

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

1.1.1 Latar Belakang Proyek

Kota Bandung merupakan salah satu kota besar yang berada di Indonesia, pembangunan wisata rekreasi *science and technology* merupakan agenda penting bagi Indonesia dalam memperkenalkan perkembangan teknologi di Indonesia yang lebih baik sesuai dengan target peraturan presiden republik Indonesia nomor 106 tahun 2017 tentang kawasan sains dan teknologi, Pasal 1 kawasan sains dan teknologi (*Science and Technology Park*) yang selanjutnya disingkat KST adalah wahana yang dikelola secara profesional untuk mengembangkan dan mendorong tumbuhnya perekonomian secara berkelanjutan melalui pengembangan, penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi, dan memajukan perusahaan pemula berbasis teknologi.

Penerapan sarana rekreasi Indian Cowboy Adventure Park di Kota Baru Parahyangan sejauh ini belum ada di Kabupaten Bandung Barat, lebih tepatnya di kawasan Kota Baru Parahyangan dan belum ada tempat wisata yang berfungsi sebagai sarana rekreasi *science and technology* Indian Cowboy Adventure Park. Oleh karena itu pihak swasta akan merencanakan suatu kawasan wisata INDIAN COWBOY ADVENTURE PARK sebagai sarana rekreasi di Kota Baru Parahyangan. Sarana rekreasi ini merupakan perpaduan antara suku Indian dan penggembala domba ala *Cowboy* di Amerika.

1.1.2 Latar Belakang Pemilihan Judul

Kota Bandung adalah salah satu kota besar yang berada di Indonesia, memiliki jumlah penduduk yang cukup padat. Padatnya jumlah penduduk yang ada di kota bandung akan sangat mempengaruhi kualitas pariwisata dan dapat mengangkat suatu kawasan. Dengan adanya kawasan wisata yang menciptakan sarana rekreasi petualangan atau *Adventure* dan bermain *game* ala cowboy Amerika, pengunjung dan masyarakat akan sangat menikmati sarana rekreasi *Adventure* yang menarik

dan bisa dinikmati oleh semua kalangan usia. Serta memperkenalkan tradisi dan budaya barat kepada masyarakat, dalam kawasan wisata.

1.1.3 Latar Belakang Pemilihan Lokasi

INDIAN COWBOY ADVENTURE PARK berada di Kota Baru Parahyangan. Kota Baru Parahyangan tidak berada di pusat kota sehingga tidak mengganggu aktivitas maupun aksesibilitas pada pusat kota. Kawasan ini sangat berpotensi menjadi sarana rekreasi yang dekat dengan akses transportasi, dekat dengan pendidikan, dekat dengan pemukiman warga, dan pengunjung dapat dengan mudah untuk mencapai area rekreasi tersebut. Kerna kawasan wisata di Kota Baru Parahyangan ini bisa disebut kawasan yang sangat strategis untuk para pengunjung yang ingin berlibur atau bertamasya dari berbagai kota di Indonesia hingga manca negara.

1.2 Judul Proyek

Judul proyek perancangan Theme Park (*science and technology*) Kota Bandung ini adalah “Penerapan *Architectur Country* Terhadap SARANA REKREASI *INDIAN COWBOY ADVENTURE PARK*”. Yang merupakan sebuah kawasan rekreasi yang terletak di Jl.Parahyangan Raya Kec. Kota Baru Parahyangan yang dirancang dengan pendekatan “*Western Architecture*”.

1.3 Tema Perancangan

Western Arsitektur gaya arsitektur adalah metode khusus dalam konstruksi, ditandai dengan fitur yang membuatnya terkenal. Sebuah gaya dapat mencakup unsur-unsur seperti bentuk, metode konstruksi, bahan, dan karakter daerah. Kebanyakan western arsitektur dapat diklasifikasikan sebagai kronologi gaya klasik yang berubah dari waktu ke waktu. Gaya ini mungkin mencerminkan perubahan mode, munculnya ide-ide baru dan teknologi baru, sehingga muncul gaya baru dari sebelumnya.

Gaya ini menyebar ke tempat lain, sehingga gaya pada dasarnya terus mengembangkan cara-cara dan negara-negara lain mengikuti dengan budaya mereka sendiri. Misalnya, Renaissance dimulai di Italia sekitar 1425 dan menyebar ke seluruh Eropa Barat selama 200 tahun ke depan, dengan Prancis, Belgia, Jerman,

Inggris dan Spanyol Renaissance menjadi *recognisably* gaya yang sama, tetapi dengan karakteristik yang berbeda. Sebuah gaya juga dapat menyebar melalui *kolonialisme*, baik oleh koloni asing belajar dari negara asal mereka, atau dengan pemukim pindah ke lahan baru.

1. Teori Arsitektur Vitruvius

Marcus Pollio Vitruvius. Adalah arsitek dan insinyur romawi yang hidup pada abad 1 dan berperan besar karna menulis buku tertua. Dalam buku *A History of Architecture Theory (Hanno-Walter Kruff, 1994; 21)*, diuraikan bahwa sebenarnya sebelum Vitruvius telah pernah ditemukan pada zaman Yunani dan Romawi namun karena karakteristik data yang bersifat tidak lazim maka dunia barat menetapkan era vitruvius-lah yang dianggap sebagai cikal bakalnya teori arsitektur barat.

2. Teori Arsitektur Klasik

Arsitektur klasik adalah ungkapan dan gambaran perjalanan sejarah arsitektur di Eropa yang secara khusus menunjuk pada karya-karya arsitektur yang bernilai tinggi "*first class*". Mengapa demikian karna karya-karya ini memeplihatkan aturan atau pedoman yang ketat dengan pertimbangan yang sangat hati-hati. Sebagai landasan berpikir untuk menciptakan karya tersebut.

3. Teori Arsitektur Renaissance

Menurut Merriam – Webster Dictionary merupakan kelahiran kembali arsitektur klasik, yang didasri oleh arsitektur klasik Yunani dengan pengaruh arsitektur klasik Romawi.

4. Teory Arsitektur Akibat Revolusi Industry

Dengan berubahnya zaman yang sangat cepat dan mendasar budaya masyarakat barat yang diakibatkan oleh revolusi industry maka terjadi pula perubahan besar dalam pandnagan dan teori arsitektur. Hal ini menandai adanya perubahan mendasar dalam arsitektur, pencampuran terjadi selain karena perubahan kebudayaan, serta pola pikir karena telah banyak pilihan bentuk. Masa ini disebut masa Revolusi Industry.

5. Teori Arsitektur Modern

Pengaruh aritektur modern tidak hanya berkembang di negara – negara barat saja tetapi juga menjalar keseluruh dunia termasuk asia seperti jepang dan cina. Masuknya karya arsitektur barat aristek di Jepang dan Cina berhasil mengawinkan karya arsitektur modern dengan arsitektur tradisionalnya sehingga tetap menampilkan cirikhasnya sebagai arsitektur jepang dan cina.

6. Teori Arsitektur Post-Modern

Poat-Modern adalah istilah untuk menyebut suatu masa atau zaman yang dipakai berbagai disiplin untuk menguraikan suatu budaya dari satu titik pandnag yang berlawanan atau menggati istilah modernism. Karena salah satu bentuk dari ungkapan dan bentuk budaya adalah seni, termasuk arsitektur, karena itu Post-Modern lebih banyak digunakan dikebudayaan.

Penerapan konsep Western Arsitektur dengan matrial (*wooden wall*) dapat dijadikan fasad yang baik, dengan warna-warna yang alami seperti cokelat, cream, merah bata, dan abu-abu muda, dan membuat perpaduan antara material alami denga ornament cowboy dibagian fasad dengan tambahan *finishing epoxy* untuk mempercantik hasil akhir pada bidang eksterior.

Daftar Gaya Western Arsitektur

Table 1.1 Gaya Western Arsitektur

Sumber google di ambil tanggal 20 04 2020

Gaya Arsitektur western Arsitektur				
Gaya Arsitektur	Priode	Contoh Bangunan	Nama Bangunan	Lokasi
Klasik	600 SM - 323 M		Villa Rotonda	Palladio
Gothic	1140-1520		The Parish Church of St Mary Redcliffe	Bristol, England
Renaissance (Western Europe, American colonies)	c. 1425-1600		Scuola Grande	San Marco, Venice
Gaya Arsitektur western Arsitektur				
Gaya Arsitektur	Priode	Contoh Bangunan	Nama Bangunan	Lokasi
Rococo (France, Germany, Italy, Russia, Spain)	c. 1720-1789		St. Andrew's Church	Kiev-Ukraine
Baroque (Western Europe, the Americas)	c. 1600-1750		Grassalkovich Palace	Gödöllo, Hungary
Arsitektur Country	Fondée en 1881		Village pantome	California amerika serikat

1.4 Visi dan Misi proyek

1.4.1 Visi Proyek

Menjadi sarana rekreasi yang menarik banyak wisatawan untuk mewedahi dan penyedia fasilitas parawisatawan domestic dan mancanegara.

1.4.2 Misi Proyek

- Menambah pilihan kawasan pariwisata bagi pengunjung Kota Bandung.
- Menampung kegiatan bisnis baik untuk masyarakat Kota Bandung maupun pengunjung kota.
- Menampung kegiatan masal masyarakat Kota Bandung.
- Mengembangkan pariwisata yang berbasis karakter local, alam, dan berminat khusus yang berwawasan lingkungan.
- Mengembangkan pemasaran pariwisata yang sinergis unggul dan bertanggung jawab.

1.4.3 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah ini terdiri dari beberapa aspek, diantaranya adalah aspek perancangan, aspek bangunan, aspek tapak, dan lingkungan.

1.4.4 Aspek Persoalan Perancangan

Ada beberapa masalah perancangan antara lain:

- Menyikapi ketentuan regulasi,
- Desain Theme Park menyesuaikan dengan lingkungan, dan dapat berdampak dengan lingkungan
- Menciptakan kenyamanan pada area Theme Park
- Menngembangkan teknologi yang sudah ada
- Menciptakan sarana prasarna yang banyak diminati wisatawan
- Membuat bangunan yang efisien, unik dan menarik.

1.4.5 Aspek Bangunan

Terdapat beberapa masalah ditinjau dari aspek bangunan yaitu, menempatkan ruang-ruang yang efektif dan efisien untuk pengunjung atau karyawan sarana rekreasi, merancang bangunan yang mampu menangkap cahaya dan udara alami

secara optimal. Kenyamanan bangunan yang dapat digunakan juga oleh kaum disabilitas, seperti penggunaan ramp untuk akses ke dalam bangunan. Penerapan sistem struktur dan konstruksi yang kuat akan tetapi ringan serta penggunaan material alami, sehingga dapat memberi opini bangunan yang kontekstual dengan alam dan lingkungan, dan pemilihan pondasi disesuaikan dengan jenis tanah yang ada di kawasan kota baru parahyangan.

1.4.6 Aspek Tapak dan Lingkungan

Terdapat beberapa masalah ditinjau dari aspek tapak dan lingkungan yaitu merancang bangunan dengan menyikapi potensi dan kendala yang ada pada site, seperti menyikapi kondisi lahan yang berkontur curam. Tetap mempertahankan vegetasi yang mungkin dapat dipertahankan dan tidak menghalangi sirkulasi dalam site, menanam jenis vegetasi yang dapat mereduksi polusi dan memberikan kesan sejuk pada site. Menata massa bangunan dengan tepat tanpa merusak kontur, dan memanfaatkan view kontur dengan tepat.

1.5 Tujuan Proyek

Tujuan proyek Kawasan Rekreasi Indian Cowboy Adventure Park ini adalah sebagai berikut:

1.5.1 Tujuan Umum

Membangun sarana untuk menyediakan tempat bagi wisatawan khususnya provinsi Jawa Barat dengan sarana rekreasi Adventur yang akan dibuat untuk membantu pemerintah dalam mempromosikan Bandung sebagai lokasi yang baik untuk tempat Rekreasi Adventur di Indonesia. Menciptakan sarana rekreasi yang dapat meningkatkan kualitas kawasan dalam bidang pariwisata, menciptakan sarana rekreasi yang berwawasan tentang tradisi budaya barat, dan petualangan.

- a) Menjadikan bangunan yang ramah bagi pengguna yang ada didalamnya.
- b) Sebagai sarana untuk menunjang aktifitas masyarakat yang akan mempekenalakan teknologi dan tradisi budaya barat

1.5.2 Tujuan Fungsional

Memberikan lapangan pekerjaan untuk orang lain, memberikan sesuatu wisata yang unik dan menarik yang bisa dinikmati pengunjung, memberikan area wahana untuk para pecinta petualang, dan memperkenalkan kepada dunia bahwa Indonesia merupakan negara yang masyarakatnya mempunyai keberanian dan bertanggung jawab.

1.5.3 Tujuan Khusus

Terciptanya desain yang baik, menarik, tepat, efisien, dan berkesinambungan dengan lingkungan sekitar site, dengan mewujudkan pembangunan kawasan wisata dengan konsep *western architecture*.

1.6 Metoda Perancangan

Metoda pendekatan perancangan yang digunakan pada proyek Indian Cowboy Adventure Park yaitu :

1. Pengumpulan data-data literatur berupa buku-buku standar, teori, maupun peraturan sebagai proses dalam pembuatan perancangan desain.
2. Melakukan studi banding ke bangunan sejenis yang berlokasi di Blitar, bertujuan untuk membandingkan, melihat struktur organisasi, ruang, cara instalasi, suasana yang diterapkan sehingga ada perbandingan dengan desain yang akan dibuat.
3. Melakukan wawancara terkait dengan fungsi bangunan sebagai tempat riset.
4. Melakukan survey lokasi yang berada di kawasan Kota Baru Parahyangan Bandung Barat, bertujuan untuk melihat kondisi site eksisting seperti kondisi jalan, kondisi bangunan sekitar, kondisi kegiatan sekitar site, kondisi vegetasi.

Setelah semua tahap pengumpulan data baik dari literatur maupun data survey dikumpulkan tahap selanjutnya adalah tahap analisis yang dilakukan pada planning programming, yaitu :

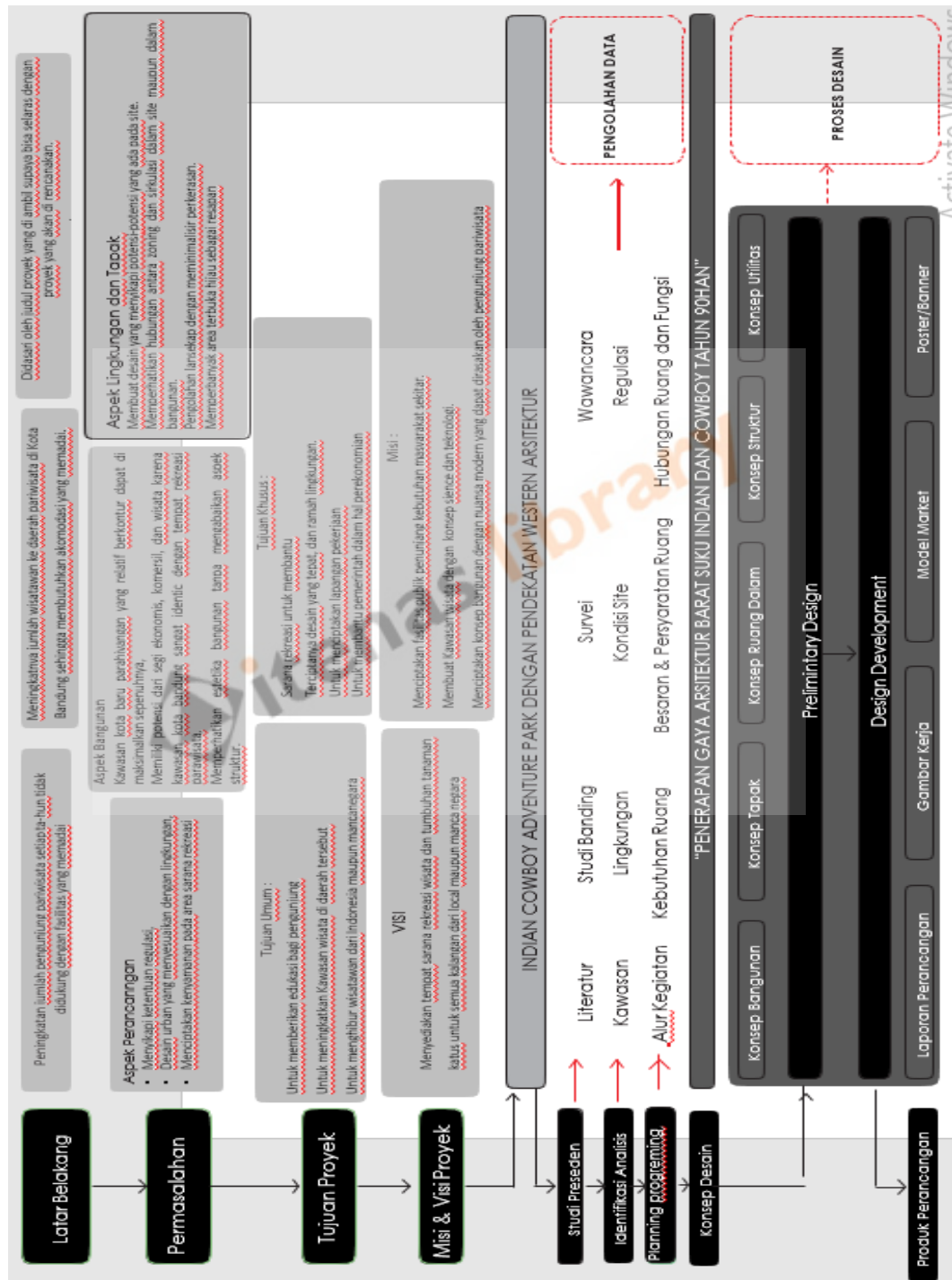
1. Membuat kebutuhan ruang berdasarkan fungsi.
2. Menganalisis kondisi site dan lingkungan sekitar.
3. Menganalisis alur kegiatan diluar/dalam bangunan.

4. Tahap selanjutnya adalah konsep perancangan yaitu seperti konsep desain bangunan, konsep tapak, konsep struktur dan konsep utilitas.
5. Selanjutnya masuk ke tahap development yaitu membuat gambar perancangan, gambar kerja, maket dan poster.



1.7 Skematik Pemikiran

Skematik pemikiran proses perancangan Kawasan Parahyanan Adventurecal Park ini dijelaskan dalam **Gambar 1.1** di bawah ini



Gambar 1. 1 Sekma Pemikiran

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan perancangan tugas akhir arsitektur ini dibagi menjadi beberapa bab. Masing-masing bab membahas bagian tertentu dari keseluruhan isi laporan berdasarkan jenis materinya. Adapun pembagiannya sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Menceritakan mengenai latar belakang proyek, judul proyek, tema perancangan, identifikasi masalah, tujuan proyek, metode perancangan, skema pemikiran, dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN TEORI DAN STUDI BANDING

Menguraikan tentang pengertian proyek, fungsi proyek dan tujuan pembangunan proyek ini (*Indian Cowboy Adventure Park*). Serta berisi studi yang berkaitan dengan perancangan sarana rekreasi ini. Kemudian studi banding yang serupa dengan konsep dan proyek sarana rekreasi ini adalah *Cowboy Indian Cam*.

BAB III : PROGRAM DAN ANALISIS TAPAK

Penjelasan mengenai tinjauan kawasan perencanaan proyek meliputi deskripsi proyek, tinjauan lokasi, dan kondisi lingkungan (data tapak, karakteristik tapak, potensi tapak, karakteristik bangunan) dan analisis tapak (view, zona kawasan, alur kendaraan sekitar site, matahari, angin, kebisingan, dan vegetasi) dan juga solusi desainnya serta mengetahui fasilitas sosial dan fasilitas umum yang dibutuhkan untuk proyek *Indian Cowboy Adventure Park*.

BAB IV : KONSEP PERANCANGAN

Menguraikan penjelasan mengenai elaborasi tema yang digunakan dan konsep-konsep perancangan Kawasan Rekreasi *Indian Cowboy Adventure Park* yang akan dirancang.

BAB V : KESIMPULAN RANCANGAN

Menguraikan penjelasan mengenai hasil rancangan proyek sarana rekreasi *Indian Cowboy Adventure Park* di Kota Baru Parahyangan, perkiraan biaya, serta manajemen konstruksi bangunan yang akan dirancang.