

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Majunya suatu negara dapat dilihat melalui indikator *GDP (Gross Domestic Products)* yang dapat mengukur living standards suatu bangsa di negara secara moneter. Kaitanya dengan taraf kesejahteraan rakyat. GDP sendiri sangat dipengaruhi oleh produktivitas hasil barang dan jasa di seluruh sektor perekonomian. Maka dari itu selalu diusahakan untuk meningkatkan produktivitas barang dan jasa baik oleh pemerintah maupun swasta di berbagai sektor industri. Terutama pada sektor pariwisata.

Sektor pariwisata adalah sektor perekonomian Indonesia yang sangat besar. Karena, Indonesia dianugrahi kekayaan alam yang membentang baik itu daratan maupun lautan. Indonesia juga terbentang sangat luas dalam kepulauan dengan jumlah penduduk terbesar keempat di dunia, menandakan potensi pasar wisata domestik saja sudah sangat besar apalagi pasar mancanegara. Indonesia menjadi salah satu negara yang pertumbuhan sektor pariwisatanya tercepat di dunia.

Pemerintah pusat maupun daerah sedang banyak merencanakan program pengembangan kawasan wisata yang dapat memajukan investasi dan produksi jasa di sektor pariwisata. Maka dari itu, investasi pada sektor pariwisata akan sangat berpotensi mengingat sekarang kita berada pada jaman jarak bukan lagi suatu rintangan dengan adanya kemajuan teknologi dalam transportasi.

Kemajuan dalam teknologi juga berpengaruh pada gaya hidup atau lifestyle masyarakat. Dimana, sekarang adalah masa dimana dunia digital semakin berkembang dan akrab dengan kehidupan sehari-hari masyarakat seperti media sosial. Berwisata atau melancong juga sudah menjadi bagian dari gaya hidup yang semakin berkembang akibat pengaruh media sosial. Permintaan akan sarana wisata

yang terjangkau secara akses dan menarik semakin tinggi. Karya arsitektur sudah sangat lumrah menjadi bagian dari suatu sarana wisata. Maka dari itu perancangan suatu sarana wisata akan tambah

### **1.1.1 Latar Belakang Proyek**

Wisata edukasi yang berhubungan dengan alam dan kelestarian lingkungan merupakan gagasan yang menarik mengingat banyak sekali isu lingkungan yang timbul akhir-akhir ini. Seperti perubahan iklim, cuaca ekstrem dan bencana alam. Dibutuhkan suatu edukasi mengenai lingkungan yang penyampaianya dekat dan akrab melalui rekreasi atau pariwisata.

Botanical Garden adalah salah satu sarana yang dapat menunjang kegiatan edukasi dan rekreasi tersebut. Arsitektur yang baik akan menghasilkan desain dan investasi yang baik pula. Persyaratan mengenai kelestarian lingkungan sekitar sudah menjadi keharusan dalam suatu perancangan dewasa ini. Namun dari sisi arsitekturnya sendiri juga diperlukan pendekatan yang baik sehingga kualitas aktivitas dalam sarana bisa optimal. Juga dapat menghasilkan karya arsitektur yang khas berkarakter dan ramah terhadap lingkungan sekitar. Maka dari itu dengan pendekatan perancangan metafora dari keilmuan biologi ini diambil sebagai langkah untuk merealisasikannya.

### **1.1.2 Latar Belakang Lokasi**

Kota Baru Parahyangan merupakan kota mandiri dengan tema edukasi pada kawasannya. Wisata dengan unsur edukasi seperti botanical garden sesuai dengan tema kota. Akses menuju Kota Baru Parahyangan mudah dijangkau dengan akses tol Purbaleunyi. Pembangunan di Kota Baru pun masih dalam berlangsung, sehingga memungkinkan untuk dimasukkan dalam perencanaan kawasan kota.

## **1.2 Tema Perancangan**

Tema Perancangan pada botanical garden ini adalah metafora. Dalam arsitektur, metafora merupakan pendekatan atau bahasa yang dapat menyampaikan maksud

dari suatu perancangan arsitektur yang disampaikan melalui perbandingan dengan suatu objek fisik atau pun non fisik yang tersirat secara tidak langsung.

Metafora dalam arsitektur berawal dari ilmu linguistik yang menjelaskan suatu konsep perbandingan satu hal dengan lainnya yang penerapannya tidak secara eksplisit. Istilah tersebut kemudian berkembang menjadi suatu pemikiran dan konsep yang kemudian berkembang menjadi suatu aliran atau langgam dalam arsitektur.

Objek yang dijadikan acuan metafora adalah sistem reproduksi pada bunga. Proses dan alat reproduksi pada bunga memiliki berbagai tahapan dan perubahan bentuk yang beragam. Tahapan tersebut dijadikan perbandingan dalam merancang proses kegiatan pengunjung saat berwisata di botanical garden ini.

### **1.3 Identifikasi Masalah**

#### **1.3.1 Aspek Persoalan Perancangan**

1. Menarik dan menentukan metafora dari sistem reproduksi tumbuhan bunga untuk dikaji dalam ilmu arsitektur dan diterapkan pada desain perancangan.
2. Mengolah kapasitas dan sirkulasi yang baik dan memudahkan pengunjung dalam berwisata. Diantaranya melalui pola sirkulasi, penataan ruang, besaran ruang.
3. Memecahkan masalah berkaitan dengan habitat hidup tanaman dan perawatannya yang harus diakomodasi oleh desain.
4. Merencanakan skema kegiatan pengunjung dan atraksi yang disediakan pada botanical garden.

### **1.3.2 Aspek Bangunan**

1. Desain bangunan dengan pendekatan metafora memiliki bentuk yang non-konvensional dan imajinatif.
2. Menentukan dan merancang sistem struktur untuk bangunan utama, penerima, dan penunjang. Struktur bangunan utama menggunakan bentang lebar.
3. Desain bangunan menanggapi tapak yang berkontur.
4. Merancang kelengkapan bangunan secara menyeluruh yang berkaitan dengan fungsi bangunan sebagai habitat tanaman dengan perencanaan dan desain utilitas bangunan.
5. Mengolah estetika fasad bangunan untuk menarik pengunjung.

### **1.3.3 Aspek Tapak dan Lingkungan**

1. Terletak di lahan berkontur, perlu perancangan pada zona tapak dan kontur tapak terhadap bangunan dan kegiatan pada kawasan.
2. Mengolah lansekap dan RTH dimana pada fungsi botanical garden menjadi bagian yang perlu diperhatikan.
3. Memelihara lingkungan dan meminimalisir dampak negatif perancangan terhadap lingkungan eksisting.

## **1.4 Tujuan Proyek**

### **1.4.1 Tujuan Umum**

1. Membangun sarana wisata/rekreasi untuk memajukan ekonomi, investasi dan pariwisata Kota Baru Parahyangan.
2. Menyediakan wadah edukasi mengenai beragam jenis flora di dunia yang dikemas menarik secara visual dan pengalaman ruang.
3. Menciptakan sarana konservasi keragaman hayati terutama flora untuk mengurangi dampak kerusakan lingkungan.

4. Meningkatkan pariwisata Indonesia agar memiliki reputasi yang semakin baik dan mengundang lebih banyak WNA

#### **1.4.2 Tujuan Khusus**

1. Menciptakan sarana rekreasi yang dapat memasukan nilai perancangan yang personal pada perencanaannya sehingga memberikan persepsi yang dapat menggugah diskursus mengenai suatu karya arsitektur yang berkesan bagi penggunaanya dengan pembangunan arsitektur yang tetap sesuai dengan teknologi masa sekarang yang menunjang kegiatan secara efektif dengan menampilkan tampilan arsitektur yang estetis dan artistik.
2. Dapat menjadi preseden yang baik dalam menggabungkan perkembangan ilmu arsitektur dengan konteks kaidah perancangan untuk kemajuan arsitektur Indonesia.

#### **1.5 Metoda Perancangan**

Pendekatan yang digunakan sebagai metoda penyelesaian masalah perancangan botanical garden ini diantaranya adalah:

- a. Studi Literatur  
Studi literatur berupa pencarian data terkait standar dan kebutuhan ruang dan penunjang perancangan botanical garden dan buku panduan sesuai dengan tema metafora.
- b. Studi Lokasi  
Peninjauan lokasi tapak dengan survei secara langsung pada tapak untuk mendapatkan data eksisting dan merasakan suasana pada lokasi. Juga mencari data mengenai lokasi kepada pihak terkait.
- c. Studi Banding

Metode yang melalui proses pembelajaran dan pengenalan lebih dalam terhadap bangunan sejenis untuk mendapatkan gambaran-gambaran tentang arsitektural, struktur dan fungsi dimana hal-hal tersebut yang dijadikan pertimbangan menuju arah perencanaan yang direncanakan.

d. Analisis Tapak

Data yang telah diperoleh dianalisis dengan aspek aspek analisis tapak dan direspon dengan konsep perancangan tapak.

e. Proses Perancangan

Dari data dan hasil studi yang telah diperoleh kemudian diaplikasikan pada proses perancangan.

f. Pengolahan dan Penyusunan Data

Data-data hasil dari seluruh proses diolah untuk dapat disajikan berupa gambar teknik perancangan dan laporan hasil perancangan.

