

Penerapan Tema Arsitektur Analogi Metafora Pada Taman Hiburan Tematik, Situ Cileunca , Kabupaten Bandung

M.Fahri Haikal Nugraha ¹, Widji Indahing Tyas ², Bambang Subekti ³

^{1,2,3} Program Studi Arsitektur, Fakultas Arsitektur dan
Desain, Institut Teknologi Nasional, Bandung
Email: fahryhaikal5757@mhs.itenas.ac.id

ABSTRAK

Kabupaten Bandung merupakan wilayah provinsi Jawa Barat yang mempunyai potensi dalam mengembangkan destinasi wisata yang dimana tingkat pengunjung wisata dari lokal ataupun dari luar negeri sangat banyak. maka dari itu fasilitas pendukung wisata di wilayah Kabupaten Bandung ditingkatkan atau diperluas destinasi wisata seperti hotel, resort, restaurant, serta untuk kegiatan outbond atau camping ground. Untuk destinasi wisata ini berlokasi di situ cileunca, pangalengan dengan luas 42.463 m². Lokasi proyek ini didominasi dengan danau, rumah warga, kebun ,dan destinasi wisata yang lain. theme park ini haruslah dirancang dengan nyaman dan menarik bagi para wisatawan sehingga perancangan theme park mendesain arsitektur analogi metafora, dengan artian sebuah konsep perancangan yang memiliki karakteristik dengan bentuk yang menyerupai objek, memperlihatkan lingkungan sekitar dan meminimalkan sumber daya seperti penghawaan dan pencahayaan di dalamnya. aspek perancangan ini dengan konsep arsitektur analogi metafora yang mampu memberikan dampak positif untuk wisatawan dengan lingkungan sekitarnya. dengan tersedianya ruangan terbuka lahan hijau para wisatawan dapat menikmati suasana alam yang berada dekat danau situ cileunca. theme park ini mempunyai fasilitas outbond, taman terbuka, kebun, bangunan pameran, cottage dan resto.

Kata kunci: Arsitektur Analogi Metafora , Kabupaten Bandung, Florest Cottage and Park

ABSTRACT

Bandung district is a region of the Western Java province that has the potential in developing tourist destinations where the rate of tourist visitors from local or from abroad is very much. Then from that tourist support facilities in the area of the district Bandung is enhanced or expanded tourist destination such as hotels, resorts, restaurants, as well as for outbond or camping ground activities. For this tourist destination is located there cileunca, a suburb with an area of 42.463 m². The location of the project is dominated by lakes, citizen houses, gardens, and other tourist destinations. This theme park must be designed in a comfortable and attractive way for tourists so that the theme park designers design an architecture analogy of a metaphor, in the sense of a design concept that has characteristics with a shape that resembles an object, shows the surrounding environment and minimizes resources such as lighting and illumination in it. With the availability of open green areas the tourists can enjoy the atmosphere of nature that is near the lake is cileunca. The theme park has outbond facilities, open parks, gardens, exhibition buildings, cottage and restaurant.

Keywords: Architecture Analogy Metaphor, Bandung Regency, Florest Cottage and Park

1. PENDAHULUAN

Florest cottage and park ini adalah tempat penginapan sekaligus taman tematik yang memberikan nuansa alam yang berlokasi di daerah pangalengan dekat dengan danau situ cileunca. dengan adanya tempat ini dapat memberikan dampak positif yaitu dengan mempelajari atau mengedukasi bagaimana cara melestarikan alam melalui cara menanam bunga yang baik menjaga kelestarian hewan dan juga memberikan sistem kesehatan yang baik untuk para pengunjung.

Karena kondisi lahan yang memiliki potensi yang cukup baik sehingga untuk pemilihan tema ini adalah *florest cottage and park* dengan konsep arsitektur analogi metafora, yang merupakan salah satu pendekatan bentuk terhadap site yang memberikan perancangan bangunan ini memiliki makna metafora.

Dengan ini persamaan dalam taman tematik (*theme park*) dengan memprinsip kan tema Arsitektur Analogi Metafora memiliki dampak yang baik bagi lingkungan sekitarnya, yang mana bangunan ini beradaptasi pada lingkungan sekitar yang berada di daerah pangalengan sehingga memiliki suasana iklim tropis dan bangunan yang menyerupai tanaman bunga.

Tujuan penerapan konsep Analogi Metafora pada Taman Hiburan Tematik Adalah :

- Sebagai tempat konservasi jenis tanaman yang di lindungi
- Sebagai tempat pelestarian tanaman hias
- Sebagai tempat informasi tentang jenis jenis tanaman kepada masyarakat Indonesia

2. EKSPLORASI DAN PROSES RANCANGAN

2.1 Definisi Proyek

Nama atau judul yang digunakan pada proyek ini yaitu *Florest cottage and park* taman hiburan tematik yang bertemakan Arsitektur Metafora. Menjadikan *Florest cottage and park* sebagai tempat destinasi pariwisata atau rekreasi keluarga yang ramah lingkungan, sehat dan nyaman. selain menjadi sebuah destinasi wisata dapat juga menjadi wisata edukasi dan juga tempat istirahat. pengunjung juga dapat memiliki rasa menjaga keaneka ragaman sumber daya alam dilingkungan Situ Cileunca Pangalengan.

Pondok Hunian adalah rumah yang menyerupai vila, tetapi merupakan struktur yang digunakan sebagai pondok individu sekaligus menjadi satu area, dan gaya penginapan ini sangat menghargai privasi para tamu.[1]

Sintesis antara makna puitis metafora dan bahasa desain arsitektural, arsitektur metafora menghasilkan bentuk-bentuk desain bangunan dengan makna yang terkait dengan metafora.[2] Banyak karya arsitektur dipengaruhi oleh sesuatu, nyata atau imajiner, yang kemudian menjadi metafora.

Terdapat teori bentuk yang digunakan dalam bidang arsitektur adalah analogous architecture. Jika sebagian besar individu dapat memahami pesan yang ingin disampaikan atau hal yang akan dianalogikan, maka teknik analogi dianggap berhasil.[3]

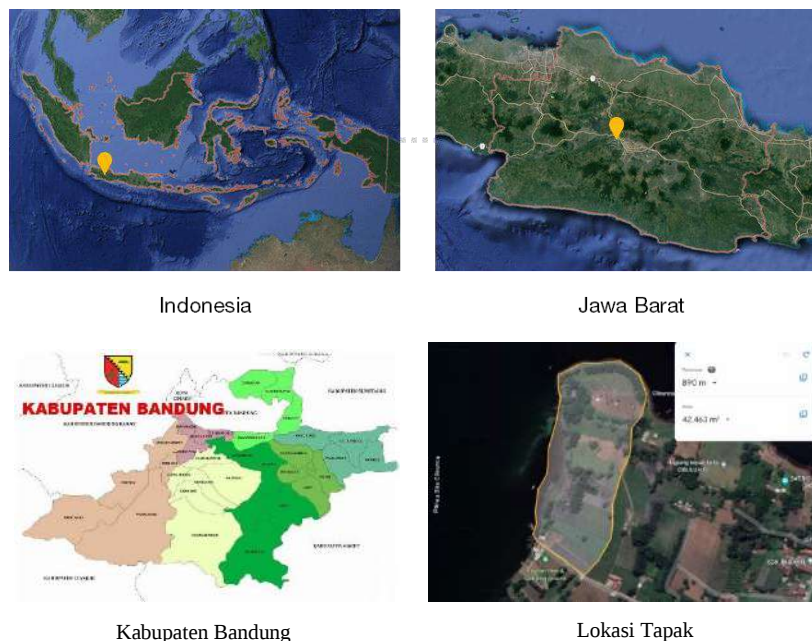
dengan kesamaan antar bangunan dan objek yang dianalogikan oleh arsitektur. hal tersebut dapat di jelaskan bahwa pesan ini dapat disampaikan dengan suatu persamaan. yang dimana ukuran dan bentuk bangunan tidak terlihat serupa.

Menggunakan makna yang disisipkan secara implisit, seorang arsitek dapat menggunakan analogi simbolik untuk menyelesaikan masalah desain. Analogi ini adalah contoh analogi tidak langsung.[4]

Sementara itu, sebuah bagian dari Anthony C. Pada tahun 1990 Antoniades menulis buku “Poetics of Architecture”. Metafora adalah cara untuk memahami sesuatu seolah-olah itu sesuatu yang lain untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang topik berbicara. Singkatnya, ini melibatkan membandingkan satu subjek dengan subjek lain dan mencoba melihat satu subjek melalui lensa yang berbeda. [5] Geoffrey Broadbent kemudian mengklaim pada tahun 1975 dalam bukunya "Design in Architecture" Salah satu pendekatan kreatif yang dapat digunakan dalam kotak alat desainer adalah metafora arsitektur..[6]

2.2 Lokasi Proyek

Proyek *Florest cottage and park* berlokasi di Situ Cileunca Pangalengan, Kabupaten Bandung. Dengan memiliki lokasi yang cukup strategis untuk pembangunan tempat wisata. Aksesibilitas cukup memadai untuk kendaraan bermotor, untuk kendaraan bermobil dapat memarkirkan di seberang lahan tersebut dengan menggunakan perahu sewa.. Lokasi tersebut terlihat pada **Gambar 1**.



Gambar 1. Lokasi Site

Seperti yang terlihat pada **Gambar 1**, perkebunan area perumahan mengelilingi properti dan mendominasi area. Mengingat posisinya yang menguntungkan dan kurangnya pusat taman hiburan yang dikelola secara terintegrasi di situ Cileunca Pangalengan Bandung, ini bisa menjadi kesempatan yang sangat baik untuk membangun gedung taman tema..

2.3 Definisi Tema

Metafora Analogi Arsitektur adalah ide menyeluruh untuk struktur ini. Sebuah metafora didefinisikan sebagai penggunaan kata atau kumpulan kata-kata yang tidak digunakan dalam arti literal melainkan sebagai lukisan berdasarkan analogi atau kesamaan, misalnya, "the tulang punggung" dalam kalimat "pemuda adalah tulang punggung negara.."[7]

Bahasa berbasis perbandingan dan perumpamaan merupakan ciri arsitektur metafora pada umumnya. Karakter tersebut ditampilkan dalam bentuk visual dengan menerapkan suatu deskripsi atau makna

dari satu topik ke topik yang lainnya, sehingga dapat melihat suatu topik dari sudut pandang yang berbeda. untuk mengubah suatu topik penelitian atau bidang penelitian yang lainnya, sehingga dapat menjelaskan topik secara berbeda bila dibandingkan dengan perspektif yang lebih luas (baru). [8]

Jenis-jenis Metafora dalam Arsitektur

Gagasan metafora dapat dibagi menjadi tiga kategori: metafora berwujud, metafora fisik, dan metafora gabungan, tergantung pada cara perbandingan dan subjek analogi itu. "(metafora kombinasi)" Berikut adalah deskripsi dari masing-masing metafora:

1. *Intangible Metaphor* (metafora abstrak)

Metafora abstrak, yang disebut metafora tidak berwujud, dimulai dengan sesuatu yang tidak berwujud dan tidak terlihat. (Tak bernantuk). Konsep, ide, realitas manusia, dan pengetahuan tentang individualisme, naturalisme, komunikasi, tradisi, dan budaya, termasuk nilai-nilai agama, adalah beberapa contohnya.

2. *Tangible Metaphors* (metafora konkrit)

Tangible metaphors, yang dikenal sebagai metafora nyata, dimulai dengan bentuk visual dan karakteristik tertentu dari objek nyata. Ketika ada sesuatu yang digunakan sebagai referensi, biasanya itu memiliki arti unik untuk grup itu. Misalnya, jika sebuah rumah digambarkan sebagai labu metaforis, ia akan dibangun dengan cara yang sama.

3. *Combined Metaphors* (metafora kombinasi)

Istilah "kombinasi metafora" mengacu pada metafora yang menggabungkan unsur-unsur konkret dan abstrak. Kombinasi metafora berbagi nilai konseptual yang sama dengan objek sebelumnya dan menghubungkan satu objek visual ke objek lain. Item ini berfungsi sebagai landmark untuk desain orisinalitas.

2.4 Elaborasi Tema

Tema Arsitektur Analogi Ada hubungan antara metafora dan struktur taman hiburan. Komponen-komponen tersebut dapat disatukan ke dalam rencana arsitektur bangunan. Rumah dan taman di flora Tabel pembuatan tema yang dapat ditemukan di **Tabel 1** menyajikan konsep tema yang diterapkan pada struktur.

Tabel 1. Elaborasi Tema

	Florest Cottage and Park	Arsitektur Analogi Metafora
Mean	Bangunan yang di kelilingi oleh tumbuhan hijau dan berbagai bunga yang digunakan sebagai fungsi konservasi sekaligus menunjang sarana rekreasi dan edukasi.	merupakan penggabungan makna puitis yang melahirkan suatu bentuk - bentuk yang diterapkan pada bangunan dengan tambahan analogi yang merupakan salah satu pendekatan yang digunakan dalam dunia arsitektur.
Problem	merancang taman bungan yang dapat memberikan pelayanan pada masyarakat sebagai sarana rekreasi dan edukasi.	menerapkan desain yang memiliki persamaan bunga yang meberikan sebuah suasana keindahan pada alam.
Fact	membuat rancangan taman tematik yang berada di lahan sub urban yang meiliki suasana alam terbuka.	memilih salah satu komponen dari tema analogi metafora yaitu suasana taman bunga bernuansa alam yang di aplikasikan pada bangunan.

Need	taman bunga yang dirancang memerlukan pertimbangan untuk membuat ruang dalam bangunan dengan menjadikan ruang luar, agar tanaman yang berada di dalam ruangan dapat tumbuh dengan adanya pencahayaan alami.	merencanakan bangunan dengan aspek desain yang dibutuhkan pertimbangan dalam lingkungan sekitarnya.
Goal	menciptakan taman bunga yang aman dan nyaman bagi pengguna bangunan dan lingkungan site, yang dapat memberikan sarana rekreasi dan edukasi pada pengunjung	memberikan dampak positif terhadap lingkungan sekitar guna untuk menjaga sumber daya alam yang kita miliki.
Concept	Rancangan taman tematik <i>florest cottage and park</i> ini dapat memberikan dampak positif dalam segi desain yang di terapkan dengan pendekatan bunga angrek yang bernuansa kan alam dalam desain bangunan atau pun desain pada tapak.	

3. HASIL RANCANGAN

3.1 Zonasi Dalam Tapak

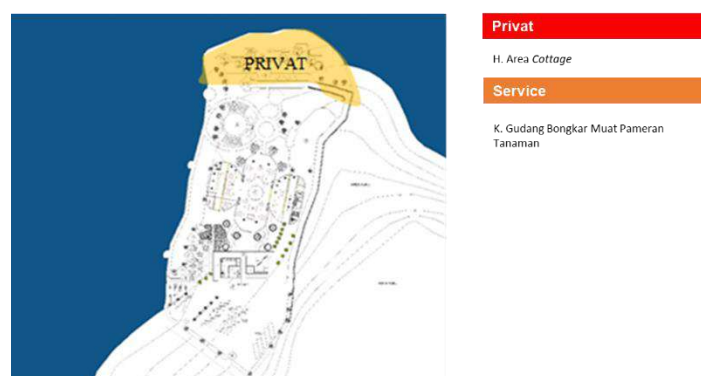
Secara umum, zonasi di dalam tapak dibagi menjadi tiga zona: zona *sevice*, zona *private*, dan zona publik. Tergantung pada situasi dan lingkungan sekitar tapak, tiga diatur. Semua wilayah di area tapak merupakan zona publik, dengan zona *private* dan zona *service* yang berada di bagian bawah. lihat **Gambar 2**.



Gambar 2. Zona Publik Dalam Tapak

Zonning pada area *service* dan *private* ditempatkan di Bangunan maingate, Bangunan utama,dan zona Villa Zona *service* di gabungkan dalam suatu kelompok yaitu pada satu sisi bangunan yang menggunakan suatu jaminan keamanan, kenyamanan dan akses yang mudah.

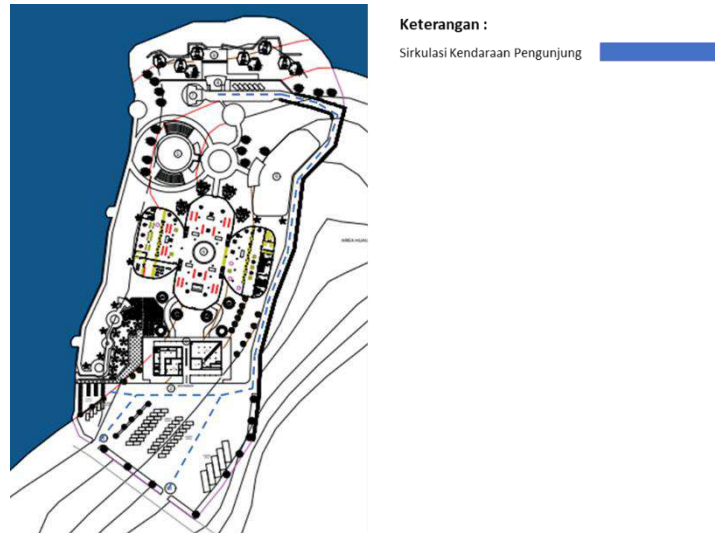
Gambar 3.



Gambar 3. Zona Privat & Zona Service D

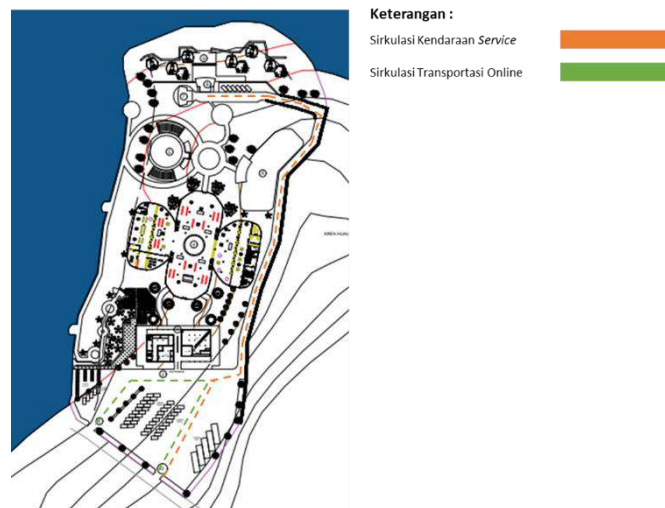
3.2 Pola Sirkulasi Dalam Tapak

Dalam proses pengolahan sirkulasi dapat dibagi menjadi tiga yaitu kendaraan pribadi, kendaraan umum, transportasi online, logistik dan pejalan kaki. Pintu utara dan selatan digunakan oleh pengguna mobil pribadi untuk masuk dan keluar dari area situs. Hal tersebut terlihat pada **Gambar 4**



Gambar 4. Sirkulasi Kendaraan Pribadi

Pengguna transportasi umum dan transportasi online dapat mengakses area tapak dari gerbang utara dan meninggalkan melalui gerbang selatan. Untuk mengurangi jarak ke area service, diperlukan bahwa kendaraan logistik memiliki pintu masuk yang sama. Hal ini dapat dilihat pada **Gambar 5**.



Gambar 5. Sirkulasi Transportasi Umum & Kendaraan Logistik

3.3 Zonasi Dalam Bangunan

Fungsi bangunan utama adalah sebagai tempat memamerkan sebuah jenis tanaman mulai dari jenis tanaman Aromaterapi dan jenis tanaman hias. Untuk jenis tanaman aromaterapi yang dapat dikonsumsi menjadi sebuah minyak, aromaterapi untuk jenis tanaman hias dapat digunakan sebagai sarana menyehatkan jasmani dan Rohani yang dapat menenangkan pikiran manusia. Hal tersebut terlihat pada **Gambar 6**.

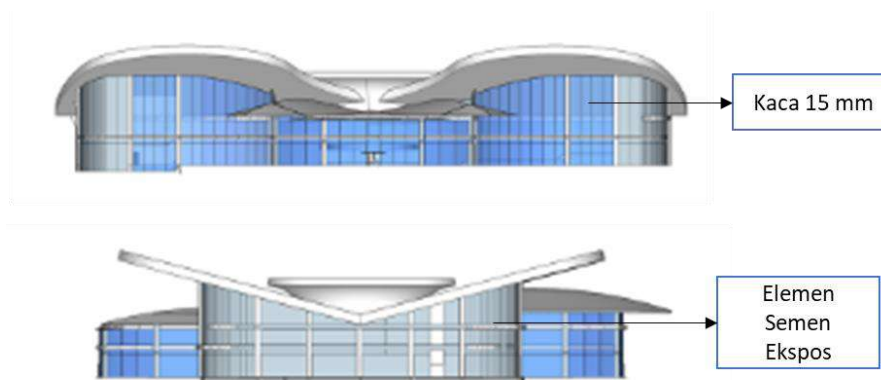


Gambar 6. Zonasi Dalam Bangunan

Fungsi bangunan villa adalah sebagai sarana penginapan atau peristirahatan untuk para pengunjung yang telah melakukan beraktivitas di dalam taman hiburan ini. Untuk jenis villa tersebut terdapat 2 jenis yaitu tipe *double* dan *familly* yang dimana para pengunjung tersebut dapat menikmati pemandangan dan suasana danau situ cileunca yang berada di lokasi *thempark florest cottage and park* Hal tersebut terlihat pada **Gambar 6**.

3.4 Fasad Bangunan

Dalam konsep rancangan pada fasad bangunan yang mengacu pada teori arsitektur analogi metafora yang merupakan pengambilan bentuk bunga anggrek yang di terapkan pada penggunaan atap bangunan pameran aromaterapi, untuk area lobi bangunan pameran aromaterapi diberikan bukaan yang dapat pencahayaan alami masuk ke area lobi yang dimana dapat mengurangi sebuah penggunaan daya listrik pada bangunan. penggunaan media pada fase bangunan menggunakan alumunium komposit panel dan kaca 15 mm yang di definisikan dengan elemen material semen eskpos. yang dapat dapat dilihat **Gambar 7**.



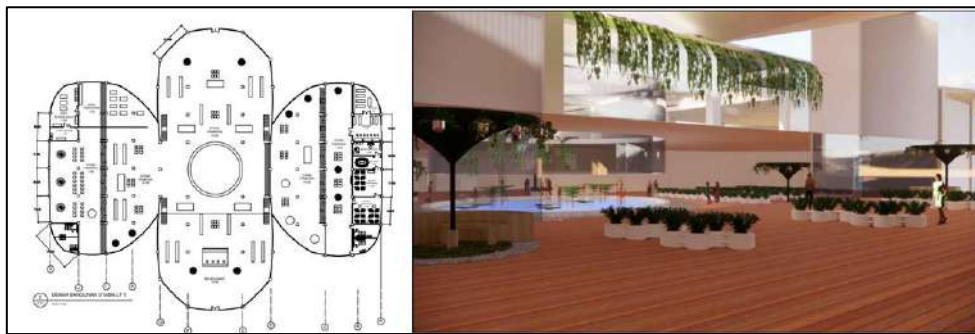
Gambar 7. Fasad Bangunan

3.5 Interior Bangunan

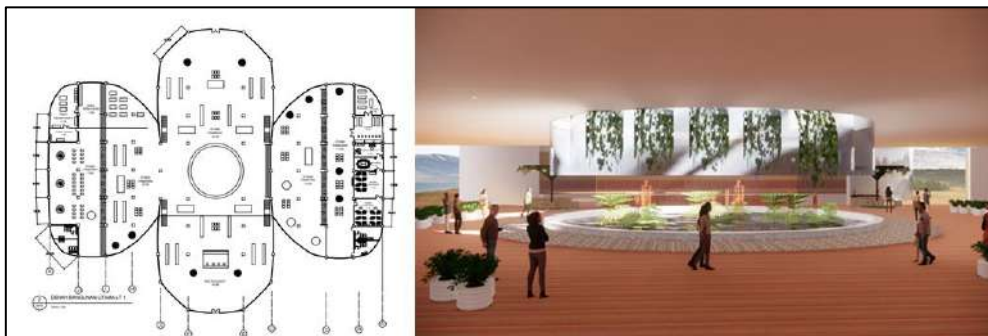
Interior pada bangunan menampilkan sebuah suasana ruangan yang memiliki keaneragaman bentuk dan interprestasi makna. Hal ini dapat terlihat dari penggunaan material yang digunakan pada bangunan ini yaitu penggunaan material rangka baja dan beton. untuk area *lobby* terdapat void yang memiliki sebuah buka'an yang di mana penggunaan materiel tersebut rangka baja pipa holow dan atap transparan atau akrilik bisa dilihat pada **gambar 8**. Untuk area pameran menggunakan bervariasi penggunaan bahan material yaitu menggunakan semen ekspos dan juga material kayu yang di mana terdapat perpaduan dengan jenis tanaman tanaman tersebut. **Gambar 9**



Gambar 8. Suasana Lobby



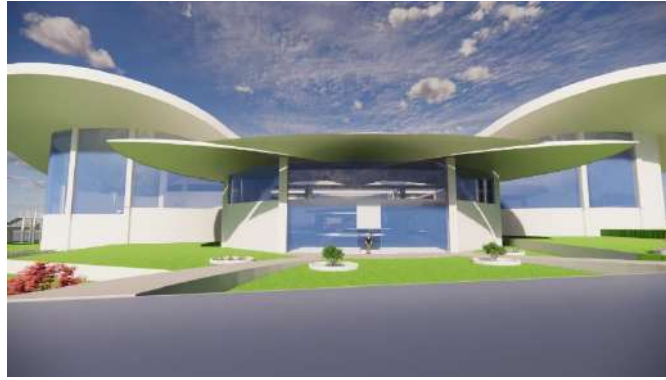
Gambar 9. Suasana Ruang Pameran



Gambar 10 . Suasana Ruang Pameran Area Void

3.6 Eksterior Bangunan

Pada bagian eksterior bangunan terdapat suatu area yang di mana sering dilalui oleh para pengunjung yaitu ruang pameran jenis tanaman aromaterapi dan tanaman hias. pada bangunan tersebut ditandai dengan bahan material yang mengusung pada masa yang menyerupai bentuk tanaman bunga anggrek. Untuk bahan atap bangunan ini menggunakan alumunium dan kaca akrilik bening. Konsep jenis bunga anggrek ini dikarenakan memiliki filosofi yaitu mengajarkan manusia menghargari keunikan dalam segala bentuk. Hal ini dapat dilihat pada bangunan bangunannya mengusung konsep arsitektur Analogi metafora. **Gambar 11**



Gambar 11. Suasana Gedung Aromaterapi Tampak Depan



Gambar 12. Prespektif Suasana Gedung Aromaterapi dan MainGate



Gambar 13. Prespektif Dari Arah Skywalk Suasana Gedung Aromaterapi

4. SIMPULAN

Sebuah taman hiburan yang disebut *Florest Cottage and Park* terletak di situ Cileunca. *Florest Cottage and Park* yang paling berbunga menyampaikan pengetahuan, bermain, sukacita, dan kenyamanan secara visual dan spasial dengan menggunakan motif arsitektur metaforis. Bangunan ini menampilkan berbagai bentuk dan interpretasi makna, termasuk bentuk fasad dan atap, penggunaan beberapa warna hidup yang memiliki karakteristik dalam analogi metafora dan penciptaan, dan wadah untuk mengumpulkan, berinteraksi, dan bahkan menjelajahi melalui sejumlah fasilitas yang tersedia bagi pengunjung, seperti plaza, pameran, ruang memancing, serta beberapa pilihan hiburan dan akomodasi. Yang lebih mudah adalah apa yang bisa diharapkan..

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Mengenal Cottage, Karakteristik dan Perbedaan dengan Villa [Online] Available : <https://www.rumah.com/panduan-properti/cottage-adalah-jenis-penginapan-53927> [Accessed : 29-April-2023]
- [2] Arsitektur Metafora [Online] Available : https://www.arsitur.com/2018/09/arsitektur-metafora-lengkap.html#google_vignette [Accessed : 29-April-2023]
- [3] Gilda Larasati. Kajian Konsep Arsitektur Analogi Pada Bangunan Museum. Jakarta : Universitas Muhammadiyah, 2021.
- [4] Erdiani Erwandi, pendekatan analogi pada desain arsitektur. Bandung : Institut Teknologi Bandung, 2015
- [5] Anthony C. Antoniades, 1990 dalam bukunya, “Poetic of Architecture : Theory of Design”
- [6] Broadbent, Geoffrey H, 1975, Design In Architecture, John Wiley and Sons Inc., New York.
- [7] KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia). Kamus versi [Online] Available : <https://kbbi.web.id/metafora> [Accessed : 29 April. 2023].
- [8] Ashadi , *Konsep Metafora dalam Arsitektur* . Jakarta Pusat : Arsitektur UMJ Press, 2019.
- [9] Arsitektur Metafora: Pengertian, Ciri-ciri, Jenis dan Contoh Penerapan [Online] Available : <https://artikel.rumah123.com/mengenal-arsitektur-metafora> [Accessed : 30 April 2023]