

Fleksibilitas Taman Hiburan Tematik terhadap Kedinamisan Tren dan Keterbatasan Lahan

Vania Yodia dan Erwin Sudarma

Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)
 Jl. Arief Rahman Hakim, Surabaya 60111 Indonesia
e-mail: airwind@arch.its.ac.id

Abstrak— Proyek Taman Hiburan Tematik Vertikal Metropolitan dibuat dengan tujuan untuk menghadirkan sarana rekreasi yang variatif di dalam kota Surabaya. Sarana rekreasi seharusnya mampu mengikuti kedinamisan perkembangan masyarakat sehingga ia hadir sebagai fasilitas yang menyenangkan untuk dinikmati. Oleh karena itu, perlu dilakukan inovasi untuk menyiasati masa usang dari sebuah taman hiburan tematik. Fleksibilitas tema yang diaplikasikan pada taman hiburan tematik diharapkan mampu menciptakan atmosfer yang selalu segar dan baru. Selain itu, tingginya nilai guna lahan di Surabaya menjadi landasan untuk mengembangkan potensi semaksimal mungkin pada area yang sangat terbatas di kota besar yang padat. Penyusunan organisasi ruang secara vertikal pada sebuah taman hiburan nantinya akan lebih efisien dan inovatif dibandingkan dengan taman hiburan konvensional yang cenderung menghabiskan banyak lahan [1](Gambar. 7).

Kata Kunci— fleksibel, taman hiburan, tematik, urban, vertikal.

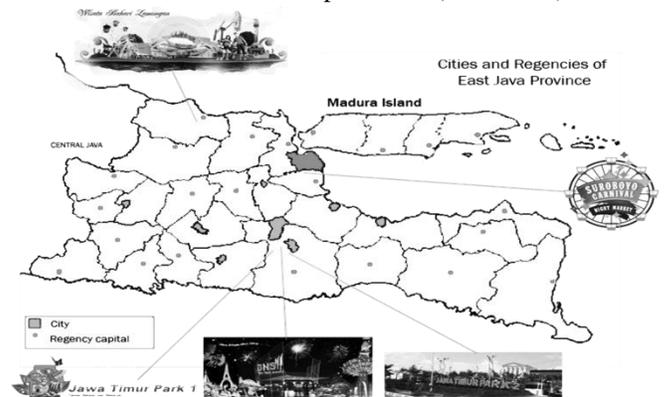
I. PENDAHULUAN

Sarana rekreasi merupakan bagian dari fasilitas umum dimana ia seharusnya berada di tempat strategis yang mudah dijangkau oleh publik. Akan tetapi seperti yang kita ketahui kawasan strategis di kota besar mengalami persaingan yang sangat ketat akibat pesatnya perkembangan kota dan peluang yang lebih menjanjikan. Surabaya sebagai kota metropolitan terbesar ke-2 di Indonesia memiliki daya tarik yang mengakibatkan pertumbuhan penduduk terus meningkat. Hal ini dibarengi dengan kompleksitas kebutuhan masyarakat kota yang terus bertambah sementara tidak dibarengi dengan penambahan lahan di kota Surabaya itu sendiri. Sehingga, fenomena yang terjadi adalah theme park justru tumbuh subur di daerah pinggiran kota (Gambar. 1).

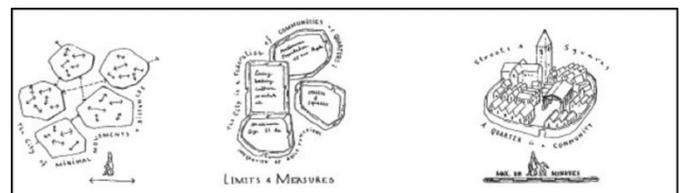
Menurut Leon Krier, kota yang baik adalah kota yang diatur berdasarkan integrasi kebutuhan yang memadai di tiap lingkungan kawasan[2] (Gambar. 2). Hal ini dipandang jauh lebih efisien dalam jarak dan perpindahan untuk pemenuhan kebutuhan dibandingkan dengan membagi zonasi-zonasi kawasan dalam pemenuhan fasilitas suatu kota. Untuk merespon teori ini, maka keberadaan sarana rekreasi serupa theme park perlu dihadirkan pula di dalam kota Surabaya dengan tujuan melengkapi fasilitas kehidupan yang terintegrasi di dalam satu kawasan. Sehingga jarak, perpindahan, konsumsi waktu dan energi dapat direduksi demi

kelangsungan dalam penuhi kebutuhan hidup yang baik.

Berdasarkan beberapa keterbatasan yang telah dijelaskan sebelumnya dalam konteks perkotaan, respon yang diberikan adalah dengan tetap menghadirkan theme park di pusat kota tanpa mengurangi nilai dari theme park itu sendiri, namun dengan strategi yang baru yaitu tidak lagi menata fasilitasnya secara menyebar (horizontal) melainkan secara bersusun ke atas. Konsep vertikal ini yang selanjutnya menjadi solusi dari keterbatasan lahan di perkotaan (Gambar. 3).



Gambar 1. Peta Penyebaran Theme Park di sekitar Surabaya



Gambar 2. Teori The City of Community oleh Leon Krier



Gambar 3. Pengaturan Organisasi Ruang Secara Vertikal untuk Efisiensi Lahan

II. METODA PERANCANGAN

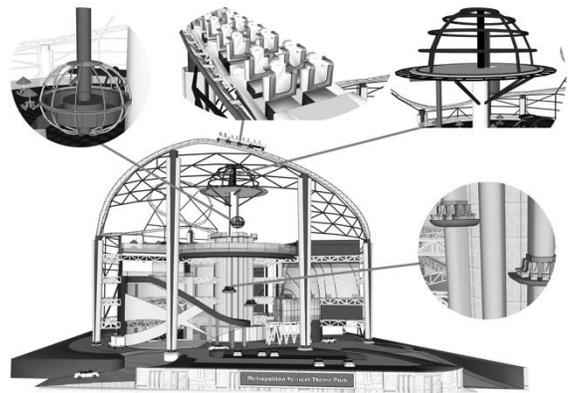
Bangunan sebagai wadah dari taman hiburan merupakan suatu produk arsitektur yang harus memiliki nilai guna tinggi baik untuk jangka pendek maupun jangka panjang. Karena pergeseran konstan dalam pengaruh budaya, pasar dan ekonomi global mengakibatkan ekspektasi konsumen kian meningkat, maka diperlukanlah strategi baru untuk pembangunan fasilitas rekreasi yang lebih adaptif dalam mengikuti tuntutan pasar yang dinamis.

Beragam tema ikonik silih berganti bagaikan musim sesuai dengan tren dan ketertarikan masyarakat terhadap *brand* di pasaran. Hal inilah yang menjadi acuan dalam menciptakan suatu taman hiburan tematik yang fleksibel terhadap perubahan tren tersebut. Metode analogi yang diterapkan untuk merancang wadah dari taman hiburan tematik ini ditujukan agar kriteria suatu taman hiburan dapat tertuang secara general tanpa men"spesialisasikan" kemungkinan satu karakter yang akan muncul sebagai figur. Sehingga, bangunan yang terwujud dapat sepolos mungkin (Gambar. 4) tanpa meninggalkan euphoria dan keceriaan sebuah taman bermain. Sehingga, kemungkinan untuk menciptakan beraneka macam tema figuratif dapat diaplikasikan pada bangunan vertikal tersebut (Gambar. 6).

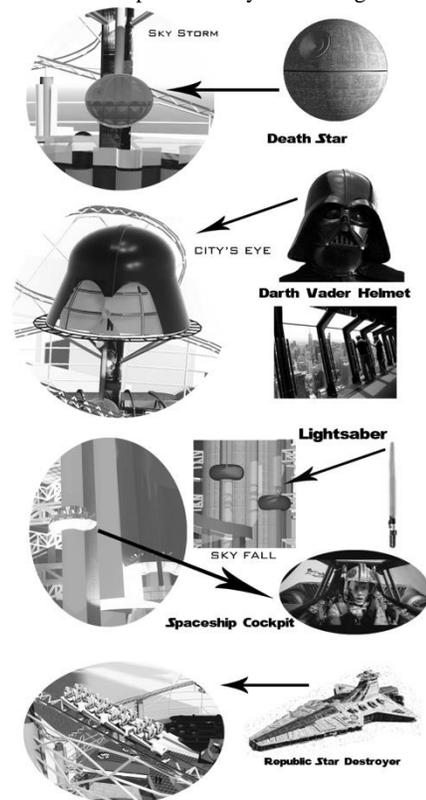
Sebuah theme park yang baik sudah sepatutnya dapat membangkitkan pengalaman imajinasi dan emosi bagi pengunjungnya agar seolah-olah merasakan menjadi bagian dari tema yang diceritakan. Untuk itu perlu adanya ekspresi dari sebuah tema yang membangkitkan indra manusia dan memunculkan imaji yang berkarakter dari taman tematik tersebut. Arsitektur figuratif dianggap mampu mewakili penciptaan imaji suatu ikon secara ekspresif sehingga mampu merangsang indra manusia baik secara visual, sentuhan, audio, dan emosi yg dibawa dari suatu setting taman tematik yang ditampilkan [3]. Disinilah fleksibilitias sebuah tema direpresentasikan secara figuratif dan diaplikasikan secara temporer sebagai bentuk dari taman hiburan tematik yang adaptif terhadap perkembangan tren. Sebagai perwujudannya, metode yang dilakukan adalah dengan memimiesikan ikon tematik sehingga cerita yang dibawakan dapat dikenali dan tersampaikan dengan baik (Gambar. 6) Menurut Rudolf Arnhein, mimesis sendiri merupakan bentuk tindakan untuk melakukan peniruan yang dapat diterima dan dikenali secara umum [4].

II. HASIL DAN EKSPLORASI

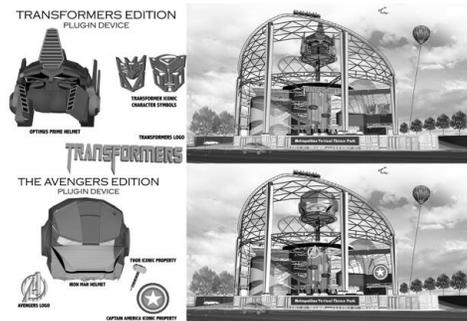
Sebagai upaya dari efisiensi lahan yang terbatas di kawasan strategis kota Surabaya, maka konsep vertikal diterapkan untuk pengaturan alur dari taman hiburan tematik ini. Meskipun fleksibel, namun taman bermain ini tetap memiliki patokan dalam penataan dekorasi didalamnya (Gambar7). Pada level satu, konsep ruangan yang terbentuk adalah prolog atau pembukaan cerita. Di level ini pengunjung akan dikenalkan mengenai tema yang akan dibawakan taman tematik pada saat itu. Di level dua dan level tiga merupakan bagian inti dari sebuah cerita dimana mereka menjelaskan tentang karakter



Gambar 4. Wujud Polos Bangunan Sebagai Kontainer Taman Hiburan Sebelum Diaplikasikannya Tema Figuratif



Gambar 5. Peniruan Bentuk (Mimesis) yang Menjadi Dekorasi pada Eksterior. Studi kasus : Taman Star Wars



Gambar 6. Contoh Variasi Pengaplikasian Tema Atas. Taman Star Wars ; Bawah. Taman Avengers

figuratif tersebut. Sedangkan di level 4 merupakan klimaks dimana pengunjung terlibat langsung dalam suatu kejadian yang ada dalam setting cerita. Untuk selanjutnya level 5 merupakan bagian epilog dimana area ini dikonsep secara outdoor dan menampilkan beragam wahana permainan atraksi yang memacu adrenalin.

Kriteria dalam pengaplikasian tema pada bangunan ini adalah :

- Menciptakan suasana interior layaknya memasuki dunia imajinasi yang diceritakan sehingga menciptakan kesan seolah-olah berada dalam setting cerita tersebut (Gambar. 8).
- Atribut figuratif dan properti dalam semua karakternya menjadi detail dan aksesoris komponen bangunan (Gambar. 8).

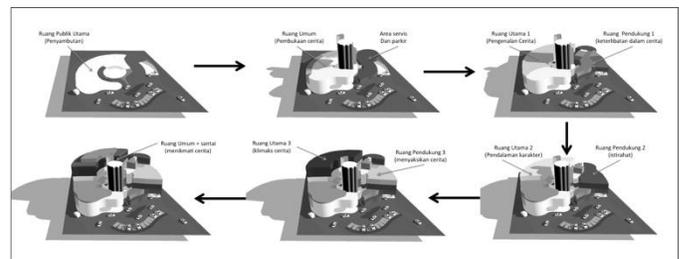
IV. KESIMPULAN

Tujuan dari proyek taman hiburan tematik ini adalah menciptakan simbiosis yang saling menguntungkan baik bagi pengunjung, pengelola, pemerintah, dan produsen sebuah *brand*. Karena :

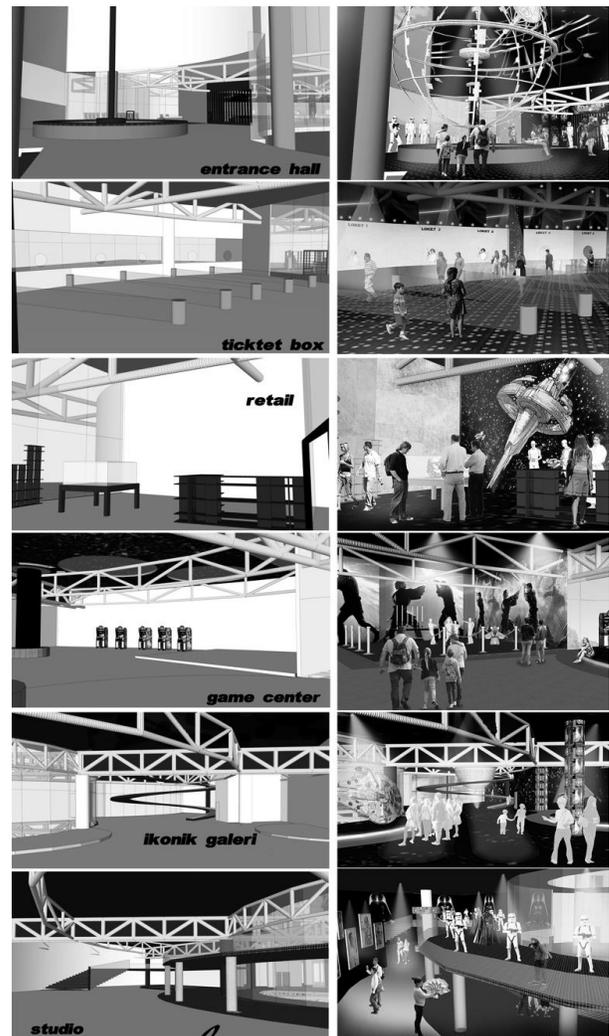
1. Dengan mendekatkan jarak antara konsumen dengan fasilitas rekreasi, maka tercapailah kenyamanan dan efisiensi dalam mendapatkan hiburan yang *up to date*.
2. Dengan sistem penyewaan yang silih berganti dari pihak komersil, maka operasional dan siklus investasi formal dari bangunan publik ini memiliki kekuatan ekonomi jangka panjang yang lebih besar.
3. Dengan berkembangnya sektor pariwisata maka ia turut berperan dalam membentuk *trademark* suatu kota dan menyumbang devisa baik secara regional maupun nasional.
4. Fleksibilitas tema yang ditempelkan pada bangunan rekreasi ini memberikan peluang bagi para produsen untuk mempromosikan *brand* mereka sehingga konsumen dapat mengenali produk tersebut secara maksimal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kami ucapkan kepada Ketua Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Ir. Purwanita Setijanti, M.Sc., Ph.D.; Pembimbing dan Pengarah: Ir. Erwin Sudarma, M.T.; Ir. M. Salatoen Pujiono, M.T., Ir. Purwanita Setijanti, M.Sc., Ph.D., Endy Yudho Prasetyo, S.T., M.T.; dan Koordinator Tugas Akhir periode Genap 2014/2015 Ir. I.G.N Ngurah Antaryama, Ph.D., dan Defry Agatha, S.T., M.T., yang telah memberikan bimbingan serta arahan dalam pembuatan jurnal ini.



Gambar 7. Patokan Zonasi dalam Perancangan Ruang Dalam yang Temporor



Gambar 8. Contoh Pengaplikasian Tema Star Wars Pada Bagian Interior

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Nakai, Masayoshi dkk, *CTBUH 8th congress 2008*, "Mile High Tower : Concept of Vertical City", <http://global.ctbuh.org/resources/papers/download/451-mile-high-tower-concept-of-vertical-city.pdf>, 3 Maret 2015
- [2] Krier, Leon. Brussels, 1980. "*The Reconstruction of the European City*". <http://web.mit.edu/>. 15 Februari 2015
- [3] Charles Jenks and Karl Kropf, *Theories and Manifestoes of Contemporary Architecture : (pg.93) A Case for Figurative Architecture*. Great Britain: Academy Edition (1997)
- [4] Arnheim, Rudolf. *The Dynamics of Architectural Form*. Berkeley: University of California Press (1977)