

LANDASAN KOSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

# TAMAN HIBURAN TEMATIK (*THEME PARK*) DI YOGYAKARTA

TUGAS AKHIR SARJANA STRATA – 1

UNTUK MEMENUHI SEBAGIAN PERSYARATAN UNTUK MENCAPAI DERAJAT SARJANA TEKNIK (S-1)  
PADA PROGRAM STUDI ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA

DISUSUN OLEH :

AHMAD HARITZ IMAMMUDIN

1201 14541



PROGRAM STUDI ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA

2016

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan di bawah ini, saya:

Nama : Ahmad Haritz Imammudin

NPM : 12 01 14541

Dengan sungguh-sungguhnya dan atas kesadaran sendiri,

Menyatakan bahwa :

Hasil karya Tugas Akhir–yang mencakup Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan (Skripsi) dan Gambar Rancangan serta Laporan Perancangan–yang berjudul :

**“TAMAN HIBURAN TEMATIK (*THEME PARK*) DI YOGYAKARTA”**

Benar-benar hasil karya saya sendiri.

Pernyataan, gagasan, maupun kutipan–baik langsung maupun tidak langsung–yang bersumber dari tulisan atau gagasan orang lain yang digunakan didalam Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan (Skripsi) maupun Gambar Rancangan dan Laporan Prancangan ini telah saya pertanggungjawabkan melalui catatan perut atau pun catatan kaki dan daftar pustaka, sesuai norma dan etika penulisan yang berlaku.

Apabila kelak di kemudian hari terdapat bukti yang memberatkan bahwa saya melakukan plagiasi sebagian atau seluruh hasil karya saya–yang mencakup Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan (Skripsi) dan Gambar Rancangan dan Laporan Prancangan–ini maka saya bersedia untuk menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku di kalangan Program Studi Arsitektur – Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta; gelar dan ijazah yang telah sya peroleh akan dinyatakan batal dan akan saya kembalikan kepada Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Demikian, Surat Pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan sungguh-sungguhnya, dan dengan segenap kesadaran maupun kesediaan saya untuk menerima segala konsekuensinya.

Yogyakarta, 24 Januari 2017

Yang Menyatakan,



Ahmad Haritz Imammudin

# LEMBAR PENGABSAHAN SKRIPSI

SKRIPSI  
BERUPA  
LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

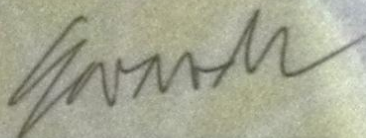
**TAMAN HIURAN TEMATIK (*THEME PARK*) DI YOGYAKARTA**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :  
Ahmad Haritz Imammudin  
NPM : 12 01 14541

Telah diperiksa dan dievaluasi oleh Tim Penguji Skripsi pada tanggal 19 Januari 2017 dan dinyatakan telah memenuhi sebagian persyaratan menempuh tahap pengerjaan rancangan pada Studio Tugas Akhir untuk mencapai derajat Sarjana Teknik (S-1) pada Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta

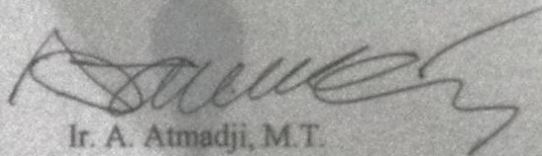
PENGUJI SKRIPSI

Penguji I



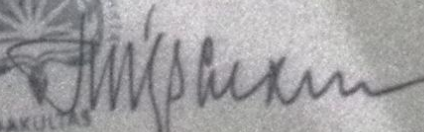
Gerarda Orbita Ida C., S.T., MBE.,

Yogyakarta, 25 Februari 2017  
Koordinator Tugas Akhir Arsitektur  
Program Studi Arsitektur  
Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta



Ir. A. Atmadji, M.T.

Ketua Program Studi Arsitektur  
Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta



Ir. Soesilo Boedi Leksono, M.T.

## INTISARI

Yogyakarta yang merupakan kota dengan julukan kota wisata memiliki pertumbuhan jumlah wisatawan yang semakin bertambah dan meningkat setiap tahunnya. Peningkatan jumlah wisatawan juga berdampak dengan tingginya tingkat kepuasan dalam berekreasi. Cara yang dapat digunakan untuk memenuhi kepuasan wisatawan dalam berekreasi yaitu melalui penambahan obyek wisata yang mampu menarik wisatawan serta membantu para wisatawan untuk memiliki banyak pilihan saat ingin kembali berwisata ke Yogyakarta. Penambahan obyek wisata dapat diwujudkan dalam bentuk Taman Hiburan Tematik (*Theme Park*) dimana dapat menampung segala jenis umur, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa.

Permasalahan pada “Taman Hiburan Tematik (*Theme Park*) di Yogyakarta” adalah *Bagaimanan wujud perancangan Taman Hiburan Tematik (Theme Park) di Yogyakarta yang menerapkan sumbu imajiner kota Yogyakarta melalui tata massa bangunan dengan pendekatan arsitektur metafora?* Permasalahan diolah melalui elemen arsitektural yang dapat mendukung penerapan sumbu imajiner pada tata massa bangunan di Taman Hiburan Tematik. Pengolahan ini diselesaikan melalui pendekatan *Arsitektur Metafora*.

Pengolahan prinsip *Metafora* sumbu imajiner kota Yogyakarta pada Taman Hiburan Tematik dilakukan dengan jenis *Metafora Konkrit (Tangible Metaphors)*. Pengolahan tata massa bangunan diterapkan melalui transformasi bentuk dan skala dari sumbu imajiner kota Yogyakarta. Pengolahan ini bertujuan agar para wisatawan yang berekreasi dapat merasakan suasana serta menambah ilmu mengenai tata ruang kota Yogyakarta.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, berkat, bimbingan, dan perlindungan-Nya selama penyusunan Karya Tugas Akhir–Skripsi yang berjudul Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Taman Hiburan Tematik di Yogyakarta ini sehingga dapat diselesaikan dengan baik.

Penyusun menyadari tanpa bantuan dari berbagai pihak, baik yang bersifat langsung maupun tidak langsung, penulisan karya Tugas Akhir-Skripsi ini tidak akan terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Gerarda Orbita Ida C., S.T., MBE., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan kritik, saran dan masukan dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
2. Bapak Dr. Amos Setiadi, ST, MT selaku dosen pembimbing yang telah memberikan kritik, saran dan masukan selama proses studio arsitektur 7.
3. Segenap dosen dan staf pengajar Fakultas Teknik Program Studi Arsitektur Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
4. Keluarga yang tercinta, khususnya kedua orangtua saya yaitu Mohamad Irianto Hatta dan Lasma Dwina yang saya kasihi serta selalu memberikan dukungan, semangat dan doa; kakak dan adik perempuan saya yaitu Ovia dan Audi yang selalu mendukung dan memberikan semangat; serta keluarga dari orang tua yang selalu mendukung kelancaran proses tugas akhir ini.
5. Sahabat seperjuangan Program Studi Arsitektur Angkatan 2012 sejak semester satu yaitu Evans, Raymond, Hans, Maya, Fallycia, Vonnie, dan Cecil yang selalu memberikan dukungan, semangat, doa, dan saran.
6. Sahabat seperjuangan SMA Xaverius Bandar Lampung yaitu Diko, Yudis, Evan, Noris, Hendro, Laura dan Kartika atas dukungan semangat dan doanya.
7. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu penulis menyelesaikan Tugas Akhir ini.

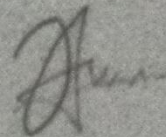
Semoga Tuhan selalu memberikan dan melimpahkan rahmat-Nya kepada semuanya. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan ini masih jauh dari kata

kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis menerima segala kritik dan saran yang bersifat membangun demi perbaikan yang akan datang.

Akhir kata, penulis berharap semoga Karya Tugas Akhir - Skripsi ini dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan bagi semua pihak yang berkepentingan.

Yogyakarta, Oktober 2016

Penulis,



Ahmad Haritz Imammudin

NPM : 12 01 14512

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<i>i</i>
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	<i>ii</i>
<b>LEMBAR PENGABSAHAN</b> .....	<i>iii</i>
<b>INTISARI</b> .....	<i>iv</i>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<i>v</i>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<i>vii</i>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<i>xi</i>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<i>xii</i>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 LATAR BELAKANG .....	1
1.1.1 Latar Belakang Pengadaan Proyek .....	1
1.1.2 Latar Belakang Permasalahan Proyek.....	5
1.2 RUMUSAN MASALAH .....	8
1.3 TUJUAN DAN SASARAN .....	8
1.3.1 TUJUAN.....	8
1.3.2 SASARAN.....	8
1.4. LINGKUP STUDI .....	9
1.5. METODE STUDI .....	10
1.5.1. POLA PROSEDURAL.....	10
1.5.2. TATA LANGKAH.....	12
1.6. KEASLIAN PENELITIAN.....	13
1.7. SISTEMATIKA PENULISAN.....	14
<b>BAB II TINJAUAN UMUM HIBURAN TEMATIK (<i>THEME PARK</i>)</b>	
2.1. TINJAUAN TAMAN HIBURAN TEMATIK .....	16
2.1.1. Pengertian Taman .....	16
2.1.2. Pengertian Hiburan .....	16
2.1.3. Pengertian Tema .....	16
2.1.4. Pengertian Taman Hiburan Tematik ( <i>theme park</i> ).....	17
2.2. SEJARAH DAN PERKEMBANGAN <i>THEME PARK</i> .....	17

2.2.1. Macam-macam Taman Hiburan.....	19
2.2.2. Karakteristik Taman Hiburan Tematik (Theme Park) .....	21
2.2.3. Persyaratan Taman Hiburan Tematik (Theme Park) .....	21
2.2.4. Prinsip desain Taman Hiburan Tematik (Theme Park).....	23
2.2.5. Jenis-jenis Wahana Taman Hiburan (Attraction).....	25
2.2.6. Pelaku Kegiatan Pada Taman Hiburan Tematik (Theme Park) .....	28
2.2.7. Jenis Kegiatan Pada Taman Hiburan Tematik (Theme Park).....	29
2.2.8. Program Ruang Pada Taman Hiburan Tematik (Theme Park) .....	30
2.2.9. Organisasi Ruang .....	32
2.3. TINJAUAN OBYEK SEJENIS .....	33
2.3.1. Trans Studio Bandung.....	33
2.3.2. Universal Studios Singapore.....	35
 <b>BAB III TINJAUAN WILAYAH YOGYAKARTA</b>	
3.1 TINJAUAN UMUM WILAYAH YOGYAKARTA.....	38
3.1.1 Kondisi Geografis dan Aministrasi.....	38
3.2 KRITERIA UMUM PEMILIHAN TAPAK .....	39
3.3 LOKASI TERPILIH .....	39
3.3.1 Kondisi Tapak.....	41
3.3.2 Peraturan Daerah.....	41
3.3.3 Lokasi Tapak.....	43
 <b>BAB IV TINJAUAN TEORI</b>	
4.1. TINJAUAN ARSITEKTUR METAFORA .....	46
4.1.1. Kegunaan Arsitektur Metafora.....	47
4.1.2. Jenis dan Contoh Metafora .....	47
4.1.3. Strategi Penerapan Arsitektur Metafora.....	49
4.2. TINJAUAN SUMBU IMAJINER KOTA YOGYAKARTA .....	50
4.3. TINJAUAN PENDEKATAN .....	55
 <b>BAB V ANALISIS PERENCANAAN DAN PERANCANGAN</b>	
5.1. ANALISIS FUNGSIONAL .....	61
5.1.1. Jenis Kegiatan .....	61



5.1.2. Pelaku Kegiatan .....	61
5.1.3. Alur Kegiatan.....	62
5.1.4. Kebutuhan Ruang.....	64
5.1.5. Perhitungan Jumlah Pengunjung.....	66
5.1.6. Besaran Ruang .....	67
5.1.7. Hubungan Ruang .....	71
5.2. ANALISA SITE.....	72
5.2.1. Eksisting dan Ukuran.....	72
5.2.2. Akses.....	74
5.2.3. View.....	75
5.2.4. Pencahayaan Alami.....	76
5.2.5. Kebisingan .....	77
5.3. ANALISIS PENEKANAN STUDI DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR METAFORA.....	78
5.3.1. Analisis Perancangan Tata Bangunan.....	85
5.4. ANALISIS PERANCANGAN AKLIMATISASI RUANG .....	87
5.4.1. Analisis Sistem Penghawaan .....	87
5.4.2. Analisis Sistem Pencahayaan.....	89
5.5. ANALISIS STRUKTUR DAN KONSTRUKSI.....	90
5.5.1. Struktur Pondasi.....	90
5.5.2. Struktur Badan Bangunan .....	95
5.6. ANALISIS SISTEM UTILITAS BANGUNAN.....	96
5.6.1. Analisis Sistem Jaringan Air Bersih & Air Kotor.....	96
5.6.2. Analisis Sistem Jaringan Listrik .....	97
5.6.3. Analisis Sistem Perlindungan Terhadap Bahaya Kebakaran .....	98

## **BAB VI KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN**

6.1. KONSEP PERENCANAAN.....	100
6.1.1. Persyaratan-Persyaratan Perencanaan.....	100
6.1.1.1 Konsep Perencanaan Sistem Manusia.....	100
6.1.2. Konsep Lokasi dan Tapak.....	103
6.1.3. Konsep Perencanaan Tapak .....	104
6.2. KONSEP PERANCANGAN .....	105
6.2.1. Konsep Perancangan Programatik .....	105

6.2.1.1. Konsep Fungsional.....	105
6.2.1.2. Konsep Perancangan Tapak.....	107
6.3. KONSEP PENEKANAN STUDI.....	109
6.3.1. Konsep Wujud Konseptual .....	111
6.3.2. Konsep Perancangan Tata Bangunan dan Tata Ruang .....	114
6.4. KONSEP PERANCANGAN AKLIMATISASI RUANG.....	115
6.4.1. Konsep Penghawaan Ruang.....	115
6.4.2. Konsep Pencahayaan Ruang.....	116
6.5. KONSEP PERANCANGAN STRUKTUR DAN KONSTRUKSI.....	118
6.5.1. Konsep Struktur Pondasi.....	118
6.5.2. Konsep Struktur Badan Bangunan.....	118
6.6. KONSEP SISTEM UTILITAS BANGUNAN .....	119
6.6.1. Sistem Jaringan Air Bersih & Air Kotor.....	119
6.6.2. Sistem Jaringan Listrik .....	120
6.6.3. Sistem Proteksi Kebakaran .....	120

***Daftar Pustaka***

***Daftar Referensi***

**Lampiran**

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 1.1</b> Persebaran dan statistik 25 <i>Theme park</i> terbesar di dunia.....	3
<b>Gambar 1.2</b> Jumlah Pengunjung Sektor Rekreasi Ancol .....	4
<b>Gambar 2.1</b> Contoh wahana <i>Roller Coaster</i> .....	25
<b>Gambar 2.2</b> Contoh wahana <i>Circular rides</i> .....	26
<b>Gambar 2.3</b> Contoh wahana <i>Family Rides</i> .....	26
<b>Gambar 2.4</b> Contoh wahana <i>Transportation Rides</i> .....	26
<b>Gambar 2.5</b> Contoh wahana <i>Water Rides</i> .....	27
<b>Gambar 2.6</b> Contoh wahana <i>Dark Rides</i> .....	27
<b>Gambar 2.7</b> Contoh wahana <i>Kiddie Rides</i> .....	28
<b>Gambar 2.8</b> Contoh Wahana <i>Pay-Per-Ride-Attractions</i> .....	28
<b>Gambar 2.9</b> Penerapan Konsep Bangunan dengan Gaya Arsitektur Hollywood di Studio Central...	34
<b>Gambar 2.10</b> Penerapan Konsep Bentuk Bangunan dengan Tema Petualangan di Hutan .....	34
<b>Gambar 2.11</b> Penerapan Konsep Bentuk Bangunan dengan Tema Sihir dan Keajaiban .....	35
<b>Gambar 3.1</b> Peta Kota Yogyakarta .....	38
<b>Gambar 3.2</b> Peta Rencana Pola Ruang dan Garis Sempadan Kecamatan Umbulharjo .....	42
<b>Gambar 3.4</b> Ukuran Tapak.....	43
<b>Gambar 3.5</b> Lokasi Tapak.....	44
<b>Gambar 4.1</b> Nagoya City Art Museum.....	48
<b>Gambar 4.2</b> Stasiun TGV.....	48
<b>Gambar 4.3</b> E.X Plaza Indonesia.....	49
<b>Gambar 4.4</b> Sumbu Imajiner Kota Yogyakarta.....	51
<b>Gambar 4.5</b> Perbandingan Bentuk, Proporsi dan Skala pada Sumbu Imajiner Kota Yogyakarta .....	57
<b>Gambar 4.6</b> Pembagian Skala Ruang Menurut Tinggi Ruang .....	59
<b>Gambar 5.1</b> Hubungan Ruang Taman Hiburan Tematik.....	71
<b>Gambar 5.2</b> Ukuran Tapak.....	73
<b>Gambar 5.3</b> Perbandingan Bentuk, Proporsi dan Skala pada Sumbu Imajiner Kota Yogyakarta .....	78
<b>Gambar 5.4</b> Transformasi Sumbu Imajiner Kota Yogyakarta ke Wahana Taman Hiburan Tematik..	86
<b>Gambar 5.5</b> Transformasi Sumbu Imajiner Kota Yogyakarta ke Tapak Taman Hiburan Tematik....	86
<b>Gambar 5.6</b> Pondasi Batu Kali .....	91
<b>Gambar 5.7</b> Pondasi Tiang Pancang .....	92
<b>Gambar 5.8</b> Pondasi Foot Plate.....	94
<b>Gambar 5.9</b> Skema Jaringan Air Bersih ke Wahana.....	96
<b>Gambar 5.10</b> Skema Jaringan Air Bersih ke Bangunan.....	96
<b>Gambar 5.11</b> Skema Jaringan Air Kotor.....	97
<b>Gambar 5.12</b> Skema Sistem Jaringan Listrik .....	98
<b>Gambar 6.1</b> Kebutuhan Lokasional.....	103
<b>Gambar 6.2</b> Ukuran Tapak.....	104
<b>Gambar 6.3</b> Zoning dan Akses Taman Hiburan Tematik pada Tapak.....	105
<b>Gambar 6.4</b> Hubungan Ruang Makro pada Taman Hiburan Tematik .....	106
<b>Gambar 6.5</b> Organisasi Ruang Pada Area Informasi.....	106
<b>Gambar 6.6</b> Organisasi Ruang pada area pengelolaan.....	107
<b>Gambar 6.7</b> Organisasi Ruang pada Area Servis .....	107
<b>Gambar 6.8</b> Organisasi Ruang dan Skema Wahana Taman Hiburan Tematik .....	107
<b>Gambar 6.9</b> Konsep Perencanaan Tapak.....	109
<b>Gambar 6.10</b> Transformasi Sumbu Imajiner Kota Yogyakarta ke Wahana Taman Hiburan Tematik	114
<b>Gambar 6.11</b> Transformasi Sumbu Imajiner Kota Yogyakarta ke Tapak Taman Hiburan Tematik...	115
<b>Gambar 6.12</b> Skema Jaringan Air Bersih ke Wahana.....	119
<b>Gambar 6.13</b> Skema Jaringan Air bersih.....	119
<b>Gambar 6.14</b> Skema Jaringan Air Kotor .....	120

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 1.1</b> Jumlah Wisatawan yang Berkunjung ke DIY.....	1
<b>Tabel 1.2</b> Jumlah pengunjung pada 25 <i>theme park</i> terbesar di dunia.....	3
<b>Tabel 1.3</b> Macam Data.....	10
<b>Tabel 1.4</b> Tabel Cara Analisis dan Penyimpulan.....	11
<b>Tabel 1.5</b> Keaslian Penelitian.....	13
<b>Tabel 2.1</b> Persyaratan Taman Rekreasi.....	21
<b>Tabel 2.2</b> Program Ruang.....	30
<b>Tabel 3.1</b> Peraturan Zonasi kota Yogyakarta.....	40
<b>Tabel 3.2</b> Foto Sekitar Tapak.....	44
<b>Tabel 4.1</b> Analisis Teori Arsitektural pada Metafora Tata Massa Bangunan Taman Hiburan Tematik.....	56
<b>Tabel 4.2</b> Kesan Bentuk Dasar.....	58
<b>Tabel 5.1</b> Program Ruang.....	64
<b>Tabel 5.2</b> Jumlah Wisatawan yang Berkunjung ke Kota Yogyakarta.....	66
<b>Tabel 5.3</b> Besaran Ruang <i>Theme Park</i> .....	68
<b>Tabel 5.4</b> Tabel Analisis Pendekatan Studi Pantai ParangTritis.....	79
<b>Tabel 5.5</b> Tabel Analisis Pendekatan Studi Panggung Krapyak.....	80
<b>Tabel 5.6</b> Tabel Analisis Pendekatan Studi Keraton.....	80
<b>Tabel 5.7</b> Tabel Analisis Pendekatan Studi Tugu.....	81
<b>Tabel 5.8</b> Tabel Analisis Pendekatan Studi Gunung Merapi.....	82
<b>Tabel 5.9</b> Tabel Analisis Pendekatan Studi Pantai Parangtritis pada Wahana water rides.....	83
<b>Tabel 5.10</b> Tabel Analisis Pendekatan Studi Panggung Krapyak pada Wahana <i>Adventure Park</i> .....	83
<b>Tabel 5.11</b> Tabel Analisis Pendekatan Studi Keraton pada Wahana <i>Family Rides</i> dan <i>Transportation Rides</i> .....	84
<b>Tabel 5.12</b> Tabel Analisis Pendekatan Studi Tugu pada Taman dan Sculpture.....	84
<b>Tabel 5.13</b> Tabel Analisis Pendekatan Studi Gunung Merapi pada Wahana <i>Thrill rides</i> dan <i>Family Rides</i> .....	85
<b>Tabel 5.14</b> Tabel Penghawaan Taman Hiburan Tematik.....	87
<b>Tabel 5.15</b> Kebutuhan Pencahayaan Buatan.....	89
<b>Tabel 5.16</b> Penerapan Pencahayaan Buatan.....	90
<b>Tabel 6.1</b> Besaran Ruang.....	101
<b>Tabel 6.2</b> Konsep Elemen-Elemen Arsitektural Pantai Parangtritis.....	109
<b>Tabel 6.3</b> Konsep Elemen-Elemen Arsitektural Panggung Krapyak.....	110
<b>Tabel 6.4</b> Konsep Elemen-Elemen Arsitektural Keraton.....	110
<b>Tabel 6.5</b> Konsep Elemen-Elemen Arsitektural Tugu.....	110
<b>Tabel 6.6</b> Konsep Elemen-Elemen Arsitektural Gunung Merapi.....	111
<b>Tabel 6.7</b> Wujud Konseptual Pantai Parangtritis pada Wahana water rides.....	111
<b>Tabel 6.8</b> Wujud Konseptual Panggung Krapyak pada Wahana <i>Adventure rides</i> .....	112
<b>Tabel 6.9</b> Wujud Konseptual Keraton pada Wahana <i>Kiddie Rides</i> dan <i>Transportation Rides</i> .....	112
<b>Tabel 6.10</b> Wujud Konseptual Tugu pada Taman dan Sculpture.....	113
<b>Tabel 6.11</b> Wujud Konseptual Gunung Merapi pada Wahana <i>Thrill rides</i> dan <i>Family Rides</i> ..	113
<b>Tabel 6.12</b> Tabel Penghawaan Ruang.....	115
<b>Tabel 6.13</b> Tabel Pencahayaan Ruang.....	117