

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bandung merupakan kota metropolitan terbesar di Provinsi Jawa Barat, sekaligus menjadi ibu kota provinsi tersebut dan merupakan kota terbesar ketiga di Indonesia setelah Jakarta dan Surabaya menurut jumlah penduduk. Saat ini, kota Bandung sedang mengalami permasalahan kepadatan penduduk. Kota Bandung merupakan ibukota provinsi yang merupakan pusat kegiatan ekonomi, sehingga banyak masyarakat yang berasal dari pedesaan memilih untuk menggantungkan hidup di Kota Bandung ini. Hal ini juga membuat Kota Bandung semakin padat.

Dibandingkan dengan hidup di desa, tinggal dan besar di daerah perkotaan dapat lebih membuat stres. Studi yang dilakukan oleh para peneliti di *Carnegie Mellon University* misalnya melihat bahwa tingkat stres penduduk kota mengalami peningkatan sebanyak 18-24 persen dalam jangka waktu 26 tahun. Menurut para ahli karena memang hidup di perkotaan secara umum lebih tinggi tantangan sosial ekonominya dibandingkan dengan hidup di desa. Rutinitas di kota yang padat dan suasana kota yang penuh dengan polusi membuat para penduduk butuh istirahat dari kegiatan sehari – hari dan menghirup udara segar, salah satunya adalah dengan rekreasi.

Rekreasi adalah kegiatan yang menyehatkan pada aspek sosial, fisik dan mental. Penekanan dari aktivitas rekreasi adalah dalam nuansa “menciptakan kembali” (*recreation*) orang tersebut, ada upaya revitalisasi jiwa dan tubuh yang terwujud karena ‘menjauh’ dari kegiatan rutin dan kondisi yang menekan dalam kehidupan sehari-hari.

Faktor di atas yang membuat rekreasi menjadi salah satu aspek penting dalam kehidupan manusia dalam rangka menjaga kesehatan mental dan istirahat sejenak dari rutinitas sehari – hari yang padat sehingga dibutuhkan sebuah nuansa dan sarana baru seperti sarana rekreasi air.

Judul diambil berdasarkan fungsi bangunan berupa bangunan rekreasi air yang sebagian besar merupakan sarana rekreasi yang mengutamakan penggunaan air. Oase sendiri berarti mata air atau sumber air lainnya.

1.1.1 Latar Belakang Proyek

Bandung merupakan kota metropolitan terbesar di Provinsi Jawa Barat, sekaligus menjadi ibu kota provinsi tersebut dan merupakan kota terbesar ketiga di Indonesia setelah Jakarta dan Surabaya menurut jumlah penduduk. Saat ini, kota Bandung sedang mengalami permasalahan kepadatan penduduk.

Dibandingkan dengan hidup di desa, tinggal dan besar di daerah perkotaan dapat lebih membuat stres. Studi yang dilakukan oleh para peneliti di Carnegie Mellon University misalnya melihat bahwa tingkat stres penduduk kota mengalami peningkatan sebanyak 18-24 persen dalam jangka waktu 26 tahun. Menurut para ahli karena memang hidup di perkotaan secara umum lebih tinggi tantangan sosial ekonominya dibandingkan dengan hidup di desa. Rutinitas di kota yang padat dan suasana kota yang penuh dengan polusi membuat para penduduk butuh istirahat dari kegiatan sehari – hari dan menghirup udara segar, salah satunya adalah dengan rekreasi.

1.1.2 Latar Belakang Lokasi

Kota Baru Parahyangan adalah suatu kota yang dikembangkan oleh PT. Lyman Property (Lyman Group). Kota ini terbentuk pada tahun 2002. Terletak di Padalarang, Kabupaten Bandung Barat. Kota Baru Parahyangan sebagai Kota Mandiri akan mengakomodasikan beberapa fungsi yang berkaitan satu dengan yang lainnya, seperti hunian yang dilengkapi dengan fasilitas kota bisnis seperti *Office Parks*, *Open Mall*, hotel, ritel, dsb. Terdapat juga fasilitas penunjang rekreasi seperti arena rekreasi air, jogging track, 18 *holes golf course*, hotel resort, pasar seni, dan sarana pendidikan yang akan tersedia dari grup bermain anak-anak (*play group*) hingga universitas.

Kondisi topologi di bangunan relatif datar dan data eksisting bangunan sudah berupa bangunan dengan fungsi hunian dilengkapi fasilitas penunjang lainnya. Terdapat akses menuju Kota Baru Parahyangan yaitu:

1. Jalan Tol Purbaleunyi dengan keluar melalui pintu tol Padalarang
2. Jalan Raya Padalarang dari arah Cianjur, Jakarta (via Puncak).

Selain itu dengan menggunakan transportasi umum, Kota Baru Parahyangan dapat diakses dengan menggunakan Shuttle Bus dengan rute Kota Baru Parahyangan - Leuwi Panjang via Tol Purbaleunyi. Data Waterboom/waterpark di kota/kabupaten Bandung dapat di lihat pada **Tabel 1.1** di bawah ini.

Tabel 1.1 Waterboom/waterpark di kota/kabupaten Bandung

No.	Nama Waterboom / Water Park	Lokasi
1.	Panghegar <i>Water Boom</i>	Kota Bandung

2.	Pesona <i>Water Park</i> Soreang	Kabupaten Bandung
3.	Bandung Indah <i>Water Park</i>	Kabupaten Bandung
4.	Kampung Batu Tektona	Kabupaten Bandung
5.	Kolam Renang Karang Setra	Kota Bandung
6.	Dulang Resort & Resto	Kabupaten Bandung
7.	Graha Tirta Siliwangi <i>Water Park</i>	Kota Bandung
8.	Kolam Renang Eldorado	Kota Bandung
9.	Pesona Nirwana <i>Water Park</i>	Kabupaten Bandung
10.	Kolam Renang Bukit Cipaku Indah	Kota Bandung
11.	Aw Strawberry	Kabupaten Bandung

Sumber: Data Pribadi

Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik, Laju Pertumbuhan Penduduk (LPP) Jawa Barat memiliki laju pertumbuhan yang signifikan. Pada wilayah Kabupaten

Bandung Barat, pada tahun 2020 memiliki jumlah penduduk 1.714.982 orang dengan rata rata persentase kenaikan sebesar 1.08 % . Data ini bisa menjadi patokan untuk menghitung kenaikan jumlah penduduk pada tahun prediksi.

Tabel 1.2 Laju Pertumbuhan Penduduk (LPP) Jawa Barat

NO	TAHUN PREDIKSI	JUMLAH PENDUDUK	PERSENTASE KENAIKAN	LAJU PERTAMBAHAN PENDUDUK
1	2021	1.714.982	1,08	18.522
2	2022	1.733.504	1,08	18.722
3	2023	1.752.226	1,08	18.924
4	2024	1.771.150	1,08	19.128
5	2025	1.790.278	1,08	19.335
6	2026	1.809.613	1,08	19.544
7	2027	1.829.157	1,08	19.755
8	2028	1.848.912	1,08	19.968
9	2029	1.868.880	1,08	20.184
10	2030	1.889.064	1,08	20.402
11	2031	1.909.466	1,08	20.622
12	2032	1.930.088	1,08	20.845
13	2033	1.950.933	1,08	21.070
14	2034	1.972.003	1,08	21.298
15	2035	1.993.301	1,08	21.528
16	2036	2.014.828	1,08	21.760
17	2037	2.036.589	1,08	21.995
18	2038	2.058.584	1,08	22.233
19	2039	2.080.816	1,08	22.473
20	2040	2.103.289	1,08	22.716

Tabel 1.3 Prediksi Laju Pertumbuhan Penduduk (LPP) di Kabupaten Bandung barat dari tahun 2021-2040 (20 tahun)

KABUPATEN/KOTA	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020
BOGOR	4.813.876	4.943.746	5.073.116	5.202.097	5.331.149	5.459.668	5.587.390	5.715.009	5.840.907	5.965.410	6.088.233
SUKABUMI	2.358.418	2.376.495	2.393.191	2.408.417	2.422.113	2.434.221	2.444.616	2.453.498	2.460.693	2.466.272	2.470.219
CIANJUR	2.186.794	2.201.003	2.213.889	2.225.313	2.235.418	2.243.904	2.250.977	2.256.589	2.260.620	2.263.072	2.264.328
BANDUNG	3.205.121	3.272.828	3.339.689	3.405.475	3.470.393	3.534.114	3.596.623	3.657.601	3.717.291	3.775.297	3.831.505
GARUT	2.422.326	2.450.430	2.477.114	2.502.410	2.526.186	2.548.723	2.569.505	2.588.839	2.606.399	2.622.425	2.636.637
TASIKMALAYA	1.687.776	1.699.583	1.710.426	1.720.123	1.728.587	1.735.998	1.742.276	1.747.318	1.752.295	1.754.128	1.755.710
CIAMIS	1.135.724	1.142.230	1.148.782	1.155.471	1.162.102	1.168.682	1.175.389	1.181.981	1.188.629	1.195.176	1.201.685
KUNINGAN	1.023.907	1.030.205	1.036.494	1.042.789	1.049.084	1.055.417	1.061.886	1.068.201	1.074.497	1.080.804	1.087.105
CIREBON	1.153.226	2.060.400	2.076.615	2.093.075	2.109.588	2.126.179	2.142.999	2.159.577	2.176.213	2.192.903	2.209.633
MAJALENGKA	1.101.578	1.158.882	1.164.724	1.170.505	1.176.313	1.182.109	1.188.004	1.193.725	1.199.300	1.205.034	1.210.709
SUMEDANG	1.645.024	1.110.083	1.117.919	1.125.125	1.131.516	1.137.273	1.142.097	1.146.435	1.146.906	1.152.400	1.154.428
INDRAMAYU	1.645.024	1.654.119	1.663.397	1.672.683	1.682.022	1.691.386	1.700.815	1.709.991	1.719.187	1.728.469	1.737.624
SUBANG	1.449.207	1.464.901	1.480.708	1.496.886	1.513.093	1.529.388	1.546.000	1.562.509	1.579.018	1.595.825	1.612.576
PURWAKARTA	859.189	872.599	885.386	898.001	910.007	921.598	932.701	943.337	953.414	962.893	971.889
KARAWANG	2.144.185	2.172.289	2.199.394	2.225.383	2.250.120	2.273.579	2.295.778	2.316.489	2.336.009	2.353.915	2.370.488
BEKASI	2.656.884	2.769.180	2.884.300	3.002.112	3.002.112	3.246.013	3.371.691	3.500.023	3.630.907	3.763.886	3.899.017
BANDUNG BARAT	1.522.076	1.545.118	1.567.398	1.588.781	1.609.512	1.629.423	1.648.387	1.666.510	1.683.711	1.699.896	1.714.982
PANGANDARAN	379.518	381.729	383.915	386.129	388.320	390.483	392.817	395.098	397.187	399.284	401.493
KOTA BOGOR	958.077	976.791	995.081	1.013.019	1.030.720	1.047.922	1.064.687	1.081.009	1.096.828	1.112.081	1.126.927
KOTA SUKABUMI	301.014	304.704	308.405	311.822	315.001	318.117	321.097	323.788	326.282	328.680	330.691
KOTA BANDUNG	2.412.093	2.429.176	2.444.617	2.458.503	2.470.802	2.481.469	2.490.622	2.497.938	2.503.708	2.507.888	2.510.103
KOTA CIREBON	293.206	295.981	298.825	301.728	304.582	307.494	310.486	313.325	316.277	319.312	322.322
KOTA BEKASI	2.356.100	2.427.075	2.498.598	2.570.397	2.642.508	2.714.825	2.787.205	2.896.630	2.931.897	3.003.923	3.075.690
KOTA DEPOK	1.755.612	1.823.182	1.891.981	1.962.182	2.033.508	2.106.102	2.179.813	2.254.513	2.330.333	2.406.826	2.484.186
KOTA CIMAH	545.505	554.175	562.721	570.991	579.015	586.580	594.021	601.099	607.811	614.304	620.393
KOTA TASIKMALAYA	639.987	644.305	648.178	654.676	654.794	657.477	659.606	661.404	662.723	663.517	663.986
KOTA BANJAR	176.506	177.587	178.728	179.706	180.515	181.425	181.901	182.388	182.919	183.110	183.299

Berdasarkan data dari Jawa Barat dalam Angka, tahun 2019, jumlah wisatawan nusantara yang mengunjungi Jawa Barat memiliki jumlah yang berbeda - beda pada setiap tahun dengan pengambilan data pada tahun 2014-2018.

Tabel 1.4 Data Jumlah Wisatawan Domestik Tahun 2014-2018

DATA JUMLAH WISATAWAN DOMESTIK TAHUN 2014-2018

NO	TAHUN	JUMLAH WISATAWAN
1	2014	33.617.999
2	2015	38.286.230
3	2016	39.195.688
4	2017	42.270.538
5	2018	47.109.829

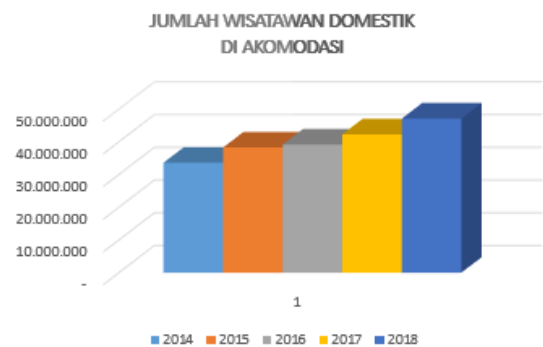
$$\frac{x_2 - x_1}{x_1} \times 100 \% = \text{PERSENTASE RATA-RATA}$$

Tabel 1.5 Laju Pertumbuhan Wisatawan Domestik Tahun 2014-2018

LAJU PERTUMBUHAN WISATAWAN DOMESTIK TAHUN 2014-2018

TAHUN	JUMLAH WISATAWAN	PERSENTASE KENAIKAN
2014	33.617.999	0
2015	38.286.230	13,89
2016	39.195.688	2,38
2017	42.270.538	7,84
2018	47.109.829	11,45
TOTAL	200.480.284	35,55
	MEAN	7,11

Tabel 1.6 Jumlah Wisatawan Domestik di Akomodasi 2014-2018

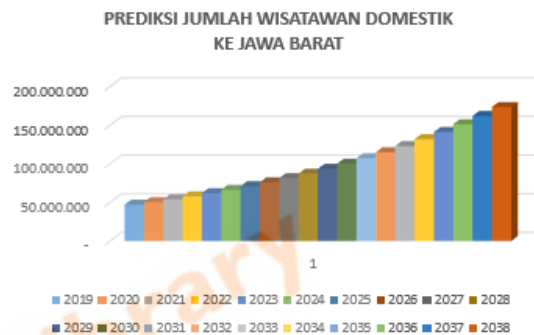


Prediksi jumlah wisatawan pada akomodasi hingga tahun 2038 ini diperoleh dari jumlah wisatawan tahun 2018 dikali rata-rata presentase kenaikan tiap tahun hingga pada tahun 2038 diperkirakan akan ada 173.424.908 orang pengunjung dari lokal yang datang berkunjung ke Jawa Barat (akomodasi).

Tabel 1.7 *Prediksi Jumlah Wisatawan Domestik Perduapuluh tahun*

PREDIKSI	WISATAWAN DOMESTIK	PRESENTASE	PREDIKSI WISATAWAN
2019	47.109.829	7,1	3.344.798
2020	50.454.627	7,1	3.582.279
2021	54.036.905	7,1	3.836.620
2022	57.873.526	7,1	4.109.020
2023	61.982.546	7,1	4.400.761
2024	66.383.307	7,1	4.713.215
2025	71.096.522	7,1	5.047.853
2026	76.144.375	7,1	5.406.251
2027	81.550.625	7,1	5.790.094
2028	87.340.720	7,1	6.201.191
2029	93.541.911	7,1	6.641.476
2030	100.183.386	7,1	7.113.020
2031	107.296.407	7,1	7.618.045
2032	114.914.452	7,1	8.158.926
2033	123.073.378	7,1	8.738.210
2034	131.811.587	7,1	9.358.623
2035	141.170.210	7,1	10.023.085
2036	151.193.295	7,1	10.734.724
2037	161.928.019	7,1	11.496.889
2038	173.424.908	7,1	12.313.168

Tabel 1.8 *Prediksi Jumlah Wisatawan Domestik ke Jawa Barat*



Berdasarkan banyaknya kabupaten dan kota di Jawa Barat, yaitu 18 kabupaten + 9 kota, maka:

$$= \text{jumlah wisatawan} / \text{jumlah kabupaten dan kota}$$

$$= 47.109.829 / 27$$

$$= 1.744.808 \text{ orang}$$

Dari jumlah 1.744.808 orang yang di prediksi akan datang ke kabupaten/kota, maka

$$= \text{jumlah wisatawan} / \text{jumlah kecamatan di Kab. Bandung Barat}$$

= 1.744.808 orang / 16 kecamatan

=109.050 orang

Asumsi Per Hari

=109.050 orang / 365 hari

= 298 orang

Asumsi Jumlah Wisatawan *Weekday* dan *Weekend*

- *Weekdays*

298 orang x 2 kali lipat = 596 orang

- *Weekend*

298 orang x 5 kali lipat = 1.493 orang

Waterpark buka dari pukul 10 pagi – 8 malam (10 jam) *weekdays*

9 pagi – 8 malam (11 jam) *weekend*

- *Weekdays* = $596 : 10 = 59,6 = 60/\text{jam}$
- *Weekend* = $1.493 : 11 = 135,7 = 136 \text{ orang/jam}$

1.2 Judul Proyek

Judul diambil berdasarkan fungsi bangunan berupa bangunan rekreasi air yang sebagian besar merupakan sarana rekreasi yang mengutamakan penggunaan air.

1.3 Tema Perancangan

Arsitektur Metafora

Pada awal tahun 1970-an muncul ide untuk mengkaitkan arsitektur dengan bahasa, menurut Charles A. Jencks dalam bukunya “*The Language of Post Modern*” dimana Arsitektur dikaitkan dengan gaya bahasa, antara lain dengan cara metafora.

Pengertian Metafora dalam Arsitektur adalah kiasan atau ungkapan bentuk, diwujudkan dalam bangunan dengan harapan akan menimbulkan tanggapan dari orang yang menikmati atau memakai karyanya. Arsitektur yang berdasarkan Prinsip-prinsip Metafora:

1. Mencoba atau berusaha memindahkan keterangan dari suatu subjek ke subjek lain.
2. Mencoba atau berusaha untuk melihat suatu subjek seakan-akan sesuatu hal yang lain.
3. Mengganti fokus penelitian atau penyelidikan area konsentrasi atau penyelidikan lainnya (dengan harapan jika dibandingkan atau melebihi perluasan kita dapat menjelaskan subjek yang sedang dipikirkan dengan cara baru).

Kegunaan Penerapan Metafora dalam Arsitektur:

Sebagai salah satu cara atau metode sebagai perwujudan kreativitas arsitektural, yakni sebagai berikut :

1. Memungkinkan untuk melihat suatu karya arsitektural dari sudut pandang yang lain.
2. Mempengaruhi untuk timbulnya berbagai interpretasi pengamat.

3. Mempengaruhi pengertian terhadap sesuatu hal yang kemudian dianggap menjadi hal yang tidak dapat dimengerti ataupun belum sama sekali ada pengertiannya.
4. Dapat menghasilkan Arsitektur yang lebih ekspresif.

Kategori Metafora dalam Arsitektur

1. *Intangible Methaphors* (Metafora yang tidak dapat diraba)

Metafora yang berangkat dari suatu konsep, ide, hakikat manusia dan nilai-nilai seperti : individualisme, naturalisme, komunikasi, tradisi dan budaya. Rancangan arsitektur yang menggunakan metafora ini adalah Nagoya *City Art Museum* karya Kisho Kurokawa yang membawa unsur sejarah dan budaya didalamnya.



Gambar 1.1 Nagoya *City Art Museum*

Sumber: Google
(<http://abarchitects.blogspot.com/2013/10/metafora-dalam-arsitektur.html>)

2. *Tangible Methaphors* (metafora yang nyata)

Metafora yang berangkat dari hal-hal visual serta spesifikasi / karakter tertentu dari sebuah benda seperti sebuah rumah adalah puri atau istana, maka wujud rumah menyerupai istana. Rancangan yang menggunakan metafora ini adalah Stasiun TGV karya Calatrava yang menerjemahkan bentuk burung terbang kedalam bangunan.



Gambar 1.2 Stasiun TGV

Sumber: Google

(<http://abarchitects.blogspot.com/2013/10/metafora-dalam-arsitektur.html>)

3. *Combined Methaphors* (metafora kombinasi)

Merupakan penggabungan kategori 1 dan kategori 2 dengan membandingkan suatu objek visual dengan yang lain dimana mempunyai persamaan nilai konsep dengan objek visualnya. Dapat dipakai sebagai acuan kreativitas perancangan. Rancangan arsitektur yang menggunakan metafora ini adalah EX Plaza Indonesia karya Budiman Hendropurnomo yang menjadikan gaya kinetik pada sebuah mobil sebagai konsepnya, yang diterjemahkan menjadi gubahan masa lima kotak yang miring sebagai ekspresi gaya kinetik mobil, kolom-kolom penyangganya sebagai ban mobil.



Gambar 1.3 EX Plaza Indonesia

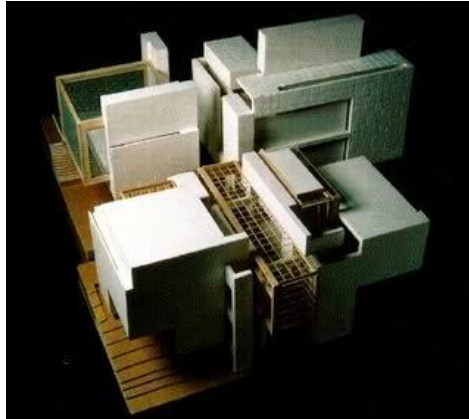
Sumber: Google (<http://abarchitects.blogspot.com/2013/10/metafora-dalam-arsitektur.html>)

4. Metafora Gender dalam Arsitektur

Arsitektur dapat menjadi suatu media komunikasi massal, pesan-pesan yang disampaikan ini juga banyak menyampaikan masalah sosial dalam kehidupan bermasyarakat. Salah satu masalah sosial yang diangkat dalam arsitektur yaitu gender. Selain makhluk hidup biasa, arsitektur juga terbagi atas dua gender, yaitu gender pria dan wanita.

a. Gender Pria

Gender ini diwakili oleh bangunan berbentuk kotak-kotak, yang memiliki kesan solid, kuat, dan kaku. Gambar House X (Peter Eisenman) Mewakili Gender Pria.



Gambar 1.4 *House X*

Sumber: Google
(<http://abarchitects.blogspot.com/2013/10/metafora-dalam-arsitektur.html>)

b. Gender Wanita

Gender ini diwakili oleh bangunan berbentuk kurva atau lengkung, yang memiliki kesan dinamis, indah, dan eksotis. Gambar *Court For Madrid* (Zaha Hadid) mewakili Gender Wanita.



Gambar 1.5 *Court For Madrid*

Sumber: Google
(<http://abarchitects.blogspot.com/2013/10/metafora-dalam-arsitektur.html>)

B. Warna Air

Air merupakan zat esensial bagi kehidupan, air dengan rumus kimia H₂O adalah benda tak berwarna, tak berbau, dan tak berasa yang diperlukan oleh semua kehidupan di bumi agar mereka dapat bertahan hidup. Secara alami air mengandung berbagai macam zat yang larut di dalamnya seperti unsur-unsur hara yang sangat berguna bagi tumbuhan dan garam-garam mineral yang diperlukan bagi kehidupan semua organisme termasuk manusia. Dengan sifat seperti ini air merupakan suatu sumber daya alam yang sangat penting di planet bumi. Semua kehidupan di planet bumi ini memerlukan air, tetapi manusialah yang merupakan mahluk pengguna air terbesar.

C. Arsitektur Metafora Menyerupai Sifat Air

Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa bangunan yang akan dirancang memiliki desain yang transparan, ringan, bersih, dan menyerupai tetesan air.

1.4 Identifikasi Masalah

1.4.1 Aspek Persoalan Perancangan

- a. Menentukan desain yang menyikapi lingkungan sekitar.
- b. Implementasi tema dan konsep untuk menunjang visi dan misi proyek.
- c. Analisa kebutuhan ruang untuk aktivitas primer, sekunder, dan tersier pada sarana rekreasi air.
- d. Merancang bangunan dengan konsep interaksi desain antara manusia dan digital.
- e. Menciptakan kenyamanan pada keseluruhan area di dalam bangunan dan area luar.

- f. Bangunan didesain semenarik mungkin berdasarkan tema arsitektur futuristik.
- g. Penggunaan LED pada fasad dan unsur perancangan ruangan lainnya untuk menambah kesan artistik dan futuristik.
- h. Membuat area transisi/ peralihan dari fungsi satu dengan yang lain.

1.4.2 Aspek Bangunan

- a. Penempatan massa bangunan diharapkan memperhatikan potensi serta kendala lingkungan sekitar dan penempatan zoning terkait hubungan privat, publik, dan servis.
- b. Penentuan modul struktur terkait ukuran ruangan yang dibutuhkan dalam bangunan.
- c. Memiliki potensi dari segi ekonomis, komersil, karena merupakan daerah permukiman dan komersil.

1.4.3 Aspek Tapak dan Lingkungan

- a. Bangunan dapat menunjang fleksibilitas kegiatan dalam kawasan hunian
- b. Bangunan terlihat dari dua orientasi jalan, dan satu sudut jalan
- c. Bangunan harus menyikapi lingkungan dan tapak sekitar
 - Merancang Pusat Edukasi dan Hiburan yang dapat memanfaatkan kondisi di Kota Baru Parahyangan.
 - Memperbanyak area atau ruang terbuka hijau sebagai ruang komunal di kawasan tersebut.
 - Merancang jalur sirkulasi di daerah tapak dengan benar sehingga tidak akan menyebabkan sirkulasi yang bertabrakan.

- Semiminal mungkin polusi cahaya yang dihasilkan tidak mengganggu kenyamanan di daerah Kota baru Parahyangan.
- Membuat instalasi pembuangan limbah yang ramah lingkungan.

1.5 Tujuan Proyek

- a. Menciptakan bangunan sarana rekreasi air yang menyikapi bangunan eksisting dan lingkungan yang berada di sekitar tapak.
- b. Menciptakan kesan berbeda di kota dengan sebuah lanskap dan bangunan pada masyarakat tentang desain sarana rekreasi air.

1.5.1 Tujuan Umum

- a. Peningkatan infrastruktur di Indonesia.
- b. Peningkatan pertumbuhan peekonomian di Indonesia.
- c. Terciptanya Bangunan *waterpark* di Bandung yang dapat memfasilitasi kegiatan rekreasi warga Kota Bandung maupun luar Kota Bandung.

1.5.2 Tujuan Khusus

- a. Merancang *waterpark* yang sesuai dengan standar serta desain bangunan yang memiliki nilai visual tersendiri.
- b. Merancang *waterpark* yang memiliki tingkat aksesibilitas tinggi tetapi dengan arah sirkulasi yang jelas serta mengutamakan kenyamanan pengguna.

1.6 Metoda Perancangan

1.6.1 Pendekatan Studi

Yaitu pengumpulan data-data yang diperlukan melalui studi literatur dengan mencari data teori dan standar bangunan *waterpark*. Mempelajari tipologi

bangunan dan fasilitas yang sesuai pada bangunan *waterpark*. Menyiapkan tema dan konsep dari awal yang sesuai dan dapat diterapkan pada bangunan *waterpark* yang akan di rancang.

1.6.2 Metode Penelitian

Metode Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif yang bersifat kualitatif. Metode kualitatif yaitu metode penelitian yang berusaha menggambarkan objek sesuai dengan kenyataan melalui pengamatan (observasi). Metode kualitatif yang digunakan yaitu pendekatan dengan penggambaran secara rasa pada objek studi.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan pada laporan dibagi menjadi beberapa bab yaitu masing-masing bab membahas setiap bagian dari keseluruhan isi laporan berdasarkan jenisnya, pembagiannya yaitu sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang latar belakang, permasalahan, tujuan penulisan, lingkup studi, studi kepustakaan, metodologi studi, skema pemikiran dan sistematika penulisan.

BAB II: TINJAUAN TEORI DAN STUDI BANDING

Memberikan uraian tentang teori dasar dan studi banding mengenai *waterpark* terutama Oase *Waterpark*.

BAB III: METODOLOGI PERANCANGAN

Bab ini berisi data-data yang didapat berkenaan dengan bangunan Oase *Waterpark* baik dari hasil data analisis, foto yang berkaitan, maupun hasil wawancara narasumber.

BAB IV: KONSEP PERANCANGAN

Berupa konsep perancangan tentang merencanakan *waterpark*.

BAB V: HASIL RANCANGAN DAN METODA MEMBANGUN

Berdasarkan hasil akhir analisis dan perancangan gambar kerja, akan disimpulkan beberapa hal mengenai aspek arsitektur dan metoda membangun.

