

LAPORAN PERENCANAAN DAN PERANCANGAN
TAMAN HIBURAN KALANGKANG KABAYAN : *THE HORROR*
ATTRACTION



Oleh :

MEIZKO HARMOKO

NIM: 1800253

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

DEPARTEMEN PENDIDIKAN TEKNIK ARSITEKTUR

FAKULTAS PENDIDIKAN TEKNOLOGI DAN KEJURUAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

2022

LEMBAR PENGESAHAN DAN PERSETUJUAN
SKRIPSI / TUGAS AKHIR

Nama : Meizko Harmoko
NIM : 1800253
Judul Tugas Akhir : **Kalangkang Kabayan : *The Horror Attraction***

Disetujui dan disahkan oleh :
Pembimbing 1

Dr. Eng. Usep Surahman, S.T., M.T.

NIP. 19760527 200501 1 001

Pembimbing 2

Restu Minggra, S.Pd., M.T.

NIP. 19880731 201504 1 001

Ketua Departemen
Pendidikan Teknik Arsitektur

Ketua Program Studi
Teknik Arsitektur

Dr. Lilis Widaningsih, S.Pd., M.T.

NIP. 19711022 199802 2 001

Tutin Aryanti S.T., M.T., Ph.D.

NIP. 19750815 200312 2 001

KATA PENGANTAR

Assalamua'laikum Wr. Wb.

Alhamdulillah kita panjatkan puji dan syukur kehadirat Allah SWT. Dengan rahmat serta hidayah-Nya, penyusunan Laporan Perencanaan dan Perancangan Kalangkang Kabayan : *The Horror Attraction* ini dapat terselesaikan. Laporan ini disusun untuk memenuhi kebutuhan akan data perencanaan dan perancangan Proyek Tugas Akhir dan sebagai syarat pemenuhan nilai Tugas Akhir Program Studi Arsitektur.

Penyusunan laporan ini dilakukan dengan melakukan berbagai macam *brainstorming* dalam perancangan dan pengumpulan berbagai data, baik itu dengan mengkaji berbagai sumber literatur maupun dengan pengambilan data secara langsung di lapangan. Oleh sebab itu, saya sebagai penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih kepada berbagai pihak yang terlibat, seperti :

1. Bapak Dr.Eng Usep Surahman, S.T., M.T. sebagai Dosen Pengampu Mata Kuliah Tugas Akhir dan Dosen Pembimbing 1 yang selalu memberikan saran dan motivasi selama proses bimbingan.
2. Bapak Restu Minggra, S.Pd., M.T. sebagai Dosen Pembimbing 2 yang selalu memberikan saran dan motivasi selama proses bimbingan
3. Bapak Prof. Dr. M.S. Barliana, M.Pd., M.T., Ibu Kunthi Herma Dwidayati, S.Pd., M.Sc., dan Bapak Fauzi Rahmanullah, S.Pd., M.T. sebagai Tim Pembahas yang sudah memberikan berbagai masukan bermanfaat selama proses perancangan.
4. Ibu saya yang selalu memberikan dukungan dan saran selama saya menyelesaikan mata kuliah ini.
5. Berbagai pihak lainnya yang tidak bisa saya sebutkan satu – persatu.

Akhir kata, dengan adanya laporan ini, saya berharap manfaatnya dapat tersebarluaskan kepada para pembacanya dan penulisnya.

Wassalamua'laikum Wr. Wb.

Bandung, 21 Februari 2022

Meizko Harmoko

PERENCANAAN DAN PERANCANGAN
KALANGKANG KABAYAN : *THE HORROR ATTRACTION*

Meizko Harmoko

Program Studi Arsitektur, Universitas Pendidikan Indonesia

Abstrak

Kebutuhan pengguna akan sandang, pangan, dan papan memang menjadi kebutuhan utama dalam menjalankan aktivitas sehari – hari. Namun, terdapat juga jenis kebutuhan pendukung lainnya yang harus dipenuhi agar produktivitas pengguna dalam melakukan kegiatan hariannya dapat dimaksimalkan. Salah satunya adalah kebutuhan akan rekreasi. minimnya jenis tempat wisata dan rekreasi, lapangan pekerjaan bagi para seniman yang semakin menipis, dan nilai budaya yang mulai ditinggalkan membuat sektor wisata sebagai salah satu sarana hiburan mulai menurun peminatnya. Oleh karena itu, perancangan *horror attraction* ini dipilih untuk mengatasi isu – isu tersebut

Kata Kunci : Taman Hiburan, Horor, Arsitektur

Abstract

Users' needs for clothing, food, and housing are indeed the main needs in carrying out daily activities. However, there are also other types of supporting needs that must be met so that user productivity in carrying out their daily activities can be maximized. One of them is the need for recreation. the lack of types of tourist and recreational places, the dwindling job opportunities for artists, and the abandonment of cultural values have made the tourism sector as a means of entertainment decline in demand. Therefore, the design of this horror attraction was chosen to address these issues

Keywords : Amusement Park, Horror, Architecture

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan dan Sasaran	3
1.4 Penetapan Lokasi	3
1.5 Metode Perancangan	3
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II	7
2.1 Tinjauan Umum.....	7
2.2 Penjelasan Tema	7
2.3 Studi Psikologi Horor	9
2.4 Kajian Preseden <i>Theme Park</i>	13
2.5 Kajian Tema Sejenis.....	16
2.6 Elaborasi Tema	21
2.7 Tinjauan Khusus	24
BAB III	31
3.1 Penetapan Lokasi	31
3.2 Latar Belakang Lokasi	31
3.3 Analisis Tapak.....	32
3.4 Analisis Transportasi	36
3.5 Analisis Potensi Lingkungan.....	36
3.6 Analisis Infrastruktur Kota	36
3.7 Simpulan Analisis.....	37
BAB IV	39
4.1 Usulan Konsep Rancangan Bentuk	39
4.2 Usulan Konsep Rancangan Tapak (Zoning Makro).....	43
4.3 Usulan Konsep Rancangan Struktur.....	49
4.4 Usulan Konsep Rancangan Utilitas.....	49

BAB V	51
5.1 Kesimpulan.....	51
5.2 Saran.....	51
DAFTAR PUSTAKA	52
LAMPIRAN	54

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 2.1 Kalangkang (kiri) Kabayan (kanan)*
- Gambar 2.2 Fazbear Fright*
- Gambar 2.3 The entrance to Europa-Park*
- Gambar 2.4 Peta Europa-Park*
- Gambar 2.5 The entrance to Universal Studios Hollywood*
- Gambar 2.6 Peta Universal Studios Hollywood*
- Gambar 2.7 Alton Towers Resort*
- Gambar 2.8 Peta Alton Towers Resort*
- Gambar 2.9 Eloise Asylum*
- Gambar 2.10 Wahana Eloise Asylum*
- Gambar 2.11 Fright Factory*
- Gambar 2.12 Wahana Fright Factory 1*
- Gambar 2.13 Terror Behind the Walls*
- Gambar 2.14 Zoning Wahana Terror Behind the Walls*
- Gambar 2.15 Lockdown (kiri), Machine Shop (tengah), & Blood Yard (kanan)*
- Gambar 2.16 Kuyang, contoh cerita lokal Indonesia*
- Gambar 2.17 Bank Indonesia 1*
- Gambar 2.18 Bank Indonesia 2*
- Gambar 2.19 Gedung Sate*
- Gambar 2.20 Gedung Merdeka*
- Gambar 2.21 Struktur Organisasi Kalangkang Kabayan*
- Gambar 2.22 Zonasi Tapak*
- Gambar 3.1 Lokasi Lahan*
- Gambar 3.2 Lokasi dan Fungsi Lahan*
- Gambar 3.3 Dimensi Lahan*
- Gambar 3.4 Utilitas di sekitar Lahan*
- Gambar 3.5 Vegetasi di sekitar Lahan*
- Gambar 3.6 View dari dan ke Lahan*
- Gambar 3.7 Iklim Lahan*
- Gambar 4.1 Contoh Bentuk Bangunan*
- Gambar 4.2 Menara Pengawas Penjara Banceuy*
- Gambar 4.3 Konsep Gubahan Massa*
- Gambar 4.4 Konsep Denah Gedung*
- Gambar 4.5 Analisis Sirkulasi*

Gambar 4.6 Zoning Makro 1

Gambar 4.7 Zoning Makro 2

Gambar 4.8 Zoning Makro 3

Gambar 4.9 Zoning Makro 4

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Fasilitas Preseden Theme Park

Tabel 2.2 Perbandingan Preseden Horror Attraction

Tabel 2.3 Analisis Aktivitas dan Kebutuhan Ruang

DAFTAR LAMPIRAN

Standar perancangan

Gambar Kerja

Surat Keterangan Pembimbing

Kartu Asistensi

DAFTAR PUSTAKA

- Antonius, A., Achmad, D., Suryabrata, I., & Adi, D. (2014). the Concept of Modern Dutch Colonial Architecture To the Development of Javanese Architecture. *DIMENSI (Journal of Architecture and Built Environment)*, 41(1), 37–42. <https://doi.org/10.9744/dimensi.41.1.37-42>
- Barnett, L., & Weber, J. (2008). Perceived benefits to children from participating in different types of recreational activities. *Journal of Park and Recreation ...*, 26(3), 1–20. <http://js.sagamorepub.com/jpra/article/view/1310>
- Bustos, R. (2021). *Horror , Colour and Design in Dario Argento ' s*. Institute of Art Design and Technology, Dun Laoghaire.
- Johnston, D. D. (1995). Adolescents' Motivations for Viewing Graphic Horror. *Human Communication Research*, 21(4), 522–552.
- Khairunnisa, A., Wardhaningsih, M., Dewi, C. N., & Fahmi, I. (2019). *Ghost Wiki : A Book of Indonesian Ghost* (Vol. 1). StoryTale Studios, Maple Whispering.
- Lopes, P., Liapis, A., & Yannakakis, G. N. (2015). Targeting horror via level and soundscape generation. *Proceedings of the 11th AAAI Conference on Artificial Intelligence and Interactive Digital Entertainment, AIIDE 2015*, 37–43.
- McAndrew, F. T. (2020). The Psychology, Geography, and Architecture of Horror: How Places Creep Us Out. *Evolutionary Studies in Imaginative Culture*, 4(2), 47–62. <https://doi.org/10.26613/esic.4.2.189>
- Monica Erveline Basri, D., Sanjaya, R., & Utami, D. S. (2022). STUDI KARAKTERISTIK FAÇADE ARSITEKTUR KOLONIAL MODERN PADA GEREJA DI JAKARTA. *Jurnal Arsitektur dan Kota Berkelanjutan*, 4(1), 8–16.
- Mundorf, N., Weaver, J., & Zillmann, D. (1989). Effects of Gender Roles and Self Perceptions on Affective Reactions to Horror Films. *Sex Roles*, 20(11–12), 655–673. <https://doi.org/10.1007/BF00288078>
- Pawitro, U. (2017). *PENDEKATAN-PENDEKATAN DALAM DESAIN ARSITEKTUR DAN STRATEGI MENDAPATKAN PENGALAMAN BER-ARSITEKTUR*. 1(1).
- Perron, B. (2004). Sign of a Threat : The Effects of Warning Systems in Survival Horror Games. *COSIGN 2004 Proceedings, September*, 132–141.
- Scrivner, C., Andersen, M. M., Schjoedt, U., & Clasen, M. (2021). *The Psychological Benefits of Scary Play in Three Types of Horror Fans*. 1–19. <https://doi.org/10.31234/osf.io/sdx66>

Cawthon, S., & Waggener A. (2021). *Five Nights at Freddy's Fazbear Frights #8 : Gumdrop Angel*. Scholastic Inc., 144-227.

KBBI Edisi V

Peraturan Menteri Pariwisata RI No. 3/2018 tentang Petunjuk Operasional Pengelolaan Dana. Alokasi Khusus Fisik Bidang Pariwisata

Peraturan Menteri Pekerjaan Umum No. 29/PRT/M/2018 tentang Pedoman Persyaratan Teknis. Bangunan

RTRW Kota Bandung Tahun 2011 – 2031

<https://bloktuban.com/2021/08/19/lapar-butuh-makan-seniman-demo-pemkab-tuban/>

eloiseasylum.com

escapeauthority.com

frightfactoryphilly.com

fox2detroit.com

sinarpaginews.com

wartakota.tribunnews.com

wikipedia.com

www.britannica.com/dictionary

www.meriam-webster.com/dictionary

www.nda.ac.uk