

**ILLUSION PARK DI DAGO ATAS, BANDUNG**

**TUGAS AKHIR SARJANA STRATA SATU**

Oleh :

**MARTINUS RIO PARIKESIT  
NPM : 00.01.10380**



**UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA  
FAKULTAS TEKNIK  
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR  
TAHUN 2005**

**LEMBAR PENGESAHAN**

**LANDASAN KONSEPSUAL  
TUGAS AKHIR**

---

**Judul Proyek : Illusion Park di Dago Atas Bandung**

**Periode : IV Tahun Ajaran 2004/2005**

**Penyusun : Martinus Rio Parikesit**

**NPM : 00 01 10380**

---

**Menyetujui,**

**Dosen Pembimbing I**



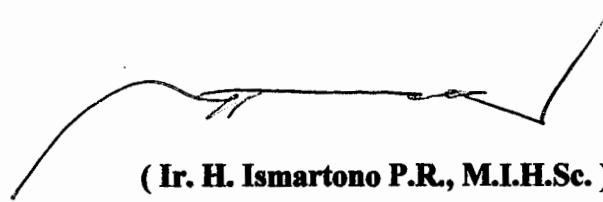
**( Ir. B. Sumardiyanto, M.Sc. )**

**Dosen Pembimbing II**

**( Ir. FX. Eddy Arinto, M.Arch )**

**Mengesahkan,**

**Ketua Program Studi Arsitektur  
Fakultas Teknik  
Universitas Atma Jaya Yogyakarta**



**( Ir. H. Ismartono P.R., M.I.H.Sc. )**

**Surat Pernyataan**

**Dengan ini saya :**

**Nama : Martinus Rio Parikesit**  
**No. Mahasiswa : 10380**  
**Judul Tugas Akhir : Illusion Park di Dago Atas, Bandung**  
**Pembimbing : 1. Ir. B. Sumardiyanto, M.Sc.**  
**2. Ir. FX. Eddy Arinto, M.Arch**

**Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa Karya Tugas Akhir saya,  
merupakan hasil karya saya sendiri.**

**Apabila dikelak kemudian hari terdapat bukti yang memberatkan bahwa karya tersebut bukan karya saya, saya tidak keberatan untuk menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku di Prodi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Atma Jaya Yogyakarta.**

**Yogyakarta, 24 Juni 2005**

**Yang menyatakan**



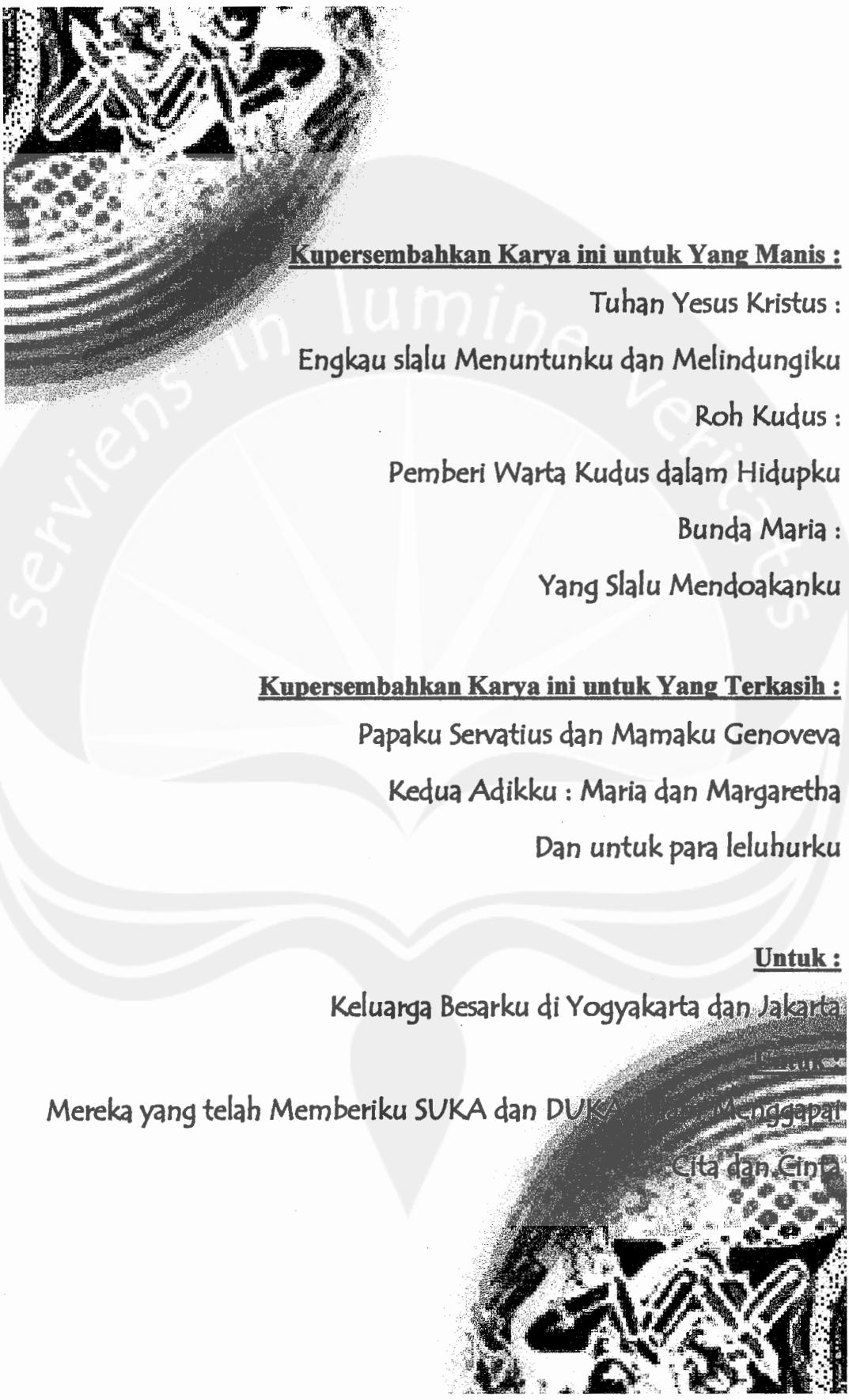
**( Martinus Rio Parikesit )**



*Serviens in lumine veritatis*

*Great art/architecture can give a sense of hope and optimism--  
an inspiring reminder that life can be transformed and that  
anything in your own life is possible.*

**By Jeffrey Charles Williams Architects, PC**



**Kupersembahkan Karya ini untuk Yang Manis :**

Tuhan Yesus Kristus :

Engkau selalu Menuntunku dan Melindungiku

Roh Kudus :

Pemberi Warta Kudus dalam Hidupku

Bunda Maria :

Yang Selalu Mendoakanku

**Kupersembahkan Karya ini untuk Yang Terkasih :**

Papaku Servatius dan Mamaku Genoveva

Kedua Adikku : Maria dan Margaretha

Dan untuk para leluhurku

**Untuk :**

Keluarga Besarku di Yogyakarta dan Jakarta

Mereka yang telah Memberiku SUKA dan DUKA Menggapar

Cita dan Cinta

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur Penulis haturkan kehadirat Allah Tri Tunggal Maha Kudus – Bapa, Putra dan Roh Kudus – karena atas perkenaan-Nya-lah seluruh rangkaian panjang dari awal kuliah hingga penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan. Bagi Penulis, skripsi ini diajukan bukan hanya untuk memperoleh Gelar Strata-1 saja, akan tetapi dibalik itu semua, Penulis mendapatkan suatu kehidupan yang diwarnai oleh berjuta makna dan mendapatkan langkah kehidupan yang lebih optimis.

Penulis juga mengharapkan semoga isi dan makna dari skripsi ini juga dapat dirasakan oleh para pembaca; serta tidak lupa segala kritik, saran, dan masukan yang membangun akan Penulis terima dengan senang hati.

Pada kesempatan ini Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Ir. B. Sumardiyyanto, M.Sc. selaku Dosen Pembimbing dan Penguji Tugas Akhir sekaligus Koordinator Tugas Akhir yang sudah banyak berdiskusi dan memberi saran, masukan serta mengajarkan cara penyampaian tulisan ilmiah yang baik dan benar.
2. Bapak Ir. FX. Eddy Arinto, M.Arch. selaku Dosen Pembimbing dan Penguji Tugas Akhir juga atas masukan, saran dan ide-ide perancangan.
3. Ibu Floriberta Binarti, S.T., Dipl.NDS.Arch, selaku Dosen Penguji Tugas akhir atas diskusi, saran dan masukan.
4. Bapak Ir. H. Ismartono P.R., M.I.H.Sc. selaku Ketua Program Studi Arsitektur Universitas Atma Jaya Yogyakarta dan juga atas rekomendasi Bapak untuk mendapatkan beasiswa BCA.
5. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Teknik Prodi Arsitektur Atma Jaya Yogkarta yang telah menghantarkan penulis hingga ke gerbang strata-1.

6. Kedua Orang Tua yang tercinta : Papaku Servatius dan Mamaku Genoveva, atas dukungan moril dan material selama ini : Akhirnya perjuangan selama ini tidak sia-sia.
7. Kedua Adik yang terkasih : Dita dan Thia atas doa dan dukungannya selama ini. Ayo raih cita-cita dengan semangat yang membara. Mbak Tik : akhirnya Rio udah besar.
8. Keluarga di Bintaran Wetan dan Keluarga di Jakarta, yang selama ini memberikan semangat serta dukungan secara materi.
9. Adelia beserta keluarga, terima kasih atas dukungan dan melewati hari demi hari dengan penuh suka dan duka.
10. Keluarga Pakde Goro, Pakde Bambang, Pakde Hari, Pakde Bekti, Pakde Eko, Om Tut, dan Orang-orang yang mendukung secara tidak langsung.
11. Tim Sukses selama skripsi : Herlambang (Astek), Topan (Aji Opank), Sunu (Si Buluk), Mas Agha di Bandung. Cah-cah kontrakan karya : Surip (manusia bodoh), Deny (Patrick spongebob). Tim Maketer : Iwan (Superman), Adjie (Ashraff), Erwin ( Sibutar-butar).
12. Teman-teman seperjuangan : Putu (Kupret), Robert (MIB), Edo (lenk), Ricky (Dream Theater), Wiko (Pak Jenggot), Lilik (Kempot), Anton (kemproh), Sunwasto (Pria Pesolek), Lilik, Ning (konco TK), Yaya (Bigos), Teguh, Hendra (Apink), Arianto, Pingky (made in Japan). Rini (Beker), Bram (Koetoel), Galih, Febryan (Gondjes), Andri (bogel), Niki (Siauwito), Mika (Perayu Ulung), Komang, Hendra (Lutung), Dwipa, Leong, Gunawan, Cokorda, Agung Jenggot, Ucok, Moti, Tomi, Didit dan lain-lain.
13. Saudaraku di Studio : Lia (Miss Heboh), Angga (Si Bulet), Jay (Si Ceking), Ina (Cah Punk), Anna (Modist), Ilona (Goser), Endro (Pasar), Eben (Pak Lurah dan Bandar), Surya (Tukang render), Ferdy (BSB), Hendry (Riau), Wahyu (Pak Leo), Hendry (Papua), Hery (Autis), Singgit (Ayo kamu bisa), Anton (Calatrava), Leny, Fika, Siska, Sari, Ipunk, Brifon, Lopun, Uut, Nina, Dina, Ade, Dassy, Ling-ling, Siane, Ion, dll.
14. Soldier in the Bebeng Kaliurang : Utjup, Pelikri, Anus, Andika, Pras, Alfon, Erick, Redo.

15. Teman-teman Hima Tricaka di lingkungan Atma Jaya Yogyakarta.
16. Teman-teman di Depok : Wendy, Kadek, Emboy, Rini, Dede, Susan, Dony, Ida.
17. Teman dari Depok mencari ilmu di Yogyakarta : Keliek, Adjie, Firman, Hikmi, Swike.
18. Teman-teman mudika St. Markus Depok Timur.
19. Mas Susilo (Penjaga Studio, semua Pegawai UAJY, Satpam, Cleaning Service
20. My Hardware : Monitor LG'15, Pc Athlon 2600, Ram 768 MB, Geforce Powercolor, Seagate Barracuda 40GB 7200RPM, ECS, Samsung CDRW, Samsung CD, LG DVD. Printer Canon XNU I255, USB Smart Genie, Kasugawa Stabiliser. My software : Autocad 2002, 3ds Max 6, Corel Graphics Suite, Adobe Photoshop etc.
21. Terakhir bagi mereka semua yang tidak sempat Penulis sebutkan namanya disini ; Terima kasih, Kamsya, Thank You, Matur Nuwun.

## **DAFTAR ISI**

**LEMBAR PENGESAHAN**

**SURAT PERNYATAAN**

**HALAMAN MOTTO**

**HALAMAN PERSEMBAHAN**

**KATA PENGANTAR.....** ..... **i**

**DAFTAR ISI.....** ..... **iv**

**DAFTAR GAMBAR.....** ..... **xii**

**DAFTAR TABEL.....** ..... **xvi**

**ABSTRAKSI.....** ..... **xviii**

**Bab I PENDAHULUAN**

I.1 Latar Belakang Proyek..... **1**

    I.1.1 Kondisi Masa Transisi ..... **1**

    I.1.2 Eksistensi Taman Rekreasi..... **5**

        1.1.3 Eksistensi *Illusion Park* di Kota Bandung ..... **5**

            I.1.3.1 Potensi dan kondisi remaja Kota Bandung ..... **6**

            I.1.3.2 Kondisi Rancangan Taman di Kota Bandung..... **7**

I.2 Latar Belakang Permasalahan ..... **16**

    I.2.1 Deskripsi Optimisme Dinamis dalam Bayangan Masa Depan pada  
*Illusion Park*..... **17**

I.3 Rumusan Masalah ..... **19**

    I.3.1 Permasalahan..... **19**

I.4 Tujuan..... **19**

I.4.1 Umum.....	19
I.4.2 Khusus.....	19
I.5 Sasaran.....	20
I.5.1 Umum.....	20
I.5.2 Khusus.....	20
I.6 Metode Pembahasan.....	21
I.7 Metode Pemikiran.....	22
1.8 Sistematika Pembahasan.....	23
 <b>Bab II. Tinjauan Umum Taman Rekreasi</b>	
II.1 Pengertian Taman .....	25
II.2 Rekreasi.....	29
II.2.1 Cakupan dan Penekanan Rekreasi.....	30
II.2.2 Proses Perencanaan.....	31
II.2.2.1 Langkah-Langkah, Tahapan dan Produk dalam Proses Perencanaan.....	32
II.2.2.2 Proses Perencanaan pada Level Site.....	32
II.2.3 Tujuan dan Misi.....	33
II.2.3.1 Tujuan.....	33
II.2.3.2 Misi.....	34
II.2.3.3 Kontekstual Perencanaan.....	34
II.2.4 Hubungan Signifikan antara Subyek, Waktu Luang, Rekreasi, dan Ruang Terbuka.....	35
II.2.4.1 Subyek dengan Waktu Luang.....	35
II.2.4.2 Waktu Luang dengan Rekreasi .....	35

II.2.4.3 Rekreasi Outdoor dengan Ruang Terbuka.....	35
II.2.5 Realita yang Muncul dalam Area Rekreasi.....	36
II.2.5.1 Fakta dan Tren.....	36
II.2.5.2 Permasalahan dan Isu.....	37
II.2.5.3 Perubahan sudut pandang.....	38
II.2.5.4 Konsep dan Prinsip.....	39
II.2.6 Model Pemilihan untuk Berekreasi.....	40
II.2.7 Pendekatan pada Perencanaan Rekreasi.....	40
II.2.8 Kategori Rekreasi.....	43
II.2.9 Perencanaan Area Taman Rekreasi.....	45
II.2.10 Hubungan Perencanaan Komprehensif.....	46
II.2.11 Klasifikasi Rekreasi.....	47
II.2.12 Pertimbangan dalam Penentuan Tipe Kebutuhan Rekreasi.....	51
II.2.12.1 Tipe-Tipe pemenuhan rekreasi.....	51
II.2.13 Periode Kesenggangan.....	51
II.2.14 Kategori Kebutuhan akan Rekreasi.....	53
II.2.15 Implementasi dalam Preservasi Ruang Terbuka.....	53
II.2.16 Pengembangan Program.....	56
II.3 Taman Rekreasi.....	57
II.3.1 Karakteristik Perencanaan.....	57
II.3.2 Ruang lingkup dan Penekanan Perencanaan Taman Rekreasi.....	57
II.3.3 Fungsi dan Klasifikasi Ruang Terbuka.....	58
II.3.4 Tujuan dalam Orientasi Pelayanan Manusia.....	59

II.3.5 Bahasan Konsep Taman Bermain.....	61
<b>Bab III. Tinjauan Khusus: Illusion Park di Kawasan Dago Atas, Bandung</b>	
III.1 Batasan dan Pengertian Judul.....	62
III.2 Hubungan Optimisme Dinamis dengan Jenis Perasaan .....	63
III.3 Hubungan Optimisme Dinamis dengan Ilusi Optik.....	64
III.3.1 Optimisme Dinamis.....	65
III.3.2 Ilusi.....	68
III.4 <i>Illusion Park</i> .....	69
III.4.1 <i>Illusion Park</i> sebagai Wahana Bermain dan Wahana Masa Depan.....	70
III.4.1.1 <i>Illusion Park</i> sebagai Wahana Bermain.....	70
III.4.1.2 <i>Illusion Park</i> Wahana Masa Depan.....	71
III.4.2 Fungsi <i>Illusion Park</i> .....	71
III.4.3 Tujuan <i>Illusion Park</i> .....	72
III.5 Pengguna dan Pengelola.....	73
III.5.1 Asumsi Pengguna dan Pengelola <i>Illusion Park</i> .....	73
III.5.1.1 Pengguna.....	74
III.5.1.2 Pengelola.....	75
III.6 Skenario.....	76
III.7 Program dan Kebutuhan Ruang.....	83
III.7.1 Program Ruang.....	83
III.7.1.1 Ruang inti .....	83
III.7.1.2 Ruang Pendukung .....	95

<b>III.8 Kontekstual Site <i>llusion Park</i>.....</b>	<b>96</b>
<b>III.8.1 Peraturan Bangunan.....</b>	<b>97</b>
<b>III.8.2 Garis Sempadan Samping Bangunan.....</b>	<b>98</b>
<b>III.8.3 Pertimbangan mengambil Tempat di Daerah Dago Atas – ditinjau dari Aspek Fisik dan Aspek Non Fisik.....</b>	<b>100</b>
<b>III.8.3.1 Aspek Fisik.....</b>	<b>100</b>
<b>III.8.3.2 Aspek Non Fisik.....</b>	<b>100</b>
<b>III.8.3.3 Masalah Eksternal.....</b>	<b>100</b>
<b>BaB IV. Landasan Teori</b>	
<b>IV.1 Optimisme Dinamis.....</b>	<b>101</b>
<b>IV.1.1 Kegembiraan.....</b>	<b>101</b>
<b>IV.1.1.1 Kesenangan.....</b>	<b>101</b>
<b>IV.1.1.2 Keriangan.....</b>	<b>102</b>
<b>IV.1.2 Harapan.....</b>	<b>103</b>
<b>IV.1.3 Tantangan.....</b>	<b>104</b>
<b>IV.1.4.1 Gangguan.....</b>	<b>104</b>
<b>IV.1.4.2 Ketegangan.....</b>	<b>105</b>
<b>IV.1.4 Kebebasan.....</b>	<b>105</b>
<b>IV.2 Spatial Image dan Sirkulasi.....</b>	<b>106</b>
<b>IV.2.1 Spatial Image.....</b>	<b>107</b>
<b>IV.2.1.1 Efek Skala dan Kecepatan Pergerakan.....</b>	<b>111</b>
<b>IV.2.2 Sirkulasi.....</b>	<b>114</b>

IV.2.2.1 Sequence.....	117
IV.2.2.2 Pendekatan dengan Cara Bimbingan.....	119
<b>IV.3 Ilusi Optik.....</b>	<b>121</b>
IV.3.1 Persepsi.....	121
IV.3.2 Konstanitas Perseptual.....	122
IV.3.3 Persepsi Kedalaman.....	123
IV.3.4 Warna sebagai Ilusi Optik.....	124
IV.3.4.1 Warna sebagai Elemen Pembentuk Ilusi Optik.....	124
IV.3.4.2 Teori Warna.....	125
IV.3.4.3 Kegunaan Warna.....	126
IV.3.4.4 Ilusi Warna.....	128
IV.3.4.5 Suasana dan Susunan Warna.....	129
IV.3.4.6 Karakteristik Warna dan Maknanya.....	131
IV.3.5 Perspektif sebagai Ilusi Optik.....	133
IV.3.5.1 Distorsi Perspektif.....	133
IV.3.5.2 False Perception.....	133
IV.3.5.3 Shift Perspective.....	135
IV.3.6 Ilusi Cermin.....	137
IV.3.6.1 Dua Cermin yang Berhadapan.....	138
IV.3.6.2 Dua Cermin yang Membentuk Sudut.....	138
IV.3.6.3 Kombinasi Cermin Bersudut dan Berhadapan.....	139
<b>Bab V. Analisis</b>	
V.1 Kegembiraan.....	142

<b>V.2 Harapan.....</b>	<b>147</b>
<b>V.3 Tantangan.....</b>	<b>151</b>
<b>V.4 Kebebasan.....</b>	<b>156</b>
<b>V.5 Pengembangan Skenario Optimisme Dinamis.....</b>	<b>160</b>
<b>V.5.1 Skenario.....</b>	<b>161</b>
<b>V.5.2 Penjelasan Aplikasi Sesuai dengan Konsep Setiap Wahana Dalam Optimisme Dinamis.....</b>	<b>162</b>
<b>V.6 Kebutuhan Ruang.....</b>	<b>163</b>
<b>V.7 Program Kedekatan Ruang.....</b>	<b>171</b>
<b>V.7.1 Kedekatan Ruang pada Area Entrance.....</b>	<b>174</b>
<b>V.7.2 Kedekatan Skematik pada Ruang Hall.....</b>	<b>174</b>
<b>V.7.3 Skematik Kedekatan Ruang pada Wahana Kegembiraan.....</b>	<b>176</b>
<b>V.7.4 Skematik Kedekatan Ruang pada Wahana Harapan 1.....</b>	<b>176</b>
<b>V.7.5 Skematik Kedekatan Ruang pada Wahana Tantangan – Harapan 2 – Kebebasan.....</b>	<b>177</b>
<b>V.7.6 Skematik Kedekatan Ruang pada Area Komersial.....</b>	<b>178</b>
<b>V.8 Analisa Site.....</b>	<b>179</b>
<b>V.9 Analisa Pendekatan Struktur.....</b>	<b>182</b>
<b>V.10 Analisis Pendekatan Sistem Utilitas .....</b>	<b>184</b>
<b>Bab VI. Konsep Perencanaan dan Perancangan</b>	
<b>VI.1 Tata Letak Massa Bangunan.....</b>	<b>195</b>
<b>VI.2 <i>Spatial Image</i> Bangunan.....</b>	<b>195</b>
<b>VI.2.1 Wahana Kegembiraan.....</b>	<b>195</b>

VI.2.2 Wahana Harapan.....	198
VI.2.3 Wahana Tantangan.....	201
VI.2.4 Wahana Kebebasan.....	203
VI.3 Sirkulasi .....	205
VI.3.1 Sirkulasi Ruang Luar.....	205
VI.3.2 Sirkulasi Ruang Dalam.....	206
VI.3.2.1 Wahana Kegembiraan.....	206
VI.3.2.2 Wahana Harapan.....	206
VI.3.2.3 Wahana Tantangan.....	207
VI.3.2.4 Wahana Kebebasan.....	207
VI.4 Struktur.....	207
VI.5 Utilitas.....	208

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gbr I.1</b>	Taman Gedung Sate menghadap Selatan.....	10
<b>Gbr I.2</b>	Taman Maluku, Kolam berada ditengah.....	11
<b>Gbr I.3</b>	Taman Lalu Lintas yang bersifat Rekreatif–Edukatif .....	12
<b>Gbr I.4</b>	Suasana Rindang di Taman Cibeunying.....	14
<b>Gbr II.1</b>	Kronologi Perkembangan Perencanaan Taman Rekreasi .....	27
<b>Gbr II. 2</b>	Langkah dan Tahapan Proses Perencanaan.....	32
<b>Gbr II.3</b>	Proses Desain pada Level Site.....	32
<b>Gbr II.4</b>	Konsolidasi Pelayanan Pemerintah.....	38
<b>Gbr II.5</b>	Model Pemilihan Berekreasi.....	40
<b>Gbr II.6</b>	Diagram Hubungan Pengguna dengan Sumber Dayanya.....	42
<b>Gbr II.7</b>	Penyaluran dan Proses Pemenuhan.....	43
<b>Gbr II.8</b>	Model suatu taman dan sistem rekreasi.....	45
<b>Gbr II.9</b>	Sistem Perencanaan Umum.....	46
<b>Gbr II.10</b>	Profil Waktu Luang pada Perbedaan Kelompok.....	52
<b>Gbr II.11</b>	Model <i>Concentric Rings</i> .....	54
<b>Gbr II.12</b>	Model <i>Wedges and Channel</i> .....	54
<b>Gbr II.13</b>	Model <i>Containers</i> .....	55
<b>Gbr II.14</b>	Model <i>Recreation Cores</i> .....	55
<b>Gbr II.15</b>	Konsep Desain Ruang Terbuka pada Skala Site.....	56
<b>Gbr III.1</b>	Taman Ilusi Rancangan Adrian Fisher.....	70
<b>Gbr III.2</b>	Estimasi Pengguna dalam <i>Illusion Park</i> .....	74
<b>Gbr III.3</b>	Empat Kriteria didalam Sikap Optimisme Dinamis.....	76
<b>Gbr III.4</b>	Kombinasi Skenario Optimisme Dinamis.....	77
<b>Gbr III.5</b>	Grafik Konsentrasi didalam Empat Wahana.....	78
<b>Gbr III.6</b>	Urut–Urutan Wahana didalam Optimisme Dinamis .....	80
<b>Gbr III.7</b>	Grafik Tingkat Kecepatan pada Setiap Wahana.....	80
<b>Gbr III.8</b>	Perbedaan Setting Setiap Wahana.....	82
<b>Gbr III. 9</b>	Kolam pada Area Outdoor.....	85
<b>Gbr III.10</b>	4 cube fingermaze 3 small .....	86

<b>Gbr III. 11</b>	Amazing chicago, Hands-Free Action Adventures.....	87
<b>Gbr III. 12</b>	Amazing chicago, Hands-Free Action Adventures.....	87
<b>Gbr III.13</b>	Area Permainan Jalan Terjal.....	89
<b>Gbr III.14</b>	Area Permainan Pipa Tembus Pandang.....	89
<b>Gbr III.15</b>	Amazing chicago, Hands-Free Action Adventures .....	91
<b>Gbr III.16</b>	Arch bishop maze, didesain oleh Adrian Fisher.....	95
<b>Gbr III.17</b>	Inflatable 91 pillar, oleh Adrian Fisher.....	95
<b>Gbr III.18</b>	Keberadaan Site Terletak diantara Bukit.....	97
<b>Gbr III.19</b>	Permukiman Penduduk Bersebelahan dengan Site.....	98
<b>Gbr III.20</b>	Sungai sebagai Saluran Drainase Masyarakat Setempat.....	98
<b>Gbr III.21</b>	Terminal Dago .....	99
<b>Gbr III.22</b>	Wisata Hutan Lindung Dago Pakar merupakan Hutan Konservasi ....	99
<b>Gbr IV.1</b>	Batas Kemampuan Visual dalam Memandang Obyek pada Bidang Horisontal.....	108
<b>Gbr IV.2</b>	Batas Kemampuan Visual dalam Memandang Obyek pada Bidang Vertikal.....	108
<b>Gbr IV.3</b>	Kecepatan Tinggi pada <i>Vehicle</i> dan Kecepatan Rendah pada Pedestrian.....	112
<b>Gbr IV.4</b>	Berbagai Bentuk Lintasan .....	114
<b>Gbr IV.5</b>	Macam-Macam Bentuk Sequence.....	118
<b>Gbr IV.6</b>	Adanya Tahapan-Tahapan Dalam Sirkulasi dengan Pendekatan Bimbingan.....	120
<b>Gbr IV.7</b>	Warna Merah.....	131
<b>Gbr IV.8</b>	Warna Jingga.....	131
<b>Gbr IV.9</b>	Warna Kuning.....	131
<b>Gbr IV.10</b>	Warna Hijau.....	132
<b>Gbr IV.11</b>	Warna Biru.....	132
<b>Gbr IV.12</b>	Warna Ungu.....	132
<b>Gbr IV. 13</b>	Prinsip Perspektif Ruang dari Efek Mirror Maze.....	134
<b>Gbr IV.14</b>	Efek Mirror Maze Didesain oleh Adrian Fisher.....	134
<b>Gbr IV. 15</b>	Efek Perspektif.....	136

<b>Gbr IV.16</b>	Efek Duplikasi Cermin.....	137
<b>Gbr V.1</b>	Grafik tinggi-rendahnya dan Aplikasi Skenario Optimisme Dinamis.....	161
<b>Gbr V.2</b>	Aplikasi Tahapan masing-masing Karakteristik Ruang.....	162
<b>Gbr V. 3</b>	Diagramatik Tatanan Massa secara Umum.....	171
<b>Gbr V. 4</b>	Diagramatik Tatanan Massa Hubungan Area Indoor dengan Area Outdoor.....	172
<b>Gbr V.5</b>	Perencanaan Kedekatan Ruang secara Umum.....	173
<b>Gbr V. 6</b>	Bagan Skematik Kedekatan Ruang pada Site plan.....	173
<b>Gbr V.7</b>	Skematik Kedekatan pada Area Entrance.....	174
<b>Gbr V.8</b>	Skematik Kedekatan pada Ruang Hall.....	174
<b>Gbr V.9</b>	Skematik Ruang pada Area Pengelola.....	175
<b>Gbr V.10</b>	Skematik Kedekatan Ruang pada Wahana Kegembiraan.....	176
<b>Gbr V.11</b>	Skematik Kedekatan Ruang pada Wahana Harapan 1.....	176
<b>Gbr V.12</b>	Skematik Kedekatan Ruang pada Wahana Tantangan – Harapan 2 – Kebebasan.....	177
<b>Gbr V.12</b>	Skematik Kedekatan Ruang pada Area Komersial.....	178
<b>Gbr V.13</b>	Bentuk Site.....	179
<b>Gbr V.14</b>	Perletakan Zona berdasar Urut-Urutan Optimisme Dinamis.....	179
<b>Gbr V.15</b>	Pengolahan Kontur.....	180
<b>Gbr V.16</b>	Tanggapan terhadap Potensi Site.....	181
<b>Gbr. V.17</b>	Bentuk Dasar Struktur Kubah Ber-rib.....	183
<b>Gbr.V.18</b>	Bentuk Dasar Struktur Silinder Ber-rib.....	183
<b>Gbr.V.19</b>	Bentuk Dasar Struktur Trust.....	183
<b>Gbr V.20</b>	Skema Saluran Air Bersih.....	185
<b>Gbr V.21</b>	Sistem Jaringan Pembuangan Air Kotor.....	187
<b>Gbr V.22</b>	Sistem Jaringan Telekomunikasi.....	189
<b>Gbr V.23</b>	Sistem Jaringan <i>Sound System</i> .....	189
<b>Gbr V.24</b>	Sistem Jaringan Tenaga Listrik.....	190
<b>Gbr V.25</b>	Sistem Pengakutan Sampah Padat.....	191
<b>Gbr V.26</b>	Resume Analisis.....	192

Gbr VI.1	Alur Pergerakan Pelaku Kegiatan Secara Garis Besar.....	194
Gbr VI.2	Keberadaan Ruang Transisi .....	196



## DAFTAR TABEL

<b>Tabel II.1</b>	Cakupan Area Pelayanan.....	28
<b>Tabel II. 2</b>	Keobyektifan Berekreasi.....	60
<b>Tabel III.1</b>	Alternatif Kemungkinan Kegiatan dalam Rekreasi.....	73
<b>Tabel III.2</b>	Hubungan Fungsi dengan Pelaku Kegiatan pada Area Entrance.....	84
<b>Tabel III.3</b>	Hubungan Fungsi dengan Pelaku Kegiatan pada Wahana Kegembiraan.....	85
<b>Tabel III.4</b>	Hubungan Fungsi dengan Pelaku Kegiatan pada Wahana Harapan 1	88
<b>Tabel III.5</b>	Hubungan Fungsi dengan Pelaku Kegiatan pada Wahana Tantangan	90
<b>Tabel III.6</b>	Hubungan Fungsi dengan Pelaku Kegiatan pada Wahana Harapan 2	93
<b>Tabel III.7</b>	Hubungan Fungsi dengan Pelaku Kegiatan pada Wahana Kebebasan	94
<b>Tabel IV.1</b>	Komponen Spatial Image.....	109
<b>Tabel V.1</b>	Elemen <i>Spatial Image</i> yang dianalisa.....	141
<b>Tabel V.2</b>	Karakteristik yang muncul pada Ruang dengan Suasana Kegembiraan.....	142
<b>Tabel V.3</b>	Analisa Karakteristik yang Menimbulkan Suasana Kegembiraan.....	145
<b>Tabel V.4</b>	Karakteristik yang muncul pada Ruang dengan Suasana Harapan.....	147
<b>Tabel V.5</b>	Analisa Karakteristik yang Menimbulkan Suasana Harapan.....	149
<b>Tabel V.6</b>	Karakteristik yang muncul pada Ruang dengan Suasana Tantangan.....	152
<b>Tabel V.7</b>	Analisa Karakteristik yang Menimbulkan Suasana Tantangan.....	154
<b>Tabel V.8</b>	Analisa Karakteristik yang Menimbulkan Suasana Kebebasan.....	158
<b>Tabel V. 9</b>	Definisi Keempat Kriteria dalam Optimisme Dinamis.....	161
<b>Tabel V. 10</b>	Besaran Ruang pada Area Entrance.....	163
<b>Tabel V. 11</b>	Besaran Ruang pada Wahana Kegembiraan.....	164

## **ABSTRAKSI**

Keberadaan taman rekreasi di suatu area dapat dimaknai sebagai kegiatan *leisure time* – kegiatan sebagai pembangun kreasi. *Illusion park* mengambil penekanan taman sebagai ruang yang notabene secara garis besar tempat menanamkan jiwa optimisme dinamis. Layaknya taman-taman di Bandung yang difungsikan sebagai elemen pelengkap kota, pada taman ilusi (*illusion park*) pengunjung disuguhi taman dengan menggunakan efek ilusi optikal.

Taman ilusi merupakan wadah permainan ilusi yang sering dialami secara sadar maupun tak sadar. *Illusion park* mengolah ilusi agar dapat dikenal lebih dekat dan ilusi adalah bagian dari aspek kehidupan. Dikehidupan sehari-hari ilusi dianggap sesuatu yang real akan tetapi kejadian ilusi sering tak disadari. Taman yang mengolah dan mengembangkan ilusi optikal sebagai alat pendekatan optimisme dinamis. Dari sesuatu yang ada diolah menjadi ada dan setelah keluar akan tetap ada, dari mata turun kehati, dari tahap visual menjadi perasaan dan bahkan akan membentuk suatu prilaku.

Secara garis besar, dalam perancangan ini, Penulis sekaligus melakukan dua hal yaitu modifikasi (mengembangkan apa yang telah ada) dan kodifikasi (membuat sesuatu yang belum ada menjadi ada dan merupakan pengembangan lebih lanjut dari suatu teori-teori).

Sangatlah penting membentuk prilaku yang menanamkan jiwa optimisme dinamis, akibat pergeseran waktu serta tuntutan usaha manusia untuk meraih apa yang diinginkan dan penuh persaingan di masa mendatang.

Perwujudan optimisme dinamis terbentuk dari alur-alur didalam *illusion park* baik dari pengolahan ruang dalam dan ruang luar dengan elemen yang dipakai *spatial image* dan sirkulasi. Gubahan dan komposisi bangunan serta tapak ditata sesuai dengan alur kehidupan seseorang yang menanamkan jiwa optimisme dinamis.

