

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring berkembangnya zaman angka pertumbuhan jumlah penduduk menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan, khususnya di kota-kota besar. Kota Bandung merupakan salah satu kota besar yang ada di Indonesia, pertumbuhan angka jumlah penduduknya yang pesat mengakibatkan ketersediaan ruang terbuka di Kota Bandung menjadi sangat terbatas, hal ini mengakibatkan terjadinya banjir, kemacetan, polusi udara menumpuk, serta dampak lainnya adalah psikologi manusia yang menjadi mudah depresi.

Tempat wisata di daerah sub-urban adalah solusi terbaik untuk memberi penyegaran kembali psikologi manusia yang hidup di tengah perkotaan, Kota Bandung memiliki daerah Sub-Urban yang cukup strategis untuk dijadikan tempat wisata, daerah itu adalah Kota Baru Parahyangan.

O Theós Chamogelá Water Park yang akan dibangun pada Kota Baru Parahyangan adalah sebuah langkah solusi sebagai wadah untuk orang-orang yang tinggal di perkotaan agar dapat melepas penat di tengah kepadatan kota yang membuat manusia menjadi mudah depresi.

1.1.1 Latar Belakang Proyek

Banyak tempat pariwisata di Indonesia yang kurang memperhatikan fasilitas-fasilitas untuk kenyamanan sesuai dengan kebiasaan atau perilaku manusia, khususnya perilaku warga Indonesia, akibatnya beberapa pengunjung kurang dapat menikmati fasilitas yang ada pada tempat pariwisata tersebut.

O Theós Chamogelá Water Park adalah sebuah tempat rekreasi air yang bertema-kan Arsitektur Perilaku, yaitu arsitektur yang membentuk perilaku manusia maupun perilaku manusia sebagai unsur pembentuk sebuah arsitektur.

Oleh karena itu, *O Theós Chamogelá Water Park* diharapkan menjadi tempat pariwisata yang dapat merespon perilaku manusia, khususnya perilaku warga Indonesia.

1.1.2 Latar Belakang Lokasi

Lokasi yang dipilih berada di Kawasan Sub-Urban yang terletak di daerah Kabupaten Bandung bagian Barat, berada di sepanjang Jl. Parahyangan Raya, Padalarang, Kabupaten Bandung Barat, Jawa Barat, Indonesia.

Lokasi ini dipilih karena berada di kawasan Sub-Urban yang cukup jauh dari hiruk pikuk perkotaan. Selain itu, Kawasan Kota Baru Parahyangan yang merupakan sebuah kawasan terpadu diharapkan mampu menarik minat dari sejumlah wisatawan yang sedang berlibur untuk datang, karena di dalam Kota Baru Parahyangan tidak hanya menawarkan satu jenis wisata saja, melainkan ada beberapa objek wisata yang dapat dikunjungi oleh wisatawan. Objek wisata di Padalarang Bandung ini sangat terkenal dengan salah satu fungsinya, yaitu sebagai fasilitas wisata ilmu pengetahuan dan teknologi (Puspa Iptek Kota Baru Parahyangan) yang terlengkap di Indonesia.

Lokasi Kota Baru Parahyangan juga cukup strategis karena dapat diakses dengan mudah dari pintu tol dalam dan luar kota. Seperti **Gambar 1.1** berikut dibawah ini.



Gambar 1.1 Lokasi & Akses Kota Baru Parahyangan

Sumber: kotabaruparahyangan.com, diakses 5/8/2020

Berikut **Tabel 1.1** merupakan data jumlah wisatawan lokal dan wisatawan mancanegara ke Kabupaten Bandung Barat tahun 2017-2018.

Tabel 1.1 Jumlah Wisatawan ke Kabupaten Bandung Barat (KBB)

KABUPATEN	Tahun	Jumlah Wisatawan Lokal & Mancanegara
Kabupaten Bandung Barat	2017	3.803.892 Wisatawan
Kabupaten Bandung Barat	2018	5.814.070 Wisatawan

Sumber: pasundanekspres.co, diakses 5/8/2020

Dari **Tabel 1.1** di atas, jumlah wisatawan pada tahun 2018 cukup banyak bahkan memperlihatkan kenaikan sebesar 40% dari jumlah wisatawan di tahun 2017, data ini menunjukkan bahwa Kota Baru Parahyangan yang berada di Kabupaten Bandung Barat ini sangat tepat untuk dijadikan pilihan terbaik sebagai lokasi proyek.

1.2 Judul Proyek

Proyek ini bernama *O Theós Chamogelá Water Park*.

O Theós Chamogelá diambil dari Bahasa Yunani, yang artinya “Tuhan sedang tersenyum”, seperti halnya kalimat yang ditulis oleh *Martinius Antonius Weselinus Brouwer (M.A.W. Brouwer)* orang Belanda yang menamatkan sarjana di Fakultas Paedagogi Universitas Indonesia pada 1961. Tulisan yang sekarang tertulis pada dinding jembatan penyebrangan di Jalan Asia Afrika, Bandung, yaitu “Bumi Pasundan Lahir Ketika Tuhan Sedang Tersenyum” ia buat karena cintanya yang amat dalam kepada bumi pasundan. Ia pernah mengajukan diri menjadi Warga Negara Indonesia (WNI) namun pengajuannya ditolak sampai dengan akhir hayatnya.

Judul proyek ini dipilih mengingat *water park* ini berada di Bumi Pasundan, yaitu di Kota Baru Parahyangan. Judul Proyek ini juga dipilih sebagai doa dan harapan agar Tuhan selalu tersenyum melihat hati wisatawan yang berkunjung ke tempat rekreasi *O Theós Chamogelá Water Park* ini berbahagia.

1.3 Tema Perancangan

Proyek *O Theós Chamogelá Water* menggunakan tema Arsitektur Perilaku. Arsitektur Perilaku merupakan pergabungan dari dua kata dasar, yaitu Arsitektur dan Perilaku.

Menurut Mangunwidjaja Yusuf. B, dalam bukunya *Wastu Citra* (1995:12) disebutkan bahwa, Arsitektur berasal dari Bahasa Yunani “*archee*” dan “*tectoon*”. *Archee* berarti yang asli, yang utama, atau yang awal. Sementara *Tectoon* berarti kokoh, tidak roboh atau stabil. Maka arti dari *Archeetectoon* adalah orisinal dan kokoh.

Menurut Soekidjo Notoatmodjo, dalam bukunya *Pendidikan Dan Perilaku Kesehatan* (2003) disebutkan bahwa, Perilaku manusia adalah semua kegiatan atau aktivitas manusia, baik yang diamati langsung, maupun yang tidak dapat diamati oleh pihak luar.

Jadi dapat disimpulkan bahwa, Arsitektur Perilaku adalah *arsitektur yang dalam perancangannya selalu menyertakan pertimbangan-pertimbangan perilaku yaitu bahwa desain arsitektur dapat menjadi jembatan untuk terjadinya perilaku atau sebaliknya arsitektur dapat menjadi penghalang untuk terjadinya perilaku.*

1.4 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah terdiri dari beberapa aspek, yaitu aspek persoalan perancangan, aspek bangunan, dan aspek tapak dan lingkungan.

1.4.1 Aspek Persoalan Perancangan

- 1) Mengikuti regulasi yang berlaku pada kawasan proyek.
- 2) Bagaimana menerapkan tema Arsitektur Perilaku kedalam perancangan bangunan maupun site.
- 3) Mendesain *O Theós Chamogelá Water Park* sebaik mungkin agar tema Arsitektur Perilaku dapat dirasakan oleh pengguna bangunan maupun pengunjung *site*.

1.4.2 Aspek Bangunan

- 1) Bagaimana bangunan mampu merespon kendala dan memaksimalkan potensi alami iklim tropis basah di Indonesia.
- 2) Memperhatikan alur aktifitas dan alur sirkulasi manusia agar terasa nyaman sesuai dengan perilaku manusia.
- 3) Bagaimana suatu desain dapat menciptakan perilaku untuk manusia dan bagaimana suatu desain dapat menghilangkan suatu perilaku dari manusia.

1.4.3 Aspek Tapak dan Lingkungan

- 1) Bagaimana membuat aksesibilitas yang nyaman untuk dilalui manusia mengingat lokasi proyek berada di lahan berkontur dengan luas ± 6 hektar.
- 2) Merancang lansekap dengan memaksimalkan potensi dari lahan berkontur.
- 3) Memperhatikan regulasi yang berlaku pada Kawasan proyek.

1.5 Tujuan Proyek

Tujuan proyek terbagi menjadi dua, yaitu tujuan umum dan tujuan khusus.

1.5.1 Tujuan Umum

Merencanakan pembangunan sebuah *water park* yang bernama *O Theós Chamogelá Water Park* di Kawasan Kota Baru Parahyangan.

1.5.2 Tujuan Khusus

- 1) Membuat tempat wisata sebagai wadah menyalurkan hobi atau sebagai solusi pelepas penat sebagai dampak dari pertumbuhan jumlah penduduk yang menjadikan kota besar semakin padat.
- 2) Mengolah *site* untuk menyajikan *view* yang baik untuk dinikmati mata dan juga sebagai tempat berfoto yang *instagramable*.
- 3) Sebagai *theme park* yang dapat menghasilkan keuntungan, baik untuk pihak pengelola maupun masyarakat di sekitar Kawasan Kota Baru Parahyangan.

1.6 Metoda Perancangan

Metoda Perancangan dimulai dari program perencanaan hingga gambar akhir,

Berikut adalah proses Metoda Perancangan:

1. *Planning Programming*

Planning Programming merupakan tahapan awal untuk membuat konsep perancangan, diawali dengan melakukan *survey* lokasi, lalu diperoleh data-data tapak yang diperlukan. Setelah itu, mencari data studi literatur dan studi banding dengan proyek serupa, dilanjut dengan analisis tapak yang berdasarkan data *survey*, data regulasi, dan data-data pendukung lainnya. Hasil akhir dari tahap ini adalah berupa rencana desain yang akan dibuat dengan hasil pertimbangan-pertimbangan dari analisis tapak yang ada.

2. *Schematic Design*

Schematic Design merupakan tahap penggambaran mulai dari *Land use plan*, gambar rancangan bangunan, hingga animasi 3D. Merealisasikan apa yang telah didapat saat menyelesaikan tahap *Planning Programming*, mendetailkan gubahan massa menjadi bangunan utuh, dan di setiap tahapan *Schematic Design* telah melewati serangkaian revisi.

3. *Detail Engineering Design (DED)*

Pada tahap ini, gambar-gambar dibuat lebih mendetail, yaitu detail arsitektur dan detail struktur konstruksi untuk kebutuhan pengembangan. Tahap ini juga telah melewati serangkaian revisi.

4. Hasil Akhir

Hasil Akhir berupa animasi 3D/maket dan poster untuk dipresentasikan kepada klien, agar desain lebih mudah dipahami oleh klien.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan Laporan Tugas Akhir ini terdiri dari beberapa BAB. Setiap BAB berisikan penjelasan-penjelasan tertentu. Adapun pembagian keseluruhan BAB adalah sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Bagian ini berisikan tentang uraian dari latar belakang proyek dan lokasi, pengenalan judul proyek, tema perancangan, identifikasi masalah dari aspek persoalan perancangan, aspek bangunan serta aspek tapak dan lingkungan, tujuan umum dan tujuan khusus proyek, metoda perancangan, dan sistematika penulisan.

BAB 2 TINJAUAN TEORI DAN STUDI BANDING

Bagian ini menguraikan definisi tema, klasifikasi sarana rekreasi *theme park*, definisi *theme park* dan definisi dari judul proyek ini *O Theós Chamogelá Water Park*, studi banding yang sesuai dengan tema Arsitektur Perilaku.

BAB 3 METODOLOGI PERANCANGAN

Bagian ini berisi tentang uraian pendekatan studi, metode perancangan, analisis tapak, serta studi kelayakan proyek ini.

BAB 4 KONSEP PERANCANGAN

Bagian ini berisi tentang uraian elaborasi tema, konsep perancangan mengenai *zoning* tapak dan gubahan massa, konsep struktur mengenai system struktur, kolom struktur, balok, pondasi dilanjut dengan konsep utilitas.

BAB 5 HASIL RANCANGAN DAN METODA MEMBANGUN

Bagian ini berisi tentang uraian rancangan arsitektur seperti *zoning* dalam tapak, pola sirkulasi dalam tapak, *zoning* dalam bangunan, fasad bangunan, interior bangunan, dan eksterior bangunan. Rancangan structural dan estimasi anggaran bangunan juga diuraikan disini, serta metode membangun dimulai dari pekerjaan persiapan hingga *finishing* bangunan. Bagian ini ditutup dengan simpulan.