

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salah satu masalah yang sering ditemukan pada masyarakat modern di Indonesia adalah kejenuhan akan gaya hidup. Gaya hidup yang penuh tuntutan akan pekerjaan dan kurangnya waktu/tempat untuk mendapatkan hiburan yang memadai dapat memacu stress. Stress tersebut dapat memacu degradasi kualitas kerja, depresi, hingga kemungkinan akan kematian. Menurut Michael W. Preis dan Matthew Frederick dalam bukunya *101 Things I Learned in Business School* mengatakan bahwa stress adalah salah satu penyebab seseorang/individu tidak dapat melakukan kegiatan secara optimal. Berawal dari penurunan kualitas kerja, beban mental suatu individu akan berkembang sehingga dapat menciptakan kondisi yang buruk untuk fisik dan mentalnya.

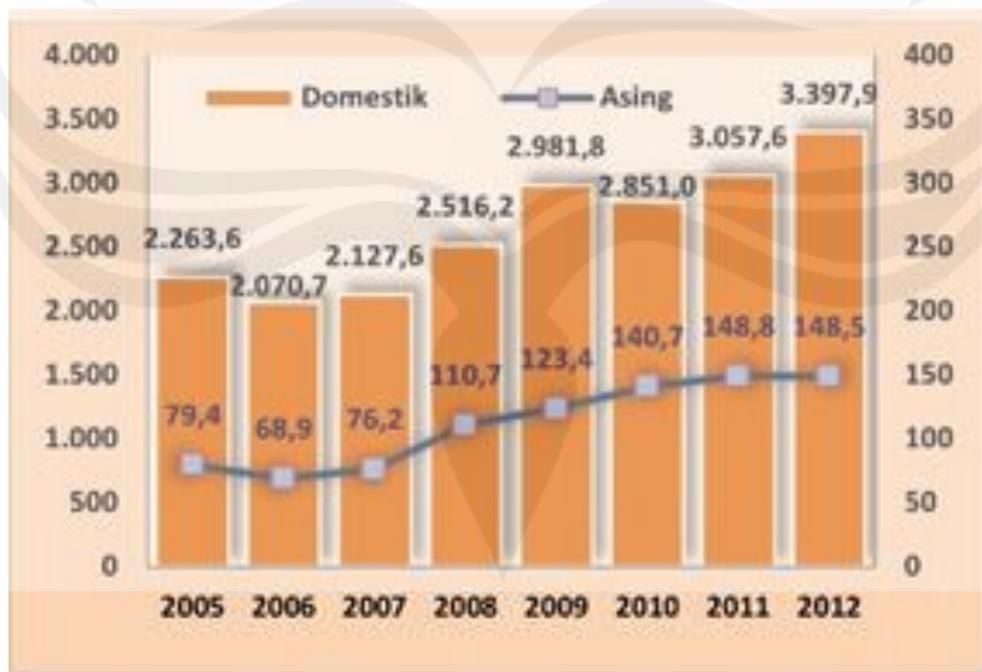
Terdapat banyak cara menurunkan stress, yaitu dengan mengkonsumsi makanan sehat, olah raga teratur, ataupun dengan rangsangan-rangsangan positif dari luar pribadi/kelompok. Cara-cara alami tersebut adalah pengobatan yang paling baik dalam mengatasi stress. Karena dengan pola kebiasaan yang baik seseorang tidak hanya mampu mengurangi stress tetapi juga mampu meningkatkan kekebalan akan stress, karena seseorang yang sehat secara jasmani dan rohani akan sulit terkena gejala-gejala stress.

Pengertian stress adalah suatu reaksi non-spesifik dari tubuh terhadap setiap rangsangan dalam bentuk apapun (Dr. H Seyle, 1947). Ketika seseorang mengalami stress, maka tubuh dapat bereaksi untuk pengaktifan respons stress yaitu dengan cara mensekresikan hormon-hormon stress. Salah satu hormon-hormon stress utama yang disekresikan adalah Epinephrine (Adrenalin) dan Glukokortikoid (kortisol). Adrenalin berpengaruh untuk meningkatkan kecepatan dan kekuatan kontraksi jantung. Selain itu, adrenalin juga dapat mempengaruhi sistem saraf pusat (SSP) untuk menimbulkan keadaan terjaga dan meningkatkan kewaspadaan. Kortisol memiliki beberapa efek yaitu dapat menghambat respons inflamasi (radang) pada reaksi alergi. Namun, kortisol juga memiliki efek lain yakni menekan sistem kekebalan tubuh seseorang. Hormon kortisol ini sangat baik pada orang yang mengalami trauma atau peristiwa lain.

Hormon-Hormon seperti Adrenalin dan kortisol dapat dipacu melalui permainan-permainan yang ditawarkan pada taman hiburan. Contoh permainan yang dapat membantu memicu adrenalin adalah *roller coaster*, dalam permainan ini pengunjung diajak untuk mengalami sebuah hiburan yang menciptakan suasana *thrill* sehingga hanya dengan

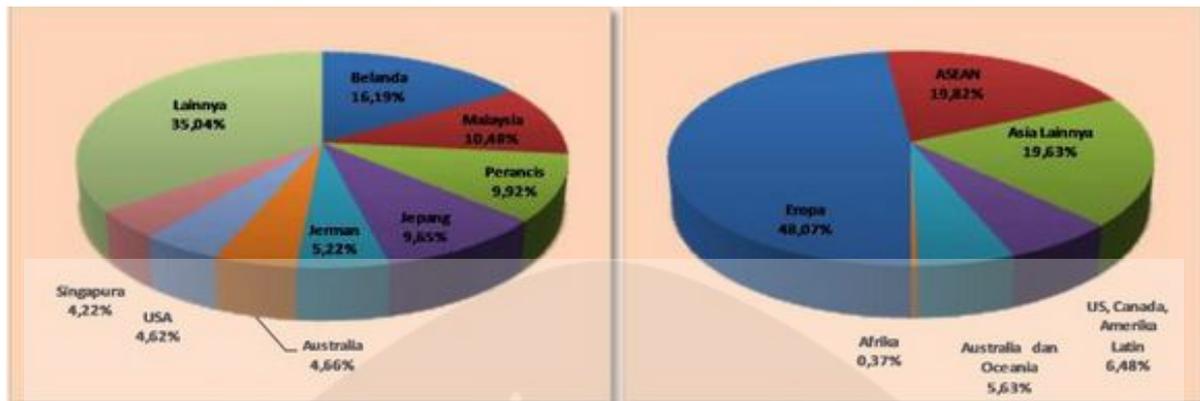
menggunakan fasilitas-fasilitas yang ditawarkan di taman hiburan ini pengunjung dapat memacu hormon-hormon pengurang stress. Dengan terpacunya adrenalin dalam tubuh, seseorang akan merasa bersemangat dan bergairah untuk melakukan kegiatan-kegiatan selanjutnya. Dan dengan rangsangan secara berkelanjutan dapat membantu pengunjung rileks untuk mengurangi stress secara alami.

Yogyakarta yang sekarang merupakan daerah wisata nomor dua di Indonesia masih dianggap kurang dalam pengadaan taman hiburan *non-resort*. Dengan meningkatnya pendatang dari luar maupun dalam negeri, maka perlu ditambahkan hiburan dan tempat tujuan wisata di kota Yogyakarta ini. Taman hiburan merupakan salah satu pilihan dalam bidang tujuan wisata. Karena selain jumlahnya yang sedikit di kota Yogyakarta hanya terdapat satu taman hiburan, yaitu *Kid's Fun*), taman hiburan juga mampu memberikan banyak manfaat seperti hiburan lain yang ada di kota Yogyakarta. Taman hiburan juga dapat menjadi daya tarik baru bagi kota Yogyakarta. Selama ini kota Yogyakarta terkenal akan hiburan bercorak budaya dan alami seperti, kraton Yogyakarta, alun-alun selatan/utara, Malioboro, Pantai Selatan, Kaliurang, Candi Prambanan, Candi Borobudur, Gua Jomblang. Semua variasi hiburan bercorak budaya dan alami tanpa variasi seperti taman hiburan, sehingga baik adanya bila memberikan variasi akan tujuan pariwisata atau tempat hiburan di kota Yogyakarta.



Grafik 1.1. Data kunjungan wisata ke kota Yogyakarta tahun 2013

(Sumber: <http://yogyakarta.bps.go.id/>)



Grafik 1.2. Grafik jumlah wisatawan asing yang datang ke Yogyakarta

(Sumber: <http://yogyakarta.bps.go.id/>)

Manfaat dari daerah wisata sendiri ada bermacam-macam, selain untuk meningkatkan kekuatan finansial daerah juga dapat memperkenalkan kota Yogyakarta kepada dunia serta mampu membantu menurunkan presentase stress yang sedang meningkat di zaman ini. Sebuah taman hiburan yang menarik dapat menjadi suatu tempat tujuan wisata yang baik di kota Yogyakarta. Hal ini tentu berdampak positif untuk taman hiburan, rakyat sekitar dan kota Yogyakarta sendiri. Dengan adanya sebuah tempat tujuan wisata yang baru tentu membuka peluang untuk masyarakat sekitar mendapatkan lapangan pekerjaan didalam taman hiburan maupun diluar taman hiburan, karena dengan banyaknya wisatawan yang datang maka jumlah kebutuhan akan produk daerah lokal (seperti souvenir dan oleh-oleh) tentu akan meningkat. Selain memberikan lapangan pekerjaan pada masyarakat sekitar, taman hiburan juga mampu menjadi sebuah daya tarik yang ada di kota Yogyakarta. Dari grafik diatas dapat dilihat cukup banyak wisatawan asing yang datang ke Yogyakarta, dengan adanya tempat tujuan baru di kota Yogyakarta maka minat pengunjung tentu akan bertambah. Dengan menawarkan konsep permainan yang modern digabungkan dengan suasana yang bercorak budaya akan menghasilkan taman hiburan yang inovatif dan kreatif.

Salah satu tujuan dari pengadaan proyek bangunan *amusementpark* ini adalah membantu menurunkan stress. Maka dari itu suasana yang ditawarkan dalam taman hiburan adalah suasana yang ceria dan nyaman. Maka dari itu dibutuhkan pengaturan tatanan fasilitas yang seimbang sehingga pengunjung dapat menikmati suasana taman bermain dengan nyaman dan gemibra. Selain dengan penataan fasilitas, suasana yang nyaman dapat ditawarkan melalui keseimbangan antara ruang terbuka dengan massa bangunan. Dengan adanya ruang terbuka hijau pengunjung dapat merasakan suasana yang jarang ditemui

didareah perkotaan. Suasana ruang terbuka hijau yang alami tentu membawa pengunjung pada suasana yang rileks dan nyaman sehingga dapat lebih menikmati kegiatan yang akan dilkauan ditaman hiburan. Hal ini tentu juga ditujukan untuk membantu mengatasi stress, karena stress dapat diatasi dengan berbagai cara seperti pemberian rangsangan dari luar pribadi/kelompok. Dengan memberikan rangsangan yang mampu menimbulkan suasana yang santai/rileks, pengaruh stress dapat ditekan secara bertahap dan alami. Dan dengan pemberian rangsangan secara terus-menerus/berkelanjutan maka proses penurunan stress dapat dilakukan dengan lebih cepat dan efektif.

Dan pada akhirnya dapat dikatakan bahwa kota Yogyakarta masih memerlukan taman wisata buatan yang baru dan inovatif. Karena melihat fakta yang terjadi, pengadaan taman hiburan ini tentu dpat membantu mengatasi permasalahan yang sedang dihadapi kota Yogyakarta maupun negeri Indonesi sendiri. Karena seperti yang sudah dibahas pada paragraf sebelumnya terdapat banyak keuntungan dari pengadaan taman hiburan seperti keuntungan finansial, pengadaan lapangan kerja serta potensi penurunan stress sehingga dengan pengadaan taman hiburan kota Yogyakarta akan dapat membantu memperbaiki kualitas hidup warga.

1.2 Essensi Proyek

Pengadaan *amusement park* di Yogyakarta bertujuan untuk membantu menurunkan tingkat stress yang tinggi pada daerah urban. Untuk mencapai tujuan tersebut desain harus memiliki kualitas ruang yang dapat menjawab isu atau kebutuhan dari permasalahan yang dihadapi. Berdasarkan tinjauan yang dilakukan stimulus penurunan stress memiliki sebuah pola yang teratur dan harus diikuti agar dapat bekerja secara maksimal serta tidak memberikan permasalahan psikologis yang baru. Pola penurunan stress tersebut terbentuk dari dosis yang diberikan yang akan meningkat seiring dengan waktu, maka untuk memberikan stimulis yang baik desain harus diatur dengan metoda tersebut. Hormon Epinephrine yang merupakan salah satu stimulus penurunan stress dapat disekresikan secara perlahan melalui permainan seperti *mini-coaster*, wahana yang memiliki ketegangan sedikit namun tetap dapat memberikan kualitas yang menarik. Proses pengskresian hormon tersebut dapat ditingkatkan secara teratur dengan permainan yang ada didalam *amusement park*.

Pola penurunan stress tersebut harus dilakukan secara bertahap dan dengan tahapan yang tepat, maka dari itu ruang yang ada didalam *amusement park* harus mudah diakses secara visual dan spasial. Keadaan ruang yang aksesibel secara visual dapat mengarahkan pengguna secara tidak langsung, sedangkan keadaan ruang yang memiliki aksesibilitas tinggi

sangat dibutuhkan untuk wahana bermain. Dengan kondisi ruang yang mudah diakses pengguna tidak akan merasa diatur oleh sebuah pola, namun secara tidak langsung dapat mengalir mengikuti pola yang ditawarkan. Akses visual dapat diakses dengan berbagai cara, salah satunya adalah dengan tingginya sebuah wahana. Wahana yang menstimulus hormon Epinephrine secara ekstrim dapat didesain dengan tinggi sehingga dapat diakses secara visual dari seluruh ruang taman bermain, namun hanya memiliki beberapa akses spasial untuk mencapai ruang tersebut. Rasa ingin tahu akan hal yang baru akan mendorong pengunjung menuju wahana yang tinggi tersebut, namun untuk mengakses ruang tersebut pengguna harus melewati wahana-wahana lain yang secara tidak langsung akan menstimulus hormon Epinephrine sedikit demi sedikit.

1.3 Rumusan Masalah

Bagaimana wujud rancangan *amusement park* sebagai ruang rekreasi di Yogyakarta yang mampu menstimulus penurunan stress melalui pengolahan tatanan ruang dengan pendekatan perilaku & *serial vision*.

1.4 Tujuan & Sasaran

1.4.1 Tujuan

Mewujudkan rancangan *amusement park* sebagai ruang rekreasi di Yogyakarta dengan hiburan yang diatur secara menarik melalui pendekatan perilaku & *serial vision*, untuk membantu menstimulasi penurunan stress.

1.4.2 Sasaran

Untuk mencapai tujuan tersebut terdapat beberapa langkah yang harus dilakukan dalam merancang desain *amusement park*. Langkah-langkah tersebut ialah:

1. Memahami Masalah, dengan melakukan studi literatur untuk mengetahui penyebab & cara menurunkan stress.
2. Melakukan studi preseden, tentang kebutuhan fasilitas dan ruang.
3. Melakukan tinjauan dan studi site yang sesuai dengan kebutuhan fungsi ruang.
4. Analisa data atau studi literatur yang sudah didapat, sehingga dapat menyimpulkan program fungsi atau ruang yang dibutuhkan.
5. Menyimpulkan konsep desain berdasarkan analisa agar mendapatkan konsep yang mampu menciptakan taman hiburan yang menarik dan dapat membantu menurunkan stress.

1.5 Lingkup Studi

1.5.1 Materi Studi

Lingkup pembahasan dalam penulisan ini dititik beratkan pada hal-hal yang berkaitan dengan ilmu arsitektur yang akan digunakan sebagai landasan dalam program perancangan. Pembahasan juga mencakup aspek arsitektur, *landscape*, pariwisata, ekonomi, *urban design* dan perilaku. Pada aspek arsitektur & *urban design* akan dititik beratkan pada penataan ruang & massa, sedangkan pada aspek pariwisata dan ekonomi dititik beratkan pada daya tarik, *management*, serta keberhasilan financial. Lalu pada aspek perilaku & *landscape* akan ditekankan pada penurunan stress, dengan pendekatan *serial vision* ataupun studi perilaku.

1.5.2 Pendekatan Studi

Penyelesaian permasalahan akan dilakukan dengan cara memacu stimulus penurunan stress dengan pola yang dibentuk dari penataan ruang dan *landscape*.

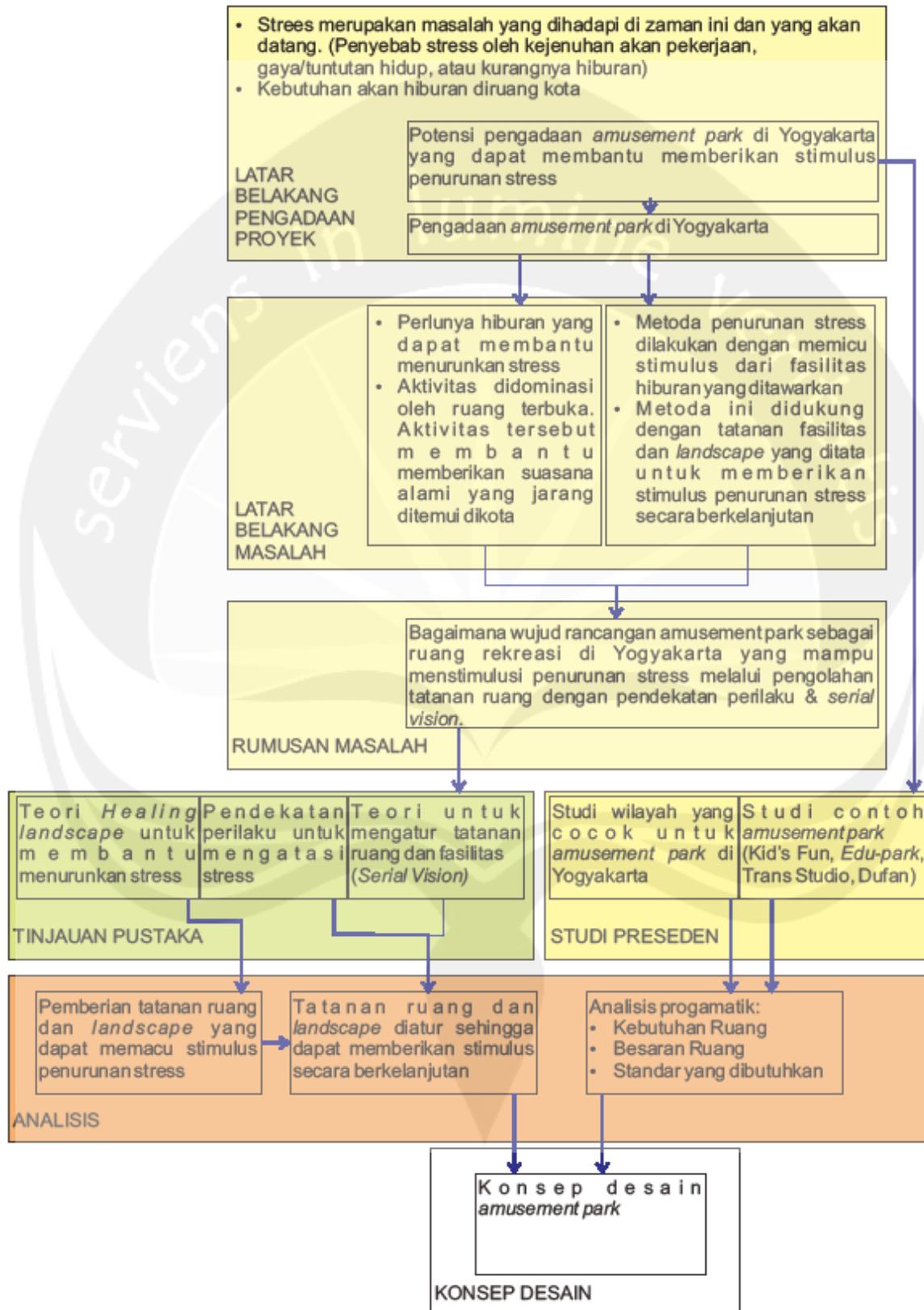
1.5.3 Metoda Studi

Metoda yang digunakan adalah diskriptif analisa yang dilakukan dengan cara mengumpulkan data primer dan sekunder untuk dianalisa secara kualitatif dan kuantitatif sehingga dapat digunakan sebagai dasar perancangan. Metoda dilakukan dengan proses:

1. Melakukan studi literatur tentang materi-materi yang akan digunakan sebagai dasar perancangan *amusement park*.
2. Melakukan studi banding untuk mendapatkan data primer
3. Melakukan studi tapak, untuk mendapatkan site yang sesuai untuk tipologi bangunan
4. Melakukan analisa dengan teori-teori yang akan digunakan untuk mendapatkan dasar perancangan, maupun pemecahan masalah
5. Menyimpulkan konsep desain

1.6 Sistematikan Penulisan & Kerangka Berpikir

1.6.1 Kerangka Berpikir



1.6.2 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang pengadaan proyek, latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan sasaran, metoda pembahasan, sistematika penulisan, serta tata langkah.

BAB II DISKRIPSI AMUSEMENT PARK & TINJAUAN KAWASAN

Berisi tentang pengertian, jenis, sistem aktifitas dan pelaku, sistem organisasi, fasilitas pendukung, contoh dan manfaat dari *amusement park*.

BAB III TINJAUAN KAWASAN

Berisikan tentang pemilihan site, data administratif, geografis, geologis, iklim, sosial budaya, elemen kawasan, dan sarana-pra-sarana.

BAB IV TINJAUAN PUSTAKA & LANDASAN TEORI

Berisi tentang data-data yang akan dipakai dalam melakukan analisa, pemilihan site, serta studi preseden.

BAB V ANALISA

Berisi tentang proses dalam menganalisa teori, pendekatan dan metoda yang digunakan dalam menyimpulkan konsep desain.

BAB VI KONSEP

Berisi tentang hasil dari analisa yang dilakukan, dapat berupa penerapan teori maupun sintesa ide yang diterapkan pada desain kawasan.