

JALUR REGULER : ARTIST
PERANCANGAN THEME PARK DENGAN PENDEKATAN KONSEP
DUALITAS: INTERPRETASI ARSITEKTURAL ATAS DUNIA
SPIRITUAL DAN TEKNOLOGI DALAM
ANIME "DANDADAN"

SKRIPSI



disusun oleh

Muhammad Ulinnuha

22.84.0406

PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
2026

JALUR REGULER : ARTIST
PERANCANGAN THEME PARK DENGAN PENDEKATAN KONSEP
DUALITAS: INTERPRETASI ARSITEKTURAL ATAS DUNIA
SPIRITUAL DAN TEKNOLOGI DALAM
ANIME "DANDADAN"

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Arsitektur



disusun oleh

Muhammad Ulinnuha

22.84.0406

PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
2026

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN THEME PARK DENGAN PENDEKATAN
KONSEP DUALITAS: INTERPRETASI ARSITEKTURAL
ATAS DUNIA SPIRITUAL DAN TEKNOLOGI DALAM
ANIME "DANDADAN"**

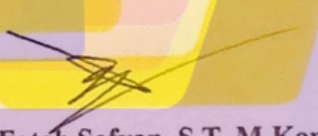
yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Muhammad Ulinnuha

22.84.0406

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 1 Maret 2026

Dosen Pembimbing,


Amir Fatah Sofyan, S.T.,M.Kom.
NIK. 190302047

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN THEME PARK DENGAN PENDEKATAN KONSEP DUALITAS: INTERPRETASI ARSITEKTURAL ATAS DUNIA SPIRITUAL DAN TEKNOLOGI DALAM ANIME "DANDADAN"

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Muhammad Ulinnuha

22.84.0406

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 Februari 2026

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

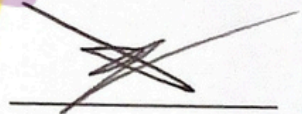
RR. Sophia Ratna Haryati, S.T., M.Sc.
NIK. 1903022292



Ani Hastuti Arthasari, S.T., M.Sc.
NIK. 190302340



Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom.
NIK. 190302047



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Arsitektur
Tanggal 23 Januari 2026

DEKAN FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI



Sudarmawan, ST., M.T.
NIK. 190302035

PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan dibawah ini :

Nama : Muhammad Ulinnuha

NIM : 22.84.0406

Dengan ini saya menyatakan bahwa hasil karya Proyek Akhir Arsitektur yang berjudul: PERANCANGAN THEME PARK DENGAN PENDEKATAN KONSEP DUALITAS: INTERPRETASI ARSITEKTURAL ATAS DUNIA SPIRITUAL DAN TEKNOLOGI DALAM ANIME "DANDADAN" merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain.

Apabila kelak di kemudian hari terdapat bukti yang memberatkan, bahwa saya melakukan plagiasi sebagian atau seluruh hasil karya saya ini maka saya bersedia untuk menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku di Program Studi Arsitektur, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Amikom Yogyakarta dengan membatalkan gelar dan ijazah yang telah saya peroleh dan akan saya kembalikan kepada Universitas Amikom Yogyakarta.

Demikian Surat Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya, dengan segenap kesadaran dan jika pernyataan ini tidak sesuai dengan kenyataan, maka saya bersedia menerima segala konsekuensinya.

Yogyakarta, 1 Maret 2026

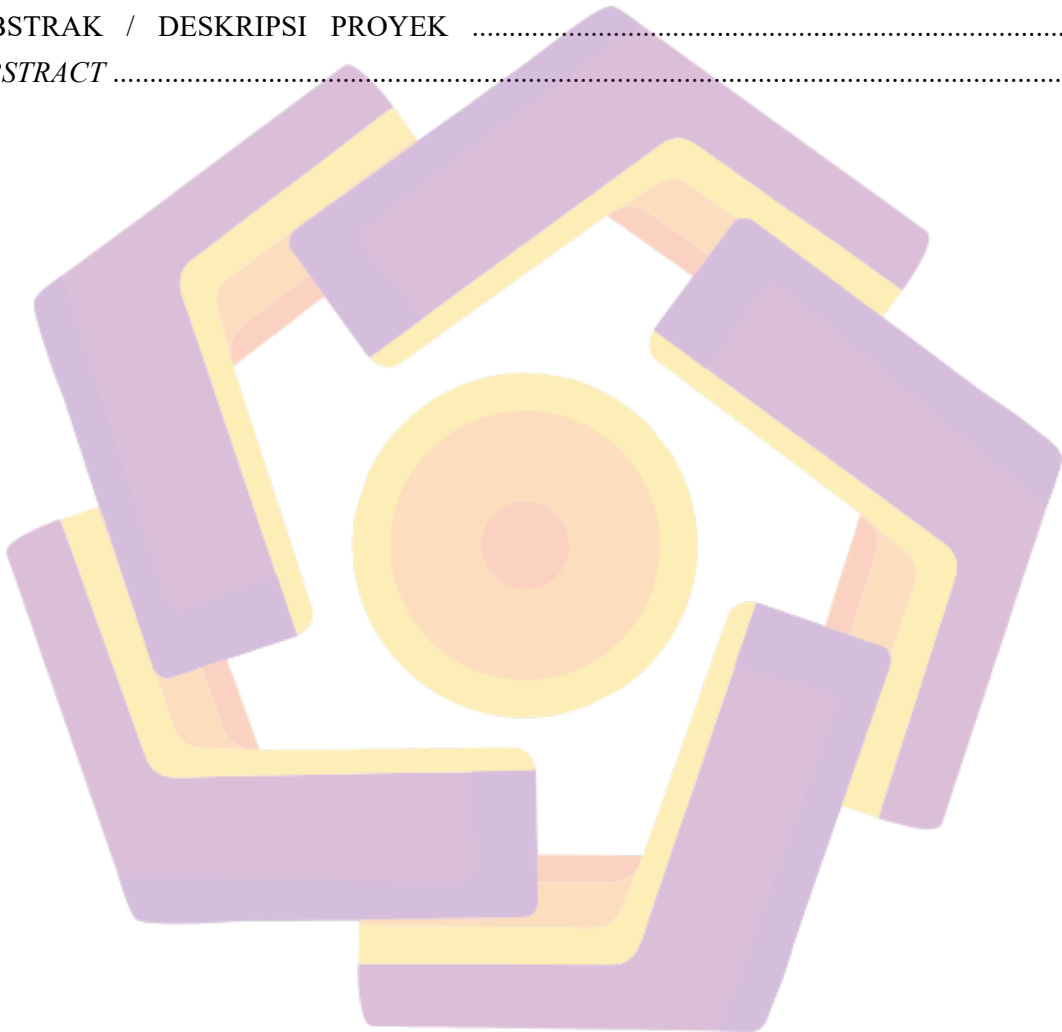


Muhammad Ulinnuha

NIM. 22.84.0406

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN SKRIPSI.....	i
PENGESAHAN SKRIPSI	ii
PERNYATAAN.....	iii
DAFTAR ISI	iv
ABSTRAK / DESKRIPSI PROYEK	v
<i>ABSTRACT</i>	vi



ABSTRAK / DESKRIPSI PROYEK

Perkembangan industri hiburan dan pariwisata saat ini menuntut hadirnya ruang rekreasi yang tidak hanya menghibur, tetapi juga mampu membawa pengunjung masuk ke dalam sebuah pengalaman yang mendalam dan penuh cerita. Anime Dandadan dengan konsep dualitasnya yang mempertemukan dunia spiritual penuh misteri dengan teknologi alien yang futuristik menjadi inspirasi utama dalam perancangan theme park ini. Tujuannya adalah menciptakan sebuah lingkungan bermain yang tidak hanya menampilkan kedua dunia tersebut tetapi juga menyatukannya secara harmonis melalui pendekatan arsitektural yang naratif dan imersif.

Proses perancangan dimulai dengan analisis visual dan naratif dari anime Dandadan dilanjutkan dengan studi literatur terkait themed design dan konsep dualitas dalam arsitektur. Selain itu dilakukan pula observasi terhadap beberapa theme park internasional dan nasional seperti Universal Studios Singapore, Jatim Park 1, dan SeaWorld Ancol untuk memahami aspek operasional, luasan lokasi, dan pengalaman pengunjung. Melalui pendekatan desain bertahap mulai dari pembagian zona, penataan sirkulasi, hingga pengembangan bentuk dan elemen arsitektural dua zona utama tercipta Zona Spiritual & Yokai yang mengusung atmosfer mistis dengan material alami dan nuansa horror komedi khas Jepang, serta Zona Teknologi & Alien yang menampilkan estetika futuristik dengan pencahayaan dinamis. Kedua zona ini dihubungkan melalui sebuah “Zona Central” yang berfungsi sebagai ruang transisi sekaligus menjadi inti dari perjalanan naratif pengunjung. Pendekatan dualitas tidak hanya menghasilkan sebuah destinasi hiburan yang visualnya menarik, tetapi juga memberikan kedalaman makna dan pengalaman yang unik.

KataKunci: Theme Park, Dualitas, Arsitektur Imersif, Dandadan, Dunia Spiritual, Teknologi.

ABSTRACT

The current evolution of the entertainment and tourism industry demands recreational spaces that not only entertain but are also capable of immersing visitors in a profound and narrative rich experience. The anime Dandadan with its core concept of duality that converges a mysterious world of spirits with futuristic alien technology serves as the primary inspiration for the design of this theme park. The objective is to create an amusement environment that not only showcases these two distinct worlds but also unifies them harmoniously through a narrative and immersive architectural approach.

The design process commenced with a visual and narrative analysis of the Dandadan anime, followed by a literature review on themed design and the concept of duality in architecture. Furthermore observational studies were conducted on several international and national theme parks, including Universal Studios Singapore, Jatim Park 1, and SeaWorld Ancol, to comprehend operational aspects, site area allocations and the visitor experience. Through a phased design approach from zoning and circulation planning to the development of forms and architectural elements two main zones were created a Spiritual & Yokai Zone, evoking a mystical atmosphere with natural materials and a Japanese horror comedy ambiance, and a Technology & Alien Zone, presenting a futuristic aesthetic with dynamic lighting. These two zones are connected via a "Central Zone" which functions as a transitional space and the core of the visitors narrative journey. The duality approach not only yields an entertainment destination with compelling visuals but also provides a unique depth of meaning and experience.

Keyword: Theme Park, Duality, Immersive Architecture, Dandadan, Spiritual World, Technology.