

BAB 2

TINJAUAN TEORI DAN STUDI BANDING

2.1 Tinjauan Teori

2.1.1 Definisi Proyek

Rekreasi berasal dari bahasa latin yaitu “*creature*“ yang berarti mencipta, lalu diberi awalan “re“ yang sehingga berarti “pemulihan daya cipta atau penyegaran dayacipta”.

Sarana rekreasi adalah dunia atau tempat yang memiliki ciri antara lain tidak terikat pada geografi tertentu, lingkungan yang terkontrol dan teramati, memberikan stimulasi tanpa henti.

Fungsi sarana rekreasi taman hiburan sains dan teknologi ini dipilih karena sebagai sarana pembelajaran bagi generasi agar dapat mengetahui sejarah dan perkembangan yang terjadi khususnya pada bidang sains dan teknoogi yang menjadi potensi besar dari berbagai macam aspek ekonomi, sosial dan budaya.

2.1.2 Tahapan-Tahapan Dalam Membangun *Theme Park*

Dalam mengembangkan sebuah industri theme park, diperlukan perencanaan terlebih dahulu agar industri theme park tersebut dapat berhasil. Raluca dan Gina (2005, p. 636), tahapan-tahapan dalam membangun sebuah theme park adalah:

1) Lingkungan Umum

Dalam hal ini, sebuah theme park harus memperhatikan fitur fisik dan layanan untuk mengisi kapasitas asumsi dari pengunjung.

2) Lingkungan Ekonomi

Berdirinya sebuah theme park harus meningkatkan ekonomi sekitar antara lain peningkatan taraf hidup masyarakat sekitar.

3) Sosial dan Budaya

Theme park sebagai industri yang berdiri di tengah kehidupan tradisional harus memperhatikan aspek masyarakat, sehingga masyarakat sekitar tidak terbawa pengaruh buruk pada kehadiran sebuah theme park.

4) Transportasi

Transportasi merupakan hal yang perlu diperhatikan dalam perencanaan sebuah theme park, karena pengunjung memerlukan transportasi untuk mencapai suatu atraksi.

5) Infrastruktur

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam unsur infrastruktur adalah tersedianya air bersih, listrik, limbah pembuangan dan telekomunikasi.

6) Fasilitas yang Ditawarkan

Akomodasi, hotel, dan fasilitas wisata lainnya, menyediakan jasa sehingga wisatawan dapat menginap selama perjalanan mereka. Fasilitas lain yang diperlukan untuk pengembangan pariwisata dan perjalanan wisata meliputi restoran, museum, toko-toko souvenir.

7) Lingkungan Kelembagaan

Elemen kelembagaan harus diperhatikan dalam perencanaan taman lingkungan. Dari tingkat nasional sampai lokal mengatur tingkat, persyaratan perundangan pengembangan pariwisata.

8) Pengembangan Theme Park

Dalam hal ini theme park harus melakukan pengembangan agar dapat bertahan dalam persaingan bisnis antar jenis industri yang sama

2.1.3 Karakteristik *Theme Park*

Dalam bukunya yang berjudul *Theme Park*, Scoot A. Lucas mengungkapkan bahwa taman bertema memiliki 6 karakteristik yaitu sebagai berikut :

- 1) *Theme park as oasis* (sebagai sumber ketenangan) - Taman bertema menciptakan rasa ketenangan seakan manusia berada di dunia lain yang lebih indah.

- 2) *Theme park as land* (sebagai dunia impian) - Taman bertema diidentikkan dengan dunia impian.
- 3) *Theme park as machine* (sebagai mesin wahana) – Taman bertema sendiri adalah sebuah mesin besar; satu yang tersusun dari bermacam kendaraan, peralatan mekanik, subsistem, proses dan pertunjukkan yang menjadikannya sebagai sistem yang fungsional.
- 4) *Theme park as show* (sebagai pertunjukan) – Arsitektur selalu dipertunjukkan tapi jika berkaitan dengan taman bertema, pertunjukan adalah fungsi utamanya.
- 5) *Theme park as brand* (sebagai merk) – Pada zaman ini perubahan yang paling signifikan dari taman bertema berkaitan dengan merk.
- 6) *Theme park as text* (sebagai bacaan/cerita) – Saat taman bertema menjadi sebuah bacaan, penceritaan menjadi berlipatganda, penulisnya tidak lagi sebagai bosnya dan seseorang yang menjadi pusat perhatian dulunya, tapi sebagai taman bertema itu sendiri.

2.1.4 Tahap Pembangunan Theme Park Secara Umum

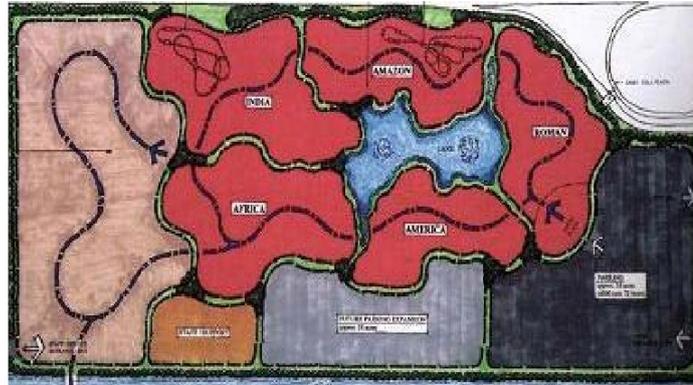
Menurut Leisure Business Advisors LLC, ada beberapa tahapan dalam membangun atau merancang sebuah theme park, antara lain adalah:

1) Studi kelayakan

Studi kelayakan adalah langkah pertama pengembang diperlukan untuk membangun sebuah taman karena memberikan panduan penting bagi desainer, perusahaan konstruksi, dan manajemen. Seorang ahli industri biasanya mempersiapkan studi rinci ini, yang dibutuhkan oleh calon pemberi pinjaman dan investor. Ada beberapa hal yang harus dilakukan dalam studi kelayakan, yaitu:

- a) Rapat untuk membahas secara detail tentang site yang harus dipilih
- b) Evaluasi site dan tempat untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan lahan tersebut kepada lingkungan sekitar yang meliputi: kedekatan pasar, keterbatasan fisik/kendala, rute akses, pola lalu lintas, pengembangan daerah sekitar dan potensi fasilitas pelengkap

- c) Konsep deskripsi dan tren industri. Jenis usaha rekreasi yang dipelajari akan dijelaskan dan tren industri dibahas. Pembaca studi kelayakan mungkin belum terbiasa dengan konsep dan bagian laporan ini memberikan pengantar sebelum isu yang terkait dengan proyek tertentu diperiksa
- d) Analisa pasar. Daerah pasar akan ditentukan berdasarkan jarak dari lokasi. Karakteristik demografi untuk pasar penduduk akan dianalisa untuk memberikan indikasi dukungan. Ini akan biasanya meliputi: pertumbuhan penduduk, distribusi umur dan distribusi pendapatan
- e) Penggunaan tahunan. Potensi penggunaan tahunan untuk fasilitas yang diusulkan akan diperkirakan selama lima tahun pertama operasi berdasarkan pada sejumlah faktor, termasuk : komponen yang direncanakan, ukuran pasar yang tersedia, karakteristik pasar, tingkat penetrasi pasar yang dicapai oleh fasilitas yang sebanding, serta lokasi dan persaingan yang mungkin terjadi
- f) Perencanaan fisik dan konsep bangunan. Parameter perencanaan fisik mungkin termasuk: Perkiraan kapasitas desain, jenis kegiatan yang direkomendasikan, aktivitas campuran dan ukurannya, rekomendasi ruang layanan pengunjung, rekomendasi ukuran parkir dan ukuran lahan minimum yang dibutuhkan
- g) Analisa keuangan. Analisis finansial untuk fasilitas yang diusulkan akan didasarkan pada konsep yang dipilih dan penggunaan potensial. Perkiraan keuangan selama lima tahun pertama operasi akan mencakup: pendapatan berdasarkan kategori, biaya operasional, laba usaha dan keuntungan kembali investasi kepada investor.
- h) Perencanaan tapak dan skema desain dimulai dengan "diagram bubble" yang menerapkan studi kelayakan rekomendasi fisik ke situs klien. Rencana penggunaan lahan awal ini menjadi lebih halus dan rinci karena menyesuaikan dengan kebutuhan khusus dari konsep dan situs. Berikut **Gambar 2.1** yang merupakan diagram perencanaan tapak:



Gambar 2.1 Perancangan Tapak

Sumber: Design for Outdoor Recreation and Theme Park

Contoh di atas disediakan oleh Tom Montchai, berasal dari proyek taman hiburan masa lalu dengan lima wilayah bertema, yang masing-masing akan memiliki identitas unik yang diperkuat oleh arsitektur dan lansekap. Sebuah "taman" biasanya memiliki 5-7 daerah bertema khas yang luas.

Tata letak fungsional ini pada dasarnya mengikuti pendekatan yang umum dengan banyak taman tema baru-baru ini. Dalam tata letak ini, daerah bertema mengelilingi danau sentral yang sering berfungsi sebagai lokasi untuk kaca mata malam. Tata letak umum lainnya adalah pendekatan yang Disneyland pertama kali populerkan. Memiliki ikon pusat visual (seperti kastil) sebagai pusatnya, dengan daerah bertema dari pusat ini. Karakteristik site yang unik mempengaruhi pilihan terbaik tata letak fungsional, serta aspek desain lainnya.

i) Ilustrasi perencanaan tapak/master plan.

Kebutuhan fungsional yang dikombinasikan dengan visual tema dalam rencana induk gambar. Contoh ditunjukkan di bawah ini oleh Tom Montchai dari pekerjaan desain masa lalunya untuk taman baru yang besar di Cina. Seperti ditunjukkan, struktur biasanya selalu memiliki kode warna menurut jenis dalam rangka untuk membantu distribusi optimal dan penempatan. Berikut **Gambar 2.2** yang merupakan diagram contoh *Master Plan*:

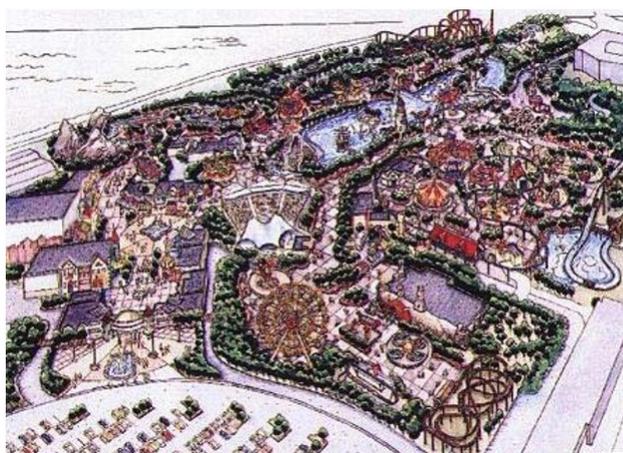


Gambar 2.2 Master Plan

Sumber: Design for Outdoor Recreation and Theme Park

j) Perspektif area kawasan

Meskipun aspek fungsional sangat penting untuk keberhasilan operasional, taman baru juga harus menarik secara visual dan dipahami oleh individu non-profesional yang terlibat dengan proyek. Sebuah cara yang efektif untuk menampilkan sebuah taman baru yaitu melalui perspektif udara, sering dari perspektif "mata seekor burung". Perspektif aerial bawah ini adalah untuk taman yang sama seperti rencana induk yang digambarkan di atas, tetapi perspektif ini memberikan rasa yang lebih baik dan taman akan terlihat lebih jelas di mata pengunjung. Berikut **Gambar 2.3** yang merupakan contoh perspektif area:



Gambar 2.3 Perspektif Area

Sumber: Design for Outdoor Recreation and Theme Park

2.2 Studi Banding

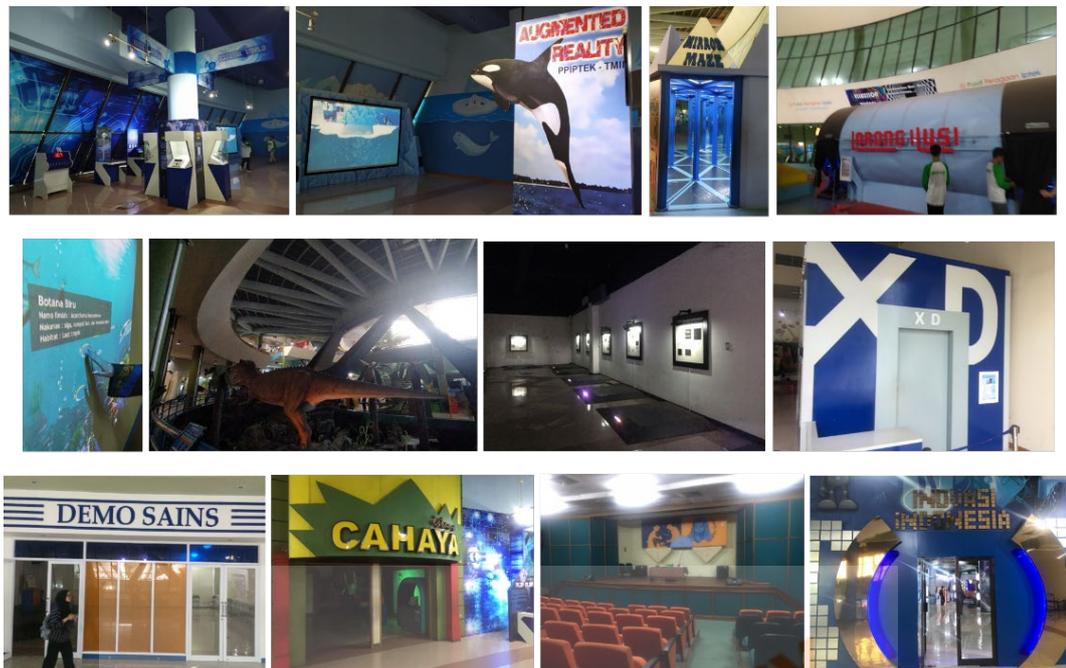
2.2.1 Pusat Peragaan IPTEK Taman Mini Indonesia Indah

Pusat Peragaan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Science Center) atau disingkat PP-IPTEK Adalah sarana pembelajaran luar sekolah untuk menumbuh kembangkan budaya ilmu pengetahuan dan teknologi secara mudah, menghibur, berkesan dan kreatif. Gagasan pendiriannya berawal dari Mentri Riset dan Teknologi Republik Indonesia, Prof.Dr.B.J.Habibie, yang berkeinginan bagaimana mencerdaskan masyarakat Indonesia melalui ilmu pengetahuan dan teknologi. Dibangunlah PP-IPTEK digedung terminal B Skylift-TMII di atas lahan seluas 1000 m2 dan diresmikan oleh Presiden Soeharto pada tanggal 20 April 1991. Berikut **Gambar 2.4** yang merupakan foto area penerima bangunan IPTEK:

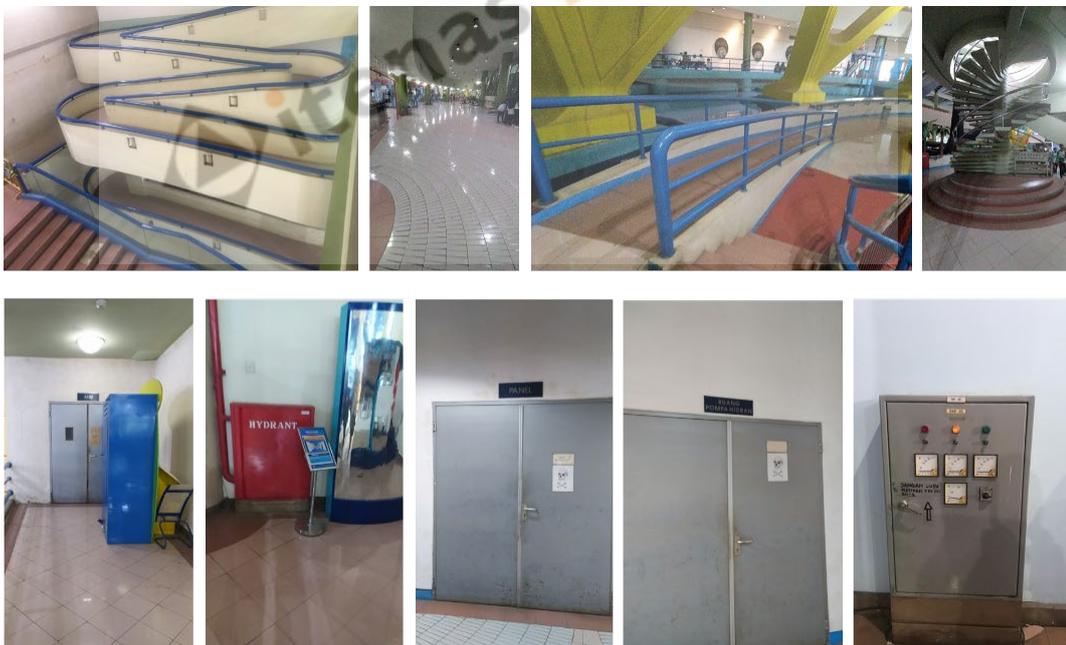


Gambar 2.4 Main Entrance IPTEK
Sumber: Data Pribadi

Pusat peragaan ini dibangun dengan maksud menyadarkan masyarakat mengenai perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dunia secara sangat cepat. Arah perkembangan ini harus disadari agar kita dapat mengikutinya untuk kemudian maju bersama perkembangan tersebut. Peragaan di PP-IPTEK dibuat sangat menyenangkan dan menghibur, melalui berbagai program dan peragaan interaktif yang dapat disentuh dan dimainkan. Melalui interaksi ini, diharapkan mampu mendorong tumbuhnya pemikiran tentang apa, mengapa dan bagaimana iptek digali dan dimanfaatkan bagi umat manusia agar lebih nyaman dan sejahtera. Berikut **Gambar 2.5 dan 2.6** yang merupakan foto wahana-wahana, aksesibilitas serta utilitas pada bangunan IPTEK:



Gambar 2.5 Wahana IPTEK
 Sumber: Data Pribadi



Gambar 2.6 Aksesibilitas dan Utilitas IPTEK
 Sumber: Data Pribadi

Jenis-Jenis Fasilitas dan Atraksi

- Auditorium
- Café
- Kantin
- Musholla
- R. Albert Einstein
- R. Graham Bell
- R. Isaac Newton
- R. Serbaguna
- Toilet
- Bird Flu Corner
- Demonstrasi Sains
- Film Ilmiah
- Game Board Pandemi
- Peneropongan Matahari
- Puppet Show
- Robotik
- Roket Air
- Sangga Kerja Sains
- Science Show Spectacular
- Tematik
- Biologi dan Lingkungan
- Digital World
- Ilusi
- Junior Scientist
- Optik
- Stereo Visual
- Transportasi Darat

- Transportasi Udara
- Antariksa
- Flu Burung
- Fluida
- Inovasi Indonesia
- Ozon
- Pandemi Influenza
- Telekomunikasi
- Gempa dan Tsunami
- Biologi dan Lingkungan
- Digital World
- Ilusi Getaran dan Gelombang
- Listrik dan Magnet
- Matematika
- Mekanika
- Peneliti Cilik (PAUD)
- Petualangan Sains
- Self Balancing Wheels
- Sepeda di Atas Kabel
- Taman Jurassic
- Tesla Coil
- Tokoh Ilmuan



Gambar 2.7 Denah Wahana IPTEK
Sumber: Data Pribadi

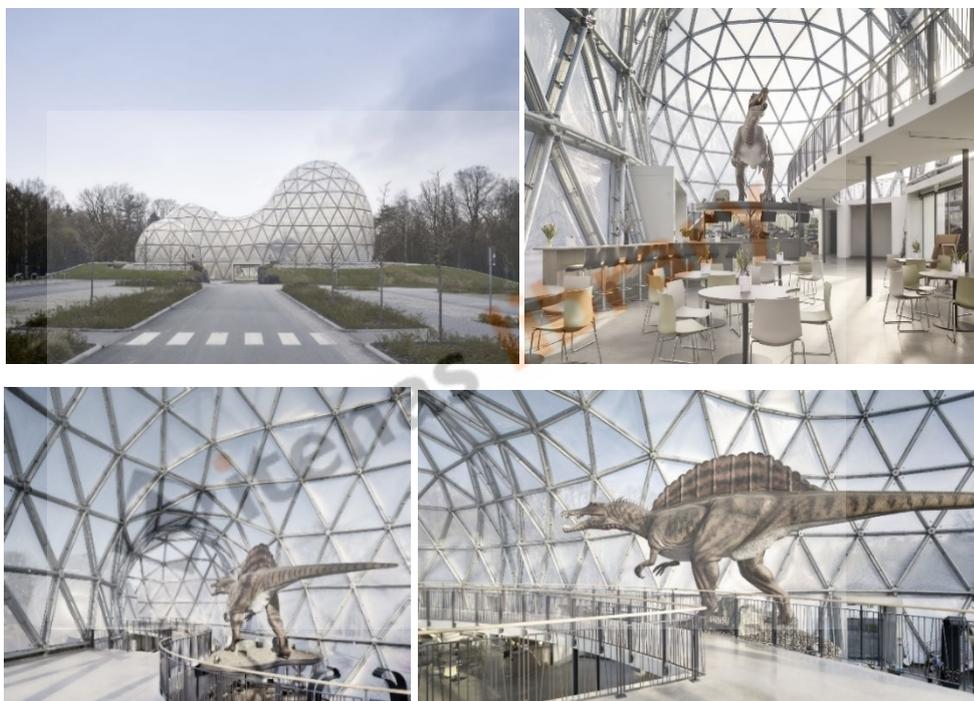
2.2.2 Dinosaur Theme Park Entrance Building

Arsitek : rimpf ARCHITEKTUR

Lokasi : BAUTZEN, GERMANY

Luas Lahan : 4700 m²

Sel primordial dan pembagiannya sebagai asal usul kehidupan merupakan inspirasi arsitek alegoris untuk bangunan pintu masuk taman hiburan ini. Mengambil inspirasi dari alam, pada konteks ini, pengambilan unsur bionik memvisualisasikan evolusi kehidupan. Berikut **Gambar 2.8** yang merupakan fasilitas dalam bangunan:



Gambar 2.8 Dinosaur Theme Park Entrance Building

Sumber: www.archdaily.com/871475/dinosaur-theme-park-entrance-building-rimpf-architektur, diakses 9 Januari 2020

2.2.3 MOCA Chengdu

Arsitek : Jiakun Architects

Lokasi : CHENGDU, CHINA

Luas Lahan : 8027 m²

Arsitektur pada bangunan ini memiliki maksud untuk menyediakan ruang publik yang dimaksudkan bagi masyarakat untuk berkumpul, dan ruang hijau untuk rekreasi dan relaksasi. Tata letak terprogram dan keterbukaan arsitektur berharap untuk menyediakan ruang berbagi yang merevitalisasi daerah dan menumbuhkan rasa kebersamaan dan berbagi di antara penduduk di sekitar ini. Berikut **Gambar 2.9** yang merupakan fasilitas bangunan:



Gambar 2.9 MOCA Chengdu

Sumber: <https://www.archdaily.com/360513/chengdu-high-tech-district-tianfu-software-park-communication-centre-jiakun-architects>, diakses 9 Januari 2020

2.2.4 Viettel Academy Educational Center

Arsitek : VTN Architects

Lokasi : Hanoi, Vietnam

Luas Lahan : 2651 m²

Viettel Academy Educational Centre terletak di Kampus Pusat Pelatihan di Taman Hoa Lac Hi-Tech, yang berjarak 30 km dari Hanoi. Kawasan ini memiliki iklim mikro yang dingin karena dikelilingi oleh pemandangan yang indah, danau dan ruang hijau yang melimpah. Pusat Pendidikan ini sangat mudah diakses dari zona perumahan dan fasilitas lainnya karena lokasinya yang sentral di dalam kampus. Proyek ini bertujuan untuk menciptakan ruang yang tenang dan damai bagi peggungannya untuk fokus pada studi mereka, jauh dari keramaian dan hiruk-pikuk kehidupan kota. Berikut **Gambar 2.10** yang merupakan fasilitas dalam bangunan:



Gambar 2.10 Viettel Academy Educational Center

Sumber: <https://www.archdaily.com/916067/viettel-academy-educational-center-vtn-architects>, diakses 9 Januari 2020

2.2.5 Granada Science Park - Ferrater + Jimenez Brasa

Arsitek : Ferrater + Jimenez Brasa

Lokasi : GRANADA, SPAIN

Luas Lahan : 48377 m²

Proyek ini merupakan proyek perluasan Taman Sains di Granada, dekat sungai Genil, dimulai dengan pembangunan satu atap dengan perubahan kecil yang terlihat seperti tangan terbuka, yang meliputi bagian-bagian program yang berbeda yang saling berhubungan pada ruang yang berkesinambungan. Berikut **Gambar 2.11** yang merupakan fasilitas dalam bangunan:



Gambar 2.11 Granada Science Park - Ferrater + Jimenez Brasa

Sumber: <https://www.archdaily.com/9509/granada-science-park-ferrater-jimenez-brasa>, diakses 9 Januari 2020

2.2.6 teamLab Borderless Tokyo

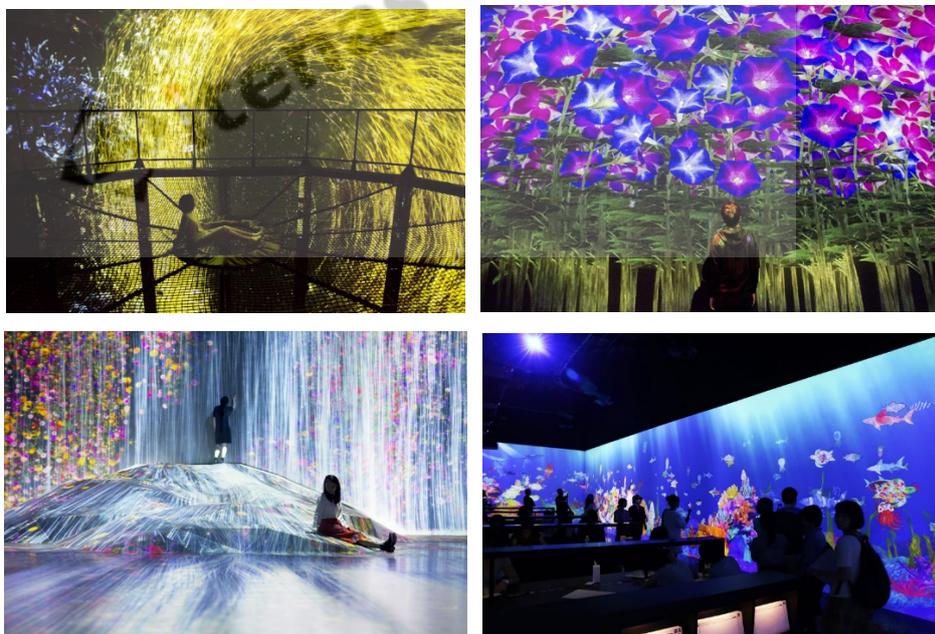
Arsitek : -

Lokasi : Tokyo, Japan

Luas Lahan : - m²

teamLab (f. 2001) adalah kelompok seni ultrateknologi interdisipliner seni kolektif yang praktik kolaboratifnya berupaya menavigasi pertemuan seni, sains, teknologi, desain, dan dunia alami. Berbagai spesialis seperti seniman, programmer, insinyur, animator CG, matematikawan, dan arsitek membentuk teamLab.

teamLab bertujuan untuk mengeksplorasi hubungan baru antara manusia dan alam, dan antara diri sendiri dan dunia melalui seni. Teknologi digital telah memungkinkan seni untuk membebaskan diri dari batas fisik dan transenden. teamLab tidak melihat batas antara manusia dan alam, dan antara diri sendiri dan dunia; satu di yang lain dan yang lain di satu. Semuanya ada dalam kesinambungan kehidupan yang panjang, rapuh namun ajaib, tanpa batas. Berikut **Gambar 2.12** yang merupakan fasilitas dalam bangunan:



Gambar 2.12 teamLab Tokyo

Sumber: <https://www.designboom.com>, diakses 26 Januari 2020

2.2.7 Ningbo Urban Planning Exhibition Center

Arsitek : Playze + Schmidhuber

Lokasi : NINGBO SHI, CHINA

Luas Lahan : 24929 m²

Pusat Pameran Perencanaan Kota Ningbo ini lebih dari sekadar ruang presentasi sederhana. Tujuannya adalah untuk menciptakan ruang publik yang menarik dan mudah diakses di distrik baru, dan dengan demikian mendorong dialog antara warga dan pembuat keputusan atau pemerintah.

Untuk menekankan peran pusat sebagai tempat publik, telah dikembangkan sebagai lanjutan dari lanskap tepi air di sekitarnya dan, karenanya, merupakan bagian integral dari taman umum. Jalur penghubung, jembatan dan jalan telah direncanakan menjadi topografi yang mengarah ke banyak pintu masuk gedung. Batas antara taman dan bangunan telah hilang. Berikut **Gambar 2.13** yang merupakan fasilitas dalam bangunan:



Gambar 2.13 Ningbo Exhibition Center

Sumber: <https://www.archdaily.com/930902/ningbo-urban-planning-exhibition-center-playze>, diakses 26 Januari 2020