

## **BAB II**

### **TINJAUAN UMUM TAMAN HIBURAN TEMATIK (*THEME PARK*)**

#### **2.1. TINJAUAN TAMAN HIBURAN TEMATIK**

##### **2.1.1. Pengertian Taman**

Taman menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mempunyai arti yaitu 1 kebun yang ditanami dengan bunga-bunga dsb (tempat bersenang-senang); 2 tempat (yang menyenangkan dsb); 3 tempat duduk pengganti perempatan (yang dihiasi dengan bunga-bunga dsb); -- hiburan tempat yang mempunyai berbagai jenis hiburan dan pertunjukan -- rekreasi 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 cenderamata;<sup>6</sup>

*Park* merupakan pengertian dari Taman. Taman adalah sebidang tanah terbuka dengan luasan tertentu di dalamnya ditanam pepohonan, perdu, semak dan rerumputan yang dapat dikombinasikan dengan kreasi dari bahan lainnya. Umumnya dipergunakan untuk olah raga, bersantai, bermain dan sebagainya.<sup>7</sup>

##### **2.1.2. Pengertian Hiburan**

Hiburan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mempunyai arti yaitu sesuatu atau perbuatan yang dapat menghibur hati (melupakan kesedihan dsb); taman ~rakyat;<sup>8</sup>

##### **2.1.3. Pengertian Tema**

Tema menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mempunyai arti yaitu /tema/ n pokok pikiran; dasar cerita (yang diperbincangkan, dipakai sebagai dasar mengarang, mengubah sajak, dsb) -- Ber.te.ma n mempunyai tema.<sup>9</sup>

---

<sup>6</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia. (2008). Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama. Hal 1387

<sup>7</sup> Irwan, Z. D. (2005). *Tantangan Lingkungan dan Lanskap Hutan Kota*. Jakarta: Bumi Aksara. Hal 165

<sup>8</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia. (2008). Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama. Hal 497

<sup>9</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia. (2008). Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama. Hal 1429

Pengertian lain mengenai tema atau Theme yang berasal dari bahasa Yunani yaitu *Tithenai* berarti meletakkan. Istilah tema yang memiliki arti apa yang diletakkan, dinyatakan dan memposisikan sesuatu.<sup>10</sup>

#### **2.1.4. Pengertian Taman Hiburan Tematik (*Theme Park*)**

*Theme Park n. A large amusement park based around a particular idea.*<sup>11</sup>

*Theme Park* merupakan sebuah tempat atau sarana rekreasi yang memiliki ide dasar khusus yang mencirikan seluruh tempat rekreasi tersebut.<sup>12</sup>

Pengertian lain mengenai Taman Hiburan Tematik (*Theme Park*) merupakan salah satu jenis taman yang memiliki karakteristik yang berbeda dari jenis taman lainnya. Karakteristik untuk setiap taman tematik tidaklah sama dengan taman tematik lainnya, karakteristik taman disesuaikan dengan tema taman yang digunakan.<sup>13</sup>

Pengertian-pengertian di atas dapat menyimpulkan bahwa Taman Hiburan Tematik (*Theme Park*) merupakan sebuah taman rekreasi yang memiliki karakteristik khusus untuk mencirikan tempat tersebut dengan tema yang diusung dan dijadikan sebuah konsep.

## **2.2. SEJARAH DAN PERKEMBANGAN *THEME PARK***

*"Amusement park were the historical predecessor of modern them park. The origins of amusement park lie in ancient and medieval religious festifal and trade fairs. Merchants, entertainers, and food vendors gathered to take advantage of the large temporary crowds"*<sup>14</sup>

<sup>10</sup> Tanmaela, C. T., Gosal, P. H., & Malik, A. (2014). *Manado Indoor Theme Park. Aplikasi Proksimitas Dalam Arsitektur*. Hal 2

<sup>11</sup> *Paperback Oxford English Dictionary*. (2012). United Kingdom: Oxford University Press. Seventh Edition. Hal 757

<sup>12</sup> Extrada, E. (2014). *Taman bertema indoor trans studio Semarang*. Semarang: Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik. Hal 1

<sup>13</sup> Ramadhon, P. (2008). *Pengelolaan Lanskap Kawasan Bertema (Theme Park) di Dunia Fantasi*. Bogor : Institut Pertanian Bogor. Hal 9

<sup>14</sup> Milman, A. (January 2007). *Theme Park Tourism and Management Strategy*. University of Central Florida-Chapter 19 . Hal 4

Taman hiburan (*Amusement park*) merupakan sejarah pendahulu taman tematik modern. Asal usul taman hiburan (*Amusement park*) muncul pada festival agama abad pertengahan kuno serta pameran perdagangan (*trade fairs*). Para Pedagang, bintang hiburan, dan pemasok makanan berkumpul untuk mengambil keuntungan dari banyaknya kerumunan orang yang datang.

Revolusi industri yang diawali di negara-negara Eropa pada abad ke-18 merupakan salah satu pemicu Taman Hiburan selanjutnya. Berbagai negara bersaing untuk saling menunjukkan kehebatannya masing-masing di bidang industri. Fenomena inilah yang memicu adanya *World's Fair* rancangan Joseph Paxton pada tahun 1851 di London, asal-usul dari adanya *theme park* di dunia. Pameran ini berlangsung di Crystal Palace dengan tajuk '*Great Exhibition of the Works of Industry of all Nations*'. Setiap negara yang menjadi peserta pameran ini memberi dekorasi sesuai ciri khas negaranya pada areanya masing-masing. Faktor inilah yang membuat event ini menjadi asal-usul sebuah *theme park*. Pengunjung yang datang ke event tersebut dapat menikmati berbagai tema kekayaan budaya dari seluruh dunia yang kemudian menjadi alasan kuat terbentuknya *theme park*.

Taman hiburan yang selanjutnya didirikan di Bristol City pada tahun 1886. Pada tahun 1888, muncul wahana permainan pertama yaitu Ferris Wheel (wahana permainan kincir raksasa). Kemudian water chute (bodyslide, fitur waterpark saat ini) yang diciptakan oleh Paul Boynton di bagian selatan Chicago.

Taman Hiburan Tematik (*Theme Park*) muncul setelah era Taman Hiburan muncul. Disneyland, merupakan *Theme Park* yang pertama kali dibuka oleh Walt Disney pada tahun 1955. Taman ini berbeda dibandingkan taman hiburan biasa karena menghadirkan beberapa wahana baru dengan tema dunia Disney. Fokus utama dari Disneyland adalah wahana roller coaster yang bisa ditemukan pada semua taman hiburan, namun perbedaannya terletak pada penggabungan wahana-wahana dasar seperti roller coaster tersebut dengan konsep-konsep baru yaitu tema disney, membentuk lingkungan taman secara menarik dan alami, panggung film, air dan karakter televisi.

Tahun 1961, Six Flags Over Texas dibuka dan sukses menjadi Theme Park regional pertama yang menjangkit 1,3 juta pengunjung. Wahana bernama Log Flume (konsep permainan yang sama dengan roaler coaster namun melibatkan air di dalamnya) menjadi wahana terpopuler dan dipasang di berbagai tempat di sekitar Amerika.

*"By the early 1900s, there were hundreds of theme parks worldwide, and it was the period of the "golden age" until the late 1920s, mainly due to the increase of income and the decrease of labour time. In the 1930s during the Great Depression and World War II the decline of the theme parks was a fact. After the WWII the influence of television was negative and families visited theme parks seldom."<sup>15</sup>*

Tahun 1900, terdapat ratusan taman tematik di seluruh dunia, dan itu merupakan waktu jaya taman tematik sampai akhir 1920, terutama akibat peningkatan pendapatan dan penurunan waktu bekerja. Tahun 1930 dimana masa depresi hebat dan perang dunia II datang, angka pengunjung Taman Hiburan Tematik (*Theme Park*) mengalami penurunan. Taman Hiburan Tematik kemudian ditinggalkan setelah perang dunia II usai karena banyak keluarga yang terkena pengaruh menonton televisi.

### **2.2.1. Macam-macam Taman Hiburan**

Terdapat jenis-jenis taman hiburan antara lain :

#### *a. Marine Life Parks*

*Marine Life Parks* adalah sebuah taman hiburan yang khusus menampilkan acara, wahana, dan atraksi tentang kehidupan laut seperti paus pembunuh, lumba-lumba, anjing laut, singa laut, dan sebagainya. Taman hiburan ini semacam taman untuk mendidik penonton khususnya anak-anak guna mengetahui tentang hewan air dan bagaimana melestarikan lingkungan mereka. *Marine Life Parks* ini juga berkontribusi pada pelestarian dan penyelamatan pada hewan air yang telah terdampar, terluka atau ditinggalkan. *Marine Life Parks* memiliki acara interaktif yang memungkinkan para

---

<sup>15</sup> Groote, P. D. (2010). *Globalisation Of Commercial Theme Park*, Budapest-Universiteit Hasselt & KULeuven, Hal 1-2

pengunjung mendapatkan dekat dengan paus pembunuh atau berenang dengan lumba-lumba dan hewan air lainnya.

*b. Water Parks*

*Water Parks* adalah sebuah taman hiburan yang dilakukan dengan air seperti air slide, kolam renang, area air mancur dan sebagainya. *Water Parks* umumnya memiliki kolam renang besar dan slide untuk keluarga. *Water Park* tertentu juga mempunyai wahana pantai buatan dan olahraga air di dalamnya.

*c. Zoo & Wild Life Parks*

*Zoo & Wild Life Parks* adalah taman hiburan seperti kebun binatang yang menawarkan petualangan yang luar biasa di lingkungan liar namun aman untuk anak-anak dan orang dewasa. *Zoo & Wild Life Parks* biasanya memiliki suasana alami yang dapat dinikmati pengunjung dan dapat berhubungan dengan alam, serta atraksi membawa pengunjung kedalam hutan.

*d. Traditional Theme Parks*

*Traditional Theme Parks* adalah jenis taman yang lebih menekankan pada taman dari pada wahana, seperti bagian atau lansekap yang tematik daripada wahananya. *Traditional Theme Parks* menciptakan budaya dan membuat fantasi para pengunjung menjadi kenyataan.

*e. Amusement Parks*

*Amusement Parks* adalah jenis taman hiburan yang lebih fokus pada wahana permainannya. *Amusement Parks* tidak memiliki tema, bagian atau daerah, dan tidak memiliki cerita melainkan hanya memiliki wahana karnaval klasik.

*f. Futuristic Parks*

*Futuristic Parks* adalah taman yang memiliki atraksi teknologi tinggi penuh efek khusus yang memungkinkan pengunjung mengalami masa depan.

### 2.2.2. Karakteristik Taman Hiburan Tematik (*Theme Park*)

Clave dalam bukunya yang berjudul *The Global Theme Park Industry*, mengatakan bahwa *Theme Park* memiliki 5 karakteristik khusus.<sup>16</sup> Berikut merupakan karakteristik theme park :

1. Theme Park memiliki identitas tematik yang menentukan alternatif rekreasi.
2. Mengandung satu atau lebih daerah tematik.
3. Diatur sebagai ruang tertutup atau dengan akses yang dikendalikan.
4. Memiliki beberapa wahana dan pertunjukan untuk menciptakan kunjungan yang berlangsung rata-rata sekitar 5 hingga 7 jam.
5. Mengelola proses produktifitas dan konsumen secara terpusat.

### 2.2.3. Persyaratan Taman Hiburan Tematik (*Theme Park*)

Bangunan rekreasi harus dapat menampung berbagai macam aktifitas didalamnya. Bangunan/kawasan bertipe ini didesain untuk menampung kebutuhan berbagai jenis pengguna dan kebutuhannya. Daerah rekreasi juga harus menawarkan *safe, healthful, serta attractive atmosphere*. Bangunan rekreasi juga identik dengan kegiatan yang berhubungan/menyatu dengan keadaan lingkungan sekitar. berikut merupakan persyaratan taman rekreasi :

Tabel 2.1 Persyaratan Taman Rekreasi

No.	UNSUR PERSYARATAN	URAIAN PERSYARATAN
<b>PERSYARATAN UMUM</b>		
1.	A. Lokasi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Taman Rekreasi mudah dicapai dengan kendaraan bermotor</li> <li>2. Lokasi harus sesuai dengan perencanaan tata kota.</li> <li>3. Lokasi harus bebas dari banjir, para pengunjung taman rekreasi harus bebas dari: Bau yang tidak enak Debu dan asap Air yang tercemar</li> </ol>
	B. Luas dan Penataan Lahan taman rekreasi	Lahan yang diusahakan harus ditata dan dibagi lebih lanjut dalam suatu lingkungan tertentu sesuai dengan peruntukannya dengan memperhatikan kenyamanan pengunjung, yang dituangkan dalam gambar rencana dan studi kelayakan.

<sup>16</sup> Clave, S. Anton. (2007). *The Global Theme Park Industry*. UK: Kings Lynn, Hal 27

	C. Bangunan	<p>1. Semua bangunan yang ada di taman rekreasi harus memenuhi ketentuan tata bangunan dan sesuai dengan ketentuan perundangan yang berlaku.</p> <p>2. Gaya bangunan disesuaikan dengan kondisi lingkungan untuk menampilkan ciri budaya daerah.</p>
	D. Pintu Gerbang	<p>1. Pintu gerbang harus dilengkapi dengan papan nama urusan yang jelas dan mudah dibaca umum.</p> <p>2. Pintu gerbang dilengkapi dengan jalur masuk dan jalur keluar yang terpisah.</p>
	E. Tempat Parkir	Tersedia tempat parkir kendaraan dengan luas yang cukup dan kondisi yang memadai untuk menampung kendaraan roda empat
<b>FASILITAS YANG HARUS TERSEDIA</b>		
2.	A. Pertanaman	<p>Dalam pertanaman harus tersedia:</p> <p>1. Lahan terbuka yang ditumbuhi rumput tanaman hias, atau bunga dan pohon peneduh.</p> <p>2. Jalan tanam dan tempat duduk.</p>
	B. Wahana Permainan	Wahana permainan harus teduh dan nyaman. Selain itu wahana harus dikelompokkan terhadap jenis umur pengguna seperti anak-anak, remaja, dan dewasa. Wahana permainan dapat mengandung unsur hiburan, pendidikan atau kebudayaan.
	<p>C. Fasilitas Kantor</p> <p>1. Kantor</p> <p>2. Informasi</p> <p>3. Pos keamanan</p> <p>4. P3K</p> <p>5. Fasilitas Kebersihan</p> <p>6. Toilet</p>	<p>Tersedia ruangan kantor/ sekretariat untuk pengelolaan</p> <p>Tersedia ruang/ counter informasi dengan personil yang cukup</p> <p>Tersedia pos keamanan dengan personil yang memadai.</p> <p>Tersedia perlengkapan P3K dalam jumlah yang cukup</p> <p>Tersedia tempat sampah dan petugas sampah dengan jumlah petugas yang memadai</p> <p>Tersedia toilet untuk pria dan wanita dengan jumlah, kondisi yang memadai</p>
	<p>D. Instalasi Teknik</p> <p>1. Air</p> <p>2. Listrik</p> <p>3. Ruang engineering</p> <p>4. Sistem riolering dan Drainase</p> <p>5. Komunikasi</p> <p>6. Saluran pembuangan air</p>	<p>Tersedia air bersih, baik untuk keperluan umum maupun untuk sanitasi</p> <p>Tersedia aliran listrik yang cukup dan harus memiliki tenaga listrik cadangan</p> <p>Tersedia ruangan untuk pembangkit tenaga listrik dengan bangunan yang terpisah dengan bangunan lainnya dan dilengkapi dengan alat pemadam kebakaran</p> <p>a. Sistem riolering untuk tiap bangunan harus dilengkapi dengan septic tank</p> <p>b. Drainase yang baik harus mencakup saluran taman rekreasi dan berhubungan dengan sistem saluran pembuangan air umum</p> <p>Tersedia sekurang-kurangnya 1 saluran telepon untuk umum.</p> <p>Tersedia pesawat telepon untuk perusahaan/ I-pone untuk intern pada setiap ruangan tertentu.</p> <p>Semua sisa-sisa air kotor/ limbah harus disalurkan air secara lancar.</p>

	kotor/ limbah 7. Sistem tata suara  8. Ruang perlengkapan/ peralatan	Harus mempunyai sistem tata suara yang baik dan dapat digunakan untuk pengumuman dan untuk keperluan lainnya. Tersedia ruangan cukup luas untuk penyimpanan perabot/ peralatan taman rekreasi.
--	---	--

Sumber : Analisis Penulis,2016

#### 2.2.4. Prinsip desain Taman Hiburan Tematik (*Theme Park*)

Prinsip desain dalam merancang Taman Hiburan Tematik (*theme park*), yang perlu diperhatikan, diantaranya:

1. Ketepatan

Perancangan konsep taman hiburan tematik harus selaras dengan rencana struktur ruang dan tata guna lahan bagi kawasan yang dirancang.

2. Kenyamanan

Elemen-elemen perancangan hendaknya memperhatikan dan memberikan kenyamanan bagi pengunjung.

3. Keamanan

Perancangan hendaknya menghindari unsur unsur yang mendatangkan ancaman serta kerusakan untuk keselamatan pengunjung.

4. Keindahan

Kawasan taman hiburan tematik hendaknya dirancang untuk mewujudkan pemandangan indah dan teratur.

5. Kemudahan

Taman hiburan tematik dirancang untuk mempermudah berbagai kepentingan termasuk golongan cacat.

6. Penghijauan

Perancangan taman hiburan tematik diwujudkan dengan menerapkan jalur hijau yang berguna sebagai salah satu ruang terbuka hijau.

## 7. Pemeliharaan

Pembangunan taman hiburan tematik harus dilakukan tanpa mencemari alam sekitar, selain itu juga harus dilakukan pembersihan rutin agar taman hiburan tematik selalu bersih.

International Association of Amusement Parks and Attractions (IAAPA) mengungkapkan bahwa terdapat pembagian kelas dan jenis tema dalam sebuah *Theme Park*. Pembagian menurut IAAPA tersebut adalah:

### **A. Kelas Taman Hiburan Tematik (*Theme Park*) Berdasarkan Jumlah Pengunjung/tahun**

- 1) Kelas 1a : Kehadiran di bawah 250.000 pengunjung
- 2) Kelas 1b : Kehadiran di angka 250.001 sampai 500.000 pengunjung
- 3) Kelas 2 : Kehadiran di angka 500.001 sampai 1 juta pengunjung
- 4) Kelas 3 : Kehadiran di angka 1 juta sampai 2 juta pengunjung
- 5) Kelas 4 : Kehadiran lebih dari 2 juta pengunjung

### **B. Jenis tema dalam sebuah Taman Hiburan Tematik (*Theme Park*)**

Berikut merupakan jenis jenis tema dalam sebuah Taman Hiburan Tematik (*theme park*) :

- 1) Adventure (petualangan) : adventure park atau extreme park  
Tema Adventure mempunyai ciri khas berupa wahana wahana yang bersifat petualangan seperti arung jeram, panjat tebing, dll.
- 2) Futurism (teknologi dan kecanggihan)  
Tema Futurism mempunyai ciri khas penggunaan teknologi serta wahana yang canggih dan mutakhir pada masa tersebut.
- 3) International  
Tema Internasional umumnya mempunyai ciri khas berupa bangunan-bangunan yang dibuat berdasarkan arsitektur seluruh dunia.

#### 4) Nature (alam)

Tema Nature mempunyai ciri khas berupa view pemandangan indah, laut, taman,serta berbagai macam hewan dan flora sebagai pendukung.

#### 5) Fantasy (dunia maya)

Tema Fantasy umumnya mempunyai ciri khas wahana dan arsitektur bangunan yang mengundang imajinasi.

#### 6) Sejarah dan budaya

Tema ini berisikan sejarah dan budaya dari Negara sendiri atau Negara lain.

#### 7) Movies (film)

Tema ini jelas mengangkat sebuah film khususnya layar lebar ke dalam sebuah taman tematik.

### 2.2.5. Jenis-jenis Wahana Taman Hiburan (*Attraction*)

Jenis wahana permainan yang wajib terdapat dalam sebuah taman hiburan, antara lain:

#### A. Roller Coaster

*Roller Coaster* adalah wahana utama dalam suatu taman hiburan. Ada banyak desain *Roller Coaster* pada setiap taman hiburan dan beberapa taman hiburan memiliki lebih dari satu rollercoaster. Wahana ini adalah wahana ekstrim yang sangat populer dan banyak diminati oleh pengunjung.



**Gambar 2.1** Contoh Wahana *Roller Coaster*  
Sumber : [www .google.com](http://www.google.com) diakses pada 25-04-2016

#### B. Circular Rides

*Circular rides* adalah wahana klasik karnaval yang banyak dikenal orang. Wahana ini disebut “circular” karena berputar adalah tidakan

utama wahana ini. Wahana ini tidak cocok bagi orang yang rentan mual dan mabuk, tetapi wahana ini banyak terdapat di *theme park* dikarenakan banyaknya minat orang untuk mencobanya. Wahana *circular rides* seperti *swing ride*, *dark-O*, *orbiter*, *octopus ride*, dll.



**Gambar 2.2** Contoh Wahana *Circular rides*  
Sumber : [www .google.com](http://www.google.com) diakses pada 25-04-2016

### C. Family Rides

*Family Rides* adalah wahana yang ringan yang cocok untuk segala usia. Contoh wahananya seperti *ferris wheel*, *carousel*, dan lainnya.



**Gambar 2.3** Contoh Wahana *Family Rides*  
Sumber : [www .google.com](http://www.google.com) diakses pada 25-04-2016

### D. Transportation Rides

*Transportation Rides* adalah wahana perjalanan yang menawarkan pengunjung untuk mengelilingi *theme park*.



**Gambar 2.4** Contoh Wahana *Transportation Rides*  
Sumber : [www .google.com](http://www.google.com) diakses pada 25-04-2016

### E. Water Rides

*Water Rides* adalah wahana yang terdapat dalam area air. Wahana ini mendapatkan anda basah dan disarankan membawa baju ganti ketika mencoba wahan ini. Contoh wahananya seperti log flume water, dll.

### F. Ekstrim Thrill Rides

*Ekstrim Thrill Rides* adalah wahana ekstrim yang banyak dibangun pada sebuah theme park untuk menguji adrenalin si pengunjung. Wahana ini tidak dianjurkan untuk pengunjung dengan masalah kesehatan atau rentan terhadap mabuk. Wahan ekstri Thriil Rides seperti drop tower, power surge, dll.



Gambar 2.5 Contoh Wahana *Water Rides*  
Sumber : [www .google.com](http://www.google.com) diakses pada 25-04-2016

### G. Dark Rides

*Dark Rides* adalah wahana perjalanan didalam kegelapan yang memberikan pengalaman unik terhadap pengunjung.



Gambar 2.6 Contoh Wahana *Dark Rides*  
Sumber : [www .google.com](http://www.google.com) diakses pada 25-04-2016

### H. Kiddie Rides

*Kiddie Rides* adalah wahana yang dikhususkan untuk anak-anak, tetapi wahana ini memiliki batas ketinggian untuk membatasi

pengunjung anak-anak meskipun orang tu mungkin bisa menemani anak-anak yang gugup pada beberapa wahana ini.



Gambar 2.7 Contoh Wahana Kiddie Rides  
Sumber : [www .google.com](http://www.google.com) diakses pada 25-04-2016

### I. Pay-Per-Ride-Atractions

*Pay-Per-Ride-Atractions* merupakan wahana tambahan yang untuk mencobanya dikenakan tambahan biaya. Wahana yang di tawarkan adalah wahana biasanya bersifat pertunjukan (*theatrical*).



Gambar 2.8 Contoh Wahana Pay-Per-Ride-Atractions  
Sumber : [www .google.com](http://www.google.com) diakses pada 25-04-2016

### 2.2.6. Pelaku Kegiatan Pada Taman Hiburan Tematik (*Theme Park*)

Taman Hiburan Tematik (*Theme Park*) ini memiliki pelaku kegiatan yang dibagi menjadi 4 bagian, yaitu :

#### A. Kelompok Pengelola

Kelompok pengelola Taman Hiburan Tematik (*Theme Park*) dapat dibagi kedalam 4 bagian, yaitu :

- *Presiden*
- *Direktur usaha rekreasi*
- *Direktur keuangan*
- *Human resources director*
- *Head staff*

## **B. Kelompok Karyawan**

Karyawan daripada Taman Hiburan Tematik (*Theme Park*) ini dibagi atas beberapa sub bagian, yaitu :

- Karyawan loket
- Karyawan wahana permainan
- Karyawan foodcourt
- Karyawan merchandise shop
- Karyawan Penitipan barang

## **C. Kelompok Pengunjung**

- Masyarakat Kota Yogyakarta.
- Wisatawan asing
- Wisatawan domestik.

## **D. Kelompok Service**

- Satpam.
- *Cleaning Service.*

### **2.2.7. Jenis Kegiatan Pada Taman Hiburan Tematik (*Theme Park*)**

#### **1. Kegiatan utama**

Kegiatan ini menjalankan fungsi utama dari sebuah Taman Hiburan Tematik (*Theme Park*) melalui sarana hiburan dan rekreasi yaitu permainan dan kepada pengunjung yang disesuaikan dengan tingkatan usia pengunjung dan dibagi berdasarkan zona.

#### **2. Kegiatan Pendukung**

Kegiatan pendukung adalah kegiatan yang dapat mendukung dari bangunan Taman Hiburan Tematik (*Theme Park*) tersebut, seperti *Foodcourt, Coffee Shop, ATM center, Merchandise Shop, Musholla, Money Changer.*

#### **3. Kegiatan Servis**

Kegiatan ini berhubungan langsung dengan pelayanan bangunan kepada pengunjung. Pelayanan yang tersedia seperti

parkir kendaraan (baik bus, roda empat dan roda dua), kemudian toilet umum, loading dock, air bersih, kebakaran dan elektrikal.

### 2.2.8. Program Ruang Pada Taman Hiburan Tematik (*Theme Park*)

Tabel 2.2 Program Ruang

NO.	Nama Ruang	Fungsi
<b>Kelompok Ruang Parkir</b>		
1.	Parkir Pengelola, dan karyawan	Sebagai ruang yang mewadahi tempat kendaraan pengelola
2.	Parkir Bus	Ruang yang mewadahi bus untuk berhenti
3.	Parkir Mobil pengunjung	Ruang yang mewadahi mobil untuk berhenti
4.	Parkir Motor pengunjung	Ruang yang mewadahi motor untuk berhenti
5.	Drop off	Ruang yang berfungsi untuk menaik-turunkan penumpang
<b>Kelompok Kegiatan Penerima</b>		
1.	Main gate, loket parkir	Gerbang besar sebagai pintu penyambut selamat datang
2.	Hall	Ruang yang menjadi titik temu
3.	Loket Tiket	Ruang untuk membeli tiket
4.	Gate Masuk	Pintu masuk ke dalam wahana Taman Hiburan Tematik
5.	Ruang Informasi	Ruang yang menyediakan informasi bagi para pengunjung
5.	KM/WC Pria <ul style="list-style-type: none"> <li>• 20 urinoir</li> <li>• 15 kloset</li> </ul> KM/WC Wanita <ul style="list-style-type: none"> <li>• 20 kloset</li> <li>• 20 wastafel</li> </ul>	Fasilitas Pendukung
<b>Kelompok Kegiatan Rekreasi</b>		
1.	Wahana Permainan <ol style="list-style-type: none"> <li>a. <i>Roller Coaster - Hyper GT-X Coaster</i></li> <li>b. <i>Roller Coaster - Big Dipper Family Coaster</i></li> <li>c. <i>Circular rides-Flying swinger</i></li> <li>d. <i>Family rides- Ferris Wheel</i></li> <li>e. <i>Ekstrim Thrill rides- Barcone Predator</i></li> <li>f. <i>Transportation rides- C.P Huntington Train</i></li> <li>g. <i>Water rides- Log Flumes</i></li> </ol>	Merupakan area kegiatan utama yang berisi wahana permainan yang dikelompokkan berdasarkan tema dan umur pengunjung.

	<p><i>h. Ekstrim Thrill Rides - Fris Bee</i></p> <p><i>i. Ekstrim Thrill Rides - Strett fighter revolution</i></p> <p><i>j. Kiddie rides- The 50' Grand Carrousel</i></p>	
2.	Taman	Sebagai area penunjang kegiatan rekreasi yang berisi tanaman tanaman yang diletakan sedemikian rupa beserta street furniture untuk kepentingan istirahat
3.	<p>KM/WC Pria</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 20 urinoir</li> <li>• 15 kloset</li> <li>• 20 wastafel</li> </ul> <p>KM/WC Wanita</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 20 kloset</li> <li>• 20 wastafel</li> </ul>	Fasilitas Pendukung
<b>Kelompok Kegiatan Penunjang Pengunjung</b>		
1.	<p>Open Stage</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ruang Sound</li> <li>• Ruang Lighting</li> </ul>	Sebagai ruang penunjang yang dapat digunakan sebagai ruang serbaguna terbuka seperti acara pentas seni maupun musik
2.	<p>Foodcourt</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ruang makan</li> <li>• Stand</li> <li>• KM/WC</li> </ul>	Ruang yang apat berfungsi sebagai tempat istirahat dan area makan minum para pengunjung
3.	Tempat penitipan barang	Ruang yang berfungsi untuk penitipan barang pengunjung
4.	Ruang Menyusui	Ruang Penunjang yang difungsikan untuk kenyamanan dan keamanan ibu yang ingin menyusui
5.	Mushola	Ruang untuk sarana ibadah para pengunjung
6.	<i>ATM centre</i>	Sebagai ruang yang berisi kumpulan ATM untuk pengunjung
7.	<i>Merchandise shop</i>	Ruang komersial yang menjual produk berkaitan <i>theme park</i>
8.	<p>Lavatory Pria</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 20 urinoir</li> <li>• 15 kloset</li> <li>• 20 wastafel</li> </ul>	Fasilitas Pendukung
9.	<p>Lavatory Wanita</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 20 kloset</li> <li>• 20 wastafel</li> </ul>	Fasilitas Pendukung
<b>Kelompok Ruang Pengelola</b>		
1.	Ruang direktur Presiden	Ruang yang di fungsikan sebagai kantor direktur Presiden
2.	Ruang direktur usaha rekreasi	Ruang kantor bagi direktur usaha rekreasi

3.	Ruang direktur keuangan	Ruang yang di fungsikan sebagai kantor direktur keuangan
4.	Ruang <i>Human resources director</i>	Sebagai ruangan untuk <i>Human resources director</i> bekerja
5.	Ruang <i>Head staff</i>	Ruang kantor Kepala Karyawan
6.	R.Rapat	Ruang yang berfungsi untuk rapat para pengelola
7.	Lounge	Sebagai area tunggu pihak yang ingin bertemu pengelola
8.	Gudang	Gudang alat dan barang pengelola
9.	Mushola	Ruang untuk sarana ibadah para pengelola
10.	Lavatory pria • kloset • wastafel	Fasilitas Pendukung
11.	Lavatory Wanita • kloset • wastafel	Fasilitas Pendukung
<b>Kelompok Ruang Kegiatan Servis</b>		
1.	R. Genset	Ruang untuk peletakan genset
2.	R. Pompa	Ruang untuk peletakan pompa air
3.	R. Panel Listrik	Ruang untuk kontrol listrik
4.	Gudang Perlengkapan	Gudang peralatan dan barang wahana permainan
5.	Guang Kebersihan	Ruang yang berisi alat alat kebersihan
6.	R. Pengawas	Sebagai ruang istirahat para pengawas wahana permainan
7.	Pos Pengawas	Sebagai ruang untuk mengawasi wahana permainan
8.	R. P3K	Sebagai ruang untuk melindungi dan pertolongan pertama
9.	R. OB	Ruang Istirahat para <i>cleaning service</i>
10.	R. Karyawan	Ruang Istirahat para pegawai
11.	R.Pantry	Ruang untuk membuat makanan dan minuman

Sumber: Analisa Penulis

### 2.2.9. Organisasi Ruang

Ruang ruang dalam Taman Hiburan Tematik (*theme park*) berkaitan satu sama lain menurut fungsi, kedekatan serta alur sirkulasi yang kemudian di kelompokkan berdasarkan zona zona yaitu

- A. Zona umum (*Public Space*), meliputi parkir pengunjung, lobi, wahana permainan, *open theatre*, *concert hall*, lavatory, mushola, *merchandise shop*, *ATM centre*, *food court*

- B. Zona Privat (*Privat Space*), meliputi ruang pengelola seperti ruang *president, marketing director, finance and accounting manager, human resources director*, ruang rapat, gudang, mushola pengelola, lavatory pengelola
- C. Zona Pelayanan (*Service Area*), meliputi ruang genset, pompa, panel listrik, gudang, ruang karyawan, ruang pengawas, ruang office boy dan P3K.

## 2.3. TINJAUAN OBYEK SEJENIS

### 2.3.1. Trans Studio Bandung

Trans Studio Bandung merupakan *Indoor Theme Park* terbesar kedua di Indonesia setelah Trans studio Makassar. Taman Hiburan Tematik *Indoor* merupakan salah satu terobosan baru dalam iklim tropis di Indonesia. Hal ini dikarenakan pengunjung akan merasa nyaman dan aman saat berada di dalam tanpa harus takut terkena hujan maupun panasnya terik matahari.

Taman Hiburan Tematik yang berada di jalan Gatot Subroto, Jawa Barat ini menyajikan 20 wahana permainan dan bermacam bentuk hiburan yang terdapat dalam 3 kawasan dengan tema yang berbeda dan unik. 3 tema yang disajikan pada Trans Studio Bandung adalah

- **Studio Central**

*The Famous Hollywood* menjadi nama dari tema *studio central*. Bangunan dengan gaya arsitektur Hollywood tahun 60an diadaptasi dan dikemas dalam kawasan *studio central*. Perpaduan langam arsitektur yang ada di Hollywood dipadukan dengan arena hiburan yang membuat kesan gemerlap dan mewah. Pada area *Studio Central* terdapat banyak wahana yang dapat para pengunjung ber-imajinasi. Karakter bangunan serta perpauan wahana didalamnya dengan mudah membuat imajinasi seakan pengunjung sedang berada di Hollywood.



**Gambar 2.9** Penerapan Konsep Bangunan dengan Gaya Arsitektur Hollywood di Studio Central  
 Sumber : [www.cdn.kling.com](http://www.cdn.kling.com) diakses pada 16-04-2016

○ **The Lost City**

Kota yang hilang menjadi tema dalam kawasan ini. *The lost city* dirancang dengan suasana hutan rimba sehingga para pengunjung dapat merasakan petualangan dan mendapatkan sensasi penjelajahan di kota yang hilang. Kawasan dirancang dengan menerapkan suasana hutan rimba afrika, air terjun, serta tebing tebing yang menguatkan kesan petualangan. Wahana yang ada di dalam tema kali ini sangat mengundang imajinasi para pengunjung. Wahana andalan seperti Jelajah dan *Kong Climb* yang dipadukan dengan arsitektur yang mencirikan hutan akan membuat tema the lost city sangat menarik dan imajinatif.



**Gambar 2.10** Penerapan Konsep Bentuk Bangunan dengan Tema Petualangan di Hutan  
 Sumber : [www.2.bp.blogspot.com](http://www.2.bp.blogspot.com) diakses pada 16-04-2016

○ **Magic Corner**

Kawasan dengan sentuhan Magis yang dibuat dengan arsitektur yang menyimbolkan keajaiban. Suasana *magic* diterapkan di zona ini sehingga dapat menyihir pengunjung dan membuat kesan yang tegas terhadap hal *magic* yang terjadi disana. *Magic corner* dibuat dengan

penyempurnaan yang membuat kesan menggemirakan dan menakutkan bagi pengunjung. Bangunan serta *street furniture* di *Magic Corner* sengaja didesain agar membangkitkan rasa akan imajinasi. Suasana ini akan membangkitkan rasa ingin tahu dan imajinasi tentang misteri di *Magic Corner*. Pemilihan wahana yang tepat seperti Negeri Raksasa dan *Dragon rides* juga turut serta membuat tema *Magic Corner* merangsang imajinasi para pengunjung.



**Gambar 2.11** Penerapan Konsep Bentuk Bangunan dengan Tema Sihir dan Keajaiban  
Sumber : [www.tempatwisatapop.com](http://www.tempatwisatapop.com) diakses pada 16-04-2016

### 2.3.2. Universal Studios Singapore

Universal Studio di Singapura adalah salah satu contoh *Theme Park* yang sangat populer saat ini di dunia. Universal Studios Singapura dibagi menjadi 7 zona, Madagascar, Istana Far Far Away dari dunia Shrek adalah yang pertama di dunia, The Lost World tempat di mana anda bisa menemukan dunia Dinosaur dan Waterworld, Ancient Egypt – sebuah dunia mesir kuno yang penuh mumi, Sci-Fi – sebuah kota futuristik dan dua zona terakhir mengambil tema kota yang terkenal di Amerika yaitu Hollywood dan New York. Selain itu, USS memiliki 24 wahana permainan yang dibangun di atas lahan seluas 20 hektar. 7 zona yang menjadi tema dalam Taman Hiburan Tematik di Universal Studio di Singapura adalah:

- o **Madagascar**

Wahana ini terinspirasi dari sebuah film animasi tentang hewan-hewan lucu yang terdampar yang berjudul “Madagascar: Escape Africa”. Di zona ini, pengunjung dapat menyusuri sungai dengan berbagai atraksi

menarik bersama keluarga atau teman. Disini terdapat pula dua restoran untuk menghilangkan rasa lapar dan lelah setelah menjelajahi zona ini.

- **Far Far Away : Shrek**

Zona ini diangkat berdasarkan film yang lucu dan aneh bernama “Shrek”. Far Far Away dilengkapi dengan fasilitas film 4D dan live konser bersama salah satu karakter unik yaitu Donkey. Di zona ini terdapat pula Fairy Godmother untuk merasakan ramuan ajaib di bar jus sebelum melanjutkan petualangan ke zona lain.

- **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.

- **Ancient Egypt**

Zona ini menceritakan tentang suasana di masa lalu. Di zona Ancient Egypt ini, para pengunjung di ajak masuk ke dalam salah satu film populer The Mummy atau pencari harta karun. Disini juga tersedia Oasis Spice Café yang menyediakan masakan pedas ala Mediterania dan Melayu.

- **Sci-Fi**

Zona Sci-Fi City bias disebut zona masa depan. Zona ini sangat cocok bagi pengunjung yang menggemari fiksi ilmiah dan acara terkenal Battlestar Galactica. Di dalam kota Sci-Fi, pengunjung dapat memilih untuk memihak pada manusia atau Cyclon dan naik pada salah satu dari dua rollercoaster unik. Kedua rollercoaster ini akan dijalankan bersamaan yang membuat suasana sangat menegangkan layaknya pertempuran antara manusia dan Cyclons dalam film.

- **New York City**

Di zona ini pengunjung diajak untuk merasakan suasana New York era 40-an, lengkap dengan jalan berbatu, brownstones dan lampu gasnya.

Di zona New York, pengunjung dapat menyaksikan proses pembuatan film atau menikmati steak di steak house yang bernama KT's Grill.

○ **Hollywood**

Zona ini meniru bangunan-bangunan Art Nouveau yang indah pada tahun 1940-an dan kemegahan tersebut mulai pudar seiring berjalannya waktu. Sepanjang jalan di zona Hollywood berjejer toko-toko unik dan restoran. Para pengunjung juga dapat menyaksikan pertunjukan music jalanan "Monstrosity" di Pantages Theater.

