

## **GWK DALAM KEREMANGAN MALAM**

---

Amy Elfandy  
Dimas Khairullah  
Farichatul Ulya  
Nisrina Retno  
Fara Hajar P Risma Mawar  
Hendratmo  
Salwa Nabila  
Mayahapsari  
Priyo Pratikno  
**Universitas Islam Indonesia (UII)**

### **ABSTRAK.**

*Daya tarik dari rancangan kawasan wisata Garuda Wisnu Kencana yang bertujuan menampilkan berbagai fasilitasnya dibutuhkan standar kenyamanan fisik dan visual. Kawasan ini dirancang agar dapat dikunjunginya pada siang hingga malam hari. Guna memenuhi tuntutan itu dibutuhkan teknik performansi terhadap obyek yang ada, salah satunya dengan penataan pencahayaan buatan. Penataan tata lampu pada malam hari berhasil menunjukkan kecantikan arsitektur Garuda Wisnu Kencana. Berkat penataan cahaya lampu tersebut suasana malam menjadi sangat berbeda dibandingkan saat siang. Sehingga Garuda Wisnu Kencana menjadi objek yang menarik untuk diteliti.*

*Penelitian ini berfokus pada pencahayaan buatan malam hari di kompleks Garuda Wisnu Kencana yang ternyata memberikan kesan tersendiri pada penampilan obyek arsitekturalnya. Obyek benda dan kawasan yang dikelompokkan dalam beberapa fasilitas itu mampu memberikan efek yang berbeda pada tampilan dimalam harinya. Penelitian ini dilakukan melalui pengamatan lapangan. Data yang didapat dikategorisasikan berdasarkan standar dan teknik pencahayaan untuk obyek pada malam hari. Temuan penelitian adalah bahwa pencahayaan pada obyek berhasil memukau tetapi jalur jalan dirasakan gelap dan kurang memberikan kenyamanan bagi pengunjung.*

**Kata kunci:** *Obyek arsitektur berupa benda dan kawasan, arsitektur dimalam hari, pencahayaan buatan dan efek visualnya.*

## **PENDAHULUAN**

### **Latar Belakang**

Bali, pulau dengan sejuta pesona keindahan ini terkenal sebagai tujuan pariwisata karena keunikan berbagai hasil seni-budayanya, sehingga menjadi daya tarik terhadap wisatawan domestik maupun mancanegara sebagai tujuan berlibur. Salah satu objek wisata yang menarik dikunjungi di Pulau Bali, baik dari segi sejarah, budaya, seni, dan arsitektural adalah objek wisata Garuda Wisnu Kencana (GWK).

Terutama pada saat malam hari, Garuda Wisnu Kencana memiliki kecantikan dalam arsitektur yang berbeda dibandingkan saat siang. Sehingga Garuda Wisnu Kencana menjadi objek yang menarik untuk diteliti.

Taman wisata ini terletak di tanjung Nusa Dua, Kabupaten Badung. Sekitar 40 kilometer dari selatan Denpasar, ibu kota provinsi Bali. Spesifikasi Lokasi dari GWK Bali berada di Jalan Raya Uluwatu, Desa Ungasan, Kuta Selatan, Kabupaten Badung 80364. Terletak di atas dataraan tinggi batu kapur padas, 146 meter di atas permukaan tanah atau 263 meter di atas permukaan laut.

Monumen Garuda Wisnu Kencana, terdiri dari patung Garuda dan patung Dewa Wisnu yang direncanakan untuk menjadi patung tertinggi di dunia dan mengalahkan Patung Liberty. Monumen GWK ini nantinya diharapkan jadi masterpiece untuk pariwisata Indonesia, khususnya Bali. Lokasi monumen Garuda Wisnu Kencana juga merupakan taman budaya yang menyatukan unsur alam, kebudayaan dan tradisi kuno melalui wujud yang lebih modern.

Kawasan seluas 250 hektar ini merangkul berbagai kegiatan seni budaya, tempat pertunjukan serta berbagai layanan tata boga. Sebagaimana istana-istana Bali pada jaman dahulu, pengunjung GWK akan menyaksikan kemegahan monumental dan kekhusukan spiritual yang mana kesemuanya disempurnakan dengan sentuhan modern dengan fasilitas dan pelayanan yang tepat guna.

### **Rumusan Masalah**

1. Apa yang dimaksud objek wisata Garuda Wisnu Kencana?
2. Apa saja fasilitas yang disediakan di Garuda Wisnu Kencana?
3. Bagaimanakah pencahayaan di Garuda Wisnu Kencana saat malam hari?

### **Tujuan Penelitian**

Mengetahui fungsi pencahayaan yang ada di lokasi objek wisata Garuda Wisnu Kencana.

## **METODE PENELITIAN**

1. Pengumpulan data meliputi meliputi suatu pernyataan tentang sifat, keadaan, kegiatan tertentu dan sejenisnya. Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian.
2. Studi lapangan bertujuan untuk melakukan pengumpulan data secara langsung ke lapangan dengan menggunakan teknik pengumpulan data secara observasi atau pengamatan.
3. Dokumentasi dan referensi ditujukan untuk mencari data mengenai hal-hal berupa catatan, buku, agenda, foto, dan lain sebagainya.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Fasilitas Garuda Wisnu Kencana**

Di dalam objek wisata GWK terdapat beberapa fasilitas. Berikut ulasan tentang beberapa fasilitas tersebut.

#### **Wisnu Plaza**

Wisnu Plaza merupakan zona tertinggi pada objek wisata GWK. Di zona ini, wisatawan dapat melihat Bali secara keseluruhan. Selain itu, patung Wisnu sebagai titik pusat tempat wisata juga diletakkan di sini. Selain sebagai objek wisata, Plaza Wisnu juga kerap kali dijadikan beberapa kinerja tradisional Bali.

#### **Street Theater**

Titik ini merupakan titik awal dan akhir dari objek wisata GWK. Fasilitas ini untuk berbelanja oleh-oleh ataupun makanan seperti restoran.

#### **Lotus Pond**

Fasilitas ini merupakan fasilitas outdoor terbesar. Karena fasilitas ini, GWK seringkali dipercaya menjadi tuan rumah acara outdoor baik acara nasional maupun acara Internasional.

#### **Indraloka Garden**

Zona ini merupakan taman untuk mengadakan pesta kecil kelas menengah seperti acara pernikahan ataupun pesta berkumpul.

#### **Amphitheatre**

Amphitheatre merupakan wadah dari tari kecak yang seringkali ditampilkan pada sore hari. Amphitheatre ini sudah dirancang untuk mewedahi akustik dengan baik.

#### **Tirta Agung**

Tempat ini mewedahi ruang terbuka kelas menengah. Terdapat patung Tangan Wisnu di zona ini.

### **Analisis Pencahayaan saat Malam Hari**

Ketika malam hari, kecantikan dari Garuda Wisnu Kencana lebih terpancar dari penataan pencahayaannya yang memiliki beragam fungsi. Berikut ulasannya;

#### **Cahaya sebagai pengarah sirkulasi**

Peletakan titik pencahayaan di area Garuda Wisnu Kencana secara tidak langsung memberikan arahan pada pengunjung dari satu tempat menuju objek lainnya. Cahaya seb-

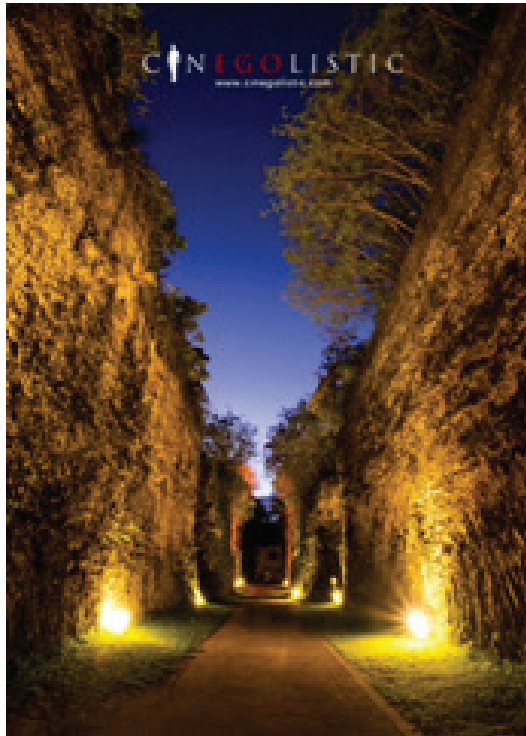
agai pengarah terletak di beberapa titik di kawasan ini. Penataan pencahayaan tersebut ada yang diletakkannya di atas tanah, ada juga yang diletakkan menggantung. Pengarahan sirkulasi sangat dibutuhkan oleh kawasan ini karena kawasan GWK adalah kawasan berkontur yang sangat berbahaya jika pengunjung tidak melihat beberapa bagian kawasan yang memiliki kontur berbeda. Pengarahan sirkulasi dengan cahaya dilakukan di kawasan GWK disaat malam hari.

Peletakan cahaya sebagai pengarah sirkulasi disesuaikan pada setiap kondisi diberbagai titik lokasi. Misalnya, di titik yang ada terdapat banyak pohon, lampu-lampu sengaja digantung selaras dengan barisan pohon sehingga siluet kecantikan pohon terlihat membingkai jalan. Efek framing tersebut akan menarik dan mengarahkan pengunjung untuk menyusuri jalan tersebut.



Gambar 1. Lampu menegaskan fungsi pohon sebagai pembingkai jalan pada malam hari.

Pada lokasi yang bertebing, lampu diletakkan di atas tanah dengan jenis lampu spotlight ke arah atas. Sehingga detail tekstur dinding tebing terlihat dengan jelas dan seakan menegaskan tebing tersebut berfungsi sebagai pembatas dan pengarah sirkulasi jalan.



Gambar 2. Tebing pembatas jalan, dengan dibantu pencahayaan yang bersifat mengarahkan

Pada dinding dengan ukiran GWK yang berjajar, terdapat lampu general yang diletakkan di atas tanah sehingga menerangi jalan maupun detail ukiran dengan baik. Lampu-lampu tersebut juga menegaskan fungsi tembok ukiran tersebut sebagai pembatas jalan pada malam hari.

Kesamaan dari ketiga contoh peletakan pencahayaan di GWK tersebut adalah penataan lampu yang semuanya diletakkan secara berjajar sehingga menjadikan pola dan membentuk sirkulasi.



Gambar 3 dan 4. Satu objek yang sama dengan situasi pencahayaan yang berbeda

### **Cahaya sebagai pembentuk karakter**

Dua gambar di atas merupakan patung garuda di kawasan Garuda Wisnu Kencana. Dua gambar tersebut merupakan satu objek yang sama dengan situasi pencahayaan yang berbeda. Pencahayaan tersebut menghasilkan karakter yang berbeda akibat dari perbedaan cahaya yang ada.

Pada gambar pertama, patung garuda diberikan pencahayaan dengan lampu berwarna merah yang diarahkan ke atas. Sehingga bagian bawah tidak terlihat dan patung terkesan melayang. Hal tersebut menimbulkan kesan karakter menakutkan pada patung tersebut.

Pada gambar kedua, patung garuda diberikan pencahayaan dengan lampu berwarna kuning dengan tipe lampu general. Pencahayaan tersebut membuat bagian bawah dan atas patung terlihat secara utuh dan detail patung lebih terlihat. Karakter yang dihasilkan dari efek pencahayaan tersebut, membuat patung garuda terlihat lebih ramah sehingga menarik pengunjung untuk mendekat.

Pengaruh pencahayaan terhadap karakter patung juga terlihat dari pencahayaan yang diterapkan pada patung Wisnu.

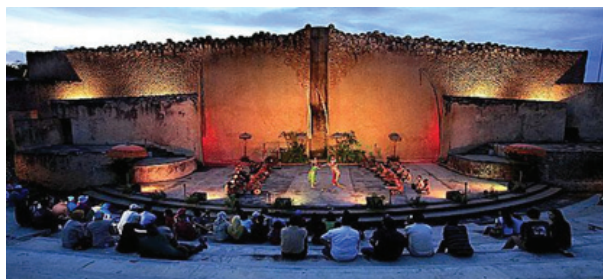


Gambar 5. Perbedaan karakter yang dihasilkan oleh pencahayaan

Pada saat dikenai cahaya berwarna putih (terang), memberikan kesan agung/gagah pada patung dewa wisnu. Namun karakter tersebut tidak muncul ketika patung dikenai pencahayaan dengan warna-warna yang dekoratif.

### **Cahaya mengorientasikan privasi**

Jika diperhatikan, penataan lampu ternyata dapat mempengaruhi privasi tiap-tiap pengunjung. Pada daerah yang diberikan pencahayaan terang dan merata, pengunjung akan tersebar secara merata dengan kelompoknya masing-masing. Seperti keadaan di amphitheater, yang penataan lampunya dibuat merata sehingga pengunjung akan menyebar merata. Mengapa demikian? Karena pengunjung akan lebih merasa bahwa mereka akan mendapatkan pencahayaan dengan kualitas yang sama walau pada titik yang berbeda. Hal ini menyebabkan mereka akan mendapatkan privasi dalam bentuk berkelompok.



Gambar 6. Cahaya memusat memengaruhi pengunjung untuk berkumpul

Sedangkan pada daerah yang minim cahaya, pencahayaan hanya didapatkan dari satu titik dengan kata lain terpusat pada satu titik. Ketika cahaya memusat, akan mempengaruhi pengunjung untuk berkumpul ke arah satu titik yang sama. Hal tersebut dapat menyebabkan terlanggarnya privasi milik orang atau kelompok lain. Sehingga daerah disekitar titik pencahayaan tersebut akan terasa lebih publik.

Kondisi seperti ini terjadi pada daerah dekat patung. Pencahayaan yang difokuskan ke arah patung membuat lingkungan disekitarnya terlihat lebih remang-remang dan membuat pengunjung terarah dan berkumpul disekitar patung. Hal ini menimbulkan sifat publik di daerah dekat patung.



Gambar 7. Pengunjung berkumpul ke arah sumber cahaya

Sedangkan daerah yang lebih jauh dari patung karena minim oleh pencahayaan, membuat pengunjung lebih berkelompok (tidak tersebar) karena menghasilkan sifat yang lebih privat.

### **GWK merespon lingkungan**

Kawasan Garuda Wisnu Kencana sangat merespon alam sekitarnya. Hal itu dapat dilihat dari lanskap kawasan GWK yang berkontur menyesuaikan kontur aslinya. Celah-celah antar tebing pun dibantu dengan penyesuaian pencahayaan membuat lahan kosong menjadi dapat mewadahi aktivitas pengunjung GWK.





Gambar 8. Ruang terbuka mewadahi kegiatan pengunjung dengan bantuan pencahayaan

Selain merespon lokasinya yang di kelilingi tebing, GWK juga merespon lokasinya yang memiliki elevasi lebih tinggi dibandingkan kota Denpasar. Letak objek wisata GWK yang berada di daerah bukit, membuat pengunjung bisa menikmati keindahan lampu kota Denpasar ketika malam hari. Sehingga daerah kawasan GWK yang memiliki view langsung kearah kota, memiliki pencahayaan yang lebih redup, untuk memfokuskan pengunjung pada view perkotaan.



Gambar 9. Pencahayaan lansekap GWK

## **KESIMPULAN**

Pencahayaan buatan malam hari di kompleks Garuda Wisnu Kencana memberikan kesan tersendiri pada penampilan obyek arsitekturalnya.

Obyek yang dipamerkan berupa patung dan obyek lainnya menjadi fokus amatan para pengunjung. Perbedaan cahanya memberikan efek yang berbeda pula pada tampilan obyeknya. Pencahayaan pada jalur jalan terlalu gelap dan kurang memberikan kenyamanan bagi pengunjung. Pada titik titik tertentu diperlukan kualitas pencahayaan yang lebih baik.