

## BAB I PENDAHULUAN

### I.1 LATAR BELAKANG

#### I.1.1 LATAR BELAKANG PENGADAAN PROYEK

Akhir-akhir ini banyak orang mengalami kepenatan karena padatnya aktivitas sehari-hari. Banyak orang tidak bisa menyeimbangkan antara waktu bekerja dan beristirahat sehingga berdampak pada kesehatan hingga gangguan kejiwaan ringan (stress) yang berkepanjangan.<sup>1</sup> Orang bekerja rata-rata 7,5 jam per hari tanpa diimbangi olahraga dan rekreasi akan menyebabkan munculnya berbagai penyakit dan gejala lemah, letih, lesu, dan lelah bahkan secara fisik terlihat segar tetapi dari segi mental lelah mudah terangsang stress, efektifitas kerja menurun, mudah tersinggung, dan mudah memulai pertikaian.<sup>2</sup> Untuk mengatasi hal tersebut manusia butuh adanya rekreasi yang dapat mengurangi bahkan meninggalkan sejenak segala kepenatan, persoalan, dan pekerjaan yang ada. Dengan berekreasi manusia lebih bisa rileks menghadapi hidup, mendapat kenikmatan dan mencari kepuasan pribadi.

Perkembangan pariwisata di Indonesia dua tahun terakhir mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari Jumlah wisatawan yang datang ke Indonesia. Jumlah wisatawan mancanegara yang berkunjung ke Indonesia melalui 13 pintu masuk pada bulan Desember 2006 mencapai 312.177 orang, mengalami peningkatan 19,56 % -

---

<sup>1</sup> Hutapea, Albert M, *Menuju Hidup Sehat*

<sup>2</sup> Ibid Hal 13

dibanding bulan November 2006 sebanyak 261.100 orang. Kenaikan ini lebih disebabkan oleh siklus bulanan, dimana bulan Desember merupakan "peak season".<sup>3</sup>

Tabel 1.1. Perkembangan Jumlah Wisman Untuk 13 Pintu Masuk 2005-2006

Pintu Masuk	Nopember 2006	Desember 2006	Jan-Des 2005	Jan-Des 2006	% Perub. Des thd Nop 2006	% Perub Jan-Des 2006 thd 2005	% Peran thd Total Jan-Des 2006
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
<b>Total 13 Pintu</b>	<b>261.100</b>	<b>312.177</b>	<b>4.541.165</b>	<b>4.074.354</b>	<b>19,56</b>	<b>-10,28</b>	<b>100,00</b>
1. Soekarno-Hatta	85.139	95.379	1.005.072	1.105.202	12,03	9,96	27,13
2. Ngurah Rai	67.687	81.093	1.525.994	1.454.804	19,81	-4,67	35,71
3. Polonia	8.531	9.607	97.087	109.034	12,61	12,31	2,68
4. Batam	68.539	91.093	1.527.132	1.024.758	32,91	-32,90	25,15
5. Sam Ratulangi	1.212	1.171	16.930	15.839	-3,38	-6,44	0,39
6. Juanda	6.898	6.685	75.802	81.409	-3,09	7,40	2,00
7. Entikong	3.508	1.816	16.914	21.301	-48,23	25,94	0,52
8. Adi Sumarmo	288	689	4.042	4.736	139,24	17,17	0,12
9. Minangkabau	1.604	2.483	12.677	17.708	54,80	39,69	0,43
10. Mataram	1.171	3.047	23.997	31.174	160,20	29,91	0,77
11. Hasanudin	71	384	323	2.059	440,85	537,46	0,05
12. Tanjung Priok	4.994	5.308	58.838	62.743	6,29	6,64	1,54
13. Tanjung Pinang	11.458	13.422	176.357	143.587	17,14	-18,58	3,52

Sumber: Berita Resmi Statistik No.08/IX/ 1 Februari 2007

Perkembangan ini juga dapat dilihat dari peningkatan jumlah wisatawan yang datang di 10 Daerah Tujuan Wisata (DTW) Indonesia pada bulan November 2006 mencapai rata-rata 43,75 %, atau naik 1,91 poin dibandingkan jumlah wisatawan yang datang pada bulan oktober 2006 sebesar 41, 84 % (lihat tabel 1.2). Propinsi Jawa Tengah menempati urutan ke-4 dari 10 daerah tujuan wisata sebesar 44,44 %. Hal ini dapat menjadi acuan bahwa perkembangan pariwisata di Indonesia khususnya Jawa Tengah mengalami banyak peningkatan.

<sup>3</sup> Berita Resmi Statistik No.08/ IX/ 1 Februari 2007

Tabel 1.2. Jumlah Wisatawan di 10 Daerah Tujuan Wisata

No.	Daerah Tujuan Wisata	DTW (%)	
		Oktober 2006	November 2006
(1)	(2)	(3)	(4)
1.	Sumatera Utara	33,40	32,62
2.	Sumatera Barat	27,81	48,11
3.	DKI Jakarta	53,53	53,64
4.	Jawa Barat	35,58	36,14
5.	Jawa Tengah	33,71	44,44
6.	D.I. Yogyakarta	33,73	55,52
7.	Jawa Timur	37,28	39,41
8.	Bali	41,11	38,25
9.	Sulawesi Utara	45,58	43,76
10.	Sulawesi Selatan	25,47	33,82
10 DTW		41,84	43,75

Sumber: Berita Resmi Statistik No.08/IX/ 1 Februari 2007

Pada saat ini pariwisata di Indonesia mengalami perkembangan yang semakin pesat dengan didukung oleh segala potensi-potensi yang dimilikinya baik berupa kekayaan alam maupun keanekaragaman yang dimilikinya. Dalam bidang kepariwisataan obyek wisata merupakan salah satu unsur penting bagi wisatawan untuk suatu daerah wisata. Daya tarik tersebut bisa berupa daya tarik alami maupun daya tarik buatan.

Pariwisata Indonesia yang berbasis pada potensi alam sangat besar karena kekayaan alam Indonesia itu sendiri cukup beraneka ragam dengan karakteristik masing-masing dan berbeda-beda pula. Salah satunya adalah potensi air yang berupa sungai, danau, sumber air, pantai, rawa, dan laut yang tersebar di seluruh Indonesia. Kedekatan dengan alam menjadi poin utama dalam pertimbangan pengembangan fasilitas wisata. Dimana dengan adanya obyek wisata alam dapat dilakukan perjalanan dengan tujuan mendapat kenikmatan, mencari kepuasan, mengetahui sesuatu, memperbaiki kesehatan, menikmati

olahraga/ istirahat, menunaikan tugas bahkan berziarah yang sulit ditemui di obyek wisata buatan yang jauh dari alam.

Kota Klaten terletak diantara dua kota budaya, yaitu Surakarta dan Yogyakarta. Kota Klaten terdapat bermacam-macam obyek wisata, sarana wisata, kesenian tradisional, upacara tradisional dan lain sebagainya yang cukup potensial. Klaten juga merupakan pintu gerbang sebelah selatan obyek wisata yang terdapat di Jawa Tengah.<sup>4</sup> Hal inilah yang mengacu perkembangan pariwisata daerah di kota Klaten. Untuk itu Pemerintah saat ini sedang mengupayakan pengembangan pariwisata di kota Klaten.

Saat ini Pemerintah Dati II Kabupaten Klaten sedang merencanakan suatu pengembangan salah satu obyek wisata alam terkenal di kabupaten Klaten yang masih mempunyai kaitan yang erat dengan sungai dan air namun belum dikelola secara maksimal, yaitu kawasan wisata Sumber Air Ingas Cokrotulung. Sumber Air Ingas merupakan mata air yang berada di tepi sungai Pusur yang merupakan wilayah desa Cokro dan bentang alam serta potensi lansekap yang menarik dan juga mempunyai nilai sangat penting bagi masyarakat Klaten dan Surakarta.<sup>5</sup> Sumber mata air ini merupakan sumber air minum bagi kedua daerah itu. Oleh karena itu, rencana pengembangan kawasan diarahkan dengan melihat dari potensi kawasan yang baik dari segi fisik, bentang alam dengan unsur-unsur pembentuknya berupa air, tanah, vegetasi, kehidupan hewan, serta pelestarian alamnya.

---

<sup>4</sup> [www.klaten.go.id\\_pariwisata](http://www.klaten.go.id_pariwisata)

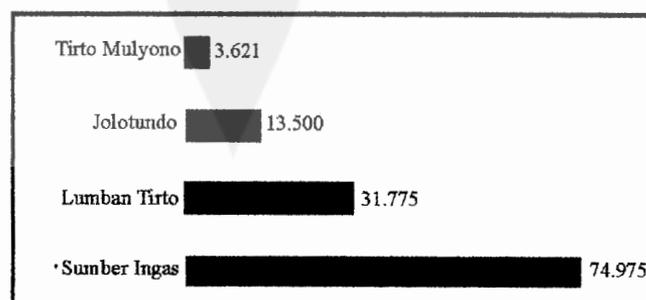
<sup>5</sup> Stuppa Indonesia, *Laporan Akhir Penyusunan Master Plan Sumber Air Ingas*, (Departemen Pariwisata Kabupaten Klaten, 2002), hal 1-7.

Jika dilihat dari segi komersial, Sumber Air Ingas ini mempunyai daya jual dan daya saing dengan obyek-obyek wisata disekitarnya maupun di Jawa Tengah.

Kawasan Sumber Air Ingas memiliki kekhasan daya tarik wisata (*attraction*) yang mungkin tidak dijumpai di lokasi lain yaitu pemandian, mata air, Reservoir PDAM, kali Pusur, jembatan gantung, areal tanaman buah dan persawahan, bangunan PDAM, dan panggung hiburan. Namun wahana wisata yang telah ada belum diolah secara optimal serta kurang ada daya tarik baik dari segi fisik bangunannya maupun penataan lanscapenya.

Kegiatan Kepariwisataan kawasan Sumber Air Ingas secara signifikan dicirikan oleh karakteristik sumber daya alam air khususnya air dan ekologi lingkungan alam disekitarnya. Sumber daya dan ekologi lingkungan tersebut meliputi: mata air dan pemandian, kesuburan lahan dan potensi hasil-hasil pertanian dan perkebunannya. Secara makro, posisi obyek dan daya tarik wisata Ingas mendapatkan tempat yang sangat potensial dalam konstelasi kunjungan wisata lokal. Hal ini bisa dilihat dari jumlah kunjungan obyek wisata Ingas yang berada di nomor pertama di antara obyek wisata air lain di Kabupaten Klaten.

Diagram 1.1. Jumlah kunjungan ke Obyek Wisata Air Kabupaten Klaten 2006



Sumber: Kantor Pariwisata Kabupaten Klaten, 2007

Karakter obyek wisata Ingas dengan unsur religi yang kuat juga merupakan potensi magnet yang mampu menyerap banyak pasar potensial di Kabupaten Klaten. Selain itu terdapat beberapa kondisi dasar rencana pembuatan *Ingas Water Park*, yaitu:<sup>6</sup>

- Kebutuhan akan rekreasi yang semakin meningkat.
- Perkembangan tren pasar, dalam hal ini rekreasi keluarga (*family group recreation*).
- Unsur religi yang dimiliki oleh masyarakat sekitar sangat kuat.
- Nilai budaya yang masih belum banyak digali (*hidden value*), yang dapat berupa event tradisional seperti padusan, kesenian daerah dan lain-lain.
- Meningkatnya kegiatan wisata ritual seperti berendam mencari berkah di kalangan masyarakat.
- Adanya keinginan masyarakat agar Ingas dikembangkan menjadi obyek wisata yang diminati oleh wisatawan.
- Adanya kepentingan berbagai pihak yang tentunya memerlukan suatu manajemen yang teratur.

Selain itu letak Kabupaten Klaten yang berada di persimpangan jalur Joglosemar (Jogja, Solo, Semarang), banyak memperoleh keuntungan. Apalagi, berada di antara kota budaya Yogyakarta dan Solo yang dapat mendukung pengembangan kawasan wisata Sumber Air Ingas. Potensi Kepariwisataan Sumber Air Ingas dapat dipadukan dengan potensi yang ada di wilayah sekitarnya. Untuk pengembangan kawasan wisata ini, akan dibangun sebuah *Waterpark* yang seutuhnya dapat me -

---

<sup>6</sup> Stuppa Indonesia, *Laporan Akhir Penyusunan Master Plan Sumber Air Ingas*, (Departemen Pariwisata Kabupaten Klaten, 2002), hal III-3.

manfaatkan potensi air yang telah ada di Sumber mata air Ingas, Cokrotulung.

## I.1.2 LATAR BELAKANG PERMASALAHAN

Sumber Air Ingas merupakan salah satu obyek wisata yang selama ini telah menjadi daya tarik unggulan bagi kepariwisataan Kabupaten Klaten. Sumber Air Ingas atau yang lebih dikenal dengan Umbul Ingas terletak pada aliran sungai Pusur yang merupakan wilayah Desa Cokro. Sebelah selatan mata air Ingas merupakan daerah sawah yang berupa dataran alluvial, demikian juga dengan daerah di sebelah utara mata air yang merupakan outlet dari semua mata air yang ada di area mata air ini.

Tanah di area Sumber Air Ingas merupakan tanah yang mempunyai tingkat permeabilitas tinggi sehingga mempunyai kemampuan untuk menyimpan air dan mampu meloloskan air sehingga muncul beberapa mata air di area sumber air ingas dan sekitarnya. Dari area mata air ke arah areal persawahan dan pemukiman di atasnya merupakan daerah yang relatif curam dengan kemiringan  $\pm 300$  dengan *land covernya* berupa tanaman semusim dan sebagian pemukiman.

Pemanfaatan Sumber Air Ingas sebagai sebuah obyek wisata secara keseluruhan memang belum optimal, karena belum didukung dengan pengembangan fasilitas dan sarana prasarana kepariwisataan. Namun demikian embrio-embrio kegiatan wisata telah tumbuh dan berkembang, melalui kegiatan pemandian serta aktivitas wisata spiritual. Dengan embrio kegiatan dan fasilitas wisata yang ada, Sumber

Air Ingas sesungguhnya memiliki peluang dikembangkan, terutama apabila didukung dengan penataan fisik lingkungan dan penambahan ragam atraksi serta pengembangan area sekitar obyek sebagai daya tarik pendukung dengan aktivitas dan fasilitas wisata yang sesuai dengan karakter kegiatan yang ada. Kelengkapan fasilitas wisata tersebut antara lain fasilitas wisata air, wisata alam ataupun fasilitas spiritual.

Potensi yang telah ada menjadi kelebihan dalam pengembangan kawasan ini. Potensi air yang mempunyai debit air yang sangat besar bisa mendukung dalam perancangan water park ini. Debit air yang ada dapat dimanfaatkan sebagai PLTA micro Hidro, kolam renang, kolam arus, kolam air mancur dan lain lain. Hal inilah yang menjadi keunggulan Ingas dengan potensi air yang ada.

*Water Park* sendiri merupakan suatu tempat yang bersifat rekreatif dengan menggunakan air sebagai salah satu elemen pembentuknya, sebagai tempat melepas kepenatan, menghilangkan stress yang merupakan tempat pembaharuan kesejahteraan fisik dan mental.<sup>7</sup> Ada berbagai cara untuk mengatasi stress dan melepas kepenatan yaitu dengan cara berwisata/ rekreasi. Dengan rekreasi orang dapat menghilangkan stress dengan cara meluapkan segala emosi dan ekspresi yang telah terpendam selama ini. Orang melakukan wisata biasanya ingin mendapatkan suatu pengalaman yang tidak terlupakan diantaranya suasana *experience* (tantangan) ataupun hanya sekedar *refreshing* saja untuk melepas kepenatan dan mendapatkan rasa relaks.

---

<sup>7</sup> PEPAK, *Rekreasi*, (YLSA, 2006)

Menurut *Terry Beehr dan John Newman (1978)* gejala stress dapat di bagi dalam 3 (tiga) aspek, yaitu gejala psikologis, gejala psikis dan perilaku (lihat tabel 1.3)

Tabel 1.3. Gejala Stress

Gejala Psikologis	Gejala Psikis	Gejala Perilaku
Kecemasan, ketegangan	Meningkatnya detak jantung dan tekanan darah	Menunda ataupun menghindari pekerjaan/tugas
Bingung, marah, sensitif	Meningkatnya sekresi adrenalin dan noradrenalin	Penurunan prestasi dan produktivitas
Memendam perasaan	Gangguan gastrointestinal, misalnya gangguan lambung	Meningkatnya penggunaan minuman keras dan mabuk
Komunikasi tidak efektif	Mudah terluka	Perilaku sabotase
Mengurung diri	Mudah lelah secara fisik	Meningkatnya frekuensi absensi
Depresi	Kematian	Perilaku makan yang tidak normal (kebanyakan atau kekurangan)
Merasa terasing dan mengasingkan diri	Gangguan kardiovaskuler	Kehilangan nafsu makan dan penurunan drastis berat badan
Kebosanan	Gangguan pernafasan	Meningkatnya kecenderungan perilaku beresiko tinggi, seperti ngebut, berjudi
Ketidakpuasan kerja	Lebih sering berkeringat	Meningkatnya agresivitas, dan kriminalitas

Gejala Psikologis (lanjutan)	Gejala Psikis (lanjutan)	Gejala Perilaku (lanjutan)
Lelah mental	Gangguan pada kulit	Penurunan kualitas hubungan interpersonal dengan keluarga dan teman
Menurunnya fungsi intelektual	Kepala pusing, migrain	Kecenderungan bunuh diri
Kehilangan daya konsentrasi	Kanker	
Kehilangan spontanitas dan kreativitas	Ketegangan otot	
Kehilangan semangat hidup	Probleme tidur (sulit tidur, terlalu banyak tidur)	
Menurunnya harga diri dan rasa percaya diri		

Sumber: Terry Beehr dan John Newman , *Gejala Stress*, 1978

Emosi dan ekspresi yang ditimbulkan tiap orang juga berbeda-beda, ada yang butuh ketenangan (menyendiri) dimana orang dapat merasakan suasana yang membebaskan manusia dari tengah kesibukan yang menenggelamkannya ke dalam seribu satu urusan. Suasana yang mengajak manusia meninggalkan kedangkalan pada permukaan dan menyelam lebih mendalam ke dalam dirinya untuk merenungkan perkara-perkara eksistensial yang mendasar. Selain itu, bahkan ada yang lebih puas dengan berteriak, menangis, dan histeris.<sup>8</sup>

<sup>8</sup> e-psikologi.com \Bisnis\_Center@ Masalah Psikologis : Stress.

Pada Hakekatnya tujuan orang melakukan wisata adalah:

1. Santai baik jasmani maupun rohani (*Refreshing* menghilangkan stress dan kepenatan)
2. Kesehatan dan kesegaran : Mendapatkan udara segar, cahaya matahari, dan untuk perjalanan pengobatan khusus.
3. Melakukan kegiatan aktif dalam bidang olahraga, terutama olahraga air seperti berenang, arum jeram, dayung dll.
4. Mencari kesenangan, kenyamanan dan kegembiraan serta hal-hal lucu.
5. Mencari hal-hal yang bersifat spiritual (perenungan)
6. Menikmati keindahan alam.
7. menambah pengetahuan tentang budaya setempat.

Emosi yang ditimbulkan dalam berwisata juga bermacam-macam tergantung wahana yang dimainkan. Dalam hal ini emosi yang biasa ditimbulkan antara lain: meluap-luap, tersenyum bahagia, histeris, berteriak, sukacita, kejutan dll. Emosi-emosi tersebut keluar jika mereka mendapatkan sesuatu kepuasan yang tidak didapatkan di tempat lain. Secara psikologi hal-hal tersebut wajar dilakukan seseorang dalam berwisata. Mereka biasanya meluapkan segala emosi dan kepenatan yang selama ini terpendam melalui wahana-wahana permainan yang disediakan.

Dalam hidup ini setiap manusia memiliki emosi dasar yang menjadi watak manusia yang ada dalam dirinya. Makna kata "emosi" menurut para ahli psikologi didefinisikan sebagai setiap kegiatan atau pergolakan pikiran, perasaan, nafsu, setiap keadaan mental yang hebat

atau meluap-luap. Daniel Goleman (1996) dalam bukunya *Emotional Intelligence* mengatakan, emosi merujuk pada suatu perasaan dan serangkaian pikiran-pikiran khasnya, suatu keadaan biologis dan psikologis, dan serangkaian kecenderungan untuk bertindak.<sup>9</sup>

Pada dasarnya berdasarkan kebutuhannya water park diklasifikasikan menjadi 4 jenis yaitu Atraktif, Refreshing, Experience (tantangan), dan Sarana Komunikasi dan sosialisasi. Selain diklasifikasikan berdasarkan kebutuhannya waterpark juga dapat diklasifikasikan berdasarkan lokasi dan jenis kegiatannya.<sup>10</sup> Potensi yang paling ditonjolkan adalah karakter air dimana air adalah sesuatu yang tidak dapat dilepaskan dalam segala aspek kehidupan manusia, mulai dari awal kehidupan, kelahiran, pertumbuhan, perjuangan hidup hingga kematian. Dalam wujud apapun air mempunyai karakter dan potensi untuk meningkatkan kualitas hidup manusia atau merusakkannya. Air begitu responsif terhadap kekuatan alam seperti badai, hujan lebat, kilat dan petir, air dapat dengan tiba-tiba berubah dari keadaan tenang menjadi kekuatan baru yang mampu membangkitkan emosi tertentu. Dengan mengenal karakter dan potensi inilah maka air dapat menjadi komponen dinamis dalam arsitektur, dapat berperan sebagai subjek dalam desain komposisi arsitektural, bukan hanya semata-mata sebagai objek guna memenuhi kebutuhan fisik manusia saja. Air dapat menjadi urat nadi dalam komposisi arsitektur.<sup>11</sup>

---

<sup>9</sup> e-psikologi.com \Bisnis\_Center@ Emosi Dan Inti Rahasia Kebijakan.

<sup>10</sup> Jerry, Gata B.S, *Taman Air di tepi Danau Toba*, UGM, 2002

<sup>11</sup> Joyce M. Laurens; Esterlita Devi Hendrayani, *Air sebagai subyek dalam desain Arsitektur*, Architecture Petra Christian University Center, 2005

Potensi air yang ada di Sumber Air Ingas bisa membantu memunculkan suasana dan membuat merasakan perbedaan suasana yang ditimbulkan pada setiap ruangnya bagi para pengunjungnya. Karakter air sendiri bisa membantu menciptakan suasana-suasana yang atraktif. Menurut *Norman K. Booth* (1983) dalam bukunya *Basic Element of lanscape Architectural Design* air mempunyai 4 karakter yaitu *Plasticity* (liat), *Motion* (gerakan), *Sound* (suara), dan *Reflectivity* (pemantulan). Setiap karakternya mampu menciptakan suasana yang berbeda-beda. Sebagai contoh karakter *Motion* (gerakan) yaitu air statis dapat memuat karakter ketenangan, kedamaian, relaks, lembut dan memberi rasa sejuk pada manusia sedangkan air dinamis berkarakter dinamis dan mampu membangkitkan gairah.

## I.2 RUMUSAN MASALAH

Bagaimana wujud rancangan kawasan wisata air 'Ingas Water Park' di Klaten yang dapat menciptakan suasana *Atraktif, Refreshing, dan Experience* (tantangan) melalui pengolahan tata ruang dalam dan tata ruang luar dengan pendekatan prinsip-prinsip potensi dan karakter air?

## I.3. TUJUAN DAN SASARAN

- Tujuan :Mewujudkan konsep perancangan Water Park yang yang dapat menciptakan suasana *Atraktif, Refreshing, dan Experience* (tantangan) melalui pengolahan tata ruang dalam dan tata ruang luar dengan pendekatan prinsip-prinsip potensi dan karakter air

- Sasaran :
  - Dapat mewujudkan suasana Atraktif melalui pengadaan wahana permainan yang atraktif dan melalui pendekatan elemen warna.
  - Dapat menciptakan ruang-ruang yang *Atraktif*, *Refreshing*, dan *Experience* (tantangan) melalui Pendekatan Potensi dan Karakter Air *Plasticity* (liat), *Motion* (gerakan), *Sound* (suara), dan *Reflectivity* (pemantulan).
  - Penggunaan elemen- elemen arsitektural yang dapat menciptakan suasana *Atraktif*, *Refreshing*, dan *Experience* (tantangan).

#### I. 4. METODE PEMBAHASAN

##### 1. Metode Pengumpulan Data, meliputi:

- Pengamatan langsung ke kawasan sumber air Ingas, Cokro Tulung, Klaten tentang keadaan existing kawasan.
- Studi Literatur dan on line tentang wisata air, Potensi dan elemen air serta cara menciptakan suasana *Atraktif*, *Refreshing*, dan *Experience* (tantangan).
- Pencarian data ke Dinas Pariwisata Kabupaten Klaten.

##### 2. Metode Analisis Deduktif

- Analisis fungsi kawasan sebagai tempat wisata air.
- Analisis wahana permainan air yang paling digemari
- Analisis studi preseden

- Analisis Potensi dan karakter air
- Analisis tatanan bangunan yang bisa membantu menciptakan suasana *Atraktif, Refreshing, dan Experience* (tantangan).

### 3. Sintesa

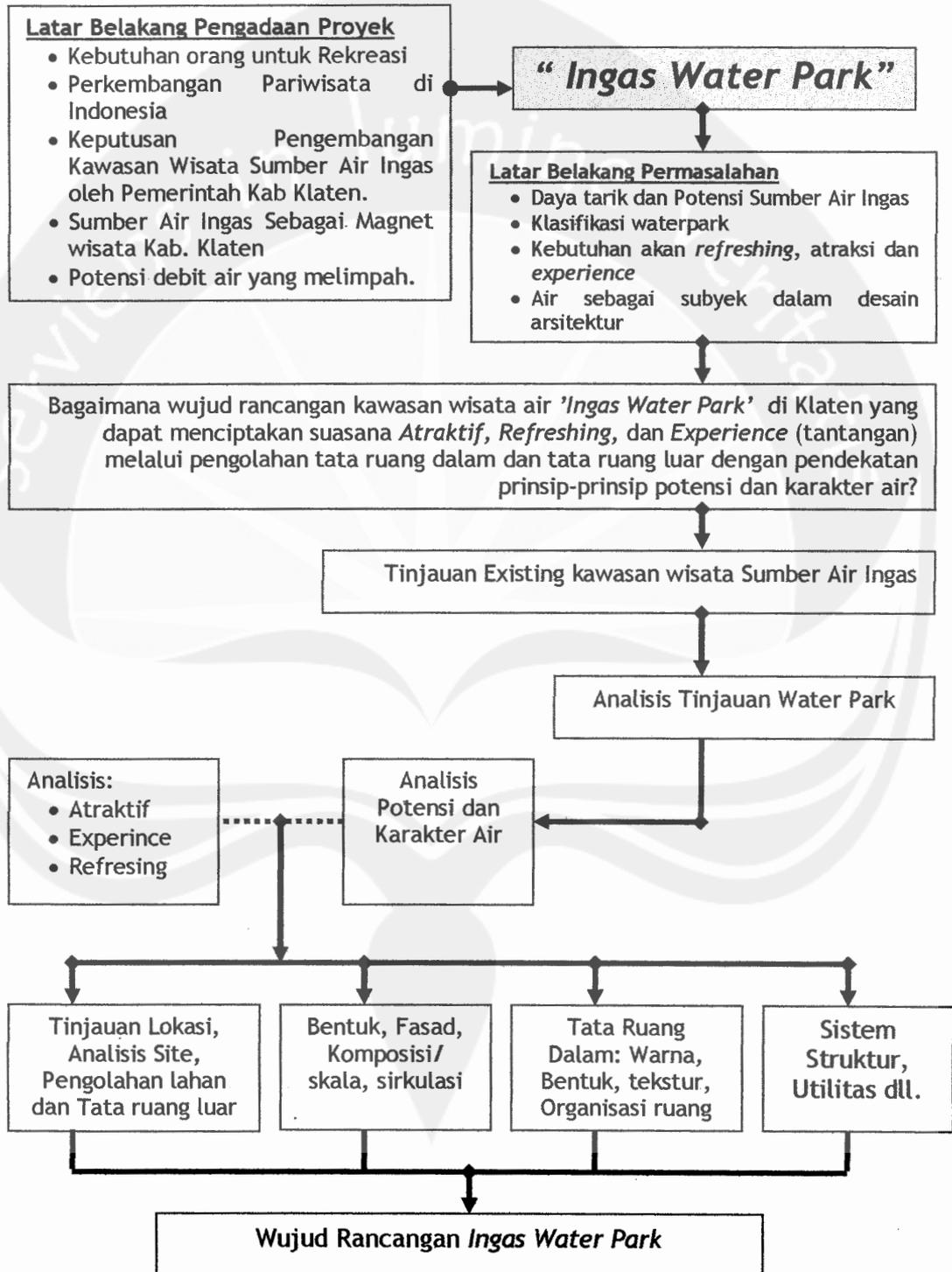
Memperjelas analisis yang telah dibuat dengan menggunakan standart (dari literatur yang ada) yang kemudian dipakai untuk pendekatan konsep perancangan.

## I. 5. LINGKUP PEMBAHASAN

Dalam penulisan ini, pembahasan dibatasi pada lingkup disiplin ilmu Arsitektur yang mampu menciptakan suasana *Atraktif, Refreshing, dan Experience* (tantangan) dengan pendekatan Potensi dan Karakter Air Plasticity (liat), Motion (gerakan), Sound (suara), dan Reflectivity (pemantulan) dalam hal ini kondisi Sumber Air Ingas, sungai, tapak serta potensi lain yang dimiliki Sumber Air Ingas. Serta beberapa elemen arsitektural yang dapat mendukung perwujudan suasana *Atraktif, Refreshing, Experience* (tantangan).

## I.6. ALUR PEMIKIRAN

Bagan 1.1. Tata Langkah/ Alur Pemikiran



Sumber: Pemikiran Penulis

## I. 7. SISTEMATIKA PENULISAN

### Bab I : Pendahuluan

Berisi tentang latar belakang masalah, rumusan permasalahan, tujuan, metode pembahasan, lingkup pembahasan, dan sistematika pembahasan.

### Bab II : Tinjauan Existing Kawasan Sumber Air Ingas

Berisi tentang kondisi geografis, Tinjauan makro Cokro tulung dan tinjauan mikro sumber air Ingas sendiri yang meliputi kondisi fisik dan potensi pengembangannya.

### Bab III : Tinjauan Water Park

Berisi tentang tinjauan pengertian *Waterpark*, klasifikasi Water Park, tinjauan wisata/rekreasi, tinjauan air, dan Studi preseden waterpark.

### Bab IV : Tinjauan *Ingas Water Park* di Klaten

Berisi tentang pengertian *Ingas Water Park*, Lokasi Site, Lingkup kegiatan, dan Elemen Arsitektural yang mendukung.

### Bab V : Analisis Perencanaan dan Perancangan *Ingas Water Park*

Berisi tentang analisis perancangan terhadap permasalahan (analisis Atraktif, *Refreshing*, *Experience*, analisis tentang potensi dan Karakter air), analisis ruang, tata ruang dalam, tata ruang luar, transformasi, sistem struktur dan sistem utilitas bangunan.

### Bab VI : Konsep Perencanaan dan Perancangan *Ingas Water Park*

Berisi tentang konsep perancangan dan bagaimana transformasinya kedalam elemen arsitektural.