SUMATRA FAIRYTALE THEME PARK

Merry Deria K. Lase, Pedia Aldy dan Ratna Amanati

Mahasiswa Program Studi Arsitektur, Dosen Program Studi Arsitektur
Fakultas Teknik Universitas Riau
Kampus Binawidya Jl.H.R. Soebrantas KM 12,5 Pekanbaru Kode Pos 28293

email: merye92@gmail.com

ABSTRACT

People need entertainment, one of them is have recreation to recreation park. Recreation park in Pekanbaru city is very minimal and limited. The lack of recreational park in Pekanbaru is the reason to built a Theme Park. Sumatra Fairytale Theme Park takes on fairytale as a theme of the park. Tale is one of Indonesia's cultural heritage is passed down through each generation. Fairy tales are drawn from five provinces, namely: Aceh, North Sumatra, Riau, Jambi and West Sumatra. The design pattern and space in order to be considered because the activity is in the room or indoor. The completion of the architectural design theme Postmodern architecture of choice for solving existing problems. The principles of postmodern architecture by Charles Jencks, namely: double coding, hybrid, and the metaphor became the foundation for creating Sumatra Fairytale Theme Park. In this design concept used pleasure and fantasy concepts (fun and fantasy). This concept is applied to the fabric, the pattern space, and circulation are designed as attractive as possible to provide a different experience and atmosphere so as to create a fantasy or imagination for tourists who come.

Keywords : *Theme Park, Indoor, Fairy Tales, Postmodern Architecture*

1. PENDAHULUAN

Rekreasi dibutuhkan manusia sebagai pelepas rasa penat dari aktifitas sehari-hari. Rekreasi bersama keluarga atau orang terdekat dapat memberi sebuah pengalaman baru, semangat baru, perasaan gembira, puas dan senang. Rekreasi juga dapat menjadi sarana untuk saling berinteraksi dengan lingkungan dan orang-orang di sekitar. Sudah ada beberapa taman rekreasi di kota Pekanbaru, namun belum terkelola dengan baik sehingga jarang dikunjungi oleh wisatawan. Selain karena faktor kepengelolaan dan jarak tempuh ketaman rekreasi yang jauh, cuaca yang sering berubah-ubah juga menjadi kendala untuk berekreasi di ruang terbuka.

Selama ini taman rekreasi selalu berada di alam terbuka atau *outdoor* dengan resiko pengunjung akan merasakan teriknya matahari dan turunnya hujan secara tiba-tiba. Oleh karena itu, *Theme Park* yang dirancang ini dibuat *indoor* atau berada di dalam bangunan karena aktifitas yang dilakukan secara *indoor* dapat memberikan kenyamanan dan perlindungan dari faktor perubahan cuaca. Setiap taman bertema memiliki tema untuk diterapkan pada keseluruhan taman dan menjadi *background* pada *Theme Park* itu sendiri. Taman bertema yang dirancang ini bertemakan dongeng. Dongeng merupakan salah satu warisan budaya Indonesia yang diturunkan melalui tiap generasinya. Tema ini dipilih untuk mengangkat kembali cerita dongeng tersebut agar tidak hilang ditelan jaman.

Theme Park (Taman Bertema) dengan judul *Sumatra Fairytale Theme Park* ini

dirancang dengan mengangkat tema cerita dongeng dari lima provinsi di pulau Sumatera yaitu: Aceh, Sumatera Utara, Sumatera Barat, Jambi dan Riau. Pemilihan kelima provinsi ini didasarkan pada provinsi paling teratas di pulau Sumatera.

Di dalam *Theme Park* ini akan dibuat penzoningan kawasan sesuai dengan cerita dongeng yang berasal dari lima provinsi. Penetapan penzoningan kawasan di dalam ruang ini berdasarkan letak provinsi di pulau Sumatera. Setiap provinsi diwakilkan oleh satu cerita dongeng rakyat dan dirancang sesuai dengan dongeng yang akan di angkat ke dalam kawasan tersebut. Dengan begitu, pengunjung yang datang dapat merasakan kehadiran dari lima provinsi di dalam satu tempat dan mengenali kembali cerita dongeng rakyat yang berasal dari tiap provinsinya.

Perancangan *Theme Park* dilakukan dengan memperhatikan pola ruang dan tatanan permainan yang menyesuaikan dengan tema dongeng itu sendiri. Bagaimana cara untuk dapat menghadirkan suasana dongeng di dalam *Theme Park* dengan bentuk-bentuk yang imajinatif menjadi tantangan tersendiri dalam perancangan ini. Penyelesaian secara arsitektural dengan tema perancangan Arsitektur Posmodern menjadi pilihan untuk memecahkan permasalahan yang ada.

Theme Park sebagai sebuah "dunia" (menciptakan dunia) atau tempat, yang memiliki ciri antara lain tidak terikat pada geografi tertentu, lingkungan yang terkontrol dan teramati, memberikan simultan tanpa henti (Sorkin, 1992). *Theme Park* secara tidak langsung menyajikan ciri-ciri postmodern, dengan menciptakan lingkungan yang terkontrol sehingga menghilangkan batas dan perbedaan antara kaum minoritas dan mayoritas.

Enam prinsip arsitektur posmodern menurut *Charles Jencks*, yaitu: 1) *double coding,* 2) *hybrida,* 3) *schizoprenia*, 4) bahasa arsitektur untuk mencapai multivalensi, 5) kaya metafor, dan 6) menghargai *multiplicity* (keragaman) atau pluralitas nilai. Beberapa dari prinsip tersebut menjadi landasan untuk menciptakan *Sumatra Fairytale Theme Park.* Prinsip tersebut juga diterapkan pada fasad eksterior bangunan.

Perancangan *Sumatra Fairytale Theme Park* ini menggunakan konsep senang dan fantasi (*fun and fantasy*). Konsep ini diterapkan pada pola ruang dan sirkulasi yang ditata dengan semenarik mungkin untuk memberikan pengalaman dan suasana yang berbeda sehingga dapat menciptakan fantasi atau imajinasi bagi wisatawan yang datang. Konsep senang dan fantasi (*fun and fantasy*) menjadi benang merah antara tema dongeng dengan penerapan prinsip arsitektur postmodern.

Berdasarkan penjelasan latar belakang, maka muncul permasalahan pada perancangan *Sumatra Fairytale Theme Park.* Permasalahan yang muncul adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana tatanan ruang dalam dan pola ruang dalam *Sumatra Fairytale Theme Park* berdasarkan cerita dongeng dari tiap provinsi secara *indoor* dalam suatu taman rekreasi?
2. Bagaimana aplikasi konsep pada wahana permainan *Sumatra Fairytale Theme Park* sesuai dengan cerita dongeng dari lima provinsi?
3. Bagaimana tampilan bentuk fasad bangunan untuk membangun persepsi masyarakat tentang *Sumatra Fairytale Theme Park*?

Adapun tujuan adanya perancangan ini adalah :

1. Menata ruang dalam dan pola ruang dalam *Sumatra Fairytale Theme Park* secara *indoor* berdasarkan cerita dongeng dari tiap provinsi.
2. Mengaplikasikan konsep pada wahana permainan *Sumatra Fairytale Theme Park* sesuai dengan cerita dongeng dari lima provinsi.

3. Membuat tampilan bentuk fasad bangunan untuk membangun persepsi masyarakat tentang *Sumatra Fairytale Theme Park.*

2. TINJAUAN PUSTAKA

a. Theme Park

Definisi *Theme Park* itu sendiri secara harfiah sendiri adalah Taman Bertema. Menurut Sorkin (1992) dalam pengantarnya di buku "*A Variation on Theme Park: The New American City and The End Of Public Space*", memberikan definisi tentang *Theme Park* sebagai "dunia" atau tempat yang memiliki ciri antara lain tidak terikat pada geografi tertentu, lingkungan yang terkontrol dan teramati, memberikan stimulasi tanpa henti.

Karakteristik *Theme Park* menurut Clave (2007):

1. *Theme Park* memiliki identitas tematik yang menentukan alternatif rekreasi.
2. Mengandung satu atau lebih daerah bertema.
3. Diatur sebagai ruang tertutup atau dengan akses yang dikendalikan.
4. Memiliki kapasitas yang besar untuk dapat menarik pengunjung.
5. Memiliki beberapa wahana dan pertunjukkan untuk menciptakan kunjungan yang berlangsung rata-rata sekitar 5 hingga 7 jam.
6. Menyajikan bentuk atmosfer hiburan.
7. Memiliki daya jual komersial seperti *foodcourt, café* dan *resto*.
8. Memiliki produk berkualitas yang tinggi, pelayanan, pemeliharaan dan standar kebersihan.
9. Mengelola proses produktifitas dan konsumen secara terpusat.

b. Dongeng

Dongeng adalah cerita yang tidak benar-benar terjadi dan dalam banyak hal sering tidak masuk akal (Nurgiantoro, 2005: 198). Sedangkan berdasarkan KBBI, dongeng adalah cerita yang tidak benar-benar terjadi, terutama tentang kejadian zaman dulu yang aneh-aneh. Menurut Neto (1965) dalam Danadjaja (2007: 3-5) dongeng mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

1. Penyebaran dan pewarisannya dilakukan secara lisan, yaitu disebarkan dari mulut ke mulut, melalui kata-kata dan dari generasi ke generasi berikutnya.
2. Disebarkan di antara kolektif tertentu dalam waktu yang cukup lama.
3. Ada dalam versi yang berbeda-beda. Hal ini disebabkan oleh cara penyebaran dari mulut ke mulut (lisan).
4. Bersifat anonim, yaitu nama penciptanya sudah tidak diketahui lagi.
5. Biasanya mempunyai bentuk berumus atau berpola seperti kata klise, kata-kata pembukaan dan penutup baku.
6. Mempunyai kegunaan (*function*) dalam kehidupan bersama suatu kolektif, sebagai alat pendidik, pelipur lara, protes sosial dan proyeksi keinginan yang terpendam.
7. Bersifat pralogis, yaitu memiliki logika tersendiri yang tidak sesuai dengan logika umum.
8. Menjadi milik bersama dari kolektif tertentu. Hal ini disebabkan penciptanya yang pertama sudah tidak diketahui lagi, sehingga setiap anggota kolektif merasa memilikinya.
9. Bersifat polos dan lugu, sehingga seringkali kelihatannya kasar, terlalu spontan. Hal ini dapat dimengerti bahwa dongeng juga merupakan proyeksi emosi manusia yang paling jujur manifestasinya.

3. METODE PERANCANGAN

a. Paradigma

Paradigma perancangan yang diterapkan adalah paradigma berdasarkan pendekatan beberapa prinsip dari arsitektur

postmodern. Beberapa prinsip sebagai paradigma perancangan diambil sebagai landasan untuk mendesain pola ruang dan tata ruang dalam bangunan *ThemePark*, yaitu: tata ruang dalam dikelola sedemikian rupa mengikuti alur dongeng sebagai tema dari *Theme Park* itu sendiri. Fasad bangunan ditampilkan sesuai dengan cerita dongeng dari lima provinsi.

Paradigma yang digunakan sebagai metode perancangan *Sumatra Fairytale Theme Park*, yaitu:

1. *Double coding*

Double coding adalah kombinasi teknik-teknik modern dengan yang lain, biasanya bangunan tradisional yang bertujuan untuk berkomunikasi dengan masyarakat dan kelompok minoritas tertentu, umumnya arsitek. Menurut Jencks (1992) dalam Ikhwanuddin (2005), *double coded* atau ekspresi *multivalent* bermakna postmodern memiliki ketegangan permanen dan yang bersifat hibrid, campuran dan ambigu. Fungsi *double coding* pada bangunan postmodern adalah sebagai alat komunikasi para arsitek kepada semua pengguna dan arsitek lain, dan mencoba mengikatnya dengan tradisi sebelumnya. *Double coding* diterapkan pada rumah-rumah kerajaan didalam *Theme Park* dengan menggabungkan gaya arsitektur modern dan arsitektur tradisional. Selain itu juga penerapannya pada beberapa bagian fasad bangunan.

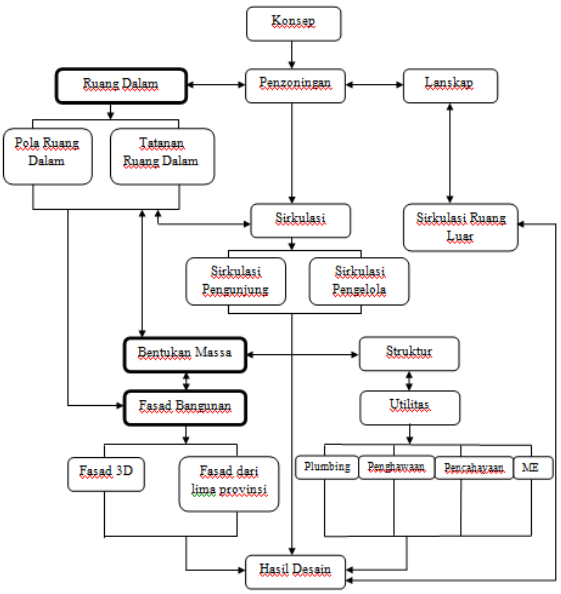
2. *Hybrida*

Campuran dan turunan elemen-elemen yang saling bertentangan, seperti gaya historis dan kontemporer, dan campuran antara seni tinggi dan budaya popular. Jencks dalam *The Journal of Architectural Theory and Criticism Volume I*, menyatakan bahwa arsitek posmodernis mengklaim bangunannya berakar pada tempat dan sejarah. berbeda dengan arsitektur modern, mereka kembali kepada perbendaharaan ekspresi arsitektural masa lalu, seperti penggunaan ornamen, simbol, humor, dan konteks kota. Sebagai contoh, *Humania Building* karya *Graves* dan *Neue Staatsgalerie* karya *Stirling* yang menyadarkan pada konstruksi modern dan memori historis, sebuah *hibrid* yang juga mendorong pada *ekletisme* dan ironi. (Jencks, 1978 dalam Adam, 2014). *Hybrid* diterapkan pada bangunan yang ada didalam tiap-tiap zona dongeng. Dalam *Theme Park*, *hybrid* merupakan turunan dari *double coding*.

3. Metafora

Postmodern adalah arsitektur yang cenderung kaya dengan metafor, baru dan bersangkutan, bukan jenis arsitektur yang eksklusif (Kurokawa, 1991 dalam Ikhwanuddin, 2005). Posmodern berfokus pada aspek-aspek semantik (simbolisme dan makna). Dalam penggunaan semantik, teori yang diusulkan adalah teori *associatism* atau asosiasi ide. Hal ini bisa berdasarkan makna konvensional ataupun natural (Jencks, 1987 dalam Ikhwanuddin, 2005). Metafora diterapkan pada wahana permainan dengan mengambil bentukan sesuai dengan cerita dongeng. Selain itu metafora juga diterapkan pada fasad bangunan.

b. Bagan Alur Perancangan



Gambar 1. Bagan Alur Perancangan
Sumber: Hasil Perancangan Desain, 2014

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Program Ruang

Program ruang dalam yang diperoleh setelah dilakukan perancangan pada *Sumatra Fairytale Theme Park* adalah sebagai berikut:

Tabel 1 Ruang Kantor Pengelola

NO.	RUANG	LUAS	
1	R. Kantor Pengelola	527	m²
2	R. Hotel	893,1	m²
3	R. Fasilitas Pendukung	362,4	m²
TOTAL LUAS		1782,5	m²

Sumber: Analisa Pribadi

b. Program Ruang Dalam Theme Park

Program ruang dalam *Theme Park* terbagi berdasarkan tiap-tiap provinsi.

Tabel 3 Ruang Dalam Provinsi Aceh

NO.	RUANG	DESKRIPSI	UNIT	LUAS	
1	Gerbang Masuk Zona Aceh	Mesjid Baiturrahman	1	50	m²
2	Rumoh Aceh	Istana Kerajaan	1	43	m²
3	Rumah Kampung	Perkampungan	5	18,6	m²
4	Area Hutan	Terdapat Wahana *The Jungle*	1	314	m²
5	Wahana Mentiko Climb	Permainan Panjat Tebing	1	44	m²
6	Kolam Bumper Boat	Terletak di Bagian Belakang	1	404	m²
7	Kolam Depan	-	1	27	m²
8	Antrian	-	3	9	m²
9	Akses ke R. Mesin	-	1	5	m²
Total Luas Ruang				9146	m²
Total Luas *Landscape* Ruang Dalam				7602,7	m²
TOTAL LUAS ZONA ACEH				1543,3	m²

Sumber: Analisa Pribadi

Tabel 4 Ruang Dalam Provinsi Sumatera Utara

NO.	RUANG	DESKRIPSI	UNIT	LUAS	
1	Gerbang Masuk Zona Sumatera Utara	Rumah Bolon	1	29	m²
2	Kolam Pemandian Putri	Kolam Kecil dan Bebatuan	1	24,3	m²
3	Wahana *Roller Coaster*	Permainan Menguji Adrenalin	1	664	m²
4	R. Servis	-	1	47,5	m²
5	Toilet	-	1	48	m²
6	Antrian	-	2	18	m²
7	Wahana Putri Ular *Ride*	Permainan Balapan Mobil	1	547	m²
Total Luas Ruang				1377,8	m²
Total Luas *Landscape* Ruang Dalam				268,2	m²
TOTAL LUAS ZONA SUMATERA UTARA				1646	m²

Sumber: Analisa Pribadi

Tabel 5 Ruang Dalam Provinsi Riau

NO.	RUANG	DESKRIPSI	UNIT	LUAS	
1	Gerbang Masuk Area Hutan	Metafora Pohon, Terdapat Wahana Tornado	1	413	m²
2	Wahana Sangkar Emas Burung Bayan	Permainan Komidi Putar Raksasa	1	57	m²
3	Gerbang Masuk Zona Riau	Rumah Selaso Jatuh Kembar, Terdapat Wahana Hysteria	1	470,8	m²
4	Antrian	-	3	30	m²
TOTAL LUAS ZONA RIAU				970,8	m²

Sumber: Analisa Pribadi

Tabel 6 Ruang Dalam Provinsi Jambi

NO.	RUANG	DESKRIPSI	UNIT	LUAS	
1	Rumah Kampung	Perkampungan Si Kelingking	11	388	m²
2	Wahana Mini *TeaCup*	Untuk Anak-anak	1	62	m²
3	Wahana Mini *Bombom Car*	Untuk Anak-anak	1	83	m²
4	Wahana Mini *Bianglala*	Untuk Anak-anak	1	50,7	m²
5	Wahana Mini *Train*	Untuk Anak-anak	1	66	m²
6	Wahana Mini Komidi Putar	Untuk Anak-anak	2	43	m²
7	Istana Si Kelingking	Terdapat Sungai dan Wahana Mini *Bumper Boat*	1	394	m²
8	Akses ke R. Mesin	-	1	5	m²
9	Antrian		3	18,5	m²
Total Luas Ruang				1110,2	m²
Total Luas *Landscape* Ruang Dalam				522,8	m²
TOTAL LUAS ZONA JAMBI				1633	m²

Sumber: Analisa Pribad

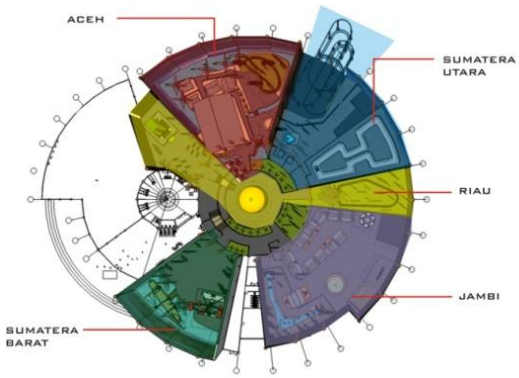
Tabel 8 Ruang Dalam Provinsi Sumatera Barat

NO.	RUANG	DESKRIPSI	UNIT	LUAS	
1	Gerbang Masuk Zona Sumatera Barat	Istana Basa Pagaruyung	1	67	m²
2	Gelanggang Keramaian	Berada Dalam Kawasan Rumah Bangsawan	1	200	m²
3	Wahana *Bianglala*	Permainan *Bianglala* Berukuran Besar	1	215	m²
4	Wahana Kora-kora	Permainan Berbentuk Kapal	1	49	m²
6	Antrian	-	2	12	m²
7	Akses ke R. Mesin	-	1	5	m²
Total Luas Ruang				548	m²
Total Luas *Landscape* Ruang Dalam				417,5	m²
TOTAL LUAS ZONA SUMATERA UTARA				965,5	m²

Sumber: Analisa Pribadi

c. Pola Ruang Dalam

Pola ruang dalam *Theme Park* berbentuk lingkaran. Pada pola ruang dalam terdapat dua lingkaran. Lingkaran pertama lebih besar dari lingkaran kedua karena sebagai pusat dari *Theme Park.* Sedangkan pada lingkaran yang kedua berfungsi sebagai *foodcourt* dan kedai cinderamata. Setelah selesai bermain di area *Theme Park*, pengunjung akan keluar melewati area *foodcourt* dan kedai cinderamata. Pada pola ruang dalam tempat penginapan dan kantor pengelola mengikuti pola lingkaran yang kedua.



Gambar 2. Pola Ruang dan Tata Ruang Dalam
Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2014

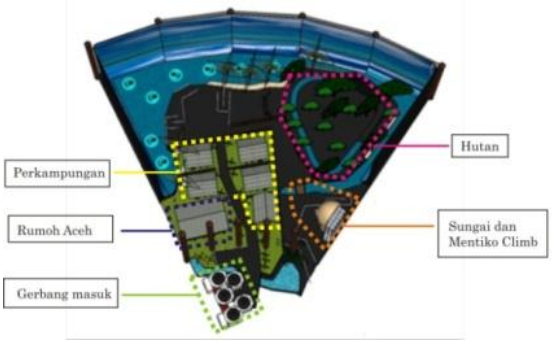
d. Tatanan Ruang Dalam

Tatanan ruang dalam setiap provinsi berbeda-beda karena menyesuaikan dengan alur dan *setting* dongeng masing-masing.

Gambar 3. Gerbang Masuk
Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2014

Setelah melewati palang pintu masuk, pengunjung akan melewati lorong bawah jembatan. Selanjutnya mengikuti pola sirkulasi yang telah dibuat. Pola sirkulasi ini berbentuk pola radial.

1) Tatanan Ruang Dalam Provinsi Aceh

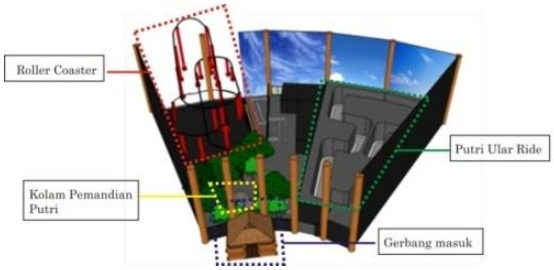


Gambar 4. Tatanan Ruang Dalam Provinsi Aceh
Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2014

Pada tatanan ruang dalam provinsi Aceh, diletakkan kolam air dibagian depan dan disekeliling bagian belakang karena dongeng pada rovinsi ini berasal dari kepulauan Simeulue sehingga perletakkan kolam ini mengibaratkan sebuah kepuluan. Sebelum memasuki zona Aceh pada bagian depan terdapat gerbang berbentuk Mesjid Baiturrahman. Gerbang mesjid ini sebagai penanda pengunjung akan memasuki zona Aceh. Setelah itu, pengunjung akan memasuki area kerajaan dan perkampungan yang ditandai dengan adanya Rumoh Aceh yang berukuran lebih besar daripada rumah-rumah kampung. Selanjutnya pengunjung akan melewati hutan. Kemudian menyeberangi sungai dengan melewati jembatan kecil untuk dapat sampai ke permainan panjat tebing yang bernama Mentiko *Climb*. Permainan ini berbentuk wajah manusia yang diambil dari cerita dongeng yaitu si tukang emas yang mencuri mentiko. Jadi pengunjung dapat memanjat "wajah" tersebut untuk mengambil mentiko di atasnya. Setelah dari zona Aceh, pengunjung akan melanjutkan petualangannya menuju ke zona Sumatera Utara.

Gambar 5. Gerbang Mesjid Baiturrahman Aceh
Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2014

2) Tatanan Ruang Dalam Provinsi Sumatera Utara



Gambar 6. Tatanan Ruang Dalam Provinsi Sumatera Utara
Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2014

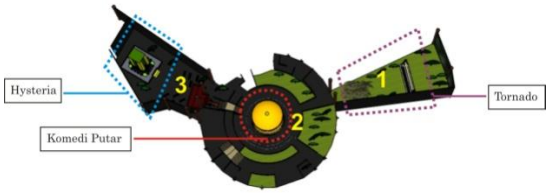
Setting cerita pada tatanan ruang dalam provinsi Sumatera Utara hanya terdapat di satu tempat yaitu pada halaman belakang istana kerjaan. Sebelum memasuki zona Sumatera Barat ini, pengunjung akan melewati gerbang berbentuk Rumah Bolon sebagai istana kerajaan dari daerah Simalungun. Kemudian pengunjung melewati kolam pemandian putri raja, pada kolam terdapat patung putri yang sedang berendam di kolam pemandian. Pada zona ini terdapat wahana permainan yang besar, yaitu wahana *Roller Coaster* dan Putri Ular *Ride* yang berupa arena balapan mobil. Setelah dari zona Sumatera Utara, pengunjung akan melanjutkan petualangannya ke zona Riau.

Gambar 7. Gerbang Rumah Bolon
Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2014

Gerbang masuk berupa Rumah Bolon sebagai penanda memasuki zona Sumatera Utara. Rumah Bolon dipilih karena menyesuaikan dengan kondisi

kerajaan pada jaman dahulu di Simalungun. Rumah merupakan tempat tinggal sang Raja dijamannya.

3) Tatanan Ruang Dalam Provinsi Riau



Gambar 8. Tatanan Ruang Dalam Provinsi Riau
Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2014

Tatanan ruang dalam provinsi Riau dibagi menjadi 3 bagian yaitu dibagian kiri, tengah dan kanan. Pertama pengunjung memasuki area hutan menyesuaikan dengan alur dongeng dimana si penggetah mencari burung bayan di hutan. Selanjutnya pengunjung akan melewati gerbang masuk berupa pohon besar dengan pintu masuk di tengahnya. Pada area ini terdapat wahana permainan tornado. Setelah itu pengunjung akan melewati wahana permainan burung bayan. Permainan ini merupakan komedi putar yang dikemas dengan bentuk sangkar emas. Kemudian pengunjung diarahkan menuju ke istana kerajaan sebagai gerbang masuk yang berbentuk Rumah Selaso Jatuh Kembar. Pada area ini terdapat wahana permainan *hysteria* dengan ketinggian 7 m. Setelah dari zona Riau, pengunjung akan melanjutkan petualangannya ke zona Jambi.

Gambar 9. Gerbang Pohon
Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2014

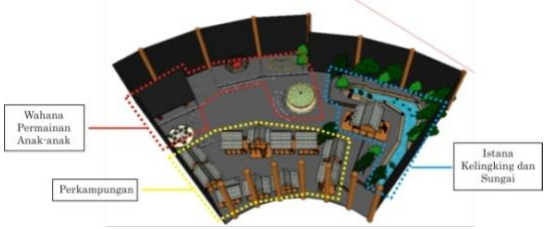
Gerbang masuk metafora dari pohon sebagai pintu masuk ke area hutan di zona Riau menuju ke wahana permainan *tornado.* Wujud metafora pohon besar sebagai gerbang dipilih sebagai penanda pengunjung akan memasuki area hutan. Hal ini juga dilengkapi dengan penambahan *background* suasana hutan pada bagian dindingnya.

Gambar 10. Sangkar Emas Burung Bayan
Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2014

Gambar 11. Gerbang Rumah Selaso Jatuh Kembar
Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2014

Gerbang masuk ke area kerajaan berbentuk Rumah Selaso Jatuh Kembar, didalamnya terdapat wahana permainan *hysteria.* Rumah ini dipilih karena citranya yang juga sudah melekat pada masyarakat bahwa ini merupakan kepunyaan Riau.

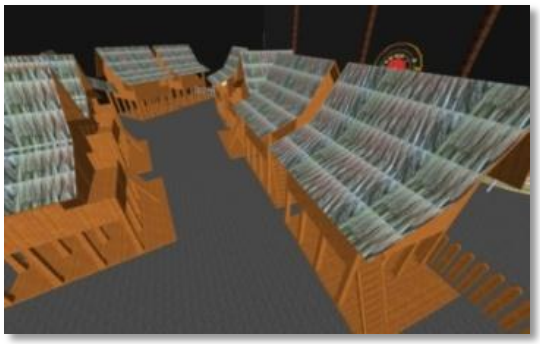
4) Tatanan Ruang Dalam Provinsi Jambi



Gambar 12. Tatanan Ruang Dalam Provinsi Jambi
Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2014

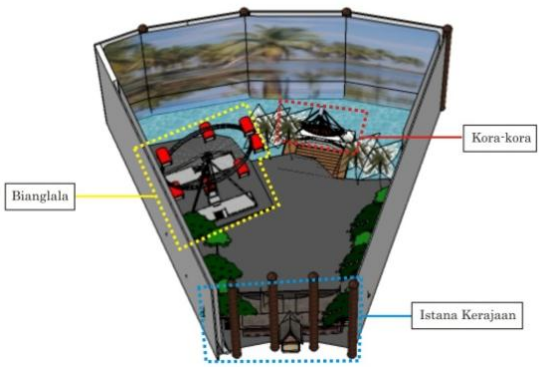
Tatanan ruang dalam provinsi Jambi dimulai dengan perkampungan Si

Kelingking sesuai dengan bentuk rumah-rumah kampung di Jambi. Selanjutnya pengunjung melewati wahana permainan mini untuk anak-anak. Karena zona Jambi menceritakan tentang dongeng Si Kelingking, maka wahana permainan di area ini dirancang untuk anak-anak yang dibimbing oleh orang dewasa. Wahana permainan yang ada pada area ini adalah *teacup* mini, *bombom car*, *bianglala* mini, kereta api mini, dan komidi putar mini. Setelah itu, pengunjung akan memasuki area istana Si Kelingking dengan bentuk Rumah Panggung. Pada area istana ini terdapat sungai kecil yang berfungsi sebagai wahana permainan air untuk anak-anak yaitu berupa *bumper boat* mini. Setelah dari zona Jambi, pengunjung akan melanjutkan petualangannya ke zona Sumatera Barat.



Gambar 13. Perkampungan Si Kelingking
Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2014

5) Tatanan Ruang Dalam Provinsi Sumatera Barat



Gambar 14. Tatanan Ruang Dalam Provinsi Sumatera Barat
Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2014

Tatanan ruang dalam provinsi Sumatera Barat mengikuti alur dan *setting* dongeng Si Amang Putih yang dimulai dari gerbang masuk berbentuk Istana Basa Pagaruyung sebagai penanda bahwa pengunjung akan memasuki zona Sumatera Barat. Selanjutnya pengunjung akan berada di gelanggang keramaian yang berupa tempat kosong yang luas sebagai tempat berkumpulnya para pengunjung yang memasuki zona ini. Pengunjung yang berkumpul dapat melihat atau menaiki wahana permainan yang tersedia yaitu *bianglala* besar untuk semua umur kecuali anak-anak di bawah umur. Selain itu juga terdapat wahana permainan kora-kora dipinggir dermaga yang berbentuk kapal sebagai bentuk transormasi dari kapal Sutan Rumandung yang terdapat pada cerita dongeng Siamang Putih.

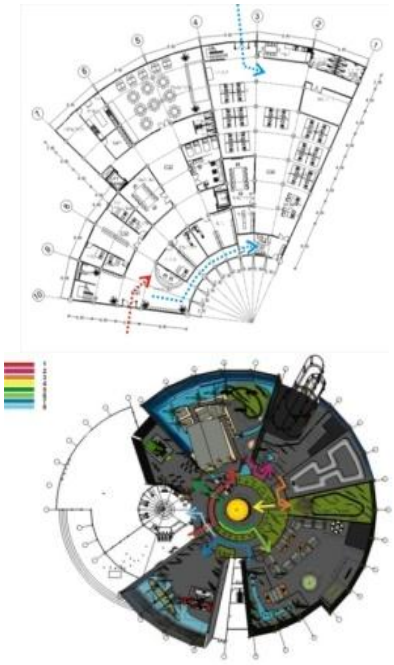
Gambar 15. Gerbang Istana Basa Pagaruyung
Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2014

e. Sirkulasi

Sirkulasi terbagi atas dua yaitu sirkulasi ruang dalam dan sirkulasi ruang luar.

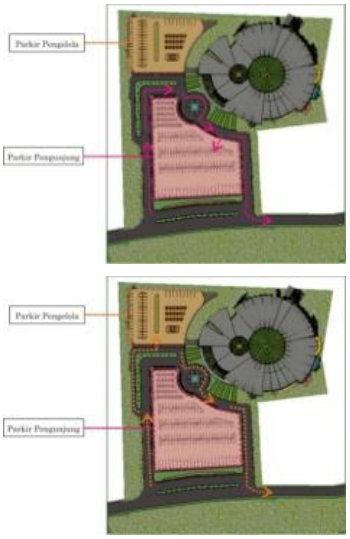
1) Sirkulasi Ruang Dalam

Pertama pengunjung masuk melewati *main entrance* dan masuk ke lobi. Didalam lobi terdapat ruang informasi, pintu masuk ke tempat penginapan, ruang penjualan tiket, ruang penitipan barang, dan gerbang masuk menuju wahana permainan. Sirkulasi ruang dalam terbagi atas sirkulasi menuju ke tempat penginapan dan kantor pengelola, selain itu juga menuju ke wahana permainan.



Gambar 16. Sirkulasi Ruang Dalam
Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2014

2) Sirkulasi Ruang Luar



Gambar 17. Sirkulasi Ruang Luar
Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2014

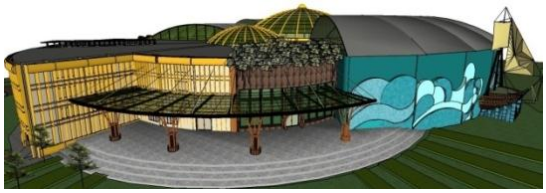
Sirkulasi ruang luar terdiri dari sirkulasi kendaraan dan sirkulasi pengunjung.

a) Sirkulasi kendaraan
b) Sirkulasi pengunjung

f. Fasad

Menerapkan prinsip metafora kedalam bentuk fasad sehingga dapat menghadirkan fantasi atau imajinasi kepada pengunjung yang datang dan memberikan perasaan senang.

1) Fasad Dinding *Main Entrance*



Gambar 18. Fasad Dinding Main Entrance
Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2014

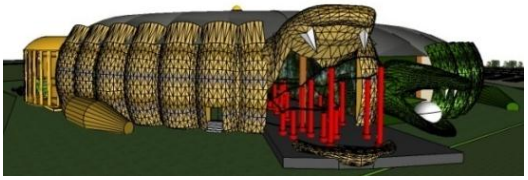
Fasad dinding pada *main entrance* dibuat berbentuk metafora dari pohon untuk membuat pengunjung tertarik untuk masuk ke dalam bangunan. Karena mengingat bangunan dirancang di Riau dan didalam zona Riau terdapat metafora pohon sebagai pintu masuk, maka pada *main entrance* juga dibuat berbentuk pohon.

2) Fasad Dinding Aceh

Gambar 17. Fasad Dinding Aceh
Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2014

Fasad dinding Aceh dibuat berbentuk metafora dari ular sesuai dengan cerita dongeng dimana ular memberikan mentiko betuah kepada Rohib.

3) Fasad Dinding Sumatera Utara



Gambar 18. Fasad Dinding Sumatera Utara
Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2014

Fasad bangunan Sumatera Utara dibuat berbentuk metafora dari ular sesuai dengan judul dongeng tentang Putri Ular.

4) Fasad Dinding Riau

Gambar 19. Fasad Dinding Riau
Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2014

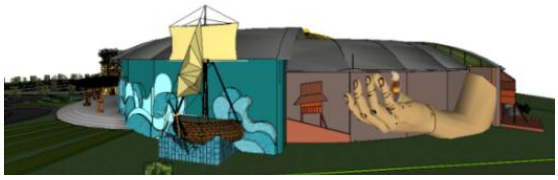
Fasad dinding Riau dibuat berbentuk sangkar burung emas mengikuti wahana permainan yang berada di zona Riau.

5) Fasad Dinding Jambi

Gambar 20. Fasad Dinding Jambi
Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2014

Fasad dinding Jambi dibuat berbentuk metafora mengikuti alur cerita dongeng Si Kelingking. Metafora tangan manusia dibuat sebagai penanda bahwa tokoh dari dongeng tersebut berukuran sebesar kelingking sesuai dengan judulnya.

6) Fasad Dinding Sumatera Barat



Gambar 21. Fasad Dinding Sumatera Barat
Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2014

Fasad dinding Sumatera Barat dibuat berbentuk metafora dari ombak dan kapal Sutan Rumandung.

7) Fasad Dinding Penginapan dan Kantor Pengelola

Gambar 22. Fasad Tempat Penginapan dan Kantor Pengelola
Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2014

Fasad dinding penginapan dan kantor pengelola dibuat mengikuti pola dari sangkar burung emas karena letak bangunan *Theme Park* ini berada di provinsi Riau.

4. SIMPULAN DAN SARAN

a. Simpulan

Dari hasil perancangan *Sumatra Fairytale Theme Park* dengan tema Arsitektur Posmodern, dapat diambil kesimpulan :

1) Tatanan ruang dalam dan pola ruang dalam *Sumatra Fairytale Theme Park* secara *indoor* dibuat berdasarkan cerita dongeng dari tiap provinsi menyesuaikan dengan alur dan *setting* dari cerita dongeng. Sehingga pengunjung akan merasakan pengalaman dan suasana yang berbeda ketika masuk dan kelur dari satu ruang ke ruang lainnya.
2) Penerapan aplikasi konsep pada wahana permainan *Sumatra Fairytale Theme Park* sesuai dengan cerita dongeng dari lima provinsi berdasarkan karakter dan *setting* cerita dongeng tersebut.
3) Tampilan pada fasad bangunan mengambil prinsip berdasarkan dengan cerita dongeng tiap-tiap provinsi. Penggunaan prinsip ini menghasilkan bentukan 3 dimensi yang dapat membangun persepsi masyarakat bahwa bangunan yang dirancang ini adalah sebuah tempat rekreasi yang memiliki tema.

b. Saran

Berdasarkan hasil dari perancangan pusat *Sumatra Fairytale Theme Park* ini adalah dapat dilakukan rancangan lebih lanjut dengan penggunaan konsep “senang dan fantasi” berdasarkan prinsip-prinsip arsitektur postmodern dan sebagai referensi untuk perancangan *Theme Park* dengan tema sejenis.

DAFTAR PUSTAKA

Adam, Jerry dan Rizki Swandara R. (2014). *Kajian Desain Fasad Baru Grand Royal Panghegar Bandung Dalam Perspektif Arsitektur Posmodern.* Jurusan Teknik Aristektur Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Institut Teknologi Nasional.

Ching, Francis D.K. (1996). *Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Tatanan. Edisi Kedua*. Jakarta: Erlangga.

Clave, S. Anton. (2007). *The Global Theme Park Industry*. UK: Kings Lynn.

Danadjaja, James. (2007). *Foklor Indonesia Ilmu Gosip, Dongeng, dan lain-lain.* Jakarta: PT. Pustaka Utama Grafiti.

Halim, Deddy. (2005). *Psikologi Arsitektur*. Jakarta: PT Grasindo.

Hari, Remigius. http://remigius.staff. gunadarma.ac.id, diunduh pada tanggal 22 Desember 2013

Ikhwanuddin. (2005). *Menggali Pemikiran Posmodernisme Dalam Arsitektur*. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada Press.

Jencks, Charles A. (1977). *The Language of Post-Modern Architecture, 4th edition 1984*. New York: Rizzoli.

Komandoko, Gamal. (2013). *Koleksi Terbaik 100 plus Dongeng Rakyat Nusantara*. Yogyakarta : Cabe Rawit.

Laurens, Joyce Marcella. (2004). *Arsitektur dan Perilaku Manusia*. Jakarta: PT. Grasindo.

Lampugnani, Vittorio Magnago. (1963). *Encyclopedia of 20 Century Architecture, Word of Art, Munich dan Zurich.*

Navis, A.A. (2001). *Cerita Rakyat dari Sumatra Barat 3*. Jakarta: Grasindo.

Nurgiyantoro, Burhan. (2005). *Teori Pengkajian Fiksi.* Yogyakarta: Gajah Mada University Press.

Reza, Marina Azril. (2010). *108 Cerita Rakyat Terbaik Asli Nusantara (cerita kepahlawanan, mitos, legenda, dongeng, & fabel dari 33 provinsi)*. Jakarta: Visimedia.

Rouf, Irwan dan Shenia Ananda. (2013). *100 Cerita Rakyat Indonesia dari Sabang sampai Merauke*. Jakarta: Anakkita.

Samsuni. *Cerita Rakyat Nusantara.* http://ceritarakyatnusantara.com/id/ folklore/ 50-Mentiko-Betuah-Aceh, di akses pada bulan Oktober 2013.

Samsuni. *Cerita Rakyat Nusantara*. http://ceritarakyatnusantara.com/id/ folklore/ 53-Kisah-Putri-Ular, di akses pada bulan Oktober 2013.

Samsuni. *Cerita Rakyat Nusantara*. http://ceritarakyatnusantara.com/id/ folklore/ 18-Burung-Bayan-dan-Si-Penggetah, di akses pada bulan Oktober 2013.

Samsuni. *Cerita Rakyat Nusantara*. http://ceritarakyatnusantara.com/id/ folklore/ 122-Si-Kelingking, di akses pada bulan Oktober 2013.

Samsuni. *Cerita Rakyat Nusantara*. http://ceritarakyatnusantara.com/id/ folklore/ 164-Siamang-Putih, di akses pada bulan Oktober 2013.

Schodek, Daniel L. (1998). *Struktur*. Bandung: PT. Refika Aditama.

Sorkin, Michael (ed). (1992). *Variations on a Theme Park: The New American City and the End of Public Space*. New York: Hill and Waang.

Stern, Robert A.M. (1981). *Robert A.M. Stern Building and Projects 1965-1980*. New York: Rizzoli.

www.transstudiobandung.com, diakses pada tanggal 26 Oktober 2013.