# PENGEMBANGAN TAMAN WISATA REKADENA DI KABUPATEN KUBU RAYA

**Hari Aprianto**

*Mahasiswa, Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik Universitas Tanjungpura, Indonesia*
*hariaprianto@yahoo.com*

**ABSTRAK**

Wisata merupakan kegiatan yang menyenangkan. Berwisata dapat membuat pikiran kembali segar dan memberikan pengalaman-pengalaman yang seru. Berwisata juga bisa merangsang kegembiraan, mengurangi stres dan kejenuhan. Kabupaten Kubu Raya merupakan salah satu tempat yang memiliki potensi sebagai tempat rekreasi wisata alam yang mampu memberikan suasana nyaman. Salah satu tempat wisata di Kabupaten Kubu Raya adalah Taman Wisata Rekadena yang menawarkan suasana alami dengan berbagai fasilitas pendukung yang berbasis pertualangan. Tempat wisata ini juga sering dimanfaatkan institusi untuk melakukan pelatihan *building team* bagi karyawannya untuk mempersolid kerja tim dan mengasah jiwa kepemimpinan. Hal ini yang menyebabkan pemilik taman wisata memiliki gagasan untuk mengembangkan taman wisata dengan fasilitas-fasilitas wisata alam yang lebih lengkap, untuk mendukung kebutuhan wisatawan yang datang berkunjung. Metodologi yang digunakan meliputi tahap permulaan, persiapan, pengajuan usul, evaluasi dan tindakan. Untuk mencapai tujuan dari pengembangan taman wisata ini adalah dengan melakukan analisis terhadap aspek lansekap alami dan pertualangan. Perletakan zonasi merupakan hal yang penting dalam perancangan taman wisata yaitu dengan menyesuaikan fungsi-fungsi dalam satu zona sehingga dapat memberikan rasa aman dan nyaman bagi wisatawan. Zona-zona tersebut kemudian disesuaikan dengan infrastruktur-infrastruktur pendukungnya sehingga wisatawan dapat melakukan aktifitasnya dengan lancar.

Kata kunci: Taman wisata, pertualangan, Kabupaten Kubu Raya

**ABSTRACT**

Traveling is a fun activity. With traveling, our mind will be refreshed and we can obtain many exciting experiences. Traveling can also stimulate excitement, reduce stress level and boredom. Kubu Raya Regency is a potential place as a nature park that capable of providing comfort atmosphere. One of the nature park in Kubu Raya Regency is The Rekadena Tourist Park that offer natural atmosphere and has supporting facilities based on adventure. The Rekadena Tourist Park also used by institutions to simulate team building training to develop teamwork and leadership for its employees. This is why the owener of The Rekadena Tourist Park has an idea to develop this park with facilities that can support tourists's necessities. The methodology that used is a five steps methodology that starts from the beginning stages, preparation, proposal submission, evaluation phase and the action phase. Analysis of the natural landscape aspects and adventure is to get the purpose of development of this tourist park. Zoning layout is important in the design of tourist park, by arrange the functions of each zone so it can provide safety and comfort for tourists. The infrastructures support arranged to each zone so that tourists activities can take smoothly.

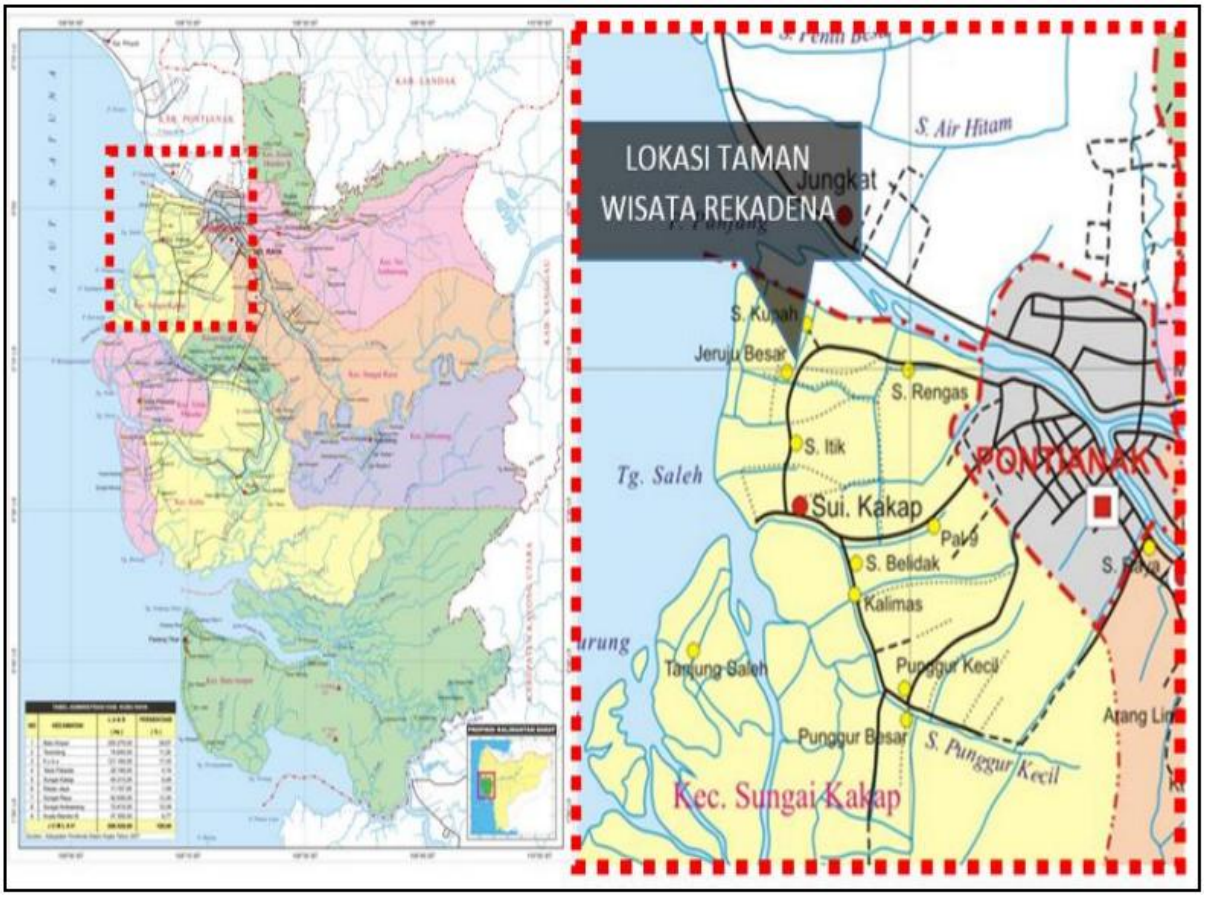
Keywords: Tourist park, adventure, Kubu Raya Regency

## 1. Pendahuluan

Saat ini manusia *modern* cenderung terjebak dalam rutinitas pekerjaan yang padat. Untuk memenuhi kebutuhan hidup, manusia terkadang memiliki rutinitas yang monoton di tempat bekerjanya. Hal ini menyebabkan manusia *modern* dapat mengalami kejenuhan. Kejenuhan tersebut dapat dikurangi dengan istirahat dari rutinitas yang monoton dan melakukan kegiatan sosialisasi dan wisata. Wisata merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi siapa pun. Menurut Wamenparekraf, Sapta Nirwandar wisata merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi siapa pun. Dengan berwisata,

pikiran akan kembali segar dan banyak pengalaman-pengalaman seru yang didapat, selain itu wisata juga bisa merangsang kegembiraan dan mengurangi stres dan kejenuhan[1].

Salah satu tempat yang berpotensi sebagai tempat rekreasi wisata yaitu Kabupaten Kubu Raya (KKR), terdiri dari 9 Kecamatan dan memiliki potensi pariwisata yang relatif lebih lengkap di bandingkan dengan daerah lain di Kalimantan Barat. Walaupun demikian secara garis besar potensi pariwisata yang paling menonjol adalah potensi wisata alamnya seperti wisata sungai, pantai gunung, keanekaragaman flora dan fauna. Pemanfaatan potensi wisata alam yang mampu memberikan suasana nyaman dihadirkan di suatu tempat rekreasi. Salah satu tempat wisata di daerah Kabupaten Kubu Raya yang memiliki potensi tersebut yaitu Taman Wisata Rekadena. Taman ini didirikan pada tahun 2008 dan terletak di Desa Jeruju Besar, Kecamatan Kakap, seperti di tunjukan pada Gambar 1. Taman Wisata Rekadena ini awalnya memiliki lahan seluas 5 hektar dengan fasilitas yaitu, aula, penginapan, mushalla, *gazebo*, kolam pemancingan, *camping area*, taman bunga, kebun buah, sarana bermain *outbound* dan sarana bermain *airsoftgun.*




Sumber: (Bappeda Kabupaten Kubu Raya, 2008)

**Gambar 1**: Peta lokasi Taman Wisata Rekadena di Kabupaten Kubu Raya

Taman Wisata Rekadena di Kabupaten Kubu Raya juga mengadakan pelatihan berbasis kegiatan di alam terbuka (*outdoor-based training*), bagi perusahaan, organisasi, sekolah, dan institusi lainnya. Pelatihan tersebut dilakukan dengan mengedepankan pendekatan belajar dari pengalaman (*experiential learning*) dengan berbagai aktifitas *outdoor*. Kegiatan ini bertujuan untuk menstimulasi kemampuan, keterampilan dan kemauan bekerja sebagai satu tim serta mengasah jiwa kepemimpinan. Pada akhirnya, tujuannya adalah meningkatkan nilai sumber daya manusia melalui kegiatan yang bersifat rekreatif.

Hal ini menjadi salah satu daya tarik dari wisatawan untuk berkunjung ke Taman Wisata Rekadena di Kabupaten Kubu Raya yang menyediakan sarana rekreasi berupa wisata *outbound*. Di taman ini pengunjung dapat langsung menikmati beberapa jenis permainan menantang yang biasa digunakan dalam *outdoor-based training*, kegiatan lainnya adalah memancing dan *camping*. Sarana dan prasarana rekreasi dilengkapi pula dengan, arena bermain anak, serta tempat penginapan bagi mereka yang ingin lebih nyaman menikmati suasana santai dikelilingi pemandangan yang masih alami. Jumlah wisatawan yang menggunakan Taman Wisata Rekadena di Kabupaten Kubu Raya dapat dilihat pada Tabel 1. Melihat animo dari jumlah kunjungan ke Taman Rekadena ini, pemilik memiliki gagasan untuk mengembangkan taman wisata ini dari segi lahan dan fasilitas-fasilitas yang ada agar

[1] http://travel.detik.com/read/2012/07/05/132200/1958370/1382/wamenparekraf-wisata-adalah-kebutuhan berjudul "Wisata Adalah Kebutuhan" berisikan tentang wisata, diunduh pada tanggal 23-03-2014.

menjadi sebuah tempat rekreasi yang dapat menampung kebutuhan wisatawan, sehingga menjadi taman wisata yang bertema alam dan petualangan di Kabupaten Kubu Raya.

Tabel 1: Data Pengunjung Taman Wisata Rekadena di Kabupaten Kubu Raya

| No. | Bulan | Jumlah Pengunjung |
|---|---|---|
| 1 | Januari | 3 instansi |
| 2 | februari | 2 instansi |
| 3 | Maret | 2 instansi |
| 4 | April | 2 instansi |
| 5 | Mei | 3 instansi |
| 6 | Juni | 4 instansi |
| 7 | Juli | 3 instansi |
| 8 | Agustus | 2 instansi |
| 9 | September | 2 instansi |
| 10 | Oktober | 1 instansi |

Sumber: (CV. Agro Rekadena, 2013)

## 2. Kajian Literatur

Menurut kamus bahasa Indonesia pengembangan adalah proses, cara, perbuatan, dan pembangunan secara bertahap dan teratur yang menjurus ke sasaran yang dikehendaki[2]. Dalam perancangan ini maka pengembangan yang akan dilakukan berupa pengembangan Taman Wisata. Smith (1991:15) mengatakan bahwa masalah utama dalam pengembangan produk wisata adalah besarnya daya tarik suatu daerah wisata untuk dapat dikembangkan lebih lanjut hingga menarik para wisatawan untuk mengunjunginya. Dalam suatu konsep perencanaan wisata, para pengembang harus memperhatikan semua aspek pendukung pariwisata, karena pariwisata merupakan kegiatan yang berlangsung di atas permukaan tanah dan menyangkut semua bentuk-bentuk unsur alam, air, udara, kehidupan liar didalamnya, bentang alam, hutan, iklim, sungai, laut, pantai dan lainnya[3].

### Taman Wisata

Taman merupakan sebuah areal yang berisikan komponen material keras dan lunak yang saling mendukung satu sama lainnya yang sengaja direncanakan dan dibuat oleh manusia dalam kegunaanya sebagai tempat penyegar dalam dan luar ruangan[4]. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia No. 10 tahun 2009 tentang Kepariwisataan Bab I, Pasal 1 No. 1; Menyatakan bahwa wisata adalah kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang dengan mengunjungi tempat tertentu untuk tujuan rekreasi, pengembangan pribadi, atau mempelajari keunikan daya tarik wisata yang dikunjungi dalam jangka waktu sementara. Oleh karena itu diambil kesimpulan taman wisata adalah sebuah area yang sengaja direncanakan untuk seorang atau sekelompok orang untuk kepentingan rekreasi, pengembangan pribadi atau mempelajari keunikan daya tarik tempat yang dikunjungi.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia No. 10 tahun 2009 tentang Kepariwisataan Bab I, Pasal 1 No. 5 menyatakan bahwa daya tarik wisata adalah segala sesuatu yang memiliki keunikan, keindahan, dan nilai yang berupa keanekaragaman kekayaan alam, budaya, dan hasil buatan manusia yang menjadi sasaran atau tujuan kunjungan wisatawan. Obyek dan daya tarik wisata adalah sesuatu yang dapat menjadi daya tarik bagi seseorang atau calon wisatawan untuk berkunjung ke suatu daerah tujuan wisata. Suatu obyek wisata dapat menarik untuk dikunjungi oleh wisatawan harus memenuhi syarat-syarat untuk pengembangan daerahnya, menurut Maryani (1991:11) syarat-syarat tersebut antara lain apa yang dapat dilihat (*what to see*), apa yang dapat dikerjakan (*what to do*), apa yang dapat dibeli (*what to buy*), bagaimana untuk tiba (*how to arrived*) dan bagaimana untuk tinggal (*how to stay*).

Menurut Spillane (1994:63-72) suatu obyek wisata harus meliputi lima unsur yang penting agar wisatawan dapat merasa puas dalam menikmati perjalanannya yaitu daya tarik (*attractions)* mampu menarik wisatawan yang ingin mengunjunginya, fasilitas (*facility)* cenderung mendukung bukan mendorong pertumbuhan dan cenderung berkembang pada saat yang sama atau sesudah *attractions* berkembang, infrastuktur (*infrastructure)* termasuk semua konstruksi di bawah dan di atas tanah dan suatu wilayah atau daerah, angkutan (*transportation)* dan keramah tamahan (*hospitality*). Untuk

[2]http://kamusbahasaindonesia.org/pengembangan/mirip. berjudul "Definisi Pengembangan" berisikan tentang pengertian pengembangan, diunduh pada tanggal 10-10-2013.

[3] https://www.academia.edu/7098909/BAB_II_LANDASAN_TEORI. berjudul "Pengembangan Taman Wisata" berisikan tentang pengertian pariwisata, diunduh pada tanggal 10-10-2013.

[4] http://id.wikipedia.org/wiki/Taman. berjudul "Definisi Taman Wisata" berisikan tentang taman wisata, diunduh pada tanggal 15-05-2013.

mempermudah dan memperlancar aktifitas wisatawan di daerah tujuan wisata, maka diperlukan sarana dan prasarana pendukung pariwisata yang baik. Sarana wisata merupakan kelengkapan daerah tujuan wisata yang diperlukan untuk melayani kebutuhan wisatawan dalam menikmati perjalanan wisatanya (Suwantoro, 2004:22). Menurut Kreck dalam Yoeti (1996:197), sarana kepariwisataan terbagi atas tiga yaitu sarana pokok kepariwisataan, sarana pelengkap kepariwisataan dan sarana penunjang kepariwisataan.

Prasarana wisata adalah sumber daya alam dan sumber daya manusia yang mutlak dibutuhkan oleh wisatawan dalam perjalanannya di daerah tujuan wisata, seperti jalan, listrik, air, telekomunikasi, terminal, jembatan, dan lain sebagainya (Suwantoro, 2004:21). Kreck dalam Yoeti (1996:186) membagi prasarana atas tiga bagian yang penting, meliputi, prasarana perekonomian (*economy infrastructures*), prasarana sosial (*social infrastructure*) dan prasarana kepariwisataan. Berdasarkan sarana dan prasarana yang telah diuraikan, maka untuk lebih jelas dapat dilihat Tabel 2**.**

Tabel 2: Standar Kelayakan Menjadi Daerah Tujuan Wisata

| No. | Kriteria | Standar Minimal |
|---|---|---|
| 1 | Obyek | Terdapat salah satu dari unsur alam, sosial ataupun budaya |
| 2 | Akses | Adanya jalan, adanya kemudaha, rute, tempat parkir dan harga parkir yang terjangkau |
| 3 | Akomodasi | Adanya pelayanan penginapan (hotel, wisma, losmen dan lain-lain) |
| 4 | Fasilitas | Agen perjalanan, pusat Informasi, salon, fasilitas kesehatan, pemadam kebakaran, hydrant, TIC (*tourism information centre*), *guiding* (pemandu wisata), plang informasi, petugas yang memeriksa masuk dan keluarnya wisatawan (petugas e*ntry* dan *exit*) |
| 5 | Transportasi | Adanya transfortasi lokal yang nyaman, Variatif yang menghubungkan akses masuk |
| 6 | *Catering service* | Adanya pelayanan makanan dan minuman (*restaurant*, rumah makan, warung nasi dan lain-lain) |
| 7 | Aktivitas rekreasi | Terdapat sesuatu yang dilakukan di lokasi wisata, seperti berenang, terjun payung, berjemur, berselancar, jalan-jalan dan lain-lain |
| 8 | Pembelanjaan | Adanya tempat pembelian barang-barang umum, |
| 9 | Komunikasi | Adanya televisi, telepon umum, radio, sinyal *telephone*, *seluler*, penjual *voucher* (isi ulang pulsa seluler) dan internet akses |
| 10 | Sistem perbankan | Adanya bank (beberapa jumlah dan jenis bank dan ATM beserta sebarannya) |
| 11 | Kesehatan | Poliklinik poli umum/jaminan ketersediaan pelayanaan yang baik untuk penyakit yang mungkin diderita wisatawan |
| 12 | Keamanan | Adanya jaminan keamanan (petugas khusus keamanan, polisi wisata, pengawas pantai, rambu-rambu perhatian, pengarah kepada wisatawan) |
| 13 | Kebersihan | Tempat sampah dan rambu-rambu peringatan tentang kebersihan |
| 14 | Sarana ibadah | Terdapat salah satu sarana ibadah bagi wisatawan |
| 15 | Sarana pendidikan | Terdapat salah satu sarana pendidikan formal |
| 16 | Sarana olah raga | Terdapat alat dan perlengkapan untuk berolahraga |

Sumber: (Kreck dalam Yoeti, 1996:197)

**Lansekap Alami**

Lansekap adalah suatu tempat, wadah atau ruang rekonstruksi yang sengaja ditata untuk berbagai tujuan yang didasari atas persyaratan fungsi, bentuk dan estetika, yang dijiwai oleh hubungan manusia dengan Tuhan, manusia dengan manusia dan manusia dengan alam lingkungannya[5], sedangkan definisi alami adalah berkaitan dengan alam; wajar, bersifat alam[6]. Hasil dari definisi-definisi yang telah disebutkan dapat diambil kesimpulan lansekap alami adalah suatu tempat/wadah yang sengaja di tata untuk berbagai tujuan yang di dasari atas persyaratan fungsi, bentuk, estetika secara alam atau lebih memanfaat kan potensi alam lingkungan yang ada. Menurut Booth dalam Puspita (2010) terdapat empat elemen asas yang digunakan dalam lansekap, yaitu:

a. Tata hijau (*plant materials*), tanaman adalah salah satu elemen fisik yang sangat penting dalam mendesain dan mengatur lingkungan luar. Tanaman dapat menjadi elemen dekorasi dan ornamen. Tanaman juga dapat digunakan sebagai pembentuk ruang luar, menghalangi

[5] http://fifinarc.blogspot.com/2009/06/landscape-adalah-suatu-tempat-wadah.html. berjudul "Definisi *Lansekap*" berisikan tentang pengertian *lansekap*, diunduh pada tanggal 22-05-2013.

[6] http://glosarium.org/arti/?k=alami. berjudul "Definisi Alami" berisikan tentang pengertian alami, diunduh pada tanggal 22-05-2013.

pemandangan yang tidak diinginkan, memodifikasi sinar matahari dan angin, sebagai penunjuk arah pada lansekap dan sebagainya. Tanaman memiliki tiga (3) fungsi utama pada lingkungan ruang luar, meliputi fungsi struktural, fungsi *environmental* dan fungsi visual. Tanaman dapat dipergunakan dalam penataan lingkungan ruang luar. Karaktersitik visual pada tanaman pada umumnya dipilih setelah fungsi arsitekturalnya di dapat. Fungsi arsitektural dari tanaman adalah sebagai pembentuk ruang, pembatas pandangan (*visual control*) dan nilai estetis (*aesthetic values*).

b. Air adalah salah satu elemen disain fisik yang dapat digunakan dalam mendisain lansekap. Air memiliki banyak bentuk yang berbeda seperti air yang datar, kolam yang tenang, air yang bergerak, dan air yang terpancar. Air dapat digunakan sebagai elemen keindahan ataupun sebagai fungsi yang bermanfaat seperti penyejuk udara, menghalau bunyi, mengairi tanah, ataupun sebagai tempat rekreasi. Karakteristik fisik yang berpengaruh pada kegunaan dan metode yang digunakan pada perancangan lansekap menurut Booth (1983) adalah suara air dan gerakan air. Air memiliki banyak fungsi dalam disain dan alam pemeliharaan ruang luar. Air juga dapat digunakan sebagai aspek visual dalam disain dan juga sebagai aplikasi dengan tujuan tertentu seperti, pengatur cuaca, pengatur suara dan rekreasi.
c. Topografi (*landform*) adalah bentuk 3 dimensional dari permukaan bumi atau *layout* dari sebuah lahan. Topografi memiliki pengaruh yang besar pada lansekap karena memiliki pengaruh langsung pada elemen lainnya dan mempengaruhi ruang luar. Topografi memiliki pengaruh yang cukup besar pada suatu lansekap. Topografi suatu daerah dapat terbentuk oleh alam maupun oleh manusia, dan dapat berupa dataran, bergelombang, atau perbukitan. Booth (1983) menyatakan, topografi dapat dibagi berdasarkan bentuknya, meliputi topografi datar (*level ladform*), topografi cembung (*convex lanform*), bukit, topografi cekung (*concave landfroms*) dan lembah (*valley*). Topografi memiliki beberapa fungsi dalam lansekap meliputi karakteristik estetika, sensasi ruang, pemandangan topografi dan pengaturan tata guna lahan.
d. Perkerasan (*paving*) merupakan bagian dari material yang dipergunakan dalam penyelesaian disain lansekap terutama pada tempat-tempat dengan intensitas kegiatan tinggi, antara lain jalan setapak, jalan masuk kendaraan, tempat parkir, area bermain, plaza, dan area tempat duduk. Perkerasan juga dapat digunakan sebagai pengarah gerakan dan penghubung antar ruang. Menurut Booth (1983), kegunaan dari perkerasaan pada lansekap adalah sebagai, mengakomodasikan penggunaan intens pada ruang terbuka, mememberikan arahan, memberikan kesan tingkat dan ritme pergerakan, menciptakan perasaan beristirahat, mengindikasikan penggunaan pada lahan, mempengaruhi skala dan membangun suasana ruang. Terdapat beberapa jenis bahan perkerasaan yang dapat digunakan pada lansekap. Masing-masing memiliki perbedaan karakter dan keunikan tersendiri. Jenis bahan material perkerasan yang ada menurut Booth (1983) meliputi, perkerasaan yang tidak padat (*loose pavement*), perkerasaan yang padat (*unit pavement*), batu (*stones*), bata (*bricks*), *interlocking bricks*, ubin, *adhesive pavement*, beton (*portland cement concrete*) dan *asphalt* (*bitominuos concrete*).

**Petualangan**

Petualangan atau yang dalam bahasa Inggrisnya *adventure* adalah pengalaman yang tidak biasa, berbahaya dan menyenangkan. Kegembiraan yang berhubungan dengan bahaya dan tindakan yang mengambil resiko[7]. Menurut Webster (1990) petualangan juga memiliki arti tindakan yang aneh dan menyenangkan, suatu pengalaman yang mengejutkan dan mengambil resiko. *Outbound* adalah kegiatan di alam terbuka merupakan sarana penambah wawasan pengetahuan yang di dapat dari serangkaian pengalaman berpetualang sehingga dapat memacu semangat dan kreatifitas seseorang. *Outbound* merupakan perpaduan antara permainan sederhana, permainan ketangkasan dan olah raga serta diisi dengan petualangan-petualangan[8]. Oleh karena itu, diambil kesimpulan bahwa untuk mendapatkan pengalaman yang bersifat petualangan dapat dilakukan dengan kegiatan *outbound*. Tujuan *outbound* adalah untuk[9] mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan diri siswa, berekspresi sesuai dengan caranya sendiri yang masih dapat di terima lingkungan, mengetahui dan memahami perasaan, pendapat orang lain dan menghargai perbedaan, membangkitkan semangat dan motivasi untuk terus terlibat dalam berbagai kegiatan, lebih mandiri dan bertindak sesuai keinginan, lebih empati dan *sensitive* dengan perasaan orang lain, mampu berkomunikasi dengan baik, mengetahui cara belajar efektif dan kreatif, dan memberikan pemahaman terhadap sesuatu tentang pentingnya karakter yang baik.

*Outbound* dilakukan dalam berbagai permainan yang dapat memberikan manfaat bagi para pesertanya dengan tujuan-tujuan tertentu. Berikut ragam permainan *outbound* yang bisa dan biasa dimainkan dakam serangkaian kegiatan *outbound*. Permainan ini diklasifikasikan berdasarkan tujuan yang hendak di capai. Menurut Taufiq (2010) setiap permainan memiliki manfaat antara lain untuk meningkatkan kerjasama dan permainan, untuk mengasah keberanian, keseimbangan dan kehati-

[7]http://kamus-indonesia.com/definitions/?word=adventure. berjudul "Definisi *Adventure*" berisikan tentang pengertian pertualangan, diunduh pada tanggal 25-05-2013.

[8] http://isnam yachmady.wordpress.com/2013/05/01/outbound-sebagai-media-terapi-pembelajaran-bagi-anak-berkebutuhan-khusus/. berjudul "Definisi *Outbound*" berisikan tentang pengertian *outbound*, diunduh pada tanggal 25-05-2013.

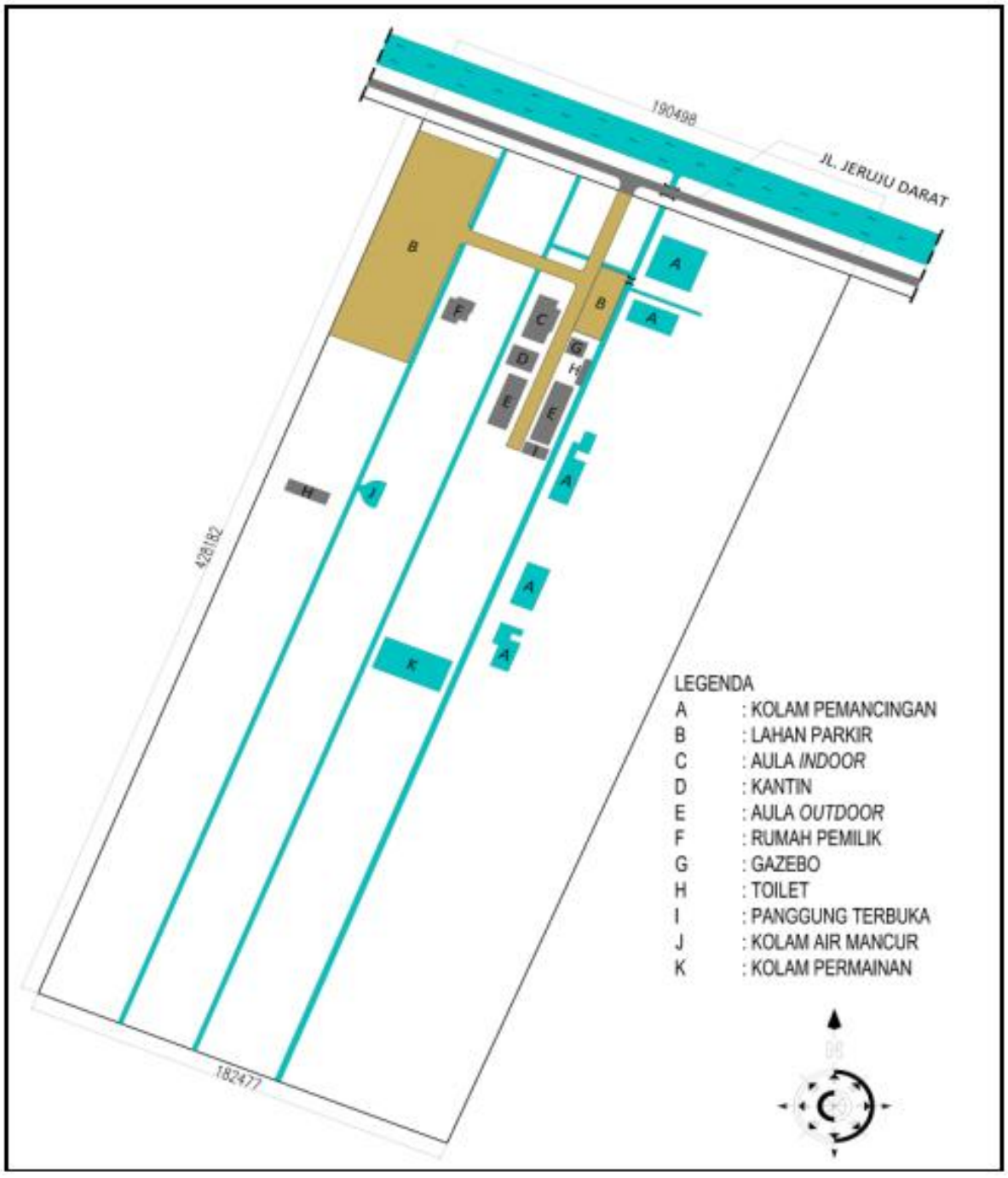
[9] http://outboundgallery.blogspot.com/2011/02/manfaat-outbound-2.html. berjudul "Manfaaat *Outbound*" berisikan tentang manfaat yang didapat dari *outbound*, diunduh pada tanggal 25-05-2013.

hatian, untuk meningkatkan kedisiplinan, untuk meningkatkan kerjasama dan kreativitas, untuk melatih strategi, kerjasama dan kepercayaan, untuk melatih kekompakan, untuk meningkatkan kerja sama, kehati-hatian, konsentrasi dan keteraturan, untuk mengolah fisik, kejelian, kesabaran dan ketelitian, untuk menambah keakraban dan kepercayaan, untuk meningkatkan konsentrasi dan refleks serta untuk melatih komunikasi.

**3. Lokasi Perancangan**

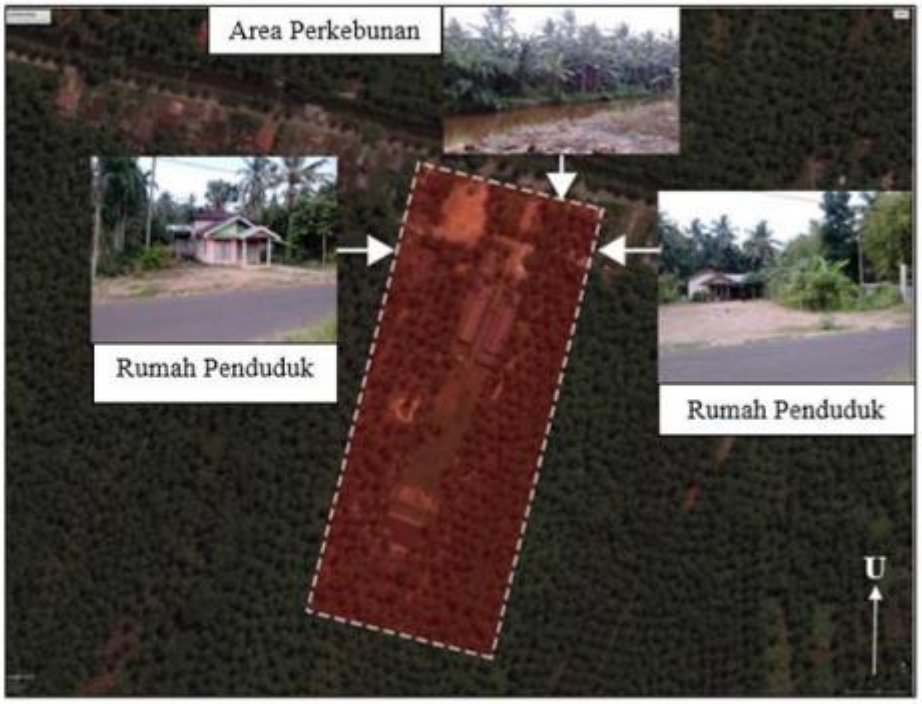
*Site* berlokasi di Jalan Jeruju Darat, desa Jeruju Besar, Kecamatan Kakap Kabupaten Kubu Raya. Berada tidak begitu jauh dari kota Pontianak yaitu sekitar 10 km. *Site* terletak di wilayah pemukiman yang berada di pinggiran kota sehingga memiliki suasana alam yang masih alami dan belum terlalu padat akan kendaraan bermotor.

*Site* memiliki luas 88.853,31 $m^2$ atau sekitar 8,8 ha dengan panjang 428,25 m dan lebar 207,48 m. Ukuran *site* dapat dilihat pada Gambar 2 di bawah ini. *Site* Taman Wisata Rekadena di Kabupaten Kubu Raya saat ini meliputi kolam pemancingan, lahan parkir, aula *indoor*, kantin, aula *outdoor*, rumah pemilik, *gazebo*, toilet, panggung terbuka, kolam air mancur dan kolam permainan.




Sumber: (Penulis, 2013)

**Gambar 2**: *Site* perencanaan Taman Wisata Rekadena di Kabupaten Kubu Raya




Sumber: (Penulis, 2013)

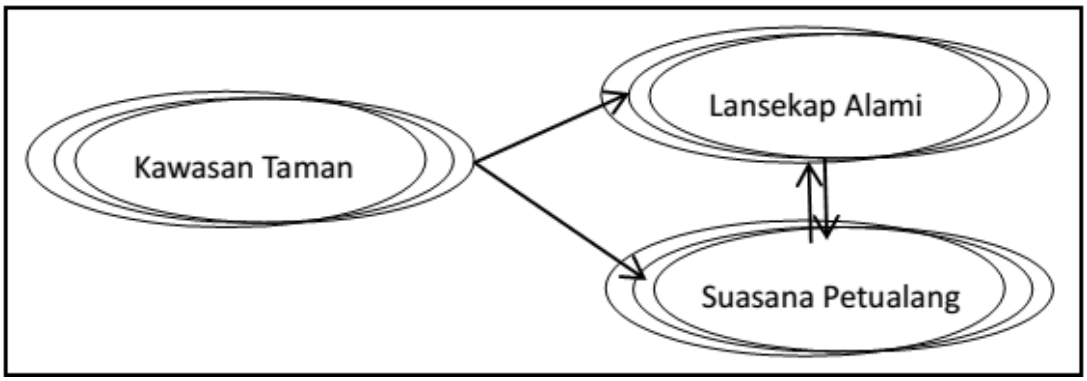
**Gambar 3**: Batas-batas site lokasi perancangan Taman Wisata Rekadena di Kabupaten Kubu Raya

Berdasarkan Gambar 3 (Penulis, 2013), *site* lokasi perancangan sebelah utara berbatasan dengan area perkebunan, sebelah barat berbatasan dengan area perkebunan dan rumah penduduk, sebelah selatan berbatasan dengan area perkebunan, sebelah timur berbatasan dengan area perkebunan dan rumah penduduk. Kondisi *site* merupakan lahan yang telah terbangun dengan kontur tanah yang datar dengan lereng $0^0$-$2^0$. Vegetasi yang tumbuh di lokasi *site* antara lain pepohonan, tanaman buah, bunga dan semak. Jenis tanah yang ada pada *site* adalah jenis tanah *aluvial* dan *gley humus* (Bappeda Kabupaten Kubu Raya, 2008).

## 4. Hasil dan Pembahasan

Hasil dan Pembahasan meliputi penjabaran mengenai konsep-konsep yang digunakan berdasarkan hasil analisis-analisis untuk menghasilkan produk rancangan yang terdiri dari, analisis sirkulasi terhadap suasana petualangan, analisis internal, analisis tapak, analisis infrastruktur pada kawasan dan analisis struktur. Analisis-analisis ini kemudian menghasilkan konsep-konsep yang kemudian dikembangkan menjadi produk rancangan berupa siteplan, denah, tampak, potongan, dan perspektif dalam dan luar bangunan**.**

Berdasarkan analisis kawasan Taman Wisata Rekadena di Kabupaten Kubu Raya terdiri dari 2 unsur yaitu pertama petualangan, meliputi menyenangkan/menggembirakan, menantang, keberanian, mengejutkan dan alamiah. Kedua, elemen dasar dari lansekap, terdiri dari topografi, tata hijau, perkerasan, air, bangunan dan *site structure.* Kedua unsur diatas akan disatukan di dalam sebuah lansekap sehingga dapat memberikan suasana petualangan seperti yang dinginkan. Maka diperoleh konsep penataan Taman Wisata Rekadena di Kabupaten Kubu Raya dengan lansekap alami yang memberikan suasana petualangan seperti pada Gambar 4 di bawah ini.




Sumber: (Penulis, 2013)

**Gambar 4**: Konsep kawasan Taman Wisata Rekadena di Kabupaten Kubu Raya

Pelaku pada Taman Wisata Rekadena di Kabupaten Kubu Raya dibagi menjadi 2 yaitu pengunjung dan pengelola. Pengunjung dikategorikan menjadi 2 jenis yaitu, pengunjung dewasa dan pengunjung anak-anak. Kebutuhan ruang diperoleh berdasarkan analisis kegiatan dan pelaku maka diperoleh beberapa jenis ruang yang disediakan pada Taman Wisata Rekadena di Kabupaten Kubu Raya mengacu pada Tabel 3.

Tabel 3: Kebutuhan ruang pada Taman Wisata Rekadena di Kabupaten Kubu Raya

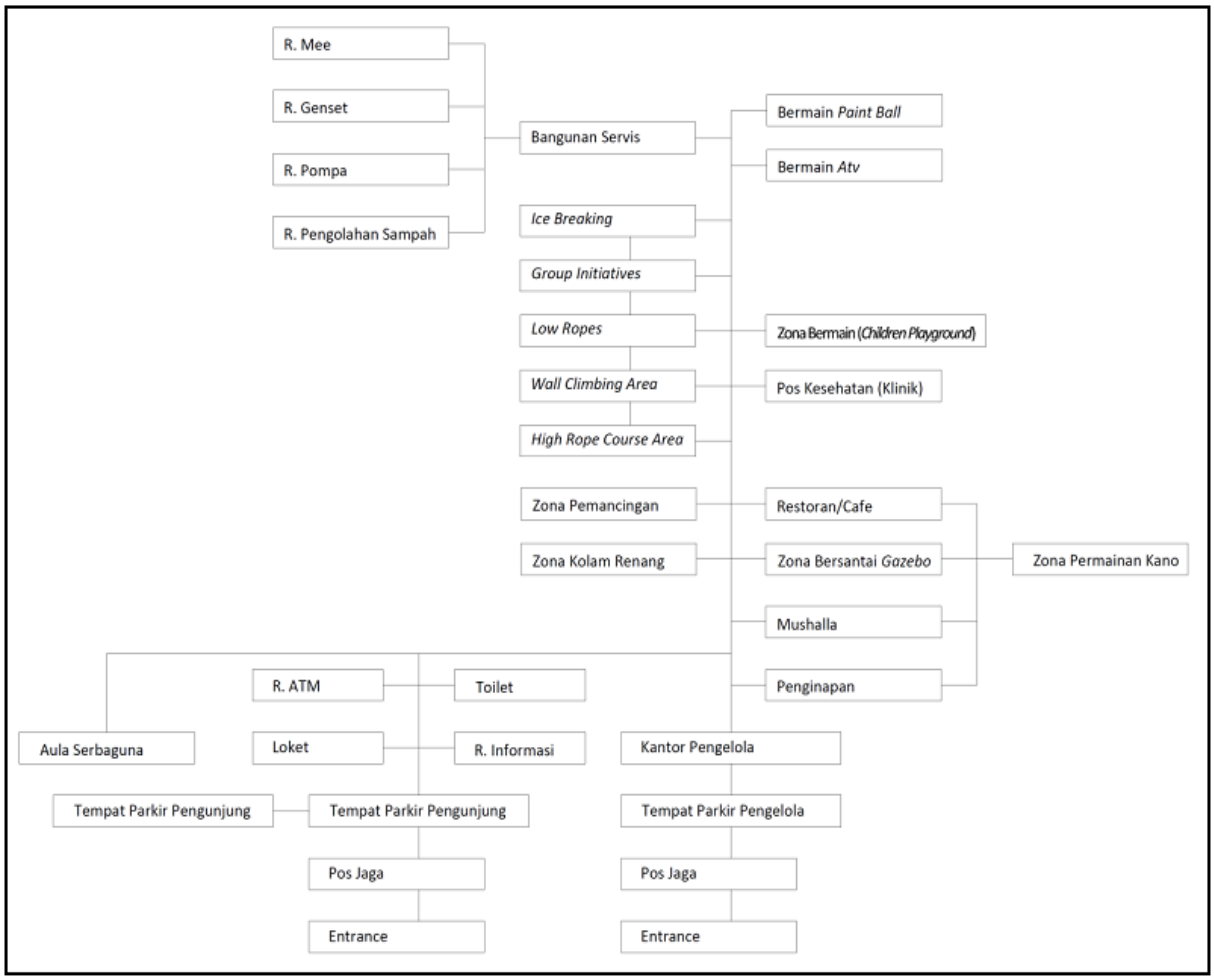
| No | Jenis Ruang (Fasilitas) | Zoning | Besaran Ruang ($m^2$) |
|---|---|---|---|
| 1. | Gedung Pengelola | *Private* | 490,88 |
| 2. | Restoran/cafe | *Semi* Publik | 551,95 |
| 3. | Aula | *Semi Private* | 173,16 |
| 4. | *Cottage* | *Semi Private* | 30,29 |
| 5. | Pos jaga | *Semi* Publik | 10,4 |
| 6. | Mess Pengelola | *Private* | 319,8 |
| 7. | Musholla | *Service* | 78,26 |
| 8. | Penginapan Room | *Semi Private* | 217,1 |
| 9. | Area Perkemahan | *Semi Private* | 473,85 |
| 10. | Kolam Renang Dewasa | *Semi Private* | 1999,97 |
| 11. | Kolam Renang Anak | *Semi Private* | 1040 |
| 12. | Gedung Pengelola Area Kolam Renang | *Semi Private* | 43,5 |
| 13. | Cafe Kolam Renang | *Semi Private* | 104 |
| 14. | Kolam Pemancingan | *Semi Private* | 650 |
| 15. | Gedung Pengelola Pemancingan | *Semi Private* | 71,5 |
| 16. | Klinik/UKS Kesehatan | *Service* | 52,78 |
| 17. | *Children Playground* | *Semi Private* | 650 |
| 18. | Zona *Outbound* Anak-Anak | *Semi Private* | 1040 |
| 19. | Zona *Outbound* Dewasa | *Semi Private* | 1999,7 |
| 20. | Arena Bermain *Flying Fox* | *Semi Private* | 1999,7 |
| 21. | Area Bermain *Paint Ball* | *Semi Private* | 1999,7 |
| 22. | Gedung Pengelola Area *Paint Ball* | *Semi Private* | 116,74 |
| 23. | Area Bermain ATV | *Semi Private* | 1999.7 |
| 24. | Gedung Pengelola ATV | *Semi Private* | 75,33 |
| 25. | Bangunan MEE | *Service* | 32,5 |
| **TOTAL** | | | **16805,67** |

Sumber: (Penulis, 2013)

Berikut ini adalah konsep hubungan ruang makro yang diperoleh dari analisis hubungan ruang. Hubungan ruang pada kawasan disesuaikan dengan *type* area bermain dan tingkat keamanan. Area bermain dengan tingkat keamanan yang tinggi seperti *flying fox*, ATV dan *Paint ball* yang dapat menimbulkan kesan menantang memiliki hubungan ruang yang erat antara satu dan lainnya mengacu pada Gambar 5.

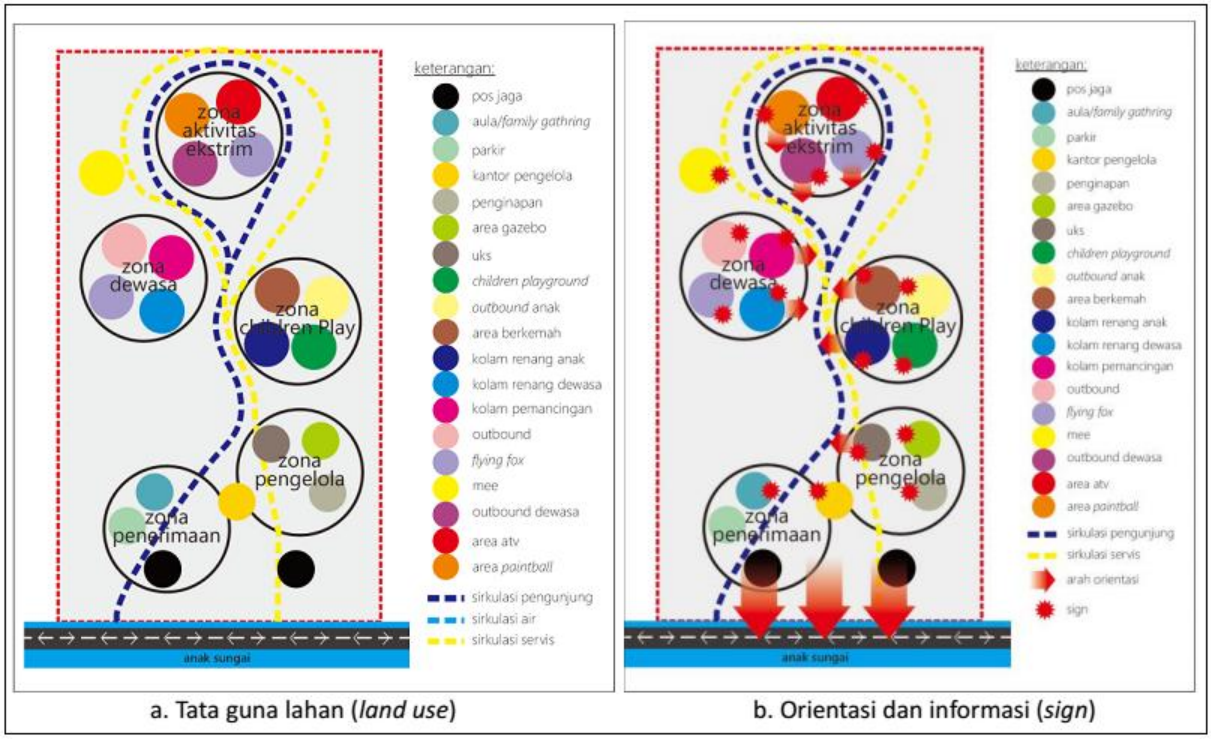
Berdasarkan analisis tapak maka diperoleh konsep penataan kawasan lansekap alami yang memberikan suasana petualangan seperti pada Gambar 6 dan Gambar). Selanjutnya, elemen-elemen lansekap tersebut dikaitkan pada elemen-elemen penataan kawasan, sebagai berikut:

a. Tata guna lahan (*land use*), zona Taman Wisata dibagi menjadi 4 penzoningan yaitu, zona publik, *semi* publik, *privat* dan *semi privat*. Dalam penzoningan tersebut terdapat zona-zona mikro yaitu zona penerimaan, zona pendukung/pengelola, zona dewasa, zona *children play* dan zona aktivitas ekstrim.
b. Orientasi dan informasi, orientasi kawasan menghadap ke jalan utama sedangkan untuk orientasi di dalam *site* menghadap ke arah jalan atau pedestrian. *Sign* diletakkan di depan seluruh fasilitas yang berada di Taman Wisata untuk memudahkan pengunjung.
c. Sirkulasi pada Taman Wisata Rekadena di Kabupaten Kubu Raya dibagi menjadi dua yaitu sirkulasi yang dilalui untuk pejalan kaki dan sirkulasi untuk kendararaan. Sirkulasi akan menghubungkan antara arena bermain dewasa, anak–anak serta bangunan yang berada di kawasan. Area sirkulasi akan diberikan pohon pelindung untuk melindungi pengunjung yang sedang berjalan dari sinar terik matahari. Sirkulasi dibagi menjadi 3 jenis yaitu sirkulasi *service* yang akan dilalui kendaraan *service*, sirkulasi penjalan kaki dan sirkulasi transportasi air yang akan digunakan oleh pengunjung.
d. Bentuk bangunan dan tata bangunan serta ruang terbuka, perletakkan bangunan disesuaikan dengan sirkulasi di dalam *site*, zona dan *skyline* kawasan agar tidak merusak pemandangan kawasan. Ruang terbuka zona bermain berupa ruang terbuka yang dilindungi oleh vegetasi untuk mengatur suhu kawasan. Ruang transisi berupa ruang terbuka antara area bermain dan area bersantai.



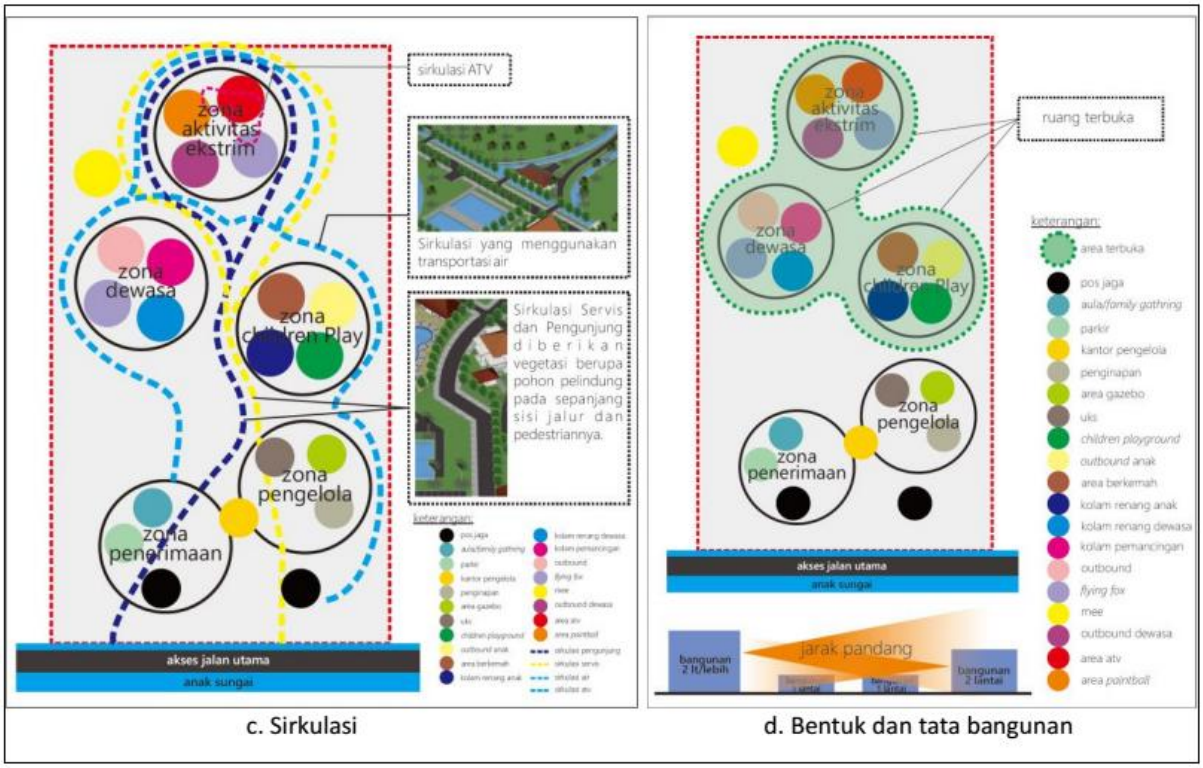

Sumber: (Penulis, 2013)

**Gambar 5**: Konsep hubungan ruang makro Taman Wisata Rekadena di Kabupaten Kubu Raya




Sumber: (Penulis, 2013)

**Gambar 6**: Konsep tata guna lahan dan orientasi Taman Wisata Rekadena di Kabupaten Kubu Raya

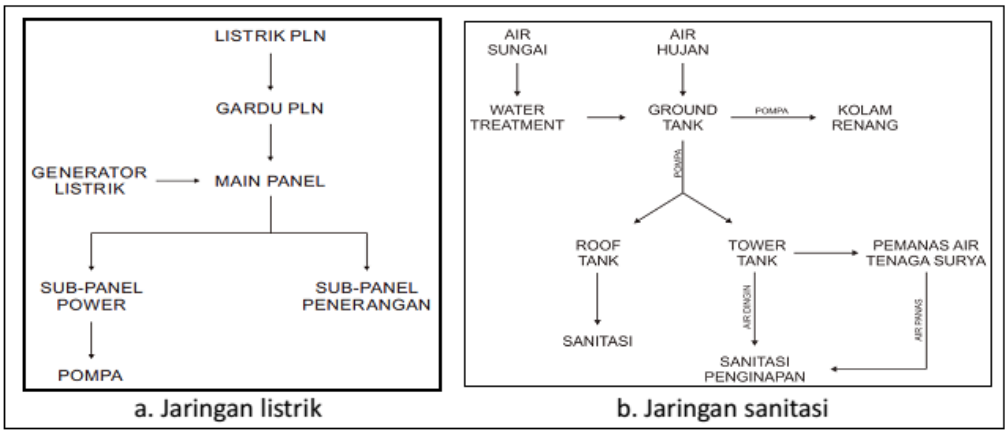



Sumber: (Penulis, 2013)

**Gambar 7**: Konsep sirkulasi dan bentuk dan tata bangunan Taman Wisata Rekadena di Kabupaten Kubu Raya

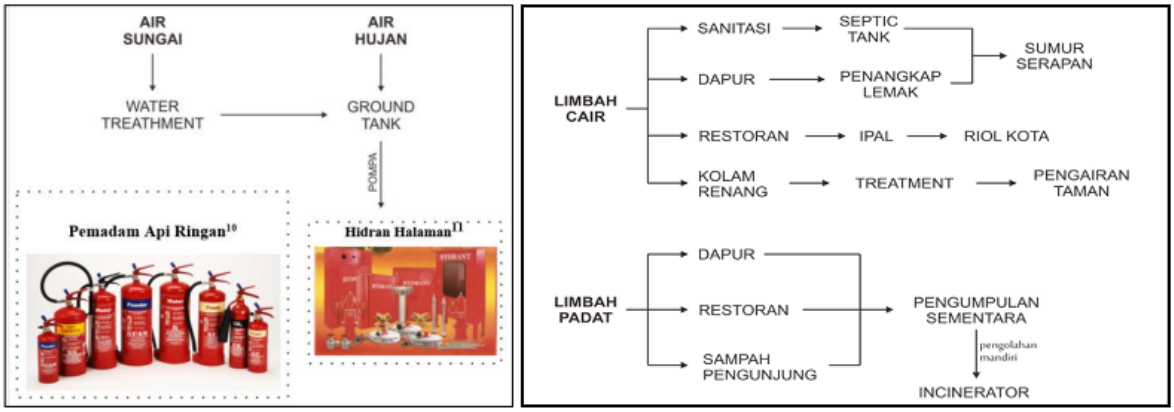
Infrastruktur pada kawasan Taman Wisata Rekadena seperti pada Gambar 8 dan Gambar 9 antara lain:

a. Sistem jaringan untuk Taman Wisata Rekadena di Kabupaten Kubu Raya menggunakan jaringan listrik yang berasal dari PLN sebagai sumber listrik utama yang terdapat pada *site* sedangkan untuk sumber listrik cadangan diperoleh dengan genset.
b. Sanitasi air bersih memanfaatkan sungai kecil yang berada di depan kawasan Taman Wisata yang telah di lakukan *water treatment* sebagai sumber air bersih utama, selain itu air hujan juga ditampung untuk sumber air cadangan sehingga mampu mencukupi kebutuhan 1.701.750 liter. Jaringan sanitasi. Air hujan yang tidak digunakan, dialirkan melalui selokan kecil pada setiap sisi bangunan. Selokan ini akan mengalirkan air hujan ke drainase yang terdapat di depan *site*. Untuk penanggulangan kebakaran menggunakan hydrant halaman.
c. Sistem pengolahan sampah akan dibagi menjadi sampah organik yang dapat didaur ulang dan sampah anorganik yang tidak dapat didaur ulang. Tong sampah dibedakan menjadi dua macam yaitu tong sampah organik dan tong sampah anorganik dengan menggunakan warna. Tong sampah ini akan diletakkan setiap jarak 6 meter pada *site*. Penanganan limbah cair dan padat dari toilet dan ruang bilas akan menggunakan IPAL. Hal ini dikarenakan air pembuangan yang dikeluarkan dari IPAL dapat langsung dibuang ke drainase sekitar dan yang masih bisa dipakai dapat digunakan kembali.




Sumber: (Penulis, 2013)

**Gambar 8**: Infrastruktur listrik dan sanitasi pada kawasan Taman Wisata Rekadena di Kabupaten Kubu Raya

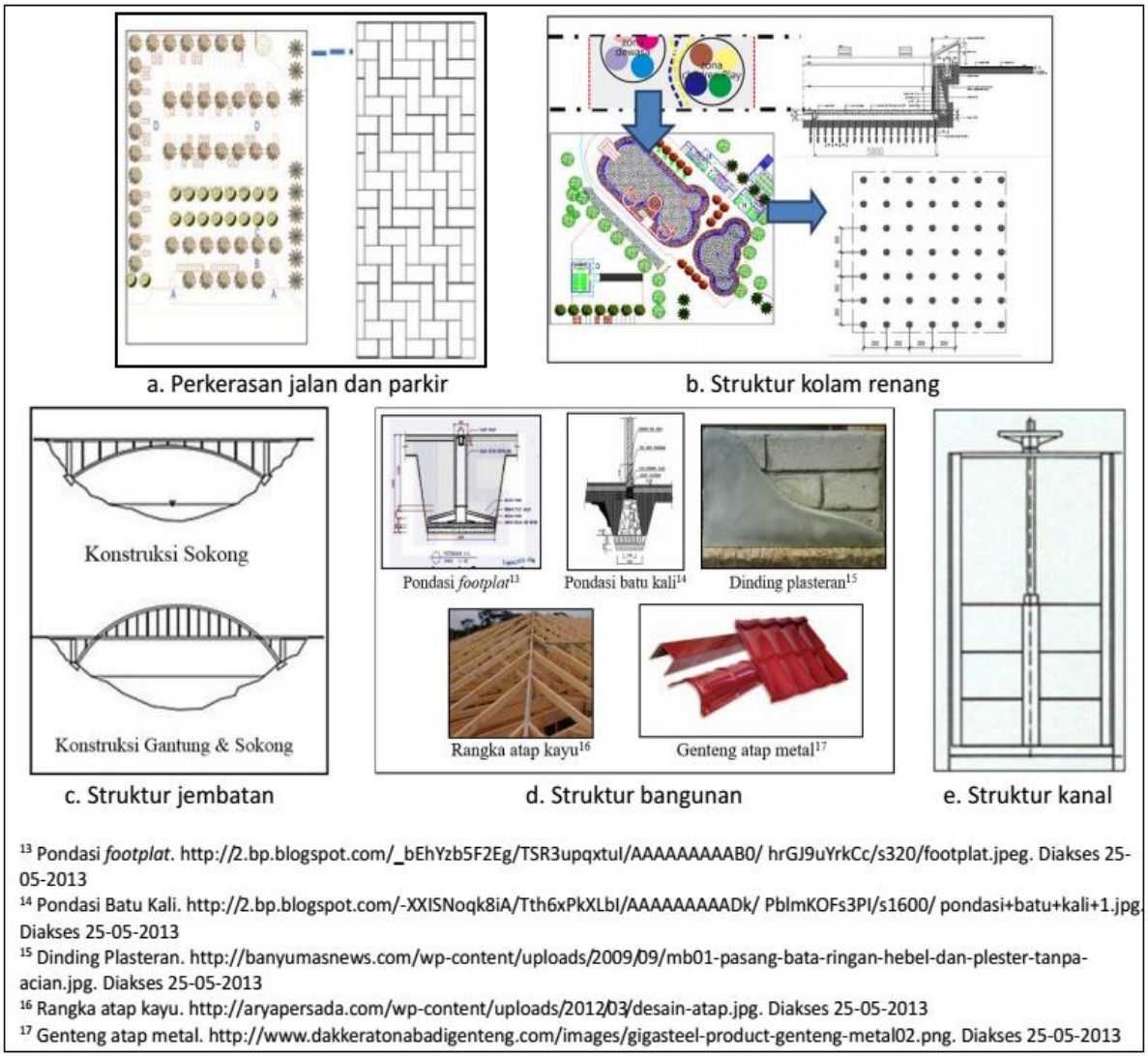



a. Penanggulangan kebakaran b. Jaringan air limbah

[10] Pemadam Api Ringan. *http://2.bp.blogspot.com/-WfbF77PzofY/Uat1KRFjMZI/AAAAAAAAAXI/8kwOUQr9XO0/s1600/AlatPemadamApi04.gif.* Diakses 25-05-2013
[11] Hidran Halaman. *http://202.67.224.138/sgimage/02/197502_hydrantequipment-hooseki.jpg*. Diakses 25-05-2013

Sumber: (Penulis, 2013)

**Gambar 9**: Infrastruktur penanggulangan kebakaran dan air limbah pada kawasan Taman Wisata Rekadena di Kabupaten Kubu Raya




a. Perkerasan jalan dan parkir b. Struktur kolam renang

c. Struktur jembatan d. Struktur bangunan e. Struktur kanal

[13] Pondasi *footplat*. http://2.bp.blogspot.com/_bEhYzb5F2Eg/TSR3upqxtuI/AAAAAAAAAB0/ hrGJ9uYrkCc/s320/footplat.jpeg. Diakses 25-05-2013
[14] Pondasi Batu Kali. http://2.bp.blogspot.com/-XXISNoqk8iA/Tth6xPkXLbI/AAAAAAAAADk/ PblmKOFs3PI/s1600/ pondasi+batu+kali+1.jpg. Diakses 25-05-2013
[15] Dinding Plasteran. http://banyumasnews.com/wp-content/uploads/2009/09/mb01-pasang-bata-ringan-hebel-dan-plester-tanpa-acian.jpg. Diakses 25-05-2013
[16] Rangka atap kayu. http://aryapersada.com/wp-content/uploads/2012/03/desain-atap.jpg. Diakses 25-05-2013
[17] Genteng atap metal. http://www.dakkeratonabadigenteng.com/images/gigasteel-product-genteng-metal02.png. Diakses 25-05-2013

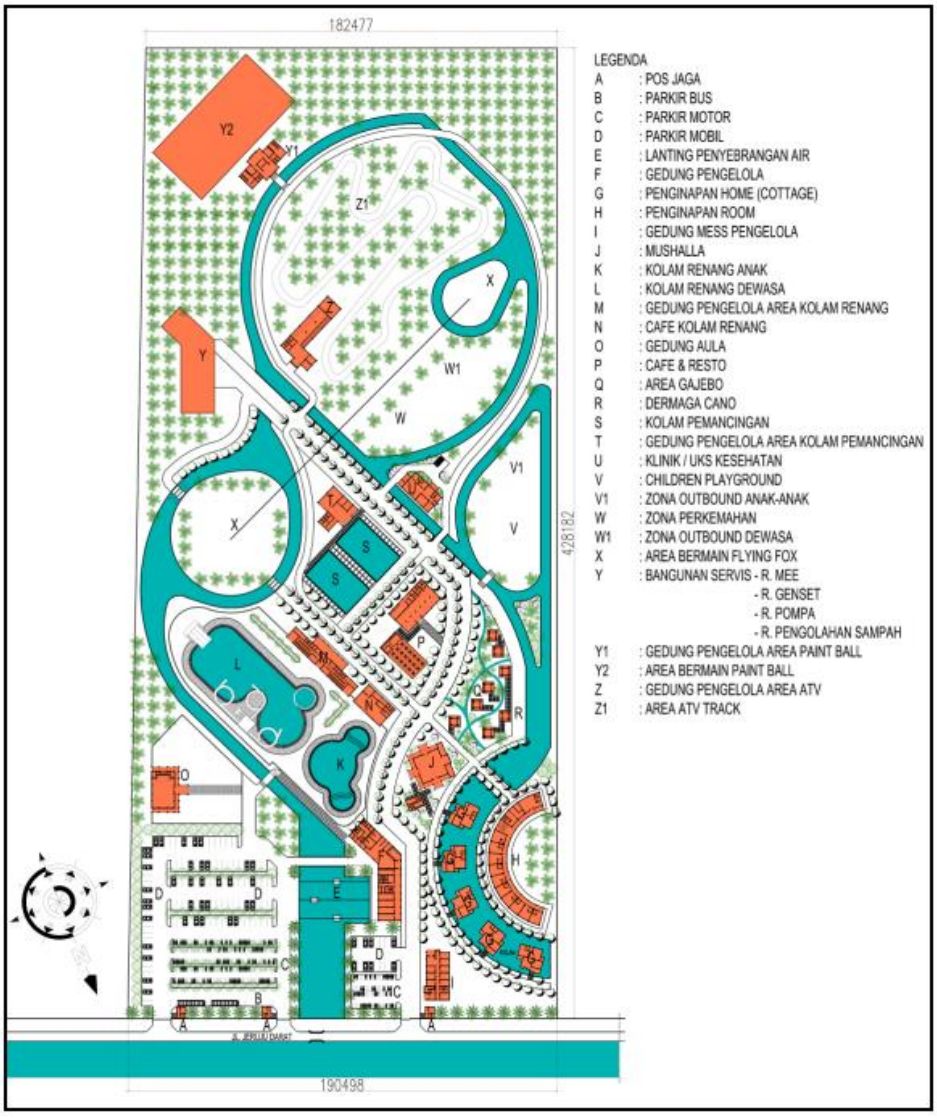
Sumber: (Penulis, 2013)

**Gambar 10**: Struktur kawasan Taman Wisata Rekadena di Kabupaten Kubu Raya

Struktur kawasan pada Taman Rekreasi Rekadena di Kabupaten Kubu Raya dibagi menjadi beberapa bagian mengacu pada Gambar 10. Struktur perkerasan area parkir dan jalan lingkungan menggunakan *paving block* dengan bentuk pola tulang ikan. Struktur konstruksi jembatan dibagi menjadi dua macam berdasarkan bentangannya. Untuk bentangan 20 m menggunakan konstruksi gantung sokong, untuk bentangan 10 m menggunakan konstruksi sokong. Struktur kolam renang untuk dewasa dengan kedalaman 1 m dan struktur untuk kolam anak kedalaman 0,5 m adalah sama. Pondasi menggunakan plat beton dan cerucuk yang dipancang dengan jarak 30 cm, dinding tebal 15 cm dan lantai tebal 18 cm menggunakan dinding beton bertulang yang di-*finishing* keramik. Struktur bangunan dalam kawasan, struktur atas pondasi *foot* plat untuk bangunan yang memiliki 2 lantai dan pondasi batu kali untuk bangunan yang memiliki 1 lantai. Untuk struktur tengah yaitu dinding menggunakan dinding batako yang diplester dan diaci *finishing* cat. Untuk struktur atas yaitu atap menggunakan konstruksi kuda-kuda dari bahan kayu dan atap metal yang ringan. Struktur kanal (pintu air) menggunakan konstruksi yang terdiri dari profil baja tersusun yang disusun vertikal melintang saluran atau kanal. Profil baja yang digunakan dimensinya disesuaikan dengan perhitungan yang mempertimbangkan besarnya tekanan air yang dibendung.

## 5. Hasil Rancangan

Produk rancangan merupakan hasil dari pengembangan konsep yang digunakan dalam perancangan kawasan taman wisata dengan konsep alami dan petualangan. Hasil rancangan berupa *masterplan,* yang dapat dilihat pada Gambar 11, penantaan zona-zona di dalam site adalah hasil dari konsep tapak yang meliputi, konsep tata guna lahan, konsep orientasi, konsep sirkulasi dan konsep bentuk dan tata bangunan. Pengaturan ruang luar dengan menggunakan elemen-elemen lansekap sangat penting untuk membentuk suasana rekreasi pada taman ini. Mengingat fungsi taman wisata ini membutuhkan sebuah lingkungan yang dekat dengan alam supaya memberikan suasana yang segar baik fisik maupun pikiran dari pengunjung.




Sumber: (Penulis, 2013)

**Gambar 11**: *Masterplan* kawasan Taman Wisata Rekadena di Kabupaten Kubu Raya

Perspektif kawasan dan perspektif bangunan yang dapat dilihat pada Gambar 12. Penataan masa bangunan diciptakan dengan pola yang acak dan tidak teratur (*organic liner open space*) sehingga pengunjung yang berada didalamnya tidak merasa monoton dan dapat meberikan kejutan-kejutan karena titik tujuan tersembunyi. Perasaan lebih dekat dengan alam, dapat di capai dengan menghadirkan unsur-unsur material yang berasal dari bahan alami seperti beton dengan finishing kerikil ataupun bahan batu dan kayu untuk kursi. Elemen air dapat dihadirkan pada ruang publik seperti plaza berupa air mancur, seperti memberikan suasana kembali ke alam



a. Perspektif mata burung kawasan



b. Perspektif eksterior cafe kolam renang



c. Perspektif eksterior bangunan pengelola



d. Perspektif eksterior cafe dan resto



e. Perspektif eksterior klinik kesehatan



f. Perspektif eksterior bangunan pengelola kolam renang



g. Perspektif eksterior *cottage*

Sumber: (Penulis, 2013)

**Gambar 12**: Perspektif kawasan dan perspektif bangunan Taman Wisata Rekadena di Kabupaten Kubu Raya

## 6. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dilakukan untuk mencapai tujuan dari perancangan Pengembangan Taman Wisata Rekadena di Kabupaten Kubu Raya dengan konsep penataan lansekap alami yang memberikan suasana petualangan adalah dengan melakukan analisis terhadap aspek lansekap alami dan aspek pertualangan. Penataan sistem perletakan zonasi merupakan hal yang penting dalam pengembangan taman wisata ini sehingga keterhubungan antar zonasi kawasan wisata terhadap kenyamanan aksesbilitas kawasan taman wisata dapat memberikan keselarasan dalam kawasan. Kenyamanan visual didapatkan dengan melakukan pengaturan dan pemisahan jalur sirkulasi *service* yang akan dilalui kendaraan *service*, jalur sirkulasi penjalan kaki dan jalur sirkulasi transportasi air yang akan digunakan oleh pengunjung dan pengelola yaitu dengan penataan terhadap dimensi dan material yang digunakan yang terkait dengan pengembangan kawasan taman wisata, serta pembentukan pola jalur perjalanan yang membentuk kenyamanan secara fisik dan visual dengan menempatkan fasilitas-fasilitas yang menarik pada zonasi, serta penanda kawasan sehingga menarik pengunjung untuk melakukan pergerakan ke obyek wisata di dalam kawasan sehingga dapat memberikan rasa aman dan nyaman bagi wisatawan dalam melakukan aktifitasnya.

## Ucapan Terima Kasih

Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Allah Jalla Jalaluhu dan Nabi Muhammad Salallahu Alaihi Wasallam serta kedua orang tua yang selalu mendukung dalam segala hal, dosen pembimbing Proyek Tugas Akhir. Ibu Indah Kartika Sari, S.T., M.Sc, Bapak Dr. techn. Zairin Zain, S.T., M.T, Bapak Jawas Dwijo Putro, S.T. M.Sc, dan Bapak M. Nurhamsyah, S.T., M.Sc, yang telah banyak memberikan bimbingan, saran serta motivasi kepada penulis, serta semua rekan-rekan yang terlibat saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya.

## Referensi

Bappeda Kabupaten Kubu Raya. 2008. *Rencana Tata Ruang dan Wilayah (RTRW)* Kabupaten Kubu Raya. Bappeda Kabupaten Kubu Raya. Kubu Raya

Booth, Norman K. 1983. *Basic Elements of Landscape Architectural Design*. Waveland Pr Inc. New York

Kreck, Lothar A. 1996. *International Tourism*. Washington State University . Washington

Maryani, Enok. 1991. *Pengantar Geografi Pariwisata*. Institut Keguruan Ilmu Pendidikan (IKIP) Bandung. Bandung

Puspita, Putri Galih. 2010. *Kawasan Wisata Outbound di Kota Singkawang: Penataan Lansekap yang Memberikan Suasana Pertualangan.* Tugas Akhir Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Tanjungpura (tidak diterbitkan). Pontianak

Sekretariat Negara Republik Indonesia. 2009. *Undang-Undang Republik Indonesia No. 10 tahun 2009 tentang Kepariwisataan*. Sekretariat Negara Republik Indonesia. Jakarta

Smith, Stephen LJ. 1991. *Perencanaan Produk Wisata*. Gramedia Pustaka Umum. Jakarta

Spillane, James J. 1994. *Perencanaan Ekonomi Pariwisata, Sejarah dan Prospeknya*. Kanisius. Yogyakarta

Suwantoro, Gamal. 2004. *Dasar-Dasar Pariwisata*. ANDI . Yogyakarta

Taufiq, Adi Imam. 2010. *Panduan Outbond Seru*. Media Pressindo. Jakarta

Webster's. 1990. *Webster's New Dictionary And Thesaurus.* Geddes & Grosset Ltd. New Lanark Scotland

Yoeti, Oka A.1996. Pengantar Ilmu Pariwisata. Angkasa. Bandung