

# PERANCANGAN BANDUNG VIRTUAL SPORT DENGAN KONSEP ARSITEKTUR KONTEMPORER

**Safira Nurul Cahyani<sup>1</sup>, Shirley Wahadamaputera<sup>2</sup>**

Program Studi Arsitektur, Fakultas Arsitektur dan Desain

Institut Teknologi Nasional Bandung

E-mail: [safirancrlc@mhs.itenas.ac.id](mailto:safirancrlc@mhs.itenas.ac.id)

## ABSTRAK

Sarana rekreasi merupakan lokasi yang benar-benar diminati bagi banyak individu, dari muda sampai tua. BAVIS (*Bandung Virtual Sport*) sebuah *Theme Park* yang menyajikan permainan *video game* dalam berbagai bidang olahraga, dirancang untuk menjadi salah satu solusi untuk orang-orang di perkotaan agar dapat melepas penat dan depresi. *Theme Park* ini akan menjadi tujuan rekreasi baru di Kota Bandung. Rancangan *Theme park* ini menggunakan pendekatan tema “arsitektur modern”. Pendekatan ini dituangkan melalui perpaduan penggunaan bahan-bahan bangunan yang modern seperti kaca, batu, logam, dan kayu. Material batu pada *gate entrance* menunjukkan ciri dan karakteristik dari Arsitektur Kontemporer. Penggunaan bahan beton pada dinding dan pilar-pilar yang dibiarkan menonjol membuat kesan tegas dan kokoh pada bangunan *Bandung Virtual Sport*. Kolom yang diberi material cat yang menyerupai kayu serta ornamen garis di sekeliling bangunan dan dilapisi dengan HPL bermotif batu, serta tulisan BAVIS yang diberi material logam menunjukkan bangunan ini menggunakan bahan material modern yang menjadi karakteristik dari Arsitektur Kontemporer. Bukakan cahaya pada bangunan *Bandung Virtual Sport* dibuat banyak agar cahaya yang masuk menjadi maksimal. Penggunaan material kaca juga memperkuat karakteristik dari Arsitektur Kontemporer pada bangunan. Selain menjadi karakteristik, material kaca mampu menghemat cahaya buatan, sehingga biaya untuk pencahayaan buatan dapat di minimalisir.

**Kata Kunci:** Futuristik, Ikonik, dan *Video Game* .

## ABSTRACT

*Recreation facilities are places that are overwhelmingly popular by many individuals, both from young people to old people. BAVIS (Bandung Virtual Sport) a Theme Park that presents video games in various sports fields, designed to be a solution for people in urban areas to relieve fatigue and depression. This Theme Park will be a new recreational destination in the city of Bandung. This theme park design uses the "modern architecture" theme approach. This approach is expressed through a combination of the utilization of present day building materials, for example, glass, stone, metal and wood. The stone material on the gate entry shows the characteristics and characteristics of Contemporary Design. The utilization of concrete materials on the walls and pillars that are left prominent makes a firm and solid impression on the Bandung Virtual Sport building. Columns painted with wood-like paint and line ornaments around the building and covered with stone-patterned HPL, as well as BAVIS written with metal material show that this building uses modern materials which are characteristic of Contemporary Architecture. There are many light openings in the Bandung Virtual Sport building so that the incoming light is maximized. The use of glass material also strengthens the characteristics of Contemporary Architecture in buildings. Besides being a*

*characteristic, glass material is able to save artificial light, so that costs for artificial lighting can be minimized.*

**Keywords:** *Futuristic, Iconic, and Video Games.*

## 1. Pendahuluan

Kota Bandung sangat mungkin menjadi kota terbesar di Indonesia yang tercatat sebagai kota dengan angka tempat rekreasi tertinggi, dengan tujuan agar kota Bandung dikenang sebagai salah satu objek wisatawan untuk ber rekreasi baik dari dalam kota Bandung sendiri maupun dari berbagai masyarakat perkotaan di seluruh Indonesia. Banyaknya minat wisatawan tersebut mengakibatkan ketersediaan sarana rekreasi menjadi sangat terbatas.

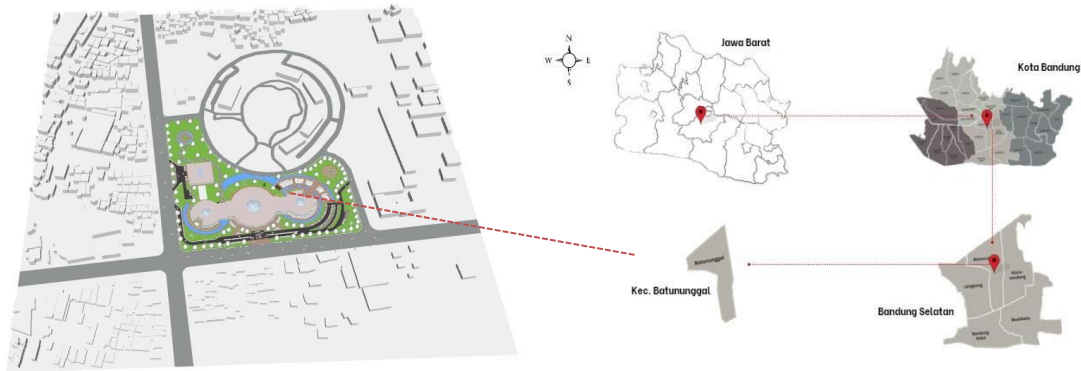
Ditambah mulainya masa *pandemic Covid-19* pada tahun 2020 membuat masyarakat dunia bahkan Indonesia menjadi sangat peduli terhadap kesehatan. Olahraga menjadi salah satu hal yang memiliki peningkatan yang cukup signifikan. Hal ini yang melatar belakangi dibangunnya *theme park* baru yang disediakan untuk para wisatawan.

*Theme park* / taman tematik memiliki banyak implikasi dari sumber yang berbeda, antara lain. Seperti yang ditunjukkan oleh Kamus Besar Bahasa Indonesia: Taman tematik yakni taman rekreasi yang dilengkapi dengan berbagai macam hiburan dan fasilitas yang didesain dengan tema khusus [1]. *Theme park* / taman tematik juga dapat diartikan sebagai ... "dunia" atau tempat yang memiliki kualitas, antara lain, tidak terikat pada geologi tertentu, iklim yang terkendali dan dapat dikenali, memberikan perasaan tanpa akhir [2]. Secara umum *theme park* adalah sebuah taman hiburan yang memiliki sebuah aktivitas rekreasi dengan tema khusus.

Masalah saat ini menyusun premis dari rencana *theme park* diperlengkapi untuk memberi sarana rekreasi akan menarik tidak hanya dari perspektif eksternal saja, tetapi dengan fasilitas yang disediakan di tengah kepadatan penduduk Kota Bandung.

Arsitektur saat ini mengiringi alasan "*form follow function*" yang menitikberatkan pada sifat ruang non-aktual dalam perencanaannya. Dengan "*5 Point Of New Architecture*" semakin dekat dari Le 'Corbuzier, itu bisa menjadi rencana kondominium yang memiliki kualitas ruang interior yang bagus, bekerja dengan penghuninya, dan meningkatkan penggunaan lahan yang digunakan.

Area terletak di Jl. Jakarta, Kebonwaru, Kec. Batununggal, Kota Bandung, Jawa Barat 40272 yang merupakan daerah padat penduduk, menurut BPS Kota Bandung [3] setidaknya pada tahun 2021 ada 3.704.263 penduduk domestik yang dating ke tempat wisata di Kota Bandung .

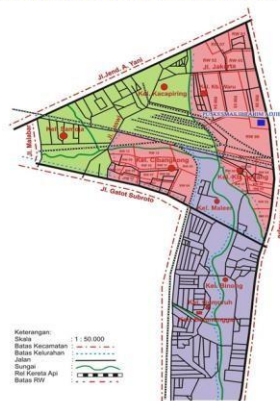


**Gambar 1. Lokasi Site**

**Sumber :** <https://www.kibrispdr.org/peta-indonesia-hitam-putih.html>, diedit diakses pada tanggal 11 Juli 2023 dan *Google Earth*

Berdasarkan informasi, situs tersebut memiliki wilayah 34.457 m<sup>2</sup>. Situs terletak di Jl. Jakarta yang merupakan jalan utama di Kota Bandung dan dipagari oleh perkampungan ke arah selatan, Kiara Artha Park di sebelah Timur, permukiman padat penduduk di sebelah Barat dan Kawasan kumuh di segmen Utara. Area dapat terlihat di **Gambar 1**.

#### PETA KECAMATAN BATUNUNGAL



**Gambar 2. Peta Kawasan Kecamatan Batununggal**

**Sumber :** <https://batununggal.bandung.go.id/index.php/2017/01/08/peta-kecamatan-batununggal/>, diakses pada tanggal 11 Juli 2023

Seperti yang ditunjukkan oleh pedoman [4] yang berlaku, kemajuan dapat diselesaikan *theme park* pada situs, amati **Gambar 2**. Situs yang terletak di pinggir jalan Jakarta merupakan jalan arteri sekunder menyebabkan GSB memiliki panjang 15m dengan luas KDH menjadi 24.120 m<sup>2</sup> dan dapat dipindahkan ke 4 lantai.

## 2. EKSPLORASI TEMA DAN KONSEP

### 2.1 *Arsitektur Kontemporer*

Bentuk karya arsitektur yang terjadi pada masa sekarang merupakan istilah dari Seni bina Kontemporer. Munculnya Seni bina Kontemporer tidak terduga, hal ini muncul karena jiwa kemajuan revolusi Inggris yang mengakibatkan munculnya tipologi

bangunan seperti tipologi pabrik, gudang, dll. Arsitektur Kontemporer hadir karena munculnya kebutuhan yang terus berkembang yang sesuai dengan keadaan dunia, yang dimana semakin maju terlebih lagi, tidak memiliki keinginan untuk mematuhi standar lama. [5].

Telah diakuinya Seni bina Kontemporer yaitu suatu metodologi yang mendalam perancangan internasional. Hal ini menyebabkan banyak spesialis menawarkan sudut pandang tentang pengertian dari Arsitektur Kontemporer, yang dimana sebagai berikut :

**1. Konnemann, *World of Contemporary Architecture XX***

“Desain Kontemporer adalah gaya bangunan yang bermaksud menunjukkan kualitas tertentu, terutama dalam hal kemajuan mekanis dan lebih jauh lagi peluang dalam mengkomunikasikan gaya struktural, mencoba untuk menyebabkan apa yang terjadi dari area lokal yang tidak seragam..” [6]

**2. L. Hilberseimer, *Contemporary Architects 2 (1964)***

“Rekayasa Kontemporer adalah gaya aliran komposisi dalam sehari-hari yang digambarkan oleh peluang artikulasi, keinginan untuk menunjukkan sesuatu yang lain, dan merupakan aliran lain atau konsolidasi dari beberapa aliran desain”. [5]

**3. Y. Sumalyo, *Arsitektur Modern Akhir Abad XIX dan Abad XX (1996)***

“Kontemporer adalah jenis aliran teknik yang tidak dapat dikumpulkan dalam gaya struktural atau sebaliknya, desain yang berbeda diingat untuk itu.” [7]

**4. Schirmbeck, E. (1988)**

Schirmbeck menyebutkan bahwasanya Arsitektur Kontemporer bertumbuh dari suatu kemungkinan bahwa desain harus memiliki kemampuan untuk mencapai tujuan dan pemecah bagi arsitektur harus mampu memberikan pemecahan dan sasaran untuk arsitektur di masa sekarang dan nanti. Suatu metode perancangan akan mengembangkan arsitektur yang dikenalkan oleh kritikus arsitektur Charles Jenks yang menamai metodenya “*double coded*” yang merupakan tahap awal arsitektur kontemporer yang di mana pemikiran ini bergantung pada banyak variabel yang mempengaruhi periode tertentu. [8]

## **2.2 Ciri dan Prinsip Arsitektur Kontemporer**

Arsitektur Kontemporer tidak terlepas dari suatu kesederhanaan yang dimana memiliki ciri dan prinsip sebagai berikut :

1. Bangunan yang kokoh
2. Banyaknya bukaan pada bangunan untuk membawa masuk cahaya alami kedalam ruangan
3. Eksplorasi elemen lanskap area yang berstruktur
4. Penggunaan material alami seperti kaca, batu, logam, dan kayu.

### 3. Hasil Perancangan *Theme Park* Dengan Penerapan Prinsip Arsitektur Kontemporer

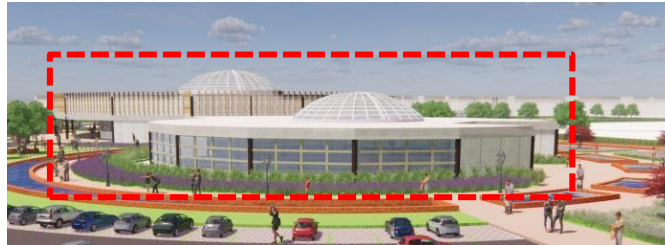
#### 3.1 Bangunan yang kokoh



*Gambar 3. Bangunan Bandung Virtual Sport*

Bangunan *Bandung Virtual Sport* diterapkan prinsip bangunan yang kokoh. Sesuai dengan prinsip dan ciri dari Arsitektur Kontemporer, bangunan ini memiliki bentuk yang jenjang dengan banyaknya ornamen tiang yang ditonjolkan membuat bentuknya tegas dan kokoh. Lihat pada **Gambar 3**.

#### 3.2 Banyaknya Bukaan Pada Bangunan



*Gambar 4. Bukaan pada Bangunan Bandung Virtual Sport*

Fasad dibuat memiliki banyak bukaan cahaya sebanyak mungkin pada bangunan, sehingga cahaya yang masuk menjadi maksimal. Hal ini memberi keuntungan untuk bangunan supaya penggunaan cahaya buatan bisa di minimalisir yang berdampak pada penggunaan listrik yang hemat. Bukaan cahaya dibuat maksimal di sekeliling bangunan yang didalam ruangnya dibutuhkan cahaya yang banyak serta atap dari bahan kaca dapat membuat bangunan *Bandung Virtual Sport* menjadi terang tanpa harus menggunakan banyak pencahayaan buatan.. Lihat **Gambar 4**.

### 3.3 Elemen Lanskap



**Gambar 5. Horizontal Window**

Sesuai dengan ciri dan prinsip dari Arsitektur Kontemporer, lanskap yang berstruktur dimana mengikuti bentuk dari bangunan BAVIS sendiri. Dimana tata letak perkerasan dan Penghijauan dibuat melingkar dengan tetap bisa dinikmati oleh pengunjung yang datang ke *Bandung Virtual Sport*. *Bandung Virtual Sport* juga memiliki pohon di sekeliling bangunannya. Selain untuk membuat lanskap menjadi berstruktur, juga dapat menghalau panas dan kebisingan yang disebabkan oleh jalan yang ramai, karena lokasinya yang ada di kota dan tebal lalu lintas. Lihat **Gambar 5**.

### 3.4 Penggunaan Material Alami (Kaca, Batu, Logam dan Kayu)

Poin terakhir adalah pemanfaatan material terkini di dalam dan di luar merupakan salah satu atribut Teknik Kontemporer. Kaca, kayu, batu, dan logam lebih disukai daripada bahan yang berbeda. Tanaman juga biasanya digunakan dalam Teknik Kontemporer. Selain memberikan keindahan untuk bangunan, tanaman juga siap memberikan kenyamanan kepada klien bangunan dan bangunan sekitar.

Bahan batu pada *gate entrance* menunjukkan ciri dan karakteristik dari Arsitektur Kontemporer yang dimana juga memberikan kenyamanan visual serta ramah lingkungan dan menyatu dengan alam sekitar. Lihat **Gambar 6**.



**Gambar 6. Gate Enteranve BAVIS**

Penggunaan bahan beton pada dinding dan pilar-pilar yang dibiarkan menonjol membuat kesan tegas dan kokoh pada bangunan *Bandung Virtual Sport*. Kolom yang diberi material cat yang menyerupai kayu dan ornament garis di sekeliling bangunan dan dilapisi dengan HPL bermotif batu, serta tulisan BAVIS yang diberi material logam menunjukkan bangunan ini menggunakan bahan material modern yang menjadi karakteristik dari Arsitektur Kontemporer. Lihat **Gambar 7**.



*Gambar 7. Enteranve BAVIS*

Bukaan cahaya pada bangunan *Bandung Virtual Sport* dibuat banyak agar cahaya yang masuk menjadi maksimal. Penggunaan material kaca juga memperkuat karakteristik dari Arsitektur Kontemporer pada bangunan. Selain menjadi karakteristik, material kaca mampu menghemat cahaya buatan, sehingga biaya untuk pencahayaan buatan dapat di minimalisir. Lihat **Gambar 8**.



*Gambar 8. Area Outdoor BAVIS*

Area yang terbuka dan banyaknya kaca juga membuat pengguna bangunan yang ada di dalam bisa melihat area *outdoor* dan menikmati keadaan sekitar. Terlebih area *outdoor* yang indah dan banyak tanaman serta adanya kolam menambah kenyamanan visual bagi pengguna *Bandung Virtual Sport*.

#### 4. Kesimpulan

*Theme Park Bandung Virtual Sport* yang dirancang dengan konsep Arsitektur Kontemporer dan pendekatan ciri dan karakteristik dari Arsitektur Kontemporer akan menghasilkan *theme park* yang memiliki 4 unsur antara lain bangunan yang kokoh yang dimana diperlihatkan dan ditonjolkannya elemen garis pada bangunan, Banyaknya bukaan pada bangunan yang membuat bangunan menjadi hemat listrik dan pencahayaan buatan, Elemen lanskap yang berstruktur dimana memiliki keseragaman bentuk dan pola dengan bangunannya, dan penggunaan material alami seperti kaca, batu, logam, dan kayu yang merupakan ciri dan karakteristik dari Arsitektur Kontemporer, demikian juga dengan kemajuan *theme park* ini juga dapat membuka peluang bagi masyarakat sekitar BAVIS. Pembangunan *theme park* ini dirasa diperlukan melihat kurangnya wisata di tengah kota dan diharapkan mampu menjadi ikon baru bagi Kota Bandung. Dengan adanya *theme park* ini seharusnya menjadi jawaban untuk kebutuhan wisata yang baru di Kota Bandung.



## 5. Daftar Referensi

- [1] Kemdikbud, "<https://kbbi.kemdikbud.go.id/>," Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia, 2016. [Online]. Available: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>. [Accessed 11 7 2023].
- [2] M. Sorkin, *Variations on a Theme Park: The New American City and the End of Public Space*, New York: Hill and Wang, 1992, 1992.
- [3] BPS Kota Bandung, "<https://bandungkota.bps.go.id/>," 2023. [Online]. Available: <https://bandungkota.bps.go.id/>.
- [4] W. R. K. Batunuggal, "PETA KECAMATAN BATUNUNGGAL," 2023. [Online]. Available: <https://batununggal.bandung.go.id/index.php/2017/01/08/peta-kecamatan-batununggal/>. [Accessed 2023].
- [5] L. Hilberseimer, *Contemporary Architecture: It's roots and trends*, Chicago: Chicago: P. Theobald, 1964.
- [6] F. A. Cerver, *The World of Contemporary Architecture*, Germany: Könemann Verlagsgesellschaft., 2000.
- [7] Y. Sumalyo, *Arsitektur Modern Akhir Abad XIX dan Abad XX*, Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 1997.
- [8] E. Schirmbeck, *Gagasan, Bentuk, dan Arsitektur: Prinsip-Prinsip Perancangan Dalam Arsitektur*, Bandung: Intermatra, 1988.