

RIAU FOLKLORE THEME PARK DI PEKANBARU DENGAN PENERAPAN TEKNOLOGI SIMULATOR

Bagus Ardyawan Susilo¹⁾, Pedia Aldy²⁾, Mira Dharma Susilawaty³⁾

¹⁾Mahasiswa Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Riau

²⁾³⁾Dosen Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Riau

Kampus Binawidya Jl. HR. Soebrantas

KM 12.5 Pekanbaru Kode Pos 28293

email: bagus.ardyan3570@student.unri.ac.id

ABSTRACT

Indonesians have various folk stories with any title and messages in the story, certainly become local wisdom in Indonesia. The story from every province in Indonesia, including in Riau province. But in nowadays, children's interests to folk story is decrease, folk story from abroad are very popular, for example Snow White and Cinderella. The ways can be do for take the memories interest people especially the children to Riau folk story by develop Theme Park which amusement park that tells about folk story in Riau. This theme park applying simulator technology so visitors can feel the atmosphere in the story from simulations on the amusement park. This folklore Theme Park applies the concept of "story of 4 Rivers". The concept selection that will be applied to this Theme Park is to choose based on folklore in Riau because the function of this building is Riau Folklore Theme Park, which is a theme park of Riau folklore. In this theme park visitors can get entertainment, children can get moral values to social values from the story and hoped after visiting this place children can apply these messages in their daily lives and can bring back their interest to Riau folk story.

Keyword: Folklore, Theme Park, Simulator

1. PENDAHULUAN

Di Indonesia terdapat cerita rakyat (*folklore*) dengan berbagai cerita, judul dan pesan yang ada dalam cerita tersebut yang tentunya menjadi kearifan lokal di Indonesia. Cerita tersebut berasal dari berbagai provinsi yang ada di Indonesia, termasuk pula Provinsi Riau. Dari Riau sendiri terdapat cerita rakyat yang berasal dari daerah-daerah yang ada di provinsi Riau, contohnya Si Lancang yang berasal dari Kabupaten Kampar, Asal Mula Burung Punai yang berasal dari Kabupaten Pelalawan dan masih banyak lagi cerita lainnya yang berasal dari daerah yang ada di Provinsi Riau.

Pada jaman sekarang, minat anak-anak terhadap cerita rakyat Riau semakin berkurang. Cerita rakyat dari luar negeri lebih disukai misalnya saja Putri Salju atau Cinderella. Lemahnya pamor cerita rakyat Riau ini dikarenakan publikasi tentang cerita rakyat Riau yang kalah dengan cerita yang berasal dari luar negeri. Selain itu, popularitas

cerita luar yang didukung kuat oleh media digital sedangkan cerita rakyat Riau yang hanya sebatas buku ataupun media digital yang bisa dibilang sudah tidak mengikuti jaman dan kurang dikemas menarik. Untuk itu maka sangat diperlukan cara yang untuk mengembalikan minat masyarakat terutama anak-anak terhadap cerita rakyat terutama cerita rakyat Riau.

Cara yang dapat di lakukan untuk mengembalikan minat masyarakat terutama anak-anak terhadap cerita rakyat Riau adalah dengan membuat *theme park* yang menyajikan wahana yang menceritakan tentang cerita rakyat yang ada di Riau. Pengunjung yang masuk ke wahana tersebut akan disuguhkan cerita rakyat Riau yang diceritakan secara visual dan suara, yaitu dengan diorama, narasi dan musik. Di *theme park* ini pengunjung juga dapat merasakan suasana dalam cerita melalui simulasi-simulasi yang ada di wahana tersebut.

Di *theme park* ini pengunjung dapat belajar, mengetahui dan mengingat kembali berbagai cerita rakyat yang ada di Riau melalui teknologi simulator. Teknologi simulator merupakan sarana yang menyerupai atau mendekati asli dari peralatan, sistem, fenomena atau proses dan biasanya dilengkapi dengan model yang memungkinkan penggunaannya melihat dan merasakan sebuah proses terjadinya fenomena dan kejadian tertentu. Dengan adanya *theme park* ini diharapkan dapat mengembalikan minat masyarakat terutama anak-anak terhadap cerita rakyat Riau karena menyajikan cerita rakyat yang dikemas dengan menarik dan sesuai dengan perkembangan zaman.

Di *theme park* ini selain masyarakat mendapatkan hiburan, anak-anak juga dapat mengetahui pesan yang terkandung dalam cerita rakyat mulai dari pesan moral hingga pesan sosial yang terkandung dalam cerita tersebut dan diharapkan setelah mengunjungi tempat ini anak-anak dapat menerapkan pesan-pesan tersebut dalam kehidupannya sehari-hari dan dapat mengembalikan minat mereka terhadap cerita rakyat Riau.

Adapun permasalahan yang akan dihadapi dalam perancangan Riau Folklore Theme Park ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merumuskan kebutuhan ruang yang efisien pada bangunan *Riau Folklore Theme Park*?
2. Bagaimana penerapan teknologi simulator pada bangunan *Riau Folklore Theme Park*?
3. Bagaimana merumuskan konsep yang tepat untuk *Riau Folklore Theme Park*?

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Theme Park

Theme Park adalah sebuah taman hiburan yang dekoratif dan di desain untuk menggambarkan sebuah tema tertentu sebagai tema utama, seperti periode khusus dalam sebuah cerita atau dunia dimasa yang akan datang (Webster 2010). *Theme Park* juga bisa diartikan sebuah lingkungan binaan yang bertujuan menstimulasi otak melalui simulasi. Sebagaimana Piliang (2000) yang memaknai bahwa *Theme Park* adalah suatu tempat yang

mewujudkan semuanya, tempat suatu simulasi tanpa akhir.

Karakteristik *theme park* menurut Clave (2007):

1. *Theme Park* memiliki identitas tematik yang menentukan alternatif reaksi.
2. Mengandung satu atau lebih daerah tematik.
3. Diatur sebagai ruang tertutup atau dengan akses yang dikendalikan.
4. Memiliki beberapa wahana dan pertunjukan untuk menciptakan kunjungan yang berlangsung rata-rata sekitar 5 hingga 7 jam.
5. Mengelola proses produktifitas dan konsumen secara terpusat.

2.2 Folklore

Folklore, secara etimologi terdiri atas dua kata, yaitu folk dan lore. *Fol* berarti rakyat, bangsa, sedangkan *lore* berarti rakyat adat, pengetahuan (Echols, 2003). Sedangkan menurut Endraswara (2013) *Folklore* atau cerita rakyat adalah suatu golongan cerita yang hidup dan berkembang secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi selanjutnya dan dikatakan sebagai cerita rakyat karena cerita tersebut hidup dan berkembang di kalangan masyarakat.

Folklore memiliki jenis-jenis yang dikelompokkan menjadi tiga golongan berdasarkan asal cerita, tokoh dan isi cerita tersebut, diantaranya mitos, legenda dan dongeng (Danandjaja, 1984). Berikut penjelasan mengenai jenis-jenis folklore, yaitu:

1. Mitos

Mitos adalah cerita prosa rakyat yang dianggap benar-benar terjadi serta suci oleh yang memiliki cerita, biasanya mitos ditokohi oleh para dewa atau makhluk yang memiliki kekuatan.

2. Legenda

Legenda adalah prosa rakyat yang mempunyai ciri yang mirip dengan mitos, yaitu dianggap benar-benar terjadi, tetapi tidak dianggap suci. Berbeda dengan mitos, legenda di tokohi oleh manusia biasa walaupun ada kalanya memiliki sifat-sifat luar biasa dan sering juga dibantu oleh makhluk ajaib.

3. Dongeng

Dongeng adalah cerita prosa rakyat yang tidak dianggap benar-benar terjadi, dongeng diceritakan terutama untuk hiburan.

Cerita rakyat di Riau jumlahnya banyak dan tidak mungkin semuanya di terapkan pada *theme park*, maka cerita yang akan diterapkan dipilih berdasarkan empat sungai besar yang ada di Riau, yaitu Sungai Kampar, Sungai Siak, Sungai Rokan dan Sungai Kuantan. Pemilihan berdasarkan empat sungai besar di Riau disebabkan karena rakyat Riau tumbuh dan berkembang berawal dari empat sungai tersebut dan dari empat sungai itu jugalah cerita rakyat Riau muncul dan berkembang.

Cerita yang terpilih dan akan diterapkan pada *theme park* antara lain sebagai berikut:

1. Si Lancang, cerita si Lancang mewakili sungai Kampar
2. Putri Kaca Mayang, cerita Putri Kaca Mayang mewakili sungai Siak.
3. Asal Mula Sungai Rokan, cerita Asal Mula Sungai Rokan mewakili Sungai Rokan
4. Ombak Nyalo dan Simutu Olang, cerita Ombak Nyalo dan Simutu Olang mewakili sungai Kuantan.

Terpilihnya keempat cerita diatas disebabkan karena keempat cerita tersebut memiliki keunikan, yaitu:

1. Cerita si Lancang memiliki pesan cerita yang baik untuk disajikan di Riau Folklore Theme Park karena dapat menjadi nasihat yang baik bagi anak-anak pengunjung theme park ini nantinya. Selain itu cerita si Lancang juga menceritakan asal mula sebuah daerah di sekitar sungai Kampar sehingga cerita si Lancang cocok untuk mewakili sungai Kampar.
2. Cerita Putri Kaca Mayang memiliki alur cerita yang menarik untuk diterapkan pada Riau Folklore Theme Park. Selain itu cerita Putri Kaca Mayang merupakan cerita asal-usul ditemukannya kota Pekanbaru, maka cerita Putri Kaca Mayang terpilih untuk mewakili Sungai Siak.
3. Cerita Asal Mula Sungai Rokan tentunya sangat cocok untuk mewakili cerita dari sungai Rokan, sebab cerita

tersebut menceritakan asal-usul terbentuknya sungai Rokan.

4. Cerita Ombak Nyalo dan Simutu Olang cocok untuk mewakili cerita dari sungai Kuantan kerana cerita tersebut menceritakan masyarakat di sekitar sungai Kuantan dan menceritakan tradisi penting masyarakat disekitar sungai Kuantan.

Cerita-cerita diatas akan di terapkan pada *Riau Folklore Theme Park* dan akan disimulasikan pada wahana *Riau Folklore Theme Park*. Tidak hanya itu, keempat cerita diatas juga akan menjadi konsep perancangan *Riau Folklore Theme Park*.

2.3 Teknologi Simulator

Teknologi simulator adalah proses implementasi model menjadi program computer (*software*) atau rangkaian elektroik dan mengeksekusi *software* tersebut sedemikian rupa sehingga perilakunya menirukan atau menyerupai sistem nyata (*realita*) tertentu untuk tujuan mempelajari perilaku (*behavior*) sistem, pelatihan (*training*), atau permainan yang melibatkan sistem nyata atau realita (Sridadi, 2009).

Menurut Sridadi (2009) terdapat prinsip-prinsip dalam penggunaan teknologi simulator, prinsip-prinsip tersebut adalah sebagai berikut:

1. Simulator digunakan sebagai model untuk melaksanakan simulasi atau untuk merefleksikan sistem aslinya.
2. Setiap pengguna harus terlibat langsung menurut peranan masing-masing.
3. Simulasi hendaknya dapat memecahkan masalah yang berkaitan dengan fenomena yang menyangkut hubungan antara manusia.

3. METODE PERANCANGAN

3.1 Paradigma Perancangan

Perancangan Riau *Folklore Theme Park* di Pekanbaru ini diperlukan landasan konseptual untuk melakukan perancangan eksisting menjadi *Theme Park*. Perancangan ini menggunakan prinsip-prinsip pendekatan teknologi simulator, pada umumnya pendekatan ini melakukan perancangan yang lebih mengutamakan pemanfaatan teknologi.

Perancangan *Theme Park* harus memperhatikan faktor-faktor dan aspek wisata sehingga perancangan yang dilakukan dapat mendukung lokasi eksisting menjadi destinasi wisata yang memiliki daya tarik untuk dikunjungi wisatawan. Salah satu factor perancangan *theme park* dapat dilihat dari potensi yang dimiliki, sehingga potensi tersebut bila dikembangkan dapat menjadi daya tarik bagi wisatawan.

3.2 Strategi Perancangan

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam strategi perancangan ini adalah Observasi, Analisa Site, Analisa fungsi, Analisa Tema, Analisa Potensi Wisata, Program Ruang, Konsep, Penzonangan, Analisa Bentuk Masa, Analisa Struktur, Analisa Utilitas, dan Hasil Perancangan.

3.3 Metode Pengumpulan data

Dalam melakukan perancangan theme park perlu melakukan pengumpulan data untuk kelancaran dan sebagai pedoman dalam perencanaan. Data yang dikumpulkan terbagi menjadi dua yaitu data primer dan data sekunder, dalam penerapannya digunakan dengan metode sebagai berikut:

a. Data primer

Data primer dilakukan dengan metode observasi terhadap komponen-komponen yang penting pada eksisting, yang dapat digunakan sebagai acuan perancangan. Pengumpulan data primer dilakukan dengan cara:

1. Pemetaan potensi

Pemetaan potensi ini disajikan berdasarkan data pribadi yang dibantu google maps.

2. Dokumentasi

Metode ini digunakan untuk memperkuat data yang didapat, serta membantu dalam melakukan analisa eksisting.

b. Data sekunder

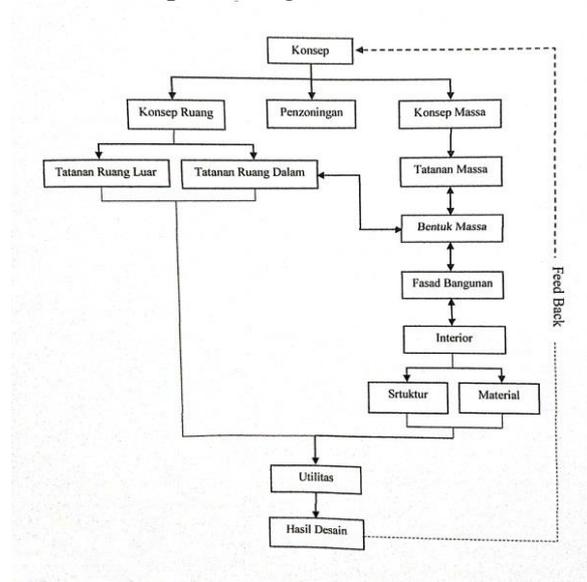
Data sekunder berasal dari kumpulan data didapat dari literature yang pengumpulannya didapat secara tidak langsung, data sekunder ini meliputi:

1. Studi pustaka

Studi pustaka merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan studi literatur terhadap buku-buku dan sumber lainnya.

2. Studi banding

Metode ini dilakukan untuk mendapatkan data dari bangunan atau kawasan sejenis, baik fungsi maupun tema, sehingga dapat dijadikan acuan dalam perancangan.



Gambar 1. Bagan Alur Perancangan

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun hasil dan pembahasan perancangan adalah sebagai berikut:

4.1 Lokasi Perancangan

Riau Folklore Theme Park ini berlokasi di jalan Naga Sakti Pekanbaru, bersebrangan dengan Stadion Utama Riau. Lokasi site berada di jalur utama yakni jalan Naga Sakti yang merupakan jalan poros yang berhubungan dengan jalan SM.Amin dan jalan Melati.



Gambar 2. Lokasi Perancangan

4.2 Kebutuhan Ruang

Berikut merupakan perhitungan dari rekapitulasi dari jumlah luasan seluruh kebutuhan ruang yang ada di dalam Riau Folklore Theme Park.

Tabel 1. Kebutuhan Ruang

Nama Ruang	Luas m ²
Ruang Pengelola Theme Park	205,62
Ruang Pengunjung Theme Park	4671,6
Open Space, lansekap	2382
Ruang Operasional Theme Park	1174,8
TOTAL LUAS RUANG	8434,02

4.3 Konsep

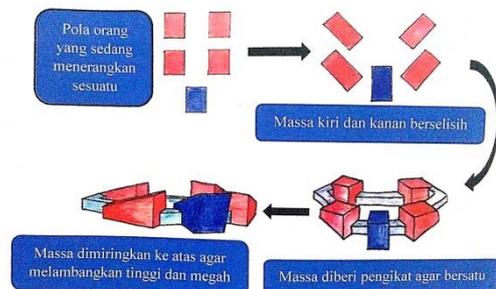
Riau Folklore Theme Park di Pekanbaru ini memiliki fungsi sebagai lokasi wisata yang bertujuan untuk menambah minat masyarakat terhadap cerita rakyat (*folklore*) yang ada di Riau dengan wahana yang menceritakan cerita rakyat yang ada di Riau. *Folklore Theme Park* ini menerapkan konsep "Cerita dari 4 Sungai". Pemilihan konsep yang akan diterapkan pada *Theme Park* ini adalah dengan memilih berdasarkan cerita rakyat yang ada di Riau karena fungsi bangunan ini adalah *Riau Folklore Theme Park*, yaitu taman hiburan bertema cerita rakyat Riau.

Pada perancangan *theme park* ini inti dari masing-masing cerita tersebutlah yang akan diterapkan pada bangunan. Berikut adalah inti dari ke empat cerita yang sudah disebutkan di atas:

- Cerita Asal Mula Sungai Rokan bercerita tentang asal mula yang intinya adalah menerangkan sesuatu, menerangkan sesuatu dilambangkan pada bangunan dengan pola massa yang memiliki pola seperti seseorang yang sedang menerangkan sesuatu kepada beberapa *audience*.
- Cerita Ombak Nyalo dan Simutu Olang bercerita tentang sebuah perselisihan, perselisihan dilambangkan pada bangunan massa yang berselisih antara kiri dan kanan.
- Cerita si Lancang menceritakan tentang ibu dan anak yang intinya adalah

sebuah keluarga, sebuah keluarga dilambangkan pada bangunan dengan bersatu, persatuan dan keterkaitan.

- Cerita Putri Kaca Mayang adalah cerita yang inti ceritanya adalah kerajaan, kerajaan dilambangkan pada bangunan dengan tinggi dan kemegahan.



Gambar 3. Konsep

4.4 Struktur

Sistem struktur terbagi menjadi tiga bagian system struktur yang masing-masing mempunyai metode yang berbeda namun tetap dalam struktur yang menyatu dan dapat diterapkan ke dalam bangunan. Tiga sistem struktur tersebut diantaranya:

A. Sistem sub struktur (struktur bawah)

Struktur bagian bawah menggunakan struktur pondasi tiang pancang, walaupun bangunan yang direncanakan adalah bangunan bertingkat rendah dengan hanya 2 lantai, tetapi fungsi bangunan ini membutuhkan stuktur yang kuat.

B. Sistem super stuktur (struktur tengah)

Bangunan yang direncanakan termasuk kategori bangunan yang bertingkat rendah, untuk system strukturnya digunakan sistem struktur portal kolom balok bentang lebar karena fungsi bangunan membutuhkan ruang yang luas.

C. Sistem Up (stuktur atap)

Pada bangunan *Riau Folklore Theme Park* ini menggunakan sruktur bentang lebar space frame untuk atapnya, struktur *space frame* ini nantinya akan dilapisi dengan enamel.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari perancangan *Riau Folklore Theme Park* di Pekanbaru dengan Penerapan Teknologi Simulator antara lai:

1. *Riau Folklore Theme Park* di Pekanbaru bertujuan untuk meningkatkan dan mengembalikan minat masyarakat terutama anak-anak terhadap cerita rakyat yang ada di provinsi Riau dan juga untuk menambah potensi wisata di Riau terutama di Pekanbaru
2. Lokasi perancangan *Riau Folklore Theme Park* berada di jalan Naga Sakti berseberangan dengan Stadion Utama Riau.
3. Konsep perancangan *Riau Folklore Theme Park* di Pekanbaru dengan Penerapan Teknologi Simulator yaitu "Cerita dari 4 Sungai" dengan mengambil bentuk dari inti 4 cerita yang dimasukkan ke dalam konsep.
4. Hasil dari perancangan *Riau Folklore Theme Park* di Pekanbaru yaitu sebagai berikut:
 - a. Mempunyai bangunan utama di bagian depan dan 4 bangunan wahana simulator di sisi kiri dan kanan bangunan utama.
 - b. Memiliki fasilitas pengunjung seperti wahana taman bermain, restoran, retail, mushola, ruang pengelola dan lain-lain.

5.2 Saran

Pada akhir penulisan ini, penulis megutarakan saran yang dapat membangun dan mengembangkan *Riau Folklore Theme Park* di Pekanbaru dengan Penerapan Teknologi Simulator, Sebagai berikut:

1. Dalam proses perncangan, konsep merupakan hal terpenting yang perlu dipikirkan. Konsep dapat membuat perancangan akan menjadi mudah karena menjadi acuan dalam perancangan dan saat mengambil sikap desain.
2. Program kebutuhan ruang juga menjadi hal yang penting dalam perancangan. Kebutuhan ruang harus diperhitungkan dengan baik agar kegiatan yang dilakukan pada *Theme Park* dapat dilakukan dengan lancar.

REFERENSI

- Bell, S. (1997). *Design for Outdoor Recreation*. Taylor & Francis.
- Clave, S. A. (2007). *The Global Theme Park Industry*. UK: Kings Lynn.
- Danandjaja, J. (1984). *Folklore Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng, dan Lain-lain*. Grafiti .
- Echols, J. M. (2003). *Kamus Indonesia Inggris An indonesian-English Dictionary*. Jakarta: Garamedia.
- Endraswara, S. (2013). *Pendidikan Karakter Dalam Folklor: Konsep, Bentuk dan Model*. Yogyakarta: Pustaka Rumah Suluh.
- Piliang, y. A. (2000). *Theme Park Sebagai "Realitas Pengganti realitas*.
- Sridadi, B. (2009). *Pemodelan dan Simulasi Sistem*. Jakarta: Informatika.
- Webster, M. (2010). *Merriam Webster's Collegiate Dictionary*. United States of Amerika: Merriam Webster Incorporated.