

---

**BAB 1**  
**PENDAHULUAN**

---

**1.1. Batasan Pengertian Judul**

Pengertian:

*Wahana* : 1. Kendaraan, alat pengangkut. Alat atau sarana untuk mencapai tujuan, 2. Tafsir, mimpi.

*Rekreasi* : Penyejukan kembali badan atau pikiran, sesuatu yang menggembarakan hati dan menyegarkan seperti hiburan, piknik.

*Galactic* : Galaksi ; tata surya, dan kabut - kabut, biasanya terdiri atas beratus-ratus biliun bintang dan banyak kabut.

*Park* : Taman ; 1. kebun, yang ditanami dengan bunga-bunga, dan sebagainya, (tempat bersenang-senang), 2. Tempat yang menyenangkan, dan sebagainya<sup>1</sup>.

Wahana Rekreasi "*Galactic Park*" :

Sarana yang merupakan suatu area taman hiburan yang menawarkan atraksi hiburan yang menghantarkan kita dalam memvisualisasikan *mimpi* (menciptakan suasana seolah-olah nyata) dengan ilusi suasana luar angkasa, sehingga kita mendapatkan perasaan bebas, terhibur, senang, kenikmatan dan relaksasi, yang bertujuan untuk memulihkan suatu kesegaran baik jasmani maupun rohani.

*Mimpi* adalah sesuatu yang terlihat atau dialami dalam tidur; angan-angan<sup>2</sup>.

*Mimpi* merupakan keadaan kesadaran yang berubah dimana citra dan fantasi yang teringat secara sementara dikacaukan oleh realitas eksternal<sup>3</sup>. Terlalu banyaknya

---

<sup>1</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia, Edisi kedua, Balai Pustaka, 1991

<sup>2</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia, Edisi kedua, Balai Pustaka, 1991

## Bab 1 Pendahuluan

*memori* dalam suatu network dapat menghasilkan *asosiasi* yang aneh dengan suatu *stimulus (fantasi)*, atau *respon* yang sama apapun *stimulusnya (obsesi)* atau *asosiasi* pasti dipicu tanpa *stimulus (halusinasi)*. Jadi dapat di artikan bahwa akibat terlalu banyaknya ingatan-ingatan dalam suatu jaringan dapat menghasilkan gagasan-gagasan, kemudian menjadi suatu khayalan / angan-angan, yang apabila mendapat suatu stimulus (rangsangan), maka khayalan tersebut menjadi sebuah obsesi, namun apabila tidak ada stimulus (rangsangan), maka khayalan tersebut menjadi sebuah halusinasi.

*Memori* : Psikologi; Berkaitan dengan panca indra untuk menyatukan ingatan-ingatan dalam suatu persepsi yang jelas<sup>4</sup>.

*Asosiasi* : Psikologi; Persatuan atau kumpulan (gagasan-gagasan yang terpendam).

*Stimulus* : Psikologi; Perangsangan organisme bagian tubuh atau reseptor lain untuk menjadi aktif.

*Fantasi* : Psikologi; Kemampuan menggunakan tanggapan-tanggapan yang sudah ada (dimiliki) untuk menciptakan tanggapan-tanggapan baru.

Ada beberapa jenis fantasi, yaitu:

- Fantasi yang *mengabstraksikan*, mengurangi atau mengadakan reduksi. Misalnya, hutan namun tanpa tanaman, padang pasir.
- Fantasi yang *determinatif*: menentukan sifat dominan. Misalnya, terompet, namun lebih besar dan kuat bunyinya, sirine.
- Fantasi yang *mengkombinasikan*: tubuh atasnya wanita, tubuh bawahnya ikan, putri duyung.
- Fantasi *kreatif*, mampu menciptakan hal-hal baru ; ilmuwan yang mencetuskan teori-teori baru.

---

<sup>3</sup> Atkinson, Rita. Atkinson, Richard. Smith, Edward. Bem, Derryl. Pengantar Psikologi. Edisi Kesebelas, Cetakan 1. h.360

<sup>4</sup> Martin, Margaret. Cognition. State University of New York Ganeseo

## **Bab 1 Pendahuluan**

Fantasi *terbimbing* akan timbul, apabila kita berfantasi dibimbing oleh ide penulis yang bersangkutan.

Misalnya, apabila kita membaca sebuah cerita maka kita akan merasakan masuk dalam bagian cerita.

*Halusinasi* : Psikologi; Silap / tipuan mata, pengamatan tanpa objektivitas pengindraan, tanpa disertai perangsangan-perangsangan fisik yang tepat.

*Illusi* : Pengamatan yang keliru, perangsangannya memperdayakan (semu)<sup>5</sup>.

*Respon* : Tanggapan, reaksi, jawaban.

*Obsesi* : Psikologi; Gangguan pikiran yang selalu menggoda pikiran seseorang dan sangat sukar di hilangkan<sup>6</sup>.

Mekanisme mimpi adalah sebagai berikut :

- Kondensasi, pemadatan (penggabungan dua ide atau lebih, di bawah kesadaran)  
Berasal dari gagasan yang terpendam, gagasan yang sudah lama, gagasan yang tidak diketahui, dan asosiasi yang tidak terpikirkan bergabung dengan padat, dan muncul menjadi ide tunggal.
- Penggantian, pengalihan  
Perasaan terkait dengan hal yang satu dihubungkan dengan hal yang berbeda.
- Menarik  
Merupakan suatu kisah visual yang menarik yang berhubungan antara peristiwa-peristiwa dan gambaran-gambaran yang ada.
- Simbolisasi  
Gambaran-gambaran yang menunjukkan hal-hal yang dialami.
- Elaborasi Sekunder (penggarapan secara tekun dan cermat)

---

<sup>5</sup> Psikologi Umum, DR. Kartini Kartono, Mandar Maju, 1996

<sup>6</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia, Edisi Kedua, Balai Pustaka, 1991

## **Bab 1 Pendahuluan**

Pemaknaan suatu mimpi yang kemudian akan membuat penafsiran lebih lanjut dari isi mimpi yang tersembunyi<sup>7</sup>.

### **1.2. Latar Belakang Proyek**

Pariwisata pada hakekatnya merupakan suatu fenomena lokal sehingga prospek pengembangan pariwisata akan mempengaruhi perkembangan daerah. Oleh sebab itu keterkaitan nilai ekonomi pada sektor pariwisata akan mendorong timbulnya kegiatan-kegiatan baru yang tumbuh disekitar daerah tujuan wisata dan akan mempengaruhi perkembangan ekonomi sektor informal masyarakat lokal. Sehingga kita dapat mengatakan bahwa perencanaan pariwisata akan berpengaruh pada kesejahteraan daerah.

Di lain pihak pembangunan merupakan tuntutan adanya dinamika dalam masyarakat agar kebutuhan hidupnya dapat terpenuhi. Penduduk perkotaan yang memiliki dinamika dan mobilitas yang tinggi akan memerlukan fasilitas-fasilitas yang menyeimbangkan segala kebutuhan hidupnya. Yogyakarta sebagai salah satu kota di Indonesia yang memiliki jumlah penduduk yang besar, penambahan penduduk paling besar disumbang oleh masuknya mahasiswa dari berbagai daerah di seluruh penjuru tanah air yang menuntut ilmu di kota pelajar ini.

Masyarakat perkotaan pada umumnya memerlukan penyeimbang dalam aktivitas mereka sehari-hari. Setelah disibukan oleh kegiatan dan aktivitas rutin, masyarakat memerlukan istirahat, rekreasi untuk mengembalikan kesegaran, kejernihan, baik rohani maupun jasmani.

Kota Yogyakarta saat ini memiliki fasilitas rekreasi yang kurang memenuhi kebutuhan rekreasi masyarakat dan pada umumnya fasilitas rekreasi yang ada adalah fasilitas rekreasi pasif, yang hanya dapat dinikmati secara visual, tanpa dapat berperan didalamnya. Kita dapat melihat tempat-tempat wisata seperti pantai Parang Tritis, Pantai Baron, yang hanya dapat dinikmati secara visual, kita

---

<sup>7</sup> Osborn, Richard. *Freud Untuk Pemula*. Penerbit Kanisius. 2000

## **Bab 1 Pendahuluan**

tidak dapat mandi atau berenang dilaut, karena berbahaya sehingga kita menjadi pasif dan akhirnya merasakan kebosanan.

Pada hakekatnya manusia memiliki berbagai kebutuhan yang selalu meningkat seiring dengan perkembangan jaman<sup>8</sup>. Kebutuhan manusia ada tingkatannya dan kebutuhan itu akan meningkat jika satu kebutuhan sudah terpenuhi. Rutinitas dalam kehidupan akan mengakibatkan kejenuhan, yaitu suatu kondisi yang membuat manusia bosan. Kejenuhan yang tidak ada penyelesaiannya yaitu pemenuhan kebutuhan untuk hal baru, bisa mengakibatkan tekanan dan stres. Grant Brecht (Brecht, G, 2000), berpendapat ada empat bidang pokok dalam kehidupan yang perlu di pelihara keseimbangannya jika ingin kualitas hidup yang baik, yang melindungi diri dari stres, yaitu;

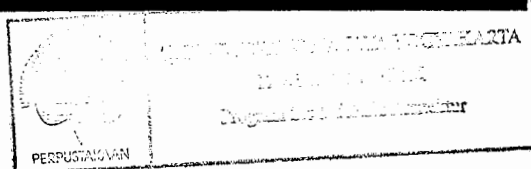
1. Pekerjaan : mendapatkan penghasilan, membesarkan anak atau pekerjaan sukarela.
2. Keakraban: keluarga, anak anak, pasangan suami istri, orang-orang dekat.
3. Sosial : teman-teman, aktivitas komunitas, kelompok pendukung.
4. Kesenangan dan rekreasi :hiburan, olah raga, pengembangan pribadi<sup>9</sup>.

hal diatas membuktikan bahwa manusia juga sangat membutuhkan kesenangan dan rekreasi sebagai rileksasi dalam hidupnya untuk menghindari diri dari tekanan atau stres, tak jarang diketahui bahwa banyak dari mereka yang menjadi tegang, depresi, kecewa, gelisah, jenuh, serta merasakan hidup yang membosankan. 'Buahnya' adalah stress, perasaan negatif yang kontra produktif, Klub Diet : "Lain Stres, Lain Olah raganya"<sup>10</sup>. Untuk itulah perlu adanya suatu sarana rekreasi yang lebih aktif dan variatif, sehingga dapat menjadi hiburan, kesenangan, mendapatkan perasaan bebas, motivasi intrinsik, kenikmatan, serta relaksasi.

<sup>8</sup> Menurut Maslow, Mc Affe and Champagne, 1987

<sup>9</sup> Brecht, G, 2000

<sup>10</sup> Femina, No. 27/XXVII, 15-21 juli 1999, hal. 60



**1.3. Tempat Rekreasi di Yogyakarta**

Tempat tempat rekreasi yang ada di Yogyakarta sudah cukup banyak, akan tetapi pada kenyataannya masyarakat kurang tertarik. Hal ini dikarenakan tempat rekreasi yang sudah ada merupakan taman rekreasi pasif, dimana pengunjung hanya dapat menikmati secara visual, tanpa dapat berperan / menjadi bagian dari permainan itu sendiri sehingga masyarakat hanya mendapatkan mimpi-mimpi itu kembali tanpa dapat memvisualisasikan mimpinya, misalnya masyarakat pergi kepantai untuk berenang dilaut, namun sesampainya dilaut mereka tidak dapat mandi karena berbahaya, dan itu justru menimbulkan suatu kekecewaan, karena mereka tidak mendapatkan kebebasan, kesenangan, seperti halnya yang diharapkan.

Kurangnya tempat rekreasi yang bersifat aktif dan positif di Yogyakarta mendorong masyarakat menjadi kontra produktif, dan hasilnya masyarakat (remaja) cenderung memvisualisasikan mimpi-mimpinya melalui narkoba. Itu terbukti dari wawancara dengan para pengguna narkoba yang ada di Yogyakarta, Ia mengatakan bahwa narkoba seolah-olah dapat memvisualisasikan mimpi-mimpi mereka, misal ; ganja (jorek) ; dapat membuat mereka bermimpi atau menghayal dan merasakan khayalannya seolah -olah menjadi nyata, hingga dapat melupakan permasalahan yang ada, sabu-sabu (SS) ; membuat mereka aktif, tanpa merasakan lelah, putaw (PT) ; membuat mereka santai, pada dasarnya mereka jenuh, bosan, stres dan sebagai pelarian mereka menggunakan narkoba, dan dilain pihak masyarakat (dewasa) cenderung memilih lokasi sebagai tempat rekreasi aktif untuk memvisualisasikan fantasi mereka, atau memilih memendam semua fantasinya dan akibatnya menjadi menjadi stres, yang kemudian menjadi penyakit.

### **1.4. Latar Belakang Eksistensi Proyek**

Kurang variatifnya tempat rekreasi yang ada, tidak dapat merangsang imajinasi dalam memvisualisasikan mimpi-mimpi, yang merupakan suatu fantasi dari keinginan perasaan bebas yang terpendam dan akibatnya kebanyakan dari masyarakat menjadi stres, dan karena itu mereka mencari pelarian yang dapat membantu masyarakat menghilangkan stres, namun sayangnya pelarian itu sifatnya negatif, mereka (remaja) cenderung memilih narkoba sebagai obat stres, dan sebagian lagi dari mereka (dewasa) cenderung membiarkan terpendam tanpa memvisualisasikannya, sehingga akibatnya mereka terserang penyakit yang diakibatkan stres, atau cenderung memvisualisasikannya ketempat-tempat prostitusi, karena mereka dapat memvisualisasikan mimpi mereka melalui rekreasi aktif namun negatif tersebut.

Perasaan tegang, depresi, kecewa, gelisah, jenuh, dan hidup yang membosankan, karena rutinitas membutuhkan suatu penyeimbang untuk menurunkan tekanan psikologis yaitu dengan relaksasi, untuk mencegah stres.

Maka sudah selayaknya masyarakat Yogyakarta memiliki sebuah penyeimbang rutinitas yang dapat memvisualisasikan mimpi-mimpi atau fantasi sebagai penyegaran, baik rohani maupun jasmani berupa wahana rekreasi baik yang bersifat pasif maupun bersifat aktif.

Selain itu, perkembangan teknologi saat ini sudah sangat maju dan dengan teknologi tersebut manusia dapat dapat memenuhi kebutuhannya, termasuk kebutuhan rekreasi yang merupakan kebutuhan pokok manusia dalam mencegah stres.

Atas dasar hal tersebut diatas maka munculah suatu mimpi untuk merancang wahana rekreasi "*Galactic park* ", yang merupakan sebuah fasilitas yang menghantarkan kita dalam ilusi luar angkasa sebagai perwujudan *imajinasi tanpa batas*, yang dapat membuat masyarakat dapat memvisualisasikan mimpi atau fantasinya, sekaligus menambah pengetahuan akan galaksi.

## **Bab 1 Pendahuluan**

Galaksi atau ruang angkasa merupakan sebuah analogi dari imajinasi tanpa batas, dimana galaksi atau ruang angkasa tidak memiliki batasan seperti halnya sebuah ruang yang memiliki panjang dan lebar, demikian pula halnya dengan sebuah imajinasi, mimpi, fantasi, tidak memiliki aturan / batasan-batasan, setiap manusia bebas untuk bermimpi, berfantasi dan berimajinasi sesuai sesuai dengan momen psikisnya (aktivitas jiwa).

Lain dari pada itu sudah sejak lama manusia ingin mengetahui, melihat, serta mengamati luar angkasa dan oleh sebab itu banyak peneliti yang berusaha untuk mendekati benda-benda langit tersebut, dengan menciptakan alat yang dapat dilontarkan ke ruang angkasa, dengan waktu dan biaya yang tidak sedikit.

Di bawah ini ditunjukkan beberapa peristiwa penting dalam sejarah penjelajahan ruang angkasa.

- Sputnik 1, adalah satelit pertama manusia, diluncurkan oleh rusia pada tanggal 4 Oktober 1957, tanpa awak, dengan misi mengelilingi bumi.
- Sputnik II, adalah satelit kedua buatan rusia , diluncurkan 3 november 1957, dengan awak seekor anjing yang bernama laila, dengan misi mengelilingi ruang angkasa, namun gagal, laila mati karena kehabisan oksigen dan Sputnik II pun terbakar dalam atmosfer.
- Pesawat Lunik I adalah pesawat rusia yang pertama menuju ke bulan, diluncurkan pada tanggal 2 Januari 1959, dengan membawa peralatan mekanik .
- Pesawat Lunik II, pesawat ini diluncurkan pada tanggal 14 Oktober 1959, pesawat ini berhasil melakukan pemotretan dan mengirimkannya kebumi, walau pada perjalanan kebumi pesawat ini habis terbakar atmosfer.
- Sputnik V, membawa penumpang dua ekor anjing dan beberapa tumbuhan, diluncurkan pada tanggal 19 Agustus 1960 dan satelit ini dapat kembali kebumi dengan selamat .



## **Bab 1 Pendahuluan**

- Pioneer IV, Pada tanggal 3 Maret 1959 diluncurkan pesawat Amerika Serikat pertama menuju kebulan, diberi nama Pioneer IV. Karena jaraknya kurang dekat kebulan, gravitasi bulan kurang berpengaruh, sehingga pioneer berubah mengorbit ke matahari.
- Apollo VII, Setelah melakukan percobaan percobaan maka pada tanggal 11 Oktober 1968, Amerika Serikat meluncurkan pesawat berawak kebulan, yang diberi nama Apollo VII. Dengan astronot Shirra, Eisek, dan Cuningham, Apollo ini berhasil mengelilingi bulan dan kembali ke bumi.
- Apollo XI, Pada tanggal 16 Juli 1969, pesawat Amerika Serikat dengan penerbangan Apollo XI meluncur menuju bulan. Pesawat dengan tiga awak, yaitu **Michael Collins** sebagai komandan, **Neil Amstrong**, dan **Edwin Aldrin** ini diluncurkan dari Cape Canaveral dengan menggunakan roket Saturnus bertingkat tiga. Pada tanggal 21 Juli 1969 pukul 09.56 WIB tercatat sebagai detik pertama manusia menginjakkan kaki di bulan. Keberhasilan pendaratan Apollo XI ini diikuti Apollo XII dan Aplo XIII.
- Penerbangan ke Venus, penerbangan ke Venus diawali oleh pesawat Rusia dengan nama Viner.pada umumnya penelitian di venus dilakukan dari jarak jauh karena atmosfer Venus sangat ganas dan suhunya sangat tinggi. Pada awalnya pesawat yang mendarat dipermukaan Venus hanya bertahan beberapa menit saja. Baru pada penerbangan Venera XI dapat bertahan selama 95 menit dan Venera XII bertahan selama 110 menit dipermukaan Venus. Pesawat Amerika Serikat, Marier X dalam perjalanannya berhasil memperoleh banyak gambar-gambar permukaan Venus dan Markurius.
- Penerbangan ke Mars, diawali oleh pesawat Amerika Serikat pada tahun 1965 dengan nama Mariner, kemudian dilanjutkan oleh pesawat Rusia pada tahun 1971 dengan nama Mars. Mariner IX pada tahun

## ***Bab I Pendahuluan***

1971 berhasil mengorbit di Mars, pesawat tanpa awak ini dapat mengirim foto-foto permukaan Mars keruang control di Bumi.

- Penerbangan ke planet jauh, pesawat ruang angkasa Amerika Serikat seperti Pioner X dan XI serta Voyager I dan II telah dapat mengunjungi planet-planet lebih jauh. Pada tahun 1973 dan 1974, setelah melewati Mars langsung menuju Jupiter. Dan pada tahun 1981 Voyager berhasil melawati Saturnus dan pada tahun 1986 mampu melewati Uranus dan menjelajahi tata surya.

Keberhasilan dalam menjelajahi tata surya, belum menghentikan para peneliti untuk ingin tahu lebih banyak tentang luar angkasa, bahkan saat ini tidak hanya sebatas kalangan peneliti yang ingin mengetahui luar angkasa, masyarakat awam pun banyak yang ingin melihat dan mengetahui luar angkasa.

Adanya paket wisata luar angkasa serta banyaknya mitos tentang makhluk luar angkasa menimbulkan rasa ketertarikan masyarakat semakin besar akan kehidupan luar angkasa. Banyaknya film-film yang mengisahkan tentang kehidupan luar angkasa dan makhluk luar angkasa merupakan ungkapan bahwa masyarakat tertarik akan luar angkasa, dan itu terbukti dengan suksesnya film-film tersebut menarik penonton, sehingga dapat mencetak box office, dengan adanya kejadian-kejadian tersebut diatas masyarakat menjadi penasaran akan kehidupan luar angkasa, namun masyarakat hanya dapat bermimpi untuk mengetahui bagaimana sebenarnya kehidupan luar angkasa tersebut karena adanya keterbatasan-keterbatasan yang mengacaukan besarnya keinginan masyarakat untuk dapat mencapai luar angkasa. Keterbatasan-keterbatasan yang ada adalah keterbatasan jarak, waktu, teknologi, biaya.

**Tabel 1.1.**  
**Film Bersynopsis Luar Angkasa**  
 Sumber : Sinemags, 34 / edisi 37, Total Film edisi 71

<b>Judul</b>	<b>Synopsis</b>	<b>Pendapatan</b>	<b>jumlah Teater</b>
Star wars 2 Episode5 (1-7)	Pengejaran pasukan pemberontak oleh kaisar hingga keseluruh galaksi	\$286,253,833	1801
Star trek Generation episode(1-7)	Penyelamatan galaksi terhadap pita distorsi gravitasi yang dapat menghancurkan planet - planet dan pesawat luar angkasa.	\$137,527,058	3557
Armagedon	Ancaman bumi yang akan bertabrakan dengan asteroid dan pencegahannya Penambang minyak di tugaskan untuk mengebor planet luar angkasa dan memasukan asteroid kedalam planet tersebut.	\$211,723,472	1592
Independence day	penginvasian alien ke bumi dan planet planet lain guna mencari sumber energi	\$ 97,119,723	2729
Close encounters	Penculikan manusia oleh UFO yang kemudian dibawa keluar angkasa.	\$89,020,190	2512
Alien nation	Tentang kontak antara manusia dengan alien.	\$100,311,218	3447
Contact	Seorang ahli radio astronom	\$73, 424,800	3001

## Bab 1 Pendahuluan

	Ellie Aroway, berhasil mendapatkan sinyal luar angkasa yang memberitahukan cara yang dapat menghantarkannya ke planet luar angkasa tersebut, dengan perjalanan berjuta-juta tahun cahaya yang di tempuh dalam waktu empat detik.		
Planet apes	Manusia yang terdampar dipelanel asing berpenghuni kera	\$19,018,444	2410
Men in black Legend	Munculnya UFO yang selalu dibarengi dengan munculnya manusia yang berpakaian serba hitam	\$87,241,586	3557

Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa galaksi dapat mewakili mimpi atau fantasi dari masyarakat karena sebagian besar masyarakat tertarik akan galaksi (luar angkasa), dan selain itu masyarakat juga ingin melihat dan mengetahui bagaimana kehidupan luar angkasa, sehingga dapat dikatakan bahwa wahana rekreasi "*galactic park*" ini layak dan dapat memenuhi kebutuhan rekreasi masyarakat, sebagai penyeimbang rutinitas karena masyarakat dapat bermimpi atauberfantasi serta memvisualisasikannya atau merasakan seolah-olah mimpi atau fantasinya menjadi nyata dan lain dari pada itu, masyarakatpun dapat menambah pengetahuan tentang kehidupan luar angkasa..

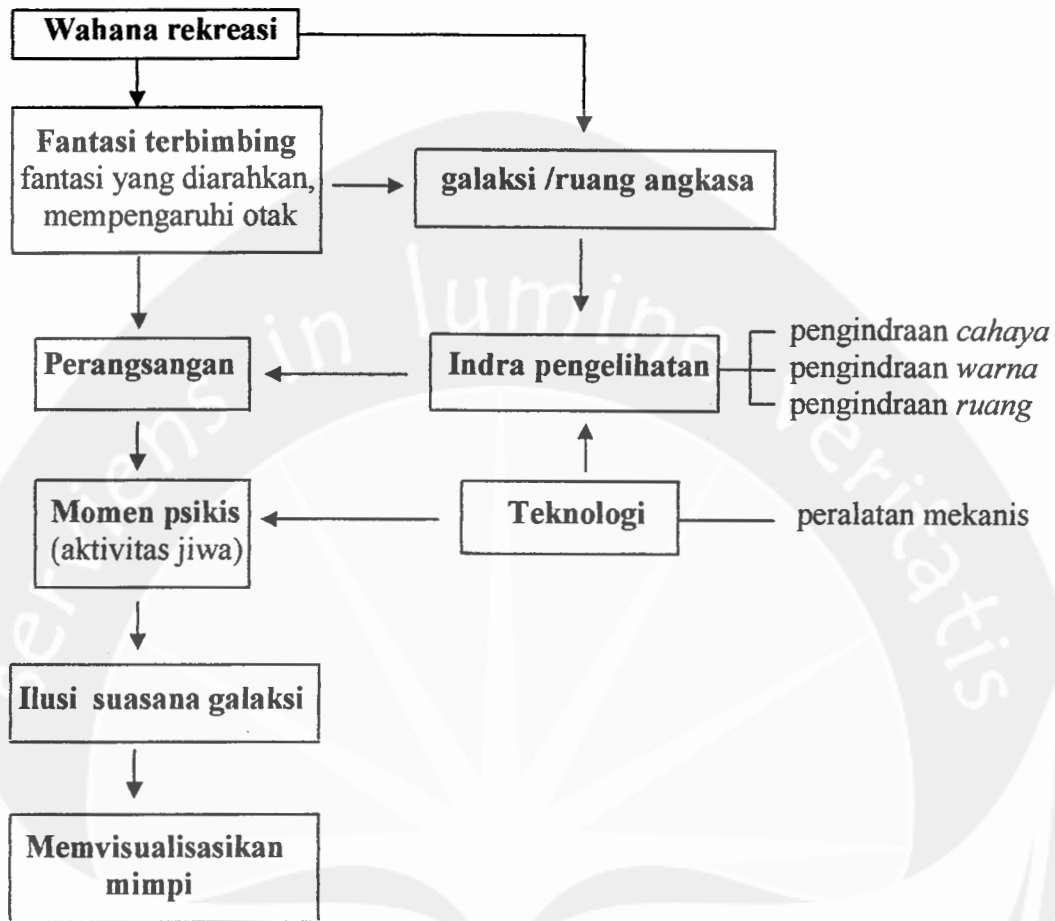
**1.5. Latar Belakang Permasalahan**

“*Galactic Park*” merupakan sarana fisik bagi masyarakat yang ingin berpetualang ke ruang angkasa.

Melalui fasilitas ini masyarakat dapat berekreasi ke galaksi/ruang angkasa, tanpa harus pergi ke tempat sebenarnya yang secara nyata tidak mungkin, namun fasilitas ini dapat menghantarkan kita terbang ke galaksi, menjadi seorang astronot, terbang bersama UFO, melihat kehidupan ruang angkasa, dan melihat planet dan benda-benda ruang angkasa dengan efek psikologis ilusi suasana luar angkasa yang dapat di hadirkan dengan fantasi terbimbing melalui panca indra penglihatan dan bantuan peralatan teknologi sebagai rangsangan sehingga dapat menimbulkan aktivitas jiwa (momen psikis), sehingga kita dapat merasakan seolah-olah nyata berada di luar angkasa, yang merupakan visualisasi mimpi/fantasi.

## Bab 1 Pendahuluan

Diagram proses perangsangan momen psikis ( aktivitas jiwa ):



**Diagram 1.1.**  
**Aktivitas Jiwa**

Sumber: Analisis Penulis 2004

Momen psikis hendaknya dilihat sebagai saat dimana aktivitas jiwa dengan jalan analisa dan abstraksi berusaha menempatkan kesan-kesan yang masuk kedalam jiwa, menurut satu aturan tertentu. Hal-hal yang penting dari *momen psikis* (aktivitas jiwa) disebabkan oleh berfungsinya indra, disebut di bawah ini<sup>11</sup>:

<sup>11</sup> DR. Kartini Kartono, Psikologi Umum, madar Maju, 1996, hal: 51.

## ***Bab 1 Pendahuluan***

1. ***Indra penglihatan***
2. **Indra pendengaran**
3. **Indra pembau**
4. **Indra pengecap**
5. **Indra-indra suhu, dan tekanan**
6. **Indra keseimbangan**
7. **Indra kinaestetis**
8. **Indra organis/vital**
9. **Indra synaesthesi (indra penyerta)**
10. **Daya adaptasi**

Dari skema dan teori diatas, dapat diartikan bahwa perancangan wahana rekreasi ini melalui *fantasi terbimbing*, dimana pengunjung di arahkan/dibimbing kedalam sebuah tema fantasi ruang angkasa (galaksi). dengan panca indra penglihatannya, dan oleh penginderaan mata tersebut pengunjung dirangsang melalui bentuk-bentuk yang di lihat, warna, dan ruang, yang diterapkan dalam bangunan, sehingga pengunjung dapat menciptakan tanggapan-tanggapan terhadap kenyataan objek yang diamati dan akan menimbulkan aktivitas jiwa pengunjung kedalam ilusi suasana luar angkasa, atau dapat dikatakan pengunjung akan merasakan suasana luar angkasa tersebut melalui penglihatannya yang keliru (silap mata), maksudnya adalah pengunjung akan merasa seolah-olah nyata berada di luar angkasa, walau sebenarnya tidak nyata (visualisasi mimpi).

**Tabel 1.2.  
Gambaran Kegiatan yang Diwadahi**

**Fasilitas utama**

<b>Jenis rekreasi</b>	<b>Kegiatan</b>
Rekreasi pasif	Pengunjung tidak dapat menjadi bagian permainan dan hanya dapat menikmati secara visual
Taman Galaksi	Taman yang bernuansa galaksi
Planetarium	Melihat galaksi dengan teropong bintang
Rekreasi aktif	Pengunjung menjadi bagian permainan
Jet coaster	Permainan yang bersifat alat transportasi, Pengunjung diajak terbang
Pesawat UFO	Pengunjung menaiki pesawat UFO dan menuju luar angkasa melalui teknologi mekanis dan tiga dimensi
Astronot	Pengunjung menjadi seorang astronot yang berekreasi kematahari, melalui teknologi mekanis dan tiga dimensi dengan suasana ruang yang diciptakan
Terbang layang	Pengunjung secara nyata terbang melihat dunia dari ketinggian dengan menaiki pesawat parasut (gantole)
Hero	Peperangan antara penduduk bumi (pengunjung) melawan alien (pengunjung) dalam suatu arena dengan senjata laser (sensor)
Apollo	Pengunjung merasakan menaiki apollo dengan kecepatannya menuju luar angkasa
Planet cable	Pengunjung dengan alat bantu mekanis dibawa dalam dunia mimpi dengan lintasan kabel untuk melihat planet



## **Bab 1 Pendahuluan**

Rocket	Permainan yang melayang dan berputar-putar dengan bentuk pesawat
Labirin	Pengunjung kehilangan orientasi, sehingga tidak memiliki arah menuju pintu keluar

### Fasilitas pendukung

Restaurant	Tempat makan dengan suasana galaksi
Toko cinderamata	Toko yang menjual aksesoris galactic park
Plaza	Menjual peralatan yang digunakan dalam permainan dalam galactic park atau kebutuhan rekreasi
First AID (PPPK)	Pertolongan pertama pada kecelakaan
Information	Penerangan / informasi
Baby care	Penitipan bayi
Bank	Tempat pengambilan uang

## **1.6. Rumusan Permasalahan**

### **1.6.1. Permasalahan Umum**

Bagaimana merancang wahana rekreasi "*galactic park*" melalui transformasi konsep galaksi tata surya.

### **1.6.2. Permasalahan Khusus**

Bagaimana menciptakan rancangan wahana rekreasi "*galactic park*" yang secara psikologis dapat menstimulasi seseorang sehingga tercipta ilusi suasana luar angkasa, melalui transformasi nilai-nilai galaksi kedalam bentuk arsitektural, dengan mengolah elemen-elemen arsitektural dan penerapan teknologi sebagai alat bantu.

## **1.7. Tujuan dan Sasaran**

### **1.7.1. Tujuan pembahasan**

Secara umum tujuan yang ingin dicapai adalah memadukan konsep-konsep umum dengan konsep perancangan yang akan menjadi hal mendasar untuk membentuk identitas bangunan.

Secara khusus tujuan yang ingin dicapai adalah mempresentasikan konsep-konsep galaksi tata surya seperti gravitasi, karakter, bentuk, dan konsep-konsep psikologis, yang dapat merangsang organisme sehingga kita dapat merasakan adanya suasana ruang angkasa, yang di transformasikan ke dalam bentuk wahana rekreasi "*galactic park*", dengan fantasi terbimbing dan menerapkan teknologi sebagai alat bantu.

### **1.7.2. Sasaran Pembahasan**

Menghasilkan suatu wadah yang menciptakan ilusi suasana luar angkasa, sehingga dapat merangsang organisme seseorang untuk memvisualisasikan mimpi (menciptakan suasana yang seolah-olah nyata), dan dapat menjadi wahana

## **Bab 1 Pendahuluan**

rekreasi yang memberikan relaksasi serta meberikan pengetahuan mengenai galaksi tata surya.

### **1.8. Metode Pembahasan**

Metode pembahasan meliputi :

#### **1.8.1. Metode Pencarian Data**

Pendekatan perancangan mempergunakan metode *problem solving* dari Geoffrey Broadbent dalam bukunya "*Design in Architecture*" dengan pengumpulan data yang diperoleh dari :

- Studi literature, meliputi pengertian, spesifikasi standard, aspek lokasi.
- Studi lapangan, pengamatan dan wawancara yang bertujuan untuk mendapatkan masukan dari situasi lapangan dan menangkap situasi permasalahan ataupun fenomena yang berkaitan dengan penciptaan wahana rekreasi.

#### **1.8.2. Metode Analisis**

Pengkajian data dan informasi yang didapat dari pencarian data yang akan digunakan dalam menyusun konsep perencanaan dan perancangan.

#### **1.8.3. Metode Sintesis**

Dilakukan dengan transformasi / pendekatan dari analisis ke konsep perencanaan dan perancangan.

**1.9. Sistematika Pembahasan**

**1.9.1. Bab 1 : Pendahuluan**

Menguraikan latar belakang, maksud dan tujuan proyek, permasalahan, metode dan teori arsitektur yang diterapkan, sistematika penulisan serta diagram kerangka berpikir.

**1.9.2. Bab 2 : Tinjauan Umum**

Menguraikan pengertian wahana rekreasi, maksud dan tujuan menusia berekreasi, tinjauan tentang gagasan "*Galactic Park*" sebagai sarana rekreasi dan edukasi.

**1.9.3. Bab 3 : Landasan Teori dan Gagasan**

Berisi tentang pendekatan ruang angkasa melalui nilai-nilai galaksi kedalam teori arsitektur dan hubungannya dengan pewadahan kegiatan.

**1.9.4. Bab 4 : Tinjauan Lokasi**

Studi mengenai keadaan eksisting lokal, potensi lokasi, prospek masa depan untuk dikembangkan lebih lanjut.

**1.9.5. Bab 5 : Analisis Permasalahan Perencanaan dan Perancangan**

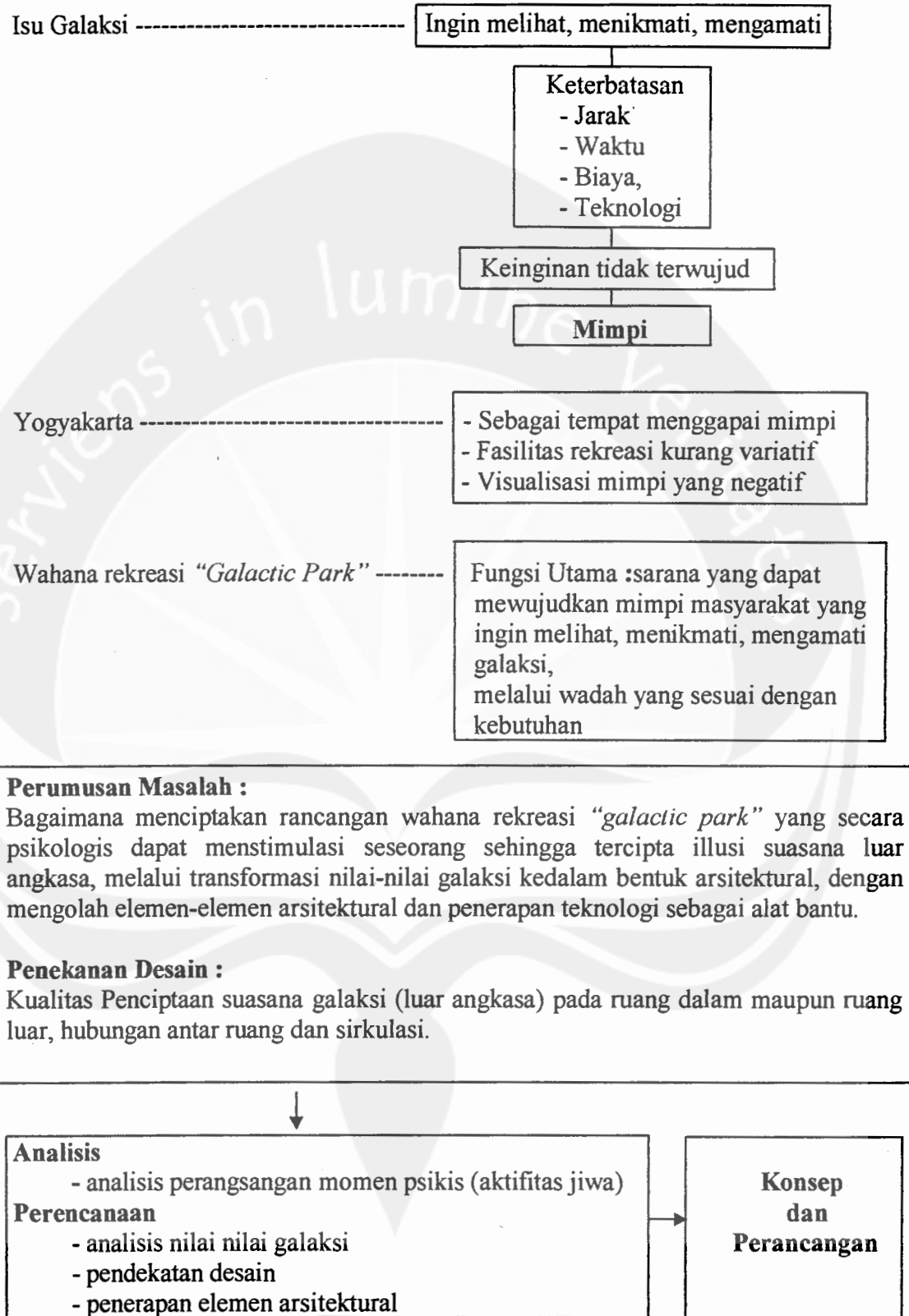
Membahas analisis dan sintesis masalah utama pengertian umum, wahana rekreasi, karakteristik kegiatan, pelaku kegiatan, pola aktifitas, hubungan antar ruang, besaran ruang, organisasi ruang, pendekatan konsep organisasi ruang, pendekatan konsep pencapaian ke bangunan, dan pendekatan konsep utilitas

**1.9.6. Bab 6 : Konsep Perencanaan dan Perancangan**

Berisikan uraian kesimpulan dari analisis yang telah dibahas dari bab sebelumnya, merupakan jawaban permasalahan yang dianggap terbaik dari alternatif-alternatif tersebut yang dijadikan dasar perancangan.



1.10. Pola Pikir Perancangan





**"aku tahu tak mudah untuk menggapaimu,  
menggapaimu bagaikan di alam mimpi"**

Jikustik

G o i d a c t i c p d r k