



**UNIVERSITAS INDONESIA**

**KAJIAN TERHADAP MAKNA TEMA DALAM *WATER PARK*  
(Studi Kasus: Atlantis Water Adventures, Ancol)**

**SKRIPSI**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar  
Sarjana Arsitektur**

**INTAN FAUZIA  
040505024X**

**FAKULTAS TEKNIK  
DEPARTEMEN ARSITEKTUR  
DEPOK  
JULI 2009**

## HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

**Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri,  
dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk  
telah saya nyatakan dengan benar.**

**Nama : Intan Fauzia  
NPM : 040505024X**

**Tanda Tangan :  
Tanggal : 13 Juli 2009**

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh :

Nama : Intan Fauzia  
NPM : 040505024X  
Program Studi : Arsitektur  
Judul Skripsi : Kajian terhadap Makna Tema dalam *Water Park*  
(Studi Kasus: Atlantis Water Adventures, Ancol)

**Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Arsitektur pada Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Indonesia**

## DEWAN PENGUJI

Pembimbing : Ir. Herlily, MUD (.....)

Penguji : Dr. Ing. Ir. Dalhar Susanto (.....)

Penguji : Yulia Nurliani Lukito, ST., MDesS (.....)

Ditetapkan di : Depok

Tanggal : 13 Juli 2009

## KATA PENGANTAR

Dalam proses menyelesaikan skripsi ini, saya banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan baik secara moral maupun material. Pada kesempatan ini saya ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu saya secara langsung maupun tidak langsung dalam menyelesaikan mata kuliah ini. Diantaranya adalah:

1. Allah SWT atas kesempatan yang diberikan untuk dapat kuliah di Departemen Arsitektur FTUI dan kesehatan yang diberikan dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Ir. Herlily, MUD selaku dosen pembimbing skripsi, saya ucapkan terima kasih atas bimbingan dan arahan, serta buku-buku yang telah diberikan.
3. Bapak Ir. Hendrajaya Isnaeni, M.Sc. Ph.D selaku dosen koordinator mata kuliah skripsi.
4. Bapak Dr. Ing. Ir. Dalhar Susanto dan Ibu Yulia Nurliani Lukito, ST., MDesS yang telah menjadi dosen penguji dan memberikan saran-saran untuk skripsi saya yang lebih baik.
5. Ibu Dr. Suraya Affif dan Prof. Sulistyowati sebagai dosen mata kuliah etnografi yang juga turut memberikan saran serta bimbingan.
6. Mama dan Papa, orangtua terbaik yang selalu mendoakan serta memberikan dukungan secara moral dan material. *Semoga suatu saat Intan bisa bikin Mama dan Papa bangga..*
7. Mas Arya, Tante, Bude, dan Ullie yang juga selalu memberikan dukungan.
8. Teman-teman satu bimbingan Bu Lily, yaitu Windy dan Romie yang selalu menjadi teman berdiskusi.
9. Teman-teman 2005: esp. Emi, Windy (lagi), dan Tyta atas kebersamaan kita selalu, bergosip, dan cerita-cerita dari hal penting sampai yang paling ngga penting, hehe. Innes, Omi, Iril, dan Pujas yang selalu jadi teman senang-senang. Trus Monya, Luki, Najjah, Maya, Ikat, Arman, Indah, Ama, Wendut, dll.

10. Semua anak Ars UI 2005 yang belum saya sebutkan namun semuanya berjasa. *Seneng banget jadi bagian dari angkatan ini, semoga kita semua sukses ya..Amin.*
11. Sahabat-sahabat, esp. Vadia yang selalu mendengarkan curhatan dan menjadi teman bergosip juga, hehe.
12. Anak-anak Mesin 2005, Curut, Edhu, Yudha, Arthur, Elang, dll..
13. Angkatan-angkatan lain di Ars UI, terutama kakak-kakak asuh: Annis dan Terry '04 serta adik-adik asuh semuanya..
14. Pihak-pihak lain yang turut membantu dan berpengaruh dalam menyelesaikan mata kuliah ini.

Saya sangat menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat diharapkan. Saya mohon maaf apabila ada kesalahan yang saya buat kepada pihak-pihak tertentu dalam penulisan skripsi ini. Saya harap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi siapapun yang membacanya.

Depok, Juli 2009

Intan Fauzia

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

---

Sebagai sivitas akademik Universitas Indonesia, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Intan Fauzia  
NPM : 040505024X  
Departemen : Arsitektur  
Fakultas : Teknik  
Jenis karya : Skripsi

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Indonesia **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul :

Kajian terhadap Makna Tema dalam *Water Park*  
(Studi Kasus: Atlantis Water Adventures, Ancol)

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Indonesia berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di: Depok  
Pada tanggal: 13 Juli 2009  
Yang menyatakan

( Intan Fauzia )

## ABSTRAK

Nama : Intan Fauzia  
Program Studi : Arsitektur  
Judul : Kajian terhadap Makna Tema dalam *Water Park*  
(Studi Kasus: Atlantis Water Adventures, Ancol)

Perkembangan teknologi mengakibatkan munculnya gejala globalisasi dalam kebudayaan. Dalam bidang arsitektur, sebuah tempat kehilangan *sense of place* karena nilai-nilai lokal ditiadakan demi tercapainya sebuah globalisasi. Globalisasi menjadi pemicu munculnya sebuah *theme park*. Awal mula *theme park* ialah sebuah eksibisi hasil industri yang diadakan pada tahun 1851, yaitu *World's Fair*. Tiap negara peserta eksibisi bermaksud untuk menghadirkan tema negaranya ke dalam area pameran.

*Theme park* identik dengan sebuah taman rekreasi. Air sebagai unsur paling melimpah di dunia memiliki banyak fungsi, salah satunya sebagai sarana rekreasi. Taman rekreasi yang menggunakan air sebagai elemen utamanya adalah *water park*. Pada *water park*, air dapat menjadi sebuah tema tersendiri, namun yang marak terjadi sekarang ini ialah terjadi penambahan tema dalam sebuah *water park*. Tanpa disadari, pemberian tema adalah sebuah budaya pengkopian yang merupakan hasil dari gejala simulasi dan hiper-realitas. Sebuah referensi akan mengalami pergeseran makna ketika referensi berubah menjadi sebuah replika.

Skripsi ini akan membahas mengapa tema di dalam sebuah *water park* menjadi penting, gejala apa yang muncul, dan apa maknanya bagi pengguna Studi kasus yang diambil ialah Atlantis Water Adventure di Ancol. Tema Atlantis yang diambil merupakan sebuah referensi dari Atlantis mitologi Yunani. Dalam sebuah *water park*, tema menjadi penting karena pengembang lebih mementingkan tren. Pemaknaan tema oleh pengelola belum dapat tersampaikan sepenuhnya kepada pengunjung karena pengunjung tidak memiliki referensi tentang Atlantis.

Kata kunci:  
tema, *water park*

## ABSTRACT

Name : Intan Fauzia  
Study Program: Architecture  
Title : A Study on the Meaning of Theme in Water Park  
(Case Study: Atlantis Water Adventures, Ancol)

The development of technology cause globalization appeared in human culture. In architectural sector, a place will lost its sense because the local value is disappeared and replaced by global value. Theme parks also appear because of globalization. The origin of a theme park is an exhibition about industrial product, which was held in 1851. The exhibition called World's Fair. In the exhibition, each country wanted to 'bring' their country to their court.

Theme park is identified with recreational place. Water as the plentiest element in the world has many benefits, one of it is being used as recreational purpose. Recreational place which use water as the primary element is a water park. In a water park, water has become the theme, but the addition of theme in a water park is the commonly thing happen in this early days. Unconsciously, a theme is a 'culture of copy' which is related with simulation and hyper-reality. The meaning of the reference will decrease when the reference turn into the imitation one.

This minithesis will reveal why a theme is really important for a water park and find the meaning of a theme for the developer and the visitors. I chose Atlantis Water Adventures at Ancol as the case study. This water park use Atlantis in Greek philosophy to be the reference of the theme. In a water park, a theme become important because the developer only think about the selling value which is related with the trend. But, most of the visitors of Atlantis Water Adventures can't accept the meaning of the theme because they don't have reference about the real Atlantis.

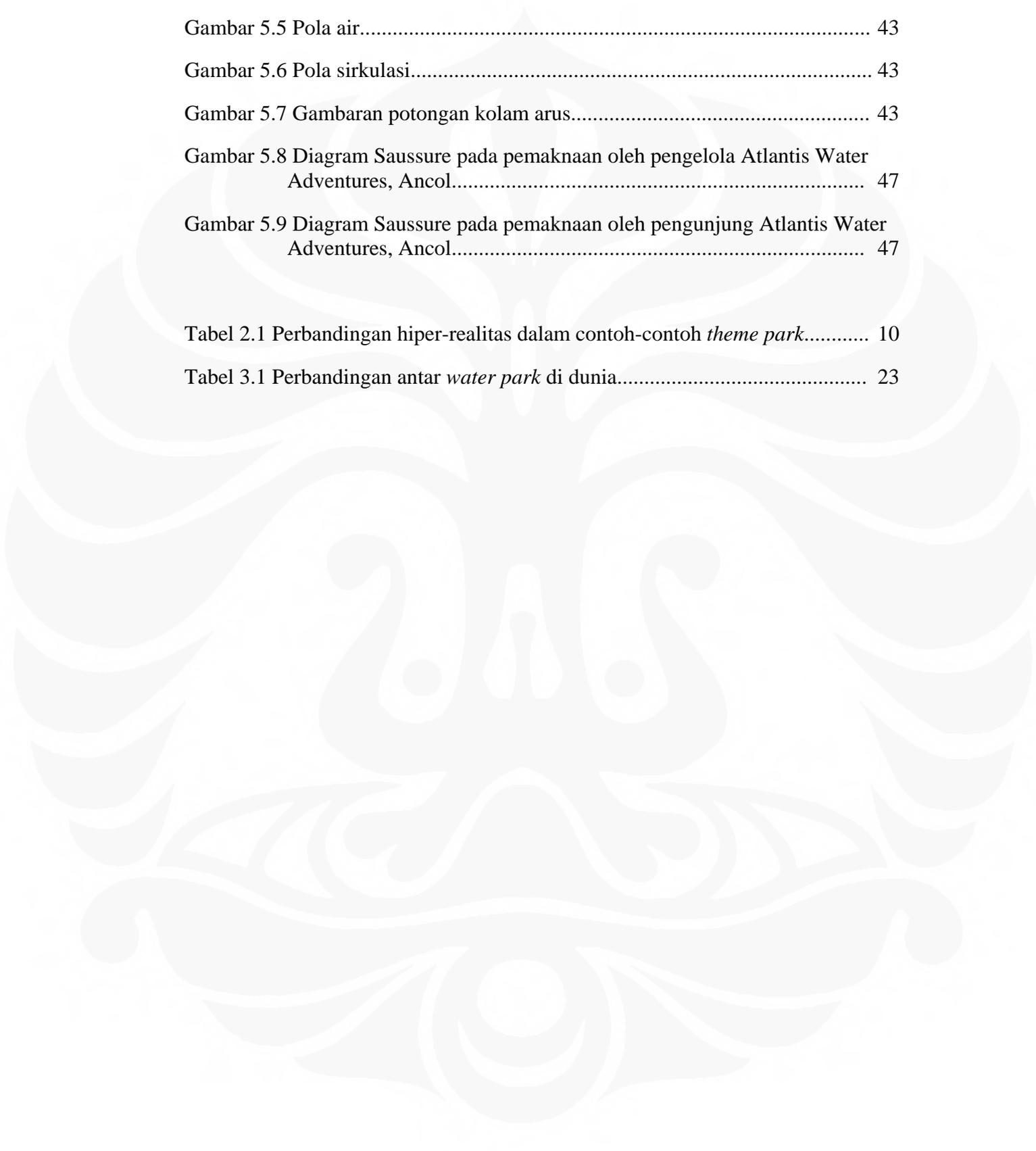
Key words:  
theme, water park

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	vi
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
<b>BAB 1 PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Permasalahan.....	3
1.3 Tujuan Penulisan.....	3
1.4 Metode Penelitian.....	3
1.5 Urutan Penulisan.....	4
<b>BAB 2 <i>THEME PARK</i>.....</b>	<b>5</b>
2.1 Asal-usul <i>Theme Park</i> .....	5
2.2 Macam-macam <i>Theme Park</i> .....	7
2.3 Simulasi dan Hiper-realitas.....	10
<b>BAB 3 <i>WATER PARK</i>.....</b>	<b>16</b>
3.1 Apa Itu Air?.....	16
3.2 Contoh-contoh <i>Water Park</i> di Dunia.....	18
3.3 <i>Water Park</i> dan Konsumerisme.....	24
<b>BAB 4 STUDI KASUS.....</b>	<b>27</b>
4.1 Deskripsi Tempat.....	27
4.2 Proses Pembangunan.....	32
4.3 Referensi Atlantis dari Mitologi Yunani.....	34
<b>BAB 5 ANALISIS.....</b>	<b>38</b>
5.1 Atlantis Water Adventure dan Atlantis dalam Mitologi Yunani.....	38
5.2 Pemaknaan Tema oleh Pengelola dan Pengunjung.....	42
5.3 Atlantis Water Adventure dan Budaya Pengkopian.....	45
<b>BAB 6 KESIMPULAN.....</b>	<b>50</b>
DAFTAR PUSTAKA.....	52
LAMPIRAN.....	53

## DAFTAR GAMBAR DAN TABEL

Gambar 2.1 <i>Part of the Turkish Court</i> dalam World's Fair 1851.....	6
Gambar 2.2 <i>Part of the Birmingham Court</i> dalam World's Fair 1851.....	6
Gambar 2.3. Taman bernuansa Jepang di Grand Indonesia.....	8
Gambar 2.4 Contoh rumah di Perumahan Kota Wisata.....	9
Gambar 2.4 Diagram hubungan antara <i>signified</i> dan <i>signifier</i> .....	11
Gambar 3.1 Perosotan di Cariba Creek.....	19
Gambar 3.2 Kolam gelembung di Cariba Creek.....	19
Gambar 3.3 Replika kuil Parthenon di Pafos-Aphrodite.....	20
Gambar 3.4 Permainan perosotan di Pafos-Aphrodite.....	20
Gambar 3.5 Potongan brosur di Water Safari.....	22
Gambar 3.6 Permainan di Water Safari.....	22
Gambar 3.7 Peta Schlitterbahn Waterpark.....	23
Gambar 3.8 Replika istana di Schlitterbahn.....	23
Gambar 4.1 Pintu masuk Atlantis Ancol.....	27
Gambar 4.2 Kolam anak-anak.....	27
Gambar 4.3 Peta situasi Atlantis Water Adventure.....	28
Gambar 4.4 Kolam arus dan gua stalaktit.....	29
Gambar 4.5 Kolam ombak dan replika kuil.....	29
Gambar 4.6 Terowongan di perosotan.....	30
Gambar 4.7 Kolam air terjun.....	30
Gambar 4.8 Kolam Rainbow Balls.....	31
Gambar 4.9 Kolam Riam Jeram.....	31
Gambar 4.10 Gambaran wilayah Atlantis berdasarkan tulisan Plato.....	36
Gambar 5.1 Ilustrasi penerjemahan kuil menjadi replika.....	39
Gambar 5.2 Ilustrasi penerjemahan patung prajurit.....	40
Gambar 5.3 Peletakkan kuil pada <i>site plan</i> .....	41



Gambar 5.4 Replika mammoth.....	41
Gambar 5.5 Pola air.....	43
Gambar 5.6 Pola sirkulasi.....	43
Gambar 5.7 Gambaran potongan kolam arus.....	43
Gambar 5.8 Diagram Saussure pada pemaknaan oleh pengelola Atlantis Water Adventures, Ancol.....	47
Gambar 5.9 Diagram Saussure pada pemaknaan oleh pengunjung Atlantis Water Adventures, Ancol.....	47
Tabel 2.1 Perbandingan hiper-realitas dalam contoh-contoh <i>theme park</i> .....	10
Tabel 3.1 Perbandingan antar <i>water park</i> di dunia.....	23

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Revolusi industri yang terjadi pada abad ke-18 mengawali terjadinya produksi bahan bangunan secara massal dan pengalihan dari pekerja manusia menjadi pekerjaan mesin. Perubahan ini menyebabkan perusahaan-perusahaan yang bergerak di bidang pembangunan ingin mencapai akses ke pasar internasional<sup>1</sup>. Sehingga budaya yang berkembang ialah hilangnya nilai-nilai lokal dan munculnya nilai global, agar setiap orang dari seluruh dunia dapat menerima nilai-nilai tersebut. Selain itu, terjadi produksi massal yang membuat setiap orang dapat menggunakan hasil dari produksi tersebut tanpa mementingkan unsur-unsur identitas lokal. Tren ini, disebut dengan globalisasi. Secara otomatis, globalisasi merupakan penyebab adanya teknologi pengkopian sehingga dimana-mana banyak ditemukan benda yang sama.

Globalisasi juga terjadi di dunia arsitektur. Bangunan-bangunan menjadi memiliki standar karena bahan bangunan diproduksi secara massal. Globalisasi dan modernisasi telah membuat sebuah tempat menjadi kehilangan *sense of place*. Sebuah bangunan menjadi kehilangan identitas dan secara otomatis terbentuk identitas baru. Globalisasi dan perkembangan teknologi juga menjadi awal mula munculnya sebuah *theme park*. Menurut Michael Sorkin, hilangnya identitas pada sebuah tempat dan adanya produksi secara massal merupakan salah satu karakteristik dari sebuah *theme park*<sup>2</sup>.

Tidak seperti namanya, *theme park* tidak hanya terbatas pada taman rekreasi saja, tempat-tempat lain juga dapat disebut sebagai sebuah *theme park*. Contohnya bangunan West Edmonton Mall di Kanada, sebuah mall yang menawarkan konsep menampung seluruh dunia dalam sebuah bangunan mall. Dengan masuk ke dalam mall, pengunjung akan merasa seperti berada di bagian dunia lain.<sup>3</sup> Oleh karena itu, bangunan mall tersebut juga dapat dikatakan sebagai sebuah *theme park*. Contoh lainnya ialah kota Los Angeles, kota yang telah ter-militerisasi. Karena obsesi akan keamanan, terdapat batasan-batasan sosial dimana-mana dan terjadi segregasi antara yang kaya dan miskin<sup>4</sup>. Hal ini membuat

---

<sup>1</sup> Ali Madanipour. 1996. *Design of Urban Space: An Inquiry into a Socio-spatial Process*. New York: John Wiley & Sons Ltd. hal 142

<sup>2</sup> Michael Sorkin. 1992. *Variations on a Theme Park: The New American City and the End of Public Space*. New York: Hill and Wang. hal xiii

<sup>3</sup> Margaret Crawford. 1992. *The World in a Shopping Mall* dalam *Variations on a Theme Park* oleh Michael Sorkin (ed.). hal 3-4

<sup>4</sup> Mike Davis. 1992. *Fortress Los Angeles: The Militarization of Urban Space* dalam *Variations on a Theme Park* oleh Michael Sorkin (ed.). hal 154-155

warga menjadi hidup bagaikan dalam sebuah benteng. Karena hal itulah kota Los Angeles juga dapat dikatakan sebagai sebuah *theme park*. Namun bagi orang awam, *theme park* diterjemahkan sebagai suatu taman rekreasi yang memiliki ‘tema’ tertentu seperti tema laut, hutan, atau suatu tempat tertentu.

*Theme park* erat kaitannya dengan rekreasi. Tema-tema tersebut dapat membuat orang merasa keluar sejenak dari keadaan yang sedang dialaminya. Air yang bersifat tenang dan menyejukkan membuat elemen ini cocok untuk dijadikan sarana rekreasi. Sifat air yang dinamis juga dapat menimbulkan semangat seseorang sehingga menjadi segar kembali. Selain itu, air juga berfungsi sebagai *buffer* yang bisa menahan kebisingan dan polusi udara. Hal ini membuat manusia merasa tenang bila berada dekat dengan air.

Air adalah unsur paling banyak yang terdapat di bumi. Melimpahnya air di bumi ini dimanfaatkan dalam pembuatan sebuah taman rekreasi yaitu *water park*. Berbagai bentuk air di bumi dibuat tiruannya di dalam sebuah *water park*. Seperti air sungai yang mengalir dibuat tiruannya dengan membuat kolam arus, ombak di laut yang dinamis dibuat tiruannya dengan membuat kolam ombak, dan air terjun juga dibuat tiruannya dengan membuat air terjun buatan. Sifat-sifat air juga memicu tumbuhnya tempat rekreasi yang menggunakan media air. Sifat air menjadi inspirasi terciptanya permainan-permainan air di sebuah *water park*. Contohnya adalah *water slides* atau perosotan air yang memanfaatkan sifat air yang mengalir dari tempat tinggi ke rendah. Sedangkan kolam arus dan kolam ombak memanfaatkan sifat air yang dinamis sehingga mudah bergerak ketika diberi sedikit gaya. Jadi, dalam sebuah *water park*, sebenarnya terjadi hal-hal yang mewujudkan budaya pengkopian.

Dalam konteks *theme park*, air dapat menjadi sebuah tema tersendiri. Dengan adanya pengkopian bentuk-bentuk atau sifat-sifat air, air sudah menjadi sebuah tema bagi sebuah *water park*. Namun pada kenyataannya, dalam *water park* itu sendiri, terjadi fenomena penambahan tema yang merupakan wujud dari sebuah budaya pengkopian yang berlebihan.

## 1.2 Permasalahan

Permasalahannya adalah mengapa tema itu menjadi penting bagi sebuah *water park*? Gejala apa yang timbul saat menerapkan tema dalam *water park*? Bagaimana pengelola dan pengunjung dapat memaknai tema tersebut? Skripsi ini dibuat untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut.

## 1.3 Tujuan Penulisan

Tujuan penulisan skripsi ini ialah mengetahui mengapa sebuah tema diperlukan dalam perancangan sebuah *water park* dan gejala seperti apa yang akan timbul saat menerapkan tema ke dalam sebuah tempat. Selain itu, saya juga ingin mendapat gambaran tentang bagaimana pengelola sebuah *water park* memaknai sebuah tema yang ia terapkan dan bagaimana pengunjung memberikan makna terhadap tema tersebut.

#### 1.4 Metode Penelitian

Untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut saya melakukan studi pustaka mengenai apa sebenarnya pengertian dari *theme park* dan apa saja yang dapat dikategorikan sebagai sebuah *theme park*. Kemudian saya melakukan survey secara langsung ke sebuah *water park* yang menerapkan tema ke dalam tempatnya, sambil mengamati perilaku pengunjung terhadap tema yang ada dengan menggunakan metode observasi dan wawancara. Selain pengunjung, wawancara juga dilakukan terhadap pihak pengelola.

#### 1.5 Urutan Penulisan

Karya ilmiah ini akan disusun sebagai berikut:

##### Bab I Pendahuluan

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai latar belakang penulisan, permasalahan, tujuan penulisan, metode penelitian, dan urutan penulisan.

##### Bab II Kajian *Theme Park*

Di bab ini akan dibahas mengenai asal-usul munculnya *theme park*, macam-macam *theme park*, dan teori simulasi serta hiperrealitas yang muncul saat sebuah *theme park* menghadirkan tema-tema ke dalamnya.

##### Bab III Kajian *Water Park*

Pada bab ini dipaparkan tentang spesifikasi *theme park* yang dipilih yaitu *water park*. Uraian akan dimulai dari definisi air termasuk sifat-sifatnya, kemudian akan dibahas juga tentang sisi konsumerisme dari sebuah *water park*.

##### Bab IV Studi Kasus

Studi kasus dilakukan di Atlantis Water Aventure-Ancol. Bab ini akan menjelaskan tentang bagaimana sebuah tema diterapkan ke dalam sebuah *water*

*park* yang sudah terbangun dan bagaimana pengunjung memandang tema tersebut.

#### Bab V Analisa Kasus

Berisi analisa-analisa yang dilakukan terhadap studi kasus. Pada analisa juga dimasukkan pandangan-pandangan penulis terhadap teori dan kenyataannya pada studi kasus.

#### Bab VI Kesimpulan

Bab ini merupakan hasil akhir dari rangkaian pemaparan teori sampai studi kasus. Pada bab ini akan diambil kesimpulan dari bab-bab sebelumnya.

#### Lampiran

Berisi catatan-catatan lapangan yang ditulis oleh penulis saat melakukan survey. Catatan ini berisi hasil observasi dan hasil wawancara terhadap pihak pengelola dan pengunjung.

## **BAB 2**

### ***THEME PARK***

#### **2.1 Asal Usul *Theme Park***

Pada abad ke-18 terjadi revolusi industri yang diawali di negara-negara Eropa. Peristiwa ini membuat berbagai negara menghasilkan inovasi-inovasi di berbagai industri. Penemuan mesin-mesin industri membuat tenaga kerja manusia digeser oleh tenaga mesin. Penemuan mesin ini juga mendukung terjadinya produksi massal, sehingga material bangunan seperti besi, baja, dan kaca yang diproduksi secara massal menjadi sering digunakan di berbagai bangunan. Berbagai negara bersaing untuk saling menunjukkan kehebatannya masing-masing di bidang industri. Hal inilah yang memicu adanya *World's Fair*, asal-usul dari adanya *theme park* di dunia. Pameran industri dari berbagai negara ini dilangsungkan beberapa kali, salah satunya berlangsung pada pertengahan abad ke-18, tepatnya pada tahun 1851 di London. Yang membuatnya istimewa adalah pameran besar ini diselenggarakan di Crystal Palace rancangan Joseph Paxton yang terkenal pada masa itu sebagai perwujudan revolusi industri.

Pameran di Crystal Palace ini bertajuk '*Great Exhibition of the Works of Industry of all Nations*' dan berlangsung dari tanggal 1 Mei sampai tanggal 15 Oktober pada tahun 1851<sup>5</sup>. Pameran ini terinspirasi dari French Industrial Exposition yang diselenggarakan oleh negara Perancis pada tahun 1844. Negara Inggris ingin mengadakan pameran serupa namun pesertanya berasal dari seluruh dunia. Kemudian diadakan sayembara tentang bangunan yang akan dijadikan tempat diselenggarakannya pameran ini. Joseph Paxton memenangkan sayembara ini karena bangunan rancangannya memiliki desain yang bagus dan menggunakan struktur yang repetitif sehingga mudah dibangun. Pameran ini dibuka pada tanggal 1 Mei 1851 oleh Ratu Victoria dan tercatat terdapat enam juta pengunjung yang menyaksikan selama pameran ini berlangsung<sup>6</sup>.

Setiap negara yang menjadi peserta pameran ini memberi dekorasi sesuai ciri khas negaranya pada areanya masing-masing. Mungkin hal inilah yang

---

<sup>5</sup> [www.wikipedia.org/thegreatexhibition](http://www.wikipedia.org/thegreatexhibition), diakses pada 15 Maret 2009

<sup>6</sup> *The Great Exhibition 1851*. [www.myweb.tiscali.co.uk/speel/otherart/grtexhib](http://www.myweb.tiscali.co.uk/speel/otherart/grtexhib), diakses pada 15 Maret 2009

membuat event ini menjadi asal-usul sebuah *theme park*. Karena hanya dengan pergi ke event tersebut, pengunjung dapat menikmati kekayaan budaya dari seluruh dunia. Sebenarnya dalam pameran ini terdapat paham kolonialisme yang membuat negara-negara penjajah ingin membanggakan daerah jajahannya. Negara Inggris memamerkan benda-benda dari Istana Birmingham yang penuh ukiran Art Nouveau, negara India mendekor areanya dengan kain-kain khas negaranya dan perhiasan-perhiasan, negara Turki memamerkan sadel unta dan senjata, sedangkan negara Cina mendekor dengan keramik-keramik khas Cina serta menggantung lentera-lentera. Menghadirkan seluruh dunia ke dalam satu atap membuat orang-orang terinspirasi untuk menghadirkan suasana dari satu tempat ke tempat lain.



Gambar 2.1 *Part of the Turkish Court*. Sumber: [www.spencer.lib.ku.edu](http://www.spencer.lib.ku.edu), 15 Maret 2009



Gambar 2.2 *Part of the Birmingham Court*. Sumber: [www.spencer.lib.ku.edu](http://www.spencer.lib.ku.edu), 15 Maret 2009

*World's Fair* inilah yang memicu adanya *theme park* di masa sekarang ini. Dengan membuat replika dari tempat tertentu, akan membuat orang merasakan berada di tempat yang dimaksud. *World's Fair* adalah salah satu contoh *theme park*. Pada tahun-tahun berikutnya diselenggarakan *World's Fair* dengan tempat yang berbeda-beda. Seperti pada tahun 1853 di New York dan 1855 di Paris. Saat keunggulan dari seluruh dunia berada dalam satu atap kaca yang besar dalam satu *space* arsitektural menjadikan pameran ini menjadi sebuah *theme park*<sup>7</sup>.

Setelah adanya *World's Fair*, terjadi pengembangan dari sebuah *theme park*. *Theme park* bukan hanya diterapkan pada sebuah taman rekreasi atau eksibisi, namun juga di dalam struktur sebuah kota. Adanya bangunan shopping mall, perumahan bertema, dan gedung-gedung bertingkat merupakan hasil

<sup>7</sup> Michael Sorkin. 1992. *Variations on a Theme Park*. hal 208-209

pengembangan dari konsep *theme park*. Menurut Michael Sorkin, terdapat beberapa karakteristik pada kota baru ini, antara lain hamburnya hubungan antara *local physical* (bangunan-bangunan di sebuah kota) dengan *cultural geography* (letak secara geografis dan kebudayaan dari tempat itu sendiri) dan tidak ada lagi ikatan antar ruang<sup>8</sup>. Karena semua tempat telah ter-globalisasi, tidak ada lagi anomali di tiap tempat. Setiap tempat tidak lagi memiliki ciri khas, ciri khasnya telah menjadi sesuatu yang bersifat universal.

## 2.2 Macam-macam *Theme Park*

Orang-orang awam menganggap *theme park* adalah sebuah taman rekreasi yang dilengkapi dengan tema-tema di dalamnya. Namun sebenarnya tidak demikian, pada masa sekarang ini, bermunculan *theme park-theme park* seperti bangunan *shopping mall*, perumahan, atau bahkan sebuah kota dapat dikatakan sebagai sebuah *theme park*. *Theme park* adalah sebuah tempat dimana terjadi globalisasi di dalamnya, saat nilai-nilai lokal telah digantikan oleh sesuatu yang sifatnya universal.

Salah satu contoh *theme park* ialah bangunan *shopping mall*. Di dalam sebuah mall, terjadi globalisasi dari toko-toko yang ada yang membuat pengunjung menjadi kehilangan identitas saat masuk ke dalam sebuah mall karena nilai-nilai lokal telah ditiadakan. Secara tidak langsung, pengunjung seolah-olah berasal dari kelas yang sama. Tema-tema yang dibuat oleh para developer di dalam sebuah mall menjadikannya sebagai sebuah *theme park*. Contohnya adalah West Edmonton Mall di Alberta, Kanada. Mall ini merupakan mall terbesar di dunia. Di dalamnya terdapat *indoor amusement park* terbesar, *indoor water park* terbesar, dan area parkir terluas yang juga turut mencatat rekor di Guinness Book of Record. Mall ini memiliki 800 toko, 11 *department store*, 360 kamar hotel, *ice-skating rink*, danau, 20 teater film, dan 13 klub malam<sup>9</sup>. Di dalam mall tersebut juga terdapat replika-replika, seperti danau buatan, ombak buatan, hiu yang digerakkan secara elektronik, rumput laut dan coral dari plastik, dll.

<sup>8</sup> Michael Sorkin. 1992. *Variations on a Theme Park*. hal xiii

<sup>9</sup> Margaret Crawford. 1992. *The World in a Shopping Mall* dalam *Variations on a Theme Park* oleh Michael Sorkin (ed.). hal 3

Bangunan mall memang tidak terlepas dari keadaan sebuah *theme park*. Di Amerika Utara, sedang terjadi tren pusat perbelanjaan yang bertemakan sebuah jalanan. Graham dan Marvin, penulis buku *Splintering Urbanism* (2003), menyebut pusat perbelanjaan ini sebagai sebuah mall tanpa dinding yang merupakan tren terbaru dalam perkembangan *shopping mall* di Amerika Utara dan sebuah variasi baru dari sebuah *theme park*<sup>10</sup>. Banyak yang menyebut jenis mall seperti ini sebagai '*lifestyle center*'. Setidaknya dalam 5 tahun belakangan, *theme park street* atau *lifestyle center* telah berkembang di lokasi suburban Amerika Utara.

*Lifestyle center* merupakan sebuah pusat perbelanjaan yang memilih untuk menggunakan tipologi desain dari sebuah jalan utama dibanding dengan atrium dalam ruangan yang tertutup. Di dalamnya terdapat nuansa berbelanja yang diletakkan di luar ruangan, seperti terdapat plaza terbuka, trotoir, lampu-lampu jalan, parkiranan jalanan, dan arsitektur berbeda yang merefleksikan suatu tema lokal, seperti perkampungan, pedesaan, dll. *Lifestyle center* yang pertama bernama *Shops of Saddle Creek*, dibangun di Memphis pada tahun 1987 oleh developer G. Dan Poag dan McEwen. Pada masa kini (2004) terdapat 130 sampai 140 buah *lifestyle center* di Amerika Serikat dan ada 30 lagi yang dijadwalkan akan dibangun<sup>11</sup>.

Di Indonesia, tepatnya di Jakarta, salah satu *shopping mall* yang dapat dikatakan sebagai sebuah *theme park* ialah Grand Indonesia. Pusat perbelanjaan ini menghadirkan suasana dari sebuah tempat lain di dunia ke dalam area-area tertentu di dalam mall. Tidak jauh berbeda dari West Edmonton Mall di Kanada, Grand Indonesia juga berusaha untuk menghadirkan suasana negara-negara lain ke



Gambar 2.3. Taman bernuansa Jepang di Grand Indonesia  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2009

<sup>10</sup> Graham dan Marvin. 2003. *Splintering Urbanism* dalam *Heterotopia and the City: Public space in a postcivil society* oleh Michiel Dehaene dan Lieven De Cauter. New York: Routledge. hal 105

<sup>11</sup> Kathleen Kern. 2008. *Heterotopia of the Theme Park Street* dalam *Heterotopia and the City: Public space in a postcivil society* oleh Michiel Dehaene dan Lieven De Cauter. hal 106

dalamnya untuk lebih memikat pengunjung. Di dalam mall ini terdapat area-area yang dihias dengan replika benda-benda yang berasal dari negara Amerika, Jepang, Cina, atau negara Timur Tengah.

Selain *shopping mall*, bangunan yang juga dapat dikatakan sebagai sebuah *theme park* ialah bangunan perumahan. Beberapa tahun belakangan ini sedang menjamur konsep perumahan bertema di Indonesia. Salah satunya ialah Perumahan Kota Wisata di Cibubur. Perumahan ini memiliki konsep perancangan yang pengelola menyebutnya sebagai kota wisata global lima benua<sup>12</sup>. Konsep ini diterapkan pada Perumahan Kota Wisata dengan membagi rumah-rumah menjadi *cluster*, kemudian masing-masing clusternya memiliki satu tema rumah dari satu negara tertentu. *Cluster* tersebut antara lain mengambil tema negara kota California, Paris, Kyoto, Madrid, Amsterdam, dll. Tujuan dari adanya *cluster* ini adalah memberikan kebebasan kepada penghuni untuk memilih tempat tinggal sesuai gaya hidup mereka<sup>13</sup>.

Namun pada kasus perumahan, replika rumah yang terjadi tidak mungkin sama persis dengan rumah yang asli pada negara lain. Rumah adalah sebuah tempat yang dihuni dalam jangka yang panjang, sehingga harus diperhatikan segi kenyamanannya. Oleh karena itu, fenomena yang terjadi pada perumahan bertema tersebut ialah replikanya pasti sedikit banyak mengalami modifikasi, karena harus disesuaikan dengan keadaan iklim lokal dan tingkat kenyamanan penghuni Indonesia.



Gambar 2.4 Contoh rumah di Perumahan Kota Wisata  
Sumber: [www.kotawisata.com](http://www.kotawisata.com)

<sup>12</sup> Uki Lukas. 2001. Skripsi. *Simulasi dalam Arsitektur*. hal 38

<sup>13</sup> Uki Lukas. 2001. Skripsi. *Simulasi dalam Arsitektur*. hal 39

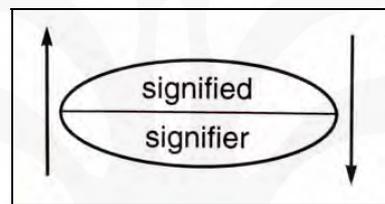
	<b>West Edmonton Mall</b>	<b>Lifestyle Center</b>	<b>Grand Indonesia</b>	<b>Perumahan Kota Wisata</b>
<b>Tema</b>	Menghadirkan suasana kehidupan di seluruh dunia ke dalam mall	Suasana jalan sebagai pusat perbelanjaan	Menghadirkan suasana kota di seluruh dunia ke dalam mall	Menghadirkan suasana hunian di seluruh dunia
<b>Hiper- realitas yang terjadi</b>	Terdapat replika-replika seperti hiu elektronik, replika salju, danau buatan, dll	Suasana jalan dihadirkan, lengkap dengan jalur pedestrian, lampu jalan buatan, dan plaza pedestrian layaknya dalam sebuah jalan.	Membuat tiruan suasana kota Cina, Jepang, Amerika, dan Timur Tengah yang dibuat dengan menghadirkan elemen-elemen dari negara-negara tersebut.	Dibangunnya jenis dan model rumah dari berbagai negara di dunia namun mengalami modifikasi karena harus disesuaikan dengan keadaan di Indonesia

Tabel 2.1 Perbandingan hiper-realitas dalam contoh-contoh *theme park*.  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2009

### 2.3 Simulasi dan Hiperrealitas

Pembentukan tema dalam tempat-tempat yang dikatakan sebagai sebuah *theme park* merupakan hasil dari kemajuan teknologi. Kemajuan teknologi selain membawa manfaat untuk mempermudah manusia, juga menimbulkan dampak negatif. Adanya telepon dan internet akan menghamburkan makna *space* karena keduanya akan mempersempit jarak manusia yang hendak berhubungan. Teknologi lain yang muncul ialah mesin pengkopi yang membuat manusia dapat melakukan replikasi dari sesuatu. Seperti fotokopi dokumen, mengkopi film baik VCD maupun DVD, atau membuat patung yang merupakan replika dari seseorang seperti yang terjadi di museum lilin. Budaya pengkopian ini kemudian berkembang menjadi asal usul munculnya sebuah tema dalam sebuah tempat.

Pada perwujudan sebuah tema dari sesuatu khususnya pada sebuah *theme park*, terjadi pengkopian atau replika atau kloning dari sebuah citra (*image*). Kloning ini berupa sebuah *sign* (tanda) yang membentuk citra baru yang merepresentasikan sesuatu yang menjadi referensi. Menurut Ferdinand Saussure, pembuatan sebuah *sign* (tanda) terdiri dari dua elemen, yaitu *signifier* dan *signified*. *Signifier* adalah saat sebuah tanda dibuat secara fisik atau menurut material, dalam hal ini termasuk secara verbal. Sedangkan *signified* adalah peristiwa dimana orang yang membaca *sign* memiliki konsep dalam pemikirannya (konsep mental)<sup>14</sup>.



Gambar 2.5 Diagram hubungan antara *signified* dan *signifier*  
Sumber: Paul Cobley. 1997. *Introducing Semiotics*

Oleh karena itu, dalam melakukan proses komunikasi melalui *sign* ini, orang yang membuat *sign* harus dapat mewujudkan sebuah *signifier* yang sesuai dengan *signified*, atau dalam kata lain dibutuhkan penyesuaian akan keduanya. Namun dalam pengkloningan pada sebuah tema, sebuah *signifier* tidak diselaraskan dengan *signified*, sehingga orang dapat merepresentasikan *sign* secara berbeda-beda.

Bahkan dalam pengkloningan pada tema, *sign* dibuat melebihi kenyataan aslinya. Dalam kloning citra yang tak henti-henti ini, tanda itu sendiri menjadi tidak terlihat, tanda tak lagi mempunyai arti<sup>15</sup>. Hal ini juga dapat berarti orang menjadi lelah dalam mengartikan tanda-tanda tersebut sehingga tanda tak lagi dipedulikan. Menurut seorang filsuf asal Perancis, Jean Baudrillard, generasi membuat model yang melebihi kenyataan aslinya disebut sebagai sebuah simulasi<sup>16</sup>. Konsep simulasi bukan berasal secara original dari Jean Baudrillard, walaupun ia berperan penting di dalamnya. Di dalam catatannya, *Sophist*, Plato

<sup>14</sup> Paul Cobley. 1997. *Introducing Semiotics*. Cambridge: Icon Books. hal 10-11

<sup>15</sup> Neil Leach. 1999. *The Anaesthetics of Architecture*. Massachusetts: The MIT Press. hal 1

<sup>16</sup> Jean Baudrillard. 1994. *Simulacra and Simulation*, diterjemahkan oleh Sheila Faria Glaser. Michigan: The University of Michigan Press. hal 1

menggambarkan perbedaan tentang membentuk sebuah citra antara kemiripan secara ikonik dan kemiripan bentuk<sup>17</sup>. Ini berarti konsep ini telah muncul sejak jaman dahulu, yaitu pada masa Mesir dan Yunani.

Simulasi berawal dari sebuah proses signifikasi yang terjadi setelah melalui beberapa tahap. Tahapan ini menandai adanya perubahan makna citra (*image*), tahapan tersebut yaitu:

1. citra adalah sebuah refleksi dari kenyataan.
2. citra menyembunyikan dan mengubah sifat kenyataan.
3. citra menyembunyikan ketidakhadiran kenyataan.
4. citra tidak berkaitan dengan kenyataan apapun.<sup>18</sup>

Simulasi terjadi pada tahap ke-4, dimana tahap pertamanya ialah proses signifikasi yang dikatakan oleh Saussure, yaitu saat citra hanyalah sebuah refleksi dari kenyataan.

Era simulasi dimulai oleh penghapusan dari semua referensi. Simulasi berbeda dengan representasi. Representasi berasal dari prinsip kesetaraan antara tanda (*sign*) dengan kenyataan (*real*). Sedangkan simulasi berasal dari utopia prinsip kesetaraan tersebut, dari penyangkalan radikal tanda sebagai sebuah nilai dan merupakan kematian dari setiap referensi<sup>19</sup>. Berdasarkan pengertian diatas, dapat disederhanakan bahwa representasi adalah gambaran seseorang akan sebuah realita, sedangkan simulasi adalah membuat replika dari sesuatu yang tidak sesuai dengan realita. Namun sebenarnya terkadang representasi dapat menjadi tidak sesuai dengan realita sehingga menjadi sebuah simulasi.

Simulasi tidak terlepas dari *referent*, yaitu persepsi orang mengenai sebuah hasil simulasi. *Referent* sebagai prinsip semiotik yang utama akan menimbulkan implikasi metafisika. Baudrillard juga menjelaskan tentang hubungan antara *sign* dan *referent* menggunakan teori *signifier* dan *signified* oleh Saussure. Hubungan antara *sign* dan *referent* sebenarnya terjadi antara *signifier* (bentuk) dan *signified* (referent, isi) atau antara pemikiran dan persepsi. *Referent*, menurut Baudrillard, bukan berada di balik bayang-bayang sebuah *sign*<sup>20</sup>.

<sup>17</sup> Gary Genosko. 1994. *Baudrillard and Signs*. London: Routledge. hal 28

<sup>18</sup> Jean Baudrillard. 1994. *Simulacra and Simulation*, diterjemahkan oleh Sheila Faria Glaser. hal 6

<sup>19</sup> Jean Baudrillard. 1994. *Simulacra and Simulation*, diterjemahkan oleh Sheila Faria Glaser. hal 6

<sup>20</sup> Gary Genosko. 1994. *Baudrillard and Signs*. hal 39

Melakukan simulasi bukan berpura-pura. Contohnya ialah saat keadaan sakit dipalsukan. Ada orang yang pura-pura sakit dengan cara tidur seharian sehingga membuat orang percaya bahwa dia sakit. Hal seperti itu tidak dapat dikatakan sebagai simulasi. Orang yang melakukan simulasi sakit adalah yang juga menunjukkan gejala-gejala sakit itu sendiri<sup>21</sup>. Hal ini berarti melakukan simulasi bukan sebatas membuat replika saja, tapi juga bagaimana replika tersebut dapat tampak nyata atau bahkan melebihi kenyataan aslinya. Hal inilah yang membuat simulasi merupakan perwujudan dari sebuah hiperrealitas.

Hiperrealitas adalah sebuah keadaan saat kita tidak dapat lagi membedakan mana yang nyata dan yang tidak. Perwujudan sebuah fantasi menjadi kenyataan akan mengaburkan makna dari sebuah realitas karena si fantasi akan nampak seolah-olah lebih nyata dari sebuah realitas. Hiperrealitas membuat sebuah citra menjadi sebuah realita baru. Hal ini berarti dalam era simulasi, fungsi citra berubah dari merepresentasikan realitas menjadi menyembunyikan realitas.

Hiperrealitas terjadi pada perwujudan tema sebuah *theme park*. Kapitalisme dan konsumerisme membuat tema-tema tersebut mewujudkan sesuatu yang tidak nyata namun tampak nyata. Contoh paling nyata terlihat pada Disneyland. Negeri dongeng dari Amerika ini merupakan perwujudan dari utopia anak-anak di Amerika. Ide untuk membangun Disneyland muncul pada tahun 1938 saat Walt Disney menghadiri Chicago Railroding Fair, dimana setelah itu ia membuat miniatur kereta dan jalurnya<sup>22</sup>. Kemudian pembuatan miniatur-miniatur itu berkembang menjadi Disneyland, yang di dalamnya terdapat bermacam-macam replika. Dalam sekejap Disneyland menjadi terkenal, bahkan Mickey—tikus tokoh utama Disney—menjadi lebih dikenal daripada Jesus.

Disneyland adalah sebuah tempat yang bermaksud merepresentasikan seluruh negara di dunia ke dalamnya. Disneyland mempersembahkan dirinya sebagai dunia imajiner, dimana ia membuat orang memiliki kepercayaan akan apa yang ia tampilkan, namun sebenarnya apa yang ia tampilkan adalah hasil kekontrasan dari dunia luar<sup>23</sup>. Disneyland merupakan sebuah perwujudan simulasi dan hiperrealitas. Disneyland menjadi sebuah ‘tujuan’ bagi orang-orang layaknya

---

<sup>21</sup> Jean Baudrillard. 1994. *Simulacra and Simulation*, diterjemahkan oleh Sheila Faria Glaser. hal 3

<sup>22</sup> Michael Sorkin. 1992. *Variations on a Theme Park*. hal 206

<sup>23</sup> Neil Leach. 1999. *The Anaesthetics of Architecture*. hal 3

sebuah kota sendiri. Tempat ini adalah model dari sebuah ‘dunia’ dimana di dalamnya terdapat suatu tempat yang menyerupai tempat lain di dunia. Referensi simulasinya berasal dari suatu tempat lain. Kemiripannya dengan tempat yang dimaksud tergantung dari pengetahuan dan referensi.

Disneyland membuat pengunjung dapat mengunjungi tempat-tempat yang tidak dapat dikunjungi, seperti masa lalu dan masa depan<sup>24</sup>. Dapat dikatakan bahwa Disneyland sebenarnya tidak melakukan sebuah inovasi, hanya melakukan penambahan atau pengurangan dari keadaan sebenarnya. Penambahan dilakukan dengan melebih-lebihkan kenyataan sedangkan pengurangan dilakukan dengan memisahkan sesuatu yang sifatnya kompleks menjadi sesuatu yang sederhana sehingga mudah dicerna. Oleh karena itu, dalam Disneyland dihasilkan benda-benda yang mirip dengan aslinya, hanya saja lebih baik. Mungkin agar dapat dinikmati oleh semua kalangan, terutama anak-anak sebagai sasaran utamanya.

Pada dasarnya, simulasi dan hiperrealitas itu terjadi akibat manusia juga. Penulis dari Italia, Umberto Eco, mengatakan bahwa fabrikasi replika ini adalah usaha manusia untuk menunjukkan bahwa ada sesuatu yang lebih baik dari kenyataan<sup>25</sup>. Karena kepintaran manusia, teknologi menjadi maju dan dapat mewujudkan sebuah simulasi. Jadi, simulasi dibuat untuk memenuhi kebutuhan dan keinginan manusia semata.

Berdasarkan penjelasan di atas, menurut saya pemberian tema dalam sebuah tempat adalah sebuah hiperrealitas. Secara logika, pemberian tema berarti membuat sebuah duplikasi dari sesuatu yang dijadikan referensi. Seperti yang sudah saya sebutkan pada sub bab sebelumnya, contoh tempat yang sering diwujudkan dalam sebuah tema tertentu misalnya perumahan. Para developer seringkali menawarkan perumahan dengan tema-tema yang mengambil referensi dari berbagai tempat di seluruh dunia. Yang pada kenyatannya hal ini akan menghilangkan makna dari rumah yang berada di tempat sebenarnya. Misalnya rumah bergaya Yunani yang menggunakan pilar-pilar *doric* dan *ionic* khas Yunani. Padahal sebenarnya pilar-pilar itu mempunyai makna tersendiri. Pilar *doric* yang bergaris tegas melambangkan sesuatu yang maskulin, sedangkan pilar *ionic* yang penuh dekorasi melambangkan femininitas. Dengan adanya replika

<sup>24</sup> Michael Sorkin. 1992. *Variations on a Theme Park*. hal 216

<sup>25</sup> [www.transparencynow.com/eco](http://www.transparencynow.com/eco), diakses pada 11 April 2009

atau duplikasi, pilar-pilar tersebut menjadi kehilangan pemahaman mengenai nilai arsitekturalnya. Dan orang yang melihat pilar replika juga tidak dapat merepresentasikan apa-apa, bahkan dapat memberikan pemahaman yang berbeda terhadap si pilar.

Pemberian tema terhadap suatu tempat menjadi sebuah tren dan melambangkan adanya kontestasi di antara para developer. Seperti contohnya di Gelanggang Renang Atlantis Ancol, yang akan saya jelaskan pada bab studi kasus. Tempat ini sebelumnya tidak memiliki tema kemudian menjadi ada penambahan tema. Hal ini menunjukkan bahwa para developer berlomba-lomba untuk membuat sesuatu yang menarik, tanpa mempedulikan bahwa yang dilakukan sebenarnya adalah sebuah proses duplikasi. Kerajaan Atlantis digambarkan Plato sebagai sebuah kerajaan legendaris, hasil dari kejayaan manusia di masa lalu. Di Ancol, Atlantis diwujudkan dengan sesuatu yang seperti dibuat-buat, menghilangkan kesan kemisteriusannya sebagai sebuah legenda. Sayangnya masyarakat Indonesia pada saat ini memiliki sifat konsumerisme yang berlebihan, sehingga adanya tema-tema dari luar negeri ini digemari oleh masyarakat sebagai sebuah *lifestyle* untuk dijadikan ‘gaya-gayaan’.

Hidup di dalam sebuah tema menjadi layaknya sebuah televisi. Saat dimana kita hanya berpura-pura. Setiap acara diusahakan memiliki nilai yang sama, seimbang di mata penonton. Sebuah televisi berusaha menghapus perbedaan nilai antara satu acara dan acara lainnya<sup>26</sup>. Sama saat kita berada di dalam sebuah tempat yang memiliki tema, tempat tersebut akan kehilangan *sense of place*, karena telah terbentuk identitas baru sesuai tema itu sendiri.

---

<sup>26</sup> Michael Sorkin. 1992. *Variations on a Theme Park*. hal xii

## BAB 3

### WATER PARK

#### 3.1 Apa Itu Air?

Salah satu tempat yang menerapkan tema ke dalamnya ialah *water park*. *Water park* adalah sebuah taman rekreasi yang menggunakan elemen air sebagai daya tarik utamanya. Sebagian besar bumi ini diisi oleh elemen air. Hal ini membuat air menjadi sebuah elemen yang sangat penting bagi makhluk hidup. Makhluk hidup tak bisa hidup tanpa air. Dua per tiga tubuh manusia terdiri dari air. Manusia dan hewan butuh minum air untuk bertahan hidup, tumbuhan membutuhkan air untuk melakukan fotosintesis, dan bahkan beberapa hewan memiliki habitat di air. Air adalah pelarut yang baik, terutama zat-zat yang bersifat garam. Namun air tak dapat melarutkan protein dan molekul organik yang ada di dalam sel tubuh manusia, sehingga air dapat mengangkut unsur-unsur bernutrisi ke bagian-bagian sel tubuh tanpa melarutkannya. Air juga dapat mengangkut limbah hingga keluar dari sel-sel tubuh<sup>27</sup>. Fungsi air inilah yang membuat air sangat penting bagi tubuh manusia.

Air adalah substansi kimia dengan rumus kimia  $H_2O$ : satu molekul air tersusun atas dua atom hidrogen yang terikat secara kovalen pada satu atom oksigen. Sifat fisik air ialah tidak berwarna, tidak berasa dan tidak berbau pada kondisi standar<sup>28</sup>. Air dapat memiliki 3 macam bentuk, solid (es), cair, dan gas (uap). Air memiliki beberapa sifat, diantaranya ialah berbentuk sesuai wadah, menempel pada sesamanya (kohesi), dan mengalir dari tempat tinggi ke rendah.

Selain bermanfaat bagi sistem transportasi di dalam tubuh manusia, air juga memiliki manfaat bagi kelangsungan hidup manusia di luar tubuhnya. Contohnya adalah air dapat digunakan untuk membersihkan diri, mencuci, jalur transportasi, pembangkit tenaga, dll. Air juga dimanfaatkan untuk kepentingan keagamaan. Ada beberapa agama yang memanfaatkan air sebagai bagian dari ritual mereka. Salah satunya adalah Islam, dalam agama Islam sebelum melaksanakan sholat diharuskan untuk membersihkan beberapa bagian tubuh dengan

---

<sup>27</sup> *Water-The Essential Substance*. [www.umanitoba.ca/institutes/fisheries/waternot](http://www.umanitoba.ca/institutes/fisheries/waternot), diakses pada 14 Maret 2009

<sup>28</sup> [www.wikipedia.org/air](http://www.wikipedia.org/air), diakses pada 14 Maret 2009

menggunakan air (wudhu). Dalam agama Shinto, air digunakan dalam ritual pembersihan diri atau pembersihan area. Sedangkan dalam agama Kristen juga dikenal istilah air suci. Selain itu, beberapa tempat yang terdiri dari air diakui sebagai tempat suci bagi beberapa agama, seperti Sungai Gangga di India dianggap suci bagi orang beragama Hindu, Jordan River bagi agama Kristen, dan Sumur Zamzam bagi agama Islam<sup>29</sup>.

Namun sayangnya, kesadaran manusia untuk melestarikan air masih kurang.. Pembuangan limbah di sepanjang jalur air menjadi tempat pembuangan limbah utama yang dilakukan oleh manusia. Jangankan air sungai yang mengalir, air danau pun juga menjadi sasaran pembuangan sampah dan limbah. Contoh kasus di Danau Washington, dimana 11 kota yang mengelilinginya, termasuk Seattle, membuang limbah mereka ke danau. Akibatnya danau menjadi mengalami eutrofikasi kultural yang mengakibatkan jumlah ganggang meledak dan berkurangnya oksigen di air di dasar danau. Pemerintah telah mengambil solusinya, namun solusi tersebut adalah menyalurkan limbah ke tempat air yang lebih besar, yaitu Selat Puget<sup>30</sup>. Hal ini sebenarnya bukan sebuah solusi yang tepat, hanya memindahkan sumber masalah dari satu tempat ke tempat lain. Disebabkan oleh manusia, maka berakibat bagi manusia juga. Akibatnya ialah terjadi bencana air seperti banjir, tsunami, dan air menjadi tercemar.

Bila bencana air dapat membuat orang menjadi tertekan, ada lagi fungsi air yang justru membuat manusia merasa nyaman, yaitu air sebagai sarana rekreasi. Air menjadi tempat tujuan bagi orang-orang yang penat dengan kegiatan sehari-hari dan ingin berekreasi sejenak. Salah satunya ialah air dapat digunakan untuk berolahraga, yaitu olahraga renang, dayung, rafting, atau kano. Selain itu, air juga berfungsi untuk relaksasi. Sifat air yang sejuk dan tenang membuat elemen ini cocok dijadikan sebagai alat untuk relaksasi. Relaksasi dengan air yang sedang marak belakangan ini ialah dengan melakukan spa. Spa (*Solus Per Aqua*) adalah jenis perawatan relaksasi dengan menggunakan air. Perawatan dilakukan dengan cara berendam dan pijat. Manfaat spa adalah membuat tubuh segar,

---

<sup>29</sup> [www.wikipedia.org/water](http://www.wikipedia.org/water), diakses pada 14 Maret 2009

<sup>30</sup> Eugene P. Odum. 1993. *Dasar-dasar Ekologi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press. hal 536-539

menghilangkan keletihan, dan membuat tampak awet muda<sup>31</sup>. Spa biasanya dilakukan oleh wanita dewasa yang ingin menjaga kecantikan, namun ada juga pria yang senang memanjakan diri dengan relaksasi air ini.

Rekreasi sudah menjadi kebutuhan dasar manusia. Rekreasi adalah memecah rutinitas dengan cara keluar sejenak dari kegiatan sehari-hari untuk menjadi segar kembali. Air yang bersifat tenang dan menyejukkan membuat elemen ini cocok untuk dijadikan sarana rekreasi. Sifat air yang dinamis juga dapat menimbulkan semangat seseorang sehingga menjadi segar kembali. Selain itu, air juga berfungsi sebagai *buffer* yang bisa menahan kebisingan dan polusi udara. Hal inilah yang membuat manusia merasa tenang bila berada dekat dengan air. Sifat-sifat air tersebut memicu tumbuhnya tempat rekreasi yang menggunakan media air. Sifat air yang dinamis dan mengalir dari tempat tinggi ke tempat rendah menjadi inspirasi terciptanya permainan-permainan air di sebuah *water park*. Contohnya adalah *water slides* atau perosotan air yang memanfaatkan sifat air mengalir dari tempat tinggi ke rendah. Selain itu, ada kolam arus, yaitu kolam menyerupai sungai dengan aliran arus buatan dan kolam ombak dengan ombak buatan yang memanfaatkan sifat air yang dinamis sehingga mudah bergerak saat diberi sedikit gaya.

Selain itu, *water park* adalah tempat rekreasi air yang lebih universal dan dapat digunakan oleh semua kalangan. Di Indonesia yang merupakan negara tropis, *water park* cocok untuk dijadikan tempat rekreasi bagi keluarga. Dibandingkan pergi ke tempat wisata air lain seperti ke pantai, danau, atau kolam renang, *water park* terlihat lebih menarik karena terdapat sarana permainan-permainan air yang dapat digunakan oleh anak-anak, remaja, dan dewasa.

## 3.2 Contoh-contoh *Water Park* di Dunia

### 3.2.1 Cariba Creek, Inggris

Cariba Creek ini resmi dibuka pada tanggal 1 Juni 2003<sup>32</sup>. Tempat ini terletak di kawasan wisata Alton Towers Resorts yang di dalamnya terdapat penginapan. Selain itu di dalam area resort ini juga terdapat sebuah taman hiburan dan sebuah *water park*, yang tak lain adalah Cariba Creek. Cariba Creek memiliki

<sup>31</sup> [www.indomedia.com](http://www.indomedia.com), diakses pada 14 Maret 2009

<sup>32</sup> [www.altontowers.com/waterpark](http://www.altontowers.com/waterpark), diakses pada 31 Mei 2009

sebuah tema, yaitu membuat pengunjung seolah-olah berada di negeri Karibia. Dekorasi *water park* ini dihias dengan hal-hal yang berbau tropis seperti layaknya negeri Karibia, contohnya adalah terdapat rumah-rumah kecil yang terbuat dari kayu dan terlihat beratap rumbia. Rumah-rumahan tersebut terlihat seperti rumah panggung yang tinggi sehingga dikatakan sebagai rumah pohon. *Water park* ini juga dihiasi dengan pohon-pohon yang didominasi oleh pohon palem, selain itu perosotannya juga dibuat seolah terbuat dari selongsong kayu untuk lebih menunjukkan kesan tropis.

Tidak jauh berbeda dengan Indonesia, di Cariba Creek juga terdapat kolam arus yang dinamakan kolam *Lazy River*, selain itu ada juga kolam ombak dan kolam perosotan. Yang paling terlihat menarik ialah permainan *Water Coaster*, yaitu perosotan spiral menggunakan ban yang dibuat mengelilingi area *water park* ini. Di *water park* ini juga terdapat beberapa permainan yang menggunakan air hangat. Pengelola menyebutkan bahwa seolah air hangat tersebut adalah tiruan air dari negara tropis<sup>33</sup>. Namun hal ini mungkin diterapkan oleh pengelola agar pengunjung dapat tetap merasa nyaman berenang di tempat ini yang terletak di benua Eropa yang cenderung beriklim dingin.



Gambar 3.1 Perosotan di Cariba Creek. Sumber: [www.altontowers.com/waterpark](http://www.altontowers.com/waterpark), 31 Mei 2009



Gambar 3.2 Kolam gelembung  
Sumber: [www.altontowers.com/waterpark](http://www.altontowers.com/waterpark), 31 Mei 2009

Replika lainnya terdapat di kolam gelembung (*bubble pools*). Di kolam ini terdapat gelembung-gelembung yang disebut pengelola sebagai gelembung dari semburan gunung berapi. Kolam ini juga menggunakan air hangat sebagai

<sup>33</sup> [www.altontowers.com/waterpark](http://www.altontowers.com/waterpark), diakses pada 31 Mei 2009

perwujudan dari sebuah air di dekat gunung berapi yang hangat. Namun di permainan yang dominasinya orang dewasa, seperti kolam perosotan spiral, pengelola menggunakan air dingin untuk mengisi kolam.

### 3.2.2 Pafos-Aphrodite, Cyprus

*Water park* ini masih terletak di benua Eropa, yaitu di kota Paphos, di negara Cyprus. *Water park* ini didekorasi dengan nuansa Yunani kuno sebagai temanya. Oleh karena itu, hiasannya didominasi oleh warna-warna tanah coklat muda layaknya bangunan-bangunan kuno di masa Romawi-Yunani. Namun hal ini membuat tempat ini bila dilihat secara sepintas menjadi kurang menarik dan cenderung gersang. Hal ini mungkin disebabkan oleh pemilihan temanya. Tema yang dipilih memang cenderung menggunakan pemilihan warna yang tidak cerah dan sedikitnya pohon. Namun tetap saja *water park* ini dapat menarik minat pengunjung, sedikitnya tercatat 100.000 pengunjung yang mengunjungi tempat ini selama setahun<sup>34</sup>.

Tema Yunani kuno di *water park* ini salah satunya diwujudkan dengan membuat replika dari kuil Yunani, yaitu kuil Parthenon yang khas dengan pilar-pilarnya dan hanya terdapat 1 buah replika kuil yang terletak di pinggir area kolam. Replika kuil Parthenon ini oleh pengelola digunakan sebagai restoran dan terletak dekat dengan area kolam anak-anak.



Gambar 3.3 Replika kuil Parthenon  
Sumber: [www.pafos-aphrodite.com](http://www.pafos-aphrodite.com),  
31 Mei 2009



Gambar 3.4 Permainan perosotan  
Sumber: [www.pafos-aphrodite.com](http://www.pafos-aphrodite.com), 31 Mei 2009

<sup>34</sup> [www.pafos-aphrodite.com](http://www.pafos-aphrodite.com), diakses pada 31 Mei 2009

Selain replika Kuil Parthenon, di tempat ini juga terdapat replika bukit-bukit gersang atau jembatan ala masa Yunani kuno. Replika-replika tersebut dijadikan sebagai dekorasi dalam permainan. Contohnya saja permainan perosotan air yang seolah-olah disandarkan pada bukit batu gersang. Permainan-permainan di tempat ini tidak jauh berbeda dengan *water park* lain. Selain perosotan ada juga kolam arus dan kolam ombak serta perosotan spiral yang selalu menjadi daya tarik di setiap *water park*.

Terdapat 6 buah jenis permainan perosotan di waterpark ini, yang terdiri dari 3 buah perosotan piral dan 3 buah perosotan non-spiral. Salah satu permainan perosotan spiral di tempat ini agak berbeda dengan di tempat lain yang menurut pengelola menjadi daya tarik tersendiri bagi tempat ini. Permainan tersebut bernama *family rafting*<sup>35</sup>, yaitu sebuah ban besar menyerupai perahu karet yang dapat menampung 4 orang dan meluncur cepat di sebuah perosotan spiral.

### 3.2.3 Water Safari, New York

Kali ini, *water park* terletak di benua Amerika, tepatnya di kota New York. Tempat ini disebut-sebut sebagai *water park* terbesar di kota New York. Tema yang diusung tempat ini ialah tema safari atau nuansa hutan. Sebenarnya tempat ini merupakan pengembangan dari sebuah taman rekreasi yang pertama dibangun pada 7 Juli tahun 1956<sup>36</sup>.

Pada awalnya, tempat ini merupakan sebuah taman rekreasi bernuansa pendidikan tentang kayu yang bernama Paul Bunyan Wood Center<sup>37</sup>. Di tempat ini para pengunjung dapat memperoleh pengetahuan tentang pengolahan kayu di Amerika, yaitu tentang produksi barang-barang yang terbuat dari kayu. Para pengunjung dapat mengetahui proses pengolahan kayu mulai dari berupa kayu gelondongan sampai menjadi barang jadi. Semakin banyaknya pengunjung, membuat taman rekreasi ini berkembang menjadi sebuah *theme park* bertemakan kayu yang diberi nama The Enchanted Forest.

Kemudian taman ini menjadi lebih berkembang ke arah taman bermain anak-anak. Kemudian pengelola memutuskan untuk mengembangkannya lagi

<sup>35</sup> [www.pafos-aphrodite.com](http://www.pafos-aphrodite.com), diakses pada 31 Mei 2009

<sup>36</sup> [www.watersafari.com](http://www.watersafari.com), diakses pada 14 Juni 2009

<sup>37</sup> [www.watersafari.com](http://www.watersafari.com), diakses pada 14 Juni 2009

menjadi sebuah *water park* yang mulai dibangun pada tahun 1984. Dan akhirnya, pada tahun 1988, Water Safari mulai beroperasi. Tema safari yang didapat, menurut saya merupakan sebuah penyesuaian *water park* ini dengan taman bermain yang sudah ada sebelumnya yang memiliki tema kayu, agar kesannya lebih terintegrasi, maka diusunglah tema safari ini yang masih berkaitan dengan hutan.

Dari foto-foto yang saya dapat, tema safari atau hutan dalam *water park* ini tidak terlalu terlihat. Namun, unsur-unsur safari terdapat di dalam brosur yang dibuat oleh pengelola yang mempromosikan sebuah permainan baru yang diidentikkan dengan sebuah binatang.



Gambar 3.5 Potongan brosur  
Sumber: [www.watersafari.com](http://www.watersafari.com),  
14 Juni 2009



Gambar 3.6 Permainan di Water Safari. Sumber:  
[www.watersafari.com](http://www.watersafari.com),  
14 Juni 2009

### 3.2.3 Schlitterbahn Water Park, Texas

Masih di benua Amerika, tepatnya di kota New Braunfels di Texas, terdapat Schlitterbahn Water Park. Selain di Texas, water park ini juga terdapat di Kansas City dan Galveston. Water park ini memiliki luas paling besar jika dibandingkan dengan contoh tempat-tempat sebelumnya, luasnya mencapai 26 hektar (65 acres)<sup>38</sup>. Tempat ini terletak di tepi sungai Comal. Dalam bahasa Jerman, Schlitterbahn memiliki arti jalan yang licin (*slippery road*).

Tempat ini dibagi menjadi 2 bagian terpisah, yaitu Schlitterbahn East dan Schlitterbahn West. Kemudian Schlitterbahn East terbagi lagi menjadi Blastenhoff dan Surfenburg, sedangkan bagian Schlitterbahn West lebih dikenal dengan nama The Original Schlitterbahn, sehingga menjadi terdapat 3 bagian terpisah. Karena

<sup>38</sup> [www.schlitterbahn.com](http://www.schlitterbahn.com), diakses pada 14 Juni 2009

tempat ini luas dan terdapat fasilitas penginapan di dalamnya, pengelola menyediakan fasilitas tram atau kereta kecil untuk menghubungkan ke-3 bagian *water park* tersebut.



Gambar 3.7 Peta Schlitterbahn Waterpark  
Sumber: [www.schlitterbahn.com](http://www.schlitterbahn.com), 14 Juni 2009

Tempat ini tidak memiliki tema yang jelas, hanya di beberapa bagian terdapat replika istana-istana layaknya istana kerajaan di negeri dongeng. Replika lain yang ada hanya kapal bajak laut. Di situs yang dikelola oleh pengelola, memang tidak disebutkan bahwa tempat ini memiliki sebuah tema khusus.



Gambar 3.8 Replika istana di Schlitterbahn Waterpark  
Sumber: [www.schlitterbahn.com](http://www.schlitterbahn.com), 14 Juni 2009

	<b>Cariba Creek</b>	<b>Pafos-Aphrodite</b>	<b>Water Safari</b>	<b>Schlitterbahn</b>
<b>Lokasi</b>	London	Cyprus	New York	Texas
<b>Tema</b>	Negeri Karibia	Yunani Kuno	Safari/Hutan	Tidak terdapat tema yang jelas
<b>Replika yang ada</b>	Rumah pohon, kayu-kayu tropis.	Kuil Parthenon, bukit-bukit gersang, jembatan.	Tidak ada replika	Istana-istana dongeng
<b>Tema terlihat dari</b>	Permainan-permainan yang dimasukkan unsur tema, contoh: perosotan yang seolah terbuat dari kayu, dll.	Replika-replika yang menjadi dekorasi, warna-warna yang dipilih.	Nama-nama permainan, brosur.	Tidak ada tema yang jelas, namun terdapat replika istana di salah satu permainannya.

Tabel 3.1 Perbandingan antar *water park* di dunia  
 Sumber: [Dokumentasi](#) Pribadi, 2009

### 3.3 *Water Park* dan Konsumerisme

*Water park* sudah menjadi sebuah *theme park* yang menjadikan air sebagai temanya. Namun yang sedang marak terjadi di dunia pariwisata ialah terdapat penambahan tema pada beberapa *water park* untuk menarik pengunjung. Hal ini menandakan bahwa globalisasi yang terjadi di sebuah tempat berkaitan dengan konsumerisme. Konsumerisme yang tumbuh di masyarakat tidak lepas dari adanya pusat perbelanjaan atau mall yang sedang menjamur. Dalam hal menarik pengunjung, yang dilakukan oleh sebuah *water park* tidak jauh berbeda dengan yang dilakukan oleh sebuah mall.

Salah satu contohnya adalah di dalam sebuah mall, barang-barang yang dijual harus melambangkan proporsi secara global dan banyak variasi, sebisa mungkin toko lokal yang ada hanya sedikit<sup>39</sup>. Hal ini dilakukan agar pengunjung yang datang dapat berasal dari daerah mana saja, bukan dari daerah sekitar saja. Sama seperti di dalam mall, di dalam water park juga diterapkan teori globalisasi yang sama. Bedanya dalam sebuah mall, barang yang ditawarkan juga dibuat sedemikian global, sehingga semua pengunjung dapat membeli barang tersebut. Sedangkan pada *water park* dibuat permainan-permainan yang dapat digunakan oleh semua kalangan. Selain itu pada *water park* terjadi penggunaan tema sebagai wujud globalisasi agar pengunjung menjadi setara, tidak memiliki identitas lagi. Penerapan tema tersebut menghasilkan replika dari sesuatu yang dijadikan tema. Replika tersebut akan mengaburkan mana yang masa lalu dan masa sekarang atau masa depan, serta sejarah, alam, dan teknologi menjadi tidak ada artinya.

Di Amerika Utara, konsumerisme yang terjadinya ialah timbulnya tren di kalangan masyarakat akan pusat perbelanjaan yang berupa sebuah jalan. Hal ini terdapat dalam tulisan Kathleen Kern yang berjudul *Heterotopia of the Theme Park Street*. Pusat perbelanjaan atau yang disebut *lifestyle center* pada kala itu, ditujukan untuk menyediakan pengalaman urban bagi orang yang berbelanja<sup>40</sup>. *Lifestyle center* menumbuhkan kembali esensi dari kehidupan urban dengan cara menghadirkan jalan kota sehingga orang yang berbelanja tidak lagi mencoba untuk keluar dari lingkungannya, namun menjadi mencoba untuk menikmatinya<sup>41</sup>. Namun pada intinya, si perancang menginginkan orang yang berbelanja dapat merasa seolah-olah pergi ke sebuah kota. Hal yang sama sebenarnya juga terjadi pada penerapan tema pada water park, si pengelola menginginkan pengunjung dapat merasakan suasana tempat lain.

Selain itu, Margaret Crawford juga mengatakan bahwa barang-barang yang ada di dalam mall juga disesuaikan dengan profil konsumen. Contohnya di Southdale, rata-rata konsumennya wanita sekitar umur 40 tahun, pendapatannya

---

<sup>39</sup> Margaret Crawford. 1992. *The World in a Shopping Mall* dalam *Variations on a Theme Park* oleh Michael Sorkin (ed.). hal 4

<sup>40</sup> Kathleen Kern. 2008. *Heterotopia of the Theme Park Street* dalam *Heterotopia and the City: Public space in a postcivil society* oleh Michiel Dehaene dan Lieven De Caeter. hal 105

<sup>41</sup> Kathleen Kern. 2008. *Heterotopia of the Theme Park Street* dalam *Heterotopia and the City: Public space in a postcivil society* oleh Michiel Dehaene dan Lieven De Caeter. hal 107

33.000 dolar per tahun, dan konsumen tersebut dapat menghabiskan uang dengan membeli jaket seharga 125 dolar dan membeli 6 pasang sepatu. Oleh karena itu manajemen Southdale memutuskan untuk membuka toko pakaian wanita dan butik-butik berkelas yang menggantikan toko *video arcade*<sup>42</sup>. Teori tentang mall yang harus disesuaikan dengan profil konsumen ini juga ada hubungannya dengan yang diterapkan di dalam *water park*. Konsumen dari *water park* ialah orang-orang yang ingin melakukan rekreasi, yang ingin keluar sejenak dari rutinitas sehari-hari, sehingga dibuatlah *water park* yang berfungsi sebagai sarana rekreasi.

Pada sebuah mall, sasaran pengunjungnya berasal dari kawasan sekitarnya<sup>43</sup>. Hal ini dapat diterapkan karena mall mungkin menyediakan kebutuhan primer dan sekunder dari masyarakat, sehingga masyarakat akan mencari lokasi terdekat untuk memenuhi kebutuhannya. Namun hal ini tidak dapat menjadi tolak ukur dari mana pengunjung yang potensial pada sebuah *water park*, karena pengunjung *water park* dapat datang dari daerah mana saja, bahkan dari luar kota, karena tempat ini merupakan sarana pemenuhan kebutuhan tersier yang hanya dibutuhkan sekali waktu, sehingga membuat orang rela pergi jauh-jauh untuk memenuhi kebutuhan ini.

---

<sup>42</sup> Margaret Crawford. 1992. *The World in a Shopping Mall* dalam *Variations on a Theme Park* oleh Michael Sorkin (ed.). hal 10

<sup>43</sup> Margaret Crawford. 1992. *The World in a Shopping Mall* dalam *Variations on a Theme Park* oleh Michael Sorkin (ed.). hal 10

## BAB 4

### STUDI KASUS

#### 4.1 Deskripsi Tempat

Atlantis Water Adventure terletak di kawasan Taman Impian Jaya Ancol. Tempat ini ialah hasil revitalisasi dari Gelanggang Renang Ancol yang kemudian berganti nama menjadi Atlantis Water Adventure. Atlantis Water Adventure yang memiliki luas 7 hektar ini merupakan salah satu proyek dari PT Pembangunan Jaya Ancol, Tbk. Proyek renovasi ini dilakukan dengan menambah tema Atlantis ke dalam Gelanggang Renang, namun tidak sedikitpun mengubah permainan-permainan yang ada di dalamnya ataupun mengubah letak permainan itu sendiri.

Pintu masuk Atlantis Water Adventure ini berupa 3 buah kubah beratap sirap yang didepannya ada semacam gapura yang seolah terbuat dari batu tua dengan tulisan menyerupai huruf-huruf Yunani kuno di bagian atasnya. Kubah-kubah tersebut merupakan hasil peninggalan dari desain Gelanggang Renang, sedangkan gapurnya merupakan penambahan yang dilakukan pada saat renovasi. Kemudian di keempat kaki gapura, terdapat 4 buah *sculpture* singa bersayap. Di bawah kubah-kubah ini, terdapat loket untuk membeli tiket masuk dan sebuah pos keamanan bagi pengunjung yang ingin menanyakan informasi mengenai Atlantis Water Adventure.



Gambar 4.1 Pintu masuk Atlantis Ancol  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2009



Gambar 4.2 Kolam anak-anak  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2009

Pengelola membagi permainan-permainan air menjadi 7 buah kolam, yaitu 2 buah kolam anak-anak, kolam arus yang di dalamnya juga terdapat kolam

ombak, kolam spiral atau kolam perosotan tanpa ban, kolam tanding atau kolam air terjun, kolam rainbow balls, dan kolam riam jeram atau kolam perosotan ban. Kolam yang pertama terlihat dari pintu masuk ialah kolam anak-anak. Kolam anak-anak terbagi 2, yang diberi nama Kolam Kiddy I dan Kolam Kiddy II. Kedua kolam ini berisi permainan seperti perosotan kecil dan semburan-semburan air. Permainan yang dibuat berwarna-warni ini dapat menarik perhatian pengunjung anak-anak.



Gambar 4.3 Peta situasi

Sumber: PT Pembangunan Jaya Ancol, Tbk, 2009

Kolam selanjutnya adalah kolam arus. Kolam arus adalah kolam yang menyerupai sungai dengan arus buatan. Arus dibuat dari dorongan angin di dasar kolam yang mendorong air pada setiap beberapa meter. Kolam ini memiliki lebar sekitar 3 meter dan kedalamannya 100 cm. Di salah satu bagian kolam, terdapat gua stalaktit yang menaungi kolam dan menimbulkan kesan gelap namun teduh. Di sepanjang kolam arus, di sisi kanan dan kirinya, terdapat *sculpture* binatang seperti mammoth, singa bersayap, dan hewan menyerupai buaya yang bahkan saya tidak tahu itu hewan apa. Selain itu, ada juga *sculpture* prajurit, reruntuhan bangunan, perahu, atau batu-batuan.



Gambar 4.4 Kolam arus dan gua stalaktit  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2009



Gambar 4.5 Kolam ombak dan replika kuil  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2009

Kolam arus dibuat mengelilingi kolam ombak. Kolam ombak dibuat dengan kontur menyerupai pantai, dari yang dangkal hingga yang paling dalam. Bagian paling dalam memiliki kedalaman 3 meter. Di bagian ujung kolam ombak (bagian yang paling dalam) terdapat replika kuil yang berukuran besar. Kolam ombak beroperasi tiap jam selama sekitar 15 menit tiap jamnya. Saat akan beroperasi, pengelola akan memberikan pengumuman kepada pengunjung melalui speaker. Semua pengunjung langsung berlarian ke arah kolam saat mendengar pengumuman tersebut. Sehingga saat kolam ombak beroperasi, mendadak kolam tersebut menjadi ramai padahal sesaat sebelumnya kolam tersebut cenderung sepi. Kebanyakan dari pengunjung menikmati kolam ombak dengan menggunakan ban sewaan, lebih tepatnya dengan duduk di atas ban dan membiarkan ombak mengombang-ambingkan mereka. Karena kolam ombak dan kolam arus terhubung, saat ombak beroperasi, ombak juga dapat dirasakan pengunjung di bagian kolam arus.

Di kolam perosotan tanpa ban terdapat 5 perosotan, 3 perosotan spiral dan 2 perosotan lurus. Antara perosotan spiral dan perosotan lurus, kolam tempat jatuhnya dipisah. Perosotan spiral dibagi lagi menjadi 2 buah terletak di ketinggian lebih tinggi, sedangkan satu buah lagi di tempat lebih rendah. Ternyata perosotan yang tinggi juga dibagi berdasar gender, yaitu untuk pria dan wanita. Hal ini terjadi karena perosotannya kurang lancar, masih memungkinkan laju meluncur menjadi lambat. Sehingga bila bertabrakan lawan jenis, apalagi yang tidak dikenal, akan membuat pengunjung tidak nyaman.

Perwujudan tema Atlantis di kolam perosotan ialah dengan cara membuat terowongan. Terdapat batu besar yang berlubang dan lubang tersebut dapat dilalui perosotan, sehingga timbul kesan gelap dan ngeri saat meluncur di bawahnya. Terlihat bahwa batu tersebut merupakan sekedar tambahan, karena sebenarnya perosotan tersebut tidak berubah dari sebelum direnovasi. Di kolam bawah perosotan, suasana tidak terlalu ramai padahal saat menaiki tangga perosotan sepertinya banyak sekali pengunjung yang naik dan mengantre untuk meluncur. Mungkin di bawah tidak terlalu ramai karena pergerakan orang-orangnya cukup cepat. Selesai meluncur, pengunjung langsung keluar dari kolam untuk meluncur lagi atau pindah ke kolam lain sehingga kolam menjadi sepi-sepi saja walaupun kolam dibuat kecil, tidak terlalu luas. Di kolam perosotan lurus, terdapat 2 buah perosotan.



Gambar 4.6 Terowongan di perosotan  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2009



Gambar 4.7 Kolam air terjun  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2009

Kolam berikutnya adalah kolam tanding, atau pengunjung biasa menyebutnya kolam air terjun. Seperti yang terlihat pada gambar 4.7, di kolam ini terdapat air terjun yang cukup besar dan kolam yang luas. Air terjun membentang dengan panjang sekitar 4 meter. Karena luas, di kolam ini pengunjung leluasa untuk berenang. Pada kolam ini terdapat garis-garis di dasarnya yang membentuk lintasan-lintasan seperti pada kolam renang untuk pertandingan. Di bagian kanan dan kiri kolam juga terdapat nomor-nomor lintasan lengkap dengan kotak tempat start layaknya disediakan untuk para atlet yang sedang bertanding. Terlihat pada kolam ini tidak banyak terdapat elemen tema. Hanya di salah satu sudut, yaitu di tempat air terjun berada, terdapat bebatuan seperti pada kolam arus. Di kolam ini,

selain air terjun juga terdapat ring basket dimana anak-anak usia remaja bermain memasukkan bola plastik ke dalam ring. Di bagian bawah air terjun, banyak pengunjung yang berdiri di bawah air terjun sambil membiarkan punggung mereka dihujani air terjun.

Di bagian belakang di dekat kolam air terjun, terdapat kolam anak-anak lagi, yaitu kolam Rainbow Balls. Di bagian kolam ini tema Atlantis-nya sudah mulai hilang. Kolam ini berbentuk lingkaran dan di tengahnya terdapat tiang. Di tiang tersebut terdapat 4 keranjang menyerupai ring basket namun berukuran lebih kecil yang tersusun mengelilingi tiang. Elemen tema terlihat dari batu-batu berwarna coklat muda dan berukir yang terletak di bagian atas tiang. Kolam tersebut dipenuhi bola-bola warna warni yang terbuat dari plastik seukuran bola tenis. Kolam ini didominasi oleh anak-anak yang berusia sekitar 5 tahun ke bawah dan bermain ditemani orang tuanya. Anak-anak tersebut biasanya bermain melempar bola ke keranjang yang berada di bagian atas tiang.



Gambar 4.8 Kolam Rainbow Balls  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2009



Gambar 4.9 Kolam Riam Jeram  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2009

Pada bagian belakang area, terdapat kolam terakhir yaitu kolam riam jeram yang terdiri dari perosotan yang menggunakan ban dan sebuah kolam arus lagi yang berbeda dengan kolam arus yang saya deskripsikan sebelumnya. Kolam arusnya lebih pendek dan lebarnya lebih kecil. Pada bagian ini, tidak tampak sama sekali adanya tema Atlantis. Menurut pengelola, bagian ini belum mengalami renovasi. Seluruh bagian kolam arusnya terbuat dari material ubin, tidak seperti kolam arus satunya yang didekorasi dengan batu alam. Pada bagian perosotan, terdapat 3 buah perosotan dan ketiganya terletak di ketinggian yang sama. Salah satu perosotan memiliki naungan. Naungan tersebut terbuat dari material

semacam polikarbonat yang masih tembus cahaya sehingga tidak terlalu gelap saat meluncur di bawahnya. Kolam di bawah perosotan ini terhubung dengan kolam arus. Pada bagian ini cenderung sepi, tidak ada pengunjung yang duduk-duduk atau menggelar tikar seperti di bagian depan. Di bagian perosotan, setelah menaiki tangga sampai atas, tidak terdapat *lifeguard* seperti pada perosotan satunya yang tidak menggunakan ban. Bisa dibilang bagian ini agak terabaikan.

Selain kolam-kolam permainan, Atlantis Water Adventure juga dilengkapi dengan fasilitas-fasilitas, seperti tempat makan yang tersebar di beberapa titik, musholla, bagian kesehatan, toilet, dan ruang ganti. Ruang ganti terdapat di dekat pintu masuk, tepat di sebelah kolam anak-anak. Ruang ganti juga didekorasi dengan nuansa Atlantis yang diwujudkan dengan batu-batuan dan tulisan huruf-huruf Yunani. Pada ruang ganti wanita, pengunjung diajak masuk melalui semacam gua yang terbuat dari batu. Setelah melalui gua, ruangan menjadi lebih gelap dengan *lighting* yang seadanya sehingga menimbulkan kesan sepi dan lebih *private*. Di dalam ruang ganti tersebut terdapat loker yang mengarahkan ke dua arah, kiri ke toilet sedangkan kanan ke ruang ganti dan bilas. Ruang bilas terdiri dari bilik-bilik yang berjumlah sekitar 20 buah. Ruang ganti dan bilas digabung. Jadi sebenarnya di setiap bilik terdapat shower untuk bilas, namun pengunjung yang hanya ingin ganti baju tanpa bilas tetap masuk ke dalam bilik-bilik tersebut, sehingga bila pengunjung sedang ramai, harus mengantre terlebih dahulu.

#### **4.2 Proses Pembangunan**

Atlantis Water Adventure tepatnya pertama dibangun pada tahun 1976 dengan nama Gelanggang Renang Ancol. Pada saat dibangun, perancangan tempat ini menggunakan konsultan dari luar negeri. Yang memiliki tender, yaitu Pak Ciputra, memiliki banyak referensi dari luar negeri, terutama Amerika. Sehingga mungkin inspirasi mengenai kolam-kolamnya terpengaruh gaya dari Barat. Kemudian pada tahun 2005 dilakukan revitalisasi dan pengelola merubah nama Gelanggang Renang menjadi Atlantis Water Adventure.

Terjadi perubahan konsep di dalam revitalisasi tempat ini. Pada awal dibangun, Gelanggang Renang bertujuan untuk menjadi sarana olahraga bagi pengunjung. Kemudian ketika pengelola memutuskan untuk merubah Gelanggang

Renang menjadi Atlantis Water Adventure, mereka melakukan perubahan konsep dari air sebagai sarana olahraga menjadi air sebagai sarana rekreasi. Perubahan ini terjadi karena pihak pengelola melihat adanya perubahan kebutuhan dari masyarakat, selain itu juga dari pertimbangan mengenai tren yang terjadi pada masa belakangan ini. Pengelola juga menggunakan referensi akan *water park* di luar negeri saat memutuskan untuk membangun Atlantis Water Adventure.

Untuk mendapatkan tema Atlantis, bermula dari proses *brainstorming* yang dilakukan oleh tim perencanaan dan direksi dari PT Pembangunan Jaya Ancol. Tema itu dinilai yang paling menarik dari ide-ide yang tercetus. Mereka menerjemahkan Atlantis sebagai sebuah kota yang hilang. Referensi tentang Atlantis diperoleh dengan cara membaca buku, melihat-lihat di internet, dan survey langsung ke beberapa tempat yang salah satunya adalah negara Afrika Selatan<sup>87</sup>.

Perancang dari Atlantis Water Adventure ini berasal dari PT Pembangunan Jaya Ancol sendiri. Setiap dekorasi yang terdapat di Atlantis Water Adventure ini merupakan produksi dalam negeri. Walaupun mereferensi dari Atlantis, *sculpture-sculpture* yang terdapat di tempat ini merupakan hasil pemikiran dari tim desain PT Jaya Ancol. Setelah melihat referensi, mereka menggambar ulang desain *sculpture*-nya baru kemudian diberikan kepada pembuat dekorasi. Jadi semua *sculpture* yang terdapat di tempat ini, memang tidak dibuat sama persis dengan aslinya. Menurut manajer, hal ini dilakukan untuk menghindari adanya peristiwa peniruan hak cipta bila dibuat sama persis dengan aslinya. Hanya *sculpture* binatang seperti *mammoth* saja yang dibuat serupa, karena saat membuat replika binatang tidak perlu terancam peniruan hak cipta. Selain itu, *sculpture*-nya juga dibuat lebih menarik dengan adanya karakter-karakter yang lain. Replika lain yang dibuat ialah replika kuil. Pada awalnya, bagian kuil itu hanya sebuah bidang kosong sehingga dibutuhkan sesuatu yang menarik. Oleh karena itu, dibuatlah replika kuil Yunani yang dari awal replika kuil ini memang sengaja dibuat pengelola sebagai sebuah panggung untuk pertunjukkan musik dan aerobik.

Pembangunan Atlantis Water Adventure ini berlangsung selama kurang lebih 1 tahun dan dibagi menjadi 3 tahap, sehingga gelanggang renang tetap

---

<sup>87</sup> Berdasarkan wawancara dengan manajer Atlantis Water Adventure, Bapak Arief Efendi, pada tanggal 13 Mei 2009.

beroperasi selama terjadi proses renovasi dengan menutup kolam yang sedang dilakukan pengerjaannya. Tahap pertama yang dilakukan pembangunannya ialah kolam ombak dan kolam arus, tahap kedua adalah pembangunan plaza dan fasilitas, sedangkan tahap ketiga ialah kolam anak. Nantinya akan ada tahap keempat, yaitu di bagian kolam riam jeram (kolam perosotan ban). Itulah sebabnya mengapa kolam riam jeram masih tetap sama seperti yang dulu. Pada kolam ini nantinya akan dimasukkan konsep *water playground* dan *water edutainment*, yaitu akan ada permainan-permainan seperti *flying fox*, dan unsur edukasi terutama pengetahuan mengenai pengolahan air sehingga pengunjung juga dapat memperoleh pengetahuan dengan datang ke tempat ini. Tahap keempat ini rencananya akan dilaksanakan tahun ini, namun masih belum juga terlaksana sampai hari ini.

Pada bulan Mei 2009, sedang berlangsung proses renovasi gerbang. Bagian yang akan diperluas ialah tempat orang menunggu untuk membeli tiket masuk di bagian depan. Selain gerbang, juga sedang dilaksanakan renovasi kantor Atlantis Water Adventure. Kantor ini ditambahkan dengan elemen tema di bagian depannya, seperti terbuat dari batu-batuan yang bertuliskan huruf-huruf Yunani yang menurut manajer, huruf-huruf tersebut sebenarnya memiliki makna. Pada proses renovasi pada tahun 2005, kolam-kolam dan permainannya tidak dirubah sama sekali, hanya ditambahkan elemen-elemen dekorasi. Namun terjadi perubahan pada letak fasilitas, seperti ruang ganti dan plaza. Mereka merancang ulang letak ruang-ruang ganti dan ruang bilas serta plaza-plazanya.

#### **4.3 Referensi Atlantis dari Mitologi Yunani**

Atlantis Water Adventure di Ancol adalah sebuah tempat yang mengambil tema dengan mereferensi dari sebuah mitos. Atlantis sebenarnya adalah sebuah kerajaan yang konon sudah tenggelam ke dasar laut dan keberadaannya masih dipertanyakan sampai sekarang. Sejarah tentang kerajaan ini pertama kali disebutkan oleh Plato, seorang filsuf Yunani, dalam catatannya yang berjudul *Timaeus* dan *Critias*<sup>88</sup>. Dalam *Timaeus*, disebutkan bahwa *Critias* mengetahui tentang Atlantis dari kakeknya yang diceritakan oleh Solon, seorang penyair,

---

<sup>88</sup> *The Legend of Atlantis*. [www.history.com](http://www.history.com) diakses pada 21 Maret 2009

salah satu dari 7 mahabijak Yunani. Solon berkunjung ke Mesir pada tahun sekitar 590 SM. Di Mesir, Solon bertemu seorang pendeta yang menceritakan tentang kisah Athenian yang berperang melawan Atlantean, yaitu penduduk Atlantis<sup>89</sup>.

Pada dialog Critias, disebutkan lebih rinci lagi mengenai kerajaan Atlantis. Dalam dialog ini terdapat empat orang yang berbicara, yaitu: Critias, Timaeus, Socrates, dan Hermocrates. Mereka berbicara tentang Atlantis yang dikemukakan oleh Critias. Berdasarkan tulisan Plato, Atlantis adalah kerajaan yang berperang dengan Athena dan tenggelam pada 9000 tahun sebelum tulisannya dibuat<sup>90</sup>. Dalam catatan tersebut, Plato menjabarkan secara detail tentang Atlantis, baik dari sisi asal-usul kerajaan, maupun keadaan kota yang menggambarkan keadaan arsitekturalnya.

Plato menyebutkan bahwa Atlantis berasal dari kisah Raja Poseidon yang bertemu dengan Cleito, seorang wanita yang tinggal di sebuah bukit. Poseidon menikahi Cleito dan menjadikan bukit tersebut sebagai daerah kekuasaannya. Ia membuat bukit tersebut menjadi terbelah oleh lautan dan daratan, dengan tujuan tidak ada sembarang orang yang dapat masuk ke daerah kekuasaannya tersebut<sup>91</sup>. Poseidon dan Cleito mempunyai lima pasang anak kembar laki-laki dari pernikahan mereka. Kemudian Poseidon membagi wilayahnya menjadi sepuluh bagian untuk masing-masing anaknya dengan wilayah terbesar jatuh ke tangan anak sulung dari kembar-kembar tersebut, Atlas. Wilayah Atlas kemudian menjadi wilayah utama dan membentuk kerajaan Atlantis yang dinamakan berdasarkan nama Atlas<sup>92</sup>. Plato mendeskripsikan Atlantis sebagai wilayah yang maju baik dalam segi arsitektur maupun ketentaraan. Sampai pada suatu hari terjadi gempa bumi dan banjir yang menenggelamkan wilayah ini hanya dalam waktu sehari semalam. Dari deskripsi tersebut, dapat disimpulkan bahwa Atlantis adalah kerajaan yang memiliki peradaban yang cukup modern pada masa itu bila ia memang benar-benar ada.

---

<sup>89</sup> Plato. 360 SM. *Timaeus*. Diterjemahkan oleh Benjamin Jowett.

[www.classics.mit.edu/Plato/timaeus](http://www.classics.mit.edu/Plato/timaeus), diakses pada 28 Maret 2009

<sup>90</sup> Rainer W. Kühne. 2004. *A Location for "Atlantis"?*. [www.antiquity.ac.uk/ProjGall/kuhne](http://www.antiquity.ac.uk/ProjGall/kuhne), diakses pada 21 Maret 2009

<sup>91</sup> Plato. 360 SM. *Critias*. Diterjemahkan oleh Benjamin Jowett.

[www.classics.mit.edu/Plato/critias](http://www.classics.mit.edu/Plato/critias), diakses pada 28 Maret 2009

<sup>92</sup> *Melacak Peradaban Atlantis*. [www.mayapadaprana.com](http://www.mayapadaprana.com), diakses pada 21 Maret 2009

Dalam dialog *Critias*, juga disebutkan bahwa Atlantis terletak di Pilar Hercules, yang menurut para ilmuwan, daerah tersebut adalah Selat Gibraltar. Plato juga menyebutkan bahwa pada masa itu terdapat binatang-binatang seperti gajah yang membantu kehidupan penduduk Atlantis. Dikisahkan bahwa orang Atlantis membangun jembatan dan membangun jalan untuk menuju ke istana. Sebelumnya, mereka telah membangun istana (berupa kuil) untuk memuja dewa dan nenek moyang mereka<sup>93</sup>. Beberapa ilmuwan mengilustrasikan keadaan kerajaan Atlantis sebagai sebuah lingkaran. Sebenarnya di dalam tulisan Plato tidak dijelaskan bahwa kerajaan Atlantis berupa lingkaran. Namun disebutkan bahwa istana terletak di sebuah pulau yang memiliki diameter 5 stadia. Pulau yang terdapat istana di dalamnya merupakan sebuah pulau pusat yang kemudian di sekelilingnya dikelilingi oleh air kemudian dikelilingi lagi dengan daratan lain. Kawasan daratan dan perairannya terdiri dari beberapa lapis. Dan di bagian paling luar terdapat pelabuhan yang berbatasan langsung dengan laut.



Gambar 4.10 Gambaran wilayah Atlantis  
 Sumber: [www.crystalinks.com/atlantisnews](http://www.crystalinks.com/atlantisnews), 28 Maret 2009

Pada bagian pusat lingkaran terdapat istana yang dianggap kuil suci yang ditujukan bagi dewa Poseidon dan Cleito, istrinya. Kuil ini dikelilingi oleh semacam pagar yang terbuat dari emas. Kuil ini memiliki panjang 1 stadium dan lebar setengah stadium dengan tinggi yang proporsional. Dapat disimpulkan

<sup>93</sup> Plato. 360 SM. *Critias*. Diterjemahkan oleh Benjamin Jowett. [www.classics.mit.edu/Plato/critias](http://www.classics.mit.edu/Plato/critias), diakses pada 28 Maret 2009

bahwa kuil ini berbentuk persegi panjang. Kuil ini dilapisi oleh perak dan puncaknya dilapisi emas. Interior atapnya terbuat dari gading, dan dimana-mana terdapat emas dan perak. Di dalam kuil juga terdapat patung yang terbuat dari emas, patung dewa Poseidon yang berdiri di atas kereta pertempuran yang ditarik oleh 6 kuda bersayap. Di sekelilingnya terdapat sekitar seratus Nereid (mungkin pasukannya) yang mengendarai lumba-lumba, yang jumlahnya diduga sama dengan jumlah pasukannya pada masa itu<sup>94</sup>.

---

<sup>94</sup> Plato. 360 SM. *Critias*. Diterjemahkan oleh Benjamin Jowett. [www.classics.mit.edu/Plato/critias](http://www.classics.mit.edu/Plato/critias), diakses pada 28 Maret 2009

## **BAB 5**

### **ANALISIS**

Dalam pembahasan mengenai tema dalam sebuah *water park*, harus dicari contoh *water park* yang menerapkan sebuah tema di dalamnya untuk dijadikan studi kasus. Atlantis Water Adventure ialah sebuah *water park* yang turut menerapkan tema tersebut. Tema Atlantis yang dipilihnya sedikit berbeda dengan tempat lain karena ia mengacu pada sesuatu yang sebenarnya tidak ada, atau masih merupakan sebuah mitos. Selain itu, sebelumnya tempat ini juga sudah berdiri sebelum diberi tema sehingga perubahan tersebut dapat dikaji dan bagaimana ia mencari referensi tentang tema sebelum menerapkannya di dalam sebuah *water park* menjadi menarik.

#### **5.1 Atlantis Water Adventure dan Atlantis dalam Mitologi Yunani**

Tema pada sebuah *water park* merupakan sebuah tiruan dari sebuah keadaan sebenarnya. Contohnya pada *water park* yang bertema hutan, terdapat tiruan dari hewan-hewan dan gunung di hutan, pada *water park* bertema laut, akan ditemukan tiruan dari hewan-hewan laut atau kapal-kapal. Pada Atlantis Water Adventure Ancol, banyak terdapat replika yang mengacu pada Atlantis sebenarnya pada mitologi Yunani. Proses peniruan ini dapat dikatakan sebagai sebuah gejala hiper-realitas, karena replika-replika yang terdapat di tempat ini merupakan suatu hal yang dilebih-lebihkan. Tanpa disadari oleh pihak pengembang, sesuatu yang merupakan hasil sebuah peniruan akan menurunkan makna dari benda sebenarnya yang ditiru.

Contohnya adalah replika kuil pada Atlantis Water Adventure. Pada tulisan Plato, yaitu Critias, diceritakan bahwa kuil yang berada di kerajaan Atlantis ditujukan bagi dewa Poseidon dan istrinya sehingga kuil merupakan sebuah benda yang sangat dipuja oleh rakyatnya. Kuil yang dilapisi emas dan perak menandakan tempat tersebut sangat tinggi nilainya bagi orang-orang Atlantis. Selain itu, kuil tersebut juga tidak dapat dimasuki oleh sembarang orang untuk lebih menunjukkan rasa penghargaan terhadap dewa.

Di Atlantis Water Adventure Ancol, replika kuil berada di tengah kolam ombak dan memang memberikan kesan megah bagi orang yang berenang di kolam ombak. Namun sayangnya, ternyata oleh pengelola kuil ini difungsikan sebagai sebuah panggung yang biasa digunakan oleh instruktur aerobik. Ini berarti saat sudah menjadi replika, kuil ini menjadi tidak ada artinya lagi bagi pengelola dan pengunjung. Dengan dijadikan panggung, berarti banyak orang yang dapat masuk ke kuil tersebut, yang menjadikan makna kuil ini sangat berbeda dengan makna kuil dalam mitologi yang dikisahkan Plato. Selain itu, di Atlantis Ancol juga ditemukan replika kuil yang dijadikan booth makanan.



Gambar 5.1 Ilustrasi penerjemahan kuil menjadi replika  
 Kiri: Ilustrasi kuil Atlantis berdasarkan catatan Plato. Sumber: [www.history.com](http://www.history.com),  
 21 Maret 2009  
 Kanan atas: Replika kuil di Atlantis Ancol. Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2009  
 Kanan bawah: Booth makanan di Atlantis Ancol. Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2009

Patung-patung prajurit juga dibuat tiruannya namun juga turut mengalami gejala hiper-realitas. Di Atlantis Water Adventure Ancol, terdapat patung prajurit yang dibuat memiliki kepala sapi atau binatang lain, padahal di berbagai referensi tidak disebutkan bahwa ada manusia setengah binatang yang hidup pada masa

kerajaan Atlantis berjaya. Namun menurut pihak pengelola, patung-patung yang ada memang tidak dibuat sesuai aslinya. Patung-patung yang ada merupakan penggambaran ulang oleh pihak perancang. Hal ini dilakukan untuk menghindari adanya tuduhan pelagiat. Ini berarti secara otomatis di dalam tempat ini memang terdapat gejala hiper-realitas karena semua *sculpture*-nya merupakan hasil dari sesuatu yang dilebih-lebihkan oleh pengelola.



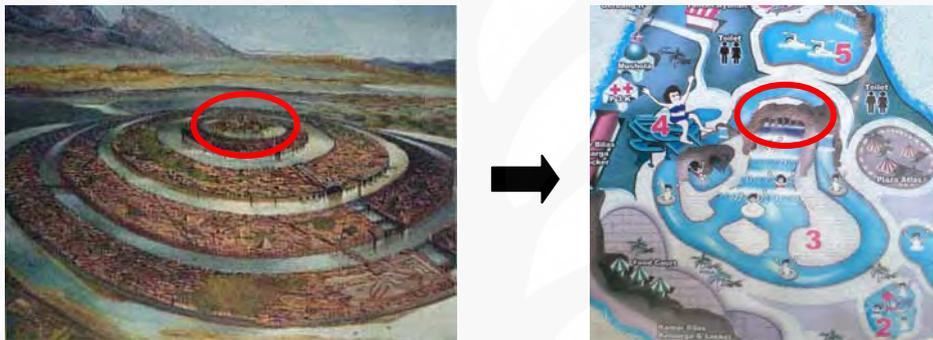
Gambar 5.2 Ilustrasi penerjemahan patung prajurit  
 Kiri: Ilustrasi patung prajurit sesuai catatan Plato. Sumber: [www.history.com](http://www.history.com), 21  
 Maret 2009  
 Kanan: Patung prajurit di Atlantis Ancol. Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2009

Hal ini sesuai dengan pernyataan Umberto Eco, yang menyatakan bahwa fabrikasi replika adalah usaha manusia untuk menunjukkan ada sesuatu yang lebih baik dari kenyataan<sup>103</sup>, yang artinya simulasi timbul akibat kebutuhan manusia yang dapat menciptakan teknologi pengkopian. Dalam hal ini, gejala hiper-realitas muncul akibat aturan yang dibuat oleh manusia, yaitu tidak boleh meniru sesuatu yang sama persis dengan aslinya. Hal ini menyebabkan kebanyakan orang membedakan hasil pengkopian dan aslinya dengan cara melebih-lebihkannya.

Selain itu, kemiripan antara Atlantis Water Adventure dan Atlantis dalam mitologi Yunani ialah pada *site plan*. Pada *site plan* Atlantis Water Adventure Ancol, replika kuil berada di tengah dan dikelilingi oleh air. Hal ini dibuat serupa dengan Atlantis pada kisah Plato. Di dalam tulisan Plato, dikisahkan bahwa kuil di kerajaan Atlantis berada di tengah dan dikelilingi oleh air. Setelah lingkaran air, baru ada lingkaran daratan lagi yang ditujukan bagi tempat hidup orang-orang Atlantean. Air di sekeliling kuil dibuat secara sengaja agar kuil tidak mudah untuk

<sup>103</sup> [www.transparencynow.com/eco](http://www.transparencynow.com/eco), diakses pada 11 April 2009

dicapai orang-orang. Air memisahkan antara daratan satu dengan daratan yang terdapat kuil di atasnya. Pada Atlantis Ancol, kuil dikelilingi oleh air pula, namun air tersebut berupa kolam ombak dan kolam arus yang memang merupakan sarana untuk pengunjung bermain. Hal ini membuat makna kuil sebagai pemujaan sudah hilang sama sekali dalam replika di Atlantis Water Adventure Ancol. Berikut adalah gambaran perbandingan kuil yang terletak di tengah dan dikelilingi oleh air antara ilustrasi kota Atlantis dan *site plan* Atlantis Ancol:



Gambar 5.3 Peletakkan kuil pada *site plan*

Kiri: Ilustrasi kota Atlantis. Sumber: [www.history.com](http://www.history.com), 28 Maret 2009  
Kanan: *Site plan* Atlantis Water Adventure. Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2009

Replika lain yang diterapkan Atlantis Water Adventure adalah replika binatang-binatang. Dalam tulisannya, Plato mengatakan bahwa:

*“Moreover, there were a great number of elephants in the island; for as there was provision for all other sorts of animals,...”* (Plato, 360 BC, *Critias*)



Gambar 5.4 Replika mammoth

Sumber: [Dokumentasi](#) Pribadi, 2009  
Tulisan ini diterjemahkan oleh Atlantis Water Adventure dengan membuat

replika gajah atau mammoth yang ditempatkan di sepanjang kolam arus. Namun replika ini dibuat dalam ukuran yang lebih kecil mungkin agar dapat dinikmati oleh pengunjung. Selain mammoth, di Atlantis Water Adventure juga ada replika macan bersayap dan binatang menyerupai buaya yang sebenarnya tidak disebutkan ada di dalam cerita Plato tentang Atlantis, sehingga terkesan hanya ditambah-tambahkan.

## 5.2 Pemaknaan Tema oleh Pengelola dan Pengunjung

Tema Atlantis dibuat pengelola untuk memfasilitasi pengunjung. Menurut pengelola, mereka ingin mengajak pengunjung untuk merasakan atmosfer kota Atlantis saat masuk ke dalam Atlantis Water Adventure ini<sup>104</sup>. Pengelola juga memaksudkan pengunjung untuk dapat berpetualang di kota yang hilang melalui kolam-kolam dan plazanya.

Konsep petualangan dari sisi arsitektural menurut saya diterapkan dari membuat pola sirkulasi yang terbentuk oleh batasan air pada kolam-kolam. Area air membentuk pulau-pulau pada *site plan*. Sifat air yang tidak dapat dilalui secara langsung menjadi batasan bagi pola sirkulasi yang terbentuk sesuai area air. Perwujudan dari tema berupa *sculpture*, bangunan, atau batu akan menghalangi pandangan sehingga pengunjung tidak dapat melihat permainan selanjutnya.

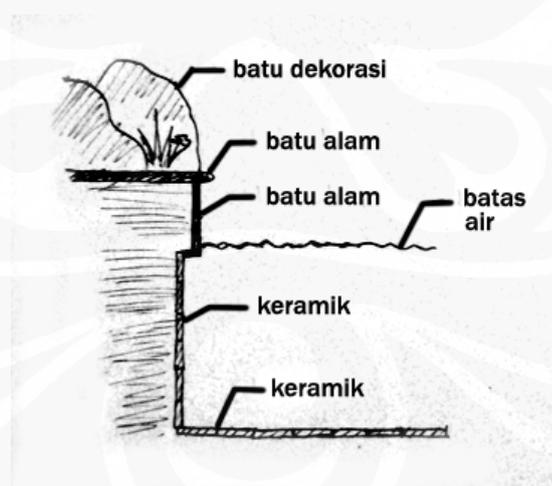
Pengunjung akan diarahkan oleh pola sirkulasi yang dibentuk oleh tema tersebut. Terdapat pengecualian pada kolam arus, kolam ini dapat ditembus melalui jembatan, walaupun hanya berjumlah 2 jembatan. Kolam terdapat di bagian tengah dengan dikelilingi fasilitas seperti kantor pengelola, ruang ganti dan bilas, pos keamanan, pos kesehatan, mushola, dan tempat makan. Sehingga di bagian luar area kolam juga terbentuk *path* yang akan mengarahkan ke arah fasilitas-fasilitas tersebut.



Gambar 5.5 Pola air  
 Sumber: PT Pembangunan Jaya  
 Ancol, Tbk (telah dimodifikasi oleh  
 penulis)

Gambar 5.6 Pola sirkulasi  
 Sumber: PT Pembangunan Jaya  
 Ancol, Tbk (telah dimodifikasi oleh  
 penulis)

Elemen-elemen tema yang terdapat di dalam Atlantis Water Adventure ini diharapkan pengelola dapat memberikan unsur petualangan kepada pengunjung. Elemen-elemen tema tersebut contohnya ialah di sekeliling kolam arus dihiasi dengan dekorasi-dekorasi bernuansa Atlantis seperti batu-batuan buatan, patung-patung hewan dan prajurit, serta *sculpture* seperti kapal, pohon, atau reruntuhan bangunan. Namun dekorasi tersebut tidak berada di dalam kolam dimana orang-orang berada, dekorasi hanya terdapat di pinggir kolam di sepanjang kolam arus.



Gambar 5.7 Gambaran potongan kolam arus.  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2009

Jika

dilihat dari luar,

kolam arus seperti terlihat terbuat dari material batu alam, namun ternyata batu alam tersebut hanya terdapat dari bagian paling atas kolam sampai batas permukaan air. Sedangkan material kolam di bagian yang terendam air, terbuat dari keramik atau ubin. Mungkin hal ini dilakukan agar batu alam dapat tahan lama, atau agar pengunjung juga lebih merasa nyaman karena tekstur ubin yang halus menjadi tempat berpijak di dasar kolam. Namun hal ini membuat elemen-elemen tema terkesan hanya menjadi sebatas memberikan pengalaman visual, bukan pengalaman ruang. Ruang berkegiatan pengunjung di tempat ini berada di dalam air, sedangkan elemen-elemen tema tersebut dibuat berada di luar air.

Hal ini menyebabkan dari sudut pandang pengunjung, mereka tidak terlalu merasakan konsep-konsep yang sudah diterapkan oleh si pengelola. Pengelola mengharapkan bahwa pengunjung akan merasa seperti berada di kota Atlantis ketika memasuki taman rekreasi ini. Namun hal itu belum dapat tercapai karena sebagian besar responden pengunjung yang saya wawancara, tidak tahu-menahu tentang Atlantis yang sebenarnya dari segi filosofi dan sejarah. Dan sepertinya mereka juga tidak tertarik untuk mengetahuinya, karena saat ditanya tentang apa kelebihan tempat ini, sebagian besar dari mereka menjawab bahwa permainan-permainan di Atlantis Water Adventure ini lebih banyak dan menarik dari tempat lain. Jadi sebenarnya bukan temanya yang membuat tempat ini menarik, justru dari permainan-permainan yang terdapat di dalamnya.

Kondisi Atlantis Water Adventure ini hampir sama dengan Disneyland. Neil Leach memaparkan bahwa Disneyland mempersembahkan dirinya sebagai dunia imajiner, dimana ia membuat orang memiliki kepercayaan akan apa yang ia tampilkan<sup>105</sup>. Tanpa disadari, pengembang dari Atlantis Water Adventure telah membentuk pola pikir pengunjung tentang Atlantis yang sebenarnya. Karena pengunjung sebagian besar tidak punya referensi akan Atlantis, maka pengunjung akan memiliki pandangan dan kepercayaan bahwa kota Atlantis yang sebenarnya ialah seperti yang terdapat di Atlantis Water Adventure, Ancol ini. Hal ini juga membuat nilai edukasi yang akan diperoleh pengunjung dari tempat ini akan berkurang bila pengelola tidak benar-benar membuat Atlantis sesuai keadaan sebenarnya.

---

<sup>105</sup> Neil Leach. 1999. *The Anaesthetics of Architecture*. hal 3

Bukan hanya pengunjung, bahkan para pekerja di Atlantis Water Adventure juga tidak tahu-menahu tentang Atlantis yang sebenarnya. Hal ini dapat terbukti dari hasil wawancara dengan salah seorang petugas kebersihan di taman rekreasi ini. Ia berkata bahwa dirinya tidak tahu sama sekali tentang Atlantis<sup>106</sup>. Menurut seorang pekerja, saat mulai bekerja di tempat ini, para karyawan di Atlantis Water Adventure telah diberikan buku yang berisikan tentang Atlantis dan sejarahnya<sup>107</sup>. Namun tetap saja menurut beliau sebagian besar tidak membacanya atau lupa sehingga juga tidak tahu akan referensi dari tema di tempat ini.

### 5.3 Atlantis Water Adventure dan Budaya Pengkopian

Budaya *theme park* ialah budaya pengkopian. Hal ini terlihat dari asal-usul *theme park*, World's Fair, dimana negara-negara peserta pameran melakukan pengkopian atas keadaan negaranya sendiri agar dapat direpresentasikan di dalam pameran. Menurut Michael Sorkin, terdapat beberapa karakteristik pada *theme park* ini, antara lain hamburnya hubungan antara *local physical* (bangunan-bangunan di sebuah kota) dengan *cultural geography* (letak secara geografis dan kebudayaan dari tempat itu sendiri)<sup>108</sup>. Hal inilah yang dilakukan oleh Atlantis Water Adventure sehingga tempat ini dapat dikatakan sebagai sebuah *theme park*. Tempat ini menghadirkan keadaan bangunan-bangunan (*local physical*) dari suatu tempat ke tempat yang baru sehingga hubungan dengan budayanya (*cultural geography*) menjadi kabur.

Elemen air yang menjadi elemen utama di sebuah *water park*, merupakan sebuah unsur yang melimpah di dunia. Di dalam *water park*, terjadi pengkopian bentuk-bentuk air, seperti kolam arus yang merupakan penerjemahan dari sebuah sungai dan kolam ombak yang merupakan replika dari ombak di lautan. Sifat-sifat air yang dinamis inilah yang menyebabkan dibuatnya tiruan air di sebuah *water park*. Selain bentuk-bentuk air, dibuat pula tiruan dari sebuah tempat lain yang dalam hal ini ialah penerapan tema.

<sup>106</sup> Berdasarkan wawancara dengan petugas kebersihan, Bapak Dedi, pada tanggal 18 April 2009.

<sup>107</sup> Berdasarkan wawancara dengan bagian pemeliharaan, Bapak Nana Suryana, pada tanggal 13 Mei 2009.

<sup>108</sup> Michael Sorkin. 1992. *Variations on a Theme Park*. hal xiii

Melihat dari contoh-contoh *water park* di seluruh dunia, permainan-permainan yang ada tidak jauh berbeda dengan di Atlantis Water Adventure. Contohnya ialah permainan pada *water park* Cariba Creek di London atau Schlitterbahn Water Park di Texas, salah satunya ialah berupa kolam arus atau disebut *lazy river*<sup>109</sup>, sama seperti pada kolam arus di Atlantis Water Adventure. Namun hal ini dapat dikatakan bukanlah hasil sebuah pengkopian, lebih tepatnya disebut merujuk pada sebuah referensi. Yang dijadikan referensi ialah *water park* yang ada di seluruh dunia. Hal ini terbukti dari pernyataan manajer Atlantis yang menyatakan bahwa pihak yang memiliki tender pada masa pembangunan Gelanggang Renang, yaitu Pak Ciputra, memiliki banyak referensi dari luar negeri, terutama Amerika<sup>110</sup>.

Saat memutuskan merenovasi Gelanggang Renang menjadi Atlantis, pengelola juga melakukan pencarian referensi dari berbagai *water park* lokal maupun internasional. Pada akhirnya diputuskan untuk menerapkan tema ke dalam *water park* ini. Hampir sama dengan *water park* Pafos-Aphrodite di Cyprus yang menerapkan tema Yunani kuno dan membuat replika kuil Parthenon, Atlantis Water Adventure juga membuat replika kuil dari masa Atlantis. Kedua replika kuil di kedua tempat ini ini juga dibuat tidak sesuai dengan fungsi aslinya sebagai pemujaan. Di Pafos-Aphrodite di Cyprus, replika kuil digunakan sebagai sebuah restoran<sup>111</sup>, sedangkan di Atlantis Ancol, replika kuil digunakan sebagai panggung hiburan seperti aerobik.

Elemen-elemen tema di dalam Atlantis Water Adventure ini merupakan sebuah *sign* (tanda) yang mewakili sesuatu, yang dalam hal ini ialah sebuah replika yang mewakili benda aslinya. Bila dilihat dari sisi pernyataan Ferdinand Saussure mengenai *sign* (tanda), seharusnya saat membuat sesuatu tentang tanda, harus dipikirkan tentang *signifier* dan *signified* yang berkesinambungan dimana *signifier* adalah tampilan fisik tanda, sedangkan *signified* adalah interpretasi orang yang membaca tanda tersebut<sup>112</sup>. Pengelola Atlantis Water Adventure telah membuat sebuah *signifier* tanpa memikirkan *signified*-nya. Pengunjung yang

<sup>109</sup> [www.altontowers.com/waterpark](http://www.altontowers.com/waterpark), diakses pada 31 Mei 2009

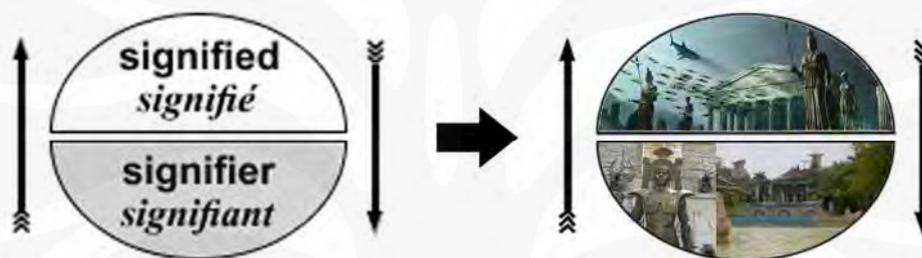
<sup>110</sup> Berdasarkan wawancara dengan manajer Atlantis Water Adventure, Bapak Arief Efendi, pada tanggal 13 Mei 2009.

<sup>111</sup> [www.pafos-aphrodite.com](http://www.pafos-aphrodite.com), diakses pada 31 Mei 2009

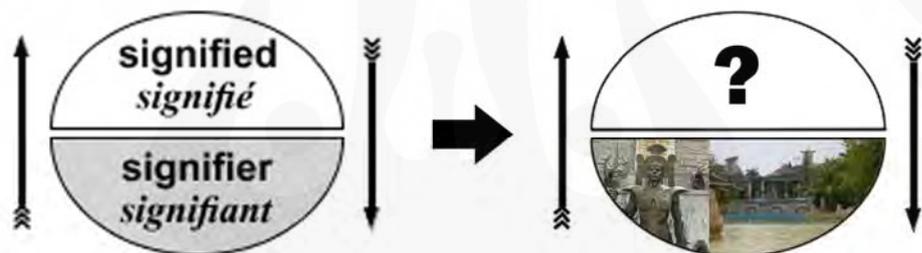
<sup>112</sup> Paul Copley. 1997. *Introducing Semiotics*. hal 10-11

seharusnya dapat melakukan *signified* tidak dapat melakukannya karena mereka tidak memiliki referensi sama sekali tentang tema Atlantis.

Menurut pengelola Atlantis Water Adventures, makna tema dalam *water park*-nya ialah pembuatan sebuah *sign* sebagai sesuatu yang dapat merepresentasikan Atlantis dalam mitologi Yunani, yang dapat membuat pengunjung seolah-olah berada di Atlantis. Sedangkan menurut pengunjung, *sign* tersebut hanyalah berfungsi sebagai dekorasi semata karena mereka tidak mengerti apa maksud dibalik *sign* yang dibuat oleh pengelola tersebut.



Gambar 5.8 Diagram Saussure pada pemaknaan oleh pengelola Atlantis Water Adventures, Ancol.  
Sumber: [www.masstink.files.wordpress.com/2008/06/saussure](http://www.masstink.files.wordpress.com/2008/06/saussure), diakses pada 30 Juni 2009 (telah dimodifikasi oleh penulis)



Gambar 5.9 Diagram Saussure pada pemaknaan oleh pengunjung Atlantis Water Adventures, Ancol.

Sumber: [www.masstink.files.wordpress.com/2008/06/saussure](http://www.masstink.files.wordpress.com/2008/06/saussure), diakses pada 30 Juni 2009 (telah dimodifikasi oleh penulis)

Dari hal ini dapat diketahui bahwa penerapan tema di dalam sebuah *water park* belum dapat disebut sebagai sebuah simulasi. Karena seperti yang dijelaskan oleh Jean Baudrillard dalam bukunya *Simulacra and Simulation*, simulasi bukan berpura-pura. Saat seseorang melakukan simulasi sakit, berarti juga harus menunjukkan gejala-gejala sakit, bukan hanya tidur saja<sup>113</sup>. Berarti simulasi ialah

<sup>113</sup> Jean Baudrillard. 1994. *Simulacra and Simulation*, diterjemahkan oleh Sheila Faria Glaser. hal 3

benar-benar menirukan sesuatu sesuai dengan maksud dan sifat aslinya. Sedangkan yang terjadi pada *water park* ini ialah hanya melakukan pengkopian, tidak turut melakukan simulasi akan maksud dan sifat yang sebenarnya. Contohnya ialah saat melakukan pengkopian bangunan kuil, bangunan kuil di Atlantis Water Adventure tidak dimaksudkan untuk tujuan pemujaan seperti pada makna kuil yang sebenarnya di kota Atlantis pada catatan Plato. Namun penerapan tema di tempat ini merupakan sebuah gejala hiper-realitas karena saat melakukan pengkopian, pengelola bermaksud untuk membuat sesuatu yang berbeda dari aslinya dengan membuat sesuatu yang tidak ada menjadi ada.

Tujuan dari penerapan tema pada Atlantis Ancol ini hampir sama seperti Disneyland. Disneyland membuat pengunjung dapat mengunjungi tempat-tempat yang tidak dapat dikunjungi, seperti masa lalu dan masa depan<sup>114</sup>. Demikian halnya dengan Atlantis Water Adventure, yang membuat kota Atlantis yang hilang beribu-ribu tahun lalu menjadi sebuah tempat yang dapat dikunjungi. Dalam suatu perancangan bangunan yang menggunakan teknologi pengkopian, dapat dikatakan tempat tersebut tidak melakukan suatu inovasi, hanya melakukan peniruan akan tempat yang dijadikan referensi dengan melakukan penambahan atau pengurangan agar dapat diterima oleh konsumen. Dengan demikian, penerapan tema pada sebuah tempat dapat membatasi kreativitas perancang untuk melakukan hal-hal yang sifatnya inovatif.

Budaya pengkopian khususnya penerapan tema di sebuah *water park*, muncul akibat adanya utopia dari perancang untuk mewujudkan sesuatu yang diinginkan oleh konsumen, atau merupakan penyesuaian dari permintaan pasar. Munculnya tema di dalam *water park* ini tidak terlepas dari adanya konsumerisme yang disesuaikan dari gaya hidup yang sedang berlangsung di masyarakat. Sama seperti saat membuat sebuah *mall*, menurut Margaret Crawford, *mall* harus disesuaikan dengan profil konsumen<sup>115</sup>. Begitu pula dengan *water park* ini, perubahan menjadi adanya tema terjadi karena pihak pengelola melihat adanya perubahan kebutuhan dari masyarakat dan juga dari pertimbangan mengenai tren yang terjadi pada masa belakangan ini.

---

<sup>114</sup> Michael Sorkin. 1992. *Variations on a Theme Park*. hal 216

<sup>115</sup> Margaret Crawford. 1992. *The World in a Shopping Mall* dalam *Variations on a Theme Park* oleh Michael Sorkin (ed.). hal 9-10

Setelah berubah menjadi Atlantis Water Adventure, pengunjung menjadi lebih ramai, bahkan mencapai angka tertinggi—sejak dibangun pada tahun 1976—hanya dua hari setelah Atlantis Water Adventure dibuka. Namun menurut saya, ramainya pengunjung hanya berkisar beberapa saat setelah taman rekreasi ini pertama dibuka, melihat dari gaya hidup orang Indonesia yang ‘latah’ ingin mencoba hal baru. Hal ini dapat dilihat dari hasil wawancara dengan seorang petugas kebersihan, yang menyatakan tempat ini lebih ramai pengunjung pada masa sebelum renovasi karena proses renovasi ini telah menghilangkan jembatan binaria yang merupakan salah satu akses pengunjung ke tempat ini.

Profil konsumen yang menjadi sasaran pengunjung *water park* ialah orang-orang yang ingin berekreasi, yaitu orang-orang yang ingin terbebas dari kehidupan sehari-hari. Berbeda dengan prinsip *theme park* pada pusat perbelanjaan yang dipaparkan oleh Kathleen Kern. Pusat perbelanjaan yang disebutkan oleh Kathleen Kern ialah berupa sebuah jalanan, bertujuan agar pengunjung tidak perlu lari dari kehidupan sehari-hari melainkan pengunjung diarahkan untuk menikmati sebuah jalan yang merupakan bagian dari kehidupan sehari-hari<sup>116</sup>. Hal ini berbeda dengan yang terjadi di dalam sebuah *water park*, pengunjung justru diarahkan untuk keluar sejenak dari rutinitas.

Dalam hal ini, tema dalam sebuah *water park* dapat membantu mewujudkan utopia dari pengunjung yang ingin keluar sejenak dari kegiatan sehari-hari. Dalam *water park* bertema, pengunjung dapat ikut terhanyut di dalam tema yang membuat seolah-olah berada di dunia lain, membuatnya kehilangan identitas, sehingga yang dialaminya di *water park* akan sama sekali berbeda dengan yang dialaminya sehari-hari. Setidaknya itulah fungsi sebuah tema, terlepas dari kenyataan bahwa penerapan tema merupakan sebuah duplikasi yang menghilangkan makna dari sesuatu yang dijadikan referensi.

---

<sup>116</sup> Kathleen Kern. 2008. *Heterotopia of the Theme Park Street* dalam *Heterotopia and the City: Public space in a postcivil society* oleh Michiel Dehaene dan Lieven De Caeter. hal 107

## BAB 6

### KESIMPULAN

Tema pada sebuah tempat merupakan hal yang sedang marak terjadi belakangan ini. Sebuah tempat yang memiliki tema, dapat dikategorikan sebagai sebuah *theme park*. Adanya *theme park*, bermula dari ajang eksibisi tingkat dunia, yaitu World's Fair yang diadakan pada tahun 1851. Pada eksibisi ini, tiap negara bermaksud untuk menghadirkan suasana negaranya ke dalam area eksibisi. Sejak inilah manusia memulai untuk menghadirkan suasana dari suatu tempat ke tempat lain dengan cara mewujudkannya sebagai sebuah tema.

Dalam penerapan tema pada *water park*, terjadi sebuah gejala dari budaya pengkopian. Dalam budaya pengkopian ini terjadi pula gejala hiper-realitas yang merupakan sesuatu yang melebih-lebihkan kenyataan. Sesuatu yang merupakan hasil pengkopian akan menggeser makna tempat atau *sense of place* dari tempat yang dijadikan referensi. Budaya pengkopian muncul karena adanya kemajuan teknologi dan gejala hiper-realitas muncul akibat kebutuhan manusia untuk mendapatkan sesuatu yang lebih baik dari kenyataan.

Dalam kasus pada studi kasus, gejala hiper-realitas timbul karena adanya peraturan yang dibuat manusia, yaitu tidak diperkenankan untuk melakukan peniruan sama persis dengan aslinya. Pada akhirnya, para pengelola *water park* yang akan menerapkan tema ke dalam *water park*-nya, akan memikirkan untuk membuat replika dengan melakukan beberapa penambahan sehingga elemen tema tersebut menjadi sesuatu yang berlebihan.

Penerapan tema dalam sebuah *water park* menjadi penting, karena adanya konsumerisme yang mengutamakan kemauan pengunjung untuk mendapatkan keuntungan. Para developer berlomba-lomba untuk menerapkan tema ke dalam sebuah *water park* karena hal inilah yang merupakan sebuah tren yang sedang terjadi di masyarakat. Penerapan tema juga terjadi karena adanya usaha pemenuhan kebutuhan masyarakat. *Water park* merupakan sebuah tempat dimana orang-orang yang butuh rekreasi ingin keluar sejenak dari rutinitas, sehingga diperlukan sebuah tema yang akan membuat orang merasa seperti di dunia lain yang berbeda dengan dunia sehari-harinya.

Dalam *water park*, dalam hal ini di Atlantis Water Adventure, sebuah tema diambil dari sesuatu yang dijadikan referensi, yaitu Atlantis. Kemudian tema-tema ini diterapkan dengan membuat replika-replika akan hal-hal yang terdapat di Atlantis pada mitologi Yunani. Namun penerapan tema ini sebagian besar hanya diterapkan untuk dinikmati secara visual, belum dapat lebih memberikan pengalaman ruang bagi pengunjung. Hal ini terjadi karena elemen-elemen tema berada di luar air, sedangkan pengunjung lebih sering beraktivitas di bawah air.

Pemaknaan tema oleh pengelola pada Atlantis Water Adventure ialah membuat *sign* sebagai sesuatu yang dapat merepresentasikan Atlantis yang sebenarnya pada mitologi Yunani. Namun maksud pengelola yang memaksudkan tema sebagai sebuah pengalaman ruang yang dapat dialami oleh pengunjung belum dapat tersampaikan sepenuhnya kepada pengunjung. Hal ini disebabkan karena pengunjung rata-rata belum mengetahui tentang referensi dari Atlantis sehingga tanda-tanda (*signs*) yang diberikan oleh pengelola tak dapat diterjemahkan oleh pengunjung. Pengelola bermaksud untuk memberikan pengalaman ruang bagi pengunjung agar pengunjung dapat merasa seolah-olah berpetualang di kota Atlantis. Namun pengunjung memaknai tema tak lebih hanya sebagai dekorasi, mereka lebih mementingkan permainan-permainan yang ada di *water park* tersebut. Dengan begini, secara otomatis Atlantis Water Adventure akan membentuk pola pikir pengunjung akan keadaan Atlantis yang sebenarnya karena dalam hal ini mereka 'dipaksa' untuk percaya bahwa Atlantis adalah seperti yang terdapat di dalam Atlantis Water Adventure Ancol. Hal ini dapat terjadi karena pengunjung tidak memiliki dasar referensi yang cukup.

## DAFTAR PUSTAKA

- Baudrillard, Jean. 1994. *Simulacra and Simulation*. Diterjemahkan oleh Sheila Faria Glaser. Michigan: The University of Michigan Press.
- Cobley, Paul dan Litza Jansz. 1999. *Introducing Semiotics*. Cambridge: Icon Books.
- Dehaene, Michiel dan Lieven De Caeter. 2008. *Heterotopia and the City: Public space in a postcivil society*. New York: Routledge.
- Genosko, Gery. 1994. *Baudrillard and Signs*. London: Routledge.
- Kühne, Rainer W. 2004. *A Location for "Atlantis"?*.  
[www.antiquity.ac.uk/ProjGall/kuhne](http://www.antiquity.ac.uk/ProjGall/kuhne)
- Leach, Neil. 1999. *The Anaesthetics of Architecture*. Massachusetts: The MIT Press.
- Lukas, Uki. 2001. Skripsi: *Simulasi dalam Arsitektur*. Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Indonesia.
- Madanipour, Ali. 1996. *Design of Urban Space: An inquiry into a socio-spatial process*. New York: John Wiley & Sons Ltd.
- Odum, Eugene P. 1993. *Dasar-dasar Ekologi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Plato. 360 BC. *Critias*. Diterjemahkan oleh Benjamin Jowett.  
[www.classics.mit.edu/Plato/critias](http://www.classics.mit.edu/Plato/critias)
- Sorkin, Michael (ed.). 1992. *Variations on a Theme Park: The New American City and the End of Public Space*. New York: Hill and Wang.
- [www.classics.mit.edu/Plato/critias](http://www.classics.mit.edu/Plato/critias)
- [www.classics.mit.edu/Plato/timaeus](http://www.classics.mit.edu/Plato/timaeus)
- [www.history.com](http://www.history.com)
- [www.myweb.tiscali.co.uk/speel/otherart/grtexhib](http://www.myweb.tiscali.co.uk/speel/otherart/grtexhib)
- [www.wikipedia.org/atlantis](http://www.wikipedia.org/atlantis)
- [www.wikipedia.org/water](http://www.wikipedia.org/water)

## LAMPIRAN



## FIELDNOTES

### Survey 1 – Minggu, 1 Maret 2009

#### Observasi:

Dilihat dari luar pintu masuk Atlantis Ancol, terlihat 3 buah kubah beratap sirap yang didepannya ada semacam gapura yang dibuat seolah terbuat dari batu tua dengan tulisan menyerupai huruf-huruf Yunani kuno di bagian atasnya. Terdapat 4 buah *sculpture* singa bersayap di keempat kaki gapura. Setelah membeli tiket masuk dan masuk melalui *entrance*, saya belum merasakan tema Atlantis-nya karena yang terlihat adalah kolam anak-anak dengan permainan modern yang berwarna-warni. Setelah berjalan menyusuri *path* yang otomatis terbentuk karena mengikuti bentuk kolam, saya masuk ke dalam ruang ganti melalui semacam gua yang terbuat dari batu. Setelah melalui gua, ruangan menjadi lebih gelap dengan *lighting* yang seadanya sehingga menimbulkan kesan sepi dan lebih *private*. Di dalam ruang ganti tersebut terdapat loker yang mengarahkan ke dua arah, kiri ke toilet sedangkan kanan ke ruang ganti dan bilas.

Dari ruang bilas, saya ingin mencoba permainan *water slides* yaitu perosotan spiral tanpa menggunakan ban yang berujung di kolam. Namun, akses untuk menuju permainan tersebut agak membuat saya bingung dan salah arah. Tema Atlantis di tempat ini diwujudkan dengan *sculpture* binatang serta bangunan kuil-kuil yang membatasi pandangan, sehingga dari tempat saya keluar dari ruang ganti, saya tidak dapat melihat seluruh permainannya. Karena sebelumnya belum pernah ke sini, saya harus mencari-cari jalan dengan menyusuri *path* dan menyeberangi kolam arus melalui jembatan. Namun ternyata sebenarnya permainan ini terletak tidak jauh dari tempat ruang ganti tadi, tapi saya jadi mengambil jalan memutar karena tidak tahu arah.

Sebelumnya saya sudah mengetahui bahwa saat dibangun, tempat ini tidak memiliki tema, hanya bernama Gelanggang Renang Ancol. Dari wawancara singkat dengan petugas, saya mengetahui bahwa pada tahun 2004 dilakukan renovasi dengan penambahan tema Atlantis sehingga nama tempat ini berubah menjadi Atlantis Water Adventure. Memang terlihat sepertinya banyak elemen-elemen tema yang dipaksakan. Ada beberapa bangunan yang beratap sirap yang berasal dari gelanggang renang sebelum direnovasi. Jembatan di kolam arus memiliki railing besi dimana keadaan sekitarnya didominasi oleh batu. Pada bagian tengah railing jembatan, terdapat penambahan elemen 'kuno' berupa lempengan dengan hiasan.

Di sepanjang kolam arus, di kanan dan kirinya, terdapat *sculpture* binatang seperti mammoth, singa bersayap, dan hewan menyerupai buaya yang bahkan saya tidak tahu itu hewan apa. Selain itu ada juga *sculpture* kapal dan reruntuhan puing kuil buatan. Di beberapa bagian kolam terdapat gua stalaktit yang menaungi kolam dan saya menyukai saat berada dibawahnya karena terasa teduh, dapat terhindar sejenak dari terik matahari yang cukup menyengat di



Kolam arus dan gua stalaktit  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

kawasan pantai utara Jakarta ini. Puncaknya adalah di tengah kolam arus terdapat kolam ombak yang luas dengan pemandangan kuil buatan yang megah dengan pilar khas romawi-yunani kuno dilengkapi *sculpture* prajurit. Gambaran kuil ini menurut saya kurang lebih dimaksudkan agar sesuai dengan deskripsi Plato tentang bangunan Atlantis. Di beberapa tempat, saya melihat beberapa pengunjung yang berfoto dengan *sculpture* atau dengan latar kuil. Selain itu, fasilitas lain seperti restoran, toko souvenir, dan toilet juga dihias dengan elemen bebatuan dengan pilar-pilar khas romawi-yunani.



Replika bangunan kuil dan patung prajurit  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Ilustrasi Atlantis berdasarkan deskripsi Plato  
Sumber: www.history.com

Pada bagian belakang area, terdapat kolam *water slide* yang menggunakan ban dan kolam arus lagi yang berbeda dengan kolam arus yang saya deskripsikan sebelumnya. Pada bagian ini, tidak tampak sama sekali adanya tema Atlantis. Sepertinya pada bagian ini hanya dibiarkan seperti semula. Lantai kolam arusnya terbuat dari material ubin, tidak seperti kolam arus satunya yang didekorasi dengan batu alam. Jembatan pada kolam ini juga menggunakan railing besi namun tanpa ada penambahan hiasan seperti di kolam arus bagian depan. Pada bagian ini cenderung sepi. Tidak ada pengunjung yang duduk-duduk atau menggelar tikar seperti di bagian depan. Di kolam arusnya hanya ada 4-5 orang pengunjung yang sedang berenang. Bahkan di bagian perosotan, setelah menaiki tangga sampai atas, tidak terdapat *lifeguard* seperti pada perosotan satunya yang tidak menggunakan ban. Bisa dibilang bagian ini agak terabaikan.



### Interpretasi:

Area air membentuk pulau-pulau pada site plan. Sifat air yang tidak dapat dilalui secara langsung menjadi batasan bagi pola sirkulasi yang terbentuk sesuai area airnya. Perwujudan dari tema berupa *sculpture*, bangunan, atau batu akan menghalangi pandangan si pengunjung sehingga pengunjung tidak dapat melihat permainan selanjutnya. Pengunjung akan diarahkan oleh pola sirkulasi yang dibentuk oleh tema tersebut. Terdapat pengecualian pada kolam arus, kolam ini dapat ditembus melalui jembatan, namun hanya terdapat di beberapa bagian.

Kolam terdapat di bagian tengah dengan dikelilingi fasilitas seperti kantor pengelola, ruang ganti dan bilas, pos keamanan, pos kesehatan, mushola, dan tempat makan. Sehingga di bagian luar area kolam juga terbentuk path yang akan mengarahkan ke arah fasilitas-fasilitas tersebut. Di Atlantis Water Adventure ini, pengunjung dimaksudkan untuk berpetualang menyusuri kolam-kolam yang ada.<sup>66</sup> Namun pada kenyataannya pengunjung tidak terlalu mementingkan tema dan tidak mempunyai referensi tentang tema itu sendiri.

## **Survey 2 – Jumat, 3 April 2009**

### **Observasi:**

Pada hari kerja, tepatnya hari Jumat pada jam 11, Atlantis Water Adventure cenderung sepi. Jumlah pengunjung yang berenang masih bisa dihitung. Semua pengunjung yang datang membentuk kelompok-kelompok, ini berarti tidak ada pengunjung yang datang sendiri. Ada kelompok yang terdiri dari seorang bapak, ibu, dan dua orang anak yang kira-kira masih berumur di bawah lima tahun; ada lagi kelompok yang terdiri dari 3 orang ibu-ibu; kelompok lainnya terdiri dari 4 orang remaja wanita; kemudian ada lagi seorang ibu dengan seorang anak perempuannya yang masih remaja.

Semakin siang, *water park* ini mulai ramai. Lewat dari pukul 2 siang, mendadak *water park* ini menjadi sangat ramai. *Water park* dipenuhi oleh anak-anak sekolah SMP dan SMA yang masih memakai seragam yang hendak berenang. Mereka datang bergerombol. Saya sempat melihat di dekat pintu masuk ada seorang bapak yang membagikan tiket kepada anak-anak tersebut sebelum masuk yang saya duga adalah seorang guru. Saya tidak sempat mewawancarai salah satu dari mereka karena mereka terlihat terburu-buru dan sangat bersemangat seolah tidak sabar lagi untuk segera berenang. Sebagian besar dari mereka tidak mengenakan pakaian renang, siswa pria hanya mengenakan celana pendek, sedangkan yang wanita mengenakan kaos dan celana pendek juga. Saat terdengar pengumuman bahwa kolam ombak akan beroperasi, mereka dengan ramai berteriak-teriak dan berlari-lari ke arah kolam ombak.

Menurut pengelola, Atlantis Water Adventure yang berdiri di atas lahan seluas 5 hektar adalah *theme park* ke dua yang dikembangkan oleh Taman Impian Jaya Ancol. Atlantis Water Adventure merupakan hasil revitalisasi Taman Rekreasi Air Gelanggang Renang Ancol yang akan mengajak pengunjung untuk melakukan Water Adventure dalam 8 kolam utama, yaitu : Poseidon, Antila, Plaza Atlas, Aquarius, Octopus, Atlantean & Kiddy Pool<sup>67</sup>. Dari sini dapat diketahui bahwa pengelola ingin membawa suasana petualangan kepada pengunjung dengan berpetualang di kolam-kolam yang tersedia. Kemudian pengelola juga menyebutkan bahwa Atlantis adalah sebuah kerajaan yang merupakan kota air yang fantastis.

## **Wawancara**

---

<sup>66</sup> [www.ancol.com/atlantis](http://www.ancol.com/atlantis)

<sup>67</sup> [www.ancol.com/atlantis/fasilitas](http://www.ancol.com/atlantis/fasilitas)

### Responden 1: ibu-ibu

#### Setting:

Di sebuah kedai makan di area *water park*, duduk seorang ibu yang masih mengenakan pakaian renang. Terlihat di atas meja di depannya sebuah mangkok kosong dan gelas berisi minuman. Ibu ini duduk sendiri.

#### Hasil wawancara:

Saat diwawancarai, seorang ibu yang datang dengan anak perempuannya ini mengaku sudah beberapa kali datang ke tempat ini sebelumnya, namun kali ini menjadi kali pertama setelah gelanggang renang ini direnovasi menjadi Atlantis. Ibu ini datang berenang untuk menemani anaknya yang memang hobi berenang. Ia mengatakan bahwa tempat ini setelah ada temanya memang menjadi lebih bagus, tapi menurutnya tidak jauh berbeda dari yang dulu. “Ah, mainannya sih tetep sama-sama aja, cuma ditambahin patung-patung aja nih,” ujarnya sambil menunjuk ke arah sebuah *sculpture*. Menurut beliau, perbedaannya terletak pada penambahan *sculpture-sculpture* replika hewan dan prajurit. Sepertinya ia memiliki ekspektasi yang besar karena sebelumnya telah mendengar gelanggang renang direnovasi, namun yang terjadi hanya penambahan tema. Saat ditanya tentang pengetahuan akan Atlantis yang sebenarnya, Ibu ini mengaku tidak tahu sama sekali.

### Responden 2: bapak, ibu, dan 2 orang anak

#### Setting:

Di pinggir sebuah kolam anak-anak, terlihat seorang bapak, ibu, dan 2 anaknya. Anak-anak mereka sedang makan mie instan (Pop Mie). Mereka berempat duduk di atas tikar dan pakaian mereka masih basah. Keempatnya tidak mengenakan pakaian renang, si bapak mengenakan kaos berlogo salah satu partai politik dan celana pendek, si ibu juga mengenakan kaos dan celana pendek, sedangkan kedua anaknya yang masih balita mengenakan singlet dan selana dalam.

#### Hasil wawancara:

Dilihat dari penampilan mereka, sepertinya bukan berasal dari kalangan menengah atas. Si bapak mengaku datang ke tempat ini karena kedua anaknya yang masih kecil ingin sekali datang ke sini. Ini pertama kalinya mereka berkunjung ke Atlantis Water Adventure. Saat ditanya tentang Atlantis itu sebenarnya apa, si Bapak juga mengatakan bahwa ia tidak tahu-menahu.

### Responden 3: kelompok ibu-ibu

#### Setting:

Di pinggir kolam yang terdapat air terjun, duduk 3 orang ibu-ibu yang berusia sekitar 40 tahun. Mereka duduk di tempat yang agak sepi di bagian paling ujung kolam. Mereka asik mengobrol sambil menyantap gorengan yang saya duga dibeli dari tempat makan di dekat tempat mereka duduk. Ketiga orang ini memakai pakaian renang namun rambut mereka tidak basah, mungkin belum mulai berenang.

#### Hasil wawancara:

Mereka mengaku bahwa mereka bertiga bersaudara sepupu dan hobi berenang. Mereka bertiga mengambil posisi tempat duduk di dekat kolam yang

sepi, yaitu kolam biasa yang tidak ada permainannya. Salah satu dari mereka ada yang baru pertama kali ke tempat ini, dua lainnya mengaku sudah pernah ke sini sebelumnya. Saat ditanya tentang pengetahuan terhadap tema Atlantis, ketiga ibu ini juga mengaku tidak tahu. “Ah kita mah nggak mikirin gitu-gituan, mbak. Cuma pengen berenang-berenang doang,” ujar salah satu ibu-ibu.

#### Responden 4: remaja perempuan

Setting:

Di dekat kolam arus, di sebuah tempat duduk, duduk seorang remaja perempuan dan remaja laki-laki. Si lelaki sudah memakai pakaian renang, sedangkan si perempuan hanya mengenakan kaos dan celana pendek. Tak lama kemudian si lelaki menceburkan diri ke kolam arus, sedangkan si perempuan tinggal sendiri di meja dengan dua buah tas di atas meja. Lalu kemudian saya menghampiri perempuan itu..

Hasil wawancara:

Ia mengaku datang ke tempat ini bersama pasangannya. Ia berumur 19 tahun, dan belum mulai kuliah, sehingga hari ini tidak ada kegiatan. Ia mengatakan sudah beberapa kali berkunjung ke sini dan juga sudah pernah ke *water park* lain, yaitu Ocean Park. Ia juga mengatakan bahwa di Atlantis permainannya lebih lengkap sehingga ia lebih suka datang ke Atlantis daripada ke *water park* lain. Dengan nada yang seru ia mengatakan bahwa ia paling menyukai perosotan *muter-muter* yang tidak ada di Ocean Park. Namun lagi-lagi pengunjung ini tidak tahu-menahu tentang bagaimana Atlantis yang sebenarnya.

#### **Interpretasi:**

Sebagian besar responden yang saya wawancara, tidak tahu-menahu tentang Atlantis yang sebenarnya dari segi filosofi dan sejarah. Dan sepertinya mereka juga tidak tertarik untuk mengetahuinya, karena mereka lebih mementingkan permainan-permainan di sebuah *water park*. Dari hal ini dapat disimpulkan bahwa tanpa disadari, pengembang dari Atlantis Water Adventure telah membentuk pola pikir pengunjung tentang Atlantis yang sebenarnya. Karena pengunjung tidak punya referensi akan Atlantis yang sebenarnya, maka pengunjung akan memiliki pandangan bahwa kota Atlantis yang sebenarnya ialah seperti yang terdapat di Atlantis Water Adventure, Ancol ini. Hal ini juga membuat nilai edukasi yang akan diperoleh pengunjung dari tempat ini akan berkurang bila pengelola tidak benar-benar membuat Atlantis sesuai keadaan sebenarnya. Padahal dalam kenyataannya Atlantis Water Adventure telah melakukan sesuatu yang bersifat hiper-realitas dengan melebih-lebihkan fakta tentang Atlantis yang sebenarnya. Kota Atlantis hanya disebutkan dalam catatan Plato dan pada kenyataannya belum diketahui keberadaannya. Atlantis Water Adventure di Ancol telah melebih-lebihkan kenyataan dengan memberikan kesan bahwa kota Atlantis memang benar-benar nyata dan dapat dikunjungi.

Bila diamati, seluruh pengunjung Atlantis Water Adventure, Ancol datang secara berkelompok, hampir tidak ada yang terlihat datang secara individu. Mungkin hal ini terjadi karena taman rekreasi air ini terletak di kawasan wisata Ancol dimana pengunjungnya sudah mempersiapkan diri untuk berwisata. Kelompok-kelompok ini dapat dibagi lagi berdasarkan anggota kelompoknya. Ada kelompok yang terdiri dari seorang bapak, ibu, dan anak-anaknya, yang

berarti mereka datang sekeluarga. Kelompok lainnya ialah yang datang bersama orang-orang sebayanya, sebanyak 2 orang atau lebih yang didominasi oleh anak-anak muda yang datang bersama teman-temannya. Pada kelompok ini juga terdapat berbagai usia, yaitu usia remaja atau sekitar usia sekolah SMP dan SMA, dan ada juga yang dewasa. Kelompok terakhir ialah kelompok yang berpasangan lawan jenis alias berpacaran atau suami-istri.

Sepanjang pengamatan saya, kelompok terakhir merupakan kelompok yang persentase jumlahnya paling kecil. Yang paling sering ditemui ialah kelompok pertama yang datang bersama keluarga dan dilanjutkan dengan kelompok kedua yang datang dengan teman sebaya. Dari kelompok-kelompok ini juga dapat ditelusuri area dominasi mereka di dalam Atlantis Water Adventure ini. Kelompok pertama mendominasi kolam di area depan, yaitu kolam anak-anak, karena dalam kelompok ini terdapat anak-anak sehingga para orang tua ikut bermain untuk menemani anaknya. Kelompok kedua mendominasi kolam-kolam seluncuran dan kolam arus. Namun kelompok yang berusia sebaya ini juga terlihat beberapa di antaranya sempat bermain di kolam anak-anak, walaupun tidak mendominasi kolam tersebut. Sedangkan kelompok ketiga yang datang berpasangan, tidak jauh berbeda dengan kelompok kedua yang bermain di kolam seluncuran dan kolam arus.

Terdapat juga beberapa anomali, seperti salah satu kelompok yang saya lihat terdiri dari ibu-ibu yang sebaya, namun usianya sekitar 40 tahunan. Kelompok ibu-ibu ini berada di kolam air terjun untuk waktu yang cukup lama. Kolam air terjun ialah kolam biasa yang tidak terdapat permainan, hanya terdapat air terjun di salah satu sisinya. Mereka juga mengambil tempat duduk juga tidak jauh dari kolam tersebut, dan setelah berenang juga mengobrol-ngobrol di tempat mereka duduk yang masih berada di dekat kolam air terjun.

Yang membedakan kelompok-kelompok ini datang ialah motivasi. Kelompok pertama motivasinya ialah ingin berlibur bersama keluarga. Saat salah satu dari keluarga tersebut diwawancara, motivasinya ialah untuk menyenangkan anaknya yang ingin berenang di tempat ini. Sedangkan kelompok kedua lebih kepada ingin bersenang-senang sepulang sekolah. Karena hari pengamatan saya adalah hari sekolah, banyak anak-anak sekolah SMP dan SMA yang sengaja datang sepulang sekolah untuk bermain. Sedangkan kelompok ketiga, saat seseorang ditanya, motivasinya hanya sekedar mengisi waktu luang.

Saat ditanya, rata-rata pengunjung memiliki domisili yang cukup jauh dari lokasi. Ada yang datang dari Jakarta Selatan, Jakarta Timur, dan Bekasi. Namun ada juga yang masih berdomisili di sekitar Jakarta Utara, saya sempat bertanya kepada anak sekolah berasal dari sekolah mana, dan ia menjawab sekolahnya berada di Pluit, Jakarta Utara.

### **Survey 3 - Sabtu, 18 April 2009** **Deskripsi tiap kolam dan wawancara**

**Observasi:**

Saat sampai di Atlantis Water Adventure pukul 11.30, dari luar suasana tampak sepi. Tidak terdapat satu orang pun yang sedang mengantre di loket tempat membeli tiket masuk. Langsung terkesan bahwa hari itu pengunjung sepi. Namun ternyata kesan itu tidak benar, karena setelah masuk ke dalam terlihat cukup banyak pengunjung. Di kolam yang paling dekat dengan entrance, yaitu kolam anak-anak, langsung terlihat banyak anak-anak yang sedang bermain. Kolam ini didominasi oleh kelompok pengunjung yang datang bersama keluarga. Tampak para orang tua menemani anaknya, namun tidak semua anak ditemani orang tua, ada juga yang terlihat asik sendiri atau mungkin sebenarnya orang tuanya ada di sekitar situ.

Selain itu juga terlihat para remaja—yang saya duga duduk di bangku SMP—berlalu lalang membentuk kelompok-kelompok. Sebagian menuju ke kolam anak-anak yang terdapat permainan ember tumpah, sedangkan yang lainnya menuju ke arah kolam arus. Kelompok remaja ini terdiri dari 3-5 orang dan setiap kelompok terdiri dari satu gender, anak perempuan dengan anak perempuan, begitu juga sebaliknya. Mungkin karena kegiatan berenang lebih bersifat pribadi, remaja cenderung ‘malu’ untuk bergabung dengan lawan jenis. Selain itu, sebelum dan sesudah berenang mereka harus pergi ke ruang ganti dan bilas yang tentu saja dipisah secara gender, sehingga mungkin saja saya melihatnya mereka selalu bersama-sama dengan gender yang sama karena baru keluar dari ruang ganti yang terletak tidak jauh dari kolam anak-anak. Anak-anak remaja yang saya lihat ini, semuanya tidak memakai pakaian renang. Yang perempuan mengenakan kaos dan celana pendek atau celana panjang, sedangkan yang lelaki hanya mengenakan celana pendek.

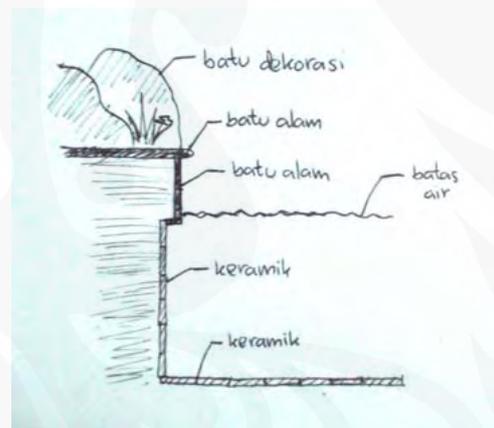
Karena saya juga ikut berenang seperti pengunjung lain, saya melakukan pengamatan di beberapa spot. Di ruang ganti, hanya dua bilik yang kosong dari sekitar 20 bilik yang ada. Ini menandakan bahwa hari ini dan pada jam ini cukup ramai orang yang ganti dan bilas karena ruang ganti dan bilas digabung. Jadi sebenarnya di setiap bilik terdapat shower untuk bilas, namun pengunjung yang hanya ingin ganti baju tanpa bilas tetap masuk ke dalam bilik-bilik tersebut. Dilihat dari orang-orang yang keluar dari bilik-bilik tersebut satu-persatu, mungkin lebih dari separuhnya sudah selesai bilas, yang berarti sudah selesai berenang. Lagi-lagi pengunjung yang saya lihat sebagian besar ialah remaja yang berusia sekitar SMP. Saya mendengar sedikit percakapan salah satu diantara mereka yang mengajak temannya makan setelah selesai mandi. Ini berarti pada jam ini sebagian pengunjung sudah selesai berenang dan bersiap untuk pulang. Mungkin pengunjung datang dari pagi untuk menghindari terik matahari siang, sehingga tadi pada jam segini loket tampak sepi. Di dalam ruang ganti terlihat 4 orang pekerja wanita yang duduk di meja tempat penyewaan loker, ada yang duduk di kursi, ada yang duduk di bawah di atas batu. Keempat pekerja tersebut asik mengobrol. Ketika ada pengunjung yang hendak menyewa loker, baru salah satu dari mereka bangun dari tempat duduk dan mengantar pengunjung ke lokernya. Karena loker memakai sistem koin, banyak pengunjung yang belum mengerti, sehingga membutuhkan penjelasan dari pekerja. Saat ada lagi pengunjung lain, pekerja yang lain bangun untuk mengantar pengunjung, sehingga tinggal dua orang pekerja yang tinggal. Namun sepertinya keempat pekerja tersebut tidak semuanya bertugas menjaga loker, karena ada satu pekerja yang

akhirnya mengambil peralatan pel dan akhirnya mengepel lantai di toilet yang masih berada di ruang ganti. Saat sudah selesai mengantar pengunjung, baru mereka kembali lagi ke tempat duduknya.

Kolam yang paling terlihat setelah keluar dari ruang ganti ialah kolam arus, sehingga banyak pengunjung yang menuju ke kolam tersebut setelah keluar dari ruang ganti. Kolam arus berada di sekeliling replika kuil dan masih berhubungan dengan kolam ombak. Saat saya masuk ke kolam arus, kolam ombak sedang akan beroperasi. Kolam ombak berada tepat di depan replika kuil dan beroperasi tiap jam selama sekitar 15 menit tiap jamnya. Saat kolam ombak beroperasi, mendadak kolam tersebut menjadi ramai padahal sesaat sebelumnya kolam tersebut cenderung sepi. Semua kelompok pengunjung langsung berlarian ke arah kolam saat mendengar pengumuman bahwa kolam ombak akan beroperasi. Kebanyakan dari pengunjung menikmati kolam ombak dengan menggunakan ban sewaan, lebih tepatnya dengan duduk di atas ban dan membiarkan ombak mengombang-ambing mereka. Kelompok pengunjung yang lebih dominan ialah kelompok remaja tanggung yang seusia, terutama remaja pria. Mereka berteriak-teriak sehingga kolam area kolam menjadi bising. Namun tetap banyak juga kelompok remaja wanita dan kelompok keluarga dengan anak-anak. Saat kolam ombak sedang beroperasi, kolam arus juga terkena imbas ombak sehingga kolam ini tetap ramai. Saat ombak sedang beroperasi, arus menjadi lebih deras karena ada dorongan dari ombak. Kelompok yang mendominasi kolam arus masih para pelajar. Pada hari ini pengunjung yang lebih banyak ialah pelajar sekitar usia SMP seperti yang saya sebutkan sebelumnya.

Sekeliling kolam arus dihiasi dengan dekorasi-dekorasi bernuansa Atlantis seperti batu-batuan buatan, patung-patung hewan dan prajurit, serta *sculpture* seperti kapal, pohon, atau reruntuhan bangunan. Namun dekorasi tersebut tidak berada di dalam kolam dimana orang-orang berada, dekorasi hanya terdapat di pinggir kolam di sepanjang kolam arus. Jika dilihat dari luar, kolam arus seperti terlihat terbuat dari material batu alam, namun ternyata

batu alam tersebut hanya terdapat dari bagian paling atas kolam sampai batas permukaan air. Sedangkan material kolam di bagian yang terendam air, terbuat dari keramik atau ubin. Mungkin hal ini dilakukan agar batu alam dapat tahan lama, atau agar pengunjung juga lebih merasa nyaman karena tekstur ubin yang halus menjadi tempat berpijak di dasar kolam. Namun hal ini membuat elemen-elemen tema terkesan hanya menjadi sebatas memberikan pengalaman visual, bukan pengalaman ruang. Ruang berkegiatan pengunjung di tempat ini berada di dalam air, sedangkan elemen-elemen tema tersebut dibuat berada di luar air. Namun ada juga elemen tema yang sifatnya menaungi kolam, yaitu replika gua stalaktit. Menurut saya replika gua ini dapat memberikan pengalaman ruang, walaupun tetap dibuat berada di luar air.



Gambaran potongan kolam arus  
Sumber: dokumentasi pribadi

Karena dibuat menaungi kolam dan gua tersebut cukup panjang, sehingga saat berada di bawahnya timbul kesan gelap dan misterius.

Selanjutnya kolam yang saya amati ialah kolam air terjun. Saya menyebutnya demikian karena di kolam ini terdapat air terjun yang cukup besar dan kolam yang luas. Pada kolam ini terdapat garis-garis di dasarnya yang membentuk lintasan-lintasan seperti pada kolam renang untuk pertandingan. Di bagian kanan dan kiri kolam juga terdapat nomor-nomor lintasan lengkap dengan kotak tempat start layaknya para atlet yang sedang bertanding. Terlihat pada kolam ini tidak banyak terdapat elemen tema. Hanya di salah satu sudut, yaitu di tempat air terjun berada, terdapat bebatuan seperti pada kolam arus.

Di kolam ini, selain air terjun juga terdapat ring basket dimana anak-anak usia remaja—yang saya perkirakan berusia 16-18 tahun—bermain memasukkan bola plastik ke dalam ring. Mereka terdiri dari remaja pria, namun sepertinya ada teman wanita yang termasuk bagian dari mereka, karena sesekali terlihat mengobrol, berdiri tidak jauh dari ring namun tidak ikut bermain. Ring menjadi seperti sebuah teritori bagi kelompok tersebut. Mungkin karena mereka telah bermain di ring itu lebih dulu, tidak ada lagi kelompok lain yang berenang mendekati ring tersebut, apalagi untuk ikut bermain. Ada kelompok yang juga membawa bola, tapi hanya bermain lempar-lemparan. Mungkin mereka juga ingin bermain di ring, namun belum bisa karena ring sedang digunakan oleh kelompok yang lain. Lalu ada juga anak-anak di kolam ini yang berusia sekitar 10 tahun sedang bermain kejar-kejaran bersama temannya. Kolam ini cukup luas sehingga pengunjung dapat dengan leluasa berenang.

Di bagian bawah air terjun, terlihat dominasi bapak-bapak dan ibu-ibu. Mereka berdiri di bawah air terjun sambil membiarkan punggung mereka dihujani air terjun. Karena air terjun hanya terdapat sepanjang sekitar 3 meter, mereka berdiri berdekatan walaupun sepertinya mereka tidak saling kenal. Di air terjun, tidak terdapat teritori seperti di bagian ring tadi. Hal ini disebabkan di bawah air terjun kegiatan yang dilakukan hanya diam berdiri dan menikmati air terjun yang membuat serasa dipijat. Sehingga orang-orang tidak merasa risih untuk berdekatan dengan orang yang tidak dikenal karena gerak tubuh masing-masing tidak terlalu mengganggu satu sama lain.

Selanjutnya saya menuju ke kolam perosotan tanpa ban. Di kolam ini terdapat 5 perosotan, 3 perosotan spiral dan 2 perosotan lurus. Antara perosotan spiral dan perosotan lurus, kolam tempat jatuhnya dipisah. Perosotan spiral dibagi lagi menjadi 2 terletak di ketinggian lebih tinggi, sedangkan satu lagi di tempat lebih rendah. Ternyata perosotan yang tinggi juga dibagi berdasar gender, yaitu untuk pria dan wanita. Karena hal ini cukup aneh, saya menanyakan hal ini kepada *lifeguard* yang sedang bertugas. Lalu ia mengatakan bahwa dikhawatirkan pria dan wanita akan bertabrakan di tengah perosotan. “Kalau cowok tabrakan sama cewek kan nggak enak,” katanya. Barulah saya mengerti alasannya, rupanya perosotannya kurang lancar, masih memungkinkan laju meluncur menjadi lambat. Namun kemudian si *lifeguard* berkata lagi, “Tapi kalau sepi sih cewek boleh-boleh saja meluncur di situ,” katanya sambil menunjuk ke arah perosotan pria. Jadi rupanya, peraturan itu tidak tetap, dalam kondisi lain peraturannya menjadi lain. Mungkin bila pengunjung ramai, dikhawatirkan saat pengunjung lain belum sampai di bawah, pengunjung lain sudah tidak sabar untuk meluncur. Sehingga

bila bertabrakan lawan jenis, apalagi yang tidak dikenal, dakan membuat pengunjung tidak nyaman.

Ada salah satu perosotan yang dibuat meluncur melalui terowongan. Tema Atlantis di kolam perosotan dibuat dengan cara demikian. Ada batu besar yang berlubang dan lubang tersebut dapat dilalui si perosotan, sehingga timbul kesan gelap dan ngeri saat meluncur di bawahnya. Terlihat bahwa batu tersebut merupakan sekedar tambahan, karena sebenarnya



Terowongan di perosotan  
Sumber: dokumentasi pribadi

perosotan tersebut tidak berubah dari sebelum direnovasi. Di kolam bawah perosotan, suasana tidak terlalu ramai

padahal saat menaiki tangga perosotan sepertinya banyak sekali pengunjung yang naik dan mengantre untuk meluncur. Mungkin di bawah tidak terlalu ramai karena pergerakan orang-orangnya cukup cepat. Selesai meluncur, pengunjung langsung keluar dari kolam untuk meluncur lagi atau pindah ke kolam lain sehingga kolam menjadi sepi-sepi saja walaupun kolam dibuat kecil, tidak terlalu luas. Di perosotan yang lurus, cukup sepi, ada beberapa anak-anak yang meluncur dan orang tuanya menunggu di kolam di bawah. Tidak terjadi antrean seperti yang terjadi di perosotan spiral.

Di bagian belakang di dekat kolam air terjun, terdapat kolam anak-anak lagi. Di bagian kolam ini tema Atlantis-nya sudah mulai hilang. Kolam ini berbentuk lingkaran dan di tengahnya terdapat tiang. Di tiang tersebut terdapat 4 keranjang menyerupai ring basket namun berukuran lebih kecil yang tersusun mengelilingi tiang. Kolam tersebut dipenuhi bola-bola warna warni yang terbuat dari plastik seukuran bola tenis. Kolam ini didominasi oleh anak-anak yang berusia sekitar 5 tahun ke bawah dan bermain ditemani orang tuanya. Beberapa anak bermain melempar bola ke ring.

Kolam berikutnya ialah kolam perosotan yang menggunakan ban. Kolam ini cukup sepi. Di sekitar kolam ini juga tidak terdapat pengunjung yang duduk-duduk menggunakan tikar atau sekedar duduk-duduk di pinggir kolam seperti yang terdapat di bagian kolam arus. Tangga untuk naik ke perosotan terletak di bagian belakang dan agak kotor. Di bagian atas sebelum meluncur, tidak terdapat *lifeguard* padahal agak sulit bagi pengunjung yang sudah menaiki ban untuk meluncur, sehingga membutuhkan bantuan orang lain atau berusaha keras mendorong diri sendiri dengan tangan yang memegang bagian pinggir perosotan. Terdapat 3 perosotan dan ketiganya terletak di ketinggian yang sama. Salah satu perosotan memiliki naungan. Naungan tersebut terbuat dari material semacam polikarbonat yang masih tembus cahaya sehingga tidak terlalu gelap saat meluncur di bawahnya. Kolam di bawah perosotan ini terhubung dengan kolam arus lagi tapi bukan kolam arus yang bagian depan. Kolam arus cukup sepi, hanya terdapat 5 orang pengunjung saja yang terdiri dari satu keluarga. Dari kolam ini terlihat *lifeguard* berulang kali membunyikan peluitnya ke arah perosotan ban karena ada orang-orang yang menyalahi aturan menggunakan satu ban berdua.

Menjelang sore sekitar pukul tiga, pengunjung yang berdatangan ramai lagi, di bagian loket terlihat beberapa orang yang sedang mengantre membeli tiket. Namun yang datang terutama berasal dari kelompok keluarga, sedangkan kelompok remaja berusia sebaya sebagian justru sudah selesai dan pulang. Mungkin para keluarga yang membawa anak berpikiran untuk menunggu sore agar matahari tidak terlalu terik.

Semula saya berpikir bahwa replika kuil yang dibuat di kolam ombak sedikit memperhatikan esensi kuil sebenarnya. Karena kuil terletak di tengah dan tampak cukup megah. Selain itu sepertinya kuil tidak dapat dijamah karena kolam yang berada tepat di depan kuil memiliki kedalaman 3 meter sehingga tak ada orang yang mendekati ke bagian kuil. Dan timbul kesan tidak ada orang yang dapat mencapai kuil. Namun ternyata anggapan saya keliru saat sore-sore diselenggarakan acara senam kesehatan. Di atas kuil tersebut berdiri dua wanita berpakaian seksi yang menjadi instruktur senam diiringi lagu house music. Kolam ombak memiliki kontur menyerupai pantai, ada bagian yang dangkal kemudian makin lama makin dalam sampai 3 meter. Di bagian yang dangkal, ada beberapa orang yang mengikuti gerakan para wanita instruktur senam tersebut. Sebagian lagi hanya menonton saja sambil berendam di kolam ombak yang sedang tidak beroperasi. Dari sini makin memperjelas bahwa replika kuil ini tidak memperhatikan esensi kuil yang sebenarnya.



Instruktur senam di replika kuil  
Sumber: dokumentasi pribadi

## **Wawancara**

### **Responden 1: Pelajar SMP**

#### **Setting:**

Di pinggir kolam air terjun, duduk seorang remaja perempuan sendirian di sebuah meja. Di meja sebelahnya duduk sekelompok remaja pria yang berusia sama dengan seorang bapak-bapak. Sesekali bapak itu bertanya pada si anak perempuan di meja sebelahnya. Si anak perempuan sedang duduk dengan arah pandangan ke arah kolam air terjun. Di meja tempat ia duduk, terdapat banyak tas dan di bawahnya ada sandal-sandal berserakan. Anak ini memakai jilbab dan berkacamata.

#### **Hasil wawancara:**

Saat saya tanya, anak perempuan itu merupakan seorang pelajar SMP yang datang ke Atlantis Ancol bersama teman-teman sekolahnya. Ia berkata bahwa ia berangkat tadi pagi dari sekolahnya yang terletak di Rawamangun dengan menggunakan bis. Ternyata bapak tadi yang duduk di meja sebelahnya adalah guru olahraga sekolahnya. Dia sedang menunggu teman-temannya yang belum selesai berenang, sedangkan ia selesai terlebih dahulu. Ia memberitahu bahwa ia hanya membayar tiket seharga 30 ribu, padahal harga normalnya 70 ribu. Hal ini dikoordinir oleh guru sekolahnya. Mungkin karena rombongan sekolah, jadi lebih murah. Ini adalah kunjungan ke dua kali bersama teman-teman sekolahnya. Saat

ditanya sejauh mana mengetahui tentang Atlantis sebenarnya, ia mengaku tidak tahu sama sekali.

### Responden 2: Mas Dedi, petugas kebersihan

Setting:

Di dekat kolam arus, tepatnya di bagian gua stalaktit, terlihat seorang petugas kebersihan berpakaian seragam berwarna oranye bertuliskan Atlantis Water Adventure dan lengkap dengan topi. Petugas kebersihan ini sedang menarik tempat sampah beroda berwarna biru dari arah kolam air terjun menuju ke kolam arus. Sepertinya ia berusia sekitar 30 tahun.

Hasil wawancara:

Saat ia menyatakan bersedia untuk di wawancara, pertanyaan pertama yang saya ajukan ialah berapa lama ia sudah bekerja di tempat ini. Ia menyatakan bahwa sebenarnya sudah lama, namun sempat keluar dan kemudian masuk lagi. Ia mulai bekerja di Atlantis Ancol pada tahun 1998, kemudian keluar pada tahun 2003 dan masuk lagi pada tahun 2007 lalu. Sayangnya, pada saat renovasi terjadi, ia sedang tidak bekerja di sini. Ia mengatakan bahwa pada masa sebelum renovasi suasananya justru lebih ramai dibandingkan sekarang. Menurutnya hal ini disebabkan oleh sekarang tidak ada lagi jembatan binaria yang berdampak pengunjung yang biasanya datang dari arah jembatan tersebut, menjadi berkurang.



Petugas kebersihan  
Sumber: dokumentasi pribadi

Pada masa sebelum renovasi, anak-anak sekolah datang dari hari Senin sampai Jum'at, dan Sabtu-Minggu ramai dikunjungi keluarga-keluarga. Menurut Mas Dedi, sekarang anak sekolah justru hanya ramai pada hari Jum'at dan Sabtu, terutama Sabtu. Sedangkan untuk kunjungan keluarga hanya mengandalkan hari Minggu saja. Mas Dedi juga mengatakan Gelanggang Renang ini dibangun pada akhir tahun 70-an dan direnovasi pada sekitar tahun 2005. Saat saya tanya mengapa akhirnya direnovasi, ia menjawab karena dari dulu tidak ada perubahan, dan karena sudah lama dibangun, pengelola menginginkan tempat ini menjadi lebih bagus lagi. Karena saya pikir bila langsung bertanya apakah sebenarnya ia mengetahui tentang Atlantis akan membuat ia merasa minder dan menjawab tidak tahu, maka saya berpura-pura tidak tahu tentang Atlantis sebenarnya. Saya bertanya, "Tapi saya bingung deh mas, Atlantis itu sebenarnya apa ya?." Namun ternyata ia tetap tidak tahu jawabannya.

### Responden 3: Ibu-ibu petugas kebersihan

Setting:

Tempat ini cukup sepi dari pengunjung, yaitu di dekat toilet di depan musholla. Tampak seorang ibu yang juga berpakaian seragam oranye sedang menyapu di depan pintu toilet. Ia sedang menyapu daun-daun kering dengan menggunakan sapu lidi yang menggunakan gagang. Ibu-ibu ini berusia sekitar 40 tahun. Ia mengenakan jilbab berwarna coklat dan bibirnya berwarna merah terang polesan lipstik.

Hasil wawancara:

Saat ditanya tentang berapa lama ia sudah bekerja di sini, ia menjawab baru 2 tahun. Ini berarti ia tidak tahu-menahu tentang keadaan Atlantis sebelum direnovasi. Maka saya tidak bertanya terlalu banyak. Saat saya menanyakan sebenarnya Atlantis itu apa, ia juga menjawab tidak tahu.

#### Responden 4: Mas-mas, pengunjung

Setting:

Di bagian Plaza Atlas, yaitu di daerah dekat kolam arus dan kolam air terjun, di salah satu meja-kursi di dekat tempat makanan terlihat duduk seorang pria yang sendirian berusia sekitar 20 tahunan akhir. Dari perawakan dan pakaiannya, ia terlihat berpendidikan. Rambutnya masih basah namun ia berpakaian lengkap. Saya menduga ia sudah selesai berenang dan baru selesai mandi. Di meja tempat ia duduk terlihat tas ransel dan tas wanita serta gelas minuman.

Hasil wawancara:

Saat saya tanya sudah berapa kali ia berkunjung ke Atlantis, ia mengaku baru pertama kali ke tempat ini setelah sudah berubah menjadi Atlantis. Saat sebelum direnovasi, ia pernah berkunjung ke sini beberapa kali saat ia masih duduk di bangku SD dan SMP. Saat saya tanya perbedaan yang dulu dan sekarang, ia menjawab: “Sebenarnya sih sama-sama aja ya permainannya, letak kolamnya juga nggak berubah, paling sekarang ditambahin dekorasi aja.” Kemudian ia juga mengatakan bahwa ia datang bersama pasangannya dan sedang menunggu pasangannya yang sedang bilas. Ia mengaku sudah bekerja dan iseng berenang di hari Sabtu. Mas ini mengatakan ia tinggal di daerah Kemang, Jakarta Selatan. Saya menanyakan apakah ia pernah pergi ke *water park* lain, ia menjawab bahwa ia pernah berenang di Ocean Park BSD dan Waterboom Cikarang. Kemudian saat ditanya mana *water park* yang lebih bagus, ia menjawab bahwa lebih suka ke Atlantis karena tempatnya lebih luas dan permainannya lebih banyak. Saya bertanya lagi kenapa hari ini ke Atlantis, bukan ke *water park* lain, ia beralasan datang ke Atlantis pada hari ini ialah karena ada promo kartu kredit BNI yang mendapat diskon 20%. Terakhir, saat saya bertanya tentang apa itu Atlantis sebenarnya, ia menjawab dengan cukup tepat yaitu ia mengetahui bahwa Atlantis adalah kota yang tenggelam dan ia juga mengatakan, walaupun dengan ragu-ragu, bahwa di Atlantis tinggal dewa laut Poseidon.

#### Responden 5: Ibu-ibu, pengunjung

Setting:

Di tempat duduk-duduk di dekat kolam arus, dimana terlihat jelas pemandangan kolam ombak dari sini, ada seorang ibu-ibu yang mengenakan jilbab yang usianya sekitar 30 tahun. Ia duduk di meja yang banyak terdapat tas di atasnya. Ia terlihat tidur-tiduran dengan bersandar pada tangannya. Saat ia bangun dan duduk, barulah saya menghampirinya.

Hasil wawancara:

Ia mengaku baru sekali datang ke Atlantis. Ia datang bersama suami dan kedua anaknya. Karena mengenakan jilbab, ia tidak ikut berenang, hanya menunggu anak-anaknya berenang. Ia baru sekali ini ikut menemani anak-anaknya berenang, biasanya anak-anaknya hanya ditemani oleh ayahnya. Ibu ini

tinggal di Bogor dan ia mengatakan anak-anak dan suaminya pernah pergi ke *water park* lain seperti The Jungle di Bogor dan Ocean Park BSD namun ia tidak ikut serta. Ia mengatakan bahwa anak-anaknya tadi mengatakan bahwa lebih suka ke Atlantis. “Ma, di sini lebih enak ma, mainannya lebih lengkap,” kata ibu itu menirukan anaknya. Saat ditanya tentang tema, ia mengaku tidak terlalu memperhatikan dan tidak tahu sama sekali tentang Atlantis dalam arti sebenarnya.

#### **Survey 4 - Rabu, 13 Mei 2009**

##### **Wawancara**

Responden 1: Bapak Arief Effendi, Manajer Atlantis Water Adventure Ancol

Setting:

Ruang kantor manajer Atlantis Water Adventure

Hasil wawancara:

Atlantis Water Adventure tepatnya pertama dibangun pada tahun 1976 dengan nama Gelanggang Renang Ancol. Pada saat dibangun, perancangan tempat ini menggunakan konsultan dari luar negeri. Yang memiliki tender, yaitu Pak Ciputra, memiliki banyak referensi dari luar negeri, terutama Amerika. Sehingga mungkin inspirasi mengenai kolam-kolamnya terpengaruh gaya dari Barat. Kemudian pada tahun 2005 dilakukan revitalisasi dan pengelola merubah nama Gelanggang Renang menjadi Atlantis Water Adventure. Terjadi perubahan konsep di dalamnya. Pada awal dibangun, Gelanggang Renang bertujuan untuk menjadi sarana olahraga bagi pengunjung. Kemudian ketika pengelola memutuskan untuk merubah Gelanggang Renang menjadi Atlantis Water Adventure, mereka melakukan perubahan konsep dari air sebagai sarana olahraga menjadi air sebagai sarana rekreasi. Perubahan ini terjadi karena pihak pengelola melihat adanya perubahan kebutuhan dari masyarakat, selain itu juga dari pertimbangan mengenai tren yang terjadi pada masa belakangan ini. Pengelola juga menggunakan referensi akan *water park* di luar negeri saat memutuskan untuk membangun Atlantis Water Adventure.

Untuk mendapatkan tema Atlantis, bermula dari proses *brainstorming* yang dilakukan oleh tim perencanaan dan direksi dari PT Pembangunan Jaya Ancol. Tema itu dinilai yang paling menarik dari ide-ide yang tercetus. Mereka menerjemahkan Atlantis sebagai sebuah kota yang hilang. Referensi tentang Atlantis diperoleh dengan cara membaca buku, melihat-lihat di internet, dan survey langsung ke beberapa tempat yang salah satunya adalah negara Afrika Selatan. Menurut Pak Arief, di Afrika Selatan terdapat sebuah kota yang dapat dijadikan referensi Atlantis namun sayang sekali beliau tidak terlalu mengetahui detail tempatnya karena tidak ikut ke sana. Tema Atlantis dibuat untuk memfasilitasi pengunjung. Menurut pengelola, mereka ingin mengajak pengunjung untuk merasakan atmosfer kota Atlantis saat masuk ke dalam Atlantis Water Adventure ini. Pengelola juga memaksudkan pengunjung untuk dapat berpetualang di kota yang hilang melalui kolam-kolam dan plazanya. Konsep petualangannya selain dari sisi arsitektural juga dengan memberikan acara-acara seperti permainan di saat-saat tertentu.

Perancang dari Atlantis Water Adventure ini berasal dari PT Pembangunan Jaya Ancol sendiri. Setiap dekorasi yang terdapat di Atlantis Water Adventure ini merupakan produksi dalam negeri. Walaupun mereferensi dari Atlantis, *sculpture-*

*sculpture* yang terdapat di tempat ini merupakan hasil pemikiran dari tim desain PT Jaya Ancol. Setelah melihat referensi, mereka menggambar ulang desain *sculpture*-nya baru kemudian diberikan kepada pembuat dekorasi. Jadi semua *sculpture* yang terdapat di tempat ini, memang tidak dibuat sama persis dengan aslinya. Menurut manajer, hal ini dilakukan untuk menghindari adanya peristiwa peniruan hak cipta bila dibuat sama persis dengan aslinya. Hanya *sculpture* binatang seperti *mammoth* saja yang dibuat serupa, karena saat membuat replika binatang tidak perlu terancam peniruan hak cipta. Selain itu, *sculpture*-nya juga dibuat lebih menarik dengan adanya karakter-karakter yang lain. Replika lain yang dibuat ialah replika kuil. Pada awalnya, bagian kuil itu hanya sebuah bidang kosong sehingga dibutuhkan sesuatu yang menarik. Oleh karena itu, dibuatlah replika kuil Yunani yang dari awal replika kuil ini memang sengaja dibuat pengelola sebagai sebuah panggung untuk pertunjukkan musik dan aerobik.

Pembangunan Atlantis Water Adventure ini berlangsung selama kurang lebih 1 tahun dan dibagi menjadi 3 tahap, sehingga gelanggang renang tetap beroperasi selama terjadi proses renovasi dengan menutup kolam yang sedang dilakukan pengerjaannya. Tahap pertama yang dilakukan pembangunannya ialah kolam ombak dan kolam arus, tahap kedua adalah pembangunan plaza dan fasilitas, sedangkan tahap ketiga ialah kolam anak. Nantinya akan ada tahap keempat, yaitu di bagian kolam riam jeram (kolam perosotan ban). Itulah sebabnya mengapa kolam riam jeram masih tetap sama seperti yang dulu. Pada kolam ini nantinya akan dimasukkan konsep *water playground* dan *water edutainment*, yaitu akan ada permainan-permainan seperti flying fox, dan unsur edukasi terutama pengetahuan mengenai pengolahan air sehingga pengunjung juga dapat memperoleh pengetahuan dengan datang ke tempat ini. Tahap keempat ini rencananya akan dilaksanakan tahun ini, namun masih belum juga terlaksana sampai hari ini.

Pada saat ini, saat saya berkunjung ke sana, sedang berlangsung proses renovasi gerbang. Bagian yang akan diperluas ialah tempat orang menunggu untuk membeli tiket masuk di bagian depan. Selain gerbang, juga sedang dilaksanakan renovasi kantor Atlantis Water Adventure. Kantor ini ditambahkan dengan elemen tema di bagian depannya, seperti terbuat dari batu-batuan yang bertuliskan huruf-huruf Yunani. Pada proses renovasi pada tahun 2005, kolam-kolam dan permainannya tidak dirubah sama sekali, hanya ditambahkan elemen-elemen dekorasi. Namun terjadi perubahan pada letak fasilitas, seperti ruang ganti dan plaza. Mereka merancang ulang letak ruang-ruang ganti dan ruang bilas serta plaza-plazanya.

Menurut manajer, setelah berubah menjadi Atlantis Water Adventure, pengunjung menjadi lebih ramai. Pada masa itu, Atlantis Ancol menjadi *trendsetter* dengan menerapkan tema pada sebuah *water park*. Sehingga pada masa itu ramai berdatangan pengunjung yang ingin mencoba hal baru. Bahkan rekor pengunjung tertinggi diraih pada hari kedua setelah Atlantis Water Adventure pertama kali dibuka. Pada waktu itu, launching dilakukan pada hari Jumat, dan pada hari Sabtu jumlah pengunjung mencapai angka tertinggi sejak Gelanggang Renang Ancol dibuka pada tahun 1976. Jumlah pengunjung rata-rata per tahunnya ialah 800.000 – 900.000 pengunjung.

Saat ditanya tentang keunggulan Atlantis Water Adventure dari *water park* lain, Pak Arief menjawab bahwa Atlantis water Adventure memiliki tema yang

berbeda. Selain itu, area water park ini paling luas, yaitu mencapai 7 hektar. Permainan-permainan di tempat ini juga paling lengkap dengan kolam arus yang paling panjang dan paling lebar.

Responden 2: Bapak Nana Suryana, Bagian Pemeliharaan di AWA

Setting:

Saya diajak berkeliling untuk melihat-lihat situasi di area Atlantis Ancol sambil melakukan wawancara.

Hasil wawancara:

Menurut Bapak Nana, dari sisi *maintenance*, keluhan terjadi pada pemilihan warna dari tema Atlantis. Karena tema Atlantis cenderung mereferensi dari sesuatu yang kuno, warna yang dominan ialah coklat, krem, atau abu-abu yang merupakan warna-warna netral. Warna-warna ini menyebabkan air tampak keruh walaupun sudah dibersihkan, apalagi bila belum dibersihkan. Oleh karena itu, pihak *maintenance* sering kewalahan menjernihkan air. Menurut Pak Nana, agar air dapat tampak jernih, dibutuhkan nuansa warna yang cerah seperti biru atau putih.

Selain itu, menurut beliau, saat masuk bekerja di Atlantis Water Adventure, pekerja diberikan sebuah buku dan di dalamnya terdapat penjelasan mengenai Atlantis itu sendiri. Namun para pekerja biasanya tidak membaca buku tersebut sehingga saat saya tanya tentang Atlantis, beliau juga mengatakan tidak terlalu mengerti mengenai tema Atlantis.