

# TAMAN LEGO KERANG AJAIB SPONGEBOB SQUAREPANTS

## Arsitektur Metafora

**Hendri**

Mahasiswa Program Studi Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan,  
Institut Sains dan Teknologi T.D. Pardede

[hendrichan@gmail.com](mailto:hendrichan@gmail.com)

### Abstrak

Dalam perkembangan pesat dalam kota, serta banyak munculnya hal-hal baru yang mempengaruhi kegiatan dan aktivitas dalam kehidupan sehari-hari. Di dalam Kota Medan, hal ini wajar karena kota ini kental akan pengaruh budaya serta hal baru di luar. Akan tetapi, karena perkembangan yang sangat pesat yang membuat kegiatan semakin banyak dan padat, dan terkadang mengambil waktu istirahat dalam rutinitas kehidupan sehari-hari, ini dapat menimbulkan kejenuhan dan bisa sampai mengakibatkan stress dan juga penyakit.

Taman Lego Kerang Ajaib Spongebob Squarepants ini dibuat untuk penduduk Kota Medan dapat melepaskan kejenuhan kegiatan sehari-hari dan melupakan stress yang ada didalam kegiatan tersebut. Taman Lego Kerang Ajaib Spongebob Squarepants adalah *theme park* yang dibuat berdasarkan kolaborasi antara SpongeBob SquarePants dan Lego yang diterapkan dalam bangunan bertema metafora serta wahana-wahannya. Dengan *theme park* ini, penduduk Kota Medan yang mengunjungi tempat ini dapat merasakan dunia baru dengan aktivitasnya yang menyenangkan serta dapat memperkenalkan tema serta maskot dalam theme park ini.

**Kata Kunci :** Kerang Ajaib Spongebob Squarepants, lego, *theme park*, metafora

### Abstract

*In the rapid development of the city, as well as the emergence of many new things that affect activities and activities in daily life. Inside the city of Medan, this is natural because the city is thick with cultural influences and new things outside. However, due to the very rapid development that makes activities more numerous and congested, and sometimes taking breaks in the routine of daily life, this can lead to boredom and can lead to stress and disease.*

*This Spongebob Squarepants Magic Shell Lego Park was created for the residents of Medan City to release the boredom of daily activities and forget the stress that is in these activities. Spongebob Squarepants Magic Shell Lego Park is a theme park created based on a collaboration between SpongeBob SquarePants and Lego which is applied in metaphorical themed buildings and rides. With this theme park, residents of Medan City who visit this place can experience a new world with fun activities and can introduce the themes and mascots in this theme park.*

**Keywords:** *Magic Shell Spongebob Squarepants, lego, theme park, metaphor*

## I. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kota Medan adalah ibukota Sumatera Utara yang sedang berkembang serta sangat kental dengan berbagai pengaruh-pengaruh lain selain kota tersebut, oleh karena itu aktivitas terus dan bertambah dan masyarakat dapat melakukan hal baru dalam kehidupan sehari-hari, akan tetapi jika aktivitas menjadi padat dapat menyebabkan kelelahan kepada penduduk Medan. Ditambah

lagi perkembangan pendudukan yang pesat dapat mempengaruhi penduduk yang aktivitas menghadapi suasana atau keramaian yang berlebihan, ini menyebabkan pendudukan Medan menjadi jenuh dan stress, kejenuhan dan stress dapat menurunkan semangat beraktivitas dan menurunkan keaktifan berpikir penduduk Medan.

Wilayah	Jumlah Penduduk	Kepadatan Penduduk
Medan	2.097.610 jiwa	7.916 jiwa/km <sup>2</sup>

Tema arsitektur bangunan yang diterapkan pada Taman Lego Kerang Ajaib Spongebob Squarepants adalah arsitektur metafora karena sebagian fasilitas dan bangunan dibuat seperti Kerang Ajaib Spongebob Squarepants dan mengandung unsur yang terdapat dalam di dunia SpongeBob SquarePants. Arsitektur metafora ini memiliki ciri-ciri yang menekan bangunan sebagai latar terjadi ceita tersebut, akan tetapi didesain dengan menggunakan lego ikut serta dalam suasana dan wahana permainan. Arsitektur metafora pada Taman Lego Kerang Ajaib Spongebob Squarepants mengesankan kehidupan dalam cerita dan merasakan acara SpongeBob SquarePants diangkat kembali sebagai sebuah bangunan.

Dengan dibangunnya Taman Lego Kerang Ajaib Spongebob Squarepants, Kota Medan menjadi tempat rekreasi *theme park* dan masyarakat bisa menyegarkan kejenuhan dan stress aktivitas sehari-hari dengan mengenal dunia lain yang bernama SpongeBob SquarePants. Pembangunan Taman Lego Kerang Ajaib Spongebob Squarepants diharapkan di Kota Medan menjadi tempat wisata dimana dapat menarik banyak wisatawan dan meningkatkan pemasukan daerah Kota Medan di bagian pariwisata.

### 1.2. Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dan tujuan dalam judul proyek ini adalah:

- Mewujudkan tempat rekreasi yang dibangun sebagai *themes park* dan dijadikan sebagai *landmark* sebagai tempat wisata sehingga pengunjung dapat merasakan berminat mengunjungi Kota Medan;
- Menerapkan tema Kota Kerang Ajaib Spongebob Squarepants ke dalam *theme park* dan menciptakan suasana kehidupan didalam air sebagai tempat rekreasi yang dapat memenuhi kebutuhan rekreasi penduduk Kota Medan;
- Membuat suatu tempat hiburan dan tempat berkreasi dengan wahana

permainan yang dapat digunakan semua umur.

### 1.3. Masalah Perancangan

Permasalahan yang muncul dari proyek Taman Lego Kerang Ajaib Spongebob Squarepants adalah sebagai berikut:

- Bagaimana menciptakan wahana *theme park* berdasarkan tema Taman Lego Kerang Ajaib Spongebob Squarepants;
- Bagaimana menerapkan desain metafora pada bangunan;
- Bagaimana memaplikasikan kehidupan didalam air Kota Kerang Ajaib Spongebob Squarepants dalam bangunan;
- Bagaimana merancang sirkulasi yang baik dalam Taman Lego Kerang Ajaib Spongebob Squarepants agar pengunjung dapat menikmati semua bagian Kota Kerang Ajaib Spongebob Squarepants;
- Bagaimana menerapkan unsur Lego agar mudah dikenali dan menjadi simbolis pada wahana di Taman Lego Kerang Ajaib Spongebob Squarepants.

### 1.3 Pendekatan

Adapun cara yang digunakan untuk memecahkan masalah adalah :

1. Studi literatur, untuk mempelajari dan mengenal lebih dalam tentang perencanaan dan perancangan Taman Lego Kerang Ajaib Spongebob Squarepants;
2. Survey lapangan, untuk mengamati kondisi dan keadaan di lingkungan lahan serta mendapat informasi dan data di lingkungan tersebut;
3. Bimbingan dari dosen pembimbing berupa masukan dan koreksi atas laporan;
4. Studi banding proyek sejenis dan tema sejenis, baik dari studi literatur maupun survey lapangan untuk melihat karakter dari perlakuan fungsi-fungsi untuk proyek sejenis dan tema sejenis;
5. Analisa perancangan, untuk mengolah data mentah yang sudah diperoleh sehingga didapat kesimpulan tertentu;
6. Desain akhir, merupakan kesimpulan dari hasil penyusunan skematik desain yang diterapkan pada perancangan

bangunan Taman Lego Kerang Ajaib Spongebob Squarepants.

#### 1.4 Lingkup / Batasan

Lingkup pembahasan perencanaan dan perancangan proyek ini disesuaikan dengan permasalahan yang dihadapi. Adapun lingkup dan batasan perancangan yang di dapat adalah

- Proyek ini merupakan perencanaan Taman Lego Kerang Ajaib Spongebob Squarepants yang berlokasi di Kota Medan, Sumatera Utara;
- Perencanaan dan perancangan Taman Lego Kerang Ajaib Spongebob Squarepants tidak termasuk pada perhitungan RAB;
- Lingkup perencanaan dan perancangan proyek adalah desain pada bangunan, sirkulasi pengunjung dan penataan ruangan dalam Taman Lego Kerang Ajaib Spongebob Squarepants;
- Hal-hal yang diluar disiplin ilmu arsitektur bila mempengaruhi proses perencanaan dan perancangan akan dibahas melalui asumsi, logika maupun hipotesa sesuai dengan kemampuan penulis.

## II. TINJAUAN UMUM

### 2.1. Pengertian Judul

Taman Lego Kerang Ajaib Spongebob Squarepants merupakan sebuah tempat hiburan atau tematik yang menyediakan wahana hiburan dan fasilitas untuk pengunjung agar memperkenalkan kota tempat tinggal SpongeBob SquarePants yang terdiri dari replica wahana bermain dalam tempat rekreasi *theme park*. Wahana Taman Lego Kerang Ajaib Spongebob Squarepants mengkolaborasikan tema Kota Kerang Ajaib Spongebob Squarepants dengan Lego sebagai wahana permainan, merchandise dan souvenir serta theater atraksi SpongeBob SquarePants agar dapat menjangkau semua umur pengunjung.

### 2.2. Theme Park

Theme Park adalah tempat dimana terdapat banyak wahana dan atraksi yang dibuat dan dikelola dengan tujuan hiburan dan edukasi untuk pengunjung. Theme park juga menjadi jenis taman hiburan yang mendasarkan struktur dan daya tariknya di sekitar tema sentral, sering kali

menampilkan beberapa area dengan tema yang berbeda. Meskipun taman hiburan sering mengandung area bertema, taman hiburan menempatkan fokus yang lebih berat dengan tema yang dirancang lebih rumit yang berkisar pada subjek atau sekelompok subjek tertentu.

#### 2.2.1. Pengertian Theme Park

Theme park memiliki banyak arti, akan tetapi dapat dikatakan bahwa theme park adalah tempat yang memiliki tema sebagai wahana dan atraksi, menurut Lukas A. Scott (2008), Lukas menganalisis taman bermain sebagai entitas hidup yang secara tak terduga membentuk orang, hubungan mereka, dan dunia di sekitar mereka. Pada akhirnya, Theme Park mengungkapkan, pengaruh taman tema yang lebih luas dapat ditemukan di pusat perbelanjaan, toko bermerek dan kasino yang menggunakan teknik taman hiburan untuk mendominasi dunia hiburan kita saat ini.

Menurut Yasraf A. Piliang (2000) yang memaknai bahwa *theme park* adalah suatu tempat yang mewujudkan kesemuannya, tempat suatu simulasi tanpa akhir. *Theme park* adalah tatanan arsitektur yang memuat suatu sirkuit lingkungan tema (atau sederetan tema) dalam suatu ekologi fantasi yang nyata sejauh seperti yang diungkapkan Lang (1994). Yang diperbincangkan disini bukan lagi manusia seperti masa-masa lalu, melainkan fungsi kepemilikan dan penggunaan benda dan pesan yang ingin disampaikan.

#### 2.2.2. Kategori Theme Park

Dalam bukunya Lukas (2008) mengatakan ada 6 jenis karakteristik theme park, yaitu:

1. Theme park as oasis - Taman bertema yang menciptakan ketenangan
2. Theme park as land, adalah taman bertema yang menciptakan suasana dunia impian
3. Theme park as machine, adalah taman bertema sebuah mesin besar yang tersusun dari bermacam kendaraan ;
4. Theme park as show, adalah taman bertema yang menjadikan pertunjukan sebagai fungsi utama ;
5. Theme park as brand, adalah taman bertema yang menawarkan merek sebagai dasar dari hiburan yang ditawarkan ;
6. Theme park as text, adalah aman bertema menjadi sebuah bacaan yang mengibaraktan

pengunjung sebagai pembaca, sehingga pencitraan menjadi berlipat ganda.

## 2.3. Lego

### 2.3.1 Pengertian Lego

Mainan lego adalah seperangkat mainan susun bangun yang terbuat dari plastik berbentuk persegi panjang dan bergerigi sehingga dapat disatukan. karena terdiri dari banyak bentuk persegi panjang yang dapat dibangun menjadi berbagai bentuk. Misalnya bentuk mobil, pesawat, motor, kereta api, menara, gedung, rumah, senjata pistol, pedang, dan lain-lain.



Gambar 2.1. Lego

### 2.3.2 Sejarah Lego

Nama Lego terdiri dari dua kata yang terdapat dalam bahasa Danish yaitu “Leg Godt” yang berarti “Play Well” atau “Bermain Baik” pada bahasa Indonesia.



Gambar 2.2. Kirk Christiansen, Pendiri Lego

Grup Lego dibentuk pada tahun 1932 ini dipelopori oleh seorang pengerajin kayu dari Denmark bernama Ole Kirk Kristiansen. Perusahaan inipun diwariskan secara turun temurun dan sekarang pemiliknya merupakan cucunya yang bernama Kjeld Kirk Kristiansen. Berikut sejarah perkembangan perusahaan ini.

(1916) Perusahaan LEGO berasal dari Denmark. Pendirinya adalah Ole Kirk Christiansen.

Pada tahun 1916, Pak Kirk membeli sebuah toko kerajinan kayu. Barang yang dijual juga berupa mebel. Tetapi, pada tahun 1924 toko tersebut mengalami kebakaran.

(1934) Pada tahun 1934, perusahaan milik Pak Kirk mulai berdiri lagi. Perusahaan miliknya pada saat itu mulai membuat mainan dari kayu. Di tahun 1934 juga, Pak Kirk mengubah nama perusahaannya menjadi LEGO.

Kata lego berasal dari bahasa Denmark, led godt yang artinya bermain dengan baik. Tetapi, dalam bahasa latin, kata lego artinya “saya menyusun” atau “saya merangkai”. Arti kata itu sangat tepat dengan lego!

(1949) Pada tahun 1949, perusahaan lego mulai batu bata lego, seperti yang ada saat ini. Tetapi, penjualan lego di tahun pertamanya ini belum terlalu sukses. Masih banyak orang yang enggan beralih dari mainan kayu. Meski banyak mainan yang dikembalikan, Pak Kirk tidak menyerah. Ia terus berusaha memasarkan mainan ciptaannya itu. Kini... blok-blok lego karya Pak Kirk bisa ditemui di seluruh dunia. Bahkan, hampir semua anak suka dengan lego.

Sebuah perjalanan panjang yang sudah ditempuh selama 80 tahun yang bermula dari pengrajin kayu yang kecil menjadi perusahaan global yang modern sampai menjadi produsen mainan terbesar peringkat 4 di dunia.

### 2.3.3. Bangunan Berdasarkan Tema Lego

Pemikiran yang menggunakan Lego sebagai tema bangunan digunakan sebagai themes park. Theme park menyebar ke berbagai Negara contohnya adalah Lego Land Jepang. Legoland Jepang (レゴランド・ジャパン Regorando Jepang) adalah sebuah taman hiburan di Nagoya, Jepang. Dibuka pada 1 April 2017. Ini adalah taman hiburan Legoland pertama di Jepang, yang kedua di Asia setelah Legoland Malaysia Resort, dan kedelapan di seluruh dunia. Taman ini diproyeksikan untuk menarik lebih dari dua juta pengunjung setiap tahunnya.

Pada 30 Juni 2014, Merlin Entertainments mengumumkan rencana untuk membuka Legoland Resort di Nagoya. [4] Konstruksi resmi dimulai pada 15 April 2015. Pada tanggal 27 Maret 2017, sebuah kereta bertema Legoland bertema mulai berlari di Jalur Cepat Aonami Rapid Rinkai Nagoya Rinkai untuk merayakan pembukaan taman. Legoland Jepang resmi dibuka pada 1 April 2017.

## TINJUAN KHUSUS

### 3.3.1. Pengertian Umum Arsitektur Metafora

Metafora merupakan bagian dari gaya bahasa yang digunakan untuk menjelaskan sesuatu melalui persamaan dan perbandingan. Metafora berasal dari bahasa latin, yaitu “*Methapherein*” yang terdiri dari 2 buah kata yaitu “*metha*” yang berarti setelah, melawati dan “*pherein*” yang berarti membawa. Secara etimologis diartikan sebagai pemakaian kata-kata bukan arti sebenarnya, melainkan sebagai lukisan yang berdasarkan persamaan dan perbandingan.

### 3.3.2. Pengertian Arsitektur Metafora Menurut Para Ahli

Menurut Anthony C. Antoniades, 1990 dalam “*Poethic of Architecture*” Suatu cara yang mempercepat hal-hal, seperti hal-hal yang dilakukan oleh orang lain yang dapat mempengaruhi topik dalam pembahasan. Dengan kata lain menerangkan subyek dengan subyek lain, usahakan untuk memeriksa beberapa subyek yang lain. Ada tiga kategori dari metafora yaitu sebagai berikut.

- Metafora tidak berwujud (metafora yang tidak diraba) yang termasuk dalam kategori-kategori yang unik dari konsep, sebuah ide, kondisi manusia atau kualitas-kualitas khusus (individu, naturalistis, komunitas, tradisi dan budaya).
- Metafora Berwujud (metafora yang dapat diraba) Dapat diperhatikan dari karakter-karakter visual atau material.
- Gabungan Metafora (penggabungan antara keduanya) Dimana secara visual dan visual saling mengisi sebagai unsur-unsur awal dan visualisasi sebagai jawaban untuk mencari kualitas dan dasar.

Menurut James C. Snyder, dan Anthony J. Cattanes dalam “*Introduction of Architecture*”. Metafora mengidentifikasi pola-pola yang mungkin terjadi dari hubungan-hubungan paralel dengan melihat keabstrakannya, berbeda dengan analogi yang melihat secara literal.

Menurut Charles Jenks, dalam “*The Language of Post Modern Architecture*” Metafora sebagai kode yang ditangkap pada suatu saat oleh pengamat dari suatu obyek dengan mengandalkan obyek lain dan bagaimana melihat suatu bangunan sebagai suatu yang lain karena adanya kemiripan. Menurut Geoffrey Broadbent, 1995 dalam buku “*Design in Architecture*”. Transforming : figure of speech in which a name of description term is

transferred to some object different from. Dan juga menurutnya pada metafora pada arsitektur adalah merupakan salah satu metoda kreatifitas yang ada dalam desain spektrum perancang.

### 3.1.3. Sejarah Arsitektur Metafora

Arsitektur metafora muncul dari aliran arsitektur post-modern, Arsitektur Post-Modern adalah percampuran antara Tradisional dan Non-tradisional, gabungan setengah modern dan setengah non-modern, perpaduan antara lama dan baru. Arsitektur Post-Modern mempunyai *style* yang *hybrid* (perpaduan dua unsur).

Aliran-aliran Arsitektur Post-Modern dibedakan berdasarkan konsep perancangan dan reaksi terhadap lingkungannya. Didalam *evolutionary tree-nya* Charles Jenks mengelompokkan Arsitektur Post-modern menjadi 6 (enam) aliran. Aliran-aliran ini menurutnya sudah mulai sejak tahun 1960-an.

Pada awal tahun 1970 muncul ide untuk mengkaitkan arsitektur dengan bahasa, menurut Charles Jenks dalam bukunya ‘*The Language of Post Modern*’ arsitektur dikaitkan dengan gaya bahasa yaitu dengan cara metafora.

Metafora mengidentifikasi hubungan antara benda dimana hubungan tersebut lebih bersifat abstrak dari pada nyata serta mengidentifikasi pola hubungan sejajar.

Arsitektur Metafora telah menjadi inspirasi atau yang lagi berkembang di kalangan perancang. Kemampuannya dalam mengumpamakan sebuah arsitektur sebagai sesuatu yang lain telah membuat arsitektur tersebut memiliki makna dan ciri khas yang membuatnya berbeda dengan arsitektur yang lain. Konsep perancangan yang akan diterapkan pada perencanaan. Tugas Akhir ini adalah *tangle metaphors*.

Karena *tangle metaphors* sangat mudah dimengerti dan dapat membawa inspirasi bagi perencana/arsitek maupun kalangan yang lainnya.

### 3.1.4. Karakteristik Arsitektur Metafora

#### 3.1.4.1. Prinsip-Prinsip Arsitektur Metafora

Arsitektur dalam Metafora memiliki prinsip dalam mengetahui karakteristiknya, prinsip tersebut adalah sebagai berikut.

- Mencoba atau berusaha memindahkan keterangan dari suatu subjek ke subjek lain.
- Mencoba atau berusaha untuk melihat suatu subjek seakan-akan sesuatu hal yang lain.
- Mengganti fokus penelitian atau penyelidikan area konsentrasi atau penyelidikan lainnya (dengan harapan jika dibandingkan atau melebihi perluasan kita dapat menjelaskan subjek yang sedang dipikirkan dengan cara baru).

#### 3.1.4.2. Fungsi dalam Penerapan Metafora dalam Arsitektur

Sebagai salah satu cara atau metode sebagai perwujudan kreativitas Arsitektural, yakni sebagai berikut :

- Memungkinkan untuk melihat suatu karya Arsitektural dari sudut pandang yang lain.
- Mempengaruhi untuk timbulnya berbagai interpretasi pengamat.
- Mempengaruhi pengertian terhadap sesuatu hal yang kemudian dianggap menjadi hal yang tidak dapat dimengerti ataupun belum sama sekali ada pengertiannya
- Dapat menghasilkan Arsitektur yang lebih ekspresif.

### 3.2. Studi Banding Sejenis

Sebagain besar bangunan arsitektur metafora dibagi menjadi tiga kategori yaitu sebagai berikut.

#### 3.2.1. Metafora tidak berwujud (metafora yang tidak diraba)

Rancangan arsitektur yang menggunakan metafora ini adalah “*Nagoya City Art Museum*” karya Kisho Kurokawa yang membawa unsur sejarah dan budaya didalamnya.



Gambar 3.1. Nagoya City Art Museum

Museum ini terletak di Taman Shirakawa di pusat Nagoya. Sumbu utama bangunan berjalan langsung dari Utara ke Selatan sementara batas ke barat dibentuk oleh jalan pejalan kaki yang dikelilingi pohon yang indah. Struktur arsitektur independen yang terdiri dari tiang, balok dan dinding berdiri di depan bangunan sebagai gerbang simbolik dan dapat digunakan untuk menampilkan eksternal. Taman cekung yang besar dan atrium / lobi di ruang bawah tanah, yang berlanjut dari taman yang tenggelam di balik dinding tirai yang melengkung lembut, membentuk zona menengah, baik eksterior maupun interior. (Augustine et al., 2020)

Metode yang sama untuk menghubungkan ruang eksterior dan interior dalam hubungan ambigu digunakan dalam membentuk fasad yang menggabungkan teknologi Jepang tradisional dan ekspresi modern. (Ritonga, 2019)

#### 3.2.2. Metafora Berwujud (metafora yang dapat diraba)

Metafora yang berangkat dari hal-hal visual serta spesifikasi / karakter tertentu dari sebuah benda seperti sebuah rumah adalah puri atau istana, maka wujud rumah menyerupai istana. Rancangan yang menggunakan metafora ini adalah “Stasiun TGV” karya Calatrava yang menerjemahkan bentuk burung terbang kedalam bangunan.



Gambar 3.2. Stasiun TGV Lyon

Kota Lyon terhubung ke bandara Satolas melalui rel kereta api sedangkan kota-kota yang lebih jauh dihubungkan langsung ke bandara melalui jalur rel kereta api cepat. Stasiun Lyon adalah pemberhentian terakhir dari kereta-kereta TGV yang menghubungkan bandara ke kota Lyon sejauh 30 km arah Selatan.

Proyek Lyon TGV sendiri merupakan sebuah kompetisi yang dimenangkan oleh Santiago Calatrava. Klien dalam kompetisi ini mencari struktur simbolik yang menarik sebagai *landmark* tapi tetap nyaman untuk digunakan.



**Gambar 3.3.** Stasiun TGV Lyon

EX Plaza Indonesia atau di kenal Entertainment X'nter (EX) adalah sebuah pusat perbelanjaan yang terletak di Jakarta. EX tersambung langsung dengan plaza Indonesia dan grand hyaat Jakarta. EX dibuka pada tanggal 14 februari 2004, namun sekarang sudah tutup. Penutupan ini murni karena permasalahan bisnis.

### 3.3.. Lokasi Tapak

Berikut merupakan peta dimana lokasi dipilih untuk Tamana Lego Kerang Ajaib Spongebob Squarepants, peta tersebut berada di Kota Medan, Sumatera Utara, Indonesia.

#### 3.3.2. Kriteria Pemilihan Lokasi

Dalam memilih lokasi, perlu dipertimbangkan kriteria-kriteria dalam mendirikan Tamana Lego Kerang Ajaib Spongebob Squarepants sehingga dapat mempermudah proses perancangan dan dapat memaksimalkan faktor-faktor yang diperlukan agar dapat mendukung suasana theme park dan kenyamanan pengunjung.

Untuk bangunan rekreasi harus dapat mempunyai berbagai macam aktifitas didalamnya. Bangunan didesain untuk menampung kebutuhan berbagai jenis pengguna dan kebutuhannya. Bangunan rekreasi juga harus menawarkan *safe, healthful, serta attractive atmosphere*. Untuk itu perencanaan Tamana Lego

Kerang Ajaib Spongebob Squarepants perlu mengikuti persyaratan umum theme park secara umum. berikut merupakan persyaratan taman rekreasi.

Dalam Rencana Umum Tata Ruang Kota (RUTRK) tahun 2010 telah ditentukan Wilayah Pengembangan Pembangunan (WPP) masing - masing daerah. Dimana tujuan dari WPP ini adalah mengoptimalkan pembangunan di setiap sektor atau wilayah. WPP tersebut dibagikan menjadi 5 wilayah adalah sebagai berikut.

Bila ditinjau dari data lokasi pengembangan yang ditentukan pemerintah, maka lokasi yang sesuai untuk Taman Lego Kerang Ajaib Spongebob Squarepants ini adalah berlokasi pada wilayah WPP A, WPP B, WPP C dan WPP E karena bidang pengembangannya adalah rekreasi.

#### 3.3.3. Alternatif Pemilihan Lokasi

Dari kriteria, persyaratan umum dan data lokasi pada Tabel 3.2, Tabel 3.3 dan Tabel 3.4, dapat diambil beberapa sampel alternatif lokasi yang sesuai dengan lokasi Tamana Lego Kerang Ajaib Spongebob Squarepants. Alternatif dianalisis dengan data dan kriteria yang tersedia, sebagai berikut.

##### 1. Alternif Lokasi – 1



**Gambar 3.4.** Lokasi Site

- Letak Lokasi : Jalan Gagak Hitam , Sei Sikambang B , Medan Sunggal, Kota Medan, Sumatera Utara
- Batasan Lokasi :
  - Timur : Jalan Gagak Hitam
  - Selatan : Jalan Merpati
  - Barat : Lahan Kosong
  - Utara : Lahan Kosong

##### 2. Alternif Lokasi – 2



**Gambar 3.5.** Lokasi Site

- Letak Lokasi : Jalan Krakatau, Tajung Mulia Hilir, Medan Deli, Kota Medan
- Batasan Lokasi :
  - Timur : Rumah Penduduk
  - Selatan : Gang Kecil
  - Barat : Jalan Krakatau
  - Utara : Rumah Penduduk

3. Alternif Lokasi – 3



**Gambar 3.6.** Lokasi Site

- Letak Lokasi: Jalan Jati, Pulo Brayan Bengkel, Medan Timur, Kota Medan, Sumatera Utara
- Batasan Lokasi :
  - Timur : Jalan Perkebunan
  - Selatan : Jalan Jati
  - Barat : Sekolah Dasar Swasta Methodist Pelita Kasih
  - Utara : Rumah Penduduk

**3.3.4. Penilaian Lokasi**

Dari perbandingan kriteria di atas, maka Taman Lego Kerang Ajaib Spongebob Squarepants cocok dirancang pada site alternatif ke-3 yang berlokasi di Jalan Jati, Pulo Brayan Bengkel, Medan Timur, Kota Medan, Sumatera Utara.

**3.3.5. Deskripsi Proyek**

Taman Lego Kerang Ajaib Spongebob Squarepants atau disebut Kerang Ajaib Spongebob Squarepants LegoPark adalah sebuah tempat hiburan dan bermain yang berupa *indoor theme park* bertema Kerang Ajaib Spongebob Squarepants . Lokasi Taman Lego Kerang Ajaib Spongebob Squarepants berada di Jalan Jati, Pulo Brayan Bengkel, Medan Timur, Kota Medan, Sumatera Utara, dengan luas lahan ± 3.27 Ha. Proyek theme park ini dibuat karena di Kota Medan masih belum ada bangunan theme park indoor yang bertema fantasy kehidupan air, sehingga perhatian penduduk Kota Medan beserta

wilayah sekitar dan dapat menjadi salah satu bangunan wisata di Kota Medan.

Keunikan tersendiri dimiliki Taman Lego Kerang Ajaib Spongebob Squarepants yaitu kehidupan air dalam dunia fantasi adalah menyangkut tentang tema, menurut Lang (1994) adalah bangunan yang memfokuskan karakteristiknya ke dalam “Theme Park” yang harus memiliki tema fatasi yang diwujudkan secara nyata.

Berdasarkan tema Taman Lego Kerang Ajaib Spongebob Squarepants, theme park ini memfokuskan target pengunjung ke anak-anak dan keluarga, akan tetapi jika memfokuskan anak-anak dan keluarga, katagori pengunjung yang berkunjung ke theme park ini berkurang atau menyempit, oleh karena itu digunakan kolaborasi antara Kerang Ajaib Spongebob Squarepants dengan Lego. Lego adalah mainan dapat dimainkan segala umur, sehingga lego ini bisa dijadikan perantara untuk memperlebar antusias terhadap Taman Lego Kerang Ajaib Spongebob Squarepants dan dapat meraba lebih banyak pengunjung.(Sihombing, 2019; Wangsa et al., 2020)

Taman Lego Kerang Ajaib Spongebob Squarepants memfokuskan kehidupan air dari cerita SpongeBob SquarePants, berupa pengenalan karakter yang tinggal di Kerang Ajaib Spongebob Squarepants, dan replika bangunan beserta barang yang berasal dari dunia SpongeBob SquarePants. Dalam theme park ini juga menyediakan wahana permainan yang dapat digunakan golongan umur.

**III. ANALISA PERANCANGAN**

**4.1. Analisa Site**

**Deskripsi Umum**

- Judul Proyek : Tamana Lego Kerang Ajaib Spongebob Squarepants
- Tema Proyek : Arsitektur Metafora
- Status Proyek : Fiktif
- Lokasi Proyek: Jalan Jati, Pulo Brayan Bengkel, Medan Timur, Kota Medan, Sumatera Utara
- Lebar Jalan : 8 meter (dua arah)
- Batasan Site :
  - Batas Timur : Jalan Perkebunan
  - Batas Selatan : Jalan Jati
  - Batas Barat : Sekolah Dasar Swasta Methodist Pelita Kasih
  - Batas Utara : Rumah Penduduk
- Luas Site : ± 3.27 Ha



Topografi : Bergelombang  
 GSB : 5 meter  
 KDB : 80%  
 Potensi Site :

- Terletak di Jalan arteri Kota Medan yang menjadi lalu lintas Sumatera;
- Terletak pada kawasan kormesial dan pemukiman;
- Transportasi lancar dan baik karena adanya jalan yang lebar dan dua arah;
- Luas site mendukung sekitar ± 3,27 Ha.

**4.1.1. Analisa Pencapaian dan Enterance**

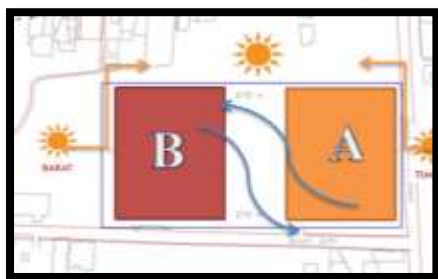


Sumber : Data Olahan Pribadi 2018

**Gambar 4.1.** Analisa Enterance

Jalan yang berada di lokasi site, luas jalan 8 meter memberikan kemungkinan kemacetan karena dilewati kendaraan umum maupun kendaraan pribadi. Untuk menghindari kepadatan akses di satu tempat dibuat akses keluar masuk yang berbeda. Titik A digunakan Jalan Jati sebagai enterance dan Titik B digunakan Jalan Perkebunan sebagai akses keluar.

**4.1.3. Analisa Matahari dan Angin**



**Gambar 4.2.** Analisa Matahari dan Angin  
 Sumber : Data Olahan Pribadi 2018

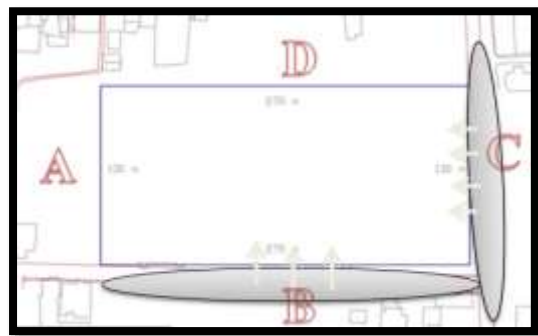
Berdasarkan Gambar 4.6., lokasi proyek terbagi menjadi zona A sisi timur yang mendapat sinar matahari pagi sebanyak 20% dan di site terkena langsung karena tidak ada halangan di sisi tersebut. Sedangkan sinar matahari siang yang

berada di atas mendapatkan sinar sebanyak 60% dan sinar matahari sore pada sisi barat sebanyak 20% akan tetapi pada zona B sinar tidak mengenai langsung site karena terhalang bangunan di sisi tersebut. Kemudian angin Kota Medan berhembus dari barat laut ke tenggara dan sebaliknya. Untuk mengurangi panas matahari, yaitu:

- Pengaturan orientasi bangunan secara tepat agar sinar matahari berlebihan tidak mengenai lokasi yang diperlukan;
- Penggunaan tanaman di area yang tidak diprioritaskan untuk view ke dalam.
- Penggunaan teritisan dan kisi-kisi pada bangunan untuk mengurangi panas;
- Pemakaian bahan *aluminium komposit* dan *aluminium foil insulation*.

Dalam penanggulangan angin dengan pemakaian tanaman sebagai buffer dan mengatur bentuk bangunan untuk memecah tekanan angina harus digunakan secara tepat agar tidak merusak view.

**4.2.1. Analisa Kebisingan dan Debu**



**Gambar 4.3.** Analisa Kebisingan dan Debu  
 Sumber : Data Olahan Pribadi 2018

Dampak kebisingan terhadap bangunan kurang berdampak ke dalam bangunan dan fungsinya. Namun masalah kebisingan mempengaruhi Kenyamanan aktivitas sekitar bangunan. Untuk menanggulangi masalah kebisingan dan polusi adalah sebagai berikut :

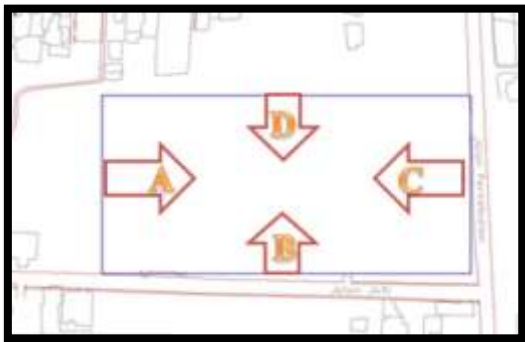
- Membuat pagar di sekeliling site, sekaligus memberikan pengamanan walaupun memerlukan biaya;
- Menanam vegetasi di sekeliling site sebagai buffer, agar dapat menyaring kebisingan dan debu;

- Penataan jarak bangunan yang jauh dari jalan, dan memanfaatkan lahan yang lebih luas sebagai lahan parkir outdoor.

#### 4.2.2. Analisa Pakir

Parkir merupakan salah satu fasilitas mendasar bagi kenyamanan pengunjung terutama pengendara kendaraan, sehingga permasalahan analisa parkir ini adalah memenuhi target kenyamanan bagi pengunjung, untuk itu dalam penggunaan sistem parkir akan digunakan adalah parkir outdoor. Parkir mobil menggunakan sistem 45° dan 90°. Parkir sepeda motor menggunakan sistem 90°. Parkir bus menggunakan sistem 60° dan servis menggunakan sistem 45°.

#### 4.2.3. Analisa View ke Dalam Site

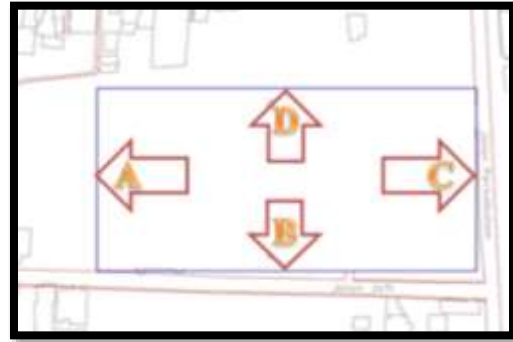


**Gambar 4.4.** Analisa View dalam Site  
Sumber : Data Olahan Pribadi 2018

Dari hasil analisa di atas maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Tampak dari View B dan C harus ditata karena berhadapan dengan jalan utama dan harus memotong beberapa pohon liar yang mengganggu pemandangan view dan sirkulasi di dalam proyek. Pagar pembatas juga dibuat menarik dan tidak tinggi agar fasad bangunan tidak terganggu.
2. View A dan D harus dibuat pagar pembatas agar tidak saling mengganggu aktivitas satu sama lain.

#### 4.2.4. Analisa View ke Luar Site



**Gambar 4.8.** Analisa View luar Site  
Sumber : Data Olahan Pribadi 2018

View ke luar tapak kurang menarik karena berbatasan dengan sekolah, pagar, rumah penduduk dan persimpangan jalan. Solusi yang dapat digunakan untuk membuat view ke luar semenarik mungkin adalah:

- Pada bagian A dan D akan dibuat pagar tanaman untuk memberikan keindahan jika dilihat dari dalam lokasi proyek.
- Pada bagian B akan ditata landscape dengan mengkombinasikan permainan pancuran air dan vegetasi.
- Pada bagian C akan dibuat pagar tanaman dan membuat beberapa bukaan pada bangunan untuk mendapatkan angin dan pencahayaan alami.

#### 4.2.5. Analisa Vegetasi



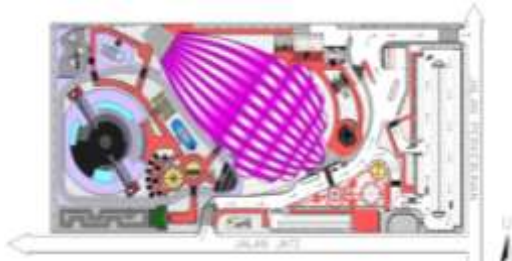
**Gambar 4.12.** Analisa Vegetasi  
Sumber : Data Olahan Pribadi 2018

Dari Analisa site, vegetasi di titik A tidak terlalu banyak dan hanya dipenuhi rerumputan, vegetasi di titik B dipenuhi oleh pohon yang cukup padat mengikuti arah jalan dan dipadati oleh semak-semak dan alang – alang, vegetasi di

titik C terdapat beberapa pohon yang tumbuh secara acak dan dikelilingi oleh semak-semak dan alang – alang, vegetasi di titik D terdapat beberapa pohon yang tumbuh berdekatan dan bersebelahan dengan perumahan penduduk.

#### IV. KONSEP PERANCANGAN

##### 5.1. Konsep Pencapaian dan Entrance



**Gambar 5.1.** Konsep Entrance  
Sumber : Data Olahan Pribadi 2018

Di site ini sirkulasi masuk melewati jalan sisi selatan yaitu Jalan Jati dan keluar ke jalan sisi timur yaitu jalan perkebunan.

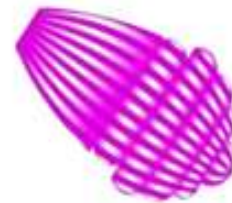
##### 5.2. Konsep Vegetasi



*Sumber : Data Olahan Pribadi 2018*  
**Gambar 5.2.** Konsep Vegetasi

##### 5.3. Konsep Bangunan

Bentuk bangunan Taman Lego Kerang Ajaib Spongebob Squarepants menggunakan kerang ajaib di cerota Spongebob SquarePants sebagai dasar untuk tampak bangunan.



Bentuk dari konsep diambil setengah lingkaran yang disusun berderetan dengan ukuran berbeda sehingga membuat bangunan menyerupai kerang ajaib.

##### DAFTAR PUSTAKA

###### Buku :

- Badan Pusat Statistik Provinsi Sumatera Utara. 2015. Sumatera Utara Dalam Angka
- Charles Jenks, "The Language of Post Modern Architecture
- Geoffrey Broadbent, 1995 "Design in Architecture"
- Lucas A, Scott. 2008. Theme Park. Reaktion Books Ltd. London.
- Neufret, Ernst. Data Arsitek Jilid 1. Trans. Sunarto Tjahjadi. Jakarta: Erlangga, 1996.

Neufret, Ernst. *Data Arsitek Jilid 2*. Trans. Sunarto Tjahjadi. Jakarta: Erlangga, 1996.  
Piliang, Yasraf. 2000. *Theme Park sebagai “realitas pengganti realitas”*.

**Jurnal:**

- Augustine, C., Sibarani, P. H. ., Sinabariba, D., Td, J., No, P., & Utara, S. (2020). HOTEL BISNIS BINJAI. *Institut Sains Dan Teknologi TD.Pardede*, 01(01), 12–26.  
<https://ejurnal.istp.ac.id/index.php/jrld/article/view/75/76>
- Ritonga, I. (2019). Kajian Kelayakan Permukiman di Kelurahan Aur Lingkungan IV. *Jurnal Sains Dan Teknologi ISTP*, 12(Desember), 56–66.
- Sihombing, S. B. (2019). *PENGARUH PENCAHAYAAN TERHADAP KENYAMANAN VISUAL PADA STARBUCKS CAMBRIDGE*. 11(01), 50–61.
- Wangsa, C. A., Sibarani, P. H. P., Si, M., Lubis, S., Td, J., No, P., Utara, S., Wangsa, C. A., Sibarani, I. P. H. P., & Lubis, S. (2020). Pusat konvensi dan pameran percut sei tuan. *Institut Sains Dan Teknologi TD.Pardede*, 01(01), 27–42.  
<https://ejurnal.istp.ac.id/index.php/jrld/article/view/76/78>

**WEBSITE :**

[www.whitewaterwest.com](http://www.whitewaterwest.com)  
<http://www.kisho.co.jp>