

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Indonesia memiliki letak geografis yang sejajar dengan khatulistiwa, sehingga hal tersebut dapat dimanfaatkan dan dikembangkan dalam segi keilmuan mengenai astronomi. Antusiasme masyarakat terhadap ilmu astronomi pun cukup tinggi, karena sering terjadi fenomena alam yang dapat dilihat di negara tertentu.

Kota Bandung merupakan salah satu kota di Indonesia yang berstatus sebagai Ibu Kota Provinsi Jawa Barat yang sering dijadikan destinasi wisata masyarakat Indonesia. Hal ini terjadi karena tersedianya berbagai fasilitas wisata yang beragam, sehingga Kota Bandung terus mengalami kenaikan jumlah wisatawan setiap tahunnya. Recreation Park menjadi salah satu pilihan tempat wisata dapat menghimpun segmentasi pengunjung dan memiliki banyak peminat. Pemilik swasta berlomba-lomba dalam membuat inovasi baru berupa sarana yang dapat menampung minat masyarakat. Pemanfaatan wisata taman rekreasi disatukan dengan ilmu astronomi dapat menjadi daya tarik wisata yang baru.

Astronomi yang selalu berhubungan dengan teknologi berbanding lurus dengan arsitektur futuristik yang selalu mengarah ke masa depan dengan pendekatan arsitektur futuristik diharapkan mampu mengikuti perkembangan zaman dan tetap digandrungi oleh masyarakat dari masa ke masa.

### **1.2 Judul Proyek**

Judul proyek pembangunan adalah *Astronomical Recreation Park*. *Astronomical Recreation Park* adalah tempat rekreasi dan belajar mengenai ilmu astronomi dasar menggunakan teknologi.

### **1.3 Tema Perancangan**

Tema yang digunakan pada perancangan adalah Futuristik. Futuristik memiliki arti mengarah atau menuju ke masa depan. Futuristik pada bangunan menggambarkan bahwa perencanaan dan pembangunan tidak terkait dengan

hubungan masa lalu, tetapi menggambarkan masa depan. Bangunan harus mengikuti dan menampung tuntutan kegiatan yang selalu berkembang. Futuristik merupakan suatu paham kebebasan dalam mengungkapkan atau mengekspresikan ide atau gagasan kedalam suatu bentuk tampilan yang tidak biasa, kreatif dan inovatif.

#### **1.4 Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah ini terdiri dari beberapa aspek, diantaranya adalah aspek perancangan, aspek bangunan, aspek tapak dan lingkungan.

##### **1.4.1 Aspek Persoalan Perancangan**

- Bangunan memiliki tema perancangan yang futuristik sehingga perlu diaplikasikan pada desain bangunan dan penggunaan material yang modern.
- Penataan ruang dan sirkulasi bangunan menjadi point yang sangat penting karena fungsi bangunan sebagai sarana rekreasi yang akan menampung pengunjung dalam jumlah banyak.

##### **1.4.2 Aspek Bangunan**

- Perlu penguasaan terhadap teknologi bangunan agar dapat menunjang fasilitas di dalam bangunan yang berbasis teknologi.
- Pemilihan sistem struktur bangunan yang tepat agar dapat mawadahi fungsi bangunan sebagai sarana rekreasi dengan jumlah yang banyak.
- Sistem utilitas bangunan perlu dirancang dengan efektif dan efisien sesuai dengan kebutuhan.

##### **1.4.3 Aspek Tapak dan Lingkungan**

- Pengolahan site perlu dilakukan dengan efektif dan efisien.
- Pengolahan site terhadap sisi yang berbatasan dengan bangunan existing dan jalan utama.

#### **1.5 Tujuan Proyek**

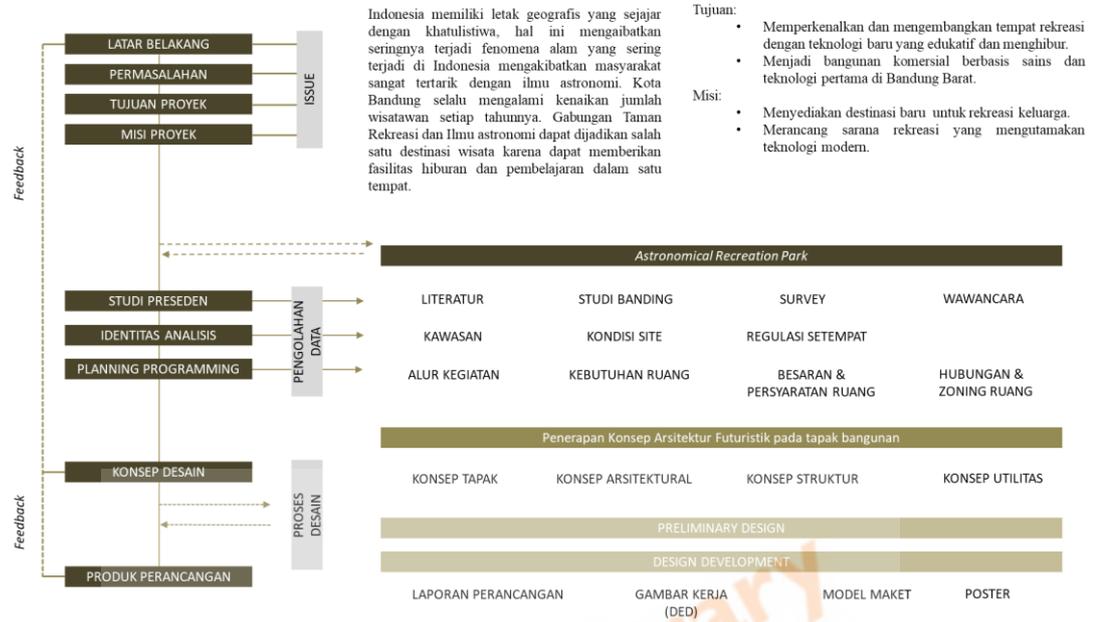
*Astronomical Recreation Park* bertujuan untuk menciptakan sebuah tempat rekreatif dan edukasi yang didesain dengan menarik dengan pemanfaatan teknologi.

## 1.6 Metoda Perancangan

Metode perancangan yang digunakan dalam perancangan *Astronomical Recreation Park* adalah sebagai berikut :

- **Tahap Pertama** adalah melihat fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar, serta menganalisa latar belakang dari permasalahan. Sehingga dari hasil analisa yang didapat muncul suatu ide atau gagasan untuk memperbaiki permasalahan di lingkungan tersebut.
- **Tahap Kedua** adalah pemahaman terhadap teori-teori tentang pusat lingkungan, jenis sarana serta aspek –aspek yang mempengaruhi pusat lingkungan tersebut.
- **Tahap Ketiga** adalah melakukan studi banding menurut teori dan kenyataan. Studi banding dapat dilakukan dengan melalui studi literatur ataupun survey secara langsung.
- **Tahap Keempat** adalah menyimpulkan hasil studi banding yang telah dilakukan. Kesimpulan yang dihasilkan dapat berupa aspek-aspek yang mempengaruhi area lingkungan maupun konsep umum.
- **Tahap Kelima** adalah analisa terhadap permasalahan dan potensi yang berada di area lingkungan perancangan.
- **Tahap Keenam** adalah tahap programming yaitu hasil keputusan atas aktivitas atau fungsi apa saja yang dapat mengisi sarana pada lahan perencanaan tersebut.
- **Tahap Ketujuh** adalah perwujudan desain perancangan, yang berdasarkan pada permasalahan pokok yang ada dan tujuan atau sasaran yang hendak dicapai.

## 1.7 Sistematika Penulisan



Bagan 1. 1 Skema Pemikiran