



PORTOFOLIO

KAWASAN WISATA AIR BERKONSEP ARSITEKTUR PERILAKU DI TANGERANG SELATAN

Annisa Intan Ramadiani

2019460007

Dosen Pembimbing Utama: Dr. Ari Widyati Purwantiasning, S.T, MATRP,IAI

Dosen Pembimbing Pendamping: Finta Lissimia, S.T, M.T

HALAMAN PENGESAHAN

Portofolio Tugas Akhir dengan judul "KAWASAN WISATA AIR BERKONSEP ARSITEKTUR PERILAKU DI TANGERANG SELATAN" yang telah dibuat oleh ANNISA INTAN RAMADIANI dengan NIM 2019460007 telah diajukan pada hari Senin, 24 Juli 2023, diterima dan disahkan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan strata satu (S1) program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Jakarta.

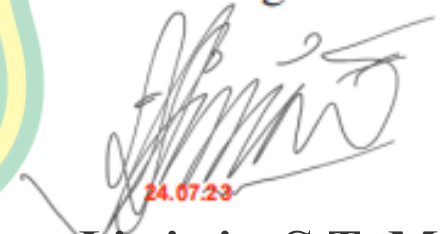
Disahkan Oleh :

Dosen Pembimbing Utama

Dosen Pembimbing Pendamping



Dr. Ari Widyati Purwantiasning, S.T, MATRP,IAI



Finta Lissimia, S.T, M.T

Diketahui Oleh :

Kepala Program Studi Arsitektur



Finta Lissimia, S.T, M.T

BIODATA



NAMA : ANNISA INTAN RAMADIANI

NIM : 2019460007

TTL : JAKARTA, 13 DESEMBER 2000

ALAMAT : JL. PINUS RT.002/020, PAMULANG TIMUR,
TANGERANG SELATAN.

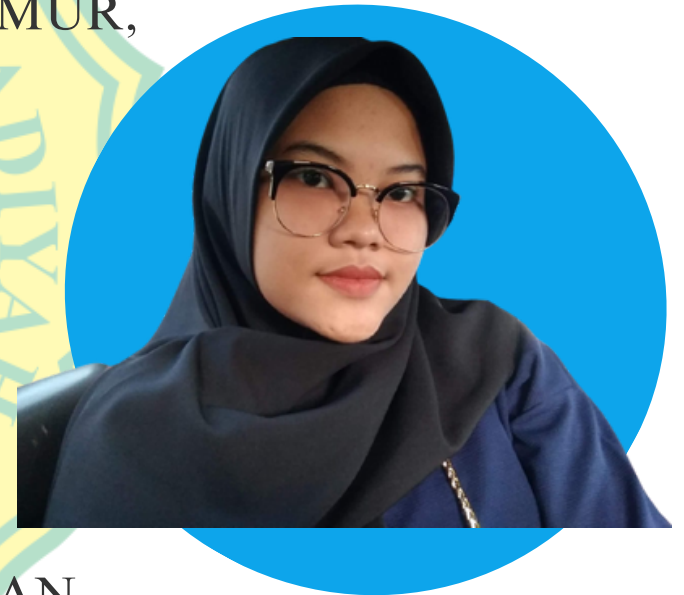
KONTAK

EMAIL : annisaintan2000.ai@gmail.com

No.HP : 0855-9841-930

RIWAYAT PENDIDIKAN

- SMA MUHAMMADIYAH 3 JAKARTA SELATAN
- UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JAKARTA



LATAR BELAKANG

Banyaknya tempat rekreasi yang dapat dikunjungi oleh masyarakat umum tanpa melihat dari latar belakang para pengguna kawasan wisata air



Kawasan wisata air didalamnya terdapat berbagai aktivitas ekonomi maupun sosial. Secara sadar maupun tidak sadar oleh pengguna kawasan, sehingga pada kawasan ini dapat terjadi berbagai perilaku yang berbeda sebagai respon dari para pengguna.



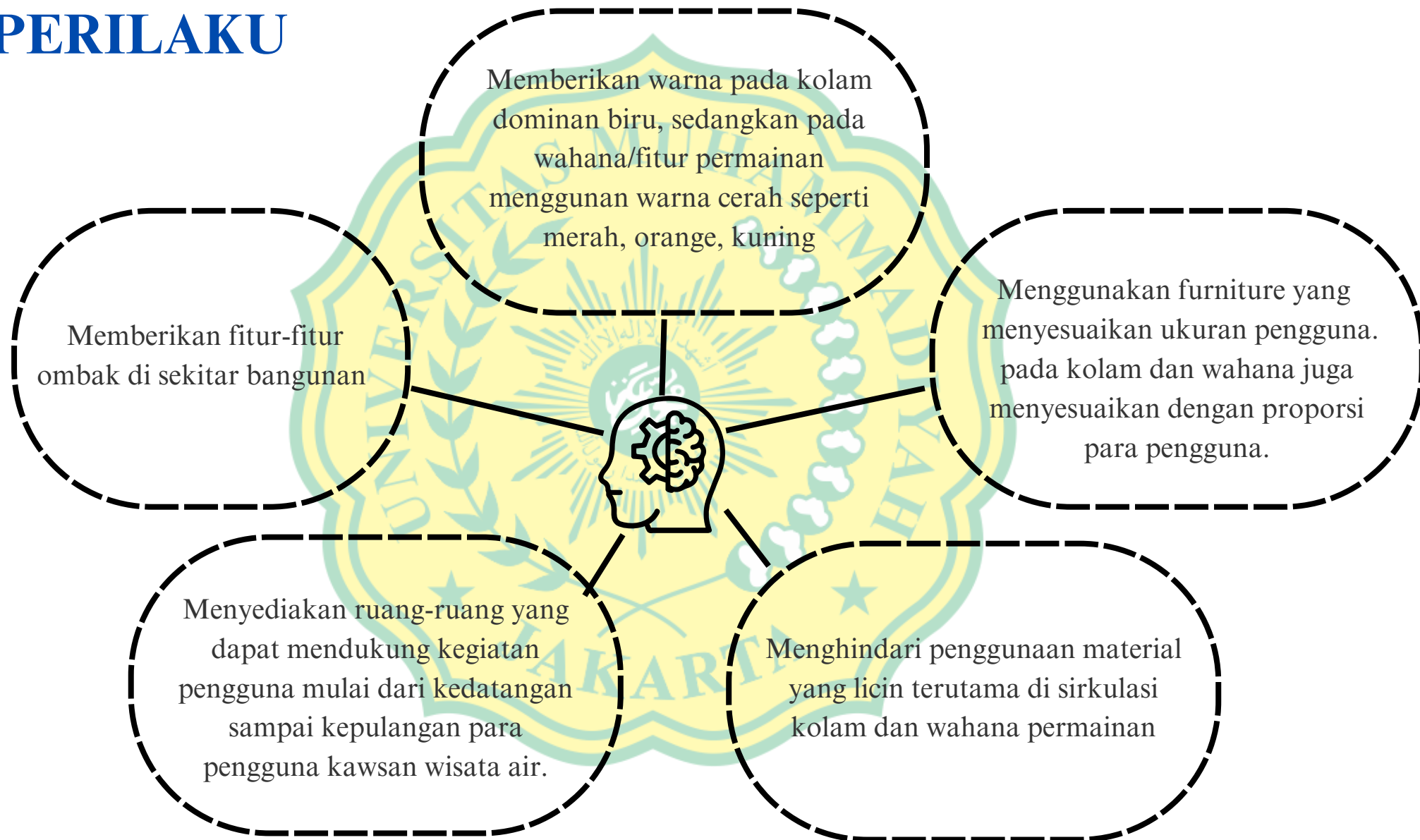
Tangerang Selatan

Salah satu kota yang memiliki berbagai objek pariwisata didalamnya, sehingga berbagai jenis wisata tersebut menjadi daya tarik bagi wisatawan. dan bisa meningkatkan jumlah wisatawan yang ada di Kota Tangerang Selatan dari wisatawan nusantara maupun wisatawan mancanegara,



karena banyaknya perilaku yang berbeda dari para pengguna, kawasan wisata air ini harus bisa mewadahi perilaku-perilaku dari setiap aktivitas yang terjadi.

KONSEP ARSITEKTUR PERILAKU



LOKASI PROYEK

Lokasi : Jl. Raya Southcity Utara, Pd. Cabe Udik,
Kec. Pamulang, Tangerang, Banten 15418

Luas Lahan : ±80.057 m²

KDB : Maksimal 50%

KLB : Maksimal 3,2

KDH : 15%

GSB : ½ Lebar Jalan

Peruntukan Lahan : Kawasan Perdagangan dan Jasa

Kondisi Sekitar Tapak : Berada disekitar jalan
utama South City

Kondisi Banjir : Lokasi yang tidak rawan banjir

Kualitas Udara : Sedang

Ukuran Jalan : 15 Meter

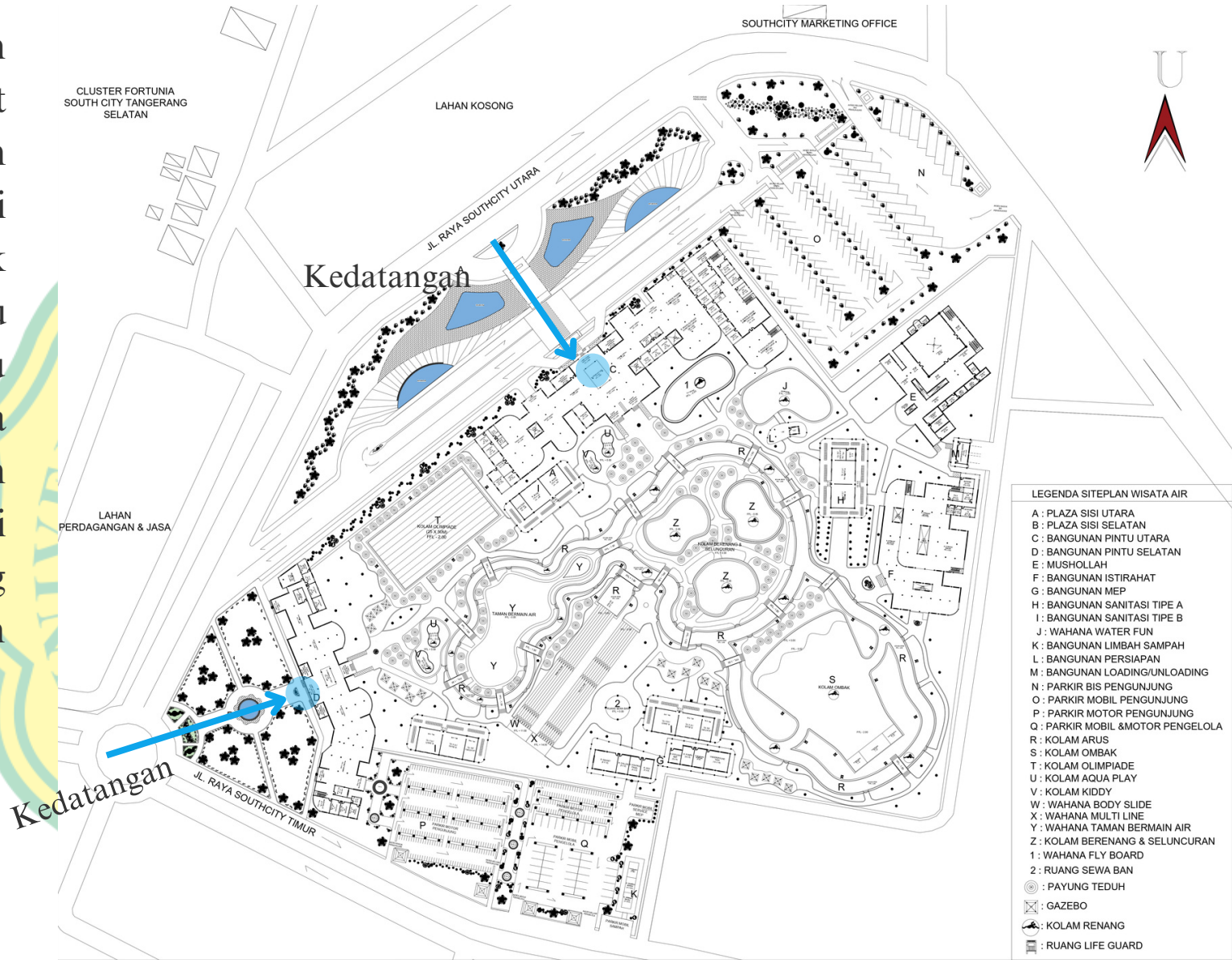


Batas
Wilayah

:
Utara - Jalan Raya Southcity Utara
Selatan - Jalan Raya Southcity Timur
Barat - Jalan Raya Southcity Utara
Timur - Lahan Kosong

SITEPLAN

Pengguna kawasan wisata air dapat memasuki zona dalam wisata bisa melewati salah satu pintu masuk yaitu bangunan pintu Selatan maupun pintu Utara, sehingga pengguna dengan mudah masuk dari berbagai arah yang berdekatan dengan kedatangan mereka.



BLOKPLAN

Kawasan wisata air di Tangerang Selatan ini menyediakan tempat berupa bangunan-bangunan maupun ruangan yang dapat mewadahi kegiatan perilaku-perilaku pengguna wisata mulai dari kedatangan sampai kepulangan.

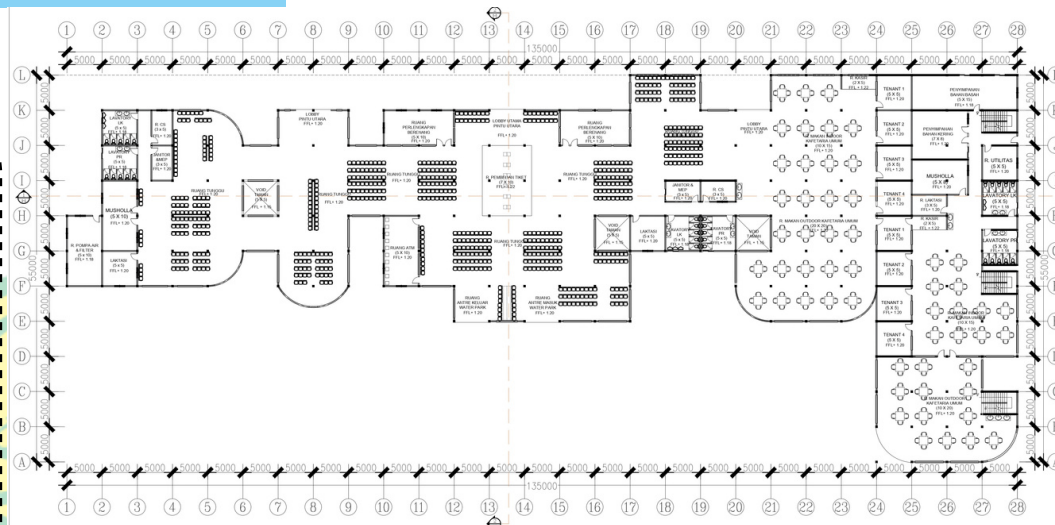


BANGUNAN UTARA

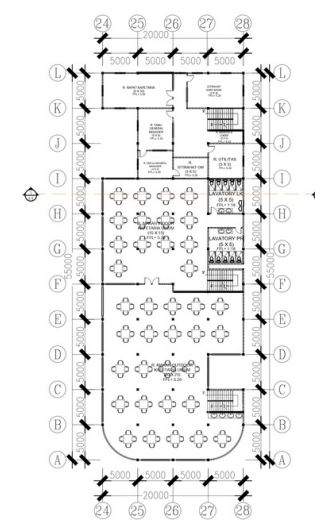
WISATA AIR

Fasilitas Ruang:

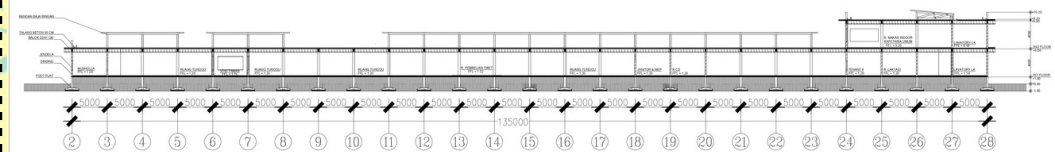
- Ruang Tunggu Pengguna,
- Pembelian Tiket,
- Kafetaria Umum (Tenant, R.Kasir, R. Makan Indoor & Outdoor),
- Kafetaria Khusus pengguna wisata air (Tenant, R.Kasir, R. Makan Indoor & Outdoor, Kantor Kafetaria),
- Lavatory Perempuan & Laki-Laki,
- R. Musholla, Laktasi,
- Lobby, R. Antre Masuk/Keluar.



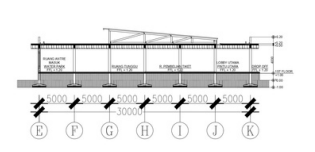
DENAH LT.1 BANGUNAN PINTU UTARA WISATA AIR
SKALA 1 : 400



DENAH LT.2 BANGUNAN PINTU UTARA WISATA AIR
SKALA 1 : 400



POTONGAN (A) BANGUNAN PINTU UTARA WISATA AIR
SKALA 1 : 400



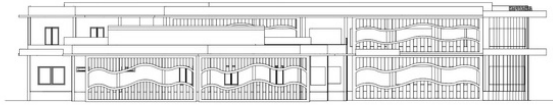
POTONGAN (A) BANGUNAN PINTU UTARA WISATA AIR
SKALA 1 : 400

Penerapan Prinsip:

- Memberikan ruang untuk menampung kegiatan perilaku para pengguna,
- Menggunakan permainan warna dominan (putih/cream) dan pendukung (orange, merah, kuning, biru),
- Furniture sesuai dengan pengguna.

BANGUNAN UTARA

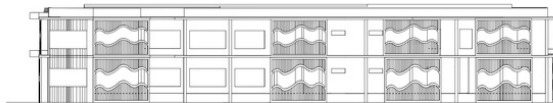
WISATA AIR



TAMPAK SISI BARAT BANGUNAN PINTU UTARA WISATA AIR
SKALA 1 : 400



TAMPAK SISI SELATAN UTARA BANGUNAN PINTU UTARA WISATA AIR
SKALA 1 : 400



TAMPAK SISI TIMUR BANGUNAN PINTU UTARA WISATA AIR
SKALA 1 : 400



TAMPAK SISI SELATAN BANGUNAN PINTU UTARA WISATA AIR
SKALA 1 : 400

Penerapan Prinsip:

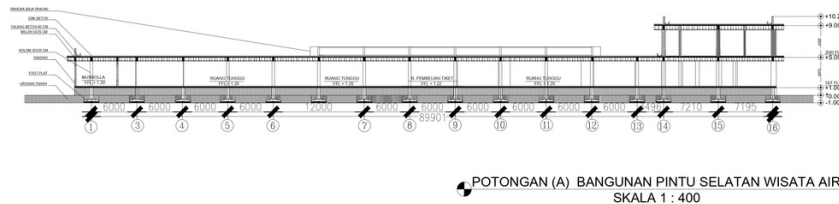
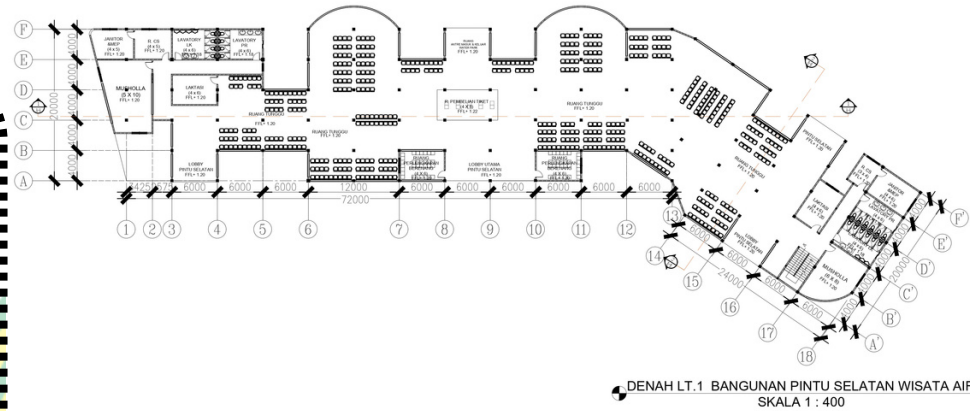
- Menggunakan permainan warna dominan (putih/cream) dan pendukung (orange/ merah/ kuning/ biru),
- Menggunakan secondary skin membentuk gelombang ombak di beberapa tempat pada tampak bangunan.

BANGUNAN SELATAN

WISATA AIR

Fasilitas Ruang:

- Ruang Pengguna, Ruang Tunggu
- Pembelian Tiket,
- Lavatory Perempuan & Laki-Laki,
- R. Musholla, Laktasi,
- Lobby, R. Antre Masuk/Keluar.
- Kantor Pengelola Kawasan wisata air (Ruang-ruang devisi).

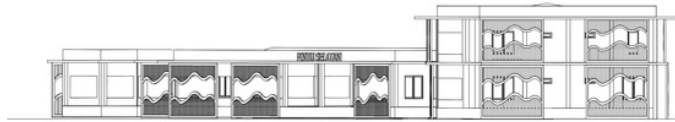


Penerapan Prinsip:

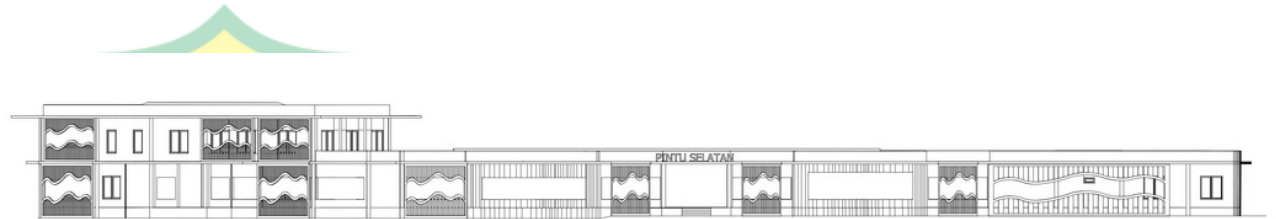
- Memberikan ruang untuk menampung kegiatan perilaku para pengguna,
- Menggunakan permainan warna dominan (putih/cream) dan pendukung (orange, merah, kuning, biru),
- Furniture sesuai dengan pengguna.

BANGUNAN SELATAN

WISATA AIR



TAMPAK SISI SELATAN BANGUNAN PINTU SELATAN WISATA AIR
SKALA 1 : 400



TAMPAK SISI TIMUR BANGUNAN PINTU SELATAN WISATA AIR
SKALA 1 : 400



TAMPAK SISI UTARA BANGUNAN PINTU SELATAN WISATA AIR
SKALA 1 : 400



TAMPAK SISI BARAT BANGUNAN PINTU SELATAN WISATA AIR
SKALA 1 : 400

Penerapan Prinsip:

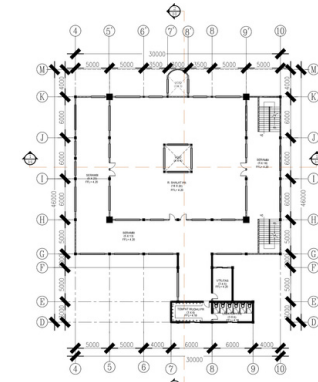
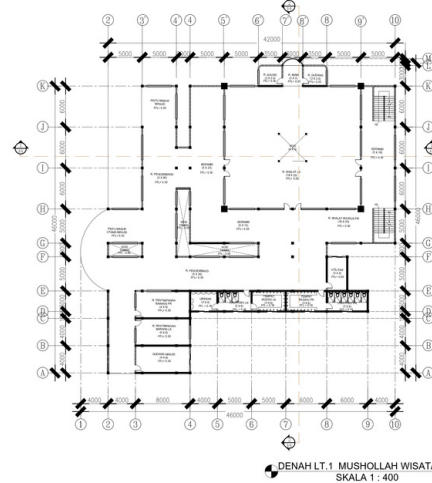
- Menggunakan permainan warna dominan (putih/cream) dan pendukung (orange/ merah/ kuning/ biru),
- Menggunakan secondary skin membentuk gelombang ombak di beberapa tempat pada tampak bangunan.

BANGUNAN MUSHOLLAH

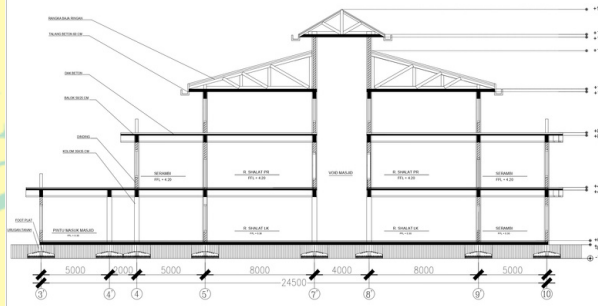
WISATA AIR

Fasilitas Ruang:

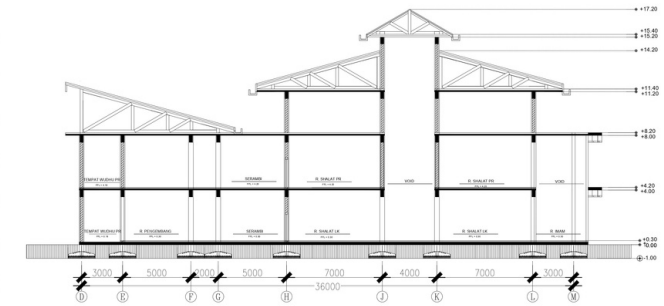
- Pintu Masuk Musholla, Pengembang, Penyimpanan, Serambi.
- Lavatory Perempuan, Tempat Wudhu Perempuan.
- Lavatory Laki-Laki, Tempat Wudhu, Urinoir.
- R. Imam,
- R. Sholat Laki (Lt.1) & Perempuan (Lt. 2), R. shalat Khusus Perempuan(Lt.1)



DENAH LT.2 MUSHOLLAH WISATA AIR
SKALA 1 : 400



POTONGAN (A) MUSHOLLAH WISATA AIR
SKALA 1 : 200



POTONGAN (B) MUSHOLLAH WISATA AIR
SKALA 1 : 200

Penerapan Prinsip:

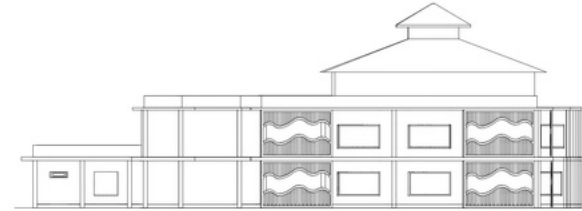
- Memberikan ruang untuk menampung kegiatan perilaku para pengguna,
- Menggunakan permainan warna dominan (putih).
- Furniture sesuai dengan pengguna.

BANGUNAN MUSHOLLAH

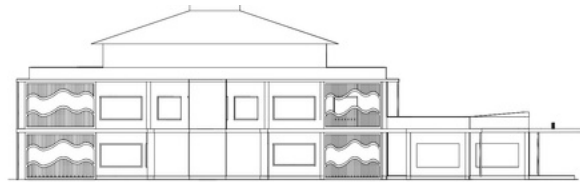
WISATA AIR



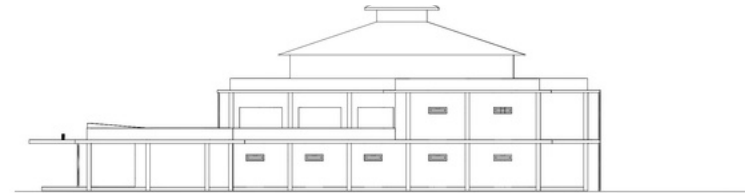
TAMPAK SISI SELATAN BANGUNAN MUSHOLLA WISATA AIR
SKALA 1 : 400



TAMPAK SISI UTARA BANGUNAN MUSHOLLA WISATA AIR
SKALA 1 : 400



TAMPAK SISI BARAT BANGUNAN MUSHOLLA WISATA AIR
SKALA 1 : 400



TAMPAK SISI TIMUR BANGUNAN MUSHOLLA WISATA AIR
SKALA 1 : 400

Penerapan Prinsip:

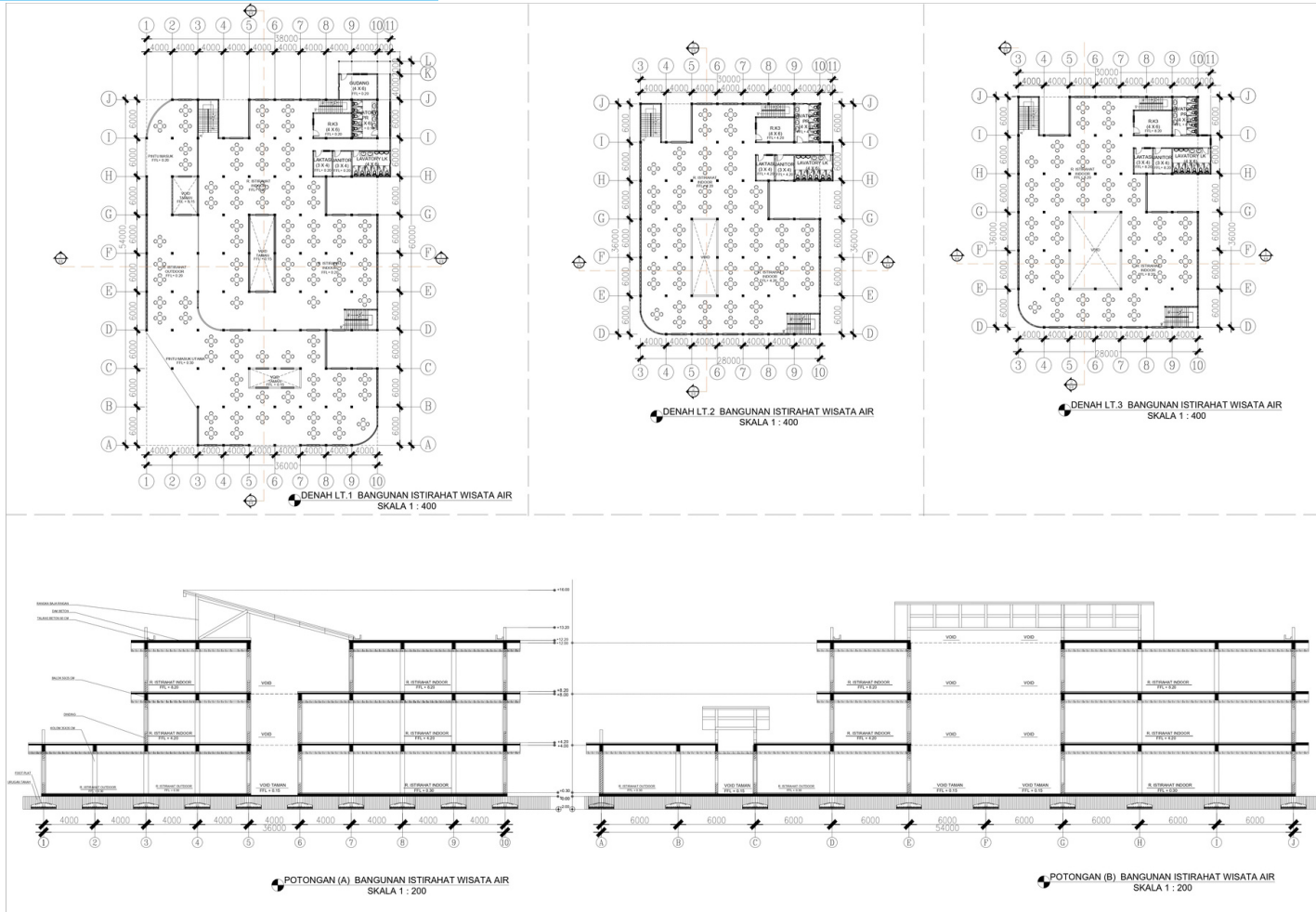
- Menggunakan permainan warna dominan (putih).
- Menggunakan secondary skin membentuk gelombang ombak di beberapa tempat pada tampak bangunan.

BANGUNAN ISTIRAHAT

WISATA AIR

Fasilitas Ruang:

- Pintu Masuk Bangunan Istirahat,
- R. Istirahat Indoor, R. Istirahat Outdoor,
- Lavatory Perempuan, Lavatory Laki-Laki, Laktasi.
- R. K3.

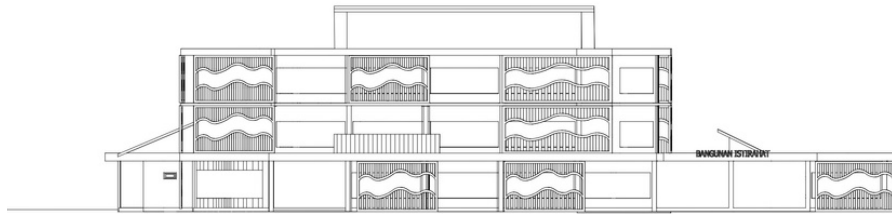


Penerapan Prinsip:

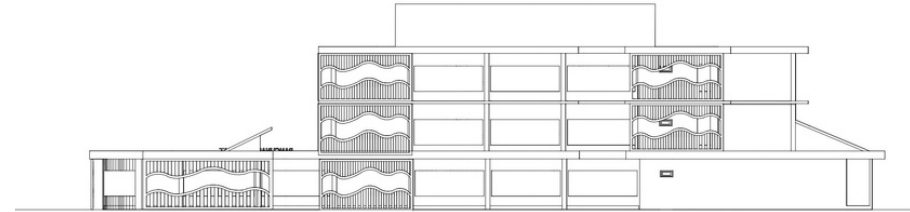
- Memberikan ruang untuk menampung kegiatan perilaku para pengguna,
- Menggunakan permainan warna dominan (putih/cream) dan pendukung (orange/merah/kuning/ biru),
- Furniture sesuai dengan pengguna.

BANGUNAN ISTIRAHAT

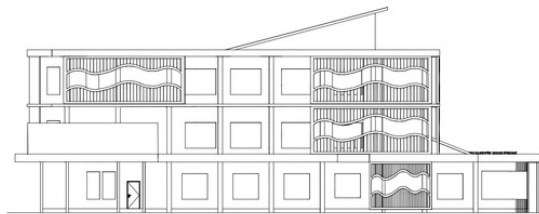
WISATA AIR



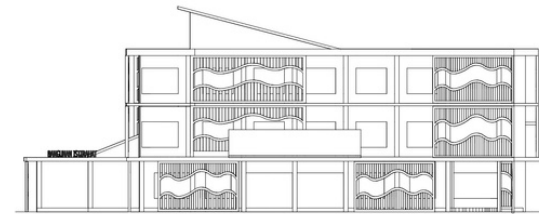
TAMPAK SISI BARAT BANGUNAN ISTIRAHAT WISATA AIR
SKALA 1 : 400



TAMPAK SISI TIMUR BANGUNAN ISTIRAHAT WISATA AIR
SKALA 1 : 400



TAMPAK SISI UTARA BANGUNAN ISTIRAHAT WISATA AIR
SKALA 1 : 400



TAMPAK SISI SELATAN BANGUNAN ISTIRAHAT WISATA AIR
SKALA 1 : 400

Penerapan Prinsip:

- Menggunakan permainan warna dominan (putih/cream) dan pendukung (orange/ merah/ kuning/ biru),
- Menggunakan secondary skin membentuk gelombang ombak di beberapa tempat pada tampak bangunan.

BANGUNAN MEP

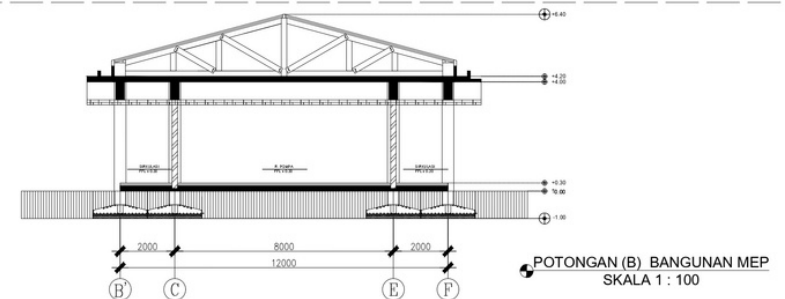
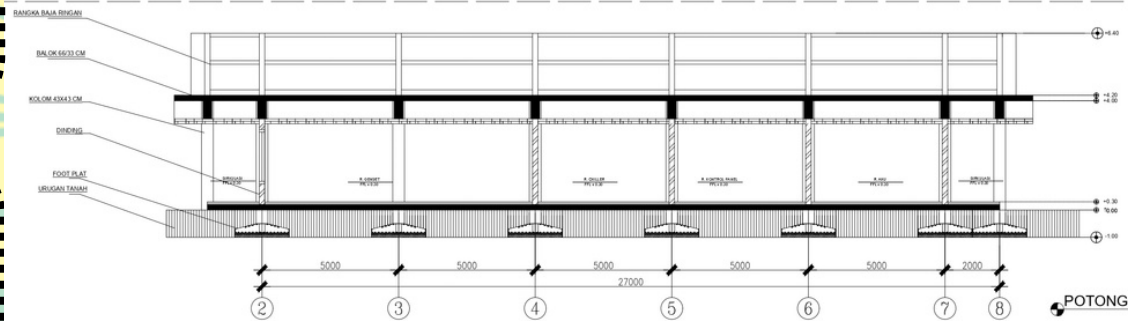
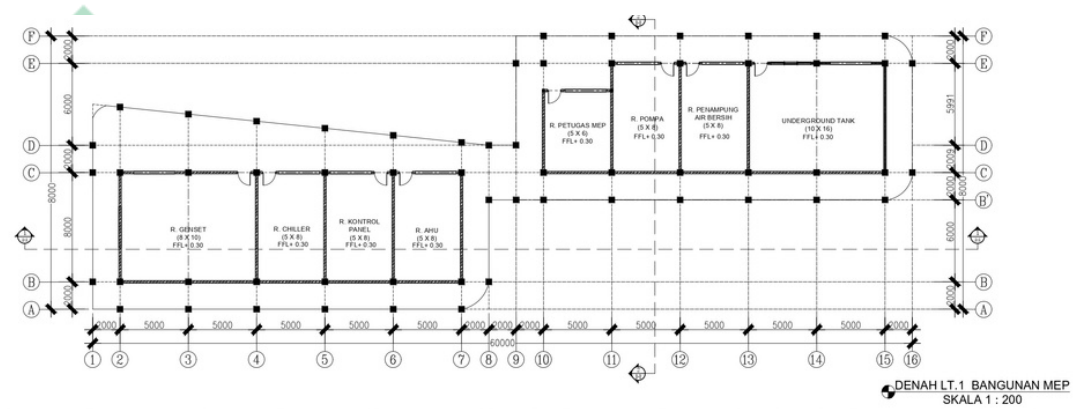
WISATA AIR

Fasilitas Ruang:

- R. Petugas MEP,
- R. Genset, R. Chiller, R. Kontrol Panel, R. AHU.
- R. Pompa, R. Penampung Air Bersih, Underground Tank.

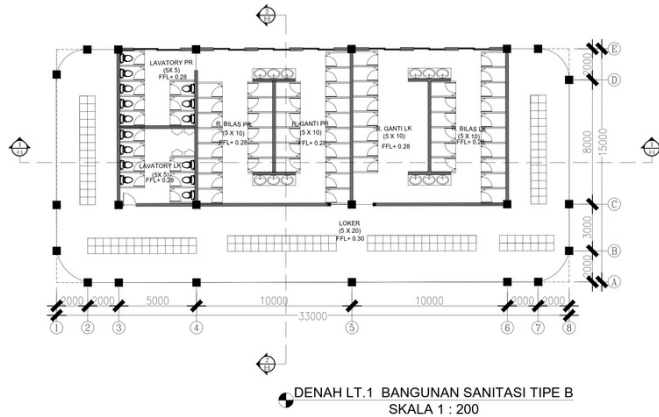
Penerapan Prinsip:

- Memberikan ruang untuk menampung kegiatan perilaku para pengguna,
- Menggunakan permainan warna dominan (putih/cream/Biru) dan pendukung (orange/merah/kuning/ biru/biru),
- Menampung operasional pada kawasan wisata air.

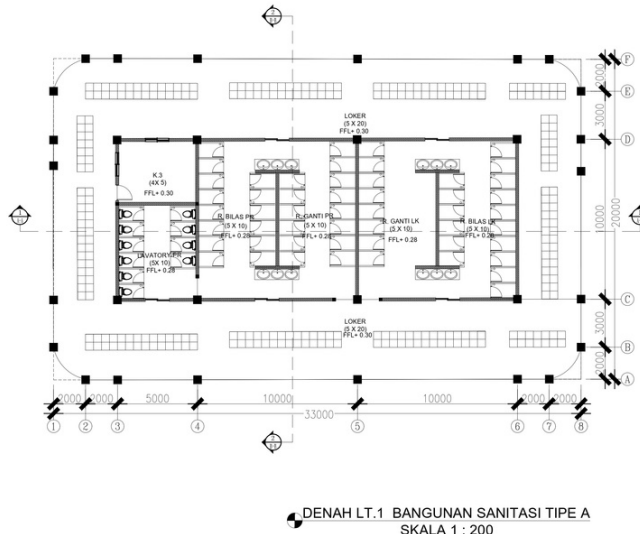


BANGUNAN SANITASI

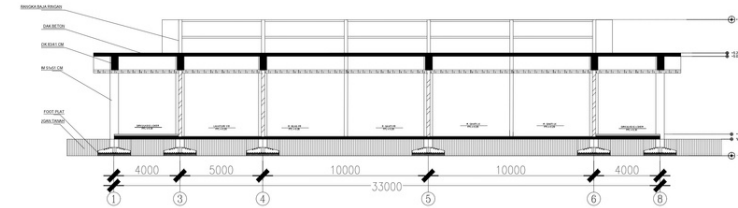
WISATA AIR



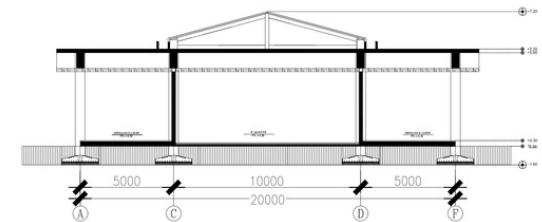
DENAH LT.1 BANGUNAN SANITASI TIPE B
SKALA 1 : 200



DENAH LT.1 BANGUNAN SANITASI TIPE A
SKALA 1 : 200



POTONGAN (A) BANGUNAN SANITASI TIPE A
SKALA 1 : 200



POTONGAN (B) BANGUNAN SANITASI TIPE A
SKALA 1 : 200

Fasilitas Ruang:

1. Bangunan Tipe A:

- R.K3,
- Lavatory Perempuan, R. Bilas Perempuan, R. Ganti Perempuan.
- R. Bilas Laki-Laki, R. Ganti Laki-Laki.
- Loker.

2. Bangunan Tipe B:

- Lavatory Perempuan, R. Bilas Perempuan, R. Ganti Perempuan.
- Lavatory Laki-Laki, R. Bilas Laki-Laki, R. Ganti Laki-Laki.
- Loker.

Penerapan Prinsip:

- Memberikan ruang untuk menampung kegiatan perilaku para pengguna,
- Menggunakan permainan warna dominan (putih/cream/Biru) dan pendukung (orange/merah/kuning/ biru/biru),
- Furniture sesuai dengan pengguna.

BANGUNAN PENDUKUNG

WISATA AIR

Fasilitas Ruang:

1. Bangunan Pendukung:

- R. Sambah Basah, R. Sampah Kering, R. Pengolahan Limbah.

2. Bangunan Persiapan:

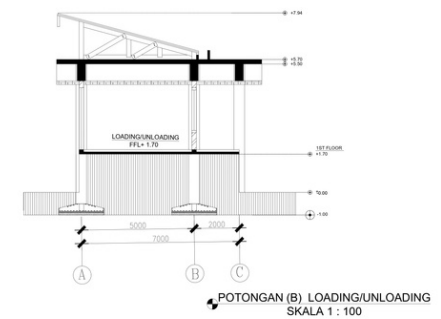
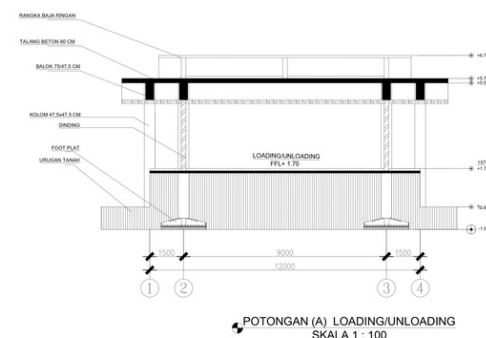
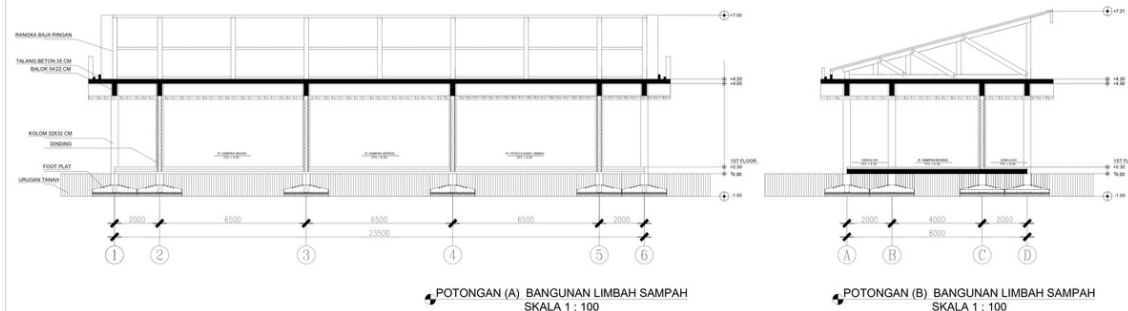
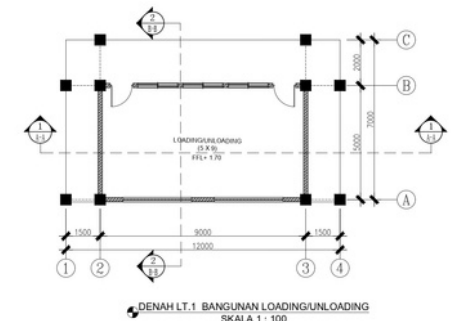
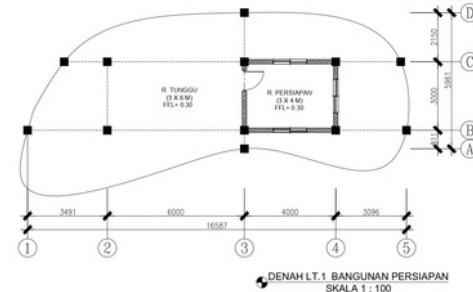
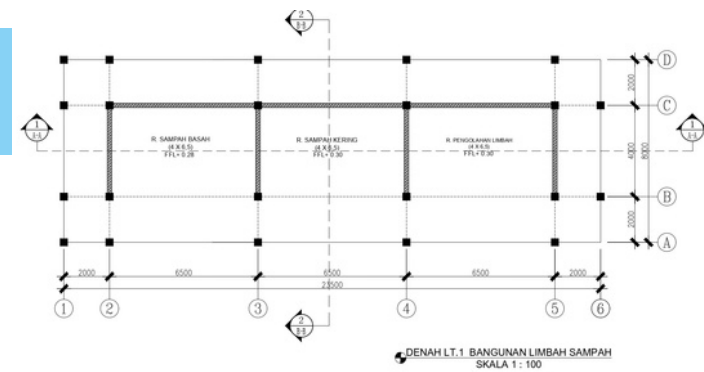
- R. Persiapan, R. Tunggu.

3. Bangunan Loading/Unloading:

- R. Penyimpanan Barang Loading/Unloading

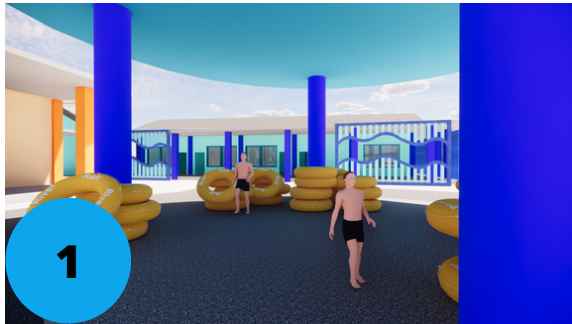
Penerapan Prinsip:

- Memberikan ruang untuk menampung kegiatan perilaku para pengguna,
- Menggunakan permainan warna dominan (putih/cream/Biru) dan pendukung (orange/ merah/kuning/ biru/biru),
- Furniture sesuai dengan pengguna.



BANGUNAN PENDUKUNG

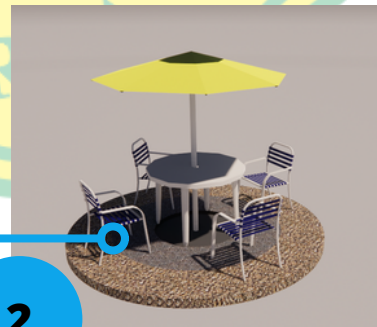
WISATA AIR



Penerapan Prinsip:

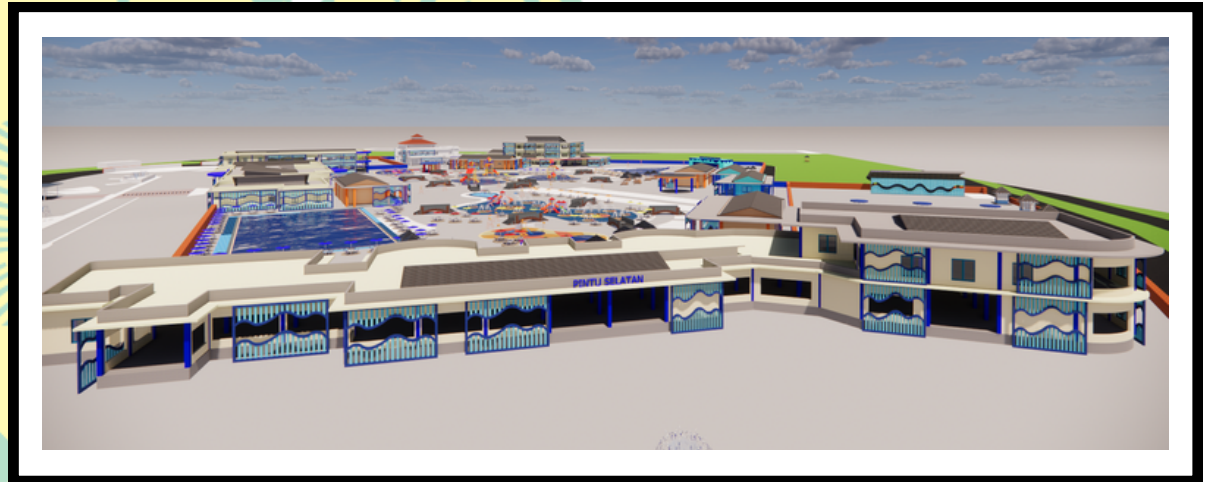
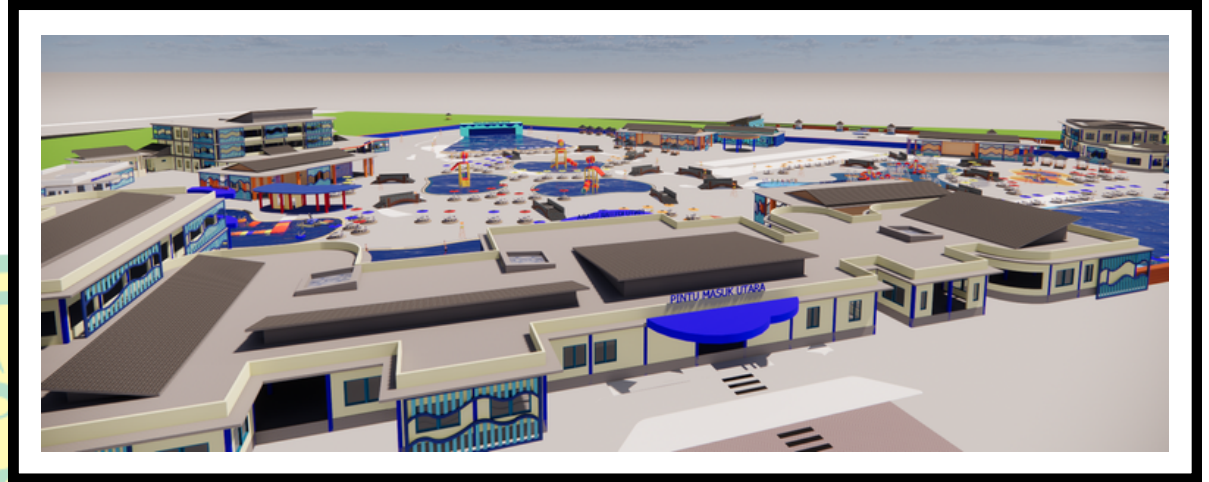
- Memberikan ruang untuk menampung kegiatan perilaku para pengguna.
- Menggunakan permainan warna (orange/ merah/kuning/ biru, dll),
- Menghindari penggunaan material yang licin terutama di sirkulasi dan wahana permainan
- Bangunan semi Permanent:
 1. Ruang Sewa Ban,
 2. Payung Teduh,
 3. Gazebo,
 4. Ruang Life Guard.

Menggunakan Koral Sikat



WAHANA WISATA AIR

- Kolam Olimpiade,
- Kolam Arus,
- Kolam Ombak,
- Kolam Aqua Play,
- Kolam Kiddy,
- Kolam Berenang & Seluncuran.
- Wahana Water Fun,
- Wahana Fly Board,
- Wahana Taman Bermain,
- Wahana Body Slide,
- Wahana Multi Line,

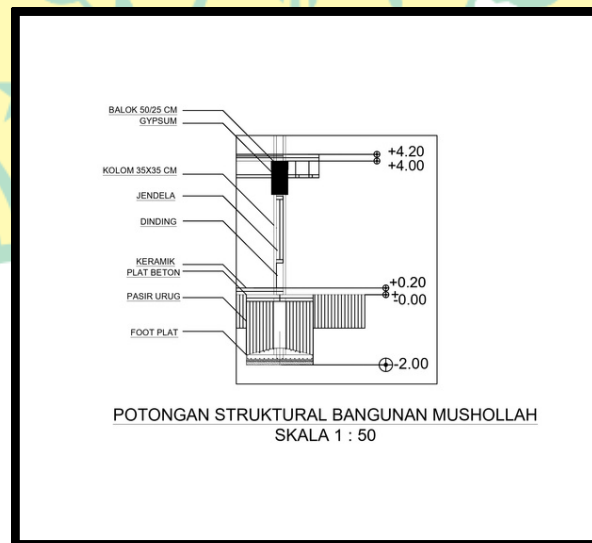
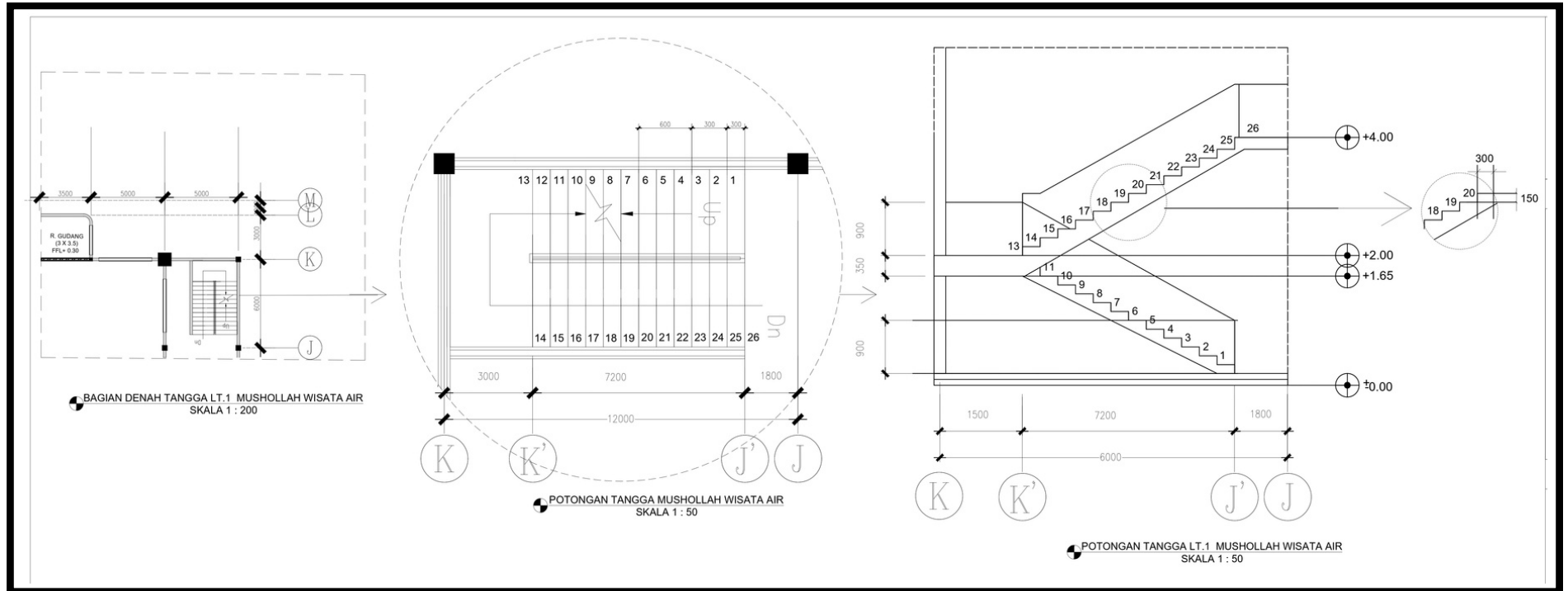


Penerapan Prinsip:

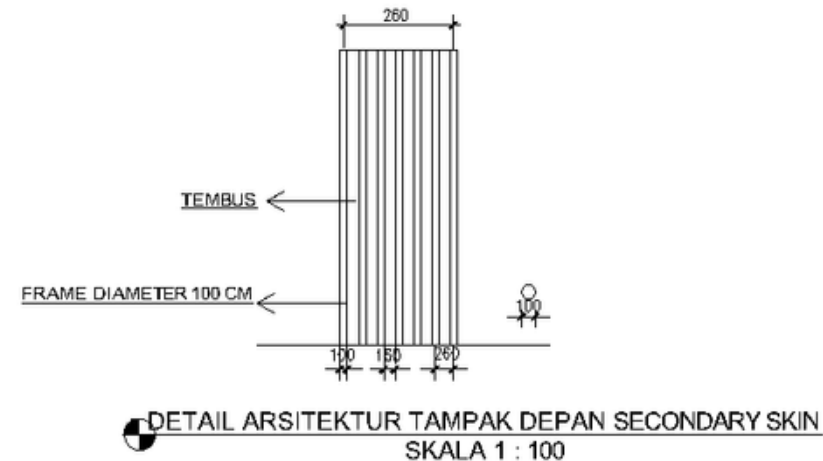
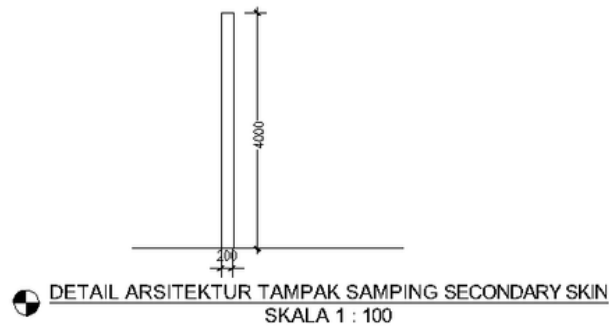
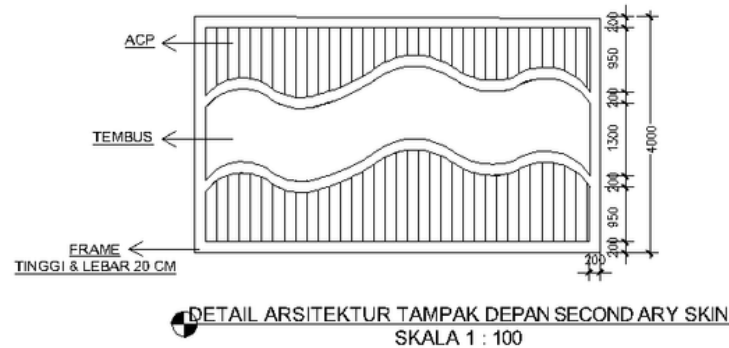
- Memberikan ruang untuk menampung kegiatan perilaku para pengguna seperti Kolam Renang dan Wahana Permainan.
- Menggunakan permainan warna dominan pada kolam (Biru Tua, Biru Muda) dan Fitur Wahana Permainan (orange/ merah/kuning/ biru),
- Fitur Wahana Permainan sesuai dengan proporsi pengguna (Anak-Anak, Remaja, Orang Dewasa), Kedalaman kolam disesuaikan dengan pengguna (Anak-Anak, Remaja, Orang Dewasa),

DETAIL STRUKTUR

BANGUNAN



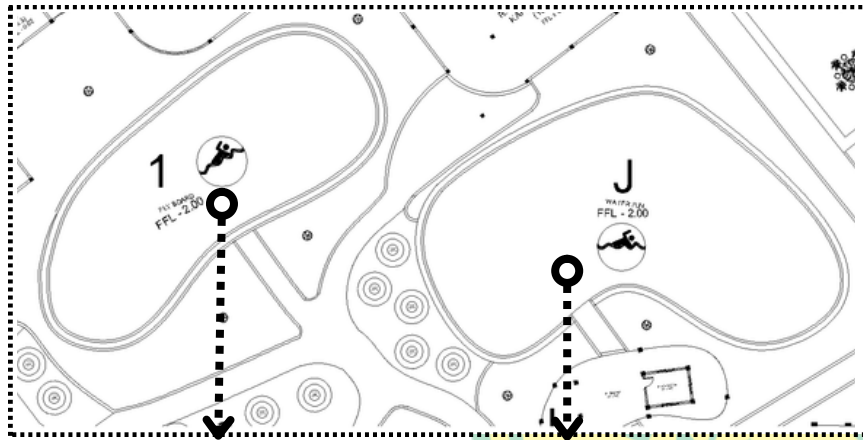
DETAIL ARSITEKTUR BANGUNAN



Penerapan Prinsip:

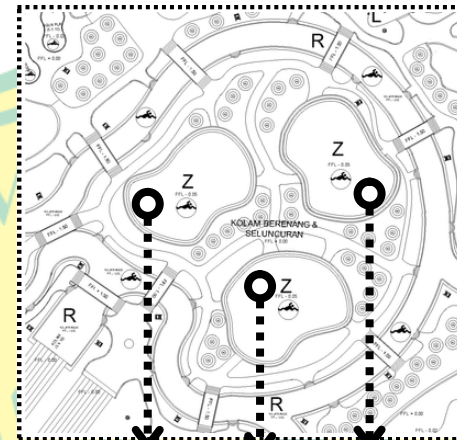
- Menggunakan warna dominan (Biru Tua/Biru Muda).
- Membuat secondary skin yang membentuk gelombang ombak di beberapa tempat pada tampak bangunan.

KOLAM WISATA AIR

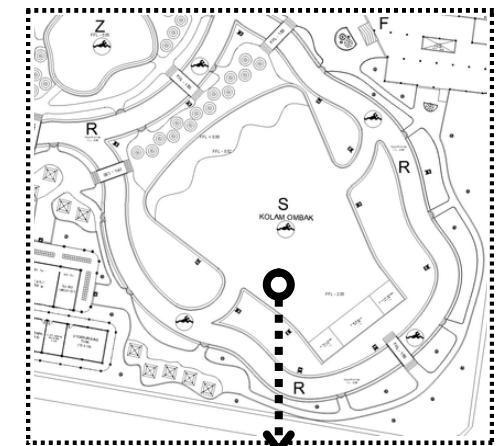


Kolam Wahana Flyboard
Kedalaman 2 m

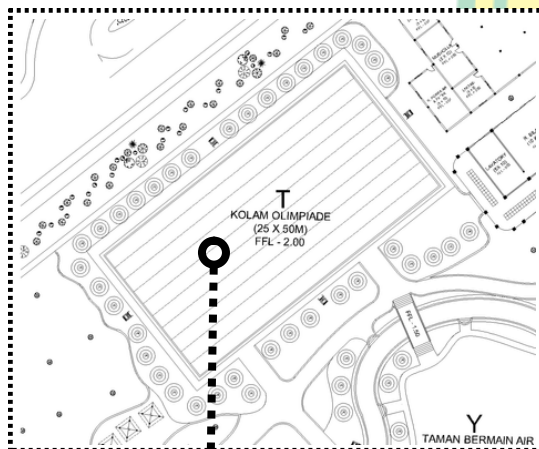
Kolam Wahana Water Fun
Kedalaman 2 m



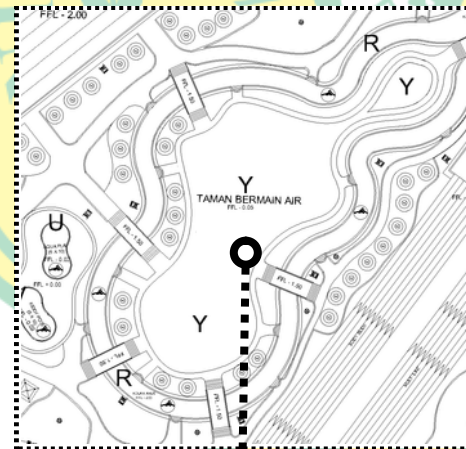
Kolam Berenang & Seluncuran
Kedalaman 50 cm



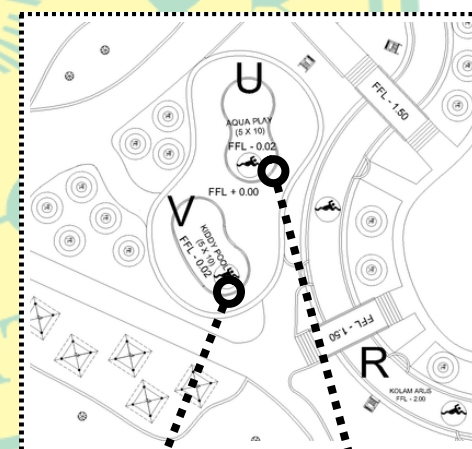
Kolam Ombak
Kedalaman 2 - 0.02-0.00 m



Kolam Wahana Olimpiade
Kedalaman 2 m



Kolam Wahana Olimpiade
Kedalaman 0.05 - 0.00 m



Kiddy Pool
Kedalaman 0.02 m

Aqua Play
Kedalaman 0.02 m

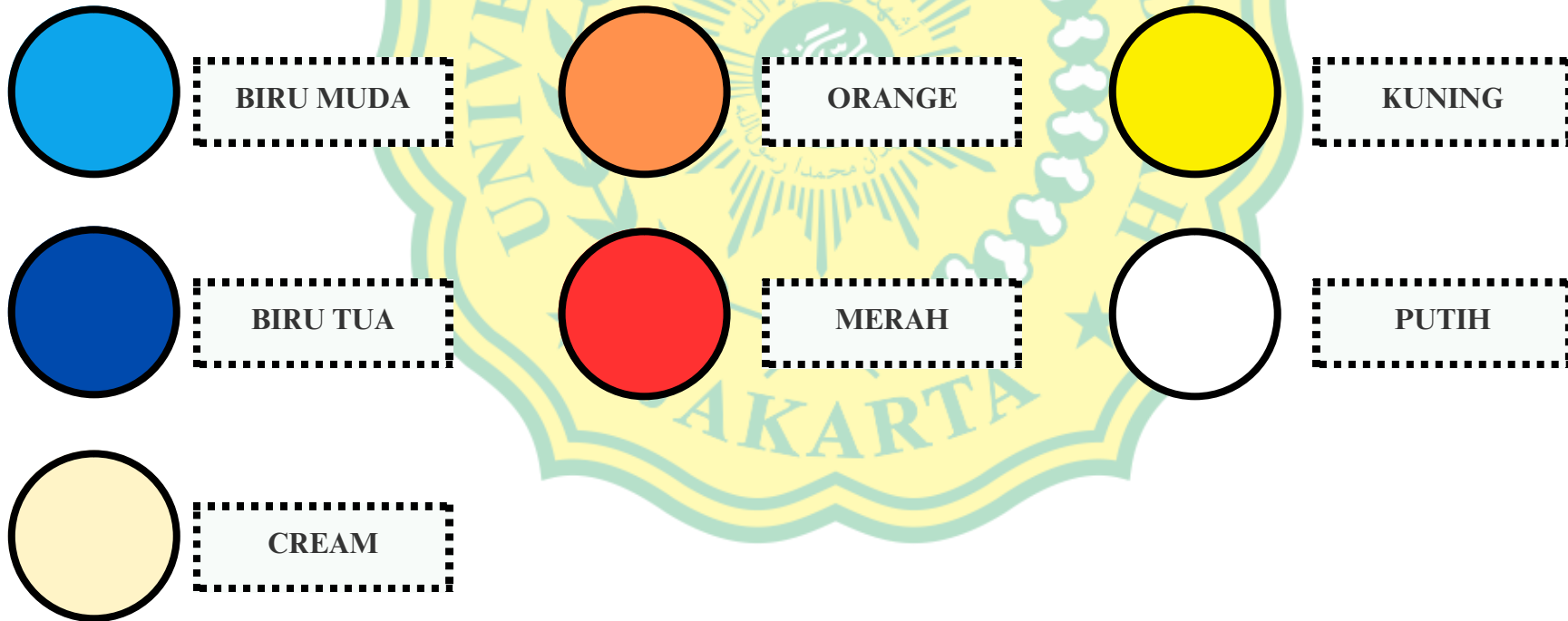
- Penerapan Prinsip:**
- Memberikan ruang untuk menampung kegiatan perilaku para pengguna seperti Kolam Renang dan Wahana Permainan.
 - Menggunakan permainan warna dominan pada kolam (Biru Tua, Biru Muda) dan Fitur Wahana Permainan (orange/ merah/kuning/ biru),
 - Fitur Wahana Permainan sesuai dengan proporsi pengguna (Anak-Anak, Remaja, Orang Dewasa), Kedalaman kolam disesuaikan dengan pengguna (Anak-Anak, Remaja, Orang Dewasa),
 - Bentuk yang berkeluk-likuk seperti air yang mengalir.

WARNA

WISATA AIR

Penerapan Prinsip:

- Menggunakan permainan warna dominan pada kolam (Biru Tua, Biru Muda) dan Fitur Wahana Permainan (orange/ merah/kuning/ biru),
- Menggunakan permainan warna dominan (putih/cream/Biru) pada bangunan



PERSPEKTIF KAWASAN

WISATA AIR



ZONA KOLAM OMBAK



ZONA WATER FUN



ZONA KIDDY POOL & AQUA PLAY



ZONA KOLAM OLIMPIADE



ZONA FLY BOARD



ZONA BANGUNAN SANITASI



ZONA TAMAN BERMAIN AIR



ZONA TAMAN BERMAIN AIR



BANGUNAN LIMBAH SAMPAH

Penerapan Prinsip:

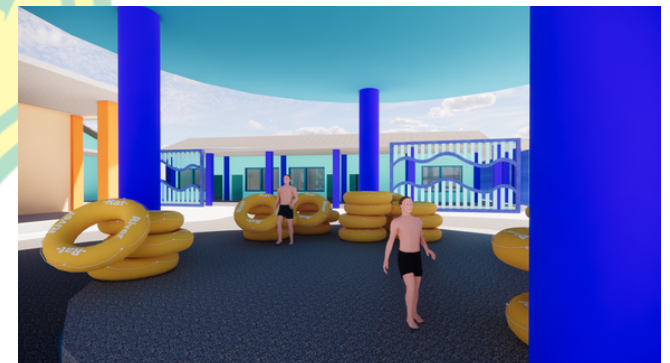
- Memberikan ruang untuk menampung kegiatan perilaku para pengguna seperti Kolam Renang dan Wahana Permainan.
- Menggunakan permainan warna dominan pada kolam (Biru Tua, Biru Muda) dan Fitur Wahana Permainan (orange/ merah/kuning/ biru),
- Fitur Wahana Permainan sesuai dengan proporsi pengguna (Anak-Anak, Remaja, Orang Dewasa), Kedalaman kolam disesuaikan dengan pengguna (Anak-Anak, Remaja, Orang Dewasa),

PERSPEKTIF INTERIOR

WISATA AIR

Penerapan Prinsip:

- Memberikan ruang untuk menampung kegiatan perilaku para pengguna,
- Menggunakan permainan warna dominan (putih/cream/Biru) dan pendukung (orange/merah/kuning/biru/biru),
- Furniture sesuai dengan proporsi pengguna.






TERIMA KASIH

Kontak

 annisaintan2000.ai@gmail.com

 (+62) 0855-9841-930

 @annisa.intan.56