

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Taman Hiburan Tematik

2.1.1 Pengertian Taman

Sebuah area dengan ruang diberbagai kondisi seperti ukuran, iklim, lokasi, luasan dan kondisi lainnya tergantung dari fungsi pembangunan taman merupakan definisi taman secara umum menurut Sintia dan Marhanto (2004). Sedangkan menurut Irwan (2005), sebidang lahan dengan luasan tertentu yang tersedia pohon, semak dan perdu serta dapat dikombinasikan dengan elemen lainnya adalah pengertian dari taman. Fungsi umum lainnya dapat digunakan untuk tempat bersantai, berolahraga dan sebagainya.

2.1.2 Pengertian Hiburan

Segala bentuk suatu kebendaan atau perbuatan yang memberikan perasaan senang serta menghibur hati dalam artian dapat meluapkan kesedihan merupakan pengertian dari hiburan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI).

2.1.3 Pengertian Tema

Tema dalam bahas yunani berasal dari kata Tithenai atau meletakkan. Istilah tema tersebut dapat memiliki arti sesuatu yang diletakkan, diposisikan maupun disampaikan (Tanmaela, 2014). Sedangkan menurut The Liang Gie (1976), tema adalah ide pokok mengenai persoalan dalam suatu karya seni sehingga dapat dikenal atau dipahami sebagai pemilihan *subject matter* atau pokok soal dalam judul karya.

2.1.4 Pengertian Taman Hiburan Tematik

Menurut Extrada (2014), taman hiburan tematik (*theme park*) adalah tempat rekreasi atau wadah dan sarana yang mempunyai sebuah konsep dengan ciri khas tertentu mencangkup tempat rekreasi tersebut. *Theme park* dapat memiliki arti lain yaitu salah satu jenis taman dengan karakteristik

berbeda dari taman jenis lainnya karena karakteristik taman lainnya disesuaikan dengan tema taman atau konsep yang digunakan (Ramadhon, 2008).

Atraksi hiburan seperti wahana yang berada pada suatu lokasi dan digemari oleh sekelompok orang maupun individu merupakan istilah dari taman hiburan tematik. Taman hiburan ini biasanya lebih kompleks dari taman lainnya karena dibangun untuk memfasilitasi hiburan pengunjungnya dengan konsep dan elemen dekoratif untuk menggambarkan tema tertentu. Dalam buku “Variations on a Theme Park: The New American City and the End of Public Space”, Sorkin (1992) menjelaskan bahwa definisi taman hiburan tematik adalah dunia dengan ciri lain yang tidak berkaitan dengan geografi, cenderung terkontrol serta menyajikan bentuk sirkulasi tanpa berhenti.

Melalui pengertian taman hiburan tematik diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa taman hiburan tematik adalah taman rekreasi dengan karakter tertentu yang bersifat khusus serta menjadi ciri khas dari tempat tersebut sesuai konsep dari tema yang diusung.

2.2 Macam Macam Taman Hiburan

2.2.1 Marine Life Parks

Taman hiburan yang berfungsi untuk mendidik pengunjung khususnya anak-anak mengenai penampilan acara, atraksi dan wahana hewan air atau kehidupan laut contohnya lomba-lomba, anjing laut dan sebagainya. Taman hiburan mengusung konsep acara interaktif sehingga memungkinkan pengunjung untuk berinteraksi dekat dengan hewan air lainnya.

2.2.2 Water Parks

Taman hiburan yang mengusung konsep permainan air seperti kolam renang, air mancur atau bisa juga berbentuk perosotan air dan sebagainya dengan desain yang biasanya terdapat dengan kolam renang besar untuk keluarga, terkadang juga menyediakan fasilitas olahraga air maupun pantai buatan.

2.2.3 *Zoo & Wild Life Parks*

Sesuai namanya, kebun binatang dan liar berdasarkan terjemahan Bahasa Indonesia, mengusung taman hiburan bertemakan kebun binatang dengan konsep pengalaman bertualang di alam liar namun tidak berbahaya untuk anak-anak maupun orang dewasa. Taman bermain tematik jenis ini biasanya berhubungan dengan alam dan menyediakan atraksi pengalaman dengan pengunjung yang diarahkan menyusuri hutan.

2.2.4 *Traditional Theme Parks*

Taman hiburan yang lebih mengusung konsep penataan lanskap taman yang lebih bersifat tematik daripada wahananya dan biasanya menyajikan budaya, pengalaman ruang maupun konsep yang membuat imajinasi pengunjung menjadi kenyataan.

2.2.5 *Amusement Parks*

Berkebalikan dengan *Traditional Theme Park*, amusement park lebih berfokus kepada desain dan konsep wahana permainannya. Taman hiburan jenis ini kebanyakan tidak memiliki tema ataupun cerita, melainkan hanya berupa wahana karnaval klasik.

2.2.6 *Futuristic Parks*

Merupakan taman hiburan dengan jenis teknologi maju dan biasanya memiliki atraksi teknologi dengan efek khusus sehingga pengunjung bisa merasakan pengalaman berada di masa depan.

2.3 **Karakteristik Taman Hiburan**

Clave (2007) dalam buku yang berjudul *The Global Theme Park Industry*, Clave (2007) menyebutkan adanya 5 karakteristik dalam sebuah taman hiburan, yaitu :

1. Taman hiburan tematik memiliki identitas yang bersifat karakter atau ciri
2. Memiliki satu atau lebih daerah kawasan yang dijadikan tematik
3. Terdapat beberapa pertunjukan serta wahana yang menyediakan kunjungan dengan durasi kira-kira 5-7 jam
4. Didesain sebagai ruang terbuka maupun tertutup dengan jalur sirkulasi yang diatur dengan baik

5. Menyediakan kegiatan produktifitas atas hal yang berhubungan dengan pengunjung secara terpusat

2.4 Prinsip Desain Taman Hiburan Tematik

Terdapat beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam merancang taman hiburan tematik, yaitu :

1. Keindahan : diwujudkan dalam perancangan pemandangan yang teratur dan indah
2. Kenyamanan : merespon dan memperhatikan kenyamanan bagi pengunjung dalam perancangannya
3. Penghijauan : perancangan salah satu ruang terbuka hijau dengan menerapkan jalur hijau
4. Ketepatan : sejalan dengan rencana pembentukan struktur serta tata guna lahan terkait kawasan yang sudah dirancang
5. Keamanan : menjauhi unsur unsur yang bisa memunculkan ancaman terlbih kerusakan khususnya keselamatan pengunjung.
6. Kemudahan : direncanakan untuk dirancang dengan memperhatikan pengunjung dengan kebutuhan khusus
7. Pemeliharaan : Didesain dengan memperhatikan lingkungan sekitar tanpa mencemari dan melakukan pembersihan rutin agar taman hiburan senantiasa bersih dan terawat

Berdasarkan International Association of Amusement Parks and Attractions (IAAPA) dijelaskan beberapa pembagian kelas serta jenis tema dalam sebuah taman bermain tematik, pembagain tersebut adalah :

2.4.1 Kelas Taman Hiburan Tematik Berdasarkan Jumlah Pengunjung/Tahun

- 1) Kelas 1a : dengan pengunjung dibawah 250.000
- 2) Kelas 1b : dengan pengunjung dari 250.000 sampai 500.000
- 3) Kelas 2 : dengan pengunjung dari 500.000 sampai 1 juta
- 4) Kelas 3 : dengan pengunjung dari 1 juta sampai 2 juta
- 5) Kelas 4 : dengan pengunjung lebih dari 2 juta

2.4.2 Jenis Tema dalam Sebuah Taman Hiburan

Berikut merupakan jenis jenis tema dalam sebuah Taman Hiburan Tematik (theme park) :

1) Dunia Maya (Fantasy)

Merupakan jenis tema taman hiburan dengan karakter wahana dan bentuk arsitektur bangunannya mengundang imajinasi dari pengunjung

2) Teknologi masa depan (futurism)

Jenis taman bermain dengan karakter wahana yang canggih serta bertema masa depan

3) Film (movies)

Sesuai namanya, taman hiburan jenis ini menggunakan konsep layar lebar pada wahananya

4) Petualangan (adventure)

Memiliki karakter wahana yang bersifat pengalaman berpetualang seperti panjat tebing dan lain lain

5) Alam (nature)

Taman hiburan dengan jenis ini menyajikan pemandangan indah seperti taman atau laut dengan bermacam macam flora serta fauna pendukung.

6) Budaya dan sejarah

Menyajikan sejarah serta budaya dari daerah sendiri maupun daerah lain sesuai konsep

7) Tema internasional

Dengan ciri khas menampilkan bangunan bangunan arsitektur dari berbagai dunia.

2.5 *Traditional Theme Park*

Traditional Theme Park sebagai jenis taman hiburan yang dipilih pada perancangan ini merupakan taman hiburan yang berfokus kepada taman sebagai unsur tematiknya dibandingkan wahana permainannya. Sehingga, perancangan dengan jenis ini lebih menekankan pada perancangan lansekap pada sebuah kawasan. Berikut adalah elemen dalam perancangan pada lanscape menurut buku D.K Ching :

2.5.1 Sirkulasi

a. Berbagai bentuk lintasan

Terdapat berbagai macam lintasan seperti bentuk melingkar, berliku, hiperbolis dan bentuk lainnya seperti pada gambar.

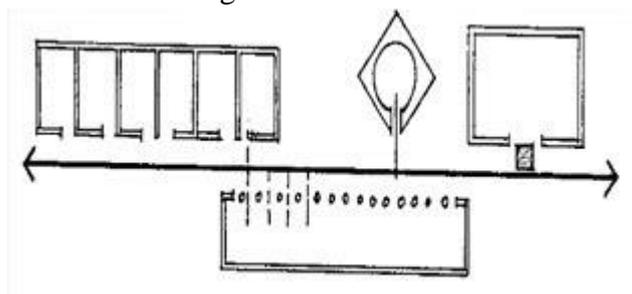


Gambar 4. Bentuk Lintasan Dalam Grafik
(Sumber : Rustam hakim, 2014)

b. Pengaruh jarak pada sirkulasi

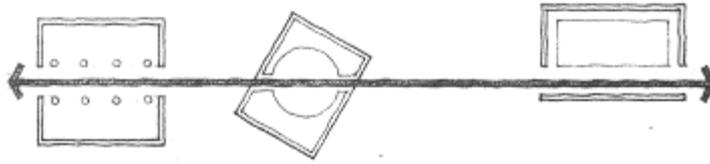
Pola sirkulasi dapat terganggu dari jarak yang diterapkan terlebih ketika jarak yang dipilih terlalu jauh dan mengakibatkan sirkulasi sesuai dengan yang diharapkan. Solusi yang bisa diambil adalah penerapan sirkulasi yang bersifat praktis dan langsung.

- Sirkulasi menembus ruang



Gambar 5. Hubungan jalan menuju ruang
(Sumber : D.K. Ching, 2008)

- Sirkulasi melewati ruang



Gambar 6. Sirkulasi melewati ruang
(Sumber : D.K. Ching, 2008)

- Sirkulasi berakhir pada ruang



Gambar 7. Sirkulasi berakhir pada ruang
(Sumber : D.K. Ching, 2008)

2.5.2 Penataan Vegetasi

Menurut Rustam Hakim (2014), Vegetasi adalah unsur penataan lansekap yang difungsikan sebagai pengarah ruang, pembatas ruang, peneduh dalam ruang, estetika dan dapat juga difungsikan sebagai desain.

a. Vegetasi sebagai pengarah ruang

Ruang dan kesan yang ditimbulkannya dapat dipengaruhi oleh ketinggian pandangan mata, yang terkait dengan ketinggian vegetasi saat mendesain ruang luar.

b. Vegetasi sebagai pembatas ruang

Berkaitan dengan ketinggian yang diasosiasikan dengan ciri-ciri seperti Ketinggian di atas mata untuk fungsi pelindung, ketinggian sesuai dada untuk membentuk ruang yang biasanya tinggi ini paling terasa

c. Vegetasi sebagai pengalas ruang

Menciptakan kesan fungsi ruang yang baru tanpa mengganggu hubungan visual antar ruang tersebut, mengurangi rasa monoton terutama pada ruang luar.

- d. Vegetasi sebagai peneduh ruang
Berperan sebagai penutup atas transparan yang memberikan kesan lebih luas
- e. Vegetasi sebagai nilai estetis
Berasal dari penggabungan warna daun, batang dan bunga serta bentuk fisik tumbuhan seperti batang, cabang dan tajuk. Atau bisa juga diperoleh dari kombinasi tanaman atau landscape lainnya
- f. Vegetasi sebagai proses
Tumbuhan tersebut terus berkembang, sehingga kualitas dan kuantitas lahan di kawasan tersebut terus meningkat sesuai dengan perkembangan tumbuhan tersebut.
- g. Vegetasi sebagai desain
Tanaman memiliki banyak fungsi yang bisa dijadikan elemen skulptural, atau sebagai tirai penghalang, menciptakan adanya privasi, menahan angin, serta memberi latar belakang suatu objek.

Vegetasi dalam keterkaitannya dengan taman hiburan, dibentuk menjadi satu kesatuan yang disebut taman. Menurut buku modul pertamanan (fajar, 2017), taman terbagi menjadi berdasarkan luas/ukuran lahan sebanyak 3 jenis yaitu taman luga dengan luas lebih dari 501 m², taman madya dengan luas 251-500 m² serta taman kecil dengan luas kurang dari sama dengan 250 m².

2.6 Tinjauan Cerita Rakyat Nusantara

2.6.1 Pengertian Cerita Rakyat Nusantara

Bagi masyarakat yang belum mengenal tulisan, pada jaman dahulu sebagian masyarakat mengekspresikan hal secara lisan karena merupakan sarana paling efektif dalam berkomunikasi. Maka dari itu, cerita dan berbagai bentuk kesusastraan lainnya disampaikan melalui lisan. Misalnya dengan dinyanyikan keras keras, diceritakan maupun dijadikan landmark atau ciri khas sebuah bangunan agar keberadaan cerita rakyat ini tetap bisa diwariskan secara turun temurun. Karena biasanya pengarang dongeng ini tidak diketahui dan pembentukannya acak serta terjadi dari waktu ke

waktu atau tidak muncul sekaligus seperti penulisan sastra lainnya seperti sastra dewasa sehingga cerita rakyat ini milik masyarakat (Bunanta, 1998).

Cerita rakyat merupakan bagian dari kearifan lokal dan kekayaan sejarah yang berkembang pada daerah tertentu (hardiyanti, 2018). Jika dikaitkan dengan kearifan lokal yang dibawa ke masa sekarang, maka konsep yang dianut adalah mengembangkan masa lalu, termasuk diantaranya ada gagasan, budaya, material maupun tradisi yang kemudian dikelola menjadi karya baru (Sudikno, 2017). Lewat penjelasan tersebut, maka cerita rakyat adalah salah satu penegasan kearifan lokal yang bisa dimanfaatkan dalam membawa lokalitas di perancangan arsitektur.

Penggunaan karya sastra dalam arsitektur sebenarnya sudah lama diperkenalkan tetapi tidak begitu banyak digunakan dan dikembangkan. Pada dasarnya, kedua hal ini membutuhkan imajinasi serta pemikiran dalam menghasilkan ruang. Menurut Keshtkar (2015), cerita rakyat sebagai salah satu karya sastra menciptakan sebuah ruang spritual dari khayalan sedangkan arsitektur menghasilkan ruang materiil. Karya sastra dan literatur dapat menghasilkan inspirasi perancangan arsitektur lewat ruang yang diciptakan, baik divisualisasikan lewat deskripsi dari komponen dan elemen ruang yang ada, atau juga dengan suasana ruang. Keberhasilan perancangan desain arsitektur tematik umumnya berdasarkan pada tahap eksplorasi konsep gagasan (Paryoko V. , 2019). Ketika sebuah cerita rakyat menjadi pokok utama gagasan lokalitas pada perancangan, maka eksplorasi nantinya harus bisa menciptakan konsep yang mencirikan cerita rakyat tersebut atau merefleksikan “makna” dari tema rancangan tersebut.

2.6.2 Pendayagunaan literature sastra pada perancangan arsitektur

Tidak begitu banyak publikasi ilmiah mengenai penggunaan atau pendayagunaan cerita rakyat dan literatur sebagai sumber konsep perancangan arsitektur sehingga teori dari Antoniades (1990) menjadi tolak ukur utama pada perancangan. Menurutnya, karya sastra terutama cerita rakyat dapat menginspirasi perancang melalui :

1. Inspirasi langsung

Terdiri dari interpretasi dinamis atau produk arsitektural yang lebih fokus pada kehadiran abstrak dari “suasana ruang” serta “aura” dari keseluruhan lingkungan atau keadaan, kemudian ada inspirasi statis dengan perwujudan visual secara langsung yang berasal dari wujud ruang situasi yang dijelaskan.

2. Inspirasi komposit

Yaitu berdasarkan pada pengaruh materi yang dibaca sehingga perancang memiliki keinginan untuk membuat coretan gagasan, puisi, atau fiksi sebelum/setelah merancang sebagai kebutuhan pribadi maupun publikasi.

Jurnal lain juga menjelaskan terdapat beberapa manfaat dari penggunaan karya sastra dalam merancang dan bersifat tidak langsung (Liddicoat, 2018), yaitu membantu dalam menemukan perspektif atau bayangan yang baru, merefleksikan diri dalam proses perancangan serta munculnya tanggapan interpersonal yang menyadari adanya keterkaitan antara hubungan perilaku, asumsi dan nilai yang dapat dijabarkan tulisan ke dalam perancangan arsitektur.

2.6.3 Pencitraan Cerita Rakyat Nusantara

Pencitraan dari cerita rakyat ke perancangan didasarkan pada unsur intrinsic dalam cerita seperti tokoh atau penokohan, alur dan latar suasana serta terdapat pula pencitraan dengan memanfaatkan ikon yang menjadi visual dari cerita tersebut. Terkadang beberapa orang juga mengekspresikan ide melalui analogi (Paryoko V. G., 2019). Komponen yang digunakan dalam cerita rakyat untuk dapat mencitrakan dan mengubahnya menjadi konsep dalam perancangan arsitektur adalah berupa watak untuk mengambil pesan moral yang bisa dipetik, alur dalam membentuk latar menganalogikan dengan sirkulasi, latar untuk, adegan yang menarik dan menjadi titik utama serta ikon sebagai point of interest.

Setiap provinsi di Indonesia memiliki cerita rakyatnya masing-masing yang diwariskan secara turun-temurun. Cerita rakyat yang akan dijadikan konsep perancangan adalah cerita rakyat asal Jawa Tengah sebagai bentuk

memfokuskan konsep lantaran *Traditional Theme Park* akan berada di Jawa Tengah sehingga lebih sesuai, kemudian akan dipilih 5 cerita rakyat menyesuaikan jenis wisata yaitu wisata air, wisata taman, wisata kuliner, wisata dataran tinggi dan wisata pantai. Keseuaian wisata ini tidak hanya berasal dari bentuk tema (air, taman dll) dari cerita tersebut, tetapi bisa juga berasal dari ikon atau symbol yang bisa terbentuk ketika mendengar cerita tersebut. Berikut adalah cerita rakyat dari Jawa Tengah dan hal-hal yang perlu diperhatikan pada konsep perancangan *Traditional Theme Park* :

Tabel 1. analisa cerita rakyat dari Jawa Tengah

No.	Judul cerita	Komponen yang diilustrasikan					Nilai akhir
		Watak (1)	Alur (1)	Latar (1)	Ikon (1)	Kesesuaian wisata (5)	
1.	Jaka tarub dan 7 bidadari	√		√	√	Wisata taman	8
2.	Dongeng timun mas dan raksasa		√		√	Wisata kuliner	7
3.	Asal mula nama lemah gempal		√				1
4.	Legenda batu raden	√			√		2
5.	Asal mula kota salatiga	√	√		√		3
6.	Legenda rawa pening	√	√	√	√	Wisata air	9
7.	Kawah sikidang	√	√			Wisata dataran tinggi	7
8.	Aji saka		√		√	Wisata pantai	7
9.	Asal usul kota semarang		√		√		2
10.	Legenda kera sakti di puncak gunung slamet	√	√		√	Wisata dataran tinggi	8
11.	Legenda balai balai kayu jati	√			√		2

12.	Dongeng ki jenggot	√		√	√		3
13.	Legenda ending nawangsih	√		√			2
14.	Kisah roro mendut	√					1

(sumber analisis pribadi, 2023)

Berdasarkan hasil analisis dan perhitungan cerita rakyat, cerita rakyat Jawa Tengah yang diambil adalah

- Jaka tarub dan 7 bidadari sebagai wisata taman
- Dongeng timun mas dan raksasa sebagai wisata kuliner
- Legenda rawa pening sebagai wisata air
- Aji saka sebagai wisata pantai
- Legenda kera sakti di puncak gunung slamet sebagai wisata dataran tinggi

2.7 Studi Preseden

2.7.1 Cimory On The Valley



Gambar 8. Cimory On The Valley

(Sumber : visitjawatengah.com diakses pada 21 Februari 2023)

Cimory yang berdiri pada tahun 1993 adalah salah satu penghasil makanan dan minuman yang ada di Indonesia salah satunya produksi susu, telur dan olahan daging sapi dengan berbagai merek. Saat ini Cimory sedang mengembangkan produksinya menjadi industri wisata, seperti peternakan dan pengolahan makanan, yang ternyata cukup diminati banyak pengunjung. Cimory sendiri berpusat di beberapa kota, Salah

satunya Semarang sejak 2013 tepatnya di Jl. Soekarno Hatta No. KM 30, Begojuh, Jatijajar, Kec. Bergas.

Cimory menawarkan konsep interaksi antara pengunjung dengan fasilitas yang ada. Beberapa fasilitas yang menjadi daya tarik cimory adalah kebun binatang dan bangunan terkenal dari setiap negara dengan ukuran mini yang disebut minimania. Setiap pilihan fasilitas wisata terdapat sistem pembelian tiket kembali oleh pembeli sehingga harga tiket di awal masuk tidak membludak jika harus digabung dengan fasilitas wisata yang ada didalamnya padahal mungkin beberapa pengunjung tidak mencoba fasilitas tersebut. Berikut beberapa fasilitas yang ada di Cimory On The Valley :

Tabel 2. fasilitas wisata di Cimory On The Valley

No.	Fasilitas	Keterangan
1.	Ticketing	Terdapat 3 paket wisata, 1. Wisata ke cimory dairyland (mini zoo) sebesar Rp. 15.000 2. Wisata ke minimania (miniature dunia) sebesar Rp. 25.000 3. Paket combo sebesar Rp. 35.000\ Tiket termasuk dengan harga potongan fasilitas lain seperti kedai eskrim Tiket belum termasuk fasilitas interaksi dengan hewan di mini zoo
2.	Gate masuk	Menggunakan satu akses masuk dan keluar yaitu melewati toko oleh oleh dan restoran sehingga pengunjung bisa makan/membeli oleh oleh dahulu sebelum masuk atau bermain di setiap fasilitas lalu makan dan membeli oleh oleh sebelum pulang
3.	Cimory dairy land	Merupakan kebun binatang mini sebagai wisata edukasi anak anak dengan berbagai jenis binatang. Beberapa binatang seperti kelinci, kuda dan domba, memperbolehkan pengunjung untuk masuk ke dalam kandang dan berinteraksi dengan binatang tersebut seperti memberi makan dan berfoto

4.	Moo moo train	Wahana kereta mini untuk anak anak yang menjadi salah satu fasilitas di cimory dairyland. Untuk menaiki wahana ini, pengunjung perlu menambah biaya ticket kembali sebesar Rp.15.000 (tidak termasuk harga ticket di awal)
5.	Spot foto	Tersedia beberapa spot foto yang mencirikhaskan bahwa pengunjung sedang berada di Cimory (desain dengan konsep putih hitam sapi serta bentuk botol minuman kemasan cimory yang disesuaikan dengan tinggi manusia sebagai icon dari cimory sendiri)
6.	Taman	Menyediakan rumah hobbit dengan sirkulasi taman yang asri untuk pengunjung bersantai dan berfoto
7.	Minimania	Lokasinya terpisah dari cimory dairyland. Menyediakan miniatur mini bangunan terkenal dunia
8.	Sepeda listrik	Menyediakan penyewaan sepeda listrik untuk berkeliling di minimania
9.	Toko oleh oleh	Menyediakan berbagai oleh oleh hasil produksi dari cimory yang terletak sebelum pintu keluar masuk sehingga memudahkan pengunjung yang sudah puas bermain dan hendak pulang tetapi ingin membawa buah tangan
10.	Resto cimory	Menyediakan restoran setelah fasilitas toko oleh oleh
11.	Utilitas kawasan	Menggunakan konsep kawasan terbuka. Tersedia APAR dan tempat sampah yang tersebar di setiap fasilitas wisata
12.	Tampilan kawasan	Mengusung konsep sapi, mulai dari makanan yang dijual berupa olahan sapi serta beberapa titik bangunan wisata yang menggunakan motif kulit hitam putihnya sapi.

(sumber : analisis pribadi, 2023)

Selain fasilitas yang ada, terdapat pula rata rata jumlah pengunjung yang mengunjungi cimory dari 2015-2021 dengan pengunjung harian paling banyak ada di hari libur. Berdasarkan penuturan pengelola dan data yang berlaku, jumlah pengunjung pada hari biasa mencapai 200 pengunjung, sedangkan hari libur yaitu saat libur sekolah dan libur lebaran serta hari besar sebanyak kurang lebih dalam 1 bulan, pengunjung yang datang bisa

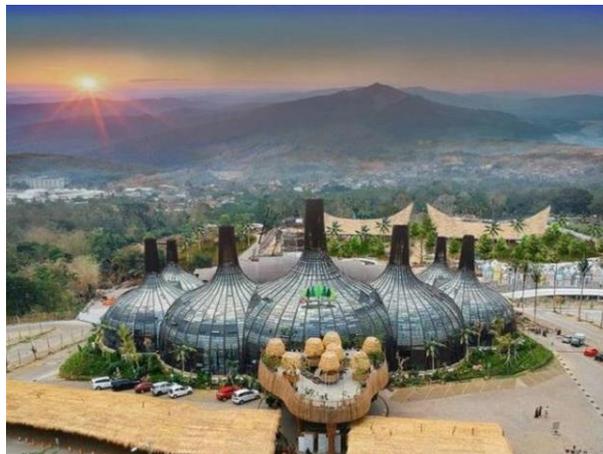
mencapai 3x lipatnya yaitu sebesar 600 pengunjung. Berikut data pengunjung cimory dalam beberapa tahun terakhir :

Tabel 3. Pengunjung pertahun Cimory On The Valley

No.	Tahun	Jumlah pengunjung
1.	2016	125,883
2.	2017	137.968
3.	2018	168.439
4.	2019	125,122
5.	2020	155.889
6.	2021	76.821

(sumber : Buku Statistik Pariwisata, 2016-2021)

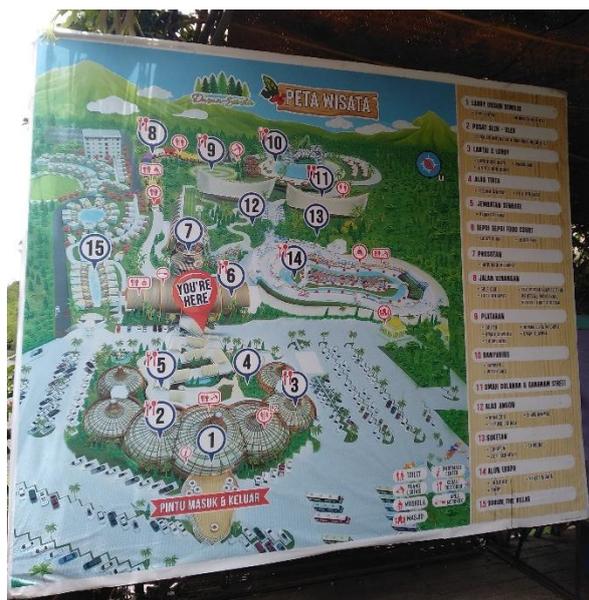
2.7.2 Dusun Semilir Eco park



Gambar 9. Dusun Semilir

(Sumber : Dusunsemilir.com diakses pada 21 Februari 2023)

Dusun Semilir Eco Park selesai dibangun pada idul fitri 2018 dan soft opening pada 25 Mei 2019 yang berada di jalan Soekarno - Hatta No.49, Bawen, Ngemplak, merupakan destinasi wisata pilihan terbaik yang ada di Semarang dan selalu ramai dikunjungi pengunjung karena fasilitasnya yang banyak dan memiliki konsep yang berbeda beda.



Gambar 10. Peta Dusun Semilir
(Sumber : dokumentasi pribadi, 2023)

Konsep wisata yang ada di Semilir adalah tersedia 15 fasilitas wisata yang saling tersambung dan terhubung lewat sirkulasi dari awal masuk sampai keluar kembali. Dari keseluruhan 15 wisata, fasilitas yang ada di Dusun Semilir membagi satu kesatuan titik menjadi 7 titik, yaitu bangunan lobby, resto and bar, foodcourt, wisata air, wisata kota eropa, wisata kebun binatang dan penginapan berupa villa. Berdasarkan keseluruhan fasilitas ini, konsep tiap titik fasilitas bangunan yang ada berbeda beda dan terkesan hanya membangun bangunan yang kira kira ikonik dan terkenal agar ramai dikunjungi. Berikut penjabaran setiap fasilitas yang ada di Dusun Semilir :

Tabel 4. fasilitas wisata di Dusun Semilir

No.	Fasilitas	Keterangan
1.	Ticketing	 <p>Tersedia satu loket tiket dengan beberapa pilihan paket wisata dengan dua jendela loket untuk antrian individu dan rombongan. Konsep ticketing hampir mirip dengan</p>

		cimory dengan pengunjung membeli tiket masuk dan ketika ingin mencoba salah satu wahana, pengunjung perlu membeli ticket kembali.
2.	Lobby	Merupakan area berkumpul pertama setelah pengunjung membeli ticket. Tersedia satu pohon buaatan yang terletak di tengah tengah sebagai poin of interest dan menandakan titik temu ruangan yang biasa dijadikan spot foto oleh pengunjung
3.	souvenir	Sebelum masuk ke area wisata, pengunjung diarahkan untuk memutar area souvenir sebelum nantinya mencapai checking ticket (mengajak pengunjung untuk melihat kerajinan saat sebelum masuk dan setelah keluar karena pintu masuk disediakan 2 arah yaitu masuk dan keluar)
4.	Gate masuk wisata	Setelah membeli tiket, pengunjung harus menukarkan tiketnya ke checking ticket, tersedia 5 loket tiket dengan 2 petugas pengecekan ticket.
5.	Alas tirta	Menyediakan mini zoo dan beberapa spot foto. Terletak dibawah bangunan lobby sehingga pencapaian menggunakan tangga yang cukup curam. Tangga ini merupakan jalur turun ke alas tirta dan naik kembali ke atas
6.	Jembatan senggol	Merupakan sirkulasi penghubung antara bangunan lobby dengan bangunan berikutnya yaitu foodcourt
7.	Sepoi sepoi foodcourt	Foodcourt menyediakan berbagai jenis makanan dari Dusun Semilir itu sendiri maupun kerja sama dengan beberapa frenchise serta area makan dengan view sekitar Dusun Semilir
8.	Prosotan	Merupakan salah satu fasilitas wisata yang digemari pengunjung karena memberikan pengalaman berseluncur yang cukup tinggi dan jaraknya jauh sampai bawah
9.	Jalan kenangan	Merupakan sirkulasi peralihan dari bangunan foodcourt ke wisata berikutnya dengan pengunjung diharuskan berjalan ditengah tengah kumpulan stand foodcourt
10.	plataran	Ruang terbuka berupaplaza yang dijadikan titik kumpul karena disediakan live music dan letaknya yang berada di tengah tengah wisata lainnya.

11.	Banyubiru	Merupakan wisata air yang menyediakan permainan dayung perahu dengan kolam serta dikelilingi track atv
12.	Omah dolanan dan Gangnam street	Fasilitas wisata tambahan yang saat ini sedang kekinian dan berkonsep jalan Gangnam yang ada di Korea Selatan dan berisi stand foodcourt untuk makanan streetfood Korea
13.	Alas angon	Merupakan mini zoo lain dari Dusun Semilir namun di alas angon ini, pengunjung berkesempatan untuk berinteraksi dengan binatang tersebut seperti memberi makan kelinci dan ada pertunjukan binatang
14.	Suketan	Merupakan arena berkendara seperti naik kuda, dan jalan jalan menggunakan carafun (mobil golf)
15.	Alun eropa	Salah satu wisata ikonik eropa yang menawarkan pemandangan bangunan rumah rumah eropa
16.	Dusun the villas	Area penginapan bagi pengunjung untuk menginap dan bisa bermain sepuasnya di Dusun Semilir
17.	Utilitas kawasan	 <p>Disediakan apar dan hydrant disetiap titik wisata, termasuk ada pula utilitas sampah dan penyediaan westafel yang dikonsep tertutup menyatu dengan konsep per bangunan. Selain itu disetiap titik fasilitas, tersedia CCTV keamanan.</p>
18.	Tampilan kawasan	Konsep tampilan per kawasan wisata didesain dengan cerita yang berbeda beda menyesuaikan trend masa kini, sebagai contoh alun eropa di desain dengan bangunan mirip rumah rumah di eropa serta banyubiru sebagai konsep wisata air memiliki konsep pantai termasuk alasnya berupa pasir pantai

19.	Mushola dan toilet	Setiap mushola dan toilet yang ada pada 6 titik wisata memiliki konsep yang berbeda beda menyesuaikan konsep bangunan tempat mushola dan toilet itu.
-----	--------------------	--

(sumber : analisis pribadi, 2023)

Dusun Semilir baru diresmikan pada tahun 2019 namun telah memiliki kurang lebih seratusan pengunjung dengan pengunjung harian paling banyak datang pada hari libur. Berdasarkan buku statistic pariwisata jawa tengah 2020-2021 :

Tabel 5. Pengunjung Dusun Semilir

No.	Tahun	Jumlah pengunjung
1.	2020	287.589
2.	2021	391.570

(sumber : Buku Statistik Pariwisata, 2016-2021)

Dari sekian ratus pengunjung semilir, terdapat pengelola dan karyawan yang mengatur keamanan, kebersihan, kelancaran, dan kenyamanan pengunjung. Dari hasil wawancara terdapat bagan struktur organisasi dari Dusun Semilir, yaitu :



Gambar 11. Struktur pengelola Dusun Semilir
(Sumber : pengelola Dusun Semilir, 2023)

Struktur organisasi diatas juga termasuk dengan karyawan dan OB yang dihitung perfasilitas, sebagai contoh loket ticket disediakan 1 petugas dengan perhitungan Office Boy menyesuaikan jumlah total petugas

karyawan pada satu titik tempat wisata. Sebagai contoh, banyubiru memiliki 10 karyawan petugas yang bertugas membantu pengunjung, serta untuk Office Boy juga berjumlah 10 yang bertugas menjaga kebersihan dan kenyamanan pengunjung.

Setelah dilakukan pengamatan dan wawancara, terdapat kurang lebih 470 pengunjung di hari biasa dengan kendaraan sebanyak 76 mobil, 3 bus, dan 161 motor sehingga perhitungan perbandingan antar setiap kendaraan di parkir untuk mobil dan bus adalah 65% : 20%, sedangkan untuk motor kurang lebih 2x dari jumlah mobil serta 15% lainnya adalah pengunjung yang tidak membawa kendaraan, seperti menaiki ojol atau berjalan. Kemudian untuk perhitungan pengelola, berdasarkan penuturan salah satu pengelola Dusun Semilir. Setiap pengelola diperkenankan membawa mobil sendiri. Sedangkan karyawan kurang lebih 50% membawa mobil dan untuk OB 20% sedangkan 30% lainnya tidak berkendara. Dengan konsep yang sama seperti pengunjung, setiap pengelola, karyawan dan OB membawa motor 2x lipat dari jumlah mobil.

2.7.3 Kesimpulan Studi Preseden

Dari hasil perbandingan studi preseden berupa Cimory On The Valley dan Dusun Semilir, didapatkan hasil bahwa pada beberapa titik wisata seperti cenderung memiliki kesamaan, khususnya pada

1. Konsep pembelian ticket masuk dan ticket wisata perwahana terpisah sehingga pengunjung yang hendak berkunjung namun tidak mencoba wahana tidak perlu membayar lebih
2. Peletakkan jaringan utilitas seperti APAR, Hydrant, dan tempat sampah tersebar disetiap titik fasilitas
3. Penggunaan satu jalur masuk untuk masuk dan keluar berdekatan dengan fasilitas foodcourt dan toko oleh oleh

Sesuai kesamaan tersebut, Traditional them park akan mengusung konsep ticketing, peletakan jaringan utilitas dan peletakkan fasilitas foodcourt berupa resto dan bar serta souvenir berdekatan dengan pintu masuk serta keluar. Selain itu beberapa konsep yang diadaptasi lagi adalah:

1. Jumlah kunjungan pengunjung pertahun yang ada di Dusun Semilir akan digunakan sebagai dasar perhitungan kapasitas pengunjung perhari dengan ketentuan dibagi per hari libur dan hari biasa sebesar perbandingan 1 : 3 dari studi preseden pada Cimory serta jam kunjungan teramai dibanding jam buka wisata agar lebih tepat.
2. Konsep fasilitas yang ada di *Traditional Theme Park* akan menggunakan konsep wisata seperti semilir, yaitu perbedaan setiap bangunan. Namun setiap bangunan ini nantinya memiliki ceritanya tersendiri dan tersambung dengan konsep cerita rakyat jawa tengah serta dihubungkan dengan sirkulasi.
3. Fasilitas lain yang diadaptasi dari semilir adalah konsep indoor pada foodcourt dan lobby sebagai titik temu setiap pengunjung, disediakan fasilitas penunjang berupa plaza sebagai titik tengah antar wahana, serta konsep mushola dan toilet yang ada di setiap titik fasilitas serta menyesuaikan konsep bangunan tempat mushola dan toilet tersebut berada

4. Penggunaan pelaku dan aktivitas pelaku pada Dusun Semilir berupa pengelola dan karyawan sebagai pelaku yang ada di *Traditional Theme Park*
5. Perhitungan parkir untuk pengunjung, pengelola dan parkir pada Dusun Semilir.