

PENDEKATAN URBAN AKUPUNTUR PADA RUANG REKREASI OCARINA BATAM SEBAGAI UPAYA PENGEMBANGAN KOTA

Jessica Putri Yamsin¹⁾, Doddy Yuono²⁾

¹⁾Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, jessicayassmin12@gmail.com

²⁾Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, doddy@ft.untar.ac.id

Masuk: 14-07-2022, revisi: 14-08-2022, diterima untuk diterbitkan: 03-09-2022

Abstrak

Ocarina Batam berada di Jalan Gajah Mada, Bengkong Sadai Kota Batam, merupakan destinasi rekreasi yang sudah lama tidak dikembangkan dan terdegradasi sehingga kawasan ini diperlukan untuk dihidupkan kembali sebagai upaya pengembangan kota dengan potensi dari segi sosial, ekonomi, serta konsep agar menarik orang lokal maupun luar Batam. Proyek ini bertujuan untuk menciptakan *Entertainment Hub* guna mengumpulkan hiburan yang dirancang dengan penggunaan teknologi. Program dalam proyek ini menyediakan ruang publik bagian outdoor-indoor dari pusat hiburan sebagai tempat berkumpul dan saling berinteraksi melalui ruang yang tersedia. Melalui metode urban akupunktur dengan menganalisis potensi, demografi, kebutuhan dan kekurangan yang menjadi ciri khas kawasan Ocarina Batam. Pendekatan desain menggunakan pendekatan Kontekstual Kontras, dimana bentuk pendekatannya dapat mengenalkan bentuk baru yang selaras dengan urban akupunktur (dikenal dengan istilah kontras) dari desain bangunan yang sudah ada sebelumnya. Perencanaan bangunan dalam proyek ini akan dirancang dengan gaya baru namun tetap mendukung lingkungan sekitar.

Kata Kunci: Destinasi Rekreasi; *Entertainment Hub*; Kontekstual Kontras; Pengembangan Kota; Urban Akupunktur

Abstract

Ocarina Batam located at Jalan Gajah Mada, Bengkong Sadai, Batam City, is a recreational destination which has not been developed and is degraded in a long time so as this region is needed to be revitalized as an effort to an urban development that has potential in terms of social, economic, and existing concepts to attract local and international citizens. This project is made to establish Entertainment Hub that compiles various amusements designed with the use of technology. Programs in this project provide public spaces in the outdoor-indoor part of the entertainment center as a place to gather and interact with each other through the available space. Through the urban acupuncture method by analyzing the potential, demographics, needs and shortcomings that characterize the area. Design approach is using contextual contrast approach, where as the approach attains new forms that align with urban acupuncture (known as Contrast). Building development plan in this project will be designed with new appearance, however still supports current surroundings.

Keywords: Contextual Contrast; *Entertainment Hub*; Recreational Destination; Urban Acupuncture; Urban Development

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Perkembangan gaya hidup yang dibangun oleh masyarakat sangat berkaitan dengan kegiatan berkumpul bersama teman-teman. Kegiatan yang biasa dilakukan disaat berkumpul bersama rekan maupun keluarga diantaranya dapat berupa bentuk silaturahmi, berbagi pengalaman, mencari inspirasi dan informasi, produktivitas, dan rekreasi. Kegiatan berkumpul dengan rekan atau yang biasa kita sebut dengan nongkrong merupakan salah satu gaya hidup yang sangat digemari oleh masyarakat Kota Batam. Faktor tersebut dapat menjadi peluang yang baik untuk dibangunnya sebuah kawasan *entertain* guna mewadahi gaya hidup masyarakat di kota ini, sebagaimana pula kota

Batam merupakan kota dengan letak yang sangat strategis karena sangat dekat dan berbatasan langsung dengan negara Singapura dan Malaysia, yang merupakan jalur pelayaran internasional. Kota Batam merupakan kota yang mengalami pertumbuhan penduduk yang cukup pesat di Indonesia, berdasarkan data yang didapatkan dari Badan Pusat Statistik (BPS) Kota Batam tahun 2020 keseluruhan jumlah penduduknya mencapai 1.196.396 jiwa, dengan kepadatan 1.206,13 jiwa/km². Selain tingkat pertumbuhan penduduknya yang tinggi, kota Batam juga merupakan kota yang seringkali dikunjungi oleh para wisatawan dari luar negeri maupun domestik, hal ini menyebabkan persentase kunjungan wisatawan mancanegara mengalami peningkatan hingga mencapai 37% dibandingkan dengan sebelum masa pandemi terjadi. Kenaikan jumlah pengunjung di kota Batam meningkat hingga mencapai 108,23 persen jika dibandingkan selama bulan Januari-Februari 2022, dimana wisatawan mancanegara didominasi oleh orang – orang berkewarganegaraan Singapura dengan jumlah sebanyak 329 kunjungan sebesar (36,91 persen).

Rumusan Permasalahan

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat dirumuskan beberapa masalah utama yang diangkat dalam proses perancangan ini. Seperti, bagaimana cara untuk menghidupkan kembali wisata rekreasi di kawasan mega wisata Ocarina Batam?; Bagaimana mengembangkan kota melalui destinasi rekreasi perkotaan?; Bagaimana merancang sebuah fasilitas yang mampu membuat pengguna merasakan adanya kesan ter-*"Entertain"* pada bangunan?

Tujuan

Tujuan dari perancangan adalah merevitalisasi dan merancang ulang bangunan yang sudah ada untuk menyediakan ruang komunal dan memberi daya tarik di kawasan wisata rekreasi Ocarina serta perbaikan fisik kawasan untuk mengakomodasi perkembangan ekonomi (*local economic development*).

Manfaat

Memberikan suatu lingkungan atau ruang untuk dapat mengekspresikan diri dan komunikasi secara bebas, dengan harapan untuk menghilangkan kecemasan melalui wujud arsitektur yang unik.

2. KAJIAN LITERATUR

Urban Akupunktur

Dalam teori sosio lingkungan menurut Jaime Lerner (2014), menyebutkan intervensi skala kecil dapat digunakan untuk mengubah konteks perkotaan yang lebih besar, yaitu dengan menggabungkan rancangan perkotaan kontemporer dengan akupunktur tradisional Tiongkok. Beberapa faktor pemilihan kawasan melalui analisis agregat sosial, ekonomi dan faktor ekologi merupakan, yang kemudian dikembangkan melalui interaksi antar perancang dan masyarakat. Penggunaan akupunktur perkotaan, memiliki tujuan yang serupa dengan teknik praktek akupunktur, yaitu untuk menghilangkan stress pada lingkungan sebagaimana praktek akupunktur menghilangkan stress pada tubuh manusia.

Communal Space

Menurut wellman dan Leighton (1979), dalam meningkatkan kebutuhan utama masyarakat untuk meningkatkan kehidupan, diperlukan ruang komunal yang berfungsi sebagai ruang sosial. Sedangkan menurut Newman (1990) ruang komunal merupakan sifat pemukiman, pemeliharaan dan pengawasan secara bersama dapat disesuaikan sehingga sebuah ruang komunal mampu membangkitkan hasrat pengguna menjadi suatu komunitas.

Komunitas

Menurut Kertajaya Hermawan (2008), komunitas adalah sekelompok manusia yang memiliki rasa peduli satu sama lain. Dapat diartikan bahwa komunitas adalah kelompok orang yang saling

mendukung dan saling membantu antara satu sama lain. Menurut Muzafer Sherif dalam buku *Dinamika Kelompok* (2009:36) bahwa kelompok sosial merupakan sebuah kesatuan sosial yang berisi antara dua ataupun lebih individu yang sudah melakukan interaksi sosial yang teratur dan bersifat intensif, yang menyebabkan terbaginya tugas, struktur, dan norma-norma tertentu diantara individu tersebut. Komunitas juga dapat dikatakan sebagai suatu sistem sosial yang mencakup beberapa struktur sosial yang tidak termasuk dalam suatu kelembagaan dalam bentuk organisasi maupun kelompok melalui suatu kerjasama yang bersifat struktural, melainkan komunitas juga bisa berdiri sendiri dalam hubungannya dengan fungsi-fungsi yang didapatkan pada beberapa lembaga sosial yang lebih besar.

Rekreasi

Menurut KBBI, (25/02/2020) Rekreasi (Bahasa Latin, *re-crete*) secara harfiah berarti ‘membuat ulang’, merupakan kegiatan yang dilakukan untuk penyegaran kembali jasmani dan rohani seseorang. Hal ini adalah sebuah aktivitas yang dilakukan seseorang di samping bekerja, kegiatan yang umum dilakukan untuk rekreasi adalah pariwisata, olahraga, bermain dan hobi. Menurut kamus bahasa Indonesia karangan WJS Purwodarminto, rekreasi berarti bersenang-senang atau mencipta lagi. Sehingga dapat dikatakan bahwa rekreasi adalah kegiatan mencipta yang berhubungan dengan kesukaan atau kesenangan yang bertujuan untuk memperoleh daya cipta kembali.

Revitalisasi

Menurut Sri-Edi Swasono (2002) Revitalisasi adalah “menghidupkan dan menggiatkan (kembali) faktor-faktor pembangunan (tanah, tenaga kerja, modal, keterampilan dan kewirausahaan, ditambah kelembagaan keuangan, birokrasi, serta didukung sarana/prasarana fisik); dan para pelaku pembangunan untuk mengakomodasikan secara struktural dan fungsional tantangan dan kebutuhan baru”. Pendapat senada dikatakan oleh Widjaja Martokusumo (2001), yaitu “menghidupkan kembali distrik atau kawasan kota yang telah mengalami degradasi, baik dalam lingkup ekonomi, sosial budaya, makna dan citra hingga tampilan visual” Upaya untuk menghidupkan kembali tersebut dilakukan melalui intervensi fisik dan non-fisik.

Entertainment Hub

Menurut Michael Wolf (1999) *Entertainment* dan bisnis terbagi menjadi dalam dua bagian besar, dimana *Entertainment* merupakan suatu aktivitas yang mementingkan waktu yang dapat digunakan untuk hiburan, sedangkan bisnis mementingkan waktu untuk melakukan pekerjaan. Jika dua hal ini disatukan, maka akan menciptakan perkembangan ekonomi yang meningkat. Michael Wolf juga menyebutkan bahwa *Entertainment* dan media merupakan faktor penting untuk mendorong ekonomi global modern sebagai salah satu pendukung penting dalam berdirinya perusahaan yang bergerak dalam bidang *entertainment industry*.

Multipurpose Arena

Fleksibilitas adalah sifat kemungkinan dapat diubahnya penataan ruang sesuai dengan kebutuhan tanpa mengubah bangunan keseluruhan (Norberg-Schulz,1965). Gedung serbaguna adalah gedung yang dapat digunakan oleh masyarakat untuk berbagai keperluan sesuai dengan daya tampung gedung yang perlu direncanakan. Hal ini untuk mendapatkan dampak positif secara internal dan eksternal dari gedung serbaguna.

3. METODE PERANCANGAN

Dalam perancangan ini peneliti menggunakan metode deskriptif dengan mengidentifikasi data-data yang diperoleh serta melakukan perbandingan dengan studi literatur yang mendukung teori agar mendapat program dasar dan peluang kombinasi dari program tersebut. Dalam studi laporan data yang dikumpulkan yaitu data primer dan sekunder. Kegiatan pengumpulan data menggunakan metode sebagai berikut:

Observasi (Pengamatan)

Metode ini meliputi analisis terkait dengan keadaan sekitar *site*, data-data yang berhubungan dengan objek bangunan. Dilakukan dengan menggunakan beberapa metode, seperti menganalisis kondisi eksisting area degradasi pada *site* secara langsung; Pengumpulan data berupa video dan foto situasi area sekitar tapak; Mengamati aktivitas, karakteristik lingkungan dan pergerakan manusia pada kawasan sekitar tapak.

Wawancara

Teknik pengumpulan data berasal dari pendapat responden tentang hal yang bermanfaat bagi perancangan serta dapat dilakukan berkali-kali sesuai dengan keperluan perancangan tentang kejelasan masalah yang dialami.

Dokumentasi

Untuk mendapatkan data sekunder yang dikumpulkan melalui pencarian pustaka dari berbagai instansi terkait yang berhubungan dengan proses perancangan, artikel atau jurnal serta sumber-sumber lain yang berhubungan dengan perancangan ini.

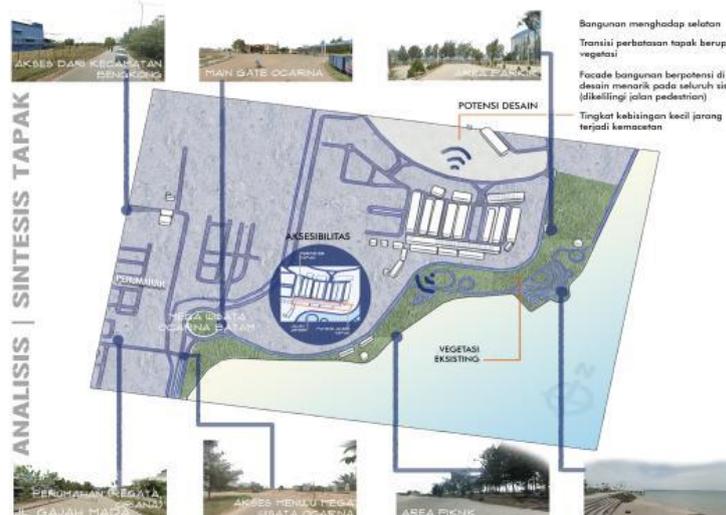
Pendekatan Konsep

Menurut Ingels (2011) *Sustainability* tidak perlu dilihat sebagai kekurangan atau kesulitan, melainkan sebagai salah satu cara untuk meningkatkan kualitas hidup, daya tarik masyarakat terhadap bangunan, lingkungan dan menciptakan interaksi yang menyenangkan antara manusia dan teknologi, hal ini sejalan dengan pendekatan konsep Kontekstual Kontras.

Desain yang kontekstual merupakan desain yang dapat diterima atau dikenali oleh masyarakat. Dimana bentuk pendekatannya dapat mengenalkan bentuk baru yang selaras dengan lingkungan (dikenal dengan istilah kontras) dari desain bangunan yang sudah ada sebelumnya. Perencanaan bangunan dalam proyek ini akan dirancang dengan warna baru namun tetap mendukung lingkungan sekitar.

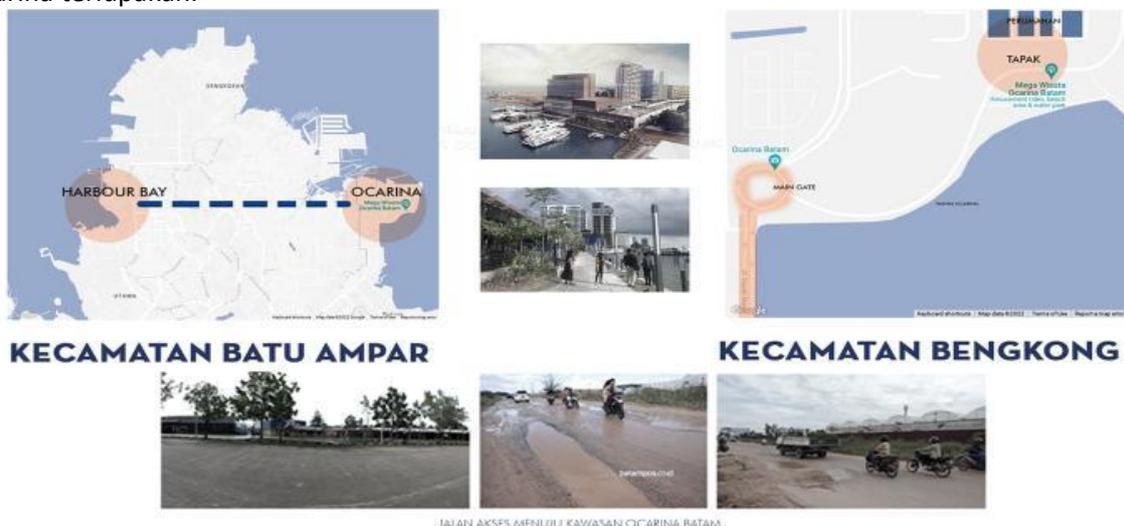
4. DISKUSI DAN HASIL ANALISIS LOKASI KAWASAN

Kawasan berada di kecamatan Bengkong yang merupakan salah satu kecamatan dari 12 kecamatan yang ada di kota Batam. Kawasan ini merupakan area rekreasi/wisata yang sudah lama tidak dikembangkan namun pada sekitaran tapak terdapat pembangunan-pembangunan baru yang sedang berkembang. Akses menuju kawasan tapak dilalui dari dua arah yaitu dari Bengkong dan Batam Centre kemudian melewati *main gate area*. Moda transportasi yang terdapat di kawasan Ocarina adalah halte bus trans Batam dan metromini.



Gambar 1. Analisis Sintesis Kawasan
 Sumber: Analisis Pribadi, 2021

Kawasan Ocarina Batam terdegradasi karena beberapa faktor melainkan terdapatnya pesaing dari kawasan Harbour Bay yang tidak hanya berfungsi sebagai tempat berlabuh kapal melainkan juga terdapat mall, restoran yang menyajikan aneka hidangan laut. Kawasan ini salah satu destinasi favorit warga Batam. Perkembangan di daerah Harbour Bay Batam berkembang pesat sehingga daerah Ocarina terlupakan.



Gambar 2. Peta Kota Batam dan Survey Kawasan
 Sumber: <https://www.google.com/maps>, Pribadi, 2021

Hal lainnya yang menyebabkan degradasi pada kawasan Ocarina merupakan rute menuju kawasan Ocarina diselimuti debu dan perusakan jalan akibat truk besar. Jalan ini yang juga merupakan akses warga dari daerah pusat kota menuju kawasan Bengkong. Dimana Jalan tersebut berdebu serta berlubang, tersebar setidaknya hingga 300 meter. Serta titik lubang jalan tersebut diperkirakan berukuran 50 hingga 200 centimeter. Produktifitas dan kualitas lahan mengalami penurunan sehingga tidak mampu menjalani fungsinya.

Data Demografi Kawasan

Berdasarkan Perda No. 2 Tahun 2005 tentang Pemekaran, kecamatan Bengkong terbentuk bersamaan dengan Pemekaran Kecamatan di kota Batam. Kecamatan Bengkong berbatasan dengan kecamatan Batam Kota dan kecamatan Batu Ampar. Kecamatan Bengkong memiliki 4 kelurahan yaitu, kelurahan Bengkong Sadai, Bengkong Laut, Bengkong Indah, Bengkong Tanjung Buntung. Berikut merupakan data jumlah penduduk, luas wilayah dan kepadatan penduduk di kecamatan Bengkong, 2019.



Gambar 3. Jembatan Barelang dan Peta Pulau Batam
 Sumber: <https://bpbatam.go.id>

Tabel 1. Jumlah Penduduk, Luas Wilayah dan Kepadatan Penduduk Menurut Kelurahan/Desa di Kecamatan Bengkong, 2019.

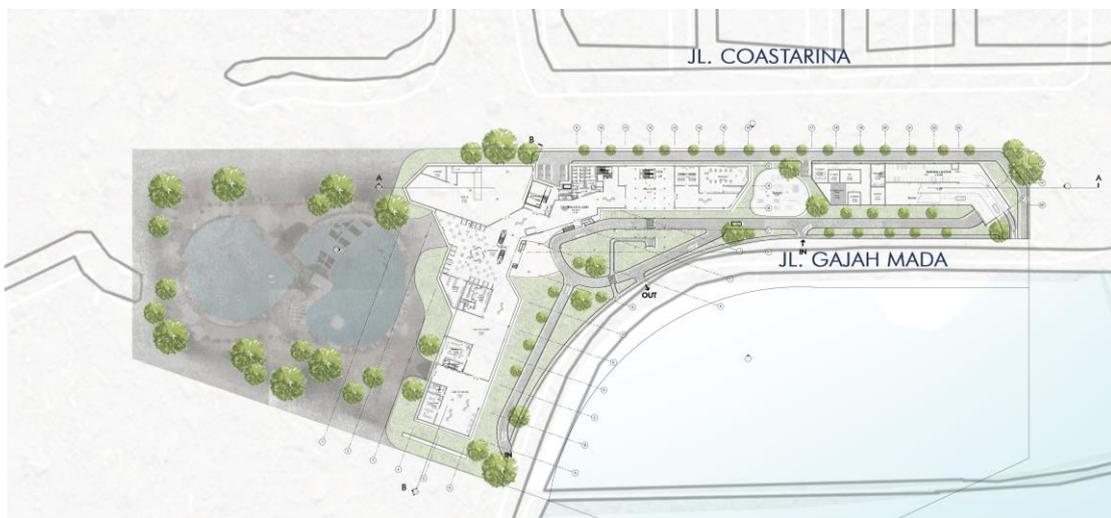
Kelurahan	Jumlah Penduduk	Luas Wilayah (Km ²)	Kepadatan Penduduk
Bengkong Laut	19.854	1,83	10.894
Bengkong Indah	21.861	1,00	21.861
Sadai	35.280	6,33	5.573
Tanjung Buntung	34.928	4,06	8.602
Total	111.923	13,21	8.472

Sumber : Kantor Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil Kota Batam

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat kepadatan penduduk kecamatan Bengkong sebesar 8.472 orang/km², artinya setiap 1 km² dihuni sekitar 8.472 orang.

Lokasi Tapak

Tapak terpilih berada di Jalan Gajah Mada, Bengkong Sadai, kota Batam. Tapak dikelilingi oleh *pedestrian network* sehingga akses ke bangunan dapat dirancang melalui beberapa arah dan *facade* berpotensi di desain menarik pada seluruh sisinya. Area tapak memiliki tingkat kebisingan dan polusi yang minim. Tapak memiliki luas area 10.000m² dengan sub zona PW yaitu zona pariwisata yang diperuntukan untuk mendukung penyelenggaraan hiburan, rekreasi, pertemuan, pameran dan kegiatan terkait.



Gambar 4. Denah Site
 Sumber: Pribadi, 2021

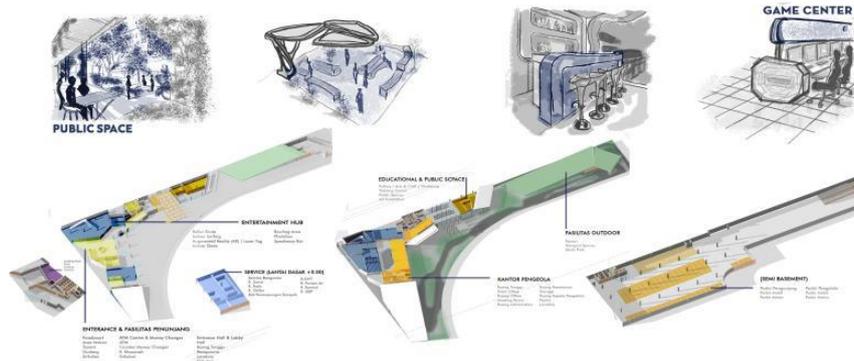
Potensi dan Kekurangan Tapak

Beberapa potensi yang didapat dari kawasan adalah area lingkungan yang luas serta pemandangan mengarah ke laut lepas dan letaknya yang strategis dengan fasilitas pendukung yang cukup lengkap sehingga dapat menjadi salah satu destinasi wisata bagi warga lokal maupun interlokal. Namun fasilitas-fasilitas tersebut memiliki kekurangan karena area wisata yang terbengkalai sehingga fasilitas kurang terawat dan lingkungannya kotor dan pantai dengan kekurangan lainnya yaitu karena daerah ini terdampak banjir pada saat musim hujan. Berikut penjabaran peraturan

pembangunan di proyek tapak : Kecamatan : Bengkong ; Kelurahan : Sadai ; Sub Zona : PW ; KDB : 60 ; KLB : 1.2 ; KTB : 40 ; KDH : 20 ; KB : 4 ; Kegiatan : Pariwisata.

Skema Berpikir dan Program Kegiatan

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, didapatkan suatu program baru di dalam proyek, yang termasuk ke dalam standard *Entertainment Hub*. Berdasarkan keinginan dan aspirasi masyarakat sekitar terhadap kebutuhan ruang sosial bersama yang bisa menjadi tempat singgah dan menyediakan fasilitas rekreasi untuk warga lokal maka program entertainment hub ini digunakan, dengan penyesuaian bangunan dengan fungsi atau program yang sebelumnya sudah tersedia di kawasan tersebut.



Gambar 6. Proses Programming
 Sumber: Pribadi, 2021

Proses Transformasi Massa Bangunan

Berdasarkan analisis menurut teori, data makro dan mikro, program kegiatan, dan metode perancangan yang dilakukan pada tahap perancangan desain massa bangunan yang mengacu kepada konsep kontekstual berhubungan dengan lingkungan dan bangunan sekitar tapak. Adapun tahapan proses transformasi massa bangunan diantaranya, Bentuk bangunan eksisting mengalami perubahan menjadi bentuk bangunan baru disesuaikan mengikuti konsep utopis dengan massa yang dibuat efisien dan maksimum, *view* dari tapak langsung ke laut pada seberang tapak terdapat vegetasi eksisting dan area garis pantai berpotensi di desain *promenade*; Tambahannya pada lantai dua dipenuhi dengan program-program yang telah dibahas dengan kegiatan *entertain* dan edukasi serta ruang hijau yang luas menciptakan *hub* yang memungkinkan masyarakat saling berinteraksi dengan ruang pada bangunan; Bangunan di distorsi untuk menambahkan daya tarik dan merespon pencahayaan dan sirkulasi di tapak, dikarenakan bagian belakang bangunan terdapat pemukiman maka respon kontekstual yang terjadi adalah dengan memperhatikan akustik pada ruang-ruang bagian belakang. Bangunan fungsi utama (*e-hub*) di distorsi untuk membentuk rancangan kolonialisasi yang saling terhubung dan membentuk hasil dari konsep perancangan; *Entrance* ditempatkan di lantai dasar bagian tengah bangunan yang disebar mengarah ke sayap kanan dan kiri bangunan. Pada bagian depan diberi akses untuk titik tangkap massa yang terhubung dengan jaringan jalan sehingga memudahkan akses ke berbagai massa bangunan, dengan fasilitas *track* sepeda sepanjang tapak dan akses penyebrangan pejalan kaki. *Outdoor space* sebagai wadah interaksi dan area tanpa biaya yang dapat diakses orang dengan berbagai tujuan; Penggunaan atap mengikuti kontekstual dari tapak yang berada di area *coastal* yang dapat mengurangi efek panas cuaca di kota Batam dan menciptakan *shades* yang cukup besar untuk lantai bawahnya.



Gambar 7. Proses Gubahan Massa
Sumber: Pribadi, 2021

Hasil Perancangan Ruang Rekreasi Ocarina Batam

Perancangan destinasi rekreasi Ocarina Batam sebagai upaya pengembangan kota yang memiliki potensi serta peluang dari segi sosial, ekonomi, serta konsep yang ada. Proyek bertujuan sebagai penggerak kawasan rekreasi Ocarina Batam melalui injeksi program-program baru dibidang *Entertainment Hub (edutainment)* guna membangun daya tarik dan daya saing pada kawasan dari segi keberagaman fungsi dengan tujuan mengembangkan kembali kawasan tersebut.

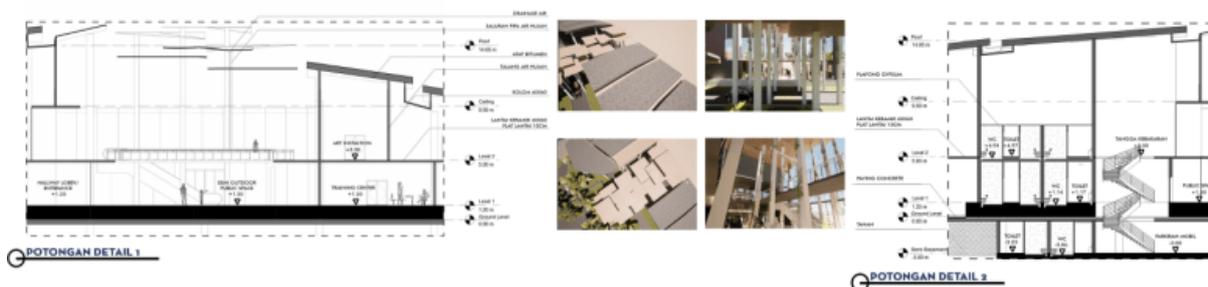


Gambar 8. *Human Perspective*
Sumber: Pribadi, 2021

Ocarina Batam menyediakan wadah bagi pengunjung, pedagang dan masyarakat. Membangun nilai kekompakan, serta melepas rasa jenuh dan kebutuhan budaya berkumpul dengan rekreasi dan komunitas untuk masyarakat kota Batam.

Ruang Komunal/*Terasing Canopy*

Ocarina Batam merupakan tempat rekreasi dengan aktivitas utama mencangkup hiburan, dengan akses *pedestrian network*, sepeda, motor dan mobil yang terletak di Jalan Gajah Mada Bengkulu Sadai, maka dari itu usulan proyek dengan memberi ruang-ruang terbuka (*public space*) dimana pengunjung dapat berkumpul dan bersantai setelah melakukan aktivitas *entertainment* dan *education*. Area komunal yang terbentuk merupakan ruang multifungsi yang memiliki beberapa aktivitas di dalamnya seperti *foodcourt* dan tempat berinteraksi yang juga dapat menjadi *spot* untuk pertunjukan atau *event*.



Gambar 9. Potongan dan Perspektif 3D
 Sumber: Pribadi, 2021



Gambar 10. Perspektif 3D
 Sumber: Pribadi, 2021

Area *Terasering Canopy Public Space* ini merupakan bagian semi outdoor yang dapat digunakan sebagai tempat berkumpul, berbincang, dan istirahat sejenak. Area ini merupakan kontras dari bangunan yang memberi *facade* pada tampak area *public space* untuk memperindah visualisasi bangunan. Terdapat vegetasi pada sekeliling bangunan dan resapan hijau, taman/area *skate* menggunakan *concrete paving* beberapa zona ruang yang diletakan di area terbuka/*landscape* seperti area untuk *event*. Sehingga pengunjung *event* merasa sejuk & nyaman selama datang.

Augmented Reality

Augmented reality memungkinkan operator untuk menciptakan permainan yang lebih unik secara visual, dioperasikan menggunakan *oculus* dengan arena yang menggabungkan ruang untuk bereksplorasi secara fisik di berbagai skenario dan *landscape* dalam permainan.



Gambar 11. Perspektif Ruang *Augmented Reality*
Sumber: Pribadi, 2021

Program ini menciptakan pemilihan ruang antara percampuran ruangan realita dengan sentuhan dunia nyata maupun ruangan yang terlepas dengan realita. Ruang dengan rumput instalasi dan penggunaan AR hologram atau proyeksi diseluruh ruang. Sistem permainan berupa *laser tag*, namun dapat disesuaikan dengan jenis permainan AR lainnya.

Indoor Surfing

Ada banyak cara dan tempat di generasi ini dapat melakukan kegiatan berselancar selain di laut. Dengan adanya program ini dapat menyediakan aktivitas dan komunitas baru di kota Batam. Kegiatan ini merupakan sarana pembelajaran awal yang bagus untuk berselancar yang dapat disesuaikan dengan segala kalangan usia.



Gambar 12. Perspektif *Indoor Surfing*
Sumber: Pribadi, 2021

System *indoor surfing* menggunakan pompa baling-baling yang mengeluarkan air setinggi sekitar 7-8 cm di atas permukaan membran komposit yang halus sehingga menghasilkan gelombang yang memungkinkan pengguna untuk berselancar di permukaan yang terus mengalir.

Bowling area

Area ini terhubung ke area *Augmented Reality* yang luas yang menampilkan bar dan area kasir dan terhubung langsung ke area duduk disusun oleh ruang-ruang sekunder, seperti ruang utilitas, dan penyimpanan.



Gambar 13. Perspektif *Bowling Area*
 Sumber: Pribadi, 2021

Plafon pada ruang menggunakan plafon gantung (*gypsum* dan kayu), agar perencanaan material direduksi menjadi esensial, sebagian besar struktur kayu prefabrikasi menjadi solusi yang paling dasar dari perencanaan konstruksi. Bagian plafon didominasi oleh balok kayu yang membentang dari atap datar memberikan struktur yang halus dan tektonik, terlepas dari kesederhanaan keseluruhannya. Beberapa dinding pada interior ruang sebagai aksentuasi warna.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Kota Batam merupakan kota yang mengalami pertumbuhan penduduk yang pesat di Indonesia dengan berkembangnya gaya hidup yang dibangun oleh masyarakat yang erat kaitannya dengan kegiatan berkumpul bersama teman. Kota Batam belum memiliki gedung yang mendukung *Entertainment Hub*. Salah satu ikon kota Batam yaitu wisata Ocarina yang mulai terabaikan seiring dengan perkembangan pembangunan di daerah lain di Batam. Permasalahan yang diangkat dalam proses perancangan adalah bagaimana merancang suatu fasilitas yang memberikan kesan terhibur oleh suatu bangunan dengan mendesain ulang bangunan yang ada sebagai upaya untuk mengembalikan daya tariknya dan mengakomodasi perkembangan ekonomi lokal. Dengan adanya revitalisasi ruang rekreasi ocarina Batam yang menggunakan teknologi seperti, system pompa pada indoor surfing, instalasi hologram dan proyeksi ruang augmented reality, penggunaan material prefabrikasi serta system terasering canopy pada ruang public menjadikan kelebihan pada bangunan sehingga pengguna merasa terhibur. Dengan demikian perancangan diharapkan menjadi daya tarik kawasan wisata di kota Batam serta mampu meningkatkan perekonomian masyarakat sekitar dengan hadirnya para wisatawan. Program kegiatan baru dalam proyek ini dikategorikan sebagai *entertainment hub*.

Saran

Ocarina Batam menyediakan tempat bagi pengunjung, pedagang dan masyarakat umum. Program dalam proyek ini menyediakan Ruang Publik yang merupakan bagian *outdoor-indoor* dari pusat hiburan yang dapat digunakan sebagai tempat berkumpul, berbincang, dan beristirahat. Area terasering merupakan kontras dari bangunan yang memberikan fasad pada area ruang publik untuk memperindah visualisasi bangunan. Dengan adanya program AR yang terkoneksi dengan *arena bowling* dan terdapatnya *indoor surfing* dapat memberikan aktivitas dan komunitas baru di kota Batam. Kegiatan ini merupakan alat pembelajaran awal yang hebat dan dapat disesuaikan untuk segala usia.

REFERENSI

- Ingels, B. (2011). "Bjarke Ingels: 'Hedonistic Sustainability,'" School of Architecture Lectures Series.
- Kertajaya, H. (2008). *Arti komunitas*: Gramedia Pustaka.
- Lerner, J. (2014). *Urban Acupuncture: Celebrating Pinpricks of Change that Enrich City Life*. Island Press Washington, DC.
- Martokusumo, W. (2008). *Revitalisasi, Sebuah Pendekatan dalam Peremajaan Kawasan*. Jurnal Perencanaan Wilayah dan Kota. Bandung. Institut Teknik Bandung.
- Newman, O. (1996). *Creating Defensible Space*. Washington, DC: US Department Of Housing and Urban Development, Office of Policy Development And Research.
- Norberg-Schulz, C (1965). *Intentions In Architecture*. Cambridge, Mass, M.I.T. Press.
- Purwadarminta, W.J.S. (1903-1968) Kamus umum bahasa Indonesia / susunan W.J.S. Poerwadarminta ; diolah kembali oleh Pusat Pembinaan Pengembangan Bahasa Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Jakarta, Balai Pustaka.
- Santoso S., (2009). *Dinamika Kelompok*, Jakarta : Bumi Aksara.
- Swasono, S. E. (2002). *Bung Hatta Bapak Kedaulatan Rakyat: Memperingati Satu Abad Bung Hatta*. Jakarta: Yayasan Hatta.
- Wellman, B. and Leighton, B. (1979). *Networks, Neighborhoods and Communities: Approaches to the Study of the Community Question*. *Urban Affairs Review*, 14, 363-390.
- Wolf, M.J (1999). *The Entertainment Economy: How Mega-Media Forces are Transforming Our Lives*.