

# TAMAN TEMATIK DI KOTA PEKANBARU DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR METAFORA

Lela Purnamasari<sup>1)</sup>, Yohannes Firzal<sup>2)</sup>, Wahyu Hidayat<sup>3)</sup>

<sup>1)</sup>Mahasiswa Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Riau

<sup>2) 3)</sup>Dosen Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Riau

Kampus Binawidya Jl. HR. Soebrantas KM 12.5, Pekanbaru

Email: [lepursa@gmail.com](mailto:lepursa@gmail.com)

## ABSTRACT

*Thematic parks as recreation areas encourage arts and social community. The Thematic Park area in Pekanbaru has reached 15.65% of the 30% availability of public green open space that has the potential to be a Smart Park. This opportunity can be used as an alternative to present Smart Park which is suitable for children. The research method applied to the design of the Thematic Park as a Smart Park is thematic garden architectural principles. This can be completed using an effective and innovative architecture metaphor approach and formed into an expressive and functional visual form. The concept applied to the design of the Smart Park is related to Atomic Rutherford. The electrons in the atom are formed as educational buildings that are scattered in the regional order and linked to the skybridge as an application of electron orbitals. Meanwhile, the atomic nucleus is formed as a waterwork zone by utilizing the sloping contour on the Thematic Park area.*

**Keywords:** *Thematic Park, Smart Park, Metaphor, Atom Rutherford*

## 1. PENDAHULUAN

Keberadaan taman tematik di suatu kota dapat menjadi sarana untuk berkumpul, pendidikan dan olahraga, bereksresi bagi remaja, tempat pembelajaran teknologi, dan meningkatkan kualitas dalam menghidupkan suatu kawasan perkotaan. Banyak kota-kota di Indonesia yang sudah memiliki taman tematik, seperti Jakarta, Bandung, Surabaya, Yogyakarta, Makassar, dan lain-lain. Namun, masih minim dijumpai keberadaan taman tematik yang representatif di Kota Pekanbaru.

RTH publik di Kota Pekanbaru memiliki potensi untuk diolah menjadi suatu taman tematik. Taman tematik yang telah tertata berjumlah 15,65 % dari jumlah yang telah yaitu minimal 30% dari luas wilayah (Aini, dkk, 2015). Hal tersebut menjadi tantangan sekaligus potensi dan peluang untuk memanfaatkan ketersediaan lahan-lahan tersebut dengan mengelola sebagai taman tematik yang lebih representatif.

Animo masyarakat Kota Pekanbaru yang menginginkan RTH dalam bentuk taman kota, terkait dengan terbatasnya area terbuka yang diakses oleh masyarakat untuk

kepentingan rekreasi warga 65,05% (Aini, dkk, 2015). Dengan demikian, diperlukan alternatif bentuk pada pengolahan RTH publik di Kota Pekanbaru sebagai upaya pemenuhan RTH publik dan minat masyarakat, sekaligus menjadi peluang untuk memperkenalkan pendekatan lain kepada masyarakat dengan menghadirkan taman tematik sebagai sarana fungsi ekspresi, edukasi dan rekreasi.

Peluang untuk menghadirkan suatu taman tematik sejalan dengan perencanaan kota layak anak di Kota Pekanbaru. Dibutuhkannya banyak aspek pendukung yang harus tersedia dalam mewujudkan kota layak anak melalui perencanaan Taman Pintar (Sudirman, 2015).

Potensi dalam pengolahan taman pintar yang representatif merupakan peluang untuk memperkenalkan kepada masyarakat melalui pendekatan desain arsitektural dengan bentuk yang lebih fleksibel, komunikatif, dan ekspresif. Memunculkan interpretasi yang lebih dinamis dan ekspresif, serta bentuk tersebut dapat menjelaskan suatu fungsi yang dimaksud dengan lebih baik.

Penerapan desain dinamis, ekspresif dan komunikatif tersebut merupakan prinsip dalam arsitektur metafora yang mudah untuk dikenali secara visual, serta memiliki makna dan dapat diekspresikan kedalam bentuk yang lebih inovatif. Metafora konkret memudahkan pandangan visual dalam menafsirkan suatu bentuk desain dan dapat memunculkan interpretasi pengamat yang berbeda-beda dalam menafsirkan suatu ekspresi bentuk yang dimaksud.

Adapun yang menjadi permasalahan yang akan dikaji adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana menentukan fasilitas yang ada di Taman Pintar sebagai Taman Tematik dapat mendukung aktifitas penggunanya?
2. Bagaimana menerapkan prinsip dari arsitektur metafora untuk menciptakan suasana yang ekspresif dan komunikatif pada Taman Pintar sebagai Taman Tematik tersebut?
3. Bagaimana menerapkan konsep dari perancangan Taman Pintar sebagai Taman Tematik yang sesuai dengan prinsip-prinsip arsitektur metafora?

Berdasarkan permasalahan tersebut didapatkan tujuan sebagai berikut:

1. Mengetahui dan menetapkan fasilitas yang ada pada Taman Pintar sebagai Taman Tematik yang dapat mendukung aktifitas penggunanya.
2. Menerapkan prinsip-prinsip dari arsitektur metafora untuk menciptakan suasana yang ekspresif dan komunikatif pada Taman Pintar sebagai Taman Tematik tersebut.
3. Menerapkan konsep perancangan Taman Pintar sebagai Taman Tematik yang sesuai dengan prinsip-prinsip arsitektur metafora.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggambarkan penerapan arsitektur metafora pada taman pintar sebagai taman tematik. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif yaitu menganalisa prinsip-prinsip dari arsitektur metafora yang diterapkan pada kawasan. Metode pengumpulan data yang dilakukan dengan

cara pengumpulan data lapangan, studi pustaka, dan studi empiris.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1. Taman Tematik

#### 3.1.1 Prinsip-prinsip Taman Tematik

Taman tematik yang dirancang pada penelitian ini memiliki prinsip yang akan berpengaruh terhadap visual dan verbal pengunjung. Taman tematik tersebut selain menghadirkan wahana atraksi bagi pengunjung, juga menyediakan fasilitas aksesibilitas yang memadai dan memperhatikan keamanan dan keindahan pada kawasan taman tematik yang teratur. Perancangan taman tematik yang peruntukkan untuk segala usia di kalangan masyarakat, khususnya anak-anak. Persepsi warna pada desain taman tematik ditujukan untuk menciptakan kenyamanan visual sesuai kategori warna (Degenius, 2016).

#### 3.1.2 Kategori dan Jenis Taman Tematik

Perancangan taman pada penelitian ini merupakan taman tematik Kelas 1a yang memiliki kehadiran pengunjung dibawah 250.000. Taman tematik dirancang ini tidak hanya sebagai tempat rekreasi, namun juga mengusung tema edukasi dan menyajikan wahana-wahana pengetahuan baik *indoor* maupun *outdoor* (Leonard, 2015). Hal ini disesuaikan dengan 65% minat masyarakat hadirnya sebuah taman tematik di Kota Pekanbaru dan jumlah penduduk kota Pekanbaru yang berjumlah 26.448 jiwa. Disesuaikan pula dengan tingkat kunjungan wisatawan mancanegara pertahun mencapai 29.904 jiwa (BPS Kota Pekanbaru, 2015).

#### 3.1.3 Persyaratan Taman Tematik

Bangunan rekreasi harus dapat menampung berbagai macam aktifitas didalamnya. Bangunan dan tatanan kawasan didesain untuk menampung kebutuhan berbagai jenis pengguna dan kebutuhannya. Daerah rekreasi seperti taman tematik juga harus menawarkan *safe, healthful, serta attractive atmosphere*. Bangunan rekreasi juga identik dengan kegiatan yang berhubungan/ menyatu dengan kegiatan yang dilakukan.

Perancangan suatu taman tematik harus memperhatikan lokasi yang sesuai dengan perancangan tata kota dan terbebas dari bencana alam. Lokasi yang dipilih harus strategis dan mudah dijangkau oleh pengunjung. Taman tematik yang memiliki taman terbuka harus ditutupi rumput tanaman hias, bunga dan pohon. Wahana permainan yang ada pada taman tematik harus nyaman dan dikelompokkan berdasarkan jenis dan kelompok umur pengguna. Taman Tematik juga memiliki sistem utilitas yang baik dan memadai (Imammudin, 2017).

### 3.1.4 Taman Pintar sebagai Taman Tematik

Taman tematik yang dimaksud pada perancangan ini memiliki tema utama sebagai Taman pintar. Taman pintar memiliki fungsi sebagai tempat rekreasi, edukasi, imajinasi sesuai dengan ketentuan-ketentuan pada taman pintar. Taman pintar sebagai taman tematik akan menyediakan wahana-wahana edukasi *indoor* maupun *outdoor* yang menghadirkan tema-tema berbeda dalam kawasan Taman Pintar sebagai memanfaatkan RTH publik dan menghidupkan kawasan dalam suatu perkotaan. Taman Pintar sebagai Taman Tematik pada perancangan ini termasuk dalam klasifikasi medium dengan luasan 12.160m<sup>2</sup> (Oktavia, 2013).

## 3.2 Arsitektur Metafora

### 3.2.1 Prinsip Arsitektur Metafora

Arsitektur merupakan instrumen komunikasi yang dapat menyampaikan makna yang terkandung didalamnya. Arsitektur bukan hanya sekedar bangunan mati yang tidak memiliki jiwa, namun arsitektur adalah sebuah bentuk bahasa, sehingga merupakan bagian dari komunikasi (Antoniades, 1992).

Arsitektur Metafora pada perancangan Taman Pintar sebagai Taman Tematik akan memberikan suatu tatanan dan bentuk yang mengkomunikasikan kepada pengunjung mengenai fungsi dari Taman Pintar tersebut. Arsitektur metafora akan memberikan interpretasi pengunjung untuk dapat berfikir secara imajinatif.

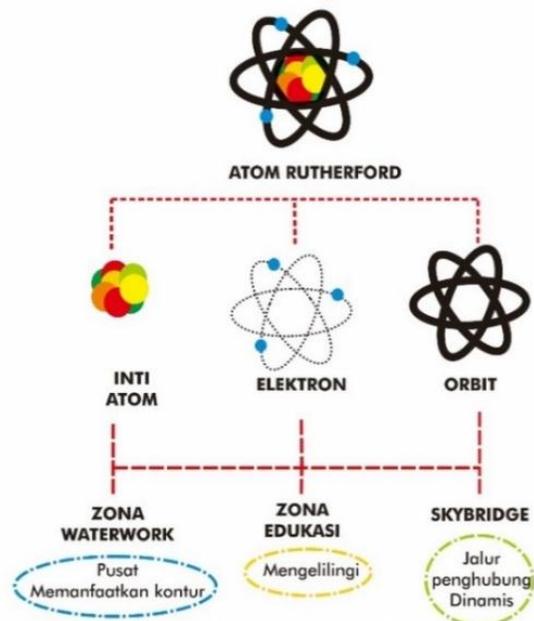
### 3.2.2 Kategori Arsitektur Metafora

Pada perancangan Taman Pintar sebagai Taman Tematik ini menggunakan arsitektur metafora konkrit (*tangible metaphor*) yang memberikan kemudahan dalam visual pada suatu bentuk untuk berkomunikasi dan berekspresi. Metafora konkrit berangkat dari visual atau karakter material. Kategori metafora ini lebih mudah untuk diraba, karena lebih bersifat fisik (Antoniades, 1992). Penerapan desain metafora yang dinamis, ekspresif dan komunikatif serta dapat memunculkan interpretasi daam menafsirkan suatu ekspresi bentuk yang dimaksud.

### 3.2. Penerapan Arsitektur Metafora pada Perancangan Taman Pintar

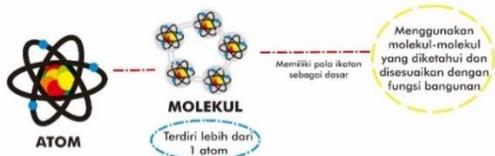
Perancangan Taman pintar sebagai sarana rekreasi edukasi ini menerapkan prinsip yang dapat mengkomunikasikan fungsi dari bentuk arsitektural secara visual.

Tema disesuaikan dengan fungsi taman tematik sebagai wadah rekreasi edukasi ini ini mengambil konsep dari bentuk Atom Rutherford yang menjadi konsep dasar dalam mengembangkan perancangan Taman Pintar.



Gambar 1. Atom Rutherford sebagai Konsep Kawasan

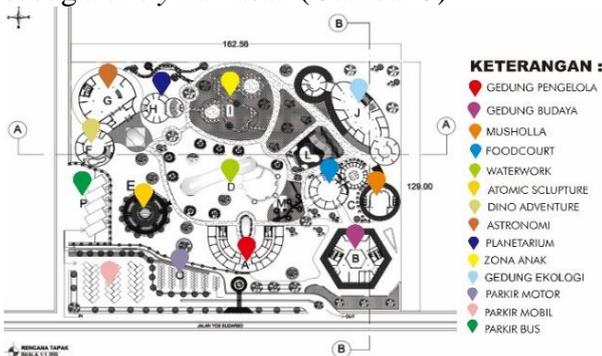
Kemudian, Atom Rutherford tersebut diterjemahkan menjadi ikatan molekuler yang diterapkan sebagai konsep sebaran bangunan dalam perancangan Taman Pintar. Molekul-molekul disesuaikan dengan keterkaitan fungsi bangunan.



Gambar 2. Molekul Atom Rutherford sebagai Konsep Sebaran Bangunan

### A. Tatanan Kawasan

Konsep yang digunakan pada tatanan kawasan taman tematik ini adalah atom Rutherford yang dikembangkan menjadi tiga bagian (Gambar 1). Inti atom diterapkan sebagai Zona Waterwork yang berada di tengah site sebagai pemanfaatan kontur landai. Zona waterwork tersebut dikelilingi oleh bangunan indoor edukasi dan penunjang sebagai penerapan bentuk elektron yang mengelilingi inti atom. Bangunan yang tersebar pada tapak dihubungkan oleh skybridge yang berbentuk orbit elektron sebagai *unity* kawasan (Gambar 3).



Gambar 3. Tatanan Kawasan Taman Pintar

### B. Pencapaian Tapak

Akses masuk menuju Taman Pintar ini terdiri dari 4 akses. Keempat akses ini memiliki fungsi yang berbeda, akses angkutan bus, pejalan kaki, akses pengendara motor, dan akses mobil. Sedangkan, akses keluar untuk bus berada di jalan buatan warga sama hal dengan akses masuk, dan akses keluar untuk roda 2 dan roda 4 berada ke arah jalan Yos Sudarso.



Gambar 4. Akses Kendaraan Pengunjung

### A. Vegetasi

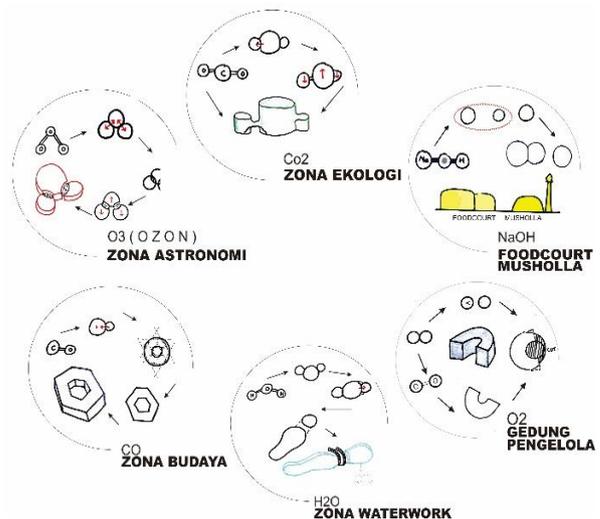
Penggunaan vegetasi disesuaikan dengan pemanfaatan dan respon terhadap site dan lingkungan. Pemanfaatan vegetasi peneduh, peredam kebisingan, pemecah angin, serta estetika kawasan.



Gambar 5. Pemetaan Vegetasi

### B. Bangunan Indoor dan fasad

Bangunan indoor menerapkan konsep Atom Rutherford yang diterjemahkan menjadi molekul Atom Rutherford yang merupakan perpaduan dari satu atau lebih atom yang saling mengikat. Penerapan konsep molekul tersebut disesuaikan dengan fungsi sebaran bangunan dalam tatanan kawasan Taman Pintar (Gambar 5).



Gambar 5. Konsep Massa

Bentuk fasad yang digunakan pada bangunan dibagi menjadi dua jenis. Bentuk fasad dengan perpaduan batangan logam dan kaca diterapkan bangunan pengelola, ekologi, astronomi food,court, dino adventure, dan planetarium (Gambar 6).



Gambar 6. Bentuk bangunan fasad logam

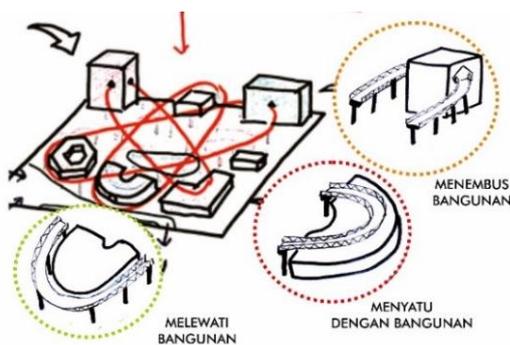
Bentuk fasad perpaduan pucuk rebung sebagai ciri khas budaya diterapkan pada bangunan budaya (Gambar 7). Bentuk-bentuk fasad tersebut menjadi unity (kesatuan) pada bangunan yang memiliki bentuk gubahan yang berbeda-beda.



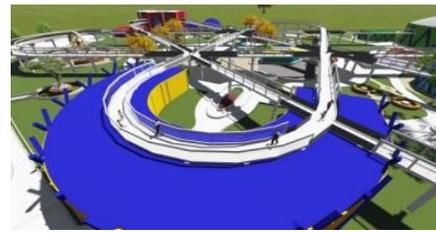
Gambar 7. Bentuk bangunan fasad ornamen

### A. Skybridge

Skybridge merupakan penerapan bentuk dari orbital elektron pada konsep Atom Rutherford. Selain digunakan sebagai sirkulasi, skybridge merupakan *unity* (kesatuan) pada kawasan Taman Pintar pada perancangan yang menyatukan sebaran bangunan pada tapak dengan 3 akses skybridge yang berbeda-beda. Hal ini guna menimbulkan kesan dan suasana yang berbeda bagi pengunjung saat memanfaatkan akses skybridge tersebut dari bangunan 1 ke bangunan lainnya (Gambar 8).



Gambar 8. Konsep tipe skybridge



Gambar 9. Skybridge menyatu pada bangunan

### B. Eksterior kawasan

Pada wahana outdoor terdapat Atomic Sculpture sebagai identitas Taman Pintar yang dirancang menggunakan konsep Atom Rutherford. Atomic Sculpture ini berbentuk seperti atom, sehingga sesuai dengan fungsi yang dimaksud sebagai sarana rekreasi ilmu pengetahuan.



Gambar 10. Atomic Sculpture

Pada kawasan Taman Pintar ini, sarana outdoor dilengkapi pula dengan wahana edukasi dan ekspresi. Hal ini ditunjukkan dengan tersedianya Taman Musik, Taman Superhero, sona waterwork dan zona anak (Gambar 12).



Gambar 11. Wahana Outdoor

### C. Interior

Pada perancangan Taman Pintar ini terdapat wahana indoor yang merupakan bangunan edukasi. Sistem ruang yang digunakan seperti retail-retail belajar sehingga memudahkan akses pengunjung dalam mengunjungi wahana pengetahuan yang ada.



Gambar 12. Ruang Edukasi

Pada bangunan edukasi yang terhubung dengan skybridge, sistem tiket dan pemeriksaan yang diterapkan berada disetiap pintu masuk. Sehingga, mempermudah akses pengunjung dan menciptakan keamanan dalam bangunan.



Gambar 13. Pengelolaan tiket dalam bangunan

#### 4. KESIMPULAN

Kesimpulan dari perancangan Taman Tematik di Kota Pekanbaru dengan Pendekatan Arsitektur Metafora:

1. Perancangan taman tematik terbagi atas konsep pencapaian tapak, penzoningan, tatanan ruang luar, vegetasi, bentuk fasad dan tampilan fisik bangunan yang disesuaikan fungsional Taman Pintar.
2. Pemilihan tema Arsitektur Metafora dalam kategori metafora konkrit memiliki keunggulan dalam memudahkan menyampaikan maksud suatu fungsi kepada pengamat. Prinsip-prinsip itulah yang kemudian diterapkan pada perancangan Taman Pintar sebagai Taman Tematik.
3. Konsep penataan Taman Tematik yang mewadai aktifitas yang bersifat edukasi, rekreasi, dan ekspresi, yakni dengan menerapkan elemen-elemen bentuk dari Atom Rutherford sebagai konsep dasar dalam penataan kawasan yang diterjemahkan sebagai zona waterwork yang berada di tengah kawasan, sekaligus memanfaatkan kontur landai. Elektron diterjemahkan sebagai bangunan edukasi yang tersebar pada

tapak, dan dihubungkan oleh skybridge yang diterjemahkan dari bentuk orbital elektron Atom Rutherford.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Isnawan, Saleh. 2015. "Evaluasi Ruang terbuka Hijau di Kota Pekanbaru". Jurnal UMY, Vol. 3 No. 1. Yogyakarta.
- Antoniades, Anthony C. 1992. *Poethics of Architecture*. Van Nostrand Reinhold, New York.
- Badan Pusat Statistik. 2015. *Kota Pekanbaru Dalam Angka Tahun 2015*. Pekanbaru.
- Degenius IT Training Center. 2016. *Age an Gender Based Color Preferences*. Pekanbaru.
- Imammudin, Ahmad Haritz. 2017. *Taman Hiburan Tematik (Theme Park) di Yogyakarta*. Skripsi tidak diterbitkan. Universitas Atmajaya, Yogyakarta.
- Leonard, Andre. 2015. *Kajian Arsitektural Theme Park*. Skripsi tidak diterbitkan. Universitas Sumatera Utara, Medan.
- Oktavia. 2013. *Taman Pintar di Kota Solo berdasarkan Pendekatan Arsitektur Metafora*. Skripsi tidak diterbitkan. Universitas Atmajaya, Yogyakarta.
- Sudirman, 2015, *Taman Pintar di Kota Pekanbaru* [online], (<http://bertuahpos.com/berita/tiap-kecamatan-di-pekanbaru-harus-punya-taman-pint.html>, diakses pada tanggal 17 Oktober 2017)
- [online] [ejurnal.unsrat.ac.id](http://ejurnal.unsrat.ac.id). Diakses pada tanggal 23 Oktober 2017 pukul 10.52 WIB.
- [online] [www.tamanpintar.com](http://www.tamanpintar.com). Diakses pada tanggal 25 Oktober 2017 pada pukul 07.09 WIB.