

MANADO INDOOR THEME PARK **(Aplikasi Proksimitas Dalam Arsitektur)**

Christ Toscanelli Tanmaela¹
Pierre. H. Gosal²
Andy Malik²

ABSTRAK

Fasilitas hiburan dan rekreasi yang ada di kota Manado masih terbilang kurang, dan fasilitas rekreasi yang sudah ada tidak tertata dengan baik sehingga tempat untuk bersantai masyarakat kota Manado selalu bertujuan kepada pusat perbelanjaan sehingga dapat menimbulkan gaya hidup yang konsumtif bagi warganya. Selain itu banyak masyarakat juga lebih memilih untuk menikmati suasana pantai saat bersantai bersama keluarga selain bosan dengan suasana pusat perbelanjaan yang sudah menjadi dominan juga lebih terjangkau.

Manado Indoor Theme Park merupakan wadah atau sarana hiburan dan rekreasi dengan konsep wahana permainan bertema yang berada didalam ruangan dengan dilengkapi dengan berbagai macam fasilitas pelengkap dan penunjang untuk kenyamanan dan keamanan pengunjung di kota Manado, untuk itu Taman Hiburan Bertema Indoor di kota Manado ini diusung dengan tema "Aplikasi Proksimitas dalam Arsitektur".

Dengan adanya taman bertema ini diharapkan dapat mewadahi kebutuhan masyarakat akan fasilitas hiburan dan rekreasi untuk menikmati waktu bersantai bersama keluarga.

Kata kunci : Manado Indoor Theme Park, Proksimitas.

I. PENDAHULUAN

Kota Manado saat ini merupakan salah satu kota dengan tingkat perekonomian yang semakin berkembang. Terbukti dengan semakin banyaknya pembangunan pusat perbelanjaan serta hotel bisnis dan tempat-tempat pertemuan. Selain itu ada pula tempat Hiburan dan rekreasi yang juga tersedia di kota Manado, namun fasilitas rekreasi yang ada di kota Manado terbilang kurang. Ada pula tempat-tempat bersantai lainnya yang lebih menarik bagi kaum muda misalnya restoran dengan fasilitas yang menunjang seperti *wifi* sehingga dapat dijadikan sebagai tempat berkumpul bersama teman (*nongkrong*) dan tempat bermain *billiard* serta *cafe-cafe* dengan menampilkan daya tariknya masing-masing.

Melihat dari hal diatas dapat digambarkan pola kehidupan masyarakat kota Manado yang sebagian besar lebih suka mengabdikan waktu luangnya dengan berkumpul bersama teman (*nongkrong*) ataupun keluarga dan pergi ke tempat-tempat yang sifatnya menghibur. Untuk itu dibutuhkan tempat hiburan yang dapat menampung kebutuhan masyarakat kota Manado akan tempat hiburan dan rekreasi untuk bersantai dan berkumpul. Taman bermain yang dihadirkan nantinya berskala lebih besar yang dapat menampung kapasitas pengunjung jauh lebih banyak dan wahana permainan yang lebih modern dengan berbagai jenis permainan yang berbeda serta area-area yang mencirikan kota Manado, sehingga taman hiburan yang di hadirkan menampilkan ciri khas tersendiri. Tidak hanya menyediakan sarana rekreasi juga menyediakan sarana edukasi. Wahana yang disediakan nantinya dapat mewadahi segala lapisan umur, dimulai dengan wahana yang lebih menarik, imajinatif dan petualangan yang dikhususkan bagi anak-anak, wahana yang lebih memacu adrenalin yang disenangi oleh kaum dewasa, serta wahana atau area yang lebih tenang dan santai yang dapat dinikmati oleh orang tua. Kemudian dalam konteks Cuaca saat ini yang tergolong ekstrim dengan perubahan yang tidak menentu. Cuaca yang sering berubah-ubah dan panasnya paparan sinar matahari membuat pengunjung terkadang enggan menikmati wahana permainan disiang hari, sehingga pengunjung akan ramai berdatangan pada jam-jam tertentu untuk menghindari panasnya sinar matahari. Begitu pula dengan cuaca disaat hujan

¹Mahasiswa PS1 Arsitektur UNSRAT

²Staf Dosen Pengajar Arsitektur UNSRAT

Dengan berbagai kebutuhan dan pertimbangan diatas untuk itu dihadirkan tempat rekreasi Taman Bertema Dalam Ruangan (*Indoor*) dengan skala besar (berskala internasional) layaknya taman bermain *outdoor* tanpa mengkhawatirkan teriknya matahari dan cuaca yang buruk dengan mengambil pula konsep mall. Untuk itu di bangun sebuah taman bermain di kota Manado, yaitu Manado *Indoor Theme Park*.

II. METODE PERANCANGAN

a. Pendekatan Perancangan

Metode pendekatan perancangan yang digunakan pada objek rancangan ini meliputi 3 aspek utama, yaitu pendekatan terhadap tipologi objek, pendekatan terhadap tema perancangan, dan pendekatan terhadap kajian aspek dan lingkungannya. Kemudian metode yang digunakan untuk memperoleh informasi pada pendekatan perancangan, yaitu melalui wawancara, studi literatur, observasi lapangan, studi komparasi, dan analisa.

Kerangka pikir yang diadopsi menggunakan proses desain generasi II (John Zeisel, 1981), dimana proses desain ini merupakan proses yang berulang-ulang secara terus menerus (*cylical/spiral*) yang pada akhirnya perancangan di batasi oleh waktu/*deadline* perancangan.

b. Proses Perancangan

Terdiri dari II fase, yaitu pengembangan wawasan komprehensif dimana perancang harus memahami dan mengkaji 3 aspek utama, yaitu kedalaman objek, tema perancangan, dan tapak dengan berbagai analisa. Fase berikutnya yaitu (Siklus *Image-Present-Test*) memungkinkan perancang dalam mengolah data untuk menghasilkan ide-ide rancangan berdasarkan 3 aspek pada fase pertama.

III. KAJIAN PERANCANGAN

Pemahaman Manado *Indoor Theme Park* berdasarkan studi literatur yang ada :

- ☞ Manado : Ibukota dari Provinsi Sulawesi Utara
- ☞ Indoor : didalam rumah atau gedung
- ☞ Theme : Temanya berasal dari bahasa Yunani yaitu *Tithenai* yang berarti letak dan dalam bahasa Inggris dikenal dengan *theme* yang selanjutnya dikenal dengan istilah tema yang memiliki arti apa yang diletakkan, dinyatakan dan memosisikan sesuatu
- ☞ Park : Taman.

Jadi yang dimaksud dengan Manado *Indoor Theme Park* adalah sarana rekreasi dengan konsep wahana permainan yang terletak didalam ruangan dimana setiap wahana permainannya dibedakan berdasarkan tema-tema tertentu (Taman Bertema) dengan skala besar yang terletak di kota Manado.

1. Prospek Objek Perancangan

Manado *Indoor Theme Park* ini merupakan satu-satunya pusat hiburan dan rekreasi yang ada di Kota Manado dengan skala besar yang dapat menampung banyak pengunjung dan dapat dinikmati oleh semua kalangan umur dengan fasilitas dan fungsi yang berbeda dan wahana permainan yang terletak didalam ruangan. Menjadi satu-satunya karena di Kota Manado sendiri belum terdapat taman rekreasi dan hiburan serupa ini.

2. Fisibilitas Objek Perancangan

Manado *Indoor Theme Park* merupakan taman hiburan dan rekreasi dalam ruangan dengan skala besar yang pertama di kota Manado. Tidak hanya menghadirkan sarana rekreasi juga sarana edukasi. Dihadirkan Taman bermain serupa ini di kota Manado tanpa disadari dapat mengalihkan perhatian masyarakat kota Manado yang terbiasa

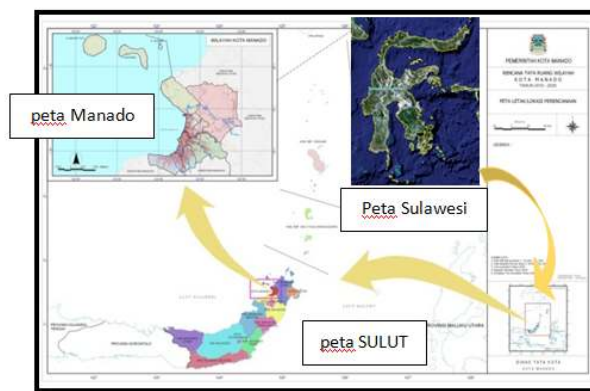
menghabiskan waktu santai atau berekreasi di pusat perbelanjaan atau shopping mall sehingga memicu gaya hidup yang konsumtif. Untuk itu taman bermain ini berguna untuk mengubah perilaku atau kebiasaan masyarakat kota Manado untuk menghindari gaya hidup yang konsumtif. Selain itu juga dapat membuka lapangan pekerjaan bagi masyarakat..

3. Pelayanan Objek

Taman bertema *indoor* ini diperuntukan bagi masyarakat didalam kota Manado, maupun diluar kota Manado.

4. Tinjauan Lokasi

Lokasi terpilih untuk perencanaan perancangan Manado *Indoor Theme Park* terletak di Kota Manado, Sulawesi Utara. Secara geografis kota Manado terletak pada $124^{\circ}40'$ – $124^{\circ}50'$ BT dan $1^{\circ}30'$ – $1^{\circ}40'$ LU, beriklim tropis dengan suhu rata-rata 24° C.



Gambar1. Peta Letak / Lokasi Perencanaan di Kota Manado
(Sumber : RTRW Kota Manado 2010-2030)

5. Lokasi Terpilih

pemilihan tapak berdasarkan ploting tapak disesuaikan dengan struktur Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Manado, dan dilihat dari beberapa pertimbangan, antara lain sebagai berikut :

- Pengembangan lahan : Sebagai salah satu fungsi dari Sub Pusat Pelayanan Kota (SPPK) adalah membangun sarana olahraga dan rekreasi, meliputi gedung olahraga mini (tunggal) dan bioskop, **taman** kawasan dan sebagainya.
- Aksesibilitas : Pencapaian dari pusat kota Manado menuju lokasi objek yang akan dibangun adalah ± 35 menit. Tapak terletak dekat perbatasan antara kota Manado dan kabupaten Minahasa.
- View : Site berhadapan langsung dengan pantai dan jalan raya, topografi site landai.
- Infrastruktur : Kondisi jalan baik (merupakan jalan trans Sulawesi), air bersih sudah ada, sumber listrik berasal dari PLN.



Gambar 2. Ploting Site lokasi perencanaan
(Sumber : Google Earth)

6. Tema Perancangan

Perancangan *Manado Indoor Theme Park* ini mengambil tema “Aplikasi Proksimitas Dalam Arsitektur”. Proksimitas merupakan jarak-jarak yang paling menyenangkan bagi manusia untuk melakukan interaksi sosial. Jelas yang menghubungkan antara Taman Bertema dengan tema Proksimitas yaitu mengenai jarak yang aman antar pengunjung dan jarak yang aman dan keamanan antar pengunjung dengan wahana permainan.

Tema ini lebih meneguhkan jarak yang aman manusia adalah sumber interaksi dan jarak yang aman antar manusia dengan wahana permainan. Namun dengan penutupan yang tidak terikat sama sekali dengan tema ini. Untuk itu perancang bebas mendesain penutupan Taman Bertema dengan bentuk yang semenarik mungkin untuk mendukung tema yang menggambarkan suatu aman hiburan dan rekreasi yang menyenangkan tetapi berdasarkan karakteristik yang sesuai.

7. Strategi Perancangan Tema

Strategi penerapan konsep tematik terhadap perancangan objek sendiri, yaitu:

- ☞ Penerapan jarak aman wahana terhadap manusia sehingga tercipta rasa aman dan nyaman saat menikmati wahana yang ada.
- ☞ Menciptakan kesan dalam taman bertema ini sehingga jarak antara satu wahana dengan wahana yang lainnya di buat lebih jauh serta sirkulasi yang lebih lebar agar menghindari kesan sesak.
- ☞ Tidak hanya terdapat ruang untuk umum / *publik zone* juga menghadirkan ruang-ruang komunitas misalnya tempat yang dibutuhkan untuk satu kelompok dalam berinteraksi dengan privasi mereka sendiri, seperti tempat bersantai yang dibuat berkelompok-kelompok.
- ☞ Membedakan zona setiap ruang publik berdasarkan tema dari wahana serta membedakan perletakan ruang antara zona publik dengan zona privasi (kantor pengelola).

8. Analisa Perancangan

Secara umum kajian analisa yang ada mencakup tentang kondisi lingkungan, klimatologi, suhu, topografi, aksesibilitas, dan kebisingan. Beberapa hasil analisa diantaranya adalah :

9. Program Ruang dan Fasilitas

Secara umum hasil analisa untuk pengelompokan ruang dan luasan yang didapat adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Rekapitulasi Program Besaran Fasilitas Ruang

Kebutuhan Fasilitas dan Ruang	Luas Total
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Fasilitas Hiburan dan Rekreasi: <ol style="list-style-type: none"> 1. Batobo <ul style="list-style-type: none"> - Batobo voranak (kolam renang anak) - Batobo vor orang besar (kolam renang dewasa) 2. Tampa Ba Santai <ul style="list-style-type: none"> - Sabua Cafe & Resto - Coffe House - Food Court 3. Dapa Tako <ul style="list-style-type: none"> - Bakukujo (Bunge Jump) - Tapiong-piong (Kicir-Kicir) - Prao Bataria (Kora-Kora) - Popolulu (Bianglala) - Bataria Ka Nyanda (Roller Coaster) 	

4. Ba Pontar - Pasiar (Niagaragara) 5. Dodo E - Ba unirame-rame (4D Animation Theatre) 6. VorKacili - Popolulukacili (Biaglala Kecil) - Ba Putar-Putar (KomidiPutar) - Piring Ba Putar (PiringPutar) - Baku Tabrak (Bombomcar) - Ice Cream House - Kids Science Center (pusat ilmupengetahuan untuk anak-anak) - Mini Museum (pusat ilmupengetahuan untuk anak-anak)	110.224,6 m ²
➤ Fasilitas Penunjang : 1. Souvenir Shop 2. Fast Food Resto (KFC) 3. Shopping Area (Men's & Women's Wear)	6.533,52 m ²
➤ Fasilitas Penunjang : 1. Souvenir Shop 2. Fast Food Resto (KFC) 3. Shopping Area (Men's & Women's Wear)	22.029,03 m ²
➤ Fasilitas Pendukung (service dan utilitas) 1. Ruang Mekanikal dan Elektrikal 2. Ruang Kontrol 3. Ruang Maintainance 4. Ruang Loading & Unloading dock 5. Ruang Pompa 6. Ruang Penampungan Air Bersih 7. Ruang Penampungan Air Kotor 8. Ruang Sampah	424,2 m ²
➤ Fasilitas Parkir	17.541,75 m ²
TOTAL KESELURUHAN	156.753,1 m²

(Sumber : Christ Toscanelli Tanmaela)

10. Analisa Lokasi dan Tapak



Gambar 3. Dimensi Tapak

(Sumber : Christ Toscanelli Tanmaela)

Berdasarkan pemilihan tapak yang ada, berikut ini adalah perhitungan kapaibilitas tapak :

Total luas site : 92876,626 m²

Lebar sempadan jalan : (½ lebar jalan + 1)
: ½ . 15 + 1 = 8,5 m

Lebar sempadan pantai : 20 m

(ket inggian pasang surut
air laut dari jarak 100 m
bata tapak).

Sempadan sungai : lebar sempadan sungai 1m
bertanggul

(lebar sungai 3 m).

Total luas sempadan : 26921,142 m²

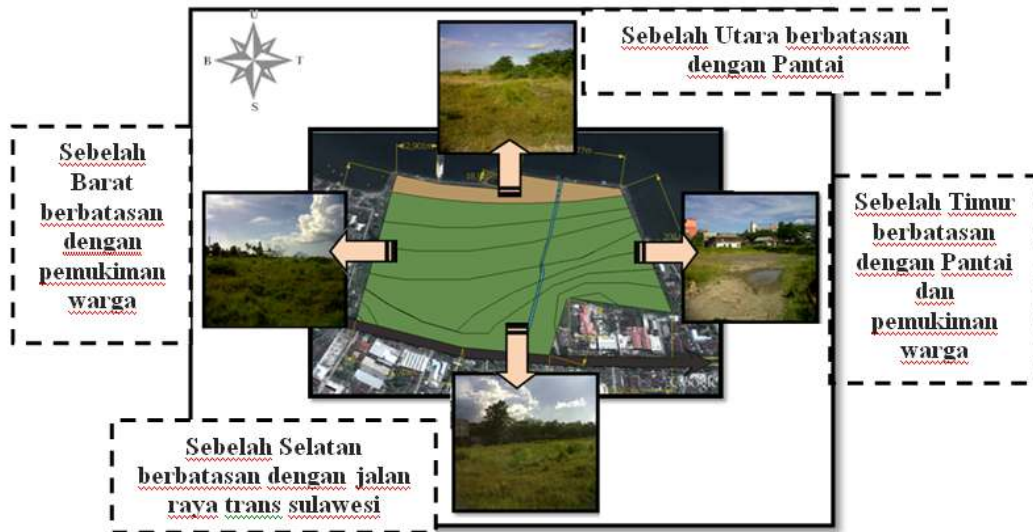
Luas site efektif

: Total luas site - Total luas sempadan

: 95154,173 - 26921,142

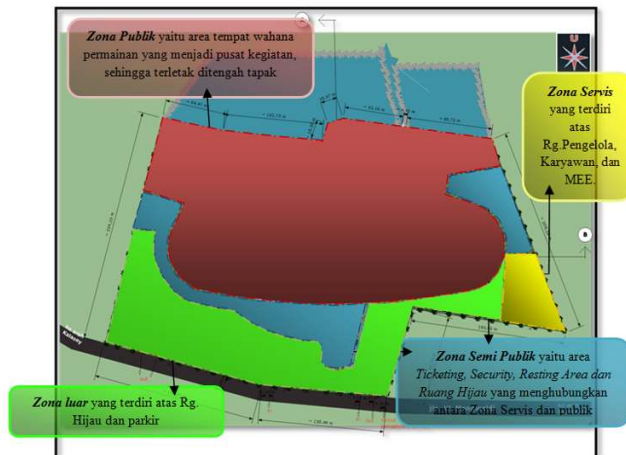
: **68.233,031 m² = 68.233 m²**

11. Batas-Batas Site

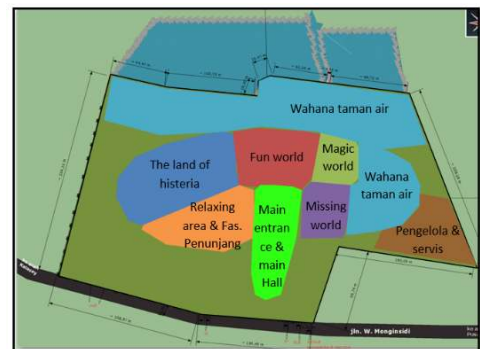


Gambar 4. Batasan Tapak
(Sumber : Christ ToscanelliTanmaela)

12. Analisa Zoning



Gambar 5. Zoning Makro
(Sumber : Christ ToscanelliTanmaela)



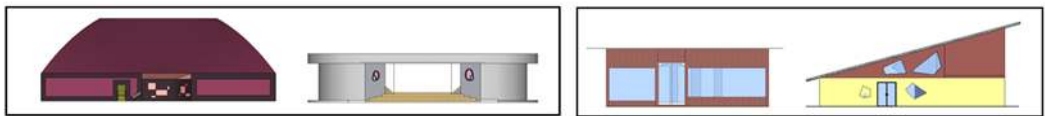
Gambar 6. Zoning Mikro
(Sumber : Christ ToscanelliTanmaela)

13. Gubahan Bentuk Bangunan

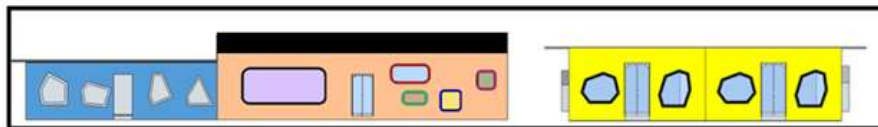
Konsep bentuk pada objek Taman Bertemaimengadobsisemuabentukdasar sehinggamenciptakankesan yang dinamis dan tidak kaku. konsep bentuk massabangunan lebih terkesan modern dan elegan, Sedangkan bentuk anselubung mengambil bentuk dasar Bulat yang kemudian mengalami perubahan bentuk menjadi oval sehingga bentuk selubung melengkung agar terkesan lebih dinamis sesuai dengan karakter taman bermain yang tidak kaku serta angin yang melewati lebih fleksibel.



Gambar 7. Konsep Bentuk Selubung Bangunan
 (Sumber : Christ Toscanelli Tanmaela)



Gambar 8. Konsep bentuk Bangunan Theater 4d, Ticketing, Cefe, dan Office
 (Sumber : Christ Toscanelli Tanmaela)

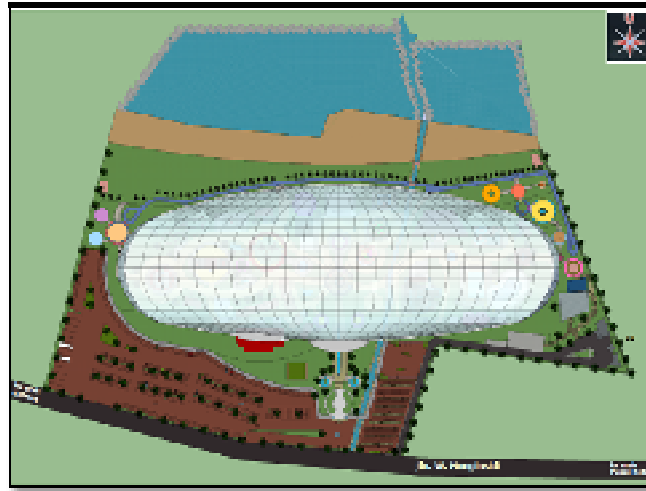


Gambar 9. Konsep bentuk Bangunan museum, sains center, dan retail & souvenir shop
 (Sumber : Christ Toscanelli Tanmaela)

IV. KONSEP-KONSEP HASIL PERANCANGAN

Hasil perancangan merupakan hasil akhir dari serangkaian proses perancangan yang ada. Hasil-hasil perancangan tersebut diantaranya adalah :

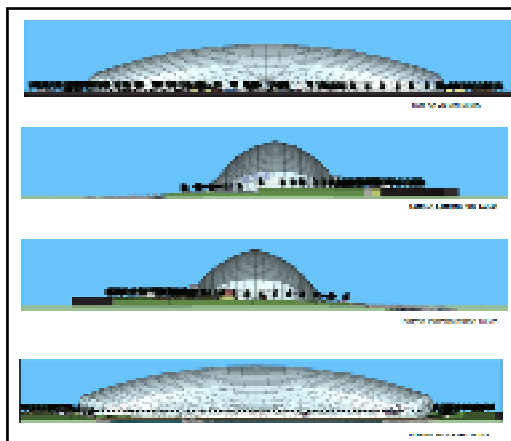
a. Site Plan



Gambar 10. Site Plan
(Sumber : Christ Toscanelli Tanmaela)

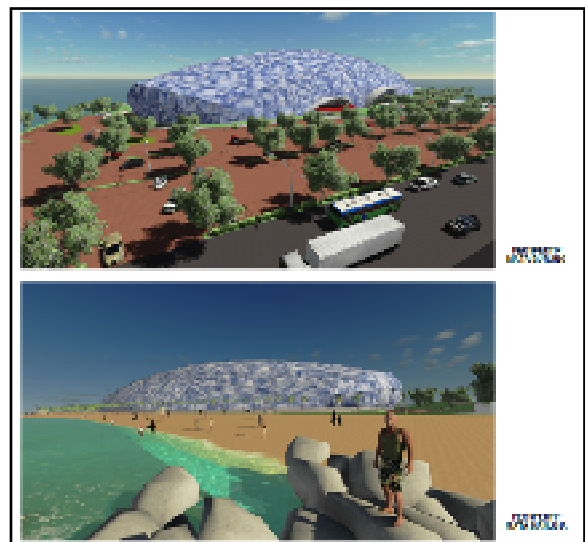
b. Fasade Bangunan

▪ Tampak Site



Gambar 11. Tampak Site
(Sumber : Christ Toscanelli Tanmaela)

▪ Perspektif



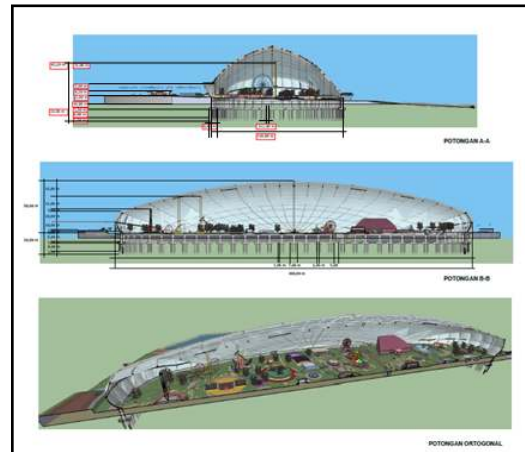
Gambar 12. Perspektif
(Sumber : Christ Toscanelli Tanmaela)

c. Ruang Dalam & Ruang Luar dan Potongan Bangunan

- Spot Interior & Eksterior



Gambar 13. Spot Interior & Eksterior
(Sumber : Christ Toscanelli Tanmaela)

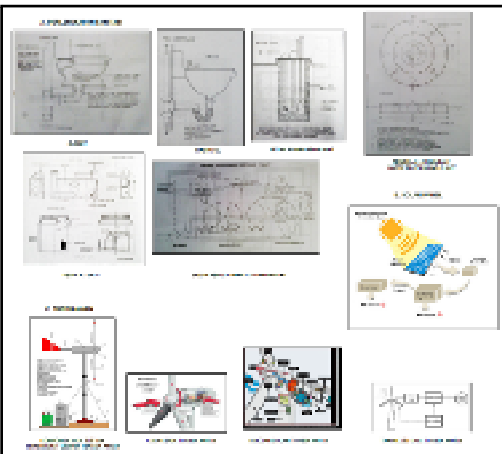


Gambar 14. Potongan Bangunan
(Sumber : Christ Toscanelli Tanmaela)

- Layout Sistem Utilitas Tapak



Gambar 15. Layout Sistem Utilitas
(Sumber : Christ Toscanelli Tanmaela)



Gambar 16. Detail Sistem Utilitas
(Sumber : Christ Toscanelli Tanmaela)

V. KESIMPULAN

Dari pembahasan yang telah dideskripsikan diatas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa Taman Hiburan Tematik dalam Ruang di Kota Manado (*Manado Indoor Theme Park*) yang mengambil tema Aplikasi Proksimitas dalam Arsitektur ini disusun berdasarkan tahapan konsep pemahaman dimulai dari deskripsi dan pemahaman tematik yang ada berdasarkan studi kasus dan studi pembandingan serta pengolahan lahan berdasarkan pengolahan data yang didapat dari berbagai macam sumber dan penyesuaian kondisi keadaan eksisting pada tapak terhadap objek, sehingga menghasilkan suatu objek Taman Hiburan Tematik Dalam Ruang yang memiliki daya tarik tersendiri.

DAFTAR PUSAKA

- Adler, David. *The Metric Handbook*. Architectural Press. Great Britain. 1999.
- Awach, Iren Junita. *Manado Theme Park "Architecture For Fun"*. Jurusan Arsitektur. Fakultas Teknik. Universitas Sam Ratulangi. 2013
- Broadbent, Geoffrey. *Signs, Symbols, and Architecture*. John Wiley & Sons, New York, 1980.
- Ching, F, D. K. *Arsitektur: Bentuk, RuangdanSusunannya*. Erlangga. Jakarta. 1991.
- Deddy Halim, PhD. *Psikologi Arsitektur*. Grasindo, 2005
- Hakim, Rustam. *Unsur Perancangan Dalam Arsitektur Lanskap*. Bumi Aksara. Jakarta. 1991
- Harris W. Charles, Dines T. Nicholas. *Time-Saver Standards for Landscape Architecture 2nd-ed*. McGraw-Hill, Inc. United States of America. 1998.
- Hazin, Nurkholid *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Terbit Terang. Surabaya. 1996
- Joyce Marcella Laurens. *Arsitektur dan Perilaku Manusia*. Grasindo. 2009
- Julius Panero, AIA, ASID dan Martin Zelnik, AIA, ASID. *Dimensi Manusia dan Ruang Interior* *bukupanduan untuk standar pedoman perancangan*. Penerbit Erlangga.
- Lukas A. Scott. *Theme Park*. Reaktion Books Ltd London. 2008.
- Neufert, Ernst. *Data Arsitek*. Erlangga. Jakarta. 1996.
- Ir. Poerbo Hartono, M. Arch. *Utilitas Bangunan*. Penerbit Djambatan.
- Pemerintah Kota Manado. *Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Manado (2010–2030)*.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 52 Tahun 2012 *Tentang Sertifikasi Kompetensi dan Sertifikasi Usaha di Bidang Pariwisata*.
- Peraturan Kepala Badan Pusat Statistik Nomor 57 Tahun 2009 *Tentang Klasifikasi Baku Lapangan Usaha Indonesia*. Cetakan III. Badan Pusat Statistik
- Ramadhon, P. *Pengelolaan Lanskap Kawasan Bertema (Theme Park) di Dunia Fantasi Taman Impian Jaya Ancol*. Program Studi Arsitektur Lanskap. Fakultas Pertanian. Institut Pertanian Bogor. 2008.

Sumber Lain :

- <http://tehnologi-sel-surya.blogspot.com/> (diakses 1 september 2014, 11.25 WITA)
- <http://id.wikipedia.org/wiki/> (diakses 1 september 2014, 11.43 WITA)
- <http://tardija.files.wordpress.com/2012/12/surya.pdf> (diakses 1 september 2014, 12.55 WITA)
- <http://www.indoenergi.com/2012/04/> (diakses 1 september 2014, 13.10 WITA)
- <http://digilib.its.ac.id/public/ITS-paper-19897-4107100066-Paper.pdf> (diakses 1 september 2014, 14.00 WITA)
- <http://ariefrahanhakim.wordpress.com/2012/01/11/tugas-mata-kuliah-produksi-bangunan-2011/> (diakses 1 september 2014, 14.05 WITA)