

## BAB II

### TINJAUAN TAMAN REKREASI DAN EDUKASI

#### 2.1. Tinjauan Taman

##### 2.1.1. Pengertian Taman

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, **taman** adalah kebun yang ditanami dengan bunga-bunga dan sebagainya (tempat bersenang-senang) ; tempat (yang menyenangkan dan sebagainya) ; tempat duduk pengantin perempuan (yang dihiasi dengan bunga-bunga dan sebagainya).<sup>5</sup>

Taman juga dapat diartikan sebagai sebidang tanah terbuka dengan luasan tertentu di dalamnya ditanam pepohonan, perdu, semak dan reruputan yang dapat dikombinasikan dengan kreasi dari bahan lainnya. Umumnya dipergunakan untuk olahraga, bersantai, bermain dan sebagainya.<sup>6</sup>

##### 2.1.2. Tipe Taman

Taman menjadi suatu lahan terbuka yang dapat difungsikan untuk berbagai aktivitas. Terdapat dua tipe taman yang dapat membentuk pola aktivitas yang berbeda dan dapat diidentifikasi sebagai berikut :

###### a. Tipe 1 :

Adalah taman yang fungsinya digabung dengan fasilitas olahraga, baik berupa lapangan terbuka dengan *street furniture*, *jogging track*, *biking*, serta olahraga lainnya. Taman dapat menjadi *place of play* dan *sport park*, dimana taman seperti ini disebut taman rekreasi aktif.<sup>7</sup>

<sup>5</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI),2007.Edisi ketiga.PT Balai Pustaka.Hal 1128.

<sup>6</sup> Irwan Zoer'ain Djamal.2005.Tantangan Lingkungan Hidup dan Lansekap Hutan Kota.Jakarta.Bumi Aksara.Hal 17.

<sup>7</sup> e-journal.uajy.ac.id (diakses tanggal 20 Maret 2019 pukul 18.20)

b. Tipe 2 :

Adalah taman yang fungsinya sebagai sebuah taman rekreasi dengan fasilitas dan mode penikmatan yang lengkap serta perlu melakukan pembayaran untuk dapat dinikmati. Penikmatan rekreasi secara visual melibatkan vista pada tiap obyeknya. Pengunjung berjalan ke tiap obyeknya dan berhenti untuk melihat apa yang ada di sana (pertunjukan), sehingga bentuk taman rekreasi seperti ini dikategorikan sebagai taman rekreasi pasif.<sup>8</sup>

## 2.2. Tinjauan Rekreasi

### 2.2.1. Pengertian Rekreasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, **rekreasi** adalah penyegaran kembali badan dan pikiran ; sesuatu yang menggembarakan hati dan menyegarkan seperti hiburan, piknik. Berekreasi adalah mencari hiburan ; bermain-main santai ; bersenang-senang.<sup>9</sup>

Rekreasi juga dapat diartikan sebagai suatu aktivitas, kegiatan tersebut bersifat fisik, mental, maupun emosional. Rekreasi menghendaki aktivitas dan tidak selalu bersifat non-aktif<sup>10</sup>.

### 2.2.2. Jenis Aktivitas Rekreasi

Menurut Peraturan Menteri PU No. 1 tahun 2007 tentang Penataan Ruang Terbuka Hijau Kawasan Perkotaan, aktivitas rekreasi dapat dibedakan menjadi dua, yaitu Rekreasi Aktif dan Rekreasi Pasif. Rekreasi aktif adalah bentuk pengisian waktu senggang yang didominasi kegiatan fisik dan partisipasi langsung dalam kegiatan tersebut, seperti olah raga dan bentuk-bentuk

<sup>8</sup> e-journal.uajy.ac.id (diakses tanggal 20 Maret 2019 pukul 18.20)

<sup>9</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), 2007. Edisi ketiga. PT Balai Pustaka. Hal 942-943.

<sup>10</sup> Karyono, A. Hari. 1997. Kepariwisatahan. Jakarta. PT. Grasindo. Hal 05.

permainan lain yang banyak memerlukan pergerakan fisik sedangkan rekreasi pasif adalah bentuk kegiatan waktu senggang yang lebih kepada hal-hal yang bersifat tenang dan relaksasi untuk stimulasi mental dan emosional, tidak didominasi pergerakan fisik atau partisipasi langsung pada bentuk-bentuk permainan atau olahraga.<sup>11</sup>

Berdasarkan perwadahnya, aktivitas rekreasi dapat dibedakan menjadi rekreasi tertutup yang dilakukan di dalam sebuah ruangan tertutup dan rekreasi terbuka yang dilakukan pada ruangan terbuka. Berdasarkan tempatnya, aktivitas rekreasi dapat dibedakan menjadi rekreasi darat, yang dilakukan di daratan, rekreasi laut, yang dilakukan di laut dan rekreasi udara yang dilakukan di udara. Aktivitas rekreasi juga dapat dibedakan berdasarkan obyek rekreasi, yaitu rekreasi budaya, rekreasi buatan dan rekreasi alam<sup>12</sup>.

## **2.3. Tinjauan Edukasi**

### **2.3.1. Pengertian Edukasi**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, edukasi adalah pendidikan<sup>13</sup> yang diartikan sebagai proses mengubah sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan ; proses, cara, perbuatan mendidik.<sup>14</sup>

Edukasi juga dapat diartikan sebagai upaya dari subyek terhadap obyek untuk mengubah cara memperoleh dan mengembangkan pengetahuan menuju cara tertentu yang diinginkan

---

<sup>11</sup> Permen PU No. 1 tahun 2007 tentang Penataan Ruang Terbuka Hijau Kawasan Perkotaan.

<sup>12</sup> e-journal.uajy.ac.id (diakses tanggal 20 Maret 2019 pukul 18.20).

<sup>13</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI),2007.Edisi ketiga.PT Balai Pustaka.Hal 284.

<sup>14</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI),2007.Edisi ketiga.PT Balai Pustaka.Hal 263.

oleh subyek<sup>15</sup>.

## 2.4. Tinjauan Taman Rekreasi dan Edukasi

### 2.4.1. Pengertian Taman Rekreasi dan Edukasi

Dari berbagai pemaparan definisi tentang taman, rekreasi, maupun edukasi, dapat disimpulkan bahwa taman rekreasi dan edukasi merupakan sebuah area ruang terbuka yang dapat memwadahi aktivitas rekreasi manusia serta memberi penambahan wawasan dengan adanya kegiatan beredukatif.

### 2.4.2. Fungsi Taman Rekreasi

Taman Rekreasi sebagai salah satu tujuan wisata masyarakat memiliki beberapa fungsi sebagai berikut <sup>16</sup>:

#### 1. Fungsi Rekreasi

Dapat mengakomodasi kebutuhan untuk mendapatkan kesegaran fisik atau pikiran.

#### 2. Fungsi Pendidikan

Dapat memberikan tambahan pengetahuan ataupun wawasan kepada pengunjung sesuai dengan maksud pengadaan taman rekreasi.

#### 3. Fungsi Penelitian

Sebagai sarana penelitian yang memadai, sesuai dengan obyek yang disajikan.

#### 4. Fungsi Konservasi

Mampu memberikan perlindungan yang baik terhadap obyek-obyek wisata yang ada sehingga benar-benar dapat membantu dalam upaya pelestarian alam.

### 2.4.3. Kegunaan Taman Rekreasi

Terdapat beberapa kegunaan dari adanya taman rekreasi

<sup>15</sup> Suroso,Rendra.2004.Material dan Metode Edukasi Dari Perspektif Sains Kognitif.Jakarta.Bumi Aksara.Hal.17.

<sup>16</sup> e-journal.uajy.ac.id (diakses tanggal 20 Maret 2019 pukul 18.20).

yang dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Kegiatan rekreasi berguna bagi kesehatan fisik dan kesehatan mental.
2. Kegiatan rekreasi berguna bagi pembangunan mental manusia
3. Kegiatan rekreasi berguna meminimalisir tindak kriminalitas dimana adanya kegiatan rekreasi dapat menjadi wadah untuk menyalurkan ambisi dan kehausan anak dan remaja juga pemuda sehingga terarah pada berbagai kegiatan positif.
4. Kegiatan rekreasi berguna bagi pembentukan moral.
5. Kegiatan rekreasi berguna bagi kehidupan perekonomian.

## 2.5. Tinjauan Terhadap Obyek Sejenis

Tinjauan terhadap objek sejenis dilakukan dengan menganalisa beberapa objek sejenis yang dijadikan sebagai preseden dengan tujuan memperoleh informasi yang kemudian digunakan untuk dibandingkan dengan taman rekreasi dan edukasi yang dirancang di kota Sorong.

Adapun objek sejenis yang digunakan dapat dijelaskan sebagai berikut :

### 1. Eco Green Park



**Gambar 2.1** Eco Green Park

Sumber : <https://pagguci.com/tempat-menarik-di-eco-green-park-malang/>  
(Akses : 14 Mei 2019)

Eco Green Park merupakan salah satu tempat wisata yang terletak di kota Batu tepatnya di Jalan Raya Oro-oro Ombo No.9, Kota Wisata Batu, Jawa Timur, Indonesia dan merupakan bagian atau anak dari Jawa Timur Park Group (JTP) yang adalah tempat rekreasi terbesar yang tersebar di beberapa wilayah di Kota Batu, Jawa Timur. Eco Green Park merupakan salah satu tempat wisata yang menyediakan berbagai kegiatan dengan tema rekreatif yang dapat menjadi hiburan bagi para pengunjung sekaligus edukatif yang dapat menambah banyak wawasan bagi para pengunjung dari berbagai kalangan dan usia.

Secara fisik, kawasan Eco Green Park adalah kawasan *outdoor* dan dibagi menjadi beberapa bagian untuk setiap wahana dan fasilitas yang disediakan serta wahana dan fasilitas tersebut aman digunakan baik untuk orang dewasa maupun anak-anak.

Eco Green Park mengusung tema *ecology* yang adalah ilmu tentang hubungan interaksi antar sesama makhluk hidup serta antar makhluk hidup dan lingkungannya yang juga dilengkapi dengan teknologi. Berbagai wahana yang terdapat pada Eco Green Park berkaitan dengan hewan dan tumbuhan serta gaya hidup ramah lingkungan. Unsur kebudayaan juga diterapkan melalui adanya wahana berupa Candi Prambanan yang merupakan salah satu situs peninggalan sejarah bangsa Indonesia.

Berikut pembagian ruang dalam Eco Green Park berdasarkan jenis kegiatan yang dilakukan :

### 1. Kegiatan Penerimaan



**Gambar 2.2** Loket Tiket dan Informasi Eco Green Park  
*Sumber : <https://jtp.id/ecogreenpark/fasilitas> (Akses : 14 Mei 2019)*

### 2. Kegiatan Utama



**Gambar 2.3** Kegiatan Yang Dapat Dilakukan Pada Eco Green Park  
*Sumber : <https://www.google.com> (Akses : 14 Mei 2019)*

### 3. Kegiatan Penunjang



**Gambar 2.4** FoodCourt, Pasar Hewan, Minimarket dan Mushola Eco Green Park

*Sumber : <https://jtp.id/ecogreenpark/fasilitas> (Akses : 14 Mei 2019)*





*foodcourt, snack booth, minimarket, toko souvenir, toko jual benih tanaman, hingga e-bike station, dimana pengunjung dapat menyewa e-bike untuk berkeliling kawasan Eco Green Park. Fasilitas lain yang disediakan adalah berupa free wifi, photo corner, area peristirahatan, smoking area, dan titik kumpul apabila terjadi bencana secara mendadak.*

## 2. Taman Pintar



**Gambar 2.6** Taman Pintar

Sumber : <https://dolanyok.com/taman-pintar-yogyakarta/>  
(Akses : 14 Mei 2019)

Taman Pintar merupakan salah satu tempat wisata di kota Yogyakarta yang menawarkan berbagai kegiatan dengan tema rekreatif sekaligus edukatif. Taman yang telah banyak dikunjungi baik oleh anak-anak maupun orang dewasa ini terletak di pusat kota Yogyakarta, tepatnya di jalan Panembahan Senopati No. 1-3.

Secara fisik, kawasan Taman Pintar terdiri dari area *outdoor* dan *indoor* yang telah dibagi untuk wahana dan fasilitas yang disediakan. Wahana dan fasilitas yang disediakan juga didesain aman untuk digunakan baik oleh orang dewasa maupun anak-anak.

Taman Pintar mengusung tema edukasi sains yang dilengkapi dengan teknologi. Dengan motto mencerdaskan dan menyenangkan, pembangunan Taman Pintar bertujuan mengembangkan sumber daya manusia di bidang sains dan teknologi serta menjadi wahana ekspresi, apresiasi dan kreasi sains dengan suasana yang menyenangkan. Berbagai





**Gambar 2.8** Kegiatan Yang Dapat Dilakukan Pada Taman Pintar

Sumber : <https://www.tamanpintar.co.id>

(Akses : 14 Mei 2019)

Dari analisis kedua preseden di atas, hal yang dapat digunakan sebagai kajian dalam perancangan taman rekreasi dan edukasi di Kota Sorong adalah penerapan tema untuk menghadirkan suasana yang sesuai, penataan ruang pada kawasan taman, pembagian ruang *outdoor* dan *indoor* sesuai jenis aktivitas, kelengkapan fasilitas yang disediakan, sertawahana berbasis rekreasi dan edukasi yang aman untuk digunakan oleh para pengunjung.

## 2.6. Tinjauan Wisatawan

Wisatawan dapat diartikan sebagai orang yang melakukan perjalanan wisata. Wisatawan secara umum dapat dibedakan menjadi wisatawan asing atau wisatawan mancanegara yang merupakan wisatawan yang berasal dari luar negeri dan wisatawan domestik yang merupakan wisatawan yang berasal dari dalam negeri. Tujuan dari seorang wisatawan melakukan perjalanan wisata, dengan mengunjungi suatu negara, kota atau tempat wisata pada umumnya adalah untuk melakukan kegiatan rekreasi namun ada juga yang sekaligus melakukan kegiatan edukatif.

Tempat wisata yang bertema rekreatif dan edukatif adalah museum, candi, taman rekreasi dan edukasi dengan tema yang beragam, serta situs bersejarah lainnya yang dapat sekaligus memberi wawasan bagi para pengunjungnya. Karakteristik wisatawan yang mengunjungi suatu tempat wisata bertema rekreasi dan edukasi dapat dijabarkan pada tabel di bawah :

**Tabel 2.1** Usia dan Karakteristik Wisatawan

No.	Usia	Karakteristik
1.	Anak-anak 0-11 Tahun	<ul style="list-style-type: none"><li>- Memiliki keingintahuan yang besar</li><li>- Senang berfantasi dan berimajinasi</li><li>- Aktif dan energik</li><li>- Berjiwa petualang</li><li>- Belajar banyak hal menggunakan tubuh</li><li>- Mempunyai semangat belajar yang tinggi</li></ul>
2.	Remaja 12-25 Tahun	<ul style="list-style-type: none"><li>- Senang bereksperimen dan eksplorasi</li><li>- Melakukan kegiatan wisata secara berkelompok</li><li>- Kurang tertarik pada destinasi budaya</li><li>- Menyukai hal-hal yang berbau milenial</li><li>- Mengalami ketergantungan pada teknologi</li></ul>
3.	Dewasa 26-45 Tahun	<ul style="list-style-type: none"><li>- Lebih banyak melakukan interaksi sosial dan lingkungan</li><li>- Melakukan perjalanan wisata bersama keluarga</li><li>- Mendalami objek wisata yang dituju</li><li>- Senang memberi penjelasan akan objek wisata kepada anak atau keluarga</li></ul>
4.	Lansia 36-55 Tahun	<ul style="list-style-type: none"><li>- Lebih banyak melakukan interaksi sosial dan lingkungan</li><li>- Melakukan perjalanan wisata bersama keluarga</li><li>- Melakukan perjalanan wisata sekedar untuk rileksasi atau untuk beristirahat dan mendapat hiburan juga ketenangan</li></ul>

*Sumber : Analisis Penulis, 2019*

### **2.7. Pelaku Kegiatan Pada Taman Rekreasi dan Edukasi**

Pada sebuah tempat rekreasi terdapat 2 jenis pelaku kegiatan yaitu pengunjung yang datang untuk melakukan aktivitas rekreasi dan pengelola yang bertugas melakukan pengelolaan taman rekreasi tersebut dari pengawasan hingga perawatan.

Pelaku kegiatan pada taman rekreasi dan edukasi dapat dijabarkan sebagai berikut :

## 1. Pengelola

- **Pemerintah Daerah**
  - Memberikan izin pembangunan tempat rekreasi dan edukasi
  - Bekerja sama dengan pemilik tempat rekreasi dan edukasi untuk melakukan pengawasan
- **Pemilik / Owner**
  - Menetapkan kebijakan pada taman rekreasi dan edukasi
  - Meninjau secara langsung pembangunan hingga pengelolaan taman rekreasi dan edukasi
  - Mengevaluasi seluruh laporan kegiatan pada taman rekreasi dan edukasi
  - Memberikan reward kepada para karyawan
- **Manager Umum**
  - Melakukan pengawasan secara langsung pada taman rekreasi dan edukasi
  - Mengadakan rapat pengelola
  - Merencanakan dan melaksanakan program kerja berdasarkan kesepakatan atau kebijakan yang dibuat
  - Berkoordinasi secara langsung dengan pemilik / owner
- **Staff Keuangan**
  - Mengatur anggaran dana pengelolaan taman rekreasi dan edukasi
  - Mengurusi pajak bangunan
  - Memeriksa laporan keuangan untuk keperluan pihak taman rekreasi dan edukasi maupun pihak luar
- **Staff Administrasi dan SDM**
  - Mengatur pengelolaan administrasi bangunan
  - Melakukan perekrutan pegawai
  - Melakukan pengawasan akan kinerja pegawai dan melakukan evaluasi
  - Mengelola fasilitas dan investor

- Memastikan ketersediaan data
- **Staff Bagian Humas**
  - Mengelola media sosial
  - Mengetahui dan mengevaluasi opini publik
  - Menjadi *tourguide* apabila diperlukan
- **Staff Bagian Keamanan dan Pemeliharaan**
  - Menjaga keamanan pada area taman rekreasi dan edukasi
  - Menjaga keamanan dan kualitas alat atau wahana yang ada pada taman rekreasi dan edukasi
  - Menjaga kebersihan seluruh area taman rekreasi dan edukasi
  - Menangani masalah parkir kendaraan

## 2. Pengunjung

Perencanaan dan perancangan Taman Rekreasi dan Edukasi di Kota Sorong ditujukan kepada seluruh lapisan masyarakat mulai dari usia kanak-kanak hingga orang dewasa.

## 2.8. Persyaratan Pembangunan Taman Rekreasi dan Edukasi

**Tabel 2.2** Persyaratan Khusus Pembangunan Taman Rekreasi dan Edukasi

No.	Persyaratan	Uraian Persyaratan
1.		<b>Kebutuhan Dasar</b>
	- Lokasi	- Lokasi Taman Rekreasi dan Edukasi harus sesuai dengan peraturan pembangunan daerah yang berlaku - Lokasi Taman Rekreasi dan Edukasi mudah dijangkau dengan kendaraan roda 2 dan roda 4 - Lokasi Taman Rekreasi dan Edukasi harus bebas dari bencana banjir, air yang tercemar, serta bau tak sedap yang dapat membuat pengunjung merasa tidak nyaman
	- Penataan Lahan Pembangunan	Lahan pembangunan dibagi sesuai dengan peruntukannya dengan memperhatikan aspek keamanan dan kenyamanan pengunjung dan

		kemudian dituangkan dalam bentuk gambar teknis
	- Bangunan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Semua bangunan yang ada pada taman rekreasi dan edukasi harus sesuai dengan tata bangunan yang di atur dalam pembangunan daerah</li> <li>- Bentuk dan elemen bangunan disesuaikan dengan lingkungan sekitar</li> </ul>
	- Area Parkir Kendaraan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ketersediaan area parkir yang luas untuk menampung kendaraan roda 2 dan roda 4</li> </ul>
2.	<b>Kebutuhan Khusus</b>	
	- Taman	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Adanya area rerumputan dan ditumbuhi vegetasi mulai dari tanaman bunga hingga pohon peneduh</li> <li>- Adanya kolam yang dilengkapi dengan air mancur</li> <li>- Adanya lampu dan kursi taman</li> </ul>
	- Area Wahana	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Area wahana dibagi menjadi area outdoor dan indoor yang dilengkapi dengan berbagai wahana yang aman untuk digunakan, menggunakan warna yang cerah serta berbasis edukatif. Untuk area indoor dirancang menggunakan warna dan tekstur yang sesuai dan informatif, sedangkan untuk area outdoor dilengkapi dengan vegetasi yang memberi suasana teduh</li> </ul>
	- Fasilitas Kantor Pengelola	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tersedia ruang kantor yang dikhususkan bagi pengelola</li> <li>- Adanya ruang informasi dengan personil petugas yang cukup</li> <li>- Adanya pos keamanan dengan personil petugas yang cukup</li> </ul>
	- Instalasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ketersediaan air bersih baik untuk keperluan umum serta sanitasi</li> <li>- Penempatan septictank serta pipa penyaluran air limbah tidak mengganggu kenyamanan pengunjung serta keseluruhan air limbah langsung dialirkan pada tempat yang sesuai agar tidak menimbulkan bau tak sedap</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ketersediaan aliran listrik yang memadai dan dilengkapi dengan tenaga cadangan yang diletakkan khusus pada ruang pembangkit listrik yang dibangun terpisah dari bangunan lainnya</li> <li>- Adanya alat pemadam kebakaran yang diletakkan pada setiap ruangan dengan pengamanan maksimal dan jauh dari jangkauan anak-anak</li> <li>- Tersedia saluran telpon untuk umum</li> <li>- Adanya speaker atau alat penguat suara yang dipasang di beberapa titik pada taman rekreasi dan edukasi guna memberi informasi dan dapat didengar oleh seluruh pengunjung</li> <li>- Adanya CCTV yang dipasang menyebar pada kawasan taman rekreasi dan edukasi</li> <li>- Adanya satu ruang khusus yang cukup luas untuk menyimpan berbagai benda dan peralatan yang digunakan pada taman rekreasi dan edukasi</li> </ul>
3.	<b>Kebutuhan Penunjang</b>	
	- Bangunan Penunjang	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Adanya fasilitas ibadah untuk digunakan pengunjung dan pengelola</li> <li>- Ketersediaan toilet yang memadai</li> <li>- Adanya ruang khusus P3K untuk memberi perawatan bagi pengunjung yang mengalami sakit secara mendadak</li> <li>- Ketersediaan foodcourt untuk dimanfaatkan oleh pengunjung</li> </ul>

*Sumber : Analisis Penulis, 2019*

## 2.9. Program Ruang Pada Bangunan Taman Rekreasi dan Edukasi

Ruang pada taman rekreasi dan edukasi dibagi menjadi beberapa kelompok yang dapat dijabarkan sebagai berikut :

1. Ruang kelompok kegiatan utama meliputi area *public space* yaitu :
  - Area parkir untuk pengunjung dan pengelola
  - Lobby



- Loket tiket
- Ruang wahana indoor dan outdoor
- Taman
- Toilet

2. Ruang kelompok kegiatan pengelola meliputi ruang yang dikhususkan bagi para pengelola taman rekreasi dan edukasi, yaitu :

- Ruang tamu
- Ruang karyawan untuk setiap bidang kerja
- Ruang rapat
- *Mini pantry*
- Toilet
- Pos Keamanan
- Ruang Informasi dan pelayanan publik

3. Ruang kelompok kegiatan pelayanan berupa *service area*, yaitu :

- Gudang
- Ruang pembangkit listrik

4. Ruang kelompok kegiatan penunjang meliputi ruang yang dibangun dengan tujuan turut menunjang aktivitas yang dilakukan pada taman rekreasi dan edukasi, yaitu :

- Mushola
- Ruang P3K
- *Foodcourt*
- *Souvenir Center*
- *ATM Center*

## **2.10. Organisasi Ruang Pada Bangunan Taman Rekreasi dan Edukasi**

### **2.10.1. Zonasi Vertikal**

Zonasi vertikal dibagi berdasarkan tingkat kunjungan pada area atau ruang yang ada pada taman rekreasi dan edukasi.

Pembagian tingkatan tersebut antara lain :

### 1. Tingkat Kunjungan Tinggi

Ruang dengan tingkat kunjungan tinggi diletakkan pada lantai pertama bangunan sehingga dapat dengan mudah di akses oleh pengunjung dan pengelola. Ruang yang termasuk dalam zona ini adalah lobby, loket tiket, ruang informasi, area wahana, foodcourt, souvenir center, ATM center dan toilet.

### 2. Tingkat Kunjungan Sedang

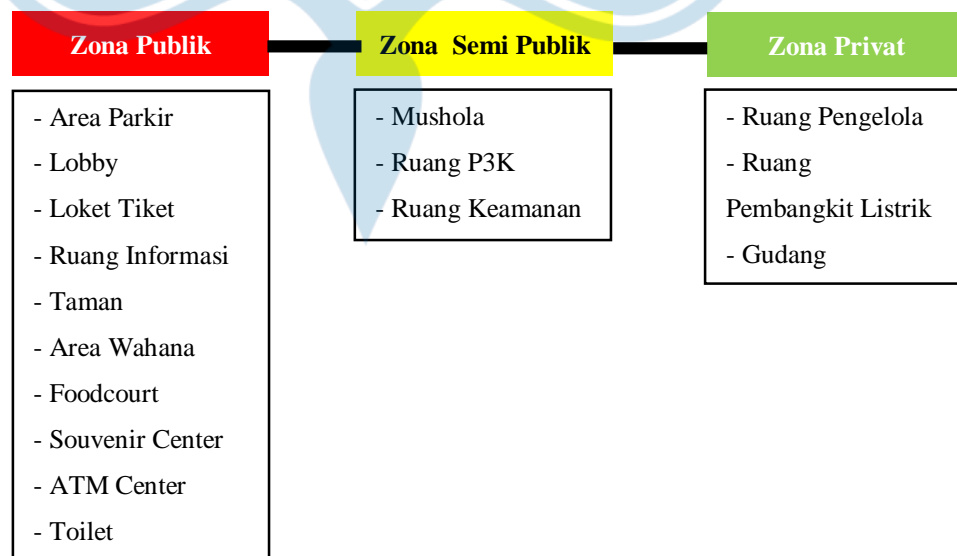
Ruang dengan tingkat kunjungan sedang diletakkan pada lantai kedua bangunan, hal ini dilakukan untuk meminimalisir kebisingan. Ruang yang termasuk dalam zona ini adalah ruang pengelola, mushola dan ruang P3K.

### 3. Tingkat Kunjungan Berkala

Ruang dengan tingkat kunjungan berkala diletakkan juga pada lantai pertama agar mudah diakses juga oleh pengelola. Ruang yang termasuk dalam zona ini adalah gudang dan ruang pembangkit listrik.

#### 2.10.2. Zonasi Horizontal

Zonasi horizontal dibagi berdasarkan tingkat kebutuhan privasi yaitu tingkat publik, semi publik dan privat.



**Gambar 2.9** Zonasi Horizontal

*Sumber : Analisis Penulis, 2019*

## 2.11. Kebutuhan Ruang Pada Bangunan Taman Rekreasi dan Edukasi

**Tabel 2.3** Kebutuhan Ruang Taman Rekreasi dan Edukasi

No.	Kelompok Kegiatan	Jenis Kegiatan	Pelaku Kegiatan	Kebutuhan Ruang
1.	Penerimaan	- Parkir kendaraan - Pemeriksaan barang bawaan - Membeli tiket	- Petugas parkir - Petugas keamanan - Petugas Tiketing	- Area Parkir Kendaraan - Pos Keamanan - Lobby - Loket Tiket - Pusat Informasi
2.	Kegiatan Utama	- Kegiatan Edukasi	- Pengunjung - Petugas pemandu kegiatan	- Kegiatan EDUKASI SCIENCE <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ruang</li> </ul> - Kegiatan EDUKASI SEJARAH <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ruang pameran sejarah bangsa Indonesia</li> <li>• Ruang pameran sejarah Papua dan Papua Barat</li> <li>• Ruang pameran sejarah kota Sorong</li> </ul> - Kegiatan EDUKASI BUDAYA <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ruang pameran kebudayaan Indonesia</li> <li>• Ruang pameran kebudayaan Papua dan suku Moi (suku penduduk asli Sorong)</li> </ul> - Kegiatan EDUKASI ALAM <ul style="list-style-type: none"> <li>• Galeri Hewan</li> <li>• Aquarium Center</li> <li>• Galeri Tumbuhan</li> </ul>
		- Kegiatan workshop	- Pengunjung - Petugas pemandu kegiatan	- Ruang workshop
3.	Pengelolaan	-	- Manager utama - Staff Keuangan - Staff Administrasi - Staff bagian Humas - Petugas keamanan - Petugas kebersihan	- Ruang kerja pengelola - Ruang Loker karyawan - Pos keamanan - Ruang Generator - Gudang - Pantry

			- Petugas ME / teknisi	- Toilet
4.	Kegiatan Penunjang	- Transaksi keuangan melalui ATM	- Semua pengunjung - Semua karyawan/ pengelola	- ATM Center
		- Bermain atau bersantai	- Semua Pengunjung	- Taman bunga - Playground area
		- Ibadah (Shalat)	- Semua Pengunjung - Semua karyawan /pengelola	- Tempat wudhu - Ruang shalat
		- Makan / minum	- Semua pengunjung	- Foodcourt
		- Membeli cinderamata	- Semua pengunjung	- Souvenir Center
		- BAK / BAB	- Semua pengunjung	- Toilet umum

*Sumber : Analisis Penulis, 2019*