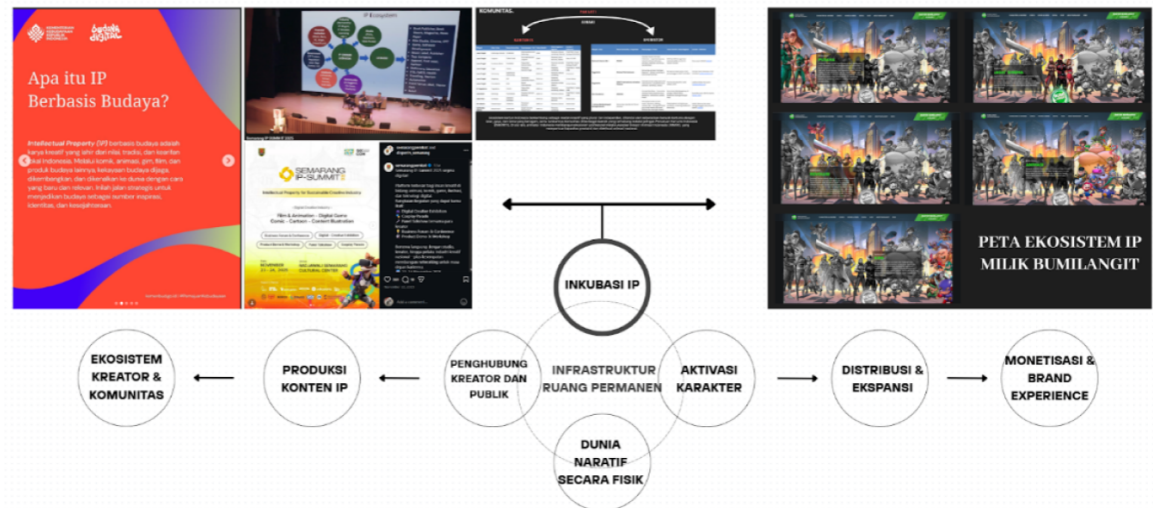


BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang



Gambar 1.1 Alur Pikir Relevansi

(Sumber: *dokumen pribadi*)

Industri hiburan berbasis kekayaan intelektual (IP) tengah mengalami pertumbuhan pesat secara global, ditandai oleh berkembangnya ekosistem IP yang tidak lagi terbatas pada satu medium, melainkan meluas menjadi semesta naratif yang terintegrasi lintas platform. Themed Entertainment Association (TEA) mencatat sebanyak 1,84 miliar kunjungan ke taman hiburan bertema di seluruh dunia pada tahun 2023, dengan kawasan Asia Pasifik menunjukkan pemulihan sebesar 45 persen dibandingkan tahun sebelumnya (TEA, 2024). Fenomena ini menunjukkan bahwa IP tidak hanya berfungsi sebagai konten, tetapi juga memiliki potensi besar untuk diterjemahkan ke dalam pengalaman spasial yang imersif.

Di Indonesia, potensi pengembangan ekosistem IP lokal tergolong besar, salah satunya melalui Bumilangit Cinematic Universe (BCU) sebagai IP superhero lokal terbesar dengan kanon lebih dari enam dekade dan lebih dari 1.000 karakter orisinal. Namun demikian, perkembangan tersebut masih didominasi oleh produksi konten dan belum diikuti oleh penyediaan infrastruktur spasial yang mampu memperkuat serta memperluas jangkauan IP secara fisik. Kondisi ini menunjukkan adanya

kesenjangan antara kekuatan naratif IP dengan representasi ruang yang dapat diakses dan dialami secara langsung oleh masyarakat.

Perancangan Taman Hiburan Tematik Vertikal dengan pendekatan world-building Bumilangit Cinematic Universe di Kota Semarang diusulkan sebagai respons terhadap belum tersedianya infrastruktur pengalaman fisik bagi IP lokal, terbatasnya pengembangan taman hiburan vertikal berbasis IP di Indonesia, belum optimalnya fungsi hiburan di kawasan Simpang Lima, serta kebutuhan akan ruang permanen bagi ekosistem IP dan komunitas kreatif. Pendekatan world-building digunakan untuk menerjemahkan semesta naratif BCU ke dalam zonasi, sekuens, dan karakter ruang yang koheren, sehingga IP tidak hanya tampil secara visual, tetapi dapat dialami secara langsung oleh pengunjung, sekaligus memperluas ekosistemnya dalam ruang publik (Wolf, 2012; Lukas, 2008).

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka permasalahan utama dalam perancangan ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang taman hiburan tematik vertikal berbasis world-building Bumilangit Cinematic Universe yang mampu menghadirkan pengalaman imersif dalam konteks kota padat seperti Semarang?
2. Bagaimana menerjemahkan karakter, narasi, dan semesta BCU ke dalam zonasi tematik, sekuens ruang, dan atmosfer bangunan yang koheren dan imersif?
3. Bagaimana mengembangkan tipologi ruang hiburan vertikal yang mengintegrasikan wahana, eksplorasi cerita, retail tematik, fungsi komersial, serta ruang bagi ekosistem kreatif IP dalam satu sistem spasial terpadu?
4. Bagaimana menyusun organisasi ruang vertikal yang efisien dan berlapis untuk mengakomodasi intensitas program tanpa mengurangi kualitas pengalaman pengunjung?

5. Bagaimana mengintegrasikan ekosistem kreatif Bumilangit ke dalam desain ruang sebagai bagian dari pengalaman, sekaligus memperkuat identitas IP lokal?

1.3. Tujuan dan Sasaran

1.3.1 Tujuan

Tujuan dari perancangan ini adalah:

1. Merumuskan konsep dan strategi perancangan taman hiburan tematik vertikal berbasis world-building Bumilangit Cinematic Universe sebagai model ruang hiburan urban berbasis IP lokal yang imersif dan kontekstual.
2. Menghasilkan rancangan arsitektur yang mampu menerjemahkan narasi, karakter, dan semesta BCU ke dalam zonasi tematik dan sekuens ruang yang koheren melalui pendekatan world-building.
3. Mengembangkan tipologi ruang hiburan vertikal yang mengintegrasikan fungsi rekreasi, edukasi, eksplorasi cerita, serta aktivitas kreatif dalam satu sistem spasial terpadu.
4. Merumuskan tata massa, organisasi ruang, dan sirkulasi vertikal yang efisien serta adaptif terhadap keterbatasan lahan dan tingginya intensitas aktivitas perkotaan.
5. Mewujudkan perancangan sebagai prototipe infrastruktur pengalaman IP lokal yang menghubungkan ekosistem kreatif Bumilangit dengan masyarakat luas di Kota Semarang.

1.3.2 Sasaran

Sasaran dari perancangan taman hiburan tematik vertikal berbasis *world-building* kartun Indonesia ini meliputi:

1. Terwujudnya rancangan vertical theme park yang mampu menghadirkan pengalaman ruang imersif berbasis narasi Bumilangit Cinematic Universe,

sehingga pengunjung dapat merasakan dunia superhero Indonesia sebagai realitas spasial yang dialami secara langsung dan berurutan.

2. Terciptanya sistem ruang yang mengintegrasikan fungsi hiburan, pameran, edukasi, produksi kreatif, dan interaksi budaya dalam satu kesatuan bangunan bertingkat yang terorganisasi secara jelas dan efektif.
3. Terbentuknya tipologi ruang hiburan imersif yang merepresentasikan Bumilangit Cinematic Universe sebagai IP budaya populer Indonesia yang memiliki nilai edukatif, artistik, dan identitas kultural.
4. Terwujudnya organisasi massa, sirkulasi, dan zoning vertikal yang efisien, adaptif terhadap keterbatasan lahan, serta mendukung intensitas kunjungan yang tinggi.
5. Terwujudnya fasilitas creator hub yang mampu mewadahi ekosistem kreatif IP Bumilangit, kartunis, ilustrator, dan animator sebagai bagian dari sistem pengalaman pengunjung yang memperkuat autentisitas BCU sebagai IP lokal.
6. Terbentuknya infrastruktur pengalaman IP lokal berskala nasional di Semarang yang berfungsi sebagai landmark budaya, destinasi wisata kreatif, dan simpul ekosistem BCU yang menghubungkan produksi, distribusi, dan konsumsi IP dalam satu sistem spasial terpadu.

1.3. Manfaat

1.3.1. Subyektif

Manfaat subjektif berkaitan dengan pengembangan kapasitas akademik dan keilmuan dalam proses perancangan, meliputi:

1. Meningkatkan pemahaman mengenai penerapan pendekatan *world-building* sebagai kerangka perancangan ruang hiburan imersif berbasis IP lokal dalam konteks bangunan vertikal perkotaan.
2. Mengembangkan kemampuan konseptual dalam menerjemahkan konsep *world-building* ke dalam strategi perancangan arsitektur, khususnya pada bangunan bertingkat dengan kompleksitas program tinggi.
3. Memperluas wawasan dalam analisis dan pengembangan tipologi ruang hiburan kontemporer yang kontekstual dengan kondisi perkotaan Indonesia.

4. Memperkaya pemahaman tentang integrasi antara arsitektur, IP lokal (Bumilangit Cinematic Universe), dan teknologi pengalaman imersif sebagai pembentuk tipologi vertical theme park kontemporer.

1.3.2. Obyektif

Manfaat objektif berkaitan dengan kontribusi perancangan terhadap masyarakat, kota, dan disiplin arsitektur, meliputi:

1. Menyediakan model ruang hiburan urban berbasis IP lokal yang mengintegrasikan fungsi rekreasi imersif, ekosistem kreatif, dan identitas dalam satu kesatuan sistem vertikal.
2. Menjadi media apresiasi dan penguatan identitas IP superhero Indonesia kepada publik luas, khususnya generasi muda sebagai segmen utama penggemar BCU.
3. Mendukung penguatan ekosistem IP Bumilangit secara nasional melalui penyediaan ruang pengalaman, creator hub, dan interaksi antara pelaku kreatif dan publik yang berkelanjutan.
4. Berkontribusi terhadap pengembangan destinasi wisata kreatif dan hiburan Kota Semarang, sekaligus mengisi vakum fungsi hiburan kawasan Simpang Lima.
5. Menjadi referensi konseptual bagi pengembangan tipologi vertical theme park berbasis IP lokal di kota-kota padat Indonesia, sebagai alternatif terhadap dominasi IP hiburan internasional.

1.4. Ruang lingkup

1. Perancangan *vertical theme park* berbasis *world-building* Bumilangit Cinematic Universe sebagai pengembangan tipologi ruang hiburan imersif berbasis IP lokal di konteks perkotaan padat.
2. Penerjemahan ekosistem karakter, narasi, dan dunia Bumilangit Cinematic Universe ke dalam zonasi tematik dan sekuens ruang bertingkat melalui pendekatan *world-building* sebagai kerangka konseptual.
3. Perumusan program ruang berbasis ekosistem IP BCU yang mengintegrasikan fungsi wahana imersif, pertunjukan tematik, retail IP,

F&B tematik, creator hub, dan eksplorasi dunia cerita dalam satu sistem bangunan vertikal.

4. Pengembangan organisasi massa dan sirkulasi vertikal sebagai bagian dari alur cerita dan pengalaman pengunjung.
5. Perancangan atmosfer dan karakter ruang (cahaya, material, skala, dan visual) untuk membangun kesan imersif.
6. Integrasi teknologi pengalaman imersif sebagai elemen pendukung *world-building* BCU tanpa menggeser narasi dan karakter Bumilangit sebagai konten utama.

1.5. Metode Pembahasan

1.5.1. Metode Deskriptif

Metode deskriptif digunakan untuk menguraikan kondisi dan fenomena yang berkaitan dengan IP lokal, taman hiburan tematik, tipologi ruang hiburan imersif, serta pendekatan arsitektur naratif-spasial. Data yang diperoleh disajikan dalam bentuk uraian naratif untuk membangun pemahaman konseptual sebagai dasar perumusan tema, konsep, dan strategi perancangan.

1.5.2. Metode Dokumentatif

Metode dokumentatif digunakan untuk mengumpulkan data sekunder melalui studi literatur, laporan institusi, publikasi ilmiah, arsip komunitas, serta dokumentasi visual terkait ekosistem IP lokal dan studi preseden taman hiburan tematik. Data tersebut dianalisis guna mengidentifikasi pola, kecenderungan, serta potensi yang relevan terhadap perancangan.

1.5.3. Metode Komparatif

Metode komparatif digunakan untuk membandingkan beberapa studi preseden taman hiburan tematik dan fasilitas hiburan imersif, baik di dalam maupun luar negeri, terutama yang memiliki karakter vertikal atau berbasis narasi. Perbandingan difokuskan pada aspek konsep, program ruang, organisasi massa, sirkulasi, serta strategi pembentukan pengalaman ruang, sehingga diperoleh prinsip-prinsip perancangan yang dapat diadaptasi dalam proyek ini.

1.6. Sistematika pembahasan

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan latar belakang mengenai potensi Bumilangit Cinematic Universe (BCU) sebagai IP superhero lokal yang belum memiliki infrastruktur pengalaman fisik, isu keterbatasan tipologi ruang hiburan vertikal berbasis IP lokal di Indonesia, dan relevansi *vertical theme park* BCU sebagai respons terhadap vakum fungsi hiburan di kawasan Simpang Lima, Semarang. Bab ini juga memuat rumusan masalah, tujuan dan sasaran perancangan, manfaat perancangan, ruang lingkup perancangan, metode pembahasan, serta sistematika penulisan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas landasan teori yang meliputi Bumilangit Cinematic Universe sebagai ekosistem IP lokal, konsep *world-building* sebagai kerangka perancangan, tipologi taman hiburan tematik vertikal, pendekatan arsitektur naratif-spasial, serta studi banding preseden taman hiburan indoor vertikal yang relevan, khususnya yang berbasis IP dan memiliki karakter imersif.

BAB 3 TINJAUAN LOKASI, OBJEK, DAN PENGGUNA

Bab ini menjelaskan gambaran umum Kota Semarang dan tapak terpilih (Eks Gajah Mada Plaza, Simpang Lima), karakteristik lingkungan sekitar, potensi dan kendala tapak, serta perbandingan dua alternatif tapak melalui metode pembobotan multi-kriteria.

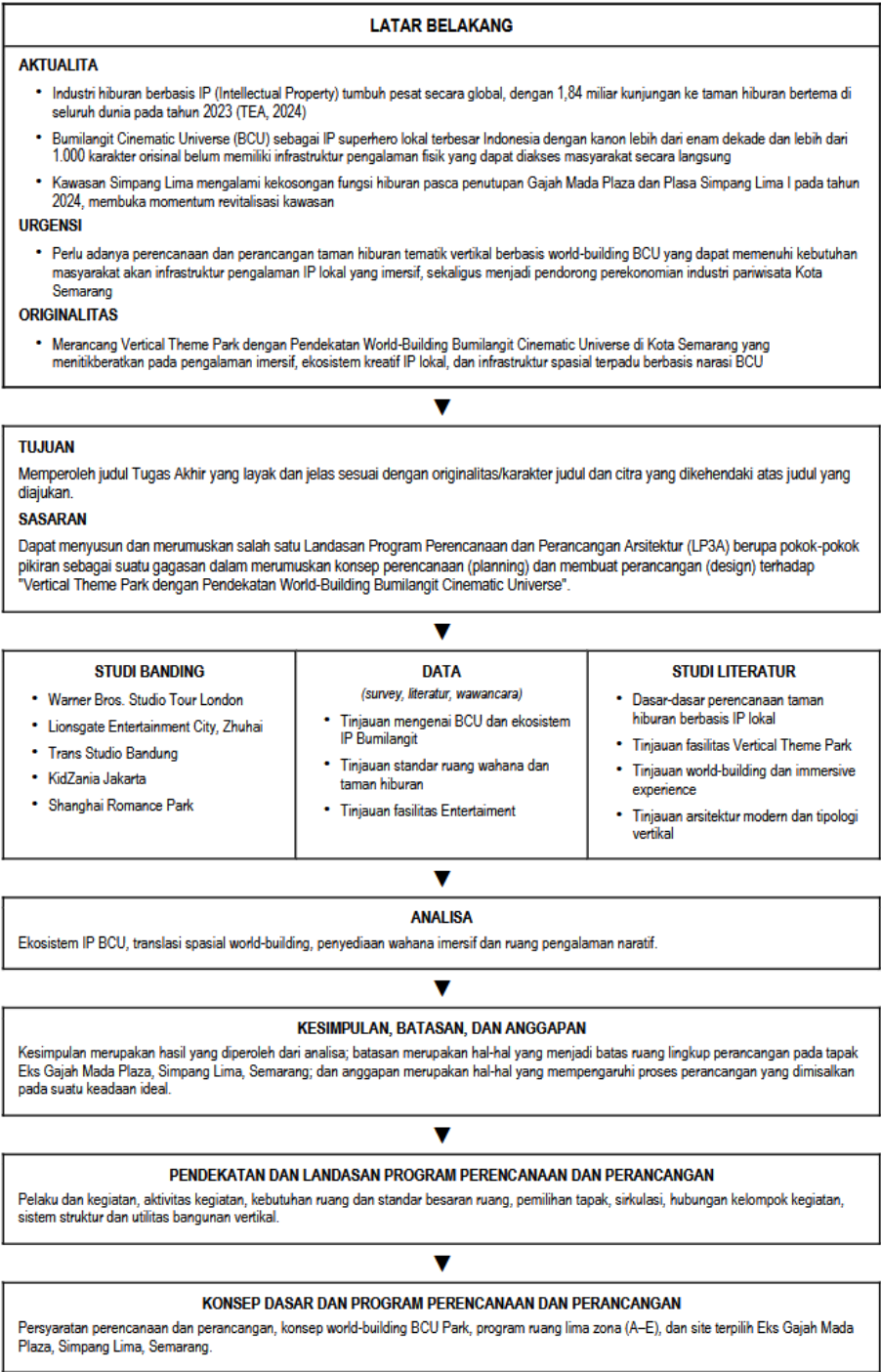
BAB 4 PENDEKATAN PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Pendekatan perencanaan dan perancangan mencakup aspek fungsional, kontekstual, teknis, dan arsitektural yang dijabarkan melalui identifikasi pelaku, alur kegiatan, dan program ruang.

BAB 5 PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Bab ini memuat program perencanaan dan perancangan yang akan dikembangkan, meliputi penyusunan program ruang dalam rancangan.

1.7. Alur Pikir



Gambar 1.1 Alur Pikir
(Sumber: dokumen pribadi)