

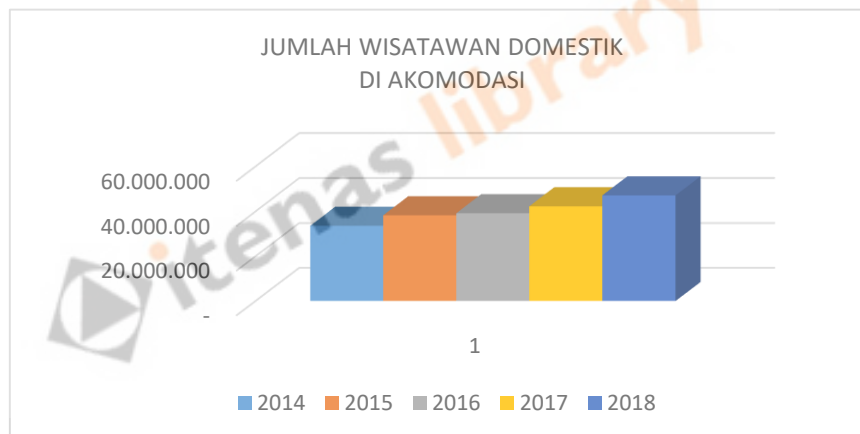
BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

1.1.1 Latar Belakang Proyek

Lokasi dimana site proyek berada yaitu Kota Baru Parahyangan, terletak di Padalarang, Kabupaten Bandung Barat. Kota Baru Parahyangan menghadirkan berbagai fasilitas kota lainnya yang mudah diakses, juga kawasan perumahan. Selain itu juga terdapat taman-taman bertema, pusat ilmu pengetahuan dan teknologi. Akses dari dan ke Kota Baru Parahyangan yang mudah juga membuat kawasan ini menjadi strategis yang merupakan peluang untuk dibuatnya sarana rekreasi baru.



Gambar 1.1 Pertumbuhan Jumlah Wisatawan Domestik Tahun 2014-2018

Sumber: Jawa Barat Dalam Angka 2019

Naiknya pertumbuhan wisatawan berdasarkan **Gambar 1.1** khususnya ke kota Bandung dan kabupaten Bandung Barat, membuat banyak sarana rekreasi baru yang dibangun. Hal ini membuat para wisatawan menjadi jenuh dengan banyak pilihan sarana rekreasi yang monoton. Sehingga dibutuhkan sebuah sarana rekreasi yang menawarkan kesan dan/atau wahana/atraksi baru.

Salah satu jenis sarana rekreasi yang banyak digemari wisatawan untuk berlibur adalah *water park*. Hal ini dikarenakan sifat *water park* yang umum dan bisa dinikmati segala umur. Yang menjadi kendala adalah banyaknya *water park* dengan konsep dan wahana yang monoton sehingga wisatawan merasa kurang tertarik

untuk berkunjung. Sehingga dibutuhkan *water park* dengan konsep dan wahana baru yang dapat menarik minat para wisatawan.

Penerapan arsitektur futuristik pada perancangan Parahyangan Aquafuture dapat menjadi solusi untuk mewujudkan visi perancangan dan Kota Baru Parahyangan dengan menerapkan desain yang ikonik, dinamis, rekreatif, dan berbagai atraksi yang baru. Sehingga para wisatawan dapat tertarik untuk berkunjung ke *water park* dan mendapatkan pengalaman yang menyenangkan sehingga wisatawan mendapatkan kesan yang istimewa, juga timbul keinginan untuk kembali lagi ke *water park* di lain kesempatan.

1.2 Judul Proyek

Judul dari proyek ini adalah Perancangan *Parahyangan Aquafuture* dengan Penerapan Arsitektur Futuristik di Kota Baru Parahyangan.

Parahyangan Aquafuture merupakan sebuah rancangan waterpark yang berlokasi di Kota Baru Parahyangan, Padalang, Kabupaten Bandung Barat dengan penerapan arsitektur futuristik.

Alasan dipilihnya nama tersebut dikarenakan tema yang diusung di perancangan ini yaitu arsitektur futuristik. Pada Parahyangan Aquafuture, tema futuristik akan diterapkan pada bangunan, desain tapak, dan wahana. Wahana dan atraksi pada *water park* ini ditekankan kepada pengalaman pengunjung, yang tidak hanya diperlihatkan melalui wahana dan atraksi, tetapi juga diperlihatkan melalui suasana.

1.3 Tema Perancangan

1.3.1 Latar Belakang Tema

Dikarenakan dibutuhkannya *water park* dengan konsep, wahana, dan atraksi yang baru dan berbeda maka dipilihlah tema perancangan arsitektur futuristik yang memiliki karakteristik menggunakan bentuk lengkung dan eliptik, ekspresi dinamis, dan ekspresi teknologi yang akan di terapkan dalam perancangan.

1.3.2 Definisi Tema

Futurist architecture adalah sebuah bentuk arsitektur awal abad ke-20 yang lahir di Italia, ditandai dengan kromatisisme yang kuat, garis dinamis panjang, menunjukkan kecepatan, gerak, urgensi, dan lirik: itu adalah bagian dari futurisme, sebuah gerakan artistik yang didirikan oleh penyair Filippo Tommaso Marinetti, yang menghasilkan manifesto pertamanya, *Manifesto of Futurism*, pada tahun 1909. Gerakan ini tidak hanya menarik penyair, musisi, dan seniman, tetapi juga arsitek. Kelompok yang terakhir termasuk arsitek Antonio Sant Elia, yang meskipun hanya sedikit membangun, dia menerjemahkan visi futuris ke dalam bentuk urban. (Günter Berghaus (2000). *International Futurism in Arts and Literature*. Walter de Gruyter. p. 364)

Futuristik merupakan suatu paham kebebasan dalam mengungkapkan atau mengekspresikan ide atau gagasan ke dalam suatu bentuk tampilan yang tidak biasa, kreatif dan inovatif. Hasil dari futuristik ini adalah sesuatu yang dinamis, selalu berubah-ubah sesuai keinginan dan zamannya. Penerapan futuristik ini hanya terlihat pada penampilan atau tampaknya dengan tetap memperhatikan dan memperhitungkan fungsi dari objeknya (Tiffany, 2012).

Menurut Haryadi Syalam (2015), arsitektur futuristik mengandung nilai-nilai dinamis, estetis dan inovatif terutama dari segi teknologi yang dipakai (canggih dan ramah lingkungan) dengan mengadopsi bentuk-bentuk bebas yang tidak terikat oleh bentuk-bentuk tertentu, serta memiliki kriteria sebagaimana yang diungkapkan yaitu, bangunan itu harus mengikuti tuntutan kegiatan yang berkembang, melayani perubahan peradahan kegiatan, dan kemungkinan penambahan bangunan tanpa mengganggu bangunan dan lingkungan yang ada.

1.4 Identifikasi Masalah

1.4.1 Aspek Persoalan Perancangan

- a) Pada aspek perencanaan, persoalan yang harus diselesaikan adalah bagaimana mendesain *water park* dengan menerapkan tema perancangan dan memanfaatkan site dengan optimal.

- b) Perancangan mengacu kepada standar yang telah diatur pemerintah (SNI) maupun buku pedoman arsitektur.
- c) *Water park* yang didesain harus dapat mengakomodasi kebutuhan wisatawan.
- d) Merancang *water park* dengan pelayanan yang optimal, aksesibilitas yang mudah, serta daya tampung yang mencukupi.
- e) Merencanakan bangunan dan site dengan memperhatikan pengaruhnya terhadap lingkungan sekitar.

1.4.2 Aspek Bangunan

- a) Bangunan mampu merespon kendala dengan memaksimalkan potensi pada tapak.
- b) Memperhatikan estetika bangunan dengan tidak mengabaikan keselamatan dan kekuatan bangunan.
- c) Memperhatikan material yang mendukung estetika bangunan.

1.4.3 Aspek Tapak dan Lingkungan

- a) *Water park* dibangun sesuai dengan rencana tata ruang yang telah dirancah pemerintah. Regulasi harus diperhatikan dalam proses perancangan.
- b) *Water park* harus dapat mengembangkan potensi yang ada pada site.
- c) Desain kawasan *water park* harus memperhatikan kondisi lingkungan sekitar. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir dampak negatif dari lingkungan ke kawasan *water park* dan begitu juga sebaliknya.

1.5 Tujuan Proyek

1.5.1 Tujuan Umum

Mengakomodasi kebutuhan wisatawan akan tempat rekreasi yang ikonik, nyaman, dan tidak merusak lingkungan sekitar

1.5.2 Tujuan Khusus

Tujuan proyek ini adalah:

- a) Mengakomodasi kebutuhan wisatawan dari kawasan urban atau suburban akan tempat rekreasi.
- b) Merancang desain *water park* dengan unik sehingga menjadi ciri khas / ikon kawasan dan menjadi daya tarik bagi wisatawan.
- c) Merancang fasilitas penunjang untuk mengakomodasi berbagai kebutuhan pengunjung.
- d) Merancang *water park* dengan pelayanan yang optimal, aksesibilitas yang mudah, serta daya tampung yang mencukupi.
- e) Merancang desain *water park* yang tidak merusak lingkungan sekitar.

1.6 Metoda Perancangan

Langkah-langkah dalam Proses Perancangan 5 Langkah menurut Tim Mc. Ginty adalah:

- a. **Permulaan**
Proses permulaan meliputi pengalaman & batasan masalah yang akan dibenahi melalui pencarian data dan serangkaian wawancara. Aspek lain dalam proses ini adalah peranan imajinasi arsitek dan aspirasi-aspirasi klien.
- b) **Persiapan**
Langkah ini meliputi pengumpulan dan analisis informasi mengenai masalah yang akan dibenahi. Kegiatan yang disebut “pemograman” ini menghasilkan suatu laporan tertulis dengan ikhtisar kebutuhan-kebutuhan suatu proyek dan dapat memuat analisa yang mengidentifikasi masalah-masalah yang harus dibenahi.
- c) **Pengajuan Usul**
Proses pengajuan usul sering juga disebut “sintesa” yang berarti usulan-usulan perancang harus menghimpun berbagai pertimbangan dari

konteks social, ekonomi, fisik, program, tempat, klien, teknologi, estetika, dan nilai-nilai perancangan.

Perancang membuat gambar-gambar permulaan dengan mempertimbangkan dampak dari informasi yang didapat dan menyelidiki potensi-potensi dari susunan bentuk yang berbeda-beda (gubahan massa).

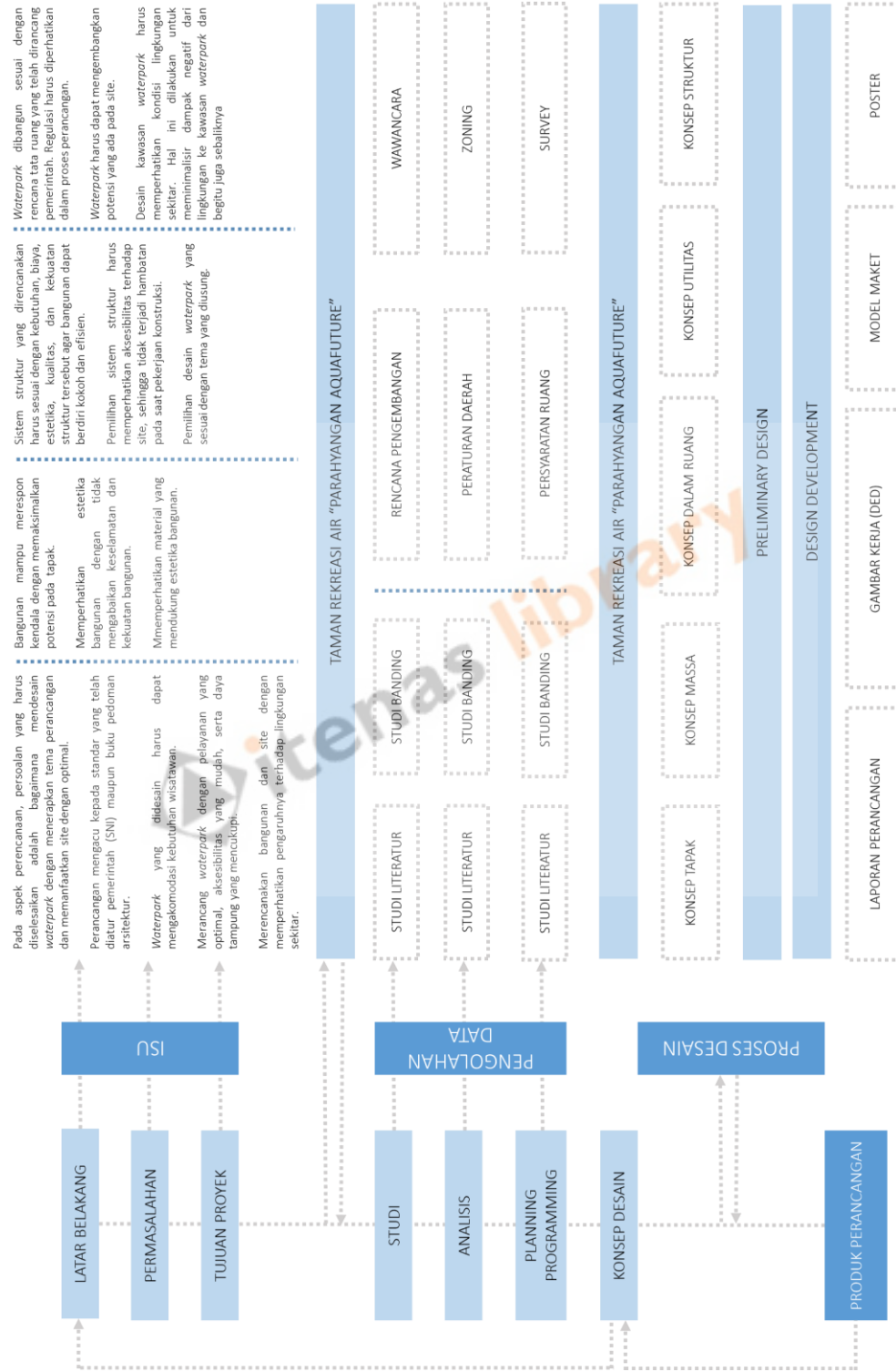
d) Evaluasi

Proses ini berpusat pada evaluasi usulan-usulan alternatif yang di anjurkan perancang. Evaluasi ini meliputi perbandingan pemecahan-pemecahan masalah pada rancangan yang diusulkan dengan tujuan untuk mencapai kriteria yang dikembangkan dalam tahap pemograman.

e) Tindakan

Tahap tindakan dalam proses perancangan adalah kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan persiapan pelaksanaan proyek, seperti menyiapkan dokumen-dokumen konstruksi dan pemilihan kontraktor. Yang termasuk dokumen-dokumen konstruksi adalah gambar-gambar kerja dan spesifikasi-spesifikasi tertulis untuk bangunan.

1.7 Skema Pemikiran



Gambar 1.2 Skema Pemikiran

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan yang akan dibahas pada laporan ini yaitu :

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai latar belakang, judul proyek, tema perancangan, identifikasi masalah, tujuan proyek, metoda perancangan, dan sistematika penulisan

BAB 2 TINJAUAN TEORI DAN STUDI BANDING

Bab ini membahas mengenai pendekatan-pendekatan teori yang dibahas berdasarkan tinjauan teori dan studi banding.

BAB 3 METODOLOGI PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan metodologi perancangan yang akan digunakan dalam perancangan, studi kelayakan, program ruang, dan analisis tapak.

BAB 4 KONSEP PERANCANGAN

Bab ini membahas mengenai elaborasi tema, konsep perancangan, konsep struktur, dan konsep utilitas.

BAB 5 HASIL RANCANGAN DAN METODA MEMBANGUN

Bab ini membahas mengenai hasil rancangan arsitektur, rancangan struktural, estimasi anggaran bangunan, metoda membangun, dan simpulan.