

## PENERAPAN KONSEP ARSITEKTUR UNIVERSAL PADA PUSAT HIBURAN DUNIA FANTASI

Zaqki Mubarak<sup>1</sup>, Wafirul Aqli<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Jakarta  
[zaqki.mubarak@gmail.com](mailto:zaqki.mubarak@gmail.com)  
[wafirul.aqli@ftumj.ac.id](mailto:wafirul.aqli@ftumj.ac.id)

**ABSTRAK.** Dalam kehidupan masyarakat saat ini, dengan padatnya aktifitas dan tingginya tuntutan hidup serta tingkat stres dan kejenuhan membuat kebutuhan masyarakat akan hiburan bersama keluarga menjadi faktor penting. Masyarakat yang ingin menikmati hiburan datang dari berbagai kalangan yang memiliki keragaman usia tanpa batasan fisik, rentang usia, jenis kelamin, dan kemampuan dalam mengakses ruang publik, pada kenyataan banyak pusat hiburan yang belum menyediakan fasilitas yang representatif untuk semua kalangan. Hal tersebut bisa diwujudkan dalam perencanaan dan perancangan bangunan melalui arsitektur universal. Tujuan penelitian ini yaitu mengetahui dan memahami penerapan konsep dan prinsip universal pada pusat hiburan Dunia Fantasi. Metode penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, sedangkan objek dari penelitian ini adalah pusat hiburan Dunia Fantasi. Kesimpulan Penelitian ini yaitu, ukuran dasar bangunan, jalur pedestrian, ramp, jalur evakuasi, toilet, area parkir dan fasilitas pendukung.

Kata Kunci: arsitektur universal, dunia fantasi, pusat hiburan

**ABSTRACT.** In today's society, with the density of activities and the high demands of life as well as the level of stress and boredom, people's need for entertainment with family becomes an important factor. People who want to enjoy entertainment come from various groups who have a variety of ages without physical limitations, age range, gender, and ability to access public spaces, in fact many entertainment centers have not provided representative facilities for all groups. This can be realized in the planning and design of buildings through universal architecture. The purpose of this research is to know and understand the application of universal concepts and principles at the Dunia Fantasi entertainment center. This research method uses descriptive qualitative method, while the object of this research is the Dunia Fantasi entertainment center. The conclusion of this study is the basic size of the building, pedestrian paths, ramps, evacuation routes, toilets, parking areas and supporting facilities.

Keywords: universal architecture, dunia fantasi, entertainment center

### PENDAHULUAN

Rekreasi dan hiburan telah menjadi unsur penting dalam kehidupan masyarakat saat ini. Di kota besar seperti Jakarta, padatnya aktifitas, dan tingginya tuntutan hidup serta tingkat stress dan kejenuhan membuat kebutuhan masyarakat akan rekreasi dan hiburan menjadi cukup tinggi. Masyarakat penikmat pusat hiburan datang dari berbagai kalangan yang memiliki keragaman usia tanpa batasan fisik, rentang usia, jenis kelamin, dan kemampuan dalam mengakses ruang publik. Dijelaskan dalam undang-undang No.8 Tahun 2016 tentang penyandang disabilitas pasal 1 menjelaskan bahwa yang dimaksud penyandang disabilitas memiliki hak yang sama di dalam aksesibilitas dalam memenuhi kebutuhan sehari-hari, terutama dalam aksesibilitas bangunan dan ruang publik. Menurut Meta (2014) sector industry khususnya taman rekreasi sektor tersebut perlu adanya akses yang baik dan dapat membantu penyandang disabilitas untuk dapat bersikulasi dengan baik di dalam kawasan rekreasi.

Namun, pada kenyataan banyak pusat hiburan yang belum menyediakan fasilitas yang representatif untuk semua kalangan. Setiap orang pasti mempunyai kesamaan hak untuk merasakan keseruan bersama keluarga pada saat berlibur

tanpa pandang bulu tidak mengenal kaya atau yang miskin, tua atau muda, sakit atau sehat, pria atau wanita dan manusia yang normal atau yang menyandang disabilitas semua orang mempunyai hak dan kesempatan dalam berwisata. Hal tersebut bisa diwujudkan dalam perencanaan dan perancangan suatu pusat hiburan melalui pendekatan arsitektur universal. Arsitektur universal merupakan metode yang dapat digunakan secara umum tanpa memandang usia, kecacatan atau faktor lainnya. Menurut pusat desain universal North Carolina State University (2014) pendekatan arsitektur universal mampu untuk mawadahi semua kalangan pengguna. Arsitektur universal mempunyai 7 prinsip-prinsip penting dalam penerapan desain universal sebagai berikut, yaitu:

1. penggunaan yang setara (equitable use),
2. fleksibilitas dalam penggunaan (flexibility in use),
3. sederhana dan intuitif (simple and intuitive use),
4. informasi yang mudah dipahami (perceptible information),
5. toleransi untuk kesalahan (tolerance for error),
6. upaya fisik rendah (low physical effort),
7. memperhatikan ukuran ruang dalam pendekatan dan penggunaan (size and space for approach and use).

Dalam permen PUPR No. 14 (2017) aksesibilitas adalah kemudahan yang disediakan bagi penyandang disabilitas guna wujudkan

kesamaan, kesempatan dalam segala aspek kehidupan dan penghidupan. Pengaturan aksesibilitas ini bertujuan untuk dapat diwujudkan kemandirian bagi semua orang yang memiliki ketidak mampuan fisik termasuk penyandang disabilitas.

Adapun objek Pusat hiburan yang sudah menerapkan konsep universal yaitu dunia fantasi dengan luas sekitar 9 hektar, dibagi menjadi 8 kawasan yaitu, Kawasan Jakarta, Kawasan Indonesia, Kawasan Eropa, Kawasan Amerika, Kawasan Kalila, Kawasan Yunani, Kawasan Hikayat, dan Kawasan Asia. Setiap kawasan memiliki tema dan ciri khas berbeda yang dapat membangkitkan imajinasi pengunjung sehingga pengunjung merasakan sensasi seolah-olah sedang berada di wilayah yang berbeda dalam kunjungan. Dunia fantasi menyediakan sarana dan prasarana yang yang mempermudah bagi setiap kalangan khususnya penyandang disabilitas dalam berinteraksi dengan lingkungan tanpa mengalami hambatan dan kesulitan untuk berpartisipasi secara penuh dan efektif dengan mudah, nyaman dan aman.

**TUJUAN**

Tujuan dari penelitian terhadap pendekatan arsitektur universal pada pusat hiburan dunia fantasi ini adalah :

1. Untuk mengetahui apa itu arsitektur universal
2. Untuk mengetahui bagaimana penerapan arsitektur universal pada pusat hiburan dunia fantasi.

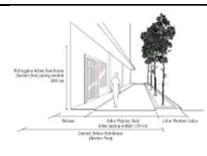
**METODE**

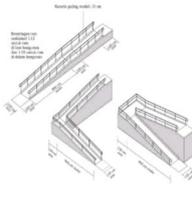
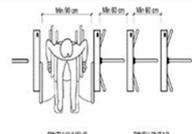
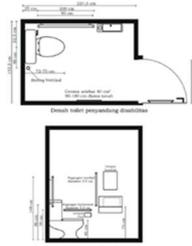
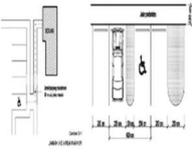
Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif, yaitu berusaha mendeskripsikan seluruh aspek dan mengacu pada standar tabel 1.

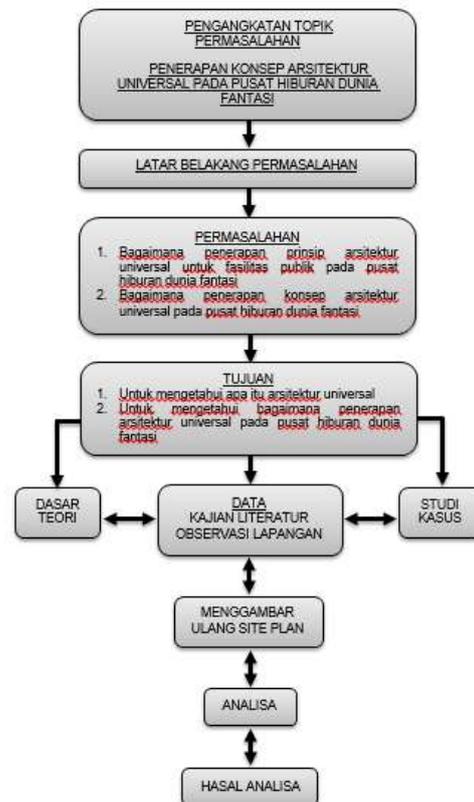
Data yang diperoleh merupakan data primer dimana pengumpulan data melalui observasi lapangan di Dunia Fantasi Jaya Ancol.

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui lebih dalam mengenai obyek yang diteliti berdasarkan permasalahan dan tujuan penelitian, serta berusaha untuk mengambil kesimpulan dari penelitian yang dilakukan. Objek yang akan dibahas dalam penelitian yaitu pusat hiburan dunia fantasi.

Table 1. Peraturan Kementrian PUPR

No	Kriteria	Gambar standar	Keterangan
1	Pedestrian		Lebar jalur pedestrian tidak boleh kurang dari 150 cm dan untuk 2 arah berukuran 180-

			300 cm atau lebih
2	Ramp		Perbandingan antara tinggi dan kemiringan 1:10 sedangkan ramp di luar bangunan harus memiliki kelandaian 1:12
3	Pintu		Lebar pintu masuk utama harus memiliki lebar 90 cm
4	Toilet		Ruang gerak yang cukup, ketinggian kloset 45 cm, ketinggian pegangan rambat 70 cm dan ketinggian kloset harus 1m
5	Parkir		Ruas parkir di sabilitas adalah 230-250 cm x 500 cm dan jarak antara lobi utama tidak lebih dari 60 cm



Gambar 1: Skema analisis data  
Sumber : data pribadi (2019)

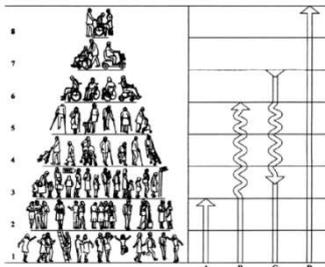
## PEMBAHASAN

### A. Pengertian Arsitektur Universal

Menurut Sani (2018) prinsip-prinsip arsitektur universal adalah mempermudah semua aspek dalam mengakses ruang publik sehingga semua pengguna dapat mengakomodasi kebutuhan dalam beraktivitas.

Goldsmith (2000) menyampaikan delapan level piramida dalam arsitektur universal yang terdiri dari :

1. Orang dengan kondisi bugar
2. Orang dewasa normal berbadan sehat
3. Orang bertubuh normal
4. Orang tua tanpa alat bantu
5. Orang tua yang menggunakan alat bantu
6. Pengguna kursi roda mandiri
7. Pengguna kursi roda yang membutuhkan orang lain
8. Pengguna kursi roda yang membutuhkan dua orang untuk membantu mereka menggunakan toilet.



Gambar 2: piramida arsitektur universal  
Sumber : goldsmith (2019)

### B. Pengertian Penyandang Disabilitas

Baju Arie dan Kurnia (2020) dalam buku mereka yang berjudul Standar dan Implementasi Desain Universal Pada Bangunan dan Lingkungan, pengertian penyandang disabilitas adalah setiap orang yang mempunyai kelainan fisik atau mental, yang dapat mengganggu atau merupakan rintangan dan hambatan baginya untuk melakukan kegiatan secara selayaknya, penyandang cacat ini terdiri dari :

1. Penyandang disabilitas fisik
2. Penyandang disabilitas mental
3. Penyandang disabilitas fisik dan mental

### C. Aksesibilitas Penyandang Disabilitas

Dalam Permen PUPR NO 14 (2017) menyatakan bahwa aksesibilitas adalah kemudahan yang disediakan bagi penyandang disabilitas guna wujudkan kesamaan kesempatan dalam segala aspek kehidupan dan penghidupan. Pengaturan aksesibilitas ini bertujuan untuk dapat diwujudkan kemandirian bagi semua orang yang memiliki ketidakmampuan fisik termasuk penyandang disabilitas. Asas dalam penerapan aksesibilitas terbagi menjadi 4 yaitu Kemudahan, Kegunaan, Keselamatan dan Kemandirian.

### D. Objek Penelitian

Dunia Fantasi (DUFAN) merupakan salah satu sarana hiburan yang berjenis *theme Park* yang diresmikan pada 29 Agustus 1985 adalah tempat hiburan yang berada dikawasan kompleks Taman Impian Jaya Ancol, Jakarta Utara, Indonesia. Dufan merupakan kawasan edutainment fisika terbesar di Indonesia yang memanjakan pengunjung dengan Fantasi Keliling Dunia. Dufan mempunyai Sembilan wahana permainan berteknologi tinggi seperti kawasan Indonesia, Asia, Eropa, Amerika, Yunani, Hikayat, Kalila dan Fantasy Lights. Dunia Fantasi mempunyai luas mencapai 9 hektar di bangun di tepi pantai festival ancil.



Gambar 3: tampak depan dufan  
Sumber : data pribadi (2019)



Gambar 4: Site Plan Dufan  
Sumber : data pribadi (2019)

#### 1. PEDESTRIAN

Jalur pedestrian adalah jalur yang digunakan untuk membantu pejalan kaki dan khususnya untuk penyandang disabilitas. Dunia fantasi menyediakan jalur pedestrian di mulai dari area parkir menuju pintu masuk dan di dalam kawasan dunia hiburan.



Gambar 5: jalur pedestrian Dufan  
Sumber : data pribadi (2019)



Gambar 6: Lebar jalur pedestrian dufan  
Sumber : data pribadi (2019)

Pada gambar 6 menjelaskan jalur pedestrian dari arah parkir menuju pintu masuk utama dunia fantasi. Dengan lebar 5 m dan permukaan yang halus mempermudah dan nyaman untuk di akomodasi oleh semua kalangan khususnya untuk pengguna kursi roda

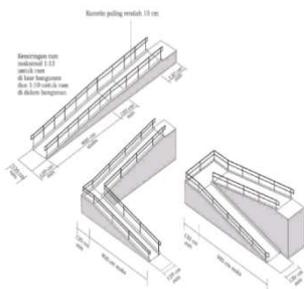


Gambar 7: Pedestrian Permukaan Kasar  
Sumber : data pribadi (2019)

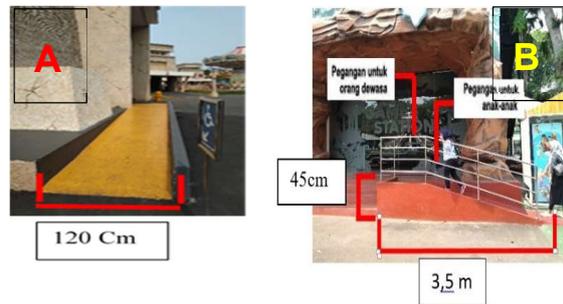
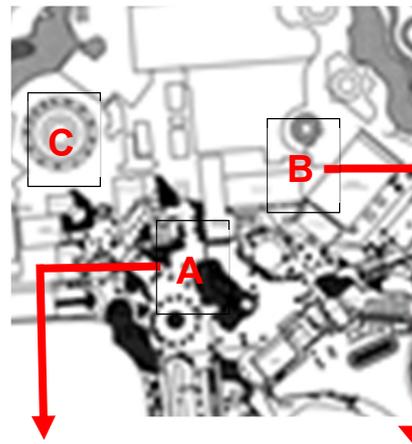
Ada beberapa jalur pedestrian di dunia fantasi permukaan yang masih kasar dan belum nyaman untuk di gunakan oleh pengguna kursi roda mandiri dan tidak aman untuk di gunakan oleh anak-anak berumur di bawah 3 tahun. Jalur pedestrian dengan lebar 8 m ini mempermudah dan membuat nyaman untuk beraktifitas bagi wisatawan untuk mengakses dar yang belum nyaman, aman dan mudah untuk digunakan oleh pengguna kursi roda.

## 2. Ramp

Dalam Permen PUPR no. 14 (2017) menjelaskan ramp yang berada di dalam bangunan harus memiliki kemiringan 1:10 sedangkan ramp di luar bangunan harus memiliki kemiringan 1:12.



Gambar 8: stándar Ramp Permen PUPR  
Sumber : data pribadi (2019)



Gambar 9: Ramp Dunia Fantasi  
Sumber : data pribadi (2019)

Ramp A yang berada di dunia fantasi masih belum menerapkan peraturan yang seharusnya ramp harus memiliki pegangan rambat untuk mempermudah bagi pengguna kursi roda mandiri.

Ramp B yang berada pada bangunan Ice Age di dunia fantasi, memiliki pegangan rambat mudah untuk di gunakan untuk semua pengunjung baik anak-anak dan orang dewasa kecuali pengguna kursi roda mandiri dikarenakan kemiringan yang terlalu curam 1:3,5.

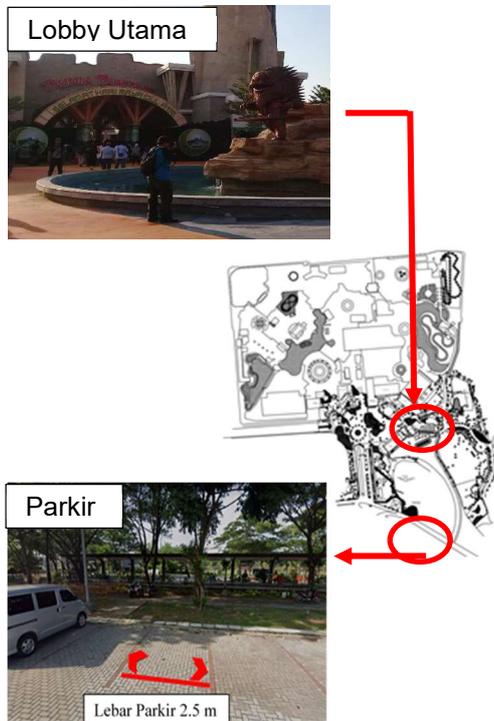


Gambar 10: Ramp turangga-rangga  
Sumber : data pribadi (2019)

Ramp C pada wahana permainan turangga-rangga dengan kelandaian yang mudah di gunakan oleh pengguna kursi roda mandiri dan dilengkapi dengan pegangan rambat, salah satu ramp di dunia fantasi yang sudah menerapkan Permen PUPR no. 14 tahun 2017.



Area perparkiran disabilitas harus di letakan pada jarak terdekat dengan bangunan gedung dengan jarak paling jauh 60 m dari pintu masuk atau lobby utama.



Gambar 15: Area Parkir Dufan  
Sumber : data pribadi (2019)

Dunia fantasi menyediakan area parkir yang cukup luas untuk mengakomodasi bagi pengunjung yang menggunakan mobil pribadi. Area parkir di sabilitas terletak cukup jauh dari pintu masuk dunia fantasi. Jarak dari area parkir disabilitas menuju pintu masuk dufan  $\pm$  200m. Area parkir disabilitas di dunia fantasi masih belum memuaskan untuk di peruntukan bagi penyandang disabilitas.

## KESIMPULAN

Dijelaskan dalam undang-undang No.8 Tahun 2016 tentang penyandang disabilitas pasal 1 menjelaskan bahwa yang dimaksud penyandang disabilitas memiliki hak yang sama di dalam aksesibilitas dalam memenuhi kebutuhan sehari-hari, terutama dalam aksesibilitas bangunan dan ruang publik, sehingga di dalam bangunan publik perlu adanya akses yang baik dan dapat membantu penyandang disabilitas untuk dapat bersikulasi dengan baik di dalam dan di luar bangunan publik.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai kajian konsep arsitektur universal pada pusat hiburan Dunia Fantasi maka dapat disimpulkan bahwa secara umum penerapan prinsip universal pada dunia fantasi tersebut masih ada beberapa kekurangan.

Setelah dilakukan pengamatan pada Dunia Fantasi Jaya Ancol dapat ditarik kesimpulan bahwa Dunia Fantasi tersebut sudah melakukan penerapan dari prinsip arsitektur universal seperti.

- jalur Pedestrian di dunia fantasi yang mudah dan nyaman untuk dilalui khususnya pengguna kursi roda mandiri, hanya saja masih terdapat beberapa Area Pedestrian yang masih susah untuk di akomodasi oleh pengguna kursi roda mandiri,
- Ramp mudah dilalu oleh pengguna kursi roda, dan masih terdapat beberapa Ramp yang masih belum memenuhi standarisasi pemerintah,
- Pintu masuk utama khusus disabilitas mudah untuk di lalui oleh pengguna kursi roda mandiri akan tetapi pintu utama untuk umum telalu berdesak desakan dan terasa kurang nyaman dan aman untuk di lalui,
- Toilet sudah memenuhi standar untuk dapat mengakomodasi semua kalangan khususnya bagi disabilitas,
- Area parkir disabilitas terletak terlalu jauh dari pintu utama dunia fantasi, yang mana seharusnya peraturan pemerintah menganjurkan perletakan parkir disabilitas tidak lebih dari 60m dari pintu utama gedung.

## DAFTAR PUSTAKA

- Undang-Undang No.8 (2016). Pasal 1 penyandang disabilitas.
- universal North Carolina State University (2014). Desain Universal.
- Permen PUPR No. 14 (2017). Persyaratan Kemudahan Bangunan Gedung.
- Sani Puspaning (2018). Kajian penerapan prinsip universal pada museum. Semarang : ISSN
- Goldsmith,S (2000). Universal Desing, amannual of practical guidance for architect. Oxford
- Baju Arie (2020). Standard an Implementasi Desain Universal. Yogyakarta : Grub Penerbit Cv BUDI TAMA.
- Meta (2018). Kajian pengolahan sirkulasi ruang luar dan fasilitas khusus pad ataman rekreasi dunia fantasi. Bandung : Reka Karsa