

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

1.1.1 Latar Belakang Proyek

Perkembangan kota-kota di Indonesia dengan jumlah penduduk yang terus bertambah setiap tahunnya. Kepadatan penduduk yang terus meningkat mengakibatkan banyaknya aktivitas yang dilakukan oleh masyarakat, terlepas itu kegiatan yang rutin maupun kegiatan yang tidak rutin. Terdapat beberapa kegiatan rutin maupun tidak rutin yang dilakukan oleh masyarakat, salah satunya kegiatan tidak rutin yaitu kegiatan rekreasi dengan tempat yang memiliki tema-tema tertentu dan wisata yang memiliki panorama alam yang dijadikan sebagai menu utama. Terdapat beberapa cara untuk memenuhi kepuasan wisatawan, salah satunya yaitu melalui pengembangan obyek wisata di Bandung yang mampu menarik wisatawan untuk dapat berkunjung ke Bandung, cara ini juga dapat membantu wisatawan untuk memiliki banyak pilihan saat akan kembali berwisata ke Bandung.

Fenomena peningkatan jumlah wisatawan di Bandung dapat menggambarkan bahwa Bandung membutuhkan suatu tempat hiburan dan rekreasi yang dapat diwujudkan dalam bentuk Taman Hiburan Tematik (*Theme Park*). Taman Hiburan Tematik (*Theme Park*) yang merupakan sebuah tempat atau sarana rekreasi yang memiliki ide dasar khusus yang mencirikan sebuah tempat rekreasi tersebut dapat memberikan dan menjadi pilihan destinasi wisata yang mampu menarik wisatawan yang berkunjung ke daerah tersebut.

1.1.2 Latar Belakang Lokasi

Lokasi tapak berada di Kota Baru Parahyangan, Kabupaten Bandung Barat, Jawa Barat. Desain Kota Baru Parahyangan memiliki keunikan sehingga berbeda dengan kota baru yang lainnya karena memiliki taman-taman tematik dan pusat ilmu pengetahuan dan teknologi. Kota Baru Parahyangan memiliki beragam fungsi yang saling terkait, seperti rumah, apartemen, *town house* yang terdiri dari rumah dengan

kepadatan rendah, sedang, dan tinggi, serta dilengkapi dengan fasilitas pendukung seperti taman, perkantoran, pusat perbelanjaan terbuka. Kota Baru Parahyangan juga memiliki sarana tempat hiburan air, area *jogging*, lapangan golf, hotel, pasar seni, dan fasilitas Pendidikan dari *play group* hingga perguruan tinggi. Berikut **Gambar 1.1** dan **Gambar 1.2** yang merupakan peta Kabupaten Bandung Barat dan peta Kota Baru Parahyangan:



Gambar 1.1 Peta Kabupaten Bandung Barat

Sumber: Google Maps



Gambar 1.2 Peta Kota Baru Parahyangan

Sumber: Google Maps

Pencapaian menuju Kota Baru Parahyangan dapat dikatakan mudah karena Kota Baru Parahyangan dekat dengan akses tol yaitu pintu tol Padalarang yang dapat ditempuh menggunakan mobil pribadi ataupun bus kota jurusan Kota Baru Parahyangan-Leuwi Panjang melalui akses tol. Selain akses tol Kota Baru Parahyangan juga dapat diakses melalui Jalan Raya Padalarang.

1.2 Judul Proyek

Proyek Taman Hiburan Tematik (*Theme Park*) yang dirancang memiliki judul “Taman Wisata Alam” yang terbagi menjadi 3 kelompok kata yang memiliki arti sebagai berikut :

- a) Menurut Rubai (2013) Taman merupakan suatu tempat yang di rencanakan dan dibangun oleh manusia, biasanya taman tersebut berada di luar ruangan dan tujuannya untuk menampilkan keindahan berbagai tumbuhan. Taman dibedakan menjadi dua kategori yaitu taman yang alami dan taman yang dibuat oleh manusia. Taman yang sering dijumpai

yaitu taman rumah, taman bermain, taman wisata, taman kebun raya, dan taman umum.

Menurut Poerwadarminta (1991) Taman merupakan tempat ditanam berbagai macam tanaman seperti bunga dan tanaman lainnya. Secara etimologis, kata taman berasal dari kata Ibrani “gan” dan “oden” atau “eden”. Gan artinya perlindungan atau pemeliharaan, yang mengandung arti masalah pagar atau tanah berpagar, tepatnya suatu Kawasan dengan batas fisik. Oden atau eden artinya kesenangan atau kegembiraan. Oleh karena itu dalam Bahasa Inggris kata *garden* memiliki arti gabungan dari dua kata yaitu tanah dengan batas yang telah ditentukan digunakan sebagai tempat bersantai atau hiburan.

- b) Menurut Gamal (2004) wisata merupakan perjalanan dari satu tempat ke tempat lain yang sifatnya sementara, dan sebagian orang akan melakukan perjalanan ke luar tempat tinggalnya. Tujuan keberagkatannya bisa untuk kepentingan ekonomi, kesehatan, agama, budaya, sosial, politik, dan lainnya. Sementara menurut Undang-Undang RI Nomor 10 Tahun 2009, wisata merupakan perjalanan yang dilakukan oleh manusia secara individu maupun kelompok. Tujuannya untuk mengunjungi suatu destinasi tertentu untuk tujuan hiburan guna memahami keunikan kawasan wisata tersebut dalam waktu yang singkat atau sementara, serta untuk mengembangkan dirinya.

Orang biasanya mengunjungi tempat-tempat indah atau kondisi alam yang memiliki keunikan tertentu seperti pantai, gunung, danau, museum, tempat bersejarah, dll yang biasa disebut objek wisata.

- c) Menurut “Kamus Besar Bahasa Indonesia”, kata “alam” mengacu pada langit dan segala sesuatu di bumi. Kata “*nature*”, yang berasal dari bahasa Latin dari bahasa Yunani “*physis*”, yang aslinya berkaitan dengan karakteristik yang melekat pada tumbuhan, hewan, dan berbagai fitur lain di dunia.

Dari ketiga pengertian judul tersebut, dapat disimpulkan bahwa “Taman Wisata Alam” merupakan tempat rekreasi yang melibatkan alam sebagai wahana utama di Kota Baru Parahyangan dengan penerapan desain biomorfik yang mencakup fungsi rekreasi dan edukasi.

1.3 Tema Perancangan

Arsitektur biomorfik merupakan desain bangunan yang secara langsung dipengaruhi oleh hewan tumbuhan tubuh manusia dan struktur anatomi. Arsitektur biomorfik menggunakan elemen eksisting alam sebagai sumber inspirasi untuk menciptakan bentuk (Lee, 2020).

Arsitektur biomorfik berawal dari gagasan pentingnya menghadapi alam dan lingkungannya, kemudian melahirkan *trend* baru yaitu aliran *bioarchitecture*. Aliran ini percaya bahwa alam itu sendiri adalah struktur arsitektur yang ideal. Kemudian aliran *bioarchitecture* berkembang menjadi arsitektur biomorfik, dimana kondisi alam dapat dijadikan sebagai acuan perancangan bangunan yang menggunakan prinsip dan pola struktur yang berasal dari alam. (Somaatmadja, Sukardi, dan Tangoro, 2006)

Arsitektur biomorfik adalah bagian dari tema analogi (yaitu, analogi biologi). Ada dua bentuk teori arsitektur berdasarkan analogi biologi, yaitu arsitektur organik dan arsitektur biomorfik. Arsitektur biomorfik berfokus pada proses pertumbuhan dan mobilitas yang berkaitan dengan organisme.

Dalam proses perkembangannya, arsitektur biomorfik menggunakan bentuk kehidupan alam sebagai acuan dalam merancang. Dalam setiap karya arsitektur biomorfik selalu memberikan kesan desain tubuh yang hidup dengan konsep arsitektural. Mahluk hidup adalah dasar untuk memahami arsitektur.

1.4 Identifikasi Masalah

1.4.1 Aspek Persoalan Perancangan

- a) Penerapan tema arsitektur biomorfik sebagai penyelesaian dari permasalahan adaptasi terhadap lingkungan,

- b) Memperhatikan *public area*, *service area* dan *private area* agar memberikan kenyamanan saat berada di taman wisata,
- c) Merencanakan fungsi ruang dan hubungan antara ruang agar menciptakan bangunan yang berfungsi secara efektif dan efisien.

1.4.2 Aspek Bangunan

- a) Pemilihan sistem struktur pada bangunan yang sesuai dengan kebutuhan dengan tidak melupakan unsur estetika,
- b) Memiliki potensi dari segi ekonomi sebagai bangunan komersial.

1.4.3 Aspek Tapak dan Lingkungan

- a) Penerapan biomorfik pada lingkungan dapat membantu memulihkan area dari kerusakan yang ditimbulkan dari desain arsitektural bangunan tersebut maupun bangunan sekitarnya,
- b) Memberikan pola pengolahan lanskap dengan ragam *hardscape* dan *softscape* pada area RTH/ *open space*,
- c) Menghindari perusakan lahan akibat dari proses pembangunan.

1.5 Tujuan Proyek

1.5.1 Tujuan Umum

Tujuan Umum dari perancangan Taman Hiburan Tematik (*Theme Park*) yaitu sebagai berikut:

- a) Merancang dan merencanakan bangunan dengan topik Taman Hiburan Tematik (*Theme Park*) dengan tema dan konsep yang sudah direncanakan yaitu Arsitektur Biomorfik,
- b) Merancang bangunan dengan tingkat kompleksitas cukup tinggi dalam fungsi dan bentuk, dengan mempertimbangkan seluruh aspek perancangan meliputi fungsi, struktural, konstruksi, utilitas, dan aspek lainnya,

- c) Merancang bangunan dengan memperhatikan kondisi sosial budaya, ekonomi bangunan, regulasi, dan tapak dengan lingkungan disekitarnya didalam konteks kota dan kawasan wisata,
- d) Merancang bangunan dengan memperhatikan kondisi tapak,
- e) Membuka lapangan pekerjaan bagi penduduk sekitar.

1.5.2 Tujuan Khusus

- a) Terciptanya Taman Hiburan Tematik (*Theme Park*) yang nyaman, aman, serta ramah terhadap disabilitas,
- b) Terciptanya Taman Hiburan Tematik (*Theme Park*) yang dapat memberikan edukasi bagi pengunjung.

1.6 Metoda Perancangan

Metode yang digunakan untuk memecahkan masalah pada perancangan adalah dengan mengumpulkan data melalui penelitian pustaka tentang taman hiburan tematik dan keadaan yang sebenarnya yang ada di lapangan untuk membentuk harmoni antara pemikiran dan keadaan yang ada. Data tersebut diperoleh dari:

- a) Studi Literatur
Studi literatur berupa pencarian data terkait standar perancangan *theme park* dan buku panduan sesuai tema.
- b) Studi Banding
Penelitian ini dilakukan dengan mempelajari dan memahami lebih banyak bangunan serupa untuk memberikan gambaran umum tentang bangunan, struktur, dan fungsinya, dan melakukan penelitian dengan mempertimbangkan arah perencanaan yang terkait dengan proyek konstruksi tersebut.
- c) Survey Lokasi
Peninjauan lokasi tapak diperlukan agar mendapatkan data-data yang valid terkait keadaan tapak pada situasi-situasi tertentu agar terjadi keselarasan antara bangunan dan tapak.

d) Wawancara

Melakukan pertanyaan dengan pihak-pihak yang berkompeten / pihak terkait untuk mendapatkan masukan yang berguna di dalam proses perancangan.

e) Pengolahan Data

Data yang terkumpul kemudian diolah untuk mendapatkan pedoman dalam perencanaan pembangunan taman hiburan tematik di Kota Baru Parahyangan.

f) Penyusunan Data

Data-data yang sudah diolah kemudian disusun agar dapat mudah dimengerti.

1.7 Sistematika Penulisan

Pembahasan sistematika pada laporan perancangan proyek tugas akhir arsitektur ini dibagi menjadi 5 bab. Setiap bab membahas bagian-bagian tertentu dari keseluruhan laporan berdasarkan jenis materinya. Adapun pembagiannya sebagai berikut:

BAB I. PENDAHULUAN

Pada Bab I ini membahas laporan yang dikerjakan. Meliputi latar belakang, judul proyek, tema perancangan, identifikasi masalah, tujuan proyek, metode perancangan, dan sistematika penulisan.

BAB II. TINJAUAN TEORI DAN STUDI BANDING

Pada Bab II ini menguraikan tinjauan teori tentang pengertian, klasifikasi taman hiburan tematik, studi literatur, serta studi banding mengenai taman hiburan tematik.

BAB III. PROGRAM RUANG DAN ANALISIS TAPAK

Pada Bab III ini membahas mengenai studi kelayalam. Penjelasan mengenai tinjauan kawasan perencanaan proyek meliputi deskripsi proyek, tinjauan lokasi, kondisi lingkungan (data tapak, karakteristik tapak, potensi tapak, karakteristik bangunan), analisis tapak (eksisting tapak, batasan tapak, orientasi matahari, angin, drainase, *view* ke luar dan ke dalam tapak, vegetasi, sirkulasi), serta menguraikan kebutuhan-kebutuhan ruang yang dibutuhkan untuk membangun proyek *theme park* berdasarkan hasil analisis alur aktivitas penggunanya.

BAB IV. KONSEP PERANCANGAN

Pada Bab IV ini menjelaskan mengenai konsep yang akan diterapkan dan elaborasinya pada bangunan yang akan dirancang terhadap tema yang diambil.

BAB V. HASIL RANCANGAN

Pada Bab V ini menjelaskan mengenai rancangan bangunan yang sudah dikembangkan dari hasil analisis dan konsep sebelumnya, perkiraan biaya, serta manajemen konstruksi bangunan yang akan dirancang.