PERENCANAAN DAN PERANCANGAN PUSAT HIBURAN KELUARGA DI KOTA CILEGON

LAPORAN PRA/PERANCANGAN TUGAS AKHIR
Program Studi Sarjana Arsitektur

Oleh
MUHAMMAD FARIS WIBAWA
03061181419029

Program Studi Arsitektur
Fakultas Teknik
Universitas Sriwijaya
Semester ganjil Tahun 2018-2019

HALAMAN PENGESAHAN

PERENCANAAN DAN PERANCANGAN
PUSAT HIBURAN KELUARGA DI KOTA CILEGON

Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Gelar Untuk Memperoleh Gelar Sarjana

Oleh:

MUHAMMAD FARIS WIBAWA

NIM. 03061181419029

Indralaya, Mei 2019

Menyetujui,

Pembimbing I	Pembimbing II
Abdurrachman Arief, S.T., M.Sc.	**Ardiansyah, S.T, M.T.**
NIP. 198312262012121001	**NIP. 198210252006041005**

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknik Sipil dan Perencanaan

Ir. Helmi Hakki, M.T.

NIP. 196107031991021001

HALAMAN PERSETUJUAN

Karya tulis ilmiah Laporan Tugas Akhir ini dengan judul "Perencanaan dan Perancangan Pusat Hiburan Keluarga Di Kota Cilegon" telah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Karya Ilmiah Fakultas Teknik Universitas Sriwijaya pada tanggal 15 April 2019.

Indralaya, Mei 2019

Tim Penguji Karya Ilmiah berupa skripsi

Pembimbing :

1. Abdurrachman Arief, S.T., M.Sc. ( )
   NIP. 198312262012121001
2. Ardiansyah, S.T, M.T. ( )
   NIP. 198210252006041005

Penguji :

1. Anjuma Perkasa Jaya, S.T., M.Sc. ( )
   NIP. 197707242003121005
2. Ir. H. Arie Siswanto, MCRP., Ph.D ( )
   NIP. 195812201985031002

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknik Sipil dan Perencanaan

Ir. Helmi Hakki, M.T.

NIP. 196107031991021001

HALAMAN PERNYATAAN INTEGRITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Muhammad Faris Wibawa

Nim : 03061181419029

Judul : Perencanaan dan Perancangan Pusat Hiburan Keluarga Di Kota Cilegon

Menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir saya merupakan hasil karya sendiri didampingi tim pembimbing dan bukan hasil penjiplakan/plagiat. Apabila ditemukan unsur penjiplakan /plagiat dalam skripsi ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Sriwijaya sesuai aturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tanpa ada paksaan dari siapapun.

Indralaya, Mei 2019

Muhammad Faris Wibawa

NIM. 03061181419029

Perencanaan dan Perancangan Pusat Hiburan Keluarga Di Kota Cilegon

Muhammad Faris Wibawa
Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Sriwijaya
Jalan Raya Palembang-Prabumulih, KM. 32 Indralaya, Ogan Ilir, Sumatera Selatan 30662
Email: fariswibawa@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan industri di kota Cilegon menyebabkan banyak nya penyerapan tenaga kerja baru dan banyaknya pendatang dan menetap dikota Cilegon. Namun perkembangan di kota Cilegon tidak diikuti oleh perkembangan fasilitas pendukung yang memadai. Sehingga diperlukan arah pengembangan kota yang dapat memenuhi kebutuhan akan fasilitan pendukung dengan memakasimalkan lahan yang ada. Pusat Hiburan Keluarga merupakan solusi menjawab permasalahan kebutuhan hiburan di Kota Cilegon, baik dalam sisi komersil yakni sebagai bentuk hiburan untuk masyarakat modern yang berkembang Kota Cilegon tetapi juga sebagai wadah Keluarga berkumpul mencari hiburan, baik komunitas-komunitas lainnya. Konsep One Stop Entertainment yang diterapkan memudahkan keluarga atau masyarakat mendapatkan banyak hiburan hanya dalam satu tempat. Desain Pusat Hiburan Keluarga di Kota Cilegon ini menerapkan pendekatan desain arsitektur kontemporer untuk menciptakan suatu bangunan dengan nuansa baru dan dapat merasakan pengalaman yang berbeda saat berekreasi.

Kata Kunci : Pusat Hiburan Keluarga Di Kota Cilegon, Kontemporer, Modern

Menyetujui,

Pembimbing I	Pembimbing II
Abdurrachman Arief, S.T., M.Sc.	**Ardiansyah, S.T, M.T.**
NIP. 198312262012121001	**NIP. 198210252006041005**

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknik Sipil dan Perencanaan

Ir. Helmi Hakki, M.T.

NIP. 196107031991021001

Planning and Designing
Family Entertainment Center Of Cilegon

Muhammad Faris Wibawa
Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Sriwijaya
Jalan Raya Palembang-Prabumulih, KM. 32 Indralaya, Ogan Ilir, Sumatera Selatan 30662
Email: fariswibawa@gmail.com

ABSTRAK

The development of industries in Cilegon caused many of his new labor absorption and the number of entrants and settled in Cilegon. However developments in Cilegon is not followed by the development of adequate support facilities.. So that takes the direction of the development of the city that can meet the needs of fasilitan supporters with maximizing farm. Family entertainment center is the solution of the problem of answering the needs of entertainment in Cilegon, in both the commercial side i.e. as a form of entertainment for modern society which flourished in the town of Cilegon but also as Families gathered to search for Entertainment, both other communities. The concept of One Stop Entertainment applied facilitate family or community obtain plenty of entertainment in just one place. Design of family entertainment center in the town of Cilegon is applying contemporary architecture design approach to create a building with new shades and can experience a different time of leisure.

Kata Kunci : Family Entertainment Center In The Town Of Cilegon, contemporary, Modern

Menyetujui,

Pembimbing I	Pembimbing II
Abdurrachman Arief, S.T., M.Sc.	**Ardiansyah, S.T, M.T.**
NIP. 198312262012121001	**NIP. 198210252006041005**

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknik Sipil dan Perencanaan

Ir. Helmi Hakki, M.T.

NIP. 196107031991021001

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum wa rahmatullahi wa barakatuh

Puji syukur ke hadirat Allah SWT berkat rahmat dan ridho-Nya penyusun dapat menyelesaikan laporan ini, untuk memenuhi salah satu syarat penyelesaian kurikulum yang ada pada Program Studi Teknik Arsitektur Universitas Sriwijaya. yang diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Teknik Arsitektur. Penyusun mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini, terutama kepada :

1. Ibu Dr. Ir. Tutur Lussetyowati, MT selaku Koordinator Program Studi Arsitektur Universitas Sriwijaya.
2. Bapak Abdurrachman Arief, S.T., M.Sc. selaku pembimbing pertama
3. Bapak Ardiansyah, S.T, M.T. selaku pembimbing kedua
4. Ibu , Ayah, Adek, keluarga saya semua yang selalu mendoakan dan memberi semangat sehingga saya bisa melangkah sampai sejauh ini.
5. Seluruh Sahabat yang selalu memberi saran, nasehat, dan semangat yang tidak bisa disebutin satu-persatu.
6. Seluruh Kerabat Teknik Arsitektur angakatan 2014.

Semoga Skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi yang membacanya. Akhirnya kepada Allah SWT penulis berserah diri dan berharap apa yang telah dilakukan ini mendapat ridhoNya.

Wassalamu'alaikum wa rahmatullahi wa barakatuh

Indralaya, Mei 2019

Muhammad Faris Wibawa

03061181419029

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL ..... **i**

HALAMAN PENGESAHAN ..... **ii**

HALAMAN PERSETUJUAN ..... **iii**

HALAMAN PERYATAAN INTEGRITAS ..... **iv**

ABSTRAK ..... **v**

KATA PENGANTAR ..... **vii**

DAFTAR ISI ..... **viii**

DAFTAR GAMBAR ..... **xi**

DAFTAR TABLE ..... **xiii**

BAB 1 viii

PENDAHULUAN 1

1.1 Latar Belakang 1

1.2 Permasalahan 4

1.3 Tujuan dan saran 4

BAB II 8

TINJAUAN PUSTAKA 8

2.1 Definisi dan pemahaman proyek 8

2.1.1 Pengertian Umum Pusat Hiburan Keluarga 8

2.1.2 Klasifikasi Kegiatan Hiburan 9

2.1.3 Faktor Yang Mempengharuhi Kebutuhan Hiburan 13

2.1.4 Pengertian Modern Entertainment 14

2.1.5 Kajian fasilitas 15

2.1.6 Kajian Sirkulasi 18

2.2 Tinjauan Obyek Sejenis 19

2.3.1 Trans Studio Bandung 19

2.3.2 Transmart Carrefour 21

2.3 Tinjauan Fungsional 25

2.4.1 Pelaku Kegiatan Pada Pusat Hiburan Keluarga 25

2.4.2 Jenis Kegiatan Pada Pusat Hiburan keluarga 26

2.4.3 Tinjauan Fasilitas 26

2.4.4 Organisasi Ruang 31
BAB III 32
METODE PERANCANGAN 32
3.1 Pentahapan Kegiatan Perancangan 32
3.1.1 Pengumpulan Data Penunjang Perancangan 32
3.1.2 Analisa Pendekatan Perancangan 32
3.2 Kerangka Berfikir 36
BAB IV 37
ANALISA RANCANGAN 37
4.1 Analisa Fungsional 37
4.2 Analisa Spasial/Ruang 49
4.2.1 Analisa Hubungan Ruang 53
4.3 Analisa Kontekstual 54
4.3.1 Analisa Lokasi dan Lingkungan 54
4.3.2 Analisa Regulasi Bangunan dan Tapak 55
4.3.3 Analisa Terhadap Klimatologi 57
4.3.4 Analisa Kebisingan 58
4.3.5 Analisa Pencapaian dan Sirkulasi 59
4.3.6 Analisa Terhadap View 59
4.3.7 Analisa Drainase & Utilitas 60
4.4 Analisa Enclosure 61
4.4.1 Analisa Arsitektural 61
4.4.2 Analisa Struktural 64
4.4.3 Analisa Utilitas Bangunan 65
BAB V 67
KONSEP 67
5.1 Sintesis Perancangan 67
5.1.1 Sintesis Perancangan Tapak 67
5.1.2 Sintesis Perancangan Arsitektur 69
5.1.3 Sintesis Perancangan Struktur 69
5.1.4 Sintesis Perancangan Utilitas 71
5.2 Konsep Perancangan 77
5.2.1 Konsep Perancangan Tapak 77
5.2.2 Konsep Perancangan Arsitektur 80

5.3 Konsep Perancangan Struktur 86
5.3.1 Sistem Struktur 86
5.4 Konsep Perancangan Utilitas 88
5.4.1 Tata Air 88
5.4.2 Tata Udara 89
5.4.3 Tata Suara 90
5.4.4 Pencegahan Kebakaran 90
DAFTAR PUSTAKA 92

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Ukuran Tempat Makan Pengunjung 17
Gambar 2.2 Ukuran Ruang bioskop 17
Gambar 4.1 Hubungan Ruang Zona Pengelola 53
Gambar 4.2 Hubungan Ruang Zona Pengunjung 53
Gambar 4.3 Peta Lokasi Tapak 55
Gambar 4.5 Analisa garis sepadan bangunan 56
Gambar 4.6 Analisa Klimatologi 1 57
Gambar 4.7 Analisa Kebisingan 58
Gambar 4.8 Analisa Sirkulasi 59
Gambar 4.9 Analisa Terhadap view 59
Gambar 4.10 Utilitas dan Drainase 60
Gambar 4.11 Analisa Drainase 60
Gambar 5.1 Tapak 67
Gambar 5.2 Analisa Pencapaian tapak 68
Gambar 5.3 Gubahan massa 69
Gambar 5.4 Skema analisa system proteksi kebakaran 73
Gambar 5.5 Skema Sistem penyediaan Air Bersih 74
Gambar 5.6 Skema Sistem Pembuangan air kotor 74
Gambar 5.7 Skema System Persampahan 75
Gambar 5.8 Skema Penagnkal petir 75
Gambar 5.9 Konsep Sirkulasi 77
Gambar 5.10 Konsep Zonasi 78
Gambar 5.11 Konsep Tata Hijau 79
Gambar 5.12 Jenis-jenis Tanaman Perdu 79
Gambar 5.13 Konsep Tata Hijau 80
Gambar 5.12 Gubahan massa 80
Gambar 5.13 Konsep Fasad Bangunan 81
Gambar 5.14 Tata Ruang dalam Lantai 1 81
Gambar 5.15 Tata Ruang Dalam Lantai 2 82
Gambar 5.16 Tata Ruang Dalam Lantai 3 82

Gambar 5.17 Skema Konsep Pengolahan air bersih 88
Gambar 5.18 Skema Pengolahan air limbah ……89

DAFTAR TABLE

Table 4.2 Besaran Ruang 52
Table 4.3 Analisa Gubahan Massa..... 61
Table 4.4 Analisa Konfigurasi Bentuk Bangunan..... 64
Table 4.5 Jenis Struktur..... 64
Table 5.1 Sintesa Struktur bawah..... 71
Table 5.2 Jenis Cahaya Buatan 73
Table 5.3 Konsep Ruang Dalam 86
Table 5.4 Konsep Struktur 87

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kota Cilegon adalah sebuah kota terletak di Provinsi Banten, Indonesia. Cilegon berada di ujung barat laut pulau Jawa, di tepi Selat Sunda. Kota Cilegon lebih dikenal sebagai kota indusri, sebutan lain bagi Kota Cilegon adalah Kota Baja mengingat penghasil baja terbesar di Asia Tenggara.

Kota Cilegon mempunyai kegiatan utama yang paling dominan yaitu sebagai areal fungsional kota yang terdiri dari area perdagangan, perkantoran, pemerintahan, industri dan hunian.

Perkembangan industri dikota Cilegon menyebabkan banyak nya penyerapan tenaga kerja baru dan banyaknya pendatang dan menetap dikota Cilegon, hal ini diikuti dengan semakin tingginya kebutuhan akan fasilitas sarana penunjang kegiatan sehari-hari. Namun perkembangan dikota Cilegon tidak diikuti oleh perkembangan fasilitas pendukung yang memadai. Sehingga diperlukan arah pengembangan kota yang dapat memenuhi kebutuhan akan fasilitan pendukung dengan memakasimalkan lahan yang ada.

Dengan demikian, untuk memaksimalkan lahan yang ada dibutuhkan ruang publik untuk menjadi modal sosial dan ekonomi masyarakat untuk bertumbuh dan berkembangnya manusia. Ruang publik dalam hal ini berperan sebagai wadah interaksi sosial (Madanipour, 1996). Sebagai lingkup perancangan pengembangan kota, ruang publik memegang peran penting sebagai penghubung fungsi-fungsi yang memiliki karakter dan kebutuhan berbeda-beda (Shirvani, 1985). Dengan demikian keberadaan ruang publik dalam usaha memadukan aktifitas masyarakat setempat dengan pola keseharian lingkungan sekitar yang berada pada area pendidikan, olahraga, pemerintahan, dan perkantoran.

Tempat publik atau ruang publik yang dapat menampung aktifitas masyrakat tersebut dipadukan dengan arena Hiburan, arena olahraga, arena kuliner, dan tempat berkumpul. Area Hiburan, dapat menampung aktifitas berwisata pada hari libur dan pada waktu senggang berupa wahana bermain, menonton bioskop dan lain-lain. Area olahraga menampung aktifitas seperti panjat tebing, *ice skating,* dan lain-lain. Untuk area kuliner menampung aktifitas untuk masyarakat yang ingin menikmati jajanan disekitar area ruang publik. Untuk area berkumpul menampung aktifitas seperti taman bermain, area wifi, dan lain-lain. Aktifitas tersebut tidak hanya diperuntukan bagi pelajar saja tapi juga bagi semua kalangan masyrakat dari ibu-ibu rumah tangga, pegawai kantor, komunitas-komunitas dan lapisan masyrakat lainnya.

Pada saat ini, Kota Cilegon sedang mengadakan pengembangan wilayah kota, dikarenakan kebutuhan akan lahan dan kepentingan industri dan ekonomi yang semakin besar. Beberapa potensi yang akan dikembangkan diantaranya adalah pusat perbelanjaan, gedung pemerintahan, perkantoran, dan kawasan pemukiman dimana hal ini sesuai dengan kebijakan pemda mengenai peruntukan lahan terhadap rencana pembangunan fisik kota, tetapi belum memiliki tempat wisata kota yang memadai yang bisa menunjang warganya. Dengan hadir nya ruang publik sebagai Pusat Hiburan Keluargadapat manjadi magnet baru masyarakat kota cilegon untuk berwisata dan menikatkan aktifitas di kawasan pengembangan kota. Sesuai dengan arah pengembangannya yaitu kearah selatan yang searah dengan jalur transportasi antar kota dan kedalam kota. Aksesbilitas Pusat Hiburan Keluargatersebut nantinya akan lebih mudah di jangkau dan dapat memenuhi harapan masyarakat khususnya masyarakat dalam kota.

Pusat Hiburan Keluarga merupakan solusi menjawab permasalahan kebutuhan hiburan diKota Cilegon, baik dalam sisi komersil yakni sebagai bentuk hiburan untuk masyarakat modern yang berkembang Kota Cilegon tetapi juga sebagai wadah Keluarga berkumpul mencari hiburan, baik komunitas-komunitas lainnya. Konsep *One Stop Entertainment* yang diterapkan memudahkan keluarga atau masyarakat mendapatkan banyak hiburan hanya dalam satu tempat.

Menurut psikolog Abraham Maslow, hiburan memiliki tujuan yang sangat penting dalam memenuhi kebutuhan stimulasi kognitif dan estetik pelakunya dan merupakan proses dimana pikiran dan jasmani diremajakan melalui partisipasi dari para pelakunya yang menganggap apa yang telah dilakukannya telah dirasa memuaskan dirinya (Pigram dan Jenkins dalam *The Entertainment Industry: An Introduction*, 2009).

Jenis hiburan yang dibutuhkan penduduk kota juga beragam dari hiburan keluarga, private, grup, maupun komunitas, dengan fasilitas-fasilitasnya pun bermacam-macam seperti pusat perbelanjaan, taman hiburan, taman terbuka, single building entertainment seperti café, game center, bioskop, karaoke atau bergabung dengan Mall. Di beberapa kota besar di Indonesia sendiri telah berkembang suatu fenomena konsep arsitektur baru, yaitu Pusat Hiburan yang merupakan perpaduan antara fasilitas-fasilitas hiburan seperti bioskop, billiard, spa atau cafe, children dan game center, bowling ataupun restaurant yang dikemas dalam satu wadah. Pembuatan arena hiburan yang terpusat akan sangat menguntungkan karena:
a. Kemudahan dalam mendapatkan hiburan (bagi pengguna) karena fasilitas yang tersedia sudah relatif lengkap walau dalam satu tempat.

b. Kecenderungan masyarakat kota sebagai pengguna menuju ke daerah pusat kegiatan kota untuk mencari hiburan.

c. Dengan demikian dengan adanya fasilitas hiburan ini, maka diharapkan konsumen akan lebih dapat menikmatinya sebagai fasilitas hiburan yang menyenangkan, sehingga dapat ramai didatangi pengunjung.

Fasilitas hiburan sebagai bagian dari industri jasa pariwisata sangat diperlukan oleh masyarakat kota. Masyarakat kota dapat menghilangkan kejenuhan mereka dan mendapat kesenangan serta hiburan. Akan tetapi fasilitas hiburan yang ada sebaiknya disesuaikan dengan tuntutan dari masyarakatnya. Penduduk kota yang heterogen akan membutuhkan tuntutan berbagai tipe dan jenis hiburan, sehingga perlu adanya variasi jenis fasilitas rekreasi kota.

1.2 Permasalahan

Merencanakan dan merancang pusat Hiburan keluarga, berdasarkan pada permasalahan-permasalahan sebagai berikut :

- **Permasalahan umum**

a. Bagaimana menentukan klasifikasi Pusat Hiburan Keluarga sesuai dengan kebutuhan pada kawasan pengembangan kota Cilegon ?
b. Bagaimana Penataan sirkulasi ruang dalam pengelompokan kegiatan, Hiburan, olahraga, kuliner, dan berkumpul ?

- **Permasalahan khusus**

a. Bagaimana wujud rancangan Pusat Hiburan Keluarga yang dapat memfasilitasi seluruh kelompok kegiatan melalui penataan ruang dan fasad bangunan ?

1.3 Tujuan dan saran

- Tujuan

Merencanakan dan mendesain Pusat Hiburan Keluarga Sebagai sarana rekreasi yang atraktif, rekreatif dan komunikatif sebagai pusat hiburan baru yang dapat menimbulkan daya tarik bagi pengunjung, menyegarkan jiwa dan menyenangkan hati serta diharapkan mampu memfasilitasi kebutuhan hiburan masyarakat cilegon dan sekitarnya.

- Sasaran

a. Menghasilkan rumusan mengenai klasifikasi pusat Hiburan sesuai dengan kebutuhan
b. Merancang ruang sesuai kebutuhan fungsi, aktivasi sirkulasi, aktivasi pengguna.
c. Merancang bentuk bangunan dengan pola atau bentuk fasad yang berbeda dan dapat menarik pandangan orang.

1.4 Lingkup Pembahasan

Adapun ruang lingkup Perencanaan dan Perancangan Pusat Hiburan Keluarga ini meliputi pembahasan yang dilakukan mulai dari penjelasan mengenai pengumpulan data pendukung, konsep teori, pengertian judul, studi literatur, data dilapangan, survey lokasi, kriteria pemilihan tapak dan tinjauan pustaka yang dipakai secara umum, struktur, utilitas sampai metode dan konsep realisasi proses Perencanaan perancangan.

1.5 Metode Penulisan

Metodelogi penulisan yang digunakan yaitu dengan Penerapan ilmu-ilmu yang didapat selama perkuliahan kemudian diolah dengan perbandingan studi literatur yang diperoleh dari ketiga data dan informasi yang ada kemudian dilakukan proses analisa-analisa untuk dijadikan landasan bagi konsep perencanaan dan perancangan selanjutnya yang digunakan sebagai acuan dalam perencanaan dan perancangan pusat Hiburan keluarga.

Pengumpulan data dapat diuraikan sebagai berikut :

A. Data Primer, meliputi :

- Batasan tapak
- Topografi kawasan
- Fungsi kawasan

B. Data Sekunder, Meliputi :

- Data Standar Ruang (Data Arsitek jilid I,II)
- Data peta kawasan RTRWK
- Studi bangunan sejenis

Selanjutnya adapun data-data lainnya diperoleh dari :

a. Studi Literatur

Sebagai bahan referensi dan literatur serta perbandingan antara teori dan praktek lapangan. Sumber studi pustaka diperoleh dari pengumpulan buku skripsi dan literatur serta beberapa jurnal internet yang dapat membantu dalam pembahasan topik.

b. Studi observasi lapangan

Studi observasi lapangan merupakan pengamatan dan survey lokasi terhadap tapak yang akan dibangun metode yang meliputi :

- Dokumentasi Foto-foto dilapangan.
- Analisis Tapak yaitu biasanya berupa (analisis view to site, from site, dll).

c. Konsultasi

Metode konsultasi yang dilakukan berupa konsultasi dari dosen pembimbing, diskusi dan assistensi selama massa pembuatan laporan proposal sampai batas waktu yang ditentukan.

1.6 Sistematika Pembahasan

Bab I. Pendahuluan

Menguraikan secara umum latar belakang, rumusan permasalahan, tujuan dan sasaran, studi pendekatan, ruang lingkup perencanaan, metode pembahasan, dan sistematika pembahasan.

Bab II. Tinjauan Pustaka

Mengemukakan tinjauan umum tentang pusat Hiburan, serta tinjauan terhadap kondisi lokasi dan kegiatan, serta studi banding dari beberapa objek wisata atau tempat Hiburan yang berhubungan dengan judul ini.

Bab III. Metode Perancangan

Menguraikan mengenai tema atau pendekatan perancangan, dasar – dasar dan metode perancangan dalam pengembangan perencanaan dan perancangan Hiburan keluarga.

Bab IV. Analisa Perencanaan Dan Perancangan

Bab ini terdiri dari analisa fungsional dan spasial, analisa kontekstual, analisa arsitektural, analisa struktur dan utilitas yang menghasilkan gambaran konsep yang akan dilaksanakan pada perencanaan perancangan.

Bab V. Konsep Perancangan

Membahas konsep yang akan diterapkan pada perencanaan dan perancangan pusat Hiburan keluarga. sehingga mempermudah didalam penerapan pada gambar perancangan nantinya meliputi konsep dasar, serta konsep perancangan.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Cetak

Shirvani, Hamid. 1985. *The Urban Design Process*. Van Nostrand Reinhold: New York.

Kamus Besar Bahasa Indonesia. (2008). Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama. Hal 1387

Irwan, Z. D. (2005). *Tantangan Lingkungan dan Lansekap Hutan Kota* . Jakarta: Bumi Aksara. Hal 165

Kamus Besar Bahasa Indonesia. (2008). Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama. Hal 497

Tanmaela, C. T., Gosal, P. H., & Malik, A. (2014). *Manado Indoor Theme Park. Aplikasi Proksimitas Dalam Arsitektur*. Hal 2

Extrada, E. (2014). *Taman bertema indoor trans studio Semarang.* Semarang: Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik. Hal 1

Ramadhon, P. (2008). *Pengelolaan Lanskap Kawasan Bertema (Theme Park) di Dunia Fantasi.* Bogor : Institut Pertanian Bogor. Hal 9

Clave, S. Anton. (2007). *The Global Theme Park Industry*. UK: Kings Lynn, Hal 27

Sumber Non Cetak

www.cdn.klimg.com diunduh pada tanggal 25 September 2018 Pukul 21.00 WIB

www.2.bp.blogspot.com diunduh pada tanggal 25 September 2018 Pukul 21.10 WIB

www.tempatwisatapop.com diunduh pada tanggal 25 September 2018 Pukul 21.15 WIB

www.ptgrb.co.id diunduh pada tanggal 25 September 2018 Pukul 21.20 WIB

www.mendi.id diunduh pada tanggal 25 September 2018 Pukul 21.25 WIB

www.aktual.com diunduh pada tanggal 25 September 2018 Pukul 21.30 WIB

www.media-cdn.tripadvisor.com diunduh pada tanggal 25 September 2018 Pukul 21.35 WIB

www.pinterest.com diunduh pada tanggal 27 September 2018 Pukul 16.00 WIB

datin.menlh.go.id diunduh pada tanggal 27 September 2018 Pukul 21.21 WIB