

Perencanaan Taman Hiburan Bertema di Kota Makassar Dengan Pendekatan Arsitektur Healing dan Education

Alghy Alfansyah¹, Muhammad Awaluddin Hamdy², Lisa Amalia³

¹ Mahasiswa Program Sarjana Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Bosowa

^{2,3} Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Bosowa, Makassar
Jalan Urip Sumoharjo Km.4 Makassar – 90231 Sulawesi Selatan, Indonesia

Korespondensi Alghyfansyah@gmail.com

Diterima: 07 Agustus 2024

Direvisi: 01 September 2024

Disetujui: 21 Oktober 2024

ABSTRAK

Berwisata merupakan pilihan yang tepat karena dapat mendorong kembalinya kesegaran tubuh dan pikiran. Berwisata juga telah tumbuh menjadi bagian dari gaya hidup dan kebutuhan masyarakat Kota Makassar yang semakin menunjukkan peningkatan setiap tahunnya. Wisata itu sendiri ada bermacam-macam jenisnya terutama jika ditinjau dari sifat kegiatan rekreasi seperti bermain, bersuka dan bersantai. Sementara obyek wisata modern yang memperhatikan fungsi permainan itu sendiri seperti fungsi kognitif, sosial, dan emosi, masih sangat minim. Oleh karena itu pengadaan objek wisata modern dilakukan agar dapat memenuhi kebutuhan masyarakat. Salah satu objek wisata modern yang paling terkenal ialah Taman Hiburan. Kota Makassar memiliki taman hiburan, namun taman hiburan ini bersifat indoor yang memiliki kekurangan seperti keterbatasan ruang, tidak ada pemandangan alami, dan udara yang tidak alami. Tersedianya taman hiburan outdoor sebagai tempat rekreasi membuat tempat tersebut banyak dikunjungi oleh masyarakat, tidak hanya masyarakat dalam kota, masyarakat dari luar kota juga sering menjadikan tempat rekreasi ini menjadi tujuan objek wisata. Taman Hiburan merupakan sebuah tempat atau sarana rekreasi yang memiliki ide dasar khusus yang mencirikan sebuah tempat rekreasi tersebut. Tujuan perancangan penelitian ini yaitu menyusun suatu konsep acuan perancangan sebuah taman hiburan bertema yang dapat menjadi tempat wisata yang menarik untuk dikunjungi dan merencanakan taman hiburan bertema sesuai dasar pertimbangan arsitektural dan non arsitektural.

Kata kunci: Taman hiburan, Tema wisata, Penyembuhan, Pendidikan, Kota Makassar

Planning a Themed Amusement Park in Makassar City with a Healing and Education Architectural Approach

ABSTRACT

Traveling is the right choice because it can restore physical and mental freshness. Traveling has also grown to become part of the lifestyle and needs of the people of Makassar, which continues to increase every year. There are various types of tourism, especially when viewed from the nature of recreational activities such as playing, having fun, and relaxing. Meanwhile, modern tourist attractions that pay attention to the functions of play itself, such as cognitive, social, and emotional functions, are still very minimal. Therefore, modern tourist attractions are developed to meet the needs of the community. One of the most famous modern tourist attractions is amusement parks. The city of Makassar has an amusement park, but it is an indoor park with disadvantages such as limited space, no natural scenery, and unnatural air. The availability of outdoor amusement parks as recreational areas makes them popular destinations not only for city dwellers but also for people from outside the city, who often visit these recreational areas as tourist attractions. Amusement parks are recreational areas or facilities with a specific theme that characterizes them. The

purpose of this research is to develop a reference concept for the design of a themed amusement park that can become an attractive tourist destination and to plan a themed amusement park based on architectural and non-architectural considerations.

Keywords: Amusement parks, Theme parks, Healing, Education, Makassar City

1. PENDAHULUAN

Salah satu masalah yang sering ditemukan pada masyarakat modern di Indonesia adalah kejenuhan akan gaya hidup. Gaya hidup yang penuh tuntutan akan pekerjaan dan kurangnya waktu/tempat untuk mendapatkan hiburan yang memadai dapat memacu stres. Stres tersebut dapat memacu penurunan kualitas kerja, depresi, hingga kemungkinan akan kematian. Menurut Michael W. Preis dan Matthew Frederick dalam bukunya *101 Things I Learned in Business School* mengatakan bahwa stress adalah salah satu penyebab seseorang tidak dapat melakukan kegiatan secara optimal. Berawal dari penurunan kualitas kerja, beban mental seseorang akan berkembang sehingga dapat menciptakan kondisi yang kurang baik untuk fisik dan mentalnya.

Kota Makassar merupakan salah satu kota di Indonesia yang sering dijadikan sebagai tujuan destinasi wisata alam baik wisatawan dalam maupun luar negeri. Hal dikarenakan terdapat banyaknya sarana rekreasi wisata alam di Sulawesi Selatan dengan kondisi alam yang masih terbilang baik. Hal ini dapat menjelaskan bahwa Kota Makassar selalu didatangi oleh wisatawan dengan proyeksi pengunjung yang tiap tahunnya hampir selalu meningkat.

Tema perancangan yang dipilih dalam perancangan fungsi rekreasi ini adalah Nature as design source dan juga healing mengingat issue pada zaman sekarang tentang tingkat stres warga kota yang tinggi dan juga tentang global warming yang mulai terjadi.

Dalam hal ini Taman Bertema merupakan sub golongan kegiatan yang mencakup pengoperasian berbagai macam atraksi seperti permainan menggunakan mekanik, permainan menggunakan air, permainan pertunjukan, pameran dengan tema tertentu dan lapangan piknik. Berdasarkan ketentuan yang ada, Taman Bertema dianggap layak untuk dihadirkan sebagai sarana hiburan dan rekreasi bagi masyarakat. Dari sini, gambaran jenis desain Taman Bertema yang akan dihadirkan merupakan gabungan desain *indoor* dan *outdoor*. *Architecture for Fun* diangkat sebagai tema yang akan mengarahkan perancangan Taman Bertema untuk mencapai tujuan yang diharapkan, baik dari segi estetika bangunannya maupun dari segi fungsionalnya. Kiranya objek ini dapat melengkapi dan menyeimbangkan aktifitas kota, dengan mewadahi kegiatan hiburan dan rekreasi bagi masyarakat.

2. LANDASAN TEORI

Secara umum taman hiburan adalah tempat wisata yang menawarkan wahana permainan yang didukung fasilitas penunjang seperti toko, restoran, ataupun fasilitas lainnya. Biasanya tempat ini menyediakan berbagai macam jenis wahana permainan yang dapat dinikmati oleh tiap kalangan masyarakat. Dalam hal ini, Wahana hiburan haruslah dibangun secara permanen, memiliki tujuan utama yaitu menghibur pengunjung, dikonsep secara menarik, dan memberikan pesan edukasi bagi pengunjung setelah menikmati wahana hiburan.

Bovy & Lawson (2011) mengatakan ada beberapa faktor yang mempengaruhi Taman Hiburan yaitu:

- a. Faktor sosial-ekonomi: hiburan dipengaruhi oleh status kelompok sosial, karena hiburan yang dibutuhkan berbeda antara orang yang berpenghasilan tinggi dan rendah.
- b. Faktor jenis kelamin, usia, dan keluarga: Hiburan yang dibutuhkan anak-anak 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.

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. 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 pusatpusat 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.

Pengertian theme atau tema menurut Gottdiener (2001) dalam bukunya *The Theming of America*, adalah perlakuan terhadap sebuah pengalaman dengan cara pemberian konsep atau gagasan yang diterapkan pada suatu lingkungan. Dalam hal ini, tema dapat membentuk sebuah pengalaman dan bagaimana memahami ruang bertema yang kita alami. Dapat dikatakan bahwa tema dapat memberi identitas pada suatu ruang.

Istilah Theme Park memiliki arti yang lebih luas daripada sekedar taman bertema Michael Sorkin (1992) 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.

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

- a. Lingkungan Umum
Dalam hal ini, sebuah theme park harus memperhatikan fitur fisik dan layanan untuk mengisi kapasitas asumsi dari pengunjung.
- b. Lingkungan Ekonomi
Berdirinya sebuah theme park harus meningkatkan ekonomi sekitar antara lain peningkatan taraf hidup masyarakat sekitar.
- c. 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. Untuk membawa pengaruh positif, Theme Park haruslah membawa kesan yang indah sehingga membawa pengaruh baik bagi masyarakat.
- d. Transportasi
Transportasi merupakan hal yang perlu diperhatikan dalam perencanaan sebuah theme park, karena pengunjung memerlukan transportasi yang sangat baik dan mudah diakses untuk mencapai suatu atraksi.
- e. Infrastruktur
Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam unsur infrastruktur adalah tersedianya air bersih, listrik, limbah pembuangan dan telekomunikasi.

Arsitektur Healing & Education

Arsitektur penyembuhan adalah pendekatan untuk menciptakan bentuk dan lingkungan arsitektur yang mendukung penyembuhan pasien. Ketika merancang lingkungan arsitektur yang optimal untuk penyembuhan pasien, tiga aspek harus menjadi pusat dari desain, yaitu orang, proses dan tempat. Arsitektur penyembuhan didefinisikan di sini sebagai penyembuhan

pengguna melalui elemen arsitektur. Penyembuhan ini diberikan dengan memberikan suasana penuh kegiatan dari orang sehat pada umumnya, sehingga pasien tidak merasa terasing dari kehidupan normal kehidupan sehari-hari.

Prinsip penerapan lingkungan penyembuhan (HE) Prinsip desain yang berpusat pada pengguna dalam konsep lingkungan penyembuhan diterapkan tidak hanya pada desain eksterior (eksterior), tetapi juga pada interior (tata letak interior) bangunan. Inti dari konsep ini adalah menciptakan suasana dengan mengadaptasi semua elemen desain sehingga panca indera orang terstimulasi secara positif.

Menurut Subekti, 2007, prinsip-prinsip penerapan konsep Healing Architecture adalah sebagai berikut :

- Desain harus dapat mendukung proses pemulihan fisik dan mental seseorang.
- Akses ke alam.
- Adanya kegiatan di luar ruangan yang berhubungan langsung dengan alam.
- Desainnya bertujuan untuk menciptakan ruang berkualitas tinggi sehingga suasana terasa aman dan nyaman dan tidak menimbulkan stres.

Studi Literatur dan Preseden

Universal Studios Singapore adalah taman hiburan yang terletak di dalam resor terpadu Resorts World Sentosa di Sentosa, Singapura. Taman ini memiliki 28 wahana, pertunjukan, dan atraksi di tujuh zona bertema. Taman ini merupakan salah satu dari lima taman hiburan Universal Studios di seluruh dunia.



Gambar 1. Universal Studios Singapore
Sumber: <https://www.rwsentosa.com>, 2023

Taman hiburan ini secara resmi mulai beroperasi pada tanggal 28 Mei 2011. Lebih dari 3 juta pengunjung mengunjungi taman ini pada tahun pembukaannya. Sejak saat itu, Universal Studios Singapore telah dikunjungi sekitar 4 juta pengunjung setiap tahunnya. Sebagian besar pengunjung adalah warga lokal Singapura dan juga turis dari negara-negara Asia lainnya di. Menurut AECOM Theme Index Global Attraction Attendance Report, Universal Studios Singapore merupakan salah satu taman hiburan/taman hiburan yang paling banyak dikunjungi di seluruh dunia.

Studi Banding

Dunia Fantasi atau yang lebih populer dengan sebutan Dufan, pertama kali dibuka untuk umum pada 29 Agustus 1985 dan merupakan theme park pertama yang dikembangkan oleh Perseroan dan telah memiliki sertifikat ISO 9001:2015 sejak Februari 2017. Dunia Fantasi (Dufan) Ancol terletak di kawasan Ancol, tepatnya di Jalan Lodan Timur No. 7, Ancol, Jakarta Utara, Indonesia. Kawasan Ancol terkenal sebagai salah satu kawasan rekreasi dan wisata yang populer di Jakarta.



Gambar 2. Lokasi Dufan Ancol, Jakarta
Sumber: Google Maps, 2023

Dufan adalah tempat wisata keluarga yang dapat dinikmati bagi anak-anak maupun dewasa. Dufan ancil memiliki luas lahan sekitar 9,5 hektar dengan wahana bermain yang berjumlah 34 wahana yang dibagi dalam 9 kawasan.

3. METODE PERANCANGAN

Dalam metode perancangan ini menggunakan metode deskriptif dengan tahap pengumpulan data yaitu dengan studi literatur dan studi banding dengan merujuk pada buku dan internet berkaitan dengan penulisan ini untuk mendapatkan teori, karakteristik serta aspek-aspek konsep arsitektural yang dijadikan bahasan dalam proses perancangan atau desain.

Proses perancangan yang digunakan berisi substansi berupa data - analisa - sintesa - transformasi - konsep - evaluasi - desain akhir. Teknik pengambilan data yang digunakan untuk memperoleh informasi perancangan tersebut, antara lain dengan melakukan wawancara untuk menganalisa dan merangkum pendapat-pendapat dari hasil konsultasi dengan pembimbing dan nara sumber berkaitan dengan judul dan tema yang dijadikan artikel.

Metode yang dilakukan untuk memperoleh pendekatan perancangan adalah sebagai berikut:

- Observasi Melakukan pengamatan langsung pada lokasi dan objek perancangan, untuk mendapatkan informasi-informasi terkait kondisi dan situasi dari lokasi dan lingkungan sekitar objek perancangan.
- Studi Literatur untuk dapat memahami dan mendapatkan informasi yang lebih mendalam tentang judul dan tema perancangan, diperlukan data literatur yang membahas tentang judul dan tema rancangan.
- Studi Komparasi melakukan studi perbandingan antara objek atau fasilitas sejenis atau hal-hal kontekstual lainnya yang berhubungan dengan objek perancangan yang dapat bersumber dari buku, internet, majalah dan objek yang sudah dibangun.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN


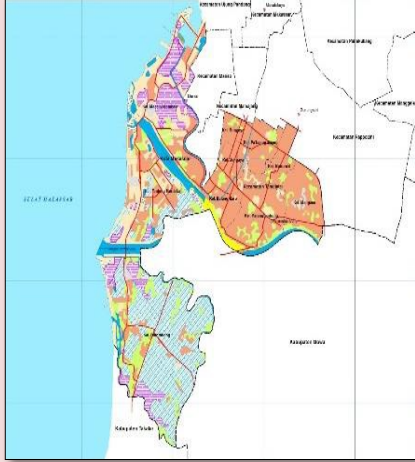
Pendekatan Perancangan Makro

Untuk memilih lokasi yang akan dijadikan tempat perencanaan Taman Hiburan ini, maka penting terlebih dahulu dibuat kriteria – kriteria pemilihan lokasi. Langkah ini di tempuh

kemudian dievaluasi sehingga mendapatkan lokasi yang benar-benar cocok untuk pembangunan ini.

Kriteria ini di buat berdasarkan analisa tata ruang kota, analisa sasaran pembangunan, analisa program aktifitas, dan analisa pencapaian seperti terlihat pada tabel 1.

Tabel 1. Analisis alternatif Lokasi

NO	KRITERIA	ALTERNATIF 1 Kec. Mariso	ALTERNATIF 2 Kec. Tamalate
1	Alternatif Lokasi		
2	Kondisi Wilayah	Sebagian wilayah pada Alternatif 1 adalah daerah kawasan bisnis global terpadu dan pusat kota.	Wilayah ini merupakan daerah kawasan bisnis dan olahraga terpadu, bisnis global terpadu, pariwisata terpadu, dan budaya terpadu.
3	Akseibilitas	Mempunyai akseibilitas yang dapat mempermudah keperluan operasional karena berada di pusat kota.	Mempunyai akseibilitas yang kurang baik karena tidak berada di pusat kota
4	Ketersediaan lahan	Tersedia lahan yang cukup	Tersedia lahan yang cukup.

Tabel 1 memperlihatkan pembobotan pada kriteria lokasi yang telah ditentukan maka lokasi yang terpilih adalah Alternatif 1 yaitu lokasi yang terletak di Kecamatan Mariso. Deskripsi Kondisi Lokasi Terpilih berdasarkan Tema Perencanaan : Taman Hiburan Bertema di Kota Makassar, lokasi Kawasan : Kecamatan Mariso, Kota Makassar, berbatasan dengan Arah Utara : Kecamatan Ujung Pandang, arah Selatan : Kecamatan Tamalate, arah Barat : Selat Makassar, dan arah Timur : Kecamatan Mamajang. Luas Lahan $120.138\text{m}^2 = 12\text{ Ha}$.



Gambar 3. Site Lokasi

Sumber: Alghy Alfansyah, 2024

Dasar pertimbangan perencanaan tapak adalah untuk mendapatkan lokasi yang dibutuhkan sesuai dengan kriteria, maka dasar pertimbangan tapak terpilih sebaga berikut :

- a. Terdapat area lahan yang mencukupi kebutuhan pembangunan Taman Hiburan dan pengembangannya
- b. Area sirkulasi yang terjadi di sekitar tapak baik dan lancar, sehingga pencapaian ke site mudah dijangkau baik oleh pejalan kaki, transportasi kota, maupun pribadi.
- c. Kondisi tapak yang strategis berada dekat dengan daerah pemukiman yang memungkinkan adanya sosialisasi dengan masyarakat sekitar.
- d. Tersedia prasarana jalan dan sarana utilitas kota seperti air bersih, jaringan listrik, dan jaringan komunikasi.
- e. Memiliki tingkat kebisingan dan polusi yang rendah serta kenyamanan lingkungan sekitar site.
- f. Berdasarkan kriteria dan dasar pertimbangan diatas, maka diusulkan tapak atau site yang terpilih adalah berdasarkan alternatif.



Gambar 4. Kondisi Eksisting Tapak

Sumber : Alghy Alfansyah, 2024

Tapak berada di Jl. Metro Tj. Bunga Mattoangin, Kec. Mariso, Kota Makassar dengan rincian:

- a. Luas Tapak $120.138\text{m}^2 = 12\text{ Ha}$
- b. Lahan tapak perancangan merupakan area dengan kontur relative rata.
- c. Batas site:
 - Utara : Tebat, lahan kosong, dan Selat Makassar
 - Timur: Mall Phinisi Point
 - Selatan : Jl. Metro Tj. Bunga, lahan kosong, permukiman penduduk, dan gammara hotel
 - Barat : Perumahan dan UpperHills Convention Hall

Dari gambar 4 terdapat beberapa bangunan di sekitar eksisting dan keadaan tapak merupakan lahan perencanaan.

Pendekatan Perancangan Mikro

Pendekatan program perencanaan dan perancangan ruang Taman Hiburan menggunakan pendekatan studi ruang, yaitu dengan membandingkan jenis ruang, pelaku kegiatan, dan fasilitas ruang yang digunakan berdasarkan literatur dan studi preseden yang telah dilakukan. Kelompok pemakai yang ada di theme park dibagi menjadi dua, yaitu pelaku tidak tetap (pengunjung) dan pelaku tetap (pengelola dan karyawan).

Kebutuhan luas ruang diperoleh melalui perhitungan berdasarkan standar ruang gerak, atau persamaan dari dasar pertimbangan pada analisis kebutuhan dan besaran ruang sebelumnya yaitu :

- a. Neufert Architect's Data (NAD)
- b. Time Saver Standar (TSS)
- c. Asumsi pribadi berdasarkan data dan informasi dari instalasi atau dinas terkait serta studi banding objek (Ass)

Penentuan angka sirkulasi/flow:

- a. 5%-10% = standar flow gerak minimum
- b. 20% = kebutuhan keleluasaan gerak
- c. 30% = tuntutan kenyamanan fisik
- d. 40% = tuntutan kenyamanan psikologis
- e. 50% = tuntutan persyaratan spesifikasi kegiatan
- f. 60% = keterlibatan terhadap servis kegiatan
- g. 70%-100% = keterkaitan dengan banyak kegiatan

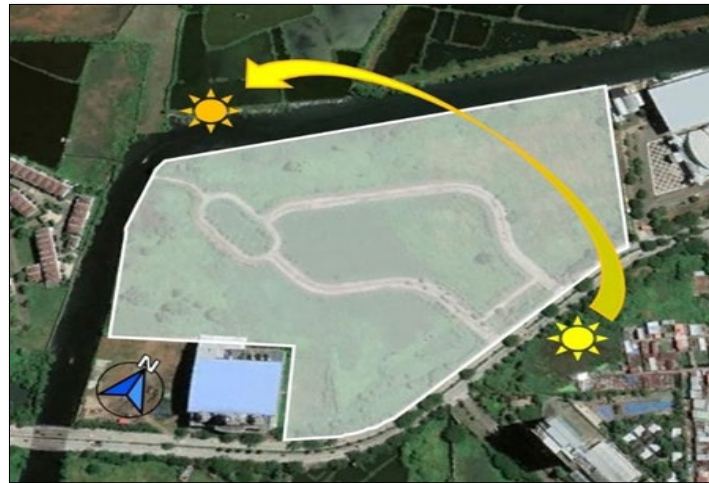
Analisis Tapak

Terdapat beberapa bangunan di sekitar eksisting dan keadaan tapak merupakan lahan perencanaan. Berikut potensi, hambatan, dan solusi dari keadaan eksisting tapak:

- Dekat dengan beberapa bangunan publik seperti mall, gedung acara dan hotel
- Berada pada jalan yang mudah di akses.
- Bebas dari bangunan berlantai banyak di sekitarnya.

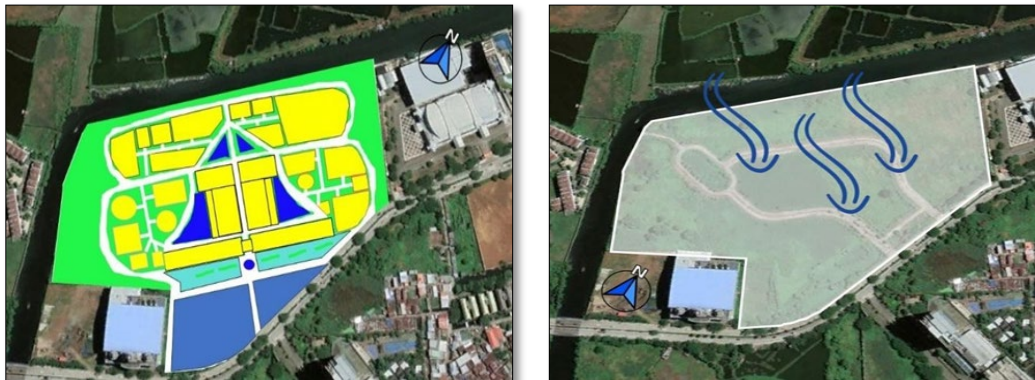
Orientasi matahari terbit pada sisi belakang site (sisi timur) ke sisi depan tapak (sisi barat). Terik pada tapak meningkat pada sekitar pukul 11.00 siang sampai 17.00 sore sehingga tapak memiliki potensi dan hambatan sebagai berikut.

- Tapak mendapat pencahayaan alami pada siang hari sehingga dapat mengurangi penggunaan energi.
- Cahaya matahari yang terik pada tapak pukul 11.00 siang sampai 17.00 sore berbahaya untuk pengguna.



Gambar 5. Orientasi Matahari
Sumber : Alghy Alfansyah, 2024

Berdasarkan pertimbangan atas potensi dan hambatan tapak terhadap orientasi matahari, dan arah angin maka berikut konsep yang dapat diterapkan pada tapak seperti terlihat pada gambar 6 berikut.



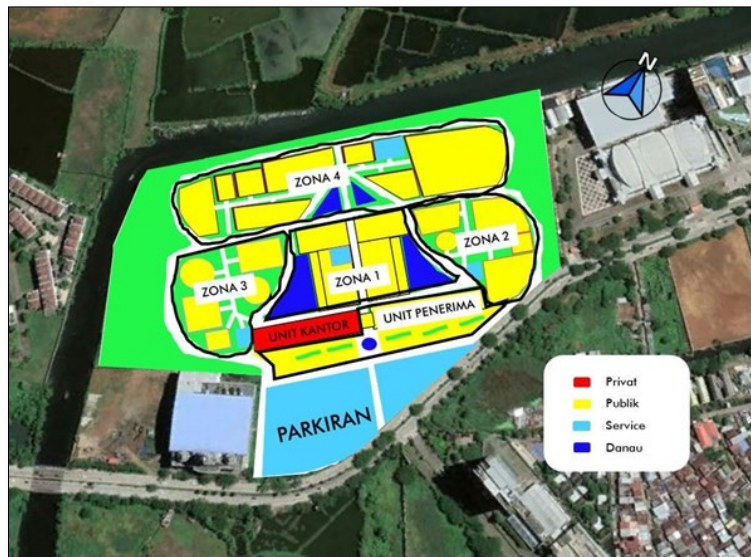
Gambar 6. Konsep Orientasi Matahari dan arah angin
Sumber : Alghy Alfansyah, 2024

Sistem Zonasi Kegiatan Wisata

Penataan zona perlu dilakukan untuk mendapatkan efisiensi dalam memanfaatkan lahan guna menghindari rancangan yang tidak sesuai dengan tapak. Penataan zona pada tapak dilakukan berdasarkan karakter dan lokasi dari kelompok kegiatan yang ada.

- a. Zona Berdasarkan Karakter Kegiatan.
 - Area Privat, area yang tidak dapat diakses oleh umum, karena area tersebut bersifat privat. Area Private berada di samping agar tidak semua pengunjung dapat mengaksesnya.
 - Area Publik, area yang dapat diakses umum yang berhubungan langsung dengan publik. Area Publik berada di tengah agar dapat di akses oleh pengunjung.
 - Area Service, area yang dapat diakses secara khusus dan hanya dapat diakses oleh pengelola atau staf.
- b. Zona Berdasarkan Lokasi Kegiatan
 - Unit Penerima
 - Zona Utama (zona 1-4)
 - Unit Kantor

- Service



Gambar 7. Sistem Zonasi Tapak
Sumber : Alghy Alfansyah, 2024

Bentuk dan Tampilan Bangunan

Bentuk bangunan pada taman hiburan ini akan menyesuaikan dengan tema kawasan. Kawasan pada taman hiburan ini terbagi menjadi 3 yaitu :

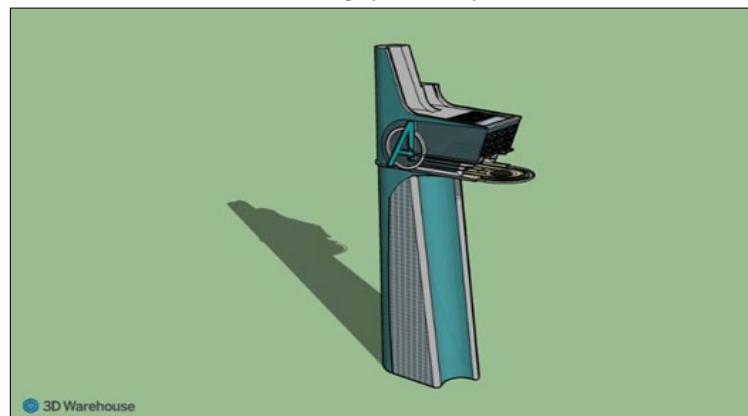
Bangunan akan memiliki bentuk seperti bangunan-bangunan yang di New York.



Gambar 8. Bangunan Shop
Sumber : Alghy Alfansyah, 2024



Gambar 9. Bangunan Kios Makanan
Sumber : Alghy Alfansyah, 2024









Gambar 10. Menara
Sumber : Alghy Alfansyah, 2024

Konsep Wahana Penunjang

Adapun konsep tema untuk wahana penunjang berupa permainan dan hiburan merujuk pada tema wahana permainan Dunia Fantasi (Dufan) Ancol Jakarta dan telah memiliki sertifikat ISO 9001:2015 sejak Februari 2017 serta salah satu kawasan rekreasi dan wisata yang populer dan terbaik di Asia Tenggara. Tema untuk wahana penunjang permainan seperti terlihat pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Fasilitas Penunjang Kawasan Dunia permainan

No	Nama	Gambar	Keterangan
1	Ontang Anting		Ontang Anting 2.0 adalah wahana Wave Swinger yang bergerak 360° sesuai arah jarum jam yang membuat pengunjung serasa melayang di udara.

2	Zig Zag		Zig Zag merupakan wahana Bumper Car buatan Reverchon yang ramah untuk keluarga yang terdiri dari beberapa mobil yang bertenaga listrik.
3	Baling- Baling		Baling-Baling merupakan wahana Star Shape, pengunjung akan dinaikkan dengan ketinggian wahana ini mencapai 30 m yang akan menguncang adrenalin pengunjung dengan ayunan dan putaran 360°.
4	Turbo Drop		Turbo Drop merupakan wahana yang dinaikkan setinggi 8 meter kemudian akan dilepas dari ketinggian 8 meter. Tidak hanya di naik turunkan melainkan wahana ini juga dapat berputar 360°
5	Paralayang		Paralayang adalah wahana Airborne Shot buatan SBF Visa yang menawarkan sensasi terbang 360° yang dapat dikontrol oleh pengunjung maupun otomatis oleh sistem wahana tersebut.
6	Karavel		Karavel adalah wahana Galleon Race buatan Sartori yang bisa dinaiki oleh segala usia dengan sensasi melayang seperti gelombang di udara dengan pergerakan 360° searah jarum jam maupun berlawanan.
7	Kolibri		Kolibri adalah wahana yang berputar 360° dan gerakan naik-turun yang dapat dikontrol secara perlahan-lahan oleh pengunjung yang menaiki wahana tersebut.

Konsep Ruang Luar/Lanskap

Penataan lanskap yang baik dan terarah merupakan penataan yang sangat penting dilakukan pada perencanaan Taman Hiburan Bertema. Alasannya adalah untuk memudahkan akses ke area wahana permainan dan bangunan. Penataan lanskap yang dilakukan meliputi penataan vegetasi, plaza, wahana permainan, area hijau (taman), parkir, sirkulasi (penjalan kaki dan kendaraan) dan penataan massa bangunan.

Tabel 3. Jenis dan fungsi tanaman

Nama Vegetasi	Gambar/Foto	Fungsi
Palem Raja		Pengarah jalan
Kelapa		Pengarah jalan Peneduh
Kamboja		Peneduh Pembatas
Ketapang		Peneduh

Pada Tabel 2 Vegetasi yang dipakai adalah vegetasi yang warna hijau, seperti hutan tropis antara lain : palem raja, kelapa, bambu china, ketapang, bucida molineti, cemara, dan teh-tehan. Sedangkan bunga yang dipakai antara lain : celosia sp, krisan, peruvian lily, amaryllis, peperomia, daun mutiara, usambara, gloksinia, tapak dara, trandecantia pendula, flower of love, bunga tampung dan kembang sepatu.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Adapun kesimpulan mengenai secara Arsitektural dan Non Arsitektural sebagai berikut:

1. Arsitektural

Bentuk bangunan: menggunakan bentuk dasar persegi dengan penerapan gubahan massa transformasi bentuk, Struktur atas: menggunakan atap dak beton serta bangunan penunjang lainnya menyesuaikan menggunakan atap pelana, Struktur tengah: menggunakan sistem, Rigid frame untuk type bangunan berlantai dan bangunan yang tidak berlantai menggunakan struktur beton bertulang, Struktur bawah: menggunakan pondasi Foot plate, pondasi batu belah, dan pondasi pancang, Warna: menggunakan warna higienis, netral dan warna alam untuk fasad dan ruangan di dalam gedung, Pengolahan site/ tapak: memaksimalkan potensi lahan mulai dari pelatakan bangunan, penataan dan vegetasi, dan Kebuhan ruang didapatkan berdasarkan standar yang diatur dalam peraturan menteri kesehatan.

2. Non Arsitektural

Lokasi tapak berada di Jl. Metro Tj, Bunga, Kelurahan Mattoangin, Kecamatan Mariso, Kota Makassar, prov. Sulawesi Selatan, Luas lahan sebesar 120138 m² atau 12 ha, Pola penataan area parkir mobil dan motor menggunakan pola linear atau memanjang lurus menyesuaikan area lahan parkir tersedia, dan Pola pembagian ruang dan zonasi menggunakan konsep vertikal.

REFERENSI

- Alghy Alfansyah, 2024, "Acuan Perancangan Taman Hiburan Bertema di Kota Makassar Dengan Pendekatan Arsitektur Healing dan Education,". Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Bosowa.
- Alghy Alfansyah, 2024, "Gambar kerja Perancangan Taman Hiburan Bertema di Kota Makassar Dengan Pendekatan Arsitektur Healing dan Education,". Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Bosowa.
- Aini, S. N. (2018). Perancangan wahana rekreasi anak berbasis edukasi profesi dengan pendekatan behavior setting di Batu (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Awaeh, J., & Kumurur, V. A. (2013). Konsep Taman Hiburan Tematik Di Kota Manado (Pendekatan Architecture for Fun). *Jurnal Arsitektur DASENG*, 2(2), 123-128.
- Ching, F. D. K. *Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Susunannya*. Erlangga. Jakarta. 1991.
- Extrada, E., & Darmawan, E. (2014). Taman bertema indoor trans studio Semarang (Doctoral dissertation, Fakultas Teknik Universitas Diponegoro).
- Gusri, A. M., dkk. (2021). "Penerapan Konsep Ekowisata Pada Lansekap Perencanaan Pusat Kerajinan Mutiara Di Senggigi Lombok." *Jurnal Arsitektur Sulapa* 3(1).
- Hamdy, M. A. (2018). Core dan Utilitas Bangunan Pada Bangunan Tinggi (High Rise Building), Edisi 1, CV. Sah Media, Makassar.
- Hakim, Rustam. *Unsur Perancangan Dalam Arsitektur Lansekap*. Bumi Aksara. Jakarta. 1991.
- Harris W. Charles, Dines T. Nicholas. *Time-Saver Standards for Landscape Architecture* 2nd-ed.
- Hazin, Nur Kholif. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Terbit Terang. Surabaya. 1996.
- Imammudin, A. H. (2017). Taman hiburan tematik (theme park) di yogyakarta (Doctoral dissertation, UAJY).
- McGraw-Hill, Inc. United States of America. 1998.
- Maulidya, F., Asnur, S. F., Amalia, L., & Hamdy, M. A. (2020). Konsep Healing Environment Pada Perencanaan Pusat Penelitian dan Perawatan Kanker di Kota Makassar. *Jurnal Arsitektur Sulapa*, 2(2), 21-31.
- Melinda, P. A. (2020). TA: Perancangan La Familia Botanical Park Dengan Pendekatan Konsep Healing Architecture Di Kota Baru Parahyangan (Doctoral dissertation, Institut Teknologi Nasional).
- Lukas A. Scott. *Theme Park*. Reaktion Books Ltd. London. 2008.
- Neufert, Ernst. *Data Arsitek*. Erlangga. Jakarta. 1996.
- Saputra, B. A., Widyarthara, A., & Fathony, B. (2022). Taman Hiburan Regional di Sawojajar Kota Malang Tema: Arsitektur Hijau. *Pengilon: Jurnal Arsitektur*, 6(02), 33-52.