



TUGAS AKHIR - DA 184801

**REVITALISASI TAMAN REKREASI HUTAN WISATA
MATA KUCING KOTA BATAM**

NABILA TAMAYA CHANET
0811164000081

Dosen Pembimbing
Wawan Ardiyan Suryawan, S.T., M.T.

Departemen Arsitektur
Fakultas Teknik Sipil, Perencanaan, dan Kebumihan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
2020



LAPORAN TUGAS AKHIR - DA.184801

REVITALISASI TAMAN REKREASI HUTAN WISATA MATA KUCING KOTA BATAM

NABILA TAMAYA CHANET
0811164000081

DOSEN PEMBIMBING:
WAWAN ARDIYAN SURYAWAN, S.T., M.T.

PROGRAM SARJANA
DEPARTEMEN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL, PERENCANAAN, DAN KEBUMIHAN
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
2020

LEMBAR PENGESAHAN

REVITALISASI TAMAN REKREASI
HUTAN WISATA MATA KUCING KOTA BATAM



Disusun oleh:

NABILA TAMAYA CHANET

NRP : 08111640000081

Telah dipertahankan dan diterima
oleh Tim penguji Tugas Akhir (DA 184801)
Departemen Arsitektur FT-SPK ITS pada tanggal 09 Juli 2020

Dengan nilai : AB

Mengetahui

Pembimbing

Wawan Ardiyan Surayan, S.T., M.T.
NIP. 1972041919980110011

Koordinator Tugas Akhir

FX Teddy Badak Samodra, S.T., M.T., Ph.D.
NIP. 19860406 200801 1 008



Kepala Departemen Arsitektur FT-SPK ITS

Dewi Septanti, S.Pd., S.T., M.T.
NIP. 19690907 199702 2 001

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Nabila Tamaya Chanet

NRP : 0811164000081

Judul Tugas Akhir : Revitalisasi Taman Rekreasi Hutan Wisata Mata Kucing Kota Batam

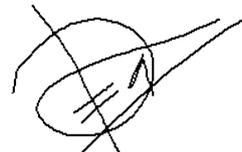
Periode : Semester ~~Gasal~~/Genap Tahun 2019/2020

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir yang saya buat adalah hasil karya saya sendiri dan benar-benar dikerjakan sendiri (asli/orisinal), bukan merupakan hasil jiplakan dari karya orang lain. Apabila saya melakukan penjiplakan terhadap karya karya mahasiswa/orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi akademik yang akan dijatuhkan oleh pihak Departemen Arsitektur FT-SPK ITS.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan akan digunakan sebagai persyaratan untuk menyelesaikan Tugas Akhir.

Surabaya, 26 Juli 2020

Yang membuat pernyataan



NABILA TAMAYA CHANET

NRP. 0811164000081

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadirat Allah SWT atas selesainya penyusunan tugas akhir yang berjudul “Revitalisasi Taman Rekreasi Hutan Wisata Mata Kucing Kota Batam” pada mata kuliah tugas akhir di departemen Arsitektur FTSPK ITS tahun ajaran 2019/2020 ini.

Tugas akhir ini diawali dengan permasalahan Kondisi Taman Rekreasi yang sudah mulai terbengkalai, serta upaya menghidupkan kembali Taman Rekreasi tertua dan satu-satunya Kebun Binatang yang ada di Batam. Lahan ini terletak tidak jauh dari pusat kota Batam, serta memiliki akses yang cukup mudah. Sempat menjadi destinasi wisata favorit warga Batam. Namun karena kondisi dan pengelolaan yang kurang memadai, Taman Rekreasi ini semakin lama semakin ditinggalkan. Melakukan revitalisasi merupakan upaya yang dirasa tepat untuk menarik minat pengunjung dan mendukung program pemerintah disektor pariwisata.

Tulisan ini dapat diselesaikan atas bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, Sehingga penulis ingin berterimakasih kepada:

1. Bapak Wawan Ardiyan Suryawan, S.T., M.T. selaku dosen pembimbing Proposal sampai dengan Tugas Akhir yang senantiasa telah memberikan masukan, ilmu, komentar selama Proses Tugas Akhir ini.
2. Kepada Bapak Angger Sukma Mahendra, S.T., M.T. dan Bapak Teddy FX Badai Samodra, S.T., M.T, Ph.D. Selaku Dosen Koordinator Proposal Tugas Akhir dan Tugas Akhir.
3. Bapak Ar. Iwan A Indrawan, ST., MT. selaku Dosen Arsitektur ITS yang telah memberikan pengarahan kepada penulis .
4. Kepada Kedua Orang tua penulis yang tiada henti memberikan dukungan kepada penulis.
5. Kepada Zharfan, Sabe, dan Mba Hukma yang telah memberikan semangat dukungan selama proses pengerjaan Tugas Akhir berangsur.

6. Kepada teman-teman sesama bimbingan Tugas Akhir yang telah berjuang Bersama dan saling memberikan semangat. Kamilatur, Afin, Muti, Anom, dan Indah
7. Kepada Teman-teman Angkatan Komodo 2016 yang telah berjuang Bersama dari awal masa perkuliahan sampai dengan saat ini.
8. Serta seluruh pihak lain yang telah membantu dan memberikan semangat penulis dalam proses penyusunan tugas akhir ini. Penulis tidak dapat menyebutkan seluruhnya satu per satu.

Semoga hasil tugas akhir ini dapat berguna dan bermanfaat. Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih belum sempurna, oleh karena itu penulis memohon maaf apabila terdapat kesalahan di dalam penulisan dan penulis menerima kritik dan saran guna menyempurnakan tugas akhir ini, sehingga lebih bermanfaat bagi penulis dan pembaca.

Surabaya, 29 Juni 2020

Penulis

REVITALISASI TAMAN REKREASI HUTAN WISATA MATA KUCING KOTA BATAM

Nama Mahasiswa : Nabila Tamaya Chanet
NRP : 0811164000081
Dosen Pembimbing : Wawan Ardiyan Suryawan, ST., MT.

ABSTRAK

Batam merupakan kota Industri yang sedang mengembangkan sektor pariwisata, namun pariwisata-pariwisata yang dikembangkan mayoritas adalah destinasi wisata yang ditujukan untuk wisatawan mancanegara yang berstatus ekonomi menengah keatas dan bersifat tertutup. Sedangkan destinasi wisata yang ditujukan untuk masyarakat Batam masih kurang dan tidak layak. Salah satunya adalah Hutan Wisata Mata Kucing (HWMK), HWMK adalah destinasi wisata alam pertama yang hadir di Batam, sempat menjadi destinasi wisata alam terfavorit pada tahun 2006-2013. Namun saat ini HWMK mulai ditinggal karena tidak adanya pembaharuan sarana dan prasaran serta kondisinya yang semakin terbengkalai.

Perilaku pengunjung yang sering merusak tanaman, memberi makan binatang yang tidak sesuai, merusak sarana prasarana atau biasa disebut vandalisme membuat metode perancangan yang digunakan adalah Arsitektur Perilaku. Dengan menggunakan metode perilaku, diharapkan Revitalisasi Taman Rekreasi ini sesuai dengan perencanaan desain.

Konsep Perancangan pada Tugas Akhir ini menggunakan *Design Forms by the Environment* yaitu desain yang mengikuti keadaan lingkungan (*respect to site*) sehingga desain tidak merusak keadaan lingkungan yang ada, namun memperkuat aspek lingkungan sebagai salah satu penunjang desain. Yang ke-2 *Design Shapes Human Behaviour* yaitu desain diharapkan dapat membentuk perilaku manusia yang sesuai dengan tempatnya, sehingga manusia tidak dapat melakukan hal-hal yang tidak diinginkan.

Kata Kunci: Revitalisasi, Kota Batam, Wisata Alam, Arsitektur Perilaku

REVITALIZATION OF RECREATION PARK HUTAN WISATA MATA KUCING IN BATAM CITY

Nama Mahasiswa : Nabila Tamaya Chanet
NRP : 0811164000081
Dosen Pembimbing : Wawan Ardiyan Suryawan, ST., MT.

ABSTRACT

Batam is an industrial city that still developing tourism sector, but the tourism sector that being developed were only for the International Tourists who has the upper economical class and it's very private. While it is very different with the locals, the majority of Tourists destination that created for the locals is poorly manage and has a terrible condition. One of them is Hutan Wisata Mata Kucing (HWMK), HWMK once were the most favorite and famous tourist destinations for locals in Batam. Unfortunately, HWMK increasingly abandoned due to the condition that getting worst.

Because of the low fare that HWMK has, the average of locals tourist that comes to this recreation park majority has a lower education background. So mostly the local tourist's behaviour were very intolerant, uneducated, such as damaged the facilities and also the Infrastructure this is usually referred as Vandalism. So in this design method, using Behavioural Architecture supposedly right. With Behavioural Architecture, Designer able to know what is the root of the problems.

The concept of this Final Project is using Design Forms by the Environment, means to create a design that has a high respect to site. Existing site become one of the potents aspects of the design. The second one is Design Shapes Human Behaviour means design can influence human behaviour, so the design that has been made is used appropriately, and forming the right human behaviour in the right places.

Keywords: Revitalization, Batam City, Recreation Park, Behavioural Architecture

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	ii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR DIAGRAM.....	xi
BAB 1.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Isu dan Konteks Desain.....	2
1.2.1. Isu Arsitektural.....	2
1.2.2. Konteks: Revitalisasi.....	2
1.2.3. Konteks Lahan.....	3
1.2.4. Konteks Rancangan.....	4
1.3. Data Pendukung.....	5
1.3.1. Kota Batam.....	5
1.3.2. Wisatawan Lokal & Mancanegara di Batam.....	8
1.3.3. Hutan Wisata Mata Kucing.....	9
1.4. Permasalahan dan Kriteria Perancangan.....	11
1.4.1. Permasalahan Perancangan.....	11
1.4.2. Kriteria Perancangan.....	11
BAB 2.....	13
2.1. Rekapitulasi Program Ruang.....	13
2.1.1. Program Aktivitas.....	13
2.1.2. Diagramatik Alur Aktifitas.....	14
2.2. Kebutuhan Jumlah & Besaran Ruang.....	16
2.2.1. Kebutuhan Jumlah Ruang.....	16
2.2.2. Besaran Ruang.....	17
2.3. Deskripsi Tapak dan Lingkungan.....	20
2.3.1. Deskripsi Tapak.....	20
2.3.2. Gambaran Tapak.....	21

BAB 3.....	23
3.1. Pendekatan Desain.....	23
3.2. Metode Desain	24
BAB 4.....	28
4.1. Konsep Perancangan	28
4.1.1. Design Forms by the Environment.....	28
4.1.2. Design Shapes Human Behaviour	29
4.1.3. Konsep Alam Sebagai Katalis Rancangan.....	29
4.2. Konsep Tapak.....	31
BAB 5.....	33
5.1. Eksplorasi Formal	33
5.2. Eksplorasi Teknis	41
5.2.1. Denah.....	41
5.2.2. Tampak	45
5.2.3. Potongan dan Struktur	50
5.2.4. Utilitas Aksonometri dan 2D.....	53
BAB 6.....	58
6.1. Kesimpulan.....	58
DAFTAR PUSTAKA.....	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Lokasi Hutan Wisata Mata Kucing.....	3
Gambar 1.2. Kolam Renang dan Play Gorund Hutan Wisata Mata Kucing.....	4
Gambar 1.3. Kandang Ular dan Monyet.....	5
Gambar 2.1. Konteks Lahan Hutan Wisata Mata Kucing.....	20
Gambar 2.2. Siteplan Lama.....	21
Gambar 2.3. Toilet.....	21
Gambar 2.4. Kolam Renang.....	21
Gambar 2.5. Jalan Setapak.....	21
Gambar 2.6. Kandang Binatang	21
Gambar 2.7. Ruangan Serbaguna	21
Gambar 2.8. Musholla	21
Gambar 3.1. Sub-system of behaviour embedded in Environments.....	23
Gambar 3.1. Metode Desain John Lang.....	25
Gambar 4.1. Ilustrasi Jungle Track.....	28
Gambar 4.2. Ilustrasi path jungle track mengikuti kondisi lahan.....	28
Gambar 4.3. Ilustrasi interaksi antara pengunjung dan hewan.....	29
Gambar 4.4. Ilustrasi pohon gaharu sebagai aspek desain taman rekreasi.....	30
Gambar 4.5. Ilustrasi hubungan antara pengunjung dan burung.....	30
Gambar 4.6. Ilustrasi siteplan lama taman rekreasi.....	31
Gambar 4.7. Ilustrasi Rancangan siteplan taman rekreasi.....	31
Gambar 5.1. Rancangan Siteplan HWMK saat ini.....	33
Gambar 5.2. Perpsektif Gate Masuk.....	36
Gambar 5.3. Perpsektif Bangunan Utama.....	36
Gambar 5.4. Perpsektif Area Kolam Renang.....	36
Gambar 5.5. Perpsektif Area Parkir Mobil.....	37
Gambar 5.6. Perpsektif Gate Keluar.....	37
Gambar 5.7. Perpsektif Food Court.....	37
Gambar 5.8. Perpsektif Souvenir Mart.....	38
Gambar 5.9. Perpsektif Bird Nest.....	38
Gambar 5.10. Perpsektif Indoor Mini Zoo.....	38

Gambar 5.11. Perpsektif Kandang Buaya.....	39
Gambar 5.12. Perpsektif Danau Sinamboru.....	39
Gambar 5.13. Perpsektif Kandang Rusa.....	39
Gambar 5.14. Interior Souvenir Mart.....	40
Gambar 5.15. Interior Ruang Tunggu Supir Bus.....	40
Gambar 5.16. Interior Ruang Loker.....	40
Gambar 5.17. Interior Food Court.....	40

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Peningkatan jumlah wisatawan yang datang ke kota Batam.....	8
Tabel 1.2. Jumlah wisatawan Mancanegara yang datang ke kota Batam.....	8
Tabel 3.1. Klasifikasi Pengunjung	17
Tabel 3.2. Besaran Ruang.....	18

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 1.1. Masyarakat Batam yang Sadar pentingnya RTH.....	6
Diagram 1.2. Masyarakat Batam Setuju Jumlah RTH di kota Batam.....	6
Diagram 1.3. Warga Batam yang Mengetahui HWMK.....	9
Diagram 1.4. warga batam yang pernah mengunjungi HWMK.....	9
Diagram 1.5. Kegiatan yang dilakukan pengunjung HWMK.....	10
Diagram 1.6. Hal-hal yang disukai oleh pengunjung terhadap HWMK.....	10
Diagram 1.7. Hal-hal yang tidak disukai oleh pengunjung terhadap HWMK.....	10

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Batam merupakan kota Industri yang sedang menggalakkan sektor pariwisatanya. Namun pariwisata-pariwisata yang sedang dikembangkan, mayoritas berupa mall dan penginapan yang menyuguhkan keindahan alam di kota Batam, seperti villa, hotel, resort, dll. Tempat penginapan yang dibangun lebih banyak dimiliki oleh swasta dan diperuntukan bagi masyarakat ekonomi menengah keatas. Penginapan-penginapan tersebut bertarif cukup mahal dan bersifat tertutup, sehingga lebih banyak wisatawan yang berasal dari luar kota Batam yang menikmati wisata alam tersebut. Kota Batam sendiri belum memiliki destinasi wisata alam yang tergolong ekonomis dan elok.

Ruang Terbuka Hijau (RTH) menjadi aspek penting dalam suatu kota, RTH adalah bagian dari ruang terbuka atau *open spaces* pada suatu wilayah kota yang memiliki elemen-elemen vegetasi dan alam di dalamnya, RTH dapat difungsikan sebagai penunjang keindahan kota dan dapat pula difungsikan sebagai destinasi wisata dalam suatu kota. Menurut Dep PU/RTH Wilayah Perkotaan/LPL-301105, Ruang Terbuka Hijau merupakan ruang terbuka yang tedapat di suatu wilayah perkotaan yang diisi oleh tumbuhan, tanaman, dan vegetasi (endemik, introduksi) guna mendukung manfaat langsung dan/atau tidak langsung yang dihasilkan oleh RTH dalam kota tersebut yaitu keamanan, kenyamanan, kesejahteraan, dan keindahan wilayah perkotaan tersebut.

1.2. Isu dan Konteks Desain

1.2.1. Isu Arsitektural

Hutan Wisata Mata Kucing (HWMK) merupakan salah satu destinasi wisata RTH pertama di Batam. Berdiri pada tahun 2004, HWMK cukup banyak diminati dari tahun 2006-2013. HWMK juga merupakan kebun binatang satu-satunya di Batam, meskipun hanya ada beberapa jenis hewan mamalia dan berbagai jenis ikan. HWMK telah berkontribusi memberikan edukasi tentang flora dan fauna kepada masyarakat Batam. HWMK telah dikenal oleh hampir seluruh masyarakat Batam, namun pamor HWMK semakin lama semakin memudar akibat telah jarang pengunjung yang berkunjung di HWMK. Selain dikarenakan semakin banyaknya mall-mall yang berkembang di Kota Batam, salah satu faktor berkurangnya pengunjung wisata HWMK ialah fasilitas dan pengelolaan yang kurang memadai. Sehingga peminatnya semakin lama semakin berkurang. Saat ini kondisi HWMK sudah semakin sepi pengunjung. Ketertinggalan HWMK membuat masyarakat lebih memilih untuk menghabiskan waktu ke mall. Masyarakat Batam yang juga haus akan destinasi wisata Alam yang elok, ikonik dan bertarif ekonomis, membuat revitalisasi Hutan Wisata Mata Kucing ini menjadi sasaran yang tepat. Selain menghidupkan kembali ikon RTH pertama di Batam, HWMK juga dapat menjadi destinasi edukasi yang layak di Kota Batam, dan dapat menjadi ikon ruang terbuka hijau yang dapat menarik perhatian wisatawan lokal maupun mancanegara

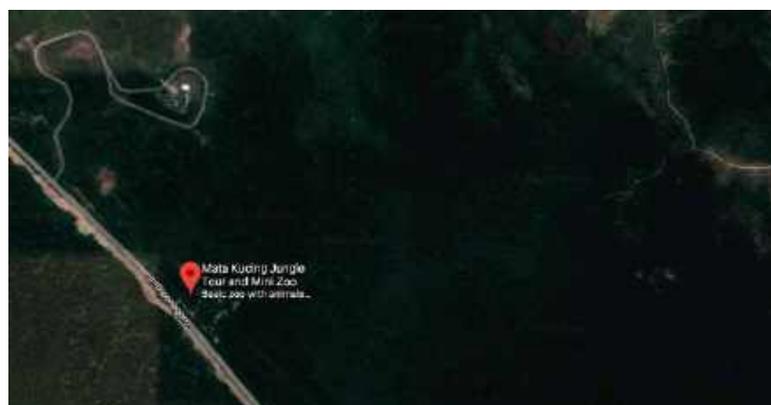
1.2.2. Konteks: Revitalisasi

Dalam Arsitektur, terdapat beberapa hal atau istilah yang dapat digunakan sebagai acuan perancangan. Salah satunya adalah Revitalisasi, Revitalisasi adalah upaya untuk menghidupkan kembali bagian kota yang dulunya pernah vital, tetapi saat ini kawasan tersebut mengalami kemunduran. Dengan cara mengembangkan potensi-potensi yang masih ada, sehingga kawasan yang sedang mengalami degradasi akan berubah menjadi vital kembali. Menurut Peraturan Menteri Pekerjaan Umum Nomor:

18/PRT/M/2010 Tentang Pedoman Revitalisasi Kawasan, Revitalisasi adalah upaya untuk meningkatkan nilai lahan/Kawasan melalui pembangunan Kembali dalam suatu Kawasan yang dapat meningkatkan fungsi Kawasan sebelumnya (pasal 1 ayat 1) Skala revitalisasi ada tingkatan makro dan mikro. Proses revitalisasi sebuah kawasan mencakup perbaikan aspek fisik, aspek ekonomi dan aspek sosial. Pendekatan revitalisasi harus mampu mengenali dan memanfaatkan potensi lingkungan (sejarah, makna, keunikan lokasi dan citra tempat). Pengertian lain revitalisasi bisa berarti proses, cara dan atau perbuatan untuk menghidupkan atau menggiatkan kembali berbagai program kegiatan apapun. Sehingga secara umum pengertian dari revitalisasi merupakan usaha-usaha untuk menjadikan sesuatu itu menjadi penting dan perlu sekali.

1.2.3. Konteks Lahan

Hutan Wisata Mata Kucing, merupakan Area Ruang Terbuka Hijau yang terletak di Sekupang, Kota Batam. Hutan Wisata Mata Kucing sendiri memiliki lokasi yang masih sangat rimbun, sehingga suasana yang tergambar jauh dari hiruk pikuk kota. Memiliki total luas wilayah sebesar 200 ha, hutan ini dimiliki oleh salah satu konservator tertua di Batam, yaitu ibu Netty Herawatie. Namun lokasi yang aktif digunakan sebagai destinasi wisata kurang lebih hanya seluas 4 ha. Hutan Wisata Mata Kucing berlokasi sekitar 30 menit dari pusat kota Batam. Ruas jalan menuju HWMK cukup lebar dan luas sehingga dapat dikatakan HWMK memiliki akses yang baik.



Gambar 1.1 Lokasi Hutan Wisata Mata Kucing
Source: <https://tinyurl.com/wisatamatakucing>

1.2.4. Konteks Rancangan

1.2.4.1. Fasilitas

Meski memiliki berbagai hiburan yang dapat dinikmati oleh pengunjung, Hutan Wisata Mata Kucing belum memiliki fasilitas yang dapat menarik minat pengunjung. Kamar mandi yang kondisinya rusak dan tidak terawat, kondisi kolam renang yang kotor dan rusak, mengakibatkan banyak fasilitas yang berbahaya dan harus segera diganti. Fasilitas-fasilitas yang adapun bersifat tidak interaktif, seperti kolam ikan tidak boleh digunakan untuk area pemancingan atau sekedar memberi makan. Pohon-pohon yang ada tidak dapat dinikmati hasilnya (seperti buah-buahan) atau sekedar diberi nama untuk tujuan edukasi.



Gambar 1.1. Kolam renang dan *Playground* Hutan Wisata Mata Kucing
Source: Foto Pribadi

1.2.4.2. Standarisasi Hiburan & Mini Zoo

Hutan Wisata Mata Kucing memiliki berbagai macam hiburan yang ditawarkan untuk dapat dinikmati oleh pengunjungnya. Seperti Kolam renang, Kolam ikan, *Mini Zoo*, *Jogging Track*, tempat piknik dll. Namun fasilitas yang tersedia masih sangat kurang layak dan memadai. Sebagai contoh kondisi kandang yang tidak memiliki ukuran sesuai dengan standar. Selain itu kebersihan kandang pun sangat diragukan, kebersihan yang kurang dijaga berdampak pada kelangsungan hidup binatang-binatang yang ada disana. Kondisi binatang yang kurus dan terlihat depresi, menjadi hal negatif pada hutan wisata ini. Hal ini juga menjadi salah satu faktor ketidaknyamanan para pengunjung. Contoh lain adalah kolam renang yang

kedalamannya tidak sesuai standar, design yang kurang layak membuat kolam renang ini cukup berbahaya jika digunakan oleh anak-anak kecil.



Gambar 1.3. Kandang Ular dan kandang monyet
Source: tinyurl.com/fotomatakucing

1.2.4.3. Perilaku Manusia

Meskipun telah disediakan tempat sampah di setiap sudut area, kebiasaan pengunjung yang membuang sampah sembarangan menjadi permasalahan. Kurangnya kesadaran pengunjung akan kebersihan lingkungan harus diperhatikan. Kedisiplinan juga menjadi permasalahan dalam kebiasaan pengunjung, banyak peraturan-peraturan yang dilanggar. Selain itu kebiasaan melakukan kerusakan (*destroying*) terhadap fasilitas-fasilitas yang ada dan melakukan kegiatan usil. Contohnya: merusak tanaman, memberi makan dan minum tidak sesuai untuk hewan, menjadi salah satu masalah penting yang ada pada Hutan Wisata Mata Kucing, tidak menggunakan pakaian yang layak untuk berenang, menginjak tanaman-tanaman yang dilindungi, atau memberi makan sembarangan kepada hewan peliharaan di *Mini Zoo*.

1.3. Data Pendukung

1.3.1. Kota Batam

Menurut Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) kota Batam ditahun 2004-2014, Hutan Wisata Mata Kucing berada di zona hutan lindung kota Batam. Berdasarkan survey, seluruh warga Batam yang mengisi kuisisioner cukup sadar akan pentingnya Ruang Terbuka Hijau dalam meningkatkan kualitas kota. 68% dari responden merasa bahwa

jumlah RTH di kota Batam masih kurang, 31% lagi yakin bahwa Batam telah memiliki RTH yang cukup. Warga Batam juga merasakan kurangnya Ruang Terbuka Hijau yang berkualitas di kota Batam. Hal ini dapat dibuktikan dengan munculnya pemberitaan yang mengatakan bahwa warga Batam 'haus' akan hadirnya Ruang Terbuka Hijau.



Diagram 1.1 Masyarakat Batam yang Sadar Akan Kepentingan Ruang Terbuka Hijau di Kota Batam
source: data kuisioner 2019

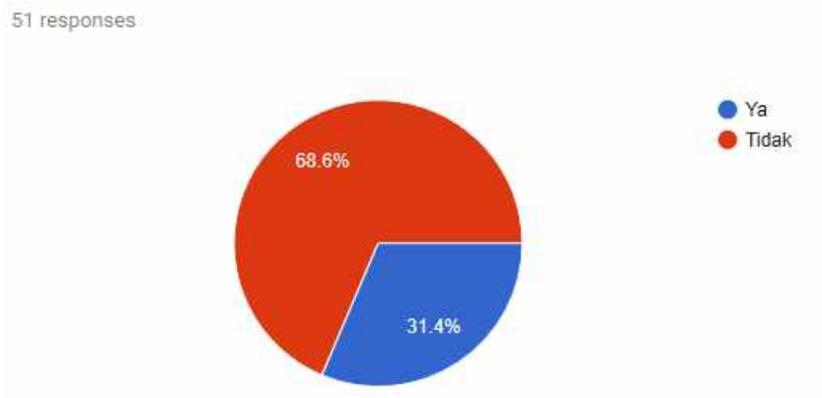
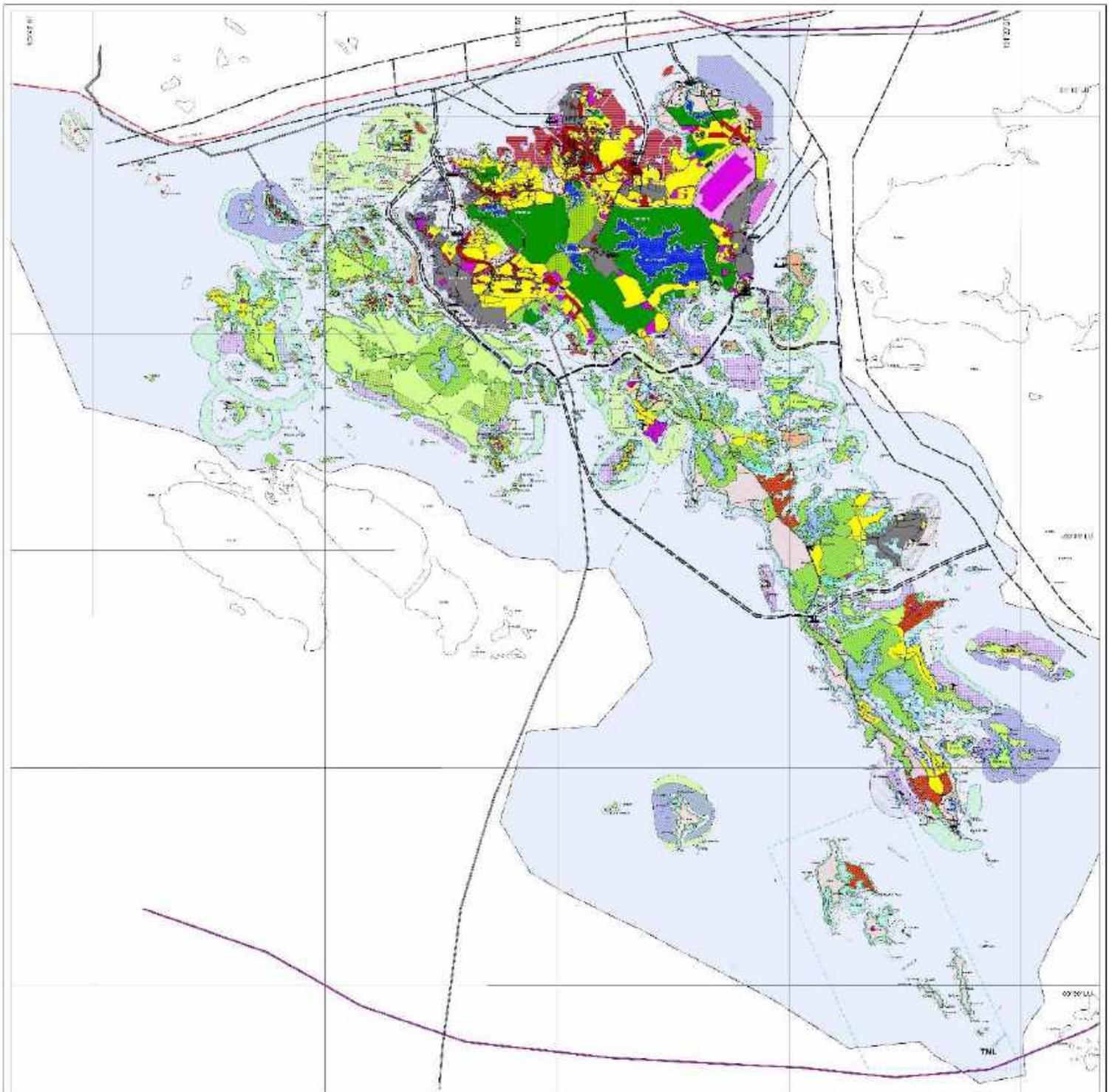


Diagram 1.2 Masyarakat Batam yang Setuju Bahwa Jumlah RTH di kota Batam sudah cukup
source: data kuisioner 2019



- LEGENDA:**
- Garis Batas
 - Batas Kota Batam
 - Batas Kecamatan
 - Wilayah Ekowisata
 - Rencana Waduk / Cadangan Air Baku
 - Pantai
 - Sungai
 - Jalan Arter Sekunder
 - Jalan Kolektor Beranda
 - Jalan Lokal I
 - Jalan Lokal II
 - Cross Traffic

- KAWASAM LINDUNG**
- Kawasan Hilir-Ujung
 - Kawasan Taman Wisata Alam
 - Kawasan Ruang Hijau Kota
 - Kawasan Kawasan Sewa
 - Sempadan Pantai / Waduk
 - Kawasan Pertahanan Mangrove
 - Kawasan Pertahanan Tanjungpinang
 - TNI Kawasan Tolak Nasional Laut
 - Kawasan Cagar Budaya
 - Kawasan Rehabilitasi Pulu
 - Kawasan Pengembangan Terpadu
- KAWASAM BUDIDAYA**
- Kawasan Pesisir Perikanan
 - Kawasan Perikanan S. 1000

- Kawasan Industri
- Kawasan Perumahan
- Kawasan Perumahan dengan Fasilitas Perumahan Lapangan Golf
- Kawasan Perikanan
- Kawasan Strategis
- Kawasan Khusus
- Kawasan Pengembangan Terpadu
- Kawasan Ekowisata
- Kawasan Wisata Bahari
- Kawasan Pariwisata Agrotourism
- Kawasan Budidaya Tambak
- Kawasan Budidaya Perikanan Laut Terpadu
- Kawasan Budidaya Perikanan Laut
- Kawasan Perikanan Ikan Jeram I
- Kawasan Perikanan Ikan dengan Alat Sialis

- FASILITAS PELAYANAN**
- Fasilitas Umum
 - Kawasan Dinkota
 - Lingkungan Kota Publikasi
 - Lingkungan Pelayanan Industri Kawasan
 - Air Pelayanan
 - Road Bus
 - Kabel Laut
 - Terminal Utama
 - Sub Terminal
 - Pelabuhan Angkutan Perintis Regional
 - Pelabuhan Angkutan Perintis Lokal
 - Rencana Pelabuhan Perikanan
 - Perkampungan TMS
 - Bumi Perumahan
 - Lapangan Golf
 - TPI
 - TPI S. 1000

LAMPIRAN I PERATURAN DAERAH KOTA BATAM NOMOR 3 TAHUN 2004
RTRW KOTA BATAM 2004 -2014

RENCANA PEMANFAATAN RUANG KOTA

1:100000

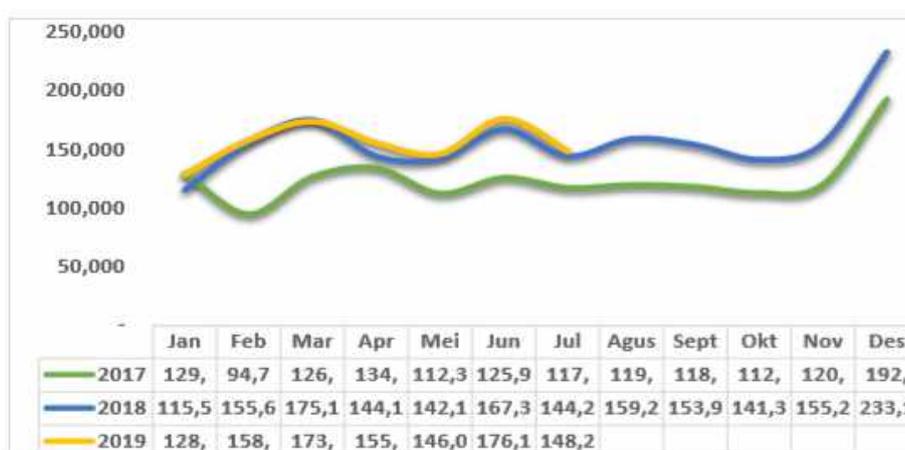
URUTAN SASULUKASI

Referensi:

- Data Sektoral dan Statistik Kota Batam 2003
- Data Sektoral dan Statistik Kota Batam 2004
- Data Sektoral dan Statistik Kota Batam 2005
- Data Sektoral dan Statistik Kota Batam 2006
- Data Sektoral dan Statistik Kota Batam 2007
- Data Sektoral dan Statistik Kota Batam 2008
- Data Sektoral dan Statistik Kota Batam 2009
- Data Sektoral dan Statistik Kota Batam 2010

1.3.2. Wisatawan Lokal & Mancanegara di Batam

Berdasarkan survey dari Badan Pusat Statistik (BPS) Kota Batam, jumlah wisatawan tiap tahunnya terus meningkat. Mayoritas dari wisatawan mancanegara yang mengunjungi Batam berasal dari Negara Singapura. Hal ini dapat dijadikan peluang, karena Singapura memiliki banyak ruang terbuka hijau sehingga wisatawan telah memiliki pemahaman yang baik tentang Ruang Terbuka Hijau.



Tabel 1.1 Peningkatan jumlah wisatawan yang datang ke kota Batam

source: Badan Pusat Statistika Kota Batam

Pintu Masuk	Januari 2019 (kunjungan)	Februari 2019 (kunjungan)	Maret 2019 (kunjungan)	April 2019 (kunjungan)	Mei 2019 (kunjungan)	Juni 2019 (kunjungan)	Juli 2019 (kunjungan)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
Singapore	65,454	75,208	94,097	81,612	73,355	98,165	79,287
Malaysia	13,400	18,591	18,055	17,200	15,048	18,123	16,190
China	4,937	7,543	7,342	6,139	7,041	4,543	4,884
India	4,449	3,732	5,869	7,605	6,724	7,667	5,696
South Korea	4,399	4,259	5,273	3,264	2,919	1,431	1,384
Philippines	2,657	4,168	3,516	3,955	5,217	4,681	3,932
Vietnam	1,068	1,978	2,347	2,056	2,130	3,455	3,527
Japan	1,579	1,897	1,828	1,651	1,900	2,059	1,676
United Kingdom	1,243	1,478	1,388	1,605	1,397	1,624	1,484
United States of America	1,212	1,280	1,258	1,188	1,134	1,397	1,484
Total	128,675	158,088	173,947	155,619	146,075	176,187	119,506

Tabel 1.2 Jumlah wisatawan Mancanegara yang datang ke kota Batam

source: Badan Pusat Statistika Kota Batam

1.3.3. Hutan Wisata Mata Kucing

Menurut data yang terkumpul dari 51 responden kuisisioner, 98% mengetahui Hutan Wisata Mata Kucing sebagai destinasi wisata alam yang ada di Batam. Piknik bersama keluarga merupakan aktivitas mayoritas yang pernah dilakukan oleh pengunjung, selain itu aktivitas tertinggi ke dua ialah mengunjungi kebun binatang mini sebagai bentuk edukasi terhadap anak mengenai flora dan fauna. Namun hanya 62% dari responden yang pernah mengunjungi HWMK.

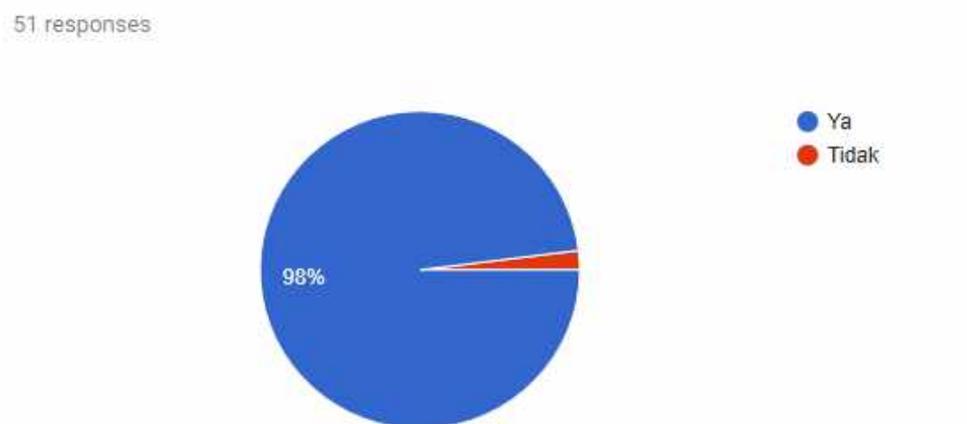


Diagram 1.3 Hasil Kuisisioner Warga Batam yang Mengetahui Hutan Wisata Mata Kucing sebagai RTH di kota Batam

source: Data Kuisisioner Pribadi 2019

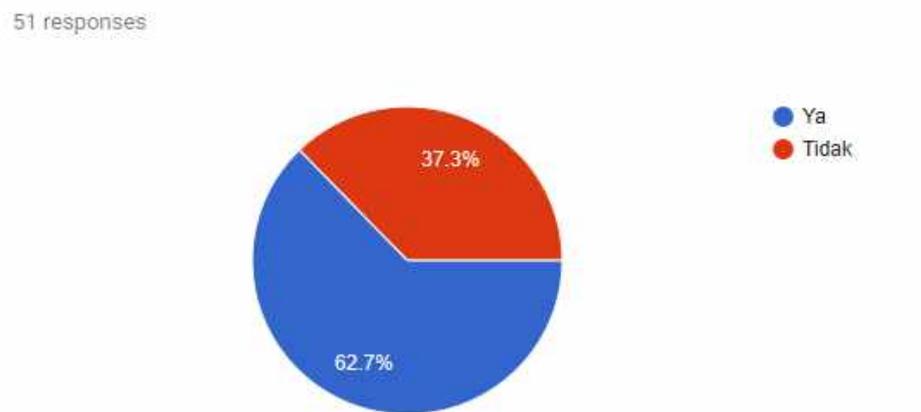


Diagram 1.4 Hasil Kuisisioner warga batam yang pernah mengunjungi Hutan Wisata Mata Kucing

source: Data Kuisisioner Pribadi 2019

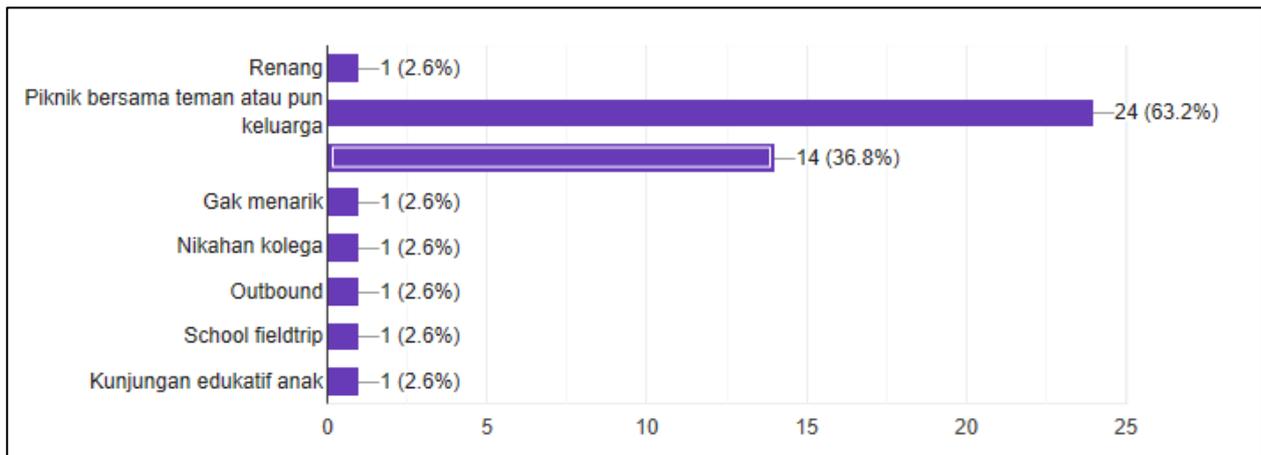


Diagram 1.5 Kegiatan yang dilakukan pengunjung HWMK

source: Data Kuisisioner Pribadi 2019

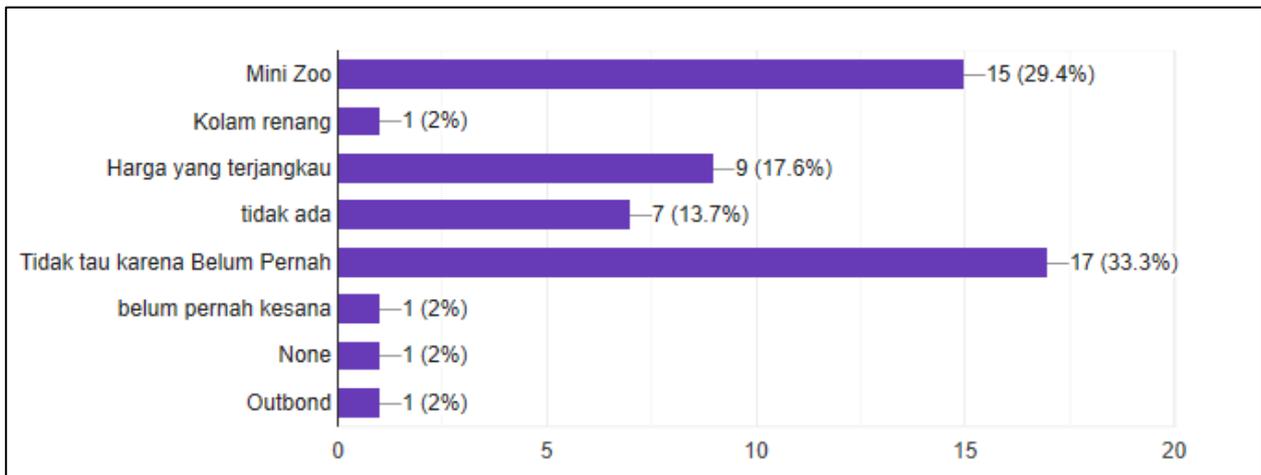


Diagram 1.6 Hal-hal yang disukai oleh pengunjung terhadap HWMK

source: Data Kuisisioner Pribadi 2019

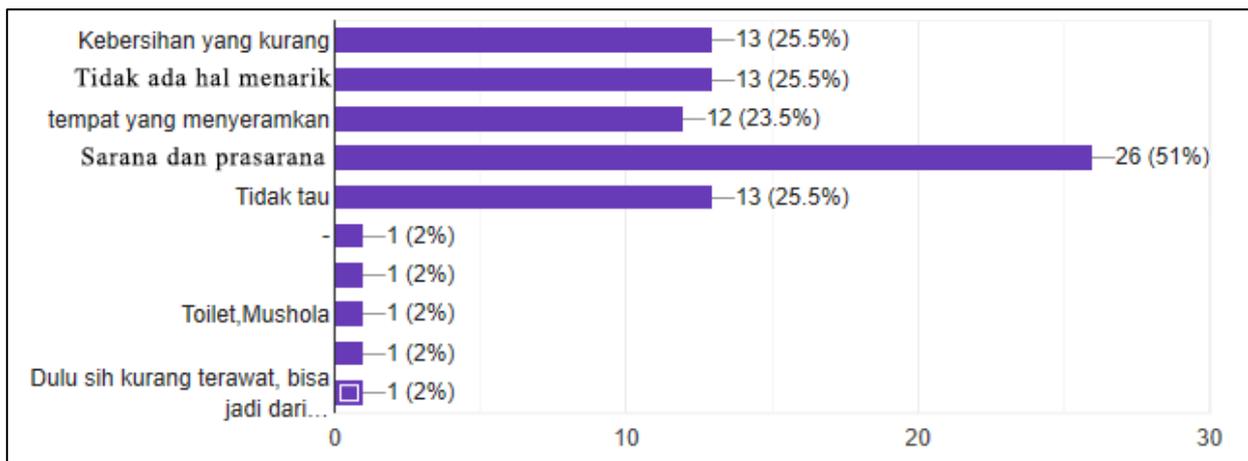


Diagram 1.7 Hal-hal yang tidak disukai oleh pengunjung terhadap HWMK

source: Data Kuisisioner Pribadi 2019

1.4. Permasalahan dan Kriteria Perancangan

1.4.1. Permasalahan Perancangan

Permasalahan yang akan diangkat dalam tugas akhir ini adalah bagaimana menghidupkan kembali Hutan Wisata Mata Kucing yang saat ini sedang mengalami kemunduran minat pengunjung dan kualitas wisatanya, sebagai ruang terbuka hijau yang kembali diminati menjadi salah satu destinasi wisata alam yang hidup di kota Batam.

Permasalahan selanjutnya yang akan diangkat adalah bagaimana menjadikan Hutan Wisata Mata Kucing sebagai salah satu ikon wisata alam di kota Batam yang dapat dinikmati oleh seluruh kalangan dan status ekonomi, serta dapat menarik wisatawan lokal maupun mancanegara.

1.4.2. Kriteria Perancangan

Berikut ini merupakan kriteria rancang yang akan digunakan pada perancangan Taman Rekreasi Hutan Wisata Mata Kucing.

1. Desain Mini Zoo yang dibuat harus mengutamakan kenyamanan dan keamanan bagi para pengunjung
2. Menyediakan fasilitas yang dapat memenuhi keinginan para pengunjung untuk mengambil atau membudidayakan tumbuhan
3. Menyediakan fasilitas yang dapat diakses oleh para pengunjung *Senior* maupun *difabel*. Seperti *Ramp*, *Lift*, serta akses mobil untuk *senior* dan *difabel*.
4. Desain dapat membatasi akses pengunjung untuk mengambil tanaman yang dilarang untuk diambil
5. Menyediakan tempat duduk atau tempat beristirahat bagi para pengunjung tiap 30 m sekali
6. Pengunjung dapat dengan mudah mengetahui letak fasilitas yang tersedia
7. Desain mengikuti kondisi lahan, sehingga desain memiliki aspek *respect to site* yang tinggi

BAB 2

PROGRAM DESAIN

2.1. Rekapitulasi Program Ruang

2.1.1. Program Aktivitas

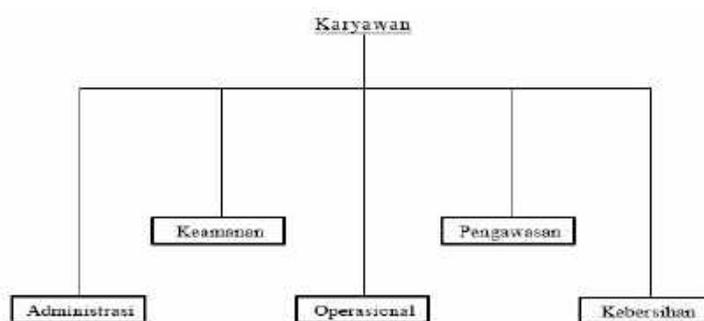
Terdapat beberapa tipe pengguna pada taman Rekreasi Hutan Wisata Mata Kucing. Tipe-tipe pengguna yang ada memiliki aktivitas yang berbeda-beda pula.

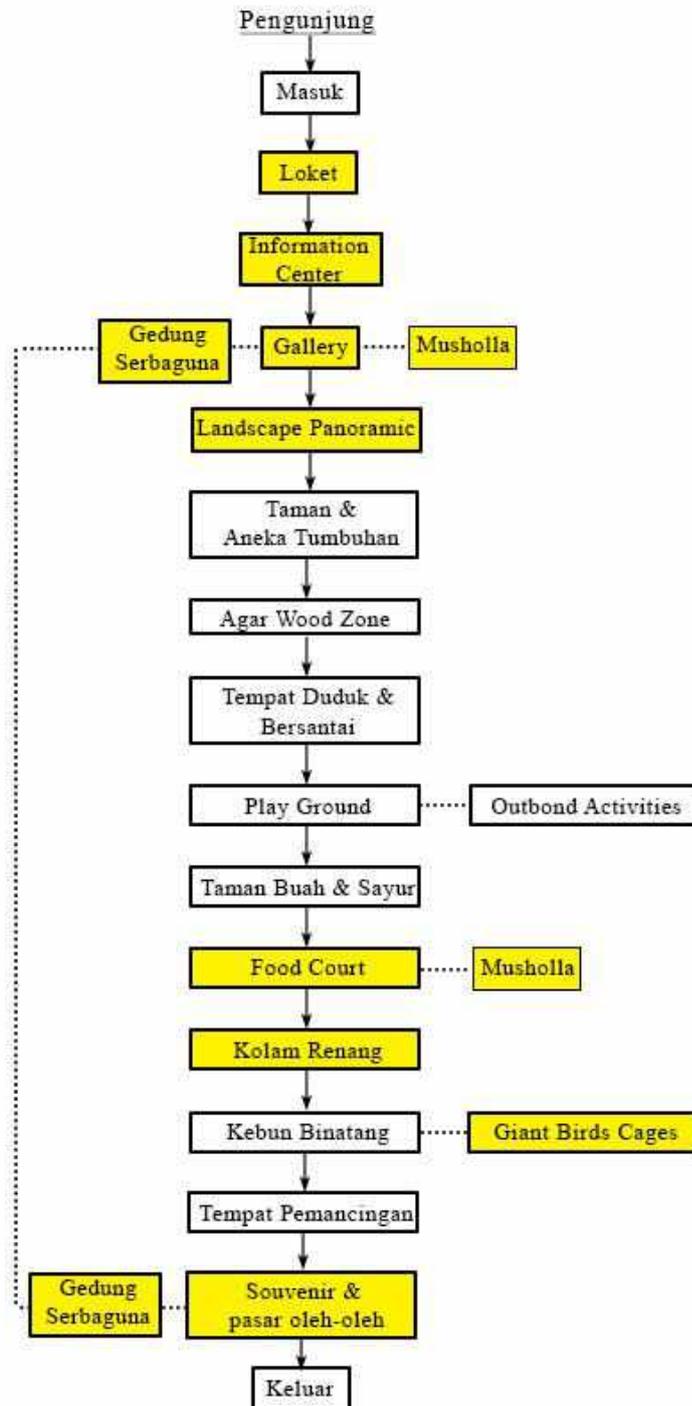
Pengunjung / Wisatawan	
Tipe Pengunjung	Keterangan
Individu (1-2 orang)	Pengunjung yang datang sendiri, biasanya melakukan aktifitas untuk menyalurkan hobi atau berolahraga. Contohnya Renang, jogging, memancing, dll.
Group (3-9 orang)	Kelompok atau regu biasanya berformasi keluarga atau kelompok dengan rentang umur yang tidak jauh berbeda. Biasanya pengunjung dengan tipe ini melakukan kegiatan-kegiatan yang berkaitan dengan sosial, seperti tempat untuk duduk, tempat makan, dll
Komunitas/Organisasi (>10 orang)	Pengunjung dengan tipe organisasi ialah pengunjung dengan kelompok berjumlah besar yaitu lebih dari 10 orang. Biasanya pengunjung dengan tipe kelompok ini lebih mengutamakan kegiatan edukasi, seperti gallery, agro wisata, kebun binatang dll.

Karyawan / Pengelola	
Administrasi	Menjaga loket pintu masuk pembayaran taman rekreasi dan hiburan yang tersedia, menghitung jumlah pemasukan dan pengeluaran taman rekreasi.
Keamanan	Bertugas menjaga keamanan dan ketentraman taman rekreasi pada tiap zonanya.
Operasional	Bertugas mengendalikan seluruh kegiatan yang terdapat pada taman rekreasi agar berjalan sesuai peraturan yang diharapkan
Pengawasan	Mengawasi kegiatan yang ada pada taman rekreasi sehingga semuanya tetap terstruktur.
Kebersihan	Bertugas untuk menjaga kebersihan dan kenyamanan taman rekreasi.

2.1.2. Diagramatik Alur Aktifitas

Terdapat dua jenis pengguna yang melakukan aktifitas, yaitu Pengelola atau karyawan dan Pengunjung atau wisatawan. Dalam aktifitas Pengelola, dibagi menjadi beberapa bagian sesuai dengan tugas dan Jobdesk masing-masing karyawan. Jobdesk tersebut mempengaruhi pola atau alur aktifitasnya. Dalam aktifitasnya, pengunjung dibagi menjadi dua tipe. Yaitu pengunjung yang bertujuan untuk rekreasi dan Pengunjung yang datang dengan bertujuan untuk mendatangi acara pada ruang serbaguna.





Tanda berwarna kuning pada programmatic alur aktifitas melambangkan aspek keterbangunan aktifitas tersebut terjadi di dalam gedung atau ruangan indoor. Sebaliknya aktifitas terjadi pada luar ruangan atau Outdoor.

2.2. Kebutuhan Jumlah & Besaran Ruang

2.2.1. Kebutuhan Jumlah Ruang

Berdasarkan program aktifitas yang telah dijelaskan pada sub-bab sebelumnya, maka kebutuhan jumlah ruang dapat dijabarkan melalui tipe aktifitas dan kegiatan yang ada pada Taman Rekreasi Hutan Wisata Mata Kucing.

- **Pengunjung Anak-anak (5-12 tahun)**

Pengunjung dengan rentang anak-anak berusia 5-12 tahun biasanya melakukan aktifitas fisik yang aktif. Tempat yang mereka butuhkan berkaitan dengan interaksi fisik yang menyuguhkan tempat bermain yang menyenangkan. Seperti Kolam Renang, Play Ground. Selain itu rasa keingintahuan anak-anak sangat tinggi sehingga zona edukasi juga cukup diminati.

- **Pengunjung Remaja (13-18 tahun)**

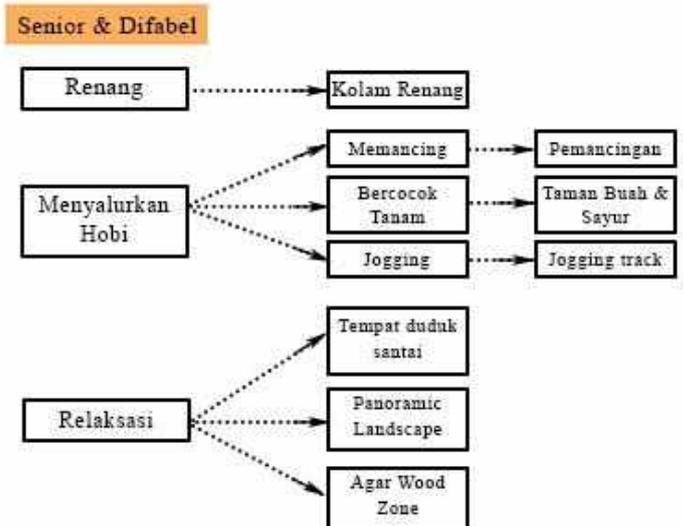
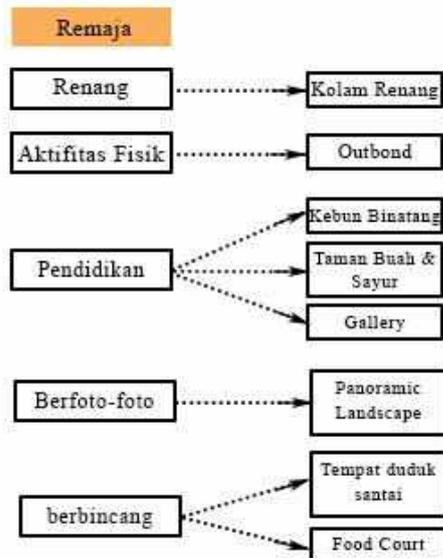
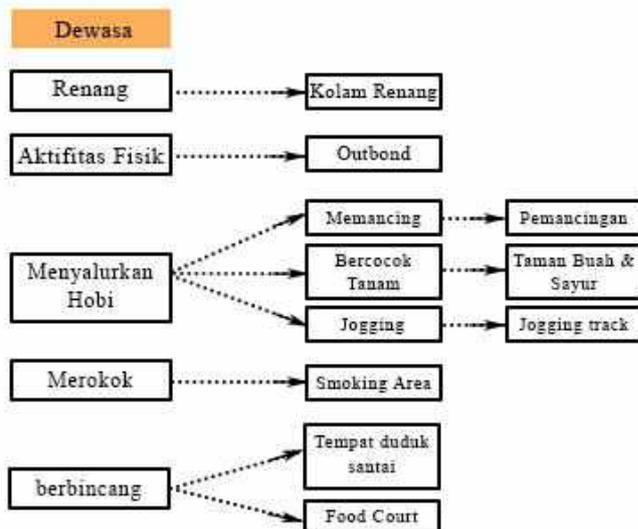
Pengunjung berusia remaja seringkali melakukan aktifitas yang memacu adrenalin. Pengunjung dengan rentang usia ini yang paling berpeluang untuk melakukan aktifitas vandalisme (merusak sarana dan prasarana yang ada). Sehingga aktifitas yang dilakukan seperti, kebun binatang, kolam renang.

- **Pengunjung Dewasa (19-60 tahun)**

Pengunjung Dewasa seringkali mengunjungi taman rekreasi untuk sekedar menemani keluarga. Namun arena pemancingan merupakan tempat yang paling dinikmati oleh pengunjung dewasa sebagai tempat untuk menyalurkan hobi.

- **Pengunjung Senior & difabel**

Dalam tipe pengunjung ini yang paling menjadi hal khusus yang perlu diperhatikan adalah akses yang digunakan untuk pengunjung senior dan difabel. Akses yang dapat dengan mudah dijangkau oleh para senior dan difabel merupakan hal utama yang dibutuhkan oleh pengunjung tipe ini.



2.2.2. Besaran Ruang

Dalam table kebutuhan ruang yang telah diklasifikasikan pada sub bab di atas, perlu diketahui standar besaran ruangan yang dibutuhkan.

Besaran Ruang Penunjang				
Ruangan	Jumlah	Ukuran	Kapasitas	Sumber
Musholla	2	30 m ²	48 org	Neufert
Toilet	24	2,03 m ²	24 org	Neufert
Food Court	1	56 m ²	62 org	Neufert
Souvenir	1	130 m ²	-	Neufert
			TOTAL	294,74 m²

Besaran Ruang Pengelola				
Ruangan	Jumlah	Ukuran	Kapasitas	Sumber
Kantor Pengelola	1	33.6 m ²	15 orang	Neufert
Ruang Rapat	2	30 m ²	6 org	Neufert
Loket	6	36 m ²	10 org	Neufert
Kantin	1	42 m ²	30 org	Neufert
Musholla	2	60 m ²	48 org	Neufert
			TOTAL	201,64 m²

Besaran Ruang Service				
Ruangan	Jumlah	Ukuran	Kapasitas	Sumber
Parkir	1	12,5 m ² /unit 1,7 m ² /unit 42,5 m ² /unit	40 mobil 60 motor 6 bus	Neufert
Pos Satpam	2	7,5 m ²	2 org	Neufert
Janitor	-	2 m ²	-	Neufert
Toilet	20	40.6 m ²	20 org	Neufert
			TOTAL	907,10 m²

Besaran Ruang Utama				
Ruangan	Jumlah	Ukuran	Kapasitas	Sumber
Information Center	1	= 40 m ²	20 org	Preseden
Ruang Serba Guna	1	175 m ²	100 org	Preseden
Mini Zoo Indoor	1	162 m ²	7 ular 8 bunglon	Neufert
Cafetaria Kolam Renang	1	84 m ²	24 org	Neufert
			TOTAL	461 m²

Danau	1	900 m ²		Ketersediaan
Agro Wisata	1	160 m ²		Preseden
Zona Pohon Agar	1	60 m ²		Ketersediaan
Mini Zoo Outdoor	1	500 m ²	5 Beruang Madu 4 Buaya 5 Monyet 6 Slamang	Preseden
Play Ground	1	120 m ²		Preseden
			TOTAL	1740 m²

Sumber yang digunakan berasal dari preseden, data Arsitek serta ketersediaan lahan menjadi salah satu acuan besaran ruang yang dibutuhkan. Sehingga total luas area keterbangunan yang dibutuhkan berada pada angka 1.864,44 m² dan area outdoor yang dikelola mencapai angka 1,740 m². Dengan ini total luas area keterbangunan masih berada pada batas toleransi area keterbangunan lahan untuk taman wisata alam, yaitu 10% dari total luas lahan. Luas lahan yang digunakan sebagai taman wisata ada 40.000 m² apabila dihitung 10% dari 40.000 m² adalah 4.000 m²

2.3. Deskripsi Tapak dan Lingkungan

2.3.1. Deskripsi Tapak

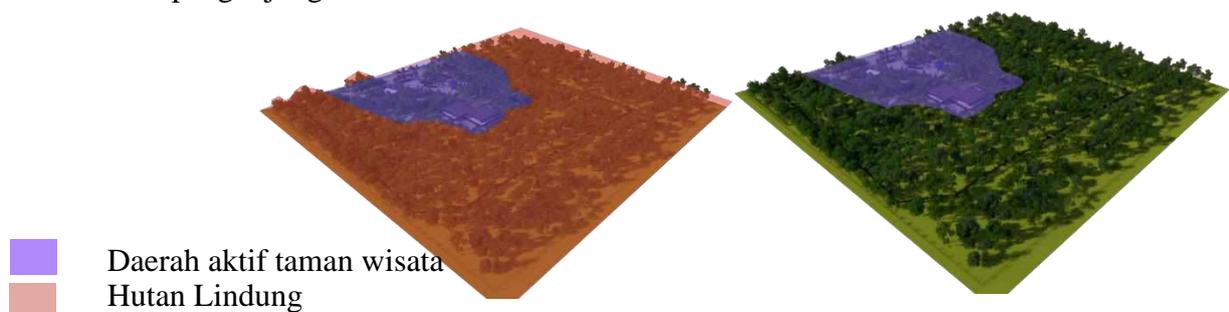
Berdasarkan penjelasan mengenai konteks Revitalisasi yang ada pada bab sebelumnya. Menurut RTRW Kota Batam tahun 2004-2014. Kawasan hutan wisata Mata Kucing ini merupakan kawasan hutan lindung yang dimiliki kota Batam. Sebelum memulai, perancang perlu melakukan analisa terhadap objek yang ingin direvitalisasi. Objek harus memiliki kriteria yang dirasa perlu jika ingin melakukan revitalisasi, Kriteria yang diperlukan antara lain:

- Lokasi Tapak berada di lokasi yang sudah dikenal oleh mayoritas masyarakat Batam dan memiliki potensi yang dapat dimanfaatkan.
- Lokasi tapak memiliki kriteria Ruang terbuka hijau, dengan memiliki fungsi aktif sebagai aspek penghijauan Kota.
- Lokasi RTH harus dapat dengan mudah dijangkau oleh masyarakat Batam.
- Lokasi memiliki fungsi ekologis Ruang Terbuka Hijau yang masih aktif.
- Meskipun lokasi tapak memiliki berbagai macam masalah, namun tapak harus memiliki aspek warisan fisik masa lampau

Terdapat beberapa faktor yang dijadikan sebagai permasalahan pada tapak.

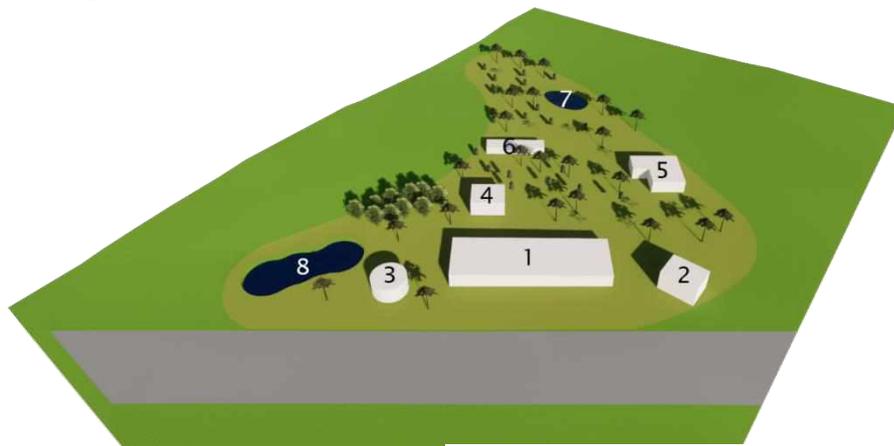
Hal-hal yang menjadi permasalahan yaitu:

- Sarana dan Prasarana yang kurang
- Kurangnya kondisi kebersihan
- Tidak adanya standarisasi dalam rancangan
- Maraknya perilaku vandalisme atau perusakan sarana dan prasarana oleh pengunjung



2.3.2. Gambaran Tapak

Letak Tapak berada kurang lebih 13 km dari pusat kota. Untuk menuju ke lokasi perancangan akan memakan waktu sekitar 30 menit dengan menggunakan kendaraan bermotor. Luas tapak keseluruhan adalah ± 200 ha, namun yang aktif dijadikan sebagai Hutan Rekreasi hanya sebesar 4 ha, sisanya adalah hutan lindung yang kerapatan pohonnya cukup tinggi Mini Zoo



- | | |
|--------------------------|----------------------|
| 1. Ruang Serbaguna | 5. Kantin |
| 2. Gate Masuk dan Keluar | 6. Gazebo dan Toilet |
| 3. Musholla | 7. Kolam Renang |
| 4. Mini Zoo | 8. Danau |



Gambar 2.3. Toilet
source: Pribadi



Gambar 2.4. Kolam Renang
source: Pribadi



Gambar 2.5. Jalan Setapak
source: Pribadi



Gambar 2.6. Kandang Binatang
source: Pribadi



Gambar 2.7. Serba Guna
source: Pribadi



Gambar 2.8. Musholla
source: Pribadi

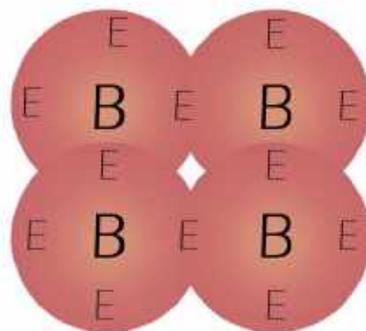
BAB 3

PENDEKATAN DAN METODE DESAIN

3.1. Pendekatan Desain

Hutan Wisata Mata Kucing merupakan tempat wisata alam berupa taman rekreasi bagi masyarakat Batam yang sudah cukup terkenal. Selain berfungsi sebagai destinasi wisata, tempat ini juga menjadi paru-paru Kota Batam. Tarifnya yang cukup terjangkau membuat pengunjung yang berdatangan ke tempat ini dari golongan ekonomi menengah kebawah. Karena faktor status sosial ekonomi, tingkat kecerdasan, dan juga kelompok pergaulan tertentu. Banyak terjadi perilaku terlarang seperti mencoret-coret fasilitas yang ada, merusak dan mengambil tanaman, mengganggu hewan yang ada di kebun binatang seperti memberi makan dan minum yang tidak seharusnya atau dapat juga disebut dengan Vandalisme. Hal ini menjadi dasar dipilihnya lingkungan dan perilaku sebagai pendekatan.

Dalam buku Architectural programming yang ditulis oleh Donna P Duerk, lingkungan dan perilaku merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan. *Behaviours and Environent as interdependent interactions*, maksud dari kalimat ini adalah, lingkungan dapat dijadikan sebagai pengatur perilaku (*behavior setting*). Contohnya seperti manusia dapat memiliki perilaku yang jauh berbeda di tempat yang berbeda pula. Hal ini menyatakan bahwa perilaku dan lingkungan merupakan 2 hal yang saling bergantung.



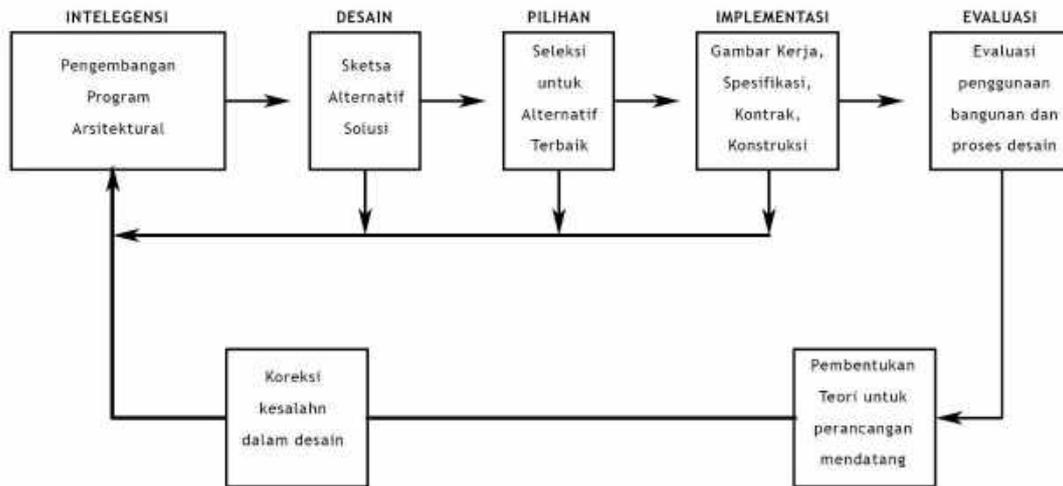
Gambar 3.1 Sub-system of behaviour embedded in Environments
Source: Architectural Programming hal. 122

Dalam pendekatan perancangan ini, ditujukan untuk membentuk *behavior setting* atau lingkungan yang dapat mempengaruhi perilaku manusia sesuai dengan apa yang dirancang. Karena perancangan ini merupakan konteks taman dan alam, maka perilaku manusia diharapkan harus sesuai dengan lingkungannya. Contohnya seperti penyediaan *jungle track* atau jalan setapak, diharapkan sesuai dengan perilaku manusia sehingga aktifitas yang dilakukan pengunjung tidak menyimpang atau melanggar.

Penyediaan tumbuhan atau zona agrowisata, sehingga terdapat hasil tumbuhan yang bisa dikonsumsi atau digunakan oleh pengunjung. Hal ini dirancang agar berkurangnya aktifitas vandalisme atau perusakan dan pencabutan tanaman pada hutan wisata mata kucing. Penyediaan area smoking pada taman wisata, sehingga para pengunjung yang aktif merokok dapat merokok pada satu lokasi yang telah dirancang dan tidak mengganggu kenyamanan pengunjung lain serta menjaga kelangsungan hidup ekosistem disekitarnya. Pengaturan letak kandang fauna merupakan salah satu upaya pendekatan perilaku dan lingkungan, interaksi binatang dan pengunjung juga juga harus di atur sedemikian rupa agar perilaku manusia tidak mengganggu kenyamanan dan kelangsungan hidup para fauna yang ada pada Hutan Wisata Mata Kucing.

3.2. Metode Desain

Model proses perancangan yang dijabarkan oleh Jon Lang dalam buku *designing for human behavior*. Merupakan Metode yang dipilih dalam proses perancangan ini. Dalam metode ini terdapat pengelompokan aktivitas dalam proses desain untuk mneghindari kurangnya perhatian pada kebutuhan pengguna.



Gambar 3.2 Metode Desain John Lang
Source: Architectural Programming hal. 122

a) Tahap Intelegensi

Tahapan ini menggunakan persepsi akan sebuah kebutuhan dan diakhiri dengan suatu program mengenai kebutuhan fungsional dan psikologikal yang harus dipenuhi oleh rancangan. Pada tahap ini perlu adanya observasi tentang lingkungan dan perilaku manusia yang terlibat. Manusia yang terlibat dibagi menjadi tiga kubu:

- Kubu pertama
Kelompok klien, sponsor proyek atau pengembang
- Kubu ke-2
Kelompok bukan pengguna yang terlibat, seperti Arsitek, Kontraktor, Pemerintah
- Kubu ke-3
Kelompok Pengguna

Hasil dari observasi dan penelitian tahapan ini dapat memberi pengertian mengenai perilaku pengguna dan bagaimana hal itu dapat diwadahi kedalam rancangan.

b) Tahap Desain

Merupakan tahap konseptualisasi. Terdapat dua pendekatan dalam proses desain, yaitu: pendekatan berdasarkan kebiasaan, dan pendekatan melibatkan usaha kreatif. Dalam tahap ini perancang

harus memfokuskan sasaran dan tujuan dari masing-masing pengelompokan aktifitas. Karena desain seringkali kontradiktif maka usaha kreatif sangat amat diperlukan dalam tahapan ini.

c) Tahap Pilihan

Tahapan ini ada pada posisi evaluasi solusi dan keputusan yang sesuai dengan persyaratan dan yang tidak sesuai dengan kebutuhan. Evaluasi yang baik tergantung pada prediksi dan pengertian tentang pengguna dan perkembangannya. Apabila pada desain tidak ditemukannya solusi dan alternatif, maka perancang harus kembali pada tahap sebelumnya.

d) Tahap Implementasi

Tahap ini merupakan pengenalan perilaku dan komunikasi antara pengguna dan perancang atau pihak terkait dalam proses rancangan.

e) Tahap Evaluasi

Tahapan ini terjadi apabila Perancang telah menghasilkan produk rancangan yang telah dapat dinikmati oleh pengguna. Hal ini bertujuan untuk mengetahui minat dan perhatian perancang terhadap kepuasan pengguna.

Dalam Metode ini perancang dapat memeriksa desainnya sendiri, sehingga perancang dapat mengetahui kapan dapat bebas mengekspresikan kreatifitasnya dan kapan harus menggunakan batasan pada persyaratan tertentu. Dengan metode ini perancang dapat mengetahui hubungan antara manusia dan lingkungannya, sehingga tidak ada proses intuitif dari metode ini.

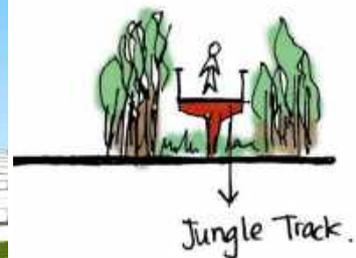
BAB 4

KONSEP DESAIN

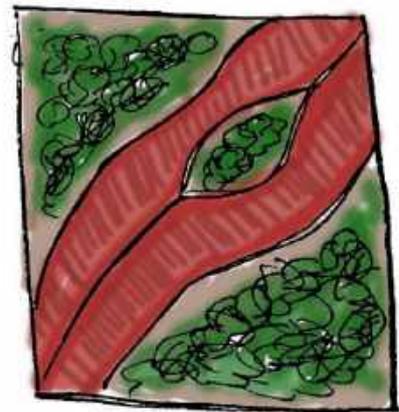
4.1. Konsep Perancangan

4.1.1. Design Forms by the Environment

Design forms by the Environment, merupakan sebuah konsep dimana desain yang melakukan adaptasi pada lingkungan, bukan lingkungan yang beradaptasi pada desain.



Gambar 4.1. Ilustrasi Jungle Track
source: Pemikiran



Gambar 4.2. Ilustrasi path jungle track mengikuti kondisi lahan
source: Google Maps

Jungle Track merupakan salah satu akses utama taman rekreasi, namun jungle track ini berada tidak tepat berada di atas tanah, namun lebih tinggi $\pm 2\text{m}$ dari tanah. Hal ini agar lahan yang terpakai dapat lebih banyak untuk ditanami.

4.1.2. Design Shapes Human Behaviour

Design shapes human behavior, merupakan sebuah konsep bahwa desain dapat membentuk perilaku manusia, hal ini sangat diperlukan dikarenakan banyaknya aktivitas vandalisme yang dilakukan oleh pengunjung. Dalam konsep ini, kebun binatang menjadi salah satu contoh pengaplikasian. Dimana pengunjung tetap bisa menikmati dan melihat hewan yang terdapat pada kebun binatang dengan jelas tanpa harus berkontak langsung dengan para hewan. Terdapat pula pembatas bermaterial kaca yang dapat menghalangi manusia untuk menjangkau hewan. Hal ini dapat mereduksi kejadian-kejadian vandalisme yang dilakukan pengunjung pada hewan.

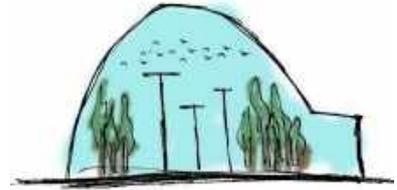
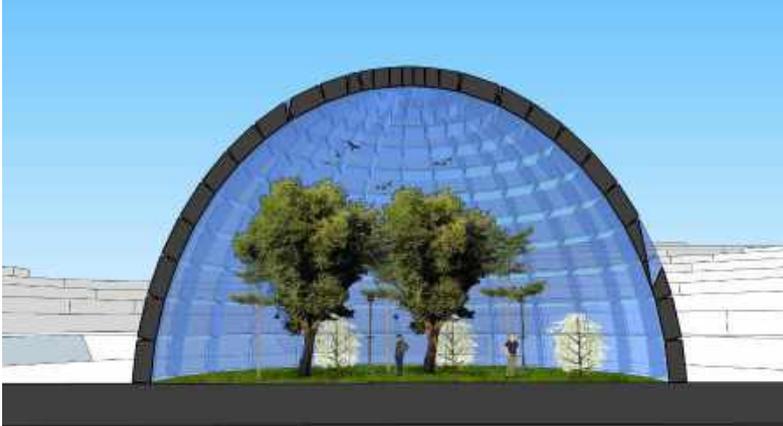


Gambar 4.3. Ilustrasi interaksi antara pengunjung dan hewan pada kebun binatang
source: Pemikiran

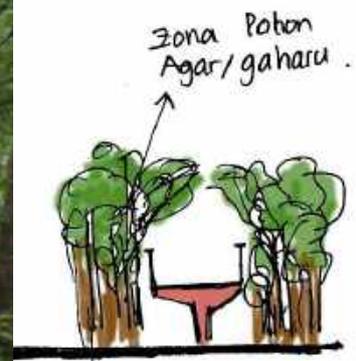


4.1.3. Konsep Alam Sebagai Katalis Rancangan

Maksud dari konsep ini ialah, memanfaatkan dan menggalakkan potensi alam pada lahan sebagai bagian dari perancangan. Bahwa alam merupakan elemen penting yang dapat memperkuat aspek desain pada tugas akhir ini. Seperti pengaplikasian pohon gaharu. Pohon ini mengeluarkan aroma yang dapat membuat nyaman dan tenang pengunjung yang menciumnya. Hal ini dapat menarik pengunjung dan menstimulasi sense penciuman pengunjung.



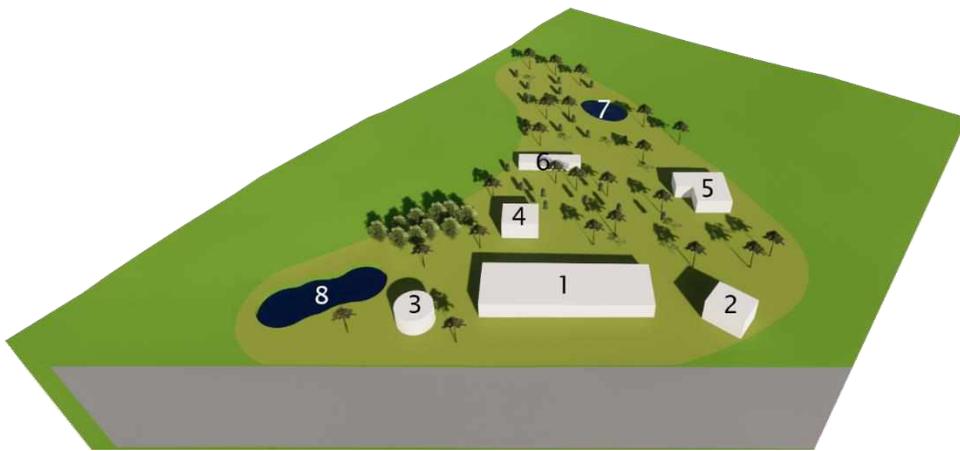
Gambar 4.5. Ilustrasi hubungan antara pengunjung dan burung sebagai penguat aspek desain.
source: Pemikiran



Gambar 4.4. Ilustrasi pohon gaharu sebagai aspek desain taman rekreasi
source: Pemikiran

4.2. Konsep Tapak

Dalam taman rekreasi siteplan harus memiliki denah atau alur yang mudah untuk dipahami oleh pengunjung di Hutan Wisata Mata Kucing. Hal ini berguna agar pengunjung dapat merasakan semua fasilitas yang ada. Selain itu jalur masuk dan keluar harus memiliki alur yang jelas, sehingga pengelola dapat dengan mudah mengetahui keberadaan pengunjung, hal ini sangat berkaitan dengan kenyamanan dan keamanan pengunjung.



Gambar 4.6. Siteplan Hutan Wisata Mata Kucing saat ini



Gambar 4.7. Siteplan setelah di Desain

BAB 5

DESAIN

Bab ini merupakan hasil eksplorasi dari konsep perancangan, hal ini menghasilkan Eksplorasi Formal dan Teknis yang di dalamnya mencakup Gambar Denah, Siteplan, Layout, Tampak, Potongan, Perspektif, dan Utilitas.

5.1. Eksplorasi Formal



Gambar 5.1. Rancangan Siteplan Hutan Wisata Mata Kucing saat ini

Dapat dilihat pada Kriteria Desain, Rancangan harus memiliki respect to site yang tinggi. Sehingga Rancangan mengikuti bentuk kontur yang ada pada site. Selain itu, letak fasilitas menyesuaikan dengan keberadaan pohon-pohon yang ada agar Existing pohon tidak terganggu oleh pembangunan fasilitas.



2

1

3

SITEPLAN
 SKALA 1:400

- Keterangan :**
1. Hutan Lindung Wisata Mata Kucing
 2. Hutan Lindung Wisata Mata Kucing
 3. Lahan Kosong Milik Pemerintah

PRODUCED BY AN AUTODESK STUDENT VERSION

PRODUCED BY AN AUTODESK STUDENT VERSION



1

2

3

LAYOUT
SKALA 1:400

- Keterangan :**
- 1. Hutan Lindung Wisata Mata Kucing
 - 2. Hutan Lindung Wisata Mata Kucing
 - 3. Lahan Kosong Milik Pemerintah

PRODUCED BY AN AUTOLOGISK STUDENT VERSION

PRODUCED BY AN AUTOLOGISK STUDENT VERSION



Gambar 5.2. Gate Masuk Hutan Wisata Mata Kucing



Gambar 5.3. Bangunan Utama Hutan Wisata Mata Kucing



Gambar 5.4. Area Kolam Renang



Gambar 5.5. Area Parkir Mobil



Gambar 5.6. Gate Keluar Hutan Wisata Mata Kucing



Gambar 5.7. Food Court



Gambar 5.8. Souvenir



Gambar 5.9. Bird Nest atau Bird dome



Gambar 5.10.. Indoor Mini Zoo



Gambar 5.9. Kandang Buaya



Gambar 5.11. Danau Pemancingan



Gambar 5.12. Kandang Rusa



Gambar 5.13. Interior Souvenir



Gambar 5.14. Interior Ruang
Tunggu Supir Bus



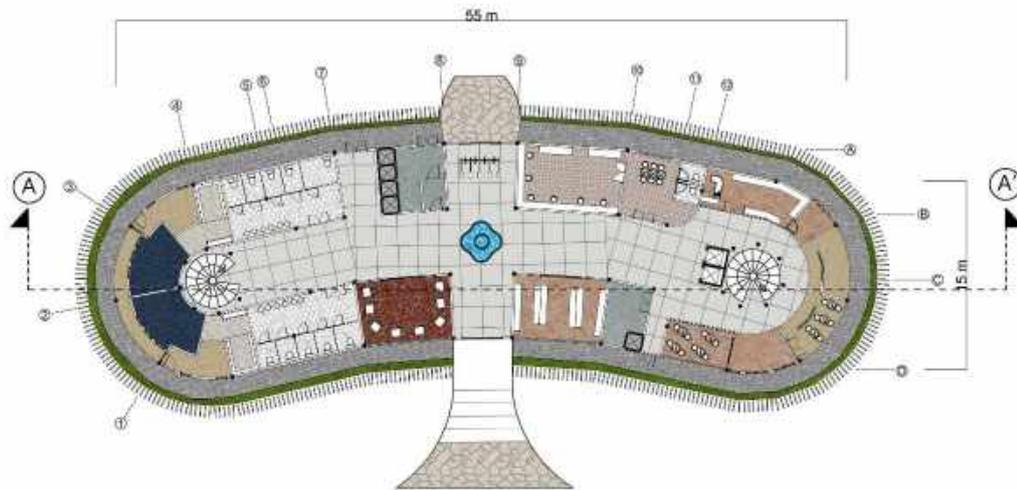
Gambar 5.15. Interior Tempat
Penyimpanan Barang



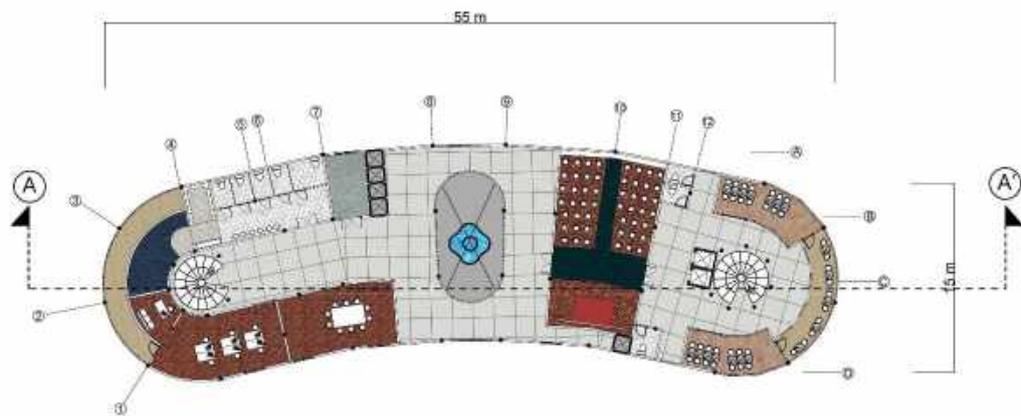
Gambar 5.16. Interior Food Court

5.2. Eksplorasi Teknis

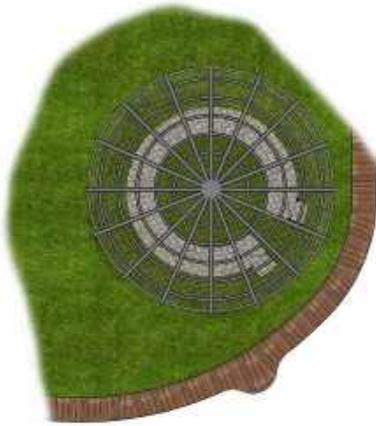
5.2.1. Denah



Denah Lantai 1 Bangunan Utama



Denah Lantai 2 Bangunan Utama



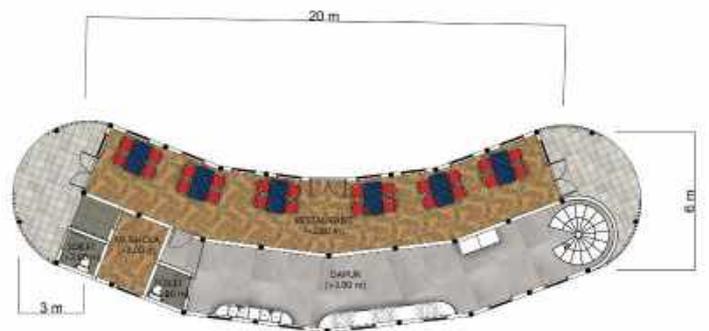
Layout Bird Nest



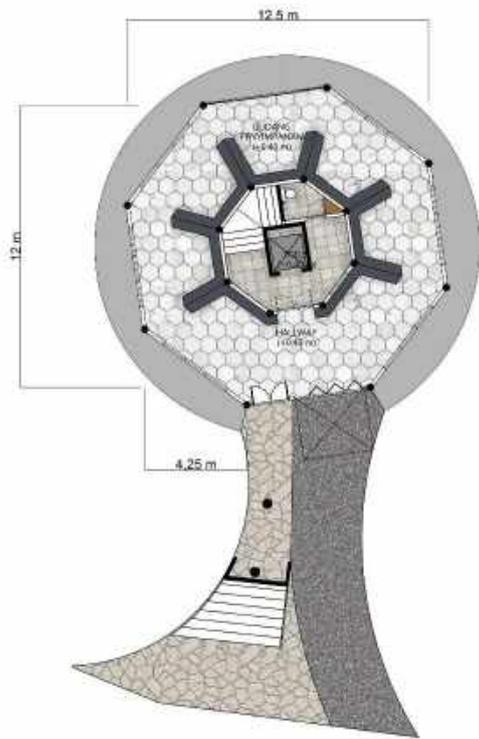
Denah Bird Nest



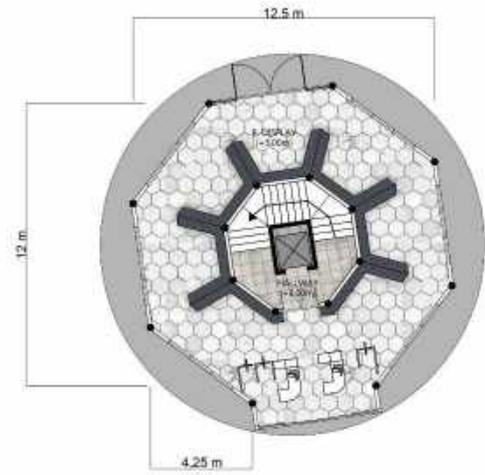
Layout Food Court



Denah Food Court



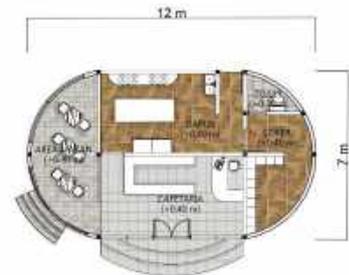
Denah Souvenir Lantai 1



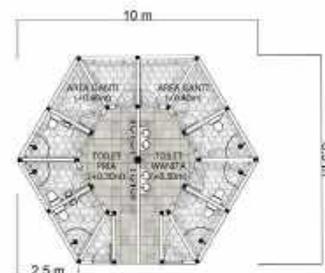
Denah Souvenir Lantai 2



Layout Area Kolam Renang



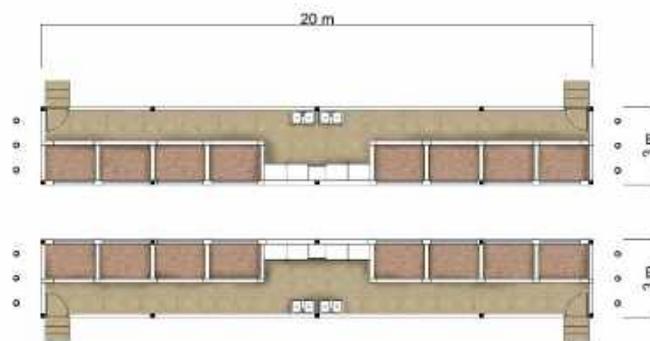
Denah Cafeteria



Toilet Kolam Renang



Layout Mini Zoo



Denah Indoor Mini Zoo

5.2.2. Tampak



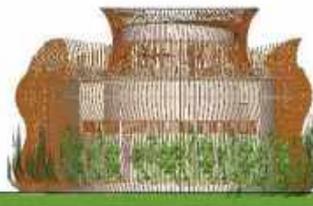
Tampak Depan Bangunan Utama



Tampak Belakang Bangunan Utama



Tampak Kiri Bangunan Utama



Tampak Kanan Bangunan Utama



Tampak Depan Cafeteria



Tampak Kiri Cafeteria



Tampak Belakang Cafeteria



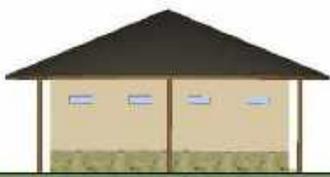
Tampak Kanan Cafeteria



Tampak Belakang Toilet



Tampak Depan Toilet



Tampak Kanan Toilet



Tampak Kiri Toilet



Tampak Depan Food Court



Tampak Kiri Food Court



Tampak Belakang Food Court



Tampak Kanan Food Court



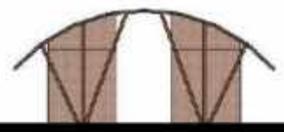
Tampak Kanan Mini Zoo



Tampak Depan Mini Zoo



Tampak Kanan Mini Zoo



Tampak Belakang Mini Zoo



Tampak Belakang Souvenir mart

ENIR



Tampak Depan Souvenir mart

ENIR



Tampak Kanan Souvenir mart



Tampak Kiri Souvenir mart



TAMPAK DEPAN TAPAK
SKALA 1:400



TAMPAK BELAKANG TAPAK
SKALA 1:400

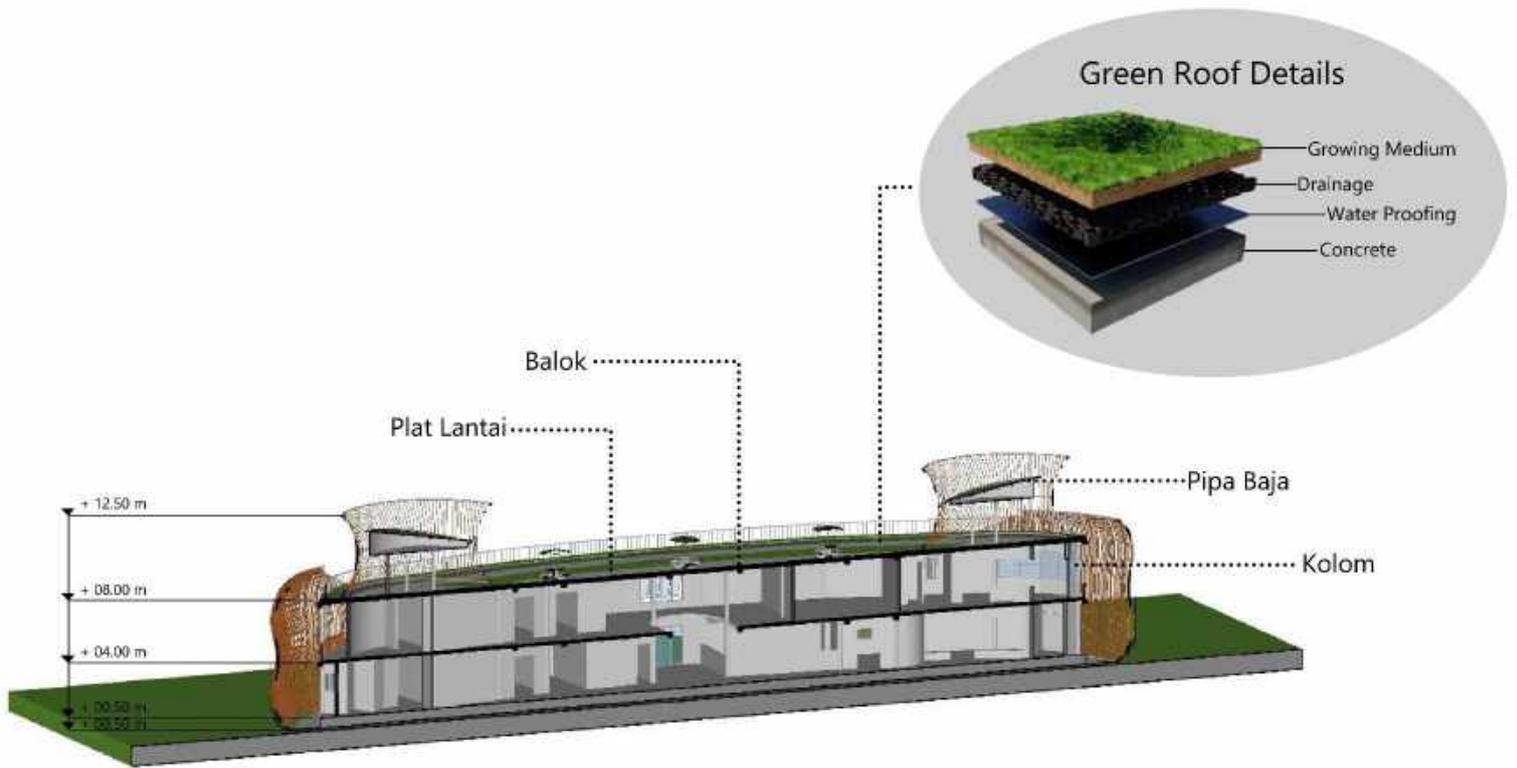


TAMPAK KIRI TAPAK
SKALA 1:100



TAMPAK KANAN TAPAK

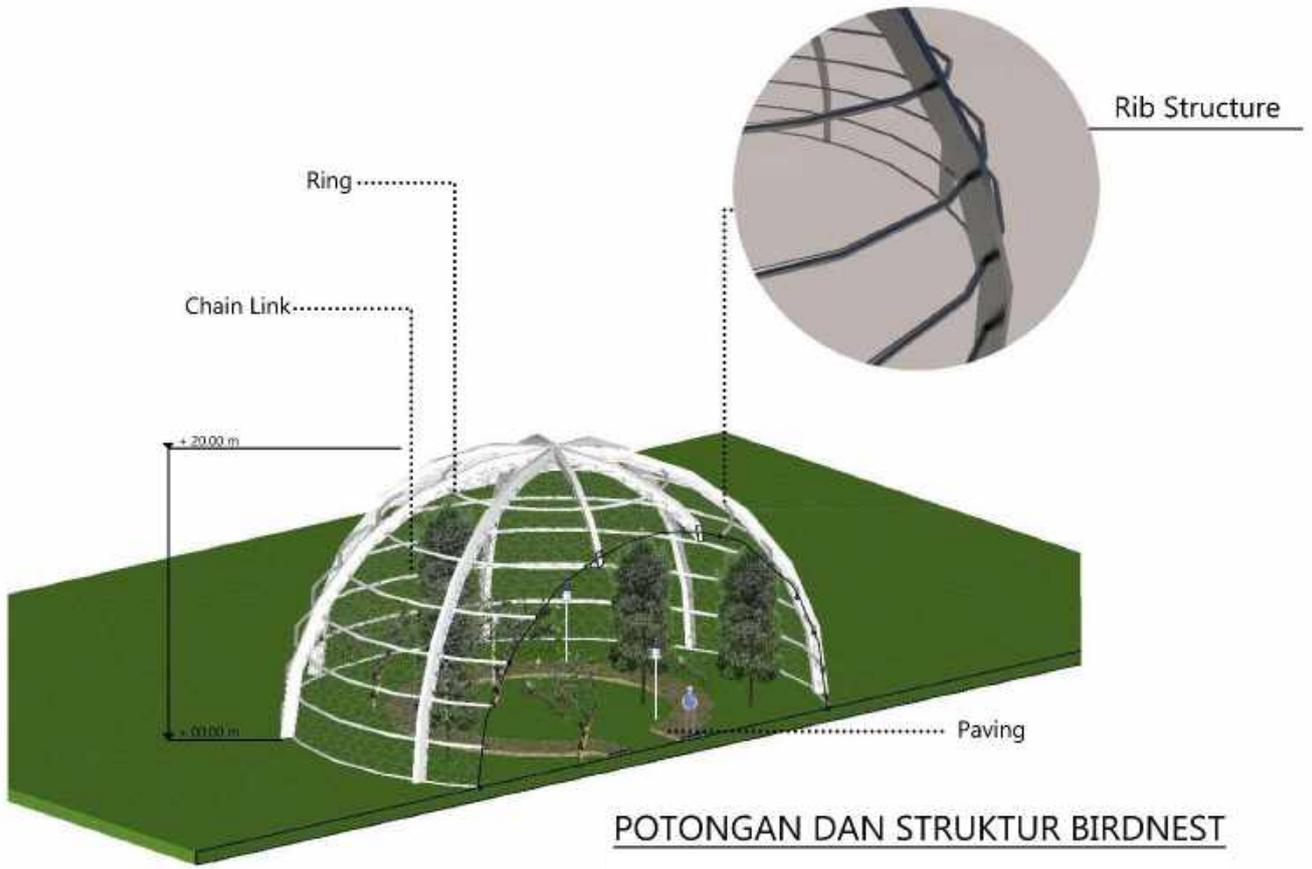
5.2.3.Potongan dan Struktur



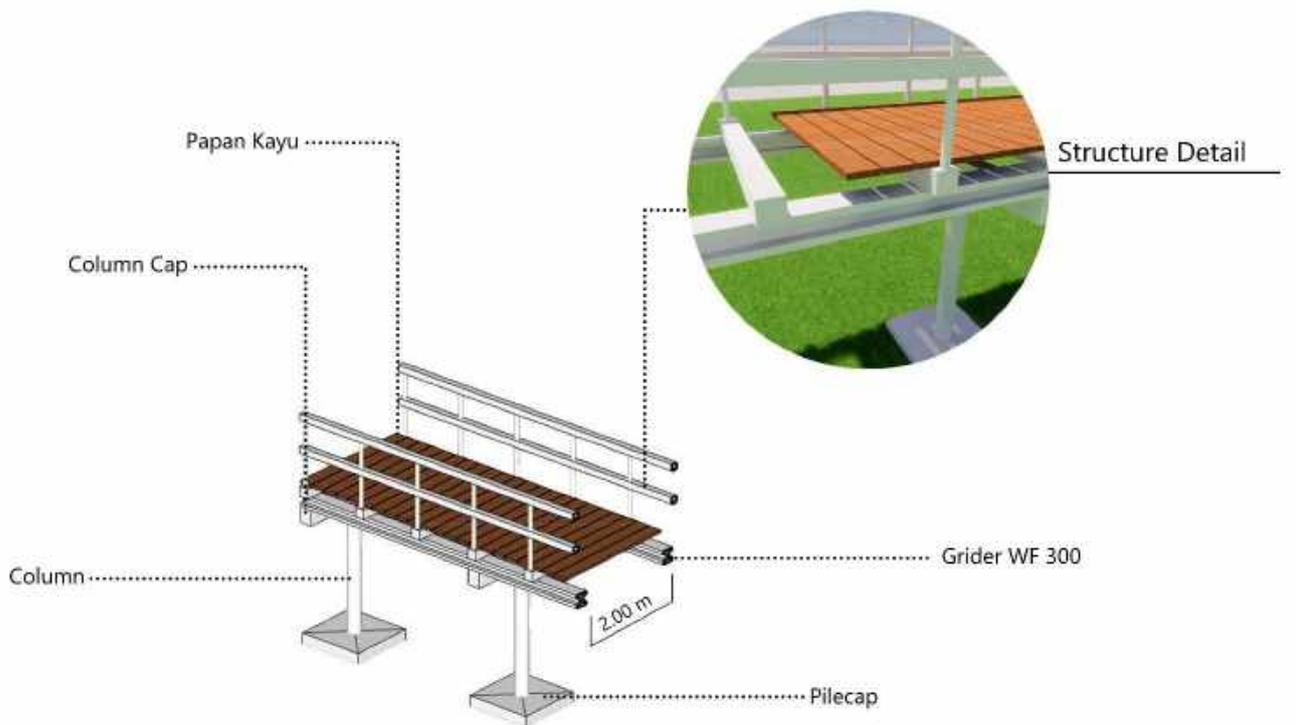
POTONGAN DAN STRUKTUR BANGUNAN UTAMA



POTONGAN DAN STRUKTUR FOOD COURT



POTONGAN DAN STRUKTUR BIRDNEST



POTONGAN JUNGLE TRACK



POTONGAN TAPAK AA'



POTONGAN TAPAK BB'

5.2.4. Utilitas Aksonometri dan 2D



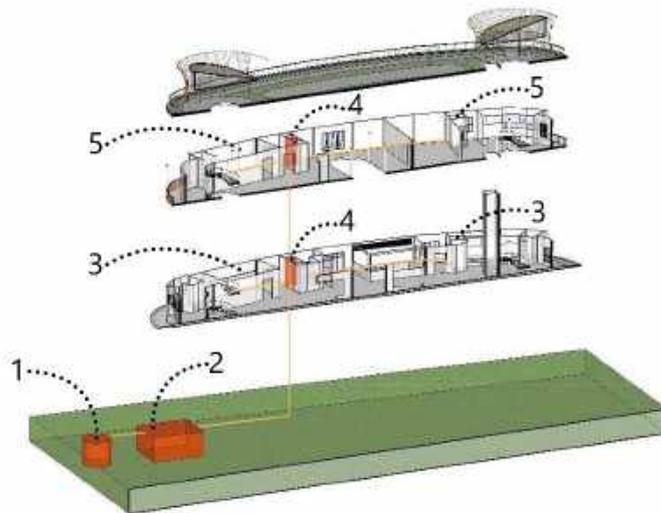
Keterangan :

- 1. Sumur Peresapan
- 2. Talang Air
- 3. Bak Kontrol
- 4. Pipa Vertikal



Keterangan :

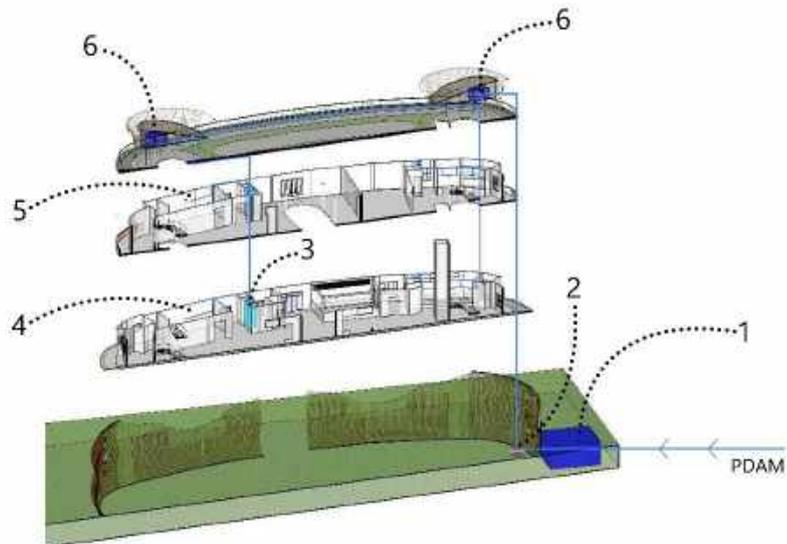
- 1. Shaft Listrik
- 2. Meteran & MDP
- 3. Sumber PLN
- 4. Lampu
- 5. Sakelar



UTILITAS BANGUNAN UTAMA LIMBAH PADAT
SKALA 1:300

Keterangan :

- | | |
|--------------------|--------------------|
| 1. Sumur Peresapan | 4. Shaft Air Kotor |
| 2. Septic Tank | 5. Toilet Lantai 2 |
| 3. Toilet Lantai 1 | |



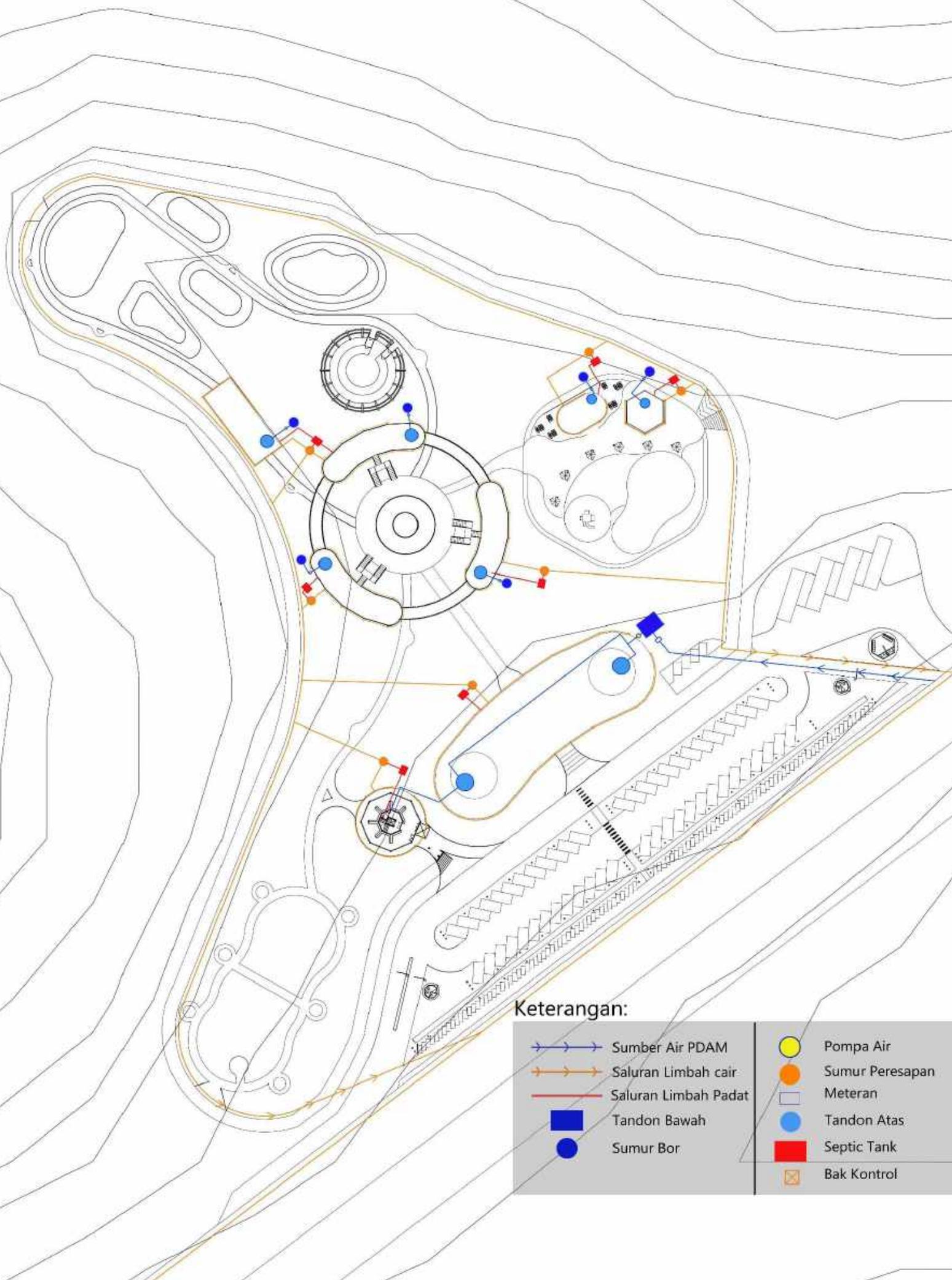
UTILITAS BANGUNAN UTAMA AIR BERSIH
SKALA 1:300

Keterangan :

- | | |
|-----------------|--------------------|
| 1. Tandon Bawah | 4. Toilet Lantai 1 |
| 2. Pompa Air | 5. Toilet Lantai 2 |
| 3. Shaft Air | 6. Tandon Atas |

UTILITAS AIR 2 DIMENSI

© 2008 Autodesk, Inc. All rights reserved. Autodesk reserves the right to alter product offerings and specifications at any time without notice, and is not responsible for typographical or graphical errors that appear in this document.



Keterangan:

	Sumber Air PDAM		Pompa Air
	Saluran Limbah cair		Sumur Peresapan
	Saluran Limbah Padat		Meteran
	Tandon Bawah		Tandon Atas
	Sumur Bor		Septic Tank
			Bak Kontrol

UTILITAS LISTRIK 2 DIMENSI



BAB 6

KESIMPULAN

6.1. Kesimpulan

Taman Rekreasi merupakan tempat bermain yang dibutuhkan setiap kota. Tidak hanya digunakan sebagai ruang publik, namun Taman Rekreasi juga dapat menjadi penunjang aspek kehidupan masyarakat sekitar. Masyarakat yang sejahtera ialah masyarakat yang bahagia. Maka dari itu memperhatikan taman rekreasi menjadi sebuah aset kota merupakan hal yang tak kalah penting.

Memahami perilaku dan kebutuhan pengunjung merupakan kunci dari berhasilnya perancangan Taman Rekreasi pada kota Batam ini. Berangkat dari sejarah Hutan Wisata Mata Kucing dan permasalahan yang dialami saat ini, menghasilkan penyelesaian masalah berbasis perilaku manusia sebagai pendekatannya.

DAFTAR PUSTAKA

Perry, Rebecca N. (2015), *"Building for the Future: Revitalization through Architecture"* Masters Theses. 227.
https://scholarworks.umass.edu/masters_theses_2/227

Widyarta, Hudi (2010), *Identifikasi Karakteristik Ruang Terbuka Hijau Pada Kota Pulau Di Indonesia*, Departemen Arsitektur Lanskap Fakultas Pertanian Institut Pertanian Bogor, Bogor.

Badan Pusat Statistik Kota Batam (2019), *Perkembangan Kunjungan Wisatawan Mancanegara (Wisman) Masuk ke Kota Batam*, Batam
<https://batamkota.bps.go.id/>

Ciptakarya Kota Batam (2014), *Profil Kota Batam Kepulauan Riau*, Batam
http://ciptakarya.pu.go.id/profil/profil/barat/kep_riau/batam.pdf

Anonim, Bab 2 Landasan Teori, Thesis. University of Bina Nusantara (2017),
http://library.binus.ac.id/eColls/eThesisdoc/Bab2/RS1_2017_1_326_Bab2.pdf

Direktorat Jenderal Cipta Karya (2016), Kementerian Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat <http://sim.ciptakarya.pu.go.id/p2kh/knowledge/detail/6-manfaat-ruang-hijau-terbuka>

Juarni Anita, Fendy Gustya, Lucy Rahayu Erawati, Mega Dewi Sukma (2012), "Kajian Terhadap Ruang Publik Sebagai Sarana Interaksi Warga di Kampung Muararajeun Lama, Bandung", *Peran Ruang Publik*, hal 3.

Laurens, J. (2004), *Arsitektur dan Perilaku Manusia*, PT. Grasindo, Jakarta.

Direktorat Jenderal Cipta Karya (2016), Kementerian Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat <http://sim.ciptakarya.pu.go.id/p2kh/knowledge/detail/6-manfaat-ruang-hijau-terbuka>

Pemerintah Kota Batam (2004), *Peraturan Daerah Kota Batam Nomor 2 Tahun 2004 Tentang Rencana Wilayah Tata Ruang Kota Batam*, BAPPENAS, Batam.

Widyarta, Hudi (2010), *Identifikasi Karakteristik Ruang Terbuka Hijau Pada Kota Pulau Di Indonesia*, Departemen Arsitektur Lanskap Fakultas Pertanian Institut Pertanian Bogor, Bogor.

Walikota Batam (2001), *Peraturan Daerah Kota Batam Nomor 17 Tahun 2001 Tentang Kepariwisata di Kota Batam*, Pemkot Batam, Batam.

Menteri Lingkungan Hidup dan Kehutanan Republik Indonesia (2019), *Peraturan Menteri Lingkungan Hidup Dan Kehutanan Republik Indonesia: Nomor P.8/Menlhk/Setjen/Kum.1/3/2019 Tentang Pengusahaan Pariwisata Alam Di Suaka Margasatwa, Taman Nasional, Taman Hutan Raya, Dan Taman Wisata Alam*, KLHK, Jakarta.

Anonim, Bab 2 Tinjauan Umum Tentang Rekreasi Dan Tinjauan Khusus Taman Rekreasi Air, Universitas Atmajaya <http://e-journal.uajy.ac.id/2395/3/2TA12200.pdf>

