

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ketergantungan impor merupakan permasalahan yang berulang setiap tahun. Sangat ironis sebagai negara agraris yang kelimpahan sumber daya alam, Indonesia harus mengimpor 29 komoditas pangan (BPS, 2013). 29 komoditas tersebut adalah beras, jagung, kedelai, biji gandum, tepung terigu, gula pasir, gula tebu, daging sejenis lembu, garam, mentega, minyak goreng, susu, bawang merah, bawang putih, kopi, cengkeh, kakao, cabai, cabai kering, cabai awet, tembakau, ubi kayu, kentang. Pada kenyataannya, Sebagian pangan yang diimpor tersebut justru bisa dihasilkan di negeri sendiri.

Selain itu, saat ini dunia sudah memasuki revolusi industri 4.0. Era ini ditandai dengan automasi penggunaan mesin yang terintegrasi jaringan internet, moda transportasi mulai dibuat seolah melayang. Digitalisasi juga telah merasuki semua aktivitas, dari sosial, pendidikan, hingga ekonomi. Kecanggihan teknologi membuat semua sektor berevolusi menjadi cepat dan presisi.

Mayoritas petani di Indonesia masih menggunakan sistem konvensional untuk produksi pertaniannya. Oleh karena itu, tidak heran jika hasil produksinya memiliki kualitas di bawah standard dan pemerintah terus melakukan import karena dinilai hasil komoditas pangan negara lain lebih baik.

Dengan melihat latar belakang diatas, dapat disimpulkan bahwa perancangan Kawasan Parahyangan Agrowisata 4.0 selain dijadikan sebagai area wisata rekreasi, juga bangunan ini dijadikan sebagai area edukasi khususnya sebagai modul/simulasi pertanian 4.0. Tujuan utama perancangan ini adalah pertanian di Indonesia sudah diproduksi dengan sistem teknologi canggih dan hasil komoditas pangan tidak lagi dilakukan secara impor tetapi masyarakat bisa melakukan ekspor.

1.2 Judul Proyek

Kawasan Parahyangan Agrowisata 4.0 adalah sebuah kawasan agrowisata yang terletak di Kota Baru Parahyangan, Kab. Bandung Barat. Kawasan ini berfungsi sebagai pusat di bidang pertanian dengan sistem produksi menggunakan teknologi canggih. Selain dimanfaatkan sebagai area edukasi, Kawasan Parahyangan Agrowisata 4.0 juga dimanfaatkan sebagai area rekreasi berupa wahana bermain seperti: *augmented reality*, *9D virtual reality*, dan *cable car* sebagai daya tarik wisatawan.

Kawasan Parahyangan Agrowisata 4.0 ini juga dilengkapi dengan bangunan publik yang sifatnya komersial seperti *restaurant*, *organik market*, *greenhouse*, dan *landmark*. Maupun yang sifatnya umum seperti *plaza*, taman tematik, *skywalk*. Sedangkan, area penunjang lainnya adalah seperti mushola, toilet, tempat parkir dan gazebo.

1.3 Tema Perancangan

Melihat dari lokasi proyek yaitu di Kota Baru Parahyangan, merupakan kawasan yang didominasi oleh *townhouse*, memiliki pola dan bentuk repetisi dan kubism. Kawasan yang akan dirancang merupakan area wisata sekaligus edukasi. Oleh karena itu, bentuk dan fasilitas didalamnya harus memberikan kesan yang baik, agar orang akan tertarik dan datang ke kawasan tersebut.

Salah satu tema yang terdapat didalam sekian banyak tema lainnya yaitu arsitektur kontemporer. Dalam pengertian kali ini kontemporer dalam konsep arsitektur dapat diartikan sebagai "suatu desain yang lebih maju, variatif, fleksibel, dan inovatif, baik secara bentuk maupun tampilan, jenis material, pengolahan material, bentuk asimetris maupun teknologi yang digunakan dan menjadi *trend* pada tahun-tahun terakhir. Desain yang kontemporer menampilkan gaya yang lebih baru. Gaya lama yang diberi label kontemporer akan menghasilkan suatu desain yang lebih segar dan berbeda dari biasanya. Kontemporer menyajikan kombinasi gaya seperti modern kontemporer, klasik kontemporer, etnik kontemporer, dan lainnya."

Seni kontemporer yang lahir setelah era seni modern sangat mewakili kekinian baik dalam konsep maupun produk akhir yang dihasilkan. Para seniman atau arsitek

yang menggeluti tema kontemporer ini menuangkan ide dan konsep modern dalam karya-karya mereka serta menggabungkan antara idealisme dan *trend* yang di yakini. Arsitektur kontemporer bisa juga dikatakan dengan istilah arsitektur non-vernakular dimana konsep kontemporer ini sangat memaksimalkan penggunaan produk atau material yang baru non-lokal secara aspiratif, inovatif dan memiliki resiko yang tinggi.

1.4 Identifikasi Masalah

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

1.4.1 Aspek Persoalan Perancangan

Bagaimana merencanakan sebuah Kawasan Parahyangan Agrowisata 4.0 yang bisa menjadi sumber penghasil pangan dan mampu mengekspor hasil pangannya dan bagaimana merancang sebuah pertanian yang mampu bertahan sampai 20 tahun kedepan tetapi tidak menghilangkan identitas budaya.

1.4.2 Aspek Bangunan

Bagaimana merencanakan bangunan multi-massa yang selaras satu sama lain, terintegrasi satu sama lain, sehingga manusia sebagai aktor utama mampu merasa setiap pengalaman yang berbeda di setiap perencanaan bangunannya.

1.4.3 Aspek Struktur

Bagaimana merencanakan struktur bentang lebar pada Kawasan Parahyangan Agrowisata 4.0 yang tidak hanya dijadikan sebagai struktur utama tetapi juga dijadikan sebagai elemen estetis.

1.4.4 Aspek Tapak dan Lingkungan

Bagaimana pengelolaan tanah yang baik, agar tidak merusak lingkungan

dan bagaimana melakukan *cut and fill* seminimal mungkin, agar tidak terjadinya *over-cost*.

1.5 Tujuan Proyek

Tujuan proyek dibagi menjadi 2 (dua) kategori, yaitu tujuan umum dan tujuan khusus.

1.5.1 Tujuan Umum

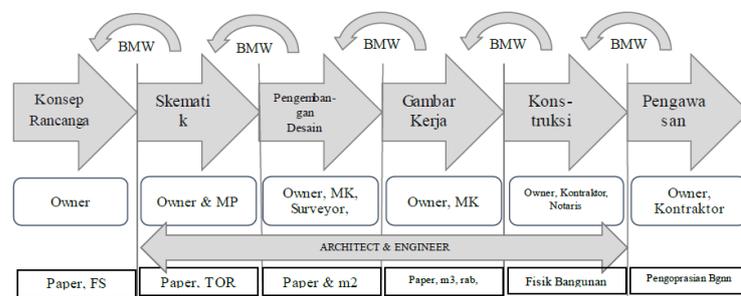
Merencanakan sebuah Kawasan Parahyangan Agrowisata 4.0 sebagai model yang bergerak dibidang pertanian sekaligus menjadi objek wisata dan edukasi, sehingga dalam hal ini bisa menjadi gerakan pertama untuk perubahan Indonesia khususnya dalam pengendalian impor pangan.

1.5.2 Tujuan Khusus

Merencanakan sebuah Kawasan Parahyangan Agrowisata 4.0 yang memiliki teknologi tinggi khususnya pada produksi tanaman budidaya, dan memiliki kelayakan sampai dengan 20 tahun mendatang.

1.6 Metoda Perancangan

Metode perancangan Parahyangan Agrowisata 4.0 menggunakan “Proses Produksi Arsitektur” yaitu:

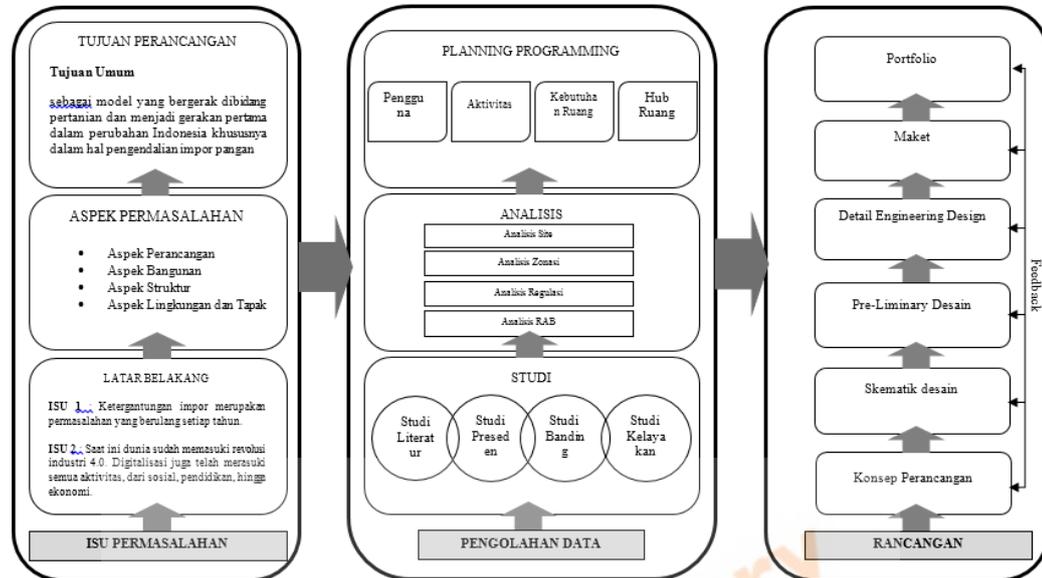


Gambar 1. 1 Metode Perancangan

Sumber : Data Pribadi

Metode perancangan ini bersifat fleksibel, sehingga pada setiap tahap seorang arsitek bisa melakukan feedback terhadap tahap-tahap yang lain.

1.7 Skema Pemikiran



Gambar 1. 2 Skema Pemikiran

Sumber : Data Pribadi

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan Laporan Perancangan Tugas Akhir Arsitektur ini dibagi menjadi beberapa bab. Masing-masing bab membahas bagian tertentu dari keseluruhan isi laporan ini berdasarkan jenis materi pembahasannya. Adapun pembagiannya sebagai berikut :

- **Bab 1 : Pendahuluan**

Bagian ini menceritakan mengenai latar belakang proyek, judul proyek, tema perancangan, identifikasi masalah, tujuan proyek, metode perancangan, skema pemikiran, dan sistematika penulisan.

- **Bab 2 : Tinjauan Teori dan Studi Banding**

Bagian ini menguraikan tentang tinjauan teori mengenai perancangan bangunan apartemen dan studi banding mengenai bangunan apartemen.

- **Bab 3 : Program dan Analisis Tapak**

Bagian ini menguraikan hasil mengenai studi-studi komparatif terhadap proyek dan tema yang dipilih. Penjelasan mengenai tinjauan kawasan perencanaan proyek meliputi deskripsi proyek, tinjauan lokasi, dan kondisi lingkungan (data tapak, karakteristik tapak, potensi tapak, karakteristik bangunan) dan analisis tapak (eksisting tapak, batasan tapak, orientasi matahari, arah angin, sistem drainase, *view* ke dalam dan keluar tapak, vegetasi disekitar tapak, sirkulasi kendaraan, dan sirkulasi pejalan kaki), serta menguraikan kebutuhan – kebutuhan ruang yang dibutuhkan untuk membangun proyek bangunan apartemen berdasarkan hasil analisis alur aktivitas penggunaannya.

- **Bab 4 : Konsep Perancangan**

Bagian ini menguraikan penjelasan mengenai elaborasi tema yang digunakan dan konsep – konsep perancangan Kawasan Parahyangan Agrowisata 4.0.

- **Bab 5 : Kesimpulan Rancangan**

Bagian ini menguraikan penjelasan mengenai hasil rancangan Kawasan Parahyangan Agrowisata 4.0, perkiraan biaya, serta manajemen konstruksi bangunan yang akan dirancang.