

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

1.1.1 Latar Belakang Proyek

Parawisata merupakan salah satu sektor industri dalam ekonomi yang sangat potensial untuk dikembangkan. Orang yang melakukan kunjungan wisata merupakan konsumen yang menggunakan produk jasa dari industri tersebut. Pada dasarnya manusia menginginkan sesuatu yang dapat membuat dirinya merasa senang, bahagia, dan rileks. Dalam pandangan ilmu ekonomi, pemasaran jasa industri tidak terlepas dari hukum permintaan dan penawaran.

Manfaat dari tempat wisata sendiri ada bermacam-macam, selain untuk meningkatkan kekuatan finansial daerah juga dapat memperkenalkan daerah tersebut serta mampu membantu menurunkan presentase stress yang sedang meningkat saat ini. Dengan adanya sebuah tempat tujuan wisata yang baru tentu membuka peluang untuk masyarakat sekitar mendapatkan lapangan pekerjaan didalam atau diluar tempat wisata, karena dengan banyaknya wisatawan yang dating maka jumlah kebutuhan akan produk daerah lokal (seperti souvenir dan oleh-oleh) tentu akan meningkat. Selain memberikan lapangan pekerjaan pada masyarakat sekitar, taman hiburan juga mampu menjadi sebuah daya tarik yang ada di daerah tersebut.

Hingga saat ini, sektor parawisata terus melesat dan hingga akhir tahun 2019 sektor parawisata menjadi penyumbang devisa terbesar bagi Indonesia. Sehingga pembangunan sebuah tempat wisata tentu sangat menguntungkan. Hal ini tentu berdampak positif untuk daerah itu sendiri. Berikut **Gambar 1.1** yang merupakan grafik penerimaan devisa dari berbagai sektor di Indonesia periode tahun 2015 sampai dengan tahun 2019.



Gambar 1.1 Grafik Penerimaan Devisa dari Berbagai Sektor

Sumber: deszlariapn.blogspot.com diakses tanggal 25 Juli 2020

Berdasarkan **Gambar 1.1** diatas dapat diketahui bahwa pertumbuhan sektor wisata sangat pesat. Pada tahun 2015 hingga tahun 2019 sektor pariwisata terus bertambah dan meningkat. Salah satu tempat wisata adalah sarana rekreasi air. Sarana rekreasi air yang menarik dapat menjadi suatu tempat tujuan wisata yang baik mengingat sarana rekreasi air merupakan salah satu tujuan wisata yang sangat diminati.

Perancangan sarana rekreasi air ini dimaksudkan untuk mengedepankan aspek sosial dan pariwisata dimana lingkungan menjadi hal yang penting mengingat lokasi yang berada di daerah sub-urban. Pada dasarnya theme park memiliki konsep yang menjadi ikonnya. Sarana rekreasi ini memiliki konsep *eco-adventure* dimana pengunjung dapat melakukan rekreasi air namun tetap merasakan interaksi dengan alam. Dalam hal ini desain bangunan harus pula menjadi ikon untuk menarik wisatawan. Dengan fungsinya sebagai sarana rekreasi air, maka diperlukan desain yang fleksibel.

Kawasan Kota Baru Parahyangan merupakan kawasan yang mengedepankan teknologi, dapat terlihat dari taman-taman yang berada di Kota Baru Parahyangan ini memiliki konsep yang mengarah pada pendidikan dan teknologi. Oleh karena itu tema *hi-tech* yang digunakan akan sangat cocok dan sejalan dengan kawasan

Kota Baru Parahyangan. Teknologi yang diterapkan pada bangunan ini akan menciptakan bangunan yang ramah lingkungan dan mampu mengikuti kemajuan dari Kota Baru Parahyangan. Selain itu desain yang mampu mengikuti pergerakan dari kawasan yang berkontur dan luas sangat dipengaruhi oleh sistem strukturnya.

1.1.2 Latar Belakang Lokasi

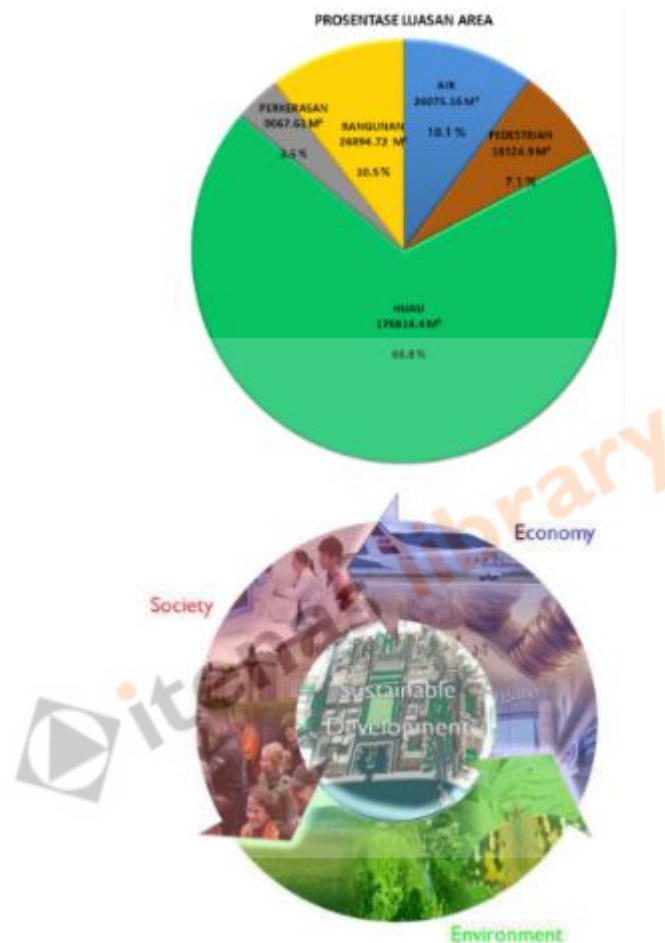
Daerah sub-urban merupakan daerah yang sangat potensial untuk dikembangkan dalam sektor parawisatanya. Potensi tersebut sangatlah memungkinkan untuk direalisasikan mengingat saat ini banyak orang yang lebih tertarik untuk melakukan rekreasi ke daerah sub-urban dibandingkan dalam kota itu sendiri sehingga sarana rekreasi sub-urban saat ini banyak dicari.

Kota Baru Parahyangan merupakan proyek berskala kota pertama di area Bandung Raya yang menampung segala fasilitas dan fungsi perkotaan. Dengan proyeksi jumlah penduduk 100.000 orang lebih, diharapkan Kota Baru Parahyangan akan menjadi Kota Mandiri yang memberikan kesejahteraan bagi penghuninya dan masyarakat sekitarnya. Kota Mandiri ini bertujuan untuk membentuk komunitas baru yang tidak membebani kota Bandung dan sekitarnya yang sudah sangat padat.

Kota Baru Parahyangan merupakan proyek berskala kota yang memiliki lokasi sangat strategis dengan aksesibilitas Tol Purbaleunyi (ke Bandung) & Tol Cipularang (ke Jakarta) serta berbatasan langsung dengan Danau Saguling. Kota Baru Parahyangan sendiri dikembangkan oleh Lyman Group yang sebelumnya bernama Satya Djaya Raya (SDR). Kota Baru Parahyangan memiliki 10 cluster dengan target total penghuni 10,000 kepala keluarga dan sekarang telah diisi oleh 2,800 kepala keluarga.

Kota Baru Parahyangan ini berfokus pada perancangan serta perencanaan ruang luar yang memperhatikan aspek: ekologis, sosial dan ekonomi. Maksimalisasi penggunaan lahan untuk tata hijau-dan kegiatan luar. Penanaman pohon untuk melindungi bangunan dari panas matahari serta terpaan angin kencang Penggunaan material lokal Pengolahan limbah di tempat. Serta penanaman vegetasi untuk menampung air di wilayah yang tandus (kekurangan air) Menambah fasilitas

rekreasi air Perancangan green roof atau roof garden juga merupakan proyek lansekap berkelanjutan. Berikut **Gambar 1.2** yang merupakan konsep dari Kota Baru Parahyangan.



Gambar 1.2 Konsep Sustainable Kota Baru Parahyangan

Sumber: dokumen.tips diakses tanggal 25 Juli 2020

Kondisi tapak yang masih asri namun masih terjangkau lokasinya membuat Kota Baru Parahyangan ini merupakan lokasi yang cukup strategis untuk dijadikan tempat wisata. Mengingat saat ini perkotaan sudah sangat padat untuk dibangunnya kawasan wisata menjadikan daerah sub-urban ini sangat berpotensi dalam mengembangkan potensi dalam bidang pariwisata. Banyak orang saat ini memilih untuk berlibur ke tempat yang masih terjaga alamnya seperti Kawasan Kota Baru Parahyangan ini yang sangat memperhatikan tata guna lahannya.

1.2 Judul Proyek

Proyek *Theme Park* yang dirancang memiliki judul “*Eco-Adventure Aquapark* dengan Penerapan Arsitektur *Hi-Tech* di Kota Baru Parahyangan”.

- a. *Eco-Adventure* berasal dari kata “Eco” dan “Adventure”. *Eco* berasal dari bahasa Yunani yaitu *oikos* yang berarti habitat. Sedangkan *adventure* berarti petualangan. Sehingga bila dikaitkan, maka *eco-adventure* memiliki maksud petualangan yang didalamnya terdapat interaksi antara manusia dengan lingkungannya.
- b. *Aquapark* merupakan gabungan dari dua kata yaitu *aqua* dan *park*. *Aqua* yang berarti air dan *park* yang berarti taman.
- c. Penerapan /pe.ne.rap.an/ n 1. proses, cara, perbuatan menerapkan; 2. pemasangan: mesin pembangkit tenaga listrik itu dilaksanakan oleh teknisi Indonesia; 3. pemanfaatan; perihal mempraktikkan: teori sosiologi pedesaan hendaklah dilakukan untuk pembinaan desa transmigrasi. (sumber: kbbi.web.id diakses 8 Januari 2020)
- d. Arsitektur /ar.si.tek.tur/ n 1. seni dan ilmu merancang serta membuat konstruksi bangunan, jembatan, dan sebagainya; 2. metode dan gaya rancangan suatu konstruksi bangunan. (sumber: kbbi.web.id diakses 8 Januari 2020)
- e. *Hi-Tech* merupakan simbol kemajuan teknologi industri, mempunyai citra mesin sebagai simbol kemajuan sebagai pengertian fungsional. Fungsi ruang merupakan hal utama dalam Arsitektur *Hi-Tech*, sebagaimana halnya dalam hangar dan bengkel helicopter maupun garasi dan bengkel kendaraan *rescue*. Efisiensi dikaitkan pada sirkulasi didalamnya dan menjadi penekanan utama. Struktur bangunan harus benar-benar mempunyai fungsi, bukan sekadar tempelan saja. Struktur yang diekspose tersebut menjadi estetika

fungsional dalam Arsitektur *Hi-Tech*. (sumber: perkembanganarsitektur dunia.blogspot.com diakses 8 Januari 2020)

- f. 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 satelit, mempunyai keunikan desain yang berbeda dengan Kota baru lainnya, yaitu dengan menghadirkan visi dan spirit sebagai kota pendidikan, yang akan memberikan kontribusi kepada seluruh penghuni dan masyarakat Bandung. Spirit pendidikan ini akan disebar pada keseluruhan proyek, baik secara masterplan maupun segmental, yang juga menempatkan institusi formal seperti sekolah dan universitas maupun informal, dengan menghadirkan taman-taman bertema, pusat ilmu pengetahuan & teknologi.

Jadi, secara keseluruhan kesimpulan dari judul *Eco-Adventure Aquapark* dengan Penerapan Arsitektur *Hi-Tech* adalah sebuah sarana rekreasi air yang berada di Kawasan Kota Baru Parahyangan dengan penerapan konsep *eco-adventure*, yaitu petualangan dengan menerapkan interaksi antara makhluk hidup di dalam sebuah ekosistem. Rekreasi air ini terdiri dari berbagai kegiatan rekreasi air dengan berlatarkan 2 ekosistem, yaitu sungai dan laut. *Hi-Tech* pada bangunannya memiliki tujuan untuk dapat menciptakan bangunan yang efisien dan memiliki teknologi modern, baik dalam hal operasional bangunan maupun pembangunannya.

1.3 Tema Perancangan

Tema : Building Technology

Sub Tema : Arsitektur Hi-Tech

Kata “Hi” berasal dari kata “High” yang berarti tinggi. Sedangkan kata “Tech” berasal dari kata “Technology” yang berarti teknologi. Maka arsitektur *hi-tech* dapat diartikan sebagai arsitektur yang menerapkan teknologi tinggi. Teknologi disini maksudnya adalah sesuatu yang fungsional dan efisien bukan sekadar artistik

ataupun simbolik, bermacam-macam bentuk elemen *hi-tech* yang diekspose seperti struktur dan utilitas yang transparan, serta bahan metalik sebagai estetis arsitektur *hi-tech* seperti pada contoh **Gambar 1.3** dibawah.



Gambar 1.3 Barajas Airport

Sumber: www.rsh-p.com diakses tanggal 25 Juli 2020

Dalam bukunya “Arsitektur Modern Akhir Abad XIX dan Abad XX” Yulianto Sumalyo menyebut arsitektur high-tech sebagai arsitektur techno-artistic rancangan dengan teknologi pabrikasi lebih besar dan lebih maju dengan konstruksi utama metal atau logam. Arsitektur tidak lagi mengambil bentuk sculptural abstrak seperti pada arsitektur monumental dari beton. Bahan-bahan pabrikasi ditonjolkan baik pada ruang dalam maupun luar, sehingga bahan, struktur, sistem, dan sub-sistem struktur, konstruksi dan dekorasi secara integral menampilkan bentuk arsitektur yang berkarakter khusus yang dapat dilihat karena exposed dan menjadi bagian dari dekorasi, tidak saja elemen-elemen konstruksi tetapi juga semua elemen bangunan seperti tangga, koridor, mekanikal, dll.

Arsitektur hi-tech merupakan paham dari building technology yang lahir seiring perkembangan waktu yang semakin modern dan efisien. Karakteristik dari arsitektur hi-tech adalah struktur yang ekspresif dan berteknologi tinggi sehingga berpengaruh ke berbagai aspek bentuk dan operasional bangunan yang fleksibilitas dan memiliki pergerakan. Dari karakteristik tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa arsitektur Hi-Tech memiliki ciri sebagai berikut:

- a. Karakteristik materialnya didominasi oleh elemen dari bahan logam/metal, dan kaca.

- b. Memiliki teknologi yang tinggi dalam operasional bangunan.
- c. Mampu merespon langsung terhadap keadaan alam sekitar.
- d. Ekspresi bangunan terlihat jelas.
- e. Bangunan sangat fleksibel dan bisa mengadaptasi lingkungan.
- f. Dapat mengadaptasi berbagai fungsi bangunan.

1.4 Identifikasi Masalah

1.4.1 Aspek Persoalan Perancangan

- a. Penataan jalur sirkulasi dalam kawasan yang tidak tepat antara pengguna dan fasilitas pendukung.
- b. Optimalisasi penerangan dan pengahawaan alami pada bangunan penunjang.
- c. Pemanfaatan lokasi yang mempunyai iklim tropis dan berada di daerah sub-urban.
- d. Penataan massa bangunan yang sesuai dengan teori massa bangunan.

1.4.2 Aspek Bangunan

- a. Bangunan mampu merespon kendala dan memaksimalkan potensi alami iklim tropis basah di Indonesia.
- b. Keterkaitan antara konsep dan penerapannya pada desain bangunan yang selaras sehingga tercipta suatu sarana dengan fungsi yang sesuai dan efisien.
- c. Memperlihatkan arsitektur hi-tech sebagai tema dari perancangan kawasan.

1.4.3 Aspek Tapak dan Lingkungan

- a. Memperhatikan regulasi yang berlaku yaitu regulasi kawasan sub-urban.
- b. Aksesibilitas menuju bangunan ataupun tapak harus melalui perencanaan yang tidak memberikan dampak buruk bagi lingkungan sekitar.
- c. Pemanfaatan aspek fisiologis maupun klimatologis.

1.5 Tujuan Proyek

1.5.1 Tujuan Umum

- a. Memenuhi kebutuhan masyarakat saat ini akan sarana rekreasi.
- b. Meningkatkan dan memperbaiki sektor pariwisata di daerah sub-urban.
- c. Menciptakan tempat sarana rekreasi air yang menyenangkan dan tetap menjaga lingkungan sekitar.
- d. Pengembangan gaya arsitektur hi-tech pada bangunan dengan menekankan efisiensi dan fleksibilitas.
- e. Menimbulkan desain rancangan yang tidak ditujukan pada arsitektur modern atau arsitektur post-modern tetapi lebih pada keduanya.
- f. Membantu perkembangan industri-industri sektor lainnya seperti penginapan, restoran, toko-toko, dan objek-objek lainnya.
- g. Membantu menciptakan sekaligus menambah lapangan kerja.

1.5.2 Tujuan Khusus

- a. Menjadi bangunan yang tidak hanya menarik, namun juga ramah terhadap lingkungan.
- b. Menciptakan kawasan yang rekreatif, sebagai salah satu sarana rekreasi yang dapat dapat menghibur pengunjung yang datang.
- c. Menyediakan sarana-sarana kebutuhan pengunjung.
- d. Memanfaatkan kawasan sub-urban dengan baik yang identik dengan alamnya yang masih terjaga.
- e. Menciptakan bangunan yang ikonik sebagai kawasan pariwisata.

1.6 Metoda Perancangan

Berdasarkan masalah–masalah yang ada, maka diperlukan metoda pendekatan perancangan untuk penyikapan dan penyelesaian melalui beberapa tahap :

1. Persiapan Studi

Kegiatan yang dilakukan yaitu mempersiapkan studi literatur mengenai sarana rekreasi air, studi banding sebagai referensi desain, data tapak yang dijadikan lokasi proyek, buku yang berkaitan dengan arsitektur maupun tugas akhir mahasiswa arsitektur.

2. Peninjauan Lapangan

Peninjauan lapangan merupakan survey langsung ke lapangan atau proyek untuk memperoleh gambaran langsung mengenai lokasi seperti, aksesibilitas bangunan, batas-batas lahan, dan fungsi bangunan sekitar. Peraturan-peraturan yang ada diikuti dengan standar dan teori yang akan digunakan untuk proyek sarana rekreasi air.

3. Identifikasi Masalah

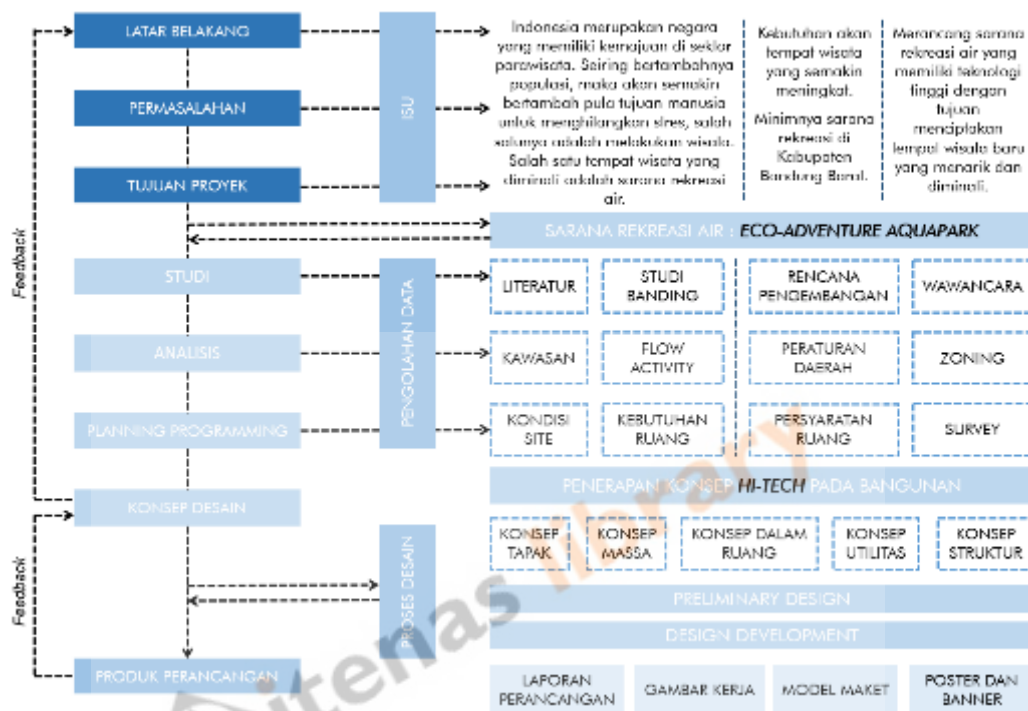
Mengidentifikasi masalah yang terdapat pada tapak yang muncul sehingga dapat diangkat menjadi sebuah tema. Tema perancangan ini adalah arsitektur hi-tech; maka permasalahan yang ada akan berkaitan dengan desain bentuk dan fungsi yang saling mempengaruhi dengan ruang dalam bangunan dan kawasan.

4. Analisis Pembahasan

Menganalisis proyek dan studi literatur yang telah didapat sehingga dapat memecahkan permasalahan yang ada dan dapat merancang kawasan sarana rekreasi air dengan baik. Metode pada sarana rekreasi air ini berorientasi kepada sistem struktur dengan respon terhadap fungsinya. Berdasarkan tema yang diusung yaitu arsitektur hi-tech, pendekatan desain akan menekankan terhadap fleksibilitas desain dan fungsi ruang dalam bangunannya berdasarkan lingkungannya.

1.7 Sistematika Penulisan

Skema pemikiran untuk perancangan Konsep *Eco-Adventure Aqua Park* dengan penerapan Arsitektur *Hi-Tech* di Kota Baru Parahyangan ini dapat dilihat pada **Gambar 1.3** dibawah ini.



Gambar 1.4 Skema Pemikiran

Sumber: Dokumen Pribadi

1.8 Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan pada laporan perancangan tugas akhir arsitektur ini dibagi menjadi 5 bab. Masing-masing bab membahas bagian tertentu dari keseluruhan isi laporan berdasarkan jenis materinya. Adapun pembagiannya sebagai berikut:

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini menceritakan mengenai latar belakang proyek, tujuan, serta sasaran yang ingin dicapai dengan adanya proyek ini.

BAB II. TINJAUAN TEORI DAN STUDI BANDING

Bab ini menguraikan tentang pengertian, fungsi, dan tujuan pembangunan *theme park*, studi literatur, serta studi banding mengenai bangunan *theme park* khususnya *water park*.

BAB III. PROGRAM RUANG DAN ANALISIS TAPAK

Bab ini membahas mengenai studi-studi komparatif terhadap proyek dan tema yang dipilih. 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 penggunaannya.

BAB IV. KONSEP PERANCANGAN

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

BAB V. HASIL RANCANGAN

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