



**BAB II**  
**TINJAUAN OBJEK PERANCANGAN**

## **BAB II**

### **TINJAUAN OBJEK PERANCANGAN**

#### **2.1 Tinjauan Umum Perancangan**

Tinjauan umum perancangan berisi studi pustaka dengan aspek-aspek yang berkaitan dengan Jombang *Eco Creative Park*. Selain itu, menganalisa study kasus objek yang memiliki kemiripan dengan objek rancangan dapat menjadi acuan dalam proses perancangan.

##### **2.1.1 Pengertian Judul**

Perancangan tugas akhir ini adalah “Jombang *Eco Creative Park*” secara harfiah pengertian judul adalah sebagai berikut:

- Jombang

Jombang adalah sebuah kabupaten di Provinsi Jawa Timur yang memiliki potensi besar dalam mengembangkan sektor pariwisata. Jombang dikenal sebagai kota santri, di mana terdapat banyak pondok pesantren ternama yang menjadi pusat pendidikan agama. Selain itu, Jombang memiliki memiliki 242 kelompok kesenian yang berpotensi besar dalam mendukung peningkatan kunjungan wisatawan ke Jombang. Lokasi ini juga kaya dengan warisan budaya dan sejarah yang menjadi daya tarik bagi wisatawan lokal dan mancanegara. Jombang menjadi lokasi dalam proyek ini, yang bertujuan untuk mengembangkan taman wisata kreatif berbasis lingkungan dan budaya lokal.

- *Eco Creative Park*

Eco-Creative Park dapat diartikan sebagai taman wisata ekokreatif, yaitu taman yang dirancang dengan pendekatan ekologi dan kreativitas dalam satu kesatuan. *Eco Creative Park* menghadirkan pengalaman budaya yang kaya melalui berbagai pertunjukan kesenian khas Jombang, yang menampilkan ragam seni lokal. Selain itu, Taman ini memberikan kesan berbeda melalui dua bentuk pengalaman utama. Pertama, pengalaman edukasi, yang tercipta melalui pertunjukan budaya dan tampilan karya seni, memungkinkan pengunjung untuk

mengeksplorasi dan mempelajari budaya lokal dengan cara yang interaktif dan informatif. Kedua, pengalaman rekreasi pasif, di mana pengunjung dapat menikmati suasana taman tanpa terlibat dalam aktivitas fisik yang berat.

Jombang *Eco Creative Park* dapat diartikan sebagai pusat aktivitas kreatif seni dan budaya yang mewadahi kekayaan budaya lokal Jombang. Untuk melestarikan dan mengembangkan seni tradisional, taman ini akan dilengkapi dengan gedung kesenian dan galeri budaya yang dapat menjadi ruang bagi berbagai pertunjukan seni, seperti ludruk, karawitan, dan kuda lumping, serta sebagai tempat pameran budaya lokal. Selain itu, pengunjung juga dapat menikmati nuansa adat Jawa dengan mengenakan pakaian adat Jawa, yang semakin memperkaya interaksi budaya dan menciptakan pengalaman mendalam serta autentik. Jombang *Eco Creative Park* juga akan mendukung kuliner khas daerah dengan menyediakan food court yang menyajikan makanan tradisional Jombang, memperkenalkan kekayaan kuliner kepada pengunjung.

### **2.1.2 Studi Literatur**

Dalam studi literatur dijelaskan mengenai hal-hal yang berkaitan dengan objek rancang sehingga dapat memperjelas maksud dari rancangan tersebut. Pada studi literatur ini data diambil dari buku, internet, dan jurnal yang berhubungan dengan objek rancang.

#### **A. Budaya Jombang**

Jombang terkenal dengan festival budaya dan pagelaran keseniannya yang memperkuat daya tarik kota ini. Berbagai festival tahunan seperti Ludruk dan pertunjukan Jaranan Dor menarik perhatian wisatawan lokal maupun mancanegara, yang ingin merasakan keunikan budaya Jawa Timur. Kesenian tradisional yang ditampilkan di festival-festival ini tidak hanya mempertahankan warisan budaya, tetapi juga memberikan pengalaman yang autentik dan menghibur bagi para pengunjung. Kegiatan budaya ini memberikan kontribusi penting dalam pengembangan pariwisata berbasis

komunitas, sekaligus mendukung perekonomian lokal dengan menarik wisatawan yang datang untuk menikmati kekayaan seni dan budaya Jombang.

- Ludruk



Gambar 2. 1 Pertunjukan Ludruk

Sumber: website kompas.com

Ludruk adalah seni pertunjukan tradisional dari Jawa Timur yang menggabungkan unsur teater, tarian, musik, dan komedi. Pertunjukan Ludruk umumnya dimulai dengan sebuah tarian pembuka yang disebut "Tari Remo." Tari ini dibawakan oleh satu atau beberapa penari pria dengan iringan musik gamelan. Setelah tarian pembuka, para pemain Ludruk tampil dengan dialog penuh komedi, yang sering kali bersifat satir, membahas isu-isu sosial dengan bahasa sehari-hari. Ada juga adegan-adegan musikalisasi, di mana pemain gamelan yang berada di belakang panggung atau di sisi panggung memainkan alat musik yang mengiringi dialog atau tarian para aktor.

Melihat gaya permainan Ludruk yang dinamis dan fleksibel, dan membutuhkan interaksi dengan penonton, maka pertunjukan ludruk membutuhkan panggung yang ideal untuk Ludruk harus berukuran besar. Akustik dalam pertunjukan Ludruk sangat penting karena dialog, musik gamelan, dan improvisasi harus terdengar dengan jelas oleh seluruh penonton, terutama mengingat bahwa Ludruk sering menggunakan suara langsung tanpa mikrofon. Penonton dalam Ludruk biasanya duduk dalam formasi auditorium

karena interaksi dengan penonton adalah elemen penting, setiap penonton harus dapat melihat panggung dengan jelas.

- Jaranan Dor

Jaranan Dor Jombang merupakan seni Kuda Lumping khas Jombang yang lebih dikenal dengan nama Jepaplok Dor, merujuk pada topeng reog lama (Singo barong bermahkota merak. Dalam pementasan Jaranan Dor Jombang, masih terdapat unsur persiapan berupa sesajen dan ritual kesurupan, dengan kostum yang sederhana dan klasik.



Gambar 2. 2 Pertunjukan Jaranan Dor

Sumber : website kompas.com

Jaran Kepang Dor, juga dikenal sebagai Kuda Lumping, adalah pertunjukan seni tari tradisional yang berasal dari Jawa. Tarian ini melibatkan penari yang menaiki kuda-kudaan dari anyaman bambu dan kerap disertai dengan elemen-elemen mistis atau trans yang dikenal dalam budaya lokal.

Pertunjukan Jaran Kepang Dor dimulai dengan para penari yang menaiki kuda anyaman dan bergerak mengikuti irama musik gamelan. Selain penari, Jaran Kepang Dor juga biasanya melibatkan kelompok musik tradisional seperti gamelan, gendang, dan gong, yang diletakkan di sudut panggung atau belakang panggung. Penampilan Jaran Kepang Dor memiliki ciri khas berupa gerakan yang berulang, lompatan, dan formasi kelompok. Selain itu, beberapa bagian pertunjukan melibatkan adegan trans, di mana

penari masuk ke dalam kondisi *trance* atau kerasukan. Pada bagian akhir pertunjukan, biasanya ada adegan penutupan di mana para penari ditenangkan kembali setelah mengalami kondisi *trance*.

Melihat dinamika dari pertunjukan Jaran Kepang Dor yang melibatkan banyak gerakan fisik, ritual *trance*, dan iringan musik gamelan, amphitheater yang ideal harus memiliki ruang panggung yang luas, akustik yang baik, serta pencahayaan yang fleksibel. Menurut (Watson, 2003), teater terbuka memiliki panggung utama yang besar dan dua panggung samping untuk mendukung aksi yang berkesinambungan. Area belakang panggung perlu memiliki ruang yang cukup untuk aktor dan properti, serta sistem komunikasi yang efisien. Ruang ganti harus terpisah dari pandangan penonton dan dilengkapi dengan fasilitas yang memadai.

#### B. Karya Seni dan Pakaian Adat Jawa

Selain kekayaan budaya khas Jombang, terdapat galeri pameran di Jombang *Eco Creative Park* yang menampilkan berbagai karya seni tradisional dari kabupaten Jombang dan pakaian adat Jawa, baik yang orisinal maupun yang telah dimodifikasi. Galeri ini dirancang tidak hanya sebagai tempat untuk menikmati dan memahami karya seni, tetapi juga sebagai ruang interaktif di mana pengunjung dapat merasakan langsung pengalaman budaya. Salah satu daya tariknya adalah pakaian adat yang dipajang tidak hanya sebagai objek pameran, tetapi juga dapat disewa oleh pengunjung.

Ruang dalam galeri dirancang memanjang untuk menciptakan alur kunjungan yang terarah, memudahkan pengunjung menelusuri karya secara linear dan menguatkan narasi yang ingin disampaikan. Beberapa karya seni yang bersifat permanen ditempatkan secara terpisah dengan jarak yang cukup renggang atau pada area khusus agar masing-masing karya dapat dinikmati secara individual dan mendapatkan fokus perhatian lebih. Sebaliknya, karya temporer yang sering kali merespons isu global ditempatkan lebih berdekatan

untuk menciptakan kesan kolektif, memungkinkan pengunjung mengamati berbagai respons kontemporer dalam satu tema.

Pencahayaan difokuskan pada display agar karya seni menjadi pusat perhatian, menciptakan suasana yang memaksimalkan visualisasi dan daya tarik setiap karya. Selain itu, warna dinding yang dibuat masif, biasanya dengan warna netral atau gelap, berfungsi untuk memberikan kontras sehingga karya seni lebih menonjol, memastikan pengunjung dapat menikmati setiap detail tanpa gangguan visual dari elemen lain dalam ruang pameran.

### C. *Eco Creative Park*

- Subsektor Ekonomi Kreatif

Menurut (Dara and Meliana, 2022), Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Kemenparekraf) membagi subsektor ekonomi kreatif menjadi 17 subsektor, yaitu pengembangan permainan, arsitektur, desain interior, musik, seni rupa, desain produk, fesyen, kuliner, film animasi dan video, fotografi, desain komunikasi visual, televisi dan radio, kriya, periklanan, seni pertunjukan, penerbitan, dan aplikasi (Kelompok Kerja Indonesia Design Power, 2008). Dalam pengembangan sektor ekonomi kreatif, *Eco Creative Park* mengacu pada dua subsektor utama, yaitu seni pertunjukan dan kriya, yang bertujuan untuk mempromosikan budaya lokal melalui platform kreatif sekaligus mendukung pelestarian seni tradisional di Jombang.

- Karakteristik Taman Hiburan Tematik

Menurut (Lukas, 2008), Taman Hiburan Tematik memiliki 6 karakteristik, yaitu sebagai oasis (sumber ketenangan), dunia impian, mesin, pertunjukan, merek, dan cerita. Dalam karakteristik ini, Jombang *Eco Creative Park* termasuk dalam Taman Hiburan sebagai Pertunjukan yang berfungsi sebagai panggung utama untuk pertunjukan. Pertunjukan yang ditampilkan adalah kesenian budaya.

- Pembagian Kelas Taman Hiburan Tematik

Menurut (Kroeger, 1983), terdapat 5 pembagian kelas taman hiburan tematik, yaitu kelas 1a, kelas 1b, kelas 2, kelas 3, dan kelas 4. Jombang *Eco Creative Park* tergolong dalam kelas 1b dengan asumsi jumlah pengunjung 250.001 sampai 500.000 per tahunnya, yaitu sekitar 10% dari jumlah kunjungan wisatawan ke Jombang.

- Jenis Tema dalam Taman Hiburan Tematik

Menurut (Kroeger, 1983), terdapat 6 pembagian kelas taman hiburan tematik, yaitu petualangan, *futurisme*, Internasional, alam, fantasi, sejarah dan budaya, dan film. Dalam hal ini, Jombang *Eco Creative Park* mengacu pada tema alam dan kreatif budaya yang kemudian dikombinasikan.

#### D. Pendekatan *Eco-Cultural Sustainable*

Pendekatan *Eco-Cultural Sustainable* adalah konsep desain yang mengintegrasikan aspek budaya lokal dengan prinsip-prinsip keberlanjutan lingkungan. Menurut (Soini and Birkeland, 2014), keberlanjutan ekologis menjadi tujuan mendasar dalam mewujudkan ketahanan ekokultural dan pengembangan peradaban berbasis ekokultural. Dalam hal ini, budaya berperan sebagai instrumen strategis untuk mencapai keberlanjutan ekologi. Dengan mengintegrasikan nilai-nilai budaya ke dalam kebijakan pelestarian lingkungan, pendekatan ini memungkinkan terciptanya hubungan sinergis antara pelestarian budaya dan perlindungan lingkungan. Pendekatan ini dipilih berdasarkan isu/permasalahan yang diangkat yakni untuk menciptakan sebuah desain taman kreatif di Kabupaten Jombang yang mendukung keberlanjutan budaya dan lingkungan.

Menurut (Amin, Winarto and Marlina, 2019), prinsip dari *Eco-Cultural Sustainable*, antara lain :

1. Ekonomi

Prinsip ini melibatkan penerapan etika bisnis, perdagangan yang adil, dan penghormatan terhadap hak-hak pekerja.

## 2. Sosial-Budaya

Prinsip ini mengedepankan taraf hidup yang setara baik dalam hal pendidikan, peluang, dan komunitas.

## 3. Lingkungan

Berfokus pada pengoptimalan pemanfaatan sumber daya alam, manajemen lingkungan, dan pencegahan polusi baik udara, air, tanah, dan limbah.

### 2.1.3 Studi Kasus Objek

Studi kasus objek bertujuan untuk memperoleh gambaran perbandingan yang berhubungan dengan objek rancang. Berikut ini adalah studi kasus lapangan sebagai pembanding penyelesaian proyek ini:

#### 1) *Eco Green Park*

##### 1. Deskripsi Objek

*Eco Green Park*, yang terletak di Batu, Jawa Timur, adalah destinasi wisata edukatif dan rekreatif yang relatif baru. *Eco Green Park* dikembangkan untuk memperkuat Jatim Park 2 sebagai destinasi wisata unggulan nasional, dengan konsep yang menggabungkan elemen alam, budaya, lingkungan, serta edukasi.

Tempat ini dirancang untuk memberikan pengalaman yang inspiratif, menarik, dan mendidik bagi pengunjungnya. Berbagai wahana di *Eco Green Park* sangat cocok untuk rekreasi keluarga, terutama bagi anak-anak, karena fokusnya pada pendidikan lingkungan dan ekosistem. Di sini, anak-anak diajak untuk memahami pentingnya menjaga alam dan diberikan wawasan tentang ekosistem secara interaktif dan menyenangkan. Hampir 35 tur pendidikan yang ditawarkan di dalamnya menambah nilai lebih, memberikan kesempatan bagi pengunjung untuk belajar sekaligus bersenang-senang.



Gambar 2. 3 *Eco Green Park*

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024

## 2. Aspek Lokasi

*Eco Green Park* terletak di sebelah Batu Secret Zoo dan berdekatan dengan Jatim Park 2, menjadikannya bagian dari kompleks wisata utama di kawasan Batu, Malang. Lokasi strategisnya di Jl. Oro Ombo No.9A Kota Batu, yang berada dalam kawasan pariwisata dan wilayah pegunungan. Dengan luas sekitar 5 hektar, *Eco Green Park* memberikan ruang yang cukup untuk mengakomodasi berbagai wahana, aktivitas edukatif, serta ekosistem buatan yang mencerminkan harmoni antara manusia dan lingkungan. Selain itu, taman ini juga dilengkapi dengan unsur alam berupa sungai, yang menambah keasrian dan keunikan kawasan ini.

## 3. Aktifitas dan Fasilitas

- World Of Bird

Wahana ini menghadirkan penangkaran burung dari berbagai penjuru dunia, mulai dari burung merak, kakak tua, nuri, elang, hingga burung hantu. Pengunjung dapat berinteraksi langsung dengan burung-burung tersebut, memberikan makanan, serta berfoto di spot-spot khusus yang sudah disediakan di bawah arahan petugas. Wahana ini mencakup hampir setengah dari keseluruhan kawasan dan terletak dari awal hingga tengah area wisata, dengan luas mencapai 1,64 hektar.

- *Eco Science Center*

Berbentuk menyerupai candi, wahana ini menyajikan edukasi tentang kerusakan lingkungan, asal-usul bumi, bencana alam, dan tambang batu bara. Pengunjung dapat mengamati berbagai proses yang berhubungan dengan kerusakan lingkungan. Wahana ini terletak di bagian akhir area wisata dengan luas sekitar 4.704 m<sup>2</sup>.

- Simulasi Pembangkit Listrik

Wahana ini merupakan bangunan semi-outdoor yang memberikan edukasi tentang berbagai macam sumber tenaga yang dapat menghasilkan listrik. Pengunjung dapat mengamati proses bagaimana alat-alat yang tersedia bekerja untuk menghasilkan aliran listrik. Wahana ini biasanya terletak di tengah kawasan wisata, memanjang di sepanjang jalan tertentu, dengan luas 342 m<sup>2</sup>.

- Fasilitas Daur Ulang

Dalam bangunan semi-outdoor ini, pengunjung dapat belajar tentang proses pengolahan sampah menjadi barang yang dapat digunakan kembali. Alur pengolahan sampah ditampilkan dari sumber limbah hingga menjadi barang yang bermanfaat. Wahana ini berada di tengah kawasan wisata dengan luas 456 m<sup>2</sup>.

- *Eco Fantasy Land*

Amfiteater ini memiliki panggung yang dikelilingi taman dan sering digunakan untuk pertunjukan aksi koboi dengan burung pemangsa. Pengunjung dapat duduk di amfiteater sambil menikmati pertunjukan tersebut. Wahana ini terletak di ujung bagian belakang kawasan wisata dengan luas 2.856 m<sup>2</sup>.

- *Plaza Music*

Plaza Music adalah wahana rekreasi yang menyajikan teka-teki rekayasa dalam memainkan alat musik. Pengunjung dapat bermain dan mencoba alat musik yang tersedia, serta merasakan efek yang terjadi setelah berhasil

memainkan alat tersebut, seperti percikan air. Wahana ini berada di tengah kawasan wisata dengan luas 1.344 m<sup>2</sup>.

- *Eco Foodcourt*

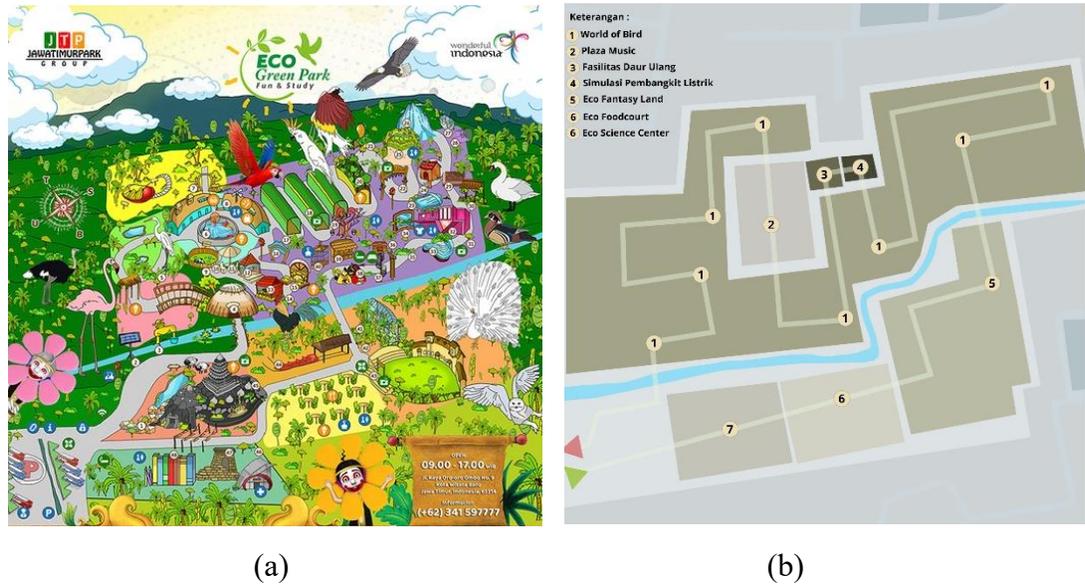
*Eco Foodcourt* adalah tempat makan yang bernuansa alam dengan banyak tanaman gantung di sekelilingnya. Pengunjung dapat menikmati berbagai makanan yang tersedia sambil merasakan nuansa alami. Lokasinya berada di akhir kawasan wisata, dengan luas sekitar 2.124 m<sup>2</sup>.

Berdasarkan tabel menjelaskan bahwa fasilitas yang terdapat pada Eco Green Park adalah fasilitas edukasi, rekreasi, dan pelestarian lingkungan.

#### 4. Kajian Pola tata massa dan sirkulasi

Penataan massa di *Eco Green Park* mengikuti bentuk tapak, menciptakan harmoni dengan lingkungan sekitarnya. Urutan massa dimulai dengan aktivitas ringan di zona *world of birds*, di mana pengunjung dapat berjalan santai dan menikmati berbagai jenis burung. Zona berikutnya adalah yang melibatkan aktivitas kognitif, seperti *plaza music*, edukasi mengenai teka-teki musik, fasilitas daur ulang, serta observasi proses pengolahan sampah dan simulasi pembangkit listrik. Terakhir, terdapat massa dengan aktivitas fisik yang lebih intensif seperti area bermain.

Sirkulasi dirancang dengan alur yang mengalir, memastikan pengunjung melewati semua zona tanpa terputus, menciptakan pengalaman yang komprehensif. Ruang transisi antara setiap massa dioptimalkan dengan jalur yang intuitif, memberikan kesan perpindahan alami dari satu zona ke zona lain.



Gambar 2. 4 (a) Peta *Eco Green Park* (b) Analisa Tatanan Massa & Sirkulasi *Eco Green Park*

Sumber: Analisa Pribadi, 2024

Jombang *Eco Creative Park*, dapat menerapkan penataan massa dimulai dari aktivitas yang ringan dan edukatif hingga aktivitas yang lebih intensif dan interaktif. Dengan memanfaatkan kontur tapak, penataan massa yang fleksibel akan meningkatkan konektivitas antar zona, memungkinkan pengunjung untuk merasakan pengalaman yang bervariasi. Sirkulasi yang mengalir akan memungkinkan pengalaman yang menyatu, dengan pengunjung secara alami bergerak dari satu area ke area lain tanpa kebingungan.

#### 5. Kajian Bentuk massa bangunan

Bentuk biomorfik yang diadopsi dari elemen alam memberikan kesan organik yang menyatu dengan lanskap sekitar. Ini menciptakan hubungan yang harmonis antara bangunan dan alam, di mana arsitektur tidak mengganggu, tetapi justru melengkapi lingkungan sekitarnya. Pemilihan bentuk massa bangunan yang tidak kaku, dengan kurva lembut atau bentuk geometris yang terinspirasi dari alam, mendukung kesan dinamis dan memperkaya pengalaman

visual pengunjung. Elemen seperti ini sangat efektif dalam menciptakan identitas visual yang kuat dan memorable untuk taman.

Pada Jombang *Eco Creative Park* dapat menerapkan bentuk massa bangunan yang organik dan responsif terhadap alam sekitarnya. Menggunakan inspirasi dari bentuk-bentuk lokal atau elemen khas alam Jombang (seperti flora atau fauna khas) bisa memperkaya desain bangunan di taman.

Penggunaan material alami seperti bambu, kayu, atau batu alam juga bisa memperkuat konsep keberlanjutan dan menciptakan kesan menyatu dengan alam, yang sesuai dengan konsep taman hijau dan ramah lingkungan.

## 6. Kajian Langgam/tampilan

- Loker Tiket

Tampilan pada loket tiket ini seperti nuansa pohon. Kolom yang menyerupai pohon juga berfungsi sebagai elemen visual yang memperkuat kesan alami. Penggunaan material alami seperti kayu dan rotan pada furnitur serta parquette kayu pada lantai meningkatkan konsep keberlanjutan dan harmoni dengan alam. Ekspos batu bata memberikan kesan arsitektur rustic yang autentik, menekankan kejujuran material.



Gambar 2. 5 Loker Tiket

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024

Hal ini dapat diterapkan pada Jombang *Eco Creative Park* dengan menciptakan titik interaksi publik yang menyatu dengan alam melalui elemen-elemen biomimikri, dan penggunaan material lokal yang ramah lingkungan.

- World of Bird

Pada wahana World of Bird ini fasadnya didominasi oleh anyaman bambu. Anyaman bambu pada Pasar Burung ini dibentuk perulangan sehingga membentuk motif sedangkan pada Bird Gallery anyaman bambu yang direkayasa sehingga terlihat seperti serat kayu.



Gambar 2. 6 (a) Pasar Burung (b) Bird Gallery

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024

Penggunaan anyaman bambu sebagai fasad menunjukkan pendekatan yang efisien dalam menyaring cahaya alami dan ventilasi alami. Material ini juga ramah lingkungan dan menyatu dengan lanskap alami. Ini bisa diterapkan pada desain Jombang *Eco Creative Park*, salah satunya pada ruang peristirahatan.

- *Eco Science Center*

Pada *Eco Science Center* ini menggunakan fasad yang bertemakan budaya seperti Candi Prambanan dan kesenian tari. Tema budaya pada fasad ini menciptakan dialog antara sejarah dan modernitas.



Gambar 2. 7 *Eco Science Center*  
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024

Menggabungkan simbol-simbol budaya dalam desain dapat menciptakan identitas yang kuat dan daya tarik visual. Untuk Jombang *Eco Creative Park*, dapat mengeksplorasi kekayaan budaya lokal Jombang dan memasukkannya ke dalam fasad, seperti *entrance*.

- Galeri Daur Ulang Sampah

Pada wahana ini memiliki konsep semi-outdoor dengan transparansi struktur mampu menciptakan keterbukaan antara ruang luar dan dalam. Hal ini menarik bagi pengunjung, karena memupuk rasa ingin tahu.



Gambar 2. 8 (a) Galeri Proses Pengolahan Sampah (b) Galeri Daur Ulang  
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024

Transparansi dalam arsitektur dapat digunakan untuk mendidik publik tentang proses di balik layar. Di Jombang *Eco Creative Park*, konsep area

terbuka yang memungkinkan pengunjung melihat proses kreatif atau daur ulang, sehingga meningkatkan interaksi dan kesadaran lingkungan.

- *Plaza Music*

Elemen musik yang dipadukan dengan air dalam desain ini memberikan efek estetika yang unik dan interaktif. Semua alat musik yang diletakkan di atas kolam memberikan ilusi ringan dan dinamis.



Gambar 2. 9 *Plaza Music*

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024

Integrasi elemen interaktif dan artistik dengan air bisa menciptakan suasana yang menyenangkan sekaligus merangsang indera. Untuk Jombang *Eco Creative Park*, penggunaan elemen air dan permainan interaktif bisa memberikan pengalaman multisensori bagi pengunjung

- *Pembangkit Listrik*

Wahana ini menggunakan pendekatan desain terbuka, memungkinkan pengunjung berinteraksi langsung dengan alat-alat yang dipajang secara transparan. Elemen ini bisa dianggap sebagai perpaduan antara fungsi edukatif dan arsitektural.



Gambar 2. 10 Pembangkit Listrik

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024

Desain terbuka dengan alat-alat yang tampak memberikan nilai edukasi yang kuat, di mana arsitektur tidak hanya berfungsi sebagai penutup ruang, tetapi juga sebagai media edukasi. Untuk Jombang *Eco Creative Park*, dapat menerapkan konsep ini pada area edukasi atau teknologi ramah lingkungan, di mana pengunjung dapat belajar dan berinteraksi langsung dengan fasilitas yang disediakan.

- *Eco Fantasy Land*

Pada *Eco Fantasy Land* ini menggunakan konsep ampitheater outdoor dengan panggung berupa taman kecil memberikan fleksibilitas dan keindahan alami pada ruang pertunjukan. Background rumah klasik untuk tema *Cowboy Show* memberikan kontras menarik antara elemen alami dan arsitektur klasik.



(a)

(b)

Gambar 2. 11 (a) Ampitheater (b) *Eco Fantasy Land*

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024

Desain ampitheater outdoor memberikan ruang publik yang fleksibel untuk berbagai acara, memperkuat konsep multifungsi. Dalam Jombang *Eco Creative Park*, elemen ini bisa diterapkan untuk mendukung kegiatan seni dan budaya lokal, dengan taman yang berfungsi sebagai ruang publik dinamis.

- *Eco Foodcourt*

Wahana yang berada di tengah tempat makan serta penggunaan elemen tumbuhan di bagian atap menciptakan kesan ruang hijau yang interaktif. Dominasi warna merah memberikan daya tarik visual yang kuat.



Gambar 2. 12 (a) Crown Coster (b) Eco Foodcourt

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024

Integrasi antara ruang makan dan wahana rekreasi memperkuat konsep food court sebagai ruang multifungsi yang dinamis. Elemen tumbuhan di atap juga memberikan manfaat iklim mikro dan kesejukan pada ruang makan. Di Jombang *Eco Creative Park*, dapat menerapkan konsep ini dengan menambahkan area hijau vertikal atau atap hijau untuk menciptakan suasana yang lebih alami dan ramah lingkungan.

## 7. Kajian Ruang Dalam

Ruang dalam *Eco Green Park* memiliki palet warna yang netral dan hangat, yang menciptakan suasana yang nyaman dan tenang. Penggunaan warna-warna ini dimaksudkan untuk menjaga keseimbangan antara elemen

edukasi dan visual yang ingin disampaikan dengan lingkungan ruangan itu sendiri. Warna netral membantu menenangkan dan menyatukan keseluruhan desain, sementara warna yang lebih menarik (attractive) pada display atau poster dirancang untuk menarik perhatian tanpa mengganggu kesan keseluruhan ruang.

Tampilan edukatif yang disajikan dengan poster dan tampilan visual sering kali dioptimalkan untuk memberikan informasi dengan jelas dan efisien. Penggunaan ruang pameran ini mendukung pengalaman belajar bagi pengunjung dengan fokus pada interaksi visual.



(a)



(b)

Gambar 2. 13 (a) Bird Gallery (b) Eco Science Center

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024

Dalam hal ini dapat membuat ruang dalam yang memprioritaskan edukasi dan pengalaman visual yang menarik, tetapi tetap menjaga suasana nyaman melalui palet warna netral. Elemen display edukatif tentang lingkungan atau budaya lokal bisa ditempatkan dengan sistem pencahayaan yang mendukung, sehingga informasi lebih mudah diserap oleh pengunjung.

## 8. Kajian Ruang Luar

Penggunaan barang bekas sebagai material desain memperkuat konsep circular economy, di mana limbah diubah menjadi aset yang bernilai. Dalam arsitektur, pendekatan ini menciptakan hubungan yang erat antara lingkungan dan desain, di mana estetika tidak mengorbankan keberlanjutan.



(a)

(b)

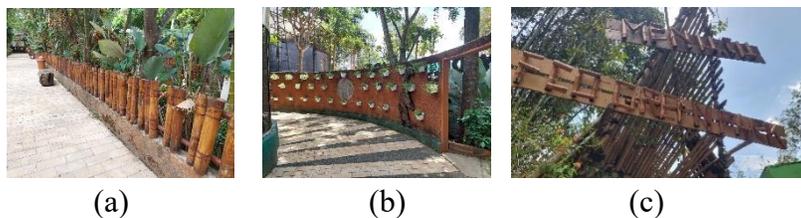
Gambar 2. 14 (a) Display Recycle Hewan Kalajengking (b) Display Recycle Hewan Kalajengking

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024

Dalam hal ini kita juga bisa memanfaatkan barang bekas menjadi hewan yang menjadi budaya atau asal usul Kabupaten Jombang, seperti kuda yang berasal dari kesenian Jaran Dor dan Kebo Kicak yang menjadi cerita rakyat Kabupaten Jombang.

Pembatas dan identitas wahana pada *Eco Green Park* biasanya memanfaatkan bahan alami seperti bambu. Penggunaan bambu sebagai pembatas mencerminkan penggunaan material dan teknik konstruksi lokal. Material ini juga mendukung sistem ventilasi alami di ruang luar, menciptakan suasana yang lebih nyaman dan lebih selaras dengan alam.

Tabulampot memberikan unsur keberlanjutan karena memperkenalkan tanaman hidup dalam ruang luar, yang berfungsi tidak hanya sebagai elemen estetika tetapi juga sebagai bagian dari sistem ekologi taman. Ini juga menambah dimensi edukatif karena pengunjung dapat belajar tentang tanaman buah dan pertanian perkotaan.



Gambar 2. 15 (a) Pemanfaatan Bambu sebagai Pembatas Jalan (b) Pemanfaatan Tabulampot sebagai Pembatas Jalan (c) Identitas Wahana  
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024

Hal ini dapat diterapkan dengan menggunakan material bambu lokal untuk elemen arsitektur di taman dan membuat dinding hijau atau pembatas alami dengan tabulampot atau tanaman lokal lain yang sesuai dengan iklim dan kondisi tanah Jombang. Ini akan menciptakan ruang yang lebih terhubung dengan alam dan memberikan kontribusi ekologis bagi lingkungan sekitar.

*Eco Green Park* juga memiliki outlet snack di sisi jalan yang memiliki bentuk tampilan unik seperti buah sirsak. Ini menciptakan pengalaman interaktif yang lebih kaya dan membangun hubungan antara desain dan tema taman yang berfokus pada lingkungan dan alam. Dari segi fungsional, outlet ini tidak hanya menyediakan layanan makanan, tetapi juga menambah estetika lanskap, membuatnya lebih menarik dan kohesif dengan tema keseluruhan taman.



Gambar 2. 16 *Outlet Snack* berbentuk Buah Sirsak  
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024

Hal ini bisa diterapkan dengan membuat kios-kios atau fasilitas lain di taman yang menggunakan desain berbentuk objek atau tema lokal yang familiar, seperti buah-buahan khas Jombang atau elemen budaya, seperti daerah Wonosalam yang kaya akan kopi dan duriannya. Hal ini akan memperkuat identitas lokal taman dan meningkatkan daya tarik visualnya.

#### 9. Kajian Sistem Bangunan (Struktur, Utilitas, Penghawaan dan Pencahayaan)

- Struktur

Struktur bangunan di *Eco Green Park* sebagian besar menggunakan material lokal, seperti bambu dan kayu, yang tidak hanya ramah lingkungan tetapi juga mendukung konsep keberlanjutan. Pada beberapa bangunan, struktur utama menggunakan beton atau baja ringan untuk stabilitas, namun elemen dekoratif dan permukaan (fasad) tetap menonjolkan kesan alami.

Struktur hybrid yang menggabungkan material alami dan modern bisa diterapkan. Misalnya, penggunaan bambu sebagai elemen estetika dan struktural bisa digabungkan dengan baja ringan atau beton untuk memperkuat stabilitas bangunan tanpa mengorbankan aspek keberlanjutan.

- Utilitas

Sumber jaringan air bersih di *Eco Green Park*, berasal dari Perusahaan Daerah Air Minum (PDAM) setempat yang mengelola distribusi air bersih untuk kebutuhan pariwisata dan fasilitas umum. Untuk jaringan listrik di *Eco Green Park*, listrik dipasok oleh Perusahaan Listrik Negara (PLN), yang merupakan penyedia utama listrik di Indonesia. Fasilitas ini kemungkinan juga dilengkapi dengan genset cadangan untuk memastikan kelancaran operasional dalam kondisi darurat. Untuk jaringan telepon dan komunikasi, provider telekomunikasi nasional seperti Telkom menyediakan layanan jaringan telepon dan internet, baik melalui jaringan kabel maupun nirkabel.

- Penghawaan dan Pencahayaan

*Eco Green Park* memiliki penghawaan dan pencahayaan buatan pada bangunan tertutup saja, seperti wahana edukasi dan rekreasi indoor. Penggunaan pencahayaan buatan sangat penting pada ruang tertutup untuk menjaga visibilitas optimal, terutama di area edukatif yang mengandalkan display visual. Kombinasi antara pencahayaan umum (ambient lighting) dan pencahayaan aksen (accent lighting) menciptakan hierarki visual, yang memungkinkan elemen penting seperti panel edukasi atau instalasi menonjol. Penghawaan buatan, seperti penggunaan AC atau ventilasi mekanis, membantu menjaga sirkulasi udara yang bersih dan nyaman, terutama di area dengan banyak pengunjung.

Pencahayaan alami bisa lebih dimanfaatkan di Jombang *Eco Creative Park*, terutama di ruang semi-terbuka untuk mengurangi ketergantungan pada pencahayaan buatan. Penerapan skylight atau bukaan besar dapat membantu masuknya cahaya alami yang maksimal. Sistem penghawaan alami seperti ventilasi silang (cross ventilation) dan penggunaan material berpori juga bisa diterapkan pada ruang terbuka dan semi-terbuka untuk mengurangi penggunaan AC, terutama di iklim tropis Jombang. Pencahayaan dan penghawaan buatan tetap diperlukan untuk acara malam hari atau ruang edukasi tertutup.

## 2) “*The Legend Star*” Jatim Park 3

### 1. Deskripsi Objek

The Legend Star adalah destinasi wisata edukasi yang menampilkan koleksi tokoh dan artis ternama dari skala nasional maupun internasional. Tempat ini dirancang tidak hanya untuk menghibur, tetapi juga untuk memberikan wawasan dan inspirasi tentang para tokoh yang berpengaruh di berbagai bidang. Salah satu daya tarik utama *The Legend Star* adalah spot-spot ikonik yang merepresentasikan berbagai negara di dunia. Pengunjung dapat

merasakan suasana khas dari berbagai lokasi terkenal secara global, lengkap dengan latar yang artistik dan mendetail. Dengan demikian, wisatawan tidak hanya disugahi pengetahuan tentang tokoh-tokoh bersejarah dan figur publik, tetapi juga bisa merasakan nuansa budaya dari berbagai penjuru dunia, menjadikan kunjungan mereka sebuah pengalaman yang edukatif sekaligus mengesankan.



Gambar 2. 17 “*The Legend Star*” Jatim Park 3

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024

## 2. Aspek Lokasi

*The Legend Star*, yang terletak di Jl. Ir. Soekarno No.144, Beji, Kec. Junrejo, Kota Batu, Jawa Timur. Lokasi ini tidak hanya strategis untuk menggabungkan rekreasi edukatif dengan pengalaman alam yang menyegarkan, tetapi juga terletak di kawasan pengembangan pemukiman dan wilayah pegunungan, menambah daya tariknya sebagai destinasi wisata. Dengan luas mencapai 2,3 hektare, *The Legend Star* memiliki ruang yang cukup besar untuk menampung berbagai fasilitas edukasi dan hiburan, termasuk replika ikon-ikon dunia dan tokoh-tokoh terkenal.

## 3. Aktifitas dan Fasilitas

- Istana Negara

Replika Istana Negara Indonesia ini menghadirkan tempat tinggal dan kantor presiden, lengkap dengan beberapa replika tokoh pahlawan nasional

serta internasional. Pengunjung dapat menikmati suasana ruangan pemerintahan, melihat replika tokoh-tokoh penting, dan berfoto di spot-spot yang menarik. Wahana ini terletak di awal kawasan wisata dengan luas mencapai 5.232 m<sup>2</sup>.

- *Sport Zone*

*Sport Zone* menyajikan berbagai replika atlet, sejarah olahraga, serta penghargaan dan alat-alat olahraga dari berbagai cabang olahraga. Pengunjung dapat mempelajari sejarah olahraga dan berfoto dengan replika atlet terkenal di spot-spot yang menarik. Wahana ini berada di akhir kawasan wisata, berbagi gedung dengan *Superheroes Zone*, dan memiliki luas 1.369 m<sup>2</sup>.

- *International Zone*

Zona ini menghadirkan suasana dari berbagai negara seperti Belanda, USA, Korea Selatan, Jepang, India, Inggris, dan China, dengan tampilan bangunan ikonik serta ciri khas dari tiap negara. Beberapa negara juga menyediakan penyewaan pakaian adat. Pengunjung dapat menikmati suasana berbagai negara, mengenakan pakaian adat, dan membeli souvenir. Wahana ini terletak di ujung belakang kawasan wisata dengan luas mencapai 1,24 hektar.

- *Hollywood Party*

Wahana ini bertemakan *Hollywood*, dengan replika artis-artis terkenal. Pengunjung dapat berfoto dengan replika public figure serta menikmati nuansa mewah ala *Hollywood*. Wahana ini berada di tengah kawasan wisata, tepatnya di pusat zona tematik, dengan luas 1.156 m<sup>2</sup>.

- *Kid Island*

*Kid Island* merupakan wahana bermain untuk anak-anak yang dilengkapi dengan *playground*. Area ini dirancang untuk anak-anak agar mereka bisa bermain secara aktif dengan berbagai fasilitas yang tersedia. Lokasinya berada di akhir kawasan wisata dengan luas sekitar 514 m<sup>2</sup>.

- *Superheroes Zone*

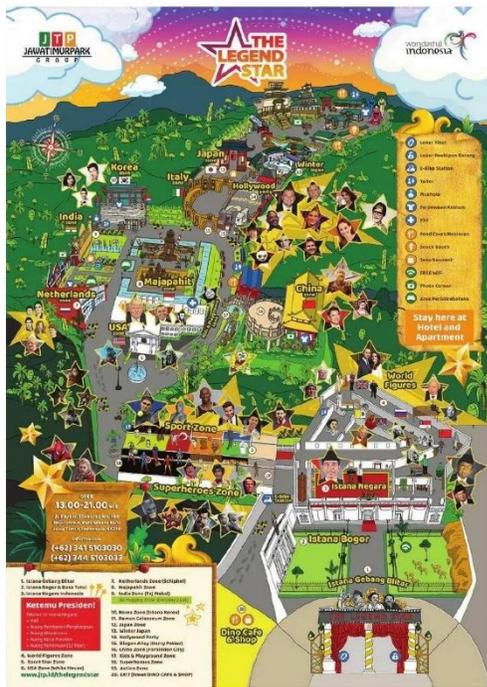
Wahana ini berfokus pada tema pahlawan super, dengan replika superhero dari *Marvel* dan *DC*. Pengunjung dapat berfoto dengan replika superhero yang ada. *Superheroes Zone* terletak di akhir kawasan wisata dan berbagi gedung dengan *Sport Zone*, dengan luas sekitar 1.517 m<sup>2</sup>.

Berdasarkan tabel menjelaskan bahwa fasilitas yang terdapat pada “*The Legend Star*” *Jatim Park 3* adalah fasilitas edukasi, hiburan, dan budaya.

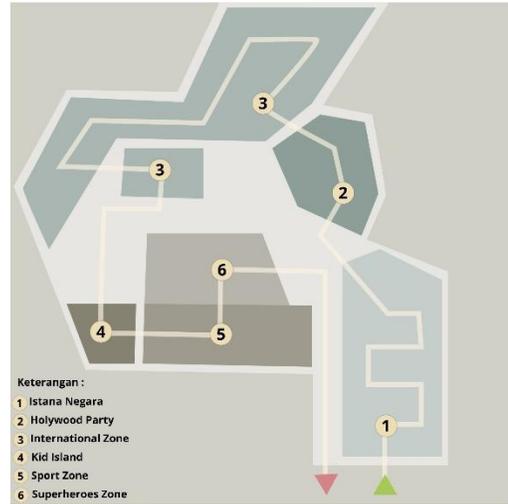
#### 4. Kajian Pola tata massa dan sirkulasi

Pola tatanan massa di “*The Legend Star*” *Jatim Park 3* menggunakan pendekatan cluster, di mana ruang-ruang dikelompokkan berdasarkan kedekatan fungsi atau kesamaan visual. Setiap cluster dirancang untuk menciptakan pengalaman yang imersif dan tematik, seperti zona internasional yang menampilkan replika ikon budaya dan bangunan khas dari berbagai negara. Dengan penataan ini, pengunjung dapat merasakan perbedaan suasana dan tema di setiap cluster, memberikan pengalaman berwisata yang lebih kaya dan variatif.

Sirkulasi di “*The Legend Star*” *Jatim Park 3* dirancang untuk memastikan aliran yang lancar di seluruh area, memungkinkan semua wahana dapat diakses dengan mudah. Jalur-jalur sirkulasi disusun agar pengunjung dapat menjelajahi seluruh kawasan tanpa terhalang oleh desain yang membingungkan.



(a)



(b)

Gambar 2. 18 (a) Peta “The Legend Star” Jatim Park 3 (b) Analisa Tatanan Massa & Sirkulasi “The Legend Star” Jatim Park 3

Sumber: Analisa Pribadi, 2024

Pada Jombang *Eco Creative Park* dapat menerapkan pola tatanan massa berbasis cluster dengan mengelompokkan ruang atau fasilitas yang memiliki fungsi atau tema serupa. Misalnya, zona untuk seni dan kreativitas dapat dikelompokkan dengan fasilitas outdoor, sedangkan zona kuliner dapat didekatkan dengan ruang terbuka hijau untuk memberi kenyamanan bagi pengunjung. Desain sirkulasi juga perlu diperhatikan, yaitu dengan mempertimbangkan aliran yang lancar antara zona outdoor dan indoor, dengan fokus pada kenyamanan pejalan kaki dan aksesibilitas bagi semua pengunjung.

## 5. Kajian Bentuk massa bangunan

Bentuk massa bangunan di “*The Legend Star*” Jatim Park 3 didominasi oleh duplikasi bangunan ikonik dari berbagai negara. Setiap bangunan dirancang untuk menyerupai landmark terkenal, sehingga menghadirkan pengalaman visual yang otentik bagi pengunjung. Bangunan-bangunan ini bukan hanya berfungsi sebagai representasi visual, tetapi juga sebagai wahana interaktif yang memperkaya pengalaman wisata edukatif.

Pada Jombang *Eco Creative Park* dapat mengadaptasi prinsip bentuk massa bangunan dengan menciptakan struktur ikonik yang terinspirasi dari budaya lokal atau landmark khas Jombang. Bentuk massa yang unik dan atraktif akan menciptakan daya tarik visual yang kuat, menarik pengunjung untuk mengeksplorasi setiap zona.

## 6. Kajian Langgam/tampilan

### • Zona Tematik

Zona Tematik di “*The Legend Star*” Jatim Park 3 terdiri dari Istana Negara dan *International Zone*, yang menampilkan replika bangunan ikonik dari negara-negara seperti Tiongkok, Korea Selatan, Amerika Serikat, Inggris, India, Belanda, dan Jepang. Setiap bangunan diduplikasi dengan cermat untuk menyerupai bentuk dan karakter arsitektur asli dari masing-masing negara, menciptakan pengalaman yang kuat akan keunikan arsitektur global.

Langgam bangunan di zona tematik ini memanfaatkan arsitektur ikonik, di mana bentuk, warna, dan detail visual bangunan sangat identik dengan bangunan asli yang ada di negara-negara tersebut. Penggunaan ikon arsitektur ini tidak hanya menciptakan daya tarik visual, tetapi juga memberi edukasi kepada pengunjung tentang keberagaman budaya dan gaya arsitektur dunia.

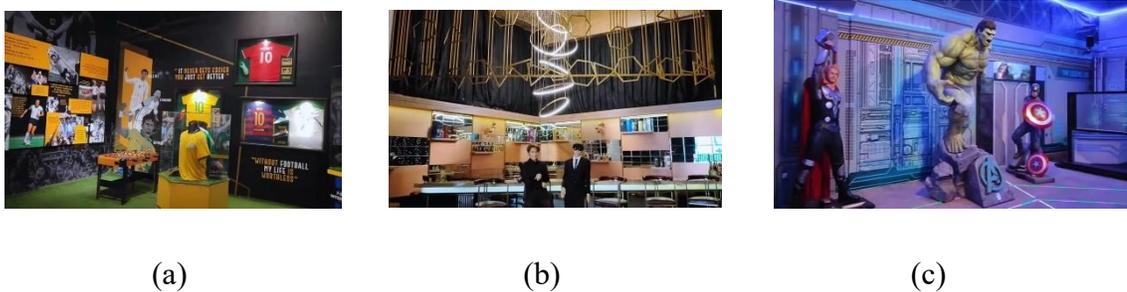


Gambar 2. 19 (a) Istana Negara (b) International Zone  
 Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024

Konsep ini bisa diadaptasi di Jombang *Eco Creative Park* dengan menghadirkan zona ikonik lokal yang menonjolkan arsitektur khas Jombang dan daerah sekitarnya. Kamu bisa menggunakan arsitektur lokal sebagai inspirasi dalam membentuk landmark, seperti gaya arsitektur Jawa Timur, atau merepresentasikan elemen budaya lokal sebagai daya tarik utama.

- *Sport Zone, Hollywood Party, Superhero Zone*

Zona-zona seperti *Sport Zone, Hollywood Party, dan Superheroes Zone* memiliki fokus utama pada display indoor, sehingga bangunan di sini cenderung tidak memiliki fasad yang menonjol. Ketiadaan fasad yang kompleks ini bertujuan untuk memusatkan perhatian pengunjung pada interior.



Gambar 2. 20 (a) *Sport Zone* (b) *Hollywood Party* (c) , *Superhero Zone*  
 Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024

Pada Jombang *Eco Creative Park*, prinsip ini bisa diterapkan dalam zona indoor yang memiliki fokus utama pada kegiatan kreatif, seperti galeri seni atau ruang pameran. Kamu bisa mengembangkan ruang dengan interior yang immersive, sementara desain eksteriornya cukup fungsional dan sederhana, untuk mengarahkan perhatian pengunjung ke dalam.

- Kid Island

Langgam arsitektur di Kid Island lebih bersifat *fun and playful*, di mana bentuk bangunan dan elemen permainan dirancang untuk menciptakan suasana yang atraktif dan ramah anak.



Gambar 2. 21 *Kid Island*

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024

Pada Jombang *Eco Creative Park* dapat menciptakan zona interaktif bagi anak-anak. Elemen permainan yang berwarna-warni dan desain yang ramah keluarga dapat menjadi daya tarik tersendiri, memperkaya pengalaman pengunjung sekaligus memberikan ruang bagi anak-anak untuk berkreasi dan bermain.

## 7. Kajian Ruang Dalam

Setiap zona ruang dalam tidak memiliki elemen-elemen pembeda yang jelas di dalam ruangan; hal ini bertujuan untuk menjaga harmoni visual, yang memperkuat narasi dan pesan dari objek yang dipamerkan. Elemen interior seperti warna, tekstur, dan material dipilih untuk mendukung tema tertentu,

seperti pahlawan nasional atau superhero internasional, sehingga pengalaman visual pengunjung tetap fokus dan immersive.



(a)

(b)

Gambar 2. 22 (a) Interior Istana Negara (b) Interior *Hollywood Party*

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024

Untuk Jombang *Eco Creative Park*, konsep keselarasan visual antara tema dan objek yang dipamerkan bisa diterapkan, terutama pada ruang-ruang edukatif atau pameran. Misalnya, ruang pameran yang menampilkan seni atau kerajinan lokal dapat didesain dengan warna dan elemen interior yang mendukung tema utama, menciptakan kesatuan yang menarik.

## 8. Kajian Ruang Luar

Ruang luar *The Legend Star* banyak didominasi oleh replika karakter atau superhero ikonik. Desain replika ini sangat detail dan dibuat sedemikian rupa agar menyerupai bentuk asli, memberikan kesan mewah dan realistis. Tidak ada penggunaan bahan daur ulang dalam pembuatan replika ini, yang semakin menonjolkan kesan eksklusif dan high-end pada area outdoor.

Terdapat taman-taman kecil yang dipenuhi tanaman dengan tajuk lebar. Kehadiran taman ini berfungsi sebagai elemen peneduh alami sekaligus area untuk bersantai dengan berbagai tempat duduk yang tersebar di sekitarnya. Kehadiran vegetasi ini juga membantu memberikan keseimbangan antara elemen buatan dan alami di ruang luar, menciptakan suasana yang nyaman dan menyegarkan.



(a)



(b)

Gambar 2. 23 (a) *Landscape* (b) Replika Karakter Film

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024

Jombang *Eco Creative Park* dapat memastikan replika tersebut dirancang dengan detail dan material yang sesuai. Meskipun tidak harus mewah, penggunaan material yang tepat akan menciptakan kesan yang kuat.

Seperti halnya taman kecil di *The Legend Star*, Jombang *Eco Creative Park* bisa memanfaatkan vegetasi yang berfungsi tidak hanya sebagai elemen estetika, tetapi juga memberikan area relaksasi bagi pengunjung.

#### 9. Kajian Sistem Bangunan (Struktur, Utilitas, Penghawaan dan Pencahayaan)

- Utilitas

Sumber jaringan air bersih di Jatim Park 3 berasal dari Perusahaan Daerah Air Minum (PDAM) setempat yang bertanggung jawab atas distribusi air bersih untuk mendukung kebutuhan pariwisata dan fasilitas umum. Untuk jaringan listrik, suplai listrik dipasok oleh Perusahaan Listrik Negara (PLN), penyedia utama listrik di Indonesia. Selain itu, fasilitas ini kemungkinan juga dilengkapi dengan genset cadangan untuk memastikan operasional tetap berjalan lancar saat terjadi keadaan darurat. Sedangkan untuk jaringan telepon dan komunikasi, penyedia layanan telekomunikasi nasional seperti Telkom

menawarkan akses jaringan telepon dan internet, baik melalui koneksi kabel maupun nirkabel.

- Struktur

Struktur bangunan di *The Legend Star* menggunakan pendekatan rangka baja dan beton bertulang untuk mendukung keperluan bangunan-bangunan besar dan tampilan bangunan ikonik yang beragam. Material ini dipilih untuk memberikan kekuatan struktural yang memadai serta fleksibilitas desain arsitektur yang bervariasi dari satu zona ke zona lainnya.

Penggunaan struktur baja dan beton di Jombang *Eco Creative Park* memungkinkan fleksibilitas desain yang lebih luas, terutama pada zona-zona yang membutuhkan ruang terbuka luas tanpa banyak kolom, seperti plaza outdoor atau ruang pertunjukan seni. Fleksibilitas ini akan membantu menciptakan ruang publik yang lebih interaktif dan dinamis.

- Penghawaan dan Pencahayaan

Pencahayaan dan penghawaan pada wahana ini menggunakan sistem buatan. Penempatan lampunya cukup strategis, seperti di sudut-sudut tampilan atau di sepanjang jalur sirkulasi, membantu menciptakan suasana yang lebih dramatis dan memperkuat narasi yang ingin disampaikan di dalam ruang.

Pencahayaan fasad dan lingkungan yang digunakan di Jombang *Eco Creative Park* bisa meniru pendekatan di *The Legend Star*, dengan memberikan perhatian pada elemen-elemen arsitektural yang ingin ditonjolkan, seperti pintu masuk taman atau bangunan ikonik di area park.

### 2.1.4 Analisa Hasil Studi

Tabel 2. 1 Fasilitas dan Aktifitas “*The Legend Star*” Jatim Park 3

| No | Aspek                       | <i>Eco Green Park Batu</i>  | <i>"The Legend Star"</i><br>Jatim Park 3  | Kesimpulan Rancang   |
|----|-----------------------------|---|---|--|
| 1  | Lokasi                      | Terletak pada kawasan pariwisata dan wilayah pegunungan. Memiliki unsur alam berupa sungai.   | Terletak pada kawasan pengembangan pemukiman dan wilayah pegunungan.  | Memiliki lokasi yang berada pada kawasan pariwisata dan memiliki unsur alam.   |
| 2  | Fasilitas Utama             | <i>Eco Science Center</i><br>Amphiteather<br>Plaza<br>Foodcourt<br>Wahana Rekreasi<br>Wahana Edukasi  | Wahana Edukasi<br>Wahana Rekreasi<br>Tematik Zone   | Mencakup wahana edukasi yang dapat ditampilkan dari galeri pameran dan wahana rekreasi yang pasif.   |
| 3  | Pola Tata Massa & Sirkulasi | Dirancang mengikuti kontur tapak, dengan urutan zona yang mengalir mulai dari aktivitas ringan hingga interaktif, menciptakan harmoni antara fungsi edukasi, dan rekreasi.<br><br>Sirkulasi dirancang agar mengalir secara alami, memastikan pengunjung melewati semua zona dengan lancar dan mendapatkan pengalaman yang menyeluruh. | Menggunakan pendekatan cluster, di mana ruang-ruang dikelompokkan berdasarkan kedekatan fungsi atau kesamaan visual.<br><br>Sirkulasi dibuat mengalir agar semua wahana dikunjungi. | Tatanan massa diawali dengan massa yang melibatkan aktivitas ringan dan diakhiri dengan aktivitas interaktif.<br><br>Sirkulasi dibuat mengalir agar semua wahana dikunjungi sehingga mendapatkan kesan yang berbeda. |

|   |                       |   |  |  |
|---|-----------------------|---|--|--|
| 4 | Bentuk Massa Bangunan | Menggunakan bentuk biomorfik yang diadopsi dari elemen alam yang memberikan kesan organik menyatu dengan alam | Bentuk massa bangunan di “ <i>The Legend Star</i> ” Jatim Park 3 didominasi oleh duplikasi bangunan ikonik dari berbagai negara. Setiap bangunan dirancang untuk menyerupai landmark terkenal. | Memiliki bentuk massa bangunan sesuai potensi alam dan budaya setempat.  |
| 5 | Langgam & Tampilan    | Langgam yang dominan adalah penggunaan material alami dan bentuk organik                                      | Tampilan pada wahana ini didominasi oleh replika bangunan ikonik.  | Memiliki tampilan yang natural karena menggunakan pendekatan ekologi.  |
| 6 | Ruang Luar            | Recycle hewan Dinding Pembatas Identitas wahana Outlet Snack  | Taman Replika karakter   | Ruang luar dioptimalkan dengan taman dengan elemen yang fungsional dan menambahkan replika menarik yang dapat digunakan untuk spot foto. |
| 7 | Ruang Dalam           | Menggunakan warna yang hangat dan lebih memfokuskan tampilan display  | Elemen interior seperti warna, tekstur, dan material dipilih untuk mendukung tema tertentu sehingga pengalaman visual pengunjung tetap fokus dan immersive.                                    | Ruang dalam menyesuaikan tema.   |

|   |                          |   |  |   |
|---|--------------------------|---|--|---|
| 8 | Struktur dan Utilitas    | Struktur bangunan di <i>Eco Green Park</i> sebagian besar menggunakan material lokal, seperti bambu dan kayu. Utilitas terkelola dengan baik. | Menggunakan rangka baja dan beton bertulang untuk mendukung keperluan bangunan-bangunan besar dan tampilan bangunan ikonik yang beragam. Utilitas terkelola dengan baik. | Struktur hybrid yang menggabungkan material alami dan modern. Memilih lokasi dengan infrastruktur kota yang baik.               |
| 9 | Penghawaan & Pencahayaan | <i>Eco Green Park</i> memiliki penghawaan dan pencahayaan buatan pada bangunan tertutup saja, seperti wahana edukasi dan rekreasi indoor.     | Pencahayaan dan penghawaan pada wahana ini menggunakan sistem buatan.  | Penerapan sistem pencahayaan dan penghawaan buatan pada bangunan tertutup, sementara area outdoor memanfaatkan ventilasi alami. |

Sumber: Analisa Penulis, 2024

## 2.2 Tinjauan Umum Perancangan

### 2.2.1 Penekanan Perancangan

Untuk menghindari perluasan pembahasan yang tidak diperlukan, perlu diterapkan fokus utama dalam rancangan yang membatasi cakupan pembahasan pada desain Jombang *Eco Creative Park* mencakup:

- Jombang *Eco Creative Park* ditekankan pada perancangan bermassa banyak yang menyesuaikan fungsi dan aktifitasnya.
- Penataan ruang dalam dan ruang luar disesuaikan dengan kebutuhan akan aktifitas dan fasilitas.
- Perencanaan arsitektur lebih menitik beratkan pada pengolahan lansekap taman dan ruang terbuka.

- Jombang *Eco Creative Park* juga menekankan sebagai fasilitas kepada masyarakat umum sebagai wahana tentang seni, rekreasi, dan edukasi yang berasal dari Kabupaten Jombang.

### 2.2.2 Lingkup Pelayanan

Ruang lingkup pelayanan dari rancangan Jombang *Eco Creative Park* adalah sebagai berikut:

- Jombang *Eco Creative Park* melayani pengunjung lokal dan domestik, menyediakan tempat untuk bersantai, belajar, rekreasi, dan menikmati hiburan kesenian budaya Jombang.
- Jombang *Eco Creative Park* juga diperuntukkan bagi wisatawan yang datang untuk tujuan menikmati hiburan kesenian budaya, edukasi, dan rekreasi baik dalam kelompok kecil maupun besar.

### 2.2.3 Aktifitas dan Kebutuhan Ruang

Aktifitas dan kebutuhan ruang yang dibutuhkan didasarkan pada pengguna dari bangunan, yaitu sebagai berikut:

- Pengunjung
- Karyawan
- Pengelola dan Staff

Berikut adalah gambaran mengenai aktivitas dan kebutuhan ruang Jombang *Eco Creative Park*.

Tabel 2. 2 Aktivitas dan Kebutuhan Ruang Jombang *Eco Creative Park*

| <b>Pengguna</b> | <b>Aktifitas</b>     | <b>Kebutuhan Ruang</b> | <b>Nama Fasilitas</b> |
|-----------------|----------------------|------------------------|-----------------------|
| Pengunjung      | Memakirkan Kendaraan | Tempat Parkir          | Parkir                |
|                 | Mencari Informasi    | Pusat Informasi        |                       |

|   |  |                                 |
|---|--|---------------------------------|
| Menunggu Rombongan                        | <i>Hall Enterance/<br/>Lobby</i>       | Gedung<br>Penerima 1            |
| Membeli Tiket                             | Loket Tiket                            |                                 |
| Kebutuhan P3K                             | Klinik Sementara                       |                                 |
| BAK/BAB                                   | Toilet                                 |                                 |
| Menampilkan Pertunjukan<br><i>indoor</i>  | <i>Stage</i>                           | Gedung<br>Pertunjukan<br>Budaya |
| <i>Make up, dress</i>                     | R. Persiapan                           |                                 |
| Menunggu giliran penampilan               | R. Tunggu                              |                                 |
| Menonton Pertunjukan                      | R. <i>Audience</i>                     |                                 |
| Penyimpanan Peralatan                     | Gudang                                 |                                 |
| BAK/BAB                                   | Toilet                                 |                                 |
| Mempelajari dan mengamati<br>budaya       | Ruang Galeri                           | Galeri<br>Budaya                |
| Memilih kostum                            | R. Sewa Kostum                         |                                 |
| Mencoba Pakaian                           | Fitting Room                           |                                 |
| Membayar sewa kostum                      | Kasir                                  |                                 |
| BAK/BAB                                   | Toilet                                 |                                 |
| Penyimpanan Peralatan                     | Gudang                                 |                                 |
| Titik Kumpul                              | Plaza                                  | Ruang Luar<br>Terbuka           |
| Menampilkan Pertunjukan<br><i>outdoor</i> | Amphitheater                           |                                 |
| BAK/BAB                                   | Toilet                                 |                                 |
| Berfoto                                   | Spot Foto                              |                                 |
| Istirahat dan Bersantai                   | Area Istirahat                         |                                 |
| Beribadah                                 | R. Sholat                              | Masjid                          |
| Berwudhu                                  | R. Wudhu                               |                                 |
| BAK/BAB                                   | Toilet                                 |                                 |
| Berbelanja oleh-oleh                      | R. Display                             | Pusat Oleh-<br>Oleh             |
| Membayar oleh-oleh                        | Kasir                                  |                                 |
| Penyimpanan Peralatan                     | Gudang                                 |                                 |
| BAK/BAB                                   | Toilet                                 |                                 |
| Makan dan Minum                           | R. Makan <i>indoor<br/>dan outdoor</i> | Foodcourt                       |
| Memesan dan Membayar<br>pesanan           | Kasir                                  |                                 |
| Memasak makanan                           | Dapur                                  |                                 |

|                         | BAK/BAB                                   | Toilet                       |                           |
|-------------------------|---|------------------------------|---------------------------|
| Pengelola dan Staff     | Memakirkan Kendaraan                      | Tempat Parkir                | Parkir                    |
|                         | Memimpin dan mengatur <i>management</i>   | R. <i>General management</i> | Gedung Penerima 2         |
|                         | Mengatur promosi dan pengembangan         | R. Staff                     |                           |
|                         | Mengatur Keuangan                         |                              |                           |
|                         | Mengatur pengembangan sumber daya anggota |                              |                           |
|                         | Bekerja                                   |                              |                           |
|                         | Rapat                                     | R. Rapat                     |                           |
|                         | Istirahat                                 | <i>Lounge</i>                |                           |
|                         | BAK/BAB                                   | Toilet                       |                           |
|                         | Penyimpanan Peralatan                     | Gudang                       |                           |
| Karyawan                | Istirahat dan Bersantai                   | R. Karyawan                  |                           |
|                         | Menyiapkan makanan                        | <i>Pantry</i>                |                           |
|                         | Memakirkan Kendaraan                      | Tempat Parkir                | Parkir                    |
|                         | Maintenance gedung                        | R. Genset                    | Maintenance Gedung        |
|                         |   | R. Panel                     |                           |
|                         |   | R. Pompa                     |                           |
|                         | Bongkar Muat                              | <i>Loading Dock</i>          |                           |
|                         | Mengontrol <i>Lighting</i>                | R. Lighting                  | Gedung Pertunjukan Budaya |
| Mengontrol <i>Audio</i> | R. Audio                                  |                              |                           |
| Menjaga Keamanan        | Pos Jaga                                  | Pos Jaga                     |                           |

Sumber: Analisa Penulis, 2024

#### 2.2.4 Perhitungan Luasan Ruang

Berikut adalah perhitungan luasan ruang yang sesuai dengan kelompok pengguna di Jombang *Eco Creative Park*, yang mengacu pada referensi Neufert *Arsitek Data* Jilid 1 dan 2, studi kasus bangunan serupa serta analisa pribadi.

Tabel 2.3 Perhitungan Luasan Ruang Jombang Eco Creative Park 3

| <b>Nama Fasilitas</b>                             | <b>Nama Ruang</b>     | <b>Kapasitas</b>   | <b>Besaran Ruang</b>   | <b>Luas Ruang</b>    |
|---|-----------------------|--------------------|--|----------------------|
| Gedung Penerima                                   | Lobby                 | 200 orang          | 1m <sup>2</sup> /orang   | 260m <sup>2</sup>    |
|   |                       |                    | Sirkulasi 30%  |                      |
|   | Pusat informasi       | 2 orang            | 2m <sup>2</sup> /orang   | 5,2m <sup>2</sup>    |
|   |                       |                    | Sirkulasi 30%  |                      |
|   | Loket Tiket           | 2 orang            | 2m <sup>2</sup> /orang   | 5,2m <sup>2</sup>    |
|   |                       |                    | Sirkulasi 30%  |                      |
|   | Klinik                | 6 orang            | 2m <sup>2</sup> /orang   | 15 ,6m <sup>2</sup>  |
|   |                       |                    | Sirkulasi 30%  |                      |
|   | Toilet                | Pria 2<br>Wanita 2 | Pria:<br>Closet 2m <sup>2</sup> X 2unit<br>Wastafel 1m <sup>2</sup> X 1unit<br>Sirkulasi 30%   | 13m <sup>2</sup>     |
|   |                       |                    | Wanita:<br>Closet 2m <sup>2</sup> X 2unit<br>Wastafel 1m <sup>2</sup> X 1unit<br>Sirkulasi 30% |                      |
| Jumlah Besaran Fasilitas Gedung Penerima Lantai 1 |                       |                    |  | 299 m <sup>2</sup>   |
| Sirkulasi 30%                                     |                       |                    |  | 89,7 m <sup>2</sup>  |
| TOTAL   |                       |                    |  | 388,7 m <sup>2</sup> |
| Gedung Penerima 2                                 | R. General management | 7 orang            | 2m <sup>2</sup> /orang<br>Sirkulasi 30%  | 18,2m <sup>2</sup>   |
|   | R. Staff              | 13 orang           | 2m <sup>2</sup> /orang<br>Sirkulasi 30%  | 33,8m <sup>2</sup>   |
|   | Gudang                | 11 orang           | 2m <sup>2</sup> /orang<br>Sirkulasi 30%  | 26m <sup>2</sup>     |
|   | Pantry                | 2 orang            | 2m <sup>2</sup> /orang<br>Sirkulasi 30%  | 5,2m <sup>2</sup>    |
|   | R. Karyawan           | 16 orang           | 2m <sup>2</sup> /orang<br>Sirkulasi 30%  | 41 ,6m <sup>2</sup>  |
|   | R. Rapat              | 25 orang           | 2m <sup>2</sup> /orang<br>Sirkulasi 30%  | 65m <sup>2</sup>     |

|                                 |   |                    |  |                      |
|---------------------------------|---|--------------------|--|----------------------|
|                                 | Lounge  | 18 orang           | 2m <sup>2</sup> /orang<br>Sirkulasi 30%  | 41,6m <sup>2</sup>   |
|                                 | Toilet  | Pria 2<br>Wanita 2 | Pria:<br>Closet 2m <sup>2</sup> X 2unit<br>Wastafel 1m <sup>2</sup> X 1unit<br>Sirkulasi 30%<br>Wanita:<br>Closet 2m <sup>2</sup> X 2unit<br>Wastafel 1m <sup>2</sup> X 1unit<br>Sirkulasi 30% | 13m <sup>2</sup>     |
|                                 | Jumlah Besaran Fasilitas Gedung Penerima Lantai 2 |                    |  | 244,4m <sup>2</sup>  |
|                                 | Sirkulasi 30%                                     |                    |  | 73,32m <sup>2</sup>  |
|                                 | TOTAL   |                    |  | 317,72m <sup>2</sup> |
| Gedung<br>Pertunjukan<br>Budaya | Stage   | 18 orang           | 8m <sup>2</sup> /orang<br>Sirkulasi 50%  | 156m <sup>2</sup>    |
|                                 | Ruang Persiapan                                   | 25 orang           | 2,5m <sup>2</sup> /orang<br>Sirkulasi 50%  | 75m <sup>2</sup>     |
|                                 | Ruang Audience                                    | 109 orang          | 2m <sup>2</sup> /orang<br>Sirkulasi 20%  | 240m <sup>2</sup>    |
|                                 | Gudang  | 11 orang           | 2m <sup>2</sup> /orang<br>Sirkulasi 30%  | 26m <sup>2</sup>     |
|                                 | Ruang Tunggu                                      | 13 orang           | 2,5m <sup>2</sup> /orang<br>Sirkulasi 50%  | 26m <sup>2</sup>     |
|                                 | R. Kontrol <i>Audio</i>                           | 5 orang            | 4m <sup>2</sup> /orang + perabotan<br>4m <sup>2</sup><br>Sirkulasi 20%   | 25m <sup>2</sup>     |
|                                 | R. Kontrol<br><i>Lighting</i>                     | 5 orang            | 4m <sup>2</sup> /orang + perabotan<br>4m <sup>2</sup><br>Sirkulasi 20%   | 25m <sup>2</sup>     |
|                                 | Toilet  | Pria 4<br>Wanita 4 | Pria:<br>Closet 2m <sup>2</sup> X 4unit<br>Wastafel X 2unit<br>Sirkulasi 30%<br>Wanita:<br>Closet 2m <sup>2</sup> X 4unit<br>Wastafel 1m <sup>2</sup> X 2unit<br>Sirkulasi 30%                 | 26m <sup>2</sup>     |

|                    |   |                    |  |                      |
|--------------------|---|--------------------|--|----------------------|
|                    |   |                    |  |                      |
|                    | Jumlah Besaran Fasilitas Gedung Pertunjukan |                    |  | 620 4m <sup>2</sup>  |
|                    | Sirkulasi 30%                               |                    |  | 186,12m <sup>2</sup> |
|                    | TOTAL                                       |                    |  | 806,52m <sup>2</sup> |
| Galeri Budaya      | Ruang Galeri                                | 100 orang          | 2m <sup>2</sup> /orang<br>Sirkulasi 30%  | 260m <sup>2</sup>    |
|                    | R. Sewa Kostum                              | 100 Orang          | 2m <sup>2</sup> /orang<br>Sirkulasi 30%  | 260m <sup>2</sup>    |
|                    | Fitting Room                                | 2 orang            | 2m <sup>2</sup> /orang<br>Sirkulasi 30%  | 5,2m <sup>2</sup>    |
|                    | Kasir                                       | 2 orang            | 2m <sup>2</sup> /orang<br>Sirkulasi 30%  | 5,2m <sup>2</sup>    |
|                    | Toilet                                      | Pria 2<br>Wanita 2 | Pria:<br>Closet 2m <sup>2</sup> X 2unit<br>Wastafel 1m <sup>2</sup> X 1unit<br>Sirkulasi 30%<br>Wanita:<br>Closet 2m <sup>2</sup> X 2unit<br>Wastafel 1m <sup>2</sup> X 1unit<br>Sirkulasi 30% | 13m <sup>2</sup>     |
|                    | Gudang                                      | 11 orang           | 2m <sup>2</sup> /orang<br>Sirkulasi 30%  | 26m <sup>2</sup>     |
|                    | Jumlah Besaran Fasilitas Galeri Budaya      |                    |  | 564,2m <sup>2</sup>  |
|                    | Sirkulasi 30%                               |                    |  | 169,26m <sup>2</sup> |
|                    | TOTAL                                       |                    |  | 733,46m <sup>2</sup> |
| Ruang Luar Terbuka | Plaza                                       | 500 orang          | 1 m <sup>2</sup> /orang<br>Sirkulasi 30%   | 650m <sup>2</sup>    |
|                    | Amphiteather                                | 50 orang           | 4m <sup>2</sup> /orang<br>Sirkulasi 30%  | 260m <sup>2</sup>    |
|                    | Area Istirahat                              | 7 unit / 5 orang   | 5m <sup>2</sup> /unit<br>Sirkulasi 30%   | 65m <sup>2</sup>     |

|                 |   |                    |  |                      |
|-----------------|---|--------------------|--|----------------------|
|                 | Toilet                                      | Pria 4<br>Wanita 4 | Pria:<br>Closet 2m <sup>2</sup> X 4unit<br>Wastafel X 2unit<br>Sirkulasi 30%<br>Wanita:<br>Closet 2m <sup>2</sup> X 4unit<br>Wastafel 1m <sup>2</sup> X 2unit<br>Sirkulasi 30% | 26m <sup>2</sup>     |
|                 | Jumlah Besaran Fasilitas Ruang Luar Terbuka |                    |  | 1001m <sup>2</sup>   |
|                 | Sirkulasi 30%                               |                    |  | 300,3m <sup>2</sup>  |
|                 | TOTAL                                       |                    |  | 1301,3m <sup>2</sup> |
| Masjid          | R. Sholat                                   | 90 orang           | 2m <sup>2</sup> /orang<br>Sirkulasi 30%  | 208m <sup>2</sup>    |
|                 | R. Wudhu                                    | 20 orang           | 1,5m <sup>2</sup> /orang<br>Sirkulasi 30%  | 39m <sup>2</sup>     |
|                 | Toilet                                      | Pria 4<br>Wanita 4 | Pria:<br>Closet 2m <sup>2</sup> X 4unit<br>Wastafel X 2unit<br>Sirkulasi 30%<br>Wanita:<br>Closet 2m <sup>2</sup> X 4unit<br>Wastafel 1m <sup>2</sup> X 2unit<br>Sirkulasi 30% | 26m <sup>2</sup>     |
|                 | Jumlah Besaran Fasilitas Masjid             |                    |  | 237m <sup>2</sup>    |
|                 | Sirkulasi 30%                               |                    |  | 71,1m <sup>2</sup>   |
|                 | TOTAL                                       |                    |  | 308,01m <sup>2</sup> |
| Pusat Oleh-Oleh | R. Display                                  | 100 orang          | 2m <sup>2</sup> /orang<br>Sirkulasi 30%  | 260m <sup>2</sup>    |
|                 | Kasir                                       | 2 orang            | 2m <sup>2</sup> /orang<br>Sirkulasi 30%  | 5,2m <sup>2</sup>    |
|                 | Gudang                                      | 11 orang           | 2m <sup>2</sup> /orang<br>Sirkulasi 30%  | 26m <sup>2</sup>     |

|                    |   |                    |  |                      |
|--------------------|---|--------------------|--|----------------------|
|                    | Toilet                                      | Pria 2<br>Wanita 2 | Pria:<br>Closet 2m <sup>2</sup> X 2unit<br>Wastafel 1m <sup>2</sup> X 1unit<br>Sirkulasi 30%<br>Wanita:<br>Closet 2m <sup>2</sup> X 2unit<br>Wastafel 1m <sup>2</sup> X 1unit<br>Sirkulasi 30% | 13m <sup>2</sup>     |
|                    | Jumlah Besaran Fasilitas Pusat Oleh-Oleh    |                    |  | 299m <sup>2</sup>    |
|                    | Sirkulasi 30%                               |                    |  | 89,7m <sup>2</sup>   |
|                    | TOTAL                                       |                    |  | 388,7m <sup>2</sup>  |
| Food Court         | R. Makan <i>indoor dan outdoor</i>          | 100 orang          | 0,5m <sup>2</sup> /orang<br>Sirkulasi 30%  | 65m <sup>2</sup>     |
|                    | Dapur                                       | 1 orang/ 4 unit    | 2m <sup>2</sup> /orang<br>Sirkulasi 30%  | 41,6m <sup>2</sup>   |
|                    | Kasir                                       | 2 orang/ 1 unit    | 1m <sup>2</sup> /orang<br>Sirkulasi 30%  | 20,8m <sup>2</sup>   |
|                    | Jumlah Besaran Fasilitas Food Court         |                    |  | 127,4m <sup>2</sup>  |
|                    | Sirkulasi 30%                               |                    |  | 38,22m <sup>2</sup>  |
|                    | TOTAL                                       |                    |  | 165,62m <sup>2</sup> |
| Maintenance Gedung | R. Genset                                   | 2 unit             | 15m <sup>2</sup> /orang<br>Sirkulasi 30%   | 39m <sup>2</sup>     |
|                    | R. Panel                                    | 2 unit             | 15m <sup>2</sup> /orang<br>Sirkulasi 30%   | 39m <sup>2</sup>     |
|                    | R. Pompa                                    | 2 unit             | 15m <sup>2</sup> /orang<br>Sirkulasi 30%   | 39m <sup>2</sup>     |
|                    | <i>Loading Dock</i>                         | 1 unit             | 8m <sup>2</sup><br>Sirkulasi 30%   | 10,4m <sup>2</sup>   |
|                    | Gudang                                      | 11 orang           | 2m <sup>2</sup> /orang<br>Sirkulasi 30%  | 26m <sup>2</sup>     |
|                    | Jumlah Besaran Fasilitas Maintenance Gedung |                    |  | 153 4m <sup>2</sup>  |
|                    | Sirkulasi 30%                               |                    |  | 46,02m <sup>2</sup>  |
| TOTAL              |   |                    | 199,42m <sup>2</sup>   |                      |
| Pos Jaga           | R. Satpam                                   | 2 unit             | 6m <sup>2</sup> /orang<br>Sirkulasi 30%  | 15,6m <sup>2</sup>   |

|        |                                   |                     |             |           |
|--------|-----------------------------------|---------------------|-------------|-----------|
| Parkir | Pengunjung                        | Bus : 15<br>Unit    | 13X5m2/Unit | 975m2     |
|        |                                   | Mobil : 150<br>Unit | 3X5m2/Unit  | 2250m2    |
|        |                                   | Motor : 300<br>Unit | 1X2m2/Unit  | 600m2     |
|        | Pengelola, staff,<br>dan karyawan | Mobil : 10<br>Unit  | 3X5m2/Unit  | 150m2     |
|        |                                   | Motor : 50<br>Unit  | 1X2m2/Unit  | 100m2     |
|        | Jumlah Besaran Fasilitas Parkir   |                     |             | 4.075m2   |
|        | Sirkulasi 30%                     |                     |             | 2037m2    |
|        | TOTAL                             |                     |             | 6.112,5m2 |

Sumber: Analisa Penulis, 2024

### 2.2.5 Program Ruang

Setelah menyusun dan menghitung luas ruang maka dihasilkan program ruang Jombang *Eco Creative Park* sebagai berikut.

Tabel 2. 4 Program Ruang Jombang *Eco Creative Park*

| No                           | Nama Fasilitas                | Luas Ruang           |
|------------------------------|-------------------------------|----------------------|
| 1                            | Gedung Penerima               | 388,7 m2             |
| 2                            | Gedung Pertunjukan Teater     | 730,60m2             |
| 3                            | Gedung Pertunjukan Seni Musik | 806,52m2             |
| 4                            | Galeri Budaya                 | 733,46m2             |
| 5                            | Ruang Luar Terbuka            | 1301,3m2             |
| 6                            | Masjid                        | 308,01m2             |
| 7                            | Pusat Oleh-Oleh               | 388,7m2              |
| 8                            | Food Court                    | 165,62m2             |
| 9                            | Maintenance Gedung            | 199,42m <sup>2</sup> |
| 10                           | Parkir                        | 6.112,5m2            |
| Total Luas Keseluruhan Ruang |                               | 11,134,83m2          |

Sumber: Analisa Penulis, 2024