berkaitan dengan proses pengolahan makanan atau aktivitas di dapur.

Jadi dapat disimpulkan bahwa taman rekreasi dan kuliner ialah tempat yang digunakan untuk dapat memanfaatkan masakan serta suasana lingkungannya sebagai objek tujuan wisata agar dapat membentuk, menciptakan atau mengebalikan kesegaran lahir dan batin manusia.

(www.pengertian-wisata-kuliner.html)

Produk oleh-oleh khas madiun baik makanan mentah dan makanan siap saji juga dapat menciptakan kesegaran lahir dan batin manusia. Macam-macam makanan mentah untuk oleh-oleh di Kota Madiun seperti sambel pecel, brem aneka rasa, krupuk bawang, rangginan, krupuk puli, kripik tempe, dan madumongso. Sedangkan makanan siap saji di Kota Madiun adalah pecel

dengan aneka lauk pauk seperti tempe, rempele ati ayam, babat, usus sapi, daging sapi dan daging ayam. Berikut penjelasan mengenai makanan khas Madiun.

a. Sambel pecel

Sambel pecel adalah salah satu makanan khas Madiun yang disukai masyarakat baik dari dalam kota maupun luar Kota Madiun sehingga sangat cocok apabila digunakan untuk oleh-oleh. Resep olahan sambel pecel ini sudah turun-temurun dan tidak ada perubahan resep agar menjaga kualitas dan kenikmatan. Selain itu agar sambel pecel awet bumbu-bumbu sambel pecel harus disangrai dan ditumbuk sampai teksturnya halus.



Gambar 2.3 Sambal pecel

Sumber: <http://oleh-oleh khas madiun.html>

b. Brem

Brem adalah sejenis makanan khas Madiun dengan rasa yang unik. Brem madiun memiliki rasa manis atau manis keasaman, tekstur padat, kering dan tidak lembek, warna putih kekuningan sampai kuning kecoklatan serta mudah hancur di mulut. Ketika makanan ini dimasukkan ke dalam mulut akan langsung mencair dan lenyap. Brem yang ada di pasaran adalah suatu produk makanan yang berwarna putih sampai kecoklatan dan mempunyai rasa manis keasaman yang dibuat dari pemasakan cairan tape ketan putih.

Brem telah menjadi salah satu ikon Madiun di bidang kuliner dan telah berkembang pula menjadi sebuah industri yang cukup berkembang. Dan seperti jenis makanan khas lainnya, konsumen lebih suka membeli langsung di daerah asalnya daripada membeli di kotanya.



Gambar 2.4 Brem

Sumber: <http://oleh-oleh khas madiun.html>

c. Krupuk bawang

Krupuk bawang merupakan salah satu makanan khas Madiun yang cocok untuk oleh-oleh ketika berkunjung di Kota Madiun. **Krupuk bawang** sangat cocok buat pelengkap makan, krupuk ini berbahan dasar bawang yang mempunyai rasa dan aroma khas bawang. Aroma dan rasa bawang yang begitu gurih dan enak membuat krupuk ini juga di minati para pecinta **krupuk** di Indonesia atau luar negeri.



Gambar 2.5 Krupuk Bawang

Sumber: <http://oleh-oleh khas madiun.html>

d. Rangginang

Rangginang adalah sejenis krupuk yang terbuat dari ketan, bisa ketan putih ataupun ketan hitam. Bahan yang dibutuhkan hanyalah ketan putih ataupun ketan hitam. Pembuatannya pun tidak begitu rumit, namun membutuhkan banyak kesabaran. Selain dalam waktu pemasakannya yang lama, untuk mengeringkan rangginang ini pun membutuhkan panas matahari yang banyak.

Usaha ini biasanya sering dijalankan di musim panas, karena cukupnya panas matahari yang dibutuhkan. Namun bila dimusim hujan usaha ini akan mengalami kesulitan karena tidak adanya panas matahari yang cukup untuk menyangi rangginang ini, sehingga akan dibutuhkan waktu yang lebih banyak untuk mendapatkan rangginang yang siap olah.



Gambar 2.6 Rangginang

Sumber: <http://oleh-oleh.khasmadiun.html>

e. Krupuk puli

Krupuk puli merupakan makanan khas asli kota madiun yang juga dikenal dengan nama lempeng. Rasanya yang gurih dan renyah membuat konsumen ketagihan untuk mencobanya lagi. Krupuk puli merupakan makanan yang sangat cocok apabila digunakan untuk oleh-oleh ketika berkunjung di Kota Madiun. Krupuk puli terbuat dari

beras ketan yang ditambahkan garam dan bumbu sehingga rasanya sangat nikmat kemudian dijemur dan digoreng sebelum disajikan.



Gambar 2.7 Krupuk puli

Sumber: <http://oleh-oleh khas madiun.html>

f. Kripik tempe

Kreativitas produksi makanan khas daerah ini seharusnya menjadi ikon sekaligus penanda khas suatu daerah, idealnya mampu membawa nama suatu daerah ke permukaan. Bahkan, bisa menjadi contoh untuk daerah lain. Jika demikian yang terjadi, maka para pengais dan pelaku di industri makanan khas daerah yang biasanya marak sebagai industri rumah tangga ini harus pintar-pintar dan mampu berpikir kreatif dan inovatif menciptakan dan mempertahankan hasil kreasinya agar tetap langgeng memperoleh kepercayaan masyarakat.



Gambar 2.8 Kripik tempe

Sumber: <http://oleh-oleh khas madiun.html>

Seperti keripik tempe Madiun yang selama ini hanya dikenal dengan satu rasa saja mungkin sudah saatnya berbenah diri dengan inovasi menciptakan rasa baru tanpa mengubah kekhasan citarasa kreasinya yang asli. Tidak hanya itu, bentuk dan potongan tempe pun tidak harus selalu kotak, bisa dimodifikasi berbentuk bulat, segitiga, ataupun model lainnya untuk lebih menarik konsumen.

g. Madumongso

Madumongso dibuat dari ketan hitam. Ketan hitam itu sebelumnya diolah dahulu menjadi tape melalui proses fermentasi. Setelah itu, tape ketan hitam yang telah jadi kemudian diolah lagi dengan menambahkan gula Jawa dan santan hingga menjadi seperti dodol atau jenang. Kemudian dikemas dalam plastik berukuran 5-10 cm dan dihias dengan kertas warna-warni untuk menarik perhatian. Rasanya yang asam bercampur manis dan gurih, membuat madumongso dicintai dan diburu para pecinta kuliner jajanan khas terlebih penikmat dodol ataupun jenang.



Gambar 2.9 Madumongso

Sumber: <http://oleh-oleh.khas.madiun.html>

Pemerintah Kota Madiun menilai keberadaan jajanan khas madumongso sangat penting untuk dijadikan ikon kota. Hal ini sama pentingnya dengan sambal pecel yang telah dikenal lebih dahulu.

Untuk lebih mengenalkan jajanan madumongso, Pemkot Madiun telah menggelar rekor MURI, Madumongso Terpanjang dengan panjang hingga 1.700 meter, pada akhir tahun 2011. Tujuannya adalah, selain mendongkrak jajanan madumongso, Pemkot juga ingin memajukan industri kecil menengah (IKM) madumongso yang ada. Diharapkan, kedepannya nanti bisa menyamai ketenaran sambal pecel sebagai ikon Kota Madiun. Sehingga, para pendatang saat berbelanja sambal pecel tak lengkap jika tidak membeli madumongso.

2.1.2 Teori Perancangan Arsitektural

Teori perancangan yang berkaitan dengan Perancangan Taman Rekreasi dan Wisata Kuliner di Madiun adalah sebagai berikut.

1. Material dan Bahan

Menurut karakteristiknya, material ruang luar dibedakan menjadi dua yaitu *soft material* dan *hard material*. *soft material* contohnya adalah tanaman, air, dan satwa. Tanaman dapat berkembang dan tumbuh sehingga dapat mempengaruhi perubahan pada bentuk, ukuran, tekstur, dan warna tanaman selama masa pertumbuhan. Sedangkan Elemen *hard material* contohnya paving, pagar, patung, patung, pergola, bangku taman, kolam, lampu taman, dan lain sebagainya.

2. Tekstur

Tekstur merupakan kumpulan titik-titik kasar atau halus yang tidak beraturan pada suatu permukaan benda atau objek. Tekstur pada rancangan berfungsi untuk memberikan kesan yang berbeda pada satu rancangan dan memberikan kesan komposisi yang serasi dan ideal. Tekstur yang agak teratur biasanya disebut pula sebagai motif atau corak.

3. Warna

Warna merupakan salah satu alat ekspresi terkuat dalam desain. Penggunaan warna yang berbeda dapat menghasilkan suasana ruang dan efek psikologis yang berbeda pada diri pengamatnya. Dalam perancangan ruang luar terdapat perpaduan antara warna-warna yang dimiliki oleh elemen-elemen alam misalnya, air, pepohonan, dan bunga-bunga, dengan warna-warna yang dimiliki oleh elemen buatan.

Warna memiliki peran penting dalam mendesain karena warna akan mempengaruhi rasa dan kesan apabila seseorang melihatnya. Warna dapat digunakan untuk menekankan atau memperjelas karakter suatu objek dan memberikan aksen pada bentuk dan bahannya. Selain itu, warna juga sebagai salah satu ungkapan ekspresi rancangan. Pemilihan dan penggunaan warna juga dapat mempengaruhi kondisi psikologis dan persepsi yang berbeda bagi yang melihatnya.

Warna juga memegang peran yang penting karena dalam pengaturan ruang akan selalu berkaitan dengan penggunaan bahan-bahan alami dan buatan sehingga dapat tercapai rancangan yang mempunyai kesan menyatu dengan alam dan variasi yang menarik.

4. Ruang dan Bentuk

Ruang dan bentuk memiliki karakter seperti dua sisi mata uang. Disatu sisi ruang dihasilkan dari bentuk, di sisi lainnya bentuk dihasilkan oleh ruang. Terdapat banyak klasifikasi ruang dilihat dari sifat, bentuk, jenis, dan fungsinya. Selain itu, perbedaan ketinggian lantai juga dapat menciptakan kesan kegiatan yang berbeda.

5. Vegetasi

Vegetasi memiliki peran penting untuk desain ruang luar. Pertama, karena berperan mengatur aliran sejumlah siklus biokimia seperti air, karbon dan nitrogen yang berperan penting sebagai penyeimbang energi secara lokal dan global. Kedua, vegetasi mempengaruhi karakteristik tanah seperti volume, kandungan kimia dan struktur yang menentukan karakteristik tumbuhan termasuk produktifitas dan strukturnya. Ketiga, vegetasi adalah sumber hidup sejumlah habitat hewan liar. Keempat dan merupakan fungsi terpenting bahkan untuk vegetasi alga sekali pun adalah menjalankan fungsi sebagai penyedia oksigen. Pemilihan jenis vegetasi juga harus cermat karena vegetasi dapat menunjukkan karakter sebuah bangunan. Vegetasi sendiri mempunyai banyak fungsi terhadap rancangan yaitu.

1. Penegasan ruang, dalam hal ini vegetasi berfungsi sebagai pengarah menuju ruang yang diinginkan.
2. Pemberi suasana dan karakter bangunan, tapak dan lingkungan.
3. Peralihan skala, dalam hal ini vegetasi berfungsi sebagai skala pembanding sebuah bangunan.
4. Pengendali view, dalam hal ini vegetasi berfungsi sebagai mengendalikan pandangan manusia terhadap ruang yang terlalu jauh.

5. Pengontrol silau, dalam hal ini vegetasi berfungsi untuk memberikan kenyamanan dan keteduhan, terutama pada siang hari.

Dalam perancangan ruang luar atau ruang publik harus memperhatikan pemilihan vegetasi yang cocok. Prinsip-prinsip pemilihan vegetasi diruang publik atau ruang luar, antara lain:

1. Jangan menggunakan tanaman yang beracun atau yang sangat bergetah.
2. Hindari pohon berbuah bulat keras, orang dapat tergelincir atau pohon berbuah besar/tajam.
3. Jangan pilih tanaman yang berduri/beranting tajam.
4. Jangan pilih tanaman yang sering diserang ulat/serangga yang mengganggu, atau yang menyebabkan gatal-gatal.
5. Pilih pohon yang akarnya tidak merusak konstruksi pagar, selokan dan jalan.
6. Jangan gunakan tanaman berbau tajam yang mengganggu.
7. Jangan menggunakan tanaman yang beracun atau yang sangat bergetah.

Selain pemilihan vegetasi yang digunakan, hal yang perlu diperhatikan juga adalah perletakan vegetasi. Dalam perletakan vegetasi hendaknya disesuaikan dengan tujuan dari perancangannya tanpa melupakan aspek fungsinya. Prinsip penempatan vegetasi, meliputi :

1. Pada tanaman bertajuk, perhatikan jarak tanaman agar mahkota tumbuh sempurna.
2. Ketinggian tajuk perlu dikontrol agar diperoleh ruang untuk aktifitas dibawahnya.
3. Kurangi penggunaan pohon yang sampah daunnya banyak.
4. Tanaman ditempatkan agar dapat mengontrol radiasi matahari.

6. Iklim dan cuaca

Iklim dan cuaca dalam suatu perancangan dibutuhkan karena erat kaitannya dengan kenyamanan rancangan tersebut. Iklim sendiri dibedakan menjadi dua yaitu iklim Makro dan iklim Mikro. Iklim mikro adalah faktor-faktor kondisi iklim setempat yang memberikan pengaruh langsung terhadap kenikmatan (fisik) dan kenyamanan (rasa) pemakai di sebuah ruang bangunan. Sedangkan iklim makro adalah kondisi iklim pada suatu daerah tertentu yang meliputi area yang lebih besar dan mempengaruhi iklim mikro.

Iklim makro dipengaruhi oleh lintasan matahari, posisi dan model geografis, yang mengakibatkan pengaruh pada cahaya matahari dan pembayangan serta hal-hal lain pada kawasan tersebut, misalnya radiasi panas, pergerakan udara, curah hujan, kelembaban udara, dan temperatur udara. Oleh karena itu perlu menggunakan modifier untuk merancang sebuah bangunan agar mencapai tingkat kenyamanan. Modifier merupakan cara mengatasi iklim dengan mempergunakan teknologi tepat guna. Modifier adalah barang buatan yang mampu membuat iklim mikro yang nyaman bagi manusia.

Cara mengelola atau memanfaatkan iklim makro:

1. Membuka jendela pada utara-selatan
2. Pohon perdu diletakkan di timur, sebab angin pada bulan Maret-September kering (tidak membawa uap air), sehingga tidak lembab. Jika menanam pohon di barat, sebaiknya dipertinggi agar tidak membawa uap air masuk ke ruangan.
3. Yang dibuka dinding timur, sehingga apabila bulan Desember datang, angin tidak masuk.
4. Kamar mandi sebaiknya ditaruh di sebelah barat saja agar cepat kering (tidak lembab)
5. Angin yang baik adalah yang lewat depan/samping (posisi bangunan tidak membelakangi angin). Angin dari bawah dan atas tidak baik.

Selain iklim makro, hal yang perlu juga untuk diperhatikan adalah iklim mikro. Iklim mikro sendiri dipengaruhi oleh faktor-faktor:

1. Orientasi bangunan.
2. Ventilasi (lubang-lubang pembukaan di dalam ruang untuk masuknya penghawaan).
3. Sun shading (penghalang cahaya matahari).
4. Pengendalian kelembaban udara.
5. Penggunaan bahan-bahan bangunan.
6. Bentuk dan ukuran ruang
7. Pengaturan vegetasi

Hal yang perlu diperhatikan sebelum merancang adalah mengetahui iklim setempat. Karena iklim mempengaruhi bentuk tata lingkungan, hal ini dapat dilihat dari karakteristik tata lingkungan pada beberapa daerah sesuai dengan iklim yang berlaku di tempat tersebut.

7. Sistem Sirkulasi

Faktor sirkulasi pada taman rekreasi dan wisata kuliner ini mengantarkan pengunjung untuk cenderung bergerak sesuai sirkulasi yang sudah ditentukan. Sistem sirkulasi dalam perancangan ruang luar merupakan prasarana penghubung vital pada kegiatan dan penggunaan atas lahan. Sistem sirkulasi dalam perancangan luar ruang dibedakan menjadi dua, yaitu: sirkulasi kendaraan dan pejalan kaki.

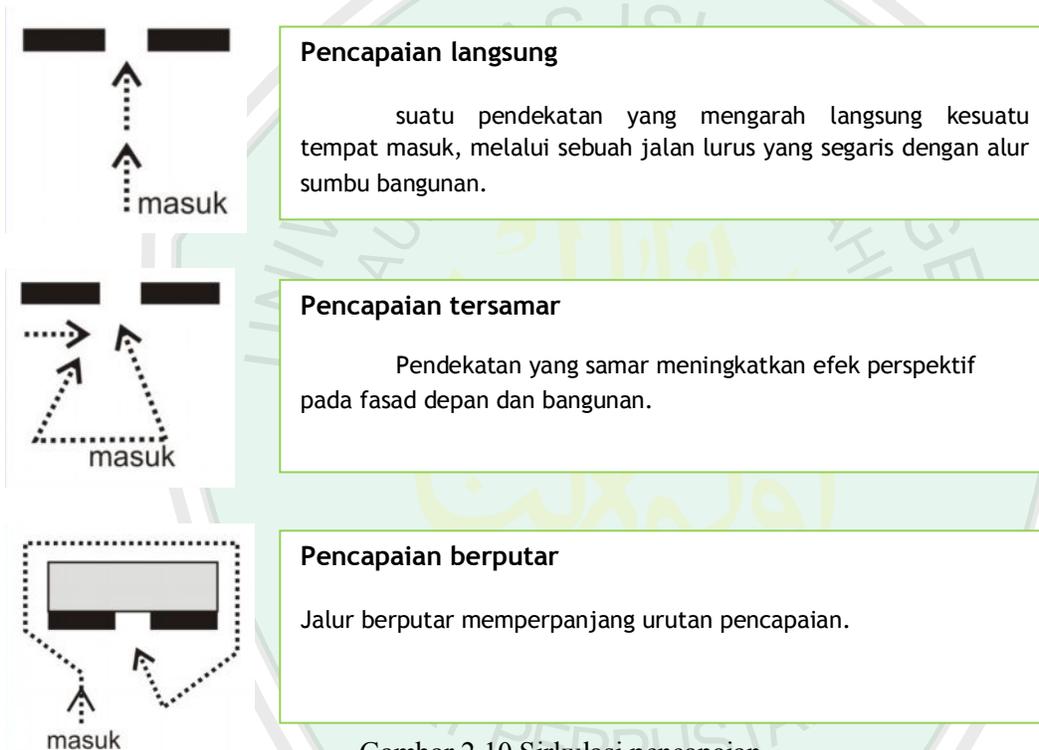
Dalam perancangan sistem sirkulasi pejalan kaki juga perlu diperhatikan standar lebar pedestrian dan aksesibilitas untuk penyandang cacat. Selain itu, jarak yang terlalu panjang juga akan mempengaruhi pola sirkulasi yang diterapkan dan menyebabkan pola sirkulasi tidak sesuai dengan tujuan yang diinginkan.

Menurut Ching (2000), faktor yang berpengaruh dalam sirkulasi eksterior maupun interior yaitu pencapaian, aksen pintu masuk, konfigurasi jalur, hubungan jalur dan ruang, bentuk ruang sirkulasi. Secara rinci dapat dijelaskan sebagai berikut,

- Pencapaian yaitu jalur yang ditempuh untuk mendekati atau menuju bangunan.

Pencapaian dibagi menjadi 3, dijelaskan dalam gambar berikut.

- o **Sirkulasi Pencapaian**



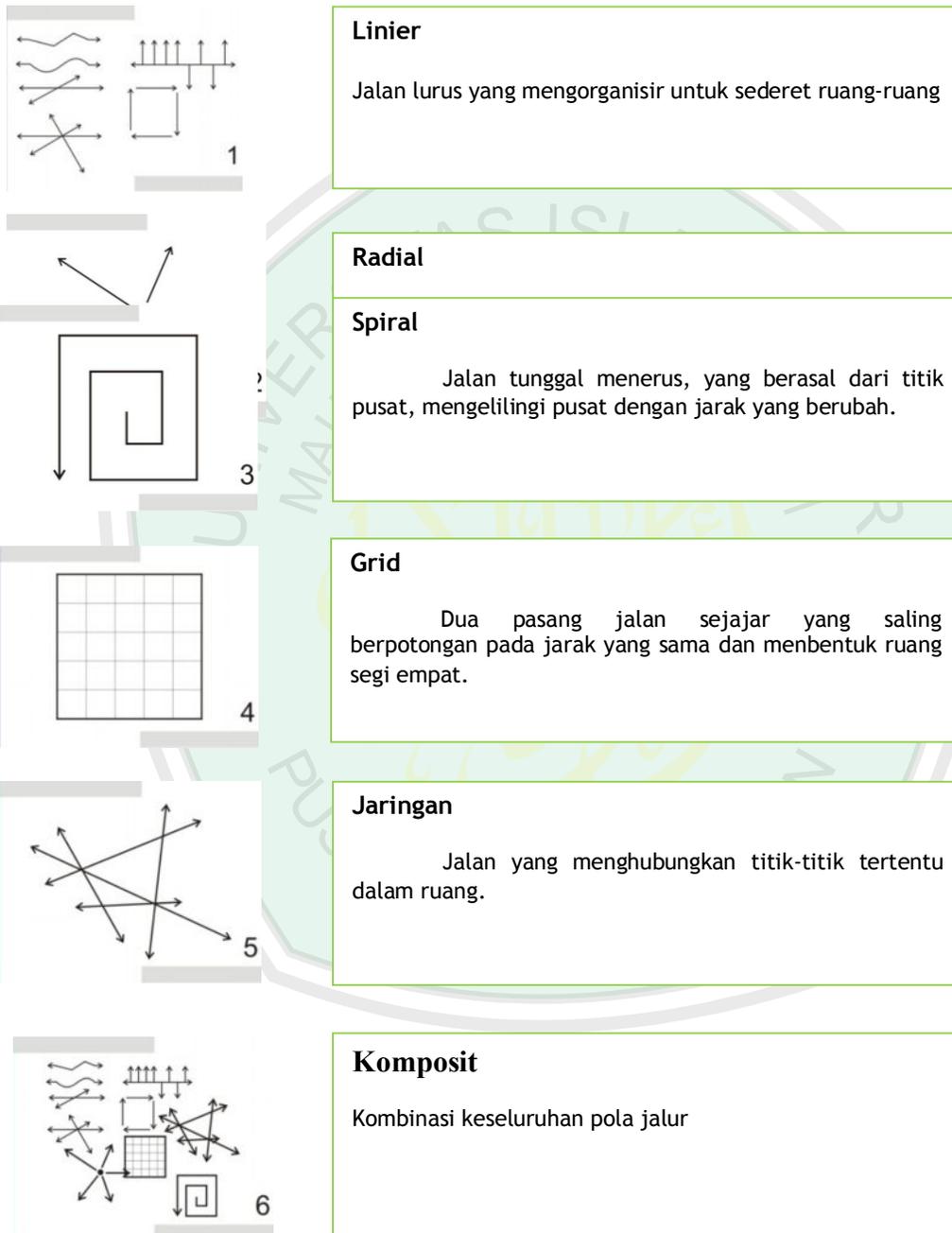
Gambar 2.10 Sirkulasi pencapaian

Sumber: Ching, (2000:231)

- o Akses pintu masuk yaitu penekanan pada jalur masuk menuju bangunan. Penekanan ini dapat diwujudkan dengan pembayangan, gradasi, proporsi, skala, warna, material, tekstur, bentuk langgam, karakter pintu masuk, sudut kecondongan. Dalam merancang akses yang terpenting adalah tujuan yang akan dicapai dalam perancangan pintu masuk.

- Konfigurasi jalur yaitu tata urutan pergerakan pengunjung sampai titik pencapaian akhir.
Konfigurasi tersebut dijelaskan dalam gambar berikut:

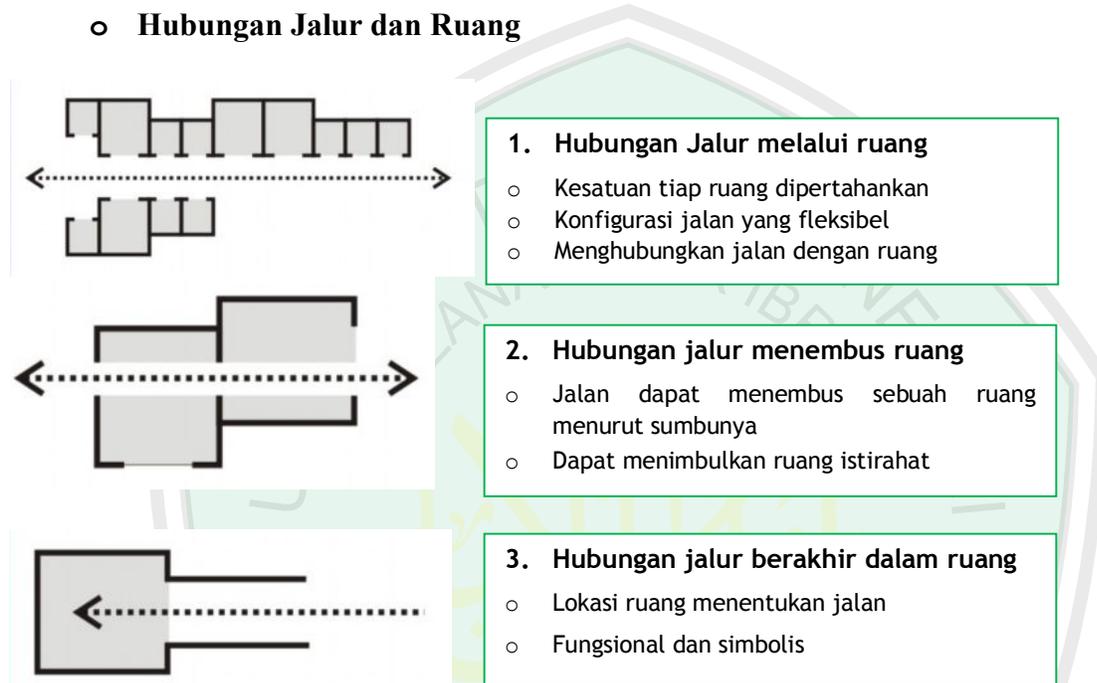
- **Konfigurasi jalan sirkulasi**



Gambar 2.11 Konfigurasi Jalan Sirkulasi

Sumber: Ching, (2000:253)

- Hubungan jalur dan ruang dapat difungsikan sebagai fleksibilitas ruang-ruang yang kurang strategis. Hubungan jalur dan ruang antara lain dapat dilihat pada gambar berikut,



Gambar 2.12 Hubungan Jalur dan Ruang

Sumber: Ching, (2000:264)

Pada Perancangan Taman Rekreasi dan Wisata Kuliner ketersediaan fasilitas juga mempunyai peran yang penting untuk menarik pengunjung selain menyuguhkan keindahan dan pemanfaatannya. Fasilitas-fasilitas yang ada dalam Perancangan Taman Rekreasi Dan Wisata Kuliner antara lain:

1. Wisata rekreasi: di dalam wisata rekreasi terdapat arena permainan out door untuk anak-anak dan remaja seperti terapi kaki, taman bunga, flying fox, go kart, kolam keseimbangan, taman

sesat dan in door seperti kolam renang dalam ruangan, bioskop 4 dimensi, rumah pipa, dan bom-bom car.

h. Fliying fox

Fliying fox adalah sebuah permainan yang dilakukan dengan meluncur dari sebuah pohon atau menara dengan ketinggian tertentu dan menggunakan sling baja dan tali untuk penyangga tubuh agar terjaga keamanannya. Selain itu pengguna juga harus menggunakan helm agar keselamatannya terjaga. Tujuan dari permainan ini adalah untuk melatih keberanian dan ketegasan seseorang. Permainan ini dapat digunakan oleh anak-anak, remaja maupun dewasa. Berikut gambar permainan fying fox.



Gambar 2.13 Permainan fying fox

Sumber: <http://pesonamalangraya.com>

i. Go kart

Go kart merupakan sebuah permainan yang paling disukai oleh remaja maupun anak-anak sekalipun. Pengendara akan diarahkan sesuai jalan untuk menguji nyali mengendarai

mobil berkecepatan tinggi ini. Sebelum mengendarai mobil ini pengunjung diwajibkan menggunakan jaket pelindung dan juga helm untuk melindungi tubuh jika terjadi kecelakaan.



Gambar 2.14 Permainan go kart

Sumber: <http://pesonamalangraya.com>

j. Kolam keseimbangan

Permainan kolam keseimbangan merupakan permainan yang bermanfaat untuk anak-anak maupun remaja. Dalam permainan kolam keseimbangan imajinasi anak dirangsang melalui permainan ini. Anak akan diarahkan seakan ia harus menyebrangi sebuah kolam yang deras dengan balok-balok kayu di atasnya yang digantung dengan tambang atau tali untuk pegangan agar tidak terjatuh ke kolam. Dengan itu anak akan mempunyai kesempatan untuk memilih balok kayu mana yang dapat dimuati dan hal itu dapat melatih motorik dan keseimbangannya.



Gambar 2.15 Permainan kolam keseimbangan

Sumber: <http://pesonamalangraya.com>

k. Taman sesat

Taman sesat adalah sebuah permainan out door yang bisa dimainkan oleh anak-anak, remaja, maupun dewasa. Permainan ini hanya membutuhkan lahan yang cukup luas dan dibuat pagar-pagar yang cukup tinggi agar para penikmat atau pengguna permainan ini dapat berfikir bagaimana cara atau melalui jalan yang mana agar tidak tersesat di dalamnya. Hal ini dapat melatih otak anak-anak ataupun remaja untuk memilih jalan yang benar yang harus dilewati karena pengguna harus memutar otak untuk memilih jalan yang mana yang benar.

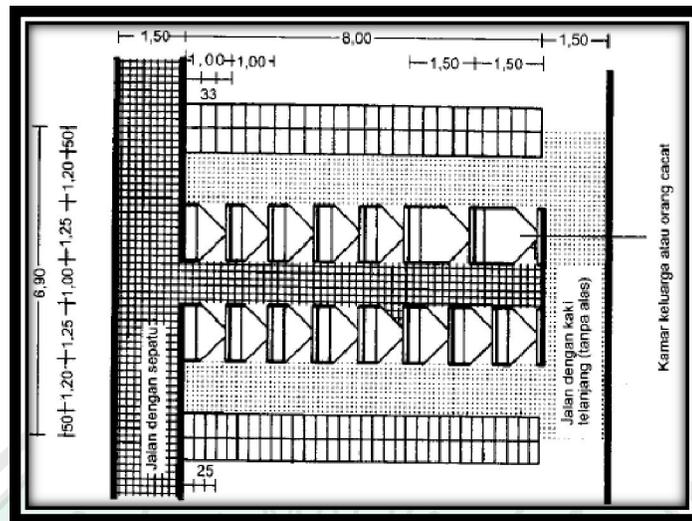


Gambar 2.16 Permainan taman sesat

Sumber: <http://pesonamalangraya.com>

l. kolam renang dalam ruangan

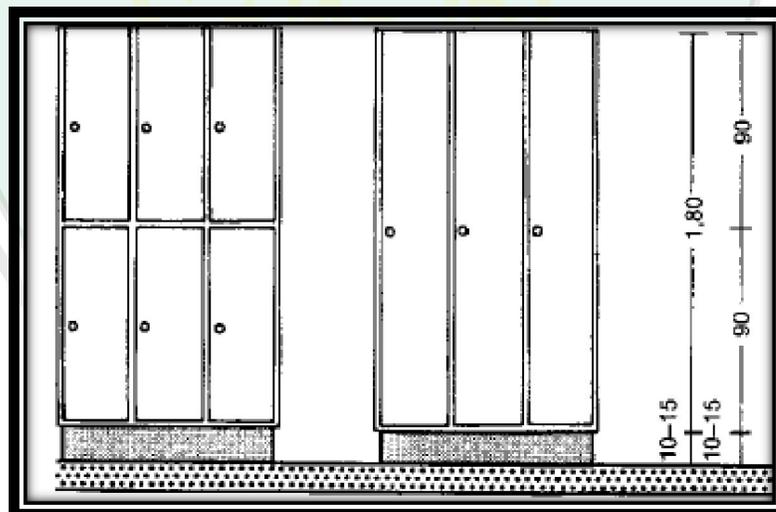
Kolam renang merupakan sebuah arena permainan yang paling disukai oleh seluruh kalangan masyarakat baik dari anak-anak, remaja, maupun dewasa. Hal ini dikarenakan berenang mempunyai banyak manfaat untuk tubuh dan otak. Selain membuat pikiran menjadi tenang, berenang juga dapat menyegarkan tubuh dan menjaga tingkat kebugaran badan. Berikut gambar standar ruang kolam renang dalam ruangan yang makin digemari peminatnya.



Gambar 2.17 Ruang Ganti Kolam Renang

Sumber: Data Arsitek

Gambar di atas menjelaskan ruang ganti lengkap dengan lemari atau loker pakaian dengan standar perancangan loker pakaian dapat dijelaskan dengan gambar berikut ini.



Gambar 2.18 lemari ganti pakaian

Sumber: Data Arsitek

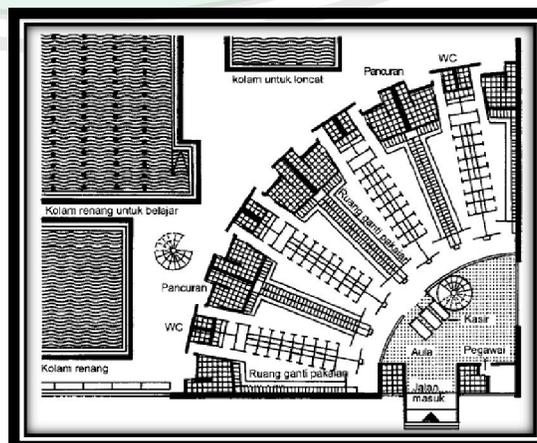
Ukuran dalam area ganti pakaian dengan lebar 1m, panjang 1,25m, dan tinggi 2m dan dibedakan luas untuk ruang ganti pakaian orang cacat, yaitu dengan lebar 1,25m, panjang 1,50, dan tinggi 2cm. Untuk ukuran kolam renang menurut standar sebagai berikut.

Kolam	Lebar (m)	Panjang (m)	Dalam air dan catatan: dalam	Ruang minimum Tinggi bagian
Kolam untuk yang bukan pe-renang → ①	15 sampai 8,00	25 m ² 12,50	0,00 – 0,40/60	2,50 m
Kolam untuk yang bukan pe-renang → ②	10,00 8,00 10,00 12,50 16,66 21,00 25,00	16,66 25,00 50,00	0,60/0,80 sampai 1,35 m pada dasar angkat 0,30 sampai 1,80 m pada bagian kolam untuk berenang pada bagian kolam untuk melompat dalam air	3,20 m 4,00 m
Kolam untuk pere-nang (yang bisa berenang)	16,66 21,00 25,00	25,00 50,00	minimum dalam air awal: 0,00 m (jika tingkatan maksimal 0,30 m), dalam air akhir: menurut pemakaian kolam dan jenis mesin gelombangnya.	4,00 m
kolam gelombang kolam → ③	12,50 16,66 21,00 sampai 25,00	minimum 33,00		4,00 m

Gamb2.19 Besaran Ruang Kolam Renang

Sumber: Data Arsitek

Menurut tabel diatas dijelaskan bahwa standar kolam renang untuk yang bukan perenang atau anak-anak standar lebar 10m, dan panjang 16,66m dengan kedalaman 0,4m sampai 0,6m. Sedangkan kolam untuk yang biasa berenang yang biasanya dipenuhi para remaja dengan lebar 16m sampai 25m, panjang 25m sampai 50m, dengan kedalaman 1,8m. Dan standar ruang untuk kolam renang dapat dijelaskan dengan gambar berikut ini.



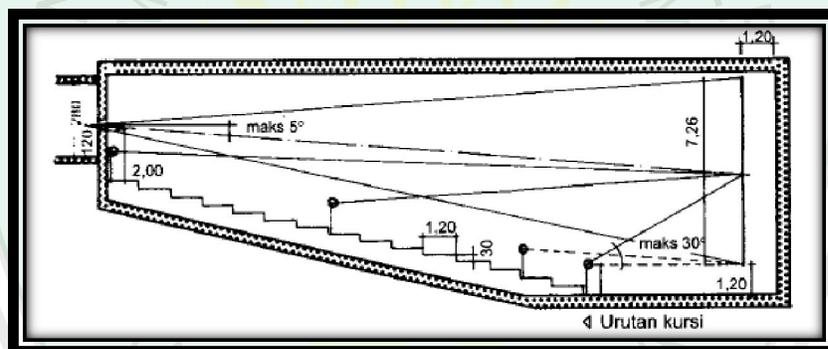
Gambar 2.20 Standar ruang kolam renang

Sumber: Data Arsitek

m. Bioskop 4 dimensi

Bioskop 4 dimensi tergolong masih baru dalam perkembangan teknologi saat ini. Namun bioskop ini sudah mulai digunakan di kota-kota besar di Indonesia. Adapun standar-standar ruangan bioskop adalah sebagai berikut.

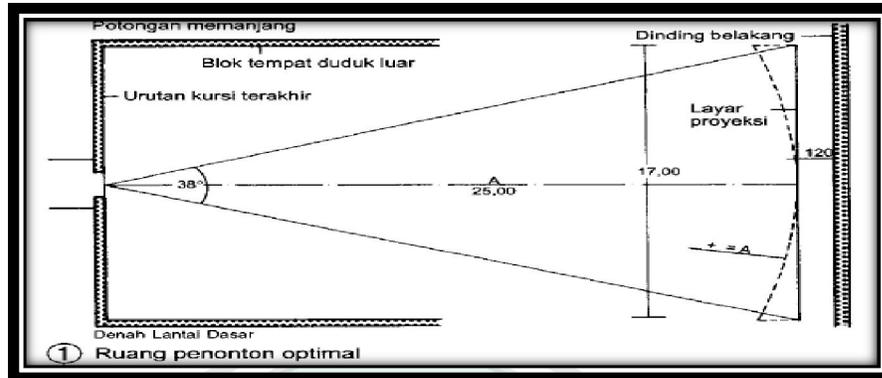
keamanan film lebih perlu untuk ruang proyektor tanpa penyekat kebakaran. Peraga film melayani banyak proyektor, letak ruang proyektor adalah ruang kecil (bukan persinggahan penonton), proyektor di belakang dan disisi. Tinggi ruang proyektor 2,80 m, ventilasi, dan peredam suara untuk ruang penonton. Ruang proyeksi disesuaikan dengan banyaknya ruang penonton. Lebar film 16 mm, 35 mm, dan 70 mm. Tengah sinar proyeksi harus tidak membias lebih dari 5" horisontal dan pembias.



Gambar 2.21 Standar bioskop

Sumber: Data Arsitek

Secara konvensional dipertunjukkan mempunyai 2 proyektor dalam pengaturan pergantian 2 adegan secara perlahan. Seluruh dunia melaksanakan (usaha) otomatis 1 proyektor dengan piringan film horisontal untuk pertunjukan yang tak pernah berhenti dari 4000 m kumparan, pada ruang pertunjukan yang banyak dikendalikan secara jarak jauh, dari titik proyeksi secara otomatis ada sinyal kendali dari film untuk proyektor, perubahan obyek, lampu bangsal, lampu panggung, tirai, dan perlindungan gambar.



Gambar 2.22 Standar bioskop

Sumber: Data Arsitek

Jarak layar bioskop dari dinding THX setidaknya sebesar 120 cm tergantung besar teater dan sistem kedap suara sampai 50 cm digantung ke sistem pengait. Layar proyeksi berlubang (dapat ditembus suara). Penyorotan film bergerak atau layar terbatas pada layar proyeksi pada ketinggian layar yang sama. layar proyeksi besar diatur dengan radius ke urutan. kursi terakhir. Sisi bawah layar proyeksi seharusnya terletak min 1,20 m di atas lantai.

seharusnya mendapat penerangan darurat tanpa terkecuali. Dinding langit-langit terbuat dari material bebas refleksi, tidak membentuk warna terang. Pengunjung seharusnya duduk di pertengahan sisi luar layar. Dari urutan kursi pertama ke tengah layar seharusnya tidak melebihi sudut pandang 30".

n. Rumah pipa

Rumah pipa merupakan sebuah permainan yang bisa digunakan oleh anak-anak, remaja, maupun dewasa. Pengunjung diarahkan untuk menyusuri pipa-pipa berukuran besar yang bisa dimasuki orang dewasa. Selain itu pengunjung harus mencari jalan keluar yang cukup menegangkan karena di dalam rumah pipa akan tersasa sedikit gelap dan dingin. Jalan rumah pipa itupun berliku-liku dan bercabang sehingga pengunjung diharuskan untuk memutar otak untuk dapat keluar dari rumah pipa tersebut.

o. Bom-bom car

Pada permainan bom-bom car mobil dirancang sedemikian rupa sehingga tidak membahayakan pengendaranya pada saat saling bertabrakan. Setiap mobil dilengkapi bumper-bumper karet untuk meredakan hentakan yang dialami ketika bertabrakan. Daya tarik permainan ini justru pada saat tabrakan mobil.

Ketika terjadi tabrakan, pengendara akan merasakan perubahan arah gerak dan merasakan bobot inersia. Meskipun mobil yang dikendarai bisa langsung berhenti atau berubah arah gerak, pengendara akan tetap terdorong ke arah semula seperti sebelum tabrakan.

Oleh karena itu, sangat penting bagi pengendara untuk menggunakan sabuk pengaman yang sudah tersedia di mobil agar terhindar dari luka serius saat mobil bertabrakan dengan keras. Berat massa pengendara juga mempengaruhi efek tabrakan yang terjadi.

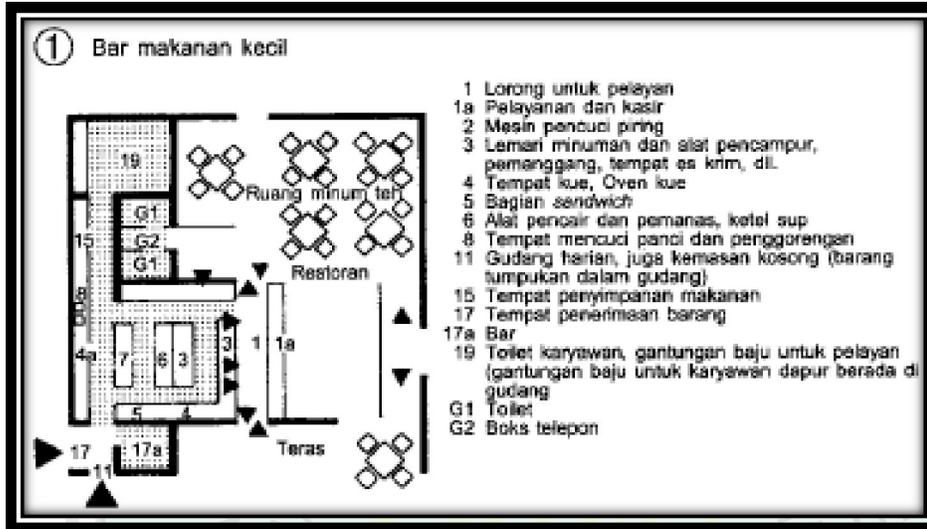


Gambar 2.23 Permainan bom-bom car

Sumber: <http://pesonamalangraya.com>

2. Wisata kuliner: di dalam wisata kuliner terdapat restoran yang menyajikan makanan khas madiun, dan tempat cinderamata, souvenir atau oleh-oleh khas madiun.
 - a. restoran yang menyajikan makanan khas madiun

Restoran merupakan suatu tempat atau bangunan yang diorganisasikan secara komersial, yang menyelenggarakan pelayanan-pelayanan baik kepada semua tamunya baik berupa makan maupun minum. Adapun standar-standar ruang restoran adalah sebagai berikut.



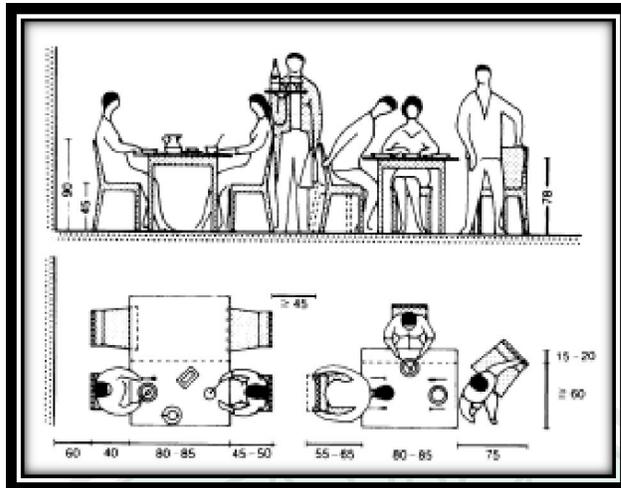
Gambar 2.24 Standar Bar Makanan Kecil

Sumber: Data Arsitek



Gambar 2.25 Standar Restoran dan Kafe

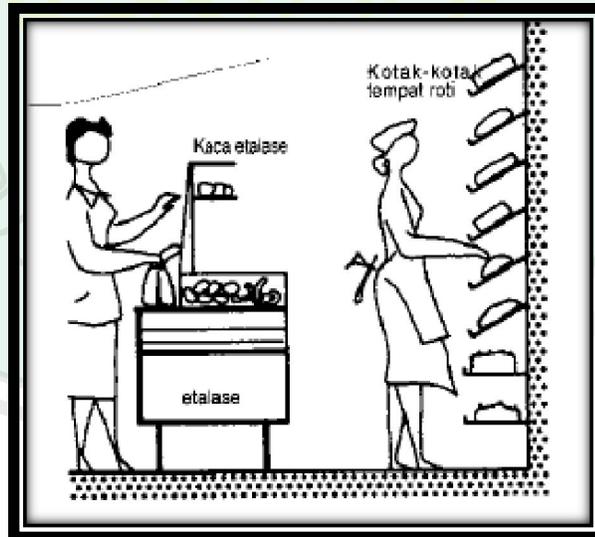
Sumber: Data Arsitek



Gambar 2.26 Standar meja makan dan pergerakan manusia

Sumber: Data Arsitek

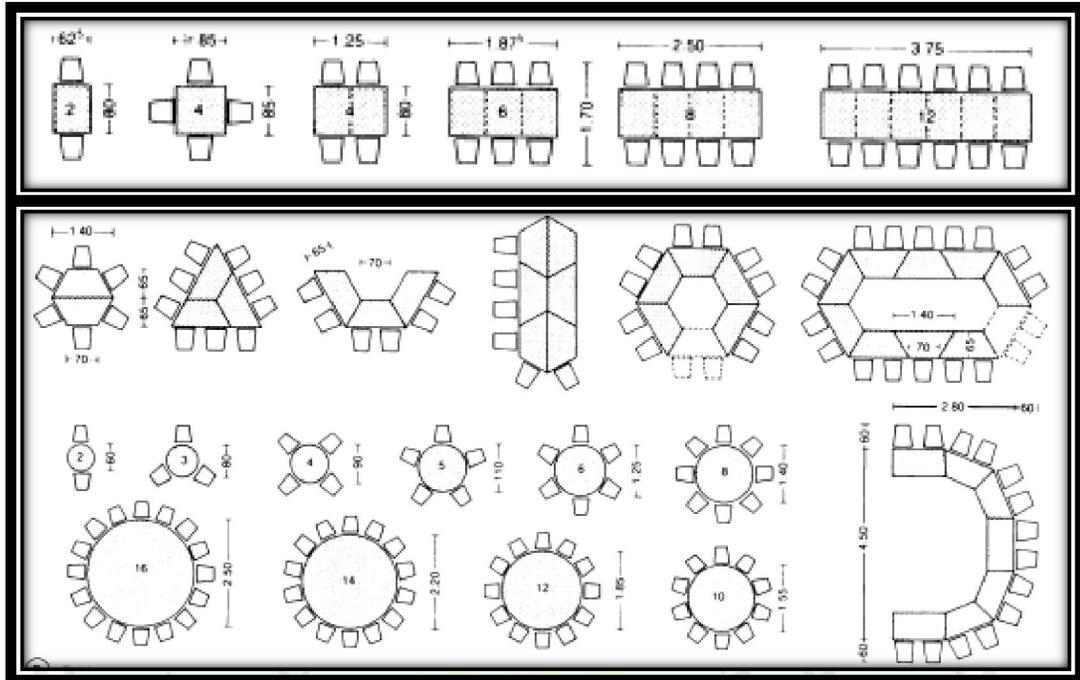
Gambar di atas menjelaskan mengenai standar luas ruang gerak untuk restoran dengan standar ukuran meja makan untuk sebuah restoran dapat dilihat pada gambar dan keterangan berikut ini.



Gambar 2.27 Standar meja makan

Sumber: Data Arsitek

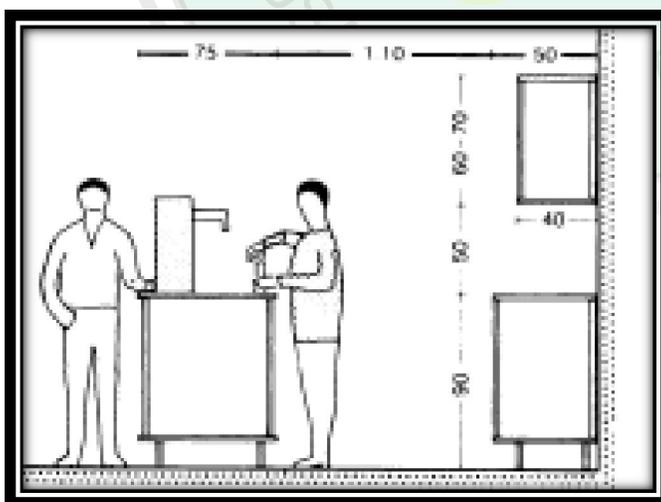
Sedangkan untuk keterangan standar kebutuhan ruang dan standar ruang gerak untuk kasir dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 2.28 Standar meja kasir

Sumber: Data Arsitek

Pada gambar di atas dijelaskan jarak antara meja kasir sampai almari untuk menyimpan barang adalah 1,10m dengan tinggi 2,70m. Dan untuk keterangan standar kebutuhan ruang untuk dapur restoran dapat dilihat pada gambar berikut.

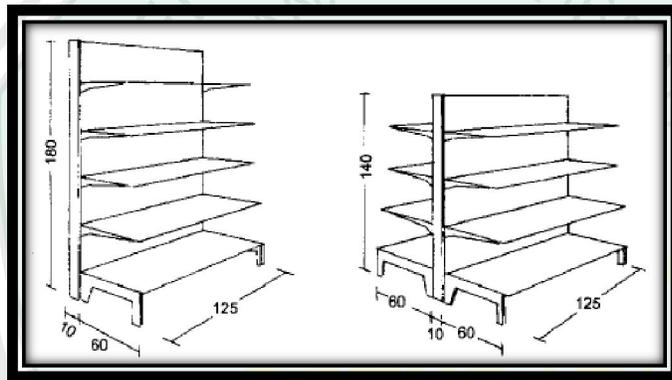


Gambar 2.29 Standar meja kasir

Sumber: Data Arsitek

b. Tempat cinderamata, souvenir atau oleh-oleh khas madiun.

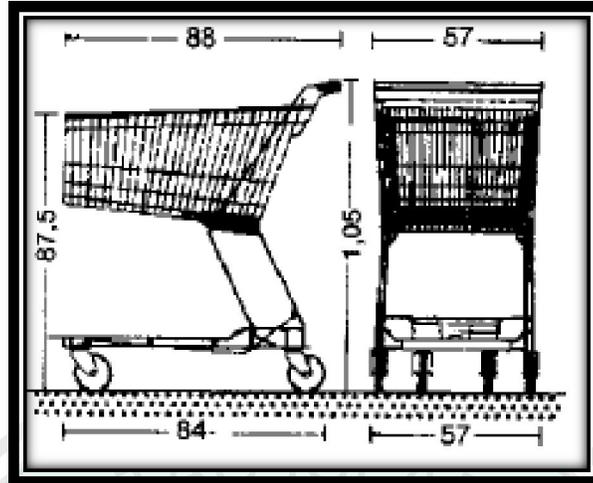
Sebuah tempat rekreasi biasanya mempunyai tempat cinderamata, souvenir atau oleh-oleh khas. Untuk Perancangan Taman Rekreasi dan Wisata Kuliner di Madiun yang berfungsi primer sebagai tempat rekreasi dan tempat kuliner ini mengharuskan adanya toko (tempat) cinderamata, souvenir atau oleh-oleh khas madiun seperti sambel pecel, brem aneka rasa, krupuk bawang, rangginan, krupuk puli, kripik tempe, dan madumongso. Berikut keterangan standar kebutuhan ruang untuk etalase cinderamata, souvenir atau oleh-oleh dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 2.30 Etalase

Sumber: Data Arsitek

Gambar di atas menjelaskan standar kebutuhan ruang untuk sebuah etalase baik etalase single maupun double. Berikut gambar standar kereta dorong atau kereta belanja untuk menunjang tempat oleh-oleh khas madiun ini.



Gambar 2.31 Standar kebutuhan ruang kereta dorong

Sumber: Data Arsitek

3. Wisata edukasi: di dalam wisata edukasi terdapat tempat pengolahan sampah, taman baca, dan tempat prosedur pembuatan brem.
 - a. Tempat pengolahan sampah

Dalam perancangan Taman Rekreasi dan Wisata Kuliner di Kota Madiun ini terdapat tempat pengolahan sampah baik itu sampah organik maupun sampah non organik. Hal ini dimaksudkan untuk pembelajaran pengunjung anak-anak, remaja maupun dewasa agar pengunjung tau bahwa sampah yang tidak berguna itu dapat dimanfaatkan menjadi barang yang berguna untuk digunakan.

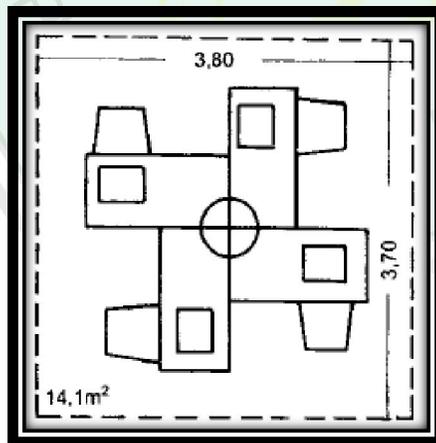


Gambar 2.32 Tempat sampah

Sumber: Eko Green Park

b. Taman baca

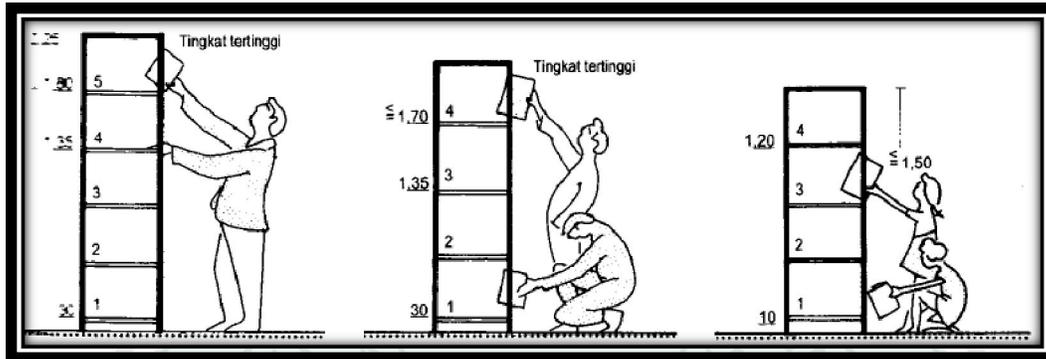
Taman baca merupakan fungsi sekunder yaitu wisata edukasi yang terakhir. Taman baca adalah sebuah perpustakaan atau tempat para pengunjung dapat membaca buku-buku pengetahuan baik yang ada di taman rekreasi dan wisata kuliner ini maupun di luar taman rekreasi ini. Berikut standar kebutuhan ruang untuk taman baca atau perpustakaan.



Gambar 2.34 Standar Meja Taman Baca

Sumber: Data Arsitek

Gambar di atas menjelaskan standar kebutuhan ruang meja baca untuk pengunjung yang akan membaca buku. Dan berikut standar kebutuhan ruang untuk etalase buku-buku di perpustakaan atau taman baca baik untuk dewasa, remaja maupun anak-anak.



Gambar 2.35 Standar Rak Buku (etalase)

Sumber: Data Arsitek

c. Tempat prosedur pembuatan brem

Brem merupakan makanan tradisional khas Madiun yang dibuat dari sari ketan. Brem sendiri ada dua jenis yaitu brem yang berbentuk padat dan brem cair. Brem padat ialah brem yang sering dijadikan cemilan khas dari kota Madiun. Brem madiun memiliki warna agak kekuning-kuningan dan bentuk lempengan segi panjang.

Cara membuat brem sangat sederhana namun memerlukan kesabaran. Brem bukan termasuk jenis kue walaupun mirip biskuit. Brem padat memiliki rasa sangat khas dan langsung terasa saat pertama kali dimakan. Brem akan langsung lumer dimulut memberikan sensasi dingin dan bau yang harum.

Sementara brem cair bisa ditemukan di Bali dan nusa tenggara terbuat dari fermentasi ketan hitam atau putih dan biasa digunakan oleh umat hindu sebagai pelengkap upacara keagamaan.

Sekarang brem telah diinovasi sehingga memiliki berbagai pilihan rasa brem yang berbeda. Bahan baku membuat Brem hanya beras ketan hitam/ putih saja. Sedangkan proses pembuatan brem dibagi menjadi beberapa cara. berikut proses cara membuat brem Madiun (brem padat).

- Beras ketan dicuci sampai bersih dan kemudian direndam.



Gambar 2.36 Mencuci beras ketan

Sumber: Dokumentasi pribadi

- Setelah beras ketan direndam kemudian dikukus selama kurang lebih 1 jam, kemudian angkat.



Gambar 2.37 Mengukus beras ketan

Sumber: Dokumentasi pribadi

- Proses selanjutnya adalah peragian atau fermentasi selama kurang lebih 7 hari.



Gambar 2.38 Proses peragian
Sumber: Dokumentasi pribadi

- Kemudian proses pemekatan atau pengepresan untuk mendapatkan sari tape.



Gambar 2.39 Mengepres sari tape
Sumber: Dokumentasi pribadi

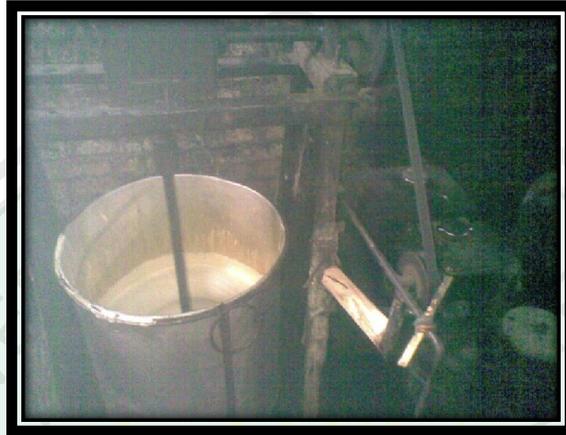
- Langkah selanjutnya adalah memasak sari tape sampai mengental seperti gulali.



Gambar 2.40 Memasak sari tape

Sumber: Dokumentasi pribadi

- Langkah selanjutnya adalah pengadukan sari tape yang sudah mengental yang bertujuan untuk mendapatkan kristal kristal yang akan membentuk brem.



Gambar 2.41 Pengkristalan

Sumber: Dokumentasi pribadi

- Langkah terakhir adalah meratakan sari tape yang sudah mengkristal ke dalam tempat yang lebar, kemudian diratakan dan ditunggu selama 24 jam agar mengeras. Setelah itu dipotong-potong sesuai ukuran yang ditentukan.



Gambar 2.42 Perataan dan pemotongan

Sumber: Dokumentasi pribadi

4. Sarana penunjang: di dalam sarana penunjang terdapat masjid, tempat parkir, ruang ganti (toilet), ruang servis, dan gazebo.

- a. Masjid

Dalam Perancangan Taman Rekreasi dan Wisata Kuliner di Madiun mempunyai sarana penunjang yang salah satunya adalah masjid. Masjid merupakan sarana penunjang yang sangat penting karena masjid digunakan untuk melaksanakan ibadah selain itu dapat juga digunakan sebagai tempat mengaji atau berdo'a. Bangunan masjid ini sendiri juga terbagi menjadi beberapa bagian diantaranya area sholat, serambi, ruang pengelola, gudang, tempat wudhu dan toilet. Lebih jelasnya bagian-bagian ruang dari masjid ini maka akan dijelaskan sebagai berikut.

Ruang sholat merupakan ruang persegi panjang yang arahnya berkiblat ke Makkah. Tempat sujud (mihrab) berada di dekat ruang keluar, di samping mimbar. Tempat sholat antara laki-laki dan perempuan dipisah.



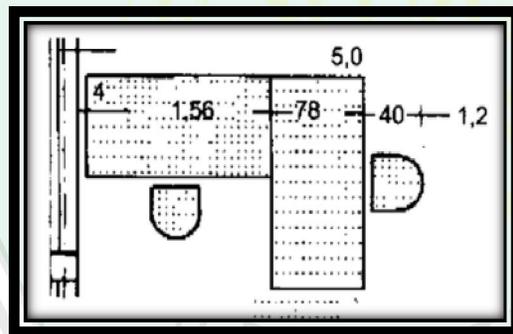
Gambar 2.43 Standar Ruang masjid

Sumber: Data Arsitek

Gambar di atas menjelaskan standar ruang masjid, untuk mengetahui luasan dari masjid itu sendiri dapat dihitung dari banyaknya pengunjung yang melaksanakan ibadah dan jumlah perabotan yang digunakan di dalam masjid tersebut. Perhitungan itu dapat dilakukan dengan

menghitung berapa banyak jumlah orang yang melaksanakan ibadah dalam masjid yang dikalikan dengan standar dimensi per orang yaitu $0,85 \text{ m}^2$. Jika pengunjung yang melaksanakan ibadah di dalam masjid adalah 1000 orang, maka luas masjid yang dibutuhkan adalah 850 m^2 .

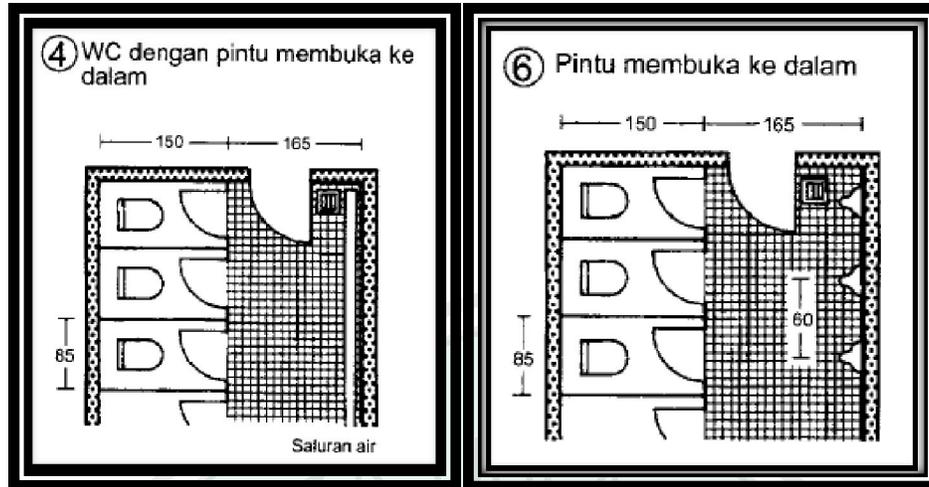
Selain ruang sholat, ruang pengelola juga merupakan hal yang penting untuk menunjang adanya masjid. Ruang pengelola ini digunakan untuk mengelola seluruh kegiatan yang ada dalam masjid. Besaran ruang pengelola ini dapat dilihat dari berapa banyak perabotan yang digunakan dan sirkulasi pengelola. Meja yang dibutuhkan dalam ruangan berjumlah 2 buah. Standar yang dipakai dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 2.44 Standar Ruang pengelola

Sumber: Data Arsitek

Toilet pada masjid juga merupakan hal terpenting yang harus ada untuk perancangan masjid. Berikut ini adalah beberapa standar yang ditetapkan untuk bangunan tempat ibadah. Untuk banyaknya kran, dipakai sesuai standar di atas yaitu masing-masing 10 kran untuk laki-laki dan perempuan. Standar luasan toilet dapat dilihat seperti pada gambar berikut:



Gambar 2.45 Standar Dimensi Toilet

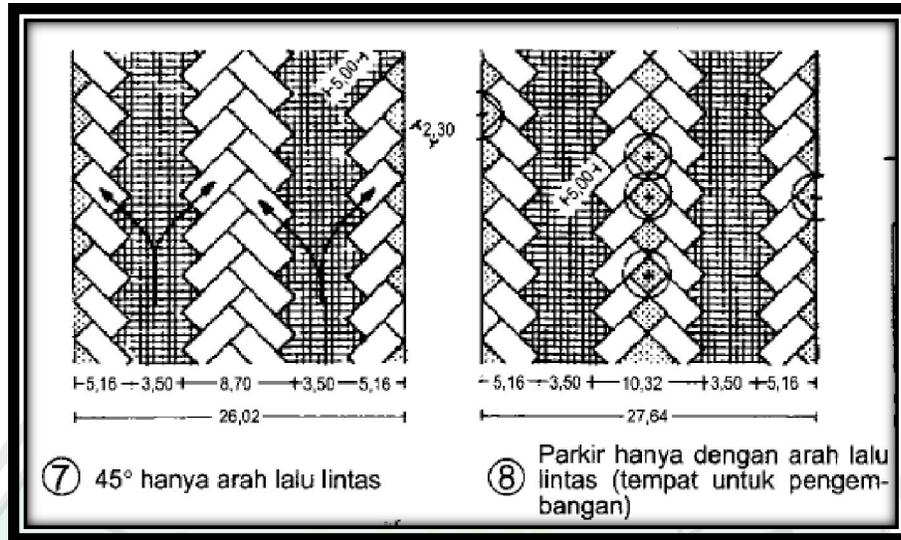
(Sumber: Data Arsitek)

Dari gambar tersebut dapat ditentukan untuk pemakaian standar luasan toilet yaitu untuk masjid dipakai $8,4 \text{ m}^2$ untuk masing-masing toilet, karena ada 2 toilet, maka luasan yang dibutuhkan untuk toilet adalah $16,8 \text{ m}^2$. Kemudian untuk area wudhu masing-masing diberikan 10 kran dengan jarak $0,5 \text{ m}$, maka untuk area wudhu dipakai masing-masing 6 m^2 dengan perletakan kran di sisi kanan dan kiri luar toilet. Jadi luas toilet dan tempat wudhu dipakai 29 m^2 . Jumlah tersebut kemudian ditambah sirkulasi 30% , berarti luas total toilet dan tempat wudhu adalah 38 m^2 .

b. Tempat parkir

Tempat parkir pada umumnya dibatasi oleh garis warna putih atau kuning yang terletak di samping atau di depan dengan lebar $12\text{-}20 \text{ cm}$. posisinya ditinggikan terhadap dinding $1,0$ meter agar tampak atau dapat dilihat dengan baik. Sebagai pembatas juga diberi bentuk gelembung menonjol. Dengan demikian kurang lebih $50\text{-}60 \text{ cm}$, lebar 20 cm dan tinggi 10 cm , merupakan ketetapan penyusunan terhadap dinding atau pada pembatas dek tempat

parkir untuk penghalang benturan. Berikut gambar tempat parkir sesuai NAD (Neuferd Architec Data).

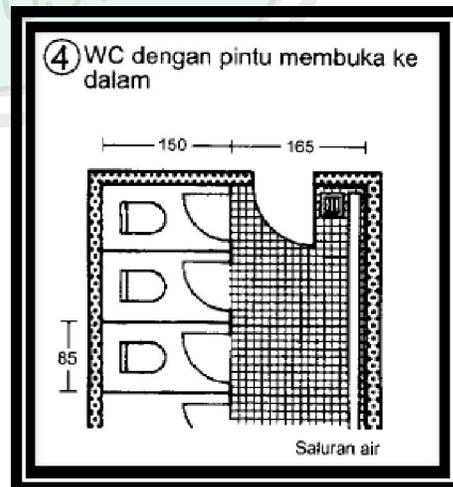


Gambar 2.46 Standar tempat parkir

Sumber: Data Arsitek

c. Ruang ganti (toilet)

Ruang ganti atau toilet merupakan hal yang wajib ada untuk Perancangan Taman Rekreasi dan Wisata Kuliner di Kota Madiun. Berikut standar kebutuhan ruang untuk perancangan ruang ganti atau toilet.

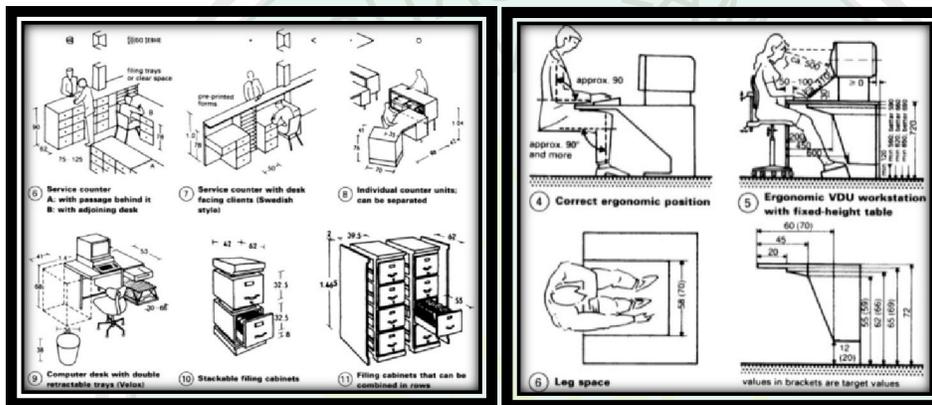


Gambar 2.47 Standar ruang ganti (toilet)

Sumber: Data Arsitek

d. Ruang servis

Ruang servis atau ruang administrasi perlu adanya tata ruang yang baik agar hubungan organisasi perkantoran dan konsepsi ruangan dapat selaras. Ruang kerja minimum 8m^2 luas lantai, ruang gerak bebas masing-masing karyawan minimum $1,5\text{m}^2$ atau lebar 1m. Ruang udara minimum 12m^3 pada aktivitas yang dilakukan sambil duduk, minimum 15m^3 . Kedalaman ruangan tergantung pada luas ruangan. Kedalaman rata-rata ruang kantor 4,50-6,00 m. Berikut merupakan gambar standar ruang untuk ruang servis atau ruang administrasi.



Gambar 2.48 Standar ruang servis (administrasi)

Sumber: Data Arsitek

e. Gazebo

Gazebo merupakan fungsi penunjang terakhir untuk perancangan ini. Gazebo juga memiliki peran penting untuk Perancangan Taman Rekreasi dan Wisata Kuliner di Kota Madiun. Gazebo berfungsi untuk menyegarkan dan berhenti sejenak untuk beristirahat ketika tubuh terasa lelah berjalan dan melakukan aktivitas.

2.2 Tinjauan tema perancangan

Ada berbagai cara yang dilakukan dari pendekatan ekologi pada perancangan arsitektur, tetapi pada umumnya mempunyai inti yang sama, antara lain :

Yeang (2006), mendefinisikannya sebagai: *Ecological design, is bioclimatic design, design with the climate of the locality, and low energy design*. Yeang, menekankan pada : integrasi kondisi ekologi setempat, iklim makro dan mikro, kondisi tapak, program bangunan, konsep design dan sistem yang tanggap pada iklim, penggunaan energi yang rendah, diawali dengan upaya perancangan secara pasif dengan mempertimbangkan bentuk, konfigurasi, façade, orientasi bangunan, vegetasi, ventilasi alami, dan warna.

Dalam perkembangan Arsitektur Ekologis dapat dilacak dari berbagai aliran yang akhirnya semua bermuara pada Arsitektur Ekologis seperti terlihat pada tabel berikut ini.

Tabel 2.1 awal mula arsitektur ekologis

Sejarah terjadinya pada th 1920-1960	Pengaruh pada arsitekturnya	Tokoh-tokoh yang meneruskan pergerakan	Pengaruh pada arsitektur masa kini
Pergerakan antroposifik oleh Rudolf Steiner dengan pembentukan universitas merdekanya	Arsitektur antroposifik berdasarkan filsafat Rudolf Steiner	- Rudolf Steiner. Arsitektur sebagai pengalaman dunia 1914 - Pegerakan antroposofik - Pendidikan Rudolf Steiner	Eko-arsitektur yang memperhatikan secara holistik (organik) arsitektur yang ramah terhadap lingkungan alam *menggabungkan semua aliran menjadi satu walaupun akar-akarnya berbeda.

<p>Pergerakan arsitektur modern mengalami perpecahan atas ‘bentuk mengikuti fungsi dan bentuk adalah fungsi’</p>	<p>Frank Lloyd Wright menciptakan arsitektur organik, dimana bentuk adalah fungsi</p>	<p>Tidak ada penerus pergerakan secara langsung. Secara tidak langsung:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kelompok Pecs sejak 1970an - Imre Makovecz sejak 1970an
<p>Paradigma 1968-an, Pergerakan ‘New Age’, Masa peralihan, dan ‘flower power’</p>	<p>Arsitektur merdekan, arsitektur alternatif, dan arsitektur eksperimental</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Marilyn Ferguson. The aquarian conspiracy 1980 - Fritjof Capra. The turning point. 1982 - Frederic Vester, Oekolopoly 1983 - Peter Schmid. Biologische Architecture 1982
<p>Krisis energi (minyak bumi), krisis Suez 1956, Perang Jom-Kippur 1973, Perang Teluk 1980/1991</p>	<p>Arsitektur yang menghemat energi, minimalisasi pada pembangunan</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Brenda Vale. Green Architecture 1991 - Ken Yeang. The skyscraper bioclimatically considered

		1969 - Klaus Daniels. The technology of ecological building 1997
Penelitian mengenai kesehatan manusia berhubungan dengan penyakit kanker, sick building syndrome, dll	Arsitektur rumah sehat, baubiologie (biologi dalam rumah), dan geopatologi	- E. Hartmann 1951, jaringan radiasi bumi - Hubert Palm, Das gesunde haus (rumah sehat) 1967

Sumber: Arsitektur Ekologis 2008

Integrasi tersebut dapat tercapai dengan mulus dan ramah, melalui 3 tingkatan, yaitu :

- 1) Integrasi fisik dengan karakter fisik ekologi setempat, meliputi keadaan tanah, topografi, air tanah, vegetasi, iklim dan sebagainya.
- 2) Integrasi sistim-sistim dengan proses alam, meliputi: cara penggunaan air, pengolahan dan pembuangan limbah cair, sistim pembuangan dari bangunan dan pelepasan panas dari bangunan dan sebagainya.
- 3) Integrasi penggunaan sumber daya yang mencakup penggunaan sumberdaya alam yang berkelanjutan.

Menurut Heinz Frick (1998), berpendapat bahwa, eko-arsitektur tidak menentukan apa yang seharusnya terjadi dalam arsitektur, karena tidak ada sifat khas yang mengikat sebagai standar atau ukuran baku. Namun mencakup keselarasan antara manusia dan alam. Eko-

arsitektur mengandung juga dimensi waktu, alam, sosio-kultural, ruang dan teknik bangunan. Ini menunjukkan bahwa eko arsitektur bersifat kompleks, padat dan vital. Eko-arsitektur mengandung bagian-bagian arsitektur biologis (kemanusiaan dan kesehatan), arsitektur surya, arsitektur bionic (teknik sipil dan konstruksi bagi kesehatan), serta biologi pembangunan. Oleh karena itu eko arsitektur adalah istilah holistik yang sangat luas dan mengandung semua bidang.

Mendekati masalah perancangan arsitektur dengan konsep ekologi, berarti ditujukan pada pengelolaan tanah, air dan udara untuk keberlangsungan ekosistem. Efisiensi penggunaan sumber daya alam tak terbarui (energi) dengan mengupayakan energy alternatif (*solar*, angin, air, bio). Menggunakan sumber daya alam terbarui dengan konsep siklus tertutup, daur ulang dan hemat energi mulai pengambilan dari alam sampai pada penggunaan kembali, penyesuaian terhadap lingkungan sekitar, iklim, sosialbudaya, dan ekonomi. Keselarasan dengan perilaku alam, dapat dicapai dengan konsep perancangan arsitektur yang kontekstual, yaitu pengolahan perancangan tapak dan bangunan yang sesuai potensi setempat. termasuk topografi, vegetasi dan kondisi alam lainnya.

Material yang dipilih harus dipertimbangkan hemat energi mulai dari pemanfaatan sebagai sumber daya alam sampai pada penggunaan di bangunan dan memungkinkan daur ulang (berkelanjutan) dan limbah yang dapat sesuai dengan siklus di alam. Konservasi sumberdaya alam dan keberlangsungan siklus-siklus ekosistem di alam, pemilihan dan pemanfaatan bahan bangunan dengan menekankan pada daur ulang, kesehatan penghuni dan dampak pada alam sekitarnya, energi yang efisien, dan mempertahankan potensi setempat. Keselarasan rancangan arsitektur dengan alam juga harus dapat menjaga kelestarian alam, baik vegetasi setempat maupun mahluk hidup

lainnya, dengan memperluas area hijau yang diharapkan dapat meningkatkan penyerapan CO₂ yang dihasilkan kegiatan manusia, dan melestarikan habitat makhluk hidup lain.

Ukuran kenyamanan penghuni secara fisik, sosial dan ekonomi, dicapai melalui : penggunaan sistem-sistem dalam bangunan yang alamiah, ditekankan pada sistem-sistem pasif, pengendalian iklim dan keselarasan dengan lingkungannya. Bentuk dan orientasi bangunan didasarkan pada selaras dengan alam sekitarnya, kebutuhan penghuni dan iklim, tidak mengarah pada bentuk bangunan atau *style* tertentu, tetapi mencapai keselarasan dengan alam dan kenyamanan penghuni dipecahkan secara teknis dan ilmiah.

Untuk mendapatkan hasil rancangan yang mampu selaras dan sesuai dengan perilaku alam, maka semua keputusan dari konsep perancangan harus melalui analisis secara teknis dan ilmiah. Pemikiran dan pertimbangan yang dilakukan memerlukan pemikiran yang interdisipliner dan holistik karena sangat kompleks dan mencakup berbagai macam keilmuan.

Integrasi sistem di alam dan sistem bangunan dari berbagai pendapat pada perancangan arsitektur dengan pendekatan ekologi pada intinya adalah, mendekati masalah perancangan arsitektur dengan menekankan pada keselarasan bangunan dengan perilaku alam, mulai dari tahap pendirian sampai usia bangunan habis. Bangunan sebagai pelindung manusia yang ketiga harus nyaman bagi penghuni, selaras dengan perilaku alam, efisien dalam memanfaatkan sumber daya alam, dan ramah terhadap alam. Sehingga perencanaannya perlu memprediksi kemungkinan-kemungkinan ketidak selarasan dengan alam yang akan timbul dimasa bangunan didirikan, beroperasi sampai tidak digunakan, terutama dari penggunaan energi, pembuangan limbah dari sistem-sistem yang digunakan dalam bangunan. Semua keputusan yang diambil harus melalui pertimbangan secara teknis dan ilmiah yang *holistik* dan *interdisipliner*.

Tujuan perancangan arsitektur melalui pendekatan arsitektur adalah upaya ikut menjaga keselarasan bangunan rancangan manusia dengan alam untuk jangka waktu yang panjang. Keselarasan ini tercapai melalui kaitan dan kesatuan antara kondisi alam, waktu, ruang dan kegiatan manusia yang menuntut perkembangan teknologi yang mempertimbangkan nilai-nilai ekologi, dan merupakan suatu upaya yang berkelanjutan.

Pada kesimpulannya, pendekatan ekologi mempunyai berbagai macam sudut pandang dan penekanan, tetapi semua mempunyai arah dan tujuan yang sama, yaitu konsep perancangan dengan:

Tabel 2.2 Prinsip ekologi arsitektur dan penerapannya ke dalam rancangan

No	Penerapan ke dalam rancangan	Prinsip-prinsip Ekologi Arsitektur
1.	Mengupayakan terpeliharanya sumber daya alam, membantu mengurangi dampak yang lebih parah dari pemanasan global, melalui pemahaman perilaku alam.	Keselarasan dengan alam (memahami perilaku alam)
2.	Mengelola tanah, air dan udara untuk menjamin keberlangsungan siklus-siklus ekosistem didalamnya, melalui sikap transenden terhadap alam.	Efisien dalam memanfaatkan sumber daya alam
3.	Menciptakan kenyamanan bagi penghuni secara fisik, sosial dan ekonomi melalui sistem-sistem dalam bangunan yang selaras dengan alam, dan lingkungan sekitarnya.	Nyaman bagi pengguna bangunan

4.	Penggunaan material yang ekologis, setempat, sesuai iklim setempat, menggunakan energi yang hemat mulai pengambilan dari alam sampai pada penggunaan pada bangunan dan kemungkinan daur ulang.	Menggunakan material lokal
5.	Meminimalkan dampak negatif pada alam, baik dampak dari limbah maupun kegiatan.	Pengolahan limbah
6.	Meningkatkan penyerapan gas buang dengan memperluas dan melestarikan vegetasi dan habitat mahluk hidup.	Memperbanyak area hijau

Sumber : Analisis

2.3 Tinjauan kajian keislaman

Melalui Al-Quran, Islam telah mengisyaratkan dengan jelas bagaimana sebaiknya umat manusia berhubungan dengan alam. Al-Quran dan Hadis memuat prinsip-prinsip peranan manusia dalam menjaga dan berhubungan dengan alam sekitarnya dengan serasi dan berkesinambungan. Peranan manusia dalam pemeliharaan lingkungan selalu berada dalam koridor ibadah untuk mempertebal kadar keimanan kita. Berikut adalah diantara ayat-ayat Al-Quran yang menerangkan tentang hakekat penciptaan alam semesta merupakan tanggung jawab manusia untuk memelihara lingkungan hidup dengan tidak merusaknya, dalam Surat Al A’Raaf ayat 56 :

“Dan janganlah kamu membuat kerusakan di muka bumi, sesudah (Allah) memperbaikinya dan berdoalah kepada-Nya dengan rasa takut (tidak akan diterima) dan

harapan (akan dikabulkan). Sesungguhnya rahmat Allah amat dekat kepada orang-orang yang berbuat baik.”

Dan juga dalam surat Al baqoroh ayat 30 yang berbunyi :

“Ingatlah ketika Tuhanmu berfirman kepada para Malaikat: "Sesungguhnya Aku hendak menjadikan seorang khalifah di muka bumi". Mereka berkata: "Mengapa Engkau hendak menjadikan (khalifah) di bumi itu orang yang akan membuat kerusakan padanya dan menumpahkan darah, padahal kami senantiasa bertasbih dengan memuji Engkau dan mensucikan Engkau?" Tuhan berfirman: "Sesungguhnya Aku mengetahui apa yang tidak kamu ketahui".

Dalam Al Qur'an, keindahan taman sering digunakan dalam menggambarkan keindahan surga. Dari beberapa ayat di bawah ini, terlihat bahwa unsur air dan tanaman sangat dominan untuk membentuk keindahan taman.

“Penghuni-penghuni surga pada hari itu paling baik tempat tinggalnya dan paling indah tempat istirahatnya”. QS Al Furqan (25):24.

“Dan dimasukkanlah orang-orang yang beriman dan beramal shaleh ke dalam surga yang mengalir di bawahnya sungai-sungai, mereka kekal di dalamnya dengan seizin Tuhan mereka. Ucapan penghormatan mereka dalam surga itu ialah "salaam". QS Ibrahim (14):23.

“Perumpamaan surga yang dijanjikan kepada orang-orang yang takwa ialah (seperti taman), mengalir sungai-sungai di dalamnya; buahnya tak henti-henti, sedang naungannya (demikian pula). Itulah tempat kesudahan bagi orang-orang yang bertakwa; sedang tempat kesudahan bagi orang-orang kafir ialah neraka”. QS Ar R'ad (13):35.

Jika ingin mengkaji lebih jauh tentunya masih banyak ayat Al-Quran yang berkaitan dengan Surat dan ayat-ayat di atas, terutama yang menyangkut perilaku pelestari (*conservation behaviours*) yang memiliki relevansi dengan konteks isu-isu lingkungan sekarang ini.

Amanah umat manusia sebagai khalifah di muka bumi, adalah memelihara lingkungan hidupnya, dan itu dapat diukur langsung melalui capaian kualitas mutu lingkungan sekitarnya. Tafakur atas penciptaan makhluk Allah serta mengkaji lagi lebih banyak Ayat-ayat Al-Quran dan Al-Hadist (terutama hadits-hadits shohih) adalah jalan keluar mencari solusi atas permasalahan lingkungan sekarang ini. Sekaligus meningkatkan kepekaan akan pentingnya memperluas aktivitas peran umat Islam dalam pemeliharaan lingkungan yang tanpa batas (ecovol-invest.blogspot.com).

2.4 Kesimpulan dari Kajian Objek, Tema, dan Integrasi Keislaman

Tabel 2.3 Kesimpulan kajian objek, tema, dan integrasi keislaman

OBJEK	TEMA	INTEGRASI	KESIMPULAN
Perancangan Taman Rekreasi dan Wisata Kuliner di Kota Madiun untuk menghasilkan sarana atau tempat wisata yang rekreatif dan edukatif di Kota Madiun	Arsitektur ekologi <ul style="list-style-type: none"> Prinsip-prinsip Arsitektur Ekologi: Keselarasan dengan alam (memahami perilaku alam) Efisien dalam memanfaatkan sumber daya 	<ul style="list-style-type: none"> Perancangan Taman Rekreasi dan Wisata Kuliner ini sangat cocok dengan ucapan Rasul kepada para sahabat-sahabat Rasul bahwa, “Janganlah 	Perancangan Taman Rekreasi dan Wisata Kuliner di Kota Madiun untuk memenuhi kebutuhan masyarakat dan untuk menjaga dan melestarikan alam ini sangat cocok

<p>agar dapat memenuhi kebutuhan masyarakat. Dan juga memenuhi syarat sebagai kota transit. Sehingga masyarakat tidak perlu lagi pergi keluar kota untuk mengunjungi tempat wisata. Selain itu untuk menjaga dan melestarikan alam agar mempunyai timbale balik yang positif terhadap manusia dan alam.</p>	<p>alam</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nyaman bagi pengguna bangunan • Menggunakan material lokal • Pengolahan limbah • Memperbanyak area hijau 	<p>kamu terus menerus beribadah hanya untuk mencari kesurgawian (akhirat) saja, akan tetapi setiap anggota tubuh, baik mata, dan fikiran mempunyai hak untuk rekreasi dan beristirahat sejenak untuk urusan duniawi”.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dalam Islam mengajarkan bagaimana sebaiknya manusia berhubungan dengan alam sekitarnya dengan serasi dan berkesinambungan. 	<p>menggunakan tema Arsitektur ekologi agar tidak merusak alam sekitarnya, serasi dan berkesinambungan. Hal ini diperkuat dengan kajian keislaman bahwa manusia tidak boleh hanya mementingkan kewajiban beribadah akan tetapi juga memberikan hak seluruh anggota tubuh untuk berekreasi dan islam juga mengajarkan untuk tidak merusak alam sekitar.</p>
---	---	--	--

Sumber : Kesimpulan objek, tema, kajian keislaman dari perancangan

2.5 Gambaran umum lokasi perancangan

Gambaran umum lokasi perancangan berisi tentang dimana letak perancangan Taman Rekreasi dan Wisata Kuliner yang akan dijelaskan melalui deskripsi lokasi, Kebijakan dan peraturan terkait, peta, gambar (foto).

2.5.1 Deskripsi Lokasi

Perancangan Taman Rekreasi dan Wisata Kuliner ini akan dibangun di jalan Serayu timur yang mempunyai luasan 9 hektar. Dengan ukuran 300 m x 300 m. Kawasan jalan Serayu Timur ini merupakan kawasan perdagangan dan jasa.

2.5.2 Kebijakan dan Peraturan Terkait

Sampai dengan perkembangannya pada saat ini potensi wisata Kota Madiun masih berhubungan dengan posisi Kota Madiun sebagai kota transit dan sekaligus pusat SWP. Hal ini nampak dari hasil analisa potensi pariwisata dalam RTRW Kota Madiun Tahun 2002 – 2012 yang menyebutkan bahwa potensi terbesar pariwisata Kota Madiun terletak pada pusat pelayanan sarana wisata terutama pada akomodasi wisata, perbelanjaan, fasilitas bank, money changer, biro perjalanan, hotel, restoran dan makanan khas untuk buah tangan. Meskipun dalam keterbatasan potensi tersebut namun total angka kunjungan wisata selama kurun lima tahun terakhir menunjukkan trend yang positif.

Dari analisa terhadap kondisi eksisting aspek kepariwisataan Kota Madiun bisa digambarkan bahwa terdapat beberapa potensi obyek wisata yang sangat mungkin untuk dikembangkan antara lain wisata belanja, wisata pendidikan dan budaya, wisata olah raga, dan wisata rekreasi. Wisata belanja berkait erat dengan konsep *City Tour* yang berupa paket tour berdurasi jam dengan obyek

pusat belanja dan dikembangkan obyek lain baik berupa pasar tradisional maupun atraksi wisata buatan. Wisata pendidikan mencakup obyek yang bisa dijadikan bahan penambah wawasan seperti pabrik gula peninggalan kolonial, PT INKA, situs sejarah kota dan sebagainya. Wisata olahraga adalah memaksimalkan event-event olahraga yang dukungan fasilitasnya sudah relatif modern dan variatif di Kota Madiun. Serta wisata rekreasi dengan memaksimalkan ruang-ruang terbuka dan sarana rekreasi terbangun agar tersebar di seluruh kota.



Gambar
2.49 Lokasi
tapak
(sumber :
RDTRK
Kota
Madiun)

2.5.3 Peta, gambar (foto)

Peta, gambar atau foto merupakan hal yang sangat perlu untuk memperjelas lokasi tapak dan keadaan tapak. Berikut gambar atau foto lokasi dan keadaan tapak untuk Perancangan Taman Rekreasi dan Wisata Kuliner di Kota Madiun.



Gambar 2.50 Lokasi tapak
(sumber : Dokumentasi Pribadi)

2.6 Studi Banding

Studi banding perancangan Taman Rekreasi dan Wisata Kuliner yang bertemakan arsitektur ekologi di sini menjadi satu, yaitu studi banding objek dan studi banding tema. Studi banding objek dan tema mengambil sebuah tempat wisata Eko Green Park Batu.

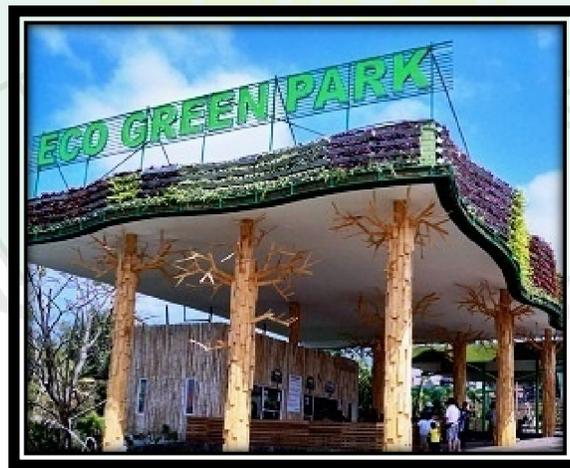
2.6.1 Studi Banding Objek dan Tema

Studi banding Eco Green Park berlokasi 1 tempat dengan Jawa Timur Park 2 yang terletak di Jl.Oro-oro Ombo No.9A, Batu. Di **Eco Green Park** Jawa Timur Park 2, disajikan

beragam wahana permainan dan pengetahuan yang dapat membuat wawasan dan pengetahuan bertambah. Terdapat beragam wahana permainan di Eco Green Park antara lain seperti koleksi candi-candi terkenal di Indonesia, Pasar Burung, Bird Show, Geology dan Duck Kingdom yang menyajikan berbagai jenis bebek dari berbagai benua.

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

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



Gambar 2.51 *Eko Green Park*
(sumber : Dokumentasi Pribadi)

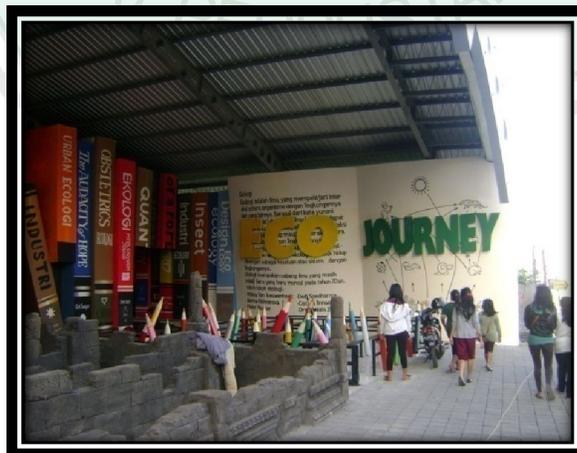
Eko Green Park menyajikan nuansa rekreasi yang seru dan menarik juga memberikan pembelajaran modern tentang satwa dan alam sekitar kepada para wisatawan yang berkunjung.

Yang menjadikan tempat ini berbeda adalah sarana dan fasilitas di dalamnya. Jika tempat rekreasi yang lain menyajikan satwa-satwa dan aneka permainan yang tidak bersahabat dengan alam, maka Eko Green park justru menyajikan aneka permainan dan wahana yang mendorong kita untuk tidak merusak bumi.



Gambar 2.52 Percontohan tenaga air menjadi tenaga listrik
(sumber : Dokumentasi Pribadi)

Dalam tempat wisata ini berusaha meminimalisir penggunaan energi listrik. Hal itu dikarenakan alam akan semakin rusak jika pembangunan terus menerus dilakukan tanpa ada penghematan energi dan memperhatikan kondisi lingkungan.



Gambar 2.53 Eco Journey
(sumber : Dokumentasi Pribadi)

Selain itu, ada Eco Journey yang di dalamnya berisi pengetahuan mengenai lingkungan yang semakin hari semakin rusak jika pembangunan terus dilakukan tanpa memperhatikan kondisi lingkungan.



Gambar 2.54 Robot barang bekas
(sumber : Dokumentasi Pribadi)

Selain wahana dan permainan yang ada di Eko Park yaitu sebuah robot hewan yang terbuat dari barang-barang bekas yang sudah rusak dan menjadi sampah yang sering menumpuk di tempat pembuangan sampah terakhir, seperti monitor, printer, telepon rumah, remot tv, keyboard, tv, hp, cool pad, dan lain sebagainya.



Gambar 2.56 Tapak tidak merusak alam
(sumber : Dokumentasi Pribadi)

Ketika berada di dalam Eko Park akan sangat terasa bahwa pembagunan taman ini tidak merusak alam yang sudah ada, dengan cara membiarkan tumbuhan tumbuh dan berkembang sesuai habitatnya. Dan itu membuat suasana segar dimana-mana.



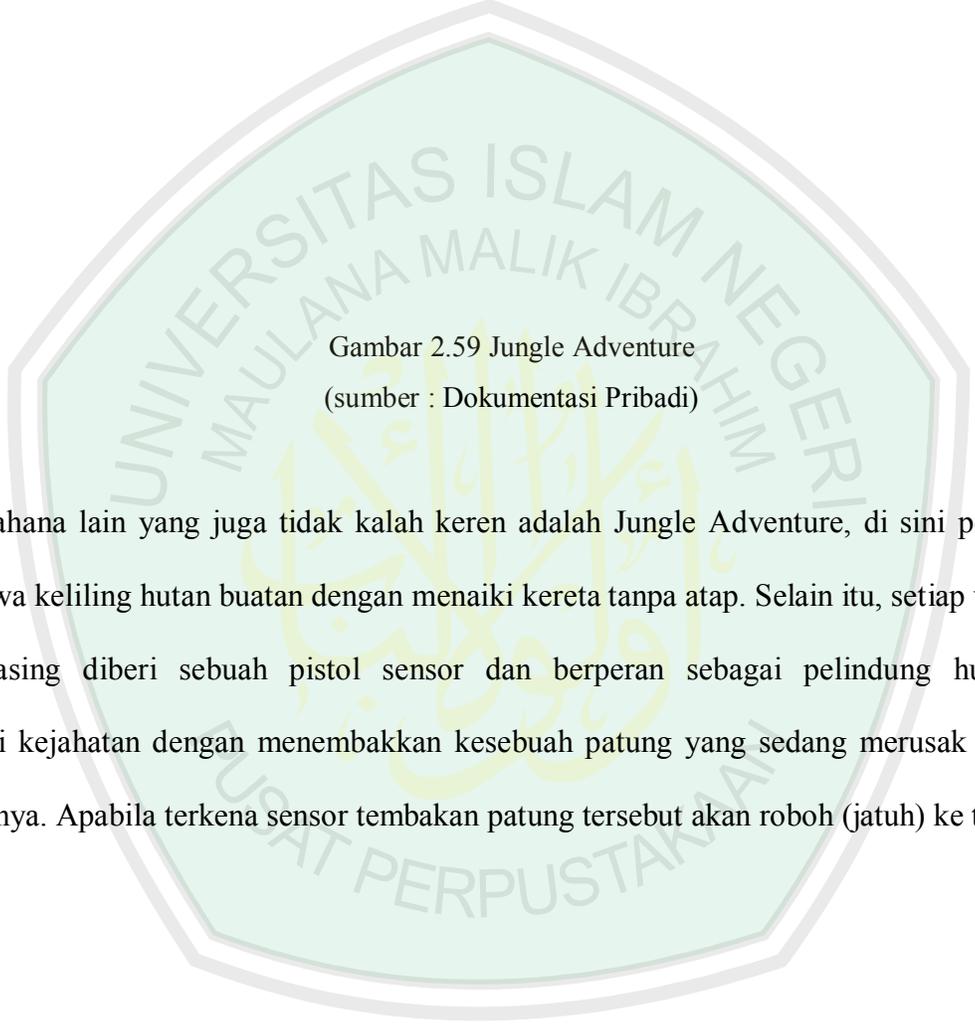
Gambar 2.57 Insectarium
(sumber : Dokumentasi Pribadi)

Insectarium merupakan kumpulan dari berbagai macam serangga yang sudah diawetkan untuk sarana pembelajaran anak agar mengenal macam-macam serangga, seperti kumbang, kupu-kupu, belalang, capung, kalajengking, dan lain sebagainya.



Gambar 2.58 Plaza musik
(sumber : Dokumentasi Pribadi)

Selain itu juga ada Plaza Music yang dilengkapi dengan permainan air, di sini anak-anak tidak hanya melihat saja akan tetapi juga dapat memainkan music dengan mengarahkan penyemprot air ke arah yang sudah ditentukan.

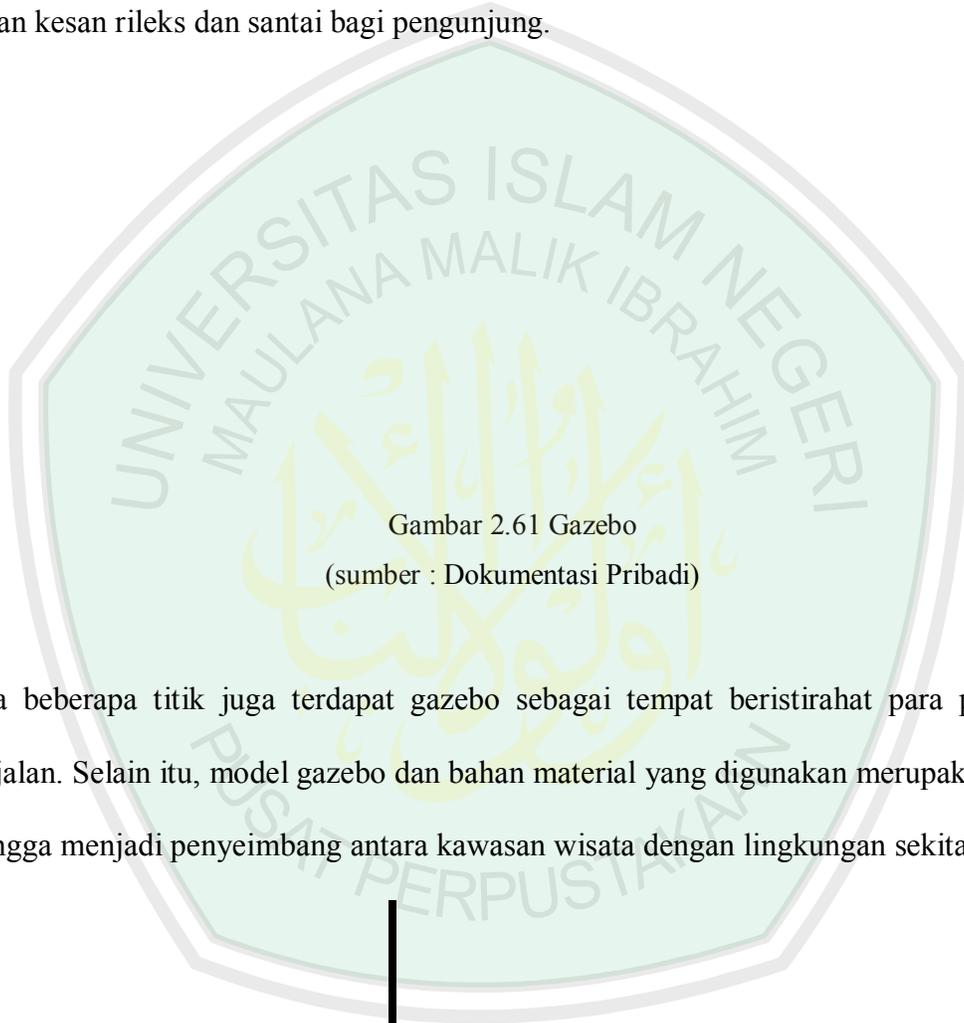


Gambar 2.59 Jungle Adventure
(sumber : Dokumentasi Pribadi)

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

Gambar 2.60 Jalur sirkulasi
(sumber : Dokumentasi Pribadi)

Jalur sirkulasi di dalam kawasan menggunakan material kayu dan batu yang mengikuti alur kawasan sehingga terdapat keseimbangan antara *softmaterial* dan *hardmaterial* sebagai pembentuk tatanan lansekap. Rancangan jalan yang melengkung dan berbelok-belok akan memberikan kesan rileks dan santai bagi pengunjung.



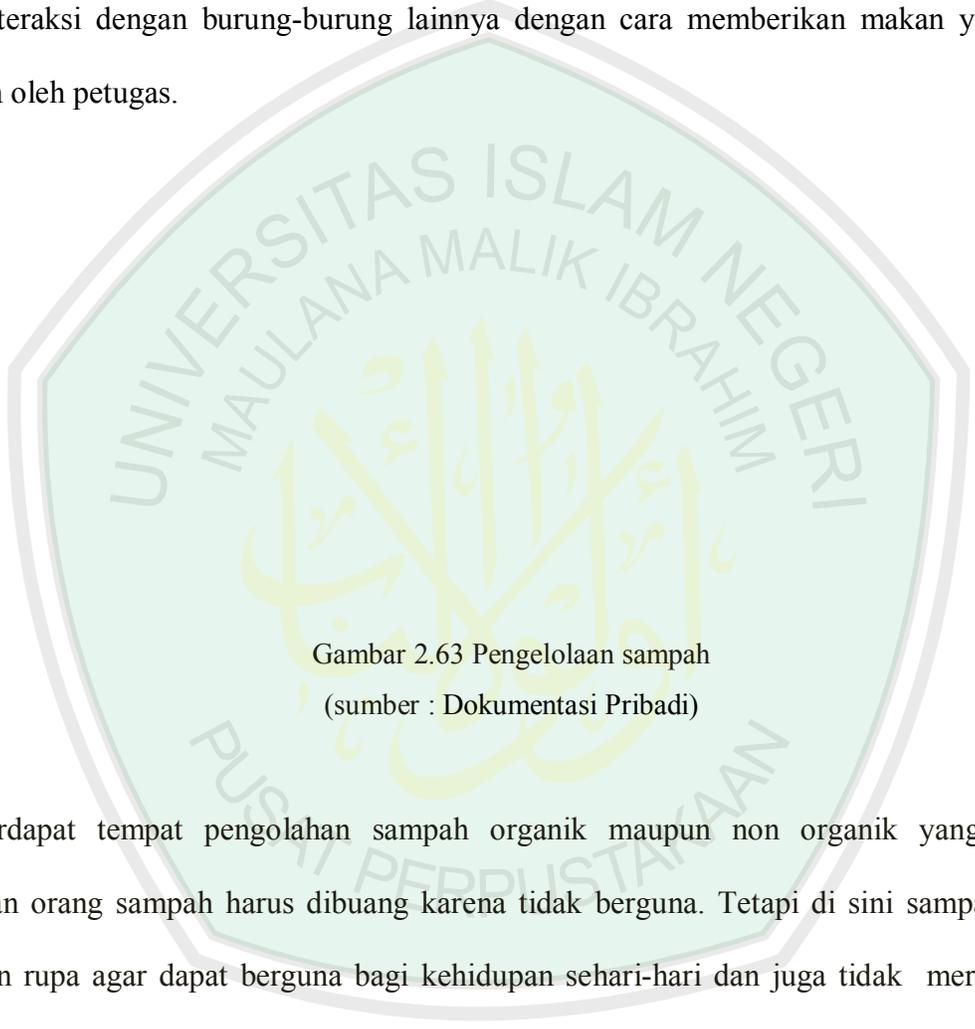
Gambar 2.61 Gazebo
(sumber : Dokumentasi Pribadi)

Pada beberapa titik juga terdapat gazebo sebagai tempat beristirahat para pengunjung ketika berjalan. Selain itu, model gazebo dan bahan material yang digunakan merupakan material lokal sehingga menjadi penyeimbang antara kawasan wisata dengan lingkungan sekitarnya.

Gambar 2.62 Unggas-unggas
(sumber : Dokumentasi Pribadi)

Tidak hanya sekadar bermain, di tempat wisata ini pengunjung bisa menjumpai berbagai macam unggas mulai dari ayam, bebek, merak dan burung beo. Burung yang sangat menarik perhatian adalah burung merak hitam yang sangat indah dengan bulunya yang bersih.

Selain itu, juga ada burung unta yang bisa diajak foto bareng. Di lokasi ini wisatawan juga bisa berinteraksi dengan burung-burung lainnya dengan cara memberikan makan yang sudah disediakan oleh petugas.



Gambar 2.63 Pengelolaan sampah
(sumber : Dokumentasi Pribadi)

Terdapat tempat pengolahan sampah organik maupun non organik yang menurut kebanyakan orang sampah harus dibuang karena tidak berguna. Tetapi di sini sampah di olah sedemikian rupa agar dapat berguna bagi kehidupan sehari-hari dan juga tidak merusak alam hayati.



Gambar 2.64 Tanaman dinding
(sumber : Dokumentasi Pribadi)

Penggunaan tanaman sebagai dinding atau sebagai pembatas ruang membuat suasana asri dan ramah lingkungan. Selain itu, dengan penggunaan material lokal pada dinding dan bangunan dapat meminimalisir biaya dalam pembangunan, selain itu juga hemat energi.

Gambar 2.65 *Eko Green Park*
(sumber : Dokumentasi Pribadi)

Aksesibilitas menuju ke lokasi ini sangat mudah karena letaknya yang strategis tidak jauh dari jalur jalan utama dan bersebelahan dengan Jawa Timur Park 2 yang terletak di Jl.Oro-oro Ombo No.9A, Batu.

Pengembangan wisata education ini disesuaikan dengan kondisi daerah sekitar sehingga dalam pengembangannya tidak menyebabkan kerusakan lingkungan. Karena dampak dari kerusakan itu juga berpengaruh pada kondisi debit air untuk irigasi pertanian dan rumah tangga. Selain itu, juga menggunakan desain bangunan dan tatanan lansekap yang unik namun selaras dengan lingkungan sekitarnya.

Kesimpulan dari studi banding objek perancangan dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 2.4 Kesimpulan studi banding objek dan tema

No	Aspek yang Dikaji	Keadaan Eko Green Park	Keterangan
1	Fasilitas	Restoran, kafe, pusat oleh-oleh	Penggunaan fasilitas ini untuk menunjang tempat rekreasi tersebut.
		Insectarium	Memberikan sarana pembelajaran anak agar mengenal macam-macam serangga, seperti kumbang, kupu-kupu, belalang, capung, kalajengking, dan lain sebagainya.
		Eco Journey	berisi pengetahuan mengenai lingkungan yang semakin hari semakin rusak jika pembangunan terus dilakukan tanpa memperhatikan kondisi lingkungan.
		Plaza musik	Sebuah permainan air yang menggunakan barang-barang bekas, pengunjung tidak

			hanya melihat saja akan tetapi juga dapat memainkan musik dengan mengarahkan penyemprot air ke arah barang bekas yang disusun agar dapat menghasilkan suara.
		Jungle Adventure	Sebuah permainan edukatif yang mengajarkan kepada anak-anak, remaja maupun orang tua untuk membasmi pemburu liar dan penebang pohon liar dengan menembak para perusak hutan tersebut.
		Walking Bird	Sarana pembelajaran untuk anak-anak agar mengenal macam-macam burung yang ada di dunia dan untuk pembelajaran bahwa burung tidak hanya suka terbang, tetapi juga suka berjalan.
		Gazebo	Pemberian tempat istirahat di tiap titik tertentu agar para pengunjung tidak terlalu kelelahan karena berjalan.
2	Potensi Alam	Pemandangan alam	Pemandangan alami masih terlihat di tempat walking bird, sedangkan di tempat lain sudah terjadi perubahan akan tetapi tidak merusak alam.
3	Bahan	Soft material dan hard material	Dalam Eko Green Park terdapat dua material yaitu soft material dan hard material. Soft material seperti tanaman, air, dan satwa. Dan hard material seperti paving, kolam, lampu taman, bangku taman dan lain sebagainya.
4	Tekstur	Kasar dan halus	Pada Eko Green Park menggunakan dua tekstur yaitu tekstur kasar dan halus pada

			permukaan tanah, dinding, dan benda.
5	Warna	Berwarna-warni	Dalam Eko Green Park penggunaan warna sangat bervariasi. Warna dapat dihasilkan dari elemen-elemen alam seperti pepohonan, bunga, air dan juga ditunjang dengan elemen buatan seperti pewarnaan pada lantai akses untuk berjalan dan juga pada dinding bangunan.
6	Vegetasi	Bervariasi	Jenis vegetasi pada Eco Green Park bermacam-macam seperti pohon palem, pohon sirsat, pohon pisang, pohon bambu, pohon jati, pohon mangga dan lain sebagainya.
7	Aksesibilitas	Mudah	Akses menuju Eko Green Park sangat mudah, karena masih dalam jalur utama malang batu.
8	Penataan masa	Menyesuaikan dengan alam	Pola penataan masa bangunan pada Eko Green Park menyesuaikan dengan keadaan alam agar terlihat selaras dengan bangunan dan tapak.
9	Alur Sirkulasi	Pencapaian berputar dan konfigurasi jalan linier	Jalur berputar memperpanjang urutan pencapaian. Dan menggunakan konfigurasi jalan sirkulasi linier atau jalan lurus yang mengorganisir untuk sederet ruang-ruang.
10	Material	Menggunakan material yang dapat diperbarui dan juga sampah	Hal ini dilakukan agar tidak merusak alam, karena material bekas atau sampah ini tidak berbahaya bagi ekosistem dan sumber daya alam.
11	Pengguna	Anak-anak, remaja,	Memberikan wahana bermain yang tidak

		dan dewasa	hanya untuk pembelajaran anak-anak. Tetapi juga untuk orang dewasa dan juga remaja.
12	Fungsi dan aktivitas	Rekreatif	Memberikan sarana rekreasi yang baik yang dapat menyegarkan kembali pikiran untuk anak-anak, remaja dan dewasa.
		Edukatif	Memberikan sarana rekreasi yang edukatif.
13	Prinsip ekologi	Selaras dengan alam	Mengurangi dampak yang lebih parah dari pemanasan global dengan mengupayakan terpeliharanya sumber daya alam.
		Memfaatkan sumber daya alam	Mengelola air, udara, dan matahari untuk keberlangsungan ekosistem di dalamnya.
		Kenyamanan	Dalam Eko Green Park pengunjung dapat merasakan kenyamanan termal untuk fisik dikarenakan banyaknya area hijau dan bangunan yang selaras dengan alam
		Pengolahan limbah	Limbah dalam Eko Green Park seperti limbah dari hewan dan tumbuhan tidak dibuang akan tetapi diolah agar dapat digunakan sebagai biogas untuk bahan bakar.
		Area hijau	Area hijau pada Eco Green Park lebih banyak dibandingkan area terbangun. Hal itu dilakukan agar pengunjung merasa nyaman dalam hal kenyamanan termalnya.

Sumber: Dokumentasi pribadi