

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Minimnya jenis tempat wisata dan rekreasi, khususnya di Indonesia, membuat beberapa tempat tersebut yang biasa dipenuhi pengunjung dalam beberapa waktu kedepannya mulai ditinggalkan pengunjung dan tidak terawat. Bahkan, beberapa tempat rekreasi harus tutup karena jumlah pengunjung yang tidak dapat memenuhi pemasukan minimal dari tempat – tempat tersebut. Contohnya seperti Kebun Binatang Bandung yang terletak di Siliwangi, Kota Bandung, yang hingga saat proposal ini ditulis masih terbuka untuk umum. Menurut pengalaman beberapa orang terdekat penulis, khususnya ibu dari penulis sendiri, mengungkapkan bahwa Kebun Binatang Bandung pada tahun 1970-an masih memiliki fasilitas dan kualitas yang lebih baik ketimbang Kebun Binatang Bandung pada tahun 2000-an. Beliau pun menyatakan bahwa jumlah pengunjung pada 1970-an terasa lebih banyak ketimbang pada tahun 2000-an. Selain itu, dilansir oleh sinarpaginews.com, Kepala Seksi Destinasi dan Wisata Disbudpar Kota Bandung, Faisal Tachir, menyebutkan bahwa jumlah kunjungan wisatawan Kota Bandung pada tahun 2019 mencapai 8.175.221 orang untuk wisatawan domestik dan 252.842 orang untuk wisatawan mancanegara. Namun pada tahun 2020, jumlah ini pun berkurang, dengan jumlah wisatawan domestik hanya sebanyak 3.229.090 orang dan wisatawan mancanegara sebanyak 30.210 orang.

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. Rekreasi merupakan salah satu unsur yang digunakan untuk melengkapi kebutuhan manusia akan *self satisfaction* atau kepuasan tersendiri. Sehingga ketika pengguna telah melengkapi kebutuhan tersebut, maka mereka akan kembali semangat untuk kembali mengerjakan pekerjaan hariannya. Menurut (Barnett & Weber, 2008), aktivitas rekreatif, khususnya pada usia anak – anak, dapat mengoptimalkan perkembangan anak khususnya pada beberapa aspek tertentu seperti pembangunan karakter pribadi, pembangunan karakter sosial, kegembiraan anak sebagai *intrinsic rewards* atau rasa puas yang tersirat, pengembangan fisik dan peningkatan kemampuan bersosialisasi dan berkesempatan untuk memperluas interaksi sosial.

Untuk itulah penulis ingin mengangkat kembali sektor wisata dan rekreasi yang saat ini mulai meredup, dengan membuat sebuah tempat rekreasi yang terbilang belum pernah ditemukan di Indonesia. *Horror Attraction* atau atraksi horor pun dipilih sebagai alternatif dari beberapa jenis tempat rekreasi yang sudah ada. Selain karena belum ada nya *amusement park* atau taman hiburan yang memilih horor sebagai tema utamanya, atraksi horor dinilai memiliki beberapa

manfaat bagi para pengunjungnya. Menurut (Scrivner et al., 2021), manfaat – manfaat ini dikelompokan berdasarkan jenis pengguna yang merasakannya, yaitu *Adrenaline Junkies*, merupakan pengunjung yang menikmati pengalaman yang signifikan dari *recreational horror* atau pengalaman ketakutan buatan; *White Knucklers*, merupakan pengunjung yang tidak menyukai perasaan ketika mereka takut, namun menikmati rasa puas setelah merasakan pengalaman ketakutan buatan atau *recreational horror*; dan *Dark Copers*, merupakan pengunjung yang merasa bahwa horor membantu mereka dalam menghadapi permasalahan di dunia nyata dan di kehidupannya dan diklasifikasikan sebagai perpaduan dari *Adrenaline Junkies* dan *White Knucklers*. Para *Dark Copers* ini menyatakan bahwa mereka mendapat pesan – pesan tentang bagaimana kerasnya dunia dan bagaimana horor membantu mereka dalam mengontrol perasaan khawatir dan depresi. Selain itu, mereka juga merasakan *good feeling* ketika mengalami perasaan dihantui, perasaan seperti mereka mempelajari hal baru tentang diri mereka sendiri, dan perasaan seperti berkembangnya diri sebagai manusia secara tersirat. Alasan lainnya adalah karena kawasan ini dibuat khusus untuk hiburan sekaligus memberi nilai sejarah, maka kawasan *horror attraction* ini akan memberi pengetahuan mengenai legenda – legenda yang diceritakan di dalam kawasan

Selain itu, *horror attraction* ini dapat menjadi lapangan pekerjaan bagi mereka yang mendalami bidang tertentu, seperti para *costume player* atau yang dikenal sebagai *cosplayer*. *Costume Play* sendiri merupakan istilah yang digunakan untuk para penggemar komik berupa *manga* maupun *anime*. Walau begitu, para *cosplayer* sendiri tidak selalu mengambil referensi dari Jepang. Melainkan dari berbagai macam budaya, animasi, dan karya seni lainnya dari seluruh dunia, termasuk Indonesia. Di Bandung sendiri terdapat sebuah komunitas seniman jalanan atau *street artist* yang mengabdikan bakatnya pada *horror art* atau seni horor, khususnya dengan menggunakan media kostum dan *graffiti art*. Keberadaan para seniman jalanan ini mulai meredup dengan adanya pengetatan protokol kesehatan. Hal ini menyebabkan komunitas mereka menjadi tidak bebas untuk mengekspresikan diri di ruang terbuka. Banyak aksi unjuk rasa yang dilakukan para komunitas seniman untuk mendapatkan kembali hak mereka. Seperti yang dilansir dari [bloktuban.com](https://www.bloktuban.com) bahwa salah satu seniman bernama Ki Ronggo menyatakan bahwa para seniman membutuhkan media dan panggung untuk mendapatkan penghasilan sehari - hari.

Oleh karena itu, *horror attraction* ini membutuhkan jasa para seniman dan berbagai jenis usaha ekonomi kreatif lainnya untuk mengekspresikan karya seni mereka. Selain membuka lapangan pekerjaan, *horror attraction* perlu diperbarui dari segi tema dan konsep secara keseluruhan dalam jangka waktu tertentu agar para pengunjung tidak merasa bosan dengan wahana yang ada. Konsep dan tema yang bersifat fleksibel ini tetap berpangku dan berdasar pada konsep dan tema utama, sehingga para seniman nantinya akan memunculkan ide – ide baru berdasarkan ide pemikiran yang ada dengan gaya seninya tersendiri. Bentuk media yang disediakan pun bermacam – macam, mulai dari dinding di sekeliling tapak yang dapat digunakan

sebagai graffiti art, penempatan para *cosplayer* sesuai dengan kostum yang dibuat, hingga pembuatan furnitur dan peralatan pendukung wahana lainnya. Dengan begitu, pengunjung akan selalu menemukan hal baru dan para seniman dan pemilik usaha ekonomi kreatif lainnya dapat berekspresi dengan leluasa.

Karena memanfaatkan jasa seniman lokal, maka *horror attraction* ini dapat mengangkat nilai sejarah lokal sesuai dengan tema yang disediakan. Hal ini menjadi penting karena penyampaian pesan – pesan dan nilai – nilai budaya dan sejarah lokal akan menjadi lebih menarik ketimbang hanya ditampilkan sebagai pajangan pada *display* ruangan. Para seniman, baik itu para *cosplayer* maupun seniman lainnya, akan dapat berinteraksi langsung dengan pengunjung dan menjelaskan baik itu cerita, legenda, maupun mitos sesuai area-nya masing – masing. Walaupun banyak museum yang mulai menggunakan *interactive display* sebagai sarana pembelajaran, tentunya pengunjung akan merasakan pengalaman berbeda ketika dijelaskan secara langsung oleh pakarnya.

1.2 Perumusan Masalah

1. Kriteria apa saja yang dibutuhkan untuk merancang sebuah *theme park*?
2. Apa saja konsep desain *theme park* yang bisa diterapkan pada konsep *Horror Attraction*?
3. Bagaimana konsep desain *theme park* yang bisa diterapkan pada konsep *Horror Attraction*?

1.3 Tujuan dan Sasaran

Tujuan dari perencanaan dan perancangan *Horror Attraction* ini adalah untuk :

1. Merancang kawasan yang dapat memperkenalkan sejarah dan budaya lokal pada pengunjung dengan cara yang tidak membuat bosan.
2. Merancang tempat wisata yang dapat meningkatkan kembali faktor ekonomi di wilayah tersebut.
3. Merancang sebuah wadah lapangan kerja bagi para seniman dan usaha ekonomi kreatif lainnya yang mendukung.

Sementara itu, sasaran dari hiburan ini terdiri dari :

1. Pengunjung usia remaja (12-25 tahun)
2. Pengunjung usia peralihan atau remaja akhir atau dewasa muda (18-24 tahun)
3. Pengunjung usia dewasa (26-45 tahun)

1.4 Penetapan Lokasi

Lokasi yang dipilih untuk dijadikan tempat perencanaan dan perancangan *horror attraction* ini adalah Kawasan Banceuy, tepatnya pada Jalan Banceuy no.51, Kel. Braga, Kec. Sumur Bandung, Kota Bandung, Jawa Barat. Penjelasan lebih lanjut akan dipaparkan pada Bab III.

1.5 Metode Perancangan

Sebelum memulai proses perancangan, diperlukan pengumpulan dan pengolahan data sebagai referensi dan dasar dalam merancang keseluruhan kawasan. Dalam memperoleh data yang diperlukan, baik itu data primer maupun sekunder, diperlukan pendekatan atau metode yang tepat sesuai. Karena bentuk luaran yang dihasilkan berupa usulan rancangan, maka metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif, yaitu metode yang berfokus pada pemahaman dan pendalaman data yang telah dikumpulkan, dikaji, dan dibandingkan dengan data lainnya. Data yang dikumpulkan berasal dari kajian data berupa arsip dan/atau bentuk pengetahuan lainnya seperti data yang diambil langsung dari lapangan yang kemudian bisa memvalidasi data – data yang sudah ada.

Dalam proses ini, rumusan masalah dijadikan sebagai landasan yang datanya masih bersifat sementara. Rumusan masalah ini kemudian berkembang sejalan dengan data yang telah dikumpulkan dan dikaji.

Data yang sudah dikumpulkan kemudian bisa dikelompokkan menjadi 2 jenis, yaitu :

1. Data Primer

Data primer merupakan data yang didapatkan dari lapangan dan didapatkan langsung dari sumbernya. Dalam penelitian ini, data primer didapatkan dari hasil wawancara dengan narasumber tertentu. Data – data yang sudah didapatkan seperti wawancara dengan beberapa masyarakat di kawasan Kota Bandung yang sudah mengenal daerah - daerah Kota Bandung sejak lama dan pengambilan bukti foto eksisting tapak.

2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan berbagai informasi yang sudah tersedia sebelumnya dan dikumpulkan oleh peneliti sebagai pelengkap data primer. Dalam penelitian ini, data sekunder didapatkan dengan mengumpulkan data dari berbagai sumber tertulis, seperti arsip sejarah, artikel ilmiah, maupun jurnal. Data – data yang sudah didapatkan seperti beberapa jurnal dan artikel ilmiah mengenai psikologi horror, perancangan ruangan taman hiburan, dan beberapa karya fiksi sebagai referensi gambaran suasana ruang.

Terdapat 2 jenis teknik pengumpulan data yang digunakan, yaitu :

1. Studi Lapangan

2. Studi Literatur

Setelah data sudah diolah dan dikelompokkan sesuai jenisnya, data kemudian dapat dijadikan sebagai referensi dan ruang lingkup dalam membuat perencanaan dan perancangan.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

1.2 Perumusan Masalah

- 1.3 Tujuan dan Sasaran
- 1.4 Penetapan Lokasi
- 1.5 Metode Perancangan
- 1.6 Sistematika Penulisan

BAB II TINJAUAN PERENCANAAN

- 2.1 Tinjauan Umum
- 2.2 Penjelasan Tema
- 2.3 Studi Psikologi Horor
- 2.4 Kajian Preseden *Theme Park*
- 2.5 Kajian Tema Sejenis
- 2.6 Elaborasi Tema
- 2.7 Tinjauan Khusus

BAB III TINJAUAN LOKASI PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

- 3.1 Penetapan Lokasi
- 3.2 Latar Belakang Lokasi
- 3.3 Analisis Tapak
- 3.4 Analisis Transportasi
- 3.5 Analisis Potensi Lingkungan
- 3.6 Analisis Infrastruktur Kota
- 3.7 Simpulan Analisis

BAB IV KONSEP RANCANGAN

- 4.1 Usulan Konsep Rancangan Bentuk
- 4.2 Usulan Konsep Rancangan Tapak (Zoning Makro)
- 4.3 Usulan Konsep Rancangan Struktur
- 4.4 Usulan Konsep Rancangan Utilitas

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

- 5.1 Kesimpulan
- 5.2 Saran