



LAPORAN TUGAS AKHIR - RA.141581

WISATA KOTA GRADASI

Moch Pulung Hajar Wlsudanto
3211100113

DOSEN PEMBIMBING:
Ir. MURTIJAS SULISTIJOWATI, MT.

PROGRAM SARJANA
JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA
2015





FINAL PROJECT REPORT - RA.141581

GRADATION CITY TOUR

Moch Pulung Hajar Wisudanto
3211100113

SUPERVISOR:
Ir. MURTIJAS SULISTIOWATI, MT

UNDERGRADUATE PROGRAM
DEPARTMENT OF ARCHITECTURE
FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANNING
SEPULUH NOPEMBER INSTITUTE OF TECHNOLOGY
SURABAYA
2015

LEMBAR PENGESAHAN

WISATA KOTA GRADASI



Disusun oleh :

MOCH PULUNG HAJAR WISUDANTO

NRP : 3211100113

Telah dipertahankan dan diterima
oleh Tim penguji Tugas Akhir RA.141581
Jurusan Arsitektur FTSP-ITS pada tanggal 30 Mei 2015
Nilai : AB

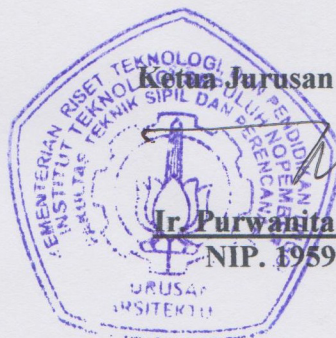
Mengetahui

Pembimbing

Ir. Murtijas Sulistijowati, MT
NIP. 195112041980022001

Koordinator Tugas Akhir

Ir. IGN. Antaryama, Ph.D.
NIP. 196804251992101001



Ketua Jurusan Arsitektur FTSP ITS

Ir. Purwanita Setijanti, MSc Ph.D.

NIP. 195904271985032001

ABSTRAK
WISATA KOTA GRADASI

Oleh

Moch Pulung Hajar Wisudanto

NRP : 3211100113

Wisata Kota Gradasi merupakan sebuah tempat yang mewadahi fungsi sebagai tempat wisata, trademark sebuah kota dan penunjang fasilitas sebagai kota metropolitan. Wisata kota gradasi dirancang sebagai sebuah perwujudan dari garis pertemuan kota satelit menjadi metropolitan, pertemuan antara alami dan teknologi serta masa lampau dan masa depan.

Dengan pendekatan utama melalui green principles, technology dan sustainability design, wisata kota gradasi diharapkan mampu menjadi sebuah tempat yang kelak mendunia dan menjadi salah satu wisata kebanggaan Indonesia.

Hadirnya Wisata Kota Gradasi akan memengaruhi pembangunan-pembangunan yang mungkin tercipta untuk mampu memanfaatkan lahan sebagai daerah yang lebih fungsional.

Kata kunci : Alam, Artistic, Futuristic, Gradasi dan Teknologi.

ABSTRACT
GRADATION CITY TOUR

By

Moch Pulung Hajar Wisudanto

NRP : 3211100113

Gradation City Tour is a place with recreational function. A city's trademark that boosts its metropolitan style. Gradation City Tour designed as the face of satellite city-metropolis cross nodes, and in the same time as the cross of nature and tech, and also past and future.

With green principles, technology, and sustainability approach, brings the vision that Gradation City Tour will soon be a world class recreational space and become an icon every Indonesian would be proud of.

The presence of Gradation City Tour will influence the growth of urban development that may happen and possess the unbuilt land to grow even more functional.

Keyword : Artistic, Futuristic, Gradation, Nature and Technology

KATA PENGANTAR

Dengan segala ucapan puji syukur kepada Allah SWT atas segala nikmat serta pintu-pintu wawasan dan keilmuan yang diberikan-Nya sehingga proses penyusunan Proposal Tugas Akhir Arsitektur ini dapat terselesaikan. Ucapan terimakasih dihaturkan pula kepada kedua orang tua saya yang selalu menjadi motivasi dan motivator saya selama menjalani kuliah. Lalu dosen koordinator mata kuliah Tugas Akhir Arsitektur, Ir. IGN, Antaryama, Ph.D. serta dosen pembimbing, Ir. Murtijas Sulistijowati, MT. sebagai dosen yang terus membimbing dalam proses penyusunan Proposal Tugas Akhir ini dari awal hingga akhir. Serta seluruh teman yang terlibat dalam pembuatan Tugas Akhir ini.

Tugas Akhir ini berjudul “*Wisata Kota Gradasi*”. yang dikomunikasikan melalui tulisan. Sangat disadari bahwa mengomunikasikan ide pikiran melalui sebuah tulisan tidaklah mudah. Hal-hal yang sangat terkait grafis diterjemahkan ke dalam bentuk tulisan dapat dikatakan rumit dan tidak sedikit dari penerjemahan tersebut terkadang dirasa kurang dan tidak sesuai dengan bayangan secara grafis.

Dengan demikian, dalam penulisan Tugas Akhir Arsitektur ini kemungkinan terdapat kekurangan dan hal-hal yang dirasa kurang tepat mohon dimaklumi. Diharapkan bagi para pembaca nantinya mampu memberikan kritik-kritik serta saran-saran yang bersifat konstruktif sehingga mampu dijadikan penyempurnaan oleh penulis dalam tugas akhir nantinya

Surabaya, Agustus 2015

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
KATA PENGANTAR	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	vii
I Pendahuluan	
I.1 Latar Belakang	01
I.2 Isu dan Konteks Desain	02
I.3 Permasalahan dan Kriteria Desain	02
II Program Desain	
II.1 Tapak dan Lingkungan	05
II.2 Pemrograman Fasilitas dan Ruang	08
III Pendekatan dan Metoda Desain	
III.1 Pendekatan Desain	12
III.2 Metoda Desain	12
III.3 Konsep Desain	13
IV Eksplorasi Desain	
IV.1 Eksplorasi Tapak	14
IV.2 Eksplorasi Sirkulasi	14
IV.3 Eksplorasi Bentuk	15
IV.4 Eksplorasi Warna	15
IV.4 Hasil Desain	16
V Kesimpulan	42
DAFTAR PUSTAKA	43
BIOGRAFI	

DAFTAR TABEL

Tabel Bab II.2 No.1 Lingkup Rekreasi _____	08
Tabel Bab II.2 No.2 Lingkup Komersil _____	08
Tabel Bab II.2 No.3 Lingkup Pengelola _____	08
Tabel Bab II.2 No.4 Lingkup Servis _____	09
Tabel Bab II.2 No.5 Lingkup Sarana dan Prasarana _____	09
Tabel Bab II.2 No.6 Program Ruang Wisata dan Keseluruhan _____	11
Tabel Bab II.2 No.7 Program Ruang Bhumi _____	11

DAFTAR GAMBAR

Gambar Bab I.1 No.1	Peta Kota dan Pusat Kota Bekasi _____	01
Gambar Bab I.3 No.1	Visualisasi Kriteria _____	02
Gambar Bab II.1 No.1	Peta Pusat Kota Bekasi dan Peta Lahan _____	04
Gambar Bab II.1 No.2	Zoning Lahan _____	05
Gambar Bab II.1 No.3	View Lahan _____	06
Gambar Bab IV.1 No.1	Eksplorasi Tapak _____	14
Gambar Bab IV.2 No.2	Eksplorasi Sirkulasi _____	14
Gambar Bab IV.3 No.3	Eksplorasi Bentuk _____	15
Gambar Bab IV.4 No.4	Eksplorasi Warna _____	15
Gambar Bab IV.5 No.1	Siteplan _____	16
Gambar Bab IV.5 No.2	Layouplan _____	18
Gambar Bab IV.5 No.3	Denah Office dan Entrance _____	20
Gambar Bab IV.5 No.4	Denah Bhumi Lt 1&2 _____	22
Gambar Bab IV.5 No.5	Denah Bhumi Lt 3&6 _____	24
Gambar Bab IV.5 No.6	Potongan A-A' dan Potongan B-B' _____	26
Gambar Bab IV.5 No.7	Rangkaian Rencana Utilitas _____	28
Gambar Bab IV.5 No.8	Tampak Utara, Timur, Selatan dan Barat _____	30
Gambar Bab IV.5 No.9	Detail Komponen Bhumi _____	32
Gambar Bab IV.5 No.10	View Bangunan _____	34
Gambar Bab IV.5 No.11	View Floating Market dan Taman Sintetis _____	36
Gambar Bab IV.5 No.12	View Coffe _____	38
Gambar Bab IV.5 No.13	Top View _____	38

I. PENDAHULUAN

I.1 LATAR BELAKANG

Bekasi adalah salah satu dari kota satelit Jakarta. Seiring berjalannya waktu kota satelit juga berkembang dan memiliki daya tarik tersendiri. Pembangunan yang besar dan penduduk yang terus bertambah menjadikan Bekasi sudah bukan lagi kota satelit bahkan sedang dalam proses menjadi kota metropolitan.

Wilayah metropolitan adalah sebuah pusat populasi besar yang terdiri atas satu metropolis besar dan daerah sekitarnya, atau beberapa kota sentral yang saling bertetangga dan daerah sekitarnya. Satu kota besar atau lebih dapat berperan sebagai hub-nya dan wilayah metropolitan biasanya diberi nama sesuai dengan kota sentral terbesar atau terpenting di dalamnya.

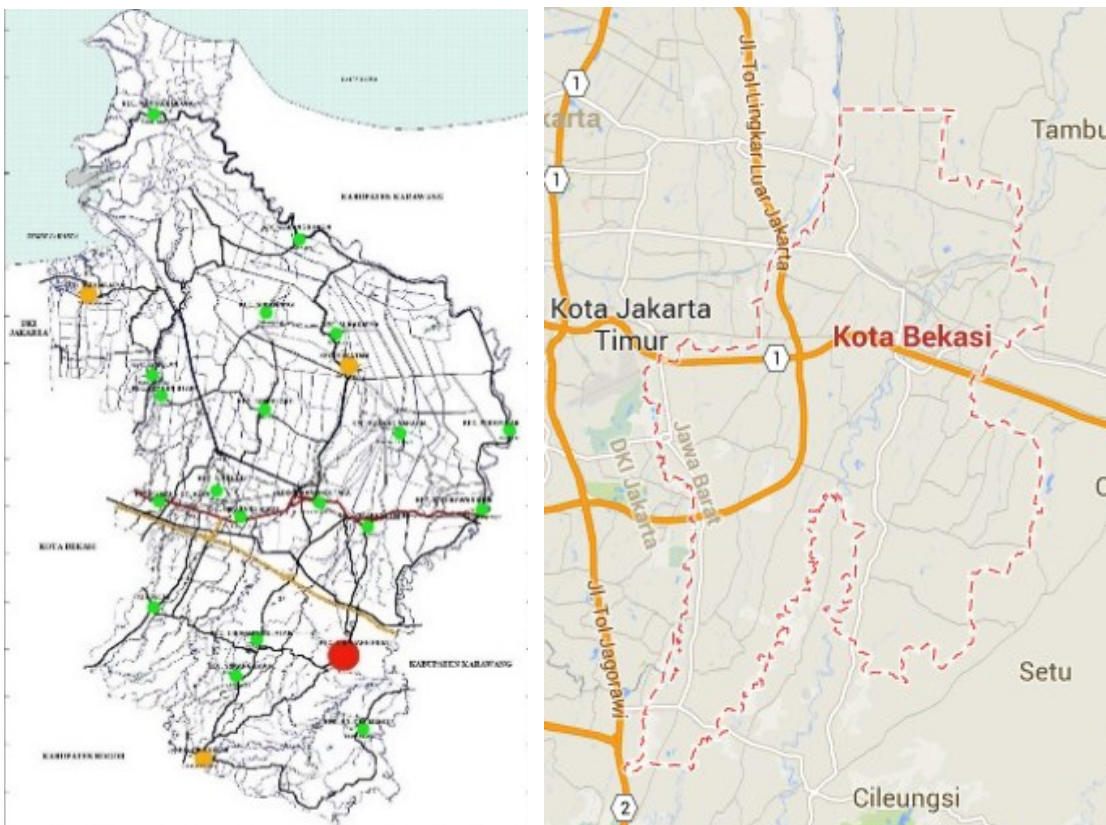
Karena berada dalam lingkungan megapolitan Jabodetabek dan menjadi kota besar ke empat di Indonesia. Saat ini Kota Bekasi berkembang menjadi tempat tinggal kaum urban dan sentra industri. Namun Bekasi masih banyak keterbatasan terkait sarana penunjang yang dibutuhkan oleh kota metropolis diantaranya sebagai berikut :

- Tempat wisata
- Area refreshing untuk menghilangkan penat dari rutinitas
- Trademark kota

Secara geografis Kota Bekasi berada pada ketinggian 19 m di atas permukaan laut. Kota ini terletak di sebelah timur Jakarta, berbatasan dengan Jakarta Timur di barat, Kabupaten Bekasi di utara dan timur, Kabupaten Bogor di selatan, serta Kota Depok di sebelah barat daya.

Dari total luas wilayahnya, lebih dari 50% sudah menjadi kawasan efektif perkotaan dengan 90% kawasan perumahan, 4% kawasan industri, 3% kawasan perdagangan, dan sisanya untuk bangunan lainnya. Secara kasat mata Bekasi hanya seluas pusat kota dimana berbaris banyak mall. Perspektif itu di timbulkan akibat perkembangan yang sangat pesat di pusat kota.

Sebagai kawasan hunian masyarakat urban, Bekasi banyak membangun kota-kota mandiri, di antaranya Kota Harapan Indah, Kemang Pratama, dan Galaxi City. Selain itu pengembang Summarecon Agung juga sedang membangun kota mandiri Summarecon Bekasi seluas 240 ha di kecamatan Bekasi Utara. Seiring



Gambar Bab I.1 No 1 : Peta Kota dan Pusat Kota Bekasi (Sumber : Google Maps)

dengan meningkatnya jumlah masyarakat kelas menengah ke atas, Bekasi juga gencar melakukan pembangunan apartemen dan pusat perbelanjaan mewah. Sebagai kawasan pemukiman kaum urban, Kota Bekasi banyak memiliki pusat perbelanjaan, baik itu pasar tradisional, hypermarket, maupun pusat perbelanjaan mewah. Namun dari banyaknya pembangunan di Bekasi tidak ada yang membangun tempat wisata. Oleh karena itu sebagai kota metropolitan keberadaan tempat wisata sangat dibutuhkan.

I.2 ISU DAN KONTEKS DESAIN

Jakarta adalah kota terbesar di Indonesia yang menjadi pusat pemerintahan, pusat perekonomian dan pusat pembangunan. Dengan banyaknya aktivitas yang terjadi di Jakarta, tidak dipungkiri dampak yang diterima kota satelit disekitarnya seperti Bekasi, Tangerang dan Depok sangat besar.

Seiring berjalannya waktu kota satelit juga berkembang dan memiliki daya tarik tersendiri. Pembangunan yang besar dan penduduk yang terus bertambah, sekarang Bekasi sudah bukan lagi kota satelit bahkan bisa dikatakan sebagai kota metropolitan. Karena berada dalam lingkungan megapolitan Jabodetabek dan menjadi kota besar ke empat di Indonesia. Saat ini Kota Bekasi berkembang menjadi tempat tinggal kaum urban dan sentra industri. Namun Bekasi masih banyak keterbatasan terkait sarana penunjang kota metropolitan.

Sarana penunjang kota metropolis bisa berarti banyak seperti infrastruktur kota, fasilitas umum dll. Adapun setidaknya tempat wisata sebagai fasilitas dalam sebuah kota. Namun di Bekasi tempat berkumpul dan menikmati liburan hanyalah sebatas mall. Perkembangan dalam dunia wisata baik yang wisata alam maupun wisata fantasi belum lah pesat. Oleh karena itu Bekasi butuh sebuah tempat wisata yang bertemakan kealamian, non mall namun bisa bersaing dengan keasyikan di dalam mall.

I.3 PERMASALAHAN DAN KRITERIA DESAIN

◇ Tujuan

- *Masyarakat Memiliki Tempat Rekreasi Baru*

Perkembangan kota yang sangat pesat mengakibatkan tingkat aktivitas meningkat. Di sela kesibukan kantor yang sangat padat atau rutinitas sekolah yang berlebih. Menuntut untuk mempunyai bangunan wisata yang baru.

- *Area yang Tetap Menjaga Kelestarian Alam*

Melihat tempat rekreasi di daerah perkotaan yang di dominasi oleh tempat perbelanjaan atau mall dan juga kepenatan terhadap efek ketidaknyamanan di jalan membuat masyarakat membutuhkan daerah yang sejuk dan alami.

- *Investasi Untuk Kota*

Sebuah tempat rekreasi akan sangat berpengaruh terhadap penghasilan dan citra sebuah kota, akan menjadi mubazir apabila tempat rekreasi tidak membantu peningkatan ekonomi dan perkembangan sebuah kota.

- *Bangunan Permanen*

Karena bangunan ini bersifat iconic dan investasi mewajibkan bangunan ini menjadi bangunan yang kokoh untuk beberapa tahun.

*Gambar Bab I.3 No 1 : Visualisasi Kriteria
(Sumber : www.archdaily.com)*



◇ **Fakta**

• *Minat Masyarakat Bekasi (Hiburan)*

Tingginya minat masyarakat akan sebuah hiburan tercermin akan dampak yang terjadi di jalanan, yaitu kemacetan baik di dalam kota maupun arah ke luar kota pada weekend atau tanggal merah sangat padat.

• *Banyaknya Wisata Alam dan Non-Alam*

Perbedaan antara wisata alam dan non alam di perkotaan sangat signifikan, perbandingannya bisa sampai 3 : 5 karena kebanyakan dari daerah hijau atau daerah alami pada sebuah kota sudah dibangun menjadi sebuah bangunan.

• *Banyaknya Lahan Terbangun*

Kebutuhan masyarakat akan hunian dan kawasan industry menjadikan pembangunan berfokus pada aspek itu bukan pada pelestarian lingkungan.

• *Area Ramai Pengunjung*

Setiap kota memiliki area teramai masing masing, namun karena kebanyakan kota di Indonesia masih menerapkan struktur kota terpusat.

• *Banyaknya Pendatang (Berwisata)*

Mungkin banyak pengunjung kota besar yang berasal dari desa, namun sekarang lebih banyak masyarakat kota yang pergi ke desa untuk menikmati alam.

• *Tempat Rekreasi Adalah Investasi Jangka Panjang*

Dana yang digunakan untuk membangun sebuah kawasan wisata tidaklah sedikit, Jadi untuk menunggu modal kembali juga tidaklah cepat.

◇ **Konsep**

• *Wisata dengan Konsep Baru (Imajinatif)*

Berawal dari tempat kita tinggal yang seharusnya di jaga kelestariannya yaitu alam namun kita juga tidak bisa menolak menggunakan kecanggihan teknologi yang selalu berkembang. Ide dasarnya adalah menggabungkan antara kealamian bumi dan kecanggihan teknologi.

• *Mengandung Aspek Alam (Air, Tanah, Udara)*

Pemilihan site juga salah satu poin yang sangat menentukan life cycle dari sebuah bangunan. Site yang akan dipilih adalah daerah yang bisa menopang pembangunan besar dan juga tetap menghadirkan kesan kealamian di perkotaan.

• *Lokasi yang Mudah Di Akses*

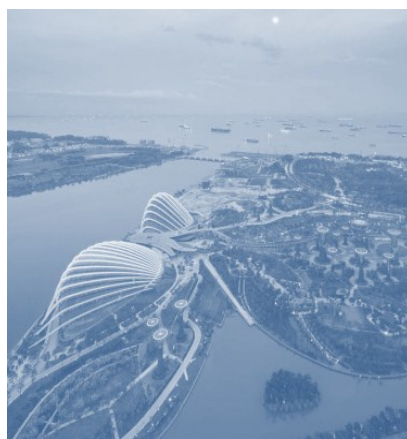
Penempatan bangunan pada kawasan yang mudah di akses akan membuat bangunan lebih menarik pengunjung.

• *Bisa Menjadi Trade Mark Kota*

Konsep bentuk bangunan yang iconic akan menjadikan wisata ini menjadi identitas sebuah kota.

• *Wisata Sepanjang Masa*

Setiap bangunan yang sudah benar-benar di rancang secara matang di harapkan dapat bertahan hidup lama.



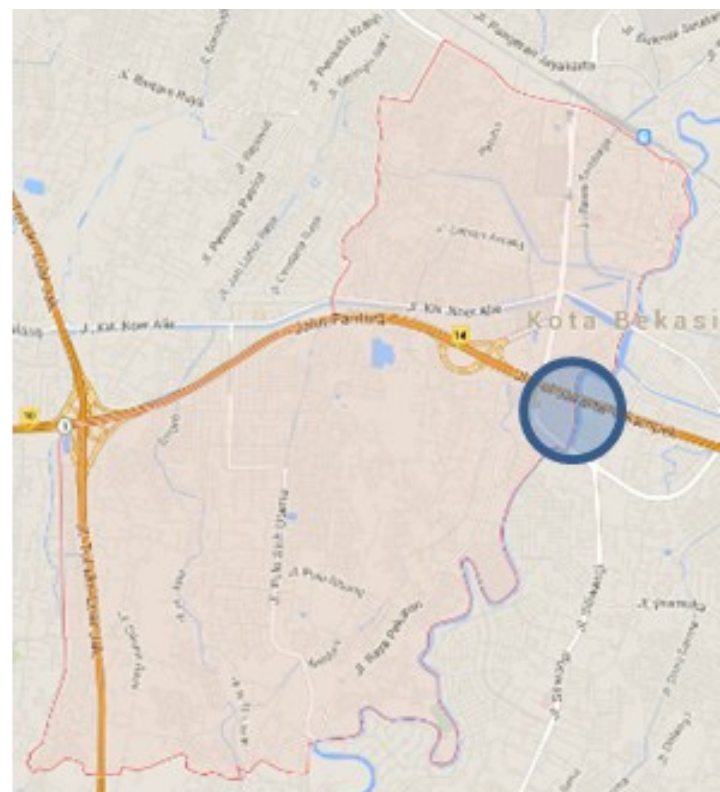
◇ Kebutuhan

- *Referensi yang Lebih Luas*
Bangunan ini akan bercerita mengenai masa lalu dan harapan di masa depan dengan menghadirkan mitos dan imajinasi di dalamnya.
- *Pemilihan Area yang Strategis*
Pusat kota adalah kawasan yang sangat strategis untuk hampir segala jenis bangunan
- *Teknologi Ramah Lingkungan*
Agar tetap menjaga keasrian sebuah lingkungan hijau, dibutuhkan teknologi yang dampak terhadap lingkungannya lebih sedikit
- *Bentukan yang Artistik dan Unik*
Untuk menjadi sebuah icon dan penarik masa di perkotaan dibutuhkan bentuk yang unik dan juga artistic.
- *Memperkuat Struktur*
Kekokohan sebuah bangunan tercermin pada sistem strukuturnya

◇ Permasalahan

- *Penggabungan Antara Natural dan Modern*
Menyelaraskan antara teknologi baru pada area yang natural. Penyesuaian terhadap material, tema bangunan dan struktur.
- *Daerah yang Strategis Mempunyai Masalah Sendiri*
Pusat kota adalah daerah paling ramai di sebuah kota, yang biasanya terjadi adalah kemacetan di sekitaran site.
- *Pertemuan Antara Impian dan Perwujudannya*
Merealisasikan sebuah konsep yang baru pasti mempunyai permasalahan yang baru pula diantaranya adalah jika bangunan itu masih bersifat eksperimental. Beberapa logika harus di kesampingkan.

Gambar Bab II.1 No 1 : Peta Pusat Kota Bekasi dan Peta Lahan (Sumber : Google Maps)



II. PROGRAM DESAIN

II.1 TAPAK DAN LINGKUNGAN

Dalam ekonomi dan pertanian, lahan mencakup semua sumber daya alam yang dapat dimanfaatkan di bawah, pada, maupun di atas permukaan suatu bidang geografis. Dalam bahasa sehari-hari, orang menyamakan lahan dengan "tanah". Dalam kenyataannya, lahan tidak selalu berupa tanah, karena dapat mencakup pula kolam, rawa, danau, atau bahkan lautan. Sesuai dengan batasannya, kandungan mineral di bawah permukaan lahan atau lokasi orbit geostasioner di atas suatu permukaan lahan juga menjadi bagian dari lahan dan ini menentukan nilai ekonominya. Untuk mengukur lahan, orang menggunakan satuan luas.

Lahan terletak di Jl. Jend Achmad Yani Bekasi Selatan, lokasi ini adalah termasuk pusat kota, sebagian area lokasi adalah bekas gedung usang, lahan ini unik karena terbelah oleh sungai cikeas.

Bekasi selatan termasuk daerah yang di tujukan terdapatnya area wisata. Lahan ini cocok untuk di jadikan objek wisata yang iconic dan menjadi landmark kota bekasi. Adapun perbatasan dari lahan adalah sebagai berikut :

Utara	: Jalan raya akses utama
Selatan	: Pemukiman Penduduk
Barat	: Pemukiman penduduk
Timur	: Pemukiman penduduk

- Lokasi lahan berada di tengah pemukiman dan aktivitas yang padat.
- Kondisi Topografi lokasi dengan kemiringan antara 0 – 2 % dan terletak pada ketinggian antara 11 m – 81 m di atas permukaan air laut. Lokasi memiliki ketinggian >25 m.
- Di Bekasi Selatan terdapat sumur gas JNG-A (106o 55' 8,687" BT; 06o 20' 54,051") dan Sumur JNGB (106o 55' 21,155" BT; 06o 21' 10,498")

Gambar Bab II.1 No 2 : Zoning Lahan (Sumber : Google Earth)





Gambar Bab II.1 No 3 : View Lahan (Sumber : Google Earth)

Legalitas

Berdasarkan Peraturan Daerah Kota Bekasi Nomor 13 Tahun 2011 Tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Bekasi Tahun 2011 – 2013 Bagian Ketiga, Strategi Penataan Ruang Wilayah Kota Bekasi Pasal 6 adalah sebagai berikut :

- (12) Kebijakan pengembangan kawasan wisata edukasi, olahraga dan budaya dan prasana dan sarana pendukungnya, sebagaimana yang dimaksud dalam Pasal 5 huruf l, dilakukan dengan strategi :
 - a. Pembentukan kawasan pariwisata kedalam dua wilayah yaitu Kota Bekasi utara dan Kota Bekasi selatan;
 - b. Pembagian Sub Pengembangan Pariwisata menurut wilayah yang membentuk tiga karakter atraksi utama yaitu wisata edukasi, wisata olah raga dan wisata budaya.

Iklim

Berdasarkan pengamatan BMKG Perdana Kusuma Tahun 2010 keadaan iklim di Kota Bekasi cenderung panas dengan curah hujan tertinggi terjadi pada bulan September dan Oktober, yaitu masing-masing tercatat 346,8 mm dan 519,1 mm dengan jumlah hari hujan masing-masing 11 dan 13 hari. Sedangkan jumlah curah hujan terendah terjadi pada bulan Juli sebesar 83,6 mm dengan jumlah hari hujan sebanyak 2. Temperatur harian diperkirakan berkisar antara 23,6 – 34,2 oC. Kondisi temperature yang tinggi tersebut mengakibatkan kondisi lingkungan dan ruangan sangat panas. Total curah hujan bulanan tahun 2010 rata-rata mencapai sekitar 2.438 mm rerata kecepatan angina 8,37 km/jam (min 5,4 km/jam dan maks 13,7 km/jam), rerata kelembaban udara sekitar 82% (min 68,9% dan maks 91,2%)

Pola curah hujan di Kota Bekasi dipengaruhi oleh bentuk wilayah terutama kondisi morfologi regional yang relative datar dengan kemiringan antara 0-2%, dengan bentuk miring kearah utara serta ketinggian antara 0 – 25 m diatas permukaan laut dengan daerah datar yang berawa. Jumlah curah hujan per tahun di kota Bekasi relative tidak cukup banyak. Musim hujan di kota Bekasi berlangsung pada bulan November sampai dengan bulan Mei. Umumnya musim hujan di kota Bekasi berlangsung lebih lama dibandingkan dengan musim kemarau. Kondisi musim curah hujan di kota Bekasi saat ini relative tidak menentu, hal ini kemungkinan disebabkan oleh iklim hujan, musim pancaroba dan hujan konveksi (hujan local). Musim pancaroba jatuh pada bulan Maret dan Mei. Keadaan ini dipengaruhi oleh peredaran matahari yang menyebabkan terjadinya Daerah Konvergen Antar Tropik (DKAT).

Potensi

- * Lokasi strategis berada di Bekasi, dimana rencananya pemerintah mempersiapkan area wisata di site tersebut. Lokasi ini akan berkembang kedepannya menjadi iconic beklasi maupun Indonesia.
- * Lokasi diibelah oleh Sungai Cikeas yang merupakan muara dari sungai kecil yang lain.
- * Lokasi berada dekat dengan permukiman sehingga tingkat keinginan mereka berwisata semakin kuat karena dekat.
- * Terdapat apartemen di sebelah barat lahan
- * Area ini cukup mengimplementasikan apa yang diinginkan dari area wisata kota gradasi ini
- * Kondisi masyarakat sekitar, komunitas, pelajar yang datang dari universitas terdekat, dan pemerintah local yang mendukung adanya wisata ini

Masalah

- * Wilayah dengan ketinggian dan kemiringan rendah yang menyebabkan daerah tersebut banyak genangan, terutama pada saat musim hujan
- * Karena lokasi terletak di konsentrasi aktivitas kota maka daerah sekitar lahan rawan macet
- * Lahan yang sebagian besar rawarawa berpengaruh terhadap sistem struktur nantinya

II.2 PEMROGRAMAN FASILITAS DAN RUANG

Lingkup Batasan

Adapun lingkup batasan dari objek rancangan ini antara lain :

Lingkup Rekreasi

Berikut adalah kebutuhan dan fungsi ruang dari lingkup kegiatan tersebut:

Fasilitas	Fungsi
Bhumi	Reinterpretasi dari pemandangan di bumi. Di dalamnya terdapat wisata air, darat, udara

Tabel Bab II.2 No 1 : Lingkup Rekreasi

Lingkup Komersil

Berikut adalah kebutuhan dan fungsi ruang dari lingkup kegiatan tersebut:

Fasilitas	Fungsi
Restoran	Tempat penjualan makanan dan minuman
Dapur & Ruang Cuci	Ruangan memasak dan kebersihan
Toko Souvenir	Tempat penjualan souvenir bertemakan Wisata Kota Gradasi

Tabel Bab II.2 No 2 : Lingkup Komersil

Lingkup Pengelola

Berikut adalah kebutuhan dan fungsi ruang dari lingkup kegiatan tersebut:

Fasilitas	Fungsi
Ruang Kepala Pengelola	Ruangan yang disediakan khusus untuk kepala pengelola
Ruang Sekretaris dan Bendahara	Ruangan yang disediakan khusus untuk sekretaris dan bendahara dari kepala pengelola
Ruang Staff Pengelola	Ruangan yang disediakan khusus untuk staff dari kepala pengelola
Ruang Rapat	Ruang untuk rapat dari pengelola
Ruang Karyawan	Ruang khusus karyawan
Pantry	Ruang pantry untuk semua pengelola

Tabel Bab III.2 No 3 : Lingkup Pengelola

Lingkup Servis

Fasilitas	Fungsi
Pos Jaga	
Area Parkir	Parkir Bus Parkir Mobil Parkir motor Parkir Sepeda
Ruang Utilitas	Ruang panel Pool pembuangan sampah Ruang tandon Ruang pompa Ruang genset Ruang cleaning service Ruang bongkar muat

Tabel Bab II.2 No 4 : Lingkup Servis

Lingkup Sarana dan Prasarana

Fasilitas	Fungsi
Lobby	Hall atau ruang berkumpul entrance pengunjung, tempat informasi WKG.
Tiket box	Penjualan tiket masuk WKG
Toilet Umum	Toilet
Mushola	Tempat beribadah umat islam

Tabel Bab II.2 No.5 : Lingkup Sarana dan Prasarana

Lingkup Kegiatan

Kegiatan Utama

Berwisata - Pengunjung

Merawat - Pengelola

Kegiatan yang di harapkan pada saat memasuki area wisata adalah kembalinya kita pada alam, kita bisa merasakan keindahan alam namun kita tidak bisa menutup mata bahwa teknologi yang semakin canggih bahkan bisa mengelabui pengunjung

Kegiatan Penunjang

Beristirahat - Pengunjung Pengelola

Pelaku Kegiatan

Pengelola

Beberapa orang yang bekerja untuk merawat, menjaga dan melindungi area wisata.

Pengunjung

Pengunjung adalah orang yang datang ke dalam wahana dan berniat untuk menikmati wisatanya.

Fasilitas

Fasilitas Utama

Wahana

Fasilitas Penunjang

Parkir area

Kantor

Loket tiket

Program Ruang

Berdasarkan kebutuhan ruang dan pengelompokan berdasarkan kegiatan di dapat program ruang yang bisa di lihat pada diagram di samping.



JALUR AIR

Adapun program ruang dari bangunan bumi itu sendiri, dapat dilihat pada diagram dibawah.

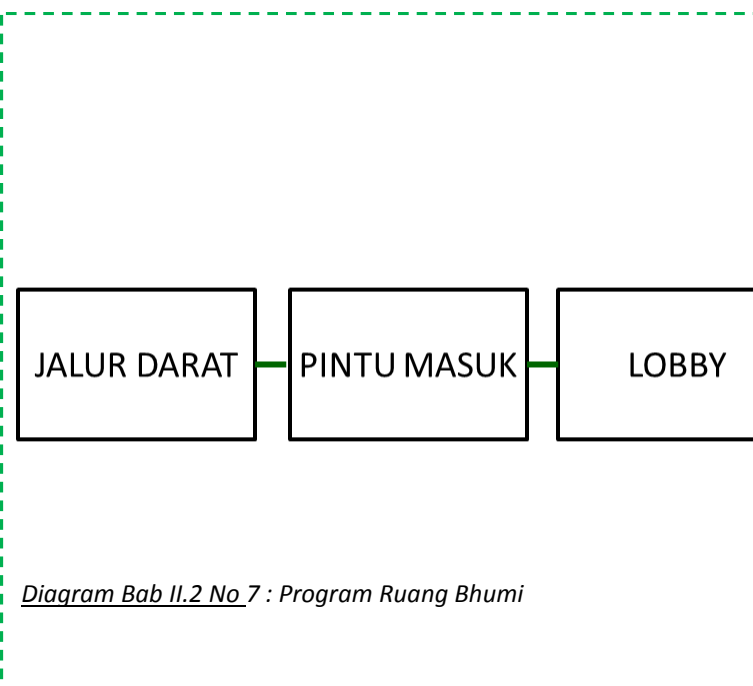


Diagram Bab II.2 No 7 : Program Ruang Bhumi

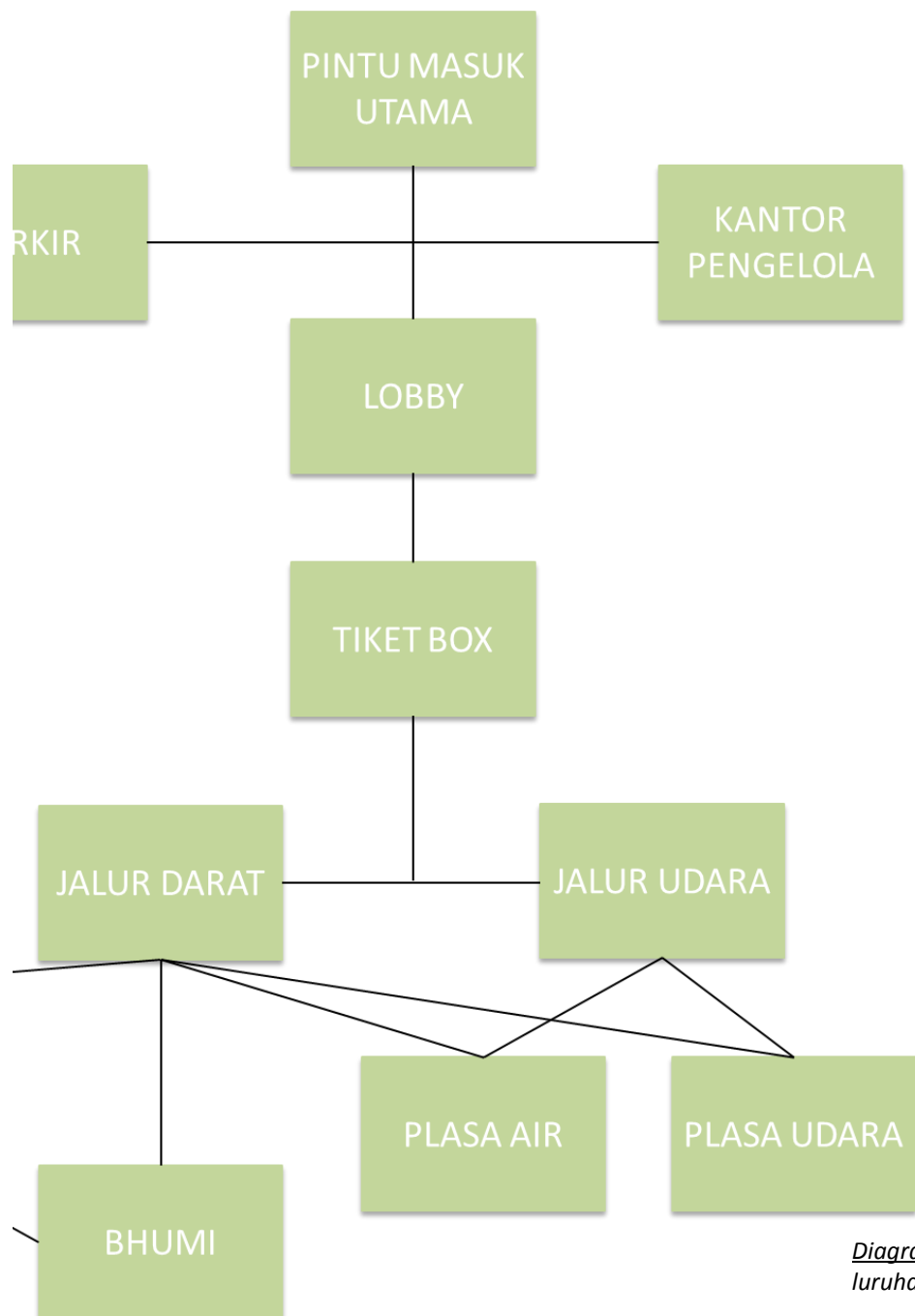
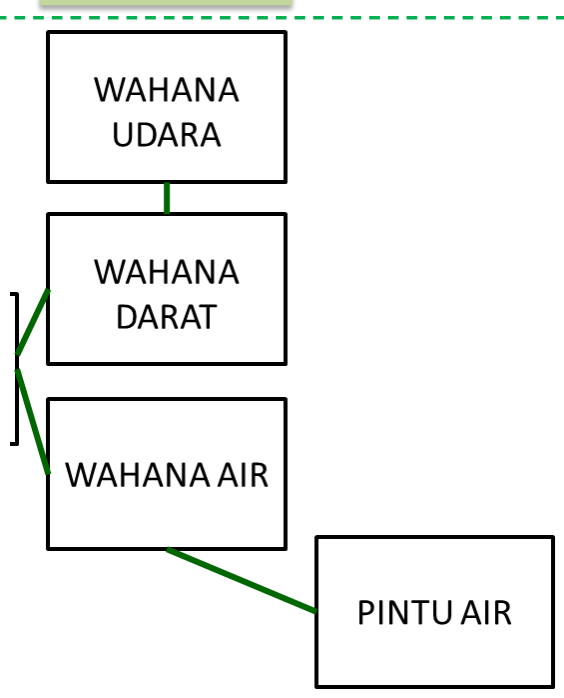


Diagram Bab II.2 No 6 : Program Ruang Wisata Keseluruhan



Kebutuhan Ruang

No.	Ruang	Luas (m ²)
1	Lobby	1026
2	Bhumi	4902,12
5	Kantor Pengelola	430,82
9	Umba	376
10	Area Parkir	2256
TOTAL		8990,94

Tabel Bab II.2 No 6 : Kebutuhan Ruang

III. PENDEKATAN DAN METODE

DESAIN

III.1 PENDEKATAN DESAIN

Pendekatan Tema

Metafora dalam Arsitektur

- Menurut James C. Snyder dan Anthony J. Catanese dalam *“Introduction of Architecture”* “Metafora mengidentifikasi pola-pola yang mungkin terjadi dari hubungan-hubungan paralel dengan melihat keabstrakannya, berbeda dengan analogi yang melihat secara literal.”

Prinsip-prinsip dalam Metafora

Menurut Anthony C. Antoniades, *Poetics Architecture*, prinsip – prinsip metafora dalam arsitektur adalah sebagai berikut :

1. Berusaha memindahkan referensi - referensi dari satu objek (konsep atau obyek) ke yang lain.
2. Berusaha untuk “melihat” sebuah subjek (konsep atau obyek) seolah itu sesuatu yang lain.
3. Memindahkan fokus penelitian kita dengan cermat dari satu area konsentrasi atau satu pemeriksaan ke yang lainnya (dengan harapan melalui perbandingan tersebut atau melalui perluasan tadi kita dapat menerangkan subyek perenungan kita dalam cara yang baru).

Kegunaan penerapan Metafora dalam Arsitektur sebagai salah satu cara atau metode sebagai perwujudan kreativitas arsitektural, yakni sebagai berikut :

- Memungkinkan untuk melihat suatu karya arsitektural dari sudut pandang yang lain
- Mempengaruhi untuk timbulnya berbagai interpretasi pengamat.
- Mempengaruhi pengertian terhadap sesuatu hal yang kemudian dianggap menjadi hal yang tidak dapat dimengerti ataupun belum sama sekali ada pengertiannya.
- Dapat menghasilkan arsitektur yang ekspresif.

Kategori Metafora dalam Arsitektur

Menurut Anthony C. Antoniades, 1990 dalam *“Poethic of Architecture”*

Suatu cara memahami suatu hal, seolah hal tersebut sebagai suatu hal yang lain sehingga dapat mempelajari pemahaman yang lebih baik dari suatu topic pembahasan. Dengan kata lain menerangkan suatu obyek dengan subyek lain, mencoba untuk melihat suatu subyek sebagai suatu yang lain.

Ada tiga kategori dari metafora :

- Intangible Metaphor (metafora yang tidak diraba)
Yang termasuk dalam kategori ini misalnya suatu konsep, sebuah ide, kondisi manusia atau kualitas-kualitas khusus (individual, naturalistis, komunitas, tradisi dan budaya)
- Tangible Metaphors (metafora yang diraba)
Dapat dirasakan dari suatu karakter visual material
- Combined Metaphors (penggabungan antara keduanya)
Dimana secara konsep dan visual saling tumpang-tindih sebagai awal tindakan methapor dan visualisasi sebagai pernyataan untuk mendapatkan esensi kebenaran, kualitas dan dasar-dasar dari isi visual tersebut.

III.2 METODA DESAIN

Metode yang di gunakan dalam mendesain tempat wisata ini adalah metode metafora. Metafora adalah suatu cara memahami suatu hal, seolah hal tersebut sebagai suatu hal yang lain sehingga dapat mempelajari pemahaman yang lebih baik dari suatu topic pembahasan. Dengan kata lain menerangkan suatu obyek dengan subyek lain, mencoba untuk melihat suatu subyek sebagai suatu yang lain. Jenis metafora yang di terapkan adalah metafora tangible (metafora yang diraba) dimana metafora ini dapat dirasakan dari suatu karakter visual material.

Bangunan ini menerapkan tema “gradasi”. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia,

gradasi/*gra-da-si/ n* **1** susunan derajat atau tingkat; **2** tingkat di peralihan suatu keadaan pd keadaan lain; tingkat perubahan: *dng cermat ia dapat memerinci pelbagai warna di ~ warna pd pelangi*; **3** *Geo* penyusutan dan perataan bumi yg disebabkan oleh peristiwa erosi, pengangkutan, dan pengendapan

Gradasi adalah dasar alasan pembentukan sebuah bentuk, fasad dll. Dengan menyisipkan sedikit ilmu green building untuk membantu merealisasikan bangunan yang bersifat alami.

III.3 KONSEP DESAIN

Wisata Kota Gradasi adalah kompleks penyempurna metropolitan dengan area wisata futuristic untuk iconic kota Bekasi. Penamaan bangunan ini menggunakan nama Gradasi. Secara kamus gradasi berarti tingkat peralihan suatu keadaan pada keadaan lain. Gradasi yang dimaksudkan tempat wisata ini adalah symbol dari perubahan kota bekasi dari kota satelit ke kota metropolitan.

Konsep yang di terapkan pada bangunan ini adalah gradasu, yaitu membuat penggabungan antar bangunan menjadi lebih jelas. Memadukan antara kesejukan alam yang mampu menghadirkan efek tenang dan bangunan yang futuristic supaya masyarakat bisa merasakan suasana yang berbeda.

Kriteria Desain

Fungsional

- Menggunakan struktur yang kuat di daerah rawa dan pinggir sungai
- Bangunan ikonik untuk bekasi

Formal

- Masyarakat merasakan suasana natural
- Merasakan keluar dari rutinitas dan kehidupan perkotaan

Kontekstual

- Mengandung aspek alam, (tanah, pohon, air dll)

- Jalur eksklusif untuk memudahkan akses menuju lokasi
- Adanya batasan pengunjung dengan sungai

Penerapan Konsep dalam Rancangan

Ketinggian

- Menerapkan bentuk dengan ketinggian dari yang rendah ke tinggi

Bentuk

- Menerapkan masa yang membesar atau mengecil di bagian sisi lainnya

Fasad

- Menggukan warna yang gradasi

Material

- Memakai 2 material berbeda yang di satukan dengan gradasi

Sirkulasi

- Mengatur sirkulasi dari luas menjadi sepi atau sebaliknya

Image

- Menampilkan wisata yang iconic/beda dari yang lain
- Futuristik namun alami.

Pesan

- Kesan kealamian yang di letakan pada wilayah perkotaan

Aktivitas

- Pengunjung merasakan dan berinteraksi
- Wahana material buatan

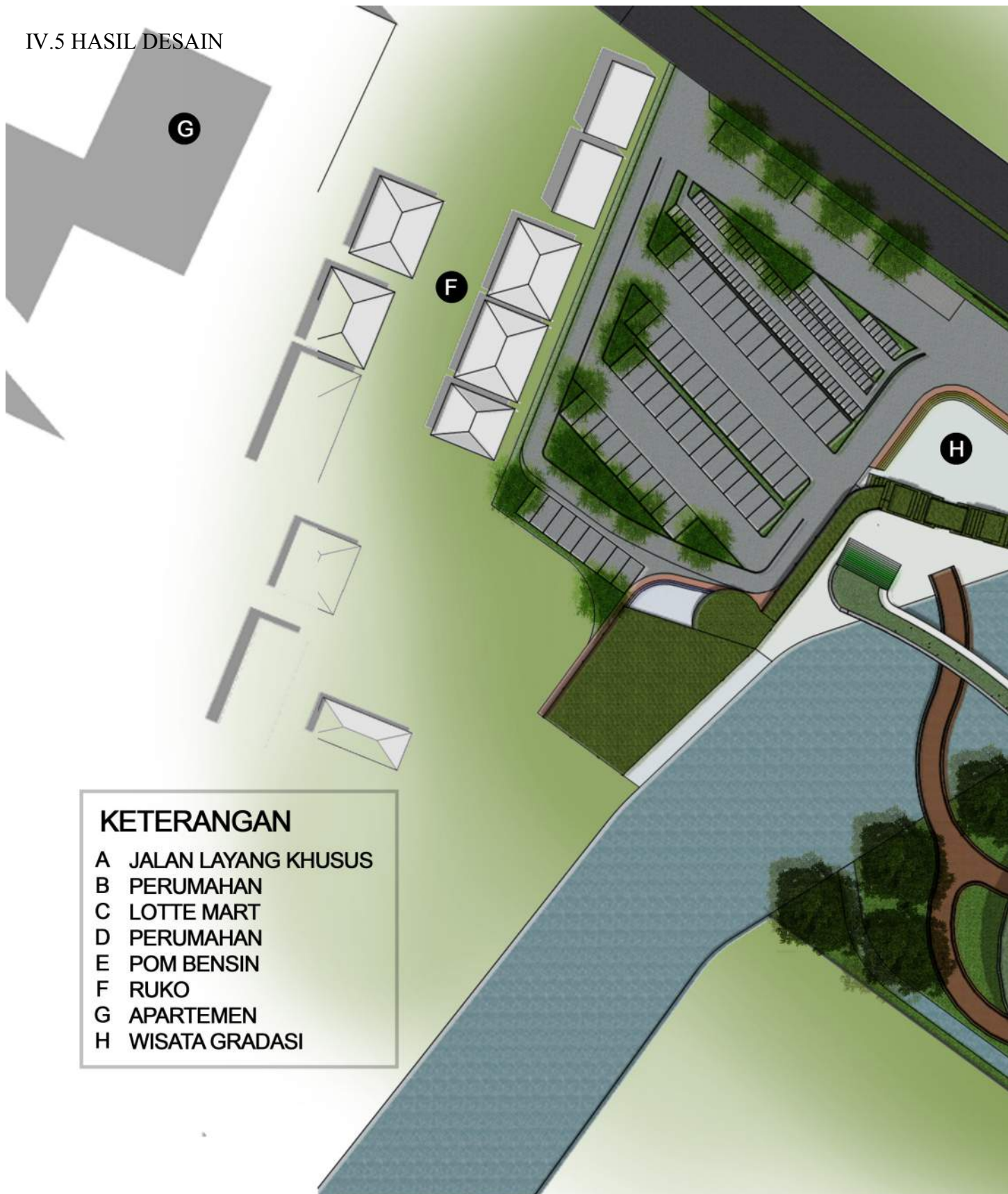
Adaptasi

- Kota sekarang – Masa depan

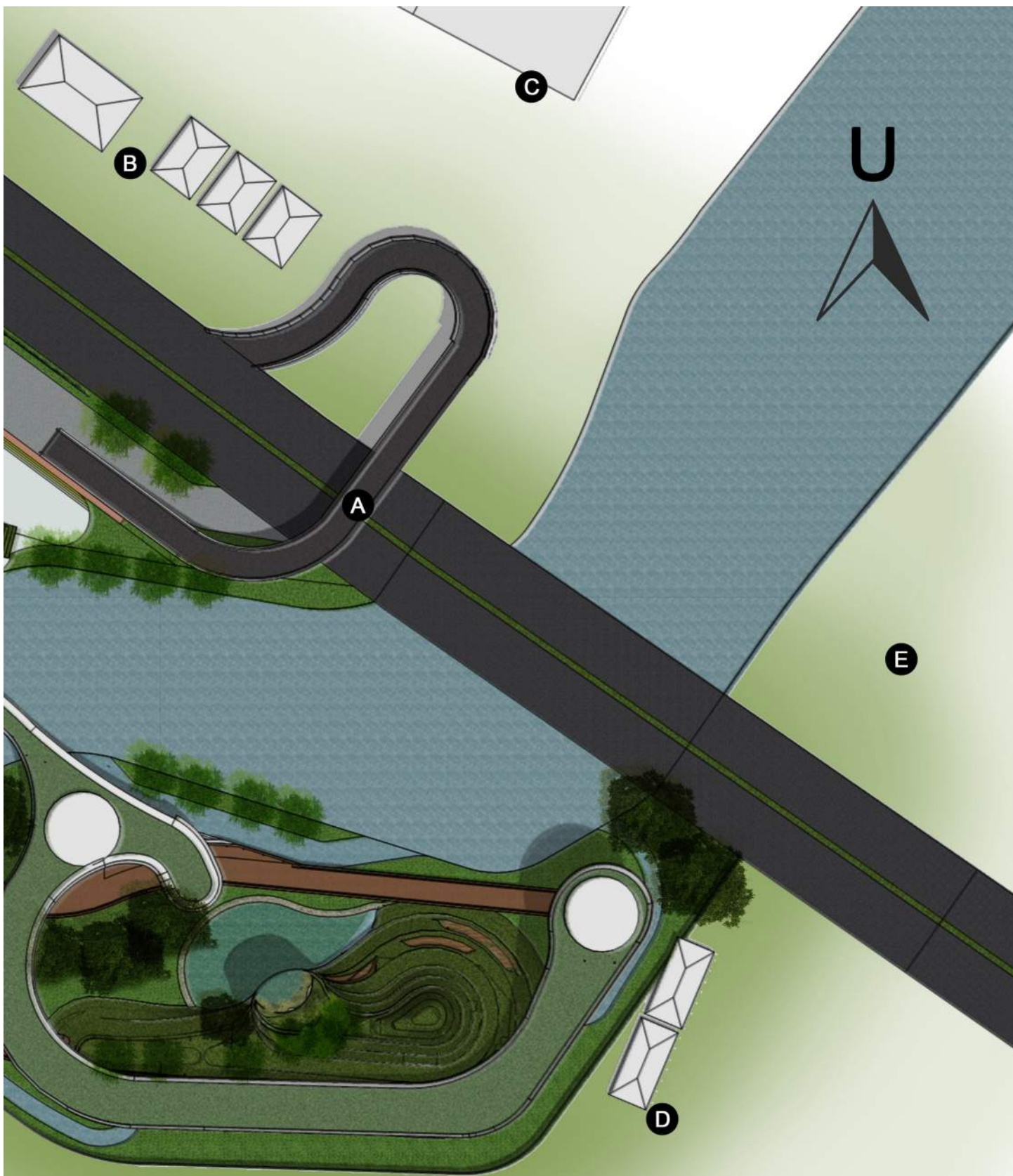
Ketahanan

- Menjawab isu keberlanjutan

IV.5 HASIL DESAIN

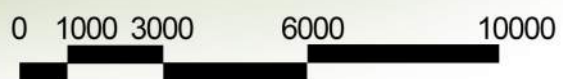


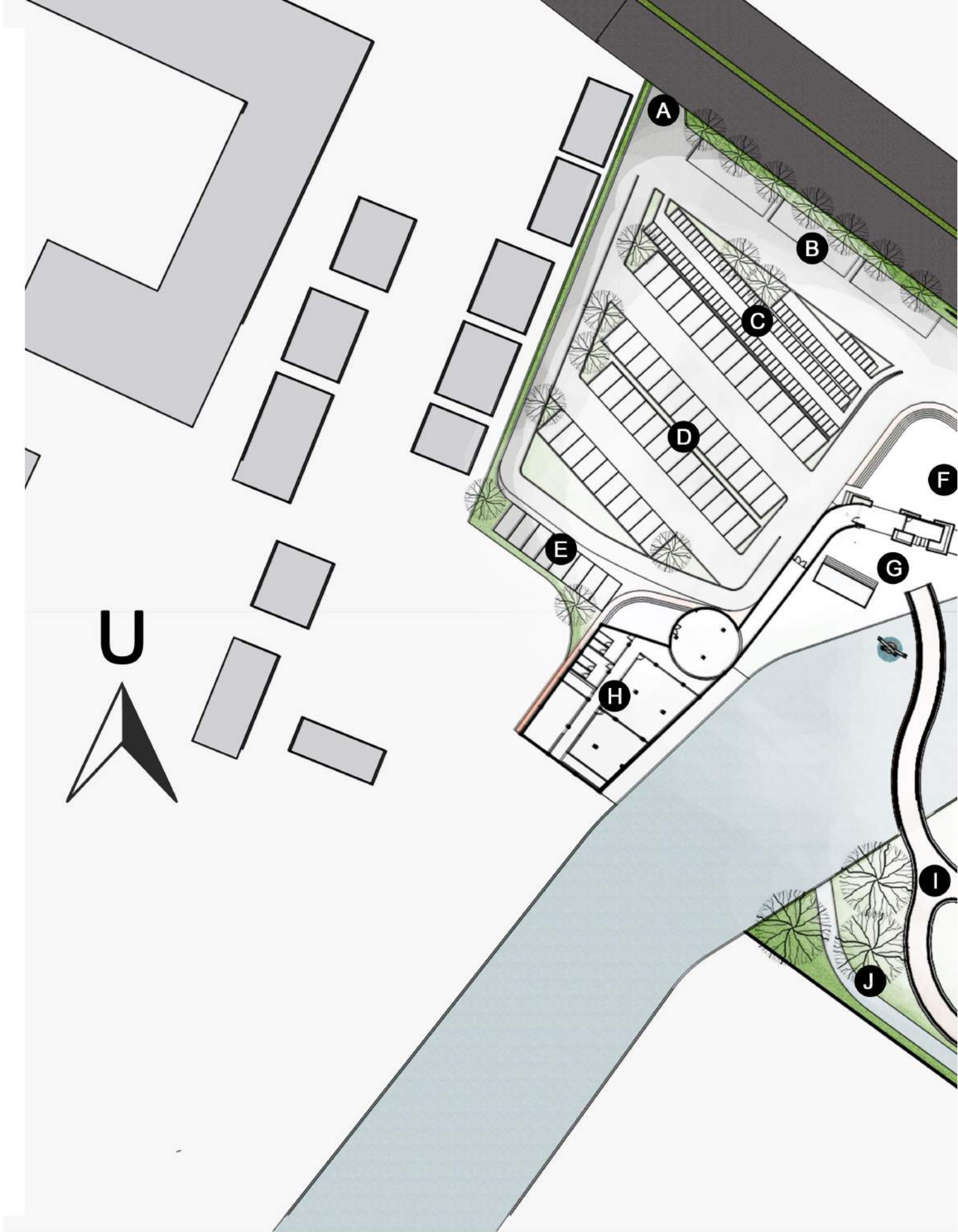
Gambar Bab IV.5 No 1 : Siteplan



SITEPLAN

SKALA 1 : 1000

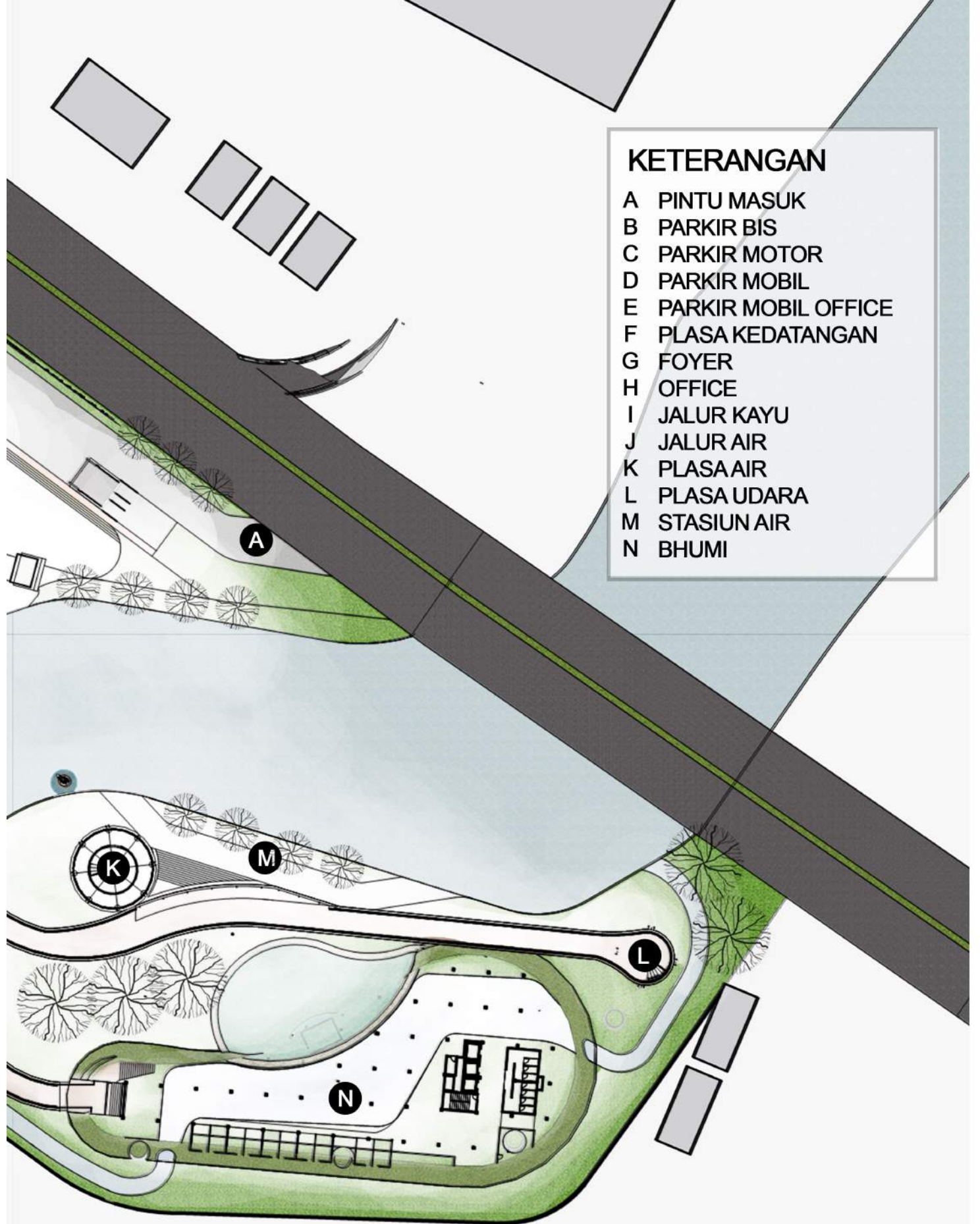




Gambar Bab IV.5 No 2 : Layoutplan

KETERANGAN

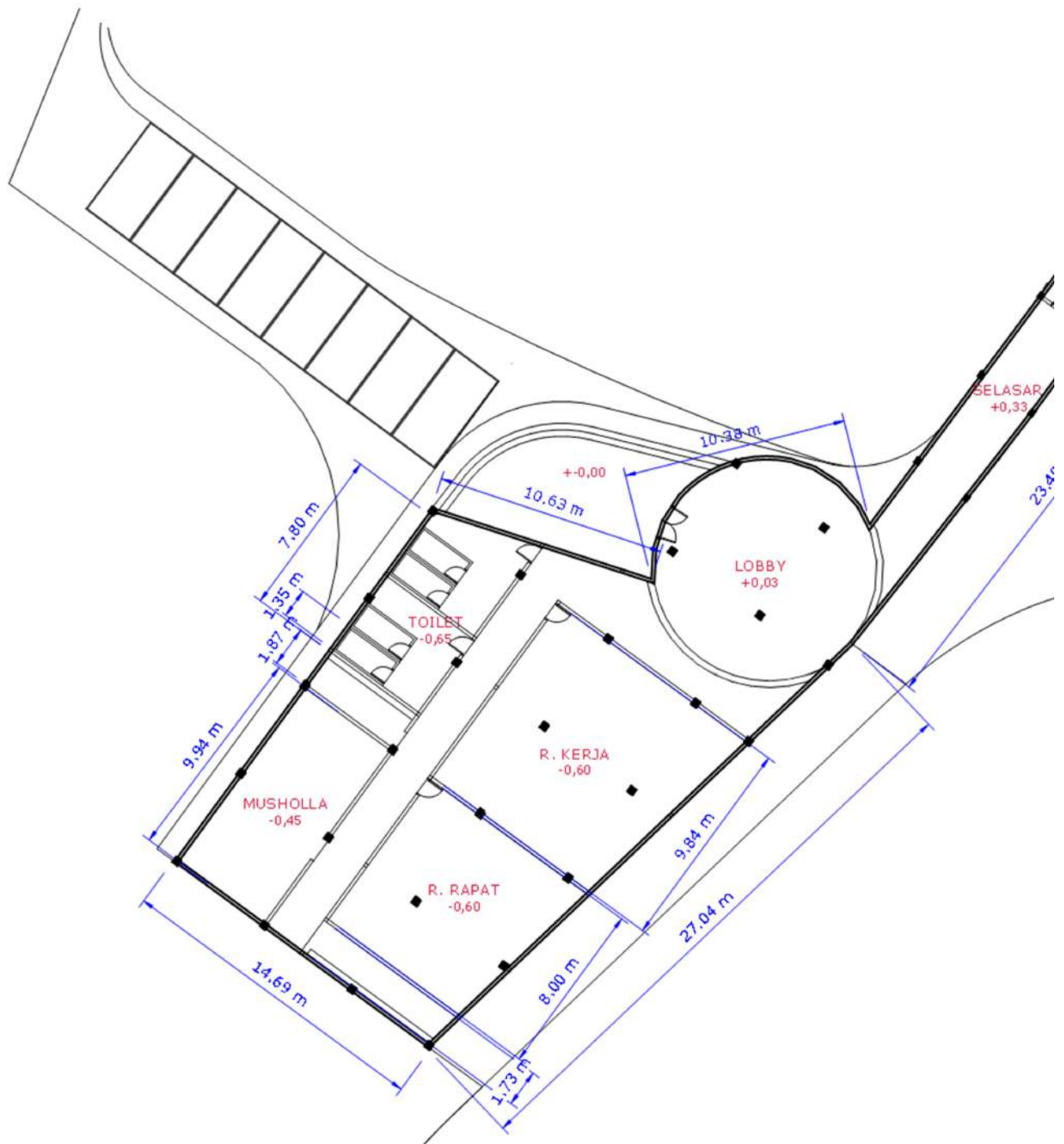
- A PINTU MASUK
- B PARKIR BIS
- C PARKIR MOTOR
- D PARKIR MOBIL
- E PARKIR MOBIL OFFICE
- F PLASA KEDATANGAN
- G FOYER
- H OFFICE
- I JALUR KAYU
- J JALUR AIR
- K PLASA AIR
- L PLASA UDARA
- M STASIUN AIR
- N BHUMI



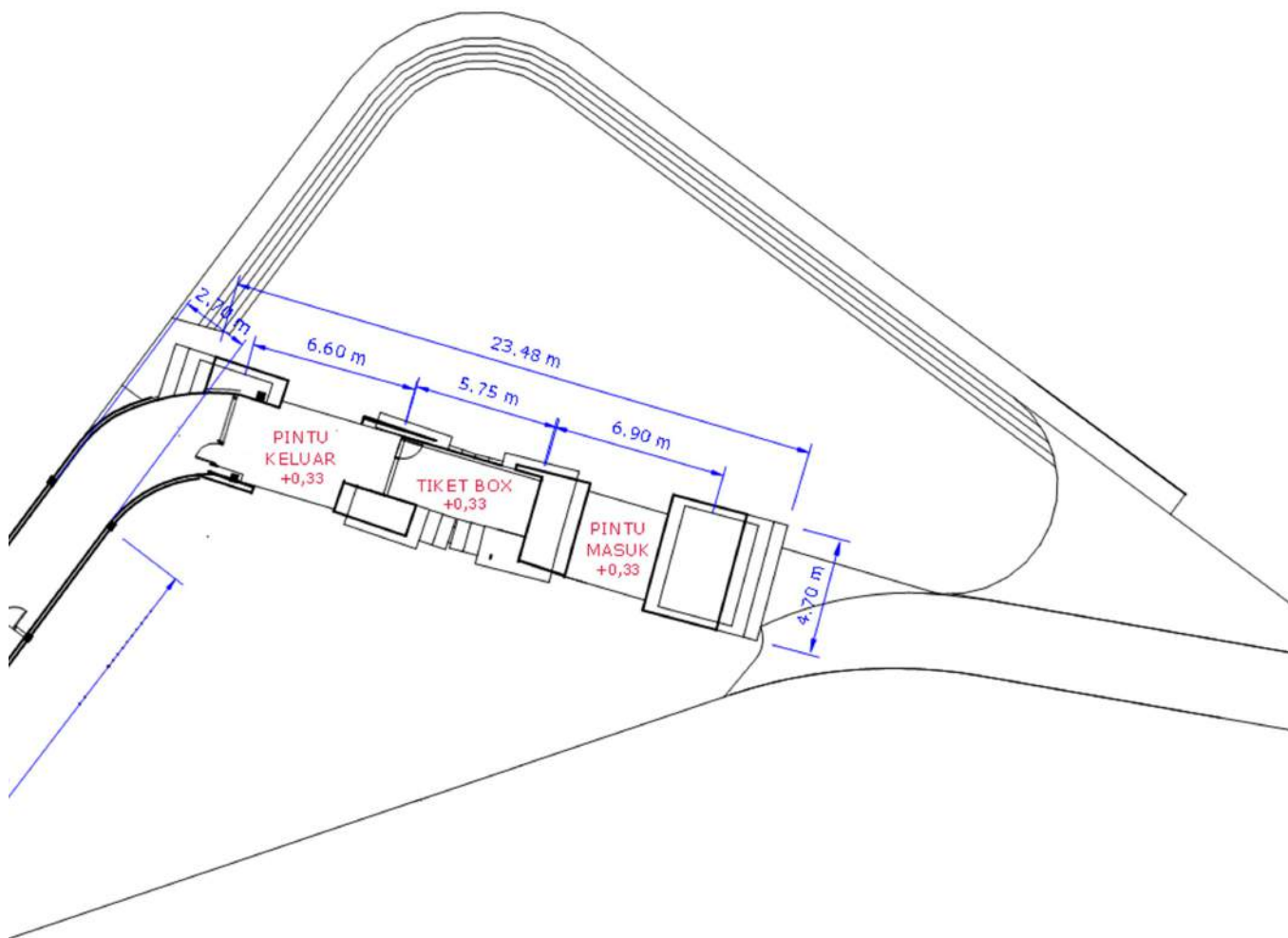
LAYOUTPLAN

SKALA 1 : 1000

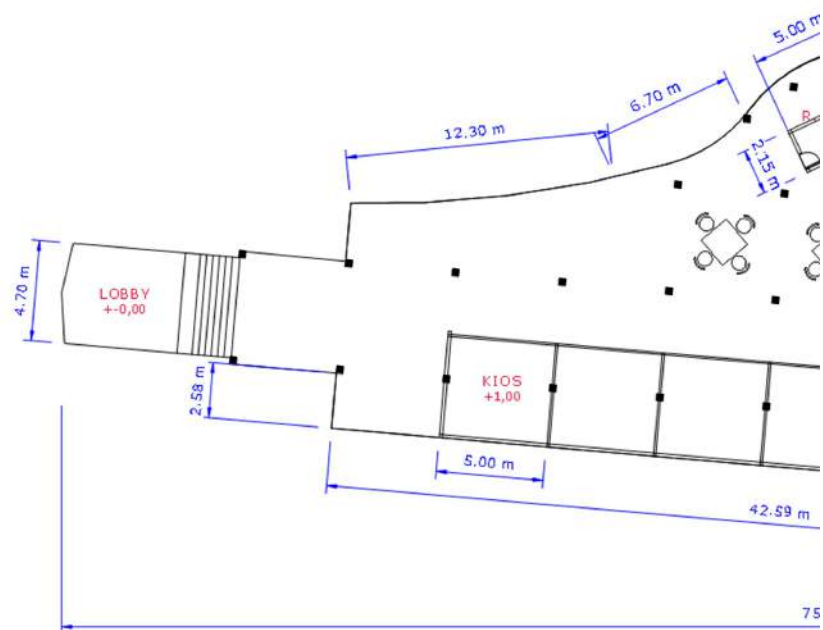
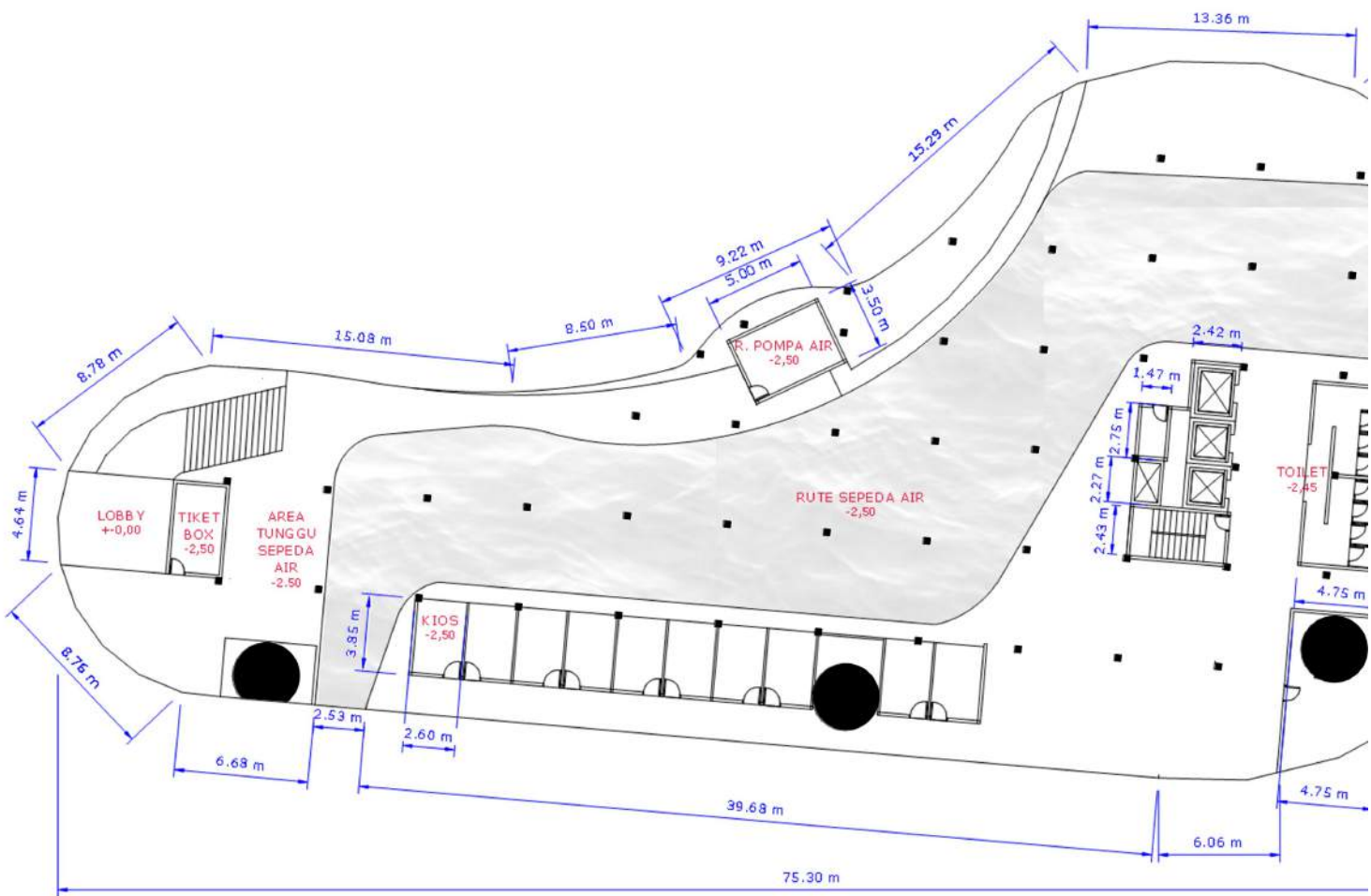




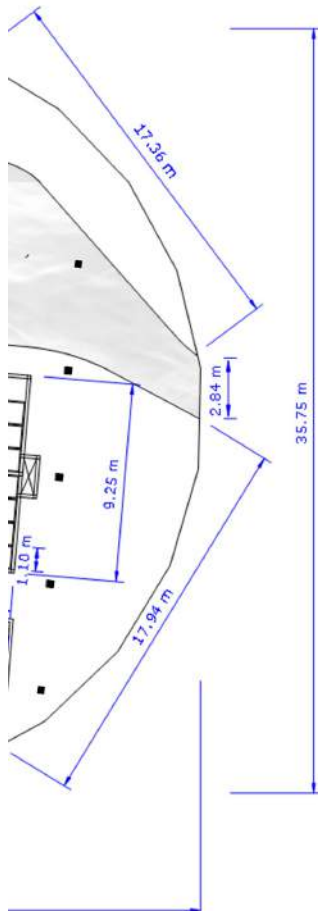
Gambar Bab IV.5 No 3 : Denah Office dan Entrance



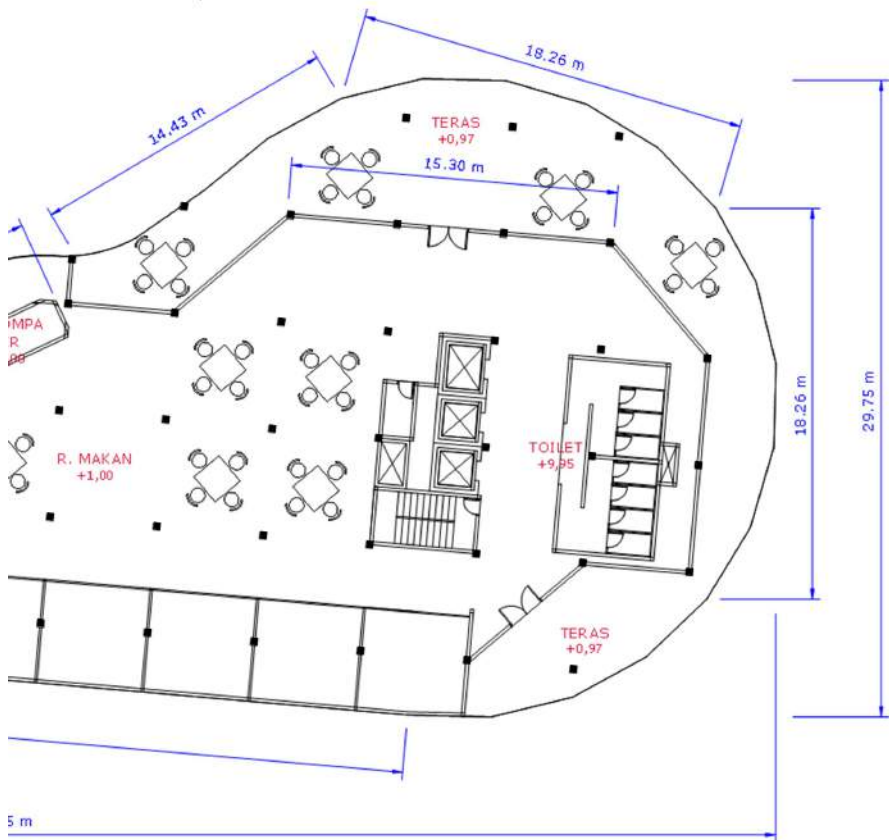
DENAH OFFICE & ENTRANCE



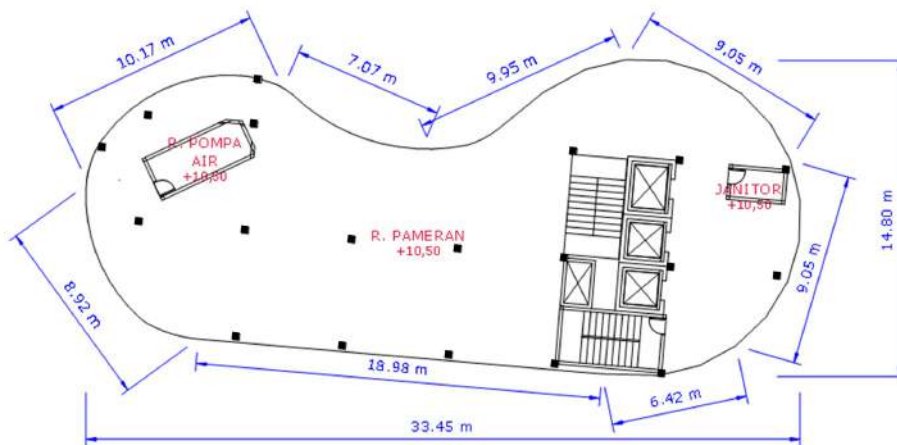
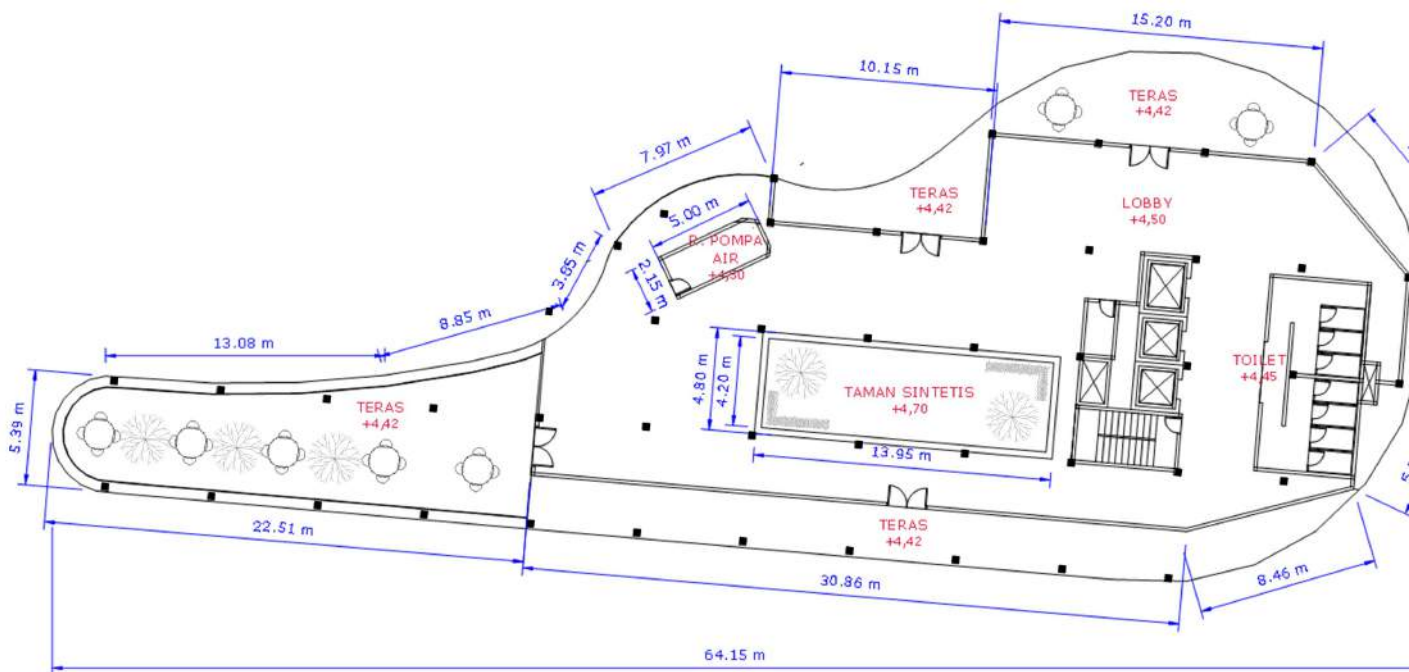
Gambar Bab IV.5 No 4 : Denah Bhumi Lt 1&2



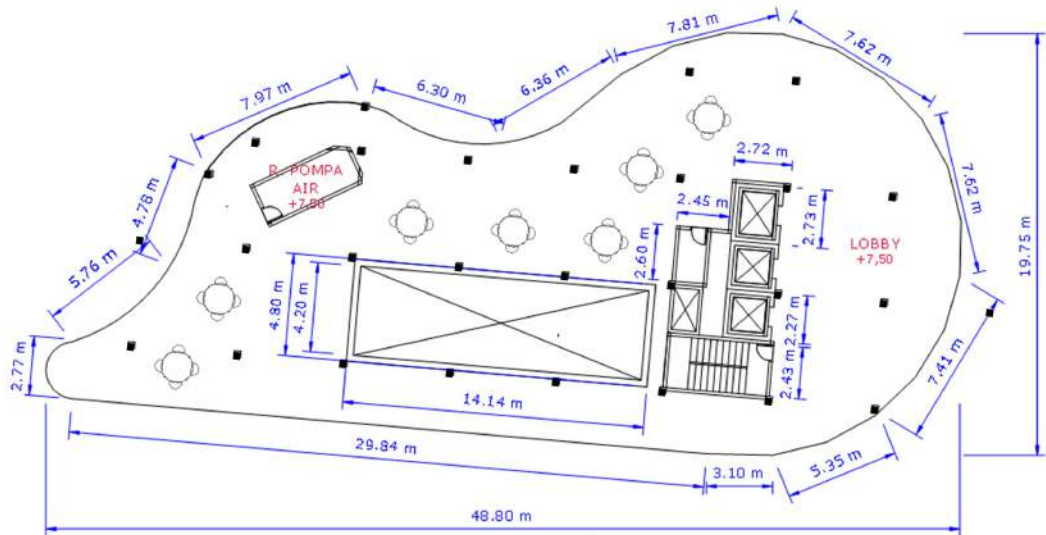
 DENAH BHUMI LT 1



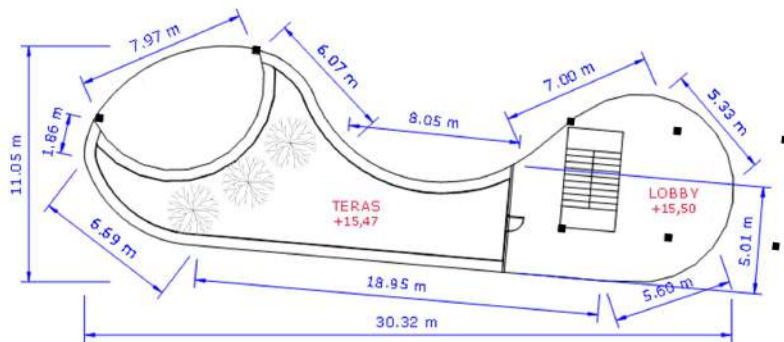
 DENAH BHUMI LT 2



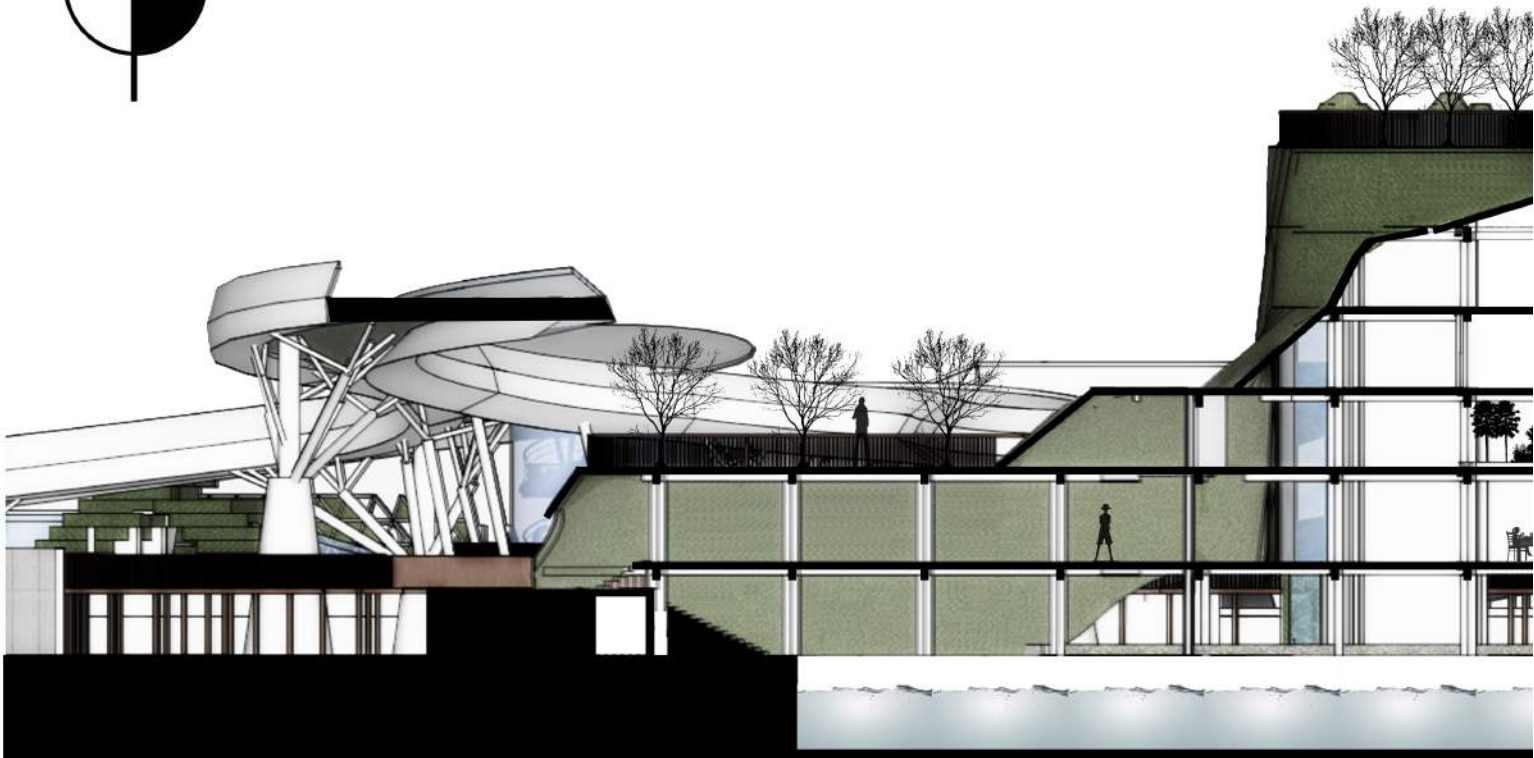
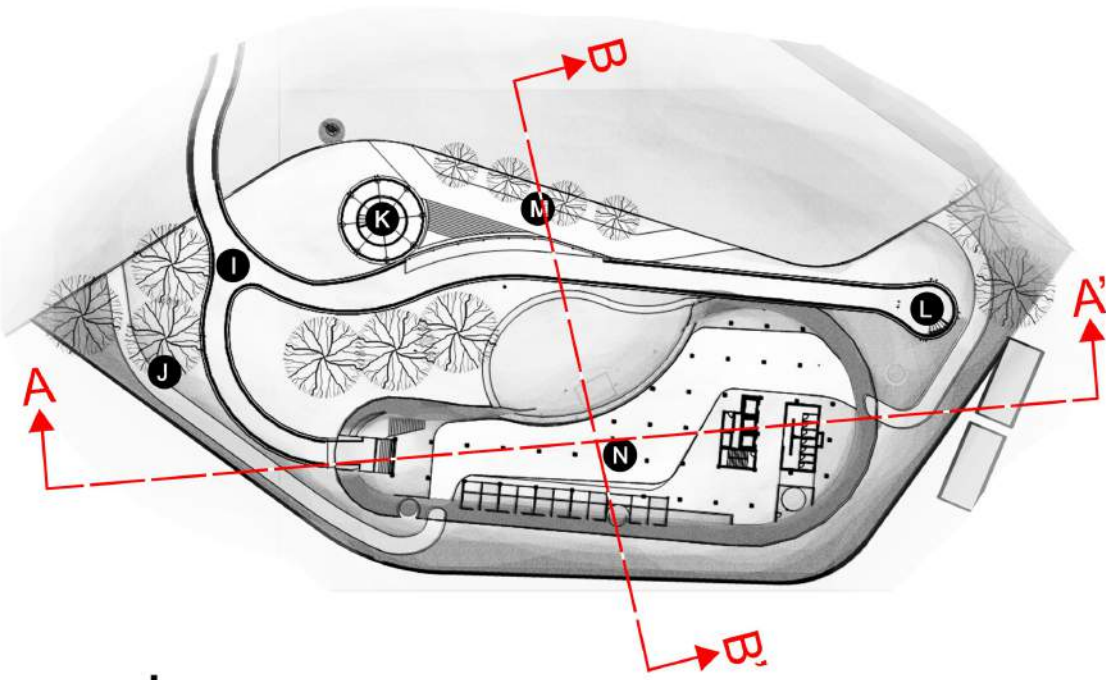
Gambar Bab IV.5 No 5: Denah Bhumi Lt 3&6



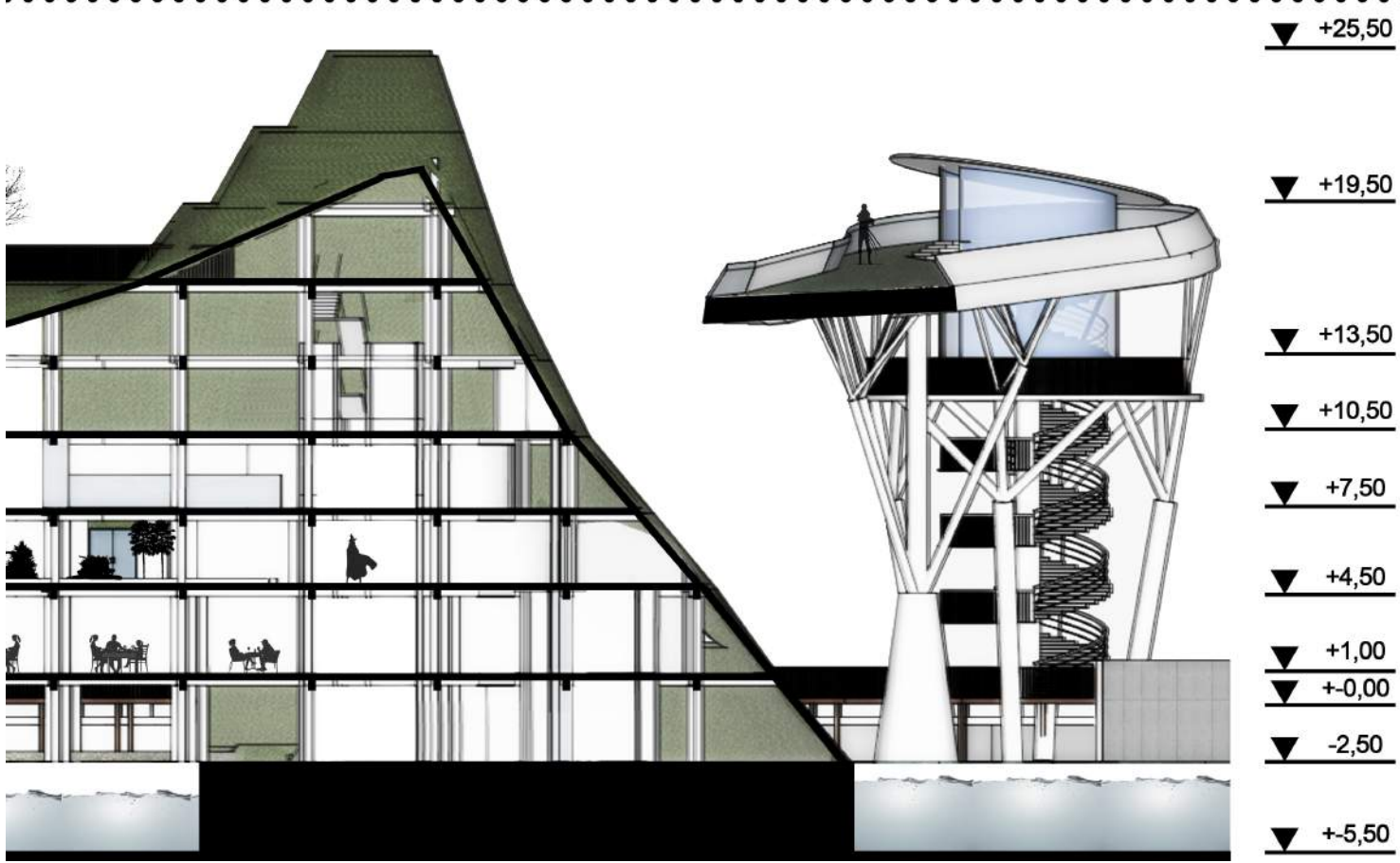
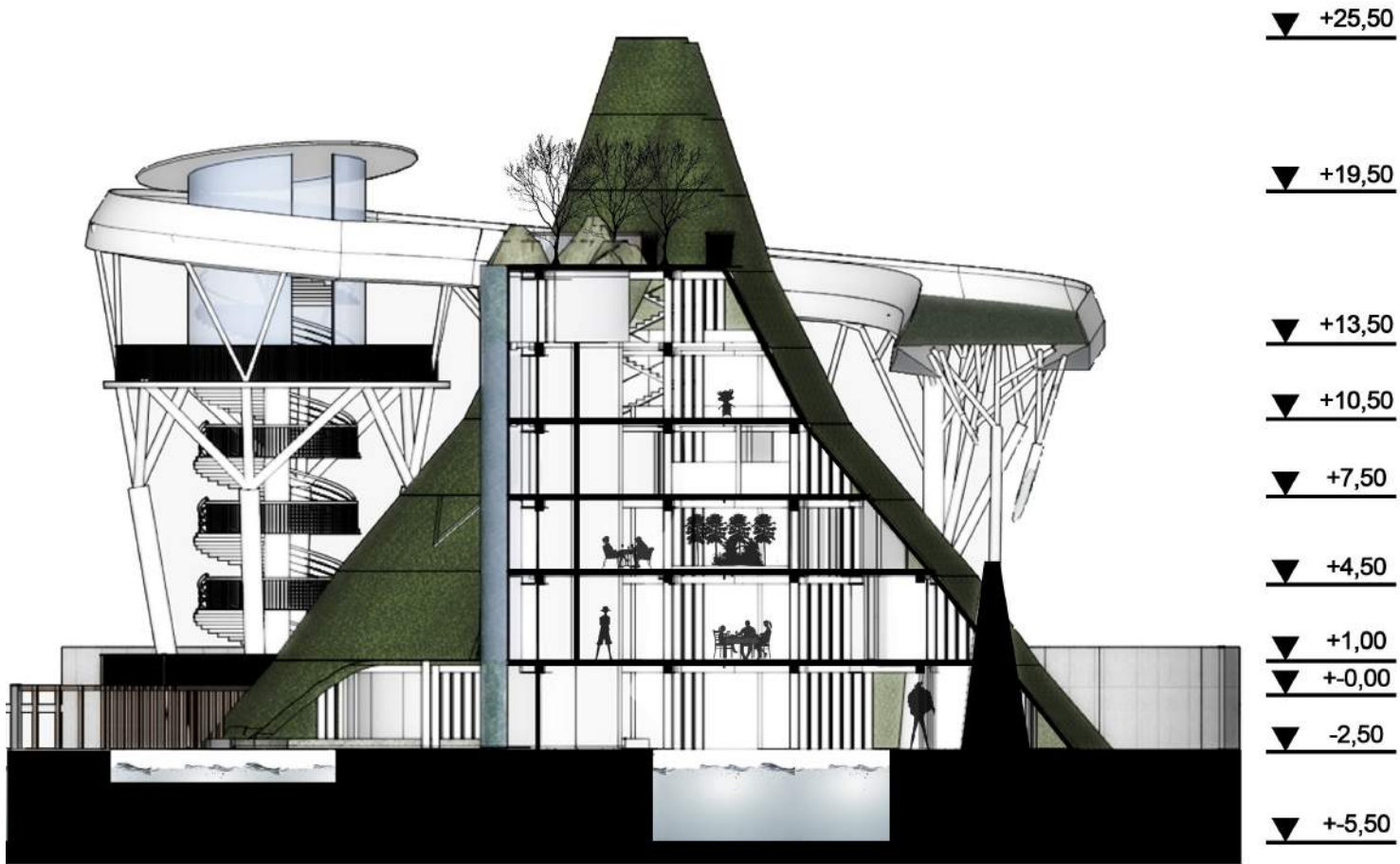
3  DENAH BHUMI LT 4

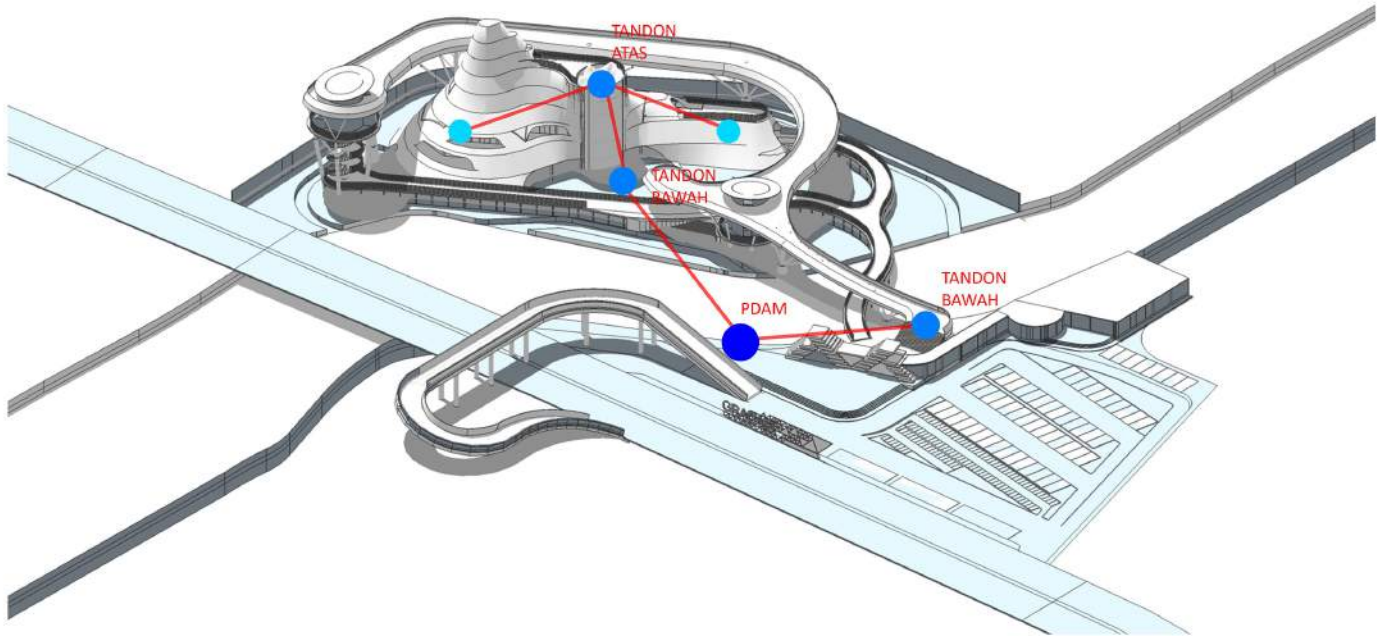


5  DENAH BHUMI LT 6

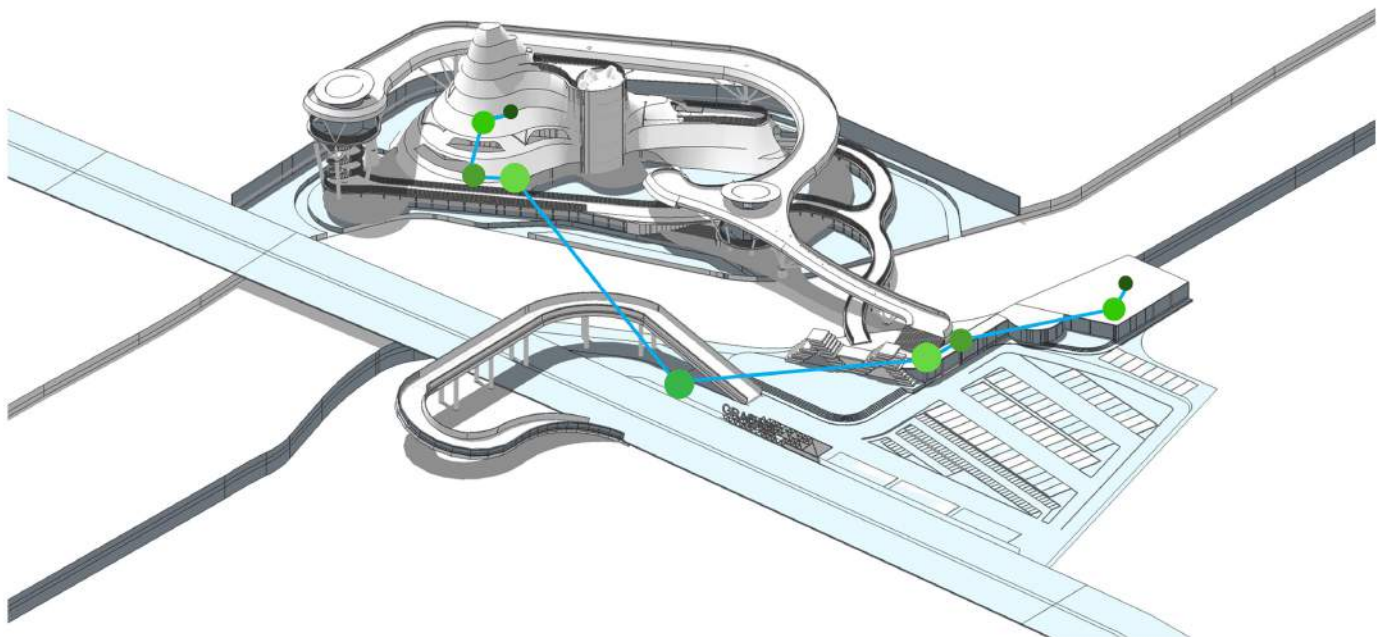


Gambar Bab IV.5 No 6 : Potongan A-A' dan Potongan B-B'



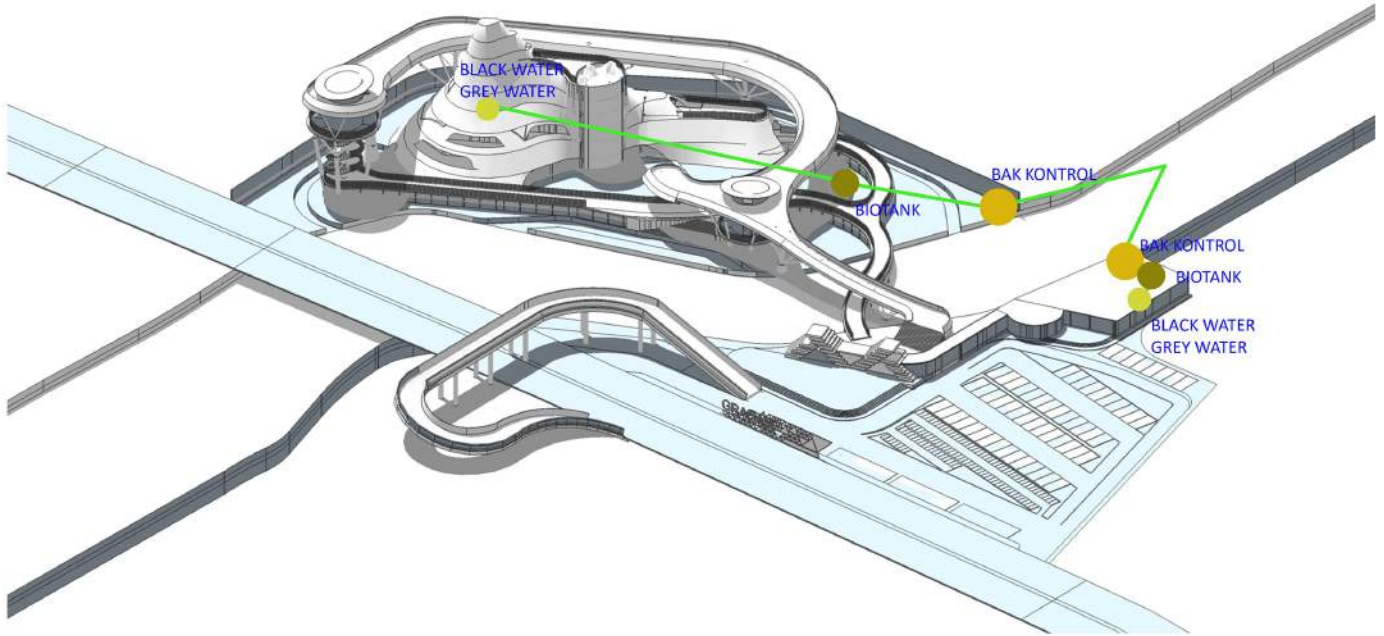


RENCANA AIR BERSIH

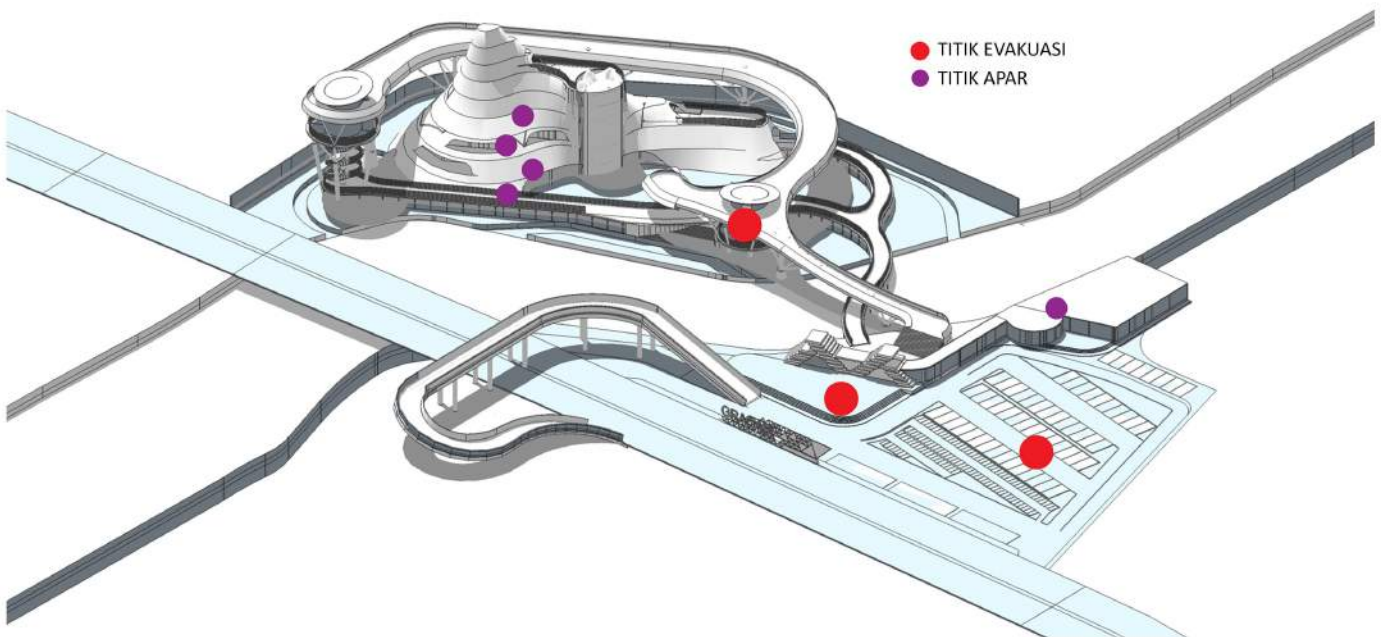


RENCANA ELEKTRIKAL

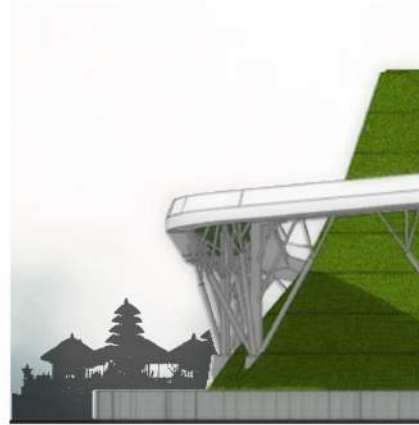
Gambar Bab IV.5 No 7 : Rangkaian Rencana Utilitas



RENCANA AIR LIMBAH



RENCANA EVAKUASI



Gambar Bab IV.5 No 8 : Tampak Utara, Timur, Selatan dan Barat

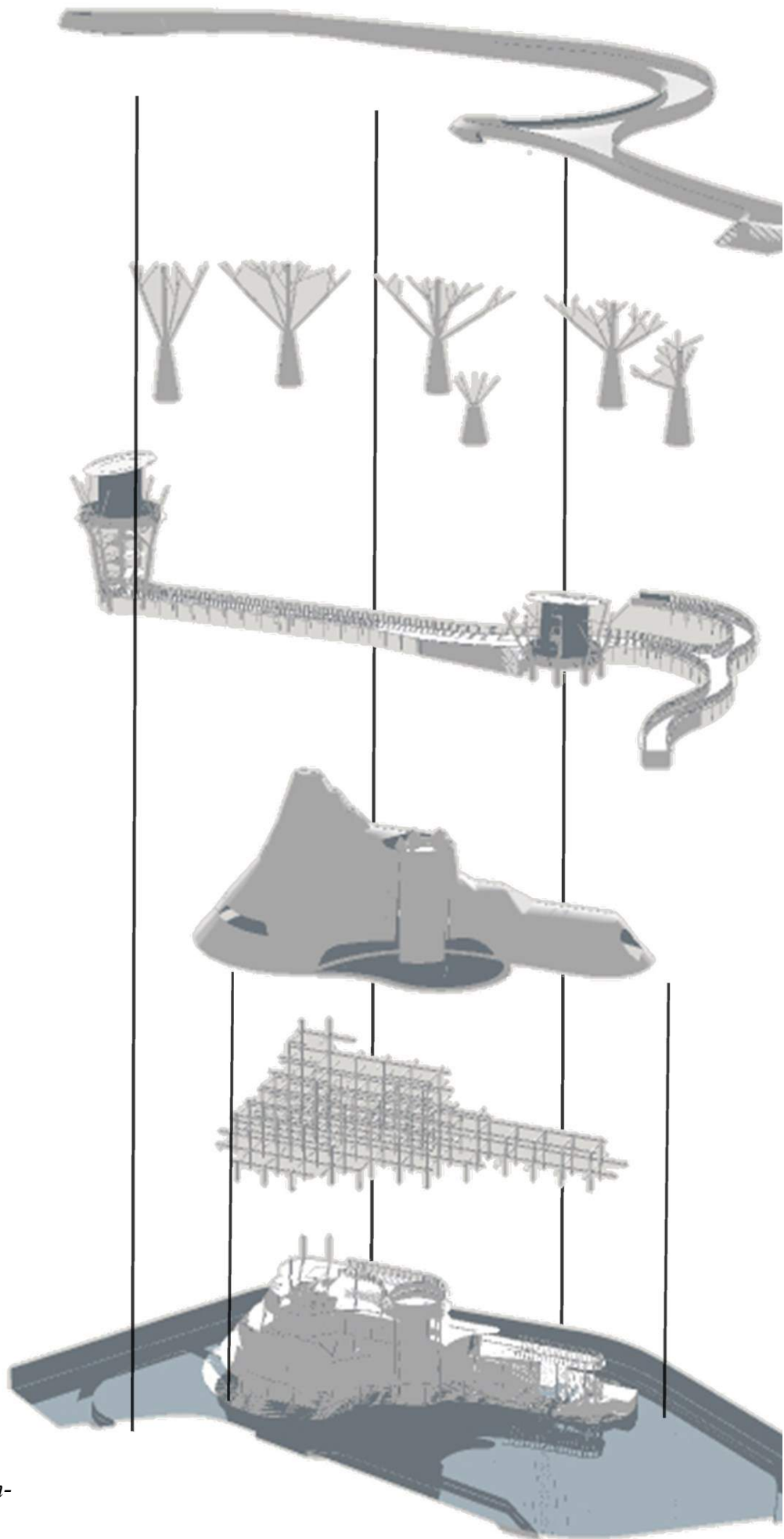


TAMPAK UTARA



TAMPAK SELATAN





*Gambar Bab IV.5 No 9 : Detail Kom-
ponen Bumi*

Pedestrian yang menanjak untuk mencapai semua area dari bhumi. Dengan struktur beton berlapis rumput

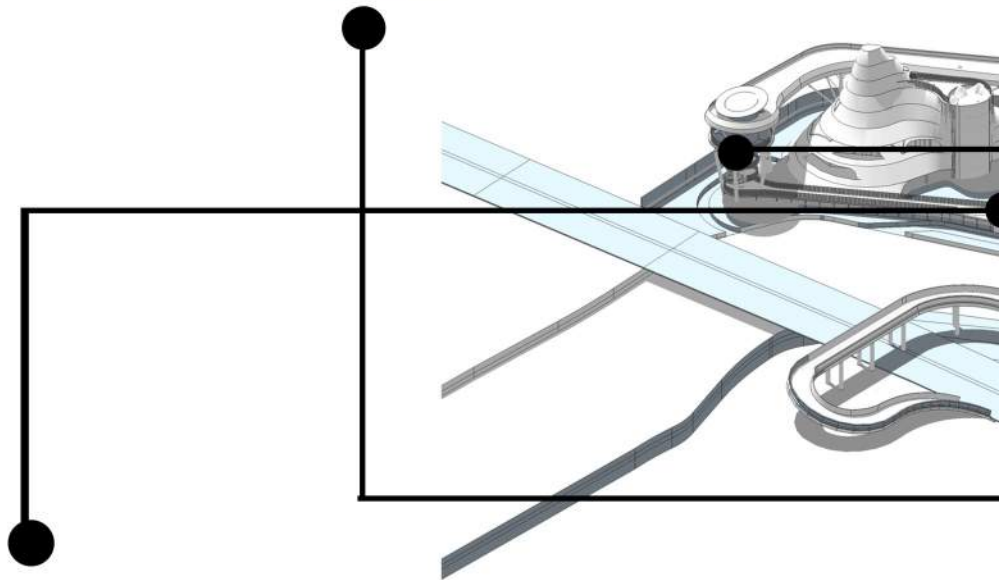
Bentuk struktur pohon dengan material beton yang di tanami tumbuhan rambat

Pedestrian kayu yang menghubungkan ke berbagai titik. Hadirnya 2 plaza yang berbeda level.

Kulit gunung menggunakan beton yang di lapiasi karpet moss di luarnya serta air terjun yang berada di tengahnya

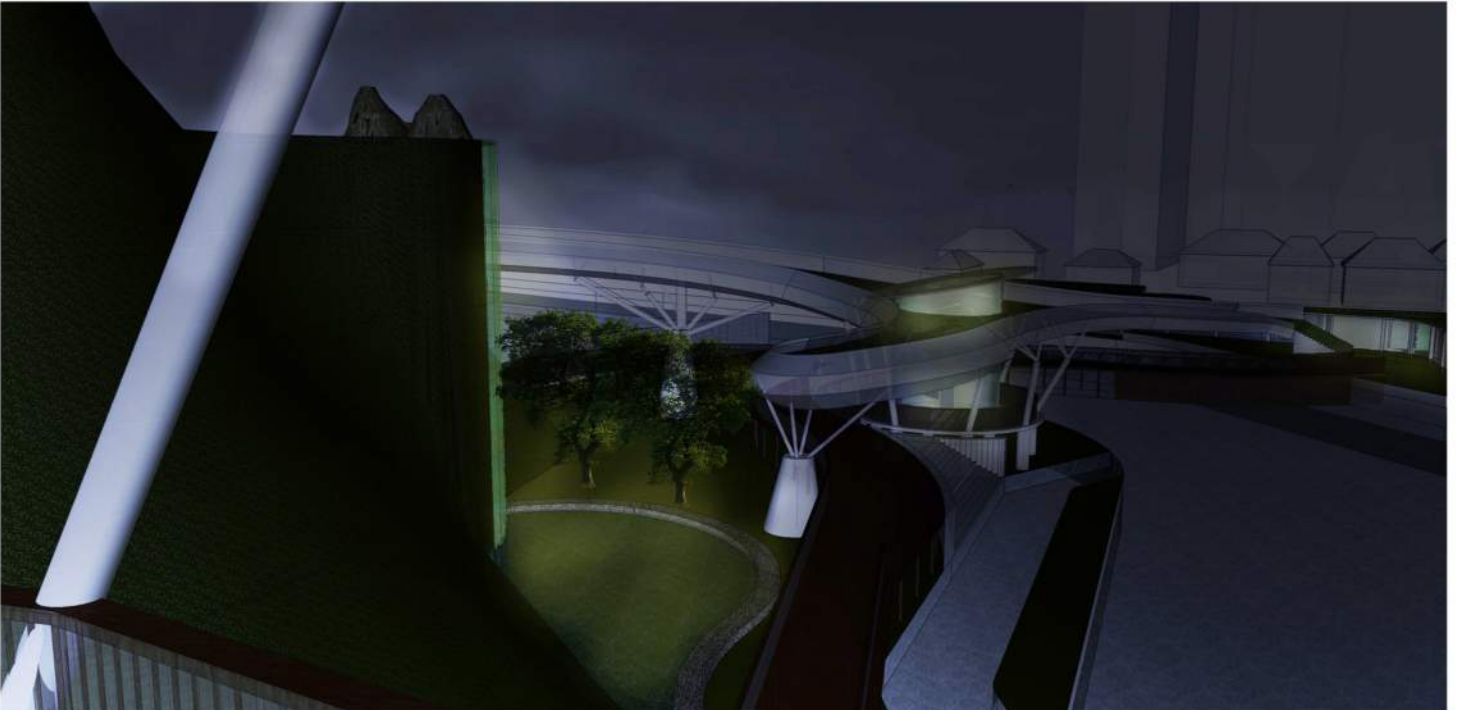
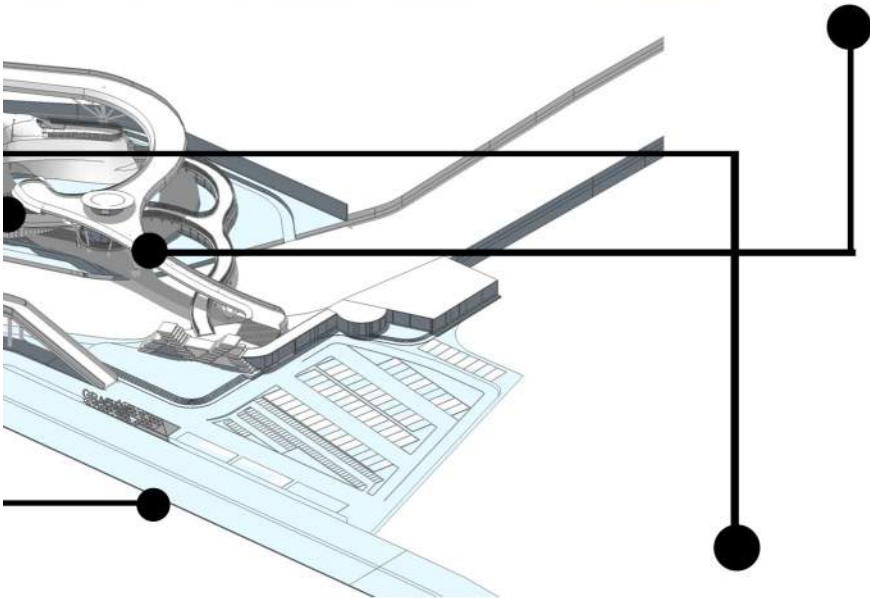
Struktur kolom balok menggunakan pola grid dengan material beton

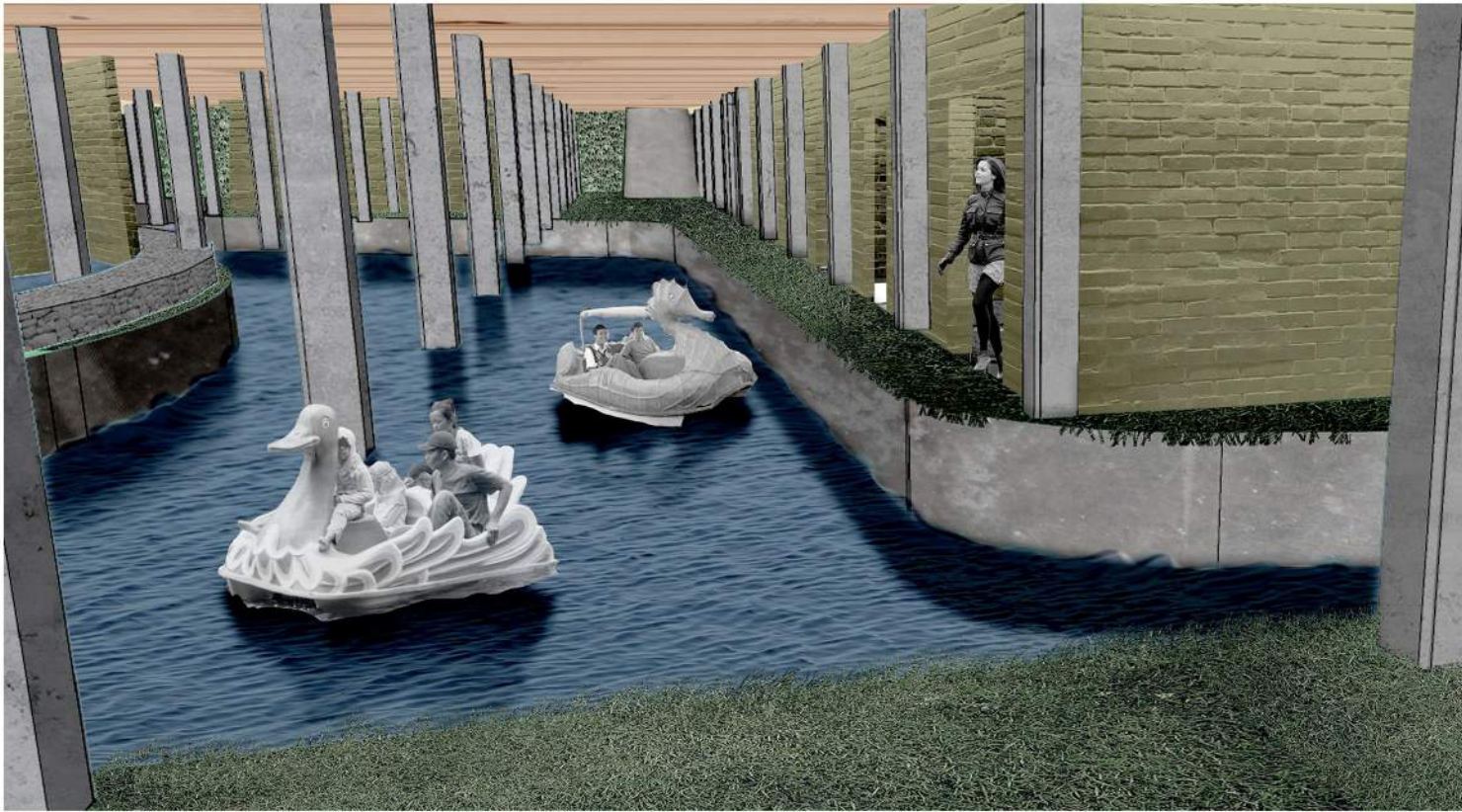
Dasar rancangan dan perkiraan kontur gunung



*Gambar Bab IV.5 No
10 : View Bangunan*







FLOATING

TAMAN SINTETIS





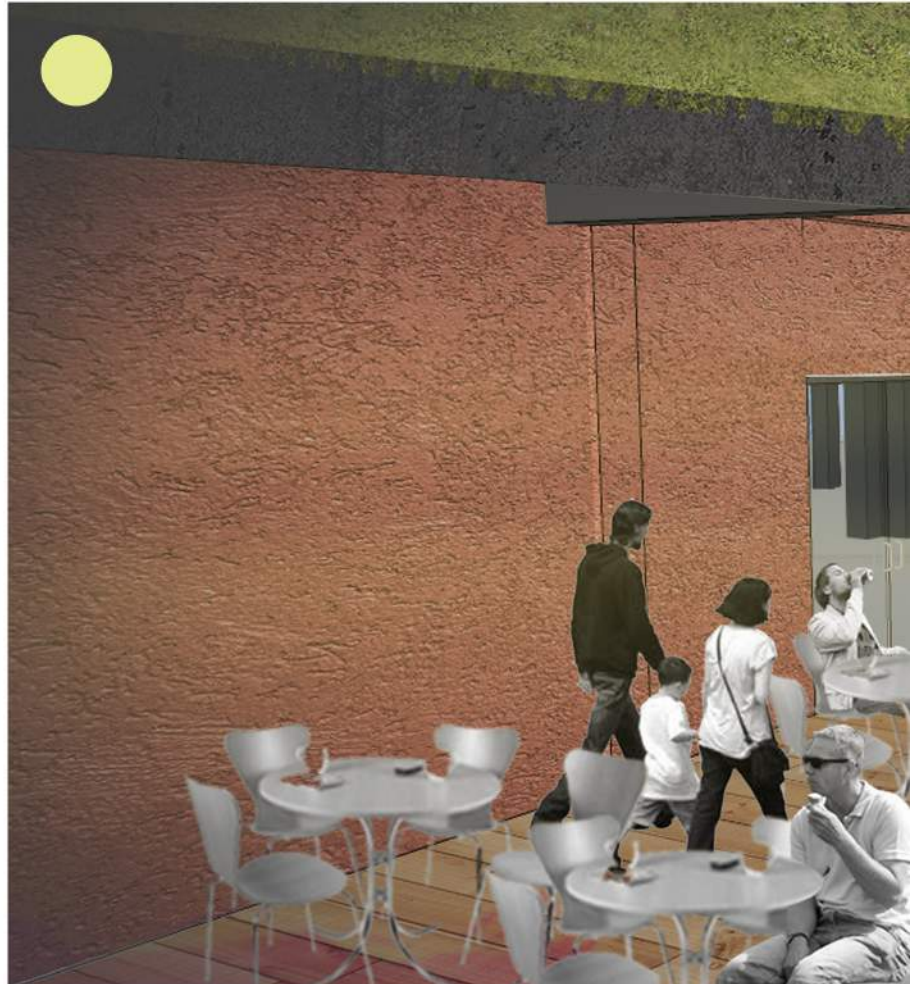
NG MARKET

Di lantai pertama pengunjung bisa merasakan wahana air dengan menggunakan sepeda air berkeliling. Pengunjung juga bisa merasakan berbelanja di atas sepeda air.

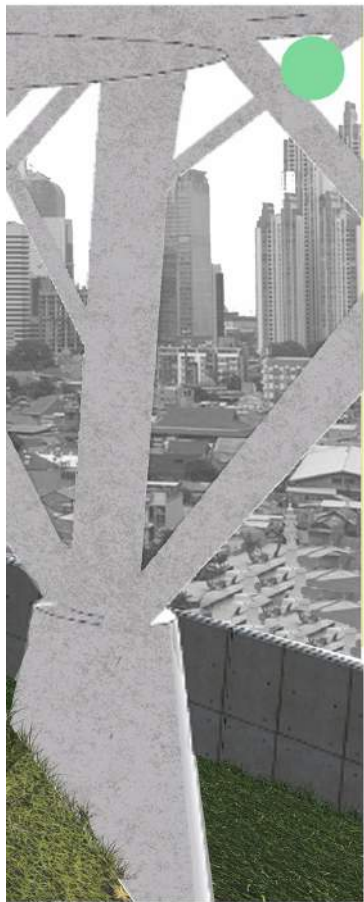


Di lantai ketiga terdapat taman sintetis dimana taman itu bisa di bentuk dan di susun berdasarkan musim yang terjadi.

Gambar Bab IV.5 No 11 : View Floating Market dan Taman Sintetis



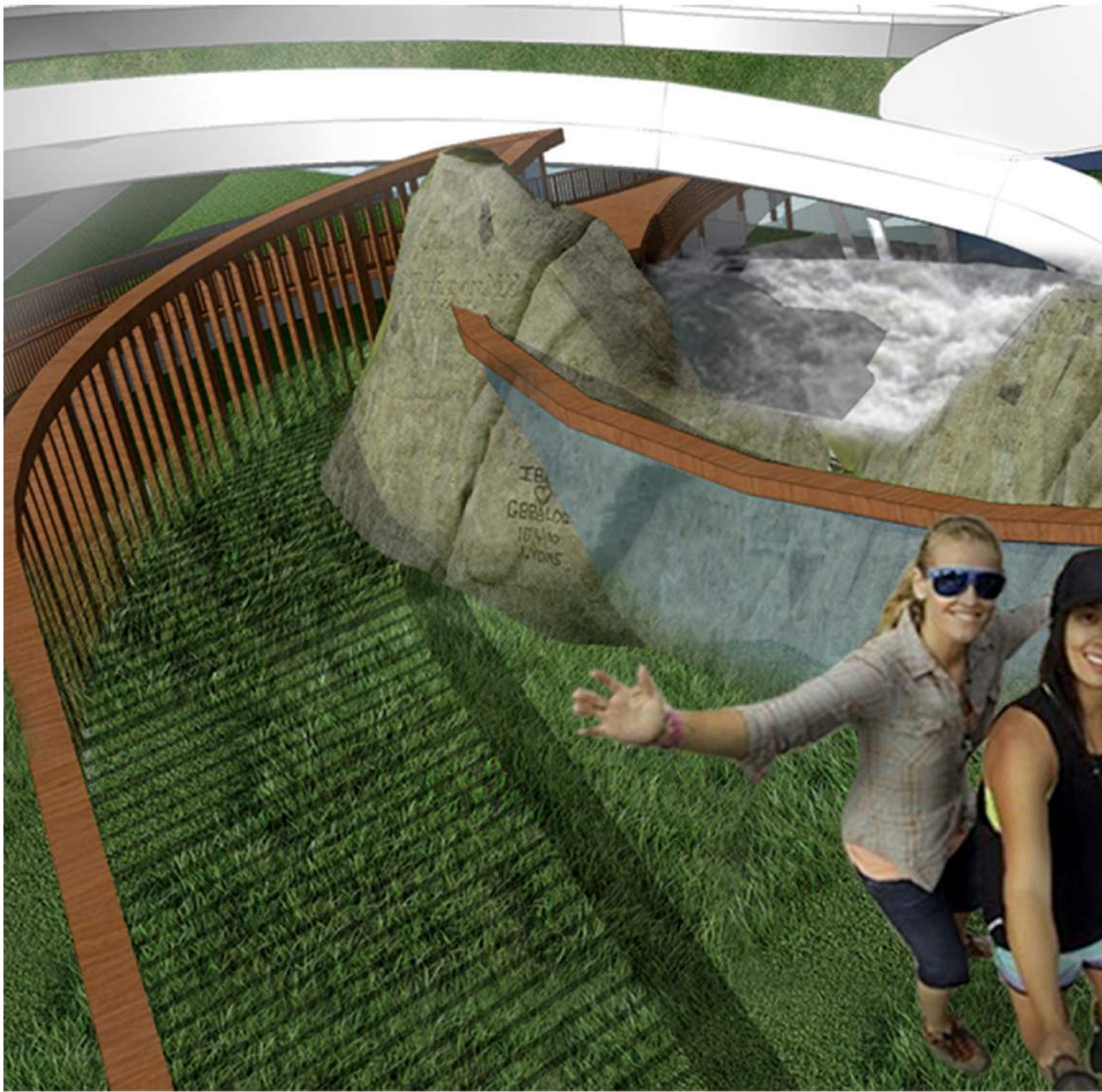
Gambar Bab IV.5 No 12 : View Coffe



COFFE

Bhumi menghadirkan rasa berkumpul bersama teman menjadi lebih segar dengan banyaknya warna hijau yang menghadirkan suasana rileks. Dengan pilihan indoor dan outdoor yang di tawarkan akan menjadi lebih fleksibel menyesuaikan dengan keinginan.





Gambar Bab IV.5 No 13 : Top View



TOP VIEW

Menghadirkan pemandangan dari atas selayaknya pada sebuah gunung, ditambah air terjun buatan yang menambah kesejukan untuk para pengunjung

V. KESIMPULAN

Bangunan di perkotaan hanya fokus pada pemanfaatan ruang untuk memaksimalkan nilai jualnya tanpa memikirkan komponen alam. Padahal penggunaan material alami akan sangat membantu menenangkan kondisi penghuni atau pengunjungnya. Dengan adanya Wisata Kota Gradasi di Bekasi akan mengmbalikan masyarakat kota yang juga ingin kembali pada alam tanpa harus menempuh jarak yang jauh ke luar kota. Bangunan ini di harapkan akan menjadi pemicu hadirnya bangunan-bangunan yang ramah lingkungan dan membantu menyegarkan lingkungan

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Gramedia *Pustaka* Utama, Jakarta 1992. *Duerk, Donna P.*, ARCHITECTURAL PROGRAMMING,
- [2] Neufert, Ernest. 1980. *Architect's Data Second (International) English Edition*, Granada Publishing.
- [3] www.wikipedia.com
- [4] www.archdaily.com
- [5] Page, Stephen, (1995): *Urban Tourism*, Routledge, London.
- [6] Richard, Greg dan Wilson, Julie (2007): *Tourism, Creativity, and Development*, Routledge, Oxon.
- [7] Page, Stephen J. dan Hall, Michael C., (2003). *Managing Urban Tourism*, Pearson Education Limited, Harlow.
- [8] Ap, J., Mak, B. (1999). *Balancing Cultural Heritage, Conservation and Tourism Development in a Sustainable Manner. Paper presented at the International Conference: Heritage and Tourism*, 13th–15th December, Hong Kong.
- [9] Ardika, I W. (2003). *Pariwisata Budaya Berkelanjutan, Refleksi dan Harapan di Tengah Perkembangan Global*. Program Studi Magister (S2): (Kajian Pariwisata Program Pascasarjana Universitas Udayana)
- [10] Ashworrth, G, Tunbridge. (2000). *In contemporary society*, heritage is often treated as a commodity for economic uses, especially for tourism
- [11] Aneka Tempat Wisata (2014) 10 Tempat Wisata di Bekasi yang Wajib Dikunjungi.htm

BIOGRAFI



Nama : Moch Pulung Hajar Wisudanto
Tempat / Tanggal Lahir : Jakarta / 20 Januari 1994
Agama : Islam
Jenis Kelamin : Laki-laki
Alamat Asal : Jl. Delima 7 no.377 Jatimulya Bekasi
Alamat Surabaya : Jl. Gebang Putih 62 Sukolilo Surabaya
Telepon : 085607400042
Email : mpulunghajarw@gmail.com

Pendidikan Formal :

1998 – 1999 / TK Anasrulruhi Bekasi
1999 – 2005 / SDN Margahayu 13 Bekasi
2005 – 2008 / SMP-IT Thariq Bin Ziyad Bekasi
2008 – 2011 / SMAN 1 Tambun Selatan Bekasi
2011 – 2015 / S1 Arsitektur Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya

Pengalaman Organisasi :

- Anggota Organisasi Siswa SMP-IT Thariq Bin Ziyad (2005/2006)
- Anggota Organisasi P-Cost (Fotografi) SMAN 1 Tambun Selatan (2008/2011)
- *Organizing Committee* – Pengkaderan Himpunan Mahasiswa Sthapati Arsitektur ITS (2012/2013)
- *Instructor Committee* – Pengkaderan Himpunan Mahasiswa Sthapati Arsitektur ITS (2014/2015)
- Anggota Himpunan Mahasiswa Sthapati Arsitektur ITS Periode (2011/2012)
- Anggota Himpunan Mahasiswa Sthapati Arsitektur ITS Periode (2012/2013)
- Anggota Organisasi Gastronome (Pecinta Alam) (2012/2015)
- Berbagai macam kepanitiaan kegiatan Himpunan Mahasiswa Sthapati Arsitektur ITS. (2012/2013 , 2013/2014)