

**PENGARUH LINGKUNGAN *AMUSEMENT PARK*
TERHADAP SUASANA HATI MANUSIA**

***AMUSEMENT PARK ENVIRONMENT EFFECT
ON VISITORS MOOD***

Riztya Putri Ramadhany¹, Niken Laksitarini²
^{1,2} Telkom University
riztyaputri@student.telkomuniversity.ac.id
nikenoy@telkomuniversity.ac.id

Abstrak : *Amusement park* didesain untuk memiliki daya tarik tersendiri yang dapat menarik perhatian pengunjung dan memberikan kesenangan atau respons emosional terhadap pengunjungnya. Penelitian ini merupakan penelitian analitis mengenai lingkungan *amusement park* dan pengaruhnya terhadap suasana hati pengunjung ditinjau dari ilmu psikologi ruang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana sebuah *amusement park* dapat memengaruhi suasana hati para pengunjungnya dari elemen yang menjadi fokus penelitian ini yaitu elemen pendekatan desain, wahana, dan fasilitas umum. Objek penelitian yang digunakan untuk menganalisis elemen tersebut adalah Taman Hiburan Saloka Park dan Tokyo Disneyland sebagai objek pembandingan. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan metode analisis literatur serta observasi langsung dan penyebaran kuisioner kepada pengunjung pada taman hiburan Saloka Park yang berada di Semarang, Jawa Tengah. Selain itu, observasi tidak langsung juga dilakukan pada objek pembandingan, Tokyo Disneyland yang merupakan salah satu *theme park* terbesar di dunia. Hasil dari penelitian ini menunjukkan pendekatan desain, wahana hiburan, dan fasilitas umum pada lingkungan *amusement park* memiliki dampak psikologis tertentu yang secara otomatis berpengaruh pada perasaan manusia sebagai respons emosional terhadap lingkungan tersebut.

Kata kunci: Lingkungan *Amusement park*, suasana hati, psikologi ruang

Abstract : *An amusement park is designed to have a charm that can attract visitors' attention and provide pleasure or emotional response to visitors. This research is an analytical study of the amusement park environment and its effect on visitors' moods based on spatial psychology. This study aimed to find out how an amusement park can affect the mood of its visitors from the elements, namely the design approach, amusement rides, and public facilities. The object of research used to analyze these elements is the Saloka Park located in Semarang, Central Java. The research method used was qualitative research with literature analysis methods as well as direct observation and questionnaires to visitors in Saloka Park. In addition, indirect observations were also carried out on the comparison object, Tokyo Disneyland, which is one of the largest theme parks in the world. The results of this study indicate that the design approach, amusement rides, and public facilities in the amusement park environment have certain psychological impacts that automatically affect human feelings in response to the environment.*

Keywords: *Amusement park Environment, visitors mood, space psychology*

1. PENDAHULUAN

Kebutuhan manusia menjadi semakin kompleks seiring kemajuan zaman. Selain sandang, pangan, dan papan, hiburan juga menjadi kebutuhan yang turut berkembang. Salah satu perkembangan dalam bidang hiburan adalah adanya taman hiburan atau *amusement park*. Berdasarkan laporan oleh IBISWorld (2021) pada akun resmi www.marketresearch.com, industri taman hiburan telah mengalami pertumbuhan yang kuat selama lima tahun terakhir hingga tahun 2019. Hal ini disebabkan oleh adanya peningkatan jumlah pengunjung

internasional dan domestik. *Amusement Park* memiliki berbagai pendekatan sebagai cara untuk memberikan fasilitas hiburan bagi pengunjungnya yang dapat berupa wahana, permainan, atraksi atau pameran, makanan, dan toko-toko lainnya. Lingkungan dan fasilitas-fasilitas tersebut dapat menyebabkan berbagai respons emosional dan persepsi yang memengaruhi suasana hati pengunjungnya. Dengan mengetahui respons emosional dan persepsi tersebut dapat menjadi strategi dalam memberikan kepuasan pengunjung akan hiburan yang ditawarkan. Cambold (2019) berpendapat bahwa persepsi dan pengalaman pengunjung dalam sebuah taman hiburan sangat penting untuk dipahami untuk mengidentifikasi bagaimana menghasilkan loyalitas pelanggan terhadap merek dan meningkatkan kemungkinan kunjungan kembali ke taman hiburan tersebut. Oleh karena itu, dibutuhkan pengkajian yang lebih fokus mengenai bagaimana suatu lingkungan taman hiburan dapat memberikan dampak pada suasana hati pengunjungnya yang dapat memengaruhi perkembangan industri taman hiburan di masa depan. Adanya keterkaitan antara lingkungan dengan respon psikologi manusia menjadi dasar teori penelitian ini terkait perubahan suasana hati manusia yang terjadi saat berada di *amusement park*.

1.1 Amusement Park

Dalam Bahasa Indonesia, *amusement park* berarti taman hiburan. Secara umum, *amusement park* merupakan tempat wisata yang terdiri dari wahana permainan seperti *roller coaster*, *water rides*, atraksi, dan lain-lain. Tak hanya itu, *amusement park* biasanya juga dilengkapi dengan toko, restoran, dan gerai hiburan lainnya.

Selain sebagai tempat hiburan, *amusement park* juga merupakan tempat berinteraksi serta tempat yang menawarkan pengalaman baru bagi pengunjungnya. Dengan demikian, *amusement park* atau taman hiburan harus didesain secara aman, nyaman, dan menarik untuk segala usia.

1.2 Jenis Amusement Park

Seperti yang dikemukakan oleh International Association of Amusement Parks and Attractions (IAAPA) dalam Guo (2015), *theme park* adalah *amusement park* yang memiliki tema khusus dalam wahana atau atraksinya, hiburan, makanan, kostum, ataupun toko ritelnya. *Theme Park* juga dapat dideskripsikan sebagai tempat yang didesain, dikendalikan, dan dikelola untuk kesenangan, hiburan, dan edukasi pengunjung.

Hal yang membedakan antara *theme park* dan *amusement park* adalah tema yang diterapkan pada semua atau sebagian besar wahana dan atraksi di dalamnya. Selain itu, *amusement park* cenderung memberikan kepuasan fisik secara langsung misalnya dari wahana yang menegangkan, menakutkan, dan memicu adrenalin. Sedangkan *theme park* cenderung memberikan pengalaman dengan elemen pertunjukan atau cerita dengan tema tertentu untuk membangun imajinasi pengunjung layaknya berada di dunia fantasi, sihir, atau film. Contoh *theme park* adalah *Disneyland*, *Wizarding World of Harry Potter*, *Magic Kingdom Park*, dan lain - lain.

Tabel 1. Karakter *Amusement & Theme Park*

Amusement Park	Theme Park
Purpose: challenge physical laws for affective rewards.	Purpose: create imaginary places to produce a psycho -social engagement.
Kinetics	Story
Action	Affect
Motion	Emotion
Challenges	Validation
Physical dynamics	Mental dynamics
Adolescence	Children, coming of ages, adult, senior
Events	Values
Ride nodes	Landscape, design nodes
Dramatic motion	Dramatic detail
Amusement	Entertainment
Curiosity	Culture
Thrill	Engagement

Sumber: *Encyclopedia of Recreation and Leisure in America*

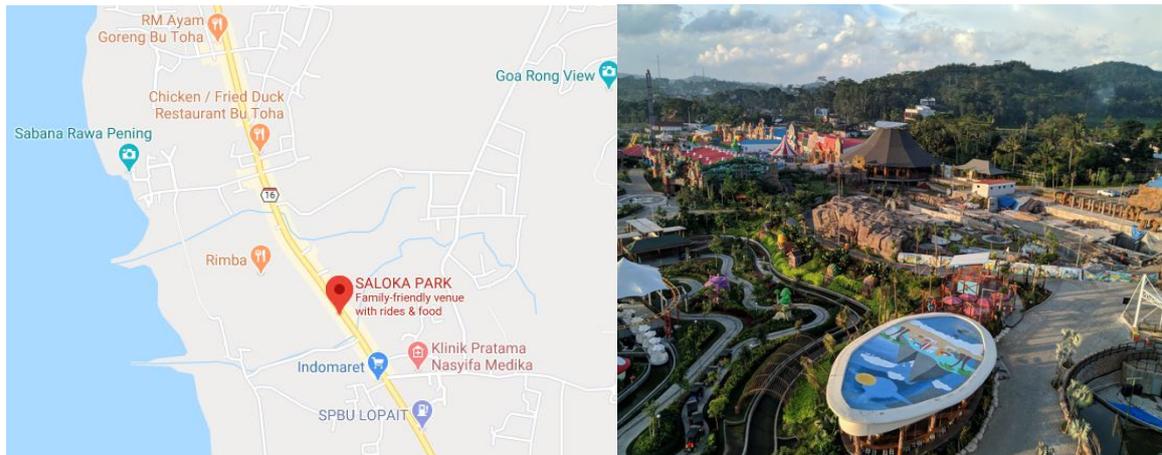
1.3 Psikologi Ruang

Ruang adalah faktor penting dalam desain interior. Ruang memiliki pengaruh yang sangat besar pada suasana hati dan tingkah laku penghuni di dalamnya. Sebuah ruang tidak hanya tentang estetika dan apa yang terlihat namun juga tentang fungsi dan psikologi. Menurut Dave Alan Kopec, seorang spesialis dan profesor di School of Architecture and Design, San Diego mendefinisikan psikologi ruang sebagai sebuah studi mengenai hubungan antara ruang dengan makhluk di dalamnya dan bagaimana suatu ruang dapat memengaruhi emosi dan tingkah laku makhluk tersebut (Harrouk C, 2020). Psikologi ruang berfokus pada keterkaitan antara "ruang fisik" dan persepsi manusia, kognisi, preferensi dan perilaku (Erin et al, 2018).

Dari uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana sebuah *amusement park* dapat memengaruhi suasana hati para pengunjungnya jika dilihat dari aspek pendekatan desain, wahana taman hiburan, dan fasilitas umum. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat menambah wawasan pembaca mengenai hubungan antara desain *amusement park* dengan suasana hati pengunjung serta analisis mengenai psikologis manusia terhadap desain pada lingkungan tertentu.

2. KASUS STUDI DAN METODE PENELITIAN

Kasus studi pada penelitian ini adalah lingkungan taman hiburan Saloka Park yang berada di Jalan Fatmawati No. 154, Semarang. Saloka Park merupakan *theme park* yang diklaim sebagai taman hiburan terbesar di Jawa Tengah. Saloka Park memiliki tema Negeri Seribu Dongeng yang terinspirasi dari dongeng dan legenda lokal. Nama Loka diambil dari nama naga pada legenda Rawa Pening. Rawa Pening sendiri dapat dilihat dari pemandangan di sekitar taman bermain. Saloka Park menawarkan 22 wahana permainan dan edukasi, kuliner, serta pemandangan alam yang indah.



Gambar 1. Peta dan *Top View* Saloka Park

Sumber: <https://google.com/maps>

Sebagai perbandingan, penelitian ini juga mengamati lingkungan taman hiburan Tokyo Disneyland yang berada di Urayusu, Chiba, Jepang. Tokyo Disneyland merupakan taman bermain terbesar yang berada di Jepang. Tokyo Disneyland memiliki 7 area dengan masing-masing area mempunyai tema yang berbeda-beda di antaranya yaitu World Bazaar, Adventureland, Westernland, Critter Country, Fantasyland, Toon Town, dan Tomorrowland. Area-area tersebut terdiri dari wahana permainan, teater, toko *souvenir*, dan restoran. Disneyland Theme Park mengangkat konsep cerita dan film yang diproduksi oleh Walt Disney Company. Berbagai karakter dan tokoh-tokoh dalam film Disney ditampilkan secara nyata sehingga pengunjung dapat merasakan pengalaman bertemu dan berinteraksi dengan tokoh-tokoh tersebut.

Penelitian ini dilakukan dengan metode kualitatif. Metode kualitatif adalah metode penelitian dengan analisis riset yang bersifat deskriptif. Pengumpulan data dilakukan dengan cara analisis literatur, observasi langsung pada Saloka Theme Park, serta kuisioner yang diperoleh dari 57 pengunjung Saloka Park. Dari data yang diperoleh kemudian dilakukan kajian dan analisis pada tiga variabel yang berpengaruh terhadap perubahan suasana hati pengunjung *amusement park*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Pendekatan Desain Taman Hiburan Saloka Park dan Tokyo Disneyland

Saloka Park memiliki pendekatan kearifan lokal yang mengangkat cerita dari legenda rakyat Baru Klinthing. Dengan pendekatan tersebut, Saloka Park memiliki berbagai wahana bermain, parade pertunjukan, dan tokoh-tokoh yang diangkat dari berbagai legenda lokal. Selain dari sisi hiburannya, Saloka Park juga menjadikan pemandangan alam sebagai salah satu daya tariknya yaitu pemandangan alam Rawa Pening dan pegunungan yang juga merupakan latar tempat legenda Baru Klinthing. Yao (2020) mengemukakan bahwa tingkat stress seseorang akan berkurang, secara fisiologis maupun psikologis, ketika mengamati atau berada di lingkungan alam. Unsur alam juga diaplikasikan pada zona-zona bermain Saloka Park, contohnya pada Zona Pesisir yang memiliki konsep desain pantai dan Zona Balalantar dengan konsep hutan. Oleh karena itu, suasana alam yang ada pada Saloka Park memiliki peran penting dalam perubahan suasana hati pengunjung. Menurut peneliti kesehatan masyarakat, Stamatakis dan Mitchell, melihat pemandangan alam dapat

mengurangi rasa marah, rasa takut, stres, serta meningkatkan perasaan bahagia. (Larson, 2016).



Gambar 2. Lingkungan Saloka Park
Sumber: <https://salokapark.com>

Dari hasil kuisioner yang diperoleh pada 57 pengunjung Saloka Park, terlihat pada Tabel 2 bagan 1 bahwa 56 responden setuju, pemandangan alam gunung dan Rawa Pening yang menjadi *landscape* Saloka Park dapat memengaruhi suasana hati saat berkunjung. Pada bagan 2 juga terlihat 43 responden atau 75,4% responden memilih bahwa pemandangan alam tersebut sangat berpengaruh dalam memberikan perasaan positif seperti perasaan senang dan tenang saat berada di Saloka Park.

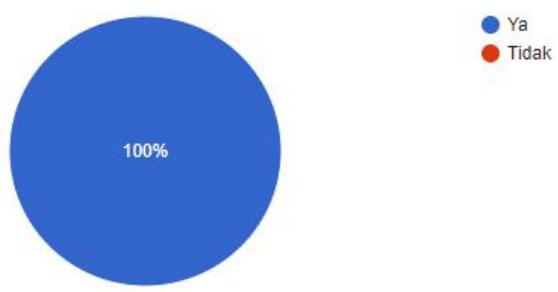
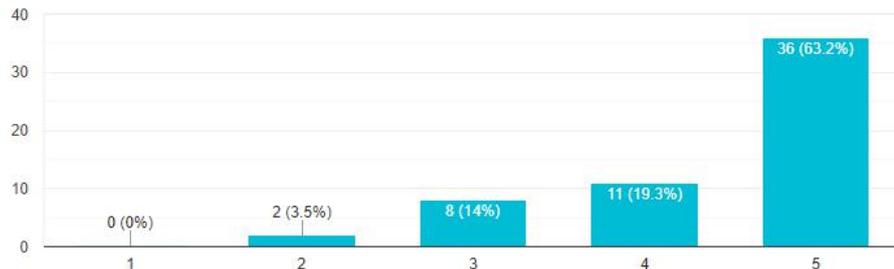
Tabel 2. Hasil Kuisioner

Pertanyaan	Hasil
Menurut anda, apakah pemandangan alam gunung dan Rawa Pening pada Saloka Park dapat mempengaruhi suasana hati anda saat berkunjung?	<p>Hasil: 56 responden menyetujui sedangkan 1 responden tidak menyetujui. Kesimpulan: Pemandangan alam gunung dan rawa pada Saloka Park memang memiliki pengaruh pada sebagian besar suasana hati pengunjung.</p>
Seberapa berpengaruh pemandangan alam tersebut memberikan perasaan positif (senang/tenang) pada anda?	<p>Hasil: 43 responden memilih sangat berpengaruh, 10 responden memilih berpengaruh, 3 responden memilih biasa saja, 1 responden memilih tidak berpengaruh Kesimpulan: Sebagian besar responden merasa bahwa pemandangan alam tersebut berpengaruh dalam memberikan suasana senang maupun tenang saat berkunjung.</p>

Dengan pendekatan kearifan lokal, Saloka Park tidak hanya dirancang sebagai taman hiburan namun juga sebagai taman edukasi dan pelestarian legenda-legenda lokal. Taman

edukasi pada Saloka Park dapat meningkatkan keingintahuan pengunjung. Rasa keingintahuan ini dapat merangsang keinginan pengunjung untuk bereksplorasi atau menjelajahi lingkungan taman hiburan sehingga secara otomatis otak akan mengeluarkan dopamin yang menyebabkan pengunjung merasa lebih baik ketika mengetahui hal-hal baru. Otak bereaksi terhadap ilmu baru dengan melepaskan dopamin (Cooper, 2013). Hal ini juga didukung oleh hasil kuisioner pada Tabel 3 bagan 1, bahwa seluruh responden pada pengunjung Saloka Park merasa bahwa mengetahui ilmu-ilmu baru yang ditawarkan oleh Saloka Park dapat memberikan perasaan menyenangkan.

Tabel 3. Hasil Kuisioner

Pertanyaan	Hasil
Menurut anda apakah adanya sarana edukasi pada Saloka Park dapat memberikan perasaan menyenangkan saat anda mengetahui ilmu-ilmu baru pada area tersebut?	 <p>Hasil: 57 responden menyetujui Kesimpulan: mengetahui ilmu-ilmu baru atau edukasi pada taman hiburan dapat memberikan perasaan senang pada pengunjung.</p>
Seberapa menyenangkan taman edukasi tersebut?	 <p>Hasil: 47 responden merasa bahwa taman edukasi Saloka Park menyenangkan, 8 responden merasa biasa saja, sedangkan 2 responden memilih tidak menyenangkan. Kesimpulan: Mayoritas responden pada pengunjung Saloka Park merasa taman edukasi Saloka Park menyenangkan.</p>

Di sisi lain, Tokyo Disneyland memiliki pendekatan “*family entertainment*” sehingga dapat diketahui bahwa target Disneyland adalah dapat menjadi tempat yang menyenangkan untuk berbagai generasi dan latar belakang. Tema “*Where Dreams Come True*” menjadi dasar rancangan desain Disneyland agar pengunjung dapat menikmati berbagai film klasik Disney secara nyata dalam bentuk tiga dimensi. Cerita pada film-film tersebut telah dikembangkan menjadi objek wisata, atraksi, maupun pertunjukan untuk pengunjung yang diadakan setiap harinya. Pengalaman fantasi yang ditawarkan tersebut membentuk daya tarik utama dari taman hiburan Disney.

Dengan adanya unsur fantasi yang diterapkan dalam lingkungan taman hiburan, secara psikologis dapat merangsang imajinasi pengunjung sehingga memengaruhi menurunnya tingkat stres dan meningkatkan perasaan bahagia saat berada di lingkungan taman hiburan. Dunia fiksi yang ditampilkan di dalam Disneyland dapat menjadi hiburan sementara dalam upaya melarikan diri dari kehidupan nyata yang lebih rumit sehingga suasana hati pengunjung cenderung akan berubah menjadi lebih baik. Lee et al. (2020) mengatakan

bahwa dunia fantasi dapat menimbulkan perasaan melarikan diri atau *escapism* dari kehidupan sehari-hari secara fisik maupun mental. Perasaan melarikan diri yang timbul saat melakukan aktivitas rekreasi di waktu luang membuat seseorang beranggapan bahwa melakukan aktivitas tersebut sebagai peningkatan kualitas hidup dan kesejahteraan mental (Strijboshc, 2019).



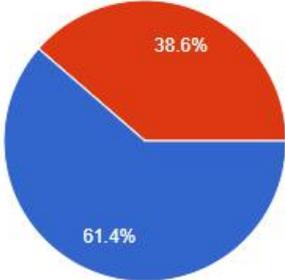
Gambar 3. Lingkungan Tokyo Disneyland
Sumber: <https://www.tokyodisneyresort.jp>

3.2 Wahana Taman Hiburan

Saloka Park memiliki lima zona hiburan yaitu zona Pesisir, zona Balalantar, zona Ararya, zona Kamayayi dan zona Segara Prada. Zona Pesisir memiliki wahana edukasi Lumbang Ilmu Galileo dan wahana Cakrawala berupa wahana *ferris wheel*. Sedangkan zona Ararya memiliki wahana Paku Bumi (*drop tower*), wahana Bengak Bengok (*tagada ride*), wahana Lika Liku (*roller coaster*), wahana Obat Abit (*swing ride*). Wahana-wahana tersebut kebanyakan merupakan wahana yang memacu adrenalin. Dwyer (2018) menjelaskan bahwa ketika merasa takut, kita akan mengalami aliran adrenalin yang menyebabkan timbulnya endorfin dan dopamin sehingga menghasilkan euforia yang tinggi ditambah dengan keyakinan akan keselamatan (adanya sabuk pengaman) rasa takut akan mereda dan timbul perasaan lega yang memuaskan. Menurut Andersen et al. (2020) ketakutan rekreasi dapat menghasilkan pengalaman emosional antara ketakutan dan kesenangan. Oleh karena itu, dalam taman hiburan, wahana yang memacu adrenalin dan rasa takut biasanya memang menarik banyak pengunjung khususnya para *sensation seeking* atau *thrill-seeking*.

Pada hasil kuisisioner Tabel 4 bagan 1, pengunjung Saloka Park merasa bahwa saat menaiki wahana *roller coaster*, *swing ride*, dan *drop tower*, wahana tersebut memberikan perasaan senang dan takut. Perasaan takut yang muncul dapat disebabkan karena ketiga wahana tersebut cenderung tinggi dan bergerak cepat sehingga beberapa orang merasakan cemas dan ketakutan akan kecelakaan yang mungkin terjadi saat menaiki wahana tersebut. Menurut Fritscher (2020), *roller coaster* cenderung tinggi, memiliki gerakan jatuh yang cukup panjang sehingga dapat membuat seseorang merasa takut khususnya orang yang memiliki phobia akan ketinggian.

Tabel 4. Hasil Kuisisioner

Pertanyaan	Hasil
Dari gambar wahana berikut (gambar wahana roller coaster, swing ride, dan drop tower Saloka Park) menurut anda, perasaan apa yang anda rasakan saat menaiki wahana tersebut?	 <p> ● Senang ● Takut ● Sedih </p> <p> Hasil: 22 responden merasa takut saat menaiki wahana tersebut, sedangkan 35 responden merasa senang. Kesimpulan: Wahana yang memicu adrenalin seperti wahana roller coaster, swing ride, dan drop tower di Saloka Park juga dapat memicu perasaan senang dan takut. </p>



Gambar 4. Zona Pesisir (Wahana Cakrawala dan Lambung Ilmu Galileo)
Sumber: Dokumen Pribadi, 2020



Gambar 5. Zona Ararya (Wahana Lika Liku dan Wahana Obat Abit)
Sumber: Dokumen Pribadi, 2020

Perasaan pengunjung juga dipengaruhi oleh warna maupun material yang digunakan di dalam taman hiburan. Rahayu (2012) mengatakan bahwa warna dapat memberikan dampak psikologis pada seseorang yang melihatnya. Pada Saloka Park banyak menggunakan warna-warna *vibrant* seperti oranye, kuning, merah, hijau, biru, ungu. Penggunaan warna-warna *vibrant* dan *colorfull* dapat memberikan efek emosi positif pada lingkungannya (Pope et al, 2012).

Selain menggunakan warna yang *colorfull*, konsep alam yang dimiliki pada beberapa area Saloka Park cenderung menggunakan warna-warna alami pada beberapa area taman bermain. Dekorasi-dekorasi bertema alam juga dapat dilihat pada Rimba Cafe. Rimba Cafe memiliki konsep hutan dengan desain bangunan terbuka yang dibuat dengan material kayu. Di dalam cafe ini didekorasi dengan ornamen-ornamen pepohonan dan burung sehingga memberikan kesan suasana hutan.



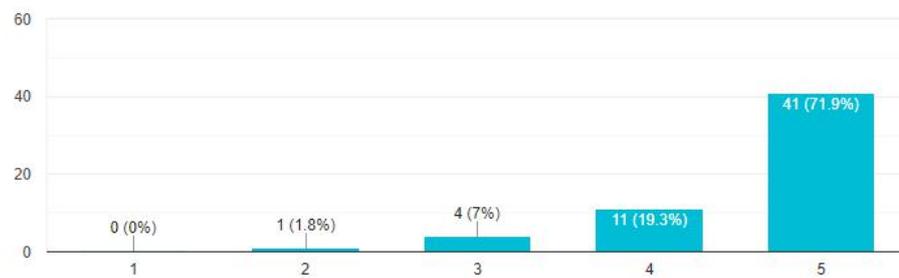
Gambar 6. Rimba Cafe
Sumber: <https://salokapark.com>

Zhang et al. (2014) mengatakan bahwa alam membuat bersosialisasi dengan orang lain menjadi lebih mudah. Dari pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengunjung akan merasa nyaman dan tenang saat berada di dalam area makan tersebut. Hal ini juga didukung oleh hasil kuisisioner pada Tabel 5 bagan 1 terdapat 98,2% responden yang menunjukkan bahwa konsep Rimba Cafe pada Saloka Park dapat memberikan suasana atau perasaan yang nyaman dan tenang bagi pengunjungnya.

Tabel 5. Hasil Kuisisioner

Pertanyaan	Hasil
Rimba Cafe memiliki konsep alam pada interiornya. Terdapat banyak dekorasi pohon, tanaman, dan material kayu untuk mendukung suasana alam hutan. Apakah dekorasi, warna, dan material alam tersebut dapat memberikan suasana / perasaan nyaman dan tenang bagi anda?	<p>Hasil: 56 responden menyetujui, 1 responden tidak menyetujui Kesimpulan: Konsep alam pada interior Rimba Cafe dapat memberikan perasaan nyaman dan tenang bagi mayoritas responden pengunjung Saloka Park</p>

Seberapa pengaruh konsep alam tersebut (suasana alam/hutan) memengaruhi perasaan tenang dan rileks anda saat berada di area tersebut?



Hasil: Sebanyak 56 responden merasa konsep alam pada Riba cafe berpengaruh pada perasaan tenang dan rileks dalam tingkatan sangat berpengaruh, berpengaruh, dan normal. Sedangkan 1 responden merasa tidak berpengaruh.

Kesimpulan: Mayoritas responden dari pengunjung Saloka Park merasa konsep alam juga dapat membuat perasaan tenang dan rileks.

Selain itu terdapat wahana Gonjang-Ganjing (Arung Jeram) dan Kedai Daimami yang memiliki konsep pertambangan sehingga interiornya memperlihatkan suasana industrial. Wahana Gonjang-Ganjing tersebut melewati terowongan yang didesain seperti gua pertambangan yang disebut dengan Terowongan Zulu. Sedangkan interior pada Kedai Daimami didesain dengan material besi, kayu, dan batu untuk memperlihatkan kesan industrial.



Gambar 7. Wahana Gonjang-Ganjing

Sumber: <https://soloinfo.id/> ; <https://saungbelajarisyah.blogspot.com>

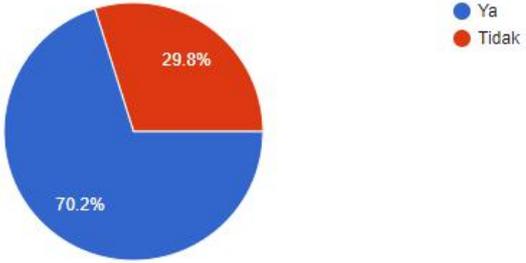


Gambar 8. Kedai Daimami

Sumber: <https://salokapark.com>

Suasana pertambangan yang digunakan pada wahana dapat menimbulkan kesan suram dan seram yang dapat meningkatkan perasaan takut dan adrenalin pengunjung. Hal ini didukung oleh hasil kuisisioner pada Tabel 6 bagan 1 yang menunjukkan bahwa 70,2% responden merasakan suasana seram dan takut saat berada di area dengan konsep pertambangan tersebut.

Tabel 6. Hasil Kuisisioner

Pertanyaan	Hasil
Apakah konsep pertambangan tersebut dapat memberikan suasana seram / rasa takut bagi anda?	 <p>Hasil: 40 responden menyetujui, 17 responden tidak menyetujui Kesimpulan: Mayoritas responden merasa seram dan takut saat berada di area sekitar pertambangan tersebut.</p>

Berbeda dengan Saloka Park, tokoh-tokoh yang ada pada Tokyo Disneyland merupakan tokoh-tokoh animasi dan kartun dari film-film yang diproduksi oleh Walt Disney. Dengan pendekatan melalui animasi dan kartun ini Tokyo Disneyland berhasil menarik berbagai kalangan pengunjung. Tokoh-tokoh tersebut dapat secara langsung berinteraksi dan berfoto bersama pengunjung. Selain itu, setiap wahana bermain juga dirancang sesuai dengan *setting* tempat yang ada pada setiap film karakter Disney. Bentuk, gambar, dan dekorasi tersebutlah yang memengaruhi perasaan bahagia pengunjung. Kartun atau film animasi membawa rasa nostalgia. Semua orang akan mengingat karakter-karakter favorit ketika kecil. Rasa nostalgia yang muncul pada karakter-karakter tertentu secara psikologis membangun *place attachment* dan perasaan senang saat berada di dalam lingkungan tersebut. Selain itu, dengan bentuk menarik dan warna-warna *solid* dan *vibrant* yang muncul dari karakter animasi tersebut dapat membuat suasana taman hiburan menjadi lebih *playful* sehingga dapat meningkatkan perasaan bahagia dan aktif seperti halnya kartun yang cenderung menceritakan karakter-karakter bersifat lucu dan gembira.



Gambar 7. Pohon Sakura di Tokyo Disneyland
Sumber: <https://www.oeregister.com>

Keindahan alam juga hadir di taman hiburan Tokyo Disneyland. Dengan lahan seluas 46 hektar, Tokyo Disneyland memiliki 18 hektar lahan untuk berbagai macam pohon yang dapat membantu sirkulasi udara dan meningkatkan suasana sejuk terutama saat musim panas. Salah satu pohon khas Jepang yang ada di Tokyo Disneyland adalah pohon sakura. Pohon sakura merupakan pohon paling populer di Jepang. Berdasarkan penelitian oleh Universitas Nasional Gangneun-Wonju, bunga pada pohon sakura dapat memberikan rasa aman dan kebebasan karena kemampuannya untuk menciptakan rasa relaksasi. Dalam penelitian tersebut, bunga sakura juga efektif dalam menurunkan tingkat depresi. Hal ini terbukti dapat memengaruhi suasana atau *mood* pengunjung saat berada di area tersebut.



Gambar 8. Big Thunder Mountain dan Jungle Cruise

Sumber: <https://www.tokyodisneyresort.jp/>

3.3 Fasilitas Umum

Fasilitas umum dan pelayanan yang diberikan taman hiburan sangat berpengaruh pada tingkat kepuasan pengunjung dan perubahan suasana hati pengunjung. Sarana yang memenuhi kebutuhan pengunjung serta pemberian pelayanan yang baik akan meningkatkan peluang pengunjung untuk melakukan kunjungan kembali sehingga meningkatkan reputasi taman hiburan. Hasil kuisioner pada Tabel 7 menunjukkan bahwa 57 responden menyetujui bahwa adanya fasilitas umum dan pelayanan yang baik dapat mempengaruhi kenyamanan pengunjung saat berada di Saloka Park.

Tabel 7. Hasil Kuisioner

Pertanyaan	Hasil
Menurut anda, apakah adanya fasilitas umum dan pelayanan yang baik berpengaruh pada kenyamanan anda saat berkunjung ke Saloka Park?	<p>Hasil: 57 responden menyetujui Kesimpulan: Fasilitas umum dan pelayanan yang baik sangat berdampak pada kenyamanan dan kepuasan pengunjung.</p>

Berdasarkan hasil survei, Saloka Park memiliki fasilitas umum berupa loket informasi, pusat kehilangan, toilet difabel, ruang laktasi, klinik kesehatan, dan area merokok. Selain itu, Saloka Park juga menyediakan skuter listrik yang dapat disewa saat berada di lingkungan Saloka Park.



Gambar 9. Skuter Listrik Saloka Park dan Fasilitas Toilet Disabel
Sumber: Dokumen Pribadi, 2020

Tokyo Disneyland memiliki berbagai fasilitas umum yang dapat meningkatkan pelayanan di dalam taman hiburan yaitu fasilitas penyewaan kursi roda dan kursi roda bermesin, pusat informasi layanan untuk pengunjung disabilitas, pusat layanan anak-anak yang hilang, pusat *lost and found*, *message service*, *first aid assistant*, *baby center*, *shipping items home* untuk pengiriman belanja langsung ke alamat tujuan, pusat penyimpanan barang, *withdrawing cash*, *park re-entry*, fasilitas AED yaitu alat medis darurat untuk pengunjung yang jantungnya berhenti berdetak dan *Non-Japanese Language Support* untuk pengunjung yang membutuhkan informasi seputar taman hiburan bahasa Bahasa Inggris, China, Korea, Thailand, dan Bahasa Indonesia. Selain fasilitas layanan, Tokyo Disneyland juga memiliki beberapa fasilitas hiburan yaitu *digital photo printing service*, pusat pengiriman surat atau *post card* serta fasilitas *free Wi-Fi*. Dengan luasnya lingkungan taman hiburan Tokyo Disneyland, akses fasilitas dan layanan yang ada harus dapat memenuhi kebutuhan pengunjung di seluruh area taman hiburan sehingga pengunjung akan merasa aman dan dapat menikmati hiburan dengan tenang dan maksimal. Caan (2011) menyatakan bahwa dengan menciptakan rasa aman dan kepercayaan seseorang di dalam suatu ruang dapat membawa kenyamanan orang tersebut saat melakukan aktivitas di dalamnya. Fasilitas prioritas untuk disabilitas juga penting untuk ada pada sebuah taman hiburan. Dengan demikian, pengunjung disabilitas terbantu oleh fasilitas-fasilitas yang memudahkan aktivitasnya selama di dalam taman hiburan. Selain itu, terdapat layanan *fast pass* agar pengunjung tidak perlu menunggu atau mengantre ketika ingin menaiki wahana. Saat mengantre pun pengunjung tidak akan merasa bosan karena pada setiap wahana terdapat layar video yang berisi cuplikan-cuplikan wahana. Pengunjung yang sedang mengantre juga dihibur oleh karakter-karakter Disney yang diperankan oleh para *cast member*. Fasilitas-fasilitas ini dapat menurunkan stres dan lelah pengunjung saat menunggu antrean wahana Tokyo Disneyland.



Gambar 10. Fasilitas Tokyo Disneyland
Sumber: <https://www.tokyodisneyresort.jp>

4. KESIMPULAN

Pada observasi yang dilakukan, Saloka Park memiliki konsep budaya lokal Jawa Tengah dengan pendekatan melalui hiburan dan edukasi. Hal ini akan menghasilkan *output* rancangan elemen ruang yang berbeda dengan Tokyo Disneyland yang memiliki konsep *family entertainment* melalui tema “*the dream comes true*” sehingga akan menimbulkan respons suasana hati pengunjung yang berbeda pula. Kedua taman hiburan tersebut juga memiliki skala target pengunjung yang berbeda, maka fasilitas dan pelayanan yang ada pada kedua taman hiburan tersebut juga menyesuaikan dengan kebutuhan target pengunjung masing-masing. Hal ini menunjukkan bahwa kedua taman hiburan telah memberikan fasilitas dan pelayanan yang berbeda dalam usaha memberikan kepuasan dan meraih respons positif pengunjung.

Dari penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa aspek pada lingkungan *amusement park* yang memengaruhi suasana hati pengunjung, yaitu, pendekatan desain, wahana hiburan, dan fasilitas umum. Pendekatan desain berpengaruh pada rancangan taman hiburan yang akan memunculkan respons pengunjung yang berbeda-beda. Salah satu strategi yang berkontribusi dalam perubahan suasana hati pengunjung pada studi kasus Saloka Park adalah pemandangan alam atau *landscape* gunung dan rawa, serta taman edukasi yang membuat pengunjung merasa bahagia saat mempelajari ilmu baru yang menarik. Selain pendekatan desain, wahana hiburan yang ditawarkan juga berdampak besar bagi perubahan suasana hati pengunjung. Wahana yang sangat berpengaruh pada suasana hati pengunjung Saloka Park adalah wahana-wahana yang memicu adrenalin. Wahana tersebut dapat memberikan suasana hati senang maupun takut pada pengunjungnya. Aspek lain yang dapat berpengaruh pada suasana hati pengunjung saat melakukan aktivitas di dalam taman hiburan adalah fasilitas umum dan pelayanan yang baik. Pengunjung akan merasa nyaman, senang dan puas jika kebutuhan akan fasilitas umum pada taman hiburan dapat terpenuhi.

Berdasarkan hasil kuisisioner yang diperoleh dari 57 pengunjung Saloka Park, menunjukkan bahwa wahana hiburan merupakan variabel yang paling berkontribusi pada suasana hati pengunjung dengan persentase 52,6%, variabel pendekatan desain berupa kearifan lokal dan edukasi menduduki peringkat ke-dua dengan persentase 24,5%, sedangkan variabel fasilitas umum berada pada peringkat terakhir dengan persentase 22,9%.

DAFTAR PUSTAKA

- Andersen, Marc Malmdorf, Uffe Schjoedt, Henry Price, Fernando E. Rosas, Coltan Scrivner, and Mathias Clasen. "Playing with fear: A field study in recreational horror." *Psychological science* 31, no. 12 (2020): 1497-1510.
- Caan, Shashi. *Rethinking design and interiors: Human Beings in The Built Environment*, (2011), Laurence King Publishing, London
- Cambold, Brian. "Guest Perspectives and Experiences in Amusement and Theme Parks: A Qualitative Phenomenological Study." PhD diss., Northcentral University, 2019.
- Cooper, Belle Beth. "Novelty and the Brain: Why New Things Make Us Feel so Good." *Lifehacker*, May 21, 2013. Accessed September 10, 2021
<https://lifehacker.com/novelty-and-the-brain-why-new-things-make-us-feel-so-g-508983802>.
- Dwyer C. "5 Reasons We Enjoy Being Scared." *Psychology Today*. October 19, 2018. Accessed September 13, 2021.
<https://www.psychologytoday.com/us/blog/thoughts-thinking/201810/5-reasons-we-enjoy-being-scared>.
- Erin, Irem, Giovanni Fusco, Ebru Cubukcu, and Alessandro Araldi. "Quantitative methods of urban morphology in urban design and environmental psychology." In 24th ISUF International Conference. Book of Papers, pp. 1391-1400. Editorial Universitat Politècnica de València, 2018.
- Fritscher, Lisa. "Why a Fear of Roller Coasters Is a Complicated Combination Phobia." *Verywell Mind*, November 27, 2020. Accessed September 10, 2021.
<https://www.verywellmind.com/roller-coaster-phobia-2671853>.
- Guo, Wei. "What Affects Theme Park Performance: A Comparative Case Study of Disney Theme Parks in East Asia." PhD diss., Columbia University, 2015.
- Harrouk C. "Psychology of Space: How Interiors Impact our Behavior?" 20 Mar 2020. *ArchDaily*. Accessed 24 Sep 2021.
<<https://www.archdaily.com/936027/psychology-of-space-how-interiors-impact-our-behavior>> ISSN 0719-8884
- IBISWorld. (2021, April 22). Amusement Parks in the US - Industry Market Research Report. Market Research. Accessed September 13, 2021
<https://www.marketresearch.com/IBISWorld-v2487/Amusement-Parks-Research-14582966/>
- Larson, Jean & Mary Jo Kreitzer. "How does nature impact our wellbeing", *University of Minnesota. Saatavilla* 20 (2016)
- Lee, Sojung, Eunha Jeong, and Kangli Qu. "Exploring theme park visitors' experience on satisfaction and revisit intention: A Utilization of experience economy model." *Journal of Quality Assurance in Hospitality & Tourism* 21, no. 4 (2020): 474-497.
- Pope, Debbie J., Hannah Butler, and Pamela Qualter. "Emotional understanding and color-emotion associations in children aged 7-8 years." *Child Development Research* 2012 (2012).
- Rahayu, Adhifah, and A. Sadili Somaatmadja. "Peran warna dalam arsitektur sebagai salah satu kebutuhan manusia." (2012).
- Strijbosch, Wim. "Theme Parks and Happiness" Academy for Leisure & Events, *Breda University of Applied Sciences*, Den Haag (2019).

Yao, Wenfei, Xiaofeng Zhang, and Qi Gong. "The effect of exposure to the natural environment on stress reduction: A meta-analysis." *Urban Forestry & Urban Greening* (2020): 126932.

Zhang JW, Piff PK, Iyer R, et al. "An occasion for unselfing: Beautiful nature leads to prosociality", *Journal of Environmental Psychology* 37 (2014):61-72. doi: 10.1016/j.jenvp.2013.11.0