

PERENCANAAN DAN PERANCANGAN PUSAT HIBURAN DI RAHA

¹Wa Ode Nurrizki Fitriani, ²Halim, ³La Ode Abdul Syukur

¹ Mahasiswa Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Halu Oleo Kendari
^{2,3} Tenaga Pendidik Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Halu Oleo Kendari
¹waodenurrizkifitriani@gmail.com, ²halimarc_68@yahoo.com, ³laodeabd@gmail.com

ABSTRAK

Kebutuhan manusia saat ini tidak hanya meliputi sandang, pangan, dan papan, tetapi mencakup salah satunya kebutuhan hiburan. Hiburan dalam arti yang lebih rinci adalah suatu sarana atau alat yang spesifik dan sengaja diciptakan untuk memberikan rasa senang dan kepuasan emosi bagi manusia yang dinikmati individu atau kelompok. Kebutuhan manusia akan hiburan dinilai sangat penting, karena dengan adanya hiburan manusia bisa kembali berpikiran jernih (*refresh*) dalam menjalani semua aktivitasnya. Perencanaan dan Perancangan Pusat Hiburan di Raha didesain untuk menjawab kebutuhan masyarakat akan adanya fasilitas yang mawadahi kebutuhan akan hiburan. Pusat hiburan ini memiliki beberapa fasilitas seperti bioskop, billiard, area perbelanjaan, *foodcourt*, *playground* serta wahana permainan outdoor yang dapat dinikmati semua kalangan mulai dari anak kecil, orang dewasa hingga orang tua. Adapun nantinya bangunan ini menampung hiburan *indoor* dan hiburan *outdoor*.

Kata kunci: pusat hiburan, hiburan *indoor*, hiburan *outdoor*.

ABSTRACT

Today's human needs do not only include clothing, food and shelter, but one of them includes the need for entertainment. Entertainment in a more detailed sense is a means or tool that is specific and deliberately created to provide a sense of pleasure and emotional satisfaction for humans that is enjoyed by individuals or groups. The human need for entertainment is considered very important, because with entertainment humans can think clearly again in carrying out all their activities. Planning and Design of the Amusement Center in Raha is designed to answer the community's need for facilities that accommodate the need for entertainment. This entertainment center has several facilities such as a cinema, billiards, shopping area, food court, playground and outdoor games that can be enjoyed by all groups, from small children, adults to the elderly. The building will accommodate indoor entertainment and outdoor entertainment.

Keywords: amusement centre, indoor entertainment, outdoor entertainment,

PENDAHULUAN

Setiap individu dalam masyarakat memiliki berbagai macam kebutuhan. Menurut Abraham Maslow (1954), manusia termotivasi untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan hidupnya. Kebutuhan-kebutuhan tersebut memiliki tingkat atau hirarki, mulai dari yang paling rendah (bersifat dasar/fisiologis) sampai yang paling tinggi (aktualisasi diri). Berdasarkan kebutuhan-kebutuhan tersebut, Henderson (dalam Potter dan Perry, 1997) membagi kebutuhan manusia ke dalam 14 komponen, dimana salah satunya adalah kebutuhan akan rekreasi atau hiburan.

Rekreasi merupakan kegiatan liburan yang dimanfaatkan masyarakat guna menghindari kejenuhan, kesedihan dan depresi akibat tekanan suatu pekerjaan. Pada zaman modern seperti saat ini, manusia sering merasa jenuh

dalam menjalankan pola hidupnya. Pola hidup yang penuh dengan tuntutan pekerjaan dan sedikit memiliki waktu/tempat untuk mendapatkan hiburan dapat memacu terjadinya stres. Olehnya itu, hiburan sangat dibutuhkan.

Media hiburan yang banyak diminati oleh masyarakat diantaranya *shopping*, bermain, nonton dan olahraga. Dunia hiburan saat ini sedang menjadi trend bagi kalangan muda di Indonesia, mereka cenderung menyukai kegiatan hura-hura, sekedar untuk kumpul, memperluas pergaulan dan berkomunikasi yang dianggap sebagai jawaban atas kepenatan hidup.

Jenis hiburan yang ditawarkanpun beragam, yang dulunya hanya didominasi oleh berbelanja dan rekreasi keluarga, kini cenderung hanya sekedar bersenang-senang,

menonton film terbaru, kesehatan, serta memanjakan telinga dengan hiburan *live music*. Bahkan lebih daripada itu aktivitas makanpun menjadi salah satu aktivitas favorit yang memakan waktu relative lama, hal ini dikarenakan aktivitas makan ini menjadi ajang relaksasi bersama teman dan keluarga.

Saat ini, di Raha sendiri terdapat berbagai macam tempat hiburan yang dibangun sederhana dan hanya mengedepankan faktor ketersediaannya saja tanpa konsep tertentu. Tempat hiburan berupa warkop, rumah makan, dan tempat nongkrong yang kebanyakan dibangun dipinggir-pinggir jalan tanpa atap dengan lahan terbatas. Tempat ini biasa buka pada waktu tertentu yaitu sore hari hingga larut malam saja. Sehingga saat pagi dan siang hari tempat ini hanya terdiri dari lahan kosong atau kerangka saja.

Raha sebagai salah satu pusat pengembangan pembangunan daerah di wilayah Kabupaten Muna, Provinsi Sulawesi Tenggara saat ini memiliki potensi yang besar dalam mewujudkan kepentingan pelaku ekonomi. Setiap individu dalam masyarakat memiliki berbagai macam kebutuhan. Raha dituntut mampu memenuhi kebutuhan-kebutuhan masyarakatnya yang semakin modern. Berdasarkan nilai PDRB Muna dan PDRB per kapita atas dasar harga berlaku sejak tahun 2017 hingga 2021 senantiasa mengalami kenaikan. Pada tahun 2017 PDRB per kapita tercatat sebesar 27,08 juta rupiah. Secara nominal terus mengalami kenaikan hingga tahun 2021 mencapai 33,52 juta rupiah (BPS Kabupaten Muna). Merujuk pada hal tersebut, dengan pendapatan perkapita yang senantiasa meningkat, maka semakin meningkat pula kebutuhan masyarakat termasuk kebutuhan akan hiburan.

Jika dilihat dari segi ketersediaannya, untuk populasi penduduk kabupaten Muna tahun 2020 dengan jumlah 310.074 jiwa (BPS Kota Raha 2020) dan 32.326 jiwa penduduk pusat kota maka jumlah ini dianggap memadai untuk sasaran pasar dalam kegiatan hiburan. Dengan pengadaan sebuah pusat hiburan ini, pemenuhan kebutuhan masyarakat akan rekreasi dan hiburan akan cukup terpenuhi. Perencanaan Pusat Hiburan di Raha penting diadakan karena terdapat pembangunan dibidang industri ditujukan untuk memperluas kesempatan kerja, meratakan kesempatan berusaha, meningkatkan ekspor, menunjang pembangunan daerah, serta memanfaatkan sumber daya alam dan sumber daya manusia.

Fakta-fakta di atas membuktikan bahwa penting untuk membangun sebuah pusat hiburan di Raha. Suatu ruang terstruktur yang menampung kegiatan bagi masyarakat dari segala usia secara sukarela pada waktu luangnya dengan tujuan untuk memulihkan kesejahteraan jasmani dan rohani untuk mendapatkan kesenangan dan hiburan (Selly H Icor, 1973, hal.2). Bangunan yang memperhatikan nilai estetika mencakup aspek keindahan, kenyamanan dan keamanan dengan penataan ruang dan properti serta pemilihan material yang tepat. Dengan menyediakan fasilitas rekreatif seperti pusat perbelanjaan, wahana permainan, *food court*, *play ground*, bioskop dan *billiard game*.

KAJIAN LITERATUR

A. Tinjauan Pusat Hiburan

Pusat Hiburan adalah suatu ruang terstruktur yang menampung kegiatan bagi masyarakat dari segala usia secara sukarela pada waktu luangnya dengan tujuan untuk memulihkan kesejahteraan jasmani dan rohani untuk mendapatkan kesenangan dan hiburan (Selly H Icor, 1973, hal.2).

Menurut Patricia Farrel dalam *The Process of Recreation Programming dan Ivor Selly dalam Outdoor Recreation and The Urban Environment* bahwa jenis-jenis rekreasi/hiburan yaitu: Berdasarkan jenisnya dibedakan menurut: 1) Sifatnya: Rekreasi dapat bersifat mendidik, sport, tontonan, atau permainan. 2) Objeknya: Aktif, yaitu jika manusia terlibat di dalam objek rekreasi, baik secara langsung ataupun tidak langsung seperti kolam renang, taman kota dan sebagainya. Pasif, yaitu jika manusia terlibat di dalam objek rekreasi tersebut, seperti film, sandiwara dan sebagainya. 3) Tingkat umur, Biasanya untuk anak-anak, remaja dan dewasa. 4) Waktu penyelenggaraan: Pagi, siang dan malam. 5) Tempatnya: Kegiatan di luar ruang (*outdoor*) atau di dalam ruangan.

Adapun fasilitas rekreasi terdiri dari: 1. Fasilitas rekreasi berdasar kepemilikan: Rekreasi *outdoor*: publik, gratis. Rekreasi *indoor*: privat, gratis/berbayar. Rekreasi atau hiburan merupakan aktivitas (waktu luang) yang dilakukan seseorang selain bekerja dan pada umumnya dilakukan pada akhir pekan. Makna dari rekreasi ada dalam nuansa 'mencipta kembali' sebagai upaya revitalisasi tubuh dan jiwa yang terwujud karena menjauh dari aktivitas rutin dan kondisi yang menekan dalam kehidupan sehari-hari.

Tipe-tipe tempat dan bangunan rekreasi/hiburan menurut *Recreation Development Hand Book* adalah:

1. *Resort/residential community*

- a. *Resort* : tempat tujuan dengan waktu singkat yang menyediakan bermacam-macam aktifitas rekreasi, seperti : penginapan, makan/minum, dan pertunjukan dengan latar belakang susunan dari mewah sampai primitif.
- b. Tujuannya adalah memberikan variasi yang tidak ada batasnya dari pengalaman rekreasi dan ditujukan juga bagi sekelompok besar wisatawan.
- c. Bentuknya berupa hotel atau motel di pinggir air, di pegunungan, dan tempat pemandian.
- d. Dibangun daerah rekreasi yang bernuansa alami, cenderung tradisional, misalnya dalam bentuk air, kontur, tanah, dan iklim. Mempunyai jangka waktu operasional yang panjang.

2. *Commercial Recreational*

- a. Daerah perkotaan yang dibuat alami (bangunan untuk rekreasi) dengan pemasaran atau tujuan konsumen yang sudah ada.
- b. Dapat berupa orientasi pasif dan aktif, contoh : *health club, arcades, theatres*, dan sebagainya.

3. *Supplemental Recreational*

Fasilitas rekreasi yang ditujukan sebagai tambahan dari fungsi utama sebuah kawasan perumahan, komersil, seperti kolam renang, *golf course*, dan sebagainya.

B. Studi Preseden

Studi Preseden dilakukan guna menambah referensi desain dalam mengembangkan konsep-konsep desain dan memperkaya kriteria desain. Studi pereseden dilakukan dengan pengambilan data pada beberapa bangunan serupa. Objek arsitektur yang menjadi kajian studi preseden yakni Taman Hiburan dunia Fantasi Ancol.

Objek kajian studi preseden menghasilkan prinsip-prinsip yang dapat menjadi acuan dalam konsep perancangan terkait hiburan bagi masyarakat. Dalam artian, hal ini menciptakan kriteria penerapan prinsip arsitektur pada objek bangunan sebagai arsitektur yang memenuhi kebutuhan hiburan bagi seluruh kalangan masyarakat. Lokasi tapak dan kondisi eksisting sangat diperhatikan pada objek rancangan sehingga mampu membuat bangunan terlihat menarik dan dapat menimbulkan kesan tertarik

bagi masyarakat dengan bangunan.



Gambar 1. Taman Hiburan Ancol

METODE DESAIN

Penelitian ini menggunakan metode perancangan arsitektur dengan metode studi literatur tentang pengenalan masalah yang berhubungan dengan proyek yang direncanakan untuk melengkapi data masukan dalam proses perencanaan dan perancangan. Buku-buku pedoman yang berkaitan dengan perencanaan dan perancangan Pusat Hiburan di Raha kabupaten Muna. Teknik pengumpulan data dilaksanakan dengan cara observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan dengan cara data direduksi, data disajikan, dan data disimpulkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi pengguna pada suatu ruang perlu memperhatikan pola kegiatan karakter dan kebutuhan hiburan pengguna ruang sebagai pelaku utama. Perancangan pusat hiburan mengacu pada kebutuhan karakter dan perilaku masyarakat. Oleh karena itu, penentuan lokasi dan tapak mempertimbangkan beberapa kriteria dan penilaian potensi tapak yang dipilih.



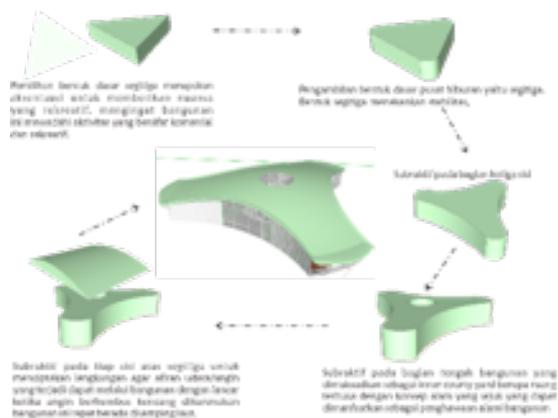
Gambar 2. Lokasi tapak

Pusat hiburan yang direncanakan berada di pusat kota Raha dengan tujuan sebagai sebuah pemusatan keruangan mulai dari tempat kerja, hingga kegiatan umum. Dalam hal ini, kegiatan umum dibagi menjadi dua sektor, yaitu sektor sekunder berupa industri dan perdagangan serta sektor tersier yang berupa jasa dan pelayanan masyarakat, (Burkhard Hofmeister).



Gambar 3. Lokasi tapak pusat hiburan Raha

Bangunan yang direncanakan terdiri dari 1 massa bangunan. Bentuk dasar massa diambil dari bentuk dasar segitiga. Segitiga memiliki sifat bentuk yang dapat mengisi ruang-ruang dengan sudut sempit, sehingga mampu memberi kesan minimalis karena tidak ada area yang tidak memiliki makna dan diabaikan. Pemilihan bentuk dasar segitiga merupakan aksentuasi untuk memberikan nuansa rekreatif dan bentuk ini menekankan stabilitas.



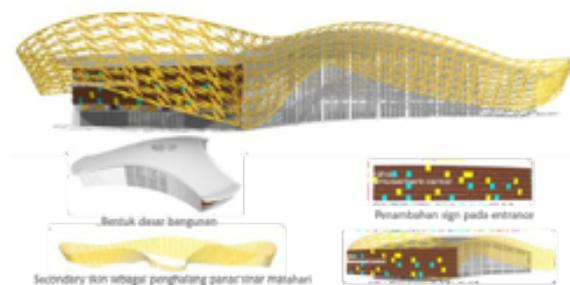
Gambar 4. Transformasi bentuk dasar bangunan

Selain itu, bentuk dasar bangunan juga implementasi terhadap lokasi tapak yang berada dekat laut, sehingga bentuk-bentuk yang diterapkan dapat memecah angin yang berhembus kencang.



Gambar 5. Denah bangunan pusat hiburan

Pada fasad bangunan implementasi terkait hiburan dapat dilihat dari *secondary skin* difungsikan sebagai pereduksi panas dan sinar matahari langsung dan fasad pada sign entrance yang menggunakan *aluminium composite panel* dengan penerapan beberapa warna.



Gambar 6. Tampilan bangunan.

Pada ruang luar maupun ruang dalam, penerapan dan implementasi arsitektur berkaitan dengan penataan ruang, dan keamanan bahan atau material yang diterapkan bagi masyarakat.



Gambar 7. Perspektif ruang luar

Ruang luar pada hiburan *outdoor* bagi masyarakat merupakan area dengan relaksasi

terhadap alam yang sangat besar pengaruhnya terhadap tingkat relaksasi pikiran dan jiwa. Relaksasi ini dapat melalui elemen-elemen ruang luar yang diterapkan, dapat berupa penerapan vegetasi yang memiliki warna menarik, penempatan ruang yang tepat, dan pemilihan bahan material yang tepat.



Gambar 8. *Open space*

Pada hiburan *outdoor* terdapat kolam air mancur yang difungsikan sebagai pengendalian panas disekitar tapak karena dengan adanya kolam dapat menjaga suhu di area tapak yang menimbulkan kesan sejuk dan memberikan kesan estetika. Selain itu, kolam air mancur ini dapat dijadikan sebagai *focal point* pada area hiburan outdoor.

Penempatan salah satu fasilitas hiburan *outdoor* yaitu *foodcourt* di dekat laut maksudkan agar pengunjung lebih menikmati hidangan makan dan minumannya dapat sekaligus menikmati view laut yang sangat menyenangkan, angin sepoi sepoi yang berasal dari laut membantu relaksasi otak sehingga jiwa dan pikiran kembali membaik. Rasa penat dan stress hilang dengan adanya relaksasi alami ini.



Gambar 9. *Foodcourt outdoor*

Ruang dalam pada pusat hiburan ini pun menerapkan warna, tekstur dan kesan relaksasi kepada pengguna yang ingin mendapatkan hiburan. Nuansa alampun diterapkan pada ruang dalam di pusat hiburan ini. Guna memberikan relaksasi pada pikiran dan jiwa manusia dari rasa penat dan stress.



Gambar 10. Atrium

Atrium dengan penataan konsep alam dimanfaatkan sebagai penghawaan alami bangunan Pemilihan warna didominasi warna cerah bertujuan untuk memberikan kesan nyaman dan tenang.



Gambar 11. *Food court*

Penataan ruang berhadapan langsung dengan atrium dengan konsep alam memberikan kesan nyaman dan sejuk saat menikmati hidangan makan dan minum. Pemilihan warna didominasi warna cerah.

Pada ruang billiard, material plafond menggunakan *gypsum board*, untuk material dinding menggunakan penyerap panel dan untuk material lantai menggunakan keramik.



Gambar 12. Ruang billiard

Material akustik yang digunakan pada ruang bioskop ini adalah plafond *gypsum board* yang dibentuk lipatan-lipatan pada langit-langit agar dapat menghantarkan bunyi untuk sampai ke jangkauan kursi penonton bagian belakang.



Gambar 13. Ruang bioskop

Untuk material dinding menggunakan material papan serat (*soft plasters*), *mineral wools*, dan selimut isolasi untuk penyerap bunyi, untuk material lantai menggunakan karpet karena dapat menyerap bunyi dalam jangkauan frekuensi yang lebar.

KESIMPULAN

Berdasarkan seluruh hasil penelitian dan analisa, serta pengolahan data yang telah dilakukan pada perancangan Pusat Hiburan di Raha, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Lokasi dan tapak ditentukan mengacu pada kesesuaian kriteria fungsi peruntukan lahan yang menyesuaikan dengan kebutuhan hiburan masyarakat. Lokasi dan tapak yang ditentukan berada di Kecamatan Katobu karena kesesuaiannya terhadap karakteristik dan kebutuhan hiburan akan suatu wilayah. Dimana lokasi dan tapak dalam wilayah strategis yaitu berada pada zona peruntukkan lahan dengan konsep pengembangan kawasan hiburan aktif dan pasif.
2. Fungsi yang diwadahi pada Pusat Hiburan yaitu meliputi fungsi hiburan, fungsi pertunjukan, fungsi pengelolaan dan fungsi penunjang kegiatan.
3. Penentuan kebutuhan ruang, besaran ruang dan kelengkapan bangunan dalam perencanaan Pusat Hiburan di Raha, mengacu pada standar-standar arsitektur sesuai dengan fungsi bangunan, sehingga tercipta kenyamanan dan keamanan pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- BPS Kabupaten Muna (2020). *Kabupaten Muna dalam Angka 2020*, Kecamatan Katobu dalam angka 2021,
- Farrel Patricia, (2001). *The Process of Recreation Programming dan Ivor Selly dalam Outdoor Recreation and The Urban Environment*. jenis-jenis rekreasi/hiburan,
- Maslow, A. H. (1954). *Motivation and Personality*. New York: Harper & Row,
- Linda Y, (2007). *Tipologi Bangunan Rekreasi Aktif Komersil di Jakarta*. *Recreation Development Hand Book*, Tipe-tipe Tempat dan Bangunan Rekreasi/Hiburan.
- Selly H Icor, 1973, hal.2. *Pengertian Pusat Hiburan*.

Daftar Pustaka dari Artikel Internet:

- Burkhad Hofmeister*. Kota: *Pengertian, Klasifikasi, Fungsi, dan Ciri-Ciri kota* <https://www.gramedia.com/literasi/pengertian-kota/> Online. Diakses 7 April 2022.