

TAMAN HIBURAN TEMATIK (*THEME PARK*) DI YOGYAKARTA

Ahmad Haritz Imammudin¹

Universitas Atma Jaya Yogyakarta, Jl. Babarsari 44 Yogyakarta

e-mail: ars_harietz17@yahoo.com

Abstrak: 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. Taman Hiburan Tematik (*Theme Park*) 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 Konkrit (Tangible Metaphors)* dengan *Traditional Strategy*. 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 Kunci : Taman Hiburan Tematik (*Theme Park*), *Metafora Konkrit*, *Traditional Strategy*, sumbu imajiner kota Yogyakarta

¹ Ahmad Haritz Imammudin adalah Mahasiswa S1 Program Studi Arsitektur Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

PENDAHULUAN

Latar Belakang Pengadaan Proyek

Yogyakarta sebagai salah satu kota yang terkenal dengan julukan kota wisata, dalam beberapa tahun terakhir juga telah berkembang dengan pesat di bidang pendukung kepariwisataan. Pertumbuhan jumlah wisatawan di Daerah Istimewa Yogyakarta semakin bertambah dan meningkat setiap tahunnya.

Cara yang dapat digunakan untuk memenuhi kepuasan wisatawan dalam berekreasi yaitu melalui pengembangan obyek wisata yang mampu menarik wisatawan, cara ini juga membantu para wisatawan untuk memiliki banyak pilihan saat ingin kembali berwisata ke Yogyakarta. Penambahan objek wisata tentu harus memiliki orientasi yang mampu mawadahi banyak wisatawan dari semua tingkatan umur.

Fenomena peningkatan jumlah wisata di Yogyakarta dapat menggambarkan bahwa Yogyakarta membutuhkan suatu tempat hiburan dan rekreasi yang dapat diwujudkan dalam bentuk Taman Hiburan Tematik (*Theme Park*). Taman Hiburan Tematik (*Theme Park*) sendiri yang merupakan sebuah tempat atau sarana rekreasi yang memiliki ide dasar khusus yang mencirikan sebuah tempat rekreasi tersebut, terbukti ampuh dalam memberikan dan menjadi pilihan destinasi wisata dimana Taman Hiburan Tematik (*Theme Park*) tersebut mampu menarik serta meningkatkan jumlah wisatawan yang berkunjung ke daerah tersebut.

Statistik dari *Global attraction attendance report* pada tahun 2014, menyebutkan bahwa terdapat peningkatan

pengunjung tahunan sebesar 4,1% dari Taman Hiburan Tematik (*Theme Park*) di dunia. Statistik jumlah pengunjung dapat menampilkan tingginya antusiasme masyarakat untuk pergi menikmati wahana Taman Hiburan Tematik.

Taman Hiburan Tematik (*Theme Park*) dapat menjadi salah satu wahana hiburan dan rekreasi yang memberikan konsep baru untuk para turis dengan tema yang menarik. Kurangnya jenis wisata yang memperlihatkan fungsi seperti fungsi kognitif, sosial, dan emosi juga merupakan alasan kuat untuk membuat sarana rekreasi Taman Hiburan Tematik (*Theme Park*) di Yogyakarta.

Latar Belakang Permasalahan

Daerah Istimewa Yogyakarta saat ini merupakan salah satu tujuan favorit destinasi wisata di Indonesia. Pembangunan sarana rekreasi atau destinasi wisata yang sudah ada di Yogyakarta saat ini umumnya bersifat wisata alam dan budaya, sementara fasilitas sarana rekreasi Taman Hiburan Tematik (*Theme Park*) yang memperlihatkan fungsi permainan itu sendiri seperti fungsi kognitif, sosial, dan emosi, masih sangat minim.

Crossley dan Jamieson (1998) mengatakan bahwa sebuah Taman Hiburan Tematik (*Theme Park*) yang berorientasi ke keluarga merupakan taman hiburan yang mempunyai topik tertentu. Taman Hiburan Tematik (*Theme Park*) erat kaitannya dengan wahana permainan dan imajinasi. Sebuah theme park yang baik sudah sepatutnya dapat membangkitkan pengalaman imajinasi dan emosi bagi

pengunjungnya agar seolah-olah merasakan menjadi bagian dari tema yang diceritakan.

Imajinasi dapat menjadi sarana untuk mengeksplorasi serta beres-eksperimen dengan pengalaman ketika bermain di Taman Hiburan Tematik (*Theme Park*). Imajinasi maupun tema pada perancangan Taman Hiburan Tematik (*Theme Park*) dapat dicapai dengan arsitektur metafora. Arsitektur metafora yang dapat memasukkan konsep-konsep di luar arsitektur ke dalam suatu rancangan arsitektur.

Arsitektur metafora dapat memperluas dan memperdalam daya imajinasi para pengguna/pengunjung. Tema dari Taman Hiburan Tematik (*Theme Park*) yang diangkat merupakan metafora dari sumbu imajiner Yogyakarta. Pantai Parangtritis, Panggung Krapyak, Keraton, Tugu Yogyakarta dan Gunung Merapi menjadi dasar pembagian tema pada Taman Hiburan Tematik (*Theme Park*).

Rumusan Permasalahan

Bagaimana wujud perancangan Taman Hiburan Tematik (*Theme Park*) di Yogyakarta yang menerapkan sumbu imajiner kota Yogyakarta melalui tata massa bangunan dengan pendekatan arsitektur metafora?

Tujuan Umum

Menciptakan Taman Hiburan Tematik (*Theme Park*) di Yogyakarta dengan pendekatan arsitektur metafora sumbu imajiner kota Yogyakarta melalui tata massa bangunan sebagai sarana rekreasi yang dapat merangsang imajinasi.

Ruang Lingkup Penulisan

Taman Hiburan Tematik (*Theme Park*) akan didesain sebagai sarana rekreasi di Yogyakarta dengan pendekatan arsitektur metafora sumbu imajiner kota Yogyakarta.

Rancangan ini diharapkan dapat menjadi penyelesaian masalah dan menjadi sarana rekreasi yang dapat merangsang stimulus imajinasi di Yogyakarta dalam kurun waktu 15 tahun mendatang.

TINJAUAN UMUM

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.

Hiburan

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

Tema

Tema atau Theme yang berasal dari bahasa Yunani yaitu *Tithenai* berarti meletakkan. Istilah tema yang memiliki arti apa yang diletakkan, dinyatakan dan memposisikan sesuatu.

Taman Hiburan Tematik (*Theme Park*)

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.

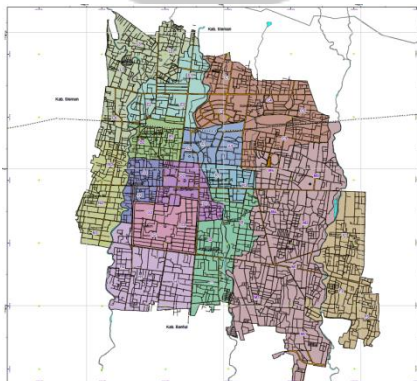
Prinsip desain dalam merancang Taman Hiburan Tematik (*theme park*), yang perlu diperhatikan, diantaranya:

- Ketepatan
- Kenyamanan
- Keamanan
- Keindahan
- Kemudahan
- Penghijauan
- Pemeliharaan

Klasifikasi Taman Hiburan Tematik (*Theme Park*) dibagi berdasarkan jumlah Pengunjung/tahun serta jenis tema yang dijadikan konsep pada Taman Hiburan Tematik.

LOKASI TERPILIH

Lokasi tapak berada di Kelurahan Giwangan, Kecamatan Umbulharjo Kota Yogyakarta. Berdasarkan peraturan daerah kota Yogyakarta tentang rencana detail tata ruang dan peraturan zonasi, Taman Hiburan Tematik (*Theme Park*) dapat menempati berbagai jenis tata guna lahan bangunan. Site berupa lahan kosong dengan tata guna lahan perumahan kepadatan sedang kemudian dipilih untuk dijadikan Taman Hiburan Tematik (*Theme Park*).



Gambar 1 Peta Kota Yogyakarta
Sumber : Bappeda Kota Yogyakarta tahun 2015



Gambar 2 Lokasi Tapak
Sumber : www.google.com/earth diakses pada 07-09-2016

Tapak memiliki luas sebesar ± 80.208 m² dengan batas berupa perumahan warga, sarana pendidikan, serta perdagangan dan jasa. Berdasarkan Peraturan daerah kota Yogyakarta tentang tata bangunan, site berada di dalam tapak memiliki ketentuan intensitas bangunan dan amplop ruang berupa :

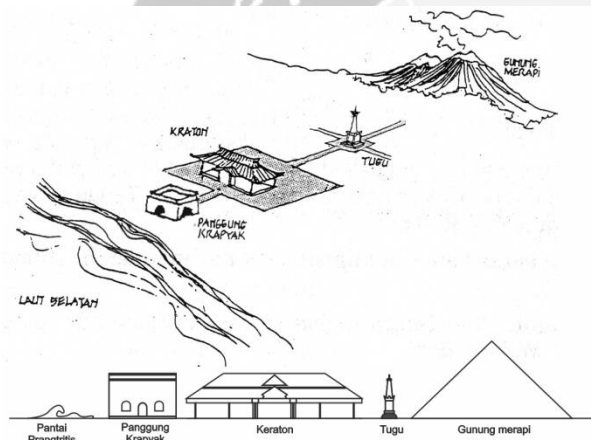
- KDB maksimal 80%
- TB maksimal 16 meter
- KLB maksimal 3,2
- KDH minimal 10%
- Lebar jalan (ROW) minimal 3 meter.
- GSB minimal 3,5 meter.
-

TINJAUAN ARSITEKTURAL

Perencanaan Taman Hiburan Tematik (*Theme Park*) di Yogyakarta menggunakan pendekatan arsitektur metafora dari sumbu imajiner kota Yogyakarta. Sumbu imajiner kota Yogyakarta yang merupakan benda-benda nyata dan dapat dirasakan secara visual termasuk dalam kategori Metafora Kongkrit atau *Tangible Metaphors*. Metafora ini lebih mengutamakan bentuk fisik yang timbul secara langsung dari atau visual.

Strategi penerapan arsitektur metafora pada perencanaan Taman Hiburan Tematik

di Yogyakarta adalah dengan cara *Traditional Strategy*. Penerapan arsitektur metafora kongkrit dengan *Traditional Strategy* ini mengacu pada sumbu imajiner kota Yogyakarta dimana Pantai Selatan-Panggung Krapyak-Keraton- Tugu-Gunung Merapi dapat ditransformasikan melalui elemen perancangan visual yaitu bentuk, proporsi dan skala sebagai tata massa maupun tema pada bangunan. Gambar dibawah akan menjelaskan bentuk dasar serta proporsi dan skala yang terbentuk dari sumbu imajiner kota Yogyakarta.



Gambar 3 Perbandingan Bentuk, Proporsi dan Skala pada Sumbu Imajiner Kota Yogyakarta

Sumber :

http://www.jogjasiana.net/photo/culture_philosophy/sumbu_Imajiner.jpg, data diolah, diakses pada 16-09-2016

Tatanan massa dari Taman Hiburan Tematik kemudian diambil menggunakan elemen-elemen perancangan yang dapat dirasakan secara langsung serta terkait dengan tata massa bangunan yaitu pengolahan bentuk, proporsi dan skala. Pantai Parangtritis–Panggung Krapyak–Keraton–Tugu–Gunung Merapi yang merupakan sumbu imajiner kota Yogyakarta diolah untuk masing masing area permainan maupun area penunjang. Konsep tata massa ini nantinya akan terintegrasi dengan tema

dalam Taman Hiburan Tematik (*Theme Park*). Berikut merupakan analisis elemen arsitektur metafora kongkrit yaitu bentuk, proporsi dan skala sumbu imajiner ke dalam tata massa di Taman Hiburan Tematik.

Pantai Parangtritis (Water rides)

Aksis Kota Yogyakarta tersebut pada dasarnya dimulai dari arah Selatan menuju Utara dengan makna yaitu tempat asal mula roh sampai ke tempat bersatunya manusia dengan Tuhan. Pantai Parangtritis yang menjadi pembuka tema Taman Hiburan Tematik kemudian di metaforakan dengan wahana yang mempunyai unsur sama yaitu air.

Tabel 1 Pendekatan Studi Pantai Parangtritis pada Wahana water rides

Transformasi
<p>Bentuk Bentuk yang terlihat dari Pantai Parangtritis adalah garis lurus pada tepi pantai serta garis melengkung pada ombak yang terbentuk. Bentuk tersebut kemudian dipadukan menjadi wahana <i>water rides</i> yang memiliki perpaduan bentuk garis lurus serta melengkung yang dinamis.</p> <p>The diagram shows the transformation of the beach and waves into a water ride track layout. It includes a top-down view of the track with red arrows indicating the direction of flow, and a side-view cross-section of the track showing the water level and the structure of the ride.</p>
<p>Proporsi & Skala Proporsi dan skala yang terbentuk dari Pantai Parangtritis adalah skala mengecil. Proporsi dan skala tersebut kemudian di transformasikan menyesuaikan kondisi tapak dengan perbandingan yang lebih kecil menjadi bentuk kolam dengan skala megah.</p>


Sumber : Analisis Penulis,2016

Panggung Krapyak (Adventure Park)

Panggung Krapyak merupakan tema selanjutnya setelah Pantai Parangtritis. Pada awalnya Panggung Krapyak merupakan tempat yang digunakan raja-raja Mataram

(prabu hanyokrowati dan HB I) untuk berburu. Lokasi sekitar Panggung Krapyak yang juga merupakan hutan di metaforakan dengan wahana yang mempunyai sifat sama yaitu *Adventure Park*. Penggunaan fasilitas hiburan ditujukan untuk memberikan pemanasan/persiapan bagi pengunjung.

Tabel 2 Pendekatan Studi Panggung Krapyak pada Wahana *Adventure Rides*

Transformasi
<p>Bentuk Bentuk dasar persegi merupakan bentuk dominan dalam Panggung Krapyak. Pada bukaan terdapat perpaduan bentuk dasar persegi dan lingkaran. Bentuk tersebut kemudian ditransformasikan dengan penambahan bentuk bentuk lain namun tidak meninggalkan karakter Panggung Krapyak. Pintu masuk ke dalam wahana tetap menggunakan pintu seperti panggung krapyak yaitu pintu persegi dengan setengah lingkaran pada bagian atas.</p>  <p>Proporsi & Skala Proporsi dan skala yang terbentuk dari Panggung Krapyak adalah skala megah. Proporsi dan skala tersebut kemudian di transformasikan menyesuaikan kondisi tapak dengan perbandingan yang lebih kecil menjadi bentuk <i>Adventure Park</i> dengan perpaduan skala wajar dan megah.</p>

Sumber : Analisis Penulis,2016

Keraton (*Family Rides* dan *Trasportation Rides*)

Keraton Yogyakarta yang merupakan pusat dari tatanan kota Yogyakarta diwujudkan dalam *Family Rides* dan *Transportation Rides*. Metafora Keraton diambil dari bentuk dasar yang menjadi karakter Keraton yaitu persegi dan segitiga. Skala pada *Family Rides* dan *Transportation Rides* akan dibuat dengan skala wajar sehingga pada zona Keraton pengunjung dapat lebih terasa dekat dan santai. Wahana ini diletakan ditengah dan menjadi pusat aktivitas di Taman Hiburan Tematik karena dapat dimainkan oleh berbagai kalangan.

Tabel 3 Pendekatan Studi Keraton pada Wahana *Family Rides* dan *Transportation Rides*

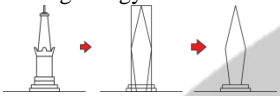
Transformasi
<p>Bentuk Bentuk dasar persegi dan segitiga mendominasi bentuk Keraton. Bentuk persegi dapat dilihat dari denah serta tampak bangunan Keraton. Bentuk Segitiga dapat terlihat dari atap serta ornamen Keraton. Bentuk atap serta kolom kolom tersebut kemudian di transformasikan menjadi bentuk <i>Family rides</i>.</p>  <p>Proporsi & Skala Proporsi dan skala yang terbentuk dari Keraton adalah skala megah. Proporsi dan skala tersebut kemudian di transformasikan menyesuaikan kondisi tapak dengan perbandingan yang lebih kecil menjadi bentuk <i>Family rides</i> dengan perpaduan skala wajar dan megah.</p>

Sumber : Analisis Penulis,2016

Tugu (Taman dan Sculpture)

Tugu Yogyakarta sudah mengalami beberapa perubahan bentuk yang kemudian sedikit demi sedikit menghilangkan filosofi dari Tugu *Golong-Gilig* sebelumnya. Metafora dari Tugu akan diterapkan dalam wujud taman yang mempunyai sculpture. Sculpture tersebut juga akan menjadi ruang komunal bagi parapengunjung untuk bersantai. Area ini bersifat penanda akan area selanjutnya yang lebih menantang dan memacu adrenalin.

Tabel 4 Tabel Analisis Pendekatan Studi Tugu pada Taman dan Sculpture

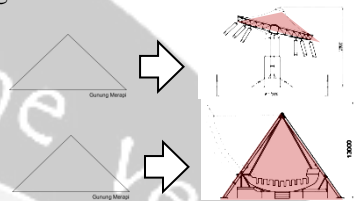
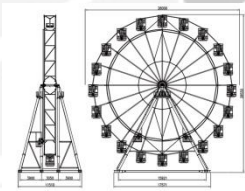
Transformasi
<p>Bentuk Bentuk dasar yang terbentuk dari Tugu adalah persegi dan segitiga. Penggunaan bentuk dasar persegi yang kemudian dikurangi bentuk dasar segitiga kemudian diambil menjadi metafora Tugu Yogyakarta.</p>  <p>Proporsi & Skala Proporsi dan skala yang terbentuk dari Tugu adalah skala megah. Proporsi dan skala tersebut kemudian di transformasikan menyesuaikan kondisi tapak dengan perbandingan yang lebih kecil menjadi bentuk taman dan sculpture dengan perpaduan skala wajar dan megah.</p>

Sumber : Analisis Penulis,2016

Gunung Merapi (*Thrill rides* dan *Circular Rides*)

Gunung Merapi merupakan tema terakhir dalam Taman Hiburan Tematik. Gunung Merapi yang merupakan tempat sakral dimana untuk mendaki gunung tersebut dibutuhkan mental serta kesiapan fisik yang prima. Metagora Gunung Merapi kemudian diwujudkan dalam wahana *Circular rides*. Wahana *Thrill rides* dipilih karena untuk menaiki wahana *Thrill rides* merupakan wahana menantang dan membutuhkan kondisi fisik serta batin yang prima. Pengunjung diwajibkan menaiki wahana wahana *Family* dan *Adventure rides* terlebih dahulu agar fisik dan mental lebih siap. *Family Rides* dipilih wahana ini mempunyai proporsi dan skala yang tinggi dan besar sehingga dapat menjadi metafora Gunung Merapi.

Tabel 5 Tabel Analisis Pendekatan Studi Gunung Merapi pada Wahana *Thrill rides* dan *Family Rides*

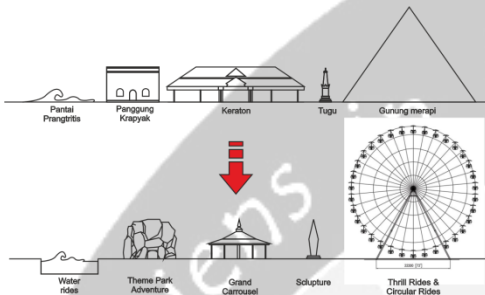
Transformasi
<p>Bentuk Bentuk dasar yang terbentuk dari gunung merapi adalah segitiga. Bentuk segitiga berasal dari tampak depan gunung. Bentuk segitiga tersebut kemudian ditransformasikan ke dalam wahana yang mempunyai unsur segitiga pada atap maupun pada struktur penyangga.</p>  <p>Proporsi & Skala Proporsi dan skala yang terbentuk dari Gunung Merapi adalah skala mencekam. Proporsi dan skala tersebut kemudian di transformasikan menyesuaikan kondisi tapak dengan perbandingan yang lebih kecil menjadi bentuk <i>Thrill Rides</i> dan <i>Circular Rides</i> dengan skala megah untuk menunjukkan kesakralan Gunung Merapi yang besar.</p> 

Sumber : Analisis Penulis,2016

Sintetis Analisis Tapak & Konsep

Penataan tata massa pada Taman Hiburan Tematik (*Theme Park*) di Yogyakarta adalah penataan masa yang diatur berdasarkan metafora kongkrit sumbu imajiner kota Yogyakarta. Pengolahan tata masa pada Taman Hiburan Tematik berhubungan dengan konsep metafora sumbu imajiner Yogyakarta dimana penataan massa bangunan dibuat dengan organisasi linier. Penataan wahana permainan pada Taman Hiburan Tematik akan disusun berdasarkan metafora antara berurutan antara Pantai Parangtrirtis–Panggung Krapyak–Keraton–Tugu–Gunung

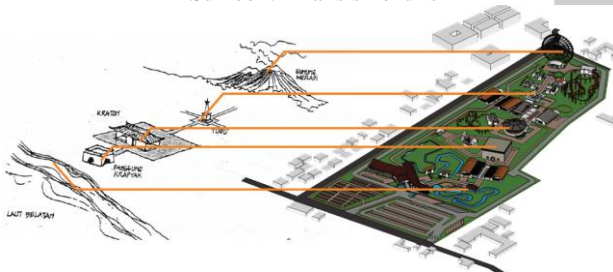
Merapi. Penataan wahana permainan pada Taman Hiburan Tematik ini akan disesuaikan dengan hasil analisis bentuk, proporsi dan skala yang terbentuk dari metafora dengan *Traditional Strategy*. Berikut merupakan hasil analisis tata bangunan Taman Hiburan Tematik:



Gambar 4 Transformasi Sumbu Imajiner Kota Yogyakarta ke Wahana Taman Hiburan Tematik
Sumber : Analisis Penulis

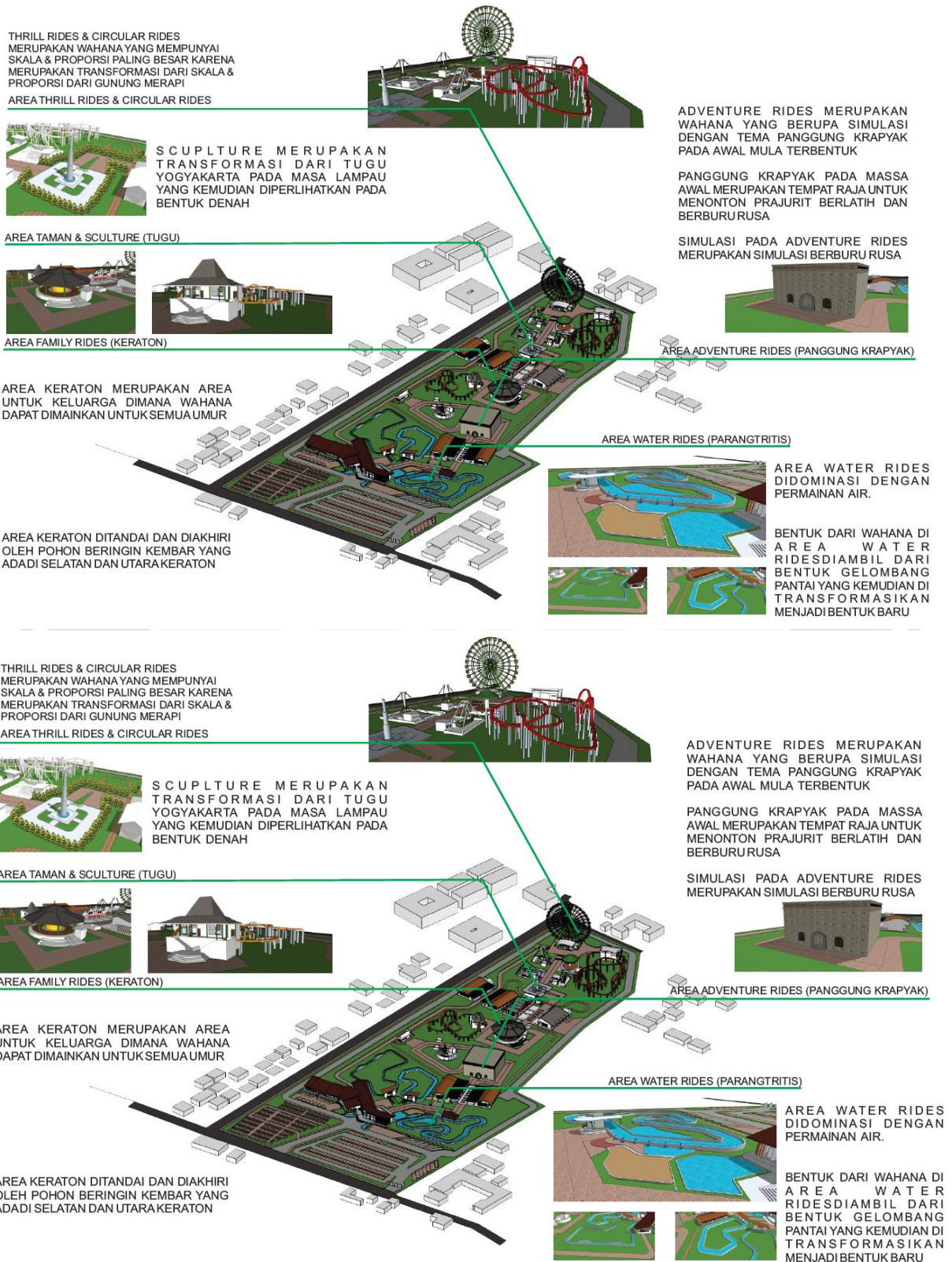


Gambar 5 Transformasi Sumbu Imajiner Kota Yogyakarta ke Tapak Taman Hiburan Tematik
Sumber : Analisis Penulis



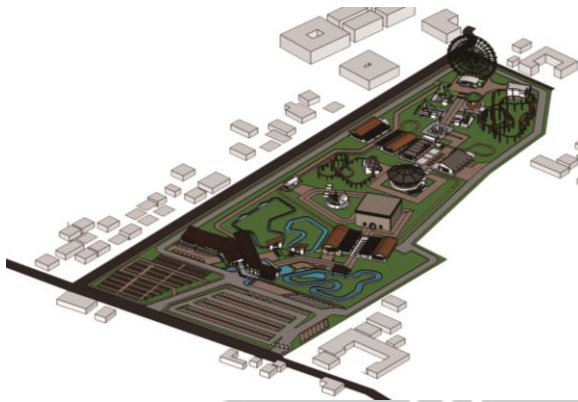
Gambar 6 Transformasi Sumbu Imajiner Kota Yogyakarta ke Tapak Taman Hiburan Tematik
Sumber : Analisis Penulis

Metafora sumbu imajiner kota Yogyakarta di transformasikan dengan menyesuaikan batasan batasan di site sehingga sumbu imajiner menjadi miring namun tetap menampilkan kesan yang kuat dalam kesatuaannya sebagai sumbu imajiner. Kesatuan antara Pantai Parangtritis – Panggung Krapyak – Keraton – Tugu – Gunung Merapi dapat dilihat dari jalan Tegalturi maupun jalan sidikan.

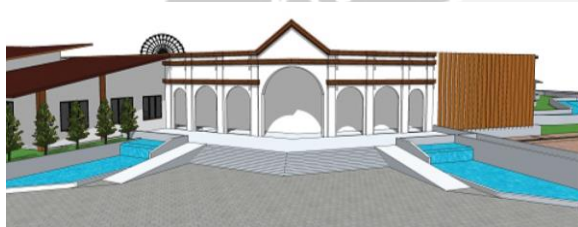


Gambar 7 Penerapan Konsep
Sumber : Analisis Penulis, 2016

HASIL DESAIN



Gambar 8 Isometri
Sumber : Analisis Penulis,2016



Gambar 9 Perspektif Eksterior
Sumber : Analisis Penulis,2016



Gambar 10 Perspektif Eksterior
Sumber : Analisis Penulis,2016



Gambar 11 Perspektif Eksterior
Sumber : Analisis Penulis,2016



Gambar 12 Perspektif Eksterior
Sumber : Analisis Penulis,2016



Gambar 13 Perspektif Eksterior
Sumber : Analisis Penulis,2016



Gambar 14 Perspektif Eksterior
Sumber : Analisis Penulis,2016



Gambar 15 Perspektif Eksterior
Sumber : Analisis Penulis,2016



Gambar 16 Perspektif Eksterior
Sumber : Analisis Penulis,2016



Gambar 17 Perspektif Eksterior
Sumber : Analisis Penulis,2016

KESIMPULAN DAN SARAN

Taman Hiburan Tematik (*Theme park*) diharapkan mampu menjadi magnet baru bagi para wisatawan dan menjadi salah satu wisata andalan di Daerah Istimewa Yogyakarta. Taman Hiburan Tematik (*Theme Park*) juga dapat memfasilitasi pola kehidupan masyarakat modern akan kebutuhan hiburan dan rekreasi serta menjadi obyek wisata yang menarik bagi para wisatawan.

Arsitektur metafora dapat memperluas dan memperdalam daya imajinasi para pengguna/pengunjung. Tema dari Taman Hiburan Tematik (*Theme Park*) yang diangkat merupakan metafora dari sumbu imajiner Yogyakarta. Pantai Parangtritis, Panggung Krapyak, Keraton, Tugu Yogyakarta dan Gunung Merapi menjadi dasar pembagian tema pada Taman Hiburan Tematik (*Theme Park*). Arsitektur metafora juga dapat menghasilkan bentuk bangunan yang baru dan unik sehingga menghasilkan tema Taman Hiburan Tematik

yang merangsang stimulus imajinasi. Arsitektur metafora juga akan menghasilkan Taman Hiburan Tematik (*Theme Park*) yang berbeda, berciri khas, unik, serta memberikan identitas tersendiri pada taman rekreasi tersebut.

DAFTAR RUJUKAN

- Anthony C. Antoniades, *Poetics of Architecture*, New York, Van Nostrand Reinhold, Hal 30, 66
- Badan Pusat Statistik D.I. Yogyakarta
Bappeda Kota Yogyakarta. (2015).
- Ching, Francis D.K. (1943). *Architecture; Form, Space, and Order*, New York: John Wiley and Sons, Hal 19, Hal 330
- Clave, S. Anton. (2007). *The Global Theme Park Industry*. UK: Kings Lynn, Hal 27
- Education, P. (2000). *Longman Handy Learner's Dictionary of American English*.
- Extrada, E. (2014). *Taman bertema indoor trans studio Semarang*. Semarang: Universitas Diponegoro. Hal 1
- Groote, P. D. (2010). *Globalisation Of Commercial Theme Park*, Budapest-Universiteit Hasselt & KULeuven, Hal 1-2
- Hakim, Rustam. (2003). *Komponen Perancangan Arsitektur Lansekap Prinsip-Unsur dan Aplikasi Desain edisi 2*, Jakarta. Penerbit Bumi Aksara, Hal 9
- Index., T. 2. (2014). *The Global Attractions Attendance Report*. Themed Entertainment Association (TEA)
- Irwan, Z. D. (2005). *Tantangan Lingkungan dan Lansekap Hutan Kota*. Jakarta: Bumi Aksara. Hal 165
- Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (2008). Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Laporan tahunan PT Pembangunan Jaya Ancol. (2014) PT Pembangunan Jaya Ancol Tbk
- Laurens, J. M. (2010). *IMAJI DAN PERAN MEDIA DESAIN DALAM PROSES DESAIN*. Staf Pengajar Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Jurusan Arsitektur, Universitas Kristen Petra. Hal 2

- Meng-Shiunn Lee, Chung-Te Ting and Chung-Hui Chen. (2011). *A study of the key success factor of the operational*. African Journal of Business Management Vol. 5(16), Hal 6902
- Milman, A. (2010). *The global theme park industry*. Worldwide Hospitality and Tourism vol.2 no. 3, Hal 221
- Milman, A. (January 2007). *Theme Park Tourism and Management Strategy*. University of Central Florida Chapter 19 . Hal 4
- Paperback Oxford English Dictionary*. (2012). United Kingdom: Oxford University Press. Seventh Edition. Hal 757
- Pelestarian Warisan Budaya dan Cagar Budaya., (2012). *Peraturan Daerah provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta. Hal 2
- Ramadhon, P. (2008). *Pengelolaan Lanskap Kawasan Bertema (Theme Park) di Dunia Fantasi*. Bogor : Institut Pertanian Bogor. Hal 9
- Supadjar, Darmardjati. (1989). *Tahta untuk Kesejahteraan Rakyat dan Budaya*
- Tanmaela, C. T., Gosal, P. H., & Malik, A. (2014). *Manado Indoor Theme Park. Aplikasi Proksimitas Dalam Arsitektur*. Hal 2
- Themed Entertainment Association (TEA) and The Economics Practice at AECOM. (2015). *The Global Attractions Attendance Report 2014*. Hal 11-13
- White, Edward T. (1986). *Tata Atur*. ITB, Bandung.
- Yodia, V. and Sudarma, E. (2015). *Fleksibilitas Taman Hiburan Tematik terhadap Kedinamisan Tren dan Keterbatasan Lahan*. Jurnal Sains dan Seni ITS Vol. 4, No.2. Hal G44

BIODATA PENULIS



Nama Lengkap : Ahmad Haritz Imammudin

NPM : 1201 14541

TTL : Bandar Lampung, 17-12-1994

Alamat : Jl. R.W Monginsidi Gg.Murai No.37, Bandar Lampung, Lampung

E-mail : ars_haritz17@yahoo.com