

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Umum Proyek

2.1.1. Industri Hiburan Berbasis IP

Industri hiburan berbasis IP (Intellectual Property) merupakan salah satu sektor dengan pertumbuhan tertinggi secara global. Themed Entertainment Association (TEA, 2024) mencatat total kunjungan ke taman hiburan berbasis IP secara global mencapai lebih dari 500 juta kunjungan per tahun, dengan pendapatan industri melampaui USD 70 miliar. Keberhasilan taman hiburan berbasis IP seperti Universal Studios dan Disney Parks menunjukkan bahwa IP yang kuat secara naratif dapat menghasilkan pengalaman ruang yang mendalam dan memiliki daya tarik jangka panjang.

Dalam konteks perancangan, kesenjangan antara potensi IP BCU dan ketiadaan infrastruktur pengalaman fisiknya membuka peluang strategis. Vertical theme park BCU diposisikan bukan sekadar sebagai fasilitas rekreasi, tetapi sebagai infrastruktur pengalaman IP lokal pertama di Indonesia yang mengintegrasikan wahana imersif, ruang naratif, dan ekosistem kreatif dalam satu bangunan vertikal.

2.1.2. Bumilangit Cinematic Universe sebagai Ekosistem IP Superhero Lokal



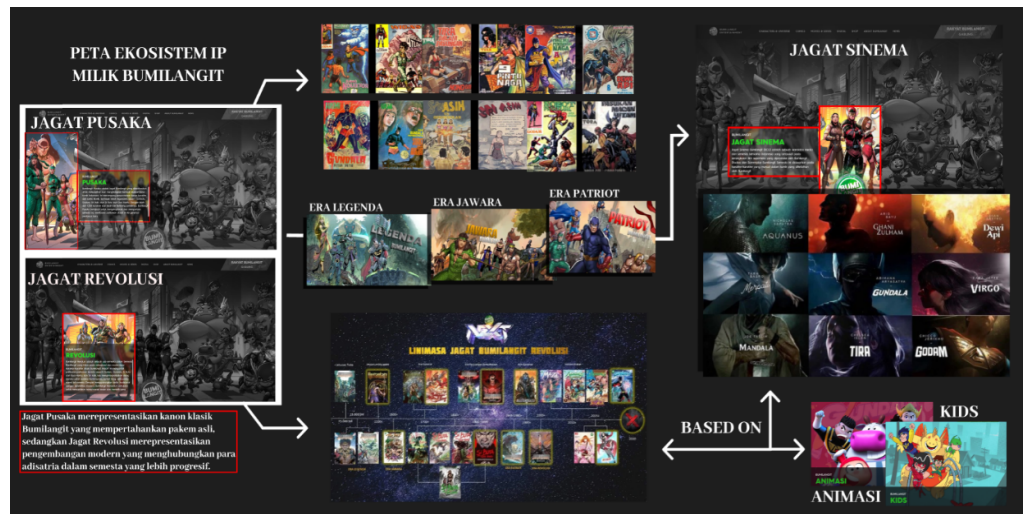
Gambar 2.1 BCU sebagai Ekosistem IP Superhero Lokal Indonesia
(Sumber: Bumilangit Entertainment, 2023)

Bumilangit Cinematic Universe (BCU) merupakan ekosistem kekayaan intelektual (IP) berbasis superhero Indonesia terbesar yang bersumber dari warisan komik lokal sejak era 1950-1970-an. BCU menaungi lebih dari 1.000 karakter yang dikembangkan oleh Bumilangit Entertainment melalui adaptasi sinematik dan lintas media. Ekosistem ini merupakan entitas kultural yang memiliki kedalaman naratif, dunia cerita yang koheren, dan basis penggemar yang terus berkembang.

Dalam kerangka teori *world-building*, Wolf (2012) mendefinisikan dunia cerita yang kuat sebagai sistem imajiner yang memiliki struktur internal berupa ruang, karakter, aturan, dan relasi yang koheren, sehingga audiens dapat merasakan keberadaan dalam dunia tersebut meskipun ia tidak nyata. Berdasarkan kerangka ini, BCU memenuhi seluruh syarat sebuah dunia cerita yang terstruktur yaitu memiliki geografi yang terdefinisi, hirarki sosial yang berlapis, sistem nilai kultural yang khas, logika naratif yang konsisten, serta sejarah yang membentang dari era Legenda hingga era Patriot.

Implikasinya terhadap perancangan adalah bahwa BCU dapat diposisikan sebagai kerangka *world-building* utama yang mengandung potensi spasial tinggi. Karakter-karakter BCU tidak hanya merepresentasikan kekuatan superheroik, tetapi juga mengandung identitas spasial, atmosfer, dan logika dunia lokal yang dapat diterjemahkan ke dalam lingkungan fisik arsitektural.

2.1.3. Peta Ekosistem IP Bumilangit



Gambar 2.2 Lapisan Ekosistem IP Bumilangit

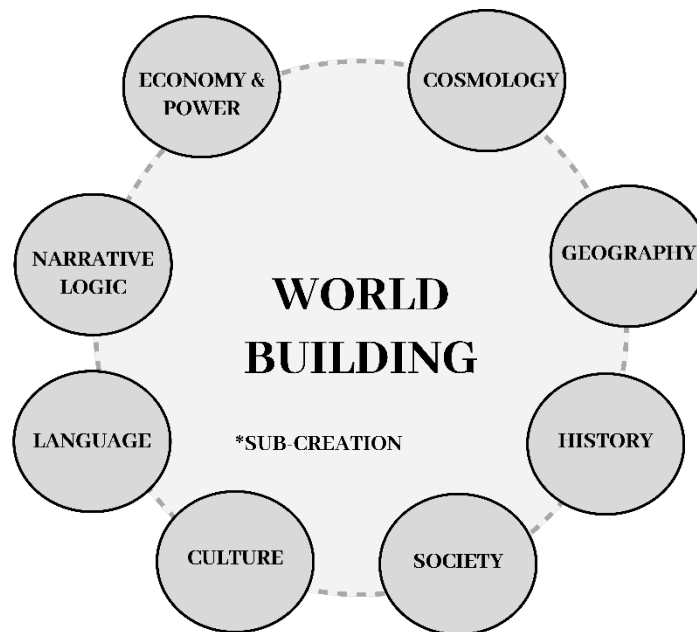
(Sumber: Analisis Penulis berdasarkan Peta Ekosistem IP Bumilangit, 2025)

Berdasarkan Peta Ekosistem IP Bumilangit, IP ini tidak dapat dipahami sebagai entitas tunggal, melainkan terdiri dari empat lapisan ekosistem yang saling berelasi dan menjadi prasyarat metodologis sebelum merancang program ruang taman hiburan. Lapisan pertama, Jagat Pusaka, mempertahankan kanon klasik yang mencakup Jagabumi, Si Buta dari Gua Hantu (Pesisir Banten, 1825–1874), dan komik era 1960–1980-an sebagai sumber primer analisis world building berbasis delapan elemen sub-creation Wolf (2012) yang menghasilkan justifikasi perancangan wahana. Lapisan kedua, Jagat Revolusi, memperluas kanon tersebut dengan menyatukan karakter lintas era dalam satu kontinum naratif melalui konsep linimasa, sehingga menjadi dasar perancangan zona yang mengakomodasi relasi lintas-era dalam satu pengalaman spasial yang terpadu.

Lapisan ketiga, Jagat Sinema (BCU), mencakup film yang telah dirilis seperti Gundala (2019) dan Sri Asih (2022) hingga pipeline yang masih dikembangkan. Karena taman hiburan diproyeksikan beroperasi 20–30 tahun ke depan, desain harus mengakomodasi IP yang belum dirilis melalui pendekatan ensemble zone yang fleksibel, bukan zona yang terkunci pada satu karakter tunggal (Lukas, 2008). Lapisan keempat, Bumilangit Animasi dan Bumilangit Kids, bertumpu pada IP yang sama namun berbeda secara visual dan naratif, di mana yang pertama berfungsi sebagai medium pengantar audiens baru dan yang

kedua ditujukan bagi anak usia 3–10 tahun. Keduanya tidak diposisikan sebagai IP terpisah, melainkan sebagai dua tingkat kedalaman dalam semesta yang sama, di mana karakter tetap identik namun kompleksitas naratifnya disesuaikan dengan lapisan audiensnya, sebuah strategi yang sejalan dengan kerangka stratifikasi pengalaman Pine dan Gilmore (1999).

2.1.4. World-Building sebagai Kerangka Analisis Dunia Cerita



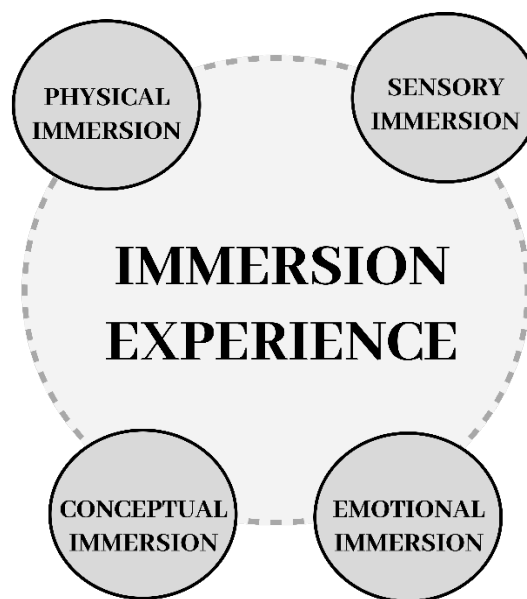
Gambar 2.3 Kerangka Inti *World-Building*

(Sumber: Penulis)

World-building adalah proses penciptaan dunia imajiner dengan sistem internal yang koheren sehingga audiens dapat merasakan keberadaan di dalamnya. Wolf (2012) menegaskan bahwa kredibilitas dunia imajiner ditentukan oleh konsistensi perubahan asumsi dari dunia nyata serta kepatuhan terhadap konvensi yang telah ditetapkan sejak awal pembentukannya. Dari kerangka *sub-creation* tersebut, delapan elemen paling krusial dipilih sebagai instrumen operasional untuk mengurai dunia cerita Bumilangit, yaitu *Geography* (struktur spasial), *Society* (susunan sosial), *Culture* (tradisi dan ekspresi budaya), *Economy and Power* (distribusi kekuasaan), *History* (kronik peristiwa), *Narrative Logic* (konsistensi sebab-akibat), *Cosmology* (sistem kepercayaan dan kekuatan kosmis), serta *Language* (sistem komunikasi dan tanda).

Dalam konteks arsitektur, *world-building* membuka peluang untuk menerjemahkan dunia imajiner ke dalam lingkungan fisik yang dapat dialami secara langsung. Lukas (2008) memposisikan taman hiburan tematik sebagai bentuk *world-building* tiga dimensi, yakni lingkungan yang dirancang agar pengunjung dapat merasakan kehadiran dalam dunia cerita secara tubuh dan ruang. Pendekatan ini menempatkan perancang tidak hanya sebagai arsitek, tetapi juga sebagai *world-builder* yang mengoperasikan dunia cerita melalui material, ruang, dan pengalaman tubuh.

2.1.5. Taman Hiburan Tematik sebagai Tipologi Ruang Pengalaman Spasial



Gambar 2.4 Kerangka inti Immersion Experience

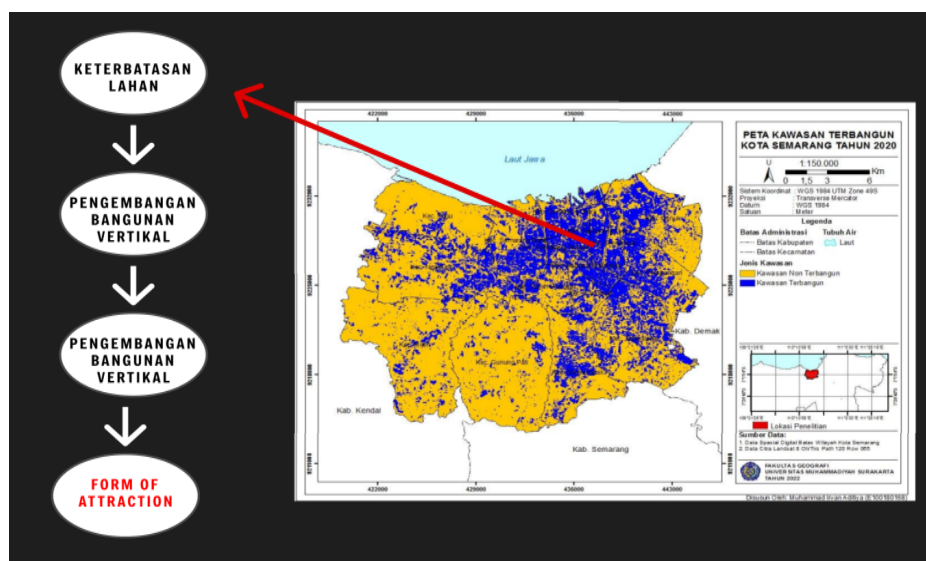
(Sumber: Penulis)

Dalam konteks taman hiburan tematik, tingkat imersi pengunjung dapat dipahami melalui empat lapisan pengalaman yang saling berkaitan. *Physical immersion* adalah kondisi di mana seluruh elemen visual membentuk satu logika naratif yang utuh tanpa celah yang memperlihatkan dunia di luarnya; Lukas (2007) menyebut ini sebagai ruang tematik yang menarik semua elemen yang terlihat ke dalam satu narasi yang tidak terpotong. *Sensory immersion* memperluas pembentukan pengalaman melampaui penglihatan melalui *soundscape*, material, aroma, dan temperatur yang bekerja bersamaan; Pallasmaa (2012) menegaskan bahwa arsitektur yang sesungguhnya selalu menyentuh

seluruh indera secara serentak, sehingga kedalaman imersi sensorik bergantung pada konsistensi detail di skala mikro. *Conceptual immersion* tercapai ketika pengunjung mulai menggunakan logika dunia fiksi sebagai acuan penafsiran, bukan lagi aturan dunia sehari-hari; Wolf (2012) menyatakan bahwa konsistensi internal sebuah dunia fiksilah yang membedakan dunia yang terasa nyata dari yang hanya tampak sebagai latar visual.

Lapisan terdalam adalah *emotional immersion*, yaitu keterikatan emosional terhadap karakter dan dunia yang sedang dialami. Jenkins (2004) menjelaskan bahwa perancangan berbasis narasi lingkungan bekerja dengan membangun asosiasi antara pengunjung dan cerita yang sudah mereka kenal, menyediakan ruang di mana peristiwa naratif dapat dirasakan langsung, serta menyematkan informasi naratif ke dalam elemen spasial, sehingga transisi ruang, perubahan skala, atau kehadiran karakter di titik tertentu bukan sekadar efek estetika melainkan instrumen naratif yang terencana. Ketika keempat lapisan ini bekerja secara bersamaan, taman hiburan tematik berkembang dari fasilitas rekreasi menjadi lingkungan naratif yang mampu menghadirkan pengalaman spasial yang mendalam dan konsisten.

2.1.6. Vertikalitas sebagai Strategi Pengembangan Tipologi Ruang Hiburan Urban



Gambar 2.5 Strategi Keterbatasan Lahan berdasarkan Peta Kawasan Terbangun Semarang

(Sumber: Analisis Penulis berdasarkan Peta Ekosistem IP Bumilangit, 2025)

Kepadatan pusat kota Semarang dan keterbatasan lahan mendorong berkembangnya tipologi bangunan vertikal sebagai strategi intensifikasi fungsi perkotaan. UN-Habitat (2020) menyatakan bahwa pembangunan vertikal memungkinkan integrasi berbagai fungsi dalam tapak terbatas dengan tetap mempertahankan kualitas ruang dan aksesibilitas publik.

Dalam konteks arsitektur, vertikalitas tidak hanya dipahami sebagai solusi teknis, tetapi juga sebagai peluang pembentukan pengalaman ruang yang berlapis. Yeang (1999) menjelaskan bahwa bangunan vertikal memiliki potensi untuk menciptakan "*urban condenser*", yaitu konsentrasi aktivitas yang beragam dalam satu massa vertikal. Bagi BCU park, "*urban condenser*" ini berarti setiap lantai adalah zona naratif tersendiri yang membentuk perjalanan pengalaman yang utuh dari lobby ke rooftop.

2.2. Studi Banding Proyek Sejenis

2.2.1. Warner Bros. Studio Tour London



Gambar 2.6 Warner Bros. Studio Tour London - The Making of Harry Potter

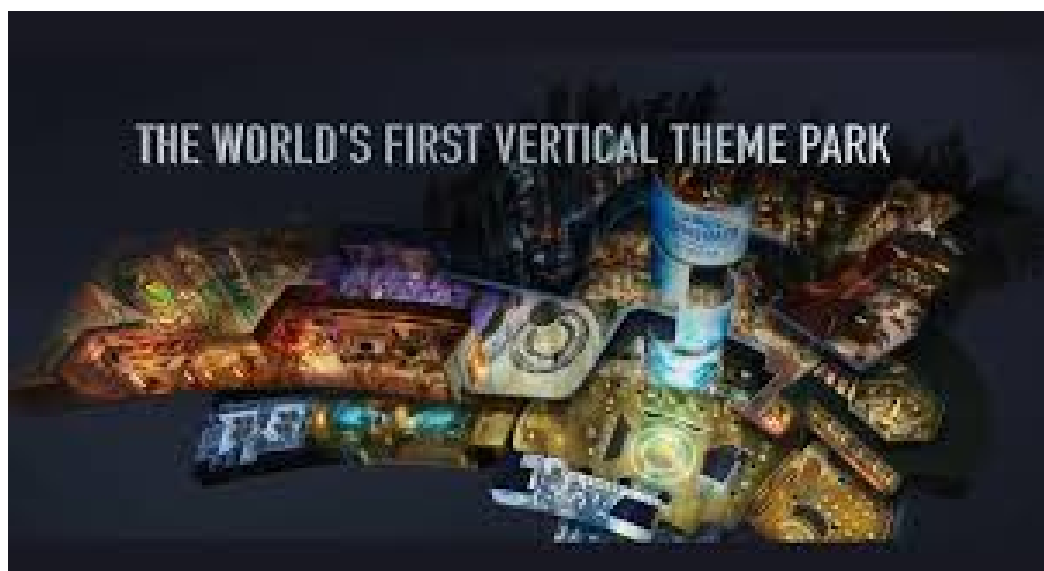
(Sumber: Warner Bros. Entertainment Inc., 2024)

Warner Bros. Studio Tour London berlokasi di Leavesden, Hertfordshire, Inggris, dan beroperasi sebagai fasilitas pengalaman berbasis IP Harry Potter dalam bekas studio produksi film. Studi banding ini dipilih bukan sebagai preseden tipologi vertikal, melainkan sebagai preseden model spasial, yaitu bagaimana wahana dan zona pengalaman embedded secara organis dalam satu environment naratif yang kontinyu tanpa area "netral" yang memutus narasi.

Prinsip kunci Warner Bros. Studio Tour yang menjadi acuan adalah tidak ada pemisahan antara zona wahana dan area lainnya, seluruh ruang adalah bagian dari dunia Harry Potter, termasuk koridor antar zona, area F&B, dan lorong merchandise. Kedua, antrian wahana dirancang sebagai pre-show naratif yang membangun konteks dan antisipasi, bukan sekadar ruang tunggu. Ketiga, sirkulasi pengunjung adalah narasi itu sendiri: pergerakan dari satu zona ke zona berikutnya adalah perjalanan dalam chronologi dunia cerita.

Lukas (2013) menyebut model seperti ini sebagai *"total environment"* di mana batas antara wahana, sirkulasi, dan dunia cerita sengaja dikaburkan untuk memaksimalkan imersi.

2.2.2. Lionsgate Entertainment City, Zhuhai, China



Gambar 2.7 Lionsgate Entertainment City, Zhuhai, China

(Sumber: www.horrorgeeklife.com)

Lionsgate Entertainment World berlokasi di Zhuhai, Provinsi Guangdong, Tiongkok, dan dikembangkan sebagai taman hiburan tematik vertikal berbasis properti visual populer dalam konteks kawasan urban dengan keterbatasan lahan horizontal. Fasilitasnya mencakup zona tematik indoor, wahana hiburan berbasis pengalaman naratif, ruang eksplorasi pejalan kaki, area komersial tematik, serta ruang publik dalam bangunan bertingkat yang terhubung melalui sistem sirkulasi vertikal terintegrasi.

Tampilan bangunan menampilkan massa bertingkat berskala manusia dengan interior yang dirancang sebagai lingkungan imersif, di mana ruang-ruang berfungsi sebagai struktur dunia tematik yang membentuk pengalaman melalui sekuens ruang, atmosfer, dan pergerakan, sejalan dengan konsep *immersive themed environments* dan *environmental storytelling* yang menekankan penyampaian narasi melalui konfigurasi spasial dan alur pengalaman (Lukas, 2013; Psarra, 2009).

2.2.3. Trans Studio Bandung, Bandung



Gambar 2.8 Trans Studio Bandung

(Sumber: catperku.com)

Trans Studio Bandung merupakan taman hiburan indoor berskala besar yang dikembangkan sebagai bagian dari kompleks terpadu perkotaan dan

beroperasi dalam struktur bangunan masif dengan konfigurasi ruang bertingkat. Fasilitasnya mencakup zona tematik berbasis cerita, wahana naratif *indoor*, pertunjukan tematik, area eksplorasi pejalan kaki, serta fungsi komersial yang terintegrasi dalam satu sistem sirkulasi terkontrol. Secara arsitektural, setiap zona dirancang sebagai lingkungan imersif melalui pengolahan skala ruang, atmosfer, pencahayaan, dan elemen visual tematik yang membangun *environmental storytelling*, sehingga narasi tidak hanya disampaikan melalui wahana, tetapi juga melalui pengalaman bergerak dan berurutan antar ruang (Lukas, 2013).

Pendekatan ini sejalan dengan konsep ekonomi pengalaman yang menekankan pengalaman sebagai nilai utama dalam ruang hiburan (Pine & Gilmore, 1999). Relevansinya terhadap proyek adalah bahwa Trans Studio Bandung menunjukkan kemungkinan pengembangan taman hiburan dalam bangunan tertutup dan bertingkat di konteks Indonesia, sehingga menjadi preseden penting bagi perancangan taman hiburan tematik vertikal berbasis *world-building*.

2.2.4. Kidzania, Jakarta



Gambar 2.9 Kidzania Jakarta

(Sumber: www.theguardian.com)

KidZania Jakarta merupakan taman hiburan edukatif indoor yang dikembangkan dalam bangunan bertingkat sebagai bagian dari kompleks pusat

perbelanjaan, dengan tema utama simulasi dunia kerja bagi anak-anak melalui konsep kota mini. Lingkungan dirancang sebagai representasi berbagai profesi dan fungsi kota, seperti kesehatan, transportasi, media, manufaktur, dan layanan publik, yang diwujudkan dalam zona-zona tematik berbasis aktivitas. Fasilitasnya mencakup ruang simulasi profesi, zona eksplorasi pejalan kaki, wahana berbasis peran, serta fungsi pendukung yang terhubung dalam sistem sirkulasi vertikal.

Secara arsitektural, KidZania menerapkan pendekatan *world-building* dengan membangun satu dunia fiktif yang koheren, di mana ruang, skala, dan *detail* visual membentuk pengalaman imersif dan naratif, sehingga anak-anak mengalami pembelajaran melalui partisipasi langsung dalam lingkungan tematik. Pendekatan ini sejalan dengan konsep *environmental storytelling* dan arsitektur naratif yang memandang ruang sebagai medium penceritaan (Jenkins, 2004; Lukas, 2013), serta dengan gagasan Pine dan Gilmore (1999) mengenai pengalaman sebagai nilai utama dalam ruang hiburan. KidZania Jakarta menunjukkan bagaimana dunia tematik berbasis narasi dapat dibangun secara imersif dalam bangunan bertingkat di konteks Indonesia, sehingga menjadi preseden kuat bagi perancangan taman hiburan tematik vertikal berbasis *world-building*.

2.2.5. Shanghai Romance Park



Gambar 2.10 Shanghai Romance park

(Sumber: www.klook.com)

Shanghai Romance Park (上海千古情), yang dikembangkan oleh Songcheng Performance dan berlokasi di Expo Park, Pudong, Shanghai, merupakan kompleks wisata budaya seluas sekitar 300 mu dengan luas bangunan lebih dari 100.000 meter persegi. Park ini relevan sebagai studi banding zoning karena menerapkan prinsip *chronological zone stratification*, di mana setiap zona pada lantai yang sama maupun zona antar vertikal merepresentasikan satu lapisan waktu dalam sejarah Shanghai secara berurutan, dari era Dinasti Tang-Song (Huating Ancient Town), Dinasti Ming-Qing (lanskap air Jiangnan), masa pembukaan pelabuhan pasca-1843, hingga Shanghai kosmopolitan era 1920-an.