

# PERENCANAAN DAN PERANCANGAN TAMAN HIBURAN TEMATIK BERBASIS *ARCHITAINMENT* DI BULAK KOTA SURABAYA

Ahlam Fithratul Awwal, Ary Dwi Jatmiko, Hana Rosilawati  
Universitas Widya Kartika

Ahlamawwal71@gmail.com, arydeejee@widyakartika.ac.id, hanarosilawati@widyakartika.ac.id

## ABSTRAK

Kecamatan Bulak merupakan kawasan yang sebenarnya memiliki potensi besar untuk dikembangkan. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya lahan kosong yang terdiri dari area persawahan, rawa, tambak, serta daerah tepi laut yang belum dimanfaatkan secara optimal. Sementara itu, potensi lahan yang ada di Bulak sangat memungkinkan dimanfaatkan sebagai penunjang wisata pantai Kenjeran yang dulunya pernah aktif dan sangat berdampak bagi masyarakat sekitar. Hal ini sejalan dengan peraturan pariwisata Kota Surabaya untuk mengembangkan kecamatan ini sebagai area pariwisata bahari. Metode-metode yang dipakai dalam jurnal ini adalah pengumpulan data, analisis data lahan, sintesis data lahan, pengembangan desain, dan pembuatan gambar arsitektural. Taman hiburan tematik dapat menjadi salah satu alternatif untuk mengembangkan lahan tersebut. Perencanaan dan Perancangan Taman Hiburan Tematik Berbasis *Architainment* di Kecamatan Bulak Kota Surabaya berusaha menjawab permasalahan dengan membangun taman hiburan yang terdiri dari beberapa area benua yang ada di dunia, dimana setiap area dirancang dengan menggunakan tema *architainment*, sirkulasi yang dirancang sesuai tema *architainment*, dan wahana permainan disesuaikan dengan kategori umur pengunjung. Area – area benua dipisahkan dalam fungsinya seperti: area wisata anak, area wisata remaja, sampai dengan area wisata untuk orang tua. Hasil dari perencanaan dan perancangan taman hiburan ini berupa gambar arsitektural area taman bermain. Taman hiburan tematik ini diharapkan dapat memberi dampak yang besar baik bagi lahan itu maupun menunjang wisata pantai yang dulu telah ada namun tidak aktif.

**Kata Kunci:** Taman Hiburan, Taman Hiburan Tematik, *Architainment*, Bulak, Surabaya.

## 1. PENDAHULUAN

Dalam perkembangan taman hiburan, sudah ada sejak sebelum abad ke-18. Revolusi industri di Eropa membuat taman hiburan ini menjadi berkembang, dalam bentuk yang masih umum dan tidak memiliki konsep cerita yang tertata hanya seperti mesin yang dimainkan. Wahana taman hiburan pada masa itu meliputi: *carousel*, *roller coaster*, *ferris wheel* dan wahana ekstrim lainnya. Pada tahun 1955, taman hiburan tematik muncul ke permukaan pertama kali didahului oleh Walt Disney. Konsep taman hiburan tematik ini masih dalam tahap perkembangan arsitektur dunia.

Taman hiburan (*Amusement park*) merupakan sejarah pendahulu taman tematik modern. Asal usul taman hiburan (*Amusement park*) muncul pada festival agama abad pertengahan kuno serta pameran perdagangan (*trade fairs*). Para Pedagang, bintang hiburan, dan pemasok makanan berkumpul untuk mengambil keuntungan dari banyaknya orang-

orang yang datang. Taman hiburan tematik merupakan salah satu tempat terbaik untuk menghibur diri dan keluarga dikarenakan banyaknya hal menarik yang ditawarkan dalam bentuk makanan-makanan, minuman-minuman, pertunjukan-pertunjukan, dan atraksi-atraksi menarik lainnya.

Norman Klein (2004) menjelaskan *architecture entertainment* atau *architainment* yaitu karya arsitektur yang menitik beratkan pada pernyataan karya yang memenuhi kebutuhan akan konsumsi visual dan konsumsi imajinatif, terlihat dari pengelolaan tampilan dan pengelolaan permukaan, umumnya mengambil inspirasi tematik dalam sebuah narasi tertentu. Dalam bidang kepariwisataan khususnya taman hiburan tematik, *architainment* sangat berperan penting dalam dekade ini. Menurut Mark Gottdiner (2001:7) dalam bukunya "*The Themeing of America: America dreams, media fantasies, and themed environments*" menyatakan bahwa pariwisata merupakan cara yang bagus untuk

mengembangkan pertumbuhan ekonomi yang berkategori sebagai industri.

Dalam Rencana Induk Pariwisata Daerah (RIPPD) Kota Surabaya menjelaskan bahwa Kota Surabaya merupakan pusat distribusi dan juga etalase Jawa Timur. RIPPD juga sangat mengunggulkan pengembangan wisata bahari untuk dijadikan prioritas wisata. Adapun kekuatan utama yang harus dikembangkan dalam wisata bahari ini, antara lain: Letak kota tepi pantai, Kekuatan Citra Kota Surabaya sebagai kota maritim, adanya rencana pengembangan kaki jembatan Suramadu sebagai pusat marina. Kecamatan bulak merupakan salah satu Kecamatan yang berada di kaki jembatan Suramadu yang penggunaan lahan sebagian besar difungsikan sebagai area tambak dan sawah. Untuk penggunaan lahan bermain dan rekreasi dinilai sangat kurang.

Sehingga muncul rumusan masalah yaitu bagaimanakah mengelola potensi alam di Kecamatan Bulak, Kota Surabaya agar menjadi taman hiburan tematik yang menarik wisatawan lokal, nusantara, maupun mancanegara?

Dengan tujuan dan manfaat adalah membuat wadah kegiatan taman hiburan yang mampu mewadahi kegiatan rekreasi dalam kota di Kota Surabaya dan membuat wadah agar *architainment* dapat terapkan dengan baik. Menambah cakrawala ilmu tentang taman hiburan tematik yang berbasis *architainment*, memberikan alternatif solusi dan pengajaran untuk menjadikan wilayah Kecamatan Bulak, Kota Surabaya menjadi lebih baik dan lebih aktif dalam hal membangun Kota Surabaya, dan memberi tahu bahwa wilayah pusat unit pengembangan kota khususnya di Kecamatan Bulak, Kota Surabaya dapat dijadikan sebagai alternatif wisata unggulan di Kota Surabaya.

## 2. METODE PERANCANGAN

### 2.1. Pengumpulan Data

Menurut Ratodi (2017), pengumpulan data bertujuan agar informasi yang sudah tersedia (pustaka/literatur) dapat terkumpul dan terorganisir lalu menganalisisnya untuk merumuskan kebutuhan data dan analisis selanjutnya.

### 2.2. Analisis Data Tapak

Analisis data tapak merupakan suatu cara mengidentifikasi permasalahan yang terjadi di dalam tapak. Kemudian, memilih metode alternatif pemecahan masalah. Lalu,

merencanakan dan menerapkan solusi sesuai potensi yang ada di dalam tapak.

### 2.3. Sintesis Data Tapak

Sintesis data tapak merupakan cara menggabungkan atau mengkompromikan data hasil analisis dan kemudian mendapatkan alternatif solusi data hasil analisis.

### 2.4. Konsep Perancangan

Laksito (2014) menjelaskan bahwa konsep perancangan merupakan titik tolak perancangan yang merupakan uraian-uraian dari ide dan kreativitas yang ditentukan oleh arsitek. Langkah ini berfungsi sebagai memberikan sentuhan estetis ke dalam proses perencanaan dan perancangan dan memberikan suatu alternatif ide yang akan menjadi titik tolak dalam melakukan proses perencanaan dan perancangan.

### 2.5. Pengembangan Desain

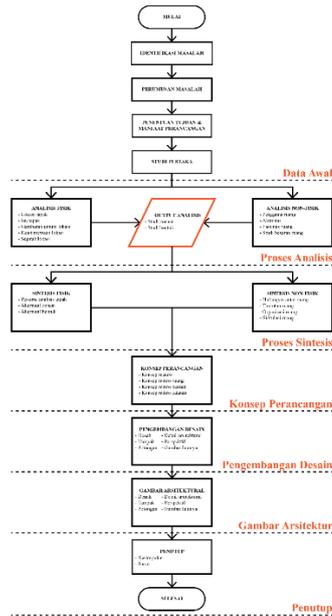
Bagian ini merupakan pengembangan desain dari teknik pengumpulan data, analisis data serta sintesis data yang berupa ide konsep awal perancangan. Dengan kata lain, bagian ini akan menghubungkan antara proses konsep desain agar menjadi gambar arsitektural yang terukur dan konseptual.

### 2.6. Gambar Arsitektural

Bagian ini merupakan hasil akhir dari teknik pengumpulan data, analisis data serta sintesis data yang berupa ide konsep perancangan beserta gambar presentasi arsitektural secara terukur dan konseptual.

### 2.7. Penutup

Bagian ini merupakan penutup dari proses perencanaan dan perancangan yang menghasilkan kesimpulan serta saran.



Gambar 1. Alur diagram metode perancangan.  
Sumber: Arsip pribadi, 2018

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1. Analisis Data Tapak

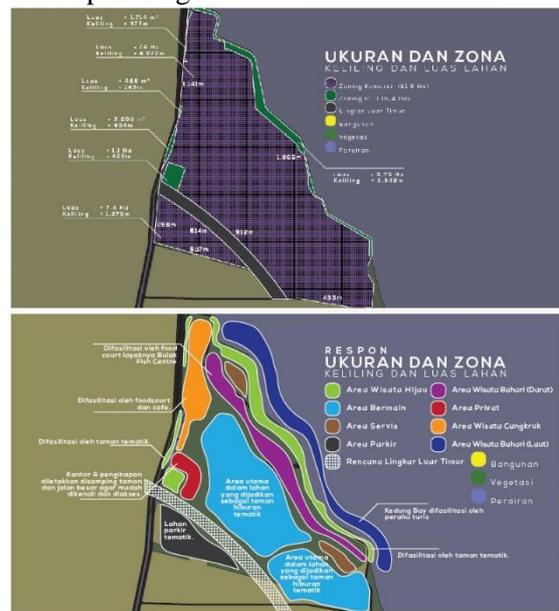
Respon terhadap rencana ruang luar akan terjadi penzonasian mengikuti aturan rencana tata ruang kota Surabaya dan potensi terhadap tapak. Area hijau sepanjang pantai dapat dijadikan sebagai tempat rekreasi alam, penginapan, dan juga tempat permandian pantai. Sedangkan area servis dapat diletakkan di sisi Tenggara tapak.

Area bahari diletakkan dekat pantai dikarenakan area ini sangat membutuhkan perairan. Area hijau diletakkan masing-masing mengikuti pola dari aturan tata ruang kota Surabaya. Area wisata badari darat merupakan area bersantai dan berkumpul untuk menikmati pesona alam laut atau bisa juga sebagai zona transisi untuk menikmati wisata bahari laut. Area cangkruk yang dilambangkan dengan warna oranye merupakan area yang memiliki banyak wisata kuliner dan wisata kafe. Area kantor dan hotel diletakkan di pojok tapak agar memudahkan pengunjung mengenali taman hiburan tematik tersebut. Area parkir diletakkan diseborang area utama agar mempercepat sirkulasi kendaraan yang akan mengunjungi taman hiburan tematik. Area taman hiburan tematik mendapatkan porsi zonasi yang lebih banyak dikarenakan area ini sebagai area utama.

Area bangunan berstruktur diletakkan di dekat riol kota agar proses pembuangan air limbah dapat dipercepat. Respon terhadap pandangan ke dalam tapak mengikuti formula yang telah disebutkan diatas, yaitu: Jika  $V \leq 1$  maka pengolahan yang dapat diprioritaskan adalah detail dari sebuah olahan. Jika  $1 \leq V \leq 4$  maka pengolahan yang harus diprioritaskan adalah pengolahan fasad dan bentuk. Dan jika  $V \geq 4$  maka pengolahan yang harus diprioritaskan adalah pengolahan kaki langit (skyline) kawasan.

Respon terhadap pandangan dari tapak merupakan pengalaman pandangan yang diberikan kepada pengunjung agar merasa menyenangkan dan kagum. Arah Utara, Timur Laut, Timur, dan Tenggara merupakan sisi yang memiliki arah pandang yang sangat positif sehingga tidak perlu diberi penghalang. Arah Barat Laut dan Barat merupakan sisi yang memiliki arah pandang yang positif yang memberi pengalaman pandangan kepada pemukiman sehingga tidak mengapa diberi penghalang berupa vegetasi. Sedangkan, arah Barat Daya dan Selatan harus diberi penghalang dikarenakan pengalaman pandangan yang diberikan merupakan kawasan pergudangan dan parkir.

Respon terhadap pandangan melewati tapak merupakan respon agar posisi peletakan zonasi bangunan tidak menghalangi pengunjung untuk melihat pesona alam laut dan juga bangunan bersejarah. Namun, hal ini sangat kecil kemungkinannya terjadi dikarenakan area tapak sangatlah luas.



Gambar 2. Respon analisis tapak.  
Sumber: Arsip pribadi, 2018

Dikarenakan tapak ini menadapatkan sinar matahari 12 jam sehari selama setahun maka hal itu dapat diartikan bahwa tapak akan sangat panas ketika siang sampe sore. Dengan demikian, hal yang paling penting untuk dilakukan disini adalah penanaman vegetasi agar jika hari telah siang maka tapak akan sejuk.

Pada tapak angin akan berhembus dengan sangat kencang sehingga dapat menimbulkan debu dan pasir berterbangan. Untuk mengurangi permasalahan tersebut dapat dilakukan dengan penanaman vegetasi agas debu dan pasir dapat tersaring oleh vegetasi. Untuk bangunan, diharapkan fasad bangunan tidak terlalu menghadap ke sisi Timur dan Barat tapak dikarenakan akan membuat bangunan akan menyerap panas yang banyak. Bangunan direkomendasikan menghadap ke sebelah Utara dan timur tapak untuk menghindari panas yang berlebih. Terkhusus di sisi Utara tapak diharapkan bangunan tidak membuka terlalu banyak bukaan dikarenakan banyaknya hawa panas matahari Utara yang akan terserap.

Curah hujan yang tinggi dapat mengakibatkan banjir pada tapak dikarenakan elevasi tapak sendiri sangatlan rendah dibandingkan dengan elevasi ditengah kota Surabaya sehingga diperlukan resapan air yang cepat sehingga memerlukan vegetasi yang cukup banyak. Vegetasi juga dapat berfungsi sebagai peneduh dikala pengunjung sedang bermain dan terjadi hujan. Bentuk bangunan pun perlu dipertimbangkan agar mempunyai atap & kanopi agar menjadi tempat berteduh yang nyaman.

### 3.2. Sintesis Data Tapak

Resume dari analisis data tapak adalah bertujuan agar masing-masing area dapat mengembangkan potensi tapak. Area kantor dapat mengembangkan potensi tapak jika diletakkan disudut dari jalan yang memeungkinkan penangkapan pandangan terhadap kantor, area inap diletakkan di dekat kantor agar mudah dalam pengawasan dan bertukar informasi perkerjaan, area inap yang terletak dipinggir pantai diharapkan akan memberikan pengalaman yang menyenangkan dan berbeda, area bermain mendapatkan porsi yang lebih besar yang memang potensi tapaknya beragam, namun dengan adanya area bermain diharapkan potensi pada tapak dapat berkembang, area servis di seberang jalan

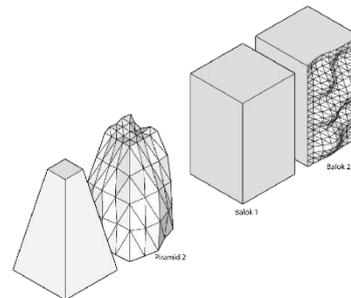
memudahkan dalam mengaksesnya.



Gambar 3. Resume analisis tapak.  
Sumber: Arsip pribadi, 2018

### 3.3. Studi Bentuk & Ruang

Studi bentuk yang bersumber dari *architainment* yang menyebutkan bahwa bentuk diharuskan dinamis, atraktif, dan memeberikan pengalaman yang menyenangkan. Dari variabel teresebut maka bentuk geometri yang paling memungkinkan adalah bentuk melengkung, bola, dan bentuk arah gerakan. Untuk menunjang kedinamisan bentuk maka digunakan juga bentuk bola, tabung, dan betuk-bentuk yang bersifat melengkung. Bentuk - bentuk yang bergerak dapat dipertimbangkan juga dalam pemakaian perancangan taman hiburan tematik.



Gambar 4. Studi bentuk & ruang.  
Sumber: Arsip pribadi, 2018

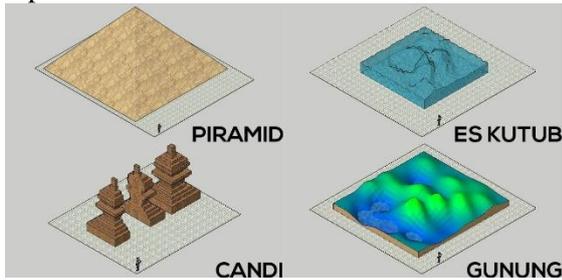
### 3.4. Konsep Makro Arsitektur

Taman hiburan 7 benua di dunia, yaitu: Benua Australia, Benua Eropa, Benua Antartika, Benua Amerika Selatan, Benua Amerika Utara, Benua Afrika, dan Benua Asia. Dari ketujuh benua tersebut ditemukan beberapa tempat-tempat wisata lokal yang terkenal dan menarik sehingga konsep taman hiburan bermetafora dari tempat-tempat wisata tersebut.

### 3.5. Konsep Mikro Bentuk

Bentuk terbentuk dari beberapa gabungan bentuk-bentuk dari situs-situs terkenal dunia sehingga menghasilkan kualitas bentuk yang

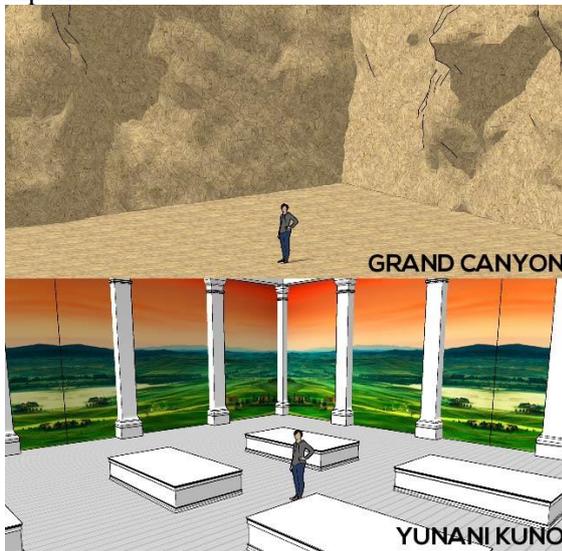
hampir sama dengan aslinya namun skalanya diperkecil.



Gambar 5. Konsep mikro bentuk.  
Sumber: Arsip pribadi, 2018

### 3.6. Konsep Mikro Ruang

Ruang terbentuk dari beberapa gabungan ruang-ruang dari situs-situs terkenal dunia sehingga menghasilkan kualitas ruang yang hampir sama dengan aslinya namun skalanya diperkecil.

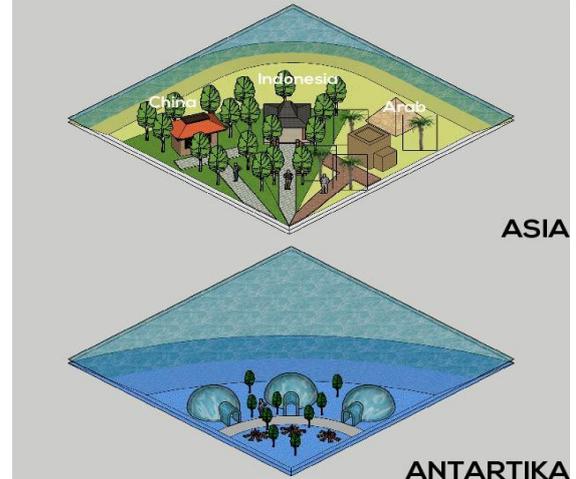


Gambar 6. Konsep mikro ruang.  
Sumber: Arsip pribadi, 2018

### 3.7. Konsep Mikro Tatanan

Tatanan terbentuk dari beberapa gabungan tatanan-tatanan dari situs-situs terkenal dunia sehingga menghasilkan kualitas tatanan yang hampir sama dengan aslinya namun skalanya diperkecil. Dan posisi dari zoning dan bentuk disesuaikan dengan posisi dan zoning ketujuh benua terhadap bumi namun skalanya diperkecil. Atau posisi zoning dan bentuk berdasarkan potensi tapak agar kualitas zoning dan bentuk dapat

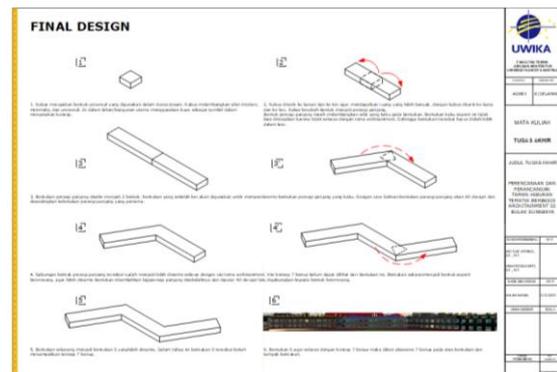
dipertahankan sesuai dengan aslinya.



Gambar 7. Konsep mikro tatanan.  
Sumber: Arsip pribadi, 2018

### 3.8. Studi Bentuk Bangunan Hotel

Studi bentuk bangunan hotel merupakan proses pembuatan bentuk hotel dari kubus yang kaku hingga menjadi bentuk “S” yang dinamis. Langkah pertama, mengadakan bentuk kubus. Langkah kedua, bentuk kubus ditarik. Langkah ketiga, persegi panjang disalin 2 lalu diputar. Langkah keempat, bentuk bumerang ditambah dengan persegi panjang. Langkah kelima, bentuk menjadi bentukan “S” yang dinamis. Langkah keenam, visi konsep 7 benua diterapkan dalam bentukan “S”.



Gambar 8. Studi bentuk bangunan hotel.  
Sumber: Arsip pribadi, 2019

### 3.9. Penerapan Konsep Arsitektur

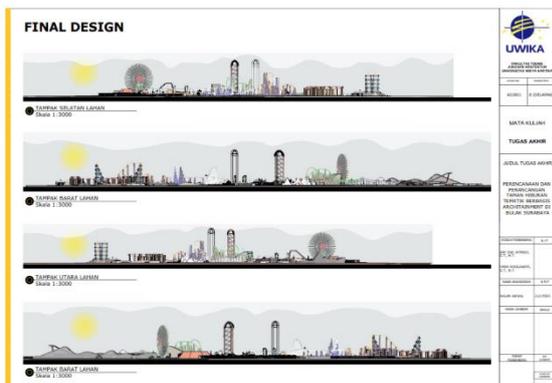
Konsep dari taman hiburan tematik ini merupakan 7 benua, yaitu: Benua Australia, Benua Eropa, Benua Antartika, Benua Amerika Selatan, Benua Amerika Utara, Benua Afrika, dan Benua Asia. Konsep dari 7 benua ini diterapkan dalam bentuk, ruang dan

tatanan massanya. Konsep taman hiburan 7 benua ini memasukkan tempat-tempat yang terkenal diseluruh penjuru dunia. Sehingga, di dalam taman hiburan ini banyak bentukan dan ruang yang terjadi berdasarkan dari bentukan dan ruang yang ada di tempat-tempat terkenal tersebut. Mulai dari awal masuk sampai dengan keluar dari taman hiburan ini penjung akan mendapatkan suasana yang menyenangkan dan menyegarkan. Hal ini selaras dengan tema architainment yang telah penulis jelaskan pada bab-bab sebelumnya.

Tatanan konsep yang terjadi pada lahan ini mengikuti kontur lahan dan alur benua terkecil hingga yang terbesar. Jarak tempuh dari taman hiburan ini adalah sepanjang sekitar 2,5 km. Jarak tempuh sekitar 2,5 km dapat ditempuh dengan waktu sekitar 3 jam tanpa henti dengan rata-rata kecepatan jalan manusia adalah 5 km/jam. Adapun fasilitas taman hiburan ini adalah parkir kendaraan roda 2, 4 dan 4+, lobi, area bermain, cafe, toilet yang berjarak 100 meter di setiap alur jalan, wahana air, wahana permainan, spot foto, hotel, area rekreasi pantai, danau, area perkemahan, dan pantai. Dengan banyak fasilitas tersebut diharapkan para pengunjung dapat merasakan pengalaman yang menyenangkan dan bahagia.



Gambar 9. Rencana tapak.  
Sumber: Arsip pribadi, 2019



Gambar 10. Tampak keseluruhan.  
Sumber: Arsip pribadi, 2019

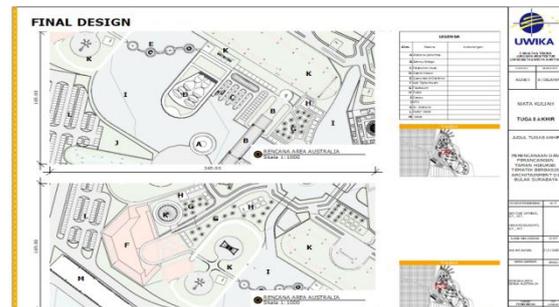


Gambar 11. Perspektif taman hiburan.  
Sumber: Arsip pribadi, 2019

### 3.10. Area Benua Australia

Area Benua Australia merupakan area wahana yang pertama kali akan ditemui oleh pengunjung. Benua Australia merupakan benua yang terkecil luasnya di dunia ini sehingga di letakkan di awal dari area taman hiburan tematik. Area ini disimulasikan untuk area bermain anak-anak.

Pada area ini terdapat tempat-tempat terkenal di Benua Australia, seperti: *Sidney Bridge*, *Opera House of Sidney*, *Queensland Daintree*, dan *Kali Tjuta*. *Sidney Bridge* merupakan jembatan yang terletak di sebelah *Opera House of Sidney* Jembatan terkenal yang berada di Benua Australia ini menjadi salah satu jembatan baja terbesar di dunia. Jembatan ini yang berdiri di atas laut ikonik Benua Australia, dan menjadi jembatan yang biasa dijadikan sebagai ikon acara besar di Benua Australia.

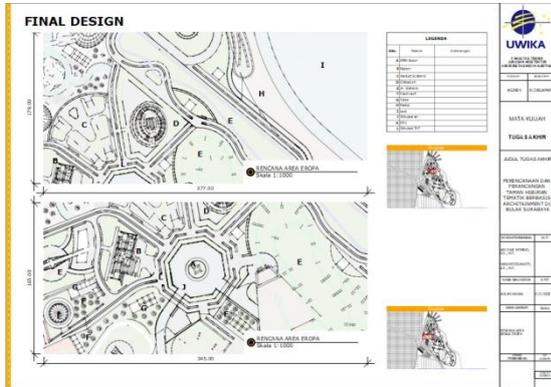


Gambar 12. Rencana area Benua Australia.  
Sumber: Arsip pribadi, 2019

### 3.11. Area Benua Eropa

Area Benua Eropa merupakan benua terkecil kedua setelah Benua Australia. Maka dari itu, area benua ini diletakkan setelah Benua Australia pada urutan ke-2 dan ditunjukkan untuk para anak-anak hingga

dewasa. Di dalamnya terdapat bentukan-bentukan yang berasal dari tempat-tempat terkenal di Benua Eropa, seperti: *Bigben*, Menara *Eiffel*, *Viaduct Scotland*, dan *Colleseum*.

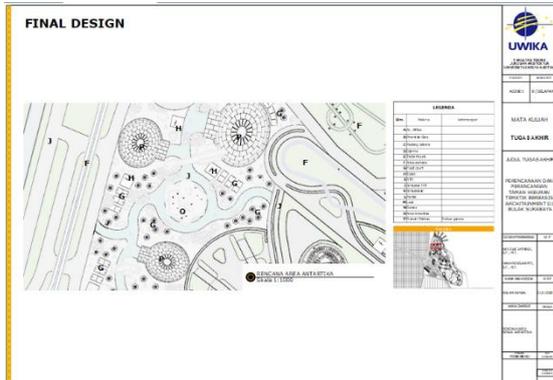


Gambar 13. Rencana area Benua Eropa.  
Sumber: Arsip pribadi, 2019

### 3.12. Area Benua Antartika

Area Benua Antartika merupakan benua terkecil ketiga setelah Benua Eropa. Maka dari itu, area benua ini diletakkan setelah Benua Eropa. Area yang ditujukan untuk semua kalangan yang memiliki miniatur-miniatur lokasi dan kegiatan-kegiatan yang terkenal di Benua Antartika, berupa: rumah suku Eskimo, kegiatan memancing dan makan, area yang dingin dan berbatu es, dan juga adanya pinguin di sekelilingnya. Area Benua Antartika dapat diakses melalui area Benua Eropa.

Area Benua Antartika ini dirancang dengan memadukan warna lantai dan dinding sesuai dengan warna es pada umumnya namun tidak menghasilkan suhu yang dingin terkecuali didalam rumah eskimo.



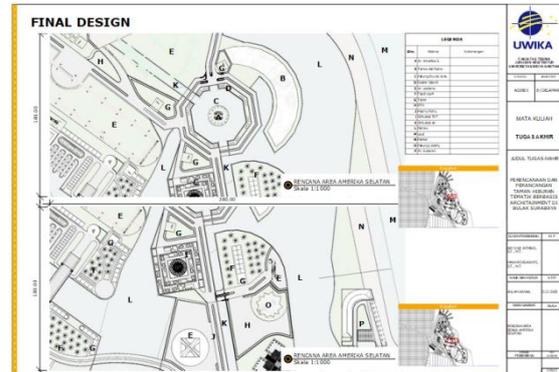
Gambar 14. Rencana area Benua Antartika.  
Sumber: Arsip pribadi, 2019

### 3.13. Area Benua Amerika Selatan

Area Benua Amerika Selatan merupakan dari segi ukuran merupakan benua yang

terletak di tengah-tengah dengan nomor urutan terbesar ke-4. Maka dari itu, area Benua Amerika Selatan terletak pada urutan ke-4 di kawasan taman hiburan tematik.

Area Benua Amerika Selatan yang memiliki miniatur-miniatur lokasi yang terkenal di Benua Amerika Selatan, diantaranya: air terjun *Angel*, Patung *Rio de Jeneiro*, *Easter Island*, *Machu Pichu*, dan Pegunungan *Torres del Paine*. Wahana yang terdapat di dalam area Benua Amerika Selatan ini antara lain: *roller coaster* terpanjang setaman hiburan tematik ini, tornado, labirin *Machu Pichu*, daki gunung *Torres del Paine* dan wahana air.

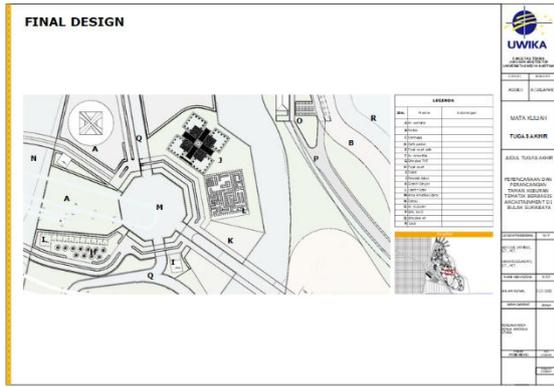


Gambar 15. Rencana area Benua Amerika Selatan.

Sumber: Arsip pribadi, 2019

### 3.14. Area Benua Amerika Utara

Area Benua Amerika Utara merupakan Benua Amerika Utara merupakan benua terbesar ke-5 setelah Benua Amerika Selatan. Maka dari itu, area Benua Amerika Utara diletakkan pada urutan ke-5 pada kawasan taman hiburan tematik. Area ini memiliki miniatur-miniatur lokasi yang terkenal di Benua Amerika Utara, diantaranya: patung *Liberty*, piramid suku *Aztec*, miniatur-miniatur kota besar, dan *Grand Canyon*. Wahana yang terdapat di area ini adalah wahana-wahana yang menjurus kedalam kelas ekstrim seperti manara menakutkan yang memiliki ketinggian 150 meter, wahana ekstrim tornado/tsunami, *roller coaster* pintu masuk, labirin kota-kota, dan wahana air.

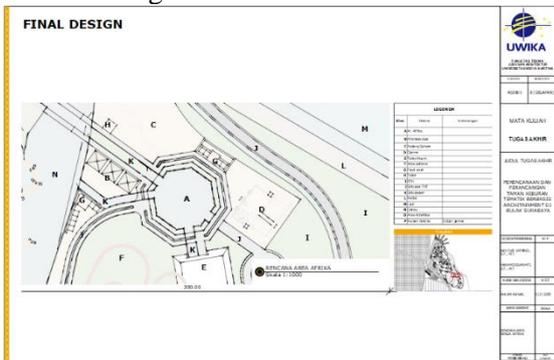


Gambar 16. Rencana area Benua Amerika Utara.

Sumber: Arsip pribadi, 2019

### 3.15. Area Benua Afrika

Area Benua Afrika merupakan benua terbesar kedua di dunia sebelum Benua Asia. Maka dari itu, area Benua Afrika diletakkan sebelum area Benua Asia atau bisa dikatakan terletak pada urutan ke-6 di area taman hiburan tematik. Area ini memiliki miniatur-miniatur lokasi yang terkenal di Benua Afrika, seperti: Piramida Giza, Padang Sahara, *Djenne*, dan *Table Mountain*. Tidak terlalu banyak wahana yang ada di area ini dikarenakan area ini bersebelahan dengan kontur rendah lahan sehingga menghasilkan suasana tenang namun ekstrim dan menyenangkan seperti di padang Sahara. Namun, terdapat wahana air, wahana daki gunung sahara, menjelajah miniatur *Djenne*, memasuki gelapnya *Table Mountain* dan berswafoto di piramida Giza. Area ini difasilitasi oleh kafe, toilet, dan tempat parkir skuter. Area Benua Afrika ini ditujukan untuk semua kalangan.



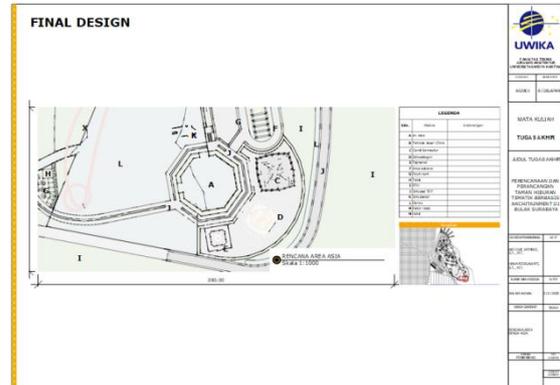
Gambar 17. Rencana area Benua Afrika.

Sumber: Arsip pribadi, 2019

### 3.16. Area Benua Asia

Area Benua Asia merupakan benua terbesar yang ada di dunia ini. Dikarenakan

paling besar dan paling luar maka area Benua Asia ini terletak paling belakang dan paling luas diantara area-area benua lainnya. area ini memiliki miniatur-miniatur situs yang terkenal di Benua Asia, seperti, tembok besar China, Candi Borobudur, Pagoda *Shwedagon*, dan *Taj Mahal*.



Gambar 18. Rencana area Benua Asia.

Sumber: Arsip pribadi, 2019

## 4. SIMPULAN, SARAN, DAN REKOMENDASI

Taman hiburan tematik merupakan tempat liburan keluarga yang mempunyai banyak manfaat, baik itu untuk kesehatan batin dan kesehatan lahiriah. Kota Surabaya yang menjadi kota metropolitan kedua setelah Kota Jakarta. Dengan label tersebut Kota Surabaya menjadi kota yang memiliki banyak kesibukan pada saat hari kerja dan hari libur. Pemkot Kota Surabaya telah merencanakan tentang RRPD yang membahas tentang kepariwisataan kota. Dalam rencana tersebut Pemkot Kota Surabaya menyebutkan bahwa kaki jembatan Suramadu akan menjadi pusat marina. Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Kota Surabaya telah merencanakan juga bahwa di bawah kaki jembatan Suramadu akan dijadikan sebagai pusat komersil di daerah Utara Kota Surabaya.

Taman hiburan tematik telah dipersiapkan untuk menjawab kebutuhan RTRW Kota Surabaya khususnya area komersil di bagian Timur Kota Surabaya. Taman hiburan tematik ini bersifat komersil yang memiliki luas sekitar 90 hektare. Lahan seluas 90 hektare ini dibagi menjadi beberapa fungsi, diantaranya: taman hiburan tematik, hotel, tempat parkir, pusat

marina, area perkemahan, danau, pantai, dan 10% ruang terbuka hijau (RTH) dari total luas lahan keseluruhan.

Taman hiburan tematik mempunyai visi konsep 7 (tujuh) benua dan bertema *architainment*. Yang mana visi konsep 7 (tujuh) benua menginginkan seluruh bentuk, ruang dan tatanan massa mengikuti dengan alur ke-7 (tujuh) benua. Sedangkan, visi dari tema *architainment* menginginkan bentuk, ruang dan tatanan massa diharuskan menyenangkan dan dinamis.

Laporan ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk membuat perencanaan dan perancangan yang serupa. Dan dapat dijadikan sebagai penambah wawasan tentang perencanaan dan perancangan taman hiburan tematik.

## 5. DAFTAR PUSTAKA

- Aninditya, D. N., & Rahmawati, D. (2017). Analisis Jaringan Sosial Pariwisata di Kampung Pesisir Bulak Surabaya. *Jurnal Teknik ITS*, 6(2), C140-C144.
- Awaeh, J., & Kumurur, V. A. (2013). Konsep Taman Hiburan Tematik Di Kota Manado (Pendekatan Architecture for Fun). *Jurnal Arsitektur DASENG*, 2(2), 123-128.
- Benua. (2018, November 8). Di Wikipedia, Ensiklopedia Bebas. Diakses pada 18:13, November 8, 2018, dari <https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Benua&oldid=14393721>
- Bulak, Surabaya. (2018, November 22). Di Wikipedia, Ensiklopedia Bebas. Diakses pada 08:38, November 22, 2018, dari [https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Bulak,\\_Surabaya&oldid=14458627](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Bulak,_Surabaya&oldid=14458627)
- Ching, F. D. (2007). *Arsitektur: Bentuk, Ruang, dan Tatanan* (Eds. Penerbit Erlangga 3rd ed.) Jakarta: Erlangga.
- Fatma, Desy. (2015). *7 Benua Terbesar di Dunia beserta Luas dan Contoh Negara*. Diakses pada tanggal 12 Oktober 2018
- Health Fitness Revolution*. (2015). *Top 10 Health Benefits of Visiting Theme Parks*. Diakses pada tanggal 12 Oktober 2018.
- Imammudin, A. H. (2017). TAMAN HIBURAN TEMATIK (*THEME PARK*) DI YOGYAKARTA (Doctoral dissertation, UAJY).
- Indrawan, R. S., Santosa, H., & Utami, S. (2017). Pengembangan Fasilitas Wisata Taman Hiburan Pantai Kenjeran Surabaya Dengan Konsep Waterfront. *Jurnal Mahasiswa Jurusan Arsitektur*, 5(2).
- IRIM Editor. (2016). *Top 8 Benefits Of Visiting A Theme Park For Kids And Adults*. Diakses pada tanggal 12 Oktober 2018.
- Khomenie, A., & Umilia, E. (2013). Arahan Pengembangan Kawasan Wisata Terpadu Kenjeran Surabaya. *Jurnal Teknik ITS*, 2(2), C87-C91.
- Kota Surabaya. (2019, Januari 3). Di Wikipedia, Ensiklopedia Bebas. Diakses pada 16:16, Januari 3, 2019, dari [https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Kota\\_Surabaya&oldid=14642134](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Kota_Surabaya&oldid=14642134)
- Mills, R. M. (2011). *Meaningful Differentiation: Manifesting Context in Architecture as a Strategy in the Experience Economy* (Doctoral dissertation, University of Cincinnati).
- Nuffida, N. E., Prijotomo, J., & Rachmawati, M. (2016). Fenomena '*Entertainment Architecture*' di Indonesia dan Perkembangan dalam Arsitektur. *EMARA: Indonesian Journal of Architecture*, 2(2), 53-60.
- Octaviany, V., & Utami, D. D. (2017). Revisit Intention Wisatawan di Taman Tematik Kota Bandung. *Tourism & Hospitality Essentials (THE) Journal*, 7(1), 41-46.
- Pemkot Surabaya. (2017). REVIEW

RENCANA TATA RUANG WILAYAH  
(RTRW) KOTA SURABAYA

Berdasarkan UU. No. 26 Tahun 2007.

- Rahardjo, S., & Handoyo, A. (2015).  
ANALISIS KONSEP TEMATIK  
PADA TAMAN PERUMAHAN DI  
KOTA BARU PARAHYANGAN  
SEBAGAI DAYA TARIK BAGI  
ANAK-ANAK (*The Thematic Concept  
Analysis of the Neighborhood Parks in  
Kota Baru Parahyangan as an  
Attraction for Children*). Tesa  
Arsitektur, *Journal of Architectural  
Discourses*, 13(2), 93-105.
- Ratodi, Muhammad. (2017). Metode  
Perancangan Arsitektur edisi 1. di  
<http://www.nulisbuku.com> (di akses pada  
tanggal 30 Oktober).
- Roller coaster*. (2018, November 30). Di  
Wikipedia, Ensiklopedia Bebas. Diakses  
pada 05:32, November 30, 2018, dari  
[https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=  
Roller\\_coaster&oldid=14524877](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Roller_coaster&oldid=14524877)
- Wardani, Damae. (2017). 4 Jenis Pondasi Ini  
Cocok Untuk Membangun Rumah di Atas  
Tanah Berair dan Gembur. Di  
<https://www.jagobangunan.com> (di akses  
12 Oktober 2018)
- Wardhono, Fitri Indra. (2014). Rencana induk  
pariwisata Kota Surabaya - Bappeko  
Surabaya 2007. Di  
<https://www.slideshare.net> (di akses 12  
Oktober 2018).