

BAB 2

TINJAUAN TEORI DAN STUDI BANDING

2.1 Tinjauan Teori

2.1.1 Definisi Taman Hiburan Tematik (*Theme Park*)

Michael Sorkin mengatakan 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, memeberikan stimulasi tanpa henti.

Theme Park merupakan sebuah tempat atau sarana rekreasi yang memiliki ide dasar khusus yang mencirikan seluruh tempat rekreasi tersebut. (Extrada, E; 2014; *Taman bertema indoor trans studio Semarang; Program Studi Arsitektur Lanskap; Semarang*).

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. (Ramadhon, Putera; 2008)

2.1.2 Karakteristik Taman Hiburan Tematik (*Theme Park*)

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

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

- b) *Theme park as land* (sebagai dunia impian) - Taman bertema diidentikkan dengan dunia impian.
- c) *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.
- d) *Theme park as show* (sebagai pertunjukan) – Arsitektur selalu dipertunjukkan tapi jika berkaitan dengan taman bertema, pertunjukan adalah fungsi utamanya.
- e) *Theme park as brand* (sebagai merk) – Pada zaman ini perubahan yang paling signifikan dari taman bertema berkaitan dengan merk.
- f) *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.

Sedangkan menurut Clave (2007) dalam bukunya yang berjudul *The Global Theme Park Industry*, mengatakan bahwa *Theme Park* memiliki 5 karakteristik khusus yaitu:

- a) Theme Park memiliki identitas tematik yang menentukan alternatif rekreasi,
- b) Mengandung satu atau lebih daerah tematik,
- c) Diatur sebagai ruang tertutup atau dengan akses yang dikendalikan,
- d) Memiliki beberapa wahana dan pertunjukkan untuk menciptakan kunjungan yang berlangsung rata-rata sekitar 5 hingga 7 jam,
- e) Mengelola proses produktifitas dan konsumen secara terpusat.

2.1.3 Definisi *Botanical Garden*

Menurut Narpodo (2015) *Botanical garden* merupakan tempat di mana berbagai tumbuhan dikumpulkan untuk penelitian ilmiah, perlindungan dan pendidikan. *Area botanical garden* merupakan tempat di mana berbagai tumbuhan dapat diperkenalkan dari berbagai lingkungan dan pengguna dapat mempelajarinya.

Saat ini taman botani berkembang dengan luas yang dijadikan sebagai sarana rekreasi keluarga dan kawasan konservasi. Tujuan Utama dari *botanical garden* adalah untuk penelitian, pendidikan, perlindungan, dan rekreasi untuk melindungi dari krisis lingkungan global. Selain itu juga mengenalkan segala hal yang berhubungan dengan tumbuhan yang berguna bagi kehidupan manusia.

2.1.4 Fasilitas *Botanical Garden*

Secara umum fasilitas yang terdapat di *Botanical Garden* yaitu:

a. Pertamanan

Dalam penghias lingkungan harus ada lahan terbuka dengan tanaman hias atau bunga, pohon rindang, jalur taman, dan tempat istirahat.

b. Wahana Permainan

Wahana permainan harus nyaman agar pengunjung dapat menikmati. Wahana permainan dapat mengandung unsur hiburan, pendidikan, atau kebudayaan.

c. Utilitas Penunjang

Air bersih dapat digunakan untuk keperluan umum maupun sarana sanitasi, harus memiliki *sound system* yang baik dan dapat digunakan untuk pengumuman dan keperluan lainnya.

2.2 Studi Banding

2.2.1 VanDusen Botanical Garden Visitor Center

Studi banding berdasarkan tema dan fungsi

Klasifikasi : *Botanical Garden*

Arsitek : Perkins dan Will

Lokasi : Vancouver, Kanada

VanDusen Botanical Garden Visitor Center merupakan bangunan hijau yang mengintegrasikan lanskap dengan lingkungan sekitarnya, seperti terlihat pada **gambar 2.1**. Struktur bergelombang yang dirancang oleh arsitek Perkins dan Will terletak di antara semak-semak tinggi dan hijau subur, mencapai keseimbangan harmonis antara arsitektur modern dan alam. Dinding beton yang menghantam

tanah, atap hijau, dan bangunan platinum LEED, hingga penelitian mendalam tentang strategi bangunan hijau yang membantu mencapai nol konsumsi energi.



Gambar 2.1 Tampak Bangunan

Sumber: https://www.archdaily.com/215855/vandusen-botanical-garden-visitor-centre-perkinswill?ad_medium=gallery

Perlindungan merupakan salah satu fungsi dari bangunan. Tapak tersebut diharapkan dapat mengontrol iklim, membuat suasana menjadi kering, panas, atau dingin. Pusat pengumpulan tumbuhan terletak di dalam area bangunan, sedangkan pusat penelitian dan informasi terletak di tengah-tengah tapak.

Botanical garden visitor center di Kanada ini telah mengangkat pentingnya perlindungan lingkungan untuk membangun kesadaran publik untuk melindungi lingkungan alam. Tapak ini dimaksudkan untuk digunakan sebagai tempat untuk koleksi tumbuhan, pajangan taman, penelitian, pengetahuan, serta tempat perlindungan keanekaragaman hayati tumbuhan. Gedung perpustakaan, fasilitas sukarelawan, toko taman, kantor, dan ruang kelas untuk pertemuan, seminar, kuliah, dan acara pribadi. Bentuk bangunan ditunjukkan pada **gambar2.2**.



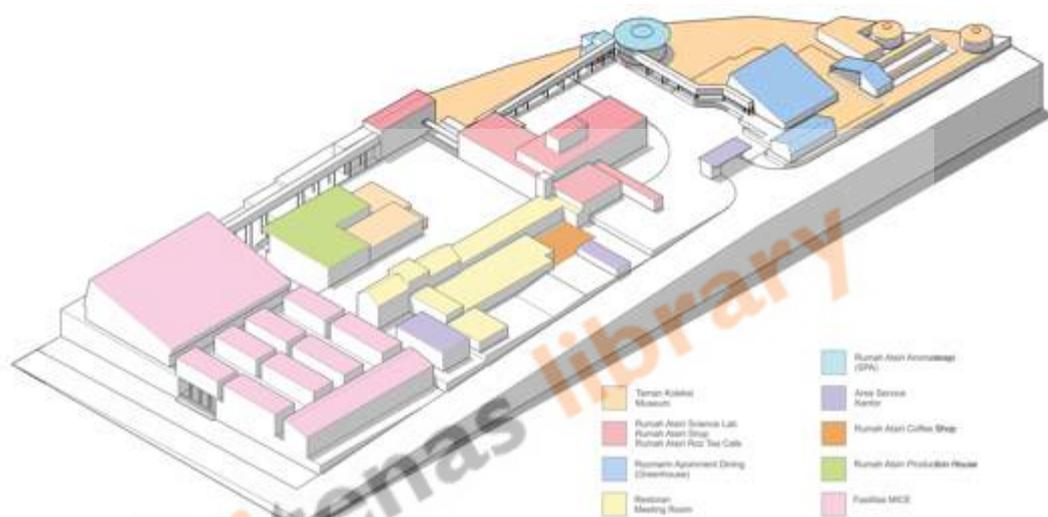
Gambar 2.2 Eksterior Bangunan

Sumber: https://www.archdaily.com/215855/vandusen-botanical-garden-visitor-centre-perkinswill?ad_medium=gallery

Pertimbangan konseptual yang diterapkan oleh Perkins dan Will dapat dilihat pada **gambar 2.3**. Prinsip-prinsip yang menjadi pedoman adalah desain bentuk dan fungsi dari jenis bangunan berikut:

- a) *Sustainable site*: lokasi bangunan ini terletak untuk menghindari kerusakan pohon langka, semak belukar dan tumbuhan di sekitar taman. Taman atap menggantikan vegetasi terabaikan yang disebabkan oleh bangunan itu sendiri dan membantu memasukkan vegetasi ke dalam bangunan.
- b) *Water efficiency*: air hujan dikumpulkan dan digunakan, dan *greywater* dan *blackwater* diolah di fasilitas pada tapak.
- c) *Energi efficiency*: keluaran rancangan tabung surya air panas adalah 176.000 kWh, dan keluaran rancangan panel fotovoltaik 11.000 kWh. System pertukaran geografis juga telah diterapkan untuk menyediakan

23660 m². Rumah Atsiri Indonesia akan menjadi salah satu dari sekian banyak tempat wisata di Tawangmangu, namun konsepnya berbeda dengan tempat wisata lainnya. Rumah Atsiri terdiri dari museum atsiri, laboratorium anak, restoran, *coffee shop*, *merchandise shop*, taman atsiri, MICE, dan wisma. PT. Rumah Atsiri Indonesia akan mulai *soft opening* pada bulan agustus 2016 dibarengi dengan launching produk Museum Atsiri dan Program Pendidikan Kids Lab. Zoning rumah atsiri dapat dilihat pada **Gambar 2.4**.



Gambar 2.4 Zoning Rumah Atsiri

Sumber: <http://www.constructionplusasia.com/id/rumah-atsiri-indonesia/>

Tema yang menonjol dari proyek ini adalah “*diversity and harmony*”, di mana bangunan-bangunan tua masih terawat dengan baik dan rambu-rambu yang dominan. Salah satu ciri terpenting dari bangunan induk rumah atsiri adalah material hollow yang menempati dinding luar bangunan lama. Sedangkan material lain yang sengaja di kontraskan adalah baja, besi, kayu, dan kaca. Upaya juga dilakukan untuk memadukan bahan bangunan lama dan baru sebagai aditif untuk menjaga keharmonisan. Citra kualitas bangunan dapat dilihat pada **gambar 2.5**.



Gambar 2.5 Eksterior Bangunan

Sumber: <https://www.tribunnewswiki.com/2020/02/13/rumah-atsiri-indonesia>

itenas library