

PERENCANAAN TAMAN HIBURAN DENGAN KONSEP ARSITEKTUR TROPIS DI KABUPATEN BANYUMAS

Badingatus Solehah¹, Yohanes Wahyu Dwi Y², Dwi Istiningsih³

¹Mahasiswa Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Wijayakusuma Purwokerto

^{2,3}Dosen Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Wijayakusuma Purwokerto

Email: badingatus07@gmail.com

Abstrak

Taman hiburan adalah tempat hiburan dan pariwisata yang merupakan bisnis modern dan canggih. Perkembangan ide bisnis di taman hiburan ini melayani kebutuhan masyarakat dengan kebutuhan wisata yang semakin tinggi. Kabupaten Banyumas adalah sebuah kabupaten di Provinsi Jawa Tengah, Indonesia. Kabupaten ini sangat strategis dan memiliki perkembangan yang cukup pesat. Hal ini memungkinkan terjadinya pemerataan pembangunan di wilayah sekitarnya. Pesatnya perkembangan di Kabupaten Banyumas berbanding lurus dengan pesatnya perkembangan pariwisata di Kabupaten Banyumas yang tercermin dari bertambahnya daya tarik wisata alam dan buatan yang menyebabkan persaingan yang ketat untuk menarik pengunjung.

Lokasi yang akan dibangun taman hiburan disesuaikan dengan RTRW kota yang ada di Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah. Diharapkan lokasi tersebut mampu memenuhi kebutuhan ruang terbuka yang dijadikan sebagai taman hiburan yang menjadi favorit masyarakat. Untuk metode pengumpulan data penulis menggunakan metode pengumpulan informasi secara langsung dari sumber atau pihak aslinya, dan data data yang dikumpulkan dari Badan Pusat Statistik (BPS) Kabupaten Banyumas, Dinas Pariwisata Kabupaten Banyumas, taman hiburan, dan majalah arsitektur tropis, dan internet. Dari data tersebut diperoleh hasil berupa dokumentasi maupun tulisan.

Penerapan dari konsep arsitektur tropis pada perencanaan taman hiburan dengan menerapkan berbagai elemen yang bisa mengatasi masalah iklim yang ada pada site dengan memanfaatkan sumber daya yang ada berupa bahan material maupun cahaya matahari dan hujan. Mengaplikasikan beberapa macam cara untuk memanfaatkan cahaya matahari. Vegetasi juga dimanfaatkan dalam penerapan konsep arsitektur tropis. Penerapan elemen tersebut diharapkan mampu mengatasi kondisi iklim panas maupun hujan. Diharapkan pada saat kondisi panas terik maupun hujan pengunjung tetap merasa nyaman dan aman.

Kata kunci: *Taman Hiburan, Kabupaten Banyumas, Arsitektur Tropis*

Abstract

Amusement park is a place of entertainment and tourism which is a modern and sophisticated business. The development of business ideas in this amusement park serves the needs of the community with increasingly high tourism needs. Banyumas Regency is a district in Central Java Province, Indonesia. This district is very strategic and has developed quite rapidly. This allows for equitable distribution of development in the surrounding area. The rapid development in Banyumas Regency is directly proportional to the rapid development of tourism in Banyumas Regency which is reflected in the

increasing natural and artificial tourist attractions which have led to intense competition to attract visitors.

The location where the amusement park will be built is adjusted to the city spatial plan in Banyumas Regency, Central Java. It is hoped that the location will be able to meet the needs of open space which is used as an amusement park which is a community favorite. for the data collection method the author uses the method of collecting information directly from the original source or parties, and data collected from the Banyumas Regency Central Bureau of Statistics (BPS), Banyumas Regency Tourism Office, amusement parks, and tropical architecture magazines, and the internet. from these data obtained results in the form of documentation and writing.

The application of tropical architectural concepts to amusement park planning by implementing various elements that can overcome the climate problems that exist on the site by utilizing existing resources in the form of materials as well as sunlight and rain. Applying several kinds of ways to take advantage of sunlight. Vegetation is also used in applying the concept of tropical architecture. The application of these elements is expected to be able to overcome hot and rainy climate conditions. It is hoped that during hot or rainy conditions, visitors will still feel comfortable and safe.

Keywords: *Amusement Park, Banyumas Regency, Tropical Architecture*

1. PENDAHULUAN

Taman hiburan adalah tempat hiburan dan pariwisata. Taman hiburan adalah bisnis modern dan canggih. Perkembangan ide bisnis di taman hiburan ini melayani kebutuhan masyarakat dengan kebutuhan wisata yang semakin tinggi. Tidak heran jika taman hiburan ini ramai dikunjungi wisatawan domestik maupun mancanegara pada akhir pekan dan hari libur nasional. Sebuah taman hiburan biasanya tidak lepas dari adanya wahana yang di sediakan. Baik wahana sederhana maupun wahana yang memacu adrenalin. Baik wahana untuk anak-anak maupun wahana untuk remaja dan dewasa. Wahana tersebutlah yang bisa dijadikan sebagai tempat pelampiasan penat maupun melepas stres yang dialami. Pengunjung yang menikmati wahana tentunya akan merasa senang dan merasa bebannya terlepaskan sehingga bisa mengurangi rasa stres yang dialami.

Kabupaten Banyumas adalah sebuah kabupaten di Provinsi Jawa Tengah, Indonesia. Kabupaten tersebut berbatasan di sebelah utara dengan Kabupaten Brebes, di sebelah timur dengan Kabupaten Purbalingga, di selatan dengan Kabupaten Banjarnegara dan Kebumen, serta di selatan dan barat dengan Kabupaten Cilacap. Kabupaten Banyumas memiliki industri utama yang dominan yaitu kawasan perkotaan fungsional yang terdiri dari kawasan komersial, perkantoran, pendidikan, administrasi, industri dan pemukiman. Tuntutan kerja di Kabupaten Banyumas dalam beberapa tahun terakhir meningkat dan jumlah pengemudi meningkat pesat, hal tersebut bisa mempengaruhi kelelahan, daya tahan dan pikiran stres. (Wikipedia.Org, 2023). Dengan berbagai pilihan hiburan, ini memberikan kesempatan untuk bersantai bagi mereka yang lelah bekerja atau lelah karena perjalanan jauh.

Pesatnya perkembangan pariwisata di Kabupaten Banyumas yang tercermin dari bertambahnya daya tarik wisata alam dan buatan menyebabkan persaingan yang ketat untuk menarik pengunjung. Oleh karena itu, pengelola harus memberikan pelayanan yang memuaskan kepada pengunjung agar pengunjung tetap puas sehingga ingin kembali dan menarik pengunjung baru. Salah satu tujuan kepuasan pengunjung adalah untuk meningkatkan kualitas pelayanan pariwisata. Selain itu, ada penawaran berupa fasilitas yang memadai yang dapat menarik pengunjung.

Masyarakat membutuhkan tempat rekreasi sebagai bagian dari industri jasa pariwisata. Orang dapat menghilangkan kebosanan mereka dan menikmati kesenangan dan hiburan. Namun, pilihan hiburan saat ini harus disesuaikan dengan kebutuhan masyarakat. Mengingat Kabupaten Banyumas memiliki penduduk yang banyak dan berbagai tempat wisata alam maupun buatan, maka diperlukan berbagai jenis hiburan, maka perlu adanya variasi bentuk taman hiburan untuk sarana rekreasi kota.

Dari latar belakang di atas serta masih diperlukannya ruang publik yang difungsikan sebagai taman hiburan bagi warga Banyumas dan sekitarnya jurnal ini akan mengangkat judul “Perencanaan Taman Hiburan Di Kabupaten Banyumas”. Taman hiburan yang dimaksud ialah taman hiburan yang memiliki fasilitas lengkap serta menyediakan berbagai macam wahana yang bisa dinikmati dan bisa dijadikan penghilang penat bagi pengunjungnya. Taman hiburan tersebut di desain dengan menggunakan konsep arsitektur tropis yang sesuai dengan kondisi iklim di Indonesia khususnya Kabupaten Banyumas.

2. STUDI PUSTAKA / LANDASAN TEORI

2.1. Tinjauan Tentang Taman Hiburan

Taman dengan berbagai aktivitas, termasuk wahana, permainan, pertunjukan, dan acara disebut taman hiburan. Sebuah taman hiburan berdampak pada perkembangan arsitektur, teknologi, dan budaya sebagai bentuk hiburan yang interaktif dan berkelanjutan. Taman hiburan adalah taman yang mengutamakan relaksasi dan hiburan. Taman hiburan menggunakan teknologi, budaya, dan sejarah dalam desain dan penerapannya untuk menawarkan lebih banyak daya pikat. Namun tidak semua taman hiburan memanfaatkannya. (Hafiz.2020).

Taman hiburan merupakan tempat wisata yang menawarkan hiburan berupa wahana permainan yang didukung oleh fasilitas pendukung seperti toko, restoran, ataupun fasilitas lainnya. Taman hiburan atau taman bermain adalah tempat dengan daya tarik yang terdiri atas wahana permainan seperti wahana lintas-gunung (*rollercoaster*) dan balap air (Wibawa, 2019). Biasanya taman hiburan memiliki pilihan sejumlah jenis wahana permainan yang berbeda, bersama dengan toko, restoran, dan gerai (*outlet*) hiburan lainnya. Taman hiburan dapat dinikmati oleh kaum tua maupun muda.

Taman hiburan adalah lokasi di mana orang pergi untuk terlibat dalam kegiatan hiburan atau pariwisata. Pengunjung mencari hiburan untuk mengisi otak mereka setelah bosan dengan rutinitas sehari-hari. Taman hiburan hadir dalam berbagai bentuk. Biasanya ada dua jenis taman hiburan di industri pariwisata: taman hiburan alami dan taman hiburan buatan manusia. Taman hiburan alami memanfaatkan keindahan alam bebas untuk menarik tamu. Kemudian, taman hiburan buatan adalah taman yang sengaja dirancang atau dibangun dengan mempertimbangkan hiburan. (Fahmy 2013).

A. Karakteristik Taman Hiburan

Menurut Scott A Lukas ada beberapa karakteristik dalam amusement park atau taman hiburan. Scott A Lukas menjadikan karakteristik dari taman hiburan sebagai berikut :

- a. Taman hiburan dapat memberikan ketenangan
- b. Taman hiburan memberikan pengalaman ruang yang berbeda dengan rutinitas kehidupan
- c. Taman hiburan merupakan sebuah mesin besar yang didalamnya terdapat berbagai macam teknologi
- d. Taman hiburan merupakan tempat untuk pertunjukan
- e. Taman hiburan yang menjadi merek untuk hiburan yang ditawarkan
- f. Taman hiburan menjadi bacaan yang mengibaratkan pengunjung sebagai pembaca. (Lukas, 2008)

B. Jenis Taman Hiburan

- a. Marine Life Park
- b. Water Park
- c. Zoo & Wild Life Park
- d. Traditional Theme Park
- e. Amusement Park (Taman Hiburan)
- f. Futuristic Park

C. Fungsi Taman Hiburan

Menurut (Rukmana, 2020) ada beberapa jenis fungsi bagi sebuah taman hiburan, antara lain :

- a. Fungsi ekologis
 - 1) Penyegaran udara
 - 2) Mempengaruhi dan memperbaiki iklim mikro
 - 3) Penyerapan air hujan
 - 4) Pengendalian banjir dan pengaturan tata air
 - 5) Memelihara ekosistem

- b. Fungsi ekonomi
 - 1) Menambah pendapatan bagi daerah
 - 2) Membantu warga lokal untuk mempromosikan hasil UMKM
 - 3) Dengan dibukanya taman hiburan mampu membuka lowongan pekerjaan bagi warga sekitar
- c. Fungsi sosial
 - 1) Sebagai tempat rekreasi
 - 2) Sebagai tempat melakukan aktifitas bersama dan komunikasi sosial
 - 3) Sebagai tempat bermain, olahraga, dan rekreasi
 - 4) Sebagai wadah berinteraksi antar manusia
 - 5) Sebagai media komunikasi
- d. Fungsi estetika
 - 1) Menunjang keindahan kota
 - 2) Menjadi penyeimbang dengan bangunan lain
 - 3) Menambah lahan terbuka hijau bagi kota
 - 4) Menjadi wajah baru bagi sebuah kota
- e. Fungsi bagi pengunjung
Menurut (Rukmana.2020) ada beberapa fungsi taman hiburan bagi pengunjung, antara lain :
 - 1) Untuk mendapatkan hiburan (membantu mengatasi stress).
 - 2) Sebagai sarana pendidikan akan budaya dan daerah sekitar.
 - 3) Memberikan suasana yang berbeda ditengah kota.
 - 4) Sarana berkegiatan yang menarik dan bermanfaat.
 - 5) Memulihkan kesehatan jasmani dan rohani.
 - 6) Tempat berinteraksi
- f. Fungsi bagi pengelola
Menurut (Rukmana.2020) ada beberapa fungsi taman hiburan bagi pengelola, antara lain :
 - 1) Mendapatkan keuntungan financial.
 - 2) Membantu melestarikan budaya
 - 3) Membantu mengembangkan daerah sekitar.

2.2. Tinjauan Konsep Arsitektur Tropis

Arsitektur tropis adalah sebuah konsep arsitektur yang beradaptasi pada iklim tropis untuk diaplikasikan ke dalam sebuah bangunan (Karyono, 2016). Di sini, tanggapan yang baik terhadap dampak iklim tropis itu sendiri sangatlah penting. Tentu saja, ada sejumlah faktor yang perlu diperhatikan dari segi material, aliran udara, dan pencahayaan alami. Karena iklim tropis, yang memiliki curah hujan tinggi, pergerakan udara, dan panas yang kuat. Oleh karena itu, untuk mencegah pengaruh lingkungan tropis, seperti faktor kelembapan, perubahan suhu, dan kualitas udara, ada pula tindakan yang harus dilakukan. Elemen lokal dan organik seperti kayu, bambu, dan batu alam mendukung sebagian besar struktur arsitektur tropis. Untuk menghasilkan suhu yang nyaman sekaligus sehat, serta sirkulasi udara yang cukup, bukaan pada bangunan arsitektur tropis harus memperhatikan arah penerangan matahari pagi dan sore hari.

A. Ciri-Ciri Arsitektur Tropis

Menurut Widodo & Herindiyati (2021) arsitektur tropis mempunyai ciri-ciri bentuk bangunan secara umum, seperti :

- a. Atapnya relatif tinggi dan miring ke atas lebih dari 30°. Panas dapat didistribusikan secara efektif di bawah atap.
- b. Sebagian besar atapnya mengarah ke atas, namun ada juga yang melengkung.
- c. Memiliki atap yang cukup lebar atau atap yang menggantung untuk mengurangi dampak hujan dan angin. Juga untuk menahan bangunan yang terkena sinar matahari langsung.
- d. Menampilkan banyak lubang dan bukaan untuk ventilasi silang, memungkinkan suhu ruangan dipertahankan dengan nyaman.
- e. Karena kemungkinan bencana alam dan ancaman hewan liar, rumah panggung bisa menjadi pilihan di beberapa lingkungan.
- f. Menggunakan sumber daya dari daerah yang dapat diperoleh dari sumber terdekat.
- g. Banyak menggunakan bahan organik seperti kayu, batu, bambu, dan lain-lain.
- h. Dimensi bangunan dan desain dalam kaitannya dengan persyaratan.
- i. Manfaatkan cahaya alami dan ventilasi secara maksimal.

Bukaan vertikal yang dikenal sebagai clerestory windows terletak di bagian atas dinding. Manfaat dari gaya bukaan ini adalah jika warna bagian dalamnya terang, cahaya akan memantul dan memenuhi seluruh ruang. Udara panas juga bisa keluar ruangan melalui jendela clerestory.

3. METODE

3.1. Lingkup dan Batasan

Lingkup pembahasan menitikberatkan pada berbagai hal yang berkaitan dengan ilmu arsitektur pada perencanaan taman hiburan sebagai wahana rekreasi di kabupaten banyumas. Hal-hal diluar ilmu arsitektur akan dibahas seperlunya sepanjang masih berkaitan dan mendukung masalah utama.

3.2. Metode Pembahasan

A. Lokasi

Lokasi yang akan dibangun taman hiburan disesuaikan dengan RTRW kota yang ada di Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah. Diharapkan lokasi tersebut mampu memenuhi kebutuhan ruang terbuka yang dijadikan sebagai taman hiburan yang menjadi favorit masyarakat.



Gambar 1 Peta Kabupaten Banyumas
Sumber : Wikipedia.org 2023

B. Jenis, Cara Pengumpulan Data Dan Penyajian Data

a. Jenis data

- 1) Data primer, merupakan sumber informasi yang diperoleh langsung dari sumber atau pihak aslinya (Sugiyono. 2017). Informasi diperoleh dengan memetakan lokasi yang terkait dengan diskusi.
- 2) Data sekunder, adalah data yang penulis peroleh dari sumber yang ada (Sugiyono. 2017). Sumber data yang dikumpulkan adalah dari Badan Pusat Statistik (BPS) Kabupaten Banyumas, Dinas Pariwisata Kabupaten Banyumas, taman hiburan, dan majalah arsitektur tropis, dan internet.

b. Cara pengumpulan data

1) Observasi

Pada saat observasi, peneliti terjun langsung ke lokasi untuk mengetahui kondisi, kemungkinan lokasi dan kondisi lokasi lain yang mirip dengan subjek yang diteliti, serta mencari data dan sampel (Sugiyono. 2017).

2) Literatur

Tulisan dalam bentuk artikel atau bahan tertulis lainnya, seperti website taman hiburan dan arsitektur tropis.

3) Dokumentasi

Rekaman masa lalu dikenal sebagai dokumentasi. Dokumen bisa berupa kata-kata, gambar, atau karya monumental seseorang (Sugiyono, 2017). Data grafis, seperti gambar, foto, atau grafik yang menyertai materi sastra, merupakan dokumen yang diperlukan untuk penelitian ini.

c. Penyajian Data

1) Metode kualitatif

Metode ini digunakan untuk menganalisis informasi non numerik atau data yang tidak dapat diterjemahkan ke dalam angka. Metode ini digunakan karena dianggap nyaman dan mudah dipahami. Metode ini dapat berupa:

Deskriptif: Sebuah analisis yang memberikan gambaran untuk memahami dan menjelaskan keadaan desain ruang.

Normatif: Analisis kondisi yang harus memenuhi pedoman ideal atau standar tertentu. Pedoman atau standar tersebut dapat berupa standar, dasar hukum atau batasan yang dikeluarkan oleh otoritas tertentu.

2) Metode Kuantitatif

Metode ini digunakan untuk perhitungan proyeksi pengunjung, dan analisis lain yang sifatnya kuantitatif.

4. KONSEP PERENCANAAN

4.1. Konsep Site

A. Deskripsi Site

Site berada di jalan tembus yang menghubungkan Jalan Jenderal Soedirman dengan Jalan Gerilya. Tepatnya di Jl. Bung Karno, Kalibener, Kedungwuluh, Kec. Purwokerto Timur, Kabupaten Banyumas yang mana terdapat lahan kosong yang sangat luas. Total luas site sebesar 84.000 m². Meningkatnya kesibukan di jantung kota Purwokerto sering menyebabkan kemacetan di jalan-jalan utama seperti Jalan Sudirman dan Jalan Gerilya sehingga memerlukan sirkulasi atau akses lalu lintas yang lebih baik melalui pembangunan jalan tembus yang menghubungkan dua ruas jalan tersebut. Selain itu, pertimbangan pemilihan site ini selain telah melalui proses pembobotan site juga kedepan daerah ini rencananya akan menjadi daerah pengembangan dimana akan dipenuhi dengan bangunan-bangunan komersial.

B. Dimensi dan Batasan Site

Berikut adalah dimensi dan batas-batas pada site yang akan digunakan pada perencanaan taman hiburan.



Keterangan :

Utara : Persawahan

Timur : Persawahan

Selatan : Persawahan

Barat : Jalan Raya

Gambar 2 Dimensi Site

Sumber : Google Earth 2023

C. Peraturan Bangunan Setempat

Peraturan bangunan setempat menurut peraturan daerah Kabupaten Banyumas Nomor 10 Tahun 2011 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Banyumas dan peraturan daerah Kabupaten Banyumas Nomor 3 Tahun 2011 tentang Bangunan Gedung yang harus di patuhi antara lain:

a. GSB (Garis Sempadan Bangunan), terbagi dalam 3 klasifikasi :

Jalan kolektor dengan garis sempadan (15 meter)

Jalan lokal dengan garis sempadan (12 meter)

Jalan lingkungan dengan garis sempadan selebar jalan

b. KDB (Koefisien Dasar Bangunan), maksimal 60% dari luas lahan

KDB : Luas Lahan X 60%

84.000m² X 60% = 50.400m² (acuan KDB)

$84.000\text{m}^2 \times 40\% = 33.600\text{m}^2$ (ruang terbuka)

- c. Peraturan ketinggian maksimal bangunan gedung mengikuti peraturan yang telah diatur yaitu minimal lantai bangunan dibawah 20 lantai dan ketinggian bangunan dibawah 90 meter dari permukaan tanah.

4.2. Konsep Besaran Ruang

Tabel 4.1 Konsep Besaran Ruang

No	Nama Area	Luas	Satuan
1	Ruang Pengelola	238	m ²
2	Ruang Karyawan	688	m ²
3	Area Wahan Outdoor	4307	m ²
4	Area Wahana Indoor	1535	m ²
5	Aula	476	m ²
6	Foodcourt	718	m ²
7	Gazebo	88	m ²
8	Mushola	325	m ²
9	Toko Souvenir	52	m ²
10	R. Satpam	9	m ²
11	Parkir	6110	m ²
	Luas	14546	m ²
	Sirkulasi 30%	4363,8	m ²
	Total	18909	m ²

Sumber : Analisa Pribadi 2023

4.3. Konsep Tata Masa Bangunan

Tujuan dari Konsep ini adalah untuk mencari tata masa bangunan taman hiburan yang akan direncanakan.

Pendekatan Konsep:

- Untuk orientasi massa bangunan membentuk sebuah konfigurasi jaringan yang dimana jalur – jalur terhubung dengan setiap bangunan yang saling terhubung sebagai titik.
- Untuk area privat berupa kantor pengelola diletakkan di sebelah utara site.
- Untuk orientasi pintu masuk menghadap ke arah barat site.

4.4. Konsep Penerapan Arsitektur Tropis

- Menggunakan atap dengan kemiringan 30° pada bangunan pengelola dan karyaawan.
- Menggunakan tritisan pada atap bangunan agar air hujan tidak masuk ke dalam bangunan sehingga bangunan lebih terlindungi. Tritisan juga digunakan sebagai penghalang cahaya matahari agar cahaya yang masuk ke bangunan cukup.
- Penggunaan ventilasi atau bukaan dengan ukuran yang lebar

- d. Penggunaan skylight pada beberapa bangunan untuk menambah pencahayaan alami
- e. Memperbanyak vegetasi di luar bangunan berupa tanaman hijau agar menjadi penyejuk alami di luar bangunan.
- f. Penggunaan dinding kayu pada bangunan mushola agar terkesan alami dan lebih sejuk.
- g. Penggunaan batu bata ekspose pada bangunan toko souvenir dan foodcourt.

5. DESAIN



Gambar 2. Perspektif Kawasan
Sumber : Analisa Pribadi 2023



Gambar 3. Perspektif Aula
Sumber: Analisa Pribadi 2023



Gambar 4. Perspektif Foodcourt
Sumber : Analisa Pribadi 2023

6. KESIMPULAN

Banyaknya penduduk di Kabupaten Banyumas, menjadi salah satu alasan perlu adanya variasi taman hiburan untuk sarana rekreasi kota. Maka, di rencanakan sebuah taman hiburan dengan konsep arsitektur tropis. Penerapan dari konsep arsitektur tropis pada perencanaan taman hiburan ini yaitu dengan menerapkan berbagai elemen yang bisa mengatasi masalah iklim yang ada pada site dengan memanfaatkan sumber daya yang ada berupa bahan material maupun cahaya matahari dan hujan. Mengaplikasikan beberapa macam cara untuk memanfaatkan cahaya matahari. Vegetasi juga dimanfaatkan dalam penerapan konsep arsitektur tropis. Penerapan elemen tersebut diharapkan mampu mengatasi kondisi iklim panas maupun hujan. diharapkan pada saat kondisi panas terik maupun hujan pengunjung tetap merasa nyaman dan aman.

7. DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, F. (2021). *Perancangan Resor dengan Pendekatan Arsitektur Tropis di An-Nur 2 Kecamatan Bululawang Kabupaten Malang* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Ching, Francis D.K. (2008). *Arsitektur: Bentuk, Ruang, Dan Tataan Edisi Ketiga*. Erlangga Jakarta
- Fahmy, N. (2013). *TAMAN WISATA AIR PANAS KALIANGET WONOSOBO* (Doctoral dissertation, Universitas Diponegoro).
- Faris, Muhamad Wibawa (2019). *Laporan Pra Perancangan Tugas Akhir Perancangan Indoor Amusement Park Dengan Penerapan Arsitektur Tropis*. Universitas Gadjah Mada
- Herusatoto, H. B. (2008). *Banyumas; Sejarah, Budaya, Bahasa, Dan Watak*. LKIS PELANGI AKSARA.
- Imammudin, A. H. (2017). *Taman Hiburan Tematik (Theme Park) di Yogyakarta* (Doctoral dissertation, UAJY).
- Karyono, T. H. (2016). *Arsitektur Tropis dan Bangunan Hemat Energi*. Jakarta: *Jurnal Kalang*, Jurusan Teknik Arsitektur, Universitas Tarumanagara, 1(1).
- Kusuma, R. G. N., Adnyanegara, I. G. B., & Rijasa, M. M. (2017). Perancangan Taman Rekreasi di Kota Denpasar. *Jurnal Teknik Gradien*, 9(2), 124-143.
- Lukas, S. A. (2008). *Theme Park*. London: Reaktion Books Ltd.
- Muhammad, Hafiz Devara (2020). *Laporan Pra Perancangan Tugas Akhir Perencanaan Dan Perancangan Pusat Hiburan Keluarga Di Kota Cilegon*. Universitas Sriwijaya
- Neufert, Ernst. 1996. *Data Arsitek*, Jilid 1, (diterjemahkan oleh : Dr.Ing Sunarto Tjahjadi), Erlangga. Jakarta. Diakses pada 28 April 2023
- Neufert, Ernst. 2002. *Data Arsitek*, Jilid 2, (diterjemahkan oleh : Dr.Ing Sunarto Tjahjadi; Dr. Ferryanto Chaidir), Erlangga. Jakarta. Diakses pada 28 April 2023
- Rukmana, D. V., Nurkukuh, D. K., & Wismoro, A. (2020). Efektivitas Fungsi Ekologis Taman Kota Blitar Berdasarkan Persepsi Masyarakat. *Matra*, 1, 94-104.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Widodo, S., & Herindiyati, H. (2021). Perancangan Pusat Kebudayaan Betawi dengan Pendekatan Arsitektur Tropis di Jakarta. *Jurnal KaLIBRASI-Karya Lintas Ilmu Bidang Rekayasa Arsitektur, Sipil, Industri*, 4(2), 40-59.

- Aditya Pratama Monindra, 2019. *Pengertian Taman Hiburan*. Diakses melalui <http://e-journal.uajy.ac.id/9068/3/2TA13867.pdf> pada tanggal 1 Maret 2023
- Arsitekturlingkungan. (2015). Diakses melalui *Arsitektur dan Lingkungan*: <http://arsitekturdanlingkungan.wg.ugm.ac.id> diakses pada 14 April 2023
- BPS.go.id (2023). *Jumlah pengunjung pada beberapa objek wisata di Banyumas*. Diakses melalui <https://banyumaskab.bps.go.id/indicator/16/50/1/jumlah-pengunjung-obyek-wisata-di-kabupaten-banyumas.html> pada tanggal 27 Februari 2023
- Bromberek, Zbiniew. *Eco Resort Planning and Design For the Tropics* <http://etheses.uin-malang.ac.id/28962/1/16660086.pdf> Diakses pada tanggal 1 Maret 2023
- Bupati banyumas. PERATURAN DAERAH KABUPATEN BANYUMAS NOMOR 10 TAHUN 2011 TENTANG RENCANA TATA RUANG WILAYAH KABUPATEN BANYUMAS TAHUN 2011 – 2031 diakses melalui <https://pusdataru.jatengprov.go.id/dokumen/RTRW-Prov/26-Kab-Banyumas/PERDA-KAB-BANYUMAS-NOMOR-10-TAHUN-2011-TENTANG-RTRW-KAB-BANYUMAS-TAHUN-2011-2031.pdf> Diakses pada tanggal 4 Mei 2023
- Gardens by the bay. (n.d.). Diakses melalui <http://comfortfutures.com> pada tanggal 4 Mei 2023
- Jawatimurpark group. (n.d.). *Batu Night Spectacular*. Diakses melalui <BNS:hhttp://jtp.id> pada 4 Mei 2023
- jawatimurpark group. (n.d.). *Jawa Timur Park*. Diakses melalui jtp.id: <http://jtp.id> 1 Maret 2023 Ramadhon,
- P. 2008. "Pengelolaan Lanskap Kawasan Bertema (Theme Park) di Dunia Fantasi. Bogor" : *Jurnal Institut Pertanian Bogor*. Diakses melalui <https://docplayer.info/53008030-Bab-ii-tinjauan-umum-taman-hiburantematik-theme-park.html>. Diakses 1 Maret 2023.
- Wikipedia.Org (2020). *Peta Administrasi Kabupaten Banyumas*. diakses melalui [https://id.m.wikipedia.org/wiki/Berkas:Peta Administrasi Kabupaten Banyumas.jpg](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Berkas:Peta_Administrasi_Kabupaten_Banyumas.jpg) pada tanggal 27 Februari 2023
- Wikipedia.Org (2023). *Kabupaten Banyumas*, [https://id.wikipedia.org/wiki/Kabupaten Banyumas](https://id.wikipedia.org/wiki/Kabupaten_Banyumas). Diakses pada tanggal 27 Februari 2023