

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pariwisata di Indonesia terus mengalami perkembangan dari tahun ke tahun, di setiap daerah dimulai dari daerah Urban hingga Sub - Urban dapat dijumpai objek pariwisata. Salah satunya, keberadaan '*Theme Park*' sebagai sarana rekreasi yang menjamur di kota – kota besar. Ini merupakan peluang bagi daerah Sub – Urban untuk meningkatkan daya tarik wisata dengan membangun '*Theme Park*'

Kota Baru Parahyangan yang merupakan daerah Sub - Urban pun sedang mengalami perkembangan, maka diperlukan suatu tempat/ sarana yang dapat menjadi ikon sebuah kawasan ini sehingga menjadi daya tarik wisatawan. Pembangunan '*Theme Park*' ini dirasa cukup strategis dan berpeluang baik, mengingat di kawasan ini belum ada sarana rekreasi serupa.

'*Theme Park*' yang dimaksud adalah *Primate Center & Fun Park*, jadi perpaduan antara edukasi sains mengenai primata sebagai pembelajaran dan wahana *outdoor* pemicu adrenalin yang seru dan menyenangkan sebagai arena bermainnya.

1.1.1 Latar Belakang Proyek

Keberadaan beberapa spesies primata di Indonesia yang semakin menurun jumlahnya dan statusnya hampir punah membuat keresahan terhadap generasi berikutnya yang mungkin tidak bisa mengenal jenis primata tersebut. Maka dari itu, selain usaha pelestarian yang dilakukan oleh pegiat satwa, diperlukan pula sebuah tempat/ wadah untuk memperkenalkan primata kepada masyarakat melalui teknologi dengan cara yang futuristik.

Primate Center indoor belum ada di Indonesia, itu merupakan sebuah peluang baik bagi adanya proyek ini, karena ini akan menjadi satu - satunya *Primate Center indoor* terbesar di Indonesia. Fungsi utama sebagai pusat rekreasi sekaligus edukasi sains mengenai primata, dimana akan diadakan diorama, teater 4D, dan ekshibisi robot yang disajikan dengan teknologi mutakhir. Sedangkan, *Fun Park* dipilih karena cukup merepresentasikan fungsi area *outdoor* sebagai arena bermain yang

berisi permainan – permainan yang rekreatif dan menguji adrenalin, serta penataan *landscape* yang menarik.

1.1.2 Latar Belakang Lokasi

Kota Baru Parahyangan dipilih karena merupakan kawasan yang mengedepankan konsep pendidikan, dimana tepat untuk diadakan sebuah bangunan sebagai *science center* berupa *Primate Center*. Lokasi ini juga strategis untuk diadakan *Fun Park* karena mendukung tatanan kawasan yang sudah tertata dan sebagai daya tarik wisata di Kota Baru Parahyangan.

Proyek ini harus diadakan karena belum ada fungsi ‘*Theme Park*’ di Kota Baru Parahyangan, sehingga ini menjadi peluang bisnis besar yang akan mendatangkan profit dari sektor pariwisata. Keberadaan *Primate Center indoor* ini juga akan menjadi salah satu pusat primata *indoor* terbesar di Indonesia, sehingga menjadi ikon kawasan dan daya tarik wisatawan.

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



Gambar 1.1 Lokasi dan Akses Kota Baru Parahyangan

Sumber: *kotabaruparahyangan.com*, diakses 25/7/2020

Berikut **Tabel 1.1** yang merupakan data jumlah wisatawan mancanegara maupun nusantara ke Kabupaten Bandung Barat tahun 2016.

Tabel 1.1 Jumlah Wisatawan ke Bandung Barat

Kabupaten	Wisatawan Mancanegara	Wisatawan Nusantara	Jumlah
Bandung Barat	278,027	1,289,657	1,567,684

Sumber: Dinas Pariwisata Jabar, 2016

Berdasarkan **Tabel 1.1** di atas jumlah wisatawan pada tahun 2016 cukup banyak, itu menjadikan dasar Kota Baru Parahyangan yang berada di Kabupaten Bandung Barat ini tepat dijadikan pilihan terbaik untuk lokasi proyek. Jumlah wisatawan mancanegara yang masih sedikit dan perbandingannya sangat jauh dengan wisatawan nusantara, maka itu menjadi tantangan sendiri untuk proyek ini agar bisa lebih menarik wisatawan mancanegara.

1.2 Judul Proyek

Proyek ini bernama *Primate Center & Fun Park*.

Primate: Dalam Bahasa Indonesia yang berarti “Primata” menurut KBBI, yaitu bangsa mamalia yang meliputi kera, monyet, dan juga manusia.

Center: Menurut *Cambridge Dictionary*, yaitu bangunan atau set bangunan yang memiliki tujuan tertentu atau tempat yang terhubung dengan aktivitas tertentu.

Fun: Menurut *Cambridge Dictionary*, yaitu kesenangan, kenikmatan, atau hiburan.

Park: Menurut *Cambridge Dictionary*, yaitu sebidang tanah yang luas dengan rumput dan pepohonan, biasanya dikelilingi oleh pagar atau dinding, dan diatur secara khusus sehingga orang dapat berjalan di dalamnya untuk kesenangan atau anak-anak dapat bermain di dalamnya.

Jadi, *Primate Center & Fun Park* adalah sebuah *Theme Park indoor* yang berisi semua hal tentang primata disajikan dalam sebuah teknologi mutakhir seperti robot, *games*, perakitan robot dan *outdoor* yang berupa arena wahana bermain yang menguji adrenalin serta sajian *landscape* yang menarik.

1.3 Tema Perancangan

Tema Perancangan pada proyek ini adalah Arsitektur Futuristik.

Arsitektur Futuristik berawal dari gerakan Futurisme yang dilakukan oleh Filippo Tommaso Marinetti. Marinetti mempublikasikan sebuah manifesto di koran berita Paris *'Le Figaro'* pada abad ke-20. Artikel persuasif tersebut menginspirasi seniman lain untuk mengikuti gerakan ini. Salah satunya adalah seorang arsitek dari Italia, yaitu Antonio Sant'Elia.

Sant'Elia menciptakan gambar dari bangunan modern dan kota yang diwujudkan dalam teknologi pada abad ke-20. Gambarnya tersebut menonjolkan ketajaman/ketegasan bentuk, garis yang membentang, elemen industrial dan gedung pencakar langit.

Antonio Sant'Elia dalam manifestonya memproklamirkan:

1. 'Bahwa Arsitektur Futuris terdiri dari perhitungan yang presisi (*precise calculation*), keberanian (*boldness*), kesederhanaan (*simplicity*), penggunaan material beton, baja, kaca dan material ringan lainnya.'
2. 'Bahwa itu hanya kombinasi yang tidak menarik antara kegunaan (*practicality*) dan utilitas, tetapi tetap sebuah seni.'
3. 'Bahwa garis diagonal dan elips bersifat dinamis sesuai sifatnya dan seribu kali lebih mengesankan daripada horizontal dan vertikal.'
4. 'Bahwa dekorasi sebagai sesuatu yang melekat pada arsitektur adalah sebuah absurditas.'
5. 'Bahwa sama seperti orang – orang zaman dahulu yang mengambil inspirasi untuk seni mereka dari dunia alam, jadi kita harus mengambil inspirasi kita dari lingkungan mekanis yang kita buat.'
6. 'Bahwa Arsitektur harus dipahami sebagai seni membuang bentuk – bentuk bangunan sesuai dengan keterbatasan dan kestabilan.'
7. 'Bahwa Arsitektur juga harus dipahami sebagai kekuatan untuk menyalurkan manusia dan lingkungannya.'

8. 'Bahwa Arsitektur seperti ini tidak menghasilkan keabadian, tidak ada kebiasaan struktural. Kita akan hidup lebih lama dari rumah kita, dan setiap generasi harus membuat kotanya sendiri.'

Empat karakteristik Arsitektur Futuristik:

1. *Movement* (Pergerakan)
Menampilkan garis lurus presisi, bentuk persegi atau persegi panjang, mendorong penggunaan sudut yang unik, lekukan yang menggantung, sisi yang tajam, segitiga, oval, dan kubah.
2. Teknologi
Penggunaan fitur – fitur berteknologi untuk menggantikan fitur konvensional. Contohnya penggunaan *lift* yang bermaterial kaca sebagai pengganti tangga konvensional.
3. *Natural element* (elemen alam)
Pada awalnya, bangunan hanya dibangun menggunakan bata dan vinyl atau rangka kayu. Sekarang banyak bangunan menggunakan dinding kaca yang diperkuat dengan rangka besi/ baja yang memungkinkan penggunaannya melihat kearah luar menikmati pemandangan sekitar dan mendapat pencahayaan alami.
4. Sains
Penemuan terbaru mengenai material futuristik dan penerapan *building science*.

Dari keempat karakteristik tersebut, pada proyek ini difokuskan pada *Movement* (pergerakan).

Arsitektur Futuristik juga mencakup material dan metoda industri yang dapat meringankan kebutuhan akan sistem penahan beban internal bangunan, memiliki desain yang menjulang tajam, struktur dengan jarak bentang yang sempit, fasad yang tipis dan ringan.

Material - material yang mencirikan tema futuristik adalah penggunaan kaca, *stainless steel*, *clear glass*, kayu dengan *finishing duco* dan *laquer*. Penggunaan beton dengan *finishing* secara halus dengan bentuk - bentuk yang unik memberikan

kesan masa depan. Desain futuristik ini memiliki kiblat ke arah masa depan, maka desainnya memang harus sedinamis dan seunik mungkin agar menciptakan suatu kesan yang baru dan membuat penikmatnya menjadi tidak bosan.

1.4 Identifikasi Masalah

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

1.4.1 Aspek Persoalan Perancangan

- 1) Mengikuti ketentuan regulasi yang berlaku di kawasan proyek dibangun.
- 2) Menerapkan konsep Arsitektur Futuristik kedalam rancangan sehingga sesuai dengan keadaan *site* dan juga fungsi bangunan.
- 3) Mendesain *Primate Center & Fun Park* semenarik mungkin dan menggunakan konsep Arsitektur Futuristik sehingga menjadi suatu ikon di tempat tersebut.

1.4.2 Aspek Bangunan

- 1) Memperhatikan estetika bangunan sesuai konsep Arsitektur Futuristik tanpa mengabaikan struktur.
- 2) Memperhatikan alur aktivitas pengguna agar tidak terjadi ruang mati.
- 3) Membangun dengan material yang sesuai dengan konsep Arsitektur Futuristik.

1.4.3 Aspek Tapak dan Lingkungan

- 1) Menyikapi potensi dan kendala tapak dengan menerapkan Arsitektur Futuristik
- 2) Menghubungkan sirkulasi dalam bangunan dengan sirkulasi *landscape* sehingga selaras.
- 3) Membuat aksesibilitas yang efektif dan nyaman bagi pengguna

1.5 Tujuan Proyek

Tujuan proyek memiliki tujuan umum dan tujuan khusus.

1.5.1 Tujuan Umum

Merencanakan pembangunan sebuah *Primate Center & Fun Park* di Kawasan Kota Baru Parahyangan.

1.5.2 Tujuan Khusus

1. Menciptakan *Primate Center & Fun Park* yang berkualitas, mengedukasi sekaligus rekreatif.
2. Mendorong sektor pariwisata setempat dengan keberadaan *Primate Center & Fun Park*.
3. Menjadikan *Primate Center & Fun Park* sebagai sarana rekreasi yang berprofit.

1.6 Metoda Perancangan

Metoda perancangan dimulai dari program perencanaan hingga gambar akhir, sebagai berikut:

1. *Planning Programming*
Planning programming merupakan langkah awal untuk membuat konsep perancangan, diawali dengan survey lokasi, lalu diperoleh data – data tapak, bisa juga ditambah wawancara dengan warga sekitar. Setelah itu, mengambil data studi literatur dan studi banding dengan proyek serupa, ditambah mencari regulasi setempat/ mengenai proyek. Hasil akhirnya berupa analisis tapak yang berdasarkan survey dan regulasi, dilanjutkan dengan perubahan massa bangunan yang bisa jadi terinspirasi dari studi banding.
2. *Schematic Design*
Schematic Design merupakan tahap penggambaran mulai dari *Land use plan*, gambar rancangan bangunan, hingga animasi/ maket. Merealisasikan apa yang didapat saat *planning programming*, mendetailkan perubahan massa menjadi bangunan utuh.
3. *Detail Engineering Design (DED)*

Pada tahap ini, gambar – gambar dibuat lebih mendetail, yaitu detail arsitektur dan detail struktur konstruksi untuk kebutuhan pembangunan.

4. Hasil akhir

Hasil akhir berupa animasi/ maket dan poster untuk dipresentasikan ke klien, agar lebih mudah dipahami dan penampilannya estetik.



1.7 Skema Pemikiran



Bagan 1.1 Skema Pemikiran

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan Laporan Tugas Akhir ini terdiri dari beberapa bab. Setiap bab berisikan penjelasan tertentu dari isi keseluruhan bab. Adapun pembagiannya sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Bagian ini menguraikan mulai 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, skema pemikiran 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 *Primate Center & Fun Park*, studi banding yang sesuai dengan tema Arsitektur Futuristik.

BAB 3 METODOLOGI PERANCANGAN

Bagian ini menguraikan pendekatan studi, metoda perancangan, analisis tapak serta studi kelayakan proyek ini.

BAB 4 KONSEP PERANCANGAN

Bagian ini menguraikan elaborasi tema, konsep perancangan mengenai *zoning* tapak dan gubahan massa, konsep struktur mengenai sistem struktur, kolom struktur, balok, pondasi dilanjut dengan konsep utilitas.

BAB 5 HASIL RANCANGAN DAN METODA MEMBANGUN

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