

PENERAPAN KONSEP BIOPHILIC PADA DREAM LAND ADVANTURE THEME PARK DI SITU CILEUNCA

Fadli Zain Nugraha
Program Studi Arsitektur, Fakultas Arsitektur dan Desain,
Institut Teknologi Nasional Bandung
E-mail : fadlizainn@gmail.com

Abstrak

Studi ini bertujuan untuk mengkaji pengembangan pendekatan desain biophilic dalam konteks Dream Land Adventure Theme Park. Pendekatan desain biophilic memusatkan perhatian pada integrasi elemen alam dalam lingkungan buatan manusia, dengan tujuan menciptakan hubungan harmonis antara manusia dan alam. Dalam kaitannya dengan tema adventure park, penelitian ini mengeksplorasi bagaimana penerapan prinsip-prinsip biophilic dapat meningkatkan pengalaman pengunjung dalam menjalani petualangan yang menegangkan dan mendebarkan. Melalui analisis literatur, observasi lapangan, dan studi kasus terkait, penelitian ini mengidentifikasi potensi integrasi elemen alam seperti tanaman, air, dan tekstur alami dalam desain atraksi dan fasilitas di dalam theme park. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan panduan praktis untuk mengembangkan theme park yang tidak hanya memenuhi kebutuhan hiburan, tetapi juga memperkuat koneksi manusia dengan alam melalui desain yang ramah lingkungan dan bermakna.
Kata Kunci: Theme Park, Adventure, Biophilic

Abstract

This study aims to examine the development of the biophilic design approach within the context of the Dream Land Adventure Theme Park. The biophilic design approach focuses on the integration of natural elements into the built environment, with the goal of creating a harmonious relationship between humans and nature. In relation to the adventure park theme, this research explores how the application of biophilic principles can enhance visitors' experiences in engaging with thrilling and exhilarating adventures. Through literature analysis, field observations, and related case studies, this research identifies the potential for integrating natural elements such as plants, water, and natural textures into the design of attractions and facilities within the theme park. The results of this study are expected to provide practical guidelines for the development of a theme park that not only caters to entertainment needs but also strengthens the connection between humans and nature through environmentally friendly and meaningful design.
Keywords: Theme Park, Adventure, Biophilic

1. Pendahuluan

saat ini, theme park bertema petualangan telah menjadi destinasi rekreasi yang sangat diminati oleh masyarakat. Namun, dengan semakin banyaknya theme park yang dibangun, terdapat kebutuhan untuk menghadirkan pengalaman yang lebih mendalam dan berkesan bagi pengunjung. Di sinilah konsep arsitektur biophilic memiliki relevansi yang signifikan dalam konteks adventure theme park. Adventure theme park menawarkan pengalaman petualangan dan hiburan yang menarik, tetapi dalam pengembangannya, penting untuk mempertimbangkan dampak psikologis dan emosional yang dialami pengunjung. Meningkatnya urbanisasi dan terhubungnya manusia dengan teknologi sering kali menjauhkan mereka dari lingkungan alamiah. Akibatnya, kurangnya interaksi dengan alam dapat mengakibatkan stres, kelelahan, dan ketidakseimbangan emosi.

Dalam konteks ini, arsitektur biophilic memberikan solusi yang inovatif. Konsep ini menggabungkan elemen alamiah, seperti tumbuhan, air, dan material organik, ke dalam desain theme park. Tujuannya adalah menciptakan lingkungan yang merangsang indera, menenangkan jiwa, dan mendukung kesejahteraan pengunjung. Dengan berinteraksi dengan elemen alam dalam theme park, pengunjung dapat merasakan manfaat positif seperti penurunan stres, peningkatan mood, dan rasa keterhubungan dengan alam. Selain manfaat psikologis, arsitektur biophilic juga memiliki dampak positif terhadap kesadaran lingkungan. Dalam adventure theme park, pengunjung dapat belajar tentang alam dan pentingnya pelestarian lingkungan melalui desain yang mencerminkan prinsip-prinsip biophilic. Ini memberikan kesempatan bagi pengunjung untuk memahami nilai-nilai keberlanjutan dan bertindak sebagai agen perubahan dalam menjaga alam.

Oleh karena itu, latar belakang diperlukannya arsitektur biophilic dalam adventure theme park adalah untuk menciptakan pengalaman yang lebih holistik dan berdampak positif bagi pengunjung. Integrasi elemen alam ke dalam desain akan meningkatkan kualitas petualangan, merangsang indera, dan mendukung kesejahteraan pengunjung. Selain itu, konsep ini juga memberikan kesempatan untuk meningkatkan kesadaran lingkungan dan mempromosikan perilaku berkelanjutan melalui pengalaman bermain dan pembelajaran yang berkelanjutan.

2. Metode

Pada Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaplikasian konsep biophilic di Dream Land Adventure Theme Park di Situ Cileunca. Metodologi penelitian yang digunakan akan melibatkan serangkaian langkah sistematis guna memahami dan mengevaluasi efektivitas implementasi konsep biophilic dalam lingkungan theme park tersebut. Langkah-langkah metodologi yang akan diambil adalah sebagai berikut:

2.1. Kajian Literatur

Tahap awal akan melibatkan analisis literatur guna mendalami konsep biophilic dan mengkaji studi kasus serupa yang telah dilakukan sebelumnya. Ini akan membentuk dasar teoritis yang kuat untuk penelitian ini.

2.1.1. Pengertian Biophilic

Salah satu akademisi yang dikenal dalam konteks kajian teoritik Arsitektur Biophilic adalah Stephen R. Kellert. Kellert, seorang profesor di departemen psikologi di Universitas Yale, telah memberikan kontribusi berharga dalam pengembangan konsep dan prinsip-prinsip fundamental terkait Arsitektur Biophilic. Dalam upaya mendefinisikan kerangka kerja ini, Kellert mengidentifikasi dan memetakan enam elemen esensial yang menyusun desain biophilic, yaitu:

1. Perspektif Alam: Merangkum elemen-elemen alam yang tercermin dalam rancangan, seperti panorama alam, penetrasi cahaya alami,

- serta pemandangan alam yang terakomodasi dalam interior ruangan.
2. Afinitas dengan Alam: Berfokus pada hubungan fisik dan sensorik manusia dengan unsur-unsur alam, termasuk akses ke udara segar, audioscape burung, serta aroma tumbuhan.
 3. Kedalaman Pengalaman Alam: Mencerminkan pengalaman mendalam terhadap lingkungan alamiah melalui penerapan tekstur, warna, dan elemen alami lainnya.
 4. Variabilitas dan Variasi: Mengilustrasikan keragaman serta dinamika perubahan dalam lingkungan, termasuk variasi musiman serta visual yang menarik perhatian.
 5. Integrasi Alam Alami: Menyertakan pemanfaatan bahan dan unsur-unsur alami dalam perancangan, seperti pemanfaatan kayu, batu, dan air yang menghubungkan manusia secara fisik dengan alam.
 6. Interaksi dengan Alam: Mendorong interaksi dan keterlibatan manusia dengan lingkungan alami melalui desain yang merangkul aktivitas di luar ruangan dan area terbuka.

Prinsip-prinsip ini ditujukan untuk membentuk lingkungan yang membangkitkan konektivitas emosional serta sensorik antara manusia dan alam, sehingga menciptakan pengalaman yang lebih bermakna serta meningkatkan kesejahteraan. Kellert dan kalangan ahli lainnya menyoroti signifikansi *Arsitektur Biophilic* dalam perancangan ruang yang menggabungkan keharmonisan antara manusia dan alam, serta mendukung kesejahteraan fisik dan mental manusia.

2.1.2. Pengertian Theme park

Kajian teoritik ilmiah tentang theme park menurut satu ahli, khususnya melalui perspektif *Arsitektur Biophilic*, dapat dijelaskan melalui pandangan Stephen R. Kellert. Kellert, seorang ahli psikologi dan ilmuwan lingkungan yang diakui, telah memberikan kontribusi penting terhadap pemahaman tentang hubungan antara manusia dan alam dalam konteks desain arsitektur, termasuk theme park.

Kellert mengemukakan bahwa theme park, melalui pendekatan *biophilic*, memiliki potensi untuk menjadi wadah yang mendukung hubungan yang lebih harmonis antara manusia dan alam. Melalui penggabungan elemen-elemen alamiah dalam desainnya, theme park dapat merangsang pengalaman emosional dan sensorik yang lebih mendalam, serta menghubungkan pengunjung dengan lingkungan alam. Dalam pandangan Kellert, theme park yang diimplementasikan dengan prinsip-prinsip *Arsitektur Biophilic* memiliki beberapa implikasi penting:

1. Keseimbangan dengan Alam: Theme park yang memadukan elemen-elemen alam dalam desainnya dapat menciptakan rasa keseimbangan dan harmoni antara manusia dan alam. Hal ini dapat memberikan pengalaman yang lebih bermakna dan menenangkan bagi pengunjung.
2. Peningkatan Kesejahteraan: Penggunaan elemen alam seperti tumbuhan, air, dan cahaya matahari dapat meningkatkan kesejahteraan fisik dan mental pengunjung. Pengalaman alam yang terintegrasi dalam theme park dapat merangsang indera, mengurangi stres, dan meningkatkan mood.

3. Edukasi Lingkungan: Theme park biophilic dapat berfungsi sebagai alat pendidikan lingkungan yang efektif. Pengunjung dapat belajar tentang keanekaragaman hayati, pentingnya pelestarian alam, dan praktik berkelanjutan melalui interaksi langsung dengan lingkungan alamiah.
4. Hubungan Manusia dengan Alam: Melalui interaksi dengan elemen-elemen alam, theme park dapat memperkuat keterhubungan manusia dengan alam. Ini menciptakan kesadaran akan pentingnya keberlanjutan dan pelestarian lingkungan alamiah.

Pandangan Kellert ini menggarisbawahi bahwa theme park dengan pendekatan Arsitektur Biophilic tidak hanya tentang hiburan semata, tetapi juga tentang memberikan pengalaman yang memperkuat hubungan manusia dengan alam. Dengan merancang theme park yang mengintegrasikan elemen alam, kita dapat menciptakan lingkungan rekreasi yang inspiratif, mendidik, dan memberikan dampak positif pada pengunjung serta lingkungan sekitarnya.

- 2.2. Pengumpulan Data Awal: Melakukan survei dan observasi awal di Dream Land Adventure Theme Park di Situ Cileunca. Pengumpulan data ini akan mencakup pengamatan terhadap elemen alam yang telah ada, pemanfaatan ruang, dan pengalaman para pengunjung saat ini.
- 2.3. Identifikasi Potensi Biophilic: Menganalisis data awal untuk mengidentifikasi potensi pengembangan unsur biophilic di dalam theme park. Ini akan melibatkan identifikasi area yang dapat diintegrasikan dengan tanaman, air, dan elemen alam lainnya.
- 2.4. Perancangan Konsep Biophilic: Berdasarkan analisis hasil, merancang konsep biophilic yang sesuai dengan tema dan tujuan Dream Land Adventure Theme Park. Ini akan mencakup penentuan lokasi elemen alam, pemanfaatan material alami, dan modifikasi arsitektur.
- 2.5. Implementasi dan Pengujian: Mengaplikasikan konsep biophilic pada beberapa area terpilih di theme park. Pengujian dilakukan untuk mengevaluasi bagaimana pengunjung merasakan dan berinteraksi dengan perubahan yang diimplementasikan.
- 2.6. Pengumpulan Data Lanjutan: Melakukan survei lebih lanjut setelah implementasi konsep biophilic. Mengumpulkan data tentang persepsi dan tanggapan para pengunjung terhadap perubahan yang telah dilakukan.
- 2.7. Analisis Data: Menganalisis data yang telah terkumpul dari survei dan pengujian. Mengidentifikasi dampak dari konsep biophilic terhadap pengalaman pengunjung, tingkat kepuasan, dan perubahan perilaku.
- 2.8. Diskusi dan Kesimpulan: Menarik kesimpulan berdasarkan analisis data. Membahas implikasi temuan terhadap pengembangan theme park di masa depan dan memberikan wawasan mengenai nilai konsep biophilic dalam meningkatkan pengalaman para pengunjung.

3. Diskusi/Proses Desain

Dalam bahasan studi ini, kami akan memaparkan diskusi serta proses desain yang mendalam yang terdapat dalam jurnal berjudul "Penerapan Konsep Biophilic pada Dream Land Adventure Theme Park di Situ Cileunca".

Proses desain memiliki peran sentral dalam penelitian ini, dimana penerapan konsep biophilic pada lingkungan Dream Land Adventure Theme Park di Situ Cileunca menjadi fokus utama. Langkah-langkah desain yang sistematis dilakukan dengan tujuan mengintegrasikan unsur-unsur alam ke dalam elemen buatan, dengan niatan menciptakan harmoni antara manusia dan alam di dalam lingkungan theme park tersebut.

3.1. Pengumpulan Informasi Awal: Tahap pertama proses desain melibatkan pengumpulan data mengenai kondisi eksisting Dream Land Adventure Theme Park. Informasi yang diperoleh mencakup pengamatan terhadap area taman, penggunaan ruang, serta elemen alam yang telah ada sehingga didapatkan beberapa informasi berikut :

3.1.1. Informasi Lahan

Lokasi proyek Dream Land Adventure direncanakan akan dibangun di atas area seluas 4 Hektar, yang terletak di kawasan Situ Cileunca, Kecamatan Pangalengan, Kabupaten Bandung, Provinsi Jawa Barat. Area ini terletak di tepi danau (Situ Cileunca) dan berada pada ketinggian 1550 mdpl. Untuk mencapai lokasi tersebut, diperlukan perjalanan melalui sebuah jembatan yang melintasi Situ Cileunca, mengingat bahwa lokasi site berada di seberang Jalan Raya Situ Cileunca.



Gambar 3.1.1 Bentuk Lahan

Sumber Gambar : [https://earth.google.com/web/search/Panorama+Ecopark+\(Camping+ground\)](https://earth.google.com/web/search/Panorama+Ecopark+(Camping+ground))

Berikut merupakan data-data lahan :

Nama Proyek: Dreamland Adventure Theme Park (Biophilic)

- Lokasi Proyek: Situ Cileunca, Kecamatan Pangalengan, Kabupaten Bandung, Jawa Barat
- Sifat Proyek: Fiktif
- Luas Lahan: 4 Hektar (40.000 m²)
- Luas Bangunan: 6.000 - 11.000 m²
- Garis Sempadan Danau (GSD): 20 meter
- Koefisien Dasar Bangunan (KDB) (BCR): 20% dari 40.000 m² => 8.000 m²
- Ketinggian Lantai Bangunan (KLB): 1 lantai
- Ketinggian Dasar Lantai Bangunan (KDH): Tidak dijelaskan

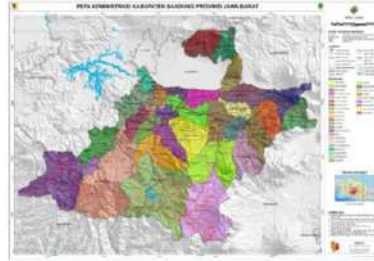
3.1.2. Studi Kelayakan

Batas Wilayah :

Utara	: Bandung Kota
Selatan	: Kab. Cianjur
Timur	: Kab. Garut

Barat

: Kab. Bandung Barat



Gambar 3.1.2 Peta Administrasi Kabupaten Bandung

Sumber Gambar : Pemerintah Provinsi Jabar

- Sebelah Barat : Berbatasan dengan wilayah Kecamatan Pasir Jambu
- Sebelah Utara : Berbatasan dengan wilayah Kecamatan Cimaung
- Sebelah Selatan : Berbatasan dengan wilayah Kecamatan Kertasari
- Sebelah Timur : Berbatasan dengan wilayah Kecamatan Genteng

Peraturan Perencanaan dan Penggunaan Lahan:

- Koefisien Dasar Bangunan (KDB): 20%
- Koefisien Lantai Bangunan (KLB): 1
- Garis Sempadan Bangunan (GSB): Setengah dari Lebar Jalan

Ketentuan proyek :

3.2. Identifikasi Potensi Biophilic: Melalui informasi yang terkumpul, peneliti mengidentifikasi peluang pengembangan elemen biophilic di dalam theme park. Identifikasi ini termasuk menentukan lokasi yang bisa diintegrasikan dengan unsur-unsur alam seperti tanaman, air, dan tekstur alami.

3.3. Konseptualisasi Desain: Tahap ini melibatkan peneliti dalam merumuskan konsep-konsep visual tentang bagaimana elemen biophilic dapat diaplikasikan dalam theme park. Ini melibatkan pemilihan jenis tanaman, rancangan penggunaan air, dan penyesuaian bentuk structural.

3.3.1. Skema Pemikiran



Gambar 3.3.1 Skema Pemikiran
Sumber Gambar : Hasil pemikiran

3.3.2. Program Ruang

Unit	Unit Name	Unit Head	Unit Description	Unit Performance										Unit Financial									
				Unit Performance					Unit Financial					Unit Performance					Unit Financial				
				Unit Name	Unit Head	Unit Description	Unit Performance	Unit Financial	Unit Name	Unit Head	Unit Description	Unit Performance	Unit Financial	Unit Name	Unit Head	Unit Description	Unit Performance	Unit Financial					
Unit 1	Unit 1 Name	Unit 1 Head	Unit 1 Description	Unit 1.1	Unit 1.1 Head	Unit 1.1 Description	Unit 1.1 Performance	Unit 1.1 Financial	Unit 1.2	Unit 1.2 Head	Unit 1.2 Description	Unit 1.2 Performance	Unit 1.2 Financial	Unit 1.3	Unit 1.3 Head	Unit 1.3 Description	Unit 1.3 Performance	Unit 1.3 Financial	Unit 1.4	Unit 1.4 Head	Unit 1.4 Description	Unit 1.4 Performance	Unit 1.4 Financial
				Unit 1.1.1	Unit 1.1.1 Head	Unit 1.1.1 Description	Unit 1.1.1 Performance	Unit 1.1.1 Financial	Unit 1.1.2	Unit 1.1.2 Head	Unit 1.1.2 Description	Unit 1.1.2 Performance	Unit 1.1.2 Financial	Unit 1.1.3	Unit 1.1.3 Head	Unit 1.1.3 Description	Unit 1.1.3 Performance	Unit 1.1.3 Financial	Unit 1.1.4	Unit 1.1.4 Head	Unit 1.1.4 Description	Unit 1.1.4 Performance	Unit 1.1.4 Financial
				Unit 1.1.1.1	Unit 1.1.1.1 Head	Unit 1.1.1.1 Description	Unit 1.1.1.1 Performance	Unit 1.1.1.1 Financial	Unit 1.1.1.2	Unit 1.1.1.2 Head	Unit 1.1.1.2 Description	Unit 1.1.1.2 Performance	Unit 1.1.1.2 Financial	Unit 1.1.1.3	Unit 1.1.1.3 Head	Unit 1.1.1.3 Description	Unit 1.1.1.3 Performance	Unit 1.1.1.3 Financial	Unit 1.1.1.4	Unit 1.1.1.4 Head	Unit 1.1.1.4 Description	Unit 1.1.1.4 Performance	Unit 1.1.1.4 Financial
				Unit 1.1.1.1.1	Unit 1.1.1.1.1 Head	Unit 1.1.1.1.1 Description	Unit 1.1.1.1.1 Performance	Unit 1.1.1.1.1 Financial	Unit 1.1.1.1.2	Unit 1.1.1.1.2 Head	Unit 1.1.1.1.2 Description	Unit 1.1.1.1.2 Performance	Unit 1.1.1.1.2 Financial	Unit 1.1.1.1.3	Unit 1.1.1.1.3 Head	Unit 1.1.1.1.3 Description	Unit 1.1.1.1.3 Performance	Unit 1.1.1.1.3 Financial	Unit 1.1.1.1.4	Unit 1.1.1.1.4 Head	Unit 1.1.1.1.4 Description	Unit 1.1.1.1.4 Performance	Unit 1.1.1.1.4 Financial
				Unit 1.1.1.1.1.1	Unit 1.1.1.1.1.1 Head	Unit 1.1.1.1.1.1 Description	Unit 1.1.1.1.1.1 Performance	Unit 1.1.1.1.1.1 Financial	Unit 1.1.1.1.1.2	Unit 1.1.1.1.1.2 Head	Unit 1.1.1.1.1.2 Description	Unit 1.1.1.1.1.2 Performance	Unit 1.1.1.1.1.2 Financial	Unit 1.1.1.1.1.3	Unit 1.1.1.1.1.3 Head	Unit 1.1.1.1.1.3 Description	Unit 1.1.1.1.1.3 Performance	Unit 1.1.1.1.1.3 Financial	Unit 1.1.1.1.1.4	Unit 1.1.1.1.1.4 Head	Unit 1.1.1.1.1.4 Description	Unit 1.1.1.1.1.4 Performance	Unit 1.1.1.1.1.4 Financial
				Unit 1.1.1.1.1.1.1	Unit 1.1.1.1.1.1.1 Head	Unit 1.1.1.1.1.1.1 Description	Unit 1.1.1.1.1.1.1 Performance	Unit 1.1.1.1.1.1.1 Financial	Unit 1.1.1.1.1.1.2	Unit 1.1.1.1.1.1.2 Head	Unit 1.1.1.1.1.1.2 Description	Unit 1.1.1.1.1.1.2 Performance	Unit 1.1.1.1.1.1.2 Financial	Unit 1.1.1.1.1.1.3	Unit 1.1.1.1.1.1.3 Head	Unit 1.1.1.1.1.1.3 Description	Unit 1.1.1.1.1.1.3 Performance	Unit 1.1.1.1.1.1.3 Financial	Unit 1.1.1.1.1.1.4	Unit 1.1.1.1.1.1.4 Head	Unit 1.1.1.1.1.1.4 Description	Unit 1.1.1.1.1.1.4 Performance	Unit 1.1.1.1.1.1.4 Financial
				Unit 1.1.1.1.1.1.1.1	Unit 1.1.1.1.1.1.1.1 Head	Unit 1.1.1.1.1.1.1.1 Description	Unit 1.1.1.1.1.1.1.1 Performance	Unit 1.1.1.1.1.1.1.1 Financial	Unit 1.1.1.1.1.1.1.2	Unit 1.1.1.1.1.1.1.2 Head	Unit 1.1.1.1.1.1.1.2 Description	Unit 1.1.1.1.1.1.1.2 Performance	Unit 1.1.1.1.1.1.1.2 Financial	Unit 1.1.1.1.1.1.1.3	Unit 1.1.1.1.1.1.1.3 Head	Unit 1.1.1.1.1.1.1.3 Description	Unit 1.1.1.1.1.1.1.3 Performance	Unit 1.1.1.1.1.1.1.3 Financial	Unit 1.1.1.1.1.1.1.4	Unit 1.1.1.1.1.1.1.4 Head	Unit 1.1.1.1.1.1.1.4 Description	Unit 1.1.1.1.1.1.1.4 Performance	Unit 1.1.1.1.1.1.1.4 Financial
				Unit 1.1.1.1.1.1.1.1.1	Unit 1.1.1.1.1.1.1.1.1 Head	Unit 1.1.1.1.1.1.1.1.1 Description	Unit 1.1.1.1.1.1.1.1.1 Performance	Unit 1.1.1.1.1.1.1.1.1 Financial	Unit 1.1.1.1.1.1.1.1.2	Unit 1.1.1.1.1.1.1.1.2 Head	Unit 1.1.1.1.1.1.1.1.2 Description	Unit 1.1.1.1.1.1.1.1.2 Performance	Unit 1.1.1.1.1.1.1.1.2 Financial	Unit 1.1.1.1.1.1.1.1.3	Unit 1.1.1.1.1.1.1.1.3 Head	Unit 1.1.1.1.1.1.1.1.3 Description	Unit 1.1.1.1.1.1.1.1.3 Performance	Unit 1.1.1.1.1.1.1.1.3 Financial	Unit 1.1.1.1.1.1.1.1.4	Unit 1.1.1.1.1.1.1.1.4 Head	Unit 1.1.1.1.1.1.1.1.4 Description	Unit 1.1.1.1.1.1.1.1.4 Performance	Unit 1.1.1.1.1.1.1.1.4 Financial
				Unit 1.1.1.1.1.1.1.1.1.1	Unit 1.1.1.1.1.1.1.1.1.1 Head	Unit 1.1.1.1.1.1.1.1.1.1 Description	Unit 1.1.1.1.1.1.1.1.1.1 Performance	Unit 1.1.1.1.1.1.1.1.1.1 Financial	Unit 1.1.1.1.1.1.1.1.1.2	Unit 1.1.1.1.1.1.1.1.1.2 Head	Unit 1.1.1.1.1.1.1.1.1.2 Description	Unit 1.1.1.1.1.1.1.1.1.2 Performance	Unit 1.1.1.1.1.1.1.1.1.2 Financial	Unit 1.1.1.1.1.1.1.1.1.3	Unit 1.1.1.1.1.1.1.1.1.3 Head	Unit 1.1.1.1.1.1.1.1.1.3 Description	Unit 1.1.1.1.1.1.1.1.1.3 Performance	Unit 1.1.1.1.1.1.1.1.1.3 Financial	Unit 1.1.1.1.1.1.1.1.1.4	Unit 1.1.1.1.1.1.1.1.1.4 Head	Unit 1.1.1.1.1.1.1.1.1.4 Description	Unit 1.1.1.1.1.1.1.1.1.4 Performance	Unit 1.1.1.1.1.1.1.1.1.4 Financial
				Unit 1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1	Unit 1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1 Head	Unit 1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1 Description	Unit 1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1 Performance	Unit 1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1 Financial	Unit 1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.2	Unit 1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.2 Head	Unit 1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.2 Description	Unit 1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.2 Performance	Unit 1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.2 Financial	Unit 1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.3	Unit 1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.3 Head	Unit 1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.3 Description	Unit 1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.3 Performance	Unit 1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.3 Financial	Unit 1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.4	Unit 1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.4 Head	Unit 1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.4 Description	Unit 1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.4 Performance	Unit 1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.4 Financial

Unit 1			Unit 2			Unit 3			Unit 4			Unit 5			Unit 6			Unit 7			Unit 8			Unit 9			Unit 10			Unit 11			Unit 12			Unit 13			Unit 14			Unit 15			Unit 16			Unit 17			Unit 18			Unit 19			Unit 20			Unit 21			Unit 22			Unit 23			Unit 24			Unit 25			Unit 26			Unit 27			Unit 28			Unit 29			Unit 30			Unit 31			Unit 32			Unit 33			Unit 34			Unit 35			Unit 36			Unit 37			Unit 38			Unit 39			Unit 40			Unit 41			Unit 42			Unit 43			Unit 44			Unit 45			Unit 46			Unit 47			Unit 48			Unit 49			Unit 50			Unit 51			Unit 52			Unit 53			Unit 54			Unit 55			Unit 56			Unit 57			Unit 58			Unit 59			Unit 60			Unit 61			Unit 62			Unit 63			Unit 64			Unit 65			Unit 66			Unit 67			Unit 68			Unit 69			Unit 70			Unit 71			Unit 72			Unit 73			Unit 74			Unit 75			Unit 76			Unit 77			Unit 78			Unit 79			Unit 80			Unit 81			Unit 82			Unit 83			Unit 84			Unit 85			Unit 86			Unit 87			Unit 88			Unit 89			Unit 90			Unit 91			Unit 92			Unit 93			Unit 94			Unit 95			Unit 96			Unit 97			Unit 98			Unit 99			Unit 100																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
Unit 1.1	Unit 1.1 Head	Unit 1.1 Description	Unit 1.1 Performance	Unit 1.1 Financial	Unit 1.2	Unit 1.2 Head	Unit 1.2 Description	Unit 1.2 Performance	Unit 1.2 Financial	Unit 1.3	Unit 1.3 Head	Unit 1.3 Description	Unit 1.3 Performance	Unit 1.3 Financial	Unit 1.4	Unit 1.4 Head	Unit 1.4 Description	Unit 1.4 Performance	Unit 1.4 Financial	Unit 1.5	Unit 1.5 Head	Unit 1.5 Description	Unit 1.5 Performance	Unit 1.5 Financial	Unit 1.6	Unit 1.6 Head	Unit 1.6 Description	Unit 1.6 Performance	Unit 1.6 Financial	Unit 1.7	Unit 1.7 Head	Unit 1.7 Description	Unit 1.7 Performance	Unit 1.7 Financial	Unit 1.8	Unit 1.8 Head	Unit 1.8 Description	Unit 1.8 Performance	Unit 1.8 Financial	Unit 1.9	Unit 1.9 Head	Unit 1.9 Description	Unit 1.9 Performance	Unit 1.9 Financial	Unit 1.10	Unit 1.10 Head	Unit 1.10 Description	Unit 1.10 Performance	Unit 1.10 Financial	Unit 1.11	Unit 1.11 Head	Unit 1.11 Description	Unit 1.11 Performance	Unit 1.11 Financial	Unit 1.12	Unit 1.12 Head	Unit 1.12 Description	Unit 1.12 Performance	Unit 1.12 Financial	Unit 1.13	Unit 1.13 Head	Unit 1.13 Description	Unit 1.13 Performance	Unit 1.13 Financial	Unit 1.14	Unit 1.14 Head	Unit 1.14 Description	Unit 1.14 Performance	Unit 1.14 Financial	Unit 1.15	Unit 1.15 Head	Unit 1.15 Description	Unit 1.15 Performance	Unit 1.15 Financial	Unit 1.16	Unit 1.16 Head	Unit 1.16 Description	Unit 1.16 Performance	Unit 1.16 Financial	Unit 1.17	Unit 1.17 Head	Unit 1.17 Description	Unit 1.17 Performance	Unit 1.17 Financial	Unit 1.18	Unit 1.18 Head	Unit 1.18 Description	Unit 1.18 Performance	Unit 1.18 Financial	Unit 1.19	Unit 1.19 Head	Unit 1.19 Description	Unit 1.19 Performance	Unit 1.19 Financial	Unit 1.20	Unit 1.20 Head	Unit 1.20 Description	Unit 1.20 Performance	Unit 1.20 Financial	Unit 1.21	Unit 1.21 Head	Unit 1.21 Description	Unit 1.21 Performance	Unit 1.21 Financial	Unit 1.22	Unit 1.22 Head	Unit 1.22 Description	Unit 1.22 Performance	Unit 1.22 Financial	Unit 1.23	Unit 1.23 Head	Unit 1.23 Description	Unit 1.23 Performance	Unit 1.23 Financial	Unit 1.24	Unit 1.24 Head	Unit 1.24 Description	Unit 1.24 Performance	Unit 1.24 Financial	Unit 1.25	Unit 1.25 Head	Unit 1.25 Description	Unit 1.25 Performance	Unit 1.25 Financial	Unit 1.26	Unit 1.26 Head	Unit 1.26 Description	Unit 1.26 Performance	Unit 1.26 Financial	Unit 1.27	Unit 1.27 Head	Unit 1.27 Description	Unit 1.27 Performance	Unit 1.27 Financial	Unit 1.28	Unit 1.28 Head	Unit 1.28 Description	Unit 1.28 Performance	Unit 1.28 Financial	Unit 1.29	Unit 1.29 Head	Unit 1.29 Description	Unit 1.29 Performance	Unit 1.29 Financial	Unit 1.30	Unit 1.30 Head	Unit 1.30 Description	Unit 1.30 Performance	Unit 1.30 Financial	Unit 1.31	Unit 1.31 Head	Unit 1.31 Description	Unit 1.31 Performance	Unit 1.31 Financial	Unit 1.32	Unit 1.32 Head	Unit 1.32 Description	Unit 1.32 Performance	Unit 1.32 Financial	Unit 1.33	Unit 1.33 Head	Unit 1.33 Description	Unit 1.33 Performance	Unit 1.33 Financial	Unit 1.34	Unit 1.34 Head	Unit 1.34 Description	Unit 1.34 Performance	Unit 1.34 Financial	Unit 1.35	Unit 1.35 Head	Unit 1.35 Description	Unit 1.35 Performance	Unit 1.35 Financial	Unit 1.36	Unit 1.36 Head	Unit 1.36 Description	Unit 1.36 Performance	Unit 1.36 Financial	Unit 1.37	Unit 1.37 Head	Unit 1.37 Description	Unit 1.37 Performance	Unit 1.37 Financial	Unit 1.38	Unit 1.38 Head	Unit 1.38 Description	Unit 1.38 Performance	Unit 1.38 Financial	Unit 1.39	Unit 1.39 Head	Unit 1.39 Description	Unit 1.39 Performance	Unit 1.39 Financial	Unit 1.40	Unit 1.40 Head	Unit 1.40 Description	Unit 1.40 Performance	Unit 1.40 Financial	Unit 1.41	Unit 1.41 Head	Unit 1.41 Description	Unit 1.41 Performance	Unit 1.41 Financial	Unit 1.42	Unit 1.42 Head	Unit 1.42 Description	Unit 1.42 Performance	Unit 1.42 Financial	Unit 1.43	Unit 1.43 Head	Unit 1.43 Description	Unit 1.43 Performance	Unit 1.43 Financial	Unit 1.44	Unit 1.44 Head	Unit 1.44 Description	Unit 1.44 Performance	Unit 1.44 Financial	Unit 1.45	Unit 1.45 Head	Unit 1.45 Description	Unit 1.45 Performance	Unit 1.45 Financial	Unit 1.46	Unit 1.46 Head	Unit 1.46 Description	Unit 1.46 Performance	Unit 1.46 Financial	Unit 1.47	Unit 1.47 Head	Unit 1.47 Description	Unit 1.47 Performance	Unit 1.47 Financial	Unit 1.48	Unit 1.48 Head	Unit 1.48 Description	Unit 1.48 Performance	Unit 1.48 Financial	Unit 1.49	Unit 1.49 Head	Unit 1.49 Description	Unit 1.49 Performance	Unit 1.49 Financial	Unit 1.50	Unit 1.50 Head	Unit 1.50 Description	Unit 1.50 Performance	Unit 1.50 Financial	Unit 1.51	Unit 1.51 Head	Unit 1.51 Description	Unit 1.51 Performance	Unit 1.51 Financial	Unit 1.52	Unit 1.52 Head	Unit 1.52 Description	Unit 1.52 Performance	Unit 1.52 Financial	Unit 1.53	Unit 1.53 Head	Unit 1.53 Description	Unit 1.53 Performance	Unit 1.53 Financial	Unit 1.54	Unit 1.54 Head	Unit 1.54 Description	Unit 1.54 Performance	Unit 1.54 Financial	Unit 1.55	Unit 1.55 Head	Unit 1.55 Description	Unit 1.55 Performance	Unit 1.55 Financial	Unit 1.56	Unit 1.56 Head	Unit 1.56 Description	Unit 1.56 Performance	Unit 1.56 Financial	Unit 1.57	Unit 1.57 Head	Unit 1.57 Description	Unit 1.57 Performance	Unit 1.57 Financial	Unit 1.58	Unit 1.58 Head	Unit 1.58 Description	Unit 1.58 Performance	Unit 1.58 Financial	Unit 1.59	Unit 1.59 Head	Unit 1.59 Description	Unit 1.59 Performance	Unit 1.59 Financial	Unit 1.60	Unit 1.60 Head	Unit 1.60 Description	Unit 1.60 Performance	Unit 1.60 Financial	Unit 1.61	Unit 1.61 Head	Unit 1.61 Description	Unit 1.61 Performance	Unit 1.61 Financial	Unit 1.62	Unit 1.62 Head	Unit 1.62 Description	Unit 1.62 Performance	Unit 1.62 Financial	Unit 1.63	Unit 1.63 Head	Unit 1.63 Description	Unit 1.63 Performance	Unit 1.63 Financial	Unit 1.64	Unit 1.64 Head	Unit 1.64 Description	Unit 1.64 Performance	Unit 1.64 Financial	Unit 1.65	Unit 1.65 Head	Unit 1.65 Description	Unit 1.65 Performance	Unit 1.65 Financial	Unit 1.66	Unit 1.66 Head	Unit 1.66 Description	Unit 1.66 Performance	Unit 1.66 Financial	Unit 1.67	Unit 1.67 Head	Unit 1.67 Description	Unit 1.67 Performance	Unit 1.67 Financial	Unit 1.68	Unit 1.68 Head	Unit 1.68 Description	Unit 1.68 Performance	Unit 1.68 Financial	Unit 1.69	Unit 1.69 Head	Unit 1.69 Description	Unit 1.69 Performance	Unit 1.69 Financial	Unit 1.70	Unit 1.70 Head	Unit 1.70 Description	Unit 1.70 Performance	Unit 1.70 Financial	Unit 1.71	Unit 1.71 Head	Unit 1.71 Description	Unit 1.71 Performance	Unit 1.71 Financial	Unit 1.72	Unit 1.72 Head	Unit 1.72 Description	Unit 1.72 Performance	Unit 1.72 Financial	Unit 1.73	Unit 1.73 Head	Unit 1.73 Description	Unit 1.73 Performance	Unit 1.73 Financial	Unit 1.74	Unit 1.74 Head	Unit 1.74 Description	Unit 1.74 Performance	Unit 1.74 Financial	Unit 1.75	Unit 1.75 Head	Unit 1.75 Description	Unit 1.75 Performance	Unit 1.75 Financial	Unit 1.76	Unit 1.76 Head	Unit 1.76 Description	Unit 1.76 Performance	Unit 1.76 Financial	Unit 1.77	Unit 1.77 Head	Unit 1.77 Description	Unit 1.77 Performance	Unit 1.77 Financial	Unit 1.78	Unit 1.78 Head	Unit 1.78 Description	Unit 1.78 Performance	Unit 1.78 Financial	Unit 1.79	Unit 1.79 Head	Unit 1.79 Description	Unit 1.79 Performance	Unit 1.79 Financial	Unit 1.80	Unit 1.80 Head	Unit 1.80 Description	Unit 1.80 Performance	Unit 1.80 Financial	Unit 1.81	Unit 1.81 Head	Unit 1.81 Description	Unit 1.81 Performance	Unit 1.81 Financial	Unit 1.82	Unit 1.82 Head	Unit 1.82 Description	Unit 1.82 Performance	Unit 1.82 Financial	Unit 1.83	Unit 1.83 Head	Unit 1.83 Description	Unit 1.83 Performance	Unit 1.83 Financial	Unit 1.84	Unit 1.84 Head	Unit 1.84 Description	Unit 1.84 Performance	Unit 1.84 Financial	Unit 1.85	Unit 1.85 Head	Unit 1.85 Description	Unit 1.85 Performance	Unit 1.85 Financial	Unit 1.86	Unit 1.86 Head	Unit 1.86 Description	Unit 1.86 Performance	Unit 1.86 Financial	Unit 1.87	Unit 1.87 Head	Unit 1.87 Description	Unit 1.87 Performance	Unit 1.87 Financial	Unit 1.88	Unit 1.88 Head	Unit 1.88 Description	Unit 1.88 Performance	Unit 1.88 Financial	Unit 1.89	Unit 1.89 Head	Unit 1.89 Description	Unit 1.89 Performance	Unit 1.89 Financial	Unit 1.90	Unit 1.90 Head	Unit 1.90 Description	Unit 1.90 Performance	Unit 1.90 Financial	Unit 1.91	Unit 1.91 Head	Unit 1.91 Description	Unit 1.91 Performance	Unit 1.91 Financial	Unit 1.92	Unit 1.92 Head	Unit 1.92 Description	Unit 1.92 Performance	Unit 1.92 Financial	Unit 1.93	Unit 1.93 Head	Unit 1.93 Description	Unit 1.93 Performance	Unit 1.93 Financial	Unit 1.94	Unit 1.94 Head	Unit 1.94 Description	Unit 1.94 Performance	Unit 1.94 Financial	Unit 1.95	Unit 1.95 Head	Unit 1.95 Description	Unit 1.95 Performance	Unit 1.95 Financial	Unit 1.96	Unit 1.96 Head	Unit 1.96 Description	Unit 1.96 Performance	Unit 1.96 Financial	Unit 1.97	Unit 1.97 Head	Unit 1.97 Description	Unit 1.97 Performance	Unit 1.97 Financial	Unit 1.98	Unit 1.98 Head	Unit 1.98 Description	Unit 1.98 Performance	Unit 1.98 Financial	Unit 1.99	Unit 1.99 Head	Unit 1.99 Description	Unit 1.99 Performance	Unit 1.99 Financial	Unit 2.00	Unit 2.00 Head	Unit 2.00 Description	Unit 2.00 Performance	Unit 2.00 Financial	Unit 2.01	Unit 2.01 Head	Unit 2.01 Description	Unit 2.01 Performance	Unit 2.01 Financial	Unit 2.02	Unit 2.02 Head	Unit 2.02 Description	Unit 2.02 Performance	Unit 2.02 Financial	Unit 2.03	Unit 2.03 Head	Unit 2.03 Description	Unit 2.03 Performance	Unit 2.03 Financial	Unit 2.04	Unit 2.04 Head	Unit 2.04 Description	Unit 2.04 Performance	Unit 2.04 Financial	Unit 2.05	Unit 2.05 Head	Unit 2.05 Description	Unit 2.05 Performance	Unit 2.05 Financial	Unit 2.06	Unit 2.06 Head	Unit 2.06 Description	Unit 2.06 Performance	Unit 2.06 Financial	Unit 2.07	Unit 2.07 Head	Unit 2.07 Description	Unit 2.07 Performance	Unit 2.07 Financial	Unit 2.08	Unit 2.08 Head	Unit 2.08 Description	Unit 2.08 Performance	Unit 2.08 Financial	Unit 2.09	Unit 2.09 Head	Unit 2.09 Description	Unit 2.09 Performance	Unit 2.09 Financial	Unit 2.10	Unit 2.10 Head	Unit 2.10 Description	Unit 2.10 Performance	Unit 2.10 Financial	Unit 2.11	Unit 2.11 Head	Unit 2.11 Description	Unit 2.11 Performance	Unit 2.11 Financial	Unit 2.12	Unit 2.12 Head	Unit 2.12 Description	Unit 2.12 Performance	Unit 2.12 Financial	Unit 2.13	Unit 2.13 Head	Unit 2.13 Description	Unit 2.13 Performance	Unit 2.13 Financial	Unit 2.14	Unit 2.14 Head	Unit 2.14 Description	Unit 2.14 Performance	Unit 2.14 Financial	Unit 2.15	Unit 2.15 Head	Unit 2.15 Description	Unit 2.15 Performance	Unit 2.15 Financial	Unit 2.16	Unit 2.16 Head	Unit 2.16 Description	Unit 2.16 Performance	Unit 2.16 Financial	Unit 2.17	Unit 2.17 Head	Unit 2.17 Description	Unit 2.17 Performance	Unit 2.17 Financial	Unit 2.18	Unit 2.18 Head	Unit 2.18 Description	Unit 2.18 Performance	Unit 2.

Gambar 3.3.2 Skema Pemikiran
Sumber Gambar : Hasil Desain

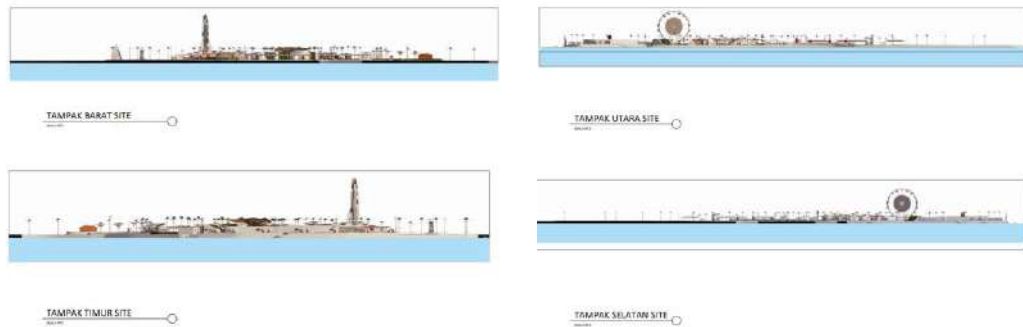
3.3.3.Konsep Lahan

theme park dengan tema biophilic mencakup pengaturan ruang yang menggabungkan elemen alam dan pengalaman petualangan. Area park dibagi menjadi zona-zona yang menggambarkan berbagai ekosistem alami, seperti hutan, sungai, dan pegunungan. Setiap zona didekorasi dengan tumbuhan asli, air terjun buatan, dan elemen alam lainnya untuk menciptakan suasana alami. Atraksi dan wahana ditempatkan dengan hati-hati di dalam zona-zona ini, mengikuti alur alamiah tanah dan vegetasi. Terdapat jalur-jalur setapak yang menghubungkan zona-zona, memungkinkan pengunjung untuk menjelajahi keindahan alam sembari merasakan petualangan. Selain itu, area terbuka untuk beraktivitas di luar ruangan juga disediakan, memfasilitasi interaksi dengan alam secara langsung. Semua tatanan ini dirancang dengan penerapan prinsip-prinsip desain biophilic, memastikan bahwa pengunjung merasakan kedekatan dengan alam dalam setiap aspek taman hiburan ini.



3.3.3 Gambar Desain Theme park

Sumber Gambar : Hasil Rancangan



3.3.3.1 Gambar Desain Theme park
Sumber Gambar : Hasil Rancangan

3.3.4.Desain interior dalam theme park

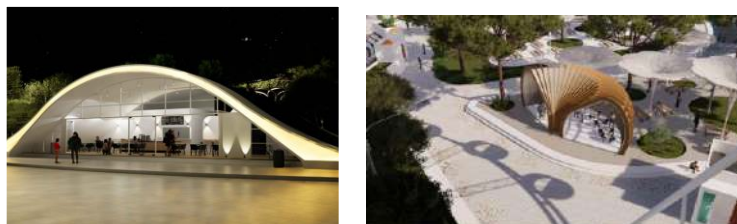
dengan tema biophilic menghadirkan suasana alami dan keseimbangan dengan alam di dalam ruangan. Penggunaan material organik seperti kayu dan batu, serta tampilan tekstur yang mengingatkan pada elemen alam, mendominasi elemen desain.



Gambar 3.3.4. Gambar Desain Interior
Sumber Gambar : Hasil Rancangan

3.3.5.Bentuk Bangunan

Bangunan biophilic pada theme park dirancang dengan mengintegrasikan elemen-elemen alami ke dalam desainnya.



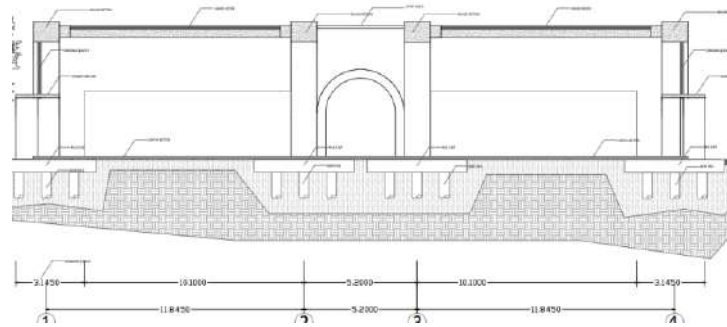
Gambar 3.3.5. Gambar Desain Bentuk Bangunan
Sumber Gambar : Hasil Rancangan

3.3.6.Konsep Struktur

Balok

Balok struktur menggunakan bahan material beton dengan tulangan baja. Diketahui : Pada bangunan ini struktur balok yang digunakan yaitu struktur kolom beton. Perhitungan balok beton

$$t = 1/12 \times 700 = 58 \text{ cm} \quad l = 2/3 \times 58 = 50 \text{ cm}$$



Gambar 3.3.6. Gambar Desain Struktur Bangunan
Sumber Gambar : Hasil Rancangan

Pondasi

Pondasi untuk bangunan dengan green roof (atap hijau) perlu mempertimbangkan tambahan beban dari tanaman, media tumbuh, dan sistem irigasi pada atap. Perhitungan ini penting untuk memastikan pondasi mampu menopang beban ekstra tersebut. Berikut adalah langkah-langkah perkiraan perhitungan pondasi untuk bangunan dengan green roof:

- **Hitung Total Beban Atap Hijau:** Jumlahkan beban dari komponen green roof, termasuk tanaman, media tumbuh (tanah), sistem irigasi, dan struktur pendukung (misalnya, lapisan penahan air dan perlapisan perlindungan). Beban ini dinyatakan dalam satuan berat seperti pound per kaki persegi (psf) atau kilogram per meter persegi (kg/m^2).
- **Identifikasi Jenis Tanah dan Kekuatan Tekan Tanah:** Tentukan jenis tanah di lokasi bangunan dan ketahui kekuatan tekan tanah yang dapat ditopang oleh pondasi. Ini akan membantu dalam menentukan jenis dan dimensi pondasi yang tepat.
- **Pilih Jenis Pondasi yang Tepat:** Berdasarkan perhitungan beban dan karakteristik tanah, insinyur akan merekomendasikan jenis pondasi yang paling sesuai. Pilihan umum meliputi pondasi dangkal (footings), pondasi tiang pancang, atau pondasi berlubang.
- **Hitung Dimensi Pondasi:** Berdasarkan beban total atap hijau dan karakteristik tanah, insinyur akan menghitung dimensi pondasi yang dibutuhkan, termasuk kedalaman, lebar, dan bentuknya.
- **Pertimbangkan Drainase:** Saat merancang pondasi untuk bangunan dengan green roof, penting juga untuk mempertimbangkan sistem drainase yang baik untuk mencegah akumulasi air berlebih pada atap hijau.

3.3.7. Konsep Utilitas

1. Air Bersih



Gambar : Utilitas

Sumber Gambar : Hasil Rancangan



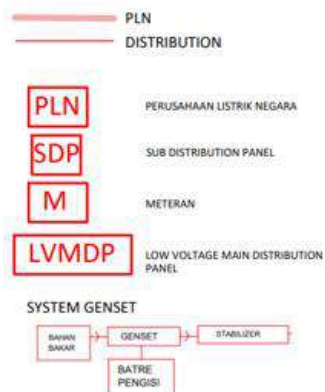
Jumlah pengguna $10.862 \text{ m}^2 / 9 \text{ m}^2 = 1.206.88 = 1.207$. Asumsi penggunaan air bersih 60%. $1.207 \times 60\% = 724.724$ orang/hari $\times 45$ liter/hari/orang = 32.580. Asumsi waktu efektif penggunaan air: pukul 09.00 - 22.00 = 13 jam. Asumsi waktu ketidakpenggunaan air bersih: pukul 22.00 - 09.00. Asumsi total kebutuhan air/jam = 15 liter/menit $\times 60$ menit. Total kebutuhan air selama 13 jam = 900 liter/jam $\times 13$ jam. Total kebutuhan air dalam 1 hari = 11.700 liter. Total volume reservoir air = $32.580 - 12.000$ liter = 20.580 liter. Dimensi reservoir air = $20.580 : 2 = 10.290 \text{ m}^3 = 2 \times 2 \times 3$ dimensi reservoir.

2. Listrik



Gambar : Utilitas

Sumber Gambar : Hasil Rancangan



3. Air Hujan



Gambar: Utilitas

Sumber Gambar: Hasil Rancangan



- 3.4. Pemodelan Visual: Dengan menggunakan perangkat lunak desain dan teknik visualisasi, peneliti menciptakan model visual dari konsep-konsep yang diusulkan. Langkah ini membantu mengilustrasikan secara jelas bagaimana elemen alam akan berinteraksi dengan elemen buatan.
- 3.5. Konsultasi dan Kolaborasi: Peneliti berkolaborasi dengan ahli taman, arsitek, dan insinyur untuk memastikan bahwa konsep biophilic dapat diimplementasikan dengan baik. Konsultasi juga melibatkan partisipasi dari pengembang dan manajer theme park.
- 3.6. Refinasi dan Penyesuaian: Berdasarkan umpan balik dari berbagai pihak, peneliti melakukan penyempurnaan pada konsep desain. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa integrasi elemen alam dan buatan berjalan harmonis serta sesuai dengan tujuan theme park.
- 3.7. Perencanaan Implementasi: Setelah konsep desain disetujui, tim merinci perencanaan implementasi. Langkah ini mencakup jadwal pelaksanaan, pemilihan material, dan langkah teknis lainnya yang diperlukan untuk merealisasikan desain.

- 3.8. Implementasi dan Uji Coba: Desain yang telah dirancang diterapkan pada area tertentu di dalam theme park. Uji coba dilakukan untuk memastikan bahwa konsep biophilic berfungsi sesuai yang diharapkan.
 - 3.9. Evaluasi dan Penilaian: Setelah implementasi, peneliti mengevaluasi hasilnya. Proses ini melibatkan pengumpulan data dari para pengunjung mengenai pengalaman mereka dan reaksi terhadap perubahan yang telah diimplementasikan.
 - 3.10. Penyesuaian Akhir: Berdasarkan hasil evaluasi, peneliti dapat melakukan penyesuaian akhir jika diperlukan. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa konsep biophilic telah diimplementasikan secara efektif dan menghasilkan dampak yang diinginkan.
- Melalui proses desain yang terstruktur ini, konsep biophilic di Dream Land Adventure Theme Park di Situ Cileunca diharapkan mampu menjadi kenyataan. Dengan pendekatan yang cermat dan kolaboratif, diharapkan bahwa pengalaman pengunjung dalam menjelajahi theme park akan lebih mendalam, bermakna, dan terhubung erat dengan alam.

4. Kesimpulan

Tema yang menggabungkan konsep theme park, adventure, dan biophilic menciptakan suatu wawasan yang kaya akan pengalaman berkesan dan keterhubungan manusia dengan alam. Ketika kita berbicara tentang theme park, kita merujuk pada area rekreasi yang dirancang secara khusus untuk memberikan pengalaman hiburan yang unik dan beragam kepada pengunjungnya. Biasanya, theme park menawarkan atraksi, wahana, pertunjukan, dan berbagai fasilitas rekreasi lainnya untuk menghibur dan menarik minat pengunjung dari berbagai usia.

Adventure, dalam konteks theme park, menyoroti pengalaman petualangan yang menegangkan dan mendebarkan. Ini melibatkan elemen tantangan, risiko terkontrol, dan kegembiraan dalam menghadapi situasi yang berbeda dari rutinitas sehari-hari. Pengunjung diberikan kesempatan untuk mengatasi rintangan, mencoba hal-hal baru, dan merasakan sensasi yang kuat melalui wahana atau atraksi yang dirancang dengan cermat.

Di sisi lain, biophilic merupakan pendekatan desain yang mengedepankan integrasi elemen alam dalam lingkungan buatan manusia. Konsep ini bertujuan untuk menciptakan hubungan harmonis antara manusia dan alam, sehingga menciptakan lingkungan yang lebih sehat dan bermakna. Elemen alam seperti tanaman, air, batu, dan cahaya matahari diintegrasikan ke dalam desain untuk menciptakan suasana yang menenangkan, merangsang indera, dan memperkuat koneksi emosional dengan alam.

Gabungan dari ketiga elemen ini menghasilkan pengalaman unik dalam theme park yang berfokus pada petualangan yang mendalam dan mencakup nilai-nilai biophilic. Dalam theme park dengan tema biophilic, pengunjung tidak hanya diajak untuk merasakan petualangan yang mendebarkan, tetapi juga merasa terhubung dengan alam melalui desain lingkungan yang ramah lingkungan. Ini mungkin melibatkan atraksi yang menggabungkan elemen alam, penggunaan material organik, atau bahkan zona yang dirancang dengan inspirasi dari ekosistem alami.

Oleh karena itu, penggabungan tema park, adventure, dan biophilic membawa pengalaman yang memadukan hiburan, petualangan, dan koneksi alam. Hal ini dapat memicu reaksi emosional dan psikologis yang kuat pada pengunjung, meningkatkan kesejahteraan mereka sambil membangun kesadaran tentang pentingnya menjaga keseimbangan dengan alam dalam pembangunan kawasan rekreasi modern.

5. Daftar Referensi

1. Beatley, T. (2011). *Biophilic Cities: Integrating Nature into Urban Design and Planning*. Island Press.
2. Kellert, S. R., Heerwagen, J., & Mador, M. (2008). *Biophilic design: The theory, science, and practice of bringing buildings to life*. John Wiley & Sons.
3. Rana, S. (2018). Enhancing Visitor Experience in Theme Parks through Biophilic Design Elements. *International Journal of Engineering, Business, and Enterprise Applications*, 2(1), 10-16.
4. Kusuma, A. D., & Rachman, A. F. (2021). Analogy as a Design Strategy: A Case Study of Taman Legenda Lutung Kasarung in Pangalengan. *Indonesian Journal of Architecture and Urban Studies*, 3(1), 23-32.
5. Kaplan, R., & Kaplan, S. (1989). *The Experience of Nature: A Psychological Perspective*. Cambridge University Press.
6. Thomsen, A., & Nielsen, K. S. (2016). Biophilic architecture: A review of the Rethinking The Future (RTF) awards. *Buildings*, 6(1), 7.
7. Joye, Y., & De Block, A. (2011). "Nature and Environment as" missing values" in the Quality of Life Sciences. *Journal of Economic Psychology*, 32(3), 285-295.
8. Kusuma, A. D., & Rachman, A. F. (2021). Analogy as a Design Strategy: A Case Study of Taman Legenda Lutung Kasarung in Pangalengan. *Indonesian Journal of Architecture and Urban Studies*, 3(1), 23-32.