

**RUPAT BEACH THEME PARK  
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR POST MODERN -  
PASTICHE**

**Harian Syah, Pedia Aldy dan Muhammad Rijal**

Mahasiswa Program Studi Arsitektur, Dosen Program Studi Arsitektur  
Fakultas Teknik Universitas Riau  
Kampus Binawidya Jl.H.R. Soebrantas KM 12,5 Pekanbaru Kode Pos 28293

email: hariansyah\_rian@rocketmail.com

**ABSTRACT**

*Rupat Beach Theme Park is a medium beach recreation forum in the Rupat subdistrict, which has function as a family holiday place, specially for Riau society and the regional around it. Geographically, the position of Rupat Island is very strategic, because it is located between the international trade route. This island is also located between two important place, they are Bandarkuna Malaka in the east side, and Sumatera Island as the place which produce various nature properties in the west side. This design use the part of the post modern architecture as a theme, this is metaphor, and the concept is pastiche, which is the intend of this concept is to move one element (atmosphere, decorative manner, building mass form ), or a group of element from a place to the other. In this design there are some element which be moved, which come from 5 country in the south east Asia (Cambodia, Malaysia, Thailand, Singapore, and Indonesia), from each country, we take one or two part which will be pastiche-ly. The conclusion which we get from this design of Rupat Beach Theme Park are: Giving the clear limit from each zone based on function which have been determined, balancing the position of games forum and the building function, and the application of pastiche concept which has been applied on each of building mass.*

**Keywords:** *Rupat Beach Theme Park, Post-modern Architecture, Methapor, Pastiche, Recreation Forum, Beach.*

## **1. PENDAHULUAN**

Manusia dalam kehidupannya selalu memerlukan tiga hal yang paling pokok, yaitu : sandang, pangan, dan papan. Selain itu ada juga kebutuhan untuk menunjang kelangsungan hidup yaitu sekolah dan bekerja. Serta kebutuhan untuk keseimbangan hidup untuk setiap individu yaitu agama, sosialisasi, dan rekreasi. Didalam hidupnya, manusia memerlukan pemenuhan terhadap ketiga kebutuhan tersebut untuk mendapatkan keseimbangan rohani dan jasmani. Hal ini termasuk juga kebutuhan seseorang untuk beristirahat dan bersosialisasi dengan manusia lainnya.

Sekarang ini dapat dilihat di kota-kota besar, kesibukan dan ketegangan

masyarakat semakin meningkat dengan persaingan dalam berbagai macam aspek kehidupan. Hampir sebagian besar waktu yang dimiliki oleh manusia saat ini dihabiskan didalam ruangan dan untuk bekerja. Untuk melepaskan kepenatan, ketegangan, dan tekanan dalam pekerjaan serta untuk mencapai keseimbangan rohani dan jasmani seseorang, maka diperlukan suatu peralihan suasana dan kegiatan yang bersifat rekreatif diluar ruangan, untuk mengurangi atau bahkan menghilangkan kepenatan setelah melakukan berbagai macam aktivitas.

Pulau Rupat berada di wilayah Kabupaten Bengkalis, Provinsi Riau, pada

posisi 1° 45' -- 2° 10' LU dan 101° 20' -- 101° 50' BT. Sebelah Utara, dan Timur berbatasan dengan Selat Malaka, sebelah Selatan berbatasan dengan Selat Rupat/Kota Dumai, dan di Barat berbatasan dengan Selat Rupat. Secara geografis letak Pulau Rupat sangat strategis, karena berada di antara jalur perdagangan internasional. Pulau ini juga berada di antara dua tempat penting yakni Bandarkuna Malaka di sisi Timurnya, dan Pulau Sumatera sebagai daerah penghasil berbagai kekayaan alam di sisi Baratnya. Wilayah daratan dan perairan luasnya mencapai 1.524,85 Km<sup>2</sup>, dengan kepadatan penduduk 21,4 per Km<sup>2</sup> (sensus tahun 1995), dengan tingkat kepadatan yang tinggi yang diikuti dengan aktivitas yang padat dan melelahkan membuat masyarakat Riau mudah jenuh dan stress. Oleh karena itu masyarakat membutuhkan sarana hiburan dan rekreasi yang dapat membantu menghilangkan kepenatan dan merilekskan diri. Tempat hiburan dan rekreasi yang dapat menampung kegiatan bersosialisasi dipandang efisien karena aktivitas masyarakat yang tinggi dapat mengurangi waktu untuk berinteraksi dan bersosialisasi dengan sesama.

Sementara itu sarana rekreasi di Riau sangatlah minim. Sarana hiburan setingkat taman Impian Jaya Ancol, Sea world, TMII dan sebagainya hanya terdapat di Jakarta. Oleh karena itu perlunya sebuah Theme Park yang direncanakan dan diharapkan menjadi salah satu pusat hiburan dan rekreasi yang ada di pulau Rupat, diharapkan dapat berguna bagi masyarakat di pulau Rupat sebagai salah satu pusat hiburan terbesar yang ada di Riau. Secara umum, pusat hiburan ini dapat digunakan oleh kalangan masyarakat di luar ataupun di dalam pulau Rupat.

Rupat Beach Theme-Park di desain menerapkan konsep *Pastiche*. *Pastiche*, merupakan istilah yang mengacu pada pengertian keberadaan pinjaman, terutama pada seni ( Piliang, 2003: 209 ). Hal itu dapat berupa satu unsur ( atau elemen ), atau sekelompok unsur, sehingga

keberadaannya pada suatu karya seni dapat di sebut unsur *Pastiche*. Kata *Pastiche* berarti campuran, dalam hal ini akan di terapkan pada setiap bangunan dan tatanan lanskep. Dengan konsep ini, akan di terapkan beberapa zona yang akan di *pastiche*-kan, diantaranya zona Pantai Sokha di Kamboja, Pantai Cenang di Malaysia, Pantai Phuket di Thailand, Pantai Siloso di Singapura, Pantai Benoa di Indonesia.

Berdasarkan penjelasan latar belakang, maka muncul permasalahan pada perancangan *Rupat Beach Theme Park* ini. Permasalahan yang muncul adalah sebagai berikut :

- 1) Bagaimana menyatukan beberapa bentuk massa bangunan dalam suatu tapak, agar terlihat suatu keterikatan antar massa bangunan.
- 2) Bagaimana menyatukan beberapa fungsi bangunan yang berbeda di dalam suatu tapak, agar tidak menimbulkan rasa kebosanan saat berada di dalam kawasan *themepark* ini.
- 3) Bagaimana menyusun perletakan masing-masing permainan yang terletak berdampingan dengan bangunan, agar terciptanya suatu susunan yang seimbang di dalam tapak.
- 4) Bagaimana menampilkan konsep *Pastiche* pada massa bangunan.
- 5) Bagaimana penataan Ruang luar, agar bisa mengatasi permasalahan sirkulasi, baik pada pengguna *themepark* ataupun pada kendaraan.

Adapun tujuan perancangan *Rupat Beach Theme Park* ini adalah :

- 1) Menyatukan beberapa bentuk massa di dalam tapak dengan menggunakan penyusunan beberapa pola, agar terciptanya keterkaitan antar massa bangunan.
- 2) Menyatukan beberapa fungsi bangunan yang berbeda di dalam tapak, untuk mencegah rasa kebosanan saat berada di dalam kawasan *themepark*.

- 3) Menyusun perletakan permainan dan bangunan secara berdampingan, untuk menciptakan suatu susunan yang seimbang di dalam tapak.
- 4) Menampilkan konsep Pastiche pada massa bangunan.
- 5) Menata Ruang luar, untuk mengatasi permasalahan sirkulasi, baik pada pengguna themepark ataupun pada kendaraan.

## 2. METODE PERANCANGAN

### a. Paradigma

Paradigma yang diterapkan pada perancangan Rupa Beach Theme Park adalah paradigma berdasarkan pembagian dari arsitektur postmodern menurut Charles Jencks. Paradigma ini digunakan sebagai landasan untuk mendesain Bentuk massa, ruang luar dan ruang dalam bangunan theme park. Paradigma yang digunakan sebagai metode perancangan Rupa Beach Theme Park, yaitu :

#### Metafora

Yang dimaksud dengan metafora disini adalah hadirnya suatu arti kiasan dari 'kalimat' yang dihasilkan setelah kata-kata dirangkaikan.

Metafora dapat dilakukan jika :

- a. Memindahkan pusat perhatian kita dari satu hal ke hal lain (area of concentration or one inquiry) dengan suatu harapan bahwa dengan jalan memperbandingkan / memikirkan lebih jauh kita dapat menemukan cara lain.
- b. Berusaha untuk 'melihat' sebuah subyek sebagaimana jika subyek itu berupa subyek yang lain.
- c. Berusaha untuk memindah rujukkan dari satu subyek ke subyek yang lain.

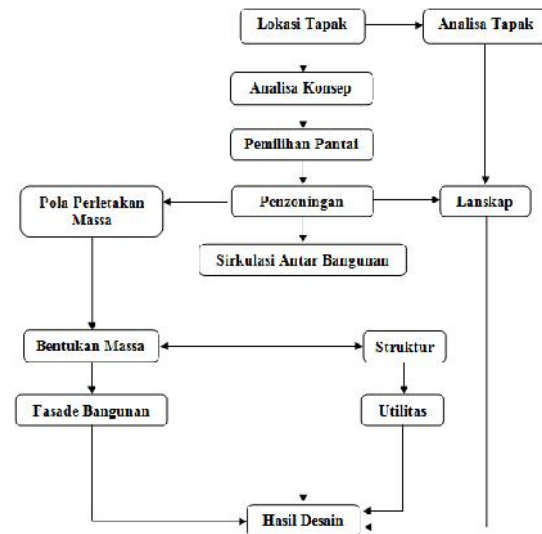
#### Metaphor / Metaphysics

Karya-karya rancangannya mengambil bentuk-bentuk yang fungsional dan mempunyai tanda-tanda atau symbol tertentu. Untuk itu pilihan mereka umumnya berupa referensi yang tersamar, sehingga tidak terlihat kejanggalannya.

## Idiom Pastiche

*Pastiche*, Merupakan istilah yang mengacu pada pengertian keberadaan pinjaman, terutama pada seni ( Piliang, 2003: 209 ). Hal itu dapat berupa satu unsur ( atau elemen ), atau sekelompok unsur, sehingga keberadaannya pada suatu karya seni dapat di sebut unsur pastiche.

### b. Bagan Alur Perancangan



Gambar 1. Alur Perancangan  
Sumber : Analisa Pribadi (2014)

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### a. Luas Penzonaan

Tabel 1. Luas Pada Zona Kamboja

Zona	Fungsi	Luas
Kamboja	Penginapan	4.055 M <sup>2</sup>

Sumber : Hasil Pengembangan Desain (2014)

Tabel 2. Luas Pada Zona Malaysia

Zona	Fungsi	Luas
Malaysia	Kuliner	6.775 M <sup>2</sup>

Sumber : Hasil Pengembangan Desain (2014)

Tabel 3. Luas Pada Zona Thailand

Zona	Fungsi	Luas
Thailand	Permainan	
	Roller Coaster	1.500 M <sup>2</sup>
	Giant Swing	125 M <sup>2</sup>
	Hysteria	100 M <sup>2</sup>
	Kora-Kora	60 M <sup>2</sup>
Total + Sirkulasi + Taman		3.900 M <sup>2</sup>

Sumber : Hasil Pengembangan Desain (2014)

Tabel 4. Luas Pada Zona Singapura

Zona	Fungsi	Luas
Singapura	Permainan	
	Taman	1400 M <sup>2</sup>
	Volly Pantai	150 M <sup>2</sup>
	Istana Boneka	500 M <sup>2</sup>
Total + Sirkulasi + Taman		2.797 M <sup>2</sup>

Sumber : Hasil Pengembangan Desain (2014)

Tabel 5. Luas Pada Zona Indonesia

Zona	Fungsi	Luas
Indonesia	Permainan	
	Labirin	155 M <sup>2</sup>
	Komedi Putar	145 M <sup>2</sup>
	Biang Lala	200 M <sup>2</sup>
	Bumper Car	325 M <sup>2</sup>
Total + Sirkulasi + Taman		2.930 M <sup>2</sup>

Sumber : Hasil Pengembangan Desain (2014)

Tabel 5. Luas Pada Zona Umum

Zona	Fungsi	Luas
Umum	Penerimaan	2.816 M <sup>2</sup>
	Pengelola dan Pendukung	2.310 M <sup>2</sup>
	Servis dan Utilitas	2.372 M <sup>2</sup>
	Parkir	12.000 M <sup>2</sup>
	Vegetasi	10.000 M <sup>2</sup>

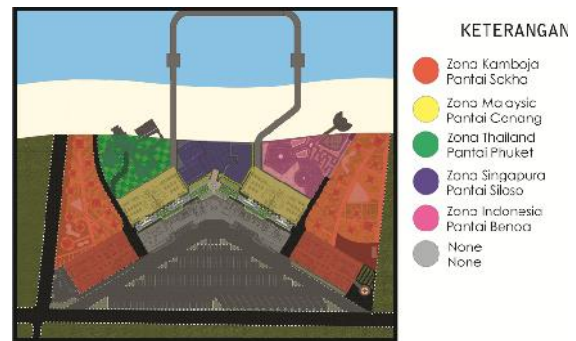
### b. Penzoningan

Penzoningan di tentukan berdasarkan dari beberapa pertimbangan, diantaranya:

- Perletakan antar masing-masing tema dan hubungan antar kegiatan.
- Penyesuaian kondisi site terhadap lingkungan sekitar.
- Pencapaian dan pola sirkulasi.

Dari beberapa pertimbangan di atas, Siteplan di bagi menjadi lima zona, disetiap zona memiliki fungsi yang berbeda dari zona lainnya.

Lima zona yang sudah ditetapkan adalah zona Pantai Sokha - Kamboja yang berfungsi sebagai zona Penginapan berupa Resort, zona Pantai Cenang – Malaysia yang berfungsi sebagai zona Kuliner, dan tiga zona yang berfungsi sebagai zona wahana permainan, yaitu Pantai Phuket – Thailand, Pantai Siloso – Singapura, dan Pantai Bena – Indonesia.

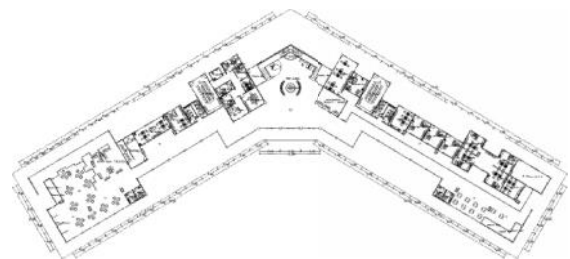


Gambar 2. Penzoningan

Sumber : Hasil Pengembangan Desain (2014)

### c. Pola Ruang dan Tata Ruang Dalam 1) Bangunan Penerimaan

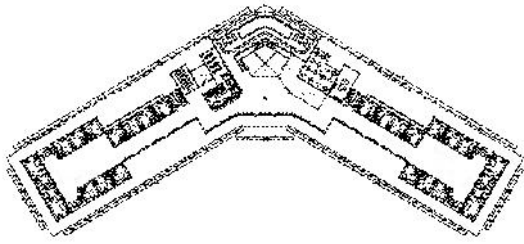
Bangunan penerimaan di bentuk seperti mata panah, yang berkesan seperti pengarah, dan memperjelas letak gate dari theme-park ini, bangunan di desain dua lantai dengan menggunakan tangga sebagai penghubung antar lantai nya, pada lantai 1 dibagi atas ruang public dan ruang semi privat, ruang public pada bangunan ini meliputi Lobbi, Ticketing room, ATM Centre, Snack bar, Cafeteria, Toilet. Sedangkan ruang semi privat meliputi Resepsionis penginapan ( Hotel – Resort ), Pengelola theme park, Pengelola penginapan, security room, Utility room ( office ), ME room ( office ).



Gambar 3. Denah Lantai 1 Bangunan Penerimaan

Sumber : Hasil Pengembangan Desain (2014)

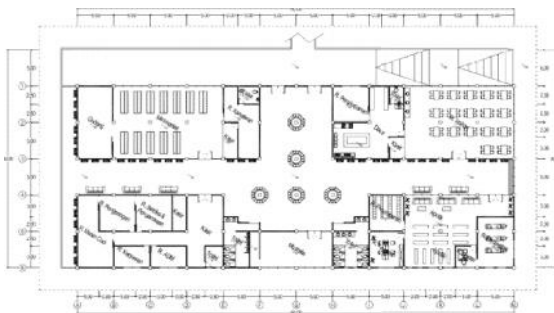
Sedangkan lantai 2 menjadi ruang privat yang berfungsi sebagai kamar hotel, Kolam renang, Bar, Restoran, SPA, Mini market, Poliklinik, dan Mushala.



Gambar 4. Denah Lantai 2 Bangunan Penerimaan  
Sumber : Hasil Pengembangan Desain (2014)

## 2) Bangunan Resort

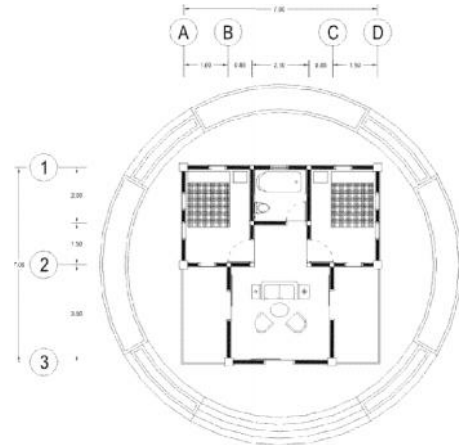
Resort memiliki 3 jenis bangunan di dalamnya, yaitu bangunan resort, cottage type 1, dan cottage type 2. Bangunan resort berbentuk persegi dengan ketinggian level yang di naikan untuk menyeimbangkan komposisi skyline dengan bangunan di sekitarnya, bangunan ini berfungsi sebagai pendukung dari seluruh kegiatan penginapan berupa resort. Bangunan ini memiliki 5 fungsi di dalamnya, yakni Restoran, Mini market, Zona kesehatan dan apotek, Loundri, dan mushala.



Gambar 5. Denah Bangunan Resort  
Sumber : Hasil Pengembangan Desain (2014)

## 3) Cottage Type 1

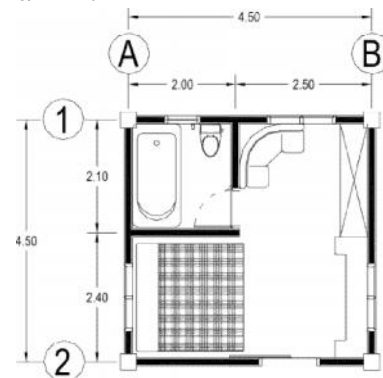
Cottage merupakan bangunan tempat menginap yang ada di resort, bangunan ini berada tidak jauh dari bangunan resort, cottage type 1 ini di fasilitasi dengan dua kamar tidur, satu kamar mandi, dan satu ruang tamu, juga terdapat teras di sisi kiri dan kanan bangunan ini.



Gambar 6. Denah Cottage type 1  
Sumber : Hasil Pengembangan Desain (2014)

## 4) Cottage Type 2

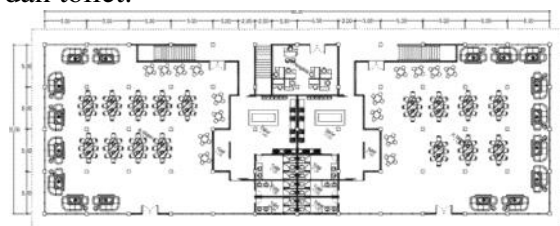
Cottage type 2 pada resort ini di fasilitasi dengan satu kamar tidur, satu kamar mandi, dan satu ruang duduk, juga terdapat teras di sisi kiri dan kanan bangunan ini.



Gambar 7. Denah Cottage type 2  
Sumber : Hasil Pengembangan Desain (2014)

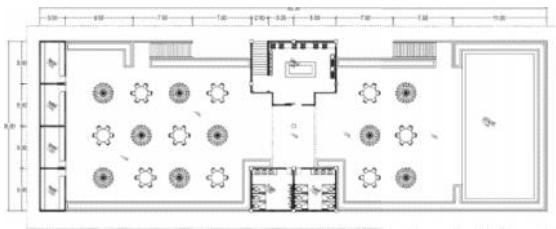
## 5) Bangunan Kuliner

Bangunan kuliner ini di desain dua lantai, lantai satu berfungsi sebagai sarana kuliner in-door, dan lantai dua berfungsi sebagai sarana kuliner out-door. Pada lantai satu berisikan dengan kantor pengelola, ruang makan, dapur, gudang, dan toilet.



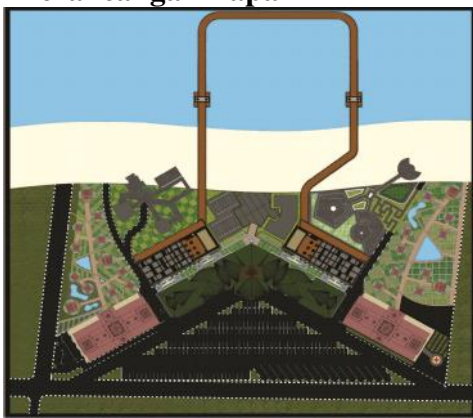
Gambar 8. Denah Bangunan Kuliner Lantai 1  
Sumber : Hasil Pengembangan Desain (2014)

Pada lantai dua difungsikan sebagai sarana kuliner out-door yang berisikan Dapur, R. makan, retail, stage, dan toilet.



Gambar 9. Denah Bangunan Kuliner Lantai 2  
Sumber : Hasil Pengembangan Desain (2014)

**d. Pola Ruang Luar**  
**1) Perancangan Tapak**



Gambar 10. Pola Tapak  
Sumber : Hasil Pengembangan Desain (2014)

Pola perancangan pada tapak dari massa bangunan di susun dengan menciptakan batas-batas arsitektural pada setiap zona pantai, Pola ini menempatkan zona bangunan kuliner dan zona bangunan resort di sisi kiri dan kanan tapak, agar terlihat keseimbangan dalam tatanan massa di dalam tapak. Zona bangunan kuliner juga berfungsi sebagai pembatas dari tiga zona wahana permainan di sekitarnya, sedangkan zona resort di beri jarak dari pantai dan jalan untuk meminimalisir kebisingan pada zona ini.

**2) Sirkulasi**

Sirkulasi pada theme park ini di bagi menjadi dua jenis sirkulasi, sirkulasi pengguna atau manusia, dan sirkulasi kendaraan.

**Sirkulasi Pengguna**



Gambar 11. Pola Sirkulasi Pengguna  
Sumber : Hasil Pengembangan Desain (2014)

Sirkulasi pengguna atau pengunjung terbagi atas dua jenis sirkulasi, yaitu sirkulasi umum yang berwarna orange dan sirkulasi privat yang bergaris merah. Untuk sirkulasi umum, di mulai dari zona parkir menuju gate kawasan yang berada di bangunan penerimaan, bangunan ini di desain berbentuk anak panah yang berfungsi sebagai penjelas letak gate kawasan, masuk ke bangunan penerimaan ini pengunjung akan di hadapkan dengan lobby, kemudian resepsionis untuk sarana penginapan di sebelah kiri, dan ticketing room di sebelah kanan, bangunan ini memiliki dua koridor, yang berada di kiri dan kanan nya. Selepas dari bangunan ini, pengunjung dapat memilih akan kemana nantinya di dalam wahana, terdapat beberapa jalur yang akan mengarahkan pengunjung ke lokasi wahana permainan dan pantai. Sedangkan untuk sirkulasi privat hanya di peruntukan bagi pengunjung yang menggunakan jasa fasilitas penginapan, baik berupa resort maupun hotel.

## Sirkulasi Kendaraan



Gambar 12. Pola Sirkulasi Kendaraan

Sumber : Hasil Pengembangan Desain (2014)

Sirkulasi kendaraan di bagi menjadi dua jenis, yaitu sirkulasi kendaraan bermotor yang berwarna biru dan sirkulasi mobil dan bus yang berwarna merah. Sirkulasi kendaraan di buat satu jalur masuk dan satu jalur keluar untuk meminimalisir kemacetan pada zona ini.

### e. Penerapan Pastiche Pada Massa

Pastiche, Merupakan istilah yang mengacu pada pengertian keberadaan pinjaman, terutama pada seni ( Piliang, 2003: 209 ). Hal itu dapat berupa satu unsur ( atau elemen ), atau sekelompok unsur, sehingga keberadaannya pada suatu karya seni dapat di sebut unsur pastiche.

Kata Pastiche berarti campuran, dalam hal ini akan di terapkan pada setiap bangunan dan tatanan lanskap pada perancangan Rupa Beach Theme-Park ini, Di antaranya:

#### 1) Kamboja

Pada zona ini di fungsikan sebagai sarana penginapan berupa resort, bentuk yang di ambil adalah Independence Monument yang ada di kamboja.



Gambar 13. Independence Monument

Sumber : Hasil Pengembangan Desain (2014)

Bentuk ini di terapkan pada massa bangunan Resort dan Cottage:

### Bangunan Resort



Gambar 14. Tampak Bangunan Resort

Sumber : Hasil Pengembangan Desain (2014)

Massa bangunan resort mem pastiche kan bentuk dari Independence monument yang berada di Kamboja, pada massa bangunan resort bentuk ini sengaja di terapkan pada bagian atas bangunan, di terapkan bentuk ini bertujuan untuk memperkuat suasana kamboja pada zona resort.



Gambar 15. Massa Bangunan Resort

Sumber : Hasil Pengembangan Desain (2014)

## Cottage Type 1



Gambar 16. Tampak Cottage Type 1  
Sumber : Hasil Pengembangan Desain (2014)

Massa bangunan Cottage type 1 juga mem pastiche kan bentuk dari Independence monument yang berada di Kamboja, karena massa ini juga berada di zona yang sama dengan bangunan resort, bentukan ini di terapkan pada keseluruhan bangunan, di terapkan bentukan ini juga bertujuan untuk memperkuat suasana kamboja pada zona resort.



Gambar 17. Massa Cottage Type 1  
Sumber : Hasil Pengembangan Desain (2014)

## Cottage Type 2



Gambar 18. Tampak Cottage Type 2  
Sumber : Hasil Pengembangan Desain (2014)

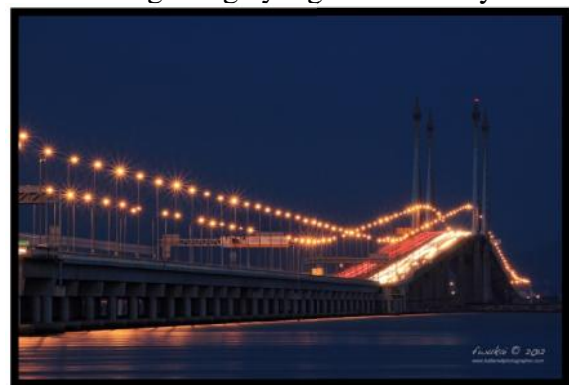
Tidak berbeda dari dua massa sebelum nya, massa bangunan Cottagi type 2 juga mem pastiche kan bentuk dari Independence monument yang berada di Kamboja, karena massa ini juga berada di zona yang sama dengan bangunan resort dan cottage type 1, yang membedakan hanyalah dari segi ukuran massa, bentukan ini di terapkan pada keseluruhan bangunan, di terapkan bentukan ini juga bertujuan untuk memperkuat suasana kamboja pada zona resort.



Gambar 19. Massa Cottage Type 2  
Sumber : Hasil Pengembangan Desain (2014)

## 2) Malaysia

Pada zona ini di fungsikan sebagai sarana kuliner in-door an out-door, bangunan kuliner ini mengadopsi bentukan dari Penang bridge yang ada di malaysia.



Gambar 20. Penang Bridge  
Sumber : Hasil Pengembangan Desain (2014)

Bentuk ini di terapkan pada massa bangunan kuliner.





Gambar 21. Tampak Banguna Kuliner  
 Sumber : Hasil Pengembangan Desain (2014)

Massa bangunan kuliner mengadopsi bentuk dari penang bridge yang berada di Malaysia, pada massa bangunan ini di desain panggung dan menggunakan sistem kabel pada atapnya, juga di buat jembatan sebagai penghubung dari kedua bangunan kuliner ini, pada jembatan penghubung juga di letakan pilar-pilar yang sama dengan pilar dari penang bridge, bangunan ini di buat berdasarkan pecahan-pecahan bentuk dari penang bridge untuk menguatkan suasana penang bridge pada zona ini.



Gambar 22. Massa Banguna Kuliner  
 Sumber : Hasil Pengembangan Desain (2014)

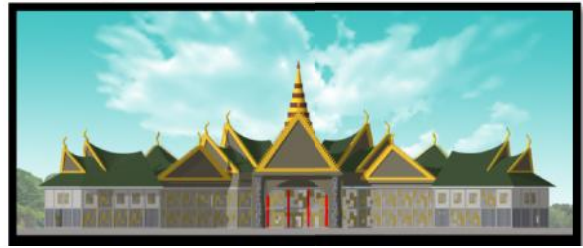
### 3) Thailand

Pada zona ini di fungsikan sebagai Wahana Permainan kelas menengah dan Bangunan Penerimaan, Bangunan penerimaan ini mengadopsi bentuk dari Aient city Bangkok yang ada di Thailand, dan pada zona wahana permainan akan menggunakan ragam hias Thailand seperti patung-patung, tumbuhan, dan ornament Thailand, yang bertujuan agar suasana Thailand bisa terasa kuat di zona ini.



Gambar 23. Aient City Bangkok  
 Sumber : Hasil Pengembangan Desain (2014)

Bangunan Penerimaan yang menerapkan bentuk Aient city Bangkok



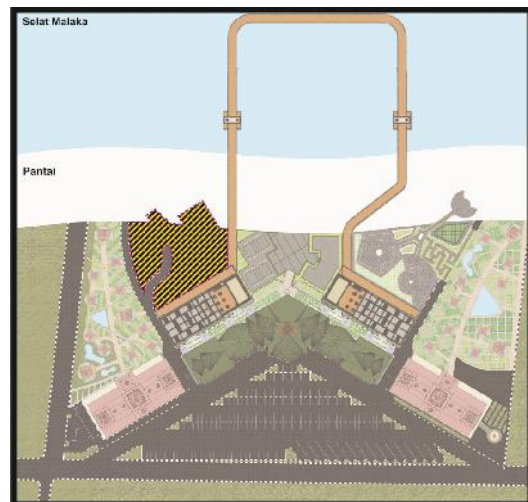
Gambar 24. Tampak Bangunan Penerimaan  
 Sumber : Hasil Pengembangan Desain (2014)

Massa bangunan penerimaan mem pastiche kan bentuk dari aient city yang berada di Bangkok Thailand, bentuk ini sengaja di terapkan pada massa penerimaan karena memiliki atap yg besar dan tinggi dari bangunan di sekitarnya, sehingga lebih dapat memperjelas kesan gate dari theme park ini.



Gambar 25. Massa Bangunan Penerimaan  
 Sumber : Hasil Pengembangan Desain (2014)

Suasana kawasan permainan di zona Thailand



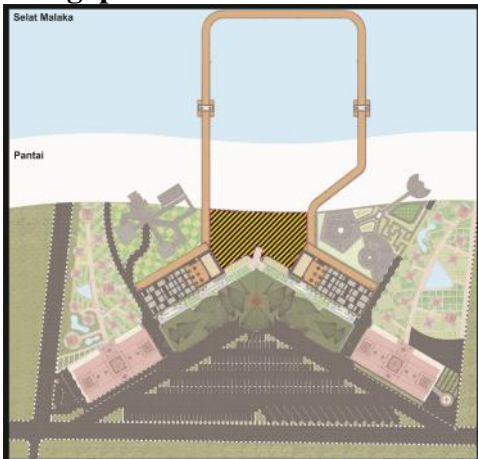
Gambar 26. Wahana Zona Thailand  
 Sumber : Hasil Pengembangan Desain (2014)

Zona ini merupakan kawasan wahana permainan bernuansa menegangkan baik itu dari segi ketinggian maupun kecepatan permainannya. Zona ini di bagi menjadi empat wahana permainan, yaitu Roller coaster, Giant Swing, Kora-kora, dan Tower hysteria.



Gambar 27. Situasi Kawasan Di Zona Thailand  
Sumber : Hasil Pengembangan Desain (2014)

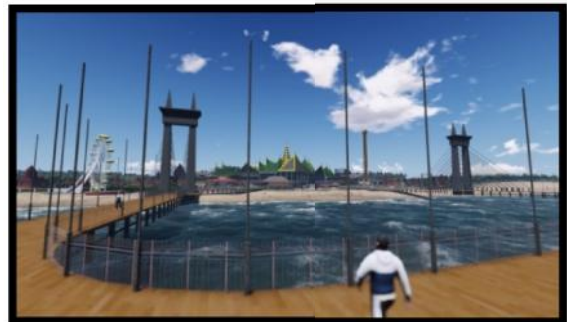
#### 4) Singapura



Gambar 28. Wahana Zona Singapura  
Sumber : Hasil Pengembangan Desain (2014)

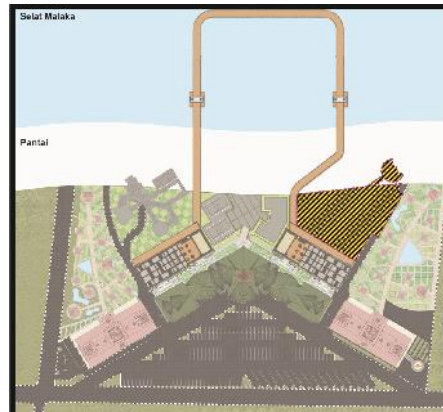
Zona ini merupakan wahana yang bernuansa olahraga dan kegiatan pantai lainnya, pada zona ini terdapat lapangan voli pantai, taman yang di desain seperti garden by the way yang ada di singapura, intana boneka, dan juga terdapat pantai

yang aman untuk berenang karena di kelilingi oleh jembatan dari bangunan kuliner, di sepanjang jembatan di pasangi jaring pengaman untuk memberikan rasa aman saat berenang di zona ini.



Gambar 29. Situasi Kawasan Di Zona Thailand  
Sumber : Hasil Pengembangan Desain (2014)

#### 5) Bali – Indonesia



Gambar 30. Wahana Zona Bali - Indonesia  
Sumber : Hasil Pengembangan Desain (2014)

Zona ini merupakan wahana permainan yang bernuansa Bali, dengan 3 wahana di dalamnya, di sini juga di desain labirin sebagai penghubung dari ke tiga wahana ini, adapun wahana yg terdapat di zona ini adalah, komedi putar, bumper car, dan biang lala. Pada wahana komedi putar dan bumper car menggunakan ragam hias Bali di sekitarnya, sedangkan biang lala di letakkan di pantai, dengan menaiki wahana biang lala ini pengunjung dapat menikmati pemandangan seluruh kawasan theme park dari atas. Zona ini juga di berikan taman dengan tumbuhan-tumbuhan yang biasa hidup di Bali, juga tidak lupa di letakkan beberapa patung khas Bali di zona ini, untuk memperkuat suasana ataupun karakter Bali di dalamnya.



Gambar 31. Situasi Kawasan Di Zona Bali  
 Sumber : Hasil Pengembangan Desain (2014)

## 6) Skiline Bangunan



Gambar 32. Skyline Tampak Depan  
 Sumber : Hasil Pengembangan Desain (2014)

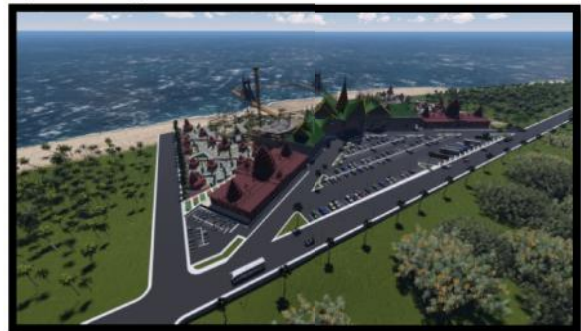


Gambar 33. Skyline Tampak Belakang  
 Sumber : Hasil Pengembangan Desain (2014)



Gambar 34. Skyline Tampak Samping  
 Sumber : Hasil Pengembangan Desain (2014)

## 7) Perspektif Kawasan



Gambar 35. Perspektif Kawasan  
 Sumber : Hasil Pengembangan Desain (2014)

#### 4. SIMPULAN DAN SARAN

##### a. Simpulan

Simpulan merupakan uraian ringkas dari keseluruhan proses desain Rupa Beach Theme Park ini, di antaranya :

Rupa Beach Theme Park merupakan suatu sarana wahana rekreasi pantai di kecamatan rupa yang berfungsi sebagai tempat liburan keluarga, khususnya masyarakat Riau dan wilayah di sekitarnya.

1. Desain ini menggunakan tema bagian dari post modern arsitektur yaitu metafora, dan menggunakan konsep pastiche, dimana maksud dari konsep ini adalah memindahkan satu unsure ( elemen ), atau sekelompok unsure, dari suatu tempat ke tempat lainnya. Dalam desain ini terdapat beberapa unsure yang di pindahkan, yang berasal dari 5 negara yang berada di Asia tenggara, masing-masing Negara akan di ambil satu atau dua bagian yang akan di pastiche-kan.
2. Pola perancangan pada tapak dari massa bangunan di susun dengan menciptakan batas-batas arsitektural pada setiap zona pantai. Pola ini memanfaatkan massa-massa bangunan sebagai pembatas dari masing-masing zona kawasan pantai.
3. Sirkulasi pada theme park ini dibagi menjadi dua jenis sirkulasi, yaitu sirkulasi manusia atau pengguna dan sirkulasi kendaraan, untuk sirkulasi pengguna di pisahkan atas sirkulasi umum dan sirkulasi privat, sedangkan untuk sirkulasi kendaraan di pisahkan atas sirkulasi kendaraan bermotor dan sirkulasi mobil.
4. Bentuk Massa Bangunan di bagi menjadi dua bagian, yaitu bentuk bagian per masing-masing massa dan bentuk secara keseluruhan ( Skyline ). Pada bentuk per masing-masing massa terbagi lagi menjadi lima masa, ( massa bangunan penerimaan, bangunan kuliner, cottage type 1, cottage type 2, dan bangunan kuliner )

5. Dengan konsep pastiche maka fasade bangunan pada theme park ini akan sama dengan objek yang ditiru, karena memang bertujuan memindahkan suatu karakter daerah terpilih ke dalam theme park ini.

##### b. Saran

Dari hasil penelitian dalam proses perancangan Rupa Beach Theme Park, beberapa saran yang perlu disampaikan:

1. Hasil dari pengembangan konsep pada perancangan theme park ini hanya berfokus pada tampilan luar ataupun fasade bangunan nya saja, di harapkan kedepannya perlu juga diterapkan pada bagian-bagian lainnya untuk lebih memperkuat karakter bangunan.
2. Pada desain ini penataan ruang luar dan lanscape lebih di perkuat pada bagian dalam garis pantai, diharapkan juga untuk kedepannya di perlukan penataan pada bagian pantai untuk lebih memaksimalkan pengolahan ruang luar.
3. Fungsi wahana permainan dalam perancangan ini tidak terlalu lengkap, hendaknya lebih di tambahkan jenis-jenis permainan yang akan menambah rasa ketertarikan pengunjung ke dalam wahana ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

Astrid Dorothea Ada Maria Kemperman, 2000, *Temporal Aspects of Theme Park Choice Behavior*.

Bengkalis Dalam Angka Th. 2012

Charles Jencks, 1991, *The Language of Post Modern Architecture*.

Eco, 1973, ( Piliang, 1999 : 150 )

<http://id.wikipedia.org/wiki/Asia-Pasifik>

<http://www.ancol.com/dufan>

<http://www.bengkaliskab.go.id/>

<http://www.depnakertrans.go.id>

Middleton, 1988, *Tourism*.

Neufert, Ernsts dan Sunarto Tjahjadi, 1996,  
Data Arsitek, Jilid 1 Edisi 33,  
Penerbit Erlangga, Jakarta.

Neufert, Ernsts dan Sunarto Tjahjadi, 2002,  
Data Arsitek, Jilid 2 Edisi 33,  
Penerbit Erlangga, Jakarta.

Piliang, Yasraf Amir, 2003.

S. Anton – Clave, *The Global Theme Park  
Industry*

Sorkin, Michael , 1992, *A Variation on  
Theme Park : The New American  
City and the End of Public Space*.

Swarbrooke, 1995, *Visitor Attractions*

Triatmojo, 1999, Teknik Pantai ( TA. Sri  
DewiRamadhani 2013)

Valentin, 1952 ( Sutikno, 1999 )

Yunwono, 2005 ( TA. Sri DewiRamadhani  
2013)