

BAB 2

TINJAUAN TEORI DAN STUDI BANDING

2.1 Tinjauan Teori

2.1.1 Definisi *Theme Park*

Theme Park n. A large amusement park based around a particular idea. *Theme Park* merupakan sebuah tempat atau sarana rekreasi yang memiliki ide dasar khusus yang mencirikan seluruh tempat rekreasi tersebut.

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.

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.

2.1.2 Fungsi *Theme park*

Theme Park adalah istilah untuk sekelompok atraksi hiburan dan wahana dan acara lainnya di suatu lokasi untuk dinikmati sejumlah besar orang. *Theme Park* lebih rumit daripada sebuah taman kota atau taman bermain yang sederhana, biasanya menyediakan tempat dimaksudkan untuk melayani anak-anak, remaja, dan orang dewasa. *Theme Park* adalah sebuah taman hiburan yang dekoratif dan didesain untuk mencerminkan satu tema tertentu sebagai tema utama, seperti suatu periode khusus dalam suatu cerita atau dunia di masa yang akan datang (Webster 2010).

Istilah *Theme Park* memiliki arti yang lebih luas daripada sekedar „taman bertema“. Michael Sorkin dalam pengantarnya di buku “*A Variation on Theme Park: The New American City and the End of Public Space*”, memberikan definisi tentang

Theme Park sebagai „dunia“ atau tempat yang memiliki ciri antara lain tidak terikat pada geografi tertentu, lingkungan yang terkontrol dan teramati, memberikan stimulasi tanpa henti (Sorkin 1992).

Sedangkan menurut Lukas (2008) *Theme Park* tidak hanya ruang arsitektur atau fisik tetapi juga suatu pikiran atau tempat yang menangkap perhatian dalam bentuk bervariasi, termasuk novel, fitur film, video game, dan ruang virtual lainnya. Ketika mengunjungi bioskop misalnya, seseorang duduk di kursi, ada suatu simbolis di layar sedangkan penonton bioskop ini seolah menjadi bagian dari cerita di layar. Keadaan yang lebih lanjut menggambarkan bahwa *Theme Park* adalah objek aneh, orang-orang menerima dengan cara yang berbeda dan menghindari definisi mudah. menggambarkan bahwa *Theme Park* adalah objek aneh, orang-orang menerima dengan cara yang berbeda dan menghindari definisi mudah.

2.1.3 Jenis Theme Park

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 parapengunjung 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 ke dalam 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.

a) Prinsip-prinsip arsitektur modern antara lain :

- 1) Memunculkan sistem firmitas/sistem kekokohan sebagai struktur bangunan
- 2) Penerapan bahan hasil pabrikasi
- 3) Mencipatakan bangunan yang sehat

2.1.4 Karakteristik Theme Park

Clave dalam bukunya yang berjudul *The Global Theme Park Industry*, mengatakan bahwa Theme Park memiliki 5 karakteristik khusus.

Berikut merupakan karakteristik *theme park* :

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

2.1.5 Teori Arsitektur Biophilic

Istilah '*biophilia*' pertama kali diciptakan oleh psikolog sosial Eric Fromm dan kemudian dipopulerkan oleh ahli biologi Edward Wilson (*Biophilia*, 1984). Istilah ini berkembang dari bidang biologi dan psikologi dan disesuaikan dengan berbagai bidang salah satunya bidang Arsitektur. *Biophilia* merupakan sebuah keinginan untuk berhubungan kembali dengan sebuah sistem alam atau (re) koneksi dengan alam dan sistem alam. Dalam arsitektur hal ini dikenal dengan desain *biophilic* atau hal ini adalah pengembangan *biophilia* dalam bidang desain ramah lingkungan, menyediakan kesempatan bagi manusia untuk memiliki hubungan dengan alam.

Desain biophilic adalah bagian dari konsep baru dalam arsitektur yang bekerja intensif dengan kesehatan manusia, ekologi dan keberlanjutan. Konsep ini menawarkan pencapaian untuk manfaat lingkungan, moral, sosial dan ekonomi sekaligus.

Fokus dalam desain ini adalah menciptakan suatu interaksi antar komposisi arsitektur dengan manusia sebagai pengguna serta alam, melalui kegiatan yang

kompleks dengan maksud untuk kepuasan materil maupun psikologi. Intinya Desain biophilik memiliki tujuan untuk menghasilkan suatu ruang yang dapat berpartisipasi dalam peningkatan kualitas hidup manusia secara fisik dan mental dengan membina hubungan positif antara manusia dan alam.

Ryan et al. (2014) pada tulisannya *health and wellbeing*, telah memvalidasi relevansi desain biophilik untuk manusia di mana penelitian dalam ilmu saraf, endokrinologi dan bidang lainnya telah secara ilmiah memvalidasi manfaat psikofisiologis dan kognitif positif yang diberikan oleh *biophilic* dalam intervensi desain. Berdasarkan *TERRAPIN Bright Green* dalam bukunya yang berjudul “14 Patterns Of *Biophilic Design Improving Health & Well-Being In The Built Environment*” disebutkan bahwa *biophilic* design dapat membantu mereduksi stress pada seseorang. Pada *Biophilic Design* terdapat 14 pola yang dapat di terapkan pada objek rancangan. Dari 14 pola tersebut dikelompokkan menjadi 3 yaitu nature in the space, natural analogues dan nature of the space.

Biophilic design merupakan sebuah teori desain yang diawali dari mengkaji fenomena bahwa pada hakikatnya manusia mencintai lingkungan yang alami. Beberapa penelitian juga telah membuktikan bahwa manusia berada pada kemampuan optimalnya ketika berada di dalam lingkungan yang alami. (Stephen Kellert 2007) Penerapan konsep ini bukan hanya sebatas membuat sebuah bangunan menjadi bangunan “hijau” yang secara merta-merta hanya tinggal memberikan konsep tanaman di bangunannya. Pada mulanya konsep *biophilic* juga disamakan dengan konsep green building atau yang sering didengar sebagai arsitektur hijau. Perbedaan antara keduanya adalah, apabila green building berfokus pada bagaimana membuat bangunan tersebut atau membahasnya dengan konsep konstruksi atau bahkan renovasi, sedangkan *biophilic* adalah konsep yang mengusahakan meminimalisir dampak negatif dari pemanasan yang ada di kehidupan perkotaan dalam skala mikro lokal yang memungkinkan manusia untuk dapat meningkatkan tingkat kenyamanan fisik dan improvisasi kesehatan dari manusia itu sendiri (Amjad Almusaed, 2011).

Beberapa prinsip terdapat di dalam teori *biophilic* design guna diterapkan dalam desain perancangan bangunan salah satunya yang diungkapkan oleh Terrapin, di dalam bukunya yaitu 14 Pattern of *Biophilic* Design. Keseluruhan prinsip tersebut dikelompokkan ke dalam tiga kelompok utama yaitu :

- *Nature in The Space* (ALAM DENGAN RUANG)Prinsip pertama ini mengandung beberapa poin-poin utama yang diperhatikan dalam penerapannya dalam desain. Poin-poin tersebut adalah hubungan non-visual dengan alam, koneksi singkat dengan alam, pengaturan temperatur dan aliran udara di dalam ruang/bangunan, unsur air di dalam desain, pengaturan cahaya, dan hubungan bangunan dengan sistem alam.

1. Koneksi Visual dengan Alam

Pandangan terhadap elemen alam, sistem kehidupan dan proses alami.

2. Koneksi Non-Visual dengan Alam.

Pendengaran, haptic, rangsangan penciuman, atau radang yang menimbulkan disengaja dan referensi positif ke alam, sistem kehidupan atau proses alami.

3. Stimuli Sensorik Tidak Berirama.

Stochastic dan fana koneksi dengan alam yang dapat dianalisis secara statistik tetapi mungkin tidak dapat diprediksi secara tepat.

4. Variabilitas Thermal & Aliran Udara.

Perubahan udara yang halus suhu, kelembaban relatif, aliran udara melintasi kulit, dan suhu permukaan yang meniru lingkungan alami.

5. Kehadiran Air.

suatu kondisi yang meningkatkan pengalaman sebuah tempat melalui melihat, mendengar atau menyentuh air

6. Cahaya Dinamis & Difus.

Memfaatkan beragam intensitas cahaya dan bayangan yang berubah seiring waktu untuk menciptakan kondisi yang terjadi alam.

7. Koneksi dengan Sistem Alami.

Kesadaran akan alam proses, terutama perubahan musiman dan temporal karakteristik ekosistem yang sehat

- *Natural Analogues* (Analoginya Alami) *Unsur-unsur* alam yang begitu banyak kemudiakan diadaptasi ke dalam bentuk-bentuk analogi di dalam desain pada prinsip ini. Pengembangan analogi tersebut dapat diterapkan pada beberapa hal yaitu, penerapan bentuk-bentuk *biomorfik* di dalam bangunan, kompleksitas tatanan bentuk ornamen dalam tampilan bangunan, dan penggunaan material-material alam.

1. Bentuk & Pola Biomorfik

Referensi simbolis untuk pengaturan berkontur, berpola, bertekstur atau numerik yang bertahan di alam.

2. Koneksi Material dengan Alam

Bahan dan elemen dari alam yang, melalui pemrosesan minimal, mencerminkan ekologi atau geologi lokal untuk menciptakan rasa tempat yang berbeda.

3. Kompleksitas & Ketertiban

Informasi sensorik yang kaya yang mematuhi hirarki spasial mirip dengan yang ditemukan di alam.

- *Nature of The Space* (SIFAT DARI RUANG) Prinsip yang ketiga ini menerangkan tentang kualitas ruang, yaitu bagaimana di dalam sebuah ruang, pengguna dapat merasakan perasaan ketika berada di alam. Prinsip ini meliputi prospect yaitu sebuah kesan pemandangan yang leluasa, refuge perasaan terlindungi dari gangguan, *mystery* yaitu keterbatasan informasi yang diberikan dengan jelas, guna menarik rasa ingin tahu dari pengguna, dan risk yaitu faktor resiko di dalam ruang .

1. Prospek

Pandangan tanpa hambatan atas jarak untuk pengawasan dan perencanaan.

2. Pengungsian

Tempat penarikan, dari kondisi lingkungan atau arus utama kegiatan, di mana individu dilindungi dari belakang dan overhead.

3. Misteri

Janji akan lebih banyak informasi dicapai melalui pandangan sebagian yang dikaburkan atau perangkat sensorik lain yang memikat individu untuk melakukan perjalanan lebih dalam ke lingkungan.

4. Risiko / Bahaya

Ancaman yang dapat diidentifikasi ditambah dengan perlindungan yang andal

2.2 Studi Banding

2.2.1 Taman Bunga Nusantara

Taman Bunga Nusantara, merupakan aset nasional dengan skala internasional diresmikan oleh Presiden ke-2 Republik Indonesia Soeharto pada tanggal 10 September 1995. Luas keseluruhan 35 hektar dilengkapi dengan areal bermain keluarga alam imajinasi 7 hektar serta villa wisma saung nini dan Gedung serbaguna saung aki seluas 5 hektar.

Arsitek : Zain Rachman (PT Exotica)

Lokasi : Mariwati No.KM. 7, Kawungluwuk, Kec. Sukaresmi, Kabupaten Cianjur, Jawa Barat 43254

Luas : 35 hektar

Tahun : 10 Septempber 1995 Fungsi : Taman Rekreasi

Table 2.1 Taman Bunga Nusantra

NO	BAHASAN	TAMAN BUNGA NUSANTARA	KAMPUNG SAMPIREUN	BROOKLYN BOTANIC
1	LOKASI	Jl. Mariwati No.KM. Kawungluwuk, Kec. Sukaresmi, Kabupaten Cianjur, Jawa Barat 43254	Jl. Raya Samarang Kamajang Sukakarya Samarang Garut Jawa Barat..	Washington
2	LUAS LAHAN	3.5 Ha	3.5 Ha	52 Ha
3	KONSEP	ARSITEKTUR NUSANTARA	KONTEMPORER VERNAKULAR	ARSITEKTUR LANSEKAP
4	FUNGSI	TAMAN BUNGA	HOTEL & RESORT	BOTANICAL GARDEN
5	JAM OPERASIONAL	08.00 – 17.00	24 JAM	10.00 – 16-30
6	TIKET MASUK	40.000	750/MALAM	8 – 15 DOLLAR

Taman Air

Ragam tanaman air dengan bentuk yang indah dan menarik ditampilkan disini seperti lotus, teratai air, dan tanaman khas dari Amerika Selatan seperti teratai raksasa *Victoria amazonica*, dan tanaman air seperti pisang, giant arum. Seperti **gambar 2.1** dibawah ini



Gambar 2.1 Taman Air

Taman Amerika

Tampilan taman khas Amerika yaitu *Country Classic Garden* dan *Native Garden* dapat ditemukan disini. Country merupakan replika taman yang ada di pedesaan Amerika, sementara *Native* adalah replica semak berbunga di Amerika. Seperti **gambar 2.2** dibawah ini



Gambar 2.2 Taman Amerika

Taman Jepang

Suasana tenang dan damai merupakan ciri khas taman jepang. Ciri khas lainnya yang paling menonjol adalah tembok tinggi bercat putih (banteng putih), kolam, pagoda atau gazebo serta tanaman yang dipola dan dipangkas rapih. Seperti **gambar 2.3** dibawah ini



Gambar 2.3 Taman Jepang

Taman Perancis

Nikmati keindahan Taman Perancis masa *Renaissance* abad ke-17 yang mencapai puncak keteranannya pada saat kekuasaan Louis ke-14. Bentuk geometris dan pangkasan perdu pendek merupakan ciri khas utama Taman Perancis. Konon bentuk taman seperti ini mencerminkan penguasaan manusia terhadap alam. Seperti **gambar 2.4** dibawah ini



Gambar 2.4 Taman Perancis

Taman Bali

Menampilkan ragam tanaman tropis berbunga dan berdaun indah serta bangunan khas Bali seperti candi bentar (gapura), bale bengong, serta kul-kul khas Bali. Seperti **gambar 2.5** dibawah ini



Gambar 2.5 Taman Bali

Rumah Kaca

Temukan keindahan taman tropis dan tatanan bunga yang indah dirumah kaca seluas 2000 m². Rumah kaca ini dibangun oleh tenaga ahli Belanda pada tahun 1994 dengan jumlah panel kaca sebanyak 3000 unit. Seperti **gambar 2.6** dibawah ini



Gambar 2.6 Rumah Kaca

Alam Imajinasi

Merupakan wahana bermain keluarga yang menampilkan permainan seperti bom bom boat, super go-kart, kereta mini, kolam pancing, atv, bom bom kart, dan permainan unik lainnya. Seperti **gambar 2.7** dibawah ini



Gambar 2.7 Alam Imajinasi

Taman Mediterania

Taman ini didesain untuk mengenalkan kepada masyarakat tentang suatu lokasi yang berada di daerah gurun seperti yang ada di kawasan Mediterania.

Seperti **gambar 2.8** dibawah ini



Gambar 2.8 Taman Mediterania

2.2.2 Garden's By The Bay

Garden by the bay Flower Dome adalah sebuah konsevatori dalam ruangan yang memiliki berbagai macam jenis bunga yang pada musimnya akan bermekaran dengan indah. Taman yang memiliki luas 1,2 hektar ini akan sangat nyaman untuk dijelajahi, terlebih dengan penyesuaian suhu yang selalu dijaga dan teknologi canggih yang berkualitas. Di sini sering berlangsung banyak event, seperti event fotografi, pameran bunga *orchid* dan masih banyak lagi. Hal menarik lainnya adalah di dalam *Flower Dome* ini dekorasinya akan berubah-ubah menyesuaikan event besar yang sedang berlangsung, contohnya, Perayaan hari raya imlek, tahun baru, lebaran dan juga hari besar lainnya.

Lokasi : 18 marina Garden Dr, Singapore

Dibangun : 2012

Luas : 101 Ha

Tipe : konservatorium/botanical garden/fasilitas Publik



Gambar 2.9 Land use Garden By the Bay

SERVICES & ACCESSIBILITY



Gambar 2.10 Visitor Center



Gambar 2.11 Audio TOUR



Gambar 2.12 Auto Rider



Gambar 2.13 Tiketing



Gambar 2.14 Giff shops



Gambar 2.15 weding Photography

ATTRACTIONS

floral fantasy



FLOWER DOME



SUPERTREE GROVE



CLOUD FOREST



FAR EAST ORGANIZATION CHILDREN'S GARDEN



SERENE GARDEN



ART SCULPTURES



BAY EAST GARDEN



DRAGONFLY & KINGFISHER LAKES



HERITAGE GARDENS



OUTDOOR GARDENS



SUN PAVILION



Gambar 2.16 Attraktions Garden BY the bay