

SKRIPSI TUGAS AKHIR PERANCANGAN
WAHANA HIBURAN *THEME PARK* DI KABUPATEN GOWA



OLEH:

FREDRICK HARD EL ROCKY WADU

D511 13 016

DEPARTEMEN ARSITEKTUR

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS HASANUDDIN

2020



HALAMAN PENGESAHAN

WAHANA HIBURAN THEME PARK DI KABUPATEN GOWA

Diajukan untuk memenuhi syarat kurikulum tingkat sarjana
pada Program Studi S1 Arsitektur Departemen Arsitektur
Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin

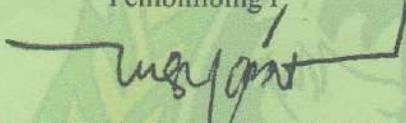
Penyusun

Fredrick Hard El Rocky Wadu
D511 13 016

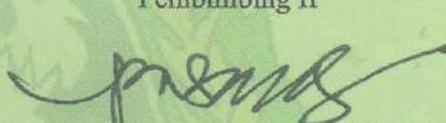
Gowa, 26 Agustus 2020

Menyetujui

Pembimbing I,


Ir. H. Muh. Syavir Latief, M.Si
NIP. 19590509 198702 1 001

Pembimbing II


Dr. Eng. Rosady Mulyadi, ST., MT
NIP. 19700810 199802 1 001

Mengetahui

Ketua Program Studi Arsitektur


Dr. Ir. H. Edward Syarif, ST., MT.
NIP. 19690612 199802 1 001



PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Fredrick Hard El Rocky Wadu

NIM : D511 13 016

Program Studi : S1 Teknik Arsitektur

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pemikiran orang lain. Apabila di kemudian hari terbukti atau tidak dapat dibuktikan sebagai atau keseluruhan skripsi ini hasil karya orang lain, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Gowa, 8 Oktober 2020



Yang menyatakan,

FREDRICK HARD EL ROCKY WADU

D511 13 016



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa yang telah memberikan berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dari Bab 1 hingga Bab 5 ini dengan baik. Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu tahap untuk menyelesaikan studi pada Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin. Adapun judul skripsi yang dipilih adalah **“WAHANA HIBURAN THEME PARK DI KABUPATEN GOWA”**.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan karya ilmiah ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu penulis membutuhkan kritik dan saran yang membangun untuk menyempurnakan skripsi ini dikemudian hari.

Berbagai Ritangan yang dilewati dalam proses penyusunan skripsi ini mulai dari tahap penulisan, pengumpulan data, pengumpulan literatur sampai pada pengolahan data. Namun dengan dilandasi rasa tanggung jawab selaku mahasiswa dan juga bantuan dari keluarga, bapak dan ibu dosen dan teman-teman sesama mahasiswa, penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan baik.

Akhir kata, penulis berharap bahwa apa yang disajikan dalam skripsi ini dapat bermanfaat bagi banyak orang dalam pengembangan ilmu pengetahuan dikemudian hari. Terimakasih atas perhatiannya.

Gowa, 8 Oktober 2020



Fredrick Hard El Rocky Wadu



DAFTAR ISI

| | |
|--|------|
| HALAMAN PENGESAHAN | i |
| PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI | ii |
| KATA PENGANTAR..... | iii |
| DAFTAR ISI | iv |
| DAFTAR GAMBAR..... | viii |
| DAFTAR TABEL | xi |
| ABSTRAK..... | xii |
| BAB I..... | 1 |
| PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang | 1 |
| 1. Sifat Aktivitas Hiburan | 2 |
| 2. Tujuan Hiburan | 2 |
| B. Rumusan Masalah | 4 |
| 1. Non Arsitektural..... | 4 |
| 2. Arsitektural | 5 |
| C. Tujuan dan Sasaran Pembahasan | 5 |
| 1. Tujuan Pembahasan | 5 |
| 2. Sasaran Pembahasan | 5 |
| BAB II | 6 |
| KAJIAN PUSTAKA | 6 |
| A. Kajian Umum Rekreasi..... | 6 |
| 1. Definisi Rekreasi..... | 6 |
| 2. Fungsi-Fungsi Rekreasi | 7 |
| Macam-Macam Rekreasi | 8 |
| Kajian Terhadap Rekreasi yang Bersifat Terbuka | 8 |



| | | |
|-------------------------|---|----|
| B. | Kajian Umum Wahana Hiburan..... | 14 |
| 1. | Definisi Wahana Hiburan | 14 |
| 2. | Jenis-Jenis Wahana Hiburan | 15 |
| 3. | Obyek Wisata Wahana Hiburan..... | 16 |
| 2. | Fungsi Wahana Hiburan | 16 |
| C. | Kajian Khusus Wahana Hiburan Bertema (<i>Theme Park</i>)..... | 17 |
| 1. | Sejarah Theme Park | 17 |
| 2. | Definisi Theme Park | 18 |
| 3. | Arsitektur <i>Theme Park</i> | 20 |
| 2. | Karakteristik <i>Theme Park</i> | 23 |
| 3. | Perancangan Theme Park..... | 23 |
| 3. | Peletakan massa bangunan..... | 27 |
| 2. | Peletakan pohon pelindung/peneduh | 27 |
| 3. | Tahap Pembangunan Theme Park Secara Umum..... | 28 |
| 2. | Klasifikasi taman bertema berdasarkan pengunjung | 31 |
| 10. | Jenis tema dalam sebuah theme park | 31 |
| 10. | Jenis-Jenis Wahana Permainan dan Fasilitas di Theme Park..... | 32 |
| 10. | Studi Banding..... | 35 |
| BAB III..... | | 44 |
| METODE PEMBAHASAN | | 44 |
| A. | Jenis Pembahasan..... | 44 |
| B. | Waktu Pembahasan | 44 |
| C. | Pengumpulan Data | 44 |
| 1. | Survey Lapangan | 44 |
| | Studi Pustaka..... | 44 |
| | Studi Banding..... | 45 |



| | | |
|---|--|----|
| D. | Teknik Analisis Data..... | 45 |
| E. | Sistematika Pembahasan..... | 45 |
| 1. | Membahas Latar Belakang | 45 |
| 2. | Mengumpulkan Data..... | 45 |
| 3. | Membuat Landasan Acuan Perancangan | 45 |
| 4. | Melakukan tinjauan lapangan. | 46 |
| 3. | Melakukan pengumpulan data meliputi survey yang dilakukan..... | 46 |
| 3. | melakukan analisis data. | 46 |
| 7. | membuat narasi hasil pembahasan..... | 46 |
| BAB IV..... | | 47 |
| KAJIAN PROYEK..... | | 47 |
| A. | Kajian Umum Kabupaten Gowa | 47 |
| 1. | Letak Geografis Kabupaten Gowa..... | 47 |
| 2. | Wilayah Administratif dan Kependudukan | 49 |
| 3. | Potensi Wisata di Kabupaten Gowa..... | 52 |
| B. | Prediksi Perhitungan Pengunjung | 62 |
| 1. | Penduduk Sulawesi Selatan | 63 |
| 2. | Jumlah Wisatawan Nusantara | 63 |
| 3. | Jumlah Wisatawan Mancanegara..... | 64 |
| BAB V | | 66 |
| ANALISIS DAN KONSEP DASAR PERANCANGAN | | 66 |
| A. | Konsep Dasar Makro | 66 |
| 1. | Penentuan Lokasi | 66 |
| 2. | Lokasi Yang Terpilih | 66 |
| | Pemilihan Tapak atau <i>Site</i> | 71 |
| | Konsep Analisis Tapak | 74 |



| | | |
|-----|-------------------------------------|-----|
| B. | Konsep Dasar Mikro | 77 |
| 1. | Konsep Pola Kegiatan..... | 77 |
| 2. | Aktivitas dan Kebutuhan Ruang | 78 |
| 3. | Persyaratan Pemakai | 80 |
| 2. | Pola Hubungan Ruang | 83 |
| 3. | Konsep Besaran Ruang | 84 |
| 3. | Konsep Bentuk Bangunan..... | 95 |
| 2. | Konsep Tata Ruang Luar | 98 |
| 3. | Sirkulasi | 102 |
| 2. | Konsep Sistem Struktur | 104 |
| 10. | Sistem Utilitas | 107 |
| | DAFTAR PUSTAKA..... | 112 |



DAFTAR GAMBAR

| | | |
|---------------------|--|----|
| Gambar 2. 1 | Jenis-jenis area parkir..... | 25 |
| Gambar 2. 2 | Area parkir penyandang disabilitas..... | 25 |
| Gambar 2. 3 | Toilet Portable..... | 26 |
| Gambar 2. 4 | Toilet di taman Honda, Jakarta Selatan..... | 26 |
| Gambar 2. 5 | Ukuran standar taman rekreasi..... | 27 |
| Gambar 2. 6 | Pohon palem..... | 28 |
| Gambar 2. 7 | Pohon perindang ketapang kaca..... | 28 |
| Gambar 2. 8 | Pohon Cemara..... | 28 |
| Gambar 2. 9 | Masterplan Disneyland Hongkong..... | 30 |
| Gambar 2. 10 | Perspektif perencanaan <i>theme park</i> di Puchong, Selangor..... | 31 |
| Gambar 2. 11 | <i>Roller Coaster</i> di Dufan..... | 32 |
| Gambar 2. 12 | <i>Mini Coaster</i> di Dufan..... | 33 |
| Gambar 2. 13 | <i>High Roller Ferris Wheel</i> di Las Vegas..... | 33 |
| Gambar 2. 14 | Kora-kora di Dufan..... | 33 |
| Gambar 2. 15 | <i>Lex Luthor Drop Doom</i> di Amerika..... | 34 |
| Gambar 2. 16 | Arung Jeram di Dufan..... | 34 |
| Gambar 2. 17 | <i>Special Effects Stage</i> di Universal Studio Singapore..... | 35 |
| Gambar 2. 18 | Pusat perbelanjaan di Universal Studio Singapore..... | 35 |
| Gambar 2. 19 | Map Jungleland Sentul Bogor..... | 36 |
| Gambar 2. 20 | Wahana permainan di Jungleland Sentul Bogor..... | 36 |
| Gambar 2. 21 | Logo Universal Studio Singapore..... | 39 |
| Gambar 2. 22 | Map Universal Studio Singapore..... | 39 |
| | | |
| Gambar 4. 1 | Peta administrative Kabupaten Gowa..... | 49 |
| Gambar 4. 2 | Museum Balla Lompoa di Kabupaten Gowa..... | 53 |
| Gambar 4. 3 | Benteng Somba Opu di Kabupaten Gowa..... | 53 |
| Gambar 4. 4 | Masjid Katangka di Kabupaten Gowa..... | 54 |
| Gambar 4. 5 | Makam Sultan Hasanuddin..... | 55 |
| Gambar 4. 6 | Makam Arung Palakka..... | 55 |
| Gambar 4. 7 | Makam Syech Yusuf..... | 56 |
| Gambar 4. 8 | Gowa Discovery Park..... | 57 |



| | |
|--|-----|
| Gambar 4. 9 Wisata Kebun | 57 |
| Gambar 4. 10 Bendungan Bili-Bili | 58 |
| Gambar 4. 11 Hutan Pinus di Malino | 58 |
| Gambar 4. 12 Malino Highland | 59 |
| Gambar 4. 13 Air Terjun Takapala | 60 |
| Gambar 4. 14 Air Terjun Lembanna | 60 |
| Gambar 4. 15 Air Terjun Parangloe | 61 |
| Gambar 4. 16 Lembah Biru di Malino | 61 |
| Gambar 4. 17 Air Terjun Tombolo Pao | 62 |
| | |
| Gambar 5. 1 Letak Kecamatan Pattallasang | 67 |
| Gambar 5. 2 Letak Kecamatan Somba Opu | 68 |
| Gambar 5. 3 Letak Alternatif Tapak | 71 |
| Gambar 5. 4 Tapak Alternatif Pertama | 72 |
| Gambar 5. 5 Tapak Alternatif Kedua | 72 |
| Gambar 5. 6 Kondisi eksisting dan dimensi tapak | 74 |
| Gambar 5. 7 Pencapaian dan Sirkulasi Tapak | 75 |
| Gambar 5. 8 Pandangan dari luar dan dalam tapak | 75 |
| Gambar 5. 9 Arah angin dan orientasi matahari | 76 |
| Gambar 5. 10 Zonase dan Kebisingan | 76 |
| Gambar 5. 11 Output tapak | 77 |
| Gambar 5. 12 Ilustrasi 3D Output tapak | 83 |
| Gambar 5. 13 Pola ruang makro | 83 |
| Gambar 5. 14 Pola ruang penerimaan | 84 |
| Gambar 5. 15 Pola ruang pengelola | 84 |
| Gambar 5. 16 Transformasi bentuk Pusat Perbelanjaan | 95 |
| Gambar 5. 17 Bentuk 3D Pusat Perbelanjaan | 96 |
| Gambar 5. 18 Transformasi bentuk Hasanuddin Show | 97 |
| Gambar 5. 19 Bentuk 3D Hasanuddin Show | 97 |
| 5. 20 Transformasi bentuk <i>Convention Center</i> | 98 |
| 5. 21 Bentuk 3D <i>Convention Center</i> | 98 |
| 5. 22 Kiara Payung | 100 |



| | |
|---|-----|
| Gambar 5. 23 Pohon Tanjung | 100 |
| Gambar 5. 24 Pohon Bougenvil..... | 100 |
| Gambar 5. 25 Pohon Angsana..... | 101 |
| Gambar 5. 26 Pohon Kelapa | 101 |
| Gambar 5. 27 Pohon Cemara | 101 |
| Gambar 5. 28 Sirkulasi Kendaraan | 102 |
| Gambar 5. 29 Sirkulasi Manusia..... | 103 |
| Gambar 5. 30 Pola Parkir..... | 104 |
| Gambar 5. 31 Drainase..... | 104 |
| Gambar 5. 32 Pondasi Tiang Pancang | 105 |
| Gambar 5. 33 Stuktur Bagian Tengah | 105 |
| Gambar 5. 34 Atap Sandar..... | 106 |
| Gambar 5. 35 Space Frame | 106 |
| Gambar 5. 36 Sistem AHU | 107 |
| Gambar 5. 37 Sistem Mekanikal Elektrikal | 108 |
| Gambar 5. 38 Sistem Plumbing | 109 |
| Gambar 5. 39 Sistem Keamanan CCTV | 110 |
| Gambar 5. 40 Sistem Alarm Kebakaran..... | 110 |
| Gambar 5. 41 <i>Sprinkler</i> | 111 |



DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 4. 1 Jumlah Kecamatan dan Penduduk di Kabupaten Gowa Berdasarkan Jenis Kelamin | 50 |
| Tabel 4. 2 Luas Wilayah Kabupaten Gowa per Kecamatan dan Kepadatan Penduduk | 51 |
| Tabel 4. 3 Jumlah Penduduk Sulawesi Selatan dan Presentase Peningkatan | 63 |
| Tabel 4. 4 Jumlah wisatawan nusantara dan presentase peningkatan..... | 63 |
| Tabel 4. 5 Jumlah wisatawan mancanegara dan presentase peningkatan | 64 |
| | |
| Tabel 5. 1 Perbandingan Kecamatan Pattallassang dan Somba Opu..... | 69 |
| Tabel 5. 2 Pembobotan dua alternative penentuan lokasi..... | 69 |
| Tabel 5. 3 Pembobotan Alternatif Tapak..... | 73 |
| Tabel 5. 4 Aktivitas dan kebutuhan Ruang Pengunjung..... | 78 |
| Tabel 5. 5 Aktivitas dan kebutuhan ruang pengelola..... | 79 |
| Tabel 5. 6 Aktivitas dan kebutuhan ruang karyawan servis | 80 |
| Tabel 5. 7 Kebutuhan ruang kegiatan penerima | 84 |
| Tabel 5. 8 Kebutuhan ruang kegiatan rekreasi..... | 86 |
| Tabel 5. 9 Kebutuhan ruang kegiatan penunjang rekreasi | 89 |
| Tabel 5. 10 Kebutuhan ruang pengelola | 91 |
| Tabel 5. 11 Kebutuhan ruang kegiatan servis | 93 |



WAHANA HIBURAN THEME PARK DI KABUPATEN GOWA

Fredrick Hard El Rocky Wadu ¹⁾, Ir. H. Muh. Syavir Latief ²⁾, M.Si, Dr.Eng.
Rosady Mulyadi, ST., MT ²⁾

¹⁾Mahasiswa Departemen Arsitektur Universitas Hasanuddin

²⁾Dosen Departemen Arsitektur Universitas Hasanuddin

Email: Fredrickwadu@gmail.com

ABSTRAK

Kebutuhan manusia saat ini tidak hanya meliputi sandang, pangan, dan papan, tetapi bermacam-macam salah satunya adalah kebutuhan hiburan. Hiburan dalam arti yang lebih rinci adalah suatu sarana atau alat yang spesifik dan sengaja diciptakan untuk memberikan rasa senang dan kepuasan emosi bagi manusia yang dinikmati individu atau kelompok. Kebutuhan manusia akan hiburan dinilai sangat penting, karena dengan adanya hiburan manusia bisa kembali berpikiran jernih (refresh) dalam menjalani semua aktivitasnya. Salah satu pilihan manusia untuk mencari suatu hiburan yang menarik adalah dengan berwisata.

Fenomena tempat wisata yang ada di Sulawesi Selatan tidak terlepas dari wisata Sejarah budaya dan alam yang memiliki ciri khas dan berbeda dari daerah lainnya. Pemerintah yang saat ini mencanangkan terobosan Sulawesi selatan khususnya kota Makassar menuju kota dunia yang saat ini masih dilakukan pengembangan di tiap sudut kota. Hal tersebut akan berdampak juga di wilayah lain yang ada di Sulawesi baik peningkatan ekonomi, jumlah wisatawan dan dampak positif lainnya. Namun untuk mencapai hal tersebut, modernisasi sangat dibutuhkan salah satu 4 caranya adalah memperbanyak wisata moderen. Wahana hiburan adalah salah satu contoh wisata moderen yang sangat digemari dan paling banyak dikunjungi hampir di tiap negara. Dengan demikian, perencanaan Wahana Hiburan yang ingin dibuat haruslah menjadi sebuah ikon Sulawesi Selatan yang menampakkan identitasnya dan dapat dijangkau seluruh masyarakat dengan

yang memadai.

Kata Kunci: Hiburan, Wisata, Wahana Hiburan.



THEME PARK AMUSEMENT RIDES IN GOWA DISTRICT

Fredrick Hard El Rocky Wadu ¹⁾, Ir. H. Muh. Syavir Latief ²⁾, M.Si, Dr.Eng.
Rosady Mulyadi, ST., MT ²⁾

¹⁾Student of Architecture Departement, Hasanuddin University

²⁾Lecture of Architecture Departement, Hasanuddin University

Email: Fredrickwadu@gmail.com

ABSTRACT

Human needs are not only including clothing, food, and shelter nowadays, but also entertainment. Entertainment in a more detailed sense is a means or tool that is specific and deliberately created to provide pleasure and emotional satisfaction for humans that are enjoyed by individuals or groups. Human need for entertainment is considered very important, because with entertainment, humans can return to a clear mind (refresh) in carrying out all their activities. One of the choices for humans to find interesting entertainment is to travel.

The phenomenon of tourist attractions in South Sulawesi is inseparable from cultural and natural history tours that have distinctive features and are different from other regions. The government is currently launching a breakthrough in South Sulawesi, especially the city of Makassar, to a world city, which is currently still developing in every corner of the city. This will also have an impact in other areas in Sulawesi, including an increase in the economy, the number of tourists and other positive impacts. However, to achieve this, modernization is needed. One of the 4 ways is to increase modern tourism. Amusement rides are one example of modern tourism which is very popular and most visited in almost every country. Thus, the planning for the Forum for Entertainment that wants to be made must be an icon of South Sulawesi that shows its identity and can be reached by all people with adequate facilities.

Keywords: Entertainment, Tourism, Amusement Rides.



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada zaman modern seperti saat ini, manusia sering merasa jenuh dalam menjalankan pola hidupnya. Pola hidup yang penuh dengan tuntutan pekerjaan dan sedikit memiliki waktu/tempat untuk mendapatkan hiburan dapat memacu terjadinya stres. Menurut Linda Bickerstaff (2007) mengatakan bahwa stres yang berlebihan dan diabaikan atau ditangani secara tidak benar bisa berakibat serius pada kesehatan manusia. Berawal dari penurunan kualitas kerja, beban mental suatu individu akan berkembang sehingga dapat menciptakan kondisi yang buruk untuk fisik dan mentalnya. Dapat dikatakan bahwa pengaruh terburuk dari stres dapat berujung pada kematian.

Pengertian stres adalah suatu reaksi non-spesifik dari tubuh terhadap setiap rangsangan dalam bentuk apapun (Dr. H Seyle, 1947). Ketika seseorang mengalami stres, maka tubuh dapat bereaksi untuk pengaktifan respons stres yaitu dengan cara mensekresikan hormon-hormon stres. Hipotalamus di otak adalah salah satu bagian yang bertanggung jawab untuk mendeteksi penyebab stres (stresor) atau untuk memahami adanya ancaman. Setelah menentukan bahwa suatu hal adalah suatu stresor, hipotalamus akan mengirimkan sinyal ke kelenjar adrenal yang terletak di dekat ginjal untuk melepaskan dua jenis hormon: kortisol dan adrenalin. Adrenalin meningkatkan denyut jantung dan pasokan energi sementara kortisol meningkatkan konsentrasi glukosa dalam aliran darah. Glukosa merupakan sumber bahan bakar tubuh untuk menghasilkan energi. Dengan demikian, Manusia dapat langsung bereaksi terhadap stresor atau ancaman. Sebagai contoh, jika seseorang akan diserang oleh anjing, hormon ini memungkinkan orang tersebut berlari cepat. Setelah stresor tidak lagi ada, hormon ini harusnya kembali ke tingkat normal.

Hormon-Hormon seperti Adrenalin dan kortisol dapat juga dipacu melalui permainan-permainan yang ditawarkan pada taman hiburan. Jika



seseorang sedang menaiki permainan roller coaster, orang tersebut akan mengalami sebuah hiburan yang dapat membantu memacu adrenalin dengan gerakan roller coaster yang cepat dan jalur rel yang memiliki pola tidak beraturan. Dengan terpacunya adrenalin dalam tubuh, seseorang akan merasa bersemangat dan bergairah untuk melakukan kegiatan-kegiatan selanjutnya. Dan dengan rangsangan secara berkelanjutan dapat membantu pengunjung rileks untuk mengurangi stres secara alami. Disinilah peran kegiatan hiburan sebagai cara mengurangi rasa stres.

Istilah Hiburan berasal dari kata dasar hibur yang berarti suatu kegiatan untuk mencari atau menciptakan suatu rasa senang atau gembira yang melibatkan perasaan seseorang. Hiburan dalam arti yang lebih rinci adalah suatu sarana atau alat yang spesifik dan sengaja diciptakan untuk memberikan rasa senang dan kepuasan emosi bagi manusia yang dinikmati individu atau kelompok. Kebutuhan manusia akan hiburan dinilai sangat penting, karena dengan adanya hiburan manusia bisa kembali berpikiran jernih (refresh) dalam menjalani semua aktivitasnya. Salah satu pilihan manusia untuk mencari suatu hiburan yang menarik adalah dengan berwisata. Berikut adalah klasifikasi aktivitas hiburan:

1. Sifat Aktivitas Hiburan

a. Hiburan permanen

Hiburan yang dilakukan secara rutin. Aktivitas ini bersifat ringan, sederhana, dan tidak membutuhkan banyak waktu, misalnya bermain, bersepeda, dan sebagainya

b. Hiburan non permanen

Hiburan yang dilakukan secara tidak tentu. Aktivitas hiburan ini biasanya membutuhkan waktu luang atau waktu tertentu saja untuk melakukannya, misalnya mendatangi sarana hiburan, menikmati pagelaran musik, dan sebagainya.

Tujuan Hiburan

a. Hiburan untuk bersenang-senang



Hiburan yang sengaja dilakukan hanya untuk mencari kesenangan dan kepuasan emosi saja. Kegiatan hiburan ini pada umumnya dilakukan oleh golongan anak-anak dan remaja.

b. Hiburan untuk tujuan khusus

Hiburan yang sengaja dilakukan selain untuk bersenang-senang juga Karena mempunyai maksud atau tujuan tertentu. Misalnya kegiatan hiburan untuk tujuan rekreasi, kesehatan, bisnis, interaksi social dan sebagainya. Aktivitas hiburan ini lebih banyak dilakukan oleh golongan dewasa.

Melalui hal tersebut, salah satu hiburan yang menarik dilakukan secara individu maupun kelompok adalah dengan berwisata (termasuk dalam hiburan non permanen dan memiliki tujuan khusus).

Fenomena tempat wisata yang ada di Sulawesi Selatan tidak terlepas dari wisata Sejarah budaya dan alam yang memiliki ciri khas dan berbeda dari daerah lainnya. Khususnya di Kabupaten Gowa memiliki tempat wisata yang nilai sejarah yang tinggi seperti, Museum Balla Lompoa, Benteng Somba Opu, Masjid Katangka, Makam Sultan Hasanuddin, Makam Arung Palakka dan Makam Syech Yusuf. Selain itu wisata lainnya yang ada di Kabupaten Gowa juga tidak kalah menarik perhatian wisatawan untuk bekunjung seperti, wisata alam Hutan Pinus Malino, Air terjun Takapala, Air terjun Lembanna, Air terjun Parangloe dan untuk wisata lainnya ada kawasan Bendungan Bilibili, Malino Highland, Perkebunan Markisa dan Permandian Lembah Biru.

Pemerintah yang saat ini mencanangkan terobosan Sulawesi selatan khususnya kota Makassar menuju kota dunia yang saat ini masih dilakukan pengembangan di tiap sudut kota. Hal tersebut akan berdampak juga di wilayah lain yang ada di Sulawesi baik peningkatan ekonomi, jumlah wisatawan dan dampak positif lainnya. Namun untuk mencapai hal tersebut, modernisasi sangat dibutuhkan salah satu



caranya adalah memperbanyak wisata moderen. Wahana hiburan adalah salah satu contoh wisata moderen yang sangat digemari dan paling banyak dikunjungi hampir di tiap negara.

Di Provinsi Sulawesi selatan, terdapat 3 tempat wisata sejenis (wahana hiburan) yaitu, Trans Studio Makassar (TSM), Bugis Waterpark dan Gowa Discovery Park. Namun ketiga wahana hiburan tersebut tidak menampakan identitas Sulawesi Selatan sebagai salah satu provinsi yang memiliki sejarah dan beraneka ragam budaya. Selain itu, ketiga wahana hiburan tersebut khususnya Trans Studio Makassar dan Bugis Water park dinilai memiliki harga tiket yang mahal dan tidak sebanding dengan jumlah wahana permainan yang disajikan bagi masyarakat yang memiliki tingkat ekonomi menengah ke bawah. Sebagai perbandingan antara kedua wahana tersebut dengan wahana hiburan yang ada di Ancol Jakarta. TSM yang memiliki 14 wahana memiliki harga tiket masuk Rp. 150.000 pada hari biasa dan Rp. 200.000 pada hari libur akan terasa lebih mahal jika dibandingkan Dunia Fantasi (Dufan) yang memiliki 22 wahana dan area permainan yang jauh lebih luas dengan harga tiket masuk Rp 200.000 pada hari biasa.

Dengan demikian, perencanaan Wahana Hiburan yang ingin dibuat haruslah menjadi sebuah ikon Sulawesi Selatan yang menampakan identitasnya dan dapat dijangkau seluruh masyarakat dengan fasilitas yang memadai.

B. Rumusan Masalah

1. Non Arsitektural

Ada beberapa masalah Non-Arsitektural yang di hadapi dalam proses perencanaan Wahana Hiburan, yaitu :

- a. Seberapa besar pengaruh rekreasi terhadap kebutuhan hiburan manusia?
- b. Bagaimana pengaruh pembangunan Wahana Hiburan terhadap kemajuan suatu wilayah?



2. Arsitektural

Adapun beberapa masalah Arsitektural yang di hadapi dalam proses perencanaan Wahana Hiburan guna menarik para wisatawan untuk berkunjung, yaitu:

- a. Bagaimana menentukan lokasi dan site bangunan Wahana Hiburan yang sesuai dengan Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW)?
- b. Bagaimana merencanakan tata lingkungan, pengaturan sirkulasi kendaraan dan pejalan kaki yang nyaman, aman dan teratur?
- c. Bagaimana konsep yang digunakan dalam merencanakan Wahana Hiburan?
- d. Bagaimana sistem struktur dan material yang digunakan ?

C. Tujuan dan Sasaran Pembahasan

1. Tujuan Pembahasan

Tujuan pembahasan adalah untuk menyusun suatu konsep acuan perancangan sebuah wahana hiburan yang dapat menjadi tempat wisata yang menarik untuk dikunjungi dan merencanakan pusat wahana hiburan sesuai dasar pertimbangan arsitektural dan non arsitektural.

2. Sasaran Pembahasan

Mempeleajari dasar-dasar pendekatan arsitektural dan non arsitektural dalam merencanakan sebuah pusat wahana hiburan yang memenuhi standar yang berlaku serta berdampak positif terhadap kebutuhan wilayah yang terpilih untuk dibangun.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Umum Rekreasi

1. Definisi Rekreasi

Kata rekreasi berasal dari bahasa Inggris yaitu *recreate* berarti menciptakan kembali. Menurut kamus bahasa Indonesia karangan WJS Purwodarminto, rekreasi berarti bersenang-senang atau mencipta lagi. Dari arti ini dapat dikatakan bahwa rekreasi adalah kegiatan mencipta yang berhubungan dengan kesukaan atau kesenangan yang bertujuan untuk memperoleh daya cipta kembali. Dari dua pengertian secara harfiah di atas belum dapat mewakili suatu pengertian rekreasi yang sebenarnya, karena masih bersifat baku dan belum dikaitkan dengan kegiatan yang sesungguhnya. Oleh karena itu, masih diperlukan pendapat dari para ahli untuk dapat memahami pengertian dari rekreasi:

- a. Mary Helen (1997), Rekreasi bukan peristiwa gerakan tetapi peristiwa emosi dan melupakan aktivitas pada waktu senggang yang membuat orang menjadi senang untuk mengembalikan tenaga baik fisik maupun mental.
- b. De Grazia (1962), Rekreasi adalah aktifitas yang mengistirahatkan seseorang dari bekerja dan memberikan kepadanya suatu pemulihan seta perubahan saat bekerja kembali

Berdasarkan dua pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa rekreasi secara umum dapat dilakukan pada waktu senggang, dilakukan tanpa paksaan, menimbulkan kesenangan dan kepuasan (baik jasmani maupun rohani), memberikan hasil yang produktif dan kreatif dan dapat dilakukan oleh semua orang.

Kebutuhan akan rekreasi akan terpenuhi apabila objek tersebut memiliki ciri tertentu, terus mengalami perubahan dan tidak monoton.



2. Fungsi-Fungsi Rekreasi

Rekreasi sebagai salah satu kebutuhan fundamental manusia mempunyai beberapa fungsi yang erat kaitannya dengan kehidupan manusia yaitu:

a. Fungsi kesehatan jasmani.

Aktivitas–aktivitas yang mempergunakan otot selama melakukan kegiatan rekreasi dapat menambah dan memelihara kesegaran dan kesehatan jasmani.

b. Fungsi kesehatan mental.

Rekreasi dapat memberikan kemungkinan–kemungkinan untuk menyalurkan tenaga fisik yang kurang dimanfaatkan dalam hidup sehari–hari, sehingga dapat membangkitkan rasa kemampuan diri dan mencegah timbulnya rasa kurang percaya diri.

c. Fungsi pengembangan kepribadian.

Rekreasi dapat mengembangkan sifat–sifat manusia dan sangat mempengaruhi perkembangan kehidupan sosial. Rekreasi dapat menyediakan kemungkinan–kemungkinan untuk menyatakan dan mewujudkan cita–cita, sportifitas, membina kerjasama dan menghargai hak–hak orang lain.

d. Fungsi pencegahan kenakalan.

Rekreasi dapat menyalurkan kegiatan remaja pada waktu senggang ke arah yang lebih berguna, sehingga dapat mengurangi asosial yang mengarah pada kenakalan.

e. Fungsi moral.

Manusia membutuhkan inspirasi. Pada saat orang merasakan diri kurang tenang, kurang percaya diri, menghadapi banyak tekanan hidup, rekreasi melalui aktivitas dapat menimbulkan semangat juang yang hidup kembali.



3. Macam-Macam Rekreasi

Rekreasi dapat diklasifikasikan berdasarkan bentuk pewartahannya, jenis kegiatan, lokasi dan objeknya.

a. Berdasarkan bentuk pewartahannya, rekreasi dapat dibedakan menjadi 2 macam menurut Ivor Seeley (1979):

1) Rekreasi tertutup; rekreasi yang dilakukan di dalam ruang tertutup.

2) Rekreasi terbuka; rekreasi yang dilakukan di ruang terbuka.

b. Berdasarkan jenis kegiatannya, rekreasi dapat dibedakan menjadi 2 macam menurut Wayne William (1985):

1) Rekreasi aktif; rekreasi yang disertai dengan kegiatan aktif (orang yang melakukan terlibat langsung dalam kegiatan objek), misal olahraga.

2) Rekreasi pasif; rekreasi yang dilakukan dengan tidak melibatkan diri dengan kegiatan objek misalnya menikmati pemandangan, menonton.

c. Berdasarkan tempatnya rekreasi dapat dibedakan menjadi 3 macam menurut Ign Hendra (1985):

1) Rekreasi di darat; rekreasi yang kegiatannya dilakukan di darat.

2) Rekreasi di laut; rekreasi yang kegiatannya dilakukan di laut.

3) Rekreasi di udara; rekreasi yang kegiatannya dilakukan di udara.

d. Berdasarkan objek rekreasi dapat dibedakan menjadi 3 macam yaitu:

1) Rekreasi budaya,

2) Rekreasi buatan,

3) Rekreasi alam.

4. Kajian Terhadap Rekreasi yang Bersifat Terbuka

Menurut Simon Bell (1957), para pengamat yang selama ini telah melakukan observasi dalam mengetahui cara mengelola tempat rekreasi terbuka telah menghasilkan dua hal: Pertama, permintaan terhadap tempat rekreasi untuk selalu bertumbuh terus menerus dan



tidak menunjukkan tanda-tanda untuk berhenti; kedua, macam-macam rekreasi yang digunakan manusia dapat berubah dalam berbagai cara.

Dapat dikatakan bahwa tempat-tempat rekreasi yang ada mengalami kesulitan dalam mengatasi peningkatan jumlah pengunjung, dan fasilitas yang ada di tempat tersebut bisa saja tidak sesuai dengan keinginan dan ekspektasi pengunjung. Seperti contoh, parkir mobil yang mengakomodasi 30 mobil bisa jadi harus ditingkatkan dua kali lipat ukurannya agar dapat mengatasi masalah tersebut.

Ada beberapa kunci dalam mengidentifikasi dan menganalisa perubahan bentuk terhadap tempat rekreasi di negara-negara berkembang:

a. Demografi

Struktur populasi yang ada di sebagian negara telah mengalami perubahan. Proporsi dimana jumlah anak muda mengalami penurunan dan jumlah orang tua atau pensiunan mengalami peningkatan. Selain itu, jumlah penduduk perempuan dapat meningkat dari jumlah laki-laki karena rata-rata perempuan dapat hidup lebih lama. Hal ini dapat diatasi dimana setiap manusia mau berpartisipasi dalam berasosiasi dengan siapa saja, tidak mengenal umur maupun jenis kelamin. Orang yang lebih muda dapat membantu orang yang lebih tua dalam menjalankan aktivitas salah satunya menikmati tempat-tempat rekreasi.

b. Meningkatnya Keragaman budaya

Migrasi sudah menjadi salah satu factor pembentukan peradaban modern, baik perpindahan penduduk dari desa ke kota maupun dari negara ke negara lainnya. Hal ini dapat berdampak pada berbedanya cara setiap orang dalam menikmati tempat rekreasi sesuai dengan adat dan budayanya, dan perbedaan Bahasa yang dapat di pertimbangkan sebagai salah satu penyediaan informasi.



c. Perbedaan Status Sosial

Saat ini banyaknya perbedaan status sosial khususnya keluarga seperti orang yang tinggal sendiri, pasangan yang berkeluarga, pasangan yang belum menikah, dan pasangan yang sudah bercerai. Perbedaan yang bisa dirasakan adalah bagaimana cara masing-masing keluarga dalam menikmati waktu bebasnya, salah satunya mengunjungi tempat rekreasi. Biasanya, orang yang tinggal sendiri lebih suka mencari teman yang secara umum memiliki kesukaan yang sama, persamaan jenis kelamin untuk melakukan jenis aktivitas tertentu. Untuk pasangan yang belum menikah tidak berbeda jauh dari orang yang tinggal sendiri, namun mereka dapat saling berbagi pengalaman yang dirasakan satu sama lain. Sedangkan pasangan yang sudah berkeluarga selalu menciptakan momen yang spesial dalam menikmati rekreasi bersama keluarganya.

d. Perputaran Pemasukan

Keterlibatan sosial sudah menjadi salah satu aspek yang menjadi sangat penting dari segi politik di beberapa tahun terakhir. Perputaran Pemasukan secara signifikan meningkat di berbagai negara yang mengalami perkembangan dalam segi ekonomi. Hal ini mengakibatkan waktu luang dan daya belanja mengalami peningkatan bagi penduduk di suatu negara yang memiliki pola ekonomi yang berubah-ubah. Misalnya, penduduk yang berpenghasilan tinggi harus bekerja keras, memiliki jam kerja yang panjang dan kurang memiliki waktu luang. Sedangkan penduduk yang berpenghasilan rendah atau pengangguran lebih banyak memiliki waktu luang namun sedikit daya belanjanya. Jadi penduduk yang berpenghasilan tinggi lebih memilih liburan di akhir pekan. Tempat wisata yang dipilih adalah tempat yang tidak semua orang dapat nikmati.



e. Perubahan Gaya Hidup

Gaya hidup masyarakat saat ini juga berubah dengan pesat. Saat ini, pola pekerjaan masyarakat berubah dikarenakan banyaknya orang yang memiliki lebih dari satu pekerjaan. Hal ini juga meningkatkan persentase cuti yang diambil oleh pelajar maupun pekerja. Disamping itu, jumlah hari kerja tiap kantor memiliki perbedaan sehingga jumlah pengunjung tempat rekreasi sangatlah fleksibel. Sebenarnya, jumlah jam kerja sudah diatur oleh European Legislation dalam Working Time Directive untuk memenuhi permintaan masyarakat akan keseimbangan waktu antara kerja dan istirahat. Hal ini yang membuat sebagian besar orang mengatur jadwal rekreasi dalam setahun sekali, yang mana hal ini menjadi kabar baik bagi pengusaha/pemilik usaha rekreasi untuk mengekspansi usahanya sehingga tidak dibatasi oleh waktu tertentu.

Masyarakat saat ini juga sangatlah susah untuk dihibur, mempunyai tingkat permintaan yang tinggi, dan ekspektasi yang tinggi, yang mana hal ini menjadi fitur tambahan bagi para penyedia tempat rekreasi. Para pengelola tempat rekreasi juga harus menyediakan hiburan rekreasi yang memiliki produk dan servis yang spesial dan tidak biasa, dan harus menyediakan pengalaman rekreasi yang berkualitas, sehingga dapat menarik minat dari masyarakat. Hal ini juga terkait dengan desain fasilitas, dimana pengelola harus menyediakan desain yang mempunyai standar yang tinggi.

Hal diatas juga berhubungan dengan budaya masyarakat modern yang menuntut akan kemudahan dan efisiensi. Dengan keterbatasan waktu yang dimiliki, masyarakat menuntut akan adanya kemudahan dalam segala hal agar mereka dapat memanfaatkan waktu yang mereka miliki. Maka dari itu, masyarakat menginginkan aktifitas yang sesuai dengan waktu yang mereka miliki, yang berlokasi dekat dengan tempat tinggal mereka, dan yang dapat mereka jadwalkan dengan mudah sehingga mereka dapat



menggunakan waktu kosong yang mereka miliki untuk menyempatkannya.

f. Ketergantungan Masyarakat akan Internet

Setiap orang selalu terhubung dengan internet selama 24 jam, tujuh hari seminggu. Hal ini membuat setiap orang dari seluruh kelompok umur memiliki ponsel dan memiliki kebiasaan untuk merencanakan setiap aktivitas mereka pada menit-menit terakhir. Internet meningkatkan kegiatan komunikasi virtual pada masyarakat. Hal ini juga meningkatkan minat masyarakat akan kegiatan di luar, seperti mengikuti kegiatan tertentu, dan lainnya. Masyarakat juga mengharapkan semuanya tersedia dan semua tempat yang ingin dituju buka setiap saat dan dapat didatangi kapan saja, meskipun pada menit-menit terakhir.

g. Perhatian Terhadap Kesehatan

Pada saat ini, pelayanan kesehatan tiap Negara berfokus pada penanganan kesehatan baik dari fisik maupun mental, terutama pada masalah obesitas, yang saat ini melanda Amerika dan negara-negara lainnya. Hal ini berdampak pada naiknya masalah kesehatan mental, naiknya tingkat masyarakat yang terjangkit penyakit jantung, dan tingginya kebutuhan obat anti-depresan, dan banyak hal lainnya. Maka dari itu, saat ini banyak dilakukan penelitian akan pentingnya ruang terbuka hijau untuk masyarakat melakukan aktivitas-aktivitas berolahraga. Tantangannya ialah, bagaimana caranya memaksa masyarakat agar mengunjungi ruang terbuka hijau secara rutin dan berolahraga. Ketersediaan akan open space yang berkualitas dan dapat diakses dengan mudah dan dekat dari tempat tinggal maupun kantor, tingkat manajemennya, sense of welcome/perasaan diterima dan cocok dengan segala cuaca merupakan faktor-faktor penentu.



h. Komersialisasi

Pada masa lalu, banyak pengelola tempat rekreasi publik yang memperbolehkan orang masuk tanpa dipungut biaya sepeserpun. Namun hal ini terbukti menjadi masalah pada pengelola maupun pemerintah untuk mendanai perawatan fasilitasnya, dan harus menghadapi kerusakan berkala yang terjadi akibat pemakaian. Solusi yang mereka terapkan ialah memberlakukan biaya pada pengunjung untuk membantu pengeluaran serta memperbaiki fasilitasnya. Hal ini tentu menjadi suatu masalah bagi masyarakat, terutama masyarakat Eropa yang menilai hal ini merupakan hak mereka untuk menikmati ruang terbuka secara gratis. Selain itu, masyarakat juga dihadapkan dengan kenyataan bahwa selain mereka harus membayar upah masuk, mereka juga dibebankan akan kewajiban mereka untuk membayar pajak, yang mana hasil dari pajak tersebut dialirkan untuk mendanai pembangunan dan perawatan tempat tersebut, sehingga mereka seakan membayar sebanyak dua kali. Maka dari itu, mereka perlu penjelasan bahwa ongkos yang mereka bayar diperuntukkan untuk fasilitas penunjang sebagai servis tambahan dari sarana terbuka hijau, yang jelas-jelas diperuntukkan untuk masyarakat tanpa dibebani biaya.

Berkaca pada hal tersebut, masyarakat bersedia membayar untuk mendapatkan fasilitas dan pelayanan yang lebih baik. Hal ini juga memaksa para pengelola untuk mengembangkan banyak fasilitas penunjang lainnya, seperti toko oleh-oleh, tempat makan, dan hiburan lainnya seperti cable car yang menjangkau tempat tertentu yang menyediakan pemandangan yang indah. Alat-alat penunjang lainnya yang berfungsi untuk mengumpulkan uang dari pengunjung, seperti mesin tiket, paybooth dan kebutuhan akan pengamanan di tempat komersil, semuanya berdampak pada desain dan manajemennya.



i. Perhatian Terhadap Lingkungan

Pemerintah dan sebagian besar masyarakat menaruh perhatian akan masalah lingkungan. Hal ini memberikan kemudahan bagi pemerintah untuk mengelola tempat-tempat yang rawan rusak, perluapan gorong-gorong, ataupun polusi yang dihasilkan oleh kendaraan bermotor. Hal ini juga menjadikan masyarakat lebih mudah untuk diatur dan bahkan dilarang untuk mengunjungi tempat yang rapuh ataupun yang telah rusak jika diberikan alasan yang masuk akal.

Permintaan akan rekreasi yang spesifik juga meningkat, seperti melihat spesies langka menjadi minat masyarakat luas. Hal lain yang menjadi minat masyarakat ialah penggunaan bahan bangunan yang ramah lingkungan dan barang-barang hasil daur ulang, dibandingkan dengan bahan bangunan pada umumnya yang pembuatannya bergantung pada bahan bakar fosil.

Selain itu, kemacetan menjadi hal yang utama dikarenakan semakin bertambahnya jumlah pengguna kendaraan. Kemacetan juga menyebabkan polusi dan kebisingan, yang merupakan hal utama pemicu stress pada masyarakat. Selain itu, alat transportasi publik seringkali tidak menjangkau tempat yang dituju. Hal ini seringkali menjadi alasan utama dalam membentuk tempat-tempat yang dekat dan mudah dijangkau oleh masyarakat dan juga yang dapat diakses oleh kendaraan umum.

B. Kajian Umum Wahana Hiburan

1. Definisi Wahana Hiburan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Taman hiburan / rekreasi adalah tempat yang mempunyai berbagai jenis hiburan dan pertunjukan kawasan khusus, biasanya tertutup sehingga untuk memasukinya perlu membayar, pengunjung dapat bersantai dan



menghibur diri dengan memanfaatkan beraneka ragam fasilitas hiburan, pertunjukan, permainan, restoran, atau toko cendera mata.

Secara umum wahana hiburan adalah tempat wisata yang menawarkan wahana permainan yang didukung fasilitas penunjang seperti toko, restoran, ataupun fasilitas lainnya. Biasanya tempat ini menyediakan berbagai macam jenis wahana permainan yang dapat dinikmati oleh tiap kalangan masyarakat. Dalam hal ini, Wahana hiburan haruslah dibangun secara permanen, memiliki tujuan utama yaitu menghibur pengunjung, dikonsep secara menarik, dan memberikan pesan edukasi bagi pengunjung setelah menikmati wahana hiburan.

Bovy & Lawson(1997) mengatakan adan beberapa faktor yang mempengaruhi *amusement park* / wahana hiburan:

- a. Faktor sosial-ekonomi: hiburan dipengaruhi oleh status kelompok sosial, karena hiburan yang dibutuhkan berbeda antara orang yang berpenghasilan tinggi dan rendah.
- b. Faktor jenis kelamin, usia, dan keluarga: Hiburan yang dibutuhkan anak-anak akan berbeda dengan seseorang yang sudah berusia remaja ataupun dewasa. Selain itu kebutuhan hiburan antara individu dan keluarga juga menjadi pembeda, karena wahana yang dibutuhkan keluarga akan lebih menawarkan kebersamaan dibandingkan dengan wahana yang dapat dinikmati secara individu.
- c. Faktor pranata: Lokasi, pencapaian, fasilitas dan biaya tentu menjadi pertimbangan apakah suatu amusement park akan berhasil atau tidak.

2. Jenis-Jenis Wahana Hiburan

Menurut recreation development handbook, jenis-jenis wahana hiburan:

- a. *Resort/Residential Community*: tempat tujuan dengan waktu singkat yang menyediakan bermacam-macam aktifitas rekreasi seperti penginapan, restaurant, dan pertunjukan dengan latar belakang



primitif hingga modern. Bentuknya berupa hotel atau motel di pinggir laut, pegunungan, dan tempat yang menawarkan keindahan alam lainnya. Dibangun di daerah rekreasi yang bernuansa alami, cenderung tradisional, misalnya dalam budaya, kontur tanah, dan iklim.

- b. *Theme Park*: Merupakan taman hiburan yang menawarkan atraksi yang ditujukan untuk rekreasi yang ditekankan pada suatu tema seperti fantasi dan imajinasi, seperti Disney World (skala besar), Water Activity Park (skala kecil).
- c. *Supplemental Recreational*: Fasilitas rekreasi yang ditujukan sebagai tambahan dari fungsi utama sebuah kawasan seperti perumahan, komersil. Hiburan dapat diberikan dalam bentuk fasilitas seperti kolam renang, golf course.
- d. *Commercial Recreational*: Daerah perkotaan yang dibuat alami (bangunan untuk rekreasi) dengan pemasaran atau tujuan konsumen yang sudah ada. Dapat berupa orientasi pasif dan aktif, contoh health club, arcades, theatres.

3. Obyek Wisata Wahana Hiburan

- a. Rekreasi budaya: yaitu rekreasi dengan objek wisata yang menawarkan benda-benda atau hal-hal yang mempunyai nilai-nilai seni, budaya dan sejarah yang tinggi.
- b. Rekreasi buatan: yaitu rekreasi dengan objek wisata yang menawarkan hiburan yang terbuat dari karya manusia.
- c. Rekreasi agro: yaitu rekreasi yang memanfaatkan potensi pertanian dan hasil alam sebagai objek wisatanya.
- d. Rekreasi alam: yaitu rekreasi yang memanfaatkan potensi alam yang indah sebagai objek utamanya.

2. Fungsi Wahana Hiburan

- a. Fungsi bagi pengunjung
 - 1) Untuk mendapatkan hiburan (membantu mengatasi stres).
 - 2) Sebagai sarana pendidikan akan budaya dan daerah sekitar.
 - 3) Memberikan suasana yang berbeda ditengah kota.



- 4) Sarana berkegiatan yang menarik dan bermanfaat.
 - 5) Memulihkan kesehatan jasmani dan rohani.
 - 6) Tempat berinteraksi
- b. Fungsi bagi pengelola
- 1) Mendapatkan keuntungan financial.
 - 2) Membantu melestarikan budaya.
 - 3) Membantu mengembangkan daerah sekitar.

C. Kajian Khusus Wahana Hiburan Bertema (*Theme Park*)

1. Sejarah Theme Park

Theme Park awalnya muncul di gua prasejarah Eropa yang telah terdapat bentuk arsitektural yang secara bersamaan muncul fungsi dan simbolisnya. Hal tersebut mengilustrasikan suatu taman yang terdapat momen yang cukup signifikan dalam prasejarah dimana ruang fungsi dan ruang simbol menyatu dalam *Theme Park* Gua Thad Donovan, dua dunia simbolik bertabrakan dengan cara yang luar biasa. Kemudian perkembangan zaman semakin memajukan teknologi yang semakin mengimajinasikan setiap ide dan momen merupakan contoh *theme park* sesuai perkembangan waktunya.

Theme Park juga merupakan atraksi yang ditujukan pada rekreasi fantasi dan imajinasi yang dibuat dengan pertimbangan khusus, seperti Disney World (skala besar), Water Activity Park (skala kecil). Dunia hiburan tidak dipungkiri merupakan salah satu faktor pendorong munculnya konsep *Theme Park*, namun adalah begitu besarnya impian masyarakat akan suatu kondisi dimana dunia mereka nampak atau jadi lebih baik. Inilah yang menyebabkan naiknya popularitas konsep ini.

Theme Park yang menampilkan visi kesenangan yang teratur dan terkendali meski seringkali menggunakan bentuk/wujud artistik yang cenderung menipu atau memperdaya— merupakan suatu pengganti kenyataan demokrasi publik dan bahkan menjadi lebih menarik karena orang diberi stimulasi dan simulasi tentang keadaan yang lebih baik, dimana tidak ada kemiskinan, kecelakaan, kesenjangan sosial, kejahatan,



sampah/limbah dan kondisi negatif urban lainnya karena seluruh komponen dalam lingkungan ini dapat dikontrol sesuai kondisi paling ideal yang diharapkan.

Disney dan industri film Hollywood bisa disebut sebagai pemrakarsa munculnya konsep ini. Kerajaan Disney yang terpuruk semenjak kematian Walt Disney, membuat Michael Eisner pimpinan Disney yang baru mengeluarkan ide untuk membangun sebuah kawasan terpadu yang terdiri dari taman hiburan, hotel, resort, pusat perbelanjaan dan lainnya. Keberhasilan ide tersebut membuat banyak pihak mencoba mengikutinya dengan resep yang kurang lebih sama. Beberapa bahkan bereksperimen lebih jauh dengan mengintegrasikan juga area kerja mereka seperti studio, setting lokasi pengambilan gambar, kondisi pengambilan gambar yang sebenarnya, ke dalam kawasan terpadu tersebut sehingga menghasilkan variasi dan mixed-use yang begitu menarik dan hidup.

Penerapan konsep *Theme Park* tidaklah terbatas pada desain taman hiburan atau rekreasi (*Amusement Park*) saja, namun juga dipakai dalam perkembangan kota. Dengan diterapkannya konsep ini pada pusat-pusat kota (*downtown*) lama, diharapkan mampu mengatasi hilangnya koneksi antar unsur-unsur kota (bangunan dan ruang kota) akibat pengaturan kota yang hanya berdasarkan fungsi saja dan menghidupkan kembali aktivitas dan peranannya.

2. Definisi Theme Park

Theme park adalah sebuah kawasan hiburan bertema yang memiliki daya tarik yang dalam hal desain bangunan, desain lansekap, wahana bermain, dan sarana pembelanjaan Geissler dan Rucks (2011).

Istilah *Theme Park* memiliki arti yang lebih luas daripada sekedar taman bertema Michael Sorkin (1992) memberikan definisi tentang *Theme Park* sebagai dunia atau tempat yang memiliki ciri antara lain tidak terikat pada geografi tertentu, lingkungan yang terkontrol dan teramati, memberikan stimulasi tanpa henti. Sedangkan menurut Lukas (2008)



Theme Park tidak hanya ruang arsitektur atau fisik tetapi juga suatu pikiran atau tempat yang menangkap perhatian dalam bentuk bervariasi, termasuk novel, fitur film, video game, dan ruang virtual lainnya. Jadi secara umum *Theme park* merupakan sebuah tempat wahana bermain yang dibuat secara permanen yang dikendalikan dan dikelola untuk sebuah hiburan dengan tema yang khusus sebagai daya Tarik bagi pengunjung.

Dalam mengembangkan sebuah industri *theme park*, diperlukan perencanaan terlebih dahulu agar industri theme park tersebut dapat berhasil. Raluca dan Gina (2005), memaparkan tahapan-tahapan dalam membangun sebuah theme park antara lain:

a. Lingkungan Umum

Dalam hal ini, sebuah *theme park* harus memperhatikan fitur fisik dan layanan untuk mengisi kapasitas asumsi dari pengunjung.

b. Lingkungan Ekonomi

Berdirinya sebuah *theme park* harus meningkatkan ekonomi sekitar antara lain peningkatan taraf hidup masyarakat sekitar.

c. Sosial dan Budaya

Theme park sebagai industri yang berdiri di tengah kehidupan tradisional harus memperhatikan aspek masyarakat, sehingga masyarakat sekitar tidak terbawa pengaruh buruk pada kehadiran sebuah theme park. Untuk membawa pengaruh positif, *Theme Park* haruslah membawa kesan yang indah sehingga membawa pengaruh baik bagi masyarakat.

d. Transportasi

Transportasi merupakan hal yang perlu diperhatikan dalam perencanaan sebuah *theme park*, karena pengunjung memerlukan transportasi yang sangat baik dan mudah diakses untuk mencapai suatu atraksi.



e. Infrastruktur

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam unsur infrastruktur adalah tersedianya air bersih, listrik, limbah pembuangan dan telekomunikasi.

f. Fasilitas yang Ditawarkan

Akomodasi, hotel, dan fasilitas wisata lainnya, menyediakan jasa sehingga wisatawan dapat menginap selama perjalanan mereka. Fasilitas lain yang diperlukan untuk pengembangan pariwisata dan perjalanan wisata meliputi restoran, museum, toko-toko souvenir.

g. Lingkungan Kelembagaan

Elemen kelembagaan harus diperhatikan dalam perencanaan taman lingkungan. Dari tingkat nasional sampai lokal mengatur tingkat, persyaratan perundangan pengembangan pariwisata.

h. Pengembangan *Theme Park*

Dalam hal ini *theme park* harus melakukan pengembangan agar dapat bertahan dalam persaingan bisnis antar jenis industri yang sama.

3. Arsitektur *Theme Park*

Arsitektur merupakan salah satu cara menciptakan suatu kondisi tertentu seperti yang diungkapkan Tschumi (1999)

“Architecture is not about the conditions that will dislocate the most traditional and regressive aspects of our society and stimulianiously reorganize these elements in the most liberating way” kemudian ia melanjutkan, *“so that our experience becomes the experience of events organized and strategized through architecture.”*

Berdasarkan pernyataan diatas, arsitektur menentukan apa yang akan kita alami dan rasakan pada suatu tempat. Tema yang dibuat digunakan sebagai metode atau strategi dalam arsitektur untuk



menciptakan suatu kondisi tertentu dan pengalaman ruang seperti apa yang dihasilkan.

Pengertian *theme* atau tema menurut Gottdiener (2001) dalam bukunya *The Theming of America*, adalah perlakuan terhadap sebuah pengalaman dengan cara pemberian konsep atau gagasan yang diterapkan pada suatu lingkungan. Dalam hal ini, tema dapat membentuk sebuah pengalaman dan bagaimana memahami ruang bertema yang kita alami. Dapat dikatakan bahwa tema dapat memberi identitas pada suatu ruang.

Konsep lingkungan bertema pertama kali muncul dan dipopulerkan oleh Walt Disney (Hench, 2008), dimana lingkungan bertema merupakan sebuah tempat yang didesain agar setiap elemennya berkontribusi dalam menyampaikan sebuah jalan cerita (narasi). Psarra (2009) mengungkapkan bahwa narasi adalah kumpulan sequence yang membawa manusia kepada pengalaman ruang yang berkelanjutan dan kesinambungan antar ruang dalam sebuah desain. Dari ungkapan tersebut, narasi mempengaruhi proses dalam mendesain suatu ruang untuk memberikan hal yang menarik kepada persepsi manusia yang mengalaminya.

Theme Park merupakan salah satu contoh arsitektur tematik. King (2002) mengungkapkan bahwa theme park adalah taman hiburan yang disertai dengan penerapan tema pada seluruh zona sehingga memberikan nilai kepada desain taman bermain tersebut. Nilai yang didapat dari pemberian tema tersebut adalah sebuah kesinambungan antara wahana hiburan dan kesan yang muncul terhadap perjalanan yang dilakukan didalam suatu lingkungan tematik.

Salah satu contoh manipulasi yang dilakukan pada *theme park* antara lain dengan menyusun elemen bersifat fisik (terlihat) untuk memanipulasi indera visual.



- a. Dekorasi: Dekorasi digunakan sebagai penguat pencapaian cerita dan *mood* tertentu yang ingin dicapai . Penggunaan dekorasi sebagai bentuk mendetail sesuai tema yang dipilih.
- b. Material: Penggunaan material dimanipulasi untuk mendapatkan efek yang diinginkan dan dapat menggugah indera peraba untuk mendukung sensasi yang diterima pengunjung.
- c. Warna: Warna membantu mendefinisikan karakter dari sebuah ruang dan menghadirkan suasana sebagai konsep visual bagi pengunjung.
- d. Pergerakan: Pergerakan yang terjadi di dalam sebuah ruang menjadi tontonan utama dan sebagai salah satu elemen yang turut memberikan impresi kepada pengunjung yang mengalaminya.

Bentuk manipulasi lain yang dilakukan dalam *theme park* yaitu dengan mengontrol elemen immaterial untuk membangun kualitas ruang tertentu yang mampu menggugah indera manusia.

- a. Pencahayaan: Pencahayaan buatan mampu membuat ruang terlihat dan terasa cocok dengan fungsinya, focus kepada elemen yang ingin diperlihatkan, dan meminimalisir distraksi yang disebabkan oleh elemen yang tidak dibutuhkan untuk tujuan memuaskan kebutuhan dasar akan informasi yang ingin dicapai pada suatu ruang. Didalam *Theme park* sendiri, pencahayaan digunakan antara lain sebagai pengempasi objek, dekorasi, dan penciptaan mood ruang tertentu.
- b. Suara: Pengontrolan suara atau akustik dalam *theme park* dapat berupa lagu tema, *special effect*, atau dialog yang mengaksen sebuah cerita atau narasi
- c. Aroma: Benzel (1998) mengungkapkan bahwa aroma dalam sebuah ruangan mampu merangsang kesadaran akan sesuatu yang memunculkan kembali sebuah memori serta meningkatkan sebuah perasaan akan kepuasan ketika berada pada suatu tempat. Hal ini dapat memperkuat kesan pengunjung terhadap lingkungannya.



Dari penjabaran teori diatas, konsep pemberian tema dan sebuah jalan cerita pada suatu Pusat Wahana Hiburan meningkatkan nilai arsitektural yang dirasakan pengunjung lewat manipulasi visual yang dapat membuat pengunjung memahami jalan cerita yang direpresentasikan oleh Pusat Wahana Hiburan tersebut.

4. Karakteristik *Theme Park*

Scoot A. Lucas (2008) mengungkapkan bahwa taman bertema memiliki 6 karakteristik yaitu sebagai berikut :

- a. *Theme park as oasis* (sebagai sumber ketenangan) - Taman bertema menciptakan rasa ketenangan seakan manusia berada di dunia lain yang lebih indah.
- b. *Theme park as land* (sebagai dunia impian) - Taman bertema diidentikkan dengan dunia impian.
- c. *Theme park as machine* (sebagai mesin wahana) – Taman bertema sendiri adalah sebuah mesin besar; satu yang tersusun dari bermacam kendaraan, peralatan mekanik, subsistem, proses dan pertunjukkan yang menjadikannya sebagai sistem yang fungsional.
- d. *Theme park as show* (sebagai pertunjukan) – Arsitektur selalu dipertunjukkan tapi jika berkaitan dengan taman bertema, pertunjukan adalah fungsi utamanya.
- e. *Theme park as brand* (sebagai merk) – Pada zaman ini perubahan yang paling signifikan dari taman bertema berkaitan dengan merk.
- f. *Theme park as text* (sebagai bacaan/cerita) – Saat taman bertema menjadi sebuah bacaan, penceritaan menjadi berlipatganda, penulisnya tidak lagi sebagai bosnya dan seseorang yang menjadi pusat perhatian dulunya, tapi sebagai taman bertema itu sendiri.

3. Perancangan Theme Park

Menurut Simon Bell (1997), ada beberapa hal dan aspek yang perlu diperhatikan dalam merancang sebuah taman rekreasi/bertema, diantaranya :



a. *The Entrance* (Pintu Masuk)

Pintu masuk atau elemen penyambut tamu harus di desain semenarik mungkin dan sedikit dramatis/berbeda dengan elemen di sekitar. Struktur, bentuk dan material yang dipakai juga harus mendukung lingkungan sekitar dan jangan sampai terlihat tidak seirama dengan lokasi sekitar.

b. Papan informasi

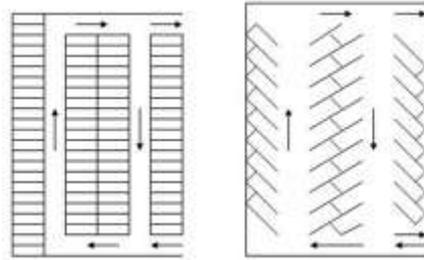
Papan informasi yang di pakai di taman rekreasi/bertema memiliki beberapa bahan/material yang memiliki keunggulan dan kelemahan, diantaranya :

- 1) Kayu: Kayu adalah material yang biasa dan paling sering digunakan sebagai papan informasi yang ada di taman rekreasi atau bertema. Kayu sering di pakai sebagai frame/bingkai dari informasi yang disajikan karena memiliki sifat seperti tahan lama, tahan segala cuaca, dan ramah lingkungan. Namun, kayu memiliki kelemahan seperti mudah terbakar dan dapat diserang oleh hama
- 2) Bebatuan: Ada juga beberapa penanda informasi yang menggunakan material batu. Batu adalah salah satu material yang kuat untuk jangka waktu yang lama. Pemakaian material batu membuat suasana taman terasa lebih jadal dan natural. Namun kekurangan dari material batu adalah mudah kotor dan berlumut.
- 3) Logam/besi: Material terakhir yang digunakan untuk penanda informasi adalah logam/besi. Pemakaian material logam/besi sebagai bingkai pada penanda informasi akan membuat tampilan menjadi lebih elit dan mewah. Namun, kekurangannya adalah bahwa logam/besi tidak tahan terhadap suhu ekstrim/panas dan mudah tergores.



c. Area Parkir

Ada beberapa jenis metode desain parkir untuk taman rekreasi/bertema dengan standar umum untuk beberapa kendaraan seperti mobil, motor, bus dan juga penyandang cacat di antaranya :



Gambar 2. 1 Jenis-jenis area parkir

(sumber: <http://www.palangparkir.web.id>)



Gambar 2. 2 Area parkir penyandang disabilitas

(sumber: <http://3.bp.blogspot.com>)

d. Fasilitas Toilet

Fasilitas toilet/wc di sebuah taman rekreasi dan bertema harus memiliki toilet minimal 3 buah untuk laki-laki dan perempuan. Dan juga, toilet tidak boleh hanya ada di hall atau di café/tempat makan, namun juga harus memiliki toilet terpisah yang tersebar di beberapa titik terdekat dengan area permainan. Selain itu, desain toilet harus memiliki kesan yang natural, bersih dan sesuai dengan tema dalam sebuah rekreasi atau *theme park*. Berikut adalah beberapa jenis toilet yang sesuai dengan tema dan terpisah dari hall utama atau café :





Gambar 2. 3 Toilet Portable

(sumber: <https://previews.123rf.com>)



Gambar 2. 4 Toilet di taman Honda, Jakarta Selatan

(sumber: <http://www.beritajakarta.com>)

e. Tempat Duduk

Desain tempat duduk yang ada di taman rekreasi dan bertema memiliki beberapa material yang hampir sama dengan penanda informasi. Sebagian besar taman rekreasi atau bertema di luar negeri tidak hanya membuat tempat duduk saja, namun juga mendesain sebuah meja juga. Ada 3 material yang digunakan untuk mendesain dan membuat sebuah tempat duduk, yaitu :

- 1) Kayu: Kayu adalah material yang biasa dan paling sering digunakan sebagai material membuat tempat duduk yang ada di taman rekreasi atau bertema. Kayu sering di pakai sebagai bahan pembuat tempat duduk karena memiliki sifat seperti tahan lama, tahan segala cuaca, dan ramah lingkungan. Namun, kayu memiliki kelemahan seperti mudah terbakar dan dapat diserang oleh hama
- 2) Bebatuan: Ada juga beberapa tempat duduk yang menggunakan material batu. Batu adalah salah satu material



yang kuat untuk jangka waktu yang lama. Pemakaian material batu membuat suasana taman terasa lebih jadal dan natural. Namun kekurangan dari material batu adalah mudah kotor dan berlumut.

- 3) Logam/besi: Material terakhir yang digunakan untuk membuat tempat duduk adalah logam/besi. Pemakaian material logam/besi sebagai material pembuat tempat duduk akan membuat tampilan menjadi lebih elit dan mewah. Namun, kekurangannya adalah bahwa logam/besi tidak tahan terhadap suhu ekstrim/panas dan mudah tergores.



Gambar 2. 5 Ukuran standar taman rekreasi

(sumber: <http://www.ayo-investasi.com>)

3. Peletakan massa bangunan

Dalam membangun sebuah taman rekreasi/theme park, ruang administrasi, ticketing, ruang informasi dan café haruslah saling berdekatan agar kegiatan lebih efisien.

7. Peletakan pohon pelindung/peneduh

Dalam merancang sebuah taman rekreasi/bertema, pepohonan tidak bisa di tinggalkan karena pohon adalah salah satu elemen lansekap/taman yang dapat berfungsi ganda yaitu memperindah taman dan melindungi taman. Ada beberapa pohon yang dipakai dalam merancang theme park karena di nilai memiliki fungsi yang baik untuk sebuah taman bertema, diantaranya :





Gambar 2. 6 Pohon palem

(sumber: <http://nuramijaya.com>)



Gambar 2. 7 Pohon perindang ketapang kencana

(sumber: <https://rumputgajahminimurah.files.wordpress.com>)



Gambar 2. 8 Pohon Cemara

(sumber: <https://www.sumber.com>)

3. Tahap Pembangunan Theme Park Secara Umum

Menurut *Leisure Business Advisors* (LLC), ada beberapa tahapan dalam membangun atau merancang sebuah *theme park* adalah studi kelayakan

Studi kelayakan adalah langkah pertama pengembang diperlukan untuk membangun sebuah taman karena memberikan panduan penting bagi desainer, perusahaan konstruksi, dan manajemen. Seorang ahli industri biasanya mempersiapkan studi rinci ini, yang



dibutuhkan oleh calon pemberi pinjaman dan investor. Ada beberapa hal yang harus dilakukan dalam studi kelayakan, yaitu :

- a. Rapat untuk membahas secara detail tentang site yang harus dipilih.
- b. Evaluasi site dan tempat untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan lahan tersebut kepada lingkungan sekitar yang meliputi : kedekatan pasar, keterbatasan fisik/kendala, rute akses, pola lalu lintas, pengembangan daerah sekitar dan potensi fasilitas pelengkap.
- c. Konsep deskripsi dan tren industri. Jenis usaha rekreasi yang dipelajari akan dijelaskan dan tren industri dibahas. Pembaca studi kelayakan mungkin belum terbiasa dengan konsep dan bagian laporan ini memberikan pengantar sebelum isu yang terkait dengan proyek tertentu diperiksa.
- d. Analisa pasar. Daerah pasar akan ditentukan berdasarkan jarak dari lokasi. Karakteristik demografi untuk pasar penduduk akan dianalisa untuk memberikan indikasi dukungan. Ini akan biasanya meliputi: pertumbuhan penduduk, distribusi umur dan distribusi pendapatan.
- e. Penggunaan tahunan. Potensi penggunaan tahunan untuk fasilitas yang diusulkan akan diperkirakan selama lima tahun pertama operasi berdasarkan pada sejumlah faktor, termasuk komponen yang direncanakan, ukuran pasar yang tersedia, karakteristik pasar, tingkat penetrasi pasar yang dicapai oleh fasilitas yang sebanding, serta lokasi dan persaingan yang mungkin terjadi.
- f. Perencanaan fisik dan konsep bangunan. Parameter perencanaan fisik mungkin termasuk: Perkiraan kapasitas desain, jenis kegiatan yang direkomendasikan, aktivitas campuran dan ukurannya, rekomendasi ruang layanan pengunjung, rekomendasi ukuran parkir dan ukuran lahan minimum yang dibutuhkan.
- g. Analisa keuangan. Analisis finansial untuk fasilitas yang diusulkan akan didasarkan pada konsep yang dipilih dan penggunaan potensial. Perkiraan keuangan selama lima tahun pertama operasi akan mencakup: pendapatan berdasarkan kategori, biaya



operasional, laba usaha dan keuntungan kembali investasi kepada investor.

- h. Perencanaan tapak dan skema desain dimulai dengan "diagram bubble" yang menerapkan studi kelayakan rekomendasi fisik ke situs klien. Rencana penggunaan lahan awal ini menjadi lebih halus dan rinci karena menyesuaikan dengan kebutuhan khusus dari konsep dan situs. Tata letak fungsional ini pada dasarnya mengikuti pendekatan yang umum dengan banyak taman tema baru-baru ini. Dalam tata letak ini, daerah bertema mengelilingi danau sentral yang sering berfungsi sebagai lokasi untuk kaca mata malam. Tata letak umum lainnya adalah pendekatan yang Disneyland pertama kali populerkan. Memiliki ikon pusat visual (seperti kastil) sebagai pusatnya, dengan daerah bertema dari pusat ini. Karakteristik site yang unik mempengaruhi pilihan terbaik tata letak fungsional, serta aspek desain lainnya.
- i. Ilustrasi perencanaan tapak/master plan. Kebutuhan fungsional yang dikombinasikan dengan visual tema dalam rencana induk gambar. Struktur biasanya selalu memiliki kode warna menurut jenis dalam rangka untuk membantu distribusi optimal dan penempatan.



Gambar 2. 9 Masterplan Disneyland Hongkong

(sumber: <http://68.media.tumblr.com>)

- j. Perspektif area kawasan. Meskipun aspek fungsional sangat penting untuk keberhasilan operasional, taman baru juga harus menarik secara visual dan dipahami oleh individu non-profesional yang terlibat dengan proyek. Sebuah cara yang efektif untuk menampilkan sebuah taman baru yaitu melalui perspektif udara,



sering dari perspektif "mata seekor burung". Perspektif aerial bawah ini adalah untuk taman yang sama seperti rencana induk yang digambarkan di atas, tetapi perspektif ini memberikan rasa yang lebih baik dan taman akan terlihat lebih jelas di mata pengunjung.



Gambar 2. 10 Perspektif perencanaan *theme park* di Puchong, Selangor

(sumber: <http://lh6.ggpht.com>)

9. Klasifikasi taman bertema berdasarkan pengunjung

Menurut *International Association of Amusement Parks and Attraction* (IAAPA), ada kategori/kelas dalam sebuah taman tema berdasarkan data pengunjung per tahun, yaitu :

- a. Kelas 1a : Kehadiran di bawah 250.000 pengunjung.
- b. Kelas 1b : Kehadiran di angka 250.001 sampai 500.000 pengunjung.
- c. Kelas 2 : Kehadiran di angka 500.001 sampai 1 juta pengunjung.
- d. Kelas 3 : Kehadiran di angka 1 juta sampai 2 juta pengunjung.
- e. Kelas 4 : Kehadiran lebih dari 2 juta pengunjung.

10. Jenis tema dalam sebuah theme park

Jenis-jenis tema dalam sebuah taman bertema (theme park) :

- a. *Adventure* (petualangan) : *Adventure park* atau *extreme park*. Tema petualangan berciri khas petualangan seperti arung jeram, panjat tebing, dll.
- b. *Futurism* (teknologi dan kecanggihan).
- c. International: Ciri khasnya adalah replika bangunan-bangunan dunia.



- d. *Nature* (alam): Ciri khas dari tema ini adalah hewan, pemandangan indah, laut, taman, flora.
- e. *Fantasy* (dunia maya): Ciri khas dari tema ini adalah animasi, tokoh kartun, pertunjukan sulap, taman bermain anak.
- f. Sejarah dan budaya: Tema ini berisikan sejarah dan budaya dari Negara sendiri atau Negara lain.
- g. *Movies* (film): Tema ini jelas mengangkat sebuah film khususnya layar lebar ke dalam sebuah taman bertema.
- h. Rekreasi air (underwater).

10. Jenis-Jenis Wahana Permainan dan Fasilitas di Theme Park

Beberapa jenis wahana permainan dan fasilitas umum yang ada di *theme park* :

a. Roller Coaster

Roller Coaster adalah Wahana yang banyak ditemukan di berbagai *theme park* di seluruh dunia. Wahana ini berbentuk seperti kereta yang memiliki jalur atau rel yang memiliki pola yang unik. Permainan ini juga memiliki kategori umur karena tergolong permainan berbahaya.



Gambar 2. 11 *Roller Coaster* di Dufan

(sumber: <https://sgimage.detik.net.id>)

b. Mini Coaster

Wahana ini mirip dengan *Roller coaster*, namun permainan ini digolongkan sebagai permainan untuk anak-anak.





Gambar 2. 12 *Mini Coaster* di Dufan

(sumber: <https://ridu.files.wordpress.com>)

c. Komedi Putar

Wahana ini dimanfaatkan pengunjung untuk melihat pemandangan yang ada di seluruh *theme park*. Wahana ini berbentuk seperti lingkaran yang berputar dengan fasilitas tempat duduk di tiap sudutnya.



Gambar 2. 13 *High Roller Ferris Wheel* di Las Vegas

(sumber: <https://cdn.trendhunterstatic.com>)

d. Kapal Ayun

Wahana ini biasanya berbentuk seperti kapal yang mengayun untuk menciptakan rasa tegang pada pengunjung yang menaikinya.



Gambar 2. 14 Kora-kora di Dufan

(sumber: <https://ridu.files.wordpress.com>)



f. Drop Ride

Drop Ride adalah wahana yang menciptakan rasa tegang kepada pengunjung karena wahana ini bergerak secara vertical.



Gambar 2. 15 *Lex Luthor Drop Doom* di Amerika

(sumber: <http://www.ultimaterollercoaster.com>)

g. Arung Jeram

Permainan ini menyerupai perahu yang melewati sungai dengan arus yang kuat dan tergolong permainan yang berbahaya. Pengunjung yang menaiki wahana ini akan basah akibat dari air yang menghantam perahu



Gambar 2. 16 Arung Jeram di Dufan

(sumber: <https://www.ancol.com>)

h. Gedung Pertunjukan

Pengunjung akan memasuki gedung yang dipersiapkan untuk mengadakan pertunjukan berupa teater atau pertunjukan menarik lainnya.





Gambar 2. 17 *Special Effects Stage* di Universal Studio Singapore

(sumber: <http://www.indonesianmominla.com>)

i. Pusat Perbelanjaan

Pusat perbelanjaan adalah fasilitas penunjang untuk pengunjung yang berniat membeli cenderamata ataupun untuk mencari makanan.



Gambar 2. 18 Pusat perbelanjaan di Universal Studio Singapore

(sumber: <http://4.bp.blogspot.com>)

10. Studi Banding

a. Jungleland Sentul Bogor

Jungle Land adalah tempat wisata keluarga yang dapat dinikmati bagi anak-anak maupun dewasa. Berlokasi di kawasan Sentul Nirwana, Bogor, Jawa Barat. Tempat ini dapat dinikmati pengunjung sebagai tempat berlibur sekaligus belajar. Harga tiket masuk Jungleland di hari biasa adalah 150 ribu rupiah per orang.



Sedangkan untuk harga tiket pada akhir pekan, Jungleland menetapkan tarif masuk 200 ribu rupiah. Harga tiket tersebut sudah termasuk semua wahana yang ada di kawasan Jungleland.

Jungleland Sentul bogor memiliki luas lahan sekitar 35 hektar dengan wahana bermain yang berjumlah 33 wahana yang dibagi dalam 5 zona. Berikut adalah fasilitas yang ada di Jungleland Sentul Bogor:



Gambar 2. 19 Map Jungleland Sentul Bogor

(sumber: <http://2.bp.blogspot.com>)



Gambar 2. 20 Wahana permainan di Jungleland Sentul Bogor

(sumber: <http://www.klikhotel.com>)

1) Zona Downtown

Zona ini terdiri dari 5 fasilitas sebagai berikut:

- a) *Downtown Fountain*
- b) *Downtown Food Parade*
- c) *Souvenir and Ticketing*
- d) *Book Gate Entrance*
- e) *Borobudur Ship Hall and Lounge*



2) Zona Carnivalia

Zona ini terdiri dari 18 fasilitas sebagai berikut.

- a) *Jungleland Amphitheatre*
- b) *Jungle Coffee*
- c) Muter-muter
- d) *Jungle Resto and Toilet*
- e) Hihiberan
- f) Muter-muter
- g) Rumah Jelangkung
- h) Petir
- i) *Jungleland Garden and Toilet*
- j) Disko
- k) Pentas Tangkas
- l) *Ice Cream Factory*
- m) 3 Poin Basket
- n) Sepur Leutik
- o) Ceblak-Ceblok
- p) *Mini Pontang-Panting*
- q) Mobil Jeger-jeger
- r) Kolecer

3) Zona Explora

- a) Buto Ijo
- b) Saung Pinter
- c) Rumah Kerang
- d) *Explora Station*
- e) *Outdoor Science Park*
- f) *Explora Resto and Toilet*
- g) Ekspedisi Prasejarah
- h) *Outdoor Class*
- i) Tarian Gurita
- j) *Explora Resto and Toilet*
- k) *Insectarium*



4) Zona Tropicalia

Zona ini terdiri dari 12 fasilitas sebagai berikut:

- a) Keluarga Tropicalia
- b) Mushola dan Toilet
- c) Toko *Souvenir*
- d) Miniatur Candi
- e) Curam Jeram
- f) Brak-Brik-Bruk
- g) Laut Kutub
- h) Sepur Antik
- i) *Tropicalia Outdoor Playground*
- j) Kincir Silir
- k) Sayur Van Sepur
- l) Pontang-Panting

5) Zona Mysteria

Zona ini terdiri dari 12 fasilitas sebagai berikut:

- a) Liak-Liuk
- b) Jip Tur
- c) *Happiness Station*
- d) Iber-Iber
- e) Loloncatan
- f) Mushola dan Toilet
- g) Arus Deras
- h) Bangket
- i) Perang Air
- j) Sarang Burung Berang
- k) *Mysteria Resto*
- l) Kual Api



b. Universal Studio Singapore

Universal Studios Singapore merupakan kompleks wahana wisata yang ada di Resorts World Sentosa. Wahana ini baru saja

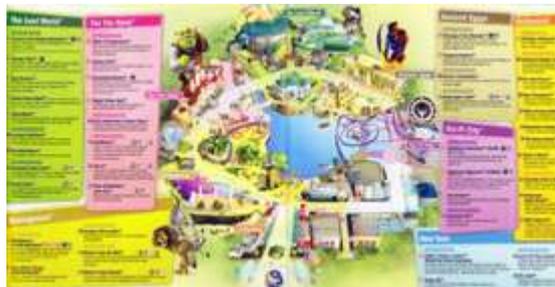
dibuka untuk umum pada bulan maret 2010. Wahana wisata ini memiliki luas sebesar 20 hektar, sebagai perbandingan untuk dunia fantasi di Ancol besarnya 9.5 hektar. Dengan dibukanya Universal Studio Theme Park di Singapura ini merupakan tempat wisata Universal Studio yang kedua di Asia (setelah hongkong) dan yang pertama di Asia Tenggara.

Taman bermain dengan luas 20 hektar ini menduduki hampir separuh dari 49 hektar wilayah Resorts Worlds Sentosa. Didalamnya terdapat 24 atraksi dan 7 tempat tematik, yang mengambil tema tema film film blockbuster atau televisi yang menarik, sehingga ada banyak karakter atau tokoh film disini. Selain itu juga terdapat Roller Coaster yang cukup tinggi dan menegangkan.



Gambar 2. 21 Logo Universal Studio Singapore

(sumber: <https://www.lokopoko.travel>)



Gambar 2. 22 Map Universal Studio Singapore

(sumber: <http://1696747669.rsc.cdn77.org>)



1) Madagascar

Merupakan zona yang mengambil cerita dari film animasi Madagaskar, dimana terdapat empat hewan dari kebun binatang New York yang ingin ke alam bebas namun terdampar di pulau Madagaskar. Pada zona ini menampilkan hutan tropis yang rimbun.

Harga tiket masuk ini adalah sebesar S\$66 per orang untuk usia 13-64, untuk anak-anak usia 4 – 12 harganya S\$48, sedangkan untuk usia lanjut diatas 64 tahun harganya S\$ 32. Harga tiket ini untuk bisa memasuki semua wahana permainan yang ada, kecuali ada tanda tambahan biaya lain, selama satu hari penuh. Jika ingin masuk dengan selama 2 hari, maka harganya S\$118 untuk dewasa, S\$88 untuk anak-anak, dan S\$58 untuk usia lanjut. Pembelian tiket ini dapat dipesan pada alamat <http://www.rwsentosa.com>. Jam operasionalnya dari jam 10 pagi sampai jam 7 malam

2) Far Far Away : Shrek

Merupakan zona yang terinspirasi dari karya DreamWorks Animations pada kisah dongeng fairy tale film Shrek. Disana akan ditemui bagaimana kehidupan karakter film Shrek hidup sehari-hari, seperti rawa rumah Shrek, dan juga terdapat istana Far Far Away yang dibuat pertama kalinya didunia. Didalam zona ini terdapat suara-suara dari Mike Myers, Eddie Murphy, Antonio Banderas dan Cameron Diaz. Karakter film pada zona ini adalah Shrek, Donkey, Puss In Boots dan Princess Fiona..



3) The Lost World : Jurassic Park

Di Lost World, para pengunjung seakan di bawa masuk ke dalam film action Jurassic Park dan Waterworld. Pengunjung dapat menelusuri sungai dan sekali-kali berjumpa dengan T-Rex atau menyaksikan atraksi orang-orang dalam ledakan waterworld yang menegangkan.

4) Ancient Egypt

Merupakan zona mesir dengan latar belakang era tahun 1930 dimana eksplorasi mesir sedang dilakukan. Zona ini diisi dengan bangunan bergaya obelisk dan piramida yang khas. Terdapat juga makam firaun di areal ini. Pengunjung yang datang kesini akan berperan sebagai penjelajah arkeolog yang berani untuk menungkap misteri pada negeri ini. Peran yang digunakan ini mirip dengan peran Brendan Fraser pada film The Mummy.

Atraksi yang ada disini yaitu : Revenge of The Mummy yaitu penjelajahan lorong dengan kendaraan berkecepatan tinggi dan berbagai tikungan tajam dan cepat, dan terdapat bola api dan prajurit mumi yang akan menyerang, dan semua disajikan dalam kegelapan. Treasure Hunters, yaitu suatu atraksi dimana pengunjung akan menaiki mobil jip dan disana harus menjelajahi gurun pasir.

5) Sci-Fi

Merupakan zona imajinasi dan menunjukkan bagaimana kota metropolitan masa depan akan terjadi. Pada zona ini digambarkan mengenai kehidupan yang modern dengan aneka cerita dari



masa lalu dan budaya yang pernah terjadi pada kota itu. Dan berkembang menjadi kota internasional dengan pengunjung dari seluruh dunia dan planet lain. Cerita dasar zona ini mengambil setting atau latar belakang serial tv populer yaitu Battlestar Galactica. Pada zona ini terdapat dueling roller coaster yang tertinggi di dunia.

Atraksi pada zona ini diantaranya Battlestar Galactica Cylon yaitu roller coaster layang dengan berputar putar lintasannya, Battlestar Galactica Human yaitu roller coaster duduk tanpa berputar, Transformers akan dibuka tahun 2011, dan Accelerator.

6) New York City

Zona ini mengambil cerita miniatur kota New York, dengan model khasnya trademark city skyline dan neon light. Terdapat juga replika gedung perpustakaan kota New York dengan dua singa di pintu masuknya. Atraksi yang ada disini yaitu Light! Camera! Action! dan Stage 28. Suatu atraksi pertunjukan dalam pembuatan film

7) Hollywood

Merupakan zona Hollywood yang mengambil tema dari kehidupan Hollywood Boulevard. Tempat ini merupakan zona utama dari wahana ini dan menjadi zona kunjungan pertama pada waktu pengunjung tiba kesana. Pengunjung dapat merasakan suasana Hollywood Boulevard disana, dengan arsiteknya yang khas, pohon palm dan jalan Walk of Fame. Atraksi yang ada disini adalah Pantages Hollywood Theatre merupakan



theater dengan gaya Broadway untuk menampilkan drama, musik dan pertunjukan lainnya. Tempat ini memiliki 1500 kapasitas tempat duduk yang biasanya menampilkan Universal Monsters (“Monster Rock”) dengan musik rock n roll nya.

Karakter film yang muncul di zona ini diantaranya PO dari film Kung Fu Panda, Monster Frankenstein, Woody and Winnie Woodpecker, Marilyn Monroe, Charlie Chaplin, Beetlejuice, Betty Boop, Scorpion King dan Anck-Su-Namun.

