

PENDEKATAN ARSITEKTUR MODERN PADA PERANCANGAN THEME PARK VIDEO GAME FINAL FANTASI

Muhammad Qinthara Fitri ¹, Utami ², Wahyu Buana Putra ³

Program Studi Arsitektur, Fakultas Arsitektur dan Desain, Institut Teknologi Nasional Bandung

E-mail: qintharak3@gmail.com

Abstrak

The Final World adalah proyek fiktif Taman Tema JRPG-Fantasy yang berlokasi di Situ Cileunca, Kecamatan Pangalengan, Kabupaten Bandung, Jawa Barat. Taman tema seluas ± 4 Ha dengan luas bangunan 8000 m² ini menggabungkan elemen dunia nyata dan fantasi, menciptakan pengalaman mendalam bagi para penggemar genre JRPG dan fantasi. Pendekatan semi nyata digunakan dalam perancangan untuk menciptakan suasana yang realistis bagi pengunjung. Lokasi yang berdekatan dengan danau Situ Cileunca dan perkebunan warga memberikan keuntungan pemandangan indah dan aksesibilitas yang mudah. Namun, perlu diperhatikan beberapa permasalahan seperti akses jalan yang belum terkelola baik dan jarak dari area industri yang mengakibatkan jam ramai tertentu. Oleh karena itu, perancangan mencakup perbaikan akses jalan untuk memudahkan kunjungan. Taman ini terbagi atas zona publik, zona private, dan zona servis. Zona publik menawarkan beragam wahana, auditorium, restaurant, mesjid, plaza, dan taman bunga yang terbuka untuk umum. Zona private mencakup area resort dan kantor pengelola. Sementara zona servis berfungsi sebagai area logistik. Dalam merancang area indoor, taman tema menawarkan berbagai permainan dan wahana menarik yang menghadirkan pengalaman interaktif, sesuai dengan tema Final Fantasy. Diharapkan The Final World menjadi destinasi wisata yang menarik dan menyuguhkan pengalaman tak terlupakan dalam memasuki alam fantasi dari permainan JRPG dan dunia Final Fantasy.

Kata kunci: Theme Park, Video Game, Final Fantasy, Arsitektur Modern

Abstract

The Final World is a fictitious JRPG-Fantasy Theme Park project located in Situ Cileunca, Pangalengan District, Bandung Regency, West Java. This ± 4 Ha theme park with a building area of 8000 m² combines elements of the real world and fantasy, creating an immersive experience for fans of the JRPG and fantasy genres. A semi-real approach is used in the design to create a realistic atmosphere for visitors. The location which is close to Situ Cileunca Lake and local people's plantations provides the advantage of beautiful scenery and easy accessibility. However, it is necessary to pay attention to several problems such as road access that has not been well managed and the distance from industrial areas which results in certain peak hours. Therefore, the design includes road access improvements to facilitate visits. This park is divided into public zones, private zones, and service zones. The public zone offers a variety of rides, auditoriums, restaurants, mosques, plazas and flower gardens that are open to the public. The private zone includes the resort area and the management office. While the service zone functions as a logistics area. In designing the indoor area, the theme park offers a variety of interesting games and rides that present an interactive experience, in line with the Final Fantasy theme. It is hoped that The Final World will become an attractive tourist destination and provide an unforgettable experience in entering the fantasy world of JRPG games and the world of Final Fantasy.

Keywords: Theme Park, Video Game, Final Fantasy, Modern Architecture

1. Pendahuluan

Di era modern seperti sekarang, banyak orang sering merasa bosan dalam menjalani gaya hidup mereka. Gaya hidup yang dipenuhi dengan tuntutan dari pekerjaan dan memiliki sedikit waktu untuk bersenang-senang bisa menyebabkan peningkatan tingkat stres yang cukup tinggi. Salah satu lokasi terunggul untuk mendapatkan hiburan bagi individu maupun keluarga ialah taman hiburan tematik. Di tempat ini, berlimpah hal menarik ditawarkan, mulai dari hidangan lezat, minuman segar, pertunjukan spektakuler, hingga atraksi menarik lainnya. Dalam keterangan oleh Norman Klein (2004), konsep arsitektur hiburan atau *architainment* ialah bentuk karya arsitektur yang mengutamakan ekspresi karya yang memenuhi keperluan akan aspek visual dan aspek khayalan. Hal ini tercermin dari pengaturan penampilan dan penataan permukaannya, biasanya mengambil inspirasi berdasarkan tema tertentu dalam suatu narasi^[1]. Dalam bidang kepariwisataan khususnya taman hiburan tematik, *architainment* sangat berperan penting dalam dekade ini. Taman bermain di Situ Cileunca, Pangalengan dipilih sebagai lokasi yang ideal karena keindahan alam yang memukau di sekitarnya. Terletak di Jawa Barat, Indonesia, taman ini akan menjadi pelengkap yang sempurna untuk panorama alam yang menakjubkan. Dikelilingi oleh bukit-bukit hijau, hutan yang rimbun, dan sungai yang mengalir deras, Situ Cileunca memberikan suasana yang menenangkan dan menyegarkan bagi pengunjungnya.

Selain itu, pemilihan Situ Cileunca sebagai tempat taman bermain juga berdasarkan potensi pariwisata yang dimilikinya. Daerah ini telah menjadi tujuan wisata alam yang populer di Pangalengan. Dengan adanya taman bermain, akan ada peningkatan jumlah wisatawan baik dari lokal maupun mancanegara. Pengunjung dapat menikmati berbagai fasilitas rekreasi di taman, sambil menikmati pemandangan alam yang memukau di sekitarnya.

Pilihan lokasi ini diharapkan dapat memberikan pengalaman yang tak terlupakan bagi pengunjung. Mereka dapat menikmati kegembiraan bermain sambil bersantai dan menyatu dengan alam sekitarnya. Keindahan alam yang dipadukan dengan wahana-wahana yang menarik akan menciptakan suasana yang menyenangkan bagi pengunjung segala usia. Dengan demikian, Situ Cileunca, Pangalengan menjadi pilihan yang tepat untuk mendirikan taman bermain yang menarik dan memikat.

2. EKSPLORASI DAN PROSES RANCANGAN

Definisi Proyek

Theme Park merupakan sebuah tempat atau sarana rekreasi yang memiliki ide dasar khusus yang mencirikan seluruh tempat rekreasi tersebut. Definisi lain terkait Taman Hiburan Tematik (*Theme Park*) merujuk pada jenis taman yang memiliki ciri-ciri yang memisahkan mereka dari jenis taman lain, dimana karakteristik taman ini disesuaikan dengan tema yang diadopsi oleh taman tersebut. Dengan demikian, penafsiran-penafsiran di atas mengindikasikan bahwa Taman Hiburan Tematik (*Theme Park*) merupakan suatu area rekreasi yang menonjolkan ciri-ciri istimewa untuk mencirikan kawasan tersebut melalui tema yang menjadi landasan utama, dan konsep ini diintegrasikan (Referensi: Extrada, E. 2014) ^[2]. Tempat-tempat rekreasi harus mampu menampung beragam aktivitas dalam cakupannya, area dengan jenis ini diarahkan untuk mengakomodasi kebutuhan pelbagai jenis pengunjung beserta keperluan masing-masing. Area rekreasi juga diwajibkan memberikan suasana yang aman, sehat, dan menarik. Bangunan-bangunan rekreasi juga harus berbaur dengan lingkungan sekitarnya serta beradaptasi dengan kondisi lingkungan sekitar.

WHAT (APA) *Theme park* adalah sebuah tempat wisata rekreasi yang menawarkan berbagai atraksi dan hiburan seperti roller coaster, wahana air, taman bermain, pertunjukan, restoran, dan toko-toko suvenir.

WHERE (DIMANA) *Theme park* dapat ditemukan di berbagai tempat di seluruh dunia, baik itu di kota, pinggir kota, atau bahkan di pulau.

WHEN (KAPAN) *Theme park* dapat dikunjungi sepanjang tahun, tetapi biasanya lebih ramai pada musim liburan sekolah dan akhir pekan.

WHO (SIAPA) Theme park dirancang untuk menarik perhatian dan menjadi tempat wisata bagi orang dari berbagai usia dan latar belakang, mulai dari anak-anak hingga dewasa.

WHY (MENGAPA) Theme park dibangun untuk memberikan hiburan dan pengalaman yang menyenangkan bagi pengunjung.

HOW (BAGAIMANA) Theme park dibangun dengan menggabungkan berbagai elemen seperti atraksi, makanan, dan layanan, serta dilengkapi dengan keamanan dan fasilitas yang memadai untuk menjamin kenyamanan pengunjung.

Definisi Arsitektur Modern

Arsitektur Modern dapat diartikan sebagai pernyataan jiwa dari suatu massa, yang dapat menyesuaikan diri dengan perubahan sosial dan ekonomi yang ditimbulkan pada zamannya, yaitu dengan mencari keharmonisan dari elemen modern serta mengembalikan arsitektur pada bidang yang sebenarnya (ekonomis, sosiologis, dan kemasyarakatan) (CIAM, 1928)^[3].

Arsitektur modern adalah suatu gaya arsitektur yang muncul pada abad ke-20, yang ditandai oleh penggunaan bahan bangunan inovatif seperti besi, beton, dan kaca. Ciri khas utama dari arsitektur modern meliputi penerapan bentuk geometris yang sederhana dan minim ornamentasi berlebihan, sambil menekankan pada aspek fungsionalitas dan efisiensi. Berbagai definisi arsitektur modern yang diajukan oleh para ahli mencakup hal-hal berikut::

- Le Corbusier: "Arsitektur adalah permainan yang hebat dari bentuk-bentuk yang terorganisir dalam cahaya."^[4]
- Frank Lloyd Wright: "Arsitektur modern adalah arsitektur manusia, yang mencerminkan jiwa zaman kita dan pemerintahannya."^[5]
- Ludwig Mies van der Rohe: "Arsitektur modern bukanlah gaya, tetapi sebuah sikap."^[6]
- Walter Gropius: "Arsitektur modern adalah hasil kerja kolektif, dengan tujuan untuk menciptakan sebuah lingkungan hidup yang baru bagi manusia."^[7]
- Philip Johnson: "Arsitektur modern adalah tentang menghasilkan bentuk yang mengikuti fungsi, dan tidak ada bentuk yang bersifat tetap."^[8]

Dalam definisi-definisi tersebut, terlihat bahwa arsitektur modern tidak hanya dipandang sebagai suatu bentuk seni, tetapi juga sebagai suatu sikap dan tujuan untuk menciptakan lingkungan hidup yang lebih baik bagi manusia.

Ada beberapa prinsip arsitektur modern yang umumnya diterapkan oleh para arsitek pada abad ke-20. Beberapa prinsip tersebut antara lain:

- Fungsionalitas
- Sederhana
- Ekspresi material
- Pencahayaan alami
- Hubungan dengan lingkungan sekitar: Arsitektur modern menempatkan bangunan dalam konteks lingkungan sekitar. Bangunan dirancang untuk berintegrasi dengan lingkungan sekitarnya, baik itu berupa kota atau alam.
- Keterbukaan dan fleksibilitas: Desain bangunan memungkinkan penggunaan yang fleksibel, sehingga bangunan dapat digunakan untuk berbagai keperluan.



Gambar 1. Bentuk Bangunan Arsitektur Modern

Definisi Video Game

Menurut Scott Bezzant (1999) video game adalah sebuah aplikasi komputer ataupun konsol, yang berfungsi untuk menghasilkan hiburan kepada pengguna/pemainnya^[9]. Permainan elektronik dalam bentuk konsol meliputi berbagai jenis, di antaranya: Nintendo NES, Super NES, Nintendo 64, Sony PlayStation X, Sony PlayStation 2, Sega Mega Drive, Sega Saturn, serta X-Box. Semua perangkat ini digunakan bersama-sama dengan televisi atau layar visual tampilan (VDU) dan juga dapat dihubungkan dengan komputer pribadi.. Dalam buku *Fundamentals of Game Design 2nd Edition* karya E. Adams, disebutkan bahwa ‘*a game is a type of play activity, conducted in the context of a pretend reality, in which the participant(s) try to achieve at least one arbitrary, nontrivial goal by acting in accordance with rules.*’ Jika diterjemahkan dalam bahasa Indonesia menjadi “games adalah aktivitas bermain yang dilakukan dalam konteks memerankan sebuah peran dimana pemain berusaha untuk mencapai tujuan tertentu, bertindak sesuai dengan aturan”. Salah satu seri game yang paling terkenal adalah Final Fantasy adalah salah satu permainan JRPG yang cukup populer pada masanya. Dalam permainannya, salah satu oleh nilai jualnya adalah cerita, tema, dan konsep yang kental dengan unsur-unsur fantasi yang kuat dan unik. Meskipun cerita di setiap permainan Final Fantasy berdiri sendiri, banyak tema dan unsur permainan yang diulang sepanjang rangkaian seri tersebut. Beberapa judul turunan menghadirkan karakter-karakter dari cerita lain, tetapi dalam banyak kasus hanya menggunakan nama mereka ulang, sehingga setiap permainan tetap memiliki kumpulan karakter yang unik. Pengaruh yang signifikan dari sejarah, literatur, sifat manusia, agama, dan mitologi dalam cerita sering kali menghadirkan kembali jenis monster, karakter, dan barang tertentu; ini memberikan kerangka yang menyatukan seluruh rangkaian seri. Pada Teori Jungian, mencakup sejumlah konsep psikologis yang dapat diterapkan pada analisis karakter dan cerita dalam Final Fantasy. Salah satu konsep yang paling relevan adalah arketipe, yang merujuk pada simbol-simbol dan motif-motif universal yang diakses oleh semua manusia di dalam alam bawah sadar mereka. Dalam Final Fantasy, banyak karakter dan cerita yang mencerminkan arketipe-arketipe yang umum, seperti pahlawan yang mengatasi rintangan dan monster dalam perjalanan mereka untuk mencapai tujuan mereka. Beberapa karakter dan elemen dalam permainan juga dapat dianalisis menggunakan konsep Jungian lainnya, seperti anima dan animus, yang merujuk pada unsur-unsur feminin dan maskulin dalam diri seseorang.

Definisi Proyek

Proyek merupakan sebuah objek rekreasi yang perletakkannya merepresentasikan nilai kekuatan pangan serta kaitannya dengan jalur maritim. Dalam hal ini dipilih situ cileunca berdasarkan pertimbangan nilai kelayakan tanah terhadap produktifitas pangan. Serta kaitannya dengan kemampuan untuk menjadi sebuah “shows” bagi pengunjung. Taman hiburan tematik ditekankan agar memiliki nilai edukasi yang massif bagi pengunjung serta dapat menjadi sebuah “gift”. Warisan budaya yang ada direpresentasikan dengan adanya taman rekreasi hiburan interaktif

Lokasi Dan Data Proyek

Lokasi The Final World terletak di tepi danau Situ Cileunca, di Jawa Barat, Indonesia

Nama Proyek	: The Final World, JRPG-Fantasy Theme Park
Luas Lahan	: ± 4 Ha
Luas Bangunan	: 8000 m ²
Fungsi Tambahan	: Auditorium, Foodcourt, Resort
Sifat Proyek	: Semi nyata, Fiktif
Owner/Pemberi Tugas	: -
Sumber Dana	: -
Lokasi	: Situ Cileunca, Kec. Pangalengan, Kabupaten Bandung, Jawa Barat

DATA REGULASI TAPAK

KDB : $20\% \times 40.244 \text{ m}^2 = 8.048 \text{ m}^2$

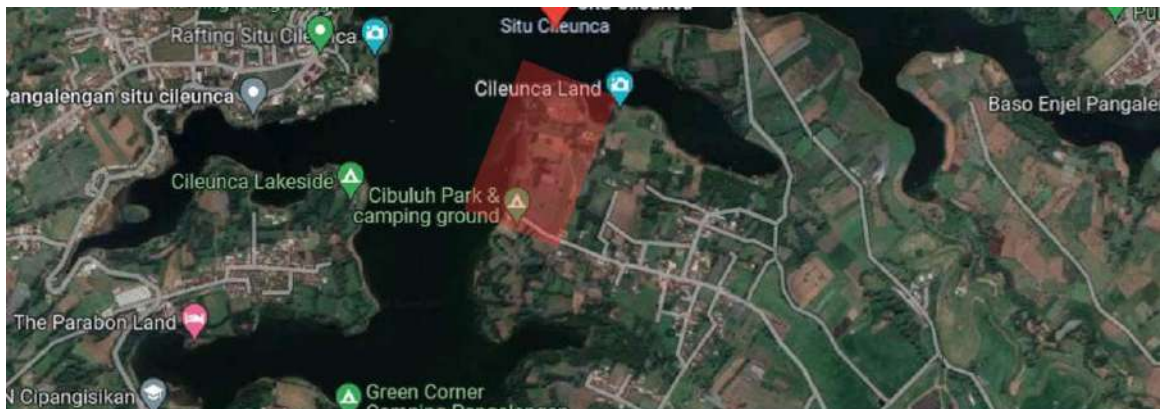
KLB : $1 \times 40.244 \text{ m}^2 = 40.244 \text{ m}^2$

Jumlah Lantai : $40.244 \text{ m}^2 / 8.048 \text{ m}^2 = 5$ Lantai

KDH : $80\% \times 40.244 \text{ m}^2 = 32.195 \text{ m}^2$

GSB : 4 m

Garis Spadan Sungai : 20 m



Gambar 2. Lokasi Site

Elaborasi Tema

Theme Park didesain dengan konsep fantasi abad pertengahan dan modern yang menggunakan unsur-unsur visual dan karakter dari Permainan JRPG Final Fantasy. Perancangan ini menggunakan metode transformasi dengan menjadikan cerita fantasi video game sebagai preseden. Menurut Antoniadis (1992)^[11] metode transformasi terbagi ke dalam tiga kelompok, yaitu:

- Tradisional, dengan penyesuaian bentuk oleh batasan-batasan eksternal, internal, dan estetika;
- Peminjaman, dengan mengambil bentuk suatu objek yang mengambil sifat dua dan tiga dimensinya untuk kemudian dialihkan dalam bentuk arsitektur; dan.
- Dekonstruksi atau dekomposisi, dengan memecah unsur-unsur yang dimiliki untuk disusun kembali sehingga menghasilkan kombinasi baru.

Secara keseluruhan, transformasi dalam proses ini terjalin dalam kerangka transformasi fantasi dan pengambilan ide dari sumber lain. Proses transformasi ini berlangsung dengan mencari bentuk konsep, konsep ruang, dan motif yang dapat diadaptasi dari narasi fantasi JRPG melalui analisis contoh yang telah ada sebelumnya. Bentuk-bentuk yang telah dipelajari kemudian diubah sedemikian rupa sehingga sesuai dengan konteks internal dan eksternal dari proyek perancangan. Dalam merancang bangunan *The Final World Theme Park*, pendekatan arsitekturalnya melibatkan penggunaan unsur-unsur fantasi abad pertengahan yang diintegrasikan dengan elemen-elemen bangunan yang lebih modern. Tema ini dikarenakan video game *Final Fantasy* dapat mencakup tema-tema yang beragam mulai dari abad pertengahan, hingga tropis. John Simonds mengatakan bahwa karakteristik ruang merupakan kualitas abstrak yang akan mempengaruhi respon emosi maupun psikologi pemakainya^[12]. Menurutnya, karakteristik ruang yang mengekspresikan konsep kegembiraan itu adalah sebagai berikut:

- Pola dan bentuk halus mengalir
- Gerakan dan irama terlihat pada struktur
- Sedikit batasan
- Warna hangat dan cerah
- Cahaya berkelap-kelip

Integrasi Arsitektur Modern Dengan Fantasi

Dalam proses perancangan, tidaklah mutlak untuk mengadopsi bentuk atau struktur lama, melainkan memanfaatkan esensi ruang atau detil tradisional lainnya, seperti praktek-praktek tertentu yang mengacu pada masa lalu. Sebagai contoh, meskipun bangunan-bangunan di era abad pertengahan memiliki identitas melalui penggunaan material dan bentuk geometris, dalam tampilan modern masih diperbolehkan, selama tetap mempertahankan ciri khas aslinya melalui pemanfaatan material yang ada dan menghormati lingkungan alam. Walau begitu, seiring dengan perkembangan zaman, kendala jumlah dan ketersediaan material dapat mengarahkan kita pada penggunaan bahan yang lebih modern sebagai alternatifnya..

J.R.P.G Sebagai Konsep *Theme Park*

Salah satu konsep yang sering diterapkan dalam permainan peran bermain berjenis J.R.P.G (Japanese Role-Playing Game) adalah konsep Dunia Terbuka (Open World). Dunia Terbuka adalah suatu paradigma dalam rancangan level permainan di mana pemain diberi kebebasan untuk menjelajahi lingkungan virtual secara bebas dan memiliki pilihan untuk mencapai tujuan dengan berbagai cara.. “Dunia terbuka... adalah ruang di mana pemain diberi lebih banyak rasa hormat dan lebih banyak kendali di dalam dunia. Alih-alih menentukan aksi, pemain diminta untuk mengeksplorasi” (Lukas, 2012, hlm. 57)^[13]. Dalam teksnya tahun 2012, *The Immersive Worlds Handbook*, Lukas menyarankan bahwa dunia permainan video yang terbuka dapat digunakan sebagai inspirasi untuk desain lingkungan bertema. Meskipun desain dunia terbuka yang sebenarnya tidak akan dapat dicapai, karena dunia fisik memiliki batasnya, menyediakan dunia semi terbuka untuk dijelajahi para tamu menciptakan peluang untuk memberi pemain lebih banyak kekuatan pengambilan keputusan untuk secara langsung memengaruhi dan berpartisipasi aktif dalam cerita. yang diceritakan oleh dunia bertema di sekitar mereka. Dalam video game dunia terbuka, pemain memiliki opsi untuk menjelajahi bagian mana pun dari peta yang mereka inginkan sejak awal, bahkan jika itu berarti langsung menuju pertarungan bos terakhir. Namun, pertarungan bos itu akan jauh lebih sulit, dan kemungkinan besar hampir tidak mungkin, tanpa menghabiskan waktu untuk mengembangkan keterampilan karakter dan inventaris seseorang untuk dipersiapkan dengan tepat untuk pertempuran semacam itu.

Metode yang sama ini dapat diterapkan pada desain lahan taman hiburan. Di dunia taman hiburan semi-terbuka, pemain akan diizinkan untuk berpartisipasi dalam atraksi dan pengalaman interaktif dalam urutan apa pun yang mereka pilih, sama seperti di dalam taman hiburan yang ada. Namun, waktu yang mereka habiskan di taman bermain membangun profil mereka akan secara langsung memengaruhi pengalaman mereka di dalam atraksi. Desain lahan akan menggabungkan komponen lahan taman hiburan umum dengan ruang untuk perluasan di masa mendatang. Komponen tersebut meliputi atraksi E-Ticket, live show, atraksi keluarga kecil, ritel, makanan & minuman, interaktif gerobak dan kios diselingi, dan hub pusat untuk permainan lebih lanjut dan interaktif. Setiap komponen akan menghadirkan tantangan interaktif bagi pemain untuk diatasi dan kemudian diuntungkan. Meskipun komponen dapat dimainkan dalam urutan apa pun, akan ada irama peningkatan kesulitan yang akan memikat tetapi tidak membatasi pemain untuk bekerja dari yang termudah hingga yang tersulit.



Gambar 2. Konsep Open World Pada Permainan JRPG
(Sumber: <https://www.square-enix-games.com/>)

Seperti yang terlihat pada Gambar 2. J.R.P.G memiliki desain peta, atau dunia yang dapat dieksplor secara bebas, tapi masih memiliki irama dan alur nya sendiri

3. Hasil Rancangan

a. Zoning Pada Blok Plan

Pembahasan konsep dan rancangan tapak dibagi menjadi konsep tapak dan konsep sirkulasi dalam tapak



Gambar 1. Zonning Tapak

Zoning untuk The Final World dibagi menjadi tiga bagian utama, yaitu zona publik, zona privat, dan zona servis. Zona publik dirancang untuk menampung fasilitas-fasilitas utama, restaurant, dan wahana utama. Di zona privat, terdapat area kantor pengelola yang menjadi pusat pengaturan dan manajemen operasional, serta cottage pengunjung yang menyediakan akomodasi eksklusif untuk para tamu. Zona servis dirancang untuk keperluan logistik dan utilitas yang mendukung keberlangsungan operasional theme park ini, termasuk area loading dock dan area utilitas.

b. Tata Bangunan Pada Blok Plan

Konsep tapak juga didesain berdasarkan tingkat pola aktivitas pengguna (Gambar 4)..



Gambar 2. Zona Blok Plan

Zonasi The Final World direncanakan secara strategis untuk mengoptimalkan pengalaman bagi pengunjung dan memaksimalkan keindahan pemandangan danau. Area depan situs diperuntukkan sebagai Plaza, yang menyambut kedatangan pengunjung. Sementara itu, area santai seperti restoran, dermaga, taman, dan amfiteater ditempatkan di bagian tepi danau untuk mendukung suasana yang santai dan memaksimalkan penggunaan view ke arah danau Situ Cileunca.

Bagian tengah site dfokuskan untuk area bermain yang berisi bangunan utama dan wahana utama, menjadi pusat perhatian bagi pengunjung. Untuk menjaga ketenangan area cottage dan tetap memanfaatkan keindahan pemandangan danau, cottage ditempatkan di bagian belakang site, sehingga pengunjung dapat menikmati privasi yang maksimal.

Selain itu, area servis ditempatkan di bagian belakang situs secara diskrit untuk mendukung kebutuhan logistik dan utilitas tanpa mengganggu aktivitas pengunjung, sekaligus memaksimalkan orientasi pemandangan danau.

Sirkulasi kendaraan di The Final World dibagi menjadi tiga area terpisah, yaitu untuk kendaraan servis seperti logistik dan pemadam kebakaran, kendaraan pribadi seperti motor dan mobil yang digunakan oleh pengunjung, serta kendaraan umum seperti bus yang membawa pengunjung dari lokasi lain.



Gambar 5. Zona Sirkulasi

Pembagian area ini bertujuan untuk mengoptimalkan mobilitas dan mengatur lalu lintas kendaraan dengan lebih efisien, sehingga pengunjung dapat dengan mudah mencapai tujuan mereka tanpa gangguan.

Selain itu, site ini memiliki satu akses keluar masuk yang disediakan untuk kendaraan guna menghindari kemacetan pada jalan Cileunca yang sempit. Dengan adanya satu pintu masuk dan keluar, pengaturan lalu lintas kendaraan menjadi lebih mudah dan terhindar dari potensi kemacetan yang bisa menghambat pergerakan di sekitar lokasi. Keputusan ini diambil untuk memastikan lalu lintas kendaraan tetap lancar dan pengalaman pengunjung tidak terganggu oleh masalah kemacetan yang berlebihan. Selain itu, pendekatan ini juga berkontribusi pada manajemen keamanan dan kontrol akses ke dalam situs, sehingga memastikan keselamatan dan kenyamanan bagi semua pengunjung.

Fasad bangunan di The Final World terdiri dari beberapa elemen utama, yaitu fasad bangunan plaza, restaurant, bangunan utama, dan cottage. Setiap fasad bangunan dirancang dengan perhatian khusus untuk menciptakan daya tarik visual dan sesuai dengan tema JRPG-Fantasy yang diusung. Fasad bangunan plaza menjadi pintu gerbang utama dan mencerminkan atmosfer penuh petualangan bagi pengunjung. Fasad restaurant didesain untuk menciptakan suasana yang nyaman dan mengundang bagi para pengunjung untuk bersantap dengan pemandangan indah ke danau. Sementara itu, fasad bangunan utama menampilkan karakteristik unik yang terinspirasi dari dunia Final Fantasy, menciptakan kesan magis dan fantastis. Untuk fasad cottage, perancangannya mempertimbangkan keindahan alam sekitar dan memastikan privasi maksimal bagi penghuni tanpa mengurangi potensi menikmati view ke arah danau.

c. Plaza



Gambar 6. Fasad Plaza

Fasad bangunan di area plaza dipertegas dengan pendekatan minimal penggunaan curtain wall guna menonjolkan kesan penerimaan yang kuat dan hangat kepada pengunjung saat memasuki area tersebut. Selain itu, desain fasad juga mengutamakan penggunaan material dinding precast yang memberikan fleksibilitas dan efisiensi konstruksi, sehingga menciptakan daya tarik visual yang menarik dan efisien dalam proses pembangunan. Namun, yang lebih menarik lagi, inspirasi bentuk fasad bangunan diambil dari koloseum dan kastil abad pertengahan, menggambarkan elemen arsitektur khas dari dunia Final Fantasy. Pilihan desain ini sangat dipertimbangkan untuk mempertahankan dan menguatkan keterkaitan taman tema dengan tema game.

Fasad bangunan di area plaza dikonsep dengan pendekatan arsitektur modern yang menonjolkan kesan penerimaan yang kuat dan ramah kepada para pengunjung yang memasuki area tersebut. Dalam desain fasad, penggunaan curtain wall diterapkan dengan sedikit atau tanpa elemen tambahan lainnya,

menciptakan tampilan yang sederhana namun menarik. Selain itu, desain fasad ini juga mengutamakan penggunaan material dinding precast yang memberikan fleksibilitas dan efisiensi dalam proses konstruksi, sehingga mempercepat pembangunan dan mengurangi biaya. Material dinding precast memberikan keindahan estetika yang modern dan memberikan daya tarik visual yang menarik bagi para pengunjung.

d. Restaurant



Gambar 7. Fasad Restaurant

Fasad restaurant di The Final World diilhami oleh bentuk gereja Gothic pada abad pertengahan, menciptakan suasana yang misterius dan megah. Desain fasad ini mengadopsi elemen-elemen khas arsitektur Gothic, seperti jendela tinggi dan lancip, puncak menara, dan ornamen-ornamen artistik yang rumit. Dalam membangun fasad restaurant, digunakan material kaca dan ACP (Aluminum Composite Panel) untuk mencapai tampilan yang elegan dan modern. Kaca memberikan kesan transparan dan memaksimalkan pemandangan indah ke danau, sekaligus memberikan cahaya alami yang melimpah ke dalam ruangan. Sementara itu, ACP digunakan untuk menghadirkan tekstur dan warna yang menarik, serta menghadirkan detail-detail artistik pada fasad. Gabungan material ini menciptakan harmoni antara keanggunan arsitektur Gothic dengan sentuhan kontemporer. Penggunaan kaca pada fasad memberikan kesan transparan yang memperkuat keterhubungan antara ruangan dalam dan luar, serta memaksimalkan pemandangan indah ke danau yang menakjubkan. Cahaya alami yang melimpah masuk ke dalam ruangan menciptakan suasana yang menyenangkan dan menyegarkan bagi para pengunjung. Selain itu, ACP digunakan untuk memberikan tekstur dan warna yang menarik, serta menghadirkan detail-detail artistik pada fasad, sehingga menambahkan pesona visual yang unik pada bangunan.

e. Bangunan Utama



Gambar 8. Fasad Bangunan Utama

Fasad bangunan utama di The Final World diilhami oleh bentuk kastil-kastil pada abad pertengahan. Desain fasad ini mengadopsi elemen-elemen khas arsitektur kastil, seperti bentuk menara, dinding tebal, dan ornamen-ornamen artistik yang rumit. Penggunaan bentuk-bentuk yang kokoh dan berani memberikan kesan kuat dari alam fantasi yang diusung oleh tema JRPG-Fantasy. Menerapkan material ACP (Aluminum Composite Panel) dan kaca sebagai curtain wall pada fasad bangunan utama menciptakan tampilan yang modern dan elegan. Penggunaan ACP memberikan tekstur yang menarik dan beragam warna, sementara kaca memberikan efek transparansi yang memperkuat keterhubungan antara ruang dalam dan luar bangunan. Dengan memaksimalkan cahaya alami yang masuk ke dalam ruangan, pengunjung akan merasakan atmosfer magis yang khas dari dunia Final Fantasy yang dihadirkan secara nyata dalam taman tema ini. Gabungan material modern ini menciptakan harmoni yang unik antara arsitektur kastil abad pertengahan dengan sentuhan minimalis dalam arsitektur modern.

f. Interior

Interior pada bangunan The Final World mengadopsi elemen-elemen arsitektur modern yang menampilkan desain yang segar dan kontemporer. Penggunaan bentuk-bentuk geometris yang sederhana, material yang elegan, dan pencahayaan yang tepat, menciptakan ruang yang modern dan nyaman bagi para pengunjung.



Gambar 9. Interior

g. Eksterior

eksterior juga menggabungkan elemen arsitektur abad pertengahan seperti gothic, menciptakan tampilan yang unik dan megah. Penggunaan bentuk geometris yang berani dan material elegan memperkuat kesan modern, sementara detail ornamen dan dekorasi menambahkan sentuhan khas abad pertengahan.



Gambar 10. Exterior

4. Simpulan

Melalui penereapan arsitektur modern pada perancangan *Theme Park Video Game Final Fantasy* menghasilkan desain yang minimalis dan efektif. Penggunaan arsitektur modern telah menghasilkan desain yang efektif dan minimalis. Zonasi yang terdiri dari zona publik, zona privat, dan zona servis memberikan struktur yang jelas dalam penyusunan area-area penting dalam taman tema ini. Pendekatan pemanfaatan area dan sirkulasi kendaraan yang terorganisir guna meningkatkan efisiensi kunjungan para pengunjung. Fasad bangunan yang menggabungkan elemen arsitektur modern dengan sentuhan *Final Fantasy* menciptakan suasana yang sesuai dengan tema yang diusung. Penggunaan material seperti kaca, ACP, dan dinding precast memberikan tampilan minimalis untuk memperkuat kesan arsitektur modern tetapi tetap dapat mempertahankan ornament-ornamen *Final Fantasy* pada eksterior dan interior bangunan. Perancangan *The Final World* memaksimalkan tema arsitektur modern minimalis, tanpa mengganggu estetika dunia *Final Fantasy*.

5. Daftar Referensi

- [1] Awwal, A. F., Jatmiko, A. D., & Rosilawati, H. (2019). *Perencanaan dan Perancangan Taman Hiburan Tematik Berbasis Architainment di Bulak Kota Surabaya*. Universitas Widya Kartika.
- [2] *Taman hiburan tematik (Theme park) Di Yogyakarta*. (2017, February 25). Welcome to Repository Universitas Atma Jaya Yogyakarta - E-Journal Universitas Atma Jaya Yogyakarta. <https://e-journal.uajy.ac.id/11396/>
- [3] NURHASANAH, SARAH (2019) TA: RANCANGAN “PASTEUR MODERNE APARTMENT” DENGAN PENERAPAN GAYA ARSITEKTUR MODERN DI BANDUNG. Skripsi thesis, INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL BANDUNG.
- [4] Le corbusier Bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas. (n.d.). Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas. Retrieved August 22, 2023, from https://id.wikipedia.org/wiki/Le_Corbusier
- [5] Frank Lloyd Wright. (2023, March 1). Wikipedia, the free encyclopedia. Retrieved August 22, 2023, from https://en.wikipedia.org/wiki/Frank_Lloyd_Wright
- [6] Frank Lloyd Wright. (2023, March 1). Wikipedia, the free encyclopedia. Retrieved August 22, 2023, from https://en.wikipedia.org/wiki/Frank_Lloyd_Wright
- [7] Walter gropius. (2023, August 15). Wikipedia, the free encyclopedia. Retrieved August 22, 2023, from https://en.wikipedia.org/wiki/Walter_Gropius
- [8] Philip Johnson. (2022, August 13). Wikipedia, the free encyclopedia. Retrieved August 22, 2023, from https://en.wikipedia.org/wiki/Philip_Johnson
- [9] *Elemen kejepangan Dari sisi sejarah, budaya Dan mitologi dalam video game sekiro: Shadows die twice karya studio from software*. (n.d.). Welcome to Repository UNSADA - Repository UNSADA. <https://repository.unsada.ac.id/4170/>
- [10] TA: *Perancangan theme Park orchid pavilion dengan Penerapan Konsep Biomimikri Desain Di Kota Baru Parahyangan*. (n.d.). Welcome to Itenas Repository - Itenas Repository. <https://eprints.itenas.ac.id/983/>
- [11] Adhi Nugraha; 2012; *Transforming Tradition: A Method for Maintaining Tradition in a Craft and Design Context*, Aalto University publication series, doctoral dissertations, Helsinki; pada 18 April 2020.
- [12] Erdiono, D. (2012). Mengungkap Makna Metaforik Karya Tadao Ando: Auditorium 'Telur' Inamori, Universitas Kagoshima - Jepang. *Media Matrasain*, 9(1).
- [13] Marcello, A. (n.d.). *Integration of video game play and storytelling in theme Park environmental design*. STARS. <https://stars.library.ucf.edu/etd2020/1052/>