

Penerapan Tema Atraktif dalam Rancangan Taman Wisata Brawijaya Malang

Pridany Widya Ad'ha, Murni Rachmawati, dan Nur Endah Nuffida
Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember
(ITS)
Jl. Arief Rahman Hakim, Surabaya 60111
E-mail: murnirach@arch.its.ac.id

Abstrak—Dalam merancang arsitektur seorang arsitek dapat menggunakan tema sebagai alat untuk mencapai kondisi yang diinginkan. Tema dalam arsitektur adalah ide yang harus dieksplor dan memasukkannya ke dalam desain untuk menciptakan karakteristik atau makna pada bangunan tersebut. Selanjutnya, eksplorasi tema tersebut dapat diterapkan ke dalam konsep perancangan. Konsep perancangan akan menentukan berbagai elemen rancangan seperti bentuk, ruang luar, material, dan sebagainya. Objek rancang adalah taman wisata dengan wahana permainan 4 dimensi sebagai hiburan utamanya. Tema atraktif diangkat karena mampu mewakili esensi objek sebagai bangunan wisata. Pendekatan metafora digunakan untuk menerapkan tema atraktif ke dalam objek rancang. Karakteristik atraktif yang digunakan adalah kontras, dinamis, dan mengejutkan. Hasil rancangan berupa penerapan karakteristik atraktif ke dalam bentuk massa, fasad, sirkulasi antar massa, komposisi massa, serta penerapan atraksi dalam rancangan.

Kata Kunci—Atraktif, Malang, Taman, Wisata

I. PENDAHULUAN

Kota Malang yang selama ini dikenal sebagai tujuan pariwisata memiliki beberapa aset pariwisata yang berupa taman wisata dalam kota. Salah satu yang cukup terkenal di era 1970an adalah Taman Wisata Senaputra. Seiring berjalannya waktu, Taman Wisata Senaputra berangsur-angsur ditinggalkan pengunjung baik karena desain taman wisata yang sudah kuno maupun karena fasilitas yang ditawarkan tidak menarik (Gambar 1).

Pada tahun 2014 Taman Wisata Senaputra berganti nama menjadi Taman Wisata Brawijaya yang juga diikuti oleh rencana pengembangan taman wisata ini menjadi lebih modern. Objek rancang yang ditawarkan oleh penulis sebagai usulan desain adalah taman wisata petualangan dimana terdapat wahana permainan yang berupa wahana 4 dimensi dan juga outbound serta amphitheater (Gambar 2 dan 3).

Sebuah bangunan wisata pada hakikatnya merupakan tujuan seseorang untuk merelaksasi diri dari kejenuhan yang dimilikinya. Ketika seseorang berada di tempat wisata dia haruslah merasakan perasaan senang, terhibur, dan penuh dengan kegembiraan. Kesan tersebut muncul karena adanya suatu daya tarik dari tempat wisata tersebut. Berlatar belakang hal ini penulis mengangkat atraktif sebagai tema karena mampu mewakili esensi bangunan wisata yang bersifat

menyenangkan. Atraktif sendiri berarti bersifat menyenangkan dan mampu membangkitkan minat seseorang terhadap hal tersebut [1].



Gambar 1. Pintu Masuk Taman Wisata Brawijaya (Eksisting)



Gambar 2. Hasil Rancangan Pintu Masuk



Gambar 3. Site Plan

II. METODA PERANCANGAN

Metoda yang digunakan dalam penjabaran tema disini adalah metafora. Metafora adalah suatu cara memahami suatu hal seolah hal tersebut sebagai suatu hal yang lain sehingga dapat mempelajari pemahaman yang lebih baik dari suatu topik dalam pembahasan [2]. Menurut Geoffrey Broadbent dalam bukunya *Design in Architecture*, metafora merupakan penerjemah bentuk dari sesuatu [3].

Kategori metafora yang digunakan dalam penjabaran tema ini adalah *intangible metaphors*. Menurut Anthony C. Antoniades *intangible metaphors* menggunakan subyek kreasinya berupa : konsep, gagasan, kondisi manusia, atau suatu kualitas tertentu. Memetaforakan sesuatu tidak dimunculkan dalam “bentuk” arsitekturnya melainkan dimunculkan melalui konsep, ide, sebuah kondisi atau sebagian dari karakternya [2]. Jadi, metode yang digunakan adalah dengan menggali karakteristik tema tersebut untuk diterapkan kedalam rancangan.

Berdasarkan pengkajian tema melalui metode *intangible metaphors* diperoleh karakteristik dari tema atraktif sebagai berikut (Gambar 4):

A. Kontras

Sesuatu dikatakan atraktif apabila sesuatu tersebut kontras terhadap lingkungannya. Kekontrasan tersebut menjadikannya menonjol sehingga mampu menarik perhatian sekelilingnya.

B. Dinamis

Dinamis berarti tidak statis, tidak membosankan, mengalir secara berkelanjutan. Dinamis berarti tidak monoton dan menghasilkan sesuatu seperti variasi bentuk, komposisi warna, sehingga mampu menarik perhatian [4].

C. Mengejutkan

Sesuatu yang mengejutkan mampu menggugah emosi dan memainkan psikologi seseorang. Adanya kejutan bagaikan sebuah misteri yang akan menimbulkan rasa penasaran seseorang. Dengan demikian sesuatu yang mengejutkan mampu menjadi salah satu trik untuk menarik perhatian.

III. HASIL DAN EKSPLORASI

Dari karakteristik atraktif yang telah didapat dilakukan pendekatan arsitektural sehingga karakter tersebut dapat diterapkan ke dalam rancangan.

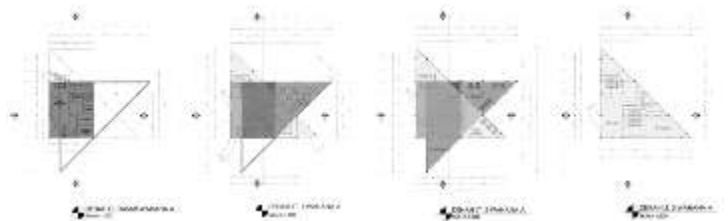
A. Kontras

Penerapan kontras dalam rancangan terwujud melalui penggunaan geometri segitiga yang disandingkan dengan persegi dimana segitiga menjadi dominan terhadap persegi (Gambar 5 dan 6). Penerapan lainnya melalui komposisi massa dimana terdapat satu penegasan/artikulasi yang diterapkan melalui perbedaan warna (Gambar 7). Massa bangunan utama dibuat dengan warna yang menonjol selain sebagai penerapan tema juga sebagai penguatan identitas sebagai bangunan yang paling dominan. Penggunaan pola persegi pada fasad yang memiliki sifat kaku untuk menegaskan siluet atap yang berbentuk lengkung (Gambar 8).

Gambar 4. Diagram Penjabaran Tema dan Konsep



Gambar 5. Ilustrasi Transformasi Bentuk Segitiga dengan Persegi



Gambar 6. Penggabungan Segitiga dengan Persegi dilihat dari Denah



Gambar 7. Tampak Timur Site Terlihat Artikulasi pada Komposisi Massa di Site

B. Dinamis

Dalam rancangan bangunan dinamis diterapkan dalam beberapa hal. Pemilihan geometri segitiga sebagai geometri



yang digunakan dalam rancangan dikarenakan segitiga memiliki sifat dinamis. Segitiga dapat menunjukkan pergerakan berdasarkan ke mana mereka menunjuk.

Pada tapak, massa bangunan ditata dengan ketinggian yang berbeda. Sehingga pada *skyline* akan terlihat naik-turun yang menciptakan kesan dinamis (Gambar 9). Dinamis juga diterapkan melalui sirkulasi. Sirkulasi penghubung antar massa ditata seperti lintasan roller coaster yang meliuk-liuk naik turun (Gambar 10 dan 11). Sehingga kesan dinamis dapat dirasakan secara langsung oleh pengunjung yang melewati jembatan tersebut.

Di dalam desain arsitektur, hampir semua jenis bangunan memasukkan unsur-unsur yang sifatnya berulang [5]. Irama yang dinamis dapat diciptakan melalui pengulangan elemen-elemen arsitektural seperti kolom, jendela, pintu dan sebagainya. Pada dasarnya, tanpa sadar, manusia akan cenderung untuk mengelompokkan unsur-unsur di dalam suatu komposisi acak menurut kedekatan atau keterhubungan satu sama lain, dan karakteristik visual yang dimiliki bersama. Prinsip pengulangan memanfaatkan kedua konsep persepsi ini untuk menyusun unsur-unsur yang berulang kali hadir di dalam sebuah komposisi [5]. Dalam rancangan, pola persegi pada fasad yang ditata mengikuti siluet atap yang berbentuk lengkung dan berkesinambungan di sisi yang satu dengan yang lain mampu menciptakan irama yang dinamis (Gambar 8).

C. Mengejutkan

Penerapan karakter mengejutkan pada rancangan dilakukan dengan meletakkan air mancur di beberapa spot (Gambar 12 dan 13). Tujuannya adalah untuk memberi kejutan pada pengunjung sekaligus menjauhkan kesan monoton dalam sekuen.

Pada malam hari karakter mengejutkan dapat dirasakan melalui fasad yang dapat menyala berwarna-warni berdasarkan pola tertentu (Gambar 14). Dengan demikian pengunjung akan mampu tergugah emosinya dan menarik perhatiannya.

IV. KESIMPULAN

Dengan metode *intangible metaphors* tema dikaji berdasarkan karakteristiknya kemudian karakteristik tersebut dipergunakan sebagai dasar dalam menentukan konsep dari rancangan. Karakteristik atraktif yang dipergunakan antara lain kontras, dinamis, mengejutkan.

Penerapan tema atraktif dalam rancangan ini terlihat pada bentuk segitiga yang disandingkan dengan persegi. Fasad ditata dengan pola persegi yang menjadi kontras terhadap bentuk lengkung atap. Sirkulasi antar massa ditata meliuk naik turun secara dinamis. Komposisi massa dimana terdapat satu elemen yang kontras serta penerapan atraksi.



Gambar 8. Penggunaan Pola Persegi pada Fasad untuk Menegaskan Siluet Atap yang Berbentuk Lengkung



Gambar 9. Tampak Barat Site memperlihatkan Tatahan Massa yang Dinamis dengan Adanya Perbedaan Ketinggian Bangunan



Gambar 10. Sirkulasi Penghubung Antar Massa Berupa Jembatan yang Ditata Naik Turun Seperti Roller Coaster



Gambar 11. Suasana dari Plasa, Siluet Jembatan Penghubung Terlihat Dinamis



Gambar 12. Air Mancur yang Mengejutkan pada Jembatan

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing Dr. Ir. Murni Rachmawati, MT dan Ir. M. Salatoen P., MT selaku dosen koordinator mata kuliah tugas akhir. Serta penulis menyampaikan ucapan terima kasih atas doa, dukungan dan bantuan yang telah diberikan kepada penulis selama proses pengerjaan tugas akhir dan penyelesaian jurnal ilmiah ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] <http://www.thefreedictionary.com/attractive> (diakses pada 27 Oktober 2013)
- [2] Antoniades, Anthony C. 1992. *Poetics of Architecture*. New York : Van Nostrand Reinhold.
- [3] Broadbent, Geoffrey. 1973. *Design in Architecture : Architecture and The Human Science*. London : Van Nostrand Reinhold.
- [4] Ching, Francis D.K. 2007. *Arsitektur : Bentuk, Ruang, dan Tatahan Edisi Ketiga*. Jakarta : Penerbit Erlangga.
- [5] <http://carramedia.wordpress.com/2012/10/30/prinsip-komposisi-irama> (diakses pada 28 Oktober 2013)

Gambar 13. Air Mancur di tengah Plasa



Gambar 14. Fasad yang Dapat Menyala Berwarna-warni pada Malam Hari

