

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pariwisata merupakan suatu keseluruhan elemen-elemen terkait yang didalamnya terdiri dari wisatawan, daerah tujuan wisata, perjalanan, industri dan lain sebagainya yang merupakan kegiatan pariwisata. Pariwisata menjadi andalan utama sumber devisa karena Indonesia merupakan salah satu Negara yang memiliki beraneka ragam jenis pariwisata, misalnya wisata alam, sosial maupun wisata budaya yang tersebar dari Sabang hingga Merauke. Dengan laju pertumbuhan ekonomi indonesia, dibangun tempat rekreasi swasta maupun pemerintah untuk menjadi profil dari kawasan tersebut. Mengangkat konservasi flora anggrek, hal tersebut menambah wawasan ilmu bagi pengunjung dan pelestarian tanaman.

1.1.1 Latar Belakang Judul

Theme park merupakan sarana rekreasi yang mengangkat profil kawasan tersebut meningkat dalam segi ekonomi maupun profil. Orchid Pavilion merupakan sarana konservasi anggrek yang memiliki keanekaragam jenis anggrek di Nusantara, dengan memilih objek anggrek maka konsep biomimikri pada bangunan akan diterapkan dalam desain. Konsep tersebut bertujuan ntuk mengidentitaskan sarana rekreasi yaitu anggrek.

1.1.2 Latar Belakang Proyek

Theme park yang ada di Kab. Bandung Barat belum banyak memiliki wisata konservasi anggrek yang akan memicu pengunjung untuk menikmati varian anggrek yang sangat banyak. Selain untuk hiburan, wisata tersebut memberikan sensasi keindahan yang alami, hal ini baik untuk wisatawan yang membutuhkan istirahat. Lokasi berada di kawasan sub-urban yaitu Kota Baru Parahyangan, Kab. Bandung Barat. Bandung barat menjadi kawasan destinasi wisata utama bagi para wisatawan, hal ini menjadi potensi bagi perencana untuk membangun wisata konservasi anggrek.

1.2 Judul Proyek

Proyek *theme park* yang dirancang memiliki judul “*Orchid Pavilion*” yang terbagi menjadi 2 kelompok kata yang memiliki arti sebagai berikut:

- a. *Orchid* merupakan bahasa Inggris yang artinya adalah Anggrek. Bunga anggrek yaitu satu suku tumbuhan berbunga dengan anggota jenis terbanyak di dunia.
- b. *Pavilion* adalah sebuah tempat yang berada di taman rumah atau halaman sebagai sarana beristirahat.

Dari kedua pengertian judul tersebut, dapat disimpulkan bahwa “*Orchid Pavilion*” merupakan sebuah taman rekreasi yang berada di Kota Bandung Barat dengan penerapan desain biomimikri dan berkonsep sebagai taman untuk beristirahat yang tanaman tersebut identik dengan bunga-bunga anggrek.

1.3 Tema Perancangan

1.3.1 Pengertian Tema

Biomimikri adalah istilah yang digunakan dalam literatur ilmiah awal tahun 1962 dan digunakan oleh ilmuwan bahan untuk mendefinisikan proses meniru fungsi dasar bentuk biologis dan sistem dalam cara untuk menghasilkan solusi yang berkelanjutan.

Biomimikri adalah solusi alternatif dari desain bangunan yang sustainable dimana ada penerapan teknologi dalam arsitektur. Biomimikri adalah tentang solusi yang disempurnakan dan dikembangkan dari alam, setiap desain bangunan yang berkelanjutan mempertimbangkan efisiensi struktural, efisiensi air, sistem zero-waste, dan pasokan energi. Arsitektur Biomimikri yang merupakan hasil dari inspirasi alam, dapat dilihat dari bentuk aplikasi desain bangunan, desain bukaan dan desain penanganan radiasi matahari. Ketiga bentuk aplikasi tersebut dirinci dalam aspek bentuk, material, konstruksi, fungsi dan proses desain arsitektural bangunan.

1.3.2 Karakteristik Tema

Terdapat tiga karakteristik dalam mendesain bangunan yaitu:

- a. Proses

meniru dengan melihat bagaimana fungsi berjalannya elemen yang ada di nature atau kebiasaan dan perilaku dari materi/organisme yang ada di nature yang dimaksudkan untuk tujuan tertentu sebagai respon dari lingkungan sekitar.

b. Bentuk

meniru bentuk dan tampilan alam mulai dari bentukan yang paling mikro hingga bentukan yang lebih besar yang dapat dilihat oleh mata tanpa bantuan alat khusus.

c. Sistem

meniru dengan cara melihat hubungan yang terjadi antara berbagai bentuk dan proses yang membentuk siklus kehidupan, sehingga di level ini upaya yang dilakukan lebih kompleks karena tidak hanya melihat bagian yang spesifik seperti bentuk atau proses, tetapi interaksi antar elemen yang membentuk ekosistem.

1.3.3 Latar Belakang Pemilihan Tema

Solusi makhluk hidup dalam beradaptasi terhadap lingkungannya berperan sebagai pendekatan untuk mengidentifikasi masalah dan mencocokkan organisme yang memiliki masalah yang sama dalam desain. Berdasarkan itu, prinsip biomimikri menginspirasi dalam proses untuk merancang, karena menciptakan desain yang terinspirasi dari alam dapat menghasilkan hasil yang lebih baik untuk lingkungan dan juga sebagai interaksi antara manusia dan organisme hidup.

1.4 Identifikasi Masalah

1.4.1 Aspek Persoalan Perancangan

- a. Menyikapi ketentuan regulasi site.
- b. Penerapan tema arsitektur biomimikri sebagai desain fasad bangunan.
- c. Karakteristik tipologi taman rekreasi untuk pengguna di kawasan site.
- d. Orientasi massa untuk menciptakan kenyamanan pengguna.
- e. Merencanakan fungsi ruang dan keterkaitannya antara ruang agar menciptakan bangunan yang kurang baik.

1.4.2 Aspek Bangunan

- a. Bentuk massa bangunan.
- b. Proporsi dan skala massa bangunan.
- c. Pemilihan warna dan jenis material sesuai dengan konsep.

- d. Tatanan sirkulasi pada ruang dalam dan luar.
- e. Denah bangunan.
- f. Memperhatikan perencanaan ruang dalam sebagai respon konsep perancangan.

1.4.3 Aspek Tapak dan Lingkungan

- a. Desain menyikapi potensi-potensi yang ada pada *site*.
- b. Memperhatikan hubungan antara sirkulasi dalam bangunan dan luar bangunan.
- c. Sirkulasi dan aksesibilitas untuk pengguna normal dan *difable*.
- d. Menghindari perusakan lahan akibat dari proses pembangunan.
- e. Memberikan pola pengolahan *landscape* dengan ragam *hardscape* dan *softscape* pada *open space*.

1.4.4 Aspek Struktur

- a. Pemilihan sistem struktur pada bangunan yang sesuai dengan kebutuhan yang tidak melupakan unsur estetika.
- b. Memiliki potensi dari segi ekonomi sebagai bangunan komersil

1.5 Tujuan Proyek

1.5.1 Tujuan Umum

Tujuan dari perancangan *Theme Park* di kawasan Sub-Urban yaitu:

1. Meningkatkan dan memperbaiki fungsi dari sarana prasarana *Theme Park* di kawasan Sub-Urban.
2. Pengembangan konservasi flora terhadap penerapan arsitektural.
3. Menimbulkan desain rancangan yang tidak ditujukan pada arsitektur modern atau arsitektur tradisional tetapi lebih pada keduanya.
4. Membantu perkembangan industri – industri kecil seperti objek wisata, restoran, tempat hiburan, dan objek – objek lainnya.
5. Membantu menciptakan sekaligus menambah lapangan kerja, termasuk jasa hotel, angkutan, industri sandang pangan, pertanian, hiburan, cendramata, dan sebagainya.

6. Menimbulkan rasa saling mengenal serta saling menghargai antar bangsa, sehingga dapat memperat hubungan antar individu.

1.5.2 Tujuan Khusus

Tujuan dari perancangan Theme Park di kawasan Sub-Urban yaitu: Membangun sebuah taman rekreasi dalam wujud taman konservasi anggrek kelas menengah ke atas. Perwujudan dari hal tersebut yaitu menciptakan taman rekreasi yang menerapkan konsep biomimikri. Aspek utama yang diterapkan adalah bentuk bangunan dan program kebutuhan sekunder maupun primer.

1.6 Metoda Perancangan

Cara pendekatan yang digunakan dalam pemecahan masalah dengan pengumpulan data taman rekreasi yang diperlukan dan realita lapangan agar dapat menciptakan keselarasan antara ide dengan realita yang ada. Data dapat diperoleh dari beberapa prosedur berikut:

- a. Studi Literatur

Studi literatur berupa pencarian data terkait standar perancangan taman rekreasi dan buku panduan sesuai tema.

- b. Survey Lokasi

Peninjauan lokasi tapak diperlukan agar mendapatkan data yang valid terkait keadaan tapak pada situasi tertentu agar terjadi keselarasan antara bangunan dan tapak.

- c. Studi Banding

Studi yang dilakukan dengan cara mempelajari dan mengenal lebih dalam pada bangunan sejenis untuk mendapatkan 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 apartemen tertentu, dapat digunakan sebagai data perancangan dimana studi kasus ini nantinya akan membandingkan dan mencari sebuah referensi tentang perancangan yang akan dilaksanakan.

f. Pengolahan dan penyunan Data

Data-data yang sudah terkumpul untuk kemudian diolah dan diproses guna mendapatkan pedoman dalam perencanaan pengerjaan taman rekreasi di Kota Baru Parahyangan.

1.7 Sistematika Penulisan

Skema pemikiran untuk perancangan "*Orchid Pavilion*" dapat dilihat pada tabel di bawah ini.



Tabel 1. 1 Skema Pemikiran

