

KAJIAN KONSEP ARSITEKTUR PERILAKU PADA BANGUNAN WISATA AIR (STUDI KASUS: OCEAN PARK BSD)

Annisa Intan Ramadiani¹, Finta Lissimia¹

¹ Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Jakarta
2019460007@student.umj.ac.id
finta.lissimia@umj.ac.id

ABSTRAK. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui komponen-komponen arsitektur perilaku pada wisata air pada Ocean Park BSD, dengan memperhatikan pengaruh komponen setting ruang berupa warna, bentuk dan ukuran ruang pada perilaku yang dihasilkan oleh kelompok pengguna pengunjung dan karyawan. Jenis penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif dengan sumber data yang didapatkan berupa data sekunder maupun primer. Hasil dari analisis ketiga studi kasus pada warna kebanyakan menggunakan warna cerah pada wahana kolam maupun wahana permainan, seperti menggunakan warna merah dengan kesan berani, warna kuning dengan kesan riang, warna orange dengan memberikan kesan semangat dan juga warna biru yang memberikan kesan tenang. Warna-warna tersebut dapat mempengaruhi perilaku pengunjung dan karyawan dengan berperilaku lebih aktif pada wisata air ini. Untuk bentuk dan ukuran pada ketiga studi kasus kebanyakan pada bentuk menggunakan area yang terbuka, serta perbedaan ukuran pada ketinggian maupun kedalaman yang berbeda-beda, sehingga pada perilaku yang dihasilkan pengunjung dan karyawan juga berbeda-beda sesuai dengan ukuran yang ada. Hal yang sudah dijelaskan diawal menunjukkan bahwa adanya penyesuaian desain wahana air waterpark ini terhadap perilaku pengguna.

Kata Kunci: arsitektur perilaku, bentuk, ukuran, warna, wisata air

ABSTRACT. The purpose of this study is to determine the behavioral architectural components of water tourism from three case studies, taking into account the influence of spatial components in the form of color, shape and size of space on the behavior produced by groups of visitors and employees. This type of research uses qualitative methods with a descriptive approach with secondary and primary data sources. The results of the analysis of the three case studies on color mostly use bright colors on pool rides and rides for games, such as using red with a bold impression, yellow with a cheerful impression, orange with a spirited impression and also blue with a calm impression. These colors can affect the behavior of visitors and employees by behaving more actively in this water tour. For the shape and size of the three case studies, most of the forms use open areas, as well as differences in size at different heights and depths, so that the resulting behavior of visitors and employees also varies according to existing sizes. The things that have been explained earlier show that there is an adjustment in the design of this waterpark water vehicle to user behavior.

Keywords: behavior architecture, shape, size, color, water tourism

PENDAHULUAN

Arsitektur perilaku merupakan ilmu arsitektur yang pada penerapan desainnya selalu memperhatikan dan juga mempertimbangkan perilaku-perilaku manusia yang ada, perilaku tersebut terjadi dari kebiasaan aktivitas-aktivitas yang sering dilakukan oleh manusia. Dengan mempertimbangkan perilaku manusia sebagai pengguna dalam hasil rancangan di dalam desain arsitektur sebagai awal dari lingkungan yang nyata. Terkait satu sama lain tersebut dapat menghasilkan suatu gagasan dari perilaku yang disebabkan oleh desain maupun desain yang disebabkan oleh perilaku.

Terdapat beberapa komponen yang dapat dianalisis pada arsitektur perilaku ini, seperti pendapat (Synder dalam Ulinata, 2016) yaitu faktor kelompok pengguna yang dan juga komponen lain menurut (Haryadi dan Setiawan, 2020) berupa setting ruang dengan memperhatikan warna ruang yang dapat

mempengaruhi psikologis dari pengguna wisata air dan penggunaan warna harus menyesuaikan pada ruang sehingga dapat mempengaruhi perilaku pengguna seperti Warna merah mengurangi rasa tegang dan memberikan perasaan gembira dan berani, warna biru dapat memberikan dan meningkatkan suasana relaksasi atau tenang, warna hijau memberikan kedamaian, warna orange memberikan kesan hangat dan penuh semangat, sedangkan warna kuning memberikan kesan periang. Dan coklat warna netral yang memberikan kesan nyaman. (RM Bambang Setyohadi, 2010), bentuk dan ukuran ruang pada bangunan tertentu berupa permukaan dinding, lantai dan juga plafond dapat memberikan kesan tertentu kepada para pengguna waterpark.

Wisata air terutama pada waterpark merupakan suatu tempat yang bisa menjadi salah satu pilihan keluarga untuk berlibur maupun untuk berekreasi. Pengunjung dapat melakukan

aktivitas berolahraga dan bermain air dengan mencoba fasilitas yang telah disediakan oleh pengelola terutama wahana-wahana permainan air yang menantang adrenalin pengunjung sehingga dapat menambah moment kebersamaan.

TUJUAN

Wisata Air dengan menggunakan Konsep Arsitektur Perilaku diharapkan dapat menghadirkan bangunan yang mewadahi karakteristik dari perilaku yang dilakukan pengguna, menggunakan komponen arsitektur perilaku yang ada. Oleh karena itu penelitian ini memiliki tujuan, yaitu:

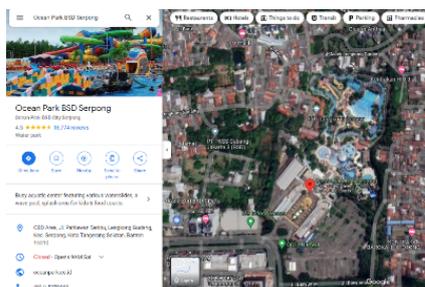
1. Mengidentifikasi konsep arsitektur perilaku yang umum diterapkan.
2. Mengidentifikasi penerapan konsep arsitektur perilaku pada bangunan desain bangunan studi kasus yaitu wisata air (wáter park).

METODE

Metode yang digunakan pada penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Proses pemilihan data yang didapatkan pada data sekunder dan data primer yang dilakukan pengamat yang selanjutnya akan diproses saat pemilihan data untuk disajikan untuk dianalisis dengan melihat komponen arsitektur perilaku pada setting ruang berupa warna, bentuk dan ukuran dengan memperhatikan perilaku dari kelompok pengguna. Selanjutnya dari hasil analisis tersebut dapat di tarik kesimpulan untuk menjawab permasalahan yang ada di penelitian ini.

Lokasi Penelitian

Ocean Park BSD Serpong berlokasi di CBD Area, Jalan Pahlawan Seribu, Lengkong Gudang, Kecamatan Serpong, Kota Tangerang Selatan, Banten 15310.



Gambar 1: Lokasi Ocean Park BSD
Sumber: Google Maps (2023)

PEMBAHASAN

Komponen Arsitektur perilaku berdasarkan setting ruang (Haryati dan Setiawan, 2020) berupa warna, bentuk dan ukuran dengan memperhatikan perilaku kelompok pengguna (Synder dalam Ulinata, 2016) dari pengunjung anak-anak, remaja, dan orang dewasa serta karyawan lifeguard pada waterpark. Analisis yang dilakukan sebagai berikut:

Kelompok Pegguna

Pengamatan pada perilaku pengguna wisata air ini memiliki perilaku yang berbeda-beda pada pengguna yang ada di Ocean Park BSD, diantaranya sebagai berikut:

Pengunjung Anak-Anak

Pengunjung anak-anak yang berumur kisaran kurang dari 11 tahun yang bermain dan memasuki wisata air waterpark ini kebanyakan datang bersama anggota keluarganya terutama kedua orang tua sehingga pembelian tiket dilakukan oleh pengunjung yang mendampingi, mereka tidak membawa barang bawaan sendiri tentu saja dibantu oleh orang dewasa. Saat mengganti pakaian berenang dan juga mengganti pakaian bersih sesudah bilas, mereka juga akan dibantu untuk mempersiapkan atau memakai pakaian dan membersihkan anggota tubuh saat bilas tersebut.



Gambar 2: Pengunjung Anak-Anak
Sumber: Pribadi (2022)

Saat ingin menuju area bermain berenang atau wahana yang ada di waterpark mereka lebih aktif dan senang saat melihat wahana yang ada di depan matanya, untuk pengunjung anak-anak kebanyakan saat bermain pada kolam renang maupun wahana lainnya akan diawasi dan didampingi oleh orang dewasa langsung, sehingga mereka akan bermain bersama di tempat tersebut. Perilaku mereka saat melihat wahana-wahana yang ada didepannya kebanyakan akan berperilaku aktif karena rasa

penasaran melihat tempat baru dan permainan wahana yang menarik perhatian mereka. Selain orang dewasa, lifeguard juga harus mengawasi dan menjaga perilaku pengunjung anak-anak untuk menghindari dari hal-hal yang tidak diinginkan .

Selanjutnya anak-anak jika kelelahan atau istirahat sejenak akan berada di pinggir kolam, mereka akan duduk istirahat ditempat tersebut. Kebanyakan dari pengunjung ini beristirahat dengan pengunjung lainnya yang mendampingi pada tepian kolam maupun menuju tempat istirahat yang telah disediakan. Selain itu disela-sela istirahat terkadang mereka menginginkan makan dan minum, jika pengunjung pendampingnya tidak membawa bekal makanan maupun minuman mereka akan menghampiri tempat jual makanan maupun minuman dan memesannya untuk makan langsung ditempat jualan tersebut atau membawanya ke tempat istirahat yang sudah disediakan. Setelah puas bermain di waterpark mereka akan bersih-bersih dan merapihkan barang bawaan bersama-sama pendampingnya dan bersiap untuk pulang ke tempat tinggal mereka masing-masing, kebanyakan menggunakan kendaraan pribadi yaitu motor maupun mobil. Pengunjung anak-anak yang selalu mengikuti pendampingnya jika pendampingnya sedang beribadah maka pengunjung dapat menunggu atau ikut beribadah juga di tempat yang sudah disediakan.

Pengunjung Remaja

Pengunjung remaja yang bermain di waterpark khususnya waterpark ini berumur kisaran dari 12-20 tahun. Kebanyakan dari mereka datang berkunjung secara kelompok atau bersama-sama dengan teman sebayanya maupun kerabat terdekat. Saat melakukan segala aktivitas kebanyakan mereka melakukan setiap kegiatan bersama-sama, seperti berganti baju sesama perempuan atau laki-laki, bermain setiap wahana yang ada maupun saat berenang.



*Gambar 3: Pengunjung Remaja
Sumber: Pribadi (2022)*

Pengunjung remaja lebih aktif menaiki dan mencoba bermain pada setiap wahana yang ada di waterpark. Dan mereka tidak cukup jika mencoba satu kali wahana yang menantang adrenalin, mereka akan tetap mencoba berulang kali wahana-wahana tersebut sampai mereka puas bermain. Pada pengunjung remaja kebanyakan jarang diawasi oleh orang dewasa yang bersama mereka saat awal datang ke waterpark, maka pengunjung remaja tersebut harus tetap diawasi oleh lifeguard yang bertugas di area wahana mereka jaga.

Saat memasuki area waterpark, pengunjung remaja akan mencari tempat penjualan tiket untuk membeli tiket dimasing-masing waterpark yang mereka datangi. Mereka akan membeli dengan memesan masing-masing tiketnya maupun berbarengan dengan 1 orang pengunjung yang memesan jika mereka datang bersama-sama dengan teman sebayanya maupun dengan pengunjung lainnya. Setelah itu mereka akan mendatangi tempat untuk menaruh barang bawaan pada loker atau tempat istirahat yang ada di sekitar wahana-wahana waterpark. Jika bersama-sama mereka akan menyewa loker disatu tempat yang sama atau menaruh di 1 tempat istirahat yang dipilih. Sesudah menaruh barang bawaan dan mengambil baju untuk berganti busana renang setelah itu mereka akan menunggu untuk bersama-sama bermain wahana yang ada di waterpark. Jika ingin beristirahat mereka bisa beristirahat sejenak di tepian kolam wahana yang sedang dimainkannya. Selain itu jika mereka ingin membeli cemilan yang akan dimakan atau diminum mereka bisa mendatangi tempat food court yang ada dan memilih makanan yang diinginkan, makanan yang telah dibeli bisa dimakan langsung ditempat food court tersebut maupun di tempat istirahat yang dipilih dengan bersama-sama. Setelah mereka selesai bersenang-senang bermain disetiap wahana, mereka akan bersiap-siap untuk pulang dan saling menunggu satu sama lain setelah benar-benar siap seperti selesai bilas dan mengganti baju serta merapihkan barang bawaan yang dibawa, maka mereka akan pergi pulang bersama-sama.

Pengunjung Orang Dewasa

Pengunjung orang dewasa yang berkisaran umur dari 21-60 tahun. Mereka berkunjung dan bermain ke waterpark kebanyakan datang bersama keluarga maupun kerabat terdekatnya, kebanyakan dari mereka ada yang banyak membawa barang bawaan untuk

perlengkapan berenang dan ada juga yang membawa sedikit barang bawaan.



Gambar 4: Pengunjung Orang Dewasa
Sumber: Pribadi (2022)

Saat pengunjung orang dewasa melakukan aktivitas berenang maupun bermain wahana yang ada, jika mereka bermain bersama kerabat yang masih anak-anak maka mereka akan lebih aktif dalam menjaga dan mengawasi pengunjung anak-anak tersebut dari jarak dekat atau menemaninya langsung ataupun dari jarak jauh pada tempat tertentu untuk mengawasi gerak-geriknya. Selain itu juga sambil mereka bermain dan mengawasi, orang dewasa sering kali mengabadikan momen bermain di wisata air ini menggunakan kamera hand phone yang mereka bawa ke area-area bermain.

Pada saat awal masuk ke area waterpark, pengunjung dewasa akan memesan untuk dirinya sendiri maupun pengunjung lainnya yang datang berbarengan di area pembelian tiket, setelah mengantre dan membeli tiket mereka akan masuk mengantre satu persatu dan mencari tempat penyimpanan barang bawaan berupa loker maupun tempat istirahat yang telah disediakan maka barang bawaan ditaruh ditempat tersebut. Lalu mereka akan bersiap-siap untuk mengganti baju dan bermain ke setiap wahana-wahana yang ada, jika pengunjung orang dewasa ini datang bersama pengunjung anak-anak maka mereka akan dominan aktif untuk membantu dan mendampingi pengunjung tersebut dalam bersiap-siap berenang, bermain, maupun istirahat. Jika mereka akan beraktifitas ke area tertentu maka pengunjung yang didampingi ikut juga ketempat tersebut, seperti beribadah, makan, maupun membereskan atau bersiap-siap pulang.

Karyawan Lifeguard

Perilaku yang dapat diamati oleh penulis yaitu karyawan yang bertugas sebagai lifeguard saja. Perilaku yang terlihat oleh karyawan wisata air khususnya pada waterpark terlihat berdasarkan aktivitas-aktivitas yang dilakukan oleh mereka khususnya saat melakukan tugasnya selama bekerja.



Gambar 5: Karyawan Lifeguard
Sumber: Pribadi (2022)

Karyawan yang ada kebanyakan mengerjakan masing-masing tugasnya, seperti kasir yang melayani pengunjung saat membeli tiket pada ruangan khusus kasir dan kebanyakan mereka melakukan aktivitasnya dengan duduk, untuk pelayan tiket melayani pengunjung saat memasuki atau keluar dari wisata air kebanyakan dari mereka menunggu dan melayani dengan berdiri dan bolak-balik pada area tersebut. sedangkan untuk lifeguard peneliti melihat bahwa lifeguard lebih dominan terlihat dan tidak hanya satu orang lifeguard saja yang menjaga pada masing-masing wahana bermain yang ada di waterpark. mereka juga tidak hanya duduk mengawasi para pengunjung yang bermain di wahana tersebut, sering kali mereka bolak-balik memperingati dan mengawasi pengunjung dari kursi khusus untuk lifeguard.

Warna Ruang

Bangunan Dalam (Indoor)

Bangunan indoor yang ada di waterpark BSD ini memiliki area pembelian tiket, dan tempat menunggu pengunjung sebelum memasuki area wahana yang ada di waterpark ini.



Gambar 6: Ruang Dalam Ocean Park BSD
Sumber: Pribadi (2022)

Bangunan indoor yang ada di waterpark ini dapat memwadahi berbagai aktivitas pengunjung dari pembelian tiket, menunggu antrean dan memasuki area wahana dengan bersama-sama dan untuk pengunjung anak-anak dapat beraktifitas dengan bebas sambil menunggu masuk ke wahana waterpark. Sehingga pada waterpark ini menggunakan warna-warna yang beragam dan terdapat juga warna-warna yang membentuk suatu gambar yang diletakan pada beberapa dinding indoor maka penggunaan warna tersebut dapat menarik perhatian para pengunjung waterpark BSD ini.

Pada bangunan indoor ini pengunjung dapat membeli tiket menggunakan mesin tiket yang sudah disediakan pengelola waterpark. Pengunjung akan dibantu oleh karyawan waterpark dalam proses pembelian, pembelian tiket di Ocean Park ini bisa membayar dengan kartu debit maupun cash. Sehingga pengunjung dapat memilih untuk membayar masuk waterpark ini.

Kolam Ombak

Kolam ombak memiliki nuansa seperti berada di tepi pantai atau laut yang memiliki ombak-ombak yang berdatangan ketepian. Oleh karena itu warna ruang yang dipakai pada area kolam ombak terdapat warna-warna pada lantai (biru tua, biru muda, putih), pada bangunan istana (coklat). Pada lantai seperti berada di pantai yang terdapat ombak sehingga pengguna akan bermain pada area berwarna biru.



Gambar 7: Kolam Ombak
Sumber: Pribadi (2022)

Saat wahana kolam ombak dimulai maka pengguna bermain dengan ban maupun tanpa ban di area berwarna biru muda. Pada area tersebut lifeguard dapat memantau pengguna dengan jelas karena menggunakan warna yang cerah.

Kelompok pengguna yang ada terdiri dari pengunjung anak-anak, remaja, orang dewasa, dan karyawan waterpark, mereka semua memiliki perilaku yang berbeda-beda satu sama lain. Area pada kolam renang sebagai tempat bermain untuk pengunjung bersenang-senang ataupun menikmati suasana di tempat tersebut menggunakan warna biru muda maupun biru tua, oleh karena itu pemilihan warna biru yang tidak lepas dari elemen air yang memberikan kesan tenang, sehingga pengunjung yang bermain di waterpark ada yang berperilaku tenang pada saat berenang maupun bermain wahana air.

Kolam Adventure

Kolam adventure dimana didalamnya terdapat beberapa wahana yang bisa digunakan pengunjung untuk bermain di wahana ini.



Gambar 8: Kolam Adventure
Sumber: Pribadi (2022)

Kolam adventure didalamnya terdapat wahana seluncuran slide and fun, dan racer slide. Pada racer slide memiliki empat jalur yang memiliki warna merah dan kuning sehingga pengguna dapat memilih jalur mana yang ingin mereka naiki. Sedangkan pada slide and fun memiliki beberapa warna didalamnya yaitu biru dan kuning. Pengunjung remaja yang aktif bermain wahana sampai mereka merasa puas, maka penggunaan warna cerah pada wahana ini seperti merah, orange, dan kuning dapat mewadahi dan merangsang aktivitas yang dilakukan oleh pengunjung dan penempatan lifeguard lebih diperhatikan di akhir permainan dan diawal permainan untuk mengawasi pengunjung yang bermain.

Warna sangat mempengaruhi khususnya pada karyawan waterpark yaitu lifeguard yang tugasnya selalu mengawasi dan menjaga keamanan dan keselamatan dari semua pengunjung wisata air. Warna yang dipakai pada wahana permainan maupun kolam renang wahana ini menggunakan warna-warna yang cerah, sehingga lifeguard dapat dengan mudah melihat dan mengawasi pengunjung yang bermain.

Splash Town

Splash town merupakan wahana air untuk pengguna anak-anak sehingga terdapat beberapa warna-warna yang digunakan di satu area tertentu sehingga berwarna-warni diantaranya sebagai berikut.



Gambar 9: Splash Town
Sumber: Pribadi (2022)

Pada area ini terdapat beberapa warna yang dipakai yaitu biru, merah, orange, dan putih. Dapat dilihat pada gambar lebih banyak menggunakan warna merah dan orange.

wahana permainan yang ada pada area kolam dengan menggunakan berbagai macam warna pada satu permukaan material. sehingga permukaan tersebut berwarna-warni, untuk pengunjung anak-anak secara tidak langsung akan dapat mengetahui beberapa warna yang berbeda. Sedangkan pengunjung dewasa dari warna-warna tersebut juga berperilaku lebih semangat dan senang dalam mengabadikan keindahan dan suasana yang ada di waterpark bersama anggota keluarga atau teman yang lain.

Penggunaan pada lantai kolam renang lebih banyak menggunakan warna biru muda, sedangkan pada ornamen-ornamen yang ada menggunakan warna merah, kuning, dan hijau. Pengunjung anak-anak dan juga pengunjung remaja bermain pada wahana dengan lebih aktif dan berani untuk bermain untuk mencoba hal baru dari setiap wahana, selain itu mereka sangat semangat ketika bermain wahana khususnya pengunjung remaja yang semangat untuk bermain wahana dengan melewati tangga yang cukup tinggi untuk bisa bermain ke wahana yang diinginkan, sehingga ketika mereka sudah selesai bermain wahana mereka merasa gembira dari raut wajahnya, apalagi ketika pengunjung remaja tersebut bermain wahana adrenalin lebih dari satu kali putaran. Maka area wahana-wahana bermain waterpark ini menggunakan warna merah, orange dan kuning yang memiliki kesan yang berbeda yaitu memberikan kesan lebih berani, penuh energy atau gembira dan juga riang. Secara tidak langsung wahana ini mewadahi aktivitas para penggunanya.

Food Court

Food court merupakan area jual-beli makanan maupun minuman yang diperjual-belikan oleh karyawan waterpark dan pengunjung dari waterpark tersebut.



Gambar 10: Food Court
Sumber: Pribadi (2022)

Peneliti melihat bahwa pegawai dari food court ini banyak mencari-cari konsumen yang sedang bermain di dekat wahana, sehingga konsumen dapat memesan pesanan tanpa harus mendatangi tempat ini langsung sehingga

karyawan food court dapat memberikan pesanan dari konsumen ke tempat istirahat yang pengunjung inginkan. Oleh karena itu banyak pengunjung yang memesan langsung kepada karyawan yang mendatangnya.

Pengunjung yang ingin membeli makanan maupun minuman dapat membelinya langsung di tempat ini, bisa memesan dan memakannya langsung ditempat food court maupun bisa membawa pesanan ke lokasi istirahat yang sudah ada. Sehingga area food court ini dominan menggunakan warna cerah yaitu berwarna kuning yang dipakai pada tenant-tenant dan kolom-kolom yang ada di ruangan food court ini. Sedangkan meja ataupun kursi yang digunakan oleh pengunjung menggunakan warna hitam dan abu-abu.. penggunaan warna dominan kuning yang memiliki kesan semangat secara tidak langsung akan mempengaruhi para pengunjung untuk semangat melakukan aktifitas bermain di waterpark ini.

Rental Ban

Ban pelampung yang ada di Ocean Park BSD bisa disewakan, sehingga pengunjung yang ingin bermain wahana dengan menggunakan ban dapat mendatangi dan menyewa ban di counter yang ada. Pada rental ban di waterpark ini pengunjung dapat membayar untuk penyewaan ban hanya bisa menggunakan kartu debit yang dimiliki pengunjung sehingga tidak bisa membayar secara cash. Sehingga bagi pengunjung tidak bisa bermain jika tidak memiliki kartu debit. Walaupun dengan ketentuan tersebut banyak pengunjung yang tetap mengantre untuk membayar ban sewa tersebut.



Gambar 11: Rental Ban
Sumber: Pribadi (2022)

Tempat untuk menyewa ban terdapat di counter yang telah tersedia di Ocean Park BSD, counter tersebut menggunakan warna yang berwarna-warni diantaranya hijau, biru, merah, dan kuning. Penggunaan warna yang cerah tetapi terlihat lusuh sehingga para pengunjung kurang mendapatkan kesan yang menarik dari counter tersebut.



Gambar 12: Penyewaan Ban
Sumber: Pribadi (2022)

Ban-ban yang dapat disewa memiliki beberapa warna diantaranya kuning dan biru. Setelah pengunjung membayar sewa ban mereka dapat mengambil ban yang telah disewa sesuai dengan jumlah pembayaran yang dilakukan. Maka pengunjung dapat bersenang-senang dan bermain setiap wahana dengan ban yang sudah dibayar tersebut.

Gazebo/Tempat Istirahat

Gazebo merupakan area yang dapat digunakan oleh pengunjung untuk beristirahat. Kebanyakan tempat-tempat gazebo yang ada di Ocean Park BSD ini selain digunakan sebagai tempat untuk beristirahat pengunjung juga menggunakannya sebagai tempat untuk menaruh ataupun menyimpan barang-barang bawaan tanpa membayar uang sewa penitipan, tempat istirahat ini juga banyak ditemukan diberbagai tempat dekat wahana-wahana yang ada di waterpark ini.



Gambar 13: Tempat Istirahat
Sumber: Pribadi (2022)

Pada gambar diatas tempat istirahat menggunakan warna untuk atap berwarna merah sedangkan untuk tiangnya berwarna biru. Sehingga pengunjung dapat berteduh dan beristirahat ditempat tersebut. Penempatan tempat istirahat berada di sekeliling wahana. Warna yang digunakan banyak diaplikasikan pada atap dari gazebo/tempat istirahat. Warna yang dipakai contohnya yaitu warna hijau dan juga warna merah. Dibawah atap (payung) terdapat pengguna yang sedang beristirahat sejenak. Pada waterpark ini kebanyakan memiliki tempat istirahat yang sangat terbuka. Penggunaan warna pada area ini tidak terlalu berpengaruh oleh pengunjung yang penting mereka dapat beristirahat dengan nyaman.

Loker

Loker merupakan tempat yang dapat digunakan sebagai tempat penyimpanan barang yang dibawa oleh pengunjung wisata air. Pada ocean park BSD terdapat area yang menyediakan loker didalamnya sehingga pengunjung dapat membeli koin di area ini. Pada pengunjung Ocean Park ini terdapat pengunjung yang membeli koin loker untuk menaruh barang bawaannya dan juga terdapat beberapa pengunjung yang tidak menaruh barang bawaannya pada loker yang sudah disediakan sehingga mereka memilih untuk menaruhnya pada tempat istirahat yang sudah disediakan tanpa harus memungut biaya atau gratis.



Gambar 14: Loker
Sumber: Pribadi (2022)

Loker yang ada pada pintu setiap loker memiliki warna yang berbeda-beda sesuai dengan kelompoknya terdapat pintu loker yang berwarna merah, hijau dan juga loker yang berwarna kuning. Pengunjung dapat menaruh barang-barang bawaannya di loker sesuai dengan nomor dan juga warna yang diinginkannya. Lebih baik memberikan penempatan loker di dekat wahana lainnya agar terjangkau oleh para pengunjung. Selain itu pada penempatan loker yang berada di dalam bangunan, penggunaan warna pada dinding dengan memakai satu warna dominan yaitu cream.

Mushola

Mushola merupakan ruangan yang dapat digunakan untuk tempat beribadah umat muslim untuk sholat diwaktu yang telah ditentukan. Dengan pengunjung yang cukup banyak maka mushola harus dapat menampung pengunjung yang beribadah secara bersama-sama.



Gambar 15: Mushola
Sumber: Pribadi (2022)

Oleh karena itu warna yang digunakan pada musholah ini lebih dominan bernuansa putih dengan beberapa warna lainnya yaitu hitam. Warna putih digunakan pada kolom-kolom dan lantai yang ada di bangunan musholah, sedangkan warna hitam juga berada di kolom-kolom musholah dan warna hijau pada pagar musholah. Dengan dominan warna putih akan memberikan nuansa yang religious ataupun memberikan kesan luas. Pengunjung yang berada di dalam musholah melakukan beberapa aktivitas diantaranya yang utama yaitu beribadah, selain itu terdapat juga pengunjung yang sedang beristirahat sementara sehingga penggunaan warna harus memberikan kesan luas dan nyaman kepada pengunjung saat mereka beribadah.

Lahan Parkir

Lahan parkir di Ocean Park BSD memiliki lahan yang cukup luas untuk parkir pengunjung yang menggunakan kendaraan bermotor dan juga kendaraan mobil. Warna yang dipakai berada di paving blok jalan sebagai tanda panah petunjuk arah dari jalur sirkulasi kendaraan dengan menggunakan warna kuning. Sehingga pengunjung dapat mengikuti arahan panah tersebut ketika sedang mengendarai kendaraan mereka. Maka penggunaan warna dapat digunakan untuk penunjuk jalan maupun pembatas kendaraan, penggunaan warna dengan memilih warna yang dapat dilihat langsung oleh pengunjung.

Lahan parkir kendaraan pengunjung Ocean Park BSD ini pengunjung mengharuskan untuk membayar uang parkir sesuai dengan kendaraan dan lama mereka bermain di wahana ini.

Kamar Mandi/Bilas

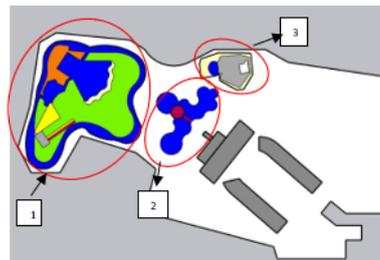
Kamar mandi merupakan area yang digunakan pengunjung untuk berganti busana untuk berenang maupun mengganti busana yang bersih untuk pulang, selain itu juga untuk membersihkan tubuh dari kotoran setelah bermain di waterpark.

Bangunan yang digunakan sebagai area kamar mandi ini memiliki warna dengan dominan putih dan orange pada warna dindingnya. Sehingga warna tersebut akan menarik perhatian para pengunjung dan langsung terlihat dari jauh bangunan kamar bilas ini dengan warna orange yang digunakan. Oleh karena itu penggunaan yang cerah pada bangunan tersebut dapat memudahkan

pengunjung untuk menemukan area bilas. Dan juga penggunaan warna putih dapat memberikan kesan luas di dalam bangunan kamar bilas ini.

Bentuk dan Ukuran Ruang

Pada waterpark ini terdapat area-area untuk wahana bermain dan kolam berenang seperti gambar dibawah ini, dibagi menjadi tiga wahana.



Gambar 16: Bentuk pada Wahana
Sumber: Pribadi (2023)

Zona 1

Area satu merupakan area yang memiliki beberapa wahana didalamnya yaitu wahana kolam ombak, kolam arus dan kolam adventure. Sehingga dalam satu kesatuan bentuk yang dihasilkan dan ukuran yang ada pengunjung dapat beraktivitas dimasing-masing wahana dengan pengawasan dari lifeguard yang berjaga disekitarnya.

Kolam Adventure terdapat wahana permainan slide and fun yang memiliki panjang 96m dari ketinggian $\pm 15m$, dan juga terdapat racer slude yang memiliki empat jalur seluncur dari ketinggian $\pm 15m$ juga. Sedangkan pada Kolam arus berbentuk berkelok-kelok dan mengitari wahana lainnya yang berada didalamnya, kolam arus ini memiliki rute sepanjang 500 meter. Dan wahana kolam ombak, pengunjung dapat menikmati dan bermain pada kolam ini. Kolam ombak yang memiliki bentuk dari lebar ke kecil (mengerucut) dan diujungnya berbetuk gelombang pada tepian. Kolam ini memiliki ketinggian paling dalam permukaan air 1 meter dan jika ombak sedang beroperasi akan menghasilkan ketinggian 1,5 meter, oleh karena itu pengunjung dapat memilih bermain pada ketinggian tertentu, untuk pengunjung anak-anak dan orang dewasa kebanyakan menggunakan bantuan ban dan diawasi oleh lifeguard ditepian kolam saat pengunjung sedang bermain.

Pada zona ini memiliki bentuk yang terbuka dan luas sehingga wahana bermain dengan ketinggian lebih dari 1 meter dan wahana kolam

renang dengan kedalaman lebih dari 50 cm, semua pengunjung bisa bermain. Pengunjung remaja lebih aktif bermain dan mencoba setiap wahana permainan yang diinginkannya maka pada setiap wahana diperlukan untuk lebih mementingkan keselamatan dari para pengunjung. Kebanyakan pada area ini pengunjung menggunakan alat bantu ban pelampung untuk merasakan ketenangan pada kolam arus serta keseruan pada kolam ombak.

Zona 2

Area dua merupakan salah satu wahana yang ada untuk pengunjung anak-anak karena terdapat berbagai hiasan yang digunakan, dan juga permainan seperti seluncuran dan ember tumpah yang memiliki ukuran sesuai untuk anak-anak dengan ketinggian +/- 1 meter samapi 2 meter.

Oleh karena itu juga pada area dua ini memiliki bentuk yang berbelok-belok yang mengelilingi wahana yang ada didalamnya. Oleh karena itu bentuk dan ukuran pada zona dua kolam renang dan permainan untuk pengunjung anak-anak dengan memiliki kedalaman air kurang dari 50 cm dan wahana permainan seperti seluncuran yang memiliki ketinggian kurang dari 2 meter. Pada area ini dapat digunakan oleh semua pengunjung yang ada, untuk anak-anak dapat bergerak dengan bebas untuk bermain air dan wahana perosotan yang ada dengan bebas tentu saja didampingi oleh pengunjung remaja ataupun orang dewasa.

Zona 3

Area zona tiga ini merupakan wahana flying tower yang memiliki empat permainan yaitu shoking quae, stroom scream, wave splash, dan giant swing. Wahana ini memiliki ketinggian mencapai +/- 13 meter, sehingga pengunjung dapat bermain dan merasakan sensasi saat bermain di wahana tersebut, tentu saja dengan pengawasan dari lifeguard yang sedang bertugas di area ini.

Lifeguard yang ada di setiap wahana dengan ketinggian dan kedalaman yang berbeda tetap mengawasi dan menjaga pengunjung untuk tetap aman, oleh karena itu pada wahana yang memiliki kedalaman dan ketinggian lebih dari 1 meter diharuskan untuk menambah keamanan dengan menempatkan lifeguard untuk berjaga pada setiap sudut tertentu, apalagi ketika pengunjung waterpark berkumpul di satu area untuk bermain air maupun bermain wahana dengan bersamaan.

Ruang Dalam Bangunan

Selain bentuk dan ukuran yang ada di wahana pada ruangan outdoor pada waterpark Ocean Park BSD ini juga memiliki ruangan indoor seperti ruangan pembelian tiket yang memiliki ukuran yang luas cukup untuk pegawai untuk membantu pengunjung untuk membeli tiket dan mengantre, selain itu juga banyak sekali tempat duduk untuk pengunjung beristirahat sebelum memasuki wahana yang ada maupun untuk menunggu antrean.



Gambar 17: Ruang Dalam Ocean Park BSD
Sumber: Pribadi (2022)

Selain itu juga banyaknya jalur yang dapat digunakan pengguna untuk memasuki ke dalam wahana dalam satu tempat. Setelah itu pengunjung dapat turun menggunakan tangga untuk menuju wahana dan menuju area bawah bangunan yang difungsikan sebagai tempat loker-loker. Sedangkan untuk jalur keluar pengguna waterpark berada di sisi yang berbeda dari area gerbang masuk, jalur ini menanjak dengan menggunakan tram yang cukup panjang. Sehingga bentuk dan ukuran yang digunakan pada wahana bermain, kolam renang dan juga ruangan-ruangan indoor lainnya harus memberikan kenyamanan dan keamanan bagi setiap pengguna yang ada seperti anak-anak, remaja maupun pengunjung orang dewasa dan juga pegawai waterpark itu sendiri.

KESIMPULAN

Hasil yang didapatkan saat menganalisis yang mempertimbangkan komponen arsitektur perilaku pada warna, bentuk dan ukuran ruang dengan memperhatikan perilaku dari kelompok pengguna waterpark pada pengunjung (anak-anak, remaja, dan orang dewasa), serta karyawan (lifeguard) yang ada pada Ocean Park BSD diantaranya sebagai berikut, pada warna dengan memperhatikan perilaku kelompok pengguna pada wisata air di Ocean Park BSD, pengunjung anak-anak dan remaja berperilaku lebih aktif dan semangat dalam bermain wahana-wahana yang menarik perhatiannya untuk mereka mainkan. Sedangkan pengunjung lainnya seperti pengunjung orang dewasa akan merasa tenang saat mereka bermain dan mengawasi pengunjung yang bersamanya. Untuk karyawan lifeguard penggunaan warna yang

cerah dapat memudahkan pandangan mereka dalam mengawasi pengunjung yang ada. Sehingga penggunaan warna kebanyakan menggunakan warna yang cerah seperti warna merah memberikan kesan berani, kuning memberikan kesan periang, orange memberikan kesan semangat yang ada pada wahana permainan dan juga warna biru yang memberikan kesan tenang pada kolam wahana. Warna tersebut secara tidak langsung mewadahi perilaku dari pengunjung dan karyawan waterpark.

Selain itu pada ruangan indoor terdapat beberapa ruangan yang hanya menggunakan 1 warna dominan seperti warna cream dan putih serta terdapat beberapa ruangan yang memiliki warna-warna cerah seperti kuning dan merah, selain itu warna-warna juga bisa digunakan untuk membentuk pola gambar tertentu yang bisa menarik daya tarik pengunjung saat pintu masuk ke waterpark. Untuk memberikan kesan luas dan bebas beraktifitas dengan leluasa pada ruang dalam kamar mandi atau bilas kebanyakan menggunakan warna putih sedangkan pada mushola banyak menggunakan warna putih atau warna coklat. Selain ruang dalam pada bangunan, bangunan ini juga pada bagian luarnya banyak menggunakan warna-warna cerah seperti warna merah, kuning, dan biru.

Untuk bentuk dan ukuran yang ada pada wisata air di Ocean Park BSD ini hasil yang didapatkan kebanyakan pada bentuk yang ada di waterpark memiliki bentuk terbuka pada wahana kolam renang sehingga pengunjung dan karyawan dapat bergerak dengan bebas dalam bermain pada area wahana tersebut. Selain itu ukuran yang dimiliki pada kedalaman kolam renang dan ketinggian pada wahana memiliki ukuran yang berbeda-beda. Sehingga pada ukuran berbeda tersebut mempengaruhi perilaku dari pengunjung anak-anak, remaja, dan orang dewasa untuk bermain di area tersebut. Seperti anak-anak yang bermain di wahana yang memiliki ukuran sesuai tubuhnya, pada pengunjung remaja banyak bermain di wahana yang memiliki ketinggian dan kedalaman lebih dari tinggi tubuhnya begitu juga dengan pengunjung dewasa. Pengunjung yang bermain di wahana dengan memiliki ukuran berbeda selalu diawasi oleh karyawan waterpark yaitu lifeguard. Selain itu bentuk dan ukuran yang ada pada bangunan ruang dalam memiliki ukuran yang luas sesuai dengan bentuk yang dapat difungsikan oleh pengguna waterpark dengan nyaman dan leluasa bergerak didalamnya dan kebanyakan ruangan dalam ini tidak memakai sekat permanen

kecuali pada kamar mandi dan bilas. Selain warna, bentuk dan ukuran yang ada. Peneliti juga menganalisis berdasarkan perilaku sosial ekonomi yang ada pada Ocean Park BSD para pengunjung dapat membeli tiket pada mesin pembelian tiket dengan pembayaran secara tunai maupun non-tunai. sedangkan untuk menaruh barang bawaan terdapat beberapa pengunjung yang membeli koin loker dan banyak pengunjung yang tidak menaruh barang bawanya di loker dengan lebih memilih menaruhnya di tempat-tempat istirahat yang ada di dekat setiap wahana. Untuk penyewaan ban pengunjung mendatangi tempat sewa ban dan mereka banyak yang mengantre untuk membayar uang sewa hanya dengan cara pembayaran non-tunai. Untuk membeli makanan dan minuman para pegawai mencari konsumen di dekat wahana-wahana sehingga pengunjung tidak perlu mendatangi cafe untuk memesan. Sehingga hasil dari beberapa analisis yang telah dijabarkan pada warna, bentuk dan ukuran bisa menjadi acuan untuk merancang desain wisata air terutama pada water park dengan memperhatikan kenyamanan, keamanan, fungsi dan dapat mewadahi aktivitas dari para pengguna water park.

DAFTAR PUSTAKA

- Amany,Shabika. Lissimia,Finta (2020). Kajian Konsep Arsitektur Perilaku Pada Stasiun Kereta Api Antar Kota (Studi Kasus Stasiun Bandung, Stasiun Gambir, dan Stasiun Pasar Senen). *Purwarupa Vol 4, No 2 (2020)*.
- Surwandi,Annisa. Nur'aini,Ratna (2021). Kajian Arsitektur Perilaku Pada Bangunan Hunian Vertikal (Studi Kasus: Rumah Susun Penggilingan Tower E, Jakarta Timur). *Jurnal Arsitektur PURWARUPA Volume 05 No 2*.
- Suharto,Bambang. Bantulu,Lisna (2018). Optimalisasi Sarana Prasarana Water Park Tiara Kota Gorontalo. *Jurnal Aksara Volume 04 No.1*.
- Universitas Brawijaya. Tinjauan Pustaka "Wisata Air atau Waterpark". Halaman 9.
- RM. Bambang Setyohadi KP (2010). Pengaruh Warna Terhadap Kamar Tidur Anak. *Jurnal Teknik Sipil & Perencanaan Volume 12 No. 1 (2010)*. Halaman 82-83.