

JALUR ARTIST – A14
PERANCANGAN THEME PARK WORLD OF PIRATES
DI BALI SEBAGAI WAHANA PENGALAMAN IMERSIF DARI ANIME ONE
PIECE

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Arsitektur



Disusun oleh
Desinta Maharani
22.84.0399

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

JALUR ARTIST – A14
PERANCANGAN THEME PARK WORLD OF PIRATES
DI BALI SEBAGAI WAHANA PENGALAMAN IMERSIF DARI ANIME ONE
PIECE

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Arsitektur



Disusun oleh
Desinta Maharani
22.84.0399

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN THEME PARK WORLD OF PIRATES
DI BALI SEBAGAI WAHANA PENGALAMAN IMERSIF
DARI ANIME ONE PIECE**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Desinta Maharani

22.84.0399

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Pada tanggal 4 Mei 2026

Dosen Pembimbing


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

NIK. 190302047

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN THEME PARK WORLD OF PIRATES
DI BALI SEBAGAI WAHANA PENGALAMAN IMERSIF
DARI ANIME ONE PIECE**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Desinta Maharani

22.84.0399

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 22 April 2026

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Nurizka Fidali, S.T., M.Sc.

NIK. 190302324

Prasetyo Febriarto, S.T., M.Sc.

NIK. 190302301

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

NIK. 190302047

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Arsitektur
Tanggal 4 Mei 2026

DEKAN FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI



Sudarmawan, ST., M.T.

NIK. 190302035

PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan dibawah ini :

Nama : Desinta Maharani

NIM : 22.84.0399

Dengan ini saya menyatakan bahwa hasil karya Proyek Akhir Arsitektur yang berjudul : PERANCANGAN THEME PARK WORLD OF PIRATES DI BALI SEBAGAI WAIHANA PENGALAMAN IMERSIF DARI ANIME ONE PIECE 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, 4 Mei 2026

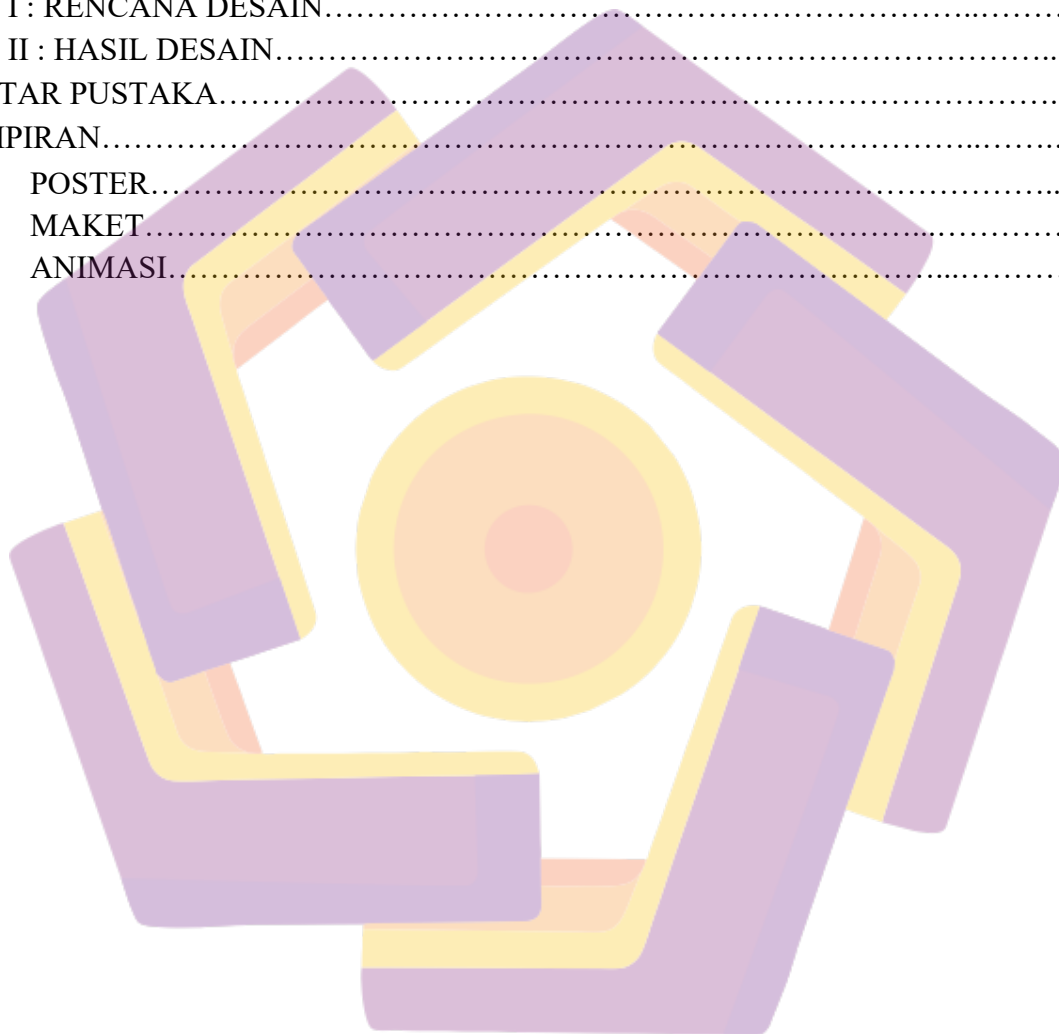


Desinta Maharani

NIM. 22.84.0399

DAFTAR ISI

JUDUL.....	I
PERSETUJUAN.....	II
PENGESAHAN.....	III
PERNYATAAN.....	IV
DAFTAR ISI.....	V
ABSTRAK.....	VI
ABSTRACT.....	VII
BAB I : RENCANA DESAIN.....	1
BAB II : HASIL DESAIN.....	12
DAFTAR PUSTAKA.....	34
LAMPIRAN.....	35
• POSTER.....	36
• MAKET.....	37
• ANIMASI.....	38



ABSTRAK

Perancangan Theme Park World of Pirates di Bali sebagai Pengalaman Imersif dari Anime One Piece memiliki latar belakang terkait dengan semakin berkembangnya dunia hiburan bertema. Konsep ini menggabungkan elemen arsitektur, narasi, dan teknologi modern untuk menciptakan pengalaman spasial yang lebih interaktif dan imersif. One Piece memiliki popularitas global yang tinggi sehingga dengan popularitas tersebut memudahkan menarik pengunjung dari berbagai kalangan usia, dari penggemar anime hingga pengunjung umum. Selain itu, One Piece belum memiliki taman hiburan berskala besar seperti Naruto, Shinchon, atau Godzilla, yang berlokasi di Taman Nijigen No Mori. Sehingga perancangan ini menghadirkan peluang untuk mengembangkan destinasi wisata yang unik.

Perancangan ini bertujuan untuk mengajak pengunjung untuk memasuki dunia One Piece melalui pendekatan arsitektur imersif. Konsep desain akan mengadaptasi dunia dan alur cerita One Piece, mulai dari penataan area, wahana, hingga lanskap. Taman hiburan ini direncanakan di Pekutan, Jembrana, Bali, dengan luas sekitar 30 hektar. Lokasi ini selaras dengan persyaratan desain, termasuk peraturan daerah (Perda), aksesibilitas, dan tema bajak laut, mengingat kedekatannya dengan laut.

Metodologi desain melibatkan studi contoh taman hiburan internasional, analisis aspek bisnis, pengembangan kanvas model bisnis, analisis lokasi, dan pengembangan konsep ruang dan wahana. Area ini dibagi menjadi delapan zona utama: East Blue, South Blue, North Blue, West Blue, Grandline Paradise, Grandline New World, Red Line, dan Calm Belt. Setiap zona memiliki karakteristik ruang dan wahana yang berbeda.

Hasil desain menunjukkan bahwa penerapan konsep arsitektur imersif pada taman hiburan menciptakan pengalaman wisata yang tidak hanya berfungsi sebagai hiburan tetapi juga sebagai narasi visual dan media interaksi spasial. Dengan dukungan teknologi interaktif, fasilitas pendukung, dan konsep tematik yang kuat, World of Pirates One Piece diharapkan menjadi destinasi wisata unik di Bali sekaligus meningkatkan potensi ekonomi dan pariwisata kawasan.

Kata kunci: Theme Park, Arsitektur imersif, One Piece, Bali.

ABSTRACT

The design of the World of Pirates Theme Park in Bali, an immersive experience based on the anime One Piece, is motivated by the growing popularity of themed entertainment. This concept combines elements of architecture, narrative, and modern technology to create a more interactive and immersive spatial experience. One Piece's high global popularity makes it easy to attract visitors of all ages, from anime fans to the general public. Furthermore, One Piece does not yet have a large-scale theme park like Naruto, Shinchon, or Godzilla, which are located in Nijigen No Mori Park. Therefore, this design presents an opportunity to develop a unique tourist destination.

This design aims to invite visitors to enter the world of One Piece through an immersive architectural approach. The design concept will adapt the world and storyline of One Piece, from the layout of the area, rides, and landscape. The theme park is planned for Pekutan, Jembrana, Bali, covering an area of approximately 30 hectares. This location aligns with design requirements, including local regulations (Perda), accessibility, and the pirate theme, given its proximity to the sea.

The design methodology involved studying international theme park examples, analyzing business aspects, developing a business model canvas, analyzing the location, and developing space and ride concepts. The area is divided into eight main zones: East Blue, South Blue, North Blue, West Blue, Grandline Paradise, Grandline New World, Red Line, and Calm Belt. Each zone has distinct spatial and ride characteristics.

The design results demonstrate that the application of immersive architecture concepts to the theme park creates a tourist experience that serves not only as entertainment but also as a visual narrative and a medium for spatial interaction. With the support of interactive technology, supporting facilities, and a strong thematic concept, World of Pirates One Piece is expected to become a unique tourist destination in Bali while simultaneously enhancing the region's economic and tourism potential.

Keywords: Theme Park, Immersive architecture, One Piece, Bali