

# 1 PENDAHULUAN

## 1.1 Latar belakang

Surabaya sebagai salah satu kota terbesar kedua setelah Jakarta dan sebagai ibukota propinsi Jawa Timur yang juga sebagai pintu jalur utama perdagangan dan jasa di wilayah Indonesia Timur memiliki perkembangan yang relatif lebih cepat dibandingkan kota besar lainnya. Konsekuensi dari pesatnya perkembangan tersebut adalah semakin banyaknya penduduk dan juga meningkatnya mobilitas pergerakan penduduk baik inter maupun antar kota Surabaya. Jumlah penduduk yang menurut proyeksi umur di Jawa Timur khususnya Surabaya; remaja dan dewasa muda mempunyai persentase yang cukup besar sekitar 56% dari penduduk Jawa Timur.<sup>1</sup>

Menurut Guru Besar Neurobiologi, Lawrence Katz, dalam bukunya bertajuk *Keep Your Brain Alive* sudah mengingatkan kita bahwa kehidupan yang statis dan rutin dapat menumpulkan daya pikir seseorang. Dan sebaliknya, ekspresi kreatif dapat memacu otak kita aktif, menumbuhkan sirkuit baru pada masalah suram sehingga dapat memperkaya waktu luang, **mengurangi** stres **dan** membawa kondisi kesehatan **fisik** maupun mental menjadi lebih baik.

Ada beberapa cara untuk mengungkapkan bakat-bakat jenius kita yang terpendam ke permukaan dengan melalui aktif berkreaitivitas serta membiarkan kreativitas itu “mengalir”. Juli Ellis, Guru Besar ilmu pendidikan di Universitas Alberta, kepada Scott McKeen dari Reader **Diges pernah** mengatakan, kreativitas

---

<sup>1</sup> *Jawa Timur dalam Angka*, (Kantor Statistik Propinsi Jawa Timur Kerjasama dengan Penda Tingkat I Jawa Timur), tabel 13.3

diperoleh diluar logika.”Untuk keinginan suatu kata yang lebih baik, akan tersedia dalam intuisi kita “ katanya.

Kreativitas menuntut kita untuk **mengubah** cara hidup **dan** kehidupan kita **dari** cara mengerjakan sesuatu dan mengekspresikan individualitas kita secara “normal”. Contoh kegiatan yang dapat membangkitkan gairah kreativitas salah satunya adalah dengan melihat pameran lukisan atau menyimak orang melukis .<sup>2</sup>

Sebagai kota Metropolis Surabaya memiliki mobilitas yang semakin tinggi dalam pergerakannya tentu saja tidak terlepas dari hiruk pikuknya beraneka ragam kegiatan manusia yang banyak menimbulkan kejenuhan dan ketegangan mental. Untuk mengimbangi keadaan tersebut, manusia sebagai warga kota memerlukan suatu peralihan suasana dan kegiatan yang bersifat rekreatif demi mencapai keseimbangan jasmani dan rohaninya.

Sementara itu saran yang memadai kegiatan hiburan dan rekreatif di Surabaya masih belum dapat dikatakan memenuhi kebutuhan dan kriteria Surabaya sebagai kota metropolitan. Sarana rekreasi seperti Taman Impian Jaya Ancol dan Dunia Fantasi maupun tempat–tempat sekelas itu hanya ada di Jakarta. Tempat hiburan semacam itu di Surabaya hanya diwadahi **oleh** Taman Hiburan Rakyat (THR) atau Taman Remaja Surabaya yang lokasinya berada di wilayah Surabaya Timur akibatnya seringkali banyak kalangan menengah **ke atas** dengan mudahnya mencari hiburan semacam ini di Jakarta atau bahkan di luar negeri.

Padahal bagi masyarakat kawasan Indonesia Timur yang hendak melancong **ke** pulau Jawa; kota Surabaya merupakan pilihan yang lebih dekat bagi mereka

---

<sup>2</sup> *Berkreativitas...Memacu Seseorang Menjadi Cerdas*, (Surabaya Post, 31 Desember 2000)

dibanding dengan kota Jakarta oleh karena itu dibutuhkan suatu sarana rekreasi di kota Surabaya yang dapat dikatakan sekelas dengan yang ada di Jakarta, sarana rekreasi tersebut dipadukan dengan unsur pendidikan mengingat karakteristik remaja dan dewasa muda yang cenderung menjadi destruktif apabila tidak diarahkan dan tidak di **rem**; serta sekaligus **untuk mendongkrak citra** Surabaya sebagai kota metropolitan kedua dan juga sebagai pengadaan fasilitas pendukung dalam kota untuk melayani segmen pasar kelas menengah ke **atas** dan tentu **saja** yang mampu memberikan pemasukan devisa bagi pemerintah daerah di sektor pariwisata.

## **1.2 Tujuan perencanaan dan perancangan**

Tujuan perencanaan dan perancangan Taman Rekreasi dan Sarana Kreativitas serta Sportifitas:

- merupakan sarana pariwisata dan daya tarik dari kawasan pemukiman proyek tersebut berada.
- dapat menjadi daya tarik pengunjung, yang berarti meningkatkan nilai ekonomi kegiatan setempat sehingga dapat meningkatkan kualitas lingkungan usaha pengembangan kawasan wisata di Surabaya Barat

### 1.3 Sasaran lingkup pelayanan

Lingkup pelayanan dari perencanaan dan perancangan Taman Rekreasi dan Sarana Kreativitas:

- Anak muda sebagai golongan penduduk yang terbanyak **di** propinsi Jawa Timur.
- Masyarakat kota Surabaya, untuk memenuhi kebutuhan **rekreasi** bagi masyarakat Surabaya umumnya dan dewasa muda serta remaja Surabaya khususnya dengan lokasi yang terletak di kawasan **kompleks** rekreasi Citra Raya.
- Wisatawan nasional dan mancanegara, sebagai alternatif tempat rekreasi nasional maupun dunia yang memberi nilai tambah devisa bagi negara maupun pemerintah daerah.

### 1.4 Lingkup perencanaan dan perancangan

Bahasan proyek ini meliputi perencanaan dan perancangan penataan tapak, **sehingga** menjadikan tapak ini mempunyai daya **tarik** yang unik dan menarik sebagai wadah kegiatan **fisik** dengan penekanan pada rekayasa arsitektur (*Architecture Engineering*).

Selain itu bahasan tidak lepas dari aspek-aspek **lain** diantaranya: rekayasa lansekap, rekayasa perkotaan dan rekayasa rancang bangun. Ketentuan yang tidak bersifat rekayasa arsitektural hanya akan dipelajari sebagai kajian yang perlu untuk diketahui.

### 1.5 Metodologi pengumpulan data

Secara garis besar metode pembahasan dalam penyusunan laporan ini dapat dibagi sebagai berikut :

- Studi literatur

Suatu metode pencarian data dan informasi yang diperoleh dari hasil penelusuran dari literatur yang merupakan kajian atau penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya berkaitan dengan proyek yang sedang direncanakan **baik berupa** buku, majalah maupun artikel

- *Survey* lapangan

Suatu metode yang meninjau langsung ke lokasi proyek **dan melakukan** pengamatan terhadap tapak dan lingkungan untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya mengenai potensi lahan serta kendala-kendala yang ada.

- Studi komparatif

Suatu metode analisa perbandingan dengan Proyek sejenis untuk mendapat gambaran obyektif mengenai arah perencanaan dan perancangan yang berhubungan dengan proyek, baik melalui literatur, penelusuran dari internet, kunjungan dan *survey* **pada** proyek sejenis yang telah **terrealisasi** sehingga diperoleh data-data yang mendukung.

- Wawancara

Proses tanya jawab dengan pihak-pihak yang berhubungan dengan Proyek yang direncanakan untuk melengkapi laporan perencanaan dan perancangan.,

## 1.6 Tinjauan proyek

### 1.6.1 Pengertian judul

- Rekreasi: dari kata *recreation* dalam bahasa Inggris yang berarti suatu kegiatan yang menyenangkan dimana seseorang menikmati melakukan segala sesuatu dalam waktu senggangnya ( *a pleasant activity which enjoy doing in one's spare time* ).<sup>3</sup>
- Sarana: fasilitas, segala yang memudahkan (untuk **lempat** tinggal, bepergian dan sebagainya)
- Kreativitas: dari kata *creativity* dalam bahasa Inggris yang berarti daya cipta.<sup>4</sup>
- Sportivitas: dari kata *sportivity* dalam bahasa Inggris yang berarti kegiatan berolah raga .

Citra Raya Kota Mandiri: salah satu **karya** Grup Ciputra di **kawasan** Surabaya Barat yang meliputi perumahan lengkap dengan berbagai fasilitasnya seperti Supermarket, kolam renang, lapangan golf, **pasar, sentra niaga dan** lain-lain yang membuat areal di sana menjadi pemukiman terbesar dan terlengkap **di** Surabaya; sebagai kelanjutan dari karya ini akan dikembangkan proyek berskala besar meliputi pembangunan Ciputra Mal dan Dunia **Impian** <sup>5</sup>

---

<sup>3</sup> *Password- English Dictionary for Speaker of Bahasa Indonesia*, (PT Keisant Blanc Indah Corp, Jakarta, 1333)

<sup>4</sup> *Kamus Inggris Indonesia*, (Cornell University Press, London, 1986)

<sup>5</sup> *Berita CitraRaya Kota Mandiri*, (edisi khusus HUT Grup Ciputra, Oktober, 1996)

### 1.6.2 Tinjauan terhadap *theme park*, sarana kreativitas dan sportifitas dan rekreasi

Kejenuhan dan kompleksitas kota baik secara langsung maupun tidak langsung disadari atau tidak-telah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat kota yang **secara** perlahan **mengacaukan** tatanan kota **yang menyebabkan** kegiatan sosialisasi masyarakatnya menjadi terganggu menuntun masyarakat pada kehidupan dimana kepentingan pribadi didahulukan daripada kepentingan umum, sosialisasi dan komunikasi nyaris tidak terjadi. Manusia menjadi egosentris. Realitas kota dan sosial yang ada perlahan-lahan **hendak** disangkal manusia dengan menciptakan realitanya sendiri-ini yang kemudian disebut sebagai *hiper-realitas*.<sup>6</sup>

Dalam kehidupannya sehari-hari manusia memerlukan waktu untuk beristirahat dan bersosialisasi terutama pada **keadaan** kehidupan sekarang ini, dimana kesibukan masyarakat dan meningkatnya jumlah penduduk mempersempit ruang kehidupan. Hal ini sering terjadi pada kota besar seperti Surabaya yang sering menimbulkan kejenuhan, stres, dan ketegangan mental bagi manusia. Disinilah taman rekreasi (*theme park*) memegang peranan yang cukup penting sebagai salah satu bentuk *hiper-realitas* masyarakat dan wadah penumpahan segala kejenuhan dan ketegangan mental untuk berekreasi.

---

<sup>6</sup> Yulianti Tanyaadji, *Theme Park=Hiper-Realitas masyarakat yang sakit*, (Desain Arsitektur edisi Juli2000), hal 6-7

- *Theme Park*

Taman rekreasi, dunia impian, *Disneyland* atau apapun penamaannya biasa dikenal sebagai *theme park* oleh praktisi arsitektur – dimana dalam proyek ini Taman rekreasi adalah sebuah *theme park*. Makna *theme park* menurut Michael Sorkin adalah “...*the place that embodies it all, the agegraphia, the surveillance and control, the simulation without end*”<sup>7</sup>

Simulasi tanpa akhir, simulasi dari segala keinginan **dan** khayalan akan sebuah lingkungan yang diimpikan .

- Sarana kreativitas serta sportifitas

sarana ini diasumsikan dapat meningkatkan daya kreakivitas remaja dan dewasa muda dan juga dapat mengembangkan talenta **mereka** masing-masing supaya **dapat** digunakan dimasa depan mereka

Sarana ini selain ditujukan untuk pengembangan kreativitas juga untuk mengembangkan sifat sportif yang **selama** ini **membuat anak** muda **kita** mudah terbawa emosi dikarenakan oleh **hal-hal** kecil.

Pengembangan kreativitas serta sportifitas sangatlah penting untuk perkembangan generasi penerus kita oleh karena itu dalam proyek ini selain untuk rekreasi dengan tujuan` menghilangkan kejenuhan juga untuk mengembangkan kreativitas dan sportifitas generasi penerus **kita**

---

<sup>7</sup> Michael Sorkin, *Variation on a Theme Park: The New American City and the End of Public Space*, (The Noonday Press, New York (ed ) 1992)

- **Rekreasi**

Rekreasi : dari **kata** *recreation* dalam bahasa Inggris “*A pleasant activity which one enjoy doing in one's spare time.*” Suatu kegiatan yang menyenangkan dimana seseorang menikmati melakukan sesuatu dalam waktu senggangnya.

**Tujuan** rekreasi bagi manusia, secara **luas** dapat dikategorikan menjadi: motivasi individu yaitu memulihkan dan meningkatkan kesegaran jasmani, mendapatkan kesenangan dan kepuasan melalui kegiatan yang konstruktif, memupuk dan mengembangkan ketrampilan serta kreativitas serta motivasi umum yaitu membina hubungan antar manusia, biasanya dilakukan dalam kelompok.

- **Manfaat rekreasi**

Manfaat rekreasi meliputi aspek sosial dan aspek ekonomi.

Aspek sosial yang dimaksud adalah kelelahan yang dialami seseorang apabila tidak diimbangi oleh istirahat dan rekreasi, dapat perkembangan **jiwa** dan watak, dengan berekreasi seseorang dapat mengembangkan pribadinya terutama terhadap lingkungan sosialnya. Sifat dan pikirannya menjadi terbuka, dengan komunikasi dapat membina kejasama dan saling menghargai.

Aspek ekonomi yang dimaksud adalah dengan adanya tempat rekreasi berarti membuka lapangan kerja baru, **serta** membantu meningkatkan pendapatan daerah melalui pajak dan lain-lain.

## 1.7 Tinjauan sasaran golongan usia

Berdasarkan proyeksi penduduk menurut umur di propinsi Jawa Timur yang tergolong pemuda yaitu yang berumur 15-30 tahun diperkirakan sebanyak .

- 14,557,500 jiwa pada tahun 1985
- 15.347 100 jiwa pada tahun 1990
- 15.897.400 jiwa pada tahun 1993
- 16.426.400 jiwa pada tahun 2000

(Sumber : Jawa Timur dalam Angka, Kantor Statistik Propinsi Jawa Timur Kerjasama dengan Pemda Tingkat I Jatim).

Dari data diatas terlihat bahwa pemuda dan remaja mempunyai prosentase yang cukup besar **yaitu 56%** dari penduduk Jawa Timur.

Maka golongan usia yang dituju adalah golongan anak remaja dan mereka yang berjiwa muda serta para eksekutif muda. Para eksekutif muda ini yang sering kita jumpai mengalami banyak depresi dalam hidupnya baik didapat dari pekerjaan maupun dari yang lainnya.

### 1.7.1 Fungsi rekreasi bagi sasaran

Fungsi rekreasi bagi anak remaja :

- sebagai penyaluran **sifat** mereka yang serba ingin tahu, berani, agresif dan bersemangat
- sebagai sarana berkumpul dengan teman sebaya
- sebagai penyaluran hobby
- membentuk perkembangan fisik

Fungsi rekreasi bagi eksekutif muda :

- sebagai tempat melepas stres .
- sebagai tempat untuk penyaluran hobby.

Jenis rekreasi dalam Taman Rekreasi dan Sarana Kreativitas serta Sportifitas di Citra Raya Kota Mandiri Surabaya

- Berdasarkan pelaku

Jenis rekreasi berdasarkan pelaku mencakup dua hal yaitu partisipasi subyek dan struktur usia.

Berdasarkan partisipasi subyek rekreasi yang diadakan adalah rekreasi aktif, disini subyek melakukan kegiatan langsung misalnya olah gerak dan kegiatan **fisik** dan rekreasi pasif, disini subyek tidak melakukan kegiatan fisik yang berarti, biasanya berupa tontonan misalnya simulator.

- Berdasarkan tempat

Jenis rekreasi berdasarkan sifat ruang meliputi rekreasi *outdoor* rekreasi yang dilakukan di ruang terbuka, tidak terlindungi atap dan rekreasi indoor rekreasi yang dilakukan dalam ruang terlindung **atau** di dalam bangunan.

Sifat potensi fisik rekreasi yang memanfaatkan potensi buatan, baik di ruang terbuka maupun di dalam bangunan.

- Berdasarkan aktifitas

Jenis rekreasi yang diadakan merupakan aktifitas sosial permainan yang menegangkan dan juga rekreasi mental selain fisik.

- Berdasarkan tipe kegiatan

Rekreasi yang dilakukan adalah rekreasi darat .

- Berdasarkan obyek ulama

Yang ada didalam Taman rekreasi dan sarana pengembangan kreativitas serta sportifitas termasuk rekreasi dalam obyek buatan.

### 1.8 Lokasi perencanaan

Taman rekreasi dan sarana kreativitas serta sportifitas merupakan bagian dan Komplek Rekreasi Citra Raya Kota Mandiri yang sebenarnya telah direncanakan pembangunan *Theme park* atau Dunia Fantasi yang terdiri dari dua tahap yaitu tahap I (*Theme park I*) dan,tahap II (*Theme park II*) yang keseluruhan tapaknya terletak diantara dua kecamatan dan di antara dua daerah tingkat II yang m e n c a k u p :

Kecamatan Lakarsantri kotamadya Surabaya :

- Kelurahan Lakarsantri
- Kelurahan Lontar
- Kelurahan Lidah Kulon
- Kelurahan Sambikerep
- Kelurahan Jeruk
- Kelurahan Made

Kecamatan Menganti **Kotamadya** Surabaya .

- Kelurahan Setro
- Kelurahan Labar
- Kelurahan Randupadangan
- Kelurahan Pangalangan



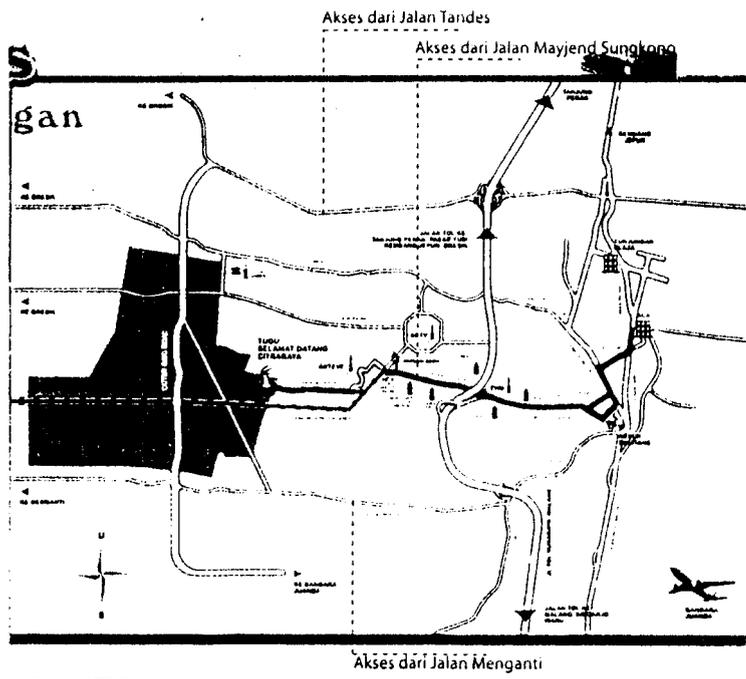
Batas tapak dari lokasi Taman rekreasi dan sarana kreativitas serta sportifitas .

- Sebelah Utara : Kawasan Permukiman Citra kaya
- Sebelah Timur : *Town House* dan Sentra Niaga Utama
- Sebelah Selatan : Bukit Golf Internasional
- Sebelah Barat : *Water Park*

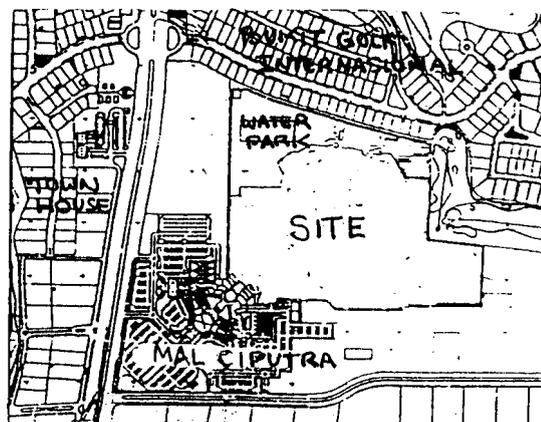
Kondisi fisik dan persyaratan :

- Topografi berbukit-bukit dengan ketinggian rata-rata 12 m diatas permukaan **laut**
- Temperatur berkisar antara 26,2°- 29,3° C
- Kelembapan udara rata-rata berkisar antara 30% - 100%
- Curah hujan pertahun 117,67 mm

Dengan sendirinya lokasi tersebut menjadi suatu sarana rekreasi yang **hidup** dan asri. Kawasan yang menjadi **satu** dengan **Mal Citra** Raya dan *Water Park* justru menjadikan lokasi **site** ini amat menguntungkan dalam arti tidak akan pernah sepi pengunjung. Taman rekreasi yang akan direncanakan di kawasan ini ditujukan untuk menyempurnakan tujuan pengembangan dari Citra Surya dari sekaligus untuk menggantikan taman rekreasi yang akan direncanakan oleh pengembangan.



Gambar I.1 Lokasi perencanaan



Gambar 1.2. Batas tapak

### 1.8.2 Penapaiansecara umum

Dilihat dari kondisi jalan yang ada dan rencana jalan yang sesuai dengan *Master Plan* Surabaya 2000 **maka** terdapat dua jalan akses utama yaitu

- Jalan Mayjend Sungkono

merupakan jalan akses dari pusat kota Surabaya (akses Timur Barat) yang menurut *Master Plan* Surabaya -2000 **merupakan** jalan radial.

- Jalan Kecamatan Lakarsantri – **Kelurahan** Made

yang menurut *Master Plan* Surabaya -2000 akan menjadi jalan lingkaran (*ring road*). Merupakan akses dari arah Utara-Selatan yang nantinya akan menampung lalu-lintas dari Gresik- *Airport*, Sidoarjo

Mengingat Surabaya sebagai pusat kota maka tersedianya akses **ke** kawasan ini mutlak dibutuhkan bagi **perkembangan kawasan** ini