

Perancangan Theme Park dengan tema "*Cinema Park*" di Kota Baru Parahyangan

Azhar Lazuardi T.A ¹,

¹ Prodi Teknik Arsitektur, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Komputer Indonesia
Email korespondensi: azhar.10423046@mahasiswa.unikom.ac.id

Abstrak

Perkembangan industri perfilman dan animasi memberikan peluang besar untuk menggabungkan hiburan dengan edukasi secara interaktif. Makalah ini mengkaji perancangan sebuah *theme park* bertemakan perfilman dengan fokus pada Hollywood, Bollywood, serta animasi global dan lokal, yang dirancang di Kota Baru Parahyangan. Pendekatan perancangan dilakukan melalui analisis mendalam terhadap kondisi fisik tapak, pola sirkulasi, pencahayaan alami, vegetasi, serta aktivitas sosial masyarakat di sekitar lokasi. Konsep perancangan didasarkan pada zonasi tematik, penyediaan fasilitas edukatif dan rekreatif yang lengkap, pengaturan sirkulasi yang efektif serta aksesibilitas yang inklusif, serta pengelolaan lingkungan melalui pemanfaatan ruang terbuka hijau dan sistem utilitas yang berkelanjutan. Hasil perancangan diharapkan dapat meningkatkan pengalaman pengunjung dalam memahami proses produksi perfilman dan animasi sekaligus berkontribusi pada pengembangan pariwisata kreatif dan ekonomi lokal di Kota Baru Parahyangan

Kata-kunci : *Theme park*, perfilman, edukasi, Kota Baru Parahyangan, keberlanjutan, aksesibilitas

Pengantar

Perfilman dan animasi tidak hanya menjadi hiburan populer, tetapi juga media edukasi yang efektif untuk mengenalkan proses produksi film. Makalah ini membahas perancangan *theme park* dengan tema Hollywood, Bollywood, dan Animasi yang dikembangkan di Kota Baru Parahyangan, sebagai lokasi strategis dengan potensi pariwisata dan ekonomi kreatif yang tinggi.

Theme park ini dirancang untuk memberikan pengalaman edukatif sekaligus hiburan, mengenalkan pengunjung pada dunia di balik layar perfilman dari berbagai industri besar. Diharapkan rancangan ini dapat menjadi inovasi dalam pengembangan destinasi wisata edukatif dan mendukung pengembangan sumber daya manusia dalam perfilman dan animasi.

Metode perancangan taman ini dilakukan melalui pendekatan observasi langsung terhadap tapak dan aktivitas sosial masyarakat di sekitarnya. Analisis terhadap karakter fisik lahan, sirkulasi, pencahayaan alami, vegetasi, serta potensi dan kendala yang ada turut menjadi dasar pengambilan keputusan desain.

Data

1. Regulasi

Peraturan Daerah kabupaten Bandung Barat No. 2 tahun 2024 tentang rencana tata Ruang wilayah kabupaten bandung barat tahun 2024-2044 :

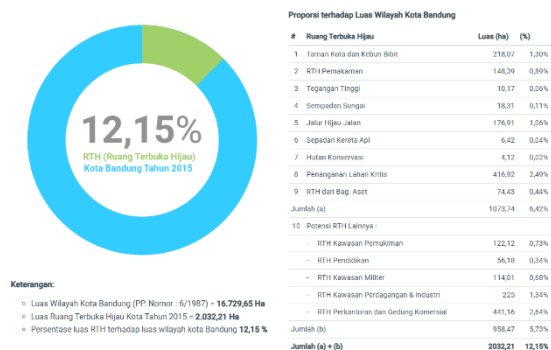
Ketentuan umum zonasi Kawasan pariwisata sebagaimana dimaksud dalam pasal 79 huruf G disusun dengan ketentuan :

- KDB Paling tinggi : 40%
- KDH paling rendah : 20%
- KLB paling banyak : 1,2
- GSB Jalan Arteri : 20 M
- GSB Jalan sekunder : 15 M
- Elevasi kontur : 1 M
- GSS : Bagi Sungai kedalaman 3-20 M, Minimal 15 M dari bibir Sungai



Gambar 1. Lokasi site tapak
Sumber : Goggle Earth

Berikut adalah luas RTH (Ruang Terbuka Hijau) di Kota Bandung tahun 2015



Keterangan:

- Luas Wilayah Kota Bandung (PP. Nomor : 6/1987) = **16.729,65 Ha**
- Luas Ruang Terbuka Hijau Kota Tahun 2015 = **2.032,21 Ha**
- Persentase luas RTH terhadap luas wilayah kota Bandung **12,15 %**

Sumber : <https://dpkp.bandung.go.id/ruang-terbuka-hijau>

Isu

1. Zonasi

- Pembagian Zona yang Efisien: Risiko zona bertabrakan fungsi atau tema sehingga kurang fokus, misalnya pengunjung bingung karena transisi antar zona yang kurang jelas atau konsisten.
 - Pengelolaan Kapasitas: Pengaturan kapasitas pada tiap zona agar tidak terjadi kepadatan yang mengganggu kenyamanan dan keamanan.
 - Konektivitas Antar Zona: Tantangan memastikan pergerakan antar zona berjalan lancar dan tertata baik agar pengunjung tidak tersesat atau mengalami kejenuhan.
-

2. Fasilitas

- Ketersediaan dan Pemeliharaan: Potensi kekurangan fasilitas pendukung seperti ruang istirahat, toilet, atau kafe yang memadai saat jumlah pengunjung tinggi.
 - Standar Keamanan Fasilitas: Risiko keselamatan pada wahana, studio, atau ruang pertunjukan terutama yang menggunakan teknologi canggih seperti efek ledakan atau *green screen*.
 - Fasilitas Inklusif: Keterbatasan fasilitas akses bagi penyandang disabilitas atau kelompok khusus yang menuntut perencanaan yang lebih detail.
-

3. Sirkulasi dan Aksesibilitas

- Kemacetan dan Kepadatan: Potensi kemacetan di area pintu masuk atau jalur utama saat jam sibuk, serta sirkulasi pengunjung yang kurang terorganisir menyebabkan kerumunan dan ketidaknyamanan.
 - Aksesibilitas untuk Semua: Kendala menyediakan akses yang memadai dan mudah bagi penyandang *disabilitas*, keluarga dengan anak kecil, serta lansia secara menyeluruh.
 - Tanda Petunjuk dan Navigasi: Kurangnya *signage* yang jelas dan mudah dipahami sehingga pengunjung kesulitan menemukan atraksi atau fasilitas.
-

4. Vegetasi dan Lingkungan

- Pemeliharaan Ruang Terbuka Hijau: Tantangan pemeliharaan taman dan area hijau agar tetap sehat, rimbun, dan tidak menjadi tempat sampah atau sarang hama.
 - Adaptasi Tanaman dengan Iklim Tropis: Kesulitan dalam memilih tanaman yang tahan terhadap perubahan iklim dan polusi sekitar untuk menjamin keberlanjutan vegetasi.
 - Dampak Lingkungan Sekitar: Risiko gangguan kebisingan atau pencemaran pada lingkungan sekitar akibat aktivitas taman seperti pertunjukan atau kendaraan internal.
-

6. Utilitas

- Ketersediaan dan Keandalan Utilitas: Risiko gangguan pada suplai air bersih, listrik, dan jaringan teknologi yang dapat mengganggu operasional wahana dan edukasi.
- Pengelolaan Limbah dan Energi: Tantangan menerapkan sistem pengelolaan limbah yang efektif dan pemanfaatan energi ramah lingkungan untuk mengurangi dampak negatif terhadap lingkungan.
- Integrasi Teknologi: Kebutuhan penyesuaian dan pembaruan teknologi yang cepat agar fasilitas interaktif tetap relevan dan berfungsi maksimal tanpa gangguan teknis.

Tujuan Perancangan

Perancangan *theme park* ini bertujuan menciptakan wahana hiburan yang juga berfungsi sebagai media edukasi interaktif tentang proses produksi film dan animasi dari berbagai industri perfilman utama. Diharapkan pengunjung, terutama generasi muda, dapat memperoleh pemahaman dan apresiasi yang lebih baik terhadap seni dan teknologi perfilman. Selain itu, taman ini dirancang untuk mendukung pengembangan pariwisata dan ekonomi kreatif di Kota Baru Parahyangan dengan memperhatikan kenyamanan, keamanan, keberlanjutan, serta mengakomodasi berbagai kelompok pengguna sehingga menjadi destinasi edukatif dan hiburan keluarga yang inklusif.

Konsep

A. Tema

Theme park mengangkat konsep Fantasi dan Edukasi Perfilman dengan fokus pada industri perfilman besar dan animasi, yaitu Hollywood, Bollywood, dan Animasi Global serta Lokal. Tema ini mengintegrasikan hiburan dan pendidikan untuk mengenalkan proses produksi film dan animasi secara interaktif dan menarik, sekaligus mengangkat nilai budaya dan kreativitas lokal.



Gambar 2. Ilustrasi theme park
Sumber : Perancangan Theme park

B. Zonasi

Taman dibagi menjadi empat zona utama berdasarkan industri perfilman:

- Zona Hollywood: Simulasi set film *blockbuster* dengan wahana *stunt show*, efek visual ledakan, dan *green screen* interaktif yang edukatif.
- Zona Bollywood: Teater musikal interaktif, atraksi tari Bollywood, dan workshop busana serta *make-up*.
- Zona Animasi Global: Atraksi karakter kartun *ikonik* dengan fasilitas *dark rides*, rumah karakter, dan teater 4D, termasuk edukasi pembuatan animasi 2D/3D.
- Zona Animasi dan Film Lokal: Fokus pada karakter animasi dan film lokal Indonesia, workshop pembuatan film pendek, serta edukasi sejarah perfilman nasional.

Sumber : [212019094+--+FIRMAN+FAUZI+--+EPROCEEDING.pdf](#)

C. Fasilitas

Fasilitas yang dirancang meliputi:

- Studio simulasi dan ruang pertunjukan.
- Workshop edukasi dan ruang kelas tentang produksi film dan animasi.
- Area interaktif wahana dan atraksi teknologi tinggi.
- Ruang pameran kostum, properti, dan memorabilia perfilman.
- Kafe, toko suvenir, serta ruang istirahat yang nyaman.
- Fasilitas pendukung untuk keamanan, pertolongan pertama, dan informasi pengunjung.

Sumber : <https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/daseng/article/view/40959/pdf>

D. Sirkulasi dan Aksesibilitas

- Tata letak sirkulasi pengunjung diatur agar lancar dengan jalur pedestrian yang mudah dijangkau, minim konflik, dan menghindari kepadatan serta kerumunan.
- Pintu masuk utama dan area parkir dirancang strategis dengan akses yang mudah dari jalan utama Kota Baru Parahyangan.
- Penggunaan jalur landai, ramp, dan fasilitas akses untuk penyandang disabilitas di seluruh area taman.
- Sistem *signage* dan informasi orientasi jelas untuk memudahkan navigasi.
- Transportasi internal difasilitasi untuk pengunjung dengan mobilitas terbatas.

Sumber : <https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/daseng/article/view/40959/pdf>



Gambar 3. Jalur sirkulasi
Sumber : Perancangan *theme park*



Gambar 4. Ramp
Sumber : Perancangan *theme park*

E. Vegetasi dan Lingkungan

- Penyediaan ruang terbuka hijau (RTH) yang cukup sesuai regulasi KDH minimal tiga puluh persen lahan, menciptakan taman tematik, area hijau interaktif, dan zona teduh alami untuk kenyamanan pengunjung.
- Penggunaan tanaman lokal yang adaptif dengan iklim tropis untuk mengurangi suhu mikro dan memberikan suasana asri.
- Pengelolaan drainase yang baik untuk menghindari genangan air dan menjaga kualitas lingkungan.
- Vegetasi sebagai *buffer* alami antara area taman dengan permukiman dan kawasan komersial sekitarnya.
- Penerapan prinsip keberlanjutan dalam pemeliharaan lingkungan taman.

Sumber : <https://ojs.unud.ac.id/index.php/lanskap/article/download/72496/39293>

F. Utilitas

- Sistem jaringan air bersih dan pemadam kebakaran yang terintegrasi untuk keamanan.
- Penggunaan energi yang efisien dan pilihan sumber energi ramah lingkungan.
- Sistem pengelolaan limbah yang baik, termasuk pemilahan sampah dan daur ulang.
- Infrastruktur teknologi seperti jaringan Wi-Fi, sistem audio visual, dan perangkat interaktif dalam wahana dan edukasi.
- Penerangan taman yang hemat energi dan aman untuk aktivitas malam hari.

Sumber : <https://ojs.unud.ac.id/index.php/lanskap/article/download/48853/29106/>

Kesimpulan

Perancangan *theme park* bertema perfilman dan edukasi di Kota Baru Parahyangan memadukan aspek hiburan dan pembelajaran teknologi perfilman secara interaktif. Lokasi yang strategis dan pemenuhan regulasi tata ruang menjadi dasar bagi rancangan yang mengedepankan kenyamanan pengunjung, keamanan wahana, dan kelestarian lingkungan. Zonasi tematik yang terstruktur dengan fasilitas edukatif dan rekreasi yang lengkap, serta sistem sirkulasi dan aksesibilitas yang inklusif, menjadikan *theme park* ini sebagai destinasi wisata keluarga yang mendukung pengembangan ekonomi kreatif lokal. Pendekatan vegetasi adaptif dan pengelolaan utilitas yang efisien semakin memperkuat aspek keberlanjutan operasional taman. Secara keseluruhan, taman ini diharapkan menjadi sarana edukasi dan hiburan yang inovatif sekaligus memperkokoh posisi Kota Baru Parahyangan sebagai pusat wisata edukatif dan industri kreatif.

Daftar Pustaka