

Implementasi Arsitektur *Biofilik* pada Perancangan Kawasan Wisata Alam Gununghalu

Balya Brainmumtaz Basima¹, Utami¹

¹ Program Studi Arsitektur, Fakultas Arsitektur dan Desain
Institut Teknologi Nasional Bandung
Email: balya.basima@mhs.itenas.ac.id

ABSTRAK

Potensi alam dan budaya Indonesia yang beragam merupakan sebuah ladang potensi yang patut dikembangkan. Ditengah gencarnya pengembangan industri, diperlukan pula pengembangan juga konservasi alam guna menjaga ekosistem yang ada. Kegiatan pariwisata berbasis alam atau ekowisata merupakan sebuah pengembangan dengan banyak dampak baik. Selain sebagai bentuk konservasi, ekowisatapun harus berorientasi pada lingkungan dan masyarakat sekitar, yang artinya harus berupaya meningkatkan kualitas kehidupan masyarakat sekitar. Metode deskriptif kualitatif dipilih dalam penulisan ini dengan harapan dapat menghasilkan data deskripsi berupa implementasi tema berbasis alam pada sebuah kawasan wisata yang menjadi sarana pemulihan dan penyegaran serta membantu potensi masyarakat lokal. Kawasan yang akan dirancang adalah Kawasan Wisata Alam Gununghalu dengan implementasi Arsitektur Biofilik. Kawasan Wisata Alam adalah tempat wisata yang menaruh perhatian khusus pada kelestarian alam, maka penerapan arsitektur biofilik ini dinilai memiliki napas yang sama dengan fungsinya. Implementasi dari Arsitektur Biofilik pada kawasan ini diwujudkan dengan menghubungkan ruang dalam bangunan dengan lingkungan sekitar dari berbagai aspek, mulai dari visual, audial, dan spasial. Perancangan kawasan dengan konsep biofilik yang ditunjang fasilitas wisata dan edukasi ini diharapkan dapat turut melestarikan alam serta memberikan dampak positif dari berbagai aspek bagi pengguna juga masyarakat lokal yang akan dilibatkan.

Kata kunci: Arsitektur Biofilik, Gununghalu, Interaksi Visual dengan Alam, Wisata Alam

ABSTRACT

Indonesia's diverse natural and cultural potential is a potential field that should be developed. In the midst of the incessant industrial development, it is also necessary to develop nature conservation in order to maintain the ecosystem. Nature-based tourism or ecotourism is a development with many positive impacts. Apart from being a form of conservation, ecotourism must also be oriented to the environment and the surrounding community, which means that it must strive to improve the quality of the surrounding community's life. The qualitative descriptive method was chosen in this paper with the hope of producing descriptive data in the form of implementing a nature-based theme in a tourist area which is a means of recovery and refreshment and helps the potential of local communities. The area to be designed is the Gununghalu Ecotourism with the implementation of Biophilic Architecture. Ecotourism pays special attention to the preservation of nature, so the application of this biophilic architecture is still considered to have the same breath as its function. The implementation of Biophilic Architecture in this area is realized by connecting the interior with the surrounding environment from various aspects, ranging from visual, audial, and other experiences. The area with biophilic concept supported by tourism and educational facilities is expected to provide knowledge, positive impacts from various aspects for users as well as local communities who will be involved.

Keywords: Biophilic Architecture, Ecotourism, Gununghalu, Visual Interaction with Nature

1. PENDAHULUAN

Kekayaan budaya dan alam Indonesia adalah nilai dan potensi tersendiri yang patut dijaga, dilestarikan, serta dilakukan pengembangan yang tentunya bertujuan untuk memberi kesejahteraan bersama. Kekayaan dan potensi alam Indonesia bukanlah hal yang tak terbatas, melainkan berpotensi untuk habis seiring gencarnya industrialisasi wilayah di masa ini. Agar kekayaan tersebut tidak hilang sepenuhnya, maka diperlukan adanya konservasi dan pengembangan daerah atau kawasan yang berbasis pada alam. Hal ini perlu dilakukan demi menjaga keseimbangan sistem alam, juga peningkatan kehidupan masyarakat yang hidup di sekitar alam dan masih bergantung pada sumber daya alamnya.

Ada berbagai macam pengembangan yang berhubungan dengan konservasi alam, dan salah satunya adalah dari sektor pariwisata. Kegiatan berwisata merupakan salah satu kegiatan penyegaran fisik dan psikis yang sangat diminati oleh masyarakat, terlebih kegiatan wisata yang melibatkan unsur alam di dalamnya. Ditinjau dari demografi masyarakatnya, pulau Jawa merupakan pulau dengan penduduk terpadat, juga merupakan pulau dengan proses industrialisasi yang cukup cepat. Namun, masih terdapat potensi pengembangan wisata alam yang sangat besar di pulau Jawa ini, khususnya di Kabupaten Bandung Barat, tepatnya di Kecamatan Gununghalu. Kecamatan ini masih memiliki banyak lahan hijau yang asri, yang juga banyak digunakan dalam sektor pertanian dan perkebunan, seperti perkebunan teh dan kopi. Melihat potensi tersebut, pengembangan yang dipilih adalah kawasan wisata alam yang juga berorientasi pada peningkatan kesejahteraan masyarakat lokal dengan pemilihan tema berbasis alam, yaitu Arsitektur Biofilik.

Implementasi konsep desain Biofilik pada Kawasan Wisata Alam ini dinilai sesuai. Karena merujuk pada pengertian, pola perancangan, tujuan, serta manfaatnya, konsep Biofilik dapat membantu pemulihan kondisi psikologis para penggunanya, seperti penurunan stress dan relaksasi otot-otot tubuh yang lelah yang dapat dicapai dengan adanya interaksi langsung dengan alam, baik secara audial, maupun visual. Penerapan Biofilik pada Kawasan ini akan menggabungkan antara elemen alam dengan elemen bangunan, dan juga dalam skala kawasan, akan banyak interaksi ruang luar dan dalam secara langsung yang diharapkan membuahkan hal-hal positif, seperti penghawaan alami yang terdistribusi merata, juga pencahayaan dinamis yang menyebar. Selain hal-hal tersebut, Biofilik yang merupakan sub tema dari Arsitektur Ekologis ini tentu akan dapat mereduksi konsumsi energi yang berlebih, juga tanggap dan menghormati alam sekitarnya.

2. METODOLOGI

2.1 Pemahaman Objek Studi

2.1.1 Pemahaman Ekowisata

Perancangan objek studi ini bertajuk Kawasan Wisata Alam Gununghalu. Wisata alam atau ekowisata, adalah bentuk kegiatan wisata yang spesifik. Dari namanya, dapat dipahami bahwa wisata ini memiliki jenis aktifitas yang tentunya berkaitan dengan alam, sehingga menjadi berbeda dengan wisata konvensional.

Selain dari sifat aktifitasnya, perbedaan wisata alam dengan wisata konvensional pun terletak pada titik fokusnya. Wisata alam menaruh perhatian khusus pada konservasi dan pelestarian lingkungan sekitar yang juga menjadi sumber daya pariwisatanya sendiri. Secara internasional, wisata alam ini diartikan sebagai perjalanan wisata yang bertanggung jawab dengan cara mengkonservasi lingkungan dan meningkatkan kesejahteraan masyarakat lokal (*responsible travel to natural areas that conserves the environment and improves the well-being of local people*) (*The International Ecotourism Society*, 2000).[1]

Pada dasarnya, masyarakat lokal sudah tentu harus dilibatkan dalam pengembangan serta pengelolaan kawasan, dengan pemerintah yang berperan selaku mitra. Dalam rangka mencapai keberlanjutan yang berbasis masyarakat lokal, WWF Internasional (2001) menetapkan beberapa hal yang perlu dipertimbangkan dalam *Guidelines for community-based ecotourism development*, diantaranya: (1) Adanya ketersediaan akan kehidupan yang berkelanjutan bagi masyarakat sekitar. (2) Memberi dorongan pada masyarakat untuk melakukan ekowisata secara langsung. (3) Pelestarian alam harus memberi keuntungan langsung. (4) Pengembangan produk yang dilakukan harus berorientasi pada nilai, kemampuan dan pengetahuan masyarakat. (5) Masyarakat sekitar berhak menyaring budaya wisatawan yang masuk.[2]

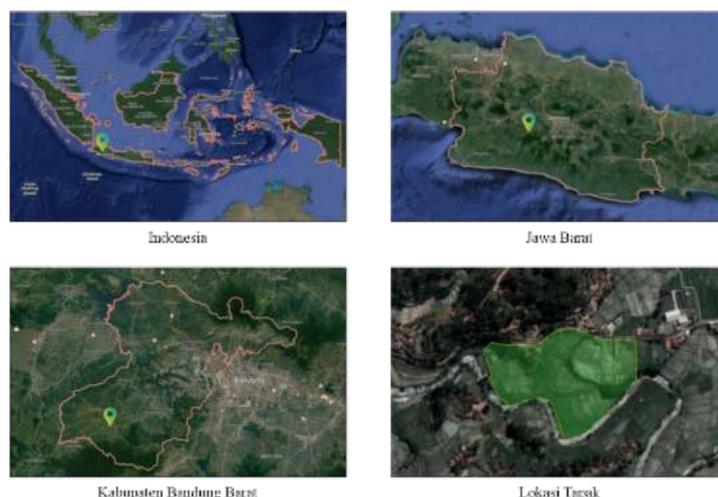
Gununghalu merupakan sebuah kecamatan di Kabupaten Bandung Barat yang berada pada ketinggian 1028 mdpl dan termasuk pada dataran tinggi. Kecamatan ini merupakan yang terjauh dari pusat kota Bandung dengan jarak tempuh sebanyak $\pm 50,9$ km. Gununghalu memiliki kondisi geografis yang cukup baik dengan masih banyaknya lahan hijau dan suasananya yang masih asri dan memiliki potensi alam berupa taman lokalnya, yakni kopi. Kondisi ini merupakan potensi ideal yang sejalan dengan teori ekowisata yang mengharuskan adanya keterlibatan masyarakat lokal dan edukasi, dan salah satu fasilitas yang ada pada kawasan ini adalah galeri kopi interaktif.

Galeri dan museum memang tempat yang digunakan untuk memamerkan benda, karya seni, atau lainnya. Namun berbeda dengan museum, galeri biasa digunakan pula sebagai tempat menjual benda seni sementara museum tidak [3]. Galeri ini akan digunakan sebagai sarana edukasi berbasis lokal, yakni tanaman kopi. Merupakan salah satu jenis tanaman perkebunan yang sudah lama dibudidayakan dan memiliki nilai ekonomis yang cukup tinggi. Kopi berasal dari Afrika, yaitu daerah pegunungan di Etiopia. Namun demikian, kopi secara umum baru dikenal oleh masyarakat dunia setelah berhasil dikembangkan oleh masyarakat di luar daerah aslinya. [4]

Maka dapat disimpulkan dari definisi tersebut bahwa Kawasan Wisata Alam Gununghalu ini merupakan tempat wisata yang menaruh perhatian khusus terhadap kelestarian lingkungan dengan usaha peningkatan kesejahteraan masyarakat Gununghalu melalui adanya workshop dan galeri budidaya tanaman lokal, yakni kopi, serta hasil-hasil karya tangan masyarakat yang akan dijual di dalamnya.

2.1.2 Lokasi Objek Studi

Proyek Kawasan Wisata Alam Gununghalu terletak pada lahan seluas 35.819 m². Lokasi tapak berada di Jl. Bunijaya-Gununghalu, Sirnajaya, kecamatan Gununghalu, Kabupaten Bandung Barat. Secara geografis, tapak ini berada cukup jauh dari pusat kota Bandung. Tapak dapat dicapai dengan Jalan Lingkungan dengan lebar jalan 3,5 m.. Lokasi tersebut ditunjukkan pada **Gambar 1**.



Gambar 1. Lokasi Proyek
(sumber: www.earth.google.com)

Secara tata guna lahan dalam skala mikro, site ini berada di area yang masih alami, seperti yang terlihat pada **Gambar 2**.



Gambar 2. Tata Guna Lahan
(sumber: www.earth.google.com)

2.2 Tema Perancangan

2.2.1 Teori Arsitektur Biofilik

Tema yang dipilih dalam perancangan kawasan ini adalah Arsitektur Biofilik. Istilah ‘desain biofilik’ dikemukakan pertama kali oleh Steven Kellert. Tujuan ‘desain biofilik’ adalah untuk menerjemahkan pemahaman biofilia pada desain lingkungan binaan, sehingga hubungan menguntungkan antara manusia dan lanskap modern dapat terwujud (Keller et al., 2009). [5] Tema ini dipilih karena dinilai sejalan dengan definisi dan prinsip-prinsip dasar ekowisata yang tentunya menaruh perhatian khusus pada pelestarian alam.

Arsitektur biofilik ini tidak terbatas pada penambahan unsur alam terhadap lingkungan binaan saja. Lebih dari itu, terdapat kompleksitas terorganisir yang perlu diamati dari alam maupun dalam lingkungan binaan itu sendiri, seperti mengolah sistem alam sekitar seperti cahaya dan udara. Hal ini sangatlah penting, karena kompleksitas terorganisir tersebut dirancang untuk memberi respon positif dari pengguna arsitektur serta lingkungan binaannya, sebagaimana prof. Salingaros menyatakan, “Struktur fisik dunia memiliki pengaruh besar pada manusia. Tugas penting teori arsitektur adalah menjelaskan dan memprediksi dampak struktur kehidupan atau ketiadaannya terhadap kita”. [6]

Perancangan desain Biofilik ini memiliki 14 pola inti yang terbagi ke dalam 3 kategori. Penjelasan ringkas dari seluruh pola yang terdapat dalam buku “*14 Patterns of Biophilic Design*” yang ditulis oleh tim dari *Terrapin Bright Green* adalah sebagai berikut:

a. *Nature in The Space Patterns (Pola Alam dalam Ruang)*

1. Hubungan dengan alam secara visual
Tersedia akses visual secara langsung pada unsur alam, sistem kehidupan, dan ekosistem.
2. Hubungan non-visual dengan alam
Selain visual, ada pula kesan lain seperti pendengaran, perabaan, penciuman, dan kesan lainnya yang memberi respon baik terhadap lingkungan dan ekosistem.
3. Stimulus sensorik non-irama
Kesan sensorik yang terasa tapi tak berirama, sebagai distraksi yang dapat diterima dan memberi kesan spesial.
4. Variabilitas thermal dan aliran udara
Memunculkan perubahan-perubahan yang tak terlalu signifikan pada iklim dalam skala mikro, sebagai imitasi dari lingkungan alami

5. Kehadiran air
Merancang kondisi yang baik dan kesan berbeda yang didapat dari kehadiran air, baik disentuh, dirasakan, maupun sekedar dilihat.
 6. Cahaya yang manis dan menyebar
Dinamika dan distribusi cahaya alami yang baik dapat memberikan kesan waktu, juga dapat memberi ketenangan.
 7. Koneksi dengan sistem alami
Konektivitas terhadap sistem alami seperti perubahan musim dapat memberi kesan yang menyeluruh, dan menyadarkan penggunaannya terhadap siklus kehidupan.
- b. *Natural Analogues Patterns (Pola Analogi Alam)***
8. Bentuk dan pola biomorfik
Unsur simbolis yang menunjukkan pengaturan kontur, pola, atau tekstur yang telah ada.
 9. Hubungan material dengan alam
Material dan elemen yang berasal dari alam, melalui pengolahan yang minimum, hal tersebut mencerminkan ekologi/geologi lokal dan menciptakan kesan yang berbeda.
 10. Kompleksitas dan keteraturan
Informasi sensorik yang menganut hierarki spasial sebagaimana yang ada pada alam.
- c. *Nature of the Space Patterns (Pola Sifat Ruang)***
11. Prospek
Adanya pandangan luas yang tak terinterupsi yang memberi kesan bebas.
 12. Perlindungan
Sebuah tempat untuk menarik dari kondisi alam atau aktivitas utama, yang setiap individunya dapat terlindungi.
 13. Misteri
Memperbanyak unsur-unsur tersembunyi yang memancing individu agar melakukan perjalanan yang lebih dalam pada alam.
 14. Resiko/bahaya
Ancaman yang teridentifikasi, dengan adanya perlindungan yang dapat diandalkan.[7]

Untuk Kawasan Wisata Alam Gununghalu ini, pola utama yang dipilih adalah pola nomor 1, yaitu hubungan dengan alam secara visual.

Dijelaskan oleh *Terrapin Bright Green* dalam artikel lainnya, bahwa saat ini banyak sektor industri yang mengambil keuntungan dari konsep biofilik, seperti sektor tempat kerja, kesehatan, ritel, sekolah, juga masyarakat. Keuntungan dari biofilik ini didapat dari rancangan berbasis alam yang berimplikasi pada peningkatan kesehatan kerja juga kepuasan pengunjung sehingga meningkatkan laba [8]. Penjelasan tersebut memperkuat kemungkinan peningkatan hidup masyarakat Gununghalu yang akan diraih dari adanya ekowisata ini.

2.2.2 Elaborasi Tema

Dalam rangka penerapan tema arsitektur biofilik dengan sub tema interaksi visual dengan alam pada perancangan Kawasan Wisata Alam Gununghalu ini, perlu adanya pemahaman terurai dari ketiga unsur tersebut. Berikut adalah uraian mendasar dari ketiga unsur tersebut:

a. Wisata Alam

Wisata alam adalah wisata yang memiliki kaitan aktivitas dengan alam, berfokus pada keberlanjutan, serta peningkatan pemahaman, apresiasi serta konservasi terhadap lingkungan, masyarakat dan budaya sekitar. Wisata alam harus memerhatikan pelestarian lingkungan hidup, juga melibatkan masyarakat dan memberi nilai pendidikan di dalamnya. Saat ini Gununghalu telah memiliki beberapa tempat wisata berbasis alam, seperti wisata air terjun. Namun belum adanya kawasan wisata alam yang terpadu di sekitar Gununghalu. Sebagai kawasan wisata alam

yang dirancang terpadu dan saling berintegrasi, maka diperlukan perencanaan konfigurasi massa dan organisasi ruang yang baik. Perancangan ini perlu membangun sebuah kawasan yang nyaman dan efektif, dan terintegrasi. Serta dapat menjadi tempat penyegaran baik secara fisik maupun psikis.

b. Arsitektur Biofilik

Konsep desain biofilik merupakan sebuah teori desain yang lebih berfokus kepada kenyamanan dan kesehatan pengguna bangunan yang terintegrasi dengan alam. Perancangannya harus berkaitan dengan alam. Selain itu, harus adanya ruang terbuka hijau dan sirkulasi udara dengan kualitas yang baik. Desain Biofilik ini berusaha memberi tempat yang baik bagi manusia sebagai makhluk biologis di lingkungan modern yang mengutamakan kebugaran, kesehatan serta kesejahteraan. Ruang luar yang berperan sebagai objek pandang perlu diolah agar dapat dinikmati dan menstimulasi pengguna sehingga memberi kesan yang dimaksud. Rancangan ini harus memfasilitasi interaksi antara manusia dengan alam serta ekosistem sekitar demi peningkatan kualitas fisiologis maupun psikologis.

c. Interaksi Visual dengan Alam

Pengertiannya adalah sebuah ruang dengan hubungan visual yang baik dengan alam yang utuh, menarik perhatian seseorang dan dapat merangsang atau menenangkan individu yang merasakannya. Perlu penyediaan banyak bukaan dan dinding transparan yang juga harus dapat melindungi dari berbagai kondisi cuaca. Menurut riset, pandangan yang disukai adalah melihat ke bawah lereng, pepohonan rindang, tanaman berbunga, hewan jinak, indikasi tempat tinggal manusia, dan badan air bersih. Pola ini harus menyediakan pemandangan alami yang baik, tidak hanya sekedar alam buatan. Pola ini juga harus memprioritaskan keanekaragaman hayati yang ada. menyediakan lingkungan yang membantu mengalihkan fokus untuk mengendurkan otot-otot mata dan meredakan kelelahan kognitif.

Dari ketiga uraian tersebut, konsep dari Kawasan Wisata Alam Gununghalu ini adalah Pariwisata terpadu di kecamatan Gununghalu yang berkelanjutan secara ekologis, dapat menjadi tempat penyegaran psikologis dan fisiologis yang dirancang dengan pendekatan Arsitektur Biofilik dan mengutamakan pengalaman interaksi visual dengan alam

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Penerapan Tema pada Zonasi dalam Tapak

Kawasan ini memiliki banyak massa bangunan yang juga memiliki fungsi berbeda. Secara fungsi, bangunan dikelompokkan pada 3 zona berbeda. Seperti yang dapat dilihat pada **Gambar 3**, zona publik utama yakni penerima diposisikan pada kontur tertinggi yang juga cenderung landai. Zona servis diletakkan pada bagian Barat Laut dari tapak. Dan untuk zona privat, dalam hal ini adalah penginapan diletakkan pada bagian Barat tapak. Area penginapan inipun masih berada pada kontur tertinggi, karena selain memberi pemandangan dan privasi lebih.



Gambar 3. Zona Publik Dalam Tapak

Selain itu, masih pada **Gambar 3**, terlihat bahwa seluruh bangunan penunjang wisata diorientasikan ke arah luar site yang dikelilingi sungai, yang didukung oleh kondisi kontur, sehingga akses pemandangan menuju sungai cenderung tak terhalangi. Begitu pula dengan area hijau yang memenuhi kawasan dan hampir mengelilingi seluruh bangunan yang ada. Hal ini dilakukan untuk memaksimalkan implementasi dari pola interaksi visual dengan alam. Dengan orientasi dan konfigurasi tersebut, didukung bukaan yang memadai, maka pola interaksi visual dengan alam tersebut dapat dirasakan dari seluruh bangunan.

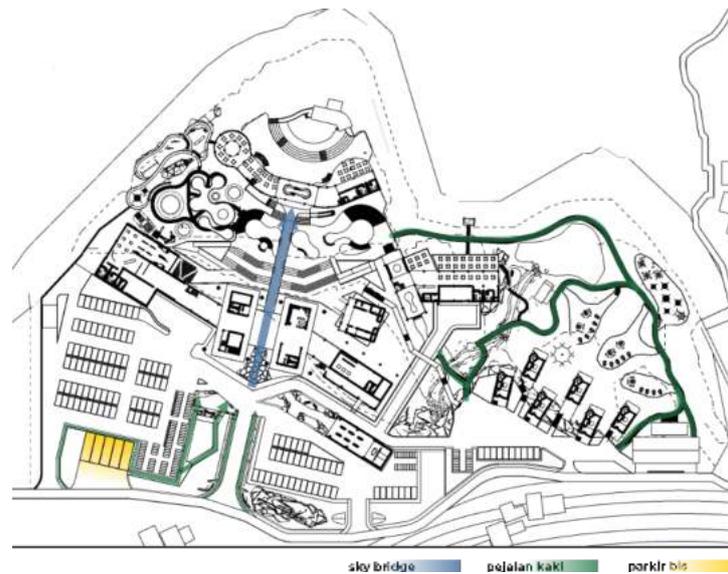
3.2 Penerapan Tema pada Pola Sirkulasi dalam Tapak

Kawasan Wisata Alam Gununghalu memiliki 1 gerbang masuk utama yang berada di sebelah Utara tapak. Terlihat pada **Gambar 4** Gerbang masuk ini terhubung langsung dengan jalan lokal yang tentu akan memudahkan akses masuk. Gerbang ini pun merupakan titik awal dari sumbu yang ada dalam tapak. Adanya sumbu ini merupakan penguatan dari implementasi konsep interaksi visual dengan alam, yang ditujukan untuk memberikan akses visual bagi pengunjung agar dapat melihat area dalam juga alam sekitar sejak pertama memasuki kawasan.



Gambar 4. Sirkulasi Kendaraan

Sedangkan untuk pejalan kaki, terbagi 2 jalan yang mengantarkan menuju *lobby* utama. Untuk pejalan kaki dari transportasi online, dapat menempuh perjalanannya dari area *drop off*, dan pejalan kaki kelompok rombongan yang menggunakan bis, area parkir bis disediakan di sebelah utara tapak yang langsung berbatasan dengan jalan raya. Terlihat pula pada **Gambar 5** terdapat beberapa akses berjalan di dalam tapak, berupa *sky bridge* yang memanjang menghubungkan *lobby* utama dengan bangunan *coffee shop* dengan menawarkan pemandangan sekitar yang tak terhalang bangunan. Juga terdapat jalan setapak yang tak hanya mengitari tapak, tetapi juga berbatasan langsung dengan area hijau, area kemah, dan sungai, jalan ini dirancang untuk memberikan pengalaman interaksi dengan alam yang lebih mendalam.



Gambar 5. Sirkulasi Pejalan Kaki

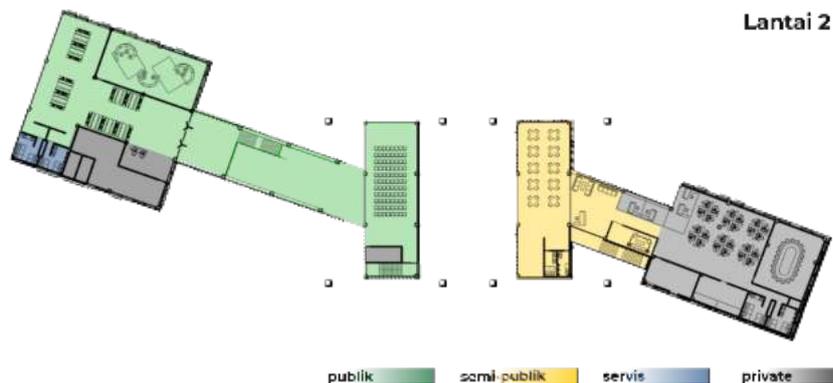
3.3 Penerapan Tema pada Zonasi dalam Bangunan

Bangunan utama pada **Gambar 6**, yang juga berfungsi sebagai bangunan penerima pada kawasan wisata ini terdiri dari 2 massa yang berbeda. Tetapi kedua massa ini dihubungkan oleh *hall* penerima pengunjung. Sebagai bangunan penerima, tentu zoning bangunan ini akan didominasi oleh zona publik, yang meliputi galeri dari sebelah kiri, *lobby* dan *lounge* pada bagian tengah, dan *workshop* pengolahan kopi di sebelah kanan. Untuk galeri kopi, pola sirkulasi yang dipilih adalah pola *directed approach*. Pola ini memberi arahan jelas yang mengikat alur perjalanan pengunjung dalam mengamati objek di galeri atau museum. Keunggulannya adalah setiap area akan dilalui oleh setiap pengunjung tanpa terkecuali. Ini sangat membantu presentasi dan penyampaian alur cerita dan pemahaman yang diharapkan bagi pengunjung [9]. Pada area *lobby* dan *lounge*, interaksi dengan alam, tak hanya visual, dapat dirasakan secara langsung dan maksimal, karena kedua area tersebut merupakan ruangan *semi-outdoor* yang tidak dibatasi dinding.



Gambar 6. Pembagian Zona Lantai Dasar

Sedangkan pada lantai 2, seperti yang terlihat di **Gambar 7** bangunan ini terpisah. Bangunan kiri dengan massa yang lebih besar dan *view* yang lebih potensial tetap diperuntukkan sebagai bangunan publik, berupa perpustakaan. Bagian publik perpustakaan didominasi oleh dinding kaca, dalam rangka memberikan pemandangan area hijau yang berbatasan langsung, sungai, juga pepohonan dan pegunungan sekitar tapak. Sedangkan bangunan kanan difungsikan untuk kantor, dengan lounge kantor pada warna kuning, dan ruang untuk pengelola dan staff dengan warna abu. Area kantor pun didukung dengan dinding kaca yang cukup dominan, dengan tujuan yang sama.



Gambar 7. Pembagian Zona Lantai 2

3.4 Penerapan Tema pada Fasad Bangunan

Kawasan ini dirancang dengan mengimplementasikan pola-pola perancangan yang ada pada Arsitektur Biofilik, khususnya pola hubungan visual dengan alam. Dengan berfokus pada pola tersebut, maka bangunan-bangunan yang ada di kawasan ini diupayakan agar memiliki koneksi secara visual antara ruang luar dan ruang dalam, dan hal tersebut salah satunya dapat dicapai dengan menyediakan banyak dinding transparan atau bukaan tanpa dinding agar memberi kesan visual yang alami bukan buatan. Seperti pada **Gambar 8**, terlihat hampir seluruh bangunan memiliki dinding transparan yang cukup masif atau bahkan tidak berdinding sama sekali, yang tak hanya memberi pengalaman visual namun juga suasana alamnya.



Gambar 8. Fasad Bangunan

3.5 Penerapan Tema pada Interior Bangunan

Sesuai dengan pola yang difokuskan pada perancangan kawasan ini, yakni interaksi visual dengan alam, maka ini akan sangat memengaruhi perancangan ruang dalamnya. Suasana yang dibangun diupayakan agar memunculkan kesan alami, maka penggunaan material alami sangat diutamakan. Kemudian orientasi pandangan pada bangunan pun diarahkan ke area luar untuk memberikan pemandangan alam yang asri. Seperti pada **Gambar 9** yakni bangunan *lobby*, dari segi material dan suasana, elemen alam dimunculkan dari berbagai sisi, dari penggunaan lantai kayu, furnitur dengan material penyusun yang alami, dan penggunaan bambu sebagai partisi pada *lounge*. Dan karena konsepnya yang *semi-outdoor*, maka ruangan ini pun tidak didominasi oleh dinding, yang akan memberikan pemandangan dan penghawaan alami.



Gambar 9. Suasana Lobby

Berbeda dengan galeri kopi yang ada pada lantai dasar di **Gambar 10** ini. Secara bangunan, interior galeri kopi ini didominasi dengan material dan tekstur yang berwarna putih. Hal tersebut dipilih untuk menimbulkan kontras dengan media penyimpanan objek pameran yang bermotif kayu, sehingga perhatian akan terpusat kepada objek pameran.



Gambar 10. Suasana Galeri Kopi

Sementara untuk perpustakaan yang berada tepat di atas galeri, terdapat perbedaan rancangan ruang dalam. Terlihat pada **Gambar 11**, interior dan furnitur dari ruang baca didominasi oleh material kayu untuk memunculkan kesan alam. Dan sebagai bentuk pengejawantahan dari pola interaksi visual dengan alam, perpustakaan ini dirancang untuk memiliki bukaan yang besar yang langsung memberikan pemandangan alam sekitar.



Gambar 11. Suasana Perpustakaan

3.6 Penerapan Tema pada Eksterior

Salah satu fungsi dari konsep biofilik ini adalah peningkatan kualitas hidup secara fisiologis dan psikologis. Peningkatan kualitas pada aspek tersebut dapat diwujudkan melalui penataan lingkungan binaan seperti menghubungkan penggunanya dengan alam secara langsung, baik pada interior maupun eksterior[10]. Dan pada hal ini kesan interaksi dengan alam tersebut diupayakan agar terasa mulai dari gerbang masuk utama. Pada **Gambar 12** terlihat bahwa meskipun massa bangunan cenderung berbentuk

geometris, namun suasana yang dimunculkan dirancang agar terkesan alami dengan maksimalisasi ruang-ruang hijau di pinggirnya. Gerbang utama yang berada pada kontur tertinggi ini pun dirancang agar menyambut pengunjung dengan pemandangan alami di dalam site, dengan konfigurasi massa *lobby* yang dibuat seperti terbelah.



Gambar 12. Suasana Gerbang Masuk Utama

Setelah tiba di *lobby* utama dan *lounge*, pengunjung dapat memilih tujuan selanjutnya. Apabila pengunjung memilih untuk masuk langsung ke dalam area publik kawasan, maka pengunjung akan diantar dengan *sky bridge* pada **Gambar 13** yang terkoneksi langsung dari *lobby* menuju pusat kawasan berupa plaza. Dan dari plaza ini, area serta bangunan-bangunan lain dapat diakses secara langsung.



Gambar 13. Suasana Jalan Setapak

Salah satu yang dapat dicapai dari plaza ini adalah jalan setapak kawasan. Seperti yang terlihat pada Gambar 13, jalan setapak kawasan ini dapat mengantarkan pengunjung berjalan mengelilingi kawasan, dengan pemandangan kawasan di sebelah Utara tapak, dan pemandangan sungai secara langsung di sebelah Selatan tapak yang juga berada di bawah tapak.

4. SIMPULAN

Kawasan Wisata Alam Gununghalu adalah destinasi pariwisata yang tentunya bertumpu pada pelestarian alam yang berada di kecamatan Gununghalu, Kabupaten Bandung Barat. Melalui implementasi dari prinsip-prinsip yang ada dalam Arsitektur biofilik, kawasan ini dirancang untuk menjadi sebuah destinasi penyegaran fisiologis dan psikologis.. Prinsip tersebut diwujudkan dengan rancangan kawasan yang berorientasi pada pemandangan terbaik, juga banyaknya bukaan-bukaan yang dapat memberi cahaya, serta pemandangan alami yang ada. Adapun interaksi fisik diwujudkan dengan memanfaatkan kontur pada lokasi yang dapat memberi pengalaman visual dari kawasan ini. Pengalaman ini dapat diraih oleh pengunjung ketika memasuki kawasan, dengan adanya *sky bridge* yang berada di atas plaza, juga jalan setapak dengan bentuknya yang mengadaptasi kontur tapak dan berbatasan langsung dengan pepohonan dan perairan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Darmawan, “ANALISIS KESESUAIAN PRINSIP DAN KRITERIA EKOWISATA PANTAI TIGA WARNA DESA TAMBAKREJO KABUPATEN MALANG,” 2017.
- [2] S. Widowati dan M. Nadra, “EVALUASI PENERAPAN PRINSIP-PRINSIP DAN KRITERIA EKOWISATA DI KAWASAN TAMAN WISATA ALAM KAWAH IJEN BANYUWANGI,” vol. 3, hlm. 10, Nov 2013.
- [3] N. D. Rianti, S. H. Laksono, dan D. P. E. Laksmiyanti, “Pendekatan Tema Arsitektur Kontemporer pada Pusat Edukasi dan Galeri Seni Rupa Kontemporer di Surakarta,” hlm. 6.
- [4] D. Gumulya dan I. S. Helmi, “KAJIAN BUDAYA MINUM KOPI INDONESIA,” *J. Dimensi Seni Rupa Dan Desain*, vol. 13, no. 2, hlm. 153–172, Feb 2017, doi: 10.25105/dim.v13i2.1785.
- [5] S. Sumartono, “PRINSIP-PRINSIP DESAIN BIOFILIK,” *Prod. J. Desain Prod. Pengetah. Dan Peranc. Prod.*, vol. 1, no. 1, hlm. 7, 2015, doi: 10.24821/productum.v1i1.1515.
- [6] R. Justice, “KONSEP BIOPHILIC DALAM PERANCANGAN ARSITEKTUR,” *J. Arsit. ARCADE*, vol. 5, no. 1, hlm. 110, Mar 2021, doi: 10.31848/arcade.v5i1.632.
- [7] W. Browning, C. Ryan, dan J. Clancy, *14 patterns of biophilic design, Improving Health & Well-Being in the Built Environment*. Terrapin Bright Green LLC, 2014.
- [8] J. Mahendra, “Perancangan Pusat Kreatif Sleman di Yogyakarta dengan Pendekatan Arsitektur Biofilik,” Jul 2020.
- [9] S. Sugiarto, F. H. Istanto, dan M. Nuradhi, “PENGAPLIKASIAN KONSEP INTERAKTIF TERHADAP DESAIN MINI MARITIME MUSEUM DI SURABAYA,” vol. 2, hlm. 32, 2017.
- [10] P. Cahyawati, “PERANCANGAN SEKOLAH ALAM DI KABUPATEN MALANG DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR BIOFILIK,” Jul 2019.