

BAB II

TINJAUAN TEORI AMUSEMENT PARK

2.1 Tinjauan Umum

2.1.1 Pengertian *amusement park*

Taman hiburan merupakan tempat wisata yang menawarkan hiburan berupa wahana permainan yang didukung oleh fasilitas pendukung seperti toko, restoran, ataupun fasilitas lainnya. Bersumber dari www.wikipedia.com, pengertian taman hiburan adalah:

"**Taman hiburan** atau **taman bermain** adalah tempat dengan daya tarik yang terdiri atas wahana permainan seperti wahana lintas-gunung (*roller coaster*) dan balap air. Biasanya taman hiburan memiliki pilihan sejumlah jenis wahana permainan yang berbeda, bersama dengan toko, restoran, dan gerai (*outlet*) hiburan lainnya. Taman hiburan dapat dinikmati oleh kaum tua maupun muda."

2.1.2 Bovy & Lawson(1997) mengatakan ada beberapa faktor yang mempengaruhi *amusement park*

- Faktor sosial-ekonomi:

hiburan dipengaruhi oleh status kelompok sosial, karena hiburan yang dibutuhkan berbeda antara orang yang berpenghasilan tinggi dan rendah.

-Faktor jenis kelamin, usia, dan keluarga

Hiburan yang dibutuhkan anak berumur 10 tahun akan berbeda dengan seseorang yang sudah berusia remaja ataupun dewasa. Selain itu kebutuhan hiburan antara individu dan keluarga juga menjadi pembeda, karena wahana yang dibutuhkan keluarga akan lebih menawarkan kebersamaan dibandingkan dengan wahana yang dapat dinikmati secara individu.

-Faktor pranata

Lokasi, pencapaian, fasilitas dan biaya tentu menjadi pertimbangan apakah suatu *amusement park* akan berhasil atau tidak.

2.1.3 Jenis-jenis taman hiburan

Menurut *recreation development handbook*, jenis-jenis taman hiburan:

-Resort/Residential Community: tempat tujuan dengan waktu singkat yang menyediakan bermacam-macam aktifitas rekreasi seperti penginapan, restaurant, dan pertunjukan dengan latar belakang primitif hingga modern. Bentuknya berupa hotel atau

motel di pinggir laut, pegunungan, dan tempat yang menawarkan keindahan alam lainnya. Dibangun di daerah rekreasi yang bernuansa alami, cenderung tradisional, misalnya dalam budaya, kontur tanah, dan iklim.

-Theme Park: Merupakan taman hiburan yang menawarkan atraksi yang ditujukan untuk rekreasi yang ditekankan pada suatu tema seperti fantasi dan imajinasi, seperti *Disney World* (skala besar), *Water Activity Park* (skala kecil). Penerapan konsep Theme Park tidaklah terbatas pada desain taman hiburan atau rekreasi (*Amusement Park*) saja, namun juga dipakai dalam perkembangan kota. Dengan diterapkannya konsep ini pada pusat-pusat kota (*downtown*) lama, diharapkan mampu mengatasi hilangnya koneksi antar unsur-unsur kota (bangunan dan ruang kota) akibat pengaturan kota yang hanya berdasarkan fungsi saja dan menghidupkan kembali aktivitas dan peranannya.

Dalam bukunya Lukas (2008) mengatakan ada 6 jenis karakteristik *theme park*, yaitu:

1. *Theme park as oasis* - Taman bertema yang menciptakan ketenangan
2. *Theme park as land* – Taman bertema yang menciptakan suasana dunia impian
3. *Theme park as machine* – Taman bertema sebuah mesin besar yang tersusun dari bermacam kendaraan
4. *Theme park as show* – Taman bertema yang menjadikan pertunjukan sebagai fungsi utama
5. *Theme park as brand*– Taman bertema yang menawarkan merek sebagai dasar dari hiburan yang ditawarkan
6. *Theme park as text*– Taman bertema menjadi sebuah bacaan yang mengibaratkan pengunjung sebagai pembaca, sehingga pencitraan menjadi berlipat ganda

-Supplemental Recreational: Fasilitas rekreasi yang ditujukan sebagai tambahan dari fungsi utama sebuah kawasan seperti perumahan, komersil. Hiburan dapat diberikan dalam bentuk fasilitas seperti kolam renang, golf course.

2.1.4 Obyek wisata taman hiburan

- Rekreasi budaya: yaitu rekreasi dengan objek wisata yang menawarkan benda-benda atau hal-hal yang mempunyai nilai-nilai seni, budaya dan sejarah yang tinggi.
- Rekreasi buatan: yaitu rekreasi dengan objek wisata yang menawarkan hiburan yang terbuat dari karya manusia.

- Rekreasi agro: yaitu rekreasi yang memanfaatkan potensi pertanian dan hasil alam sebagai objek wisatanya.
- Rekreasi alam: yaitu rekreasi yang memanfaatkan potensi alam yang indah sebagai objek utamanya.

2.2 Fungsi Amusement Park

2.2.1 Fungsi bagi pengunjung

1. Untuk mendapatkan hiburan (membantu mengatasi stress).
2. Sebagai sarana pendidikan akan budaya dan daerah sekitar.
3. Memberikan suasana yang berbeda ditengah kota.
4. Sarana berkegiatan yang menarik dan bermanfaat.
5. Memulihkan kesehatan jasmani dan rohani.
6. Tempat berinteraksi

2.2.2 Fungsi bagi pengelola

1. Mendapatkan keuntungan financial.
2. Membantu melestarikan budaya.
3. Membantu mengembangkan daerah sekitar.

2.3 Lingkup kegiatan

2.3.1 Pemberi Jasa

1. Memberikan layanan jasa dalam pengoprasian fasilitas di taman hiburan.
2. Menjaga kebersihan dan keamanan taman hiburan.
3. Mengatur sistem yang ada ditaman hiburan.
4. Menjual barang-barang yang berhubungan dengan taman hiburan.

2.3.2 Penerima Jasa

1. Menggunakan fasilitas hiburan.
2. Melakukan permainan dengan fasilitas yang ditawarkan.
3. Membeli makanan atau souvenir yang ditawarkan.

2.4 Tinjauan akan obyek sejenis

Studi literatur: Studi literatur dilakukan dengan tujuan sebagai dasar dari perancangan desain. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan ide desain dan perancangan yang sesuai dengan kebutuhan serta mampu menghasilkan karya yang inovatif dan kreatif. Beberapa literatur yang akan digunakan antara lain adalah tata atur karya Edward T. White, *Architecture: Form, Space, and Order* karya Francis D.K.Ching, dan *townscape* karya Gordon Cullen.

Observasi: Observasi bertujuan untuk mendapatkan data primer yang nantinya dapat membantu mengenali kebutuhan dasar perancangan. Observasi dilakukan dengan cara melakukan pengumpulan data dan tinjau lokasi pada taman hiburan yang sudah ada. Taman hiburan yang ada di Indonesia yang dapat menjadi obyek observasi adalah Kid's Fun Yogyakarta, Dunia Fantasi Jakarta, Trans Studio Bandung.

Observasi data sekunder dari obyek sejenis

Kid's Fun - Yogyakarta

(Sumber: <http://kidsfun.co.id/>)



Gambar 2.1 Papan promosi Kid's Fun Yogyakarta

(Sumber: <http://kidsfun.co.id/>)

Informasi Singkat:

- Berdiri tahun: 1997
- Mulai Beroperasi 22 Januari 1998
- Pengelola: PT. Produk Rekreasi

- Kid's Fun merupakan franchise dari produk Belanda
- Luas tanah: 5 Hektar
- Lokasi: Jl. Wonosari Km 10 Sitimulyo, Piyungan, Bantul, Yogyakarta
- No.Tlp: 0274-4353435

Konsep

Perusahaan yang memperhatikan konsumennya melalui: Keselamatan (*safety*), Harga Terjangkau (*Affordable*), dan Hiburan (*Fun*)

Fasilitas

- 5 buah kafe: *Carribean Cafe, Viva Italia Cafe, Camelot Cafe, Cafesaurus & K-fun Cafe*
- Wahana bermain: *Yogya Gokart, Aqua Splash, Flying Fox, Wall Cliimbing, Kapal Remot, Old Dream, Turbo Jet, Para Trooper, Jurassic Park, Flying Pirate, Swinger, Dune Bug, Ferrari, Mini Jet, Mini Wheel, Herby's, Aqua Bikes, Jet Rider, Magical Castle, Bumber Boat, Arum Jeram, Santa FE, Grand Canyon, Motor Harley*

Dunia Fantasi Ancol - Jakarta

(Sumber: <https://www.ancol.com/id/>)



Gambar 2.2 Peta dunia fantasi ancil Jakarta

(Sumber: <http://www.ancol.com/id/>)

Informasi Singkat

Jam operasi:

- Senin-Jumat: 10.00-18.00 WIB
- Sabtu-Minggu: 10.00-20.00 WIB

Harga Tiket

- *Weekday* :Rp. 180.000,-
- *Weekend* : Rp. 250.000,-
- *Annual Pass* : Rp. 350.000,-

Fasilitas Wahana Bermain:

Children Ride

- Ubanga Banga

Thrill Ride

- *Hysteria*
- Kicir-Kicir
- *Tornado*
- Pontang-Pontang
- Ombang-Ombang
- Halilintar
- Kora-Kora

Water Ride

- *Ice-Age Arctic Adventure*
- Niagara-gara
- Arum Jeram

Family Ride

- Perang Bintang
- *Treasureland temple of fire*
- *Kalila adventure*
- Rumah miring
- Poci-poci
- Istana boneka
- Alap-alap
- Ontang-anting
- Rajawali

- Burung Tempur
- *Happy feet*
- Baku toki
- Gajah beledug
- Turangga-rangga
- Bianglala

2.5 Persyaratan yang terkait tentang obyek studi

Daerah rekreasi harus dapat menampung berbagai macam aktifitas didalamnya. Bangunan/kawasan bertipe ini didesain untuk menampung kebutuhan berbagai jenis pengguna dan kebutuhannya. Daerah rekreasi juga harus menawarkan *safe, healtful, & attractive atmosphere*. Hampir dapat dikatakan bahwa daerah rekreasi menawarkan kegiatan yang berhubungan/menyatu dengan keadaan lingkungan sekitar.

Beberapa ruang yang terdapat pada *Amusement Park*:

- Ruang serba guna

Ruang untuk mewadahi kegiatan seperti, *general meeting, social recreation*, permainan, seni tari, drama, orkestra, konser, dan pesta. Memiliki luas antara 2000m²-3000m² dan biasanya memiliki bentuk persegi empat dengan lebar minimal 40m serta memiliki tinggi ruang setidaknya 16 kaki. Serta pada bagian lantai biasanya menggunakan material anti-selip yang bertujuan mengurangi bahaya akan kecelakaan.

- Panggung

Sebuah panggung biasanya didesain berhubungan dengan ruang serbaguna ataupun didalam unit yang berbeda. Panggung yang baik memiliki lebar sekitar 20 kaki dan panggung pada bagian tengah (biasanya dibatasi dengan tirai) memiliki luas 2/3 dari panjang ruangan. Akses yang baik untuk menghubungkan ruang penonton dan panggung ialah dengan menggunakan ram yang terbuat dari material anti-selip sehingga dapat digunakan untuk pelaku *disable* dan peralatan-peralatan pentas. Selain itu juga perlu diperhatikan akan jenis panggung *indoor/outdoor*. Untuk panggung *outdoor* harus berdekatan dengan ruang serbaguna untuk memudahkan pengangkutan barang dan akses kedalam/luar panggung.



Gambar 2.3 Panggung outdoor Disneyland

(Sumber: <http://www.dlp.info/>)



Gambar 2.4 Panggung outdoor Disneyland

(Sumber: <http://www.dlp.info/>)

- *Shower room*

Besar ruang dari *shower room* tergantung akan fasilitas yang diwadahi dan jumlah pelaku. Untuk laki-laki disarankan adanya 12 *head shower* dengan tinggi 6 kaki dan jarak 4 kaki untuk setiap ruang. Untuk wanita disarankan minimal ada 6 *group shower* dan 3 *individual shower-and-dreasing booth*. *Shower* sebaiknya berada pada ketinggian empat setengah kaki dari lantai, selain itu disarankan kamar mandi dilengkapi dengan dispenser sabun yang tidak mudah rusak dan *hair-dryer* pada kamar mandi wanita. Untuk pelaku *disable* terdapat desain dua kamar mandi berbentuk L pada ujung ruang untuk memfasilitasi pelaku yang kidal ataupun tidak.

Dalam pembangunan lantai terdapat drainase yang memiliki kedalaman 4 inch, lebar 8-10 inch dan diletakan disekitar *shower* untuk mewadahi kebutuhan sanitasi. Lantai pada bagian kamar mandi dibuat lebih rendah agar air dapat lebih mudah masuk kedalam drainase/*shower drain*. Untuk mendapatkan permukaan yang tidak licin disarankan menggunakan material keramik *carborundum-impregntaed*. Kondisi air yang dikeluarkan dari *shower head* bersuhu sekitar 120°F dan dapat diatur sesuai kebutuhan.

- Ruang seni dan kerajinan

Ruang seni dan kerajinan harus dilengkapi dengan alat-alat untuk menyediakan dan mengatur gas, udara, dan wastafel dengan air panas serta dingin yang mampu menyaring tanah liat. Lemari penyimpanan dan *locker* sebaiknya disediakan untuk menyimpan barang-barang berharga, karya yan belum selesai, serta karya-karya yang akan dipamerkan.

- *Lounge & lobby*

Lobi merupakan ruang yang ditemui setelah *entrance* maka dari itu *Lounge* harus berada didekat lobi dan ruang lainnya seperti, ruang serbaguna, panggung dan ruang sosial. *Lounge & lobby* biasanya digabung menjadi sebuah ruangan, dengan luas ruang 600-800m². Ruang ini harus didesain dengan menarik dengan cara seperti berikut, dinding yang dilengkapi lemari minuman, piala-piala kejuaraan dan papan pengumuman. Ruangan ini juga sebaiknya dilengkapi dengan akuarium dan vegetasi. Selain itu ruang juga harus memiliki lebar yang memadai, dan dilengkapi dengan fasilitas air serta listrik untuk menghidupkan *vending machine*. Ruang ini biasanya berdekatan dengan ruang lain, karena merupakan daerah yang dapat diakses dan penting bagi ruang-ruang tersebut.



Gambar 2.5 Lobby Disneyland Hong Kong

(Sumber: <http://www.tripadvisor.ie/>)

- *Game room*

Ruang ini memiliki luas anatar 32-64 kaki, dan didesain untuk berbagai macam permainan termasuk *billiards & table tennis*. Dalam mendesain ruang ini perlu memperhatikan ruang simpan alat, karena permainan membutuhkan perawatan yang rutin maka diperlukan ruang untuk menyimpan alat-alat untuk merawat mainan tersebut. Ruang ini sebaiknya berada disekitar kantor agar mempermudah manajemen kegiatan.

Dalam mendasain *game room* perlu didesain agar ruang menjadi kedap suara sehingga tidak mengganggu lingkungan sekitar, selain suara juga perlu memperhatikan pemilihan material lantai karena keadaan ruang yang ramai. Selain itu juga bukaan jendela harus diletakan lebih tinggi dari biasanya, hal ini bertujuan mencegah pecahnya kaca jendela

saat keadaan ramai. Serta perlunya memperhatikan peletakan furniture agar tidak mudah tersentuh/terdorong saat keadaan ramai.

- Dapur

Dalam bangunan rekreasi biasanya dapur dan restoran hanyalah fasilitas pendukung, sehingga kebutuhan akan dapur bergantung pada jumlah pelaku. Pada dasarnya dapur kecil sudah cukup untuk memenuhi kebutuhan dalam suatu daerah wisata, dan bila akan ada perjamuan makan dalam jumlah besar maka dapat dilakukan disebuah ruang yang sudah ditentukan dengan persetujuan dinas kesehatan setempat serta memiliki luas setidaknya 54 inch.

Dapur sebaiknya berdekatan dengan ruang *lobby-lounge* ataupun stage (*outdoor*) sehingga dapur dapat mengakses kedua ruang untuk mengadakan perjamuan makan dalam skala besar maupun kecil.

Dapur juga harus memiliki luas yang cukup, ruang kabinet, dan akses listrik untuk barang-barang seperti lemari es, pencuci piring, pembuka botol, dan alat-alat elektronik lainnya. Selain itu dapur juga harus memiliki *exhaust fan*.

- *Maintenance storage Room*

Ruang ini memiliki besaran yang berbeda tergantung dari besar bangunan atau ruang terbuka disekitarnya. Ruang ini bisanya terletak pada lantai dasar, berdekatan dengan ruang terbuka. Pintu masuk dari luar dibutuhkan untuk akses kendaraan yang angkat mengangkat barang-barang untuk perawatan sistem/alat-alat dalam bangunan/kawasan.

Fasilitas ini digunakan sebagai pusat dari perawatan seluruh fasilitas *outdoor*. Fasilitas ini tentu memiliki sapu, sekop, selang, alat penanda, persediaan, alat-alat tukang, alat-alat listrik dan berbagai macam barang lain. Jasa fasilitas dan reparasi biasanya tergabung dalam ruangan ini. Ruangan harus memiliki dasar yang cukup dan dinding yang kuat untuk menahan/menyimpan meja kerja dan peralatan listrik yang dibutuhkan.

Dalam ruang ini sebaiknya diberikan rak dinding dan rak penyimpanan untuk menyimpan alat-alat pekerjaan. Ruangan juga harus memiliki akses air panas dan dingin, wastafel, lavatory, dan ruang ganti. Lantai sebaiknya terbuat dari cor beton dan terhubung dengan saluran resapan.