

## **BAB III**

### **TINJAUAN KONTEKS**

#### **3.1 Tinjauan Objek Perancangan**

##### **3.1.1 *Theme Park***

Theme Park merupakan suatu taman hiburan berbasis rekreasi yang menawarkan atraksi berdasarkan suatu tema tertentu (Wadu,2020). Theme park tidak memiliki keterikatan kepada suatu lingkungan geografis sehingga lingkungan yang tercipta dapat dikontrol dan diamati (Michael Sorkin,1992) Lingkup dari suatu theme park tidak hanya terkait dengan ruang arsitektur atau fisik, menarik perhatian orang melalui berbagai bentuk representasi atau ekspresi.

Konsep *Theme Park* muncul sebagai perwujudan dari kondisi ideal masyarakat, dimana terciptanya kesenangan yang teratur dan terkendali dengan perwujudan artistik yang memperdaya. Hal ini dapat dicapai karena seluruh komponen dapat dikontrol sesuai dengan kondisi ideal masyarakat. Tema tersebut dapat menciptakan suatu pengalaman dan pemahaman mengenai ruang yang dialami, sehingga dapat tercipta identitas pada pada suatu individu.

Dalam suatu taman hiburan, terdapat atribut yang berperan sebagai aspek pembeda Theme Park dengan jenis taman maupun tempat wisata lainnya. Atribut tersebut terdiri dari

- **Thematic identity**

Theme park memiliki identitas tema sebagai bentuk representasi untuk menyatukan ide, simbol, atau wacana (Lukas, 2007). Tema umumnya berasal dari cerita, film, kartun, mitos, kehidupan sehari-hari, atau imajinasi yang dikelola kemudian dikomunikasikan melalui branding hingga gagasan umum suatu Theme Park. Identitas Theme park dapat diwujudkan melalui perwujudan arsitektur, lanskap, wahana, pertunjukan, layanan makanan, merchandising, dan aspek lain yang berkontribusi pada pengalaman tema pengunjung.

Sebuah tema juga harus memiliki subtema yang berkontribusi dengan memiliki keterhubungan dengan tema utama (Clavé, 2007). Pemberian tema terjadi pada berbagai tingkat, di mana pendekatan yang paling sederhana akan melibatkan penataan wahana/fasilitas dan lingkungan taman. Sedangkan, tema dalam wujud yang lebih kompleks akan diwujudkan dengan menciptakan pengalaman bertema sebagai daya tarik utama (Liang, 2019).

- **Closed space with controlled access**

Atribut ini menunjukkan bahwa Theme park harus memiliki batasan yang jelas dan terpisah secara fisik, ekonomi, atau budaya dari area sekitarnya. Hal ini ditujukan untuk menciptakan control terhadap pengunjung yang ada di dalamnya. Ruang yang tertutup juga menciptakan Batasan yang akan memudahkan pengelola untuk melakukan manajemen kapasitas, manajemen pengunjung, perencanaan dan desain ruang, serta manajemen pendapatan dan operasi. Oleh karena itu, Sifat tertutup dan terkontrol dari Theme park menjadikannya sebagai lokasi penelitian yang ideal dikarenakan peneliti dapat dengan mudah mengontrol variabel eksternal dan mengeksplorasi topik seperti sistem antrian, interaksi pengunjung, dan reaksi emosional pengunjung.

- **hybrid consumption**

Hybrid consumption merupakan pengelolaan variasi dari sifat konsumtif pengunjung yang dalam suatu Theme Park tertentu. Dalam suatu Theme Park, monetisasi sudah didesain untuk terintegrasi dengan wahana, pertunjukan, belanja, dan fasilitas sehingga tidak mudah untuk disadari oleh pengunjung. Sifat konsumtif akan membuat pengunjung secara tidak sadar untuk tinggal lebih lama di suatu Theme Park (Bryman, 2004).

- **performative labor**

Konsep performative labor merujuk pada proses pengelolaan emosi dan ekspektasi untuk memenuhi kebutuhan emosional dan performatif (Abraham, 1998). Pengalaman pengunjung muncul dari interaksi performatif antara pengunjung dan karyawan, serta interaksi antar pengunjung tercipta secara tidak langsung. Performative labor

bisa menjadi aspek kunci dari pengalaman Theme park apabila suatu Theme park lebih menekankan hiburan kepada interaksi performatif.. Keunikan ini mengarah pada topik menarik dalam manajemen sumber daya manusia dan desain pengalaman interaktif.

- **theme park merchandising**

Pengelolaan Cinderamata bertujuan untuk meningkatkan penjualan produk dan layanan terkait Theme park kepada pengunjung. Cinderamata didesain sedemikian rupa untuk menarik perhatian pengamat dan mendorong penjualan (Bryman, 2004). Sehingga Theme park tidak hanya berfungsi sebagai daya tarik, tetapi juga sebagai platform untuk meluncurkan ekstensi dari brand Theme Park

Penerapan tema dan narasi dalam sebuah theme park dapat meningkatkan nilai arsitektural yang dirasakan oleh pengunjung melalui manipulasi visual yang membantu mereka memahami alur cerita. Dalam proses pengembangan sebuah theme park, perlu adanya manipulasi tambahan yang melibatkan penyusunan elemen fisik yang terlihat untuk memengaruhi persepsi visual. Elemen-elemen tersebut meliputi dekorasi yang berfungsi sebagai penguat narasi yang ingin disampaikan, material yang digunakan untuk menciptakan efek tertentu dan merangsang indera peraba demi meningkatkan pengalaman pengunjung, warna yang membantu mendefinisikan karakter ruang dan menciptakan atmosfer sebagai bagian dari konsep visual, serta pergerakan yang berfungsi sebagai daya tarik utama dan elemen yang memberikan kesan mendalam.

Pengendalian elemen immaterial berperan penting dalam menciptakan kualitas ruang yang mampu merangsang indera manusia. Terdapat tiga macam elemen yang dapat dimanipulasi yaitu pencahayaan, suara dan aroma. Pencahayaan digunakan untuk mempertegas objek, dekorasi, dan menciptakan suasana tertentu. Peran elemen Suara atau akustik dalam theme park yaitu memperkuat pengalaman pengunjung dan menambah kedalaman pada elemen naratif. Elemen terakhir yaitu aroma dapat merangsang ingatan dan meningkatkan rasa kepuasan ketika berada di suatu tempat.

### 3.2 Preseden Objek

Preseden ditinjau untuk melihat bagaimana implementasi tema secara makro dalam suatu theme park. Theme park yang dipilih sebagai preseden pada subbab ini adalah Starwars galaxy Edge, Super Nintendo World, & Wizarding world Hogsmeade.

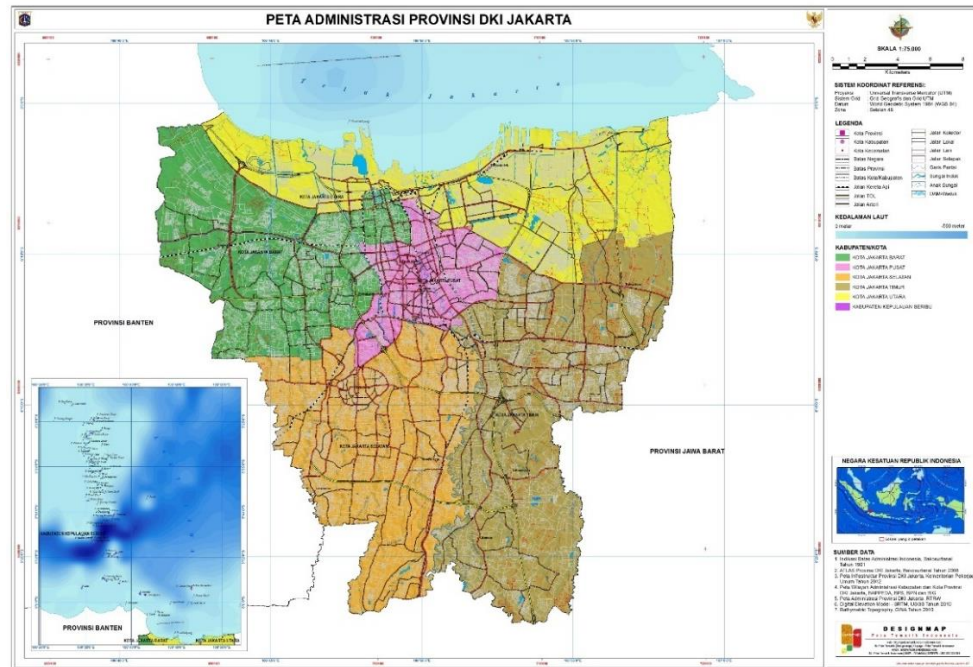
|                                   | Starwars Galaxy Edge                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | Super Nintendo World                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | Wizarding World - Hogsmeade                                                                                                                                                                                                                                           |
|-----------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Aspek Pembeda                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                                    |
| Masterplan                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                        |                                                                                                                                                                                   |
| Data Theme Park                   | <b>Lokasi:</b><br>Walt Disney World: 351 S Studio Dr, Lake Buena Vista, USA<br><b>Tahun Penyelesaian:</b> 2019.<br><b>Luas Area:</b> 14 hektare                                                                                                                                                                                                                     | <b>Lokasi:</b><br>Universal Studios Japan: 2 Chome-1-33 Sakurajima, Konohana Ward, Osaka, Japan<br><b>Tahun Penyelesaian:</b> 2021<br><b>Luas Area:</b> 1.5 hektare                                                                                                                                                                                       | <b>Lokasi:</b><br>Universal Studios Florida: 6000 Universal Blvd, Orlando, USA<br><b>Tahun Penyelesaian:</b> 2010<br><b>Luas Area:</b> 8 hektare                                                                                                                      |
| Theme Backgroud                   | Star Wars adalah franchise fiksi ilmiah yang menggambarkan konflik di galaksi dan eksplorasi spiritual melalui konsep "The Force". Dunia Star Wars dikenal dengan elemen khas seperti Jedi, Sith, pesawat luar angkasa, dan makhluk asing dari berbagai planet.                                                                                                     | Super Mario adalah video game dari perusahaan nintendo, menceritakan Mario, seorang tukang ledeng yang menjalani petualangan di dunia fantasi penuh warna untuk menyelamatkan Princess Peach dari Bowser                                                                                                                                                  | Harry Potter adalah seri fantasi yang membahas tentang dunia sihir, Cerita ini berfokus pada kisah Harry Potter melawan penyihir jahat Lord Voldemort, cerita ini penuh dengan detail magis, mulai dari Hogwarts, sekolah sihir ikonik, hingga desa sihir yang hidup. |
| Tema Utama                        | Galaxy's Edge berfokus pada planet Batu, sebuah planet yang berada di pinggiran galaksi, tempat pertemuan berbagai karakter seperti pemberontak, pedagang, dan pengikut First Order. Cerita berasal dari konflik besar di Star Wars—antara Resistance&First Order—                                                                                                  | Dunia Super Mario menjadi fokus utama, khususnya petualangan Mario melawan Bowser untuk menyelamatkan Princess Peach.                                                                                                                                                                                                                                     | Hogsmeade adalah desa penyihir lengkap dengan toko-toko sihir, Hogwart's Express, dan minuman khas seperti Butterbeer. Menggambarkan kehidupan sehari-hari dari para penyihir di dunia Harry Potter                                                                   |
| Implementasi Tema pada Theme park | <ul style="list-style-type: none"> <li>• penggunaan arsitektur bergaya futuristik dan integrasi elemen theme park yang mencerminkan planet batu</li> <li>• penciptaan lingkungan imersif melalui suara-suara dari pesawat luar angkasa hingga percakapan alien.</li> <li>• menampilkan unsur-unsur khas seperti Millennium Falcon, lightsaber, dan alien</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Perwujudan elemen-elemen ikonik dalam game seperti Kastil Peach, Kastil Bowser, pipa hijau, dan blok "?" khas game</li> <li>• penciptaan lingkungan imersif melalui bgm khas dari game mario</li> <li>• Menciptakan lingkungan interaktif melalui gelang yang teintegrasi dengan elemen di theme park</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Harry Potter and the Forbidden Journey</i>: Wahana 4D bertema dengan berbagai momen magis.</li> <li>• <i>Flight of the Hippogriff</i>: Roller coaster bertema perjalanan menunggangi Hippogriff.</li> </ul>               |

|                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|---------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Wahana Utama</p>       |  <p><b>Millennium Falcon: Smugglers Run</b><br/>Pengunjung menjadi kru di Millennium Falcon dan menjalankan misi interaktif, seperti mengemudikan pesawat atau menembakkan senjata laser.</p>  <p><b>Star Wars: Rise of the Resistance</b><br/>Atraksi imersif yang menggabungkan berbagai teknologi, membawa pengunjung bergabung dengan Resistance untuk melawan First Order dalam narasi mendalam.</p>                                                            |  <p><b>Mario Kart: Koopa's Challenge</b><br/>Ride augmented reality (AR) yang membawa pengunjung ke dalam perlombaan Mario Kart</p>  <p><b>Yoshi's Adventure</b><br/>Ride santai di mana pengunjung naik Yoshi untuk menjelajahi Mushroom Kingdom mencari telur harta karun.</p>                                                                                                                                                                                                                                |  <p><b>Harry Potter &amp; Forbidden Journey</b><br/>Ride imersif di dalam kastil Hogwarts, membawa pengunjung melintasi adegan ikonik seperti Quidditch dan melawan Dementor.</p>  <p><b>Flight of the Hippogriff</b><br/>Roller coaster yang dirancang seperti perjalanan di atas Hippogriff, makhluk dari cerita Harry Potter.</p>  <p><b>Hagrid Motobike Adventure</b><br/>Roller coaster yang mengikuti perjalanan hagrid dan makhluk unik kesayangannya</p> |
| <p>Hiburan non Wahana</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Build Your Own Lightsaber (Savi's Workshop)</b> : Pengunjung dapat merakit lightsaber mereka sendiri sambil mendalami kisah Jedi dan The Force.</li> <li>• <b>Build Your Own Droid (Droid Depot)</b> : Aktivitas merakit droid yang dipersonalisasi dengan berbagai komponen dan suara.</li> <li>• <b>Character Encounters</b> : Bertemu dengan karakter seperti Chewbacca, Rey, atau Stormtroopers di area Batuu.</li> <li>• <b>Themed Dining</b> : Pengunjung dapat menikmati makanan unik di Oga's Cantina atau Docking Bay 7 yang menyajikan menu ala galaksi luar angkasa.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Power-Up Band Challenges</b> : Pengunjung menggunakan gelang interaktif untuk "mengumpulkan koin," menyelesaikan teka-teki, atau melawan musuh seperti Bowser Jr.</li> <li>• <b>Interactive Blocks</b> : Pengunjung dapat memukul blok tanda tanya (?) seperti di game untuk mendapatkan suara khas atau efek interaktif.</li> <li>• <b>Character Meet and Greet</b> : Bertemu dengan karakter seperti Mario, Luigi, dan Princess Peach di berbagai lokasi di dalam taman.</li> <li>• <b>Themed Dining</b> : Makanan dengan desain unik bertema Super Mario, seperti burger berbentuk jamur atau dessert ala power-up items.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Ollivanders Wand Shop</b> : Pengalaman memilih tongkat sihir dengan elemen interaktif, seolah tongkat "memilih" pemiliknya.</li> <li>• <b>Themed Interactive Wands</b> : Pengunjung dapat menggunakan tongkat mereka untuk melakukan mantra interaktif di berbagai lokasi di Hogsmeade.</li> <li>• <b>Live Performances</b> : Pertunjukan seperti Hogwarts Frog Choir atau Triwizard Spirit Rally dengan kostum dan musik khas dunia sihir.</li> <li>• <b>Themed Dining</b> : Menikmati makanan khas seperti Butterbeer atau Pumpkin Juice di Three Broomsticks.</li> </ul>                                                                                                   |

Tabel 3. 1 - Tabel Perbandingan Presiden  
(Sumber : Penulis)

### 3.3 Tinjauan Lokasi dan Tapak

#### 3.3.1 Tinjauan Umum DKI Jakarta



Gambar 3. 1 - Peta DKI Jakarta

(Sumber : petatematikindo, 2013)

Provinsi DKI Jakarta merupakan ibu kota negara sekaligus pusat pemerintahan, ekonomi, dan budaya Indonesia. Kota ini terletak di pesisir utara Pulau Jawa, dengan luas wilayah sekitar **661,5 km<sup>2</sup>** (tanpa mencakup wilayah perairan) dan dihuni oleh populasi lebih dari **10 juta jiwa**. Sebagai wilayah metropolitan terbesar di Indonesia, Jakarta mencakup lima kota administrasi dan satu kabupaten administratif:

- **Jakarta Pusat:** Kawasan pemerintahan dan bisnis utama, mencakup Monas dan Istana Negara.
- **Jakarta Utara:** Wilayah industri dan pelabuhan, termasuk Pelabuhan Tanjung Priok.
- **Jakarta Timur:** Kawasan terluas dengan kombinasi permukiman, kawasan industri, dan wisata budaya.

- **Jakarta Barat:** *Area yang menggabungkan kawasan historis, bisnis, dan hunian.*
- **Jakarta Selatan:** *Pusat ekonomi dan gaya hidup modern, dengan banyak kawasan perkantoran.*
- **Kabupaten Kepulauan Seribu:** *Wilayah administratif berbasis maritim dengan fokus pada pariwisata dan konservasi.*

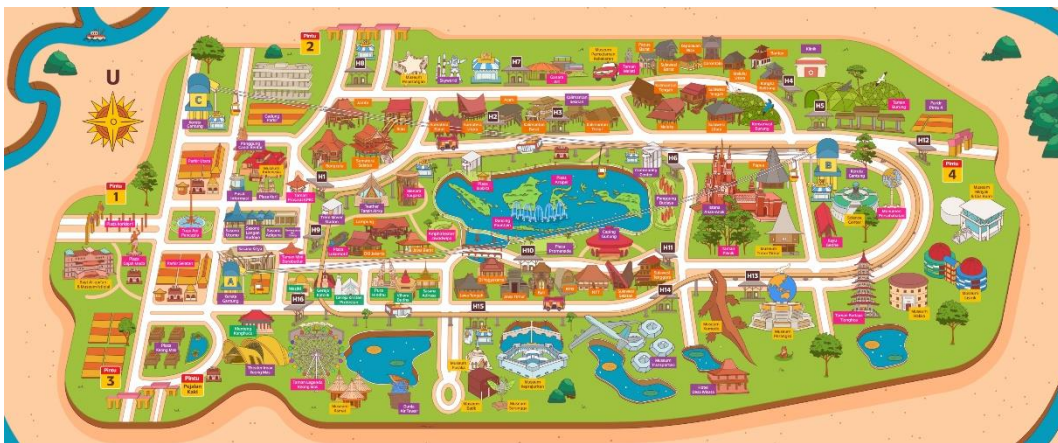
DKI Jakarta, sebagai ibu kota Indonesia, merupakan wilayah dengan populasi yang dinamis dan heterogen. Dengan jumlah penduduk yang melebihi 11 juta jiwa, Jakarta memiliki tingkat kepadatan tertinggi di Indonesia. Tingginya jumlah penduduk mencerminkan Jakarta sebagai pusat ekonomi dan administrasi yang menarik arus migrasi dari berbagai wilayah lain di Indonesia. Migrasi tersebut menciptakan populasi multietnis yang hidup berdampingan dengan budaya lokal, sehingga menjadikan Jakarta sebagai representasi keberagaman budaya Nusantara secara menyeluruh.

Keberagaman demografis yang tinggi ini juga diimbangi dengan kebutuhan besar terhadap infrastruktur yang memadai. Sebagai respons terhadap kebutuhan tersebut, Jakarta telah mengembangkan sistem transportasi modern yang terintegrasi, seperti MRT, LRT, BRT (TransJakarta), serta jaringan tol yang menghubungkan berbagai wilayah. Kehadiran infrastruktur ini tidak hanya memperlancar konektivitas antarwilayah di dalam kota, tetapi juga mempermudah akses ke kawasan sekitar seperti Jabodetabek dan wilayah lain di Pulau Jawa. Kemudahan akses yang dimiliki Jakarta melalui infrastruktur transportasi modern membuka peluang besar untuk pengembangan sektor lain khususnya pariwisata. Konektivitas yang baik antara Jakarta dan kota-kota di sekitarnya akan meningkatkan peningkatan aksesibilitas ke destinasi wisata, yang akan berpengaruh kepada peningkatan minat pada wisata lokal. peningkatan minat wisata lokal akan menciptakan kemudahan berkunjung bagi wisatawan, dan akan meningkatkan daya tarik wisata.

### 3.3.2 DKI Jakarta sebagai Destinasi Wisata Budaya

Sebagai kota yang merepresentasikan keberagaman Indonesia, Jakarta memiliki potensi besar untuk mengembangkan pariwisata berbasis budaya melalui integrasi antara destinasi dengan keberadaan budaya yang kuat. Dengan memadukan keberagaman budaya dengan aksesibilitas yang telah terbangun, Jakarta dapat memperkuat posisinya sebagai pusat pariwisata berbasis kebudayaan yang tidak hanya mencerminkan keberagaman Indonesia, tetapi juga menghadirkan pengalaman yang kaya dan autentik bagi wisatawan.

Dalam konteks pariwisata budaya, Jakarta memiliki destinasi utama yang menjadi salah satu destinasi wisata budaya yaitu Taman Mini Indonesia Indah (TMII) di wilayah Jakarta timur. TMII menyajikan keberagaman budaya secara komprehensif dan terintegrasi, melalui keberadaan beragam museum, paviliun rumah adat, panggung seni, dan berbagai wahana tematik. Hal ini menjadikan TMII sebagai tempat yang ideal untuk memperkenalkan warisan budaya kepada masyarakat lokal maupun wisatawan internasional. Dengan konsep yang menggabungkan rekreasi, pendidikan, dan pelestarian budaya, TMII tidak hanya menjadi pusat wisata budaya, tetapi juga berperan penting dalam meningkatkan kesadaran keberagaman budaya.



*Gambar 3. 2 – Peta TMII*

*(Sumber: tamanmini.com, 2024).*

### 3.3.3 Tinjauan Tapak

Sesuai dengan tinjauan yang telah dilakukan di pembahasan sebelumnya, TMII memiliki kesesuaian dengan kebutuhan tapak yang terletak pada perannya sebagai bentuk pembelajaran keberagaman budaya melalui wisata edukasi. Hal ini menjadikan TMII sebagai lokasi yang sesuai untuk pengembangan Theme Park bertema cerita rakyat yang merupakan bentuk lain dari kebudayaan.

Dalam konteks ini, pembangunan theme park akan memperkuat peran TMII sebagai pusat pembelajaran kebudayaan, sekaligus memperluas bentuk ekspresi arsitektur dan seni dalam penggambaran kebudayaan didalamnya. Selain itu juga terdapat pertimbangan lain dalam pemilihan TMII sebagai lokasi, yaitu :

- Keberadaan objek wisata budaya lainnya berupa museum, paviliun rumah adat, panggung seni, dan wahana tematik lain sehingga keberadaan theme park terintegrasi dengan objek wisata disekitarnya.
- Kelengkapan infrastruktur berupa area parkir, kereta wara-wiri, toilet, area makan, pusat cinderamata, dan fasilitas umum lainnya yang mendukung operasional dan meningkatkan kenyamanan pengunjung.
- Kemudahan akses berupa konektivitas dengan transportasi umum seperti TransJakarta, LRT, KRL, dan angkutan kota. Kemudahan akses melalui keberadaan Tol Jagorawi untuk kendaraan pribadi.

Tapak yang dipilih berada di daerah selatan TMII, Tepatnya di dekat klenteng konghuchu. Lokasi tapak yang dipilih terletak tak jauh dari Pintu 3, yang merupakan pintu masuk bagi pengunjung tanpa kendaraan pribadi maupun transportasi umum. Selain itu, Area Parkir Selatan juga terletak tak jauh dengan tapak terpilih. Keterhubungan dengan kedua infrastruktur tersebut, menunjukkan kemudahan akses bagi pengunjung dalam mengakses lokasi.

### 3.3.4 Data Tapak



Gambar 3. 3 - Tapak Terpilih

(Sumber: Penulis).

**Alamat :** Ceger, Kec. Cipayung, Kota Jakarta Timur, DKI Jakarta 13820

**Letak Astronomis :** 6 18'6".8"LS, 106 53'47.2"BT.

**Luas Tapak :** ± 66280m<sup>2</sup> (dengan 89350m<sup>2</sup> Rawa Segaran)

#### **Batasan Tapak**

- **Utara :** Masjid Pangeran Diponegoro,
- **Selatan :** Jalan Tol Lingkar Luar Jakarta
- **Barat :** Theater IMAX Keong Mas
- **Timur :** Rawa Segaran

#### **Kategori Zona**

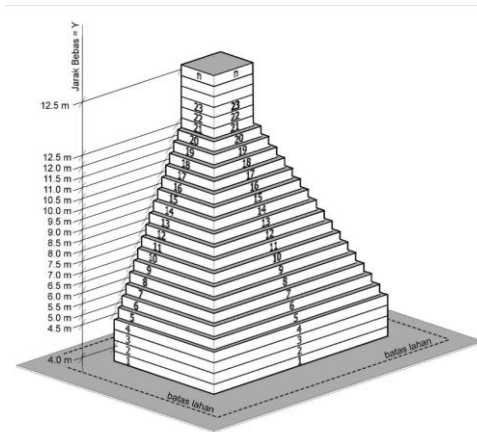
Zona ini dikategorikan sebagai Subzona K-1 dengan fungsi utama sebagai kawasan perdagangan dan jasa berskala kota. Kawasan ini dirancang untuk mendukung kegiatan komersial, termasuk sebagai pusat pekerjaan, usaha, hiburan, rekreasi, serta fasilitas umum dan sosial yang menunjang kebutuhan regional.

### 3.3.5 Regulasi

Pemanfaatan dan pengendalian ruang pada wilayah ibu kota DKI Jakarta yang diatur pada Peraturan Gubernur No. 31 Tahun 2022 tentang RDTR WP DKI Jakarta yang menjadi dokumen acuan dalam pelaksanaan pemanfaatan ruang dan pengendalian pemanfaatan ruang di wilayah DKI Jakarta. Dimana ketentuan akan dibahas lebih lanjut pada Pergub No. 135 Tahun 2019. Peraturan tersebut mencakup aspek teknis seperti tata letak bangunan, ketinggian, jarak antar bangunan, elemen arsitektural, dan persyaratan keselamatan.

Sesuai dengan pasal 107 yang mengatur tentang Ketentuan Tata Bangunan yang terdiri atas tata letak Bangunan Gedung yang meliputi:

- *GSB (Garis Sempadan Bangunan)* : paling sedikit setengah kali lebar Jalan atau 8 (delapan) meter dari GSJ. Pada Tapak terpilih, ditentukan bahwa GSB berjarak 4 meter.
- *Jarak bebas bangunan*; ditentukan berdasarkan ketinggian bangunan dan dihitung dari dinding terluar bangunan ke GSJ,



Gambar 3. 4 - Jarak Bebas bangunan berdasarkan Ketinggian  
(Sumber: Pergub No135,2019).

- *Ramp kendaraan dan Parkir* : Dalam perancangan di daerah TMII, aspek ini tidak menjadi pertimbangan dikarenakan dilarangnya aktivitas kendaraan pribadi di TMII. Hal ini juga diseimbangkan dengan adanya tempat parkir komunal di TMII

Kemudian diatur juga intensitas Pemanfaatan Ruang dengan standar :

- *KDB (Koefisien Dasar Bangunan)* : 55 %
- *KTB (Koefisien Tapak Basemen)* : 60%
- *KLB (Koefisien Lantai Bangunan)* : 5.28
- *KDH (Koefisien Daerah Hijau)* : 20%

Perlu diperhatikan bahwa lokasi yang memiliki ketentuan zona bonus dengan kode b, memiliki *Intensitas Pemanfaatan Ruang Bonus yang meliputi*

- *KDB (Koefisien Dasar Bangunan)* : max 60 %
- *KTB (Koefisien Tapak Basemen)* : max 75%
- *KLB (Koefisien Lantai Bangunan)* : peningkatan KLB sebesar dua kali Intensitas Pemanfaatan Ruang dikurangi indeks pengendali terhadap Intensitas Pemanfaatan Ruang dengan rumus :

$$B = N \times (2 - IP)$$

Keterangan:

B = Intensitas Bonus berupa KLB

N = KLB berdasarkan Intensitas Pemanfaatan Ruang sebagaimana dimaksud dalam Pasal 98 ayat (1)

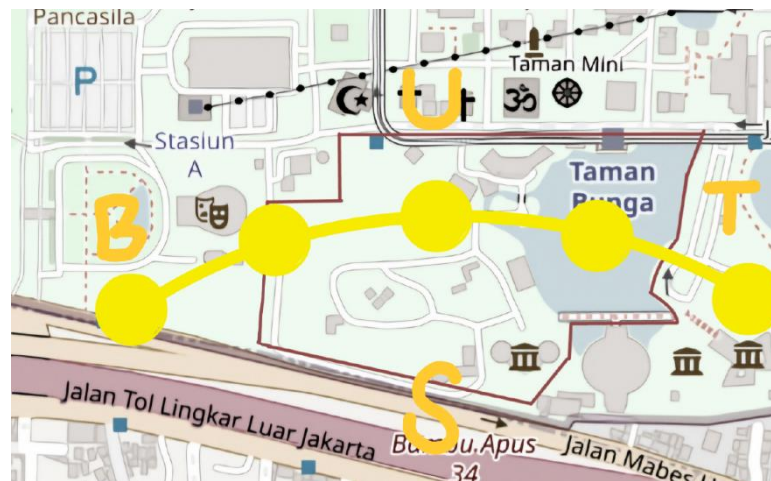
IP = Indeks Pengendali

Dengan Nilai Indeks pengendali tapak sejumlah 0,3 (untuk area sekitar Kawasan cagar budaya yang berada pada 100 (seratus) meter dari garis terluar Kawasan cagar budaya

### 3.3.6 Analisis Konteks

Konteks yang dianalisis meliputi faktor-faktor yang memengaruhi kenyamanan pengunjung saat melakukan eksplorasi dalam theme park. Konteks yang menjadi pertimbangan dalam perancangan antara lain

- Analisis Matahari

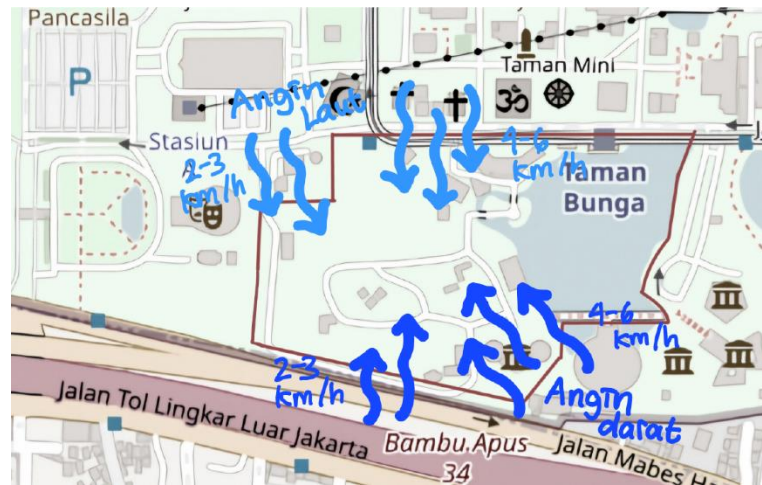


*Gambar 3. 5 - Analisis Matahari  
(Sumber: Ilustrasi Penulis).*

Analisis matahari memiliki menjadi salah satu pertimbangan utama dalam perancangan theme park untuk mengatur intensitas sinar matahari dalam area Theme park, sehingga dapat menciptakan lingkungan yang nyaman bagi pengunjung.

Hasil analisis menunjukkan bahwa matahari terbit dari sisi kanan tapak, yakni dari arah Rawa Segaran. Untuk mengurangi efek pantulan cahaya dari permukaan air, diperlukan tambahan naungan berupa vegetasi alami. Selain itu, orientasi bukaan wahana pada area tersebut diarahkan ke sisi barat untuk menghindari paparan secara langsung. Pendekatan serupa diterapkan pada sisi barat tapak, yang menjadi arah matahari terbenam, dengan pengaturan bukaan yang disesuaikan agar tidak menghadap langsung ke arah tersebut. Penyesuaian ini menciptakan tata ruang theme park yang terfokus ke area tengah lahan sebagai pusat aktivitas. Namun, pada siang hari, area tengah membutuhkan tambahan naungan, baik melalui vegetasi maupun elemen buatan lainnya, untuk mengurangi intensitas paparan sinar matahari.

- Analisis Penghawaan



Gambar 3. 6 - Analisis Penghawaan  
(Sumber: Ilustrasi Penulis).

Analisis penghawaan menjadi penting untuk meningkatkan efisiensi sistem penghawaan pada theme park, terutama karena penghawaan alami akan menjadi metode utama yang akan digunakan. Hasil analisis juga dapat digunakan untuk menentukan orientasi wahana tertentu, seperti roller coaster. Analisis penghawaan akan dibagi menjadi dua jenis yaitu angin darat yang berhembus pada malam hari dan angin laut yang dominan di siang hari.

Hasil analisis menunjukkan bahwa angin laut berhembus dari arah barat laut dan utara, yang searah dengan posisi gerbang masuk pengunjung. Untuk mengoptimalkan aliran angin, jalur masuk akan dirancang lebar sehingga angin dapat mencapai area tengah theme park. Sementara itu, angin darat yang berhembus dari tenggara dan selatan, yang merupakan bagian belakang theme park. Untuk mengoptimalkan arah angin yang berhembus, perancangan akan berfokus pada peletakan elemen-elemen dengan kebutuhan penghawaan maksimal, yang nantinya akan memanfaatkan peletakan vegetasi untuk mengarahkan angin ke area lainnya guna menciptakan suasana sejuk secara menyeluruh di seluruh kawasan theme park.

- Analisis Lingkungan Sekitar



*Gambar 3. 7- Analisis Lingkungan Sekitar  
(Sumber: Ilustrasi Penulis).*

Analisis lingkungan sekitar akan berpengaruh terhadap integrasi serta penempatan elemen-elemen dalam theme park agar selaras dengan karakteristik di sekitarnya. Berdasarkan hasil pengamatan, lingkungan sekitar tapak dapat dikelompokkan menjadi tiga zona utama. Di bagian barat, terdapat area yang berfungsi sebagai ruang publik, meliputi Pintu 3 dan Theater IMAX. Bagian utara, yang berada di depan tapak, merupakan kawasan dengan berbagai rumah ibadah yang mencerminkan keberagaman agama. Sementara itu, di sisi timur terdapat sejumlah museum, seperti Museum Serangga, Museum Batik, Museum Pusaka, dan Museum Dunia Air Tawar, yang berbatasan langsung dengan Rawa Segaran. Integrasi elemen theme park dengan konteks ini bertujuan untuk menciptakan harmoni antara desain dan lingkungan sekitar.

- Analisis Kebisingan



*Gambar 3. 8 - Analisis Kebisingan  
(Sumber: Ilustrasi Penulis).*

Hasil analisis lingkungan sekitar tapak memiliki hubungan erat dengan analisis kebisingan, terutama untuk mengidentifikasi sumber-sumber kebisingan serta memperkirakan tingkat intensitasnya. Informasi ini penting untuk memahami bagaimana aktivitas di sekitar tapak dapat memengaruhi kenyamanan akustik dari pengunjung di dalam theme park.

Sumber kebisingan yang berasal dari bagian barat tapak akan berasal dari kegiatan ruang publik, namun intensitasnya tidak cukup tinggi untuk mengganggu operasional theme park. Hal ini disebabkan oleh adanya vegetasi di sepanjang perbatasan lahan yang berfungsi sebagai penghalang suara.

Pada bagian utara, sumber kebisingan berasal dari acara keagamaan pada hari-hari besar tertentu. Namun, karena frekuensi aktivitas tersebut cenderung minim, dampaknya terhadap theme park tergolong minim, intensitas kebisingan ini tidak akan terlalu mengganggu. Sedangkan kebisingan di sisi timur berasal dari aktivitas pengunjung museum, tetapi pengaruhnya tidak signifikan karena adanya Rawa Segaran yang berfungsi sebagai pembatas alami. Secara keseluruhan, sumber kebisingan dari area sekitar tapak tidak memberikan dampak besar terhadap kenyamanan pengunjung, sehingga tidak respon spesifik.