

# KONSEP TAMAN HIBURAN TEMATIK di KOTA MANADO (Pendekatan *Architecture for Fun*)

Junita Irene Awach<sup>1</sup>  
Veronica A. Kumurur<sup>2</sup>

## ABSTRAK

Kebutuhan akan hiburan dan rekreasi merupakan satu hal yang selalu ingin dinikmati oleh semua lapisan masyarakat. Pada kenyataannya, fasilitas rekreasi yang ada di Kota Manado terbilang kurang. Sarana rekreasi seperti tempat wisata tersebar di beberapa tempat dan belum semuanya tertata dengan baik. Secara khusus, fasilitas permainan berkualitas dengan skala besar, jenis permainan yang banyak dan menarik dengan berbagai macam jenis permainan dengan fungsi yang berbeda belum tersedia di Manado. Berdasarkan pemikiran tersebut, maka dirasa perlu untuk menghadirkan suatu wadah yang dapat menampung kebutuhan masyarakat akan hiburan dan rekreasi untuk segala lapisan umur. Wadah yang dianggap cocok dan layak untuk dihadirkan sebagai sarana ini adalah Taman Bertema.

Untuk inilah maka diajukan sebuah gagasan perancangan berupa Manado Theme Park yang merupakan jenis sarana hiburan dan rekreasi bersama dengan *Architecture for Fun* sebagai pengoptimalisasian tema yang diangkat. Diharapkan gagasan perancangan ini bisa menjadi solusi yang bisa menjawab kebutuhan masyarakat akan sarana hiburan dan rekreasi.

**Kata kunci:** Manado, Theme Park, Fun.

## I. PENDAHULUAN

Padatnya aktifitas masyarakat sehari-hari baik dari kalangan masyarakat pekerja, pelajar, sampai anak-anak, sangat memungkinkan terjadinya kejenuhan, kepenatan bahkan tekanan lewat rutinitas yang dijalani. Tidak heran jika mayoritas masyarakat memilih untuk bersantai atau berlibur pada akhir pekan sebagai cara untuk mengistirahatkan pikiran dari rutinitas yang ada, ataupun menghabiskan waktu berlibur bersama keluarga yang terkadang tidak bisa dirasakan pada hari-hari produktif selain pada akhir pekan atau hari libur.

Pada kenyataannya, fasilitas rekreasi yang ada di Kota Manado terbilang kurang. Sarana rekreasi seperti tempat wisata tersebar di beberapa tempat dan belum semuanya tertata dengan baik. Berangkat dari dasar pemikiran tersebut, maka diperlukan suatu objek perancangan arsitektural sebagai sarana hiburan dan rekreasi bersama yang bersifat gembira dengan tingkat kegembiraan yang mampu menjawab kebutuhan hiburan dan rekreasi untuk segala lapisan umur. Sebagai contoh, tingkat kegembiraan yang sesuai dengan anak-anak bisa berupa suasana imajinatif dan petualangan, tingkat kegembiraan bagi usia remaja identik dengan suasana yang ekstrim ataupun horor, sedangkan bagi orangtua suasana yang dibutuhkan identik dengan suasana yang tenang seperti mengingat kembali kenangan masa lalu ataupun sekedar menghabiskan waktu bersama orang-orang yang dikasihi. Dengan mempertimbangkan aspek-aspek tersebut, objek yang dirasakan mampu mewartakan kebutuhan hiburan dan rekreasi masyarakat ini adalah Taman Bertema.

Sebagaimana yang diatur dalam Undang – Undang Nomor 10 Tahun 2009 Pasal 17 Ayat 2G tentang penyelenggaraan kegiatan hiburan dan rekreasi dengan subjenis usaha, Taman Bertema. Dalam hal ini Taman Bertema merupakan sub golongan kegiatan yang mencakup pengoperasian berbagai macam atraksi seperti permainan menggunakan mekanik, permainan menggunakan air, permainan pertunjukan, pameran dengan tema tertentu dan lapangan piknik. Berdasarkan ketetapan yang ada, Taman Bertema dianggap layak untuk dihadirkan sebagai sarana hiburan dan rekreasi bagi masyarakat. Dari sini, gambaran jenis desain Taman Bertema yang akan dihadirkan merupakan gabungan desain *indoor* dan *outdoor*. *Architecture for Fun* diangkat sebagai tema yang akan mengarahkan perancangan Taman Bertema untuk mencapai tujuan yang diharapkan, baik dari segi estetika bangunannya maupun dari segi fungsionalnya. Kiranya objek ini dapat melengkapi dan menyeimbangkan aktifitas kota, dengan mewartakan kegiatan hiburan dan rekreasi bagi masyarakat.

## II. PENDEKATAN & METODE PERANCANGAN

### 2.1 Pendekatan Perancangan

Sebagai arahan desain, dipakai beberapa pendekatan perancangan objek lewat pendekatan tapak dan lingkungan yang terdiri dari analisa lokasi, tapak dan lingkungan. Pengelompokan massa serta

<sup>1</sup> Mahasiswa Program S-1 Arsitektur UNSRAT

<sup>2</sup> Staf Dosen Pengajar Arsitektur UNSRAT

penataan ruang diterapkan melalui kesan menggembirakan yang diadaptasikan ke dalam objek rancangan melalui pendekatan tematik *Architecture for Fun*. Serta tahap pendekatan pengidentifikasian objek berdasarkan tipe dan tahap pengolahan tipe dilakukan melalui pendekatan tipologi objek.

## 2.2 Metode Perancangan

Metode perancangan menggunakan proses desain generasi II yang dikembangkan oleh John Zeisel, proses ini merupakan suatu proses desain yang berulang-ulang secara terus menerus. Dimana perancang menghadirkan gagasan awal argumentatif tentang permasalahan desain dan alternatif solusinya dalam rangkaian siklus "*Image-Present-Test*". Dari hasil evaluasi diperoleh bentuk baru (*Reimaging representing*) dan dievaluasi kembali sesuai dengan kriteria yang ingin dicapai. Proses ini dilakukan berulang-ulang secara terus menerus (*cyclical/spiral*) sampai pada keputusan untuk berhenti dalam perancangan (*Decision to stop design*).

## 2.3 Teknik Pengambilan Data

Proses perancangan yang digunakan berisi substansi berupa data - analisa - sintesa - transformasi - konsep - evaluasi - desain akhir. Teknik pengambilan data yang digunakan untuk memperoleh informasi perancangan tersebut, antara lain dengan melakukan wawancara untuk menganalisa dan merangkum pendapat-pendapat, dari hasil konsultasi dengan dosen pembimbing dan nara sumber yang berkaitan dengan judul serta tema yang diangkat. Studi Literatur digunakan untuk mendapatkan dan mempelajari penjelasan mengenai judul dan tema desain. Pengamatan pada lokasi yang berhubungan dengan objek perancangan, sehingga kondisi lokasi dapat diketahui dengan jelas dilakukan lewat observasi. Komparasi dengan objek maupun fasilitas sejenis atau hal-hal kontekstual yang berhubungan dengan objek desain yang sumbernya diambil melalui internet, buku-buku, majalah, dan objek yang sudah terbangun dilakukan lewat studi komparasi.

## 2.4 Lokasi Objek Rancangan

Lokasi objek rancangan terletak di Kota Manado yang merupakan pusat dari pemerintahan daerah. Kota Manado berbatasan dengan :

- Sebelah Utara dengan : Kec. Wori (Kab. Minahasa Utara)& Teluk Manado
- Sebelah Timur dengan : Kec. Dimembe (Kab. Minahasa Utara)
- Sebelah Selatan dengan : Kec. Pineleng (Kab. Minahasa)
- Sebelah Barat dengan : Teluk Manado / Laut Sulawesi



Gambar : Peta Letak / Lokasi Perencanaan  
Sumber: RTRW Kota Manado 2010-2030

### Pemilihan Tapak

Beberapa kriteria yang digunakan sebagai pertimbangan penentuan lokasi disesuaikan dengan Tata Guna Lahan (*Land Use*), objek perancangan berada pada kawasan kota yang dirancang memiliki fungsi rekreasi yang berskala kota, dengan kondisi infrastruktur yang memadai. Pencapaian (*Accessibility*) menuju objek perancangan dapat diakses dari seluruh penjuru kota, baik dengan angkutan umum maupun pribadi, oleh sebab itu lokasi objek harus berada pada jalan besar atau jalan arteri kota. Potensi dan kondisi lokasi memiliki sarana infrastruktur yang lengkap dan memadai (listrik, air bersih, telepon) untuk mendukung aktivitas objek. Potensi objek terhadap kawasan harus menuju perkembangan yang baik. Lingkungan objek perancangan mempunyai prospek lingkungan kawasan untuk mendukung eksistensi objek ke depan dan memiliki kemungkinan preservasi lingkungan itu sendiri.

Dari beberapa alternatif dan kajian yang ada, lokasi tapak yang terpilih dan dianggap sesuai dengan objek perancangan adalah Kecamatan Mapanget yang terletak di jalan A.A Maramis dan berbatasan dengan jalan yang menuju



Gambar : Foto udara Kecamatan Mapanget  
Sumber: www.googleearth.com



Gambar: Existing & Batasan Tapak  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

ring road 2 di sebelah timur tapak serta depan tapak terletak kawasan strategis yang sedang dibangun yakni Golden Kawanua.

### III. KAJIAN TEORI

#### 3.1 Pengertian Taman Hiburan Tematik di Kota Manado

Ditinjau dari berbagai literatur, pengertian Taman Hiburan Tematik di Kota Manado (*Manado Theme Park*) dapat diartikan secara etimologis sebagai Sebuah taman besar yang menampung berbagai aktifitas publik berupa Taman Bertema di Manado.

Objek ini merupakan suatu tempat hiburan dan rekreasi yang mampu menampung berbagai aktifitas hiburan dengan beragam konsep ruang tematik, serta tempat yang menyajikan dan menciptakan berbagai kegembiraan bagi pengguna di dalamnya. Gambaran jenis Taman Bertema yang dihadirkan adalah gabungan antara desain *outdoor* dan *indoor*.

#### 3.2 Kajian Tema

Perancangan *Manado Theme Park* ini mengangkat tema *Architecture for Fun*. Agar pengoptimalisasian tema dapat tercapai, maka digunakan beberapa teori tentang karakteristik Taman Bertema menurut Scott A. Lukas dan unsur-unsur pembentuk ruang lewat arsitektur lansekap.

##### ➤ Karakteristik Taman Bertema menurut Scott A. Lukas

Dalam bukunya yang berjudul *Theme Park*, Scott A. Lukas mengungkapkan bahwa Taman Bertema memiliki 6 karakteristik, yaitu sebagai berikut:

1. *Theme park as oasis* (sebagai sumber ketenangan) - Taman bertema menciptakan rasa ketenangan seakan manusia berada di dunia lain yang lebih indah.
2. *Theme park as land* (sebagai dunia impian) - Taman bertema diidentikkan dengan dunia impian.
3. *Theme park as machine* (sebagai mesin wahana) - Taman bertema sendiri adalah sebuah mesin besar; satu yang tersusun dari bermacam kendaraan, peralatan mekanik, subsistem, proses dan pertunjukkan yang menjadikannya sebagai sistem yang fungsional.
4. *Theme park as show* (sebagai pertunjukan) - Arsitektur selalu dipertunjukkan tapi jika berkaitan dengan taman bertema, pertunjukan adalah fungsi utamanya.
5. *Theme park as brand* (sebagai merek) - Pada zaman ini perubahan yang paling signifikan dari taman bertema berkaitan dengan merek.
6. *Theme park as text* (sebagai bacaan/cerita) - Saat taman bertema menjadi sebuah bacaan, penceritaan menjadi berlipatganda, penulisnya tidak lagi sebagai bosnya dan seseorang yang menjadi pusat perhatian dulunya, tapi sebagai taman bertema itu sendiri.

##### ➤ Unsur – Unsur Pembentuk Ruang

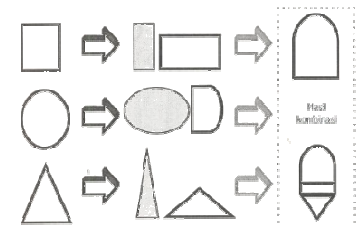
Agar kesan kegembiraan dapat diaplikasikan dengan optimal, maka digunakan beberapa unsur pembentuk ruang sebagai berikut :

1. Garis Lengkung - Garis semacam ini ada beberapa macam, yaitu: lengkung ke atas, lengkung ke bawah, dan lengkung berombak. Watak garis yang demikian umumnya adalah dinamis, riang, lembut dan memberi pengaruh gembira. Bila ruang didominasi oleh garis lengkung, maka akan terasa suasana ruang yang menarik dan gembira. Umumnya banyak dimanfaatkan bagi pembentukan ruang pada suatu daerah rekreasi.
2. Bentuk - Bentuk kubus atau persegi mempunyai kesan statis, stabil, formal, monoton, dan masif. Bentuk bulat atau bola memberi kesan tuntas, labil, bergerak, dan dinamis. Bentuk segitiga dan meruncing memberik kesan aktif, energik, tajam, serta mengarah. Agar kesan “kegembiraan” dapat terekspresikan dengan baik lewat objek perancangan, maka bentuk yang terpilih adalah gabungan antara bentuk kubus, bulat dan segitiga.

3. Warna - Di dalam Arsitektur Lansekap dengan ruang lingkungannya mengatur ruang dan massa di alam terbuka, warna memegang peran penting. Hal ini dikarenakan dalam pengaturan ruang akan selalu berkaitan dengan penggunaan bahan-bahan alami (tanaman, batu-batuan) dan bahan buatan manusia serta detail-detailnya, maka dalam pemilihan dan



Gambar: Garis Lengkung  
Sumber : Hakim Rustam, Utomo Hardi. 1991. Komponen Perancangan Arsitektur Lansekap. Bumi Aksara. Jakarta



Gambar: Sifat / Karakter Bentuk  
Sumber : Hakim Rustam, Utomo Hardi. 1991. Komponen Perancangan Arsitektur Lansekap. Bumi Aksara. Jakarta

mengkomposisikan warna dari massa-massa tersebut harus tepat dan berdasarkan teori serta prinsip-prinsip warna sehingga menunjang sistem perancangan yang lengkap.

➤ **Strategi Perancangan Tematik**

Teori Theme Park	Unsur-Unsur Pembentuk Ruang	Konsep Arsitektural
As Oasis	GARIS + WARNA	- Konsep Tata Tapak - Konsep Ruang Luar
As Land	GARIS + WARNA + BENTUK	- Konsep Tata Tapak - Konsep Ruang Luar
As Machine	GARIS + WARNA + BENTUK	- Konsep Konfigurasi Massa - Konsep Bentuk Bangunan
As Show	GARIS + WARNA	- Konsep Tata Tapak - Konsep Ruang Luar
As Brand	GARIS + WARNA + BENTUK	- Konsep Konfigurasi Massa - Konsep Bentuk Bangunan - Konsep Struktur
As Text	GARIS + WARNA + BENTUK	- Konsep Konfigurasi Massa - Konsep Bentuk Bangunan - Konsep Struktur

Tabel: Strategi Perancangan Tematik  
Sumber : Analisa Pribadi

**IV. KONSEP PERANCANGAN**

**4.1 Konsep Enterance & Sirkulasi Tapak**

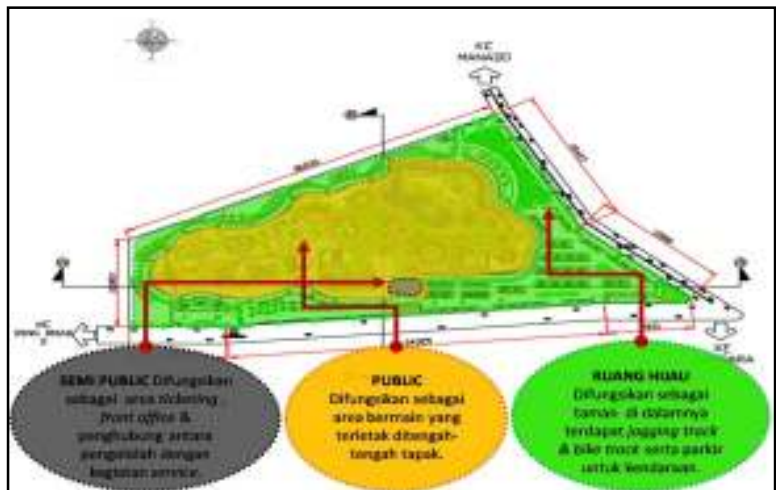
*Main enterance* diletakkan di sebelah timur tapak untuk menghindari terjadinya kemacetan, sedangkan *exit* diletakkan di sebelah utara tapak menuju jalan raya dengan sirkulasi kendaraan dua arah. Pengaturan tapak menggunakan garis lengkung yang memberikan kesan gembira ke dalam perancangan. Pola sirkulasi mengambil kombinasi lingkaran karena cenderung dinamis sehingga antara gubahan massa dan ruang luar dapat tercipta suatu keharmonisan.



Gambar: Konsep Enterance & Sirkulasi Tapak  
Sumber: Gambar Pribadi

**4.2 Konsep Zonasi (Pendaerahan)**

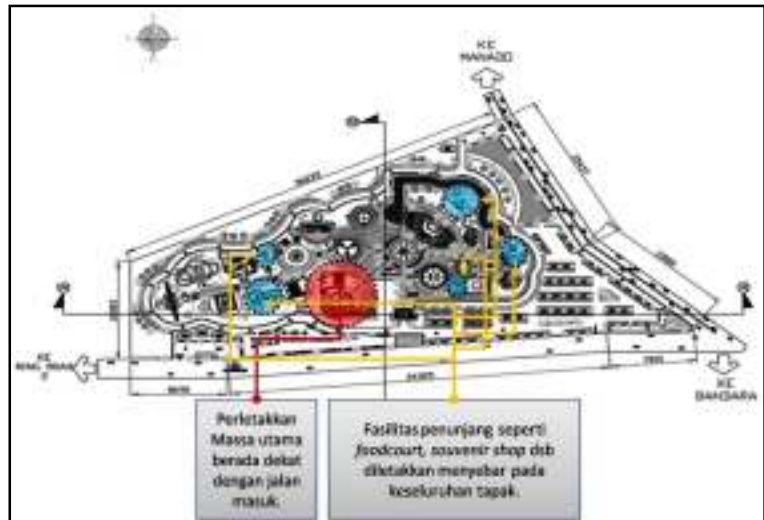
Pembagian zona pada tapak dibagi atas zona publik yang difungsikan sebagai area bermain yang terletak di tengah-tengah tapak, zona semi publik sebagai area *ticketing*, *front office* & sebagai penghubung antara pengelola dengan kegiatan *service*, serta ruang hijau yang difungsikan sebagai taman dan parkir.



Gambar: Konsep Zonasi (Pendaerahan)  
Sumber: Gambar Pribadi

#### 4.3 Konsep Konfigurasi Massa

Perletakkan massa utama diletakkan dekat dengan jalan masuk. Fasilitas penunjang seperti *foodcourt*, *souvenir shop*, dan sebagainya diletakkan berdekatan dengan fasilitas bermain baik wahana permainan *outdoor* ataupun *indoor* dengan jarak yang mudah dicapai oleh pemakai dan tersebar pada keseluruhan tapak.



Gambar: Konsep Konfigurasi Massa  
Sumber: Gambar Pribadi

#### 4.4 Konsep Bentuk Bangunan

Untuk bangunan utama (*indoor*) mengambil bentuk

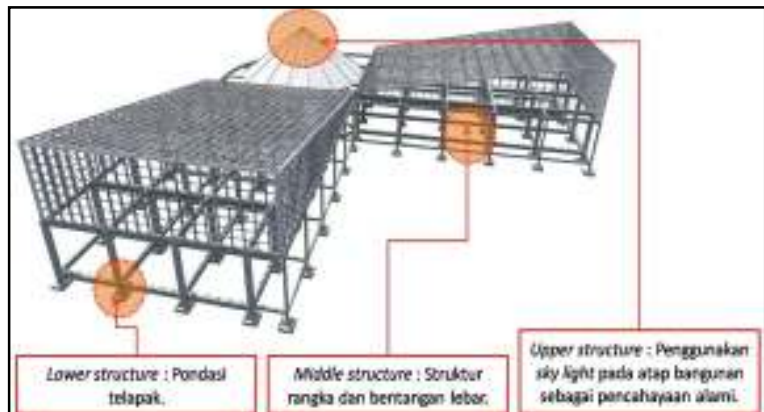
dasar gabungan dari lingkaran yang bersifat rekreatif serta persegi panjang. Bangunan utama difungsikan sebagai wahana bermain yang bersifat petualangan. Untuk itu pemilihan bangunan menggunakan warna merah (atap) untuk memunculkan kesan berani, penuh semangat, agresif, dan menarik perhatian serta menggunakan warna kuning untuk pola lingkaran pada selubung bangunan untuk menciptakan perasaan optimis, percaya diri, akrab dan lebih kreatif. Kedua warna ini sesuai dengan nuansa yang identik dengan petualangan.



Gambar: Konsep Bentuk Bangunan  
Sumber: Gambar Pribadi

#### 4.5 Konsep Struktur & Konstruksi Bangunan

Untuk bangunan utama (*indoor*) menggunakan pondasi telapak (*lower structure*), struktur rangka dan bentangan lebar (*middle structure*), serta penggunaan *sky light* pada atap bangunan sebagai pencahayaan alami.



Gambar: Konsep Struktur & Konstruksi Bangunan  
Sumber: Gambar Pribadi

#### 4.6 Konsep Ruang Luar

Konsep ruang luar diterapkan lewat penempatan elemen-elemen ruang luar. Seperti penataan vegetasi yang menciptakan keadaan rindang dan teduh dalam tapak. Penggunaan level-level pada ketinggian yang berbeda secara fungsional untuk membedakan atau menghubungkan berbagai aktifitas. *Pedestrian way* atau tempat untuk sirkulasi pejalan kaki di luar bangunan yang mempunyai bentuk dan pola yang disesuaikan untuk menghasilkan kesan kegembiraan. Penggunaan material-material khusus pada *pedestrian way* yang dikelilingi tumbuh-tumbuhan (vegetasi) untuk kenyamanan pejalan kaki.



Gambar: Konsep Ruang Luar  
Sumber: Gambar Pribadi

## V. KESIMPULAN

Dari pembahasan yang telah dideskripsikan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa Taman Hiburan Tematik di Kota Manado (*Manado Theme Park*) ini dihasilkan berdasarkan analisa data yang kemudian di proses melalui tahapan-tahapan perancangan dan pendeskripsian objek yang didapat dari studi komparasi dan studi kasus, serta pengaplikasian tema perancangan pada bentuk massa dan penataan lingkungannya untuk mewujudkan fasilitas hiburan dan rekreasi bagi masyarakat. Dengan adanya *Manado Theme Park* ini diharapkan dapat memenuhi kebutuhan akan fasilitas hiburan dan rekreasi masyarakat dan menjadi tolak ukur akan fasilitas hiburan dan rekreasi di Kota Manado.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adler, David. *The Metric Handbook*. Architectural Press. Great Britain. 1999.
- Amanati, R. *Jurnal Tugas Akhir*. Universitas Riau. 2008.
- Broadbent, Geoffrey. *Signs, Symbols, and Architecture*. John Wiley & Sons, New York, 1980.
- Ching, F. D. K. *Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Susunannya*. Erlangga. Jakarta. 1991.
- Harris W. Charles, Dines T. Nicholas. *Time-Saver Standards for Landscape Architecture 2nd-ed.* McGraw-Hill, Inc. United States of America. 1998.
- Hakim, Rustam. *Unsur Perancangan Dalam Arsitektur Lansekap*. Bumi Aksara. Jakarta. 1991.
- Hazin, Nur Kholif. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Terbit Terang. Surabaya. 1996.
- Lukas A. Scott. *Theme Park*. Reaktion Books Ltd. London. 2008.
- Neufert, Ernst. *Data Arsitek*. Erlangga. Jakarta. 1996.
- Pemerintah Kota Manado. *Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Manado (2010 – 2030)*.
- Peraturan Kepala Badan Pusat Statistik Nomor 57 Tahun 2009 (*Klasifikasi Baku Lapangan Usaha Indonesia*). Cetakan III. Badan Pusat Statistik.
- Peraturan Menteri Pekerjaan Umum Nomor 06 Tahun 2007 (*Pedoman Umum Rencana Tata Bangunan dan Lingkungan*)
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 52 Tahun 2012 (*Sertifikasi Kompetensi dan Sertifikasi Usaha di Bidang Pariwisata*).
- Pickard, Quentin. *The Architects' Handbook*. Blackwell Science. Great Britain. 2002.
- Ramadhon, P. *Laporan Tugas Akhir*. Institut Pertanian Bogor. 2008.
- Spens, Michael. *Landscape Architecture Site / Non-site*. Architectural Design. New York. 2007.
- Veal. A.J. *Definitions of Leisure and Recreation*. University of Technology Sidney. Australia Journal of Leisure and Recreation. 1992.
- Watson D, Crosbie M, Hancock J. *Time-Saver Standards for Architectural Design Data 7th-ed.* McGraw-Hill, Inc. United States of America. 1997.
- Wojowasito, S – Poerwadarminta, W. J. S. *Kamus Inggris – Indonesia*. Hasta. Jakarta. 1998.
- , <http://www.google.com>