

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. PENGERTIAN

Revitalisasi :usaha untuk menghidupkan kembali. ¹

Kebun Binatang :tempat atau taman dimana binatang-binatang hidup dipelihara, untuk keperluan edukasi, penelitian, dan rekreasi. ²

Gembira Loka :nama sebuah kebun binatang di Jogjakarta.

Integrasi :menyatukan dua hal yang berbeda sehingga menjadi sebuah kesatuan yang baru dan utuh. ³

Water Boom :sebutan untuk wahana permainan air, yang biasanya berupa *recreational pool* dan berbagai macam variasi dan permainan air atraktif lainnya.

Atraktif :bersifat menyenangkan, mempunyai daya tarik, baik pada sensasi fisik maupun kejiwaan. ⁴

Revitalisasi Gembira Loka Melalui Integrasi dengan Water Boom

Usaha untuk menghidupkan kembali peran Gembira Loka sebagai obyek wisata di Jogja, dengan menambah wahana permainan air dan menyatukan fungsi keduanya, sehingga terkait dan saling mendukung.

1.2. LATAR BELAKANG

1.2.1. Tinjauan Kota Jogjakarta

Jogjakarta, telah lama dikenal sebagai kota tujuan wisata, kota pendidikan dan budaya, selain fungsinya sebagai kota pemerintahan. Sebagai kota, Jogja terbentuk dari sebuah komunitas yang memiliki kepentingan-kepentingan untuk komunitas itu sendiri. Sebagai contoh,

¹ Oxford Learners Pocket Dictionary, hal. 355

² Oxford Learners Pocket Dictionary, hal. 482

³ Oxford Learners Pocket Dictionary, hal. 219

⁴ Oxford Learners Pocket Dictionary, hal. 23

komunitas wisata pasti memiliki kepentingan untuk pariwisata, baik berwisata, maupun penyedia fasilitas, dan obyek wisata. Kepentingan untuk pariwisata inilah yang mendesak Jogjakarta sebagai kota untuk memberikan fasilitasnya, yaitu obyek-obyek wisata.

Potensi Jogja sebagai kota tujuan wisata semakin berkembang sejak dicanangkannya brand kota "*Jogja Never Ending Asia*". Issue-issue terkait adalah:

1. Pariwisata membuka peluang usaha produktif, yang dapat mensupport pendapatan daerah.¹
2. *Growth rate* 0,04% per tahun.²

Akan tetapi sebagai kota, Jogja juga mengalami problem terkait dengan kepariwisataan, yaitu:

1. Penataan kota yang tidak diatur dengan baik, dapat mengurangi kenyamanan berwisata.³
2. Kemacetan lalu lintas, permasalahan sampah, dan polusi yang terutama terjadi pada masa liburan sekolah.⁴
3. Pemanasan Global dan agenda coklat (limbah, sampah).⁵

Suasana Jogja yang mendukung untuk segala kepentingan, baik pendidikan, bisnis, maupun pariwisata, menyebabkan meningkat pula migrasi ke kota Jogja dan sekitarnya. Meningkatnya jumlah penduduk, diikuti pula dengan meningkatnya keterbutuhan akan rekreasi sebagai salah satu kebutuhan dasar manusia⁶. Akan tetapi, dengan keterbatasan lahan tidak efektif jika Jogja membangun tempat rekreasi baru. Yang tentunya dapat berujung pada permasalahan-permasalahan kota seperti disebut diatas.

Didesak dengan faktor keterbutuhan akan tempat rekreasi, dan tidak menimbulkan beban problem bagi kota, maka solusinya adalah memanfaatkan tempat rekreasi lama yang tidak berada di pusat kota.

¹ Bernas Info Online, 31 Agustus 2004

² www.pemda-diy.gov.id

³ KR Online, Sabtu 27 Agustus 2004

⁴ KR Online, Kamis 24 Juni 2004

⁵ Kedaulatan Rakyat, Kamis 1 Juli 2004

⁶ Dr James Spillin, saduran dari TA ggggggggggg

Sehingga sebaran keramaian dan pariwisata tidak hanya terkonsentrasi di pusat kota saja, dan juga dapat memenuhi kebutuhan penduduk kota.

I.2.2. Tinjauan Kebun Binatang di Jogjakarta

Di sebelah timur kota Jogja terdapat kebun binatang. Sebagai fasilitas rekreasi, edukasi, dan penelitian, kebun binatang merupakan alternatif obyek wisata yang menarik. Pengunjungnya terbagi menjadi dua karakteristik yaitu keluarga dan rombongan, baik pelajar maupun wisatawan domestik lain. Kegiatan yang biasa dilakukan tidak hanya melihat macam-macam binatang saja, tetapi juga berpiknik dan melihat atraksi hewan-hewan.

Kecocokan karakteristik pengunjung kebun binatang dengan penduduk kota Jogja merupakan salah satu potensi kebun binatang sebagai sarana rekreasi yang dibutuhkan Jogja.

I.2.3. Tinjauan KB Gembira Loka

I.2.3.1. Gembira Loka sebagai Fasilitas Rekreasi

Kebun Binatang Gembira Loka mulai dirintis sejak tahun 1933, yang perencanaannya dilakukan oleh Ir. Karsten dari Belanda. Tahun 1953, diketuai oleh Paku Alam VIII pembangunan mulai dilakukan. Pada tahun 1959, pengembangan dan pembangunan kebun binatang ini dilanjutkan oleh Tirtowinoto¹.

Dibatasi tiga ruas jalan, yaitu Jl. Kusumanegara (utara), Jl. Kebun Raya (timur), dan Jl. Veteran (barat). Kebun binatang ini terletak di desa Rejowinangun dan desa Warungboto sekaligus, dengan luas total 20,4 Ha. S. Gajah Wong membagi area menjadi barat dan timur. Disebelah timur berkontur relatif datar, menerus ke arah barat terdapat jurang dan sungai, kemudian diikuti kontur landai yang meninggi ke arah Jl. Veteran.

Kebun Binatang Gembira Loka memiliki koleksi flora 250 jenis dan koleksi fauna 192 jenis yang dapat dilihat dengan menempuh 1,5 jam

¹ Buku Pedoman Kebun Raya dan Kebun Binatang Gembira Loka

REVITALISASI GEMBIRA LOKA MELALUI INTEGRASI DENGAN WATER BOOM

berjalan kaki¹. Terdapat juga atraksi menunggang hewan, museum hewan, juga dua buah kolam raksasa dengan pulau dan bangunan kapal tiruan.



Gambar 1 & 2

Obyek yang terdapat di Gembira Loka

Sejak lima tahun terakhir, jumlah wisatawan yang berkunjung ke gembira Loka mengalami penurunan. Atraksi yang monoton menjadi sebabnya, disertai permasalahan sampah yang serius. Selain itu, kualitas fasilitas umum yang kurang memenuhi standar, dan respon yang kurang baik terhadap kondisi tapak, menyebabkan sebaran pengunjung tidak merata.

DATA PENGUNJUNG KEBUN RAYA & KEBUN BINATANG GEMBIRA LOKA
TAHUN 1999-2003

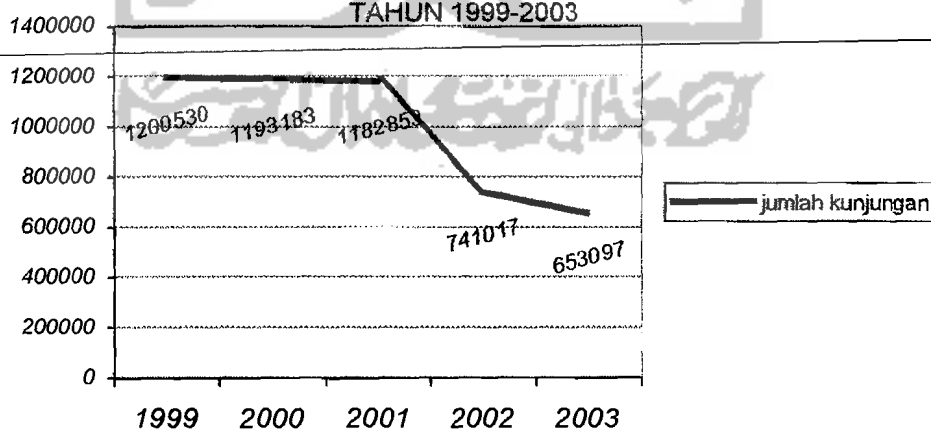


Diagram 1

Sumber: Data Pengunjung KB Gembira Loka tahun 1999 - 2003

¹ Buku Pedoman Kebun Raya dan Kebun Binatang Gembira Loka

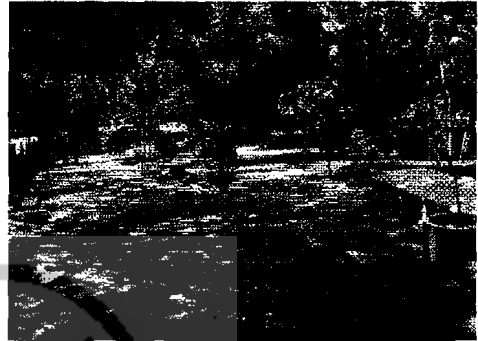
**REVITALISASI GEMBIRA LOKA
MELALUI INTEGRASI DENGAN WATER BOOM**

1.2.3.2. Gembira Loka dan Arsitektur

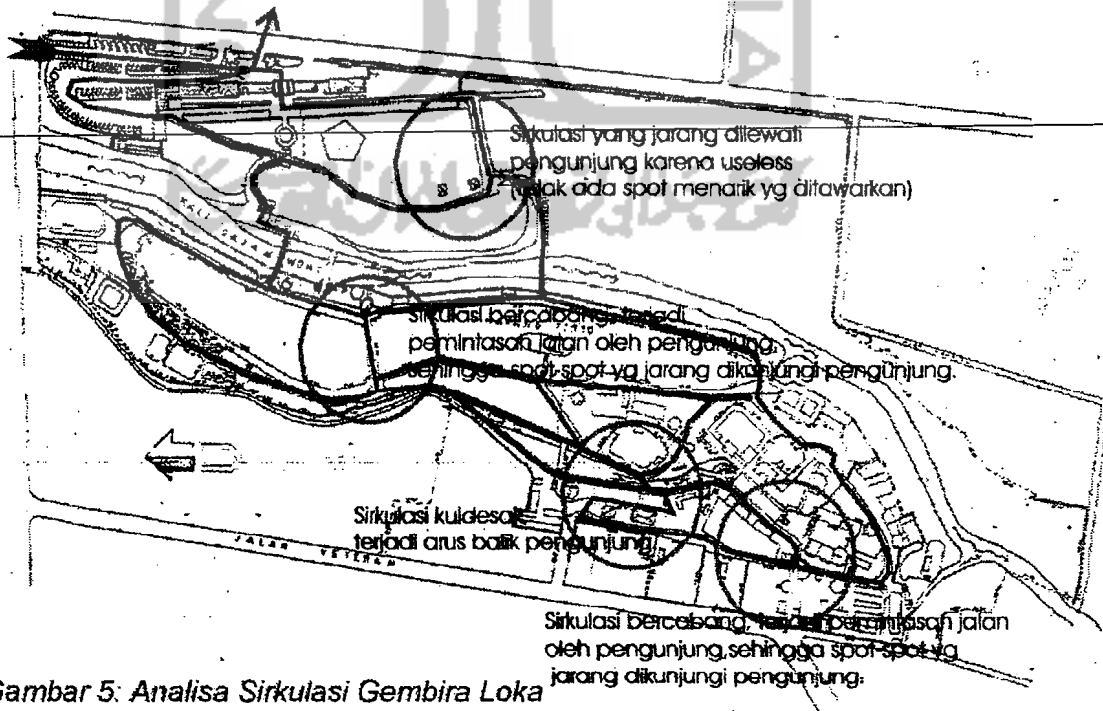
1. Akses dan sirkulasi

Terdapat tiga akses yaitu akses masuk dan keluar untuk pengunjung, dan side akses. Setelah diterima oleh entrance, pengunjung diberikan sirkulasi sekuen yang melewati seluruh obyek pada KB Gembira Loka. Tetapi pada setengah perjalanan, sirkulasi ini terpecah, sehingga menyebabkan sebagian area jarang dikunjungi.

Pada sirkulasi kendaraan, sebagian area parker dipakai oleh pedagang. Hal ini menyebabkan bus-bus rombongan tidak dapat parker, dan akhirnya menempati separuh badan jalan. Akibatnya sirkulasi kendaraan, dan sirkulasi manusia dari area parker ke entrance terganggu.



Gambar 3 & 4

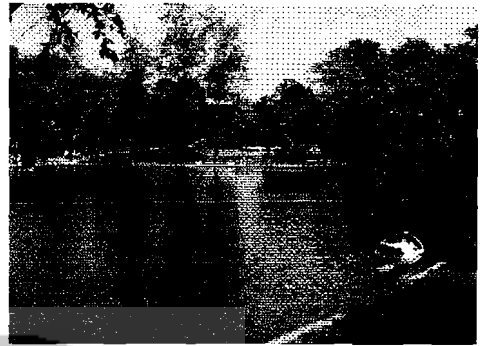


Gambar 5: Analisa Sirkulasi Gembira Loka

**REVITALISASI GEMBIRA LOKA
MELALUI INTEGRASI DENGAN WATER BOOM**

2. Ruang

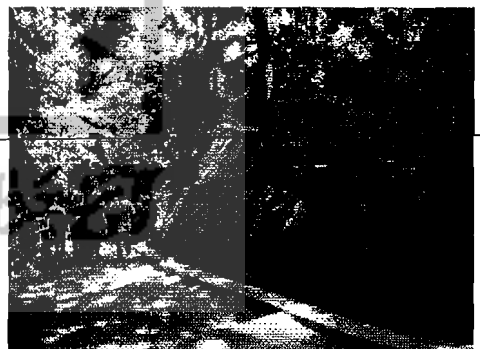
Ruang-ruang pada Gembira Loka terutama terbentuk oleh kontur dan vegetasi. Kolam buatan berperan sebagai bidang menciptakan ruang dengan skala besar sekaligus sebagai *site orientation*. Ruang-ruang dalam skala kecil terbentuk dengan interaksi *path* sebagai bidang ambang bawah, bidang U dan bidang sejajar yang dibentuk oleh vegetasi, *fence*, maupun tembok masif.



Gambar 6 & 7

3. Olah Rasa

Minimnya variasi dalam pengolahan ruang, menyebabkan beberapa obyek tidak menarik untuk pengunjung. Obyek, elemen dan material penyusun ruang yang berulang menjadikan sirkulasi sekuen yang ada kurang memberikan sensasi atraktif pada tempat rekreasi ini.



Gambar 8

Dari semua potensi dan kendala Gembira Loka sebagai fasilitas rekreasi diatas, maka KB Gembira Loka perlu direvitalisasi. Revitalisasi ini terutama bertujuan untuk meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan.

1.3. STUDI LITERATUR

1.3.1. Studi Literatur Kebun Binatang Tropis Lain

1.3.1.1. Singapore Zoo



Gambar 8 : Peta Singapore Zoo

Singapore zoo terletak di semenanjung, sehingga dapat memaksimalkan potensi view lautnya. Atraksi dan fasilitas ditata memanfaatkan view sebagai latar belakang. Fasilitas atraktif yang tersedia yaitu ruang pertemuan, arena bermain anak-anak, dan amphitheatre. Terdapat dua macam sirkulasi, yaitu sirkulasi sekuen dengan jalur trem, dan sirkulasi bebas yang terdapat di tiap area. Kedua macam sirkulasi tersebut menawarkan rekreasi pengalaman yang berbeda-beda bagi pengunjungnya.

1.3.1.2. Taiping Zoo

Taiping zoo terletak di kawasan taman Tasik Taiping di kaki Bukit Maxwell, Malaysia. Mempunyai koleksi 1300 binatang dipamerkan dalam suasana alami, yang terbagi kedalam zona-zona. Sirkulasi sekuen tunggal menghubungkan seluruh rangkaian zone tersebut, sehingga pengunjung dipaksa untuk melewati semua area dan tidak ada area yang terlewatkan.



Gambar 8 :Peta Taiping Zoo

1.3.1.3. Chiang Mai Zoo

Obyek andalan yaitu Fresh Water Aquarium. Seperti kebun binatang lainnya, kebun binatang ini juga memanfaatkan potensi view alami. Lain dengan kedua kebun binatang sebelumnya, Chiang Mai zoo mempunyai dua buah akses dan sirkulasi bebas. Dengan sirkulasi bebas

**REVITALISASI GEMBIRA LOKA
MELALUI INTEGRASI DENGAN WATER BOOM**

ini, pengunjung dibebaskan untuk melihat atraksi dan obyek. Pengalaman rasa yang berbeda inilah yang membuat unik.



Gambar 9 : Peta Chiang Mai Zoo

Perbandingan pada ketiga kebun binatang tersebut yaitu:

	Singapore Zoo	Taiping Zoo	Chiang Mai Zoo
Akses	Satu akses	Satu akses	Dua Akses
Sirkulasi	Sirkulasi sekuen sebagai sirkulasi utama, dan sirkulasi bebas	Sirkulasi sekuen yang memaksa pengunjung melewati semua	Sirkulasi bebas yang membebaskan pengunjung
	yang menghubungkan obyek/atraksi dalam zone.	obyek/atraksi.	memilih obyek/atraksi yang dituju.
Olah Rasa	View laut sebagai latar belakang, dan system penzoningan bertema.	View natural dan yang diciptakan pada setiap zone.	View natural alam sekitar.
Zoning dan Ruang	Mengelompokkan hewan , atraksi	Mengelompokkan hewan berdasar	Mengelompokkan hewan berdasar

**REVITALISASI GEMBIRA LOKA
MELALUI INTEGRASI DENGAN WATER BOOM**

	lain berdasar karakter dan asal-hewan.	karakter.	karakter.
Atraksi tambahan	Ruang pertemuan, Amphitheatre, arena bermain anak.	Perkemahan, arena bermain anak.	Perkemahan, aquarium ikan air tawar.

Tabel 1: Perbandingan Ketiga Kebun Binatang

Terdapat persamaan diantara ketiga kebun binatang tersebut yaitu:

1. Mengajak pengunjungnya mengalami experience attraction baik melalui sirkulasi, zoning, maupun pemanfaatan view.
2. Terdapat atraksi tambahan yang sesuai dengan potensi yang dimiliki, untuk menghilangkan monoton sekaligus menarik pengunjung.

1.3.2. Studi Literatur Water Boom

Dominasi kolam yang ada pada Gembira Loka merupakan potensi yang masih dapat dikembangkan untuk menjawab permasalahan pada kebun binatang ini. Air sebagai elemen kolam, adalah obyek atraktif dan dapat lebih atraktif lagi jika dikemas dengan wahana yang atraktif pula.

Semenjak dikenalkan oleh Lippo Group di Indonesia, Water Boom tidak pernah sepi pengunjung. Hal ini dikarenakan, atraksi permainan air yang ditawarkan cocok dengan iklim tropis yang panas, dan terdapat atraksi untuk semua kelompok umur.

1.3.2.1. Water Boom Lippo Cikarang

Bertemu suasana pedesaan khas Bali. Terbagi menjadi beberapa zone, untuk anak-anak, remaja, dewasa, dan area bermain. Akses masuk tunggal, dengan orientasi pada rekreasional pool. Pola

**REVITALISASI GEMBIRA LOKA
MELALUI INTEGRASI DENGAN WATER BOOM**

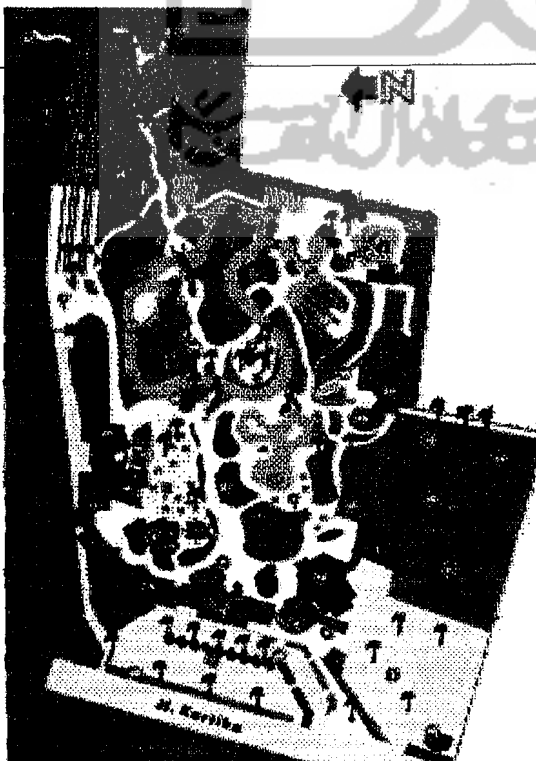
sirkulasi bebas, yang terdiri dari sungai dan pedestrian. Alur sirkulasi berbentuk radial. Bangunan terorganisasi linear, berfungsi sebagai entrance, area ganti, dan administrasi.



Gambar 10 : Peta Water Boom Lippo Cikarang

1.3.2.2. Waterbom Park Bali

Bertema hutan tropis, mempunyai banyak variasi permainan *waterslide*. Setiap zone dipisahkan dengan barrier jarak. Bangunan terorganisasi terpusat pada *foodcourt* area yang berada di tengah. Pola sirkulasi bebas, dengan sirkulasi air berasal dari tower. Sirkulasi pedestrian bebas menghubungkan antar wahana. Akses masuk tunggal.



Gambar 11 : Peta Waterbom Park Bali

1.3.2.3. Water Mania Florida

Seluruh atraksi yang ada di Water Mania adalah permainan arus air. Baik arus yang dialirkan horizontal, maupun vertical. Pola sirkulasi bebas, yang terdiri dari sungai dan pedestrian. Akses tunggal, dengan alur gerak radial. Entrance, administrasi, dan area ganti berada pada satu bangunan.



Gambar 12 : Water Mania Florida

Perbandingan ketiga Water Boom , yaitu:

	Water Boom Lippo Cikarang	Waterbom Park Bali	Water Mania Florida
Akses	Tunggal dan side akses	Tunggal dan side akses	Tunggal dan side akses
Sirkulasi	Bebas, 2 macam sirkulasi darat dan air	Bebas, 2 macam sirkulasi darat dan air	Bebas, 2 macam sirkulasi darat dan air
Alur gerak	Radial	Radial	Radial
Zoning	Terbagi menurut kelompok umur, dan terdapat zone yang dapat digunakan semua kelompok umur.	Terbagi menurut karakter atraksi, dan terdapat zone antara.	Terbagi menurut karakter atraksi.
Ruang	Terbentuk dari bidang yang diturunkan (pool), bidang vertical .	Terbentuk dari bidang yang diturunkan (pool).	Terbentuk dari bidang yang diturunkan (pool).

**REVITALISASI GEMBIRA LOKA
MELALUI INTEGRASI DENGAN WATER BOOM**

Kualitas ruang	Tertutup	Tertutup	Tertutup
Privasi	+	+	+
Hubungan ruang/ zoning	Dekat, overlap, dihubungkan dengan failitas bersama dan sirkulasi	Jauh, dipisahkan dengan barrier. Terdapat ruang antara berupa taman.	Dekat, dipisahkan dengan sirkulasi yang membagi setiap zone.
Organisasi massa	Linear	Memusat, pada foodcourt.	- (Satu bangunan.)
Citra/ Rasa	Pedesaan pada semua elemen	Hutan	-

Tabel 2 : Perbandingan Ketiga Water Boom

Kesimpulan dari studi literature water boom yaitu:

1. Water Boom adalah permainan arus air yang ditampilkan pada sirkulasi dan ruang dengan atraktif.
2. Bersifat *experience attraction*, karena pengunjung mengalami sendiri proses menentukan atraksi (sirkulasi darat) sampai dengan menjalani atraksi (sirkulasi air). dirasakan melalui sirkulasi, zoning, maupun pemanfaatan view.
3. Guide line tema yang menunjang sensasi rasa ada pada setiap elemen.

1.4. PERMASALAHAN

Dari studi arsitektural KB Gembira Loka dan Water Boom sebelumnya, ditemukan bahwa kedua fungsi tersebut memiliki karakteristik yang berbeda.

	Gembira Loka	Water Boom
Akses	3 akses yaitu: akses masuk, keluar dan side akses.	1 akses masuk dan side akses.
Sirkulasi	Pola: sekuen Alur: linier Fungsi: akses pengunjung ke obyek.	Pola: bebas Alur: radial Fungsi: sekaligus sebagai obyek atraksi

**REVITALISASI GEMBIRA LOKA
MELALUI INTEGRASI DENGAN WATER BOOM**

Karakter Kegiatan	Pasif	Aktif
Ruang	Dari bidang ambang bawah dan bidang vertical (vegetasi, railing, tembok, dan kontur tanah). Dalam skala besar, kolam sebagai pembentuk ruang. Kualitas ruang terbuka.	Dari bidang horizontal yang didalamnya (pool) Kualitas ruang tertutup
Privasi	-	+
Zoning	-	Menurut karakteristik atraksi
Pengalaman/Citra	Monoton, karena kurang pengolahan ruang baik dari obyek, elemen dan material penyusun ruang.	Atraktif, pengolahan ruang melalui obyek, elemen, dan material yang bertema.
Dominasi	Kolam -> air (obyek, tenang)	Air -> arus (subyek, atraktif)

Tabel 3 : Perbandingan Karakteristik Gembira Loka dan Water Boom

1.4.1. Permasalahan Umum

Karakteristik Kebun Binatang Gembira Loka yang tidak bisa diganti.

1.4.2. Permasalahan Khusus

1. Pola sirkulasi sekuen-linear Gembira Loka untuk menciptakan suasana yang atraktif.
2. Privasi Water Boom yang kontras dengan kualitas ruang Gembira Loka yang terbuka.

1.5. TUJUAN DAN SASARAN

1.5.1. Tujuan

Revitalisasi KB Gembira Loka dengan menambah waterboom (yang terintegrasi), tanpa mengubah karakteristiknya.

1.5.2. Sasaran

Dengan karakteristik sirkulasi KB Gembira Loka yang sekuensial ;

1. Menciptakan suasana atraktif (tidak monoton) dengan pengolahan ruang luar.
2. Meratakan sebaran pengunjung di setiap obyek.

Dengan Integrasi Water Boom ;

3. Pengolahan ruang luar dengan prinsip both-and, yaitu pengunjung dapat menerima sensasi dari Water Boom dan KB Gembira Loka bersamaan saat dia berada di point tertentu.
4. Penyediaan fasilitas umum yang terintegrasi, tanpa mengurangi privasi yang dimiliki Water Boom.

1.6. LINGKUP PEMBAHASAN

Pembahasan ditekankan pada penyelesaian masalah sirkulasi dan pengolahan ruang luar KB Gembira Loka.

1.7. METODE

Metode yang digunakan untuk menyusun tulisan ini adalah :

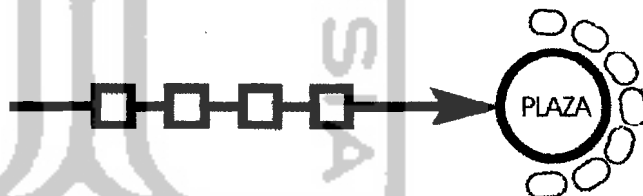
1. Studi lapangan, berupa survey langsung ke Kebun Binatang Gembira Loka, dan ke water boom.
2. Studi literatur, mengenai kebun binatang dan water boom lainnya.
3. Analisa issue-issue, data dan fakta yang terkumpul, baik dari survey, maupun dari studi literatur.
4. Analisa sirkulasi dan lokasi waterboom terpilih, terhadap eksisting KB Gembira Loka.

1.8. GAGASAN AWAL PENYELESAIAN

1.8.1. Permasalahan Pola Sirkulasi Sekuen-Linear pada KB Gembira Loka untuk Menciptakan Suasana Atraktif.

Sirkulasi sekuen Gembira Loka dengan runtutan obyek yang panjang, membuat pengunjung merasa bosan, dan akhirnya tidak mengikuti seluruh rangkaian obyek. Pada akhirnya terdapat obyek-obyek yang jarang dikunjungi pengunjung.

1. Pemataan sirkulasi menjadi beberapa point area.
Point area ini berfungsi sebagai jeda, sehingga pengunjung mengalami pola visualisasi obyek yang bervariasi.
2. Point-point area tersebut dimanfaatkan untuk rest area, sehingga pengunjung tidak merasa capai untuk melanjutkan seluruh rangkaian perjalanan.
3. Plaza, merupakan point area terakhir, tetapi keberadaannya kuat dan menjadi "magnet" bagi pengunjung untuk sampai ke titik perjalanan terakhir.



Gambar 13. Skema Gagasan

1.8.2. Permasalahan Privasi Water Boom yang Kontras dengan Kualitas Ruang Gembira Loka yang Terbuka.

Water Boom dengan kegiatan utama rekreasi (berenang), berlawanan dengan karakter kegiatan pada KB Gembira Loka yang kreatif-edukatif. Dengan demikian kebutuhan water boom akan privasi pada karakteristik ruang Gembira Loka yang terbuka, diselesaikan dengan:

1. Pemilihan Lokasi Water Boom, pada area Gembira Loka yang tepat.

**REVITALISASI GEMBIRA LOKA
MELALUI INTEGRASI DENGAN WATER BOOM**

2. Lokasi tersebut, berada pada akhir perjalanan sekuensial pengunjung, sehingga eksistensi KB Gembira Loka tidak berubah.
3. Sebagai penarik pengunjung, lokasi tersebut dapat dilihat oleh pengunjung, tetapi pengunjung tidak bias mengakses langsung.



Gambar 14: Skema Gagasan 2

1.9. SISTEMATIKA PENULISAN

- BAB 1** Pendahuluan berisi tentang latar belakang, studi literatur, rumusan masalah, tujuan dan sasaran, lingkup pembahasan, metode pembahasan, gagasan awal penyelesaian masalah, sistematika penulisan dan kerangka berfikir.
- BAB 2** Analisa dan gagasan rancangan yang berisi tentang data dan analisa, gagasan rancangan dari permasalahan, perhitungan-perhitungan, kebutuhan dan program ruang.
- BAB 3** Pengembangan desain yang berisi situasi, siteplan, gambar-gambar rencana, denah, potongan lingkungan dan detail-detail.