

**LANDASAN TEORI DAN PROGRAM**

**TAMAN HIBURAN TEMATIK GUNDAM  
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR  
FUTURISTIK**



**DENNY KRISDIANTO**

**16.A1.0024**

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR  
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN  
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA  
SEMARANG**

**2021**

PROJEK AKHIR ARSITEKTUR  
Periode LXXIX, Semester Genap, Tahun 2020/2021

# LANDASAN TEORI DAN PROGRAM

## TAMAN HIBURAN TEMATIK GUNDAM DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR FUTURISTIK

Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan  
memperoleh gelar Sarjana Arsitektur



Disusun oleh:

Denny Krisdianto 16.A1.0024

Dosen pembimbing :

Bonifacio Bayu S, ST MSc  
NPP.055.1.2018.323

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR  
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN  
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA  
2021**

## HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

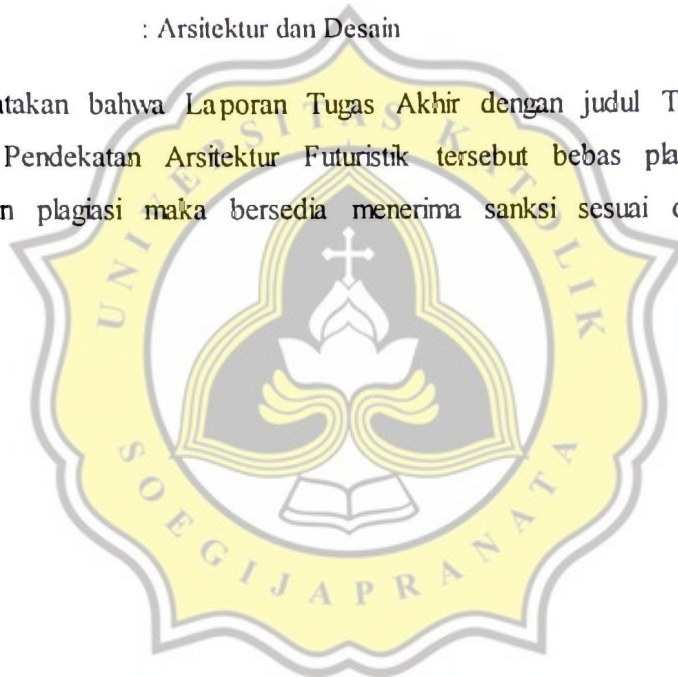
Nama : Denny Krisdianto

NIM : 16.A1.0024

Progdi / Konsentrasi : Arsitektur

Fakultas : Arsitektur dan Desain

Dengan ini menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dengan judul Taman Hiburan Tematik Gundam dengan Pendekatan Arsitektur Futuristik tersebut bebas plagiasi Akan tetapi bila terbukti melakukan plagiasi maka bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.



Semarang, 14 Juli 2021

Yang menyatakan,



Denny Krisdianto

## HALAMAN PENGESAHAN



Judul Tugas Akhir: : Taman Hiburan Tematik Gundam dengan Pendekatan Arsitektur Futuristik

Diajukan oleh : Denny Krisdianto

NIM : 16.A1.0024

Tanggal disetujui : 23 Maret 2021

Telah setuju oleh

Pembimbing : Bonifacio Bayu Senasaputro ST, M.Sc

Penguji 1 : Maria Damiana Nestri Kiswari S.T., M.Sc.

Penguji 2 : Dr. Ir. Krisprantono

Penguji 3 : Prof.Dr-Ing,Ir. L. M. F. Purwanto

Ketua Program Studi : Christian Moniaga S.T., M. Ars

Dekan : Dr. Dra. B. Tyas Susanti M.A.

Halaman ini merupakan halaman yang sah dan dapat diverifikasi melalui alamat di bawah ini.

[sintak.unika.ac.id/skripsi/verifikasi/?id=16.A1.0024](http://sintak.unika.ac.id/skripsi/verifikasi/?id=16.A1.0024)

## HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Denny Krisdianto

Program Studi : Arsitektur

Fakultas : Arsitektur dan Desain

Jenis Karya : Tugas Akhir

Menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata Semarang Hak Bebas Royalti Noneksklusif atas karya ilmiah yang berjudul "**Taman Hiburan Tematik Gundam dengan Pendekatan Arsitektur Futuristik**" beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Katolik Soegijapranata berhak menyimpan, mengalihkan media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir ini selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Semarang, 14 Juli 2021

Yang menyatakan



Denny Krisdianto

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, karena atas berkah dan rahmat- Nya penulis dapat menyelesaikan Proyek Akhir Arsitektur Periode Semester Genap 2020/2021 yang berjudul “Taman Hiburan Tematik Gundam dengan Pendekatan Arsitektur Futuristik” LPA ini diajukan dalam rangka memenuhi salah satu persyaratan tugas mata kuliah Seminar di Fakultas Arsitektur dan Desain Unika Soegijapranata Semarang.

Dalam penyusunan Laporan ini penulis mengalami hambatan dan rintangan berkaitan dengan kemampuan penulis yang masih merupakan tahap permulaan. Namun, penulis juga memperoleh banyak dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu yaitu :

1. Bapak Ir. Yulita Titik Sunarimahingsih, MT., selaku Dosen Koordinator Mata Kuliah PAA.
2. Bapak Bonifacio Bayu S, ST MSc, selaku dosen pembimbing yang telah membimbing, memberi masukan, serta memberikan ilmu selama proses penyusunan hingga terselesaikannya Laporan ini.
3. Bapak Christian Moniaga, ST., M Ars. Selaku ketua Program Studi Arsitektur dan Desain Universitas Katolik Soegijapranata
4. Orang tua, sanak saudara, dan teman-teman yang telah mendukung baik secara spiritual maupun materi
5. Pihak-pihak lain yang telah membantu penulis dalam penyusunan Laporan ini yang penulis tidak dapat sebutkan satu-persatu

Akhir kata, penulis telah berusaha semaksimalnya dalam penyusunan Laporan Poposal Seminar ini. Semoga dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Semarang, 14 Juli 2021

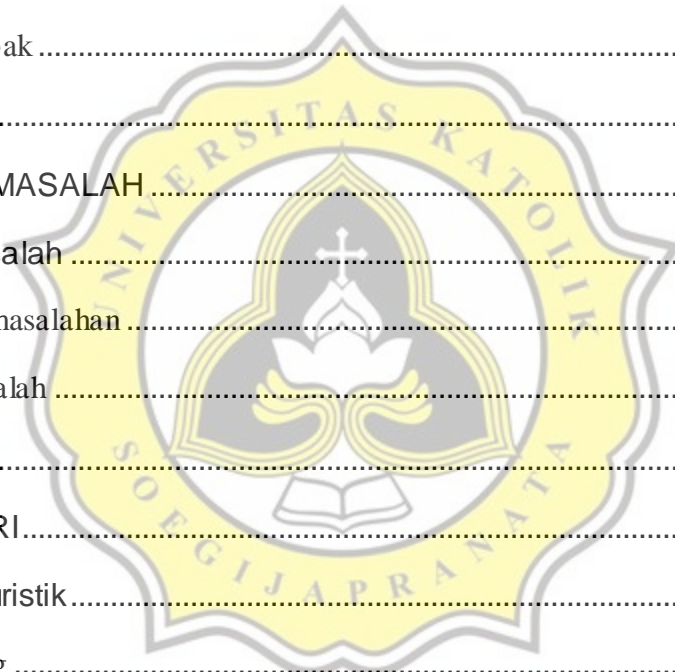


Denny Krisdianto

## DAFTAR ISI

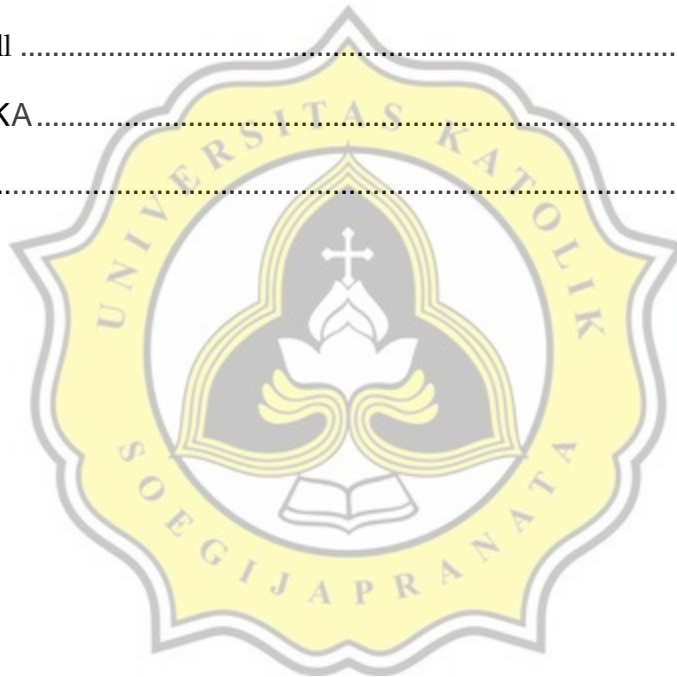
LANDASAN TEORI DAN PROGRAM .....	1
LANDASAN TEORI DAN PROGRAM .....	2
DAFTAR ISI.....	5
DAFTAR GAMBAR .....	8
DAFTAR TABEL.....	10
ABSTRAK.....	11
BAB 1 .....	12
PENDAHULUAN .....	12
1.1 Latar Belakang .....	12
1.2 Pertanyaan Masalah Desain .....	13
1.3 Tujuan .....	13
1.4 Orisinalitas .....	14
BAB 2 .....	15
GAMBARAN UMUM .....	15
2.1 Gambaran Umum Taman Hiburan.....	15
2.1.1 Definisi Taman Hiburan.....	15
2.1.2 Gambaran Umum Fungsi Bangunan.....	16
2.2 Gambaran Umum Topik .....	18
2.2.1 Latar Belakang Gundam .....	18
2.2.2 karakteristik Markas Gundam.....	18
2.2.3 Jenis – jenis Ruang Theme Park Gundam .....	21
2.3 Gambaran Umum Lokasi dan Tapak .....	25
2.3.1 Pemilihan Lokasi dan Tapak.....	25
2.3.2 Gambaran Umum Lokasi di Luar Tapak.....	26
2.3.3 Gambaran Umum Tapak.....	31
BAB 3 .....	33
ANALISA DAN PEMROGRAMAN ARSITEKTUR .....	33

3.1 Analisa Fungsi Bangunan .....	33
3.1.1 Kapasitas dan Karakteristik Pengguna.....	33
3.1.2 Kegiatan .....	36
3.1.3 Ruang Dalam dan Ruang Luar .....	38
3.1.4 Analisis Persyaratan Ruang.....	64
3.1.5 Hubungan Antar Ruang.....	66
3.1.6 Organisasi Ruang .....	66
3.2 Analisa Tapak .....	68
3.2.1 Analisa Pemilihan Tapak .....	68
3.2.2 Analisa tapak .....	70
<b>BAB 4.....</b>	<b>74</b>
<b>PENELUSURAN MASALAH.....</b>	<b>74</b>
4.1 Analisa Masalah .....	74
4.2 Identifikasi Permasalahan .....	77
4.3 Pernyataan Masalah .....	77
<b>BAB 5.....</b>	<b>78</b>
<b>LANDASAN TEORI.....</b>	<b>78</b>
5.1 Arsitektur Futuristik.....	78
5.2 Organisasi ruang .....	78
5.3 Transformasi Bentuk .....	81
<b>BAB 6.....</b>	<b>83</b>
<b>PENDEKATAN PERANCANGAN .....</b>	<b>83</b>
6.1 Pendekatan Arsitektur Futuristik .....	83
6.2 Prinsip Arsitektur Futuristik .....	84
6.2.1 Pola Penataan Massa .....	84
6.2.2 Perzoningan .....	84
6.2.3 Pengolahan Tapak.....	84
6.3 Prinsip Arsitektur Futuristik Lebbeus Woods .....	84
<b>BAB 7.....</b>	<b>86</b>





LANDASAN PERANCANGAN .....	86
7.1 Landasan Perancangan berdasarkan iklim .....	86
7.2 Landasan Perancangan Pola Penataan Massa Bangunan .....	87
7.3 Landasan Perancangan Bentuk Bangunan.....	88
7.4 Landasan Perancangan Tata Ruang .....	90
7.5 Landasan Perancangan struktur bangunan .....	91
7.5.1 Struktur Bagian atas .....	91
7.5.2 Struktur Bagian Tengah .....	92
7.5.3 Struktur Bagian Bawah .....	93
7.5.4 Retaining Wall .....	94
DAFTAR PUSTAKA.....	97
LAMPIRAN .....	98



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Contoh Kondisi pasca peperangan.....	18
Gambar 2. Kapal Induk Perang pada Serial Animasi Gundam .....	18
Gambar 3. Ruang Kendali pada Kapal Induk Perang .....	19
Gambar 4. Hangar Gundam.....	19
Gambar 5. Lorong pada serial gundam.....	21
Gambar 6. Diorama .....	21
Gambar 7. Dark rides .....	23
Gambar 8. Interior dark rides .....	23
Gambar 9 builder room .....	24
Gambar 10. Peta Tangerang .....	26
Gambar 11 data iklim Tangerang.....	28
Gambar 12. Peta Jenis Tanah Tangerang.....	28
Gambar 13. peta lokasi tapak 1.....	31
Gambar 14 peta Lokasi tapak 2.....	32
Gambar 15. kebutuhan ruang diorama .....	41
Gambar 16. kebutuhan ruang diorama .....	41
Gambar 17. Gambar pergerakan manusia .....	42
Gambar 18 kebutuhan ruang diorama.....	42
Gambar 19. Ukuran gundam skala 1:100.....	43
Gambar 20. Ukuran gundam Unicorn .....	44
Gambar 21. Ukuran gundam wing.....	45
Gambar 22. Ukuran Gundam EXIA.....	45
Gambar 23. Ukuran Gundam Strike Freedom .....	46
Gambar 24. Gundam Barbatos .....	46
Gambar 25. Kereta untuk gundam rides .....	47
Gambar 26 ukuran gundam skala 1;10 .....	48
Gambar 27. Kebutuhan ruang kasir.....	49
Gambar 28. Rak display .....	50
Gambar 29. Kebutuhan ruang display took .....	50
Gambar 30. Hubungan antar ruang.....	66
Gambar 31. Organisasi ruang area Hall .....	67
Gambar 32. Organisasi ruang area rekreasi.....	67
Gambar 33. Ruang area pengelola .....	68
Gambar 34. Organisasi ruang area servis.....	68
Gambar 35. Lokasi tapak bsd.....	69
Gambar 36. Lokasi tapak bsd.....	70
Gambar 37. Peta kontur .....	71
Gambar 38. Peta keadaan lalu lintas.....	72
Gambar 39. Bentuk Terpusat.....	78
Gambar 40. Bentuk linier.....	79
Gambar 41. Bentuk radial.....	80
Gambar 42. Bentuk Grid .....	80
Gambar 43. Transformasi Dimensional .....	81
Gambar 44. Transformasi Substraktif.....	81
Gambar 45. Transformasi Aditif.....	82
Gambar 46. Struktur space frame.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 47. Struktur Folded plate .....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 48 struktur flat slab.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 49. Rigid frame.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 50. Degree of Prefabrication.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 51.contoh desain lebbeus woods.....	85
Gambar 52. Contoh desain arsitektur futuristic wormhole.....	86
Gambar 53. Penataan massa bangunan.....	87
Gambar 54. Eksplorasi bentuk gubahan.....	88
Gambar 55. Capital Residence Hill karya Zaha Hadid.....	89
Gambar 56. Danish maritime museum .....	89
Gambar 57. Danis maritime museum .....	90

Gambar 58. Perancangan ata ruang.....	90
Gambar 59. Pet lalu luintas BSD.....	98
Gambar 60. Peta Lalu Lintas BSD.....	98
Gambar 61. Peta Lalu Lintas BSD.....	99
Gambar 62. Peta Lalu Lintas BSD.....	99
Gambar 63. Peta Lalu lintas BSD.....	99
Gambar 64. Kondisi sekitar site.....	99
Gambar 65. Jalan di sebelah timur site.....	99
Gambar 66. Batas timur site .....	99
Gambar 67. Kondisi jalanan BSD city.....	99



## DAFTAR TABEL

Tabel 1. orisinalitas.....	14
Tabel 2. Persyaratan Umum Taman Hiburan.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. Data gundam terfavorit.....	22
Tabel 4 Data jumlah Bab pada serial Gundam.....	22
Tabel 5. Daftar event Gundam .....	26
Tabel 6. Data jumlah pngunjung.....	33
Tabel 7. data pengunjung jatim park.....	34
Tabel 8. data pengunjung jatim park.....	34
Tabel 9. Studi aktivitas.....	36
Tabel 10 pengelompokan ruang berdasarkan fungsi .....	40
Tabel 11. Kebutuhan luas ruang dalam dan ruang luar .....	63
Tabel 12. Sifat ruang.....	64
Tabel 13. Analisis Persyaratan Ruang.....	65
Tabel 14. Analisis Masalah Pengguna .....	75
Tabel 15. Analisis Masalah Tapak .....	76
Tabel 16. Analisis Masalah Bangunan .....	76



## ABSTRAK

Perencanaan dan Perancangan Taman Hiburan Tematik Gundam dengan Pendekatan Arsitektur Futuristik bertujuan untuk memberikan satu pemecahan masalah tentang bagaimana merancang suatu taman hiburan, yang bertujuan untuk menuangkan seluruh imajinasi pengunjung sekaligus memperkenalkan apa itu gundam kepada masyarakat. Diharapkan dengan Perencanaan dan Perancangan ini dapat menjadi acuan dalam merancang suatu taman hiburan dengan tema gundam yang dapat mengajak pengunjung masuk ke dalam dunia gundam itu sendiri. Penerapan arsitektur futuristik dipilih sebagai sebuah cerminan akan dimensi masa depan yang dideskripsikan pada bentuk salah satu markas Gundam. Konsep bangunan yang mengadopsi salah satu kapal luar angkasa atau space battleship akan menambah daya tarik dari bangunan tersebut, sehingga bangunan dapat menjadi salah satu bangunan ikonik.

*Kata Kunci* : Arsitektur Futuristik, Tempat Wisata, Markas Gundam

## ABSTRACT

Planning and Designing a Gundam Thematic Theme Park with a Futuristic Architectural Approach aims to provide a solution to the problem of how to design an amusement park, which aims to pour out the entire imagination of visitors while introducing what is gundam to the public. It is hoped that this planning and design can become a reference in designing an amusement park with a gundam theme that can invite visitors to enter the world of gundam itself. The application of futuristic architecture was chosen as a reflection of the future dimensions described in the shape of one of the Gundam headquarters. The concept of a building that adopts a space ship or space battleship will add to the attractiveness of the building, so that the building can become one of the iconic buildings.

*Keywords*: Futuristic Architecture, Tourist Attractions, Gundam Headquarters