

## PENERAPAN ARSITEKTUR HISTORISM BERTEMA KOLONIAL DALAM PERANCANGAN THEMEPARK SEBAGAI SARANA WISATA DAN EDUKASI DI JALAN LASWI KOTA BANDUNG JAWA BARAT

Aditya Haris Widiyanto <sup>1</sup>, Tecky Hendrarto <sup>2</sup>

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

E-mail: [adityaharis431@mhs.itenas.ac.id](mailto:adityaharis431@mhs.itenas.ac.id), [tecky@itenas.ac.id](mailto:tecky@itenas.ac.id)

### Abstrak

*Penerapan arsitektur historism bertema kolonial dalam perancangan themepark di Jalan Laswi, Kota Bandung, Jawa Barat, sebagai sarana wisata dan edukasi telah menjadi perhatian utama dalam industri pariwisata modern. Tema historism kolonial menawarkan pengalaman unik yang memadukan keindahan dan pesona gaya arsitektur klasik dari masa kolonial dengan nilai-nilai historis yang memberikan wawasan edukatif tentang masa lalu. Melalui penelitian ini, kami mengeksplorasi perancangan fasad bangunan, penggunaan material, dan landscape untuk menciptakan suasana historis yang autentik. Penggunaan arsitektur historism pada themepark dipilih sebagai solusi yang tepat untuk menciptakan pengalaman wisata yang unik dan autentik. Melalui pendekatan perancangan yang cermat, termasuk pemilihan elemen arsitektur yang tepat, integrasi material yang sesuai dengan tema, dan penataan landscape yang menonjolkan karakter kolonial, diharapkan themepark ini dapat memberikan pengalaman unik bagi para pengunjung dan meningkatkan apresiasi terhadap warisan budaya kolonial di kota Bandung. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan inspirasi bagi pengembangan destinasi wisata lainnya yang mengadopsi tema historism kolonial.*

**Kata Kunci :** Arsitektur Historism, Theme Park, Kolonial, Sejarah, Budaya

### Abstract

*The application of historical-themed colonial architecture in the design of a themepark on Laswi Street, Bandung City, West Java, as a means of tourism and education, has been a major concern in the modern tourism industry. The colonial historism theme offers a unique experience that combines the beauty and charm of classical architecture from the colonial era with historical values that provide educational insights into the past. Through this research, we explore the design of building facades, the use of materials, and landscape to create an authentic historical ambiance. The use of historical-themed architecture in the themepark is chosen as the appropriate solution to create a unique and authentic tourist experience. Through a careful design approach, including the selection of appropriate architectural elements, the integration of materials that suit the theme, and the arrangement of the landscape to highlight colonial characteristics, it is expected that this themepark will provide a distinctive experience for visitors and enhance appreciation for the colonial cultural heritage in Bandung. The results of this research are expected to serve as a reference and inspiration for the development of other tourist destinations adopting the colonial historism theme.*

**Keywords:** Historism Architecture, Theme Park, Colonial, History, Culture

## 1. Pendahuluan

Dalam era globalisasi dan kemajuan teknologi, industri pariwisata menjadi salah satu sektor ekonomi yang terus berkembang dan memberikan kontribusi signifikan bagi pertumbuhan ekonomi suatu wilayah. Di tengah persaingan yang semakin ketat, pengembangan destinasi wisata yang unik dan menarik menjadi kunci penting untuk menarik minat wisatawan. Salah satu pendekatan yang digunakan adalah penerapan arsitektur historism bertema kolonial dalam perancangan themepark.

Tema historism kolonial menawarkan pengalaman unik yang memadukan keindahan dan pesona gaya arsitektur klasik dari masa kolonial dengan nilai-nilai historis yang memberikan wawasan edukatif tentang masa lalu. Salah satu contohnya adalah perancangan themepark di Jalan Laswi, Kota Bandung, Jawa Barat. Penelitian ini bertujuan untuk menggali potensi dan manfaat dari penerapan tema historism kolonial dalam pengembangan themepark sebagai sarana wisata dan edukasi.

Dalam jurnal ini, kami akan mengeksplorasi aspek-aspek penting dalam perancangan themepark dengan tema historism kolonial, termasuk pemilihan elemen arsitektur yang sesuai, integrasi nilai sejarah, penggunaan teknologi modern untuk meningkatkan pengalaman wisatawan. Dengan begitu, diharapkan jurnal ini dapat memberikan kontribusi berarti bagi perkembangan industri pariwisata dan upaya pelestarian warisan budaya di Kota Bandung.

### 1.1 Lokasi Proyek

Lokasi proyek yang berada di Jl. Laswi No.23, Kacapiring, Kecamatan Batununggal, Kota Bandung, Jawa Barat 40271 dipilih dengan cermat sebagai tempat ideal untuk mengembangkan themepark dengan tema arsitektur historism bertema kolonial. Dengan letaknya yang strategis di Kota Bandung, sebuah kota dengan sejarah dan warisan kolonial yang kaya, lokasi ini memberikan konteks yang tepat untuk menciptakan pengalaman wisata dan edukasi yang unik..



**Gambar 1.1** Lokasi Site

Sumber : <https://www.google.com/maps/@-6.9121754,107.6150927,13z?entry=ttu>

Peraturan Tata Ruang Kota Bandung sangatlah penting dalam perancangan themeparks di kota ini. Pemerintah kota memiliki aturan-aturan yang ketat terkait zonasi, tata letak, dan aspek estetika untuk memastikan bahwa themeparks berkontribusi secara positif terhadap lingkungan dan masyarakat setempat. Dalam perencanaan dan desain themeparks, harus mempertimbangkan penggunaan lahan yang sesuai dan tidak menyebabkan konflik dengan penggunaan lahan sekitarnya. Selain itu, fasilitas umum seperti parkir, aksesibilitas, dan fasilitas publik lainnya juga harus dipertimbangkan agar themeparks dapat diakses dengan mudah oleh masyarakat.



**Gambar 1.2** Peta Tata Guna Lahan

Sumber : <https://gistaru.atrbpn.go.id/rdrtrinteraktif/>

Menurut peraturan tata guna lahan, lahan yang akan digunakan untuk proyek ini berada di kawasan yang dikelilingi oleh bangunan bersejarah. Hal ini memerlukan pendekatan perancangan yang sangat hati-hati dan sensitif terhadap lingkungan sekitar. Dengan mempertimbangkan keunikan dan nilai-nilai sejarah bangunan di sekitarnya, perancangan harus menghormati dan melestarikan warisan arsitektur dan budaya dari masa lalu. Selain itu, proyek ini harus menciptakan kesinambungan harmonis dengan lingkungan sekitarnya, sehingga menciptakan integrasi yang harmonis antara tema kolonial yang diusung oleh themepark dengan keberadaan bangunan bersejarah yang ada di sekitarnya. Dengan cara ini, themepark tidak hanya akan menjadi destinasi wisata yang menarik, tetapi juga akan menjadi penghormatan yang tepat terhadap warisan sejarah kota Bandung.

## **2. Penjajakan Tema Dan Gagasan Konsep**

Point ini akan secara komprehensif menggambarkan tema arsitektur historism dengan sentuhan kolonial yang menjadi fokus penelitian dalam perancangan themepark sebagai destinasi wisata dan edukasi. Konsep ini menggabungkan elemen-elemen arsitektur terinspirasi dari masa kolonial di Indonesia, khususnya di Kota Bandung. Penjelasan akan mencakup identifikasi dan eksplorasi ide-ide utama dalam menerapkan tema ini secara kreatif dan autentik, dengan mempertimbangkan nilai-nilai sejarah dan keunikan arsitektur kolonial. Selain itu, kami akan mengkaji konsep perancangan yang melibatkan tatanan ruang, desain fasad bangunan, pemilihan material, dan integrasi elemen landscape untuk mencerminkan esensi dari arsitektur historism kolonial. Penjelasan rinci ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan kontribusi yang berarti dalam pengembangan themepark dengan tema arsitektur historism bertema kolonial di zaman sekarang.

### **2.1 Pemahaman Proyek**

Perancangan themepark "Historical Carnival Land" adalah tentang menciptakan sebuah destinasi rekreasi yang unik dan menarik dengan tema arsitektur historism bertema kolonial di kota Bandung. Proyek ini bertujuan untuk menghadirkan pengalaman berwisata dan edukasi yang mendalam dengan menggabungkan elemen-elemen arsitektur dan gaya hidup masa kolonial Indonesia.

Tema "Historical Carnival Land" akan mencakup replika bangunan-bangunan klasik masa kolonial, seperti museum, auditorium, dan souvenir shop yang dihiasi dengan ornamen-ornamen khas, seperti pilar bergaya kuno, jendela berbentuk lengkung, dan atap bergaya kolonial. Desain fasad dan landscape akan memberikan kesan autentik dan memukau bagi para pengunjung, sementara tatanan ruang dan sirkulasi akan diatur secara strategis untuk memastikan kenyamanan dan keamanan pengalaman wisata.

"Historical Carnival Land" akan menawarkan berbagai pertunjukan dan acara karnaval yang menghidupkan suasana masa lalu dengan kostum dan hiburan klasik. Seluruh proyek ini berfokus pada memberikan pengalaman berwisata yang tak terlupakan sambil menyelami sejarah kolonial di Indonesia.

Melalui pemahaman proyek ini, diharapkan themepark "Historical Carnival Land" akan menjadi destinasi favorit bagi wisatawan lokal dan internasional yang ingin mengenal lebih dekat sejarah dan keindahan arsitektur historism kolonial di kota Bandung.

## 2.2 Pemahaman Tema Perancangan

Tema kolonial telah menjadi inspirasi yang menarik dalam perancangan themepark sebagai sarana wisata dan edukasi. Penggunaan elemen arsitektur historism dan penggalian sejarah kolonial memberikan nuansa unik dan memikat bagi pengunjung. Dalam penelitian ini, kami akan mengeksplorasi secara mendalam bagaimana tema kolonial dapat diimplementasikan secara kreatif dan otentik dalam perancangan themepark. Kami akan mengkaji desain fasad bangunan, material, dan tatanan ruang untuk menciptakan suasana kolonial yang khas dan menghadirkan pengalaman berkesan bagi pengunjung. Selain itu, tema kolonial juga akan diintegrasikan dengan pertunjukan karnaval yang menarik, dan fasilitas museum untuk menghidupkan kembali sejarah dan memberikan pembelajaran bagi generasi muda. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan themepark yang berkesinambungan dan berdaya tarik di era modern, sambil tetap menghormati warisan sejarah dan budaya dari masa kolonial di Indonesia.

## 2.3 Pemahaman Konsep Perancangan

Perancangan themepark dengan konsep historism menghadirkan sebuah pengalaman unik yang mengajak pengunjung untuk terlebur dalam pesona dan nuansa masa lalu. Konsep ini memadukan elemen-elemen arsitektur bersejarah dengan sentuhan modern yang kreatif, menciptakan suasana yang autentik namun tetap memikat bagi pengunjung masa kini. Dalam perancangan ini, diusung tema kolonial sebagai fondasi utama yang menjadi pilar pengalaman wisata dan edukasi. Bangunan-bangunan dengan fasad khas kolonial, jendela-jendela dengan desain khas, dan material bangunan yang terinspirasi dari era kolonial memperkuat identitas tema historism ini.

Taman-taman dan landscape yang dirancang secara cermat akan membawa pengunjung dalam perjalanan menelusuri keindahan masa lalu. Sebuah auditorium dengan desain khas dan museum yang menampilkan artefak bersejarah menjadi wahana pendidikan tentang masa lalu. Di sisi lain, karavan berisi pertunjukan-pertunjukan yang menghidupkan suasana karnaval era kolonial, mengundang pengunjung untuk merasakan sukacita dan kegembiraan ala masa lampau.

Konsep historism ini bukan sekadar memamerkan kejayaan masa lalu, tetapi juga menjadi wahana pembelajaran dan apresiasi atas sejarah dan budaya. Perancangan tatanan ruang dan sirkulasi di dalam themepark dirancang sedemikian rupa untuk memberikan kenyamanan dan kemudahan bagi pengunjung dalam mengeksplorasi setiap sudut yang memikat.

Dengan penuh dedikasi dan rasa hormat terhadap arsitektur historism, perancangan themepark ini diharapkan dapat menjadi destinasi wisata yang memikat bagi wisatawan dari berbagai kalangan. Tema kolonial yang kuat dan integrasi desain yang tepat akan menciptakan pengalaman tak terlupakan bagi setiap pengunjung, serta menghadirkan sebuah tempat yang menghargai warisan sejarah, keindahan, dan keragaman budaya di kota Bandung.

## 2.4 Elaborasi Tema

*Tabel. 1 Tabel Elabrasi Tema*

	Themepark	Arsitektur Historism	Kolonialisme
Mean	Themeparks adalah taman rekreasi yang didesain khusus dengan tema tertentu dan dilengkapi dengan berbagai elemen arsitektur yang sesuai dengan tema tersebut.	Arsitektur historism adalah gaya arsitektur yang terinspirasi dari masa lampau atau periode sejarah tertentu. Gaya ini mencoba untuk mereplikasi atau mengadaptasi elemen-elemen arsitektur dari masa	Gaya arsitektur kolonialisme adalah gaya arsitektur yang muncul selama masa penjajahan kolonial oleh negara-negara Eropa. Gaya ini menampilkan ciri-ciri seperti atap tinggi dan lancip, dinding tebal, teras,

		lalu dalam desain bangunan yang kontemporer.	kolom-kolom, dan dekorasi yang elegan.
Problem	Perancangan themepark harus dibuat iconic dan mudah dikenali sebagai ciri utama dari sebuah themepark.	Kendala di perancangan arsitektur historism dapat mencakup beberapa hal, seperti: Keaslian dan konsistensi tema, Keterbatasan material, Regulasi dan perizinan, Keterbatasan teknologi, Biaya.	Kendala dalam kolonialisme meliputi beberapa aspek berikut: Keterbatasan bahan dan teknologi, Penyesuaian dengan iklim dan lingkungan setempat, Penyesuaian dengan budaya dan adat istiadat, Tujuan politik dan ekonomi, Pengaruh dari arsitek dan perencana asing, Warisan kolonial dan masalah restorasi.
Fact	Jarang sekali adanya sarana rekreasi dalam bentuk themepark dengan tema historism.	kurangnya pengetahuan masyarakat terkait beberapa bangunan cagar budaya di kawasan khususnya di dalam site perancangan	Arsitektur kolonialisme yang terdapat di Indonesia sangat memberi dampak yang signifikan terkait dengan perancangan bangunan di Indonesia. Terutama dalam teknologi untuk pembangunan
Need	Themeparks harus berfungsi sebagai sarana rekreasi yang menawarkan pengalaman menyenangkan dan menghibur bagi pengunjung.	Menjaga keaslian dan konsistensi tema historism dapat menjadi tantangan, terutama dalam menggabungkan elemen-elemen arsitektur dari masa lalu dengan teknologi dan standar bangunan modern.	beberapa proyek arsitektur di wilayah kolonial dirancang dan dipengaruhi oleh arsitek dan perencana dari negara kolonial, yang bisa menghasilkan gaya dan desain yang mewakili kebudayaan dan tradisi asal mereka, bukan masyarakat setempat.
Goal	Menciptakan themeparks yang iconic sebagai tempat rekreasi yang menarik dan menambah wawasan edukatif terkait tema dari themepark	menciptakan keharmonisan kontekstual terhadap budaya dan themeparks yang seirama tanpa adanya penyekatan antara keduanya	menciptakan penonjolan pada bangunan cagar budaya dan bangunan baru yang dibuat menyesuaikan dengan themepark.
Concept	Dengan menggabungkan elemen-elemen historis dan gaya arsitektur klasik dari masa kolonial, themeparks menciptakan pengalaman yang memukau dan autentik bagi para pengunjung. Desain fasad bangunan, tata letak ruang, dan penggunaan material khas era kolonialisme memberikan nuansa nostalgia dan romantisme, memindahkan pengunjung ke masa lalu yang bersejarah. Selain itu, tema arsitektur kolonialisme juga memungkinkan themeparks untuk menggali cerita dan nilai-nilai dari masa lalu yang dapat diangkat sebagai elemen edukatif, sehingga menghadirkan perpaduan harmonis antara rekreasi dan pengetahuan bagi pengunjung. Dengan cara ini, themeparks dengan tema historism dan gaya arsitektur kolonialisme mampu menciptakan pengalaman yang mendalam dan tak terlupakan, membiarkan pengunjung merasakan pesona dan keindahan dari masa lalu yang kaya akan sejarah.		

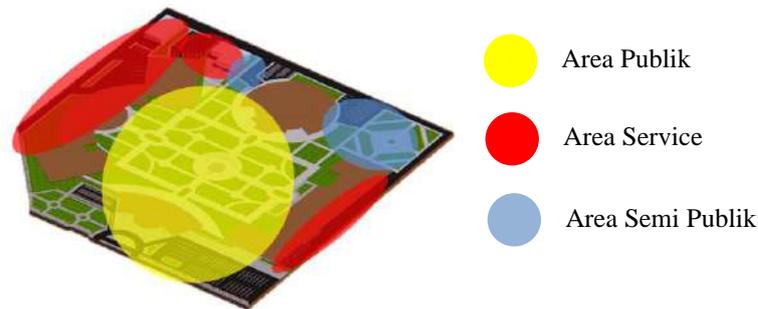
### 3. Hasil Rancangan Historism Themepark

Hasil rancangan merupakan gambaran komprehensif dari sebuah proyek atau penelitian yang telah direncanakan, dijalankan, dan dianalisis secara sistematis. Dalam konteks perancangan arsitektur atau

tema tertentu, hasil rancangan mencakup rencana, sketsa, dan presentasi visual yang menggambarkan bagaimana proyek tersebut akan terwujud dalam bentuk nyata.

### 3.1 Zoning Dalam Tapak

Zoning tapak adalah pengaturan dan pengelompokan fungsi-fungsi dalam perancangan themepark. Ini mencakup area atraksi, hiburan, museum, foodcourt, dan lainnya, untuk menciptakan pengalaman yang nyaman dan efisien bagi pengunjung. Zoning yang tepat juga memperhatikan keamanan dan aksesibilitas, sehingga themepark dapat memberikan pengalaman tak terlupakan bagi pengunjungnya.



*Gambar 3.1 Zoning Tapak*  
*Sumber : Data Pribadi*

### 3.2 Pola Sirkulasi Di Dalam Tapak

Pola sirkulasi di dalam tapak themepark merupakan aspek krusial dalam perancangan yang mempengaruhi efisiensi dan kenyamanan pengalaman pengunjung. Dalam jurnal ini, akan dipaparkan tentang penentuan dan analisis pola sirkulasi yang tepat untuk mengoptimalkan aliran lalu lintas di dalam themepark dengan mempertimbangkan faktor-faktor keselamatan, kenyamanan, dan efisiensi ruang. Pembahasan mengenai pemilihan rute dan penempatan atraksi utama serta fasilitas pendukungnya akan menjadi fokus untuk menciptakan pengalaman pengunjung yang lancar dan menyenangkan, serta mendukung kesuksesan themepark sebagai sarana wisata dan edukasi yang berbasis tema arsitektur historism kolonial.

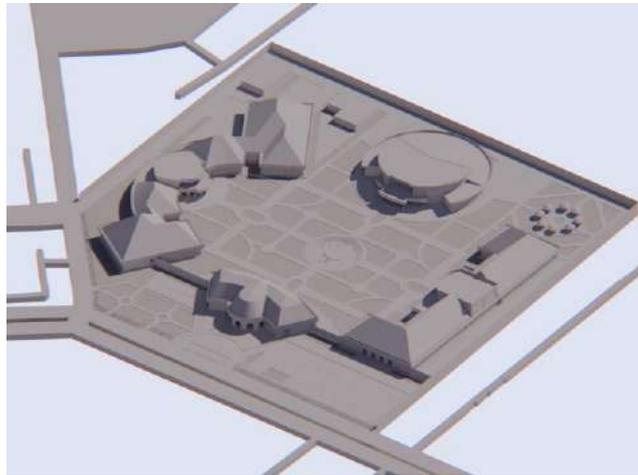


*Gambar 3.2 Gambar Sirkulasi Tapak*  
*Sumber : Data Pribadi*

### 3.3 Konsep Gubahan Massa Dan Tata Ruang

Konsep gubahan massa dan tata ruang merupakan elemen utama dalam perancangan themepark dengan tema arsitektur historism kolonial. Dalam jurnal ini, akan dibahas secara mendalam mengenai identifikasi dan eksplorasi gagasan kreatif dalam menyusun tata letak bangunan dan elemen-elemen lainnya guna menciptakan harmoni dan keterhubungan antara berbagai fasilitas dalam themepark. Konsep ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman pengunjung yang menarik, efisien, dan memberikan nuansa autentik masa kolonial. Pembahasan tentang penggunaan elemen arsitektur

historism, material, dan bentuk bangunan untuk menciptakan kesan yang konsisten dengan tema kolonial akan menjadi perhatian khusus dalam jurnal ini.



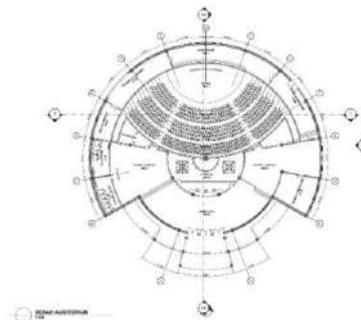
*Gambar 3.3 Massa Di Dalam Site*  
*Sumber : Data Pribadi*

### 3.3.1 Auditorium

Pada bangunan auditorium gubahan massa dibuat berdasarkan adanya subratif dari bentuk dasar lingkaran dengan tujuan mengumpulkan audience di sebuah aula yang luas untuk menyaksikan pertunjukan sehingga audience dapat fokus kepada bangunan tersebut sebagai atraksi utama dari themepark ini. Pada area ini terbagi menjadi beberapa zona yakni publik,semi publik,service,dan private zona publik pada bangunan ini terdapat pada lobby,ruang tunggu,serta ruang auditorium sedangkan untuk area semi publik yakni ruang loket tiket,ruang konferensi,ruang tunggu vip,untuk area service terdapat toilet,area loading dan untuk area private yakni ruang backstage, serta ruang ganti dan ruang rias.



*Gambar 3.4 Gubahan Massa Auditorium*

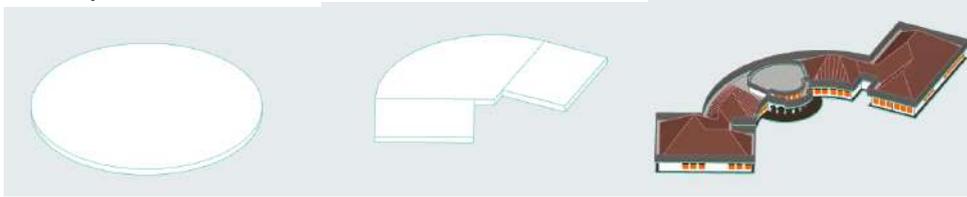


*Gambar 3.5 Denah Auditorium*  
*Sumber : Data Pribadi*

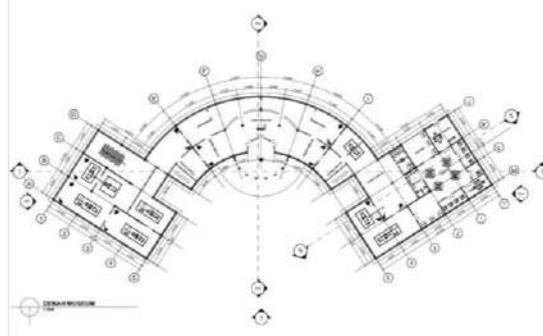
### 3.3.2 Museum

Pada bangunan museum ini terdiri dari 2 bentuk massa yang di gabung yakni antara bentuk lingkaran serta persegi yang digabungkan tujuan dibuatnya bentuk tersebut untuk dapat menarik pengunjung ke museum yang berada didalam site.Pada bangunan ini terdapat 3 zona yakni zona publik, semi publik, dan service. Zona Publik pada bangunan ini terdapat di ruang pameran, ruang audio visual, serta lobby

dari museum sementara itu untuk zona semi publik yakni area pengelola yang berada di samping dari museum itu sendiri yang merangkap sebagai area restorasi serta pemeliharaan bagi museum dan bangunan lainnya.



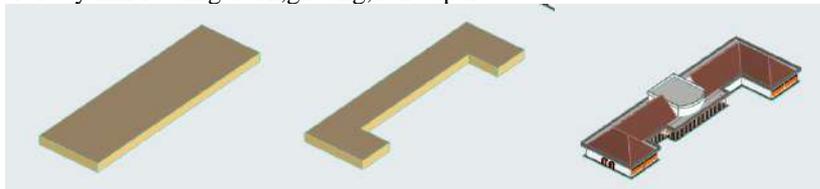
**Gambar 3.6** Gubahan Massa Museum



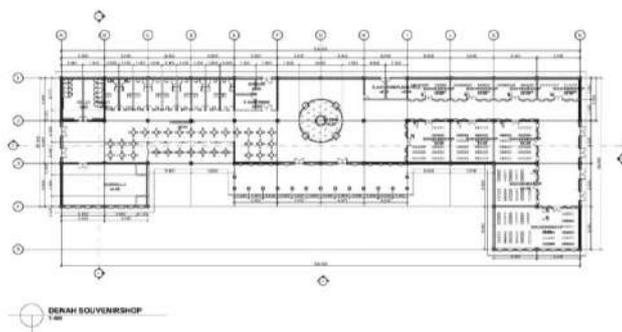
**Gambar 3.7** Denah Museum  
 Sumber : Data Pribadi

### 3.3.3 Foodcourt Dan Souvenirshop

Pada foodcourt dan souvenirshop gubahan massa dibuat berdasarkan persegi panjang dengan adanya pengurangan penambahan serta penggabungan dengan bentuk lainnya . Dibuatnya bentuk tersebut dikarenakan untuk memaksimal kan kosumen serta penyimpanan barang.Zona didalam bangunan ini juga terdiri dari beberapa zona yakni publik untuk ruang makan,tenant,dan lobby dari bangunan ini lalu untuk zona service yakni loading dock,gudang,dan dapur.



**Gambar 3.8** Gubahan massa Foodcourt & Souvenirshop



**Gambar 3.9** Denah Foodcourt & Souvenirshop  
 Sumber : Data Pribadi

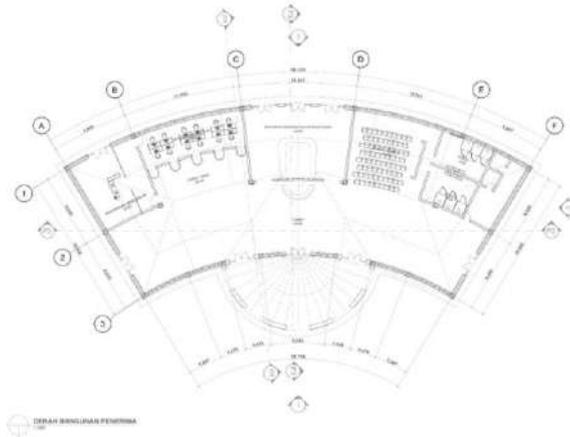
### 3.3.4 Bangunan Penerima

Pada Bangunan penerima bentuk massa awal yakni lingkaran lalu dipotong sehingga membentuk gambar dibawah yang bertujuan untuk menerima pengunjung dan adanya penambahan lingkaran di tengah massa bertujuan sebagai pusat dari pintu masuk ke dalam themepark.Untuk zona didalam terdiri

dari zona publik untuk ruang tunggu, lobby, dan loket tiket, untuk zona semi publik terdapat ruang pemeriksa tiket dan penitipan barang selanjutnya terdapat zona service yang merupakan toilet, dan ruang utilitas.



**Gambar 3.10** Gubahan Massa Bangunan Penerima



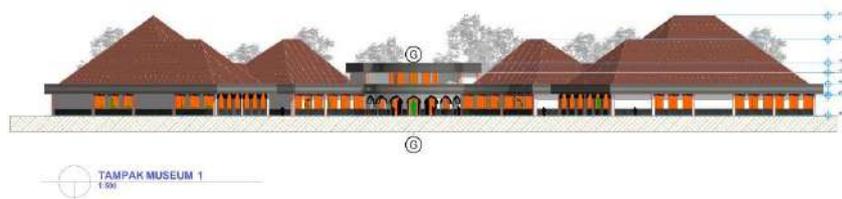
**Gambar 3.11** Denah Bangunan Penerima  
 Sumber : Data Pribadi

### 3.4 Fasad pada massa bangunan

Fasad pada massa di sebuah themepark historism memiliki peranan penting dalam menciptakan suasana autentik masa kolonial. Dalam jurnal ini, kami akan mendalami penjelasan tentang desain fasad yang terinspirasi dari arsitektur historism kolonial, termasuk pemilihan material, ornamen, dan detail-desain yang khas. Fasad akan diatur dengan cermat untuk menciptakan tampilan visual yang menarik dan menyatu dengan tema kolonial yang diusung oleh themepark ini. Pendekatan ini diharapkan dapat memberikan pengalaman berbeda bagi para pengunjung dan memberikan nuansa sejarah yang kuat dalam setiap elemen fasad di dalam massa themepark historism ini.



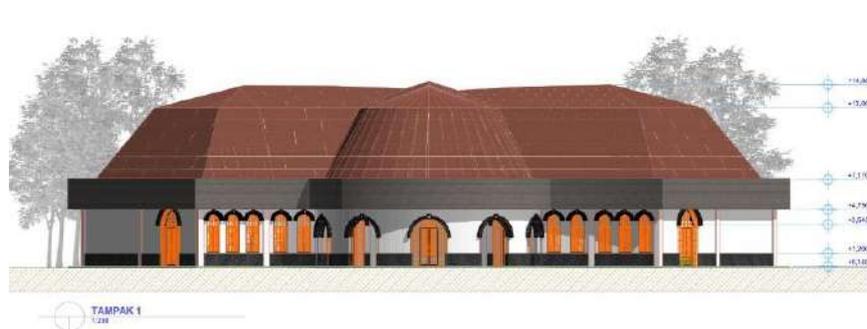
**Gambar 3.12** Fasad Auditorium  
 Sumber : Data Pribadi



**Gambar 3.13** Fasad Museum  
 Sumber : Data Pribadi



**Gambar 3.14** Fasad Foodcourt dan Souvenirshop  
 Sumber : Data Pribadi



**Gambar 3.15** Fasad bangunan Penerima  
 Sumber : Data Pribadi

### 3.5 Detail Fasad Dan Landscape

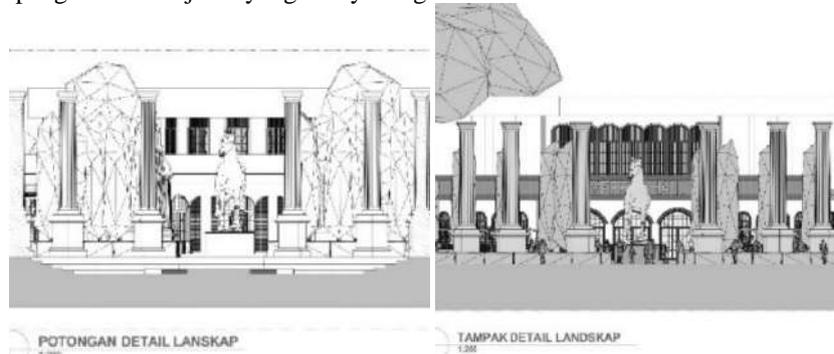
Dalam perancangan themepark dengan tema arsitektur historism, detail fasad pada massa bangunan memiliki peranan sentral dalam menghadirkan atmosfer dan karakteristik khas era kolonial. Fasad bangunan akan dipenuhi dengan elemen-elemen arsitektur yang mencerminkan gaya arsitektur kolonial



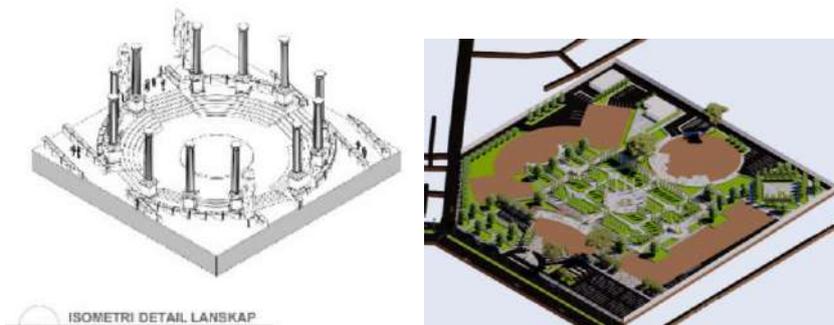
**Gambar 3.16** Detail Fasad  
 Sumber : Data Pribadi

Dalam perancangan themepark dengan tema arsitektur historism, detail landscape pada massa bangunan memainkan peranan penting dalam menciptakan lingkungan yang harmonis, indah, dan autentik sesuai dengan era kolonial. Lanskap yang dirancang dengan cermat akan menggambarkan suasana taman masa lalu yang memikat dan menyajikan pengalaman yang tak terlupakan bagi pengunjung. Pohon-pohon besar dan rindang, serta area taman yang luas akan menjadi elemen kunci dalam menciptakan atmosfer alami dan asri di sekitar bangunan. Penggunaan vegetasi khas masa kolonial, seperti palem, pinus, dan tanaman hias tradisional, akan meningkatkan kesan historis dan memperkuat tema arsitektur historism. Pola hardscape yang dipadukan dengan elemen-elemen alam seperti patung ornamen, akan

menghadirkan nuansa klasik dan elegan di seluruh taman. Selain itu, jalur-jalur setapak yang mengalir dengan indah akan menghubungkan berbagai area di dalam themepark, memudahkan sirkulasi dan memberikan pengalaman berjalan yang menyenangkan.



**Gambar 3.17** *Detail Landscape 1*  
 Sumber : Data Pribadi



**Gambar 3.18** *Detail Landscape 2*  
 Sumber : Data Pribadi

### 3.6 Interior

Interior pada massa di sebuah themepark dengan tema arsitektur historism memainkan peran penting dalam menciptakan pengalaman yang autentik dan mendalam bagi para pengunjung. Dalam desain interior, perlu dipertimbangkan untuk mereplikasi elemen-elemen khas masa kolonial dengan cermat untuk menciptakan suasana yang menggambarkan kejayaan dan pesona era tersebut.



PERSPEKTIF INTERIOR

PERSPEKTIF INTERIOR

**Gambar 3.19** *Interior Museum*  
 Sumber : Data Pribadi

### 3.7 Eksterior

Eksterior pada massa di sebuah themepark dengan tema arsitektur historism memainkan peran penting dalam menciptakan kesan yang kuat dan menarik bagi para pengunjung. Desain eksterior akan mereplikasi elemen-elemen arsitektur klasik masa kolonial dengan cermat, sehingga menciptakan

suasana yang menggambarkan kejayaan dan pesona era tersebut. Fasad bangunan-bangunan di themepark historism akan dipenuhi dengan ornamen-ornamen khas yang mengesankan, seperti pilar-pilar bergaya kuno, dinding bata, jendela-jendela berbentuk lengkung, dan atap-atap bergaya kolonial. Detil-detil arsitektur yang rumit dan berkelas akan memberikan karakter yang unik dan menarik bagi seluruh kompleks themepark.



*Gambar 3.20 Ekstrior Landscape 1*  
*Sumber : Data Pribadi*



*Gambar 3.16 Ekstrior Landscape 2*  
*Sumber : Data Pribadi*

#### 4. Kesimpulan

Historical Carnival Land adalah sebuah themepark yang menjanjikan dengan potensi menjadi destinasi wisata unik dan menarik. Dengan fokus pada tema kolonial dan gaya arsitektur historis, theme park ini berhasil menciptakan atmosfer yang autentik dan mengangkat kembali kejayaan masa lalu.

Carnaval menjadi atraksi utama yang memperkaya pengalaman pengunjung dengan suasana karnaval yang riang dan meriah. Bangunan museum, auditorium, souvenirshop, dan foodcourt dengan desain arsitektur historis memberikan pengalaman wisata yang tak terlupakan, mengajak pengunjung untuk merasakan nuansa masa kolonial.

Tata ruang dan sirkulasi yang efisien mengoptimalkan pengalaman wisata dan kenyamanan para pengunjung. Fasad bangunan yang indah dan detail arsitektur yang kaya menciptakan wajah yang memukau dan menarik perhatian. Landscape yang dirancang dengan baik memberikan kesan yang menyenangkan dan mendukung tema kolonial yang diusung.

Dengan menghadirkan proyek theme park ini, diharapkan dapat meningkatkan pariwisata di kawasan Kota Bandung dan berkontribusi pada ekonomi lokal. Selain sebagai sarana rekreasi, theme park ini juga menjadi tempat edukasi tentang sejarah kolonial yang berharga dan bernilai pendidikan.

Kesuksesan proyek theme park ini tidak hanya berdampak pada perkembangan kawasan dan masyarakat sekitarnya, tetapi juga menjadi ikon kota dan destinasi favorit bagi para wisatawan baik lokal Dengan perpaduan antara tema historism dan tema kolonial, theme park ini menjadi perwujudan dari kekayaan sejarah dan budaya Kota Bandung yang berharga untuk dijaga dan dihargai.

## 5. DAFTAR PUSTAKA

- Bertens, Hans. *The Idea of the Postmodern A History*. (Ebook)
- Widyaningsih, Lilis. *Post-modernisme dalam Karya Arsitektur Frank O. Gehry* (ebook)
- Handinoto & Soehargo, P.H. (1996). *Perkembangan Kota dan Arsitektur Kolonial Belanda di Malang*.
- Lippsmeier, G. (1980). *Bangunan Tropis* (Edisi ke-2). Jakarta: Erlangga
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2010 Tentang Cagar Budaya Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Tahun 2014.
- Hidayat, Muhammad Nur. 2017. *Perancangan Pusat Kajian Sejarah Perkembangan Arsitektur Di Kota Malang*. Malang : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Neufert, Ernst. 2002. *Data Arsitek Jilid 1* (terj.). Jakarta: Erlangga.
- Neufert, Ernst. 2002. *Data Arsitek Jilid 2* (terj.). Jakarta: Erlangga.