

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Latar belakang terbagi berdasarkan latar belakang proyek dan latar belakang lokasi sebagai berikut.

1.1.1 Latar Belakang Proyek

Saat ini, pergi ke tempat rekreasi menjadi suatu kebutuhan baru bagi masyarakat. Alasan yang sering dijumpai bagi wisatawan untuk berwisata ialah sebagai wadah untuk beristirahat dan untuk melakukan banyak hal menyenangkan yang terkadang tak sempat dilakukan saat hari kerja. Mengunjungi tempat rekreasi dapat memenuhi kebutuhan untuk membuat bahagia dan rileks, itulah yang membuat saat ini banyak tempat rekreasi baru yang dicari oleh wisatawan.

Menurut Menteri Koordinator Bidang Kemaritiman, pembangunan tempat rekreasi menjadi salah satu hal yang penting sekali. Pembangunan dan perkembangan tempat rekreasi saat ini terbilang paling mudah dalam menciptakan lapangan kerja. Selain itu, dilihat dari segi *linkage*, tempat-tempat rekreasi menjadi penghubung dari banyak sektor lainnya. Sehingga, dengan adanya tempat rekreasi, sektor-sektor lain pun secara tidak langsung akan hidup.

Berkembangnya tempat rekreasi dapat menciptakan ekonomi kerakyatan dengan meningkatkan kembali industri-industri kreatif. Produk kreatif bisa dijual seiring dengan perkembangan tempat rekreasi. Berkembangnya tempat-tempat rekreasi akan menjadi nilai tambah yang besar. Contohnya, dalam satu objek tempat rekreasi, sektor perhubungan sangat berperan yang nantinya diharapkan saling menguntungkan secara simbiosis-mutualisme.

Saat ini untuk Indonesia memiliki target sebanyak 20 juta wisatawan dimulai pada tahun 2019, baik wisatawan domestik dan tidak menutup kemungkinan bagi wisatawan mancanegara.

1.1.2 Latar Belakang Lokasi

Kabupaten Bandung Barat merupakan daerah yang kini mulai dipenuhi oleh permukiman penduduk kota Bandung yang memiliki aktivitas di kota. Untuk memenuhi kebutuhan sarana pra sarana bagi penduduk seperti fasilitas komersil dan hiburan pun mulai mejadi prospek di daerah ini.

Salah satunya adalah Kota Baru Parahyangan yang merupakan sebuah kota mandiri dengan fungsi utama sebagai perumahan *elite*. Kawasan ini memiliki beberapa potensi di bidang pariwisata baik wisata alam, wisata minat khusus, maupun jenis wisata lainnya. Kota Baru Parahyangan yang berwawasan pendidikan dengan dapat terlihat mulai dari konsep pintu gerbang utamanya yang mengusung konsep astronomi dalam bentuk konstelasi tata surya, hingga tersedianya fasilitas pendidikan pada kawasan, mulai dari *playgroup* hingga universitas, maupun bentuk non formal seperti Sundial Puspa Iptek, Bale Seni Barli, dan taman tematik yang tersebar di setiap tatar.

Kota Baru Parahyangan memiliki 3 tema utama yang meliputi pendidikan, sejarah dan budaya. Pilar pendidikan diwujudkan dengan lengkapnya fasilitas pendidikan dan taman tematik hunian yang bernilai pendidikan pada seluruh kawasan, sedangkan pada pilar sejarah diwujudkan dengan inspirasi tata kota berbentuk '*gardern city*' pada era Parisj Van Java dan arsitektur Bandoeng Tempo Doeloe yang diterapkan pada bangunan dan kawasan tematik. Yang terakhir pada pilar budaya diwujudkan dengan penamaan kawasan dan jalan berdasarkan akar budaya dan seringnya menyelenggarakan beragam acara dan kegiatan budaya pada kawasan ini.

Melalui upaya pengadaan proyek *waterpark* ini, selain diharapkan mampu mewadahi aktivitas rekreasi air namun juga sebagai *information center* kepada masyarakat yang bersifat edukatif dan rekreatif di Kota Baru Parahyangan Bandung. Konteks keberadaan proyek ini diasumsikan juga mampu memberikan keuntungan terhadap lingkungan sekitar. Disatu sisi selain rekreasi air berjarak jauh dari site, Kawasan Kota Baru Parahyangan juga merupakan kawasan *elite* yang belum memiliki *theme park* dalam kawasan tersebut.

1.2 Judul Proyek : Sarana Rekreasi *Waterpark* di Kota Bandung

Judul yang diajukan:

Perancangan *Lagoona Waterpark* Dengan Tema Arsitektur Tropis di Kota Baru Parahyangan.

Pengertian Judul :

1. Perancangan

Ruang (bidang, rumah, dan lainnya) yang dapat menyegarkan kembali badan dan pikiran. Suatu tempat yang disediakan dengan tujuan untuk mendapatkan ketenangan diri, melepaskan penat, menghilangkan beban di pikiran dan merilekskan tubuh.

2. *Waterpark* (Taman Air)

Tempat rekreasi dengan fasilitas permainan yang menggunakan air: tempat hiburan itu dilengkapi dengan air.

3. Arsitektur Tropis

Konsep yang berorientasi pada kondisi iklim dan cuaca, pada lokasi dimana masa bangunan atau kelompok masa bangunan berada, serta dampak, tautan atau pengaruhnya terhadap lingkungan sekitar.

4. Kota Bandung

Konsep yang berorientasi pada kondisi iklim dan cuaca, pada lokasi dimana masa bangunan atau kelompok masa bangunan berada, serta dampak, tautan atau pengaruhnya terhadap lingkungan sekitar.

1.3 Tema Perancangan

Arsitektur tropis merupakan konsep yang berorientasi pada kondisi iklim dan cuaca, pada lokasi dimana masa bangunan atau kelompok masa bangunan berada, serta dampak, tautan atau pengaruhnya terhadap lingkungan sekitar.

Tema arsitektur tropis hadir untuk memenuhi kebutuhan masyarakat yang tinggal di negara beriklim tropis, salah satunya di Indonesia. Dengan konsep yang banyak ditonjolkan adalah aplikasi "*Back to Nature*". Arsitektur tropis adalah jenis konsep arsitektur yang merupakan jawaban dan bentuk adaptasi bangunan terhadap kondisi iklim di suatu daerah tropis. Iklim tropis biasanya terletak di dekat garis

khatulistiwa dan memiliki karakter khusus yang disebabkan oleh panas matahari yang tinggi, kelembapan dan curah hujan yang cukup tinggi, pergerakan angin, dan banyak pengaruh lainnya.

Pengaruhnya pada bangunan akan terasa pada suhu udara, tingkat kelembapan, kesehatan udara yang harus diantisipasi oleh desain arsitektur agar tidak merusak kenyamanan pengguna bangunan. Selain itu, arsitektur tropis juga memperhatikan penggunaan material yang tahan terhadap kondisi iklim tropis, mampu menunjukkan ciri karakter material lokal (daerah tropis) yang lebih sesuai dan ramah lingkungan.

Kata tropis merupakan suatu gambaran keadaan posisi suatu wilayah yang memiliki 2 musim (hujan dan kemarau) yang terletak dekat dengan garis khatulistiwa. Indonesia adalah contoh terbaik daerah dengan karakter iklim tropis, banyak bangunan tradisional di Indonesia yang menunjukkan ciri arsitektur tropis. Iklim tropis dikenal cukup ganas untuk merusak banyak material bangunan seperti baja dan kayu. Curah hujan yang tinggi membuat baja mudah berkarat dan membuat kayu mudah jamur dan lapuk. Oleh karena itu, arsitektur tropis menggunakan lapisan *finishing* yang lebih banyak, seperti cat dan coating. Arsitektur tropis adalah gaya arsitektur dikembangkan sebagai gaya arsitektur khusus yang membuat adaptasi bangunan yang lebih baik dalam menghadapi iklim tropis dengan segala karakteristiknya.

Adapun adaptasi arsitektur tropis menghadapi iklim yang menjadi ciri-ciri bangunan tropis adalah sebagai berikut :

1. Adanya overstek pada bangunan untuk mencegah tampias dari air hujan dan silau dari cahaya matahari.
2. Teras yang beratap lebar atau penggunaan kanopi yang lebar untuk mencegah radiasi langsung.
3. Penggunaan material kaca yang tidak terlalu lebar, atau disiasati dengan pemasangan *sun shading*.
4. Banyak ventilasi udara untuk penghawaan alami.

5. Atap miring >30 derajat (pelana atau limasan) untuk mencegah panas radiasi matahari masuk ke dalam ruangan.
6. Memperkecil luas permukaan yang menghadap ke timur dan barat untuk menghindari ruang-ruang yang panas terpapar cahaya matahari.
7. Orientasi bangunan atau bukaan jendela ke arah utara atau selatan.
8. Melindungi permukaan bangunan dengan lapisan material *weather shield*.
9. Bangunan umumnya berwarna terang untuk mencegah penyerapan panas.
10. Material untuk eksterior lebih baik menggunakan material *low* atau material ramah lingkungan.
11. Pada fasad maupun interior bangunan lebih baik menggunakan material lokal daripada material impor.
12. Banyak vegetasi pada bangunan digunakan sebagai unsur peneduh di siang hari.

Tujuan Arsitektur Tropis

Tujuan utama dari gaya arsitektur ini adalah mengadaptasikan bangunan sebaik-baiknya terhadap lingkungan yang beriklim tropis, membuat ruang yang nyaman untuk dihuni dan digunakan untuk berbagai aktivitas sehari-hari serta mengurangi penggunaan energi AC dan lampu.

Desain bangunan diharapkan secara pasif (secara bentuk dan mekanis) bisa membuat ruang yang nyaman, tetap sejuk dan terang di siang hari serta tidak mudah rusak oleh panas dan hujan. Merancang sebuah bangunan yang pasif terhadap lingkungan tropis yang sejuk, dimulai dengan analisa lokasi, menentukan posisi dan orientasi masa, menentukan bentuk bangunan, bentuk atap, posisi jendela, material, warna dan sebagainya.

Seringkali gaya arsitektur tropis adalah sesuatu yang sangat mengutamakan fungsi, sementara untuk bentuk pastinya akan mengikuti fungsi, sehingga tidak terlalu disebutkan aturan estetika arsitektur tropis. Maka dari itu, tema arsitektur tropis sering dipadukan dengan tema lain dan akan menjadi gaya campuran seperti Arsitektur Modern Tropis, Tropis Kontemporer, Tradisional Tropis, Arsitektur Tropis Minimalis dan masih banyak lagi contoh lainnya.

Contoh Arsitektur Tropis

Contoh arsitektur tropis yang paling mudah ditemui adalah pada arsitektur rumah tradisional di Indonesia. Banyak arsitektur tradisional dan arsitektur vernakular di Indonesia merupakan arsitektur yang beradaptasi baik dengan lingkungan tropis, misalnya kita lihat pada arsitektur rumah joglo, rumah bali, rumah minang dan masih banyak lagi. Atap segitiga dengan overstek yang cukup lebar menandakan tema arsitektur tropis yang sederhana dan mendasar.

Penerapan Tema Arsitektur Tropis Pada Rancangan *Waterpark*

1. Pemanfaatan material alami pada bangunan.
2. Bangunan yang ada dalam *waterpark* menggunakan atap miring dan memiliki banyak bukaan (*open space*).
3. Vegetasi yang digunakan adalah pohon-pohonan dan tanaman tropis, seperti pohon palem, pohon pinus, tanaman geranium, tanaman kamboja dan lain-lain.
4. Adanya pulau-pulau buatan didalam *waterpark* untuk menambah kesan tropis.
5. Motif-motif dan ornamen yang ditampilkan pada fasad atau pun interior bangunan memberikan nuansa alam tropis.

1.4 Identifikasi Masalah

Terdapat permasalahan dalam merancang tempat rekreasi *waterpark* yang meliputi aspek persoalan perancangan, aspek bangunan, aspek tapak dan lingkungan seperti berikut :

1.4.1 Aspek Persoalan Perancangan

1. Merancang lansekap dan fasad bangunan sesuai dengan tema arsitektur tropis dan fungsi *waterpark* serta menyesuaikan terhadap kondisi dan sekitarnya.
2. Bangunan dapat menjadi ikon di Kota Baru Parahyangan.
3. Bangunan dapat menampilkan karakter arsitektur tropis; Penerapan konsep dengan menggunakan material sesuai tema (Arsitektur Tropis) seperti kayu, dan desain wahana dengan memakai unsur tropis untuk memberikan kesan nuansa alam tropis.
4. Menciptakan kenyamanan bagi pengunjung dan pengguna *waterpark* baik dalam bangunan maupun dalam tapak.
5. Menciptakan keamanan dan ketertiban melalui pengaturan sirkulasi yang efisien dan terhindar dari sirkulasi silang. Alur aktivitas mengalir untuk mempermudah pengguna khususnya pengunjung *waterpark*.
6. Penetapan program ruang disesuaikan dengan fungsi yang mengutamakan efektifitas pergerakan pengguna.

1.4.2 Aspek Bangunan

1. Penerapan jenis struktur yang tepat pada bangunan, khususnya pada wahana permainan air.
2. Struktur bangunan bentang lebar yang tidak menghambat dan mengganggu aktivitas pengguna.
3. Merancang bangunan dan wahana dalam *waterpark* yang memenuhi standar arsitektur.

1.4.3 Aspek Tapak dan Lingkungan

1. Merancang alur sirkulasi tapak yang terintegrasi dengan alur sirkulasi diluar tapak sehingga tidak menimbulkan kendala.
2. Efisiensi pemakaian air pada *waterpark*, dan sistem pembuangan air kotor yang ramah lingkungan; tidak eksploitasi air.

3. Menggunakan material bangunan yang tidak merusak lingkungan.
4. Rancangan sarana rekreasi yang dapat menaikkan aktivitas ekonomi pada lingkungan yang ada.

1.5 Tujuan Proyek

1.5.1 Tujuan Umum

Tujuan umum dari perencanaan sarana rekreasi air (*waterpark*) di Kota Baru Parahyangan Bandung adalah :

- a. Sebagai *information center* sekaligus rekreasi air maka dalam perancangannya *waterpark* harus unik dan aman digunakan, begitu juga dengan bangunan sekitarnya disesuaikan dengan fasilitas-fasilitas yang menunjang, seperti wahana permainan, taman-taman, *merchandise centre*, pertokoan atau *retail*, dan lain-lain).
- b. Menyediakan sarana rekreasi, informasi dan edukasi yang bersifat menyenangkan dan ramah lingkungan yang dapat dinikmati semua kalangan, baik bagi anak-anak maupun dewasa.
- c. Dengan fungsi sebagai sarana rekreasi, rancangan harus dapat memberikan suasana segar dan *refreshing* diharapkan mampu menunjang unsur-unsur dari konsep tropis yang didukung dengan perpaduan kedinamisan bentuk maupun penggunaan material alami.
- d. Menambah nilai kota dan daya tarik wisata kabupaten Kota Bandung.

1.5.2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari perencanaan sarana rekreasi air (*waterpark*) di Kota Baru Parahyangan Bandung adalah :

- a. Pencerminkan konsep arsitektur tropis pada perancangan desain harus mampu dirasakan oleh pengguna bangunan (*user*), dalam hal ini penggambaran suasananya diciptakan dengan mengaplikasikan unsur-unsur yang mendukung terciptanya konsep daerah tropis tersebut. Disamping itu,

banyaknya vegetasi yang sering dijumpai dipantai untuk menambah kesan tropis.

1.6 Metoda Perancangan

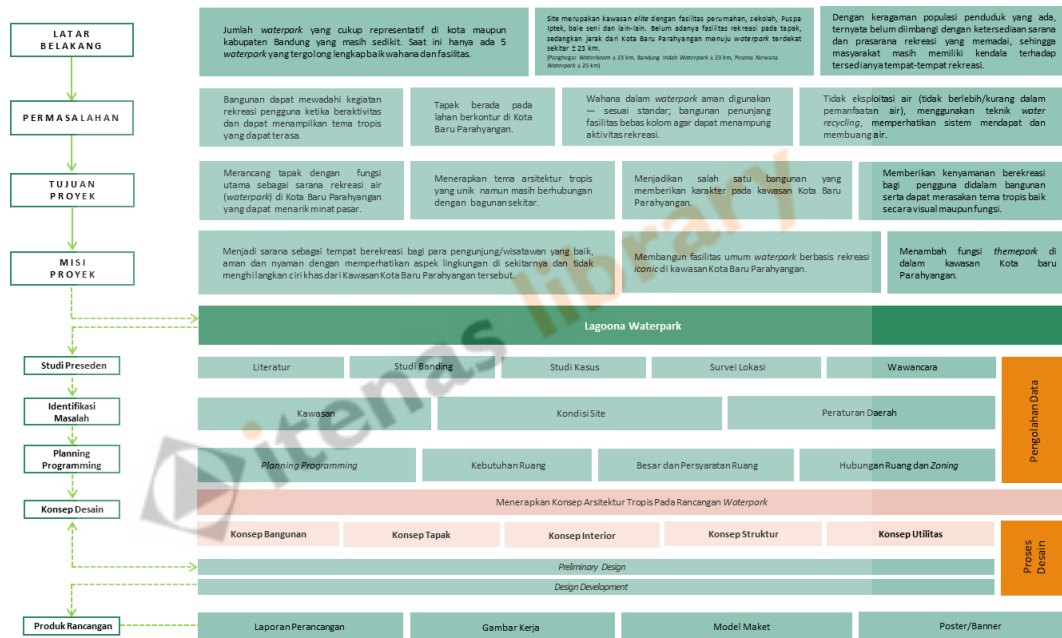
Cara pendekatan yang digunakan dalam penyelesaian masalah pengumpulan data dan studi banding *waterpark* diperlukan data dan realita lapangan, agar dapat menciptakan keselarasan antara ide dengan realita yang ada. Data yang diperoleh dari:

- a. Studi Literatur
Studi literatur berupa pencarian data terkait standar perancangan sarana rekreasi *waterpark* dan buku panduan sesuai tema.
Ernst, Neufert. 1991. *Data Arsitek*. Jakarta : Erlangga.
- b. Survey Lokasi
Peninjauan lokasi tapak diperlukan agar mendapatkan data-data yang valid terkait keadaan tapak pada situasi-situasi tertentu agar terjadi keselarasan antara konsep rancangan dan tapak.
- c. Studi Banding
Studi yang dilakukan dengan cara mempelajari dan mengenal lebih dalam pada bangunan sejenis (*waterpark*) untuk mendapatkan gambaran-gambaran tentang arsitektural, struktur, dan fungsi dimana hal tersebut dijadikan pertimbangan menuju arah perencanaan yang berhubungan dengan proyek yang direncanakan.
- d. Wawancara
Melakukan pertanyaan dengan pihak-pihak yang berkompeten/pihak terkait untuk mendapatkan masukan yang berguna di dalam proses perancangan.
- e. Studi Kasus
Dari studi kasus pada *waterpark* tertentu, dapat digunakan sebagai data perancangan di mana studi kasus ini nantinya akan membandingkan dan mencari sebuah referensi tentang rancangan yang akan dilaksanakan.
- f. Pengolahan dan Penyusunan Data

Data-data yang sudah terkumpul untuk kemudian diolah dan diproses guna mendapatkan pedoman dalam perencanaan *waterpark* dengan fungsi tempat rekreasi, informasi dan edukasi di kota Bandung.

1.7 Sistematika Penulisan

Skema pemikiran untuk penerapan tema arsitektur tropis pada Perancangan *Lagoona Waterpark* di Kota Baru Parahyangan ini dapat dilihat pada **Gambar 1.1** pada halaman selanjutnya.



Gambar 1.1 Skema Pemikiran

Sumber : Hasil Analisis

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 dibangunnya proyek ini.

BAB II. TINJAUAN TEORI DAN STUDI BANDING

Bab ini menguraikan tentang pengertian, fungsi, dan tujuan dari pembangunan sarana rekreasi berupa *waterpark*, studi literatur, serta studi banding mengenai bangunan hotel resor khususnya yang memiliki klasifikasi bintang empat.

BAB III. METODOLOGI PERANCANGAN

Bab ini membahas mengenai studi-studi komparatif dan studi kelayakan berdasarkan data dari kedatangan wisatawan terhadap proyek yang dipilih.

BAB IV. KONSEP PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan 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 dan sirkulasi), menguraikan kebutuhan-kebutuhan ruang yang dibutuhkan dalam tiap bangunan di tapak *waterpark*. Hasil akhir dari analisis tersebut adalah konsep yang akan diterapkan dan elaborasinya pada bangunan yang akan dirancang terhadap tema arsitektur tropis.

BAB V. HASIL RANCANGAN DAN METODA MEMBANGUN

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