

Wahana Wisata Petualangan Hutan di Banyuwangi

Vanda Honggo Djojo, dan Anik Juniwati, S.T., M.T.
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
 E-mail: honglian_vanda@hotmail.com; ajs@petra.ac.id



Gambar. 1. Perspektif bangunan (human view). Sumber : penulis

ABSTRAK

Dominasi permainan digital sebagai sarana hiburan pada saat ini mengakibatkan kegiatan bermain secara fisik di luar ruangan mulai ditinggalkan. Dengan demikian, interaksi dengan sesama maupun dengan alam berkurang dan kemudian berdampak membuat masyarakat semakin bersifat individualis serta kurang pengalaman dan pengetahuan baru. Kegiatan berlibur bersama keluarga seharusnya mampu menjalin interaksi tersebut. Namun karena objek wisata saat ini cenderung merupakan rekreasi pasif dan tidak dapat menarik minat anak-anak yang sudah terdoktrin era digital sejak dini, kegiatan berlibur mereka pun tetap dihabiskan dengan bermain permainan digital tersebut. Perancangan wahana wisata ini diharapkan mampu membuat pengunjung meninggalkan sejenak perangkat digital mereka dan menikmati interaksi nyata dengan sekitarnya. Wahana ini dirancang sebagai kombinasi digital dan natural dengan cara menampilkan alam melalui teknologi buatan. Sehingga masyarakat yang telah terbiasa serba digital dapat menikmati suasana alam secara nyaman. Pengunjung disimulasi sedang menjadi tokoh utama dalam *game* yang berpetualang di hutan dengan cara penyusunan permainan secara berurutan per tahap dan memiliki tujuan akhir. Pemilihan kabupaten Banyuwangi didasari karena pulau Bali merupakan destinasi wisata paling ternama di Indonesia. Sementara pulau Bali yang sudah terlalu ramai, diasumsikan Banyuwangi sebagai kota terdekat untuk masuk ke pulau Jawa. Selain itu kabupaten Banyuwangi sudah terkenal dengan keindahan alamnya.

Kata Kunci:

Rekreasi, wahana, petualangan hutan, Banyuwangi.

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang



Gambar. 1.1 Minat masyarakat terhadap peralatan digital. Sumber: Google image

SEIRING dengan perkembangan jaman dan teknologi, saat ini unsur hiburan yang didambakan masyarakat didominasi oleh permainan digital. Permainan ini beraneka ragam, mudah didapat dan dapat dimainkan melalui berbagai perangkat yang umum dimiliki. Fenomena ini tidak hanya terjadi pada anak-anak, tetapi juga pada orang dewasa. Tentu saja hal ini menjadi contoh yang kurang baik bagi anak

dalam masa pertumbuhan. Bahkan para orang tua juga mendorong perilaku ini dengan seringkali meminjamkan bahkan membelikan anak mereka gadget tersebut.

Maraknya penggunaan permainan digital ini kemudian menyebabkan anak-anak malas beraktivitas fisik bersama orang lain, berbeda dengan anak-anak jaman dahulu sebelum permainan digital merajalela, yang sering melakukan aktivitas fisik bersama dengan teman-teman mereka baik di dalam ruangan maupun di luar ruangan. Sementara itu, *games* yang mayoritas terkomputerisasi tersebut tidak membutuhkan teman bermain sehingga membuat anak-anak jaman sekarang lebih bersifat individualistis dan kurang pengalaman baru akibat kurangnya interaksi dengan sesama maupun dengan alam.



Gambar. 1.2 Ilustrasi masyarakat individualis dan kurang pengalaman baru. Sumber: Google Image

Kegiatan berlibur seharusnya menjadi salah satu sarana untuk memberikan anak pengalaman berkegiatan fisik. Namun objek-objek wisata di Indonesia yang sedang *trend* dikunjungi saat ini cenderung berupa rekreasi pasif dimana minim aktivitas yang bisa dilakukan sehingga kurang menarik bagi anak. Pada akhirnya, kegiatan ini pun tidak dapat menghindarkan anak-anak dari kegemarannya bermain *game* di *gadget-gadget* mereka. Oleh karena itu, diperlukan objek rekreasi yang mampu menarik minat anak-anak dan orang dewasa.

Namun sangat disayangkan penyediaan fasilitas seperti di atas hanya dapat dijumpai di beberapa daerah saja. Banyuwangi, sebagai kawasan yang sedang berkembang masih minim akan penyediaan fasilitas bagi keluarga untuk berekreasi aktif. Walaupun objek wisata di Banyuwangi dapat dikatakan banyak, tetapi mayoritas merupakan objek wisata alam. Selain itu, Banyuwangi berpotensi menjadi destinasi wisata baik lokal maupun mancanegara mengingat letaknya yang dekat pulau Bali dan merupakan gerbang masuk ke pulau Jawa. Banyuwangi juga memiliki keindahan alam yang mendukung konsep yang ingin diangkat.

Berdasarkan hal tersebut diatas, maka dibutuhkan fasilitas rekreasi yang mampu menarik anak-anak dan orang dewasa di dekat Banyuwangi.

B. Rumusan Masalah

Dalam mendesain proyek ini ada rumusan masalah yaitu bagaimana menciptakan sarana rekreasi yang seimbang antara natural dan digital sehingga mampu menjadi jembatan bagi keduanya.

C. Tujuan Perancangan

Proyek ini didesain dengan tujuan agar menarik minat orang dewasa dan anak-anak sehingga mampu menjauhkan sejenak dari *gadget* mereka dan menikmati interaksi nyata yang terjadi.

D. Data dan Lokasi Tapak



Gambar 1.3 Letak lokasi tapak. Sumber: Google Earth

Lokasi tapak berada di kabupaten Banyuwangi di Jawa Timur. Terletak di bagian selatan kabupaten Banyuwangi. Lebih tepatnya berada di dekat objek wisata paling ternama di Banyuwangi, yaitu Pulau Merah.



Gambar 1.4 atas: Peta tata guna lahan kabupaten Banyuwangi. Sumber: BAPPEDA Banyuwangi

Data Tapak

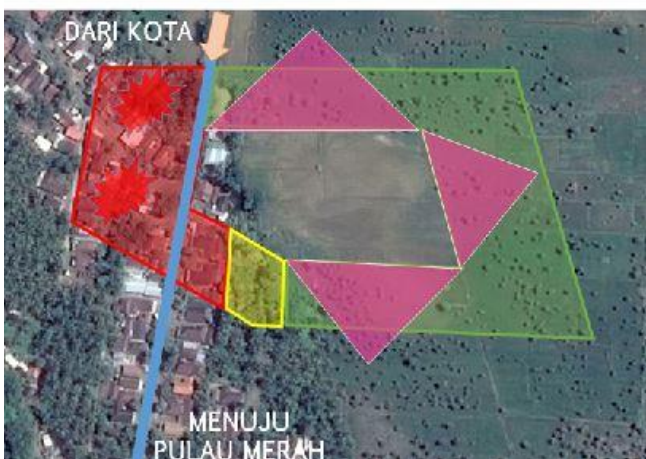
- Kabupaten : Banyuwangi
- Kelurahan : Sumberagung
- Kecamatan : Pesanggaran
- Luas lahan : ± 18.000 m²
- Tata Guna Lahan : Hutan Produksi
- GSB : 10 m
- KDB : 30-50%
- KLB maksimal : 1



Gambar 1.5 Pemetaan tapak dengan konturnya. Sumber: penulis

DESAIN BANGUNAN

A. Analisa Tapak dan Zoning



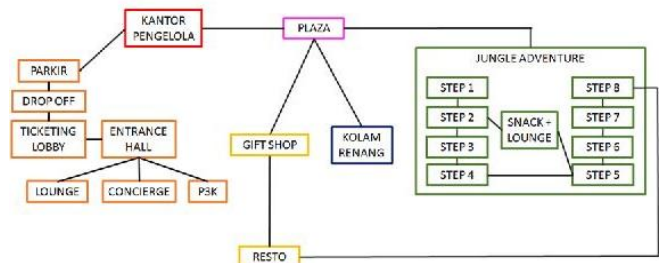
Gambar 2.1 Kondisi asli tapak. Sumber: penulis



Gambar 2.2 Penentuan zoning bangunan. Sumber: penulis

Berdasarkan Analisa Tapak, maka zoning yang tercipta adalah sebagai berikut:

- Area parkir di depan agar massa bangunan tidak terlalu dekat dengan pemukiman desa yang padat dan mudah diakses sehingga kendaraan tidak memasuki area pengunjung.
- Plaza di tengah karena merupakan tempat berkumpul dan titik tengah yang menghubungkan beberapa massa.
- *Main entrance* terletak di bagian yang mudah terlihat baik dari arah datang pengunjung dari kota maupun pintu masuk *site*.
- Kantor pengelola terletak di dekat *entrance* karena perlu hubungan langsung dengan *ticketing lobby*.
- Permainan *indoor jungle adventure* terletak berbatasan dengan alam bebas untuk memasukkan unsur natural ke dalam bangunan.
- Kolam renang terletak di lingkaran dalam permainan *indoor* sebagai penghalang akses dan berada di tengah sebagai titik temu beberapa akses sirkulasi.
- Fasilitas penunjang berada di dekat dengan akses keluar permainan *indoor* dan terhubung langsung dengan pintu keluar menuju parkir.
- Ruang ME berada di depan sehingga mudah diakses petugas dan petugas tidak perlu masuk ke area pengunjung.



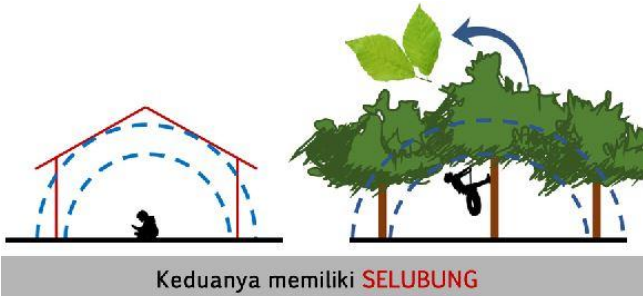
Gambar 2.3 Hubungan antar ruang rancangan. Sumber: penulis

Keterangan:

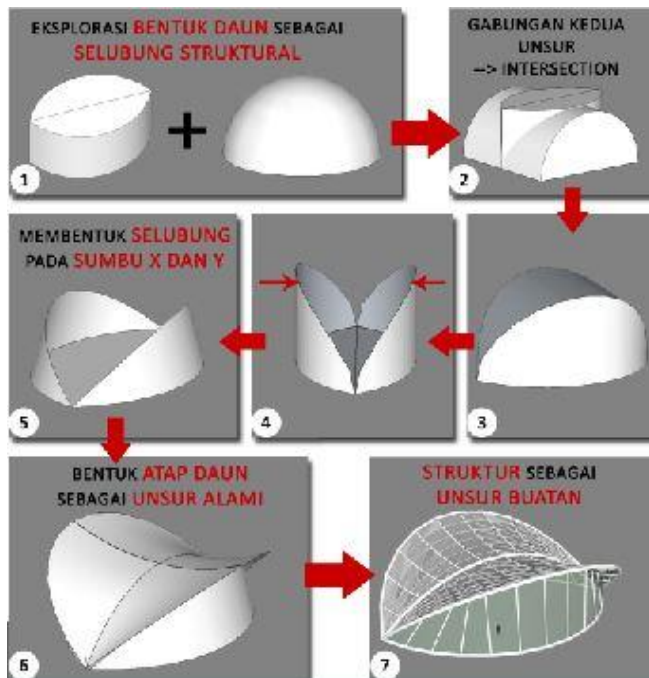
- = Daerah padat
- = Arah datang orang
- = Akses Utama
- = Best view

B. Pendekatan Perancangan

Dalam merancang proyek ini penulis menggunakan pendekatan bentukan. Bentukun didapatkan dengan cara mencari persamaan antara bermain di dalam ruangan dan di luar ruangan kemudian ditunjukkan melalui bentuk bangunan yang natural, tetapi dengan teknologi buatan untuk mewujudkan bentuk tersebut.

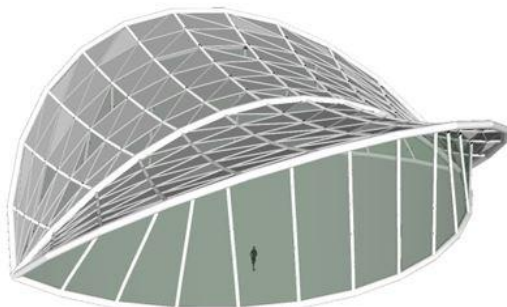


Gambar. 2.4 Ilustrasi persamaan bermain di dalam ruangan dan di luar ruangan. Sumber: penulis



Gambar. 2.5 Transformasi bentuk massa. Sumber: penulis

Menggunakan struktur busur anticlastic sebagai perwujudan teknologi buatan dalam menciptakan bentuk alami.



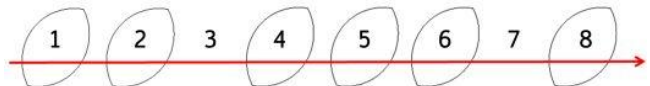
Gambar. 2.6 Bentuk massa utama. Sumber: penulis

- Rangka utama atap sebagai tulang daun.
- Penutup atap transparan dan non-transparan sebagai *skylight*
- Dinding transparan untuk interaksi dengan alam.

C. Penataan Massa

Memiliki banyak massa karena:

- Adanya sekuens tahap permainan yang berurutan dan akses satu arah.
- Adanya alur cerita dan misi yang diberikan kepada pengunjung untuk mensimulasi pengunjung menjadi tokoh utama dalam sebuah *game* berpetualang di hutan.
- Tahapan permainan harus dirasakan per segmen sehingga pengunjung dapat merasakan saat telah menyelesaikan satu tahap setiap keluar massa.
- Adanya kombinasi permainan *indoor* dan *outdoor*.



Gambar. 2.7 Jumlah massa dan tahapan permainan *indoor*. Sumber: penulis

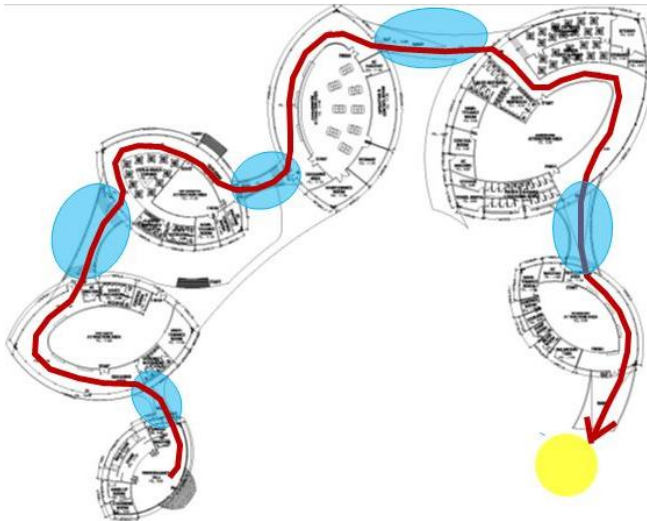
Penataan massa ditata secara radial sehingga tercipta ruang luar sebagai berikut:

- Membentuk ruang luar di sisi luar tapak yang berhubungan langsung dengan alam sekitar (warna pink).
- Membentuk ruang luar di bagian tengah sehingga cocok untuk *Swimming lake* yang berfungsi sebagai pusat dan pengikat semua massa permainan *indoor* (warna hijau).



Gambar. 2.8 Penataan massa bangunan untuk mendapatkan ruang luar. Sumber: penulis

- Area transisi antar massa *semi outdoor* untuk memungkinkan adanya interaksi dengan alam dan kesan menyelesaikan satu tahap (warna biru).
- *Ending* massa permainan berupa *sightseeing tower* yang tinggi dan menjadi klimaks dan fokus untuk menunjukkan tujuan akhir telah tercapai (warna kuning).
- Jalur sirkulasi dalam massa tidak lurus dan berada di sisi tepi luar massa sehingga dapat berhubungan langsung dengan alam sekitar (warna merah).



Gambar. 2.9 Penataan massa bangunan untuk mencapai konsep yang diinginkan. Sumber: penulis

D. Denah Layout



Gambar. 2.10 Denah Layoutplan. Sumber: penulis

Berikut gambar diatas merupakan gambar denah *layoutplan* dari proyek Wahana Wisata Petualangan Hutan di Banyuwangi.

E. Fasilitas Bangunan

Proyek ini memiliki beberapa fasilitas di dalamnya, antara lain yang berada di dalam *indoor* yaitu *Entrance Hall*, Permainan *Indoor*, *Restaurant*, *Snack Corner*, Kantor, Area Servis, dan lain-lain.



Gambar. 2.11 Fasilitas permainan *indoor* ; atas: permainan *Wild Hunter*; bawah: permainan *Haunted Cave*. Sumber: penulis

Sedangkan untuk fasilitas bangunan yang berada di *outdoor* yaitu Permainan *outdoor*, *bazaar area* yang mencakup *gift shop* dan *games booth*, *swimming lake*, plaza, dan lain-lain.



Gambar. 2.12 Area permainan *outdoor*: *Jungle Cruise*. Sumber: penulis.

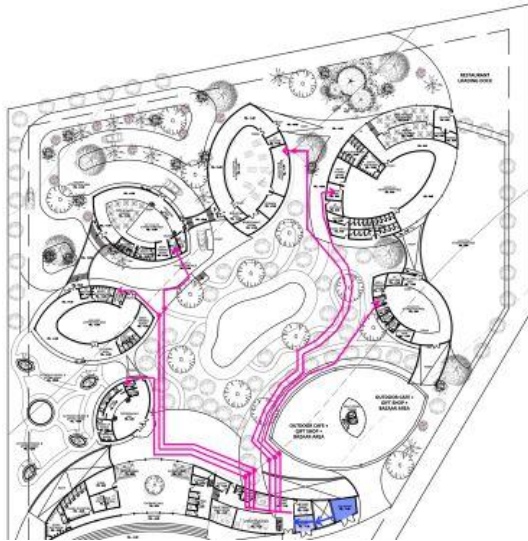
F. Sistem Utilitas



Gambar 2.13 Sistem Utilitas (sanitasi, air hujan, hidran). Sumber: penulis

Sanitasi

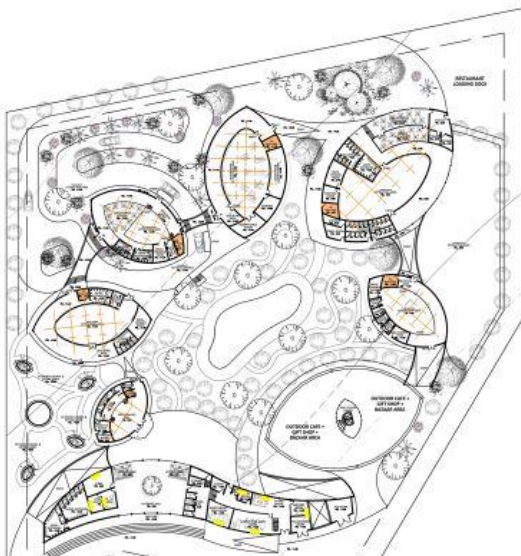
- Air bersih : PDAM → meteran → tandon bawah → pompa → tangki tekan → *output*
- Air kotor : toilet → sumur resapan
- Kotoran : toilet → septictank → sumur resapan
- Air Hujan : Atap → bak kontrol → sumur resapan → saluran kota



Gambar 2.14 Sistem Utilitas (listrik). Sumber: penulis

Listrik

- PLN : Listrik kota → R.PLN → trafo → MDP → SDP → distribusi listrik
- Genset: BBM → genset → MDP → SDP → distribusi listrik



Gambar 2.15 Sistem Utilitas (AC). Sumber: penulis

AC

- Central : *return duct* → mesin AC → *outdoor AC*
- ↑
- ruangan ← *supply duct*

G. Pendalaman Perancangan

Untuk dapat turut menjawab rumusan masalah yang ada, maka dalam merancang proyek ini dilakukan pendalaman Karakter Ruang. Pendalaman ini bertujuan memberikan suasana seperti di alam sesungguhnya, walaupun pengunjung masih berada di dalam ruangan.

Permainan *Haunted Cave*

Konsep perpaduan antara natural dan digital ditunjukkan dengan menampilkan suasana gua tambang melalui teknologi buatan manusia.



Gambar 2.16 Suasana ruang dalam permainan *Haunted Cave*. Sumber: penulis

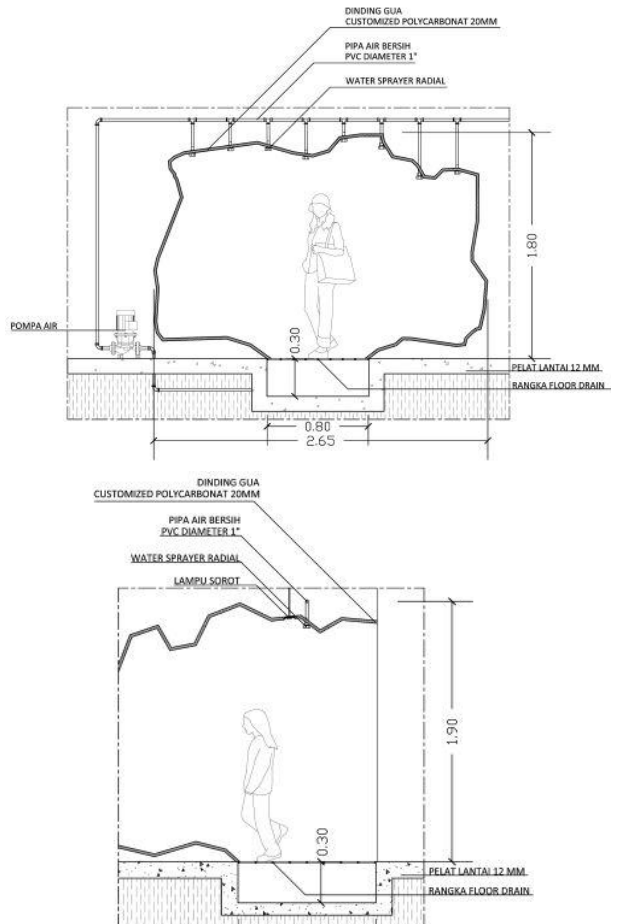
Penggunaan material dengan kesan visual yang sama dengan kondisi alam nyata. Elemen plafond, dinding, dan lantai dibuat tidak rata sehingga unsur kealaman mampu dirasakan pengguna.

- Plafond *customized polyester*

Dibuat tidak rata dan berbentuk melengkung. Hal ini bertujuan agar pengguna ruangan merasa terselubungi seperti layaknya dalam gua. Pemberian elemen dekorasi tambahan yang berbentuk seperti stalaktit.

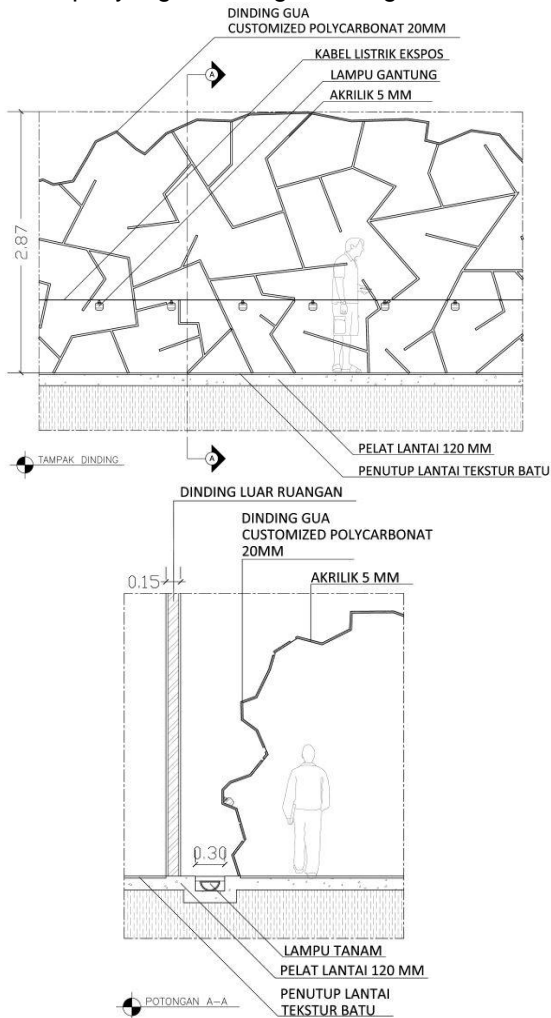
- Pintu masuk

Dirancang seperti memasuki gua dengan efek tambahan *spray* air sehingga memberi kesan mistis pada bagian dalam gua.



Gambar 2.17 Potongan detail pintu masuk gua. Sumber: penulis

- Dinding *soft polyester reinforced*
 Elemen dinding bagian dalam menggunakan tekstur bebatuan sehingga memberi kesan visual sesuai keadaan asli. Dinding dirancang membentuk labirin dengan beberapa jalan buntu. Pencahayaan menggunakan lampu tempel yang dihubungkan dengan kabel.



Gambar 2.18 Potongan detail dinding dan pencahayaan gua. Sumber: penulis

- Tekstur lantai
 Tekstur berupa tanah berbatu dan tidak rata. Ditambah dengan elemen tambahan berupa stalagmit.

Permainan *Wild Hunter*

Konsep perpaduan antara natural dan digital ditunjukkan dengan menampilkan suasana hutan melalui teknologi buatan manusia.



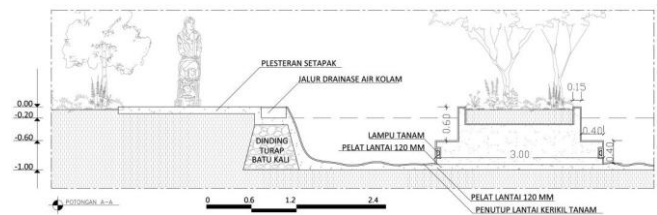
Gambar 2.19 Suasana ruang dalam permainan *Wild Hunter*. Sumber: penulis

Menghubungkan elemen arsitektur lantai, dinding, dan atap sehingga menjadi kesatuan. Batas-batas disamarkan agar menguatkan kesan berada di alam.

- Plafond *LCD panel*
 Digantung pada rangka atap. Panel LCD ini memberikan gambaran langit yang seakan tidak terpisah dari *skyline* hutan pada dinding.
- Dinding *soft polyester reinforced*
 Memanfaatkan bentuk dinding yang lengkung sehingga terkesan tak terbatas dengan gambaran *skyline* hutan.
- Tekstur lantai
 Pada bagian rel, lantai bertekstur tanah dan dirancang tidak rata untuk kesan *off-road*.
- Pohon dan rumput buatan
 Sebagai elemen pembentuk jalan yang berkelok-kelok yang sempit.

Swimming Lake

Kolam renang dibentuk menyerupai danau dengan cara tepi kolam tidak langsung dalam, tetapi berupa ramp yang tidak rata dan lantai diberi tekstur kasar. Tempat duduk di tengah dibentuk seperti pulau-pulau kecil yang berada di tengah danau.



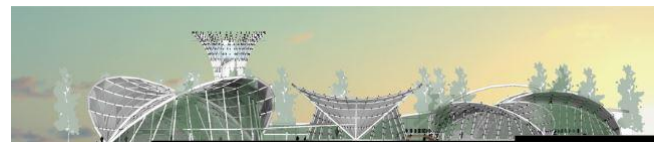
Gambar 2.20 Detail potongan *swimming lake*. Sumber: penulis

H. Tampak

Berikut adalah gambar tampak bangunan.



Gambar 2.21 Tampak bangunan dari arah barat. Sumber: penulis



Gambar 2.22 Tampak bangunan dari arah timur. Sumber: penulis



Gambar 2.23 Tampak bangunan dari arah selatan. Sumber: penulis



Gambar 2.24 Tampak bangunan dari arah utara. Sumber: penulis

I. Perspektif

Berikut adalah gambar perspektif bangunan.



Gambar 2.25 Perspektif mata manusia. Sumber: penulis

KESIMPULAN

Proyek 'Wahana Wisata Petualangan Hutan di Banyuwangi' ini dilatarbelakangi dengan maraknya permainan digital sebagai sarana hiburan saat ini. Hal ini menyebabkan menurunnya interaksi nyata antar sesama maupun dengan alam. Kegiatan berlibur yang seharusnya mampu menjalin interaksi tersebut justru dihabiskan dengan bermain *gadget* pula. Oleh karena itu, proyek ini diharapkan mampu memberi hiburan bagi pengunjung dan menjauhkan pengunjung dari *gadget* mereka sehingga tercipta interaksi nyata.

Desain dari 'Wahana Wisata Petualangan Hutan di Banyuwangi' ini menyelesaikan permasalahan dengan menghadirkan suasana natural melalui teknologi buatan manusia. Sehingga, wahana ini dapat memberikan suasana lain dari keseharian mereka, tetapi tetap merasakan kenyamanan karena tidak tiba-tiba beralih ke alam sebenarnya

DAFTAR PUSTAKA

Badan Perencanaan dan Pembangunan Daerah Banyuwangi. (2012). Peraturan Daerah Kabupaten Banyuwangi Tentang

- Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Banyuwangi tahun 2012-2032*. Banyuwangi: BAPPEDA Banyuwangi 2012.
- Badan Perencanaan dan Pembangunan Daerah Banyuwangi. (2012). *Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Banyuwangi tahun 2012-2032 (Peta Penggunaan Lahan Eksisting)*. Banyuwangi: BAPPEDA Banyuwangi 2012.
- Badan Perencanaan dan Pembangunan Daerah Banyuwangi. (2012). *Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Banyuwangi tahun 2012-2032 (Peta Rencana Pola Ruang)*. Banyuwangi: BAPPEDA Banyuwangi 2012.
- Badan Perencanaan dan Pembangunan Daerah Banyuwangi. (2012). *Rencana Induk Pengembangan Pariwisata di Daerah Kabupaten Banyuwangi*. Banyuwangi: BAPPEDA Banyuwangi 2012.
- Ching, Francis D. K. (1996). *Arsitektur : Bentuk, Ruang Dan Susunannya*. (edisi kedua). (Ir. Nurahma Tresani Harwadi, MPM., Trans). Jakarta: Erlangga.
- Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyuwangi. (2014). *Data Pengunjung Objek dan daya Tarik Wisata*. Banyuwangi: DISBUDPAR Banyuwangi 2014.
- Extrada, Erik. (2014). *Taman Bertema Indoor Trans Studio Semarang*. Retrieved: January 17, 2015, from http://eprints.undip.ac.id/44054/1/1._Erik_Extrada_%28_L2B009119_%29_Halaman_Judul.pdf
- Google Earth. (2015). Banyuwangi. Retrieved January 14, 2015 from <http://earth.google.com/>
- Google Maps. (2015). Banyuwangi. Retrieved January 14, 2015 from <http://maps.google.com/>
- Neufert, Ernest. (1996). *Data Arsitek*. Edisi 33 jilid 1, (Sunarto Tjahjadi, Trans). Jakarta: Erlangga.
- Neufert, Ernest. (1996). *Data Arsitek*. Edisi 33 jilid 2, (Sunarto Tjahjadi, Trans). Jakarta: Erlangga.
- Notosuroto, Amanda. (1992). *Pantai Indah Kapuk Theme Park*. Retrieved January 13, 2015 from http://dewey.petra.ac.id/catalog/ft_viewer.php?fname=jiunkpe/s1/ars4/1992/jiunkpe-ns-s1-1992-22487006-18947-theme_park-chapter2.pdf
- Ramadhon, Putera. (2008). *Pengelolaan Lanskap Kawasan Bertema (Theme Park) di Dunia Fantasi Taman Impian Jaya Ancol Jakarta Utara DKI Jakarta*. Retrieved January 14, 2015, from <http://repository.ipb.ac.id/bitstream/handle/123456789/2672/A08pra.pdf;jsessionid=A57A4B6734868FC8B0EB19776824BA1F?sequence=3>
- Seely, Ivor. (1973). *Outdoor Recreation and the Urban Environment*. Michigan: Macmillan.
- Sorkin, Michael. (1992). *A Variation on Theme Park: the New American City and the End of Public Space*. Farrar: Straus and Giroux.
- Suroso, Rendra. (2004). *Material dan Metode Edukasi dari Perspektif Sains Kognitif*. Bandung: Bandung Fe Institute
- Tampubolon, Tumpal C. (2014). *Taman Edukasi Profesi dan Rekreasi Anak Medan*. Retrieved January 16, 2015, from <http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/39739/4/Chapt%201.pdf>
- Zuastika, Irma. (2010). *Family Adventure World (Dunia Petualangan Keluarga): Arsitektur Kreatif*. Retrieved January 16, 2015, from <http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/19556/3/Chapt%201.pdf>