

Implementasi Konsep *Tropical Paradise* pada Interior Fasilitas Rekreasi Keluarga Waterpark

Feilycia Wijaya

Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: feilyciawijaya@hotmail.com

Abstrak—Surabaya, ibu kota Jawa Timur, tempat pertarungan legendaris antara hiu (sura) dan buaya (baya). Surabaya memiliki jumlah penduduk kira-kira 3 juta jiwa dengan berbagai kegiatan yang membuat Surabaya menjadi kota yang tak pernah sepi. Berbagai kegiatan digelar di Surabaya yang dapat dikunjungi oleh khalayak umum khususnya keluarga serta kerabat. Salah satunya adalah permainan air yang digemari oleh semua orang tanpa batas usia sebagai pilihan menghabiskan waktu bersama keluarga. Tujuan perancangan ini adalah untuk menyediakan fasilitas atau tempat rekreasi permainan air di Surabaya dan sekitarnya yang menyenangkan dan memberikan nuansa tropis. Dari perancangan ini akan diperoleh manfaat masyarakat Surabaya tidak perlu berwisata ke luar kota untuk mencari hiburan keluarga serta sekaligus membantu meningkatkan antusias pendatang ke Kota Surabaya. Metode perancangan yang digunakan adalah metode analitis (*analytical method*), dimana setiap hal dalam tahap perancangan senantiasa dianalisa kembali dengan kajian metode tertentu. Hal ini mengacu pada metodologi desain (Jones, 1970) sebagai formulasi dari apa yang dinamakan “berpikir sebelum menggambar” (“*thinking before drawing*”). Konsep “*Tropical Paradise*” menjadi landasan perancangan ini dengan inspirasi alam sebagai karakteristiknya.

Kata Kunci—Keluarga, Permainan, Rekreasi, Waterpark

Abstract—Surabaya, capital of East Java, is a place where the legendary battle between a shark (sura) and crocodile (baya) happened. Surabaya has a population of approximately 3 million people with various activities that make Surabaya a city that never deserted. Various activities were held in Surabaya, which can be visited by the public, especially for families and relatives. One of them is the water games loved by everyone without age limit as an option to spend time with family. The purpose of this design is to provide recreational facilities or water games in Surabaya, surrounded by areas that are fun and offer a tropical feel. This design will give some advantages; such as Surabaya's people don't need to travel far away to find family entertainment, and also it will help increase the enthusiasm of people outside to visit Surabaya. The design method used the analytical method, where each thing in the design stage constantly reanalyzed by the study of a particular method. It refers to a design methodology (Jones, 1970) as the formulation of so-called “think before drawing” (“*thinking before drawing*”). The concept of “*Tropical Paradise*” becomes the base of this design with a natural inspiration as its characteristics.

Keyword—Family, Games, Recreation, Waterpark.

I. PENDAHULUAN

SURABAYA adalah ibu kota Jawa Timur, rumah bagi para pejuang kemerdekaan dengan cerita heroik 10 November

1945 lalu, sehingga dikenal dengan nama Kota Pahlawan. Saat ini Surabaya menjadi kota industri modern, pusat ekonomi dan perdagangan Jawa Timur dan memiliki luas daerah terbesar kedua setelah Jakarta. Surabaya memiliki jumlah penduduk kira-kira 3 juta jiwa dengan berbagai kegiatan yang membuat Surabaya menjadi kota yang tak pernah sepi.

Berbagai kegiatan digelar di Surabaya, bahkan di setiap minggunya selalu ada agenda kegiatan kota yang dapat dikunjungi oleh khalayak umum. Tidak hanya kegiatan yang bertujuan sebagai tempat hiburan masyarakat, tetapi juga menjadi tempat yang bermanfaat dan mengedukasi masyarakat Surabaya. Masyarakat gemar mendatangi kegiatan dan acara yang diselenggarakan di Surabaya. Pengunjung akan semakin membeludak terutama pada akhir pekan. Mulai Hari Jumat hingga Hari Minggu merupakan hari yang padat karena banyak keluarga dan kerabat yang mengunjungi pusat keramaian sebagai tempat melepas penat setelah seminggu beraktivitas. Berwisata kuliner ke tempat makan yang belum pernah dikunjungi, jalan-jalan dan berbelanja di *mall*, atau mungkin pergi ke tempat rekreasi yang berada di pinggir-pinggir kota adalah beberapa pilihan yang sering dilakukan keluarga dan kerabat di akhir minggu. Tidak hanya di akhir minggu saja, pada hari libur nasional terutama libur kenaikan sekolah juga menjadi waktu yang tepat untuk berkumpul bersama keluarga dan merencanakan kegiatan bersama.

Keluarga merupakan komunitas terkecil dari seorang individu, tetapi mempunyai makna terpenting. Sehingga, tidak heran jika seseorang lebih banyak menghabiskan waktu bersama keluarga. Di Surabaya saja, pada tahun 2012 terdapat 685.468 keluarga yang tercatat oleh Badan Pemberdayaan Masyarakat dan Keluarga Berencana 2013. Angka tersebut terus naik setiap tahunnya. Sehingga, bisa dikatakan bahwa keluarga juga merupakan salah satu faktor perkembangan kota Surabaya. Sayangnya kebanyakan keluarga, menghabiskan waktu libur dengan mengunjungi tempat hiburan yang tidak banyak memberi edukasi atau yang dapat menstimulasi tumbuh kembang anak. Padahal waktu bersama keluarga merupakan waktu yang menyenangkan dan sebagai sarana mengakrabkan diri setelah seminggu melakukan aktivitas masing-masing. Ada baiknya jika menghabiskan waktu bersama keluarga dengan mengunjungi tempat yang menggugah partisipasi seluruh keluarga dan mempunyai manfaat lebih.

Permainan adalah aktivitas yang digemari oleh anak-anak bahkan oleh orang dewasa. Tidak heran, tempat hiburan yang mengusung aktivitas bermain sering ramai dikunjungi oleh

para keluarga di Surabaya. Karena mulai dari Ayah, Ibu, dan anak-anak mereka bisa berpartisipasi bersama. Menurut Santrock (2006:273)[1] permainan (*play*) adalah suatu kegiatan menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Sedangkan menurut Freud dan Erickson (dalam Santrock, 2006: 273)[1] permainan adalah suatu bentuk penyesuaian diri manusia yang sangat berguna, menolong anak menguasai kecemasan dan konflik. Karena tekanan tekanan terlepaskan di dalam permainan, anak dapat mengatasi masalah-masalah kehidupan. Permainan memungkinkan anak melepaskan energi fisik yang berlebihan dan membebaskan perasaan-perasaan terpendam.

Menurut Joan Freeman dan Utami Munandar (2001: 263)[2] mengemukakan pandangan beberapa ahli psikologis dan sosiologi :

- a. Anak mempunyai energi berlebih karena terbebas dari segala macam tekanan, baik tekanan ekonomis maupun sosial, sehingga ia mengungkapkan energinya dalam bermain (Schiller & Spencer)
- b. Melalui kegiatan bermain, seorang anak menyiapkan diri untuk hidupnya kelak jika telah dewasa. Misalnya, bermain peran secara tidak sadar ia menyiapkan diri untuk peran atau pekerjaannya di masa depan (Karl Groos)
- c. Melalui bermain anak melewati tahap-tahap perkembangan yang sama dari perkembangan sejarah umat manusia (Teori Rekapitulasi). Kegiatan-kegiatan seperti berlari, melempar, memanjat, dan melompt merupakan bagian dari kehidupan sehari-hari dari generasi ke generasi (Stanley hall)
- d. Anak bermain (berekreasi) untuk membangun kembali energi yang telah hilang. Bermain merupakan medium untuk menyegarkan badan kembali (revitalisasi) setelah bekerja selama berjam-jam (Lazarus).

Dari beberapa pengertian dan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa permainan adalah suatu media yang mengasyikan dan memuaskan bagi anak untuk mempelajari sesuatu, dengan permainan anak belajar suatu hal tanpa disadari namun selalu diingat dan disimpan dalam memorinya karena sifatnya menyenangkan dan membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional. Dengan permainan anak tidak akan merasa bosan dan selalu antusias untuk mempelajari suatu hal yang belum ia ketahui. Permainan yang dirancang sedemikian rupa namun harus tetap dalam koridor kedisiplinan dan dapat merangsang anak dalam perkembangannya.

Freeman dan Munandar (2000: 265-266)[3] menyatakan ada beberapa jenis permainan yaitu eksploratif, konstruktif, destruktif dan kreatif. Permainan air termasuk jenis permainan yang bersifat eksploratif. Bermain eksploratif meliputi eksplorasi diri dan juga eksplorasi lingkungan atau dunia seseorang. Proses mengeksplorasi badan, pikiran, dan perasaan, melalui gerakan, penglihatan, pendengaran, dan perabaan, anak mengenal dunianya. Dunia anak mencakup diri sendiri, ruangan, serta benda-benda di sekelilingnya.

Permainan air juga dapat memberikan pengaruh positif lainnya. Menurut Hurlock (2010: 323)[4] aktivitas bermain termasuk permainan air memiliki pengaruh yang besar terhadap perkembangan anak, yaitu untuk perkembangan fisiknya. Dengan bermain aktif penting bagi anak dapat

mengembangkan otot dan melatih seluruh bagian tubuhnya. Bermain juga berfungsi sebagai penyalur tenaga yang berlebihan, yang apabila dipendam akan membuat anak tegang, gelisah dan mudah tersinggung.

Namun, kebanyakan tempat permainan air berada pada area terbuka. Dan terkadang membuat para Ibu khawatir anaknya akan kepanasan jika bermain di siang hari, dan takut kedinginan jika bermain di malam hari. Tidak hanya itu, Surabaya dengan musim kemarau yang kadang terlampau terik dan musim hujan di akhir tahun kadang pula menjadi penghalang keluarga untuk menghabiskan waktu di tempat permainan air yang terbuka. Pada area terbuka, juga membuat orang tua sulit memantau keberadaan anak-anaknya.

Dari beberapa alasan di atas, maka diperlukan fasilitas rekreasi permainan air yang sesuai dan menjawab kebutuhan pengunjung, khususnya keluarga. Fasilitas rekreasi permainan air ini diharapkan dapat menjadi sarana untuk membantu para orang tua meningkatkan kerja motorik anak mereka. Dan di Surabaya sendiri belum ada fasilitas atau tempat rekreasi permainan air baru. Padahal tempat seperti inilah yang dapat menjadi tempat menciptakan *moment* menyenangkan bagi keluarga. Jika terealisasi, para keluarga Surabaya memiliki pilihan lain untuk berwisata tanpa harus menghabiskan waktu berjam-jam perjalanan menuju kota wisata lain. Cukup di kota Surabaya, semua keceriaan keluarga bisa diperoleh karena adanya fasilitas rekreasi permainan air yang melengkapi daftar tempat wisata Surabaya. Perancangan ini akan fokus pada perancangan interior fasilitas pendukung area permainan air, sehingga akan sesuai dengan persyaratan perancangan yang ada.

Rumusan Masalah:

- a. Bagaimana merancang sebuah fasilitas permainan air sebagai fasilitas rekreasi keluarga yang sekaligus membantu orang tua meningkatkan kinerja motorik anak di Surabaya?
- b. Bagaimana menciptakan fasilitas permainan air *indoor* yang tidak hanya baik dari sudut pandang estetika, namun memiliki kualitas *eco green building* yang memberikan banyak manfaat untuk pengguna dan lingkungan sekitar?
- c. Bagaimana mewadahi seluruh aktivitas rekreasi permainan air dan aktivitas pendukung untuk semua kalangan, sehingga setelah mengunjungi fasilitas ini para pengunjung menjadi puas dan merasakan manfaatnya?

Tujuan Perancangan:

- a. Menyediakan fasilitas rekreasi permainan air *indoor* yang belum ada di Surabaya
- b. Memberikan satu lagi pilihan tujuan rekreasi keluarga Surabaya.
- c. Sebagai sarana yang dapat membantu orang tua melatih kerja motorik anak.
- d. Membantu pertumbuhan ekonomi Kota Surabaya dengan meningkatkan pendapatan kota.
- e. Menarik ketertarikan turis lokal maupun domestik untuk berkunjung ke Surabaya karena terdapat banyak tujuan wisata.

Manfaat Perancangan:

- a. Masyarakat Surabaya tidak perlu berwisata ke luar kota untuk mencari hiburan keluarga.
- b. Semakin merekatkan hubungan antar anggota keluarga.

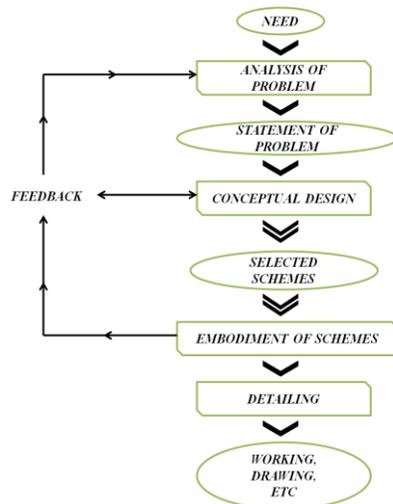
- c. Fasilitas rekreasi di Surabaya semakin berkembang dan meningkatkan daya saing menuju kualitas lebih baik.
- d. Membuka lahan pekerjaan baru untuk mengurangi angka pengangguran Kota Surabaya.

Target Perancangan:

- a. Keluarga Indonesia, khususnya keluarga yang tinggal di Surabaya. Baik dari kelas menengah, hingga menengah-atas.
- b. Turis domestik maupun turis lokal yang datang ke Surabaya.

II. METODE

Metode atau pendekatan perancangan yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode Michael J. French (1985). Metode tersebut digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Pendekatan Perancangan Michael J. French[5]

Diagram ini menjelaskan proses desain yang akan dilakukan seorang desainer. Bentuk oval mewakili tahapan yang akan dicapai dan bentuk kotak mewakili tahapan yang diproses.

Diagram ini akan mempunyai makna berbeda bagi setiap desainer karena desain yang sifatnya tidak terbatas dan mempunyai interaksi yang berbeda pula. Meskipun objek desain sama, 10 desainer akan menghasilkan 10 desain yang berbeda bahkan lebih dari itu. Dan hal tersebut bukanlah sesuatu yang tidak benar. Karena setiap desainer akan memiliki alasan dan pemahaman mereka masing-masing.

Pada perancangan ini, metode *Design Process by Michael J. French*[5] ini akan disesuaikan dengan kebutuhan perancangan.

A. Analysis of The Problem (Analisa Permasalahan)

Analisa permasalahan akan mengidentifikasi kebutuhan yang harus sedapat mungkin terpenuhi. Tahap ini merupakan tahapan yang sederhana namun signifikan pada keseluruhan proses desain. Hasil dari analisa permasalahan ini akan berwujud pada problem statement.

Data yang telah terkumpul, yaitu data literatur, data lapangan (fisik dan non fisik) dan data tipologi, akan dianalisa

untuk mendapatkan poin-poin sebagai bahan tahap kerja selanjutnya.

- a. Data Literatur : berperan sebagai teori dasar perancangan dan menjadi pengawas jalannya setiap keputusan yang dilakukan
- b. Data Lapangan :Data fisik perancangan ini bersifat fiktif, sehingga akan dianalisa permasalahan yang ada pada site existing, khususnya masalah struktural dan pembagian ruang.
- c. Data non-fisik perancangan ini bersifat non-fiktif. Perancangan akan mengadopsi sistem kerja dari Ciputra Waterpark yang dikombinasikan dengan sistem kerja Atlas Sports Club, dengan pertimbangan Ciputra Waterpark fokus pada tujuan utamanya sebagai fasilitas rekreasi, sedangkan Atlas Sports Center fokus pada sistem fasilitas penyedia jasa kolam renang.
- d. Data Tipologi : dari beberapa perbandingan objek sejenis pada data tipologi akan dihasilkan kesimpulan yang berisi kelebihan dan kekurangan dari objek yang ada. Kesimpulan tersebut akan digunakan sebagai bahan pertimbangan kriteria perancangan fasilitas rekreasi permainan air yang baik.

Setelah data terkumpul, tahap selanjutnya akan dilakukan proses analisa. Analisa data akan mencari permasalahan yang harus ditanggulangi, baik dari kondisi real maupun batasan yang dapat menjadi kendala perancangan.

B. Conceptual Design (Desain Konsep)

Tahapan ini adalah tahapan yang mempunyai tuntutan tertinggi kepada desainer dan menjadi landasan untuk perancangan yang lebih dalam di tahapan selanjutnya. Problem statement dan solusi masalah akan menjadi fondasi untuk menghasilkan konsep desain. Dimana awalnya konsep desain akan berisi beberapa alternatif konsep. Kemudian dari beberapa alternatif tersebut akan dipilih atau dikombinasikan untuk menentukan konsep desain yang paling tepat dan terpilih.

C. Embodiment of Schemes (Perwujudan Desain)

Tahapan yang telah dilakukan akan diwujudkan ke dalam desain. Perwujudan desain yang pertama tidak hanya menghasilkan satu desain pasti, namun berisi beberapa alternatif yang akan dipertimbangkan kesesuaiannya. Kemudian dari pertimbangan beberapa alternatif ini akan ditentukan skema desain terpilih yang harus mempunyai keterkaitan dengan tahapan lainnya

D. Detailing (Perincian)

Tahap ini merupakan tahapan akhir dari proses desain dimana skema desain terpilih akan dikemas beserta elemen pendukungnya. Kualitas dari desain juga harus ditingkatkan dan diberi perincian yang lebih dalam.

III. KAJIAN PUSTAKA

A. Pengertian Fasilitas Rekreasi

Fasilitas adalah sarana untuk melancarkan dan memudahkan pelaksanaan fungsi (Kamus Besar Bahasa Indonesia, hal: 34)[6]. Rekreasi adalah semua kegiatan yang

dilakukan pada waktu senggang baik secara individu maupun berkelompok yang bersifat bebas dan menyenangkan sehingga orang merasa cenderung melakukannya[7]. Rekreasi dari bahasa latin yaitu re-creare yang berarti membuat ulang adalah kegiatan yang dilakukan untuk penyegaran kembali jasmani dan rohani seseorang (Haryono Wing, 1978)[8].

B. Tipe-tipe Tempat dan Bangunan Rekreasi

Menurut Recreation Development Hand Book[9], tipe bangunan rekreasi terdiri dari 5 tipe yaitu:

a) *Resort/ residential community*

Resort adalah tempat tujuan dengan waktu singkat yang menyediakan bermacam-macam aktifitas rekreasi, seperti: penginapan, makan/minum, dan pertunjukan dengan latar belakang susunan dari mewah sampai primitif.

b) *Theme Park*

Merupakan atraksi yang ditujukan untuk rekreasi ditekankan pada fantasi dan imajinasi yang dibuat dengan pertimbangan khusus, seperti Disney World (skala besar), *Water Place* (skala kecil).

c) *Commercial Recreational*

Daerah perkotaan yang dibuat alami (bangunan untuk rekreasi) dengan pemasaran atau tujuan konsumen yang sudah ada. Dapat berupa orientasi pasif dan aktif, contoh *health club, arcades, theatres*.

d) *Supplemental Recreational*

Fasilitas rekreasi yang ditujukan sebagai tambahan dari fungsi utama sebuah kawasan perumahan, komersil, seperti kolam renang, *golf course*, dan sebagainya.

C. Jenis-jenis Rekreasi

Menurut Patricia Farrel dalam *The Process of Recreation Programming*[10] dan Ivor Selly dalam *Outdoor Recreation and The Urban Environment*[11] bahwa jenis-jenis rekreasi dibedakan atas:

a) Fungsi

- Hiburan, untuk mendapatkan kesenangan
- Pendidikan, memberi fungsi hiburan dan mendidik

b) Sifat Kegiatan

- Bermain/ Olah Raga,
- Bersuka; belanja, menonton film, makan di restoran, jalan-jalan. Bersantai: musik, pemandangan

c) Rekreasi budaya yaitu rekreasi dengan objek wisatanya berupa benda-benda atau hal-hal yang mempunyai nilai-nilai seni, budaya dan sejarah yang tinggi.

d) Rekreasi buatan yaitu rekreasi yang objek wisatanya merupakan buatan manusia.

e) Rekreasi alam yaitu rekreasi yang memanfaatkan potensi alam yang indah sebagai objek utamanya

f) Tingkat Usia

- Anak-anak usia 5-13 tahun

Anak-anak memperoleh kegembiraan dengan mengaktifkan tubuh, misalnya dengan berlari-lari, bermain dengan alat, contohnya bermain dengan boneka, bola dan sebagainya.

- Remaja usia 14-24 tahun

Golongan remaja memilih jenis rekreasi dimana mereka menemukan dinamika untuk mengembangkan kreatifitas, ketertarikan pada aktifitas fisik seperti olah raga, seni

maupun sosial.

- Dewasa usia 25-45 tahun

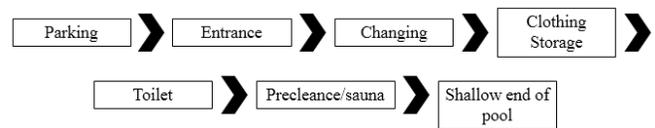
Orang dewasa cenderung tidak aktif, hiburan yang diperoleh dari program televisi, nonton di bioskop, membaca buku dan sebagainya.

D. Pengertian *Water Place*

Water place adalah sebuah tempat hiburan yang memiliki area/wahana permainan air seperti water slides, splash pads, *spraygrounds (water playgrounds)*, *lazy rivers*, dan rekreasi lainnya seperti berenang dan mandi air. Menurut kamus bahasa inggris waterplace adalah: *Water*: Air, *Place*: tempat publik atau area yang digunakan untuk masyarakat. Maka *waterplace* adalah suatu tempat hiburan atau rekreasi yang menggunakan elemen air sebagai media wahananya.

E. Fasilitas Permainan Air dan Kolam Renang

Di dalam fasilitas permainan air dan kolam renang yang berorientasi public place, akses dari awal masuk bangunan hingga akhir dengan penyusunan fasilitas pendukung lainnya adalah hal yang penting. Hal tersebut dikarenakan fasilitas permainan air harus menyediakan area dengan kondisi kering dan basah. Alur yang paling tepat digunakan dalam fasilitas permainan air adalah:



Gambar 3. Alur area berdasarkan aktivitas.[12]

a) *Entrance Hall* (area minimum 20m²)

Entrance area merupakan area pertama dan paling depan yang dilihat oleh pengunjung atau bahkan orang-orang yang hanya melintas di depannya, sehingga area ini harus terlihat menyenangkan dan menarik perhatian pengunjung. Dilengkapi dengan area tunggu dan papan informasi mengenai promosi ataupun profil perusahaan serta *guide map*. Setelah melalui entrance area, pengunjung sebisa mungkin diarahkan menuju fasilitas pendukung lainnya seperti area peralihan, restoran atau kios-kios sebelum memasuki area kolam renang.

b) Loket tiket (area minimum 10m²)

Area antre tiket sebisa mungkin tidak mempunyai alur putar balik dan mengarahkan antrian hingga loket yang dituju. *Signage* mengenai loket harus jelas, sehingga antrian tepat guna.

c) Kantor Administrasi (area minimum 10m²)

Kantor administrasi lebih baik berada di tengah area dan mempunyai akses langsung ke area kolam. Lebih baik lagi jika, berada di lantai atas, sehingga sekaligus dapat mengawasi area kolam secara keseluruhan.

d) Ruang Staff (area minimum 10m²)

Ruang staff dilengkapi dengan lounge yang menjadi tempat beristirahat para staff dan karyawan. Sebaiknya juga berada di lokasi yang memungkinkan mendapat view seluruh area kolam. Ruang staff juga mempunyai loker untuk penyimpanan, toilet khusus staf, dan pantry.

e) Ruang Pertolongan Pertama (area minimum 10m²)

Ruang Pertolongan Pertama harus ada di setiap fasilitas public. Ruang ini harus memiliki sirkulasi udara yang baik dan mudah dibersihkan. Dilengkapi dengan kasur trolley, telepon, toilet, wastafel dan perlengkapan darurat seperti alat bantu pernapasan dan lainnya.

- f) Restoran
Restoran merupakan fasilitas pendukung untuk beristirahat atau keperluan makan-minum pengunjung. Lokasi terbaik adalah jika restoran dapat mempunyai view ke area kolam, atau di balkon lantai atas. Area restoran harus dipisahkan dengan area basah untuk menghindari air.
- g) Loker
Sebisa mungkin menggunakan sistem dengan minim petugas jaga di area loker. Loker harus dapat menjadi tempat penyimpanan baju dan peralatan pengunjung lainnya.
- h) Toilet
Toilet paling baik diletakan dekat dengan area peralihan. Toilet juga harus mengakomodasi semua kebutuhan pengunjung dari semua kalangan usia dan pengunjung disabilitas.
- i) Area Peralihan
Area peralihan harus berada di tengah, dan jika memungkinkan dapat mengakomodasi kebutuhan seluruh kalangan usia. Area ini merupakan salah satu area yang rawan, karena akan menghubungkan area dalam dan area untuk menuju akses keluar dan masuk. Karenanya dibutuhkan manajemen keamanan yang tepat agar tidak terjadi tindak kriminalitas pada fasilitas ini. Selain itu, perabot dan perlengkapan lainnya harus berasal dari material yang cukup keras. Hal ini untuk menghindari tindakan pencurian yang paling sering terjadi di fasilitas permainan air dan kolam.
- j) Ruang Ganti/bilas
Ruang ganti untuk pria dan wanita. Pada umumnya, ruang ganti wanita menggunakan tirai dan shower dengan ketinggian (1524 mm dari tinggi lantai) lebih rendah daripada ruang ganti/bilas pria. Umumnya standar ukuran adalah 0.7-0.8 m² per orang.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Latar Belakang Pemilihan Konsep

Pemilihan konsep dilakukan berdasarkan pertimbangan terhadap rumusan masalah yang telah terlampir sebelumnya, yaitu bagaimana merancang fasilitas permainan air untuk fasilitas hiburan keluarga yang menyenangkan, menghadirkan fasilitas yang juga mampu memberi dampak untuk lingkungan, serta bagaimana mewadahi seluruh aktivitas rekreasi dan aktivitas pendukung untuk semua kalangan.

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, ditemukan beberapa kata kunci yang dapat dijadikan dasar utama pembuatan konsep. Kata kuncinya adalah, “menyenangkan”, “dampak untuk lingkungan”, dan “semua kalangan.” Dari beberapa kata kunci tersebut dapat disimpulkan bahwa fasilitas rekreasi ini harus memiliki konsep selain sebagai

tempat hiburan, fasilitas ini juga mampu menjadi dampak untuk lingkungan sekitarnya. Tidak hanya baik ke dalam, tetapi juga keluar. Konsep perancangan juga harus dapat menjamah semua kalangan, baik menurut usia maupun tingkat ekonomi.

Lokasi perancangan ini berada di Sidoarjo, Indonesia yang beriklim tropis, yang terkadang cenderung panas. Udara yang terlalu panas ataupun terlalu dingin akan mengurangi kenyamanan pengunjung. Lebih lagi, aktivitas utama perancangan ini adalah permainan air yang dilakukan di area terbuka. Bangunan arsitektural perancangan ini juga di desain semi terbuka yang berarti sangat berkaitan erat dengan pengaruh alami terhadap interior bangunan. Hal tersebut dapat menjadi faktor yang dapat digunakan untuk kebutuhan interior, namun dapat juga menjadi kelemahan jika tidak dapat dikelola dengan baik. Oleh karena itu, konsep perancangan harus mampu mengelola, mengembangkan dan menjadi jawaban yang bijak untuk mengakomodasi aktivitas dan kebutuhan pengguna khususnya di daerah beriklim tropis ini.

B. Konsep Perancangan

Perancangan fasilitas rekreasi permainan air ini mempunyai konsep “Tropical Paradise”. Konsep ini diangkat berdasarkan dari rumusan masalah yang terdapat pada lokasi perancangan yaitu bagaimana fasilitas ini juga berdampak untuk lingkungan tidak hanya sekedar fasilitas hiburan yang menyenangkan.

Selain itu, konsep perancangan ini juga mengangkat ciri khas Indonesia yang beriklim tropis yang mempunyai karakter hijau yang kuat. Karena itu, perancangan akan banyak menggunakan material dan kombinasi bahan-bahan yang lekat kaitannya dengan alam, sehingga pengguna tetap dapat merasa seakan bermain air di alam lepas.



Gambar 4. Konsep Perancangan.
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016

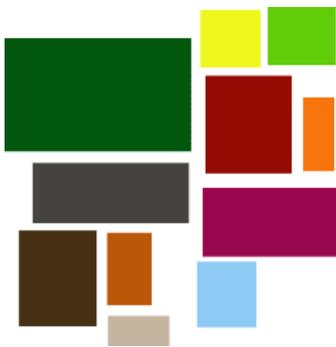
Pada perancangan ini layout yang terpilih pada program perancangan akan diolah sesuai dengan konsep yang diangkat. Pengaplikasian material terhadap elemen interior merupakan langkah yang paling penting untuk menghadirkan suasana alam di dalam ruang. Selain itu, desain arsitekturalnya juga akan sedikit banyak dikelola agar semakin menambah unsur tropis ke dalam bangunan.

Konsep Perancangan desain ini mempunyai konsep pendukung agar menambah nilai perancangan fasilitas ini. Konsep pendukungnya adalah “The Iconic Environmental Place.” Dimana diharapkan perancangan fasilitas rekreasi

permainan air ini mempunyai identitas sendiri yang berbeda dari fasilitas rekreasi lainnya. Selain itu diharapkan fasilitas ini memberikan dampak untuk lingkungan sekitarnya, sehingga tidak hanya sekedar menjadi space, namun place yang memberikan pengalaman menyenangkan untuk pengunjung melalui fasilitas yang baik.

C. Batasan Desain

- a) Bentuk: Dari segi bentuk, material alam yang banyak bertekstur tidak teratur dan berpola organik akan diimbangi dengan pola statis dan harmonis.
- b) Warna : Warna yang digunakan adalah warna-warna netral, natural dan cerah dengan unsur alam sebagai sumber utama inspirasinya. Berbagai warna cokelat yang merupakan warna kayu dan pohon, warna hijau dari daun, dan warna abu sebagai warna sub dominan menyimbolkan tanah. Serta aksentuasi warna lain seperti ungu dan merah yang melambangkan bunga.



Gambar 5. Warna dalam Perancangan.
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016

- c) Material: Material yang digunakan antara lain, kayu sebagai material utama dalam perancangan. Namun kayu yang digunakan bukanlah kayu asli, hanya pola dan tekstur saja yang menyerupai kayu pohon. Berbagai jenis batu juga menjadi material pendukung elemen interior.



Gambar 6. Material yang digunakan.
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016

- d) Dekoratif: Elemen Dekoratif dalam perancangan ini tidak tetap berusaha membawa nuansa alam ke dalam interior. Membawa ukir-ukiran menjadi aksentuasi elemen pendukung ruang merupakan salah satu bagian dekoratif.
- e) Tekstur: Perancangan ini akan memainkan berbagai tekstur. Untuk area basah, banyak menggunakan tekstur yang lebih kasar, namun untuk area kering, tekstur halus lebih mendominasi dibanding tekstur kasar.

D. Sistem Interior

- a. Tata Udara: Sistem Penghawaan tidak menggunakan sistem khusus. Hanya memanfaatkan bukaan dan tidak menggunakan banyak sekat massive sehingga pergerakan udara dapat lebih bebas ke segala arah. Untuk area tertutup dan area kering menggunakan AC split.
- b. Tata Cahaya: Sistem pencahayaan yang digunakan akan menggunakan sistem pencahayaan alami yaitu memanfaatkan sinar matahari langsung yang didapat dari bukaan pada area perancangan. Sedangkan pada sore menjelang malam hari menggunakan sistem pencahayaan buatan yaitu menggunakan lampu LED 5 watt merek Philips dan aksentuasi pencahayaan melalui artificial light. Memadukan cool white color lamp dengan warm white color lamp.
- c. Tata Suara: Sistem akustik berguna sebagai sumber informasi yang berpusat di ruang informasi dan keamanan, serta sebagai sumber hiburan musik yang didengarkan di area kolam renang.
- d. Sistem Proteksi Kebakaran: Sistem Proteksi kebakaran yang digunakan adalah menggunakan APAR yang pasang pada titik-titik yang sudah ditentukan. Serta sprinkler terstruktur yang sudah ada pada bangunan existing.
- e. Sistem Komunikasi: Sistem komunikasi yang digunakan dalam perancangan ini adalah menggunakan intercom untuk berkomunikasi dengan staff yang berada di area waterpark karena sinyal untuk telepon selular tidak terlalu memungkinkan untuk melakukan panggilan jika terjadi sesuatu.

E. Implementasi Konsep pada Desain

Layout

Layout dirancang berdasarkan 2 pertimbangan, yaitu berdasarkan pola aktivitas pengguna. Dimana susunan atau tahapan aktivitas pengunjung yang masuk dan keluar akan menjadi hal yang menentukan penempatan ruang-ruang dan area untuk publik dan untuk privat. Kedua berdasarkan sifat area karena fasilitas rekreasi permainan air akan berkaitan erat dengan air dengan sifatnya yang basah, dan fasilitas pendukung lainnya yang bersifat kering. Dari situlah pembagian area basah dan kering menjadi salah satu faktor utama penataan layout perancangan.



Gambar 7. Layout Overall 1.
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016

Layout Overall 1 ini menggambarkan kondisi secara menyeluruh perancangan desain waterpark mulai dari area entrance hingga kolam, atau dari gedung main entrance hingga gedung pendukung di sebelahnya.

Main entrance berada di lantai 2 gedung utama yang otomatis menggunakan tangga untuk hingga sampai ke dalam area *waterpark*. Dengan kondisi eksisting bangunan yang mempunyai 2 lantai pada setiap gedung sebenarnya ini menjadi salah satu cara untuk membagi area kering dan basah. Fasilitas yang bersifat kering contohnya area kantor dan fasilitas pendukung yang tidak boleh basah akan banyak ditempatkan di lantai 2, sedangkan area lain yang bersifat basah ataupun yang masih dapat ditoleransi jika menjadi basah ditempatkan di lantai 1.



Gambar 8. Layout Gedung A lantai 2.
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016

Setelah menaiki tangga sebagai entrance area akan terlihat area *Ticketing*. Area ini sangat strategis karena akan langsung dapat dilihat oleh pengunjung yang mungkin baru pertama kali datang ke area *waterpark*. Seperti namanya, area *Ticketing* berfungsi sebagai transaksi pembelian tiket masuk waterpark. Lebih dari itu, area ini juga berfungsi untuk sumber informasi para pengunjung, baik informasi mengenai fasilitas yang ada, hingga informasi lainnya yang berhubungan dengan keamanan. Hal tersebut dikarenakan area ini dekat dengan ruang *Security & Information Office*. Ruang ini berada di dekat *entry* dan *exit gate* menuju ke dalam area *waterpark*. Dengan begitu security akan lebih mudah mengawasi pengunjung yang masuk dan keluar, sehingga pencegahan terhadap kriminalitas lebih dapat teratasi.

Gedung A lantai 2 dirancang terbuka, dimana desainer ingin memberikan suasana seperti berada di ‘Rumah Pohon’ yang tinggi namun terasa bebas dan benar-benar merasakan suasana alam dalam *indoor*. Sesuai dengan konsep *Tropical Paradise*, dimana suasana alam yang natural sangat di utamakan pada perancangan ini.

Area *existing* lantai 1 di gedung A ini telah bersifat terbuka dan sangat cocok untuk area restoran. Karena pengunjung dapat menyantap hidangan sambil menikmati pemandangan kolam yang tropis. Jika membawa anak-anak, pengawasan juga akan lebih mudah dilakukan oleh orang tua karena jarak pandang yang tidak terbatas.

Penataan layout Restoran adalah memusat dengan area order sebagai pusatnya. Dibagi menjadi 2 area tempat duduk, yaitu kursi duduk 4 orang dan sofa yang berada di tengah restoran. Penataan kursi dan meja juga tidak sama, alasan pertama adalah karena melihat konsep yang mengacu pada alam yang jarang sekali ditemukan kesamaan bentuk dan rupa, yang kedua adalah agar suasana restoran

tidak monoton, dan yang terakhir untuk pemanfaatan tempat yang lebih efektif.



Gambar 9. Layout Gedung A lantai 1.
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016



Gambar 10. Layout Gedung B lantai 2.
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016

Gedung B *Main Entrance* mempunyai dua jalur penghubung, yang pertama tangga menuju lantai satu dan yang kedua akses penghubung seperti jembatan menuju gedung A lantai 2.

Gedung A lantai 2 ini dapat dibilang sebagai area yang cukup eksklusif karena tidak sembarang pengunjung diijinkan masuk ke area ini. Area kantor berada lantai ini, yaitu kantor operasional manager, kepala divisi, dan trainer. Kantor operasional manager dan kepala divisi merupakan area kerja staff administrasi waterpark, sedangkan kantor trainer difungsikan untuk para pengajar dan tim keamanan kolam. Akses menuju kantor manager melalui pintu masuk kantor divisi dengan tujuan agar tidak terjalin kesenjangan yang begitu jauh antara atasan dan pegawainya.

Gedung B lantai 1 merupakan area publik yang bersifat dan

dapat ditolerir jika menjadi basah. Toilet dan shower merupakan area penting untuk fasilitas permainan air. Pada perancangan ini, *toilet/shower* dirancang seolah-olah berada di *outdoor* dengan adanya taman kecil di bagian dalam ruang. Selain itu dilengkapi dengan fasilitas peminjaman loker untuk barang-barang bawaan pengunjung agar aman dari kasus kehilangan barang.

Fun Shop adalah fasilitas yang menjual berbagai kebutuhan pengunjung khususnya berhubungan dengan kegiatan berenang. Dilengkapi dengan fitting room agar calon pembeli dapat mencoba terlebih dahulu.

Relaxing Area adalah fasilitas baru untuk tempat bersantai pengunjung. Terinspirasi dari resort di Bali yang banyak memberikan fasilitas kursi santai pada area *poolside*.



Gambar 11. Layout Gedung B lantai 1
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016

Rencana Lantai



Gambar 13. Rencana Lantai Gedung A lantai 1 dan 2
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016

Pola lantai yang dirancang pada tiap area pada layout tidak selalu sama. Kebanyakan disesuaikan terlebih dahulu dengan pola dinding. Konsep *Tropical Paradise* mempunyai karakter pemakaian material yang bersumber pada alam, sehingga banyak warna dan tekstur yang terinspirasi dari alam. Untuk pola lantai, material yang banyak digunakan adalah kayu dan ‘tanah’. Maksudnya lantai akan diasumsikan sebagai tanah yang dekat kaitannya dengan batu-batuan, kerikil dan pasir.

Suasana seolah berada di ‘Rumah pohon’ di aplikasikan ke

dalam pola lantai pada Gedung B lantai 2. Penggunaan material kayu yang erat kaitannya terhadap pohon. Sistem *glass floor* juga diaplikasikan pada area *Lounge*. Pengunjung yang lewat di atasnya mendapat *view* ke bawah menuju kolam arus dan restoran. Sensasi berjalan di ‘angin’ ini juga menjadi daya tarik *waterpark*.

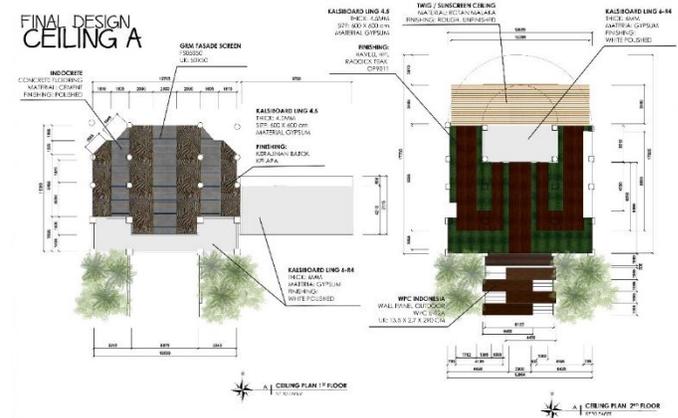
Kemegahan dari fasilitas ini datang juga dari konsep *hanging pool* atau kolam gantung yang terdapat di Gedung B lantai 2. Konsep ini sudah cukup banyak ditemukan di luar negeri seperti di Dubai, Dallas dan Melbourne dan beberapa negara lainnya. Kolam ini menggunakan material kaca dengan ketebalan tertentu. Sebagian badan kolam menyatu dengan konstruksi bangunan, sedangkan sebagiannya lagi melayang dengan di topang oleh konstruksi rangka baja. Pengunjung akan dapat merasakan pengalaman berenang yang berbeda.



Gambar 14. Rencana Lantai Gedung B lantai 2
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016

Pola lantai *Sport Center* dengan memadukan material kayu dengan karpet agar tidak licin. Warna hijau dipilih agar terasa suasana hijau ke dalam ruang.

Rencana Plafon



Gambar 15. Rencana Plafon Gedung A lantai 1 dan 2
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016

Pemanfaatan material dari alam juga diaplikasikan pada elemen interior plafon. Khususnya di lantai 1 area restoran. Material yang digunakan adalah kerajinan batok kelapa pada pola plafon. Tekstur dan serat batok kelapa yang unik mendukung konsep *Tropical Paradise* yang dekat dengan nuansa alam.

dengan material kayu serta rumput sintetis menjadi cara untuk menghadirkan ‘pohon’ dalam interior. Pola dinding ini juga sama dengan pola plafonnya, sehingga ada kesan kesatuan antara dinding dan plafon.



Gambar 20. Perspektif Restoran
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016



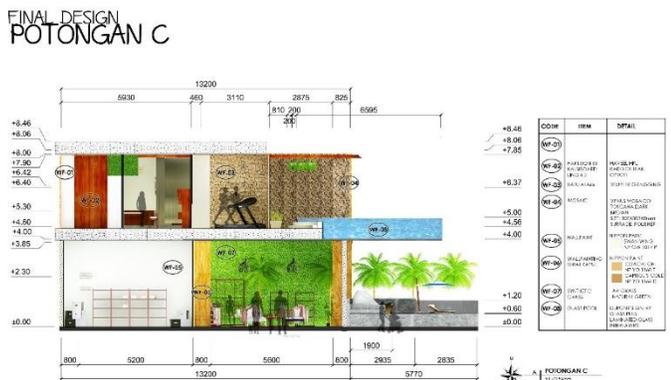
Gambar 23. Perspektif Fun Shop
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016



Gambar 21. Potongan B
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016



Gambar 24. Perspektif Relaxing Area
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016



Gambar 22. Potongan C
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016

Penerapan material rumput sintetis juga digunakan pada dinding agar ada kaitannya dengan ruang lainnya meskipun di gedung yang berbeda. Batu kali juga di aplikasikan pada dinding Sport Center dan bagian dinding Relaxing Area.



Gambar 25. Potongan D
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016

Kolom diolah dengan wall painting bermotif seperti serat pohon. Dengan aksan garis yang juga distilasi dari pohon. Warna yang diambil coklat keemasan muda agar aksan garisnya terlihat. Seperti namanya area Fun Shop harus terasa menyenangkan. Material batu kali dan rumput sintetis sudah mampu memberikan kesan tropis ke dalam interior, namun

dengan adanya *wallpainting* dengan lukisan bangau berwarna pink akan memberikan kesan lebih berwarna. Selain itu ruangan akan terasa lebih hidup dan benar-benar berada di alam.



Gambar 26. Perspektif *Sport Center*
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016

Material kaca pada dinding *Sport Center* berguna untuk mengakali ukuran ruang yang cukup sempit. Dengan dipadu oleh batu kali dengan pola meliuk-liuk agar lebih terasa harmonis.

Panel CNC berguna sebagai *sunscreen* untuk menyaring cahaya matahari yang menerpa meskipun akan sedikit terhalang oleh gedung yang ada di sisi kiri *waterpark*. Dengan pola potongan menarik, cahaya yang menembus lubang akan menghasilkan bayangan yang menarik pula pada lantai dan dinding di depannya.

Tampak Main Entrance



Gambar 27. Tampak *Main Entrance*
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016

Konsep *Tropical Paradise* sudah harus diterapkan sejak tampilan arsitektural. Dengan pemakaian warna netral dan material kayu sebagai material dominannya. Nuansa hijau diperoleh dari tanaman dan rumput sintesis pada area *Ticketing*. Vegetasi pada area *drop-off* juga memberikan kesan tropis yang rindang. Jendela dengan sistem *knee sunscreen*

window dimana setiap bagian jendelanya dapat ditebuk secara horizontal. Dengan perbedaan ketinggian bukaan, akan menghasilkan tampilan yang harmonis pula.



Gambar 28. Perspektif Entrance
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016

V.KESIMPULAN

Konsep “Tropical Paradise” akan menjadi fondasi yang baik untuk merancang sebuah fasilitas rekreasi keluarga Tropical Waterplace yang dibutuhkan oleh masyarakat khususnya wilayah Surabaya dan sekitarnya. Implementasi konsep pada layout, pola lantai, pola dinding, pola plafon dan elemen interior pendukung lainnya akan terinspirasi dari alam, baik dari pemilihan warna hingga material. Dengan konsep ini pengunjung akan merasakan suasana hijau tropis yang jarang ditemukan di area perkotaan.

Perancangan fasilitas rekreasi keluarga Tropical Waterplace ini akan menjadi salah satu pilihan rekreasi keluarga yang menyenangkan. Dengan fasilitas dan karakter yang berbeda akan membuat pengunjung khususnya keluarga lebih tertarik untuk mampir dan berkunjung di fasilitas permainan air ini. Selain itu diharapkan fasilitas ini dapat memberikan sumbangan pemikiran yang mungkin dapat menjadi inspirasi untuk fasilitas-fasilitas lain yang serupa yang khususnya dilihat dari sudut pandang desain interior

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis F.W mengucapkan terima kasih kepada Bapak Ronald H.I Sitingjak, S.Sn, M.Sn dan Ibu Diana Thamrin, S.Sn, M.Arch yang telah memberikan banyak bimbingan dan dukungan kepada penulis. Penulis juga mengucapkan rasa terima kasih kepada segenap keluarga dan teman-teman yang memberikan dukungan sepenuhnya kepada penulis selama proses pengerjaan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Santrock. 2006. *Human Adjustment*. University of Texas at Dallas. Mc Graw Hill Companies. (p.273)
- [2] Freeman, Joan, dan Utami, Munandar. 2001. *Cerdas dan Cemerlang*. Jakarta: PT. Sun. (p.263)
- [3] Freeman, Joan, dan Utami, Munandar. 2000. *Cerdas dan Cemerlang*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama. (p.265-266)

- [4] Hurlock, E. B. 2010. *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan (Alih Bahasa Istiwidayanti, dkk)*. 5th ed. Jakarta: Erlangga.
- [5] French, Michael. "Conceptual Design For Engineers," 2nd ed. New York: Springer-Verlag Berlin Heidelberg. (1985)
- [6] Kamus Bahasa Indonesia, hal 34.
- [7] <http://id.wikipedia.org/wiki/Rekreasi>
- [8] Haryono, Wing. 1978. "Pariwisata Rekreasi Dan Entertainment." Bandung: ILMU Publishers.
- [9] Smart, Eric. 1981. *Recreation Development Handbook*. Washington, D.C. : ULI.
- [10] Ivor, Selly. 1991. *Outdoor Recreation and The Urban Environment*. Venture Publishing, Incorporated, hal 50.
- [11] Farrel, Patricia. 1991. *The Process of Recreation Programming*. Venture Publishing, Incorporated, hal 50.
- [12] Dawes John. 1979. *Design and Planning of Swimming Pools*. London: The Architectural Press.