

PENERAPAN ARSITEKTUR VINTAGE PADA PERANCANGAN MUSEUM VINTAGE THEME PARK DI KIARA ARTHA PARK KOTA BANDUNG

Felicia Jessica¹, Erwin Yuniar, S.T., M.T.²

Program Studi Arsitektur, Fakultas Arsitektur dan Desain,
Institut Teknologi Nasional, Bandung
E-mail: feliciajessica01@gmail.com

Abstrak

Perubahan gaya hidup setelah pandemi Covid-19 tentu dirasakan masyarakat di seluruh dunia. Salah satunya adalah perubahan perilaku masyarakat dengan menjaga jarak dan mengurangi kontak fisik. Di sisi lain, masyarakat membutuhkan open space dan sarana rekreasi baru sebagai ruang publik. Adanya theme park berfungsi sebagai sarana rekreasi masyarakat yang terdiri dari wahana sebagai tempat bermain, open space sebagai tempat bersosialisasi, dan museum vintage untuk menambah wawasan. Museum Theme Park berlokasi di Jalan Jakarta, Kota Bandung, Jawa Barat tepatnya berada di Kawasan Kiara Artha. Pada perancangannya, theme park ini menerapkan tema arsitektur vintage kolonial. Arsitektur vintage dapat berarti sesuatu yang kuno atau ketinggalan zaman. Sesuatu yang berasal dari kenangan tempo dulu dan masa lalu. Arsitektur bergaya vintage mengambil nuansa arsitektur tempo dulu, namun tidak menghilangkan nuansa arsitektur modern yang rapi, bersih, dan maju dalam penggunaan teknologi. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, dengan mengidentifikasi permasalahan terlebih dahulu kemudian dilakukan survey lokasi. Pada konsep perancangan, tema arsitektur vintage ini diterapkan pada setiap eksterior dan interior bangunan serta landscape theme park. Eksterior bangunan memiliki bukaan dengan jendela dan list profil pada balok atau kolom yang merepresentasikan bangunan zaman kolonial. Hasil rancangan museum vintage theme park ini diharapkan bisa menjadi tempat wisata yang ikonik dan baru bagi masyarakat Kota Bandung.

Kata Kunci: Theme Park, Arsitektur Vintage, Museum Vintage

Abstract

Lifestyle changes after the Covid-19 pandemic are certainly felt by people around the world. One of them is the change in people's behavior by maintaining distance and reducing physical contact. On the other hand, people need open spaces and new recreational facilities as public spaces. The existence of a theme park functions as a community recreation facility consisting of rides as a place to play, open space as a place to socialize, and a vintage museum to add insight. Museum Theme Park is located on Jalan Jakarta, Bandung City, West Java, precisely in the Kiara Artha Area. In its design, this theme park applies the theme of colonial vintage architecture. Vintage architecture can mean something ancient or outdated. Something that comes from the memories of the past and the past. Vintage-style architecture takes the tone of old-time architecture, but does not eliminate the nuances of modern architecture that is neat, clean, and advanced in the use of technology. The method used is descriptive qualitative, by identifying the problem first and then conducting a location survey. In the design concept, this vintage architecture theme is applied to every exterior and interior of the building and landscape theme park. The exterior of the building has openings with windows and profile lists on beams or columns that represent colonial buildings. The result of this vintage theme park museum design is expected to be an iconic and new tourist spot for the people of Bandung.

Keywords: Theme Park, Vintage Architecture, Vintage Museum

1. Pendahuluan

Perubahan gaya hidup setelah pandemi Covid-19 tentu dirasakan masyarakat di seluruh dunia. Salah satunya adalah perubahan perilaku masyarakat dengan menjaga jarak dan mengurangi kontak fisik. Di sisi lain, masyarakat membutuhkan open space dan sarana rekreasi baru sebagai ruang publik. Adanya theme park berfungsi sebagai sarana rekreasi masyarakat yang terdiri dari wahana sebagai tempat bermain, open space sebagai tempat untuk bersosialisasi, dan museum vintage untuk menambah wawasan. Theme park akan dirancang dengan mematuhi protokol kesehatan pada era new normal.

Proyek ini terletak di Jalan Jakarta, Kebonwaru, Kecamatan Batununggal, Kota Bandung, Jawa Barat, dengan lokasi yang tepat di Kawasan Kiara Artha. Kiara Artha Park merupakan sebuah kompleks yang menggabungkan perencanaan hunian, komersial, bisnis, dan tujuan wisata yang menjadi ikon di Kota Bandung. Terletak dengan posisi yang strategis di pusat kota Bandung, Kiara Artha Park mencakup lahan seluas kira-kira 12,9 hektar. Pembangunan area taman ini mengadopsi ciri khas arsitektur kolonial lokal, memperlihatkan keunikan melalui integrasi konektivitas dalam penggunaan beragam komponen. Selain berfokus pada pengembangan kompleks perumahan, area ini juga dirancang sebagai ruang terbuka hijau yang mudah diakses oleh masyarakat umum.

Arsitektur gaya vintage mengacu pada elemen-elemen yang memiliki rasa nostalgia dan merujuk pada masa lampau. Gaya ini menggabungkan unsur-unsur arsitektur klasik dari era 1920 hingga 1970an dengan sentuhan modern yang terstruktur dan menggunakan teknologi mutakhir. Meskipun mengambil inspirasi dari arsitektur masa lalu, arsitektur vintage tidak mengesampingkan kebersihan dan tata letak modern. Penerapan arsitektur vintage dalam konteks saat ini tidak mewajibkan penggunaan bahan, material, atau furnitur yang usianya ratusan tahun. Sebaliknya, pendekatan ini berfokus pada kreativitas untuk membawa suasana tempo dulu ke dalam desain bangunan dan ruangan, dengan memanfaatkan material dan teknologi konstruksi modern. Di era sekarang, banyak individu menggemari desain vintage yang mengusung sentuhan klasik sambil tetap menjaga kesan rapi dan elegan.[4]

Taman hiburan berbasis tema, yang dikenal juga sebagai theme park, merujuk pada suatu lokasi atau fasilitas rekreasi dengan konsep dasar yang khusus dan mencirikan keseluruhan lingkungan hiburan tersebut (Extrada, E., 2014). Tiap taman tematik memiliki ciri yang unik dan berbeda dari yang lain, yang mana ciri-ciri tersebut disesuaikan dengan tema yang diadopsi oleh taman tersebut. Sebagai contoh, taman tematik dengan fokus pada aspek museum membentuk suatu fasilitas rekreasi yang memiliki potensi sebagai daya tarik wisata sekaligus sebagai wadah kebudayaan yang memberikan informasi dan daya tarik yang menarik.[2]

Museum sendiri merupakan tempat penyimpanan benda artistik dan pendidikan bagi keperluan umum sehingga dapat diakses oleh berbagai kalangan dari berbagai aspek baik itu usia, jenis kelamin, status sosial, dan lain sebagainya.[10] Museum vintage theme park ini didesain dengan maksud mengajak masyarakat untuk bermain sambil belajar dan merasakan suasana dari bangunan museum vintage theme park. Oleh karena itu, perencanaan dan perancangan Museum Vintage Theme Park ini diharapkan bisa menjadi sarana rekreasi yang menarik minat wisatawan untuk berekreasi sekaligus belajar mengenai sejarah.

2. Eksplorasi dan Proses Rancangan

2.1. Definisi Proyek

Menurut definisi dari Webster (2010), sebuah *theme park* adalah suatu tempat rekreasi yang memiliki elemen dekoratif dan direncanakan sedemikian rupa untuk menggambarkan tema tertentu sebagai fokus utama, seperti misalnya suatu periode khusus dalam sebuah narasi atau gambaran dunia masa depan.[1] Pengertian lain mengenai Taman Hiburan Tematik (*Theme Park*) adalah bahwa taman tersebut memiliki karakteristik yang berbeda dengan jenis taman lainnya. Ciri khas

masing-masing taman hiburan tidak sama dengan taman tematik lainnya, karakteristik taman disesuaikan dengan tema taman yang digunakan.[2]

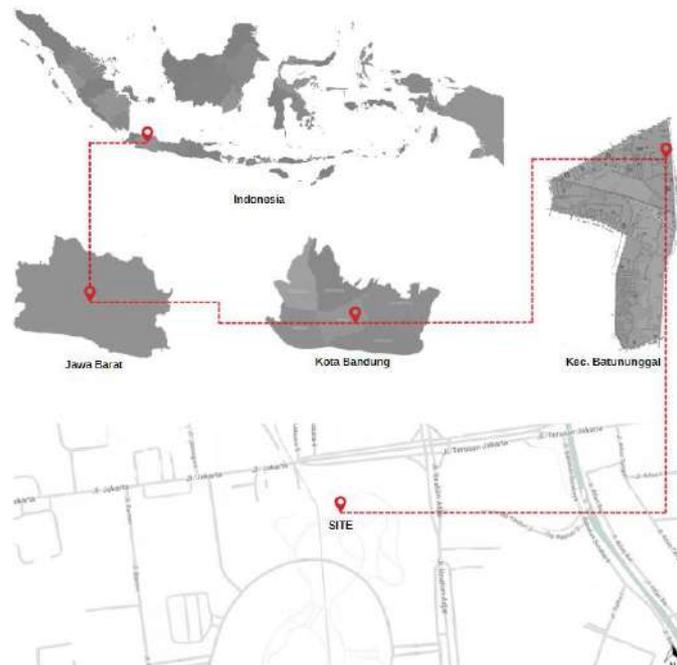
Museum merupakan gudang artefak seni dan pendidikan untuk kepentingan umum. Museum dapat dianggap sebagai organisasi permanen, nirlaba, melayani kebutuhan publik, dengan sifat terbuka, dengan melakukan upaya mengumpulkan, melestarikan, meneliti, mengomunikasikan, dan memamerkan benda-benda nyata kepada publik untuk kepentingan studi, pendidikan, dan kesenangan.[3]

Sesuai dengan definisi dalam kamus Oxford, istilah "vintage" merujuk pada benda-benda tua yang memiliki kualitas sangat baik. Arsitektur bergaya vintage mengadopsi elemen-elemen arsitektur dari masa lalu, tetapi tetap mempertahankan sentuhan arsitektur modern yang teratur dan bersih. Gaya arsitektur vintage memiliki kemiripan yang signifikan dengan gaya arsitektur klasik yang populer antara tahun 1920 hingga 1970an. Saat diterapkan dalam konteks arsitektur modern, desain bangunan menciptakan suasana zaman dulu dalam bentuk bangunan dan ruang dengan menggunakan material dan teknologi konstruksi yang lebih modern.[4]

2.2. Lokasi Proyek

Pada **Gambar 1** proyek ini terletak di Jalan Jakarta, Kebonwaru, Kecamatan Batununggal, Kota Bandung, Jawa Barat. Lokasi ini terletak di bagian barat Bandung, tepatnya di kawasan Kiara Artha Park. Pengembangan area taman ini mengusung ciri khas arsitektur kolonial setempat dan menerapkan sistem konektivitas yang tak lazim namun terpadu. Tidak hanya itu, taman juga dirancang dengan memperhatikan aksesibilitas lebih baik untuk masyarakat umum melalui ruang terbuka hijau.

Pembangunan Proyek Theme Park yang terdapat di kawasan Kiara Artha Park memiliki luas tapak sekitar 34.457 m². Sesuai Peraturan Daerah Kota Bandung No. 18 Tahun 2011 regulasi yang sudah ditetapkan adalah KDB 70%, KLB 5,6, GSB 15 meter, KDH 20%, dan KTB 80%. [9]



Gambar 1. Lokasi Proyek Museum Vintage Theme Park
(Sumber: www.maps.google.com)

Tapak berada di Kawasan Kiara Artha Park yang pada sisi Timur terdapat Jalan Ibrahim Adjie dan pada sisi Utara terdapat Jalan Jakarta dan juga Flyover Jaksa Agung R. Soeprapto. Tataguna lahan wilayah sekitar tapak juga beragam yaitu perdagangan, perumahan kepadatan tinggi, dan perkantoran.

2.3. Definisi Tema

Gaya vintage bukanlah suatu konsep desain tunggal, melainkan merupakan perpaduan dari dua atau lebih gaya desain yang berbeda menjadi satu kesatuan. Dalam pendekatan ini, berbagai gaya desain digabungkan, termasuk gaya-gaya seperti abad ke-18, Georgian, Victorian, Art Deco, era 1950an, 1960an, 1970an, dan elemen kontemporer. Selain itu, elemen gaya "Global" seperti English Country, American Shakers, Scandinavian menjadi bagian dari perpaduan tersebut.[5]

Gaya vintage merujuk pada periode antara tahun 1900 hingga 1980. Apabila dibandingkan dengan zaman sekarang, rentang waktu tersebut menjadi periode untuk mengenang masa lalu. Gaya vintage adalah nostalgia yang mengagumkan dengan memberikan suasana yang hangat.[5]

Vintage mengacu pada segala sesuatu yang berusia kurang dari 100 tahun. Gaya retro adalah bagian dari gaya vintage yang mengacu pada desain dari dekade 1960-an dan 1970-an. Gaya Art Deco yang muncul pada awal tahun 1900 termasuk gaya vintage. Desain berusia di atas 100 tahun tergolong antik (*personal conversation*, 24 Maret 2014). Vintage adalah sesuatu yang berumur 20 tahun atau lebih.[5]

2.4. Elaborasi Tema

Berdasarkan tema di atas yang digunakan pada perancangan museum vintage *theme park* dengan menerapkan arsitektur vintage kolonial dengan menerapkan prinsip *sustainable design* yang akan dijabarkan melalui **Tabel 1** sebagai berikut.

Tabel 1. Elaborasi Tema

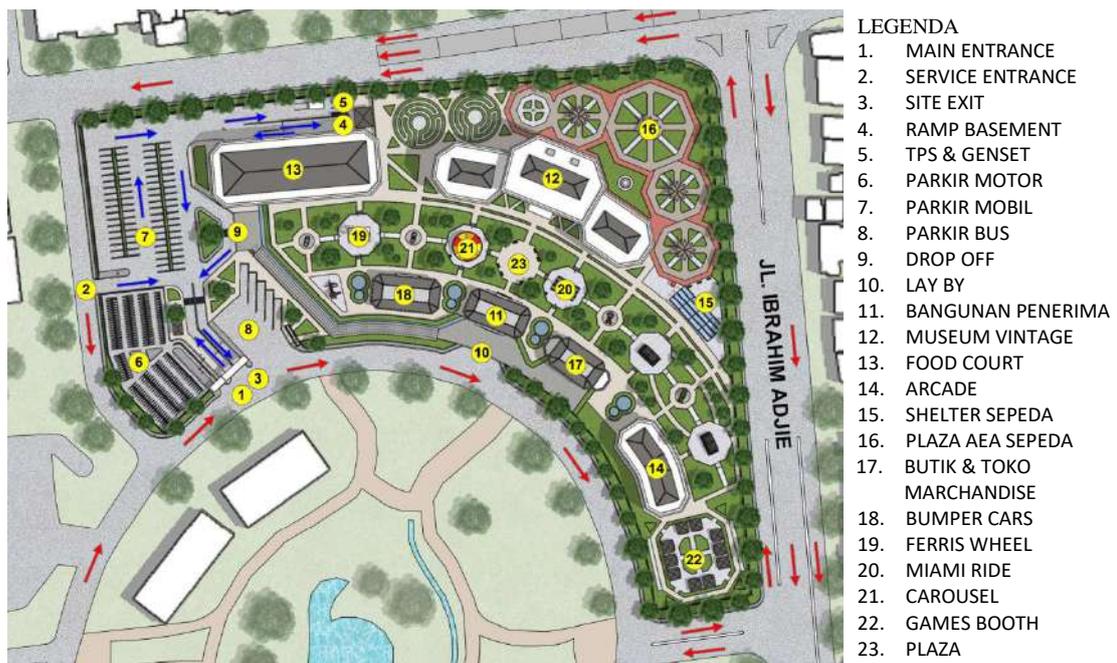
	THEME PARK	ARSITEKTUR VINTAGE	SUSTAINABLE DESIGN
MEAN	Taman hiburan yang dekoratif dan didesain untuk menggambarkan satu tema khusus sebagai fokus utama.	Salah satu bidang ilmu arsitektur yang menghidupkan kembali desain interior dan eksterior masa lampau.	Konsep mengenai perancangan objek fisik dan lingkungan binaan dengan mempertimbangkan prinsip keberlanjutan ekonomi, sosial, dan lingkungan.
PROBLEM	Bagaimana sebuah theme park dapat menjadi sarana rekreasi yang menarik bagi pengunjung.	Bagaimana menciptakan bangunan dan landscape yang sesuai dengan tema desain perancangan.	Bagaimana merancang theme park yang menerapkan konsep sustainable design.
FACTS	Taman hiburan yang dekoratif dan didesain untuk mencerminkan satu tema tertentu sebagai tema utama.	Desain vintage populer di kalangan masyarakat masa kini yang menginginkan tampilan klasik namun tetap rapi dan mewah.	Memanfaatkan seluruh sumber daya, guna meningkatkan kualitas hidup dan kesejahteraan masyarakat.
NEEDS	Theme park dibutuhkan sebagai sarana rekreasi yang baru di era <i>new normal</i> dan <i>open space</i> sebagai sarana bersosialisasi.	Penggunaan bahan material yang tidak memiliki biaya maintenance yang tinggi agar tidak mengalami kerugian.	Dibutuhkan untuk meminimalisir penggunaan bahan-bahan yang dapat membahayakan lingkungan dan pemanfaatan sumber energi terbarukan.
GOALS	Menciptakan rancangan theme park yang bisa mewadahi sarana rekreasi dan penunjang bagi pengunjung.	Memberikan desain yang klasik namun tetap fresh dan elegan namun tidak membebani biaya perawatan.	Menciptakan theme park dengan konsep sustainable design sehingga pengunjung bisa merasakan aman dan nyaman saat bermain.
CONCEPT	<p align="center">THEME PARK DENGAN TEMA ARSITEKTUR VINTAGE DAN KONSEP SUSTAINABLE</p> <p>Rancangan theme park yang berfungsi sebagai sarana rekreasi dan berkumpul ditunjang dengan fasilitas-fasilitas pendukung lainnya. Theme park yang akan dirancang menerapkan tema arsitektur vintage dengan memunculkan desain klasik vintage yang fresh dan elegan sehingga pengunjung merasakan kenyamanan baik secara fungsional maupun visual. Konsep <i>sustainable design</i> juga diterapkan ke dalam rancangan theme park untuk meminimalisir penggunaan bahan-bahan yang dapat membahayakan lingkungan dan pemanfaatan sumber energi terbarukan.</p>		

Setelah Pandemi Covid-19, masyarakat membutuhkan sebuah sarana fasilitas rekreasi yang baru berupa ruang terbuka. Hal ini disebabkan gaya hidup masyarakat mulai berubah yang dibarengi dengan tren pariwisata yang telah bergeser. Fasilitas rekreasi kali ini berupa Museum Vintage Theme Park yang di dalamnya terdapat museum vintage dan wahana sebagai sarana rekreasi dan *open space* sebagai sarana bersosialisasi masyarakat.

Tema yang diambil adalah arsitektur vintage. Dari tema tersebut terdapat beberapa aspek yang akan dituangkan ke dalam bentuk desain baik itu bentuk bangunan, interior, dan *landscape*. Sedangkan untuk konsep yang diterapkan adalah *sustainable design* dengan menerapkan material ramah lingkungan dan penggunaan energi terbarukan. Adanya pandemi Covid-19 juga membawa perubahan dalam gaya hidup masyarakat secara menyeluruh yang menyebabkan masyarakat takut untuk banyak menyentuh orang dan barang, sehingga pemanfaatan teknologi kini sebagai upaya pencegahan Covid-19. Adanya penerapan tema arsitektur vintage dan konsep *sustainable design* diharapkan theme park bisa menjadi sebuah sarana rekreasi baru di mana pengunjung bisa menikmati semua fasilitas rekreasi dengan rasa aman dan nyaman.

3. Hasil Rancangan

Rancangan desain arsitektur ini dibagi menjadi beberapa bagian yaitu gubahan massa, zoning pada tapak, tatanan massa dan *landscape*, rancangan fasad, tatanan ruang dan sirkulasi, perspektif eksterior, dan sistem struktur.

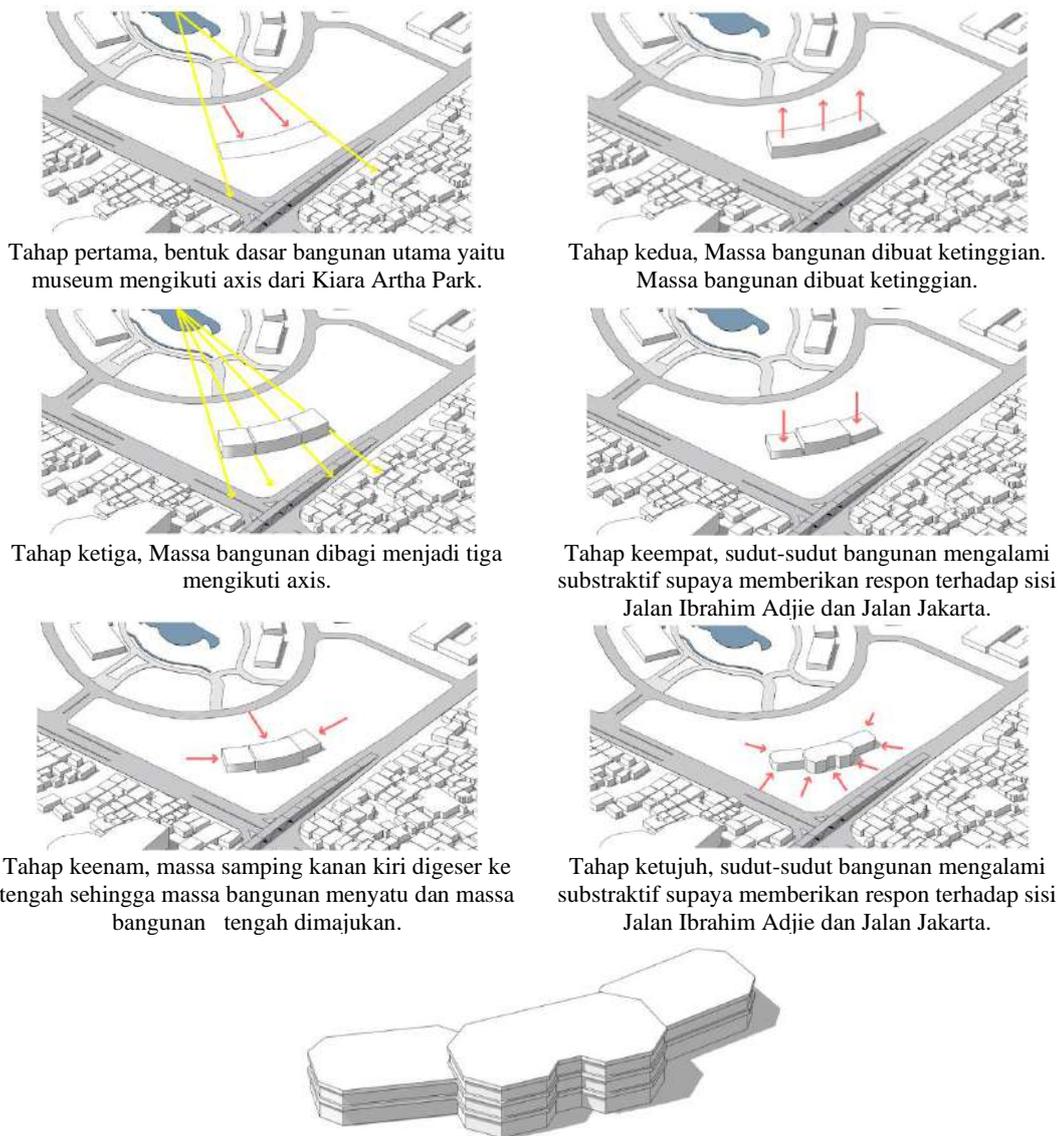


Gambar 2. Block Plan Museum Vintage Theme Park
(Sumber: Data Pribadi)

Pada **Gambar 2** perancangan Museum Vintage Theme Park ini terbagi menjadi 6 bangunan, yaitu terdapat bangunan utama sebagai museum, bangunan foodcourt dan basement, bangunan penerima, bangunan arcade, bangunan butik dan merchandise, bangunan bumper cars.

3.1. Gubahan Massa

Proses perubahan bentuk utama suatu bangunan melibatkan dua tahap, yaitu substraktif dan aditif. Tahap substraktif melibatkan pengubahan bentuk bangunan dengan mengurangi atau memotong volume bangunan. Sementara itu, tahap aditif melibatkan pendekatan untuk mengubah bentuk massa bangunan dengan menambahkan elemen baru ke dalamnya. [6]



Gubahan Massa Bangunan Utama Museum Vintage

Gambar 3. Gubahan Massa
(Sumber: Data Pribadi)

Pada **Gambar 3** gubahan massa bangunan setiap bangunan dibuat hampir serupa dengan mengikuti axis dari kiara artha. Perbedaan setiap bangunan ada pada luasan bangunan dan ketinggian bangunan yang disesuaikan dengan kebutuhan untuk pengunjung dan fasilitas yang ada pada bangunan tersebut.

3.2. Zoning Pada Tapak

Zonasi adalah pembagian wilayah menjadi beberapa zona sesuai dengan fungsi dan karakteristiknya. Penentuan zonasi tapak dipengaruhi oleh analisis lokasi dan kebutuhan masing-masing fasilitas, baik (1) fasilitas utama, (2) fasilitas pendukung, dan (3) fasilitas pelengkap. Menurut Bromberek (2009: 87), pengaturan zoning juga diperlukan untuk mengatasi kebisingan di dalam tapak.[7] *Zoning* pada site disesuaikan dengan alur aktivitas pengunjung mulai dari masuk ke dalam bangunan penerima. Selain itu, pembagian *zoning site* berdasarkan pada zona publik, semi privat, privat, dan servis sehingga terbentuklah *zoning site*.

Bentuk bangunan dan landscape memiliki order linear yang mengikuti bentuk lengkungan dalam site. Tataan massa pada site diletakkan sesuai dengan zoningnya yang saling berhubungan antara massa bangunan utama, penunjang, dan area wahana.



Gambar 6. Axis terhadap Tataan Massa Bangunan Theme Park
Sumber : Dokumen Pribadi

Konsep landscape mengikuti gaya taman barok (*The Baroque Garden Style*) yang didasari pada simetri dan prinsip memaksakan keteraturan pada alam serta memiliki geometris yang kuat. Plaza menjadi ruang terbuka yang menghubungkan antar massa bangunan dan bisa menjadi tempat untuk titik kumpul pengunjung. Plaza didesain mengikuti axis.

3.4. Rancangan Fasad

Orientasi setiap massa bangunan mengarah ke dalam site. Hal ini bertujuan agar pengunjung memiliki pengalaman ruang yang lebih dan dapat merasakan suasana vintage di dalam site. Akan tetapi, fasad setiap bangunan didesain dapat merespon baik itu dari luar site maupun dalam site. Site berada di hook yang diapit oleh Jalan Ibrahim Adjie dan Jalan Jakarta sehingga desain fasad perlu dirancang supaya terlihat menarik apabila dilihat dari sisi jalan raya.



Gambar 7. Tampak Barat
Sumber : Dokumen Pribadi

Pada **Gambar 7** merupakan tampak Barat yang dilihat dari Jalan Ibrahim Adjie. Terlihat zona area games booth, bangunan arcade, bangunan butik dan merchandise, plaza, bangunan museum, dan plaza area bersepeda.



Gambar 8. Tampak Timur
Sumber : Dokumen Pribadi

Pada **Gambar 8** merupakan tampak Timur yang dilihat dari Kawasan Kiara Artha. Terlihat area service, bangunan *food court*, plaza, wahana, shelter pengunjung, bangunan penerima, bangunan butik dan merchandise, bangunan arcade, dan area games booth.



Gambar 9. Tampak Utara
Sumber : Dokumen Pribadi

Pada **Gambar 9** merupakan tampak Utara yang dilihat dari Jalan Jakarta. Terlihat bangunan museum, plaza area bersepeda, area servis (loading dock, genset, dan tempat pembuangan sampah sementara), dan bangunan *food court*.



Gambar 10. Tampak Selatan
Sumber : Dokumen Pribadi

Pada **Gambar 10** merupakan tampak Selatan yang dilihat dari Kawasan Kiara Artha. Terlihat area parkir mobil dan motor, shelter pengunjung, bangunan penerima, bumper cars, bangunan *food court*, bangunan butik dan merchandise, plaza, bangunan museum, bangunan arcade, dan area games booth.

3.5. Perspektif Eksterior

Eksterior setiap massa bangunan didesain sesuai tema yang diterapkan yaitu arsitektur vintage dan lebih memfokuskan ke era zaman kolonial. Pada setiap atap dak beton terdapat railing berupa dinding beton dan lubang di setiap dindingnya.



Gambar 11. Eksterior Bangunan Penerima
Sumber : Dokumen Pribadi

Gambar 11 merupakan bangunan penerima 1 lantai yang di mana di dalamnya terdapat loket tiket, ruang informasi, penitipan barang, *e-ticketing*, ATM center, dan *first aid*. Bangunan penerima ini menjadi tempat pertama yang didatangi pengunjung baik itu dari shelter pengunjung dan drop off di luar site.



Gambar 12. Eksterior Bangunan Butik & Merchandise
Sumber : Dokumen Pribadi

Gambar 12 merupakan bangunan 2 lantai yang difungsikan sebagai butik dan merchandise. Pada lantai 1 terdapat gudang, kasir, display untuk pakaian, *fitting room*, toilet, dan display untuk mannequins. Pada lantai 2 terdapat display untuk merchandise benda-benda vintage. Bangunan ini terletak di samping kanan bangunan penerima dan sebagai akses keluar pengunjung dari theme park. Adanya bangunan ini bertujuan supaya theme park mendapatkan keuntungan lebih dari penjualan pakaian dan merchandise.



Gambar 13. Eksterior Bangunan Arcade
Sumber : Dokumen Pribadi

Gambar 13 merupakan bangunan 2 lantai yang difungsikan sebagai *arcade*. Bangunan arkade ini berisi mesin hiburan yang berfungsi dengan pengoperasian koin. Mayoritas bentuk permainan arkade adalah permainan video, mesin *pinball*, permainan elektromekanis, dan permainan yang menawarkan hadiah. Pada lantai 1 dan lantai 2 bangunan terdapat gudang, loket koin, ruang panel, ruang pengelola, dan berbagai macam permainan *arcade*.



Gambar 14. Eksterior Bangunan Food Court
Sumber : Dokumen Pribadi

Gambar 14 merupakan bangunan 3 lantai yang difungsikan sebagai *food court* 2 lantai dan basement 1 lantai. Pada lantai basement terdapat 76 ruang parkir mobil, ruang genset, ruang panel, ruang reservoir bawah dan chiller. Pada lantai 1 terdapat hall, ATM center, 6 tenant makanan, area makan, toilet, mushola, ruang laktasi, ruang panel, ruang AHU, dan koridor servis. Fungsi pada lantai 1 ini terbagi menjadi 2 bagian yaitu sebagai penghubung antara basement dengan lantai 1 di mana pengunjung yang belum mempunyai tiket tidak memiliki akses masuk ke *food court* dan area makan yang bisa diakses pengunjung melalui dalam theme park. Pada lantai 2 terdapat 6 tenant makanan, area makan, toilet, mushola, ruang laktasi, ruang panel, ruang AHU, dan koridor servis.



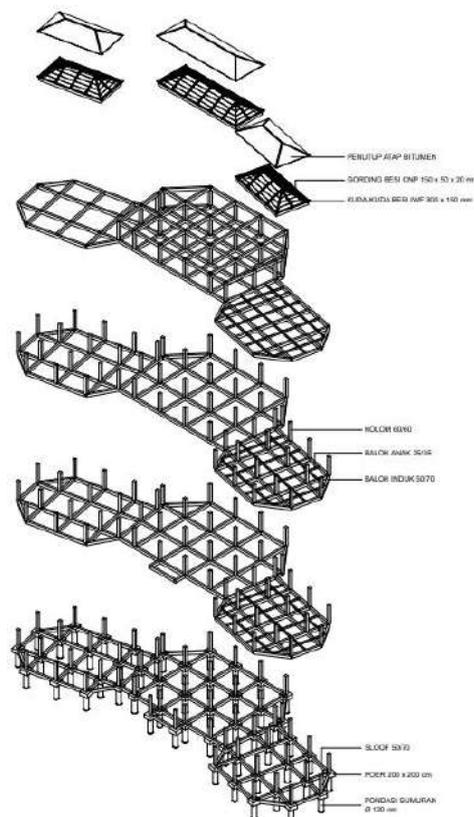
Gambar 15. Eksterior Bangunan Museum

Sumber : Dokumen Pribadi

Gambar 15 merupakan bangunan 4 lantai yang difungsikan sebagai museum vintage. Pada lantai 1 merupakan museum yang sifatnya kendaraan seperti mobil, delman, dan sepeda. Selain itu, pada lantai 1 terdapat kantor pengelola, loading dock, *museum storage*, *workshop*, dan toilet. Pada lantai 2 terdapat kantor pengelola utama dan operasional, area pameran benda-benda vintage, toilet, dan mushola. Lantai 3 merupakan tempat wahana rides, di mana setiap pengunjung menaiki kereta yang melalui setiap ruangan atau interior dengan dekorasi vintage dari masa ke masa. Pada lantai 4 terdapat studio foto yang setiap *background*-nya bisa diganti dengan dekorasi tertentu sehingga terasa suasana vintage dan pengunjung bisa menggunakan pakaian atau aksesoris yang mewakili suasana vintage.

3.6. Sistem Struktur

Sistem struktur yang diterapkan ke dalam setiap bangunan pada kawasan theme park ini adalah sistem *rigid frame*. Sistem struktur rangka beton bertulang, yang juga dikenal sebagai rangka kaku (*rigid frame*), menitikberatkan pada kekakuan sambungan beton. Konfigurasi struktur ini melibatkan kolom dan balok yang diintegrasikan dengan pelat beton bertulang. Karena sifatnya yang berupa rangka, dinding-dinding hanya berfungsi sebagai pemisah ruang atau pembentuk ruangan. [8]



Gambar 16. Isometri Struktur

Sumber : Dokumen Pribadi

4. Kesimpulan

Museum Vintage Theme Park merupakan proyek fiktif yang merancang kawasan wisata dengan tema arsitektur vintage yang diterapkan ke dalam eksterior, interior, dan landscape. Museum Vintage Theme Park terletak di Jalan Jakarta, Kebonwaru, Kec. Batununggal, Kota Bandung, Jawa Barat, lebih tepatnya berada pada Kawasan Kiara Artha. Penerapan vintage pada eksterior dengan diterapkannya gaya bangunan pada zaman kolonial, terlihat dari bentuk bukaan dan profil pada jendela, kolom, dan balok. Sedangkan penerapan vintage pada landscape adalah dengan mengikuti gaya taman barok yang simetri dan menerapkan prinsip memaksakan keteraturan pada alam serta memiliki geometris yang kuat. Plaza juga didesain mengikuti axis dari Kiara Artha Park. Ruang terbuka yang merupakan plaza menjadi penghubung antar massa bangunan dan menjadi tempat untuk titik kumpul pengunjung. Museum Vintage Theme Park diharapkan menjadi sebuah kawasan wisata baru yang bermanfaat dan menjadi ikon untuk Kota Bandung.

5. Daftar Referensi

- [1] Budiman, B. T. (2020). Rancangan Bonsai Plants Garden dengan Penerapan Aspek Selaras pada Perancangan Bangunan Botani pada Site. Repository Tugas Akhir Prodi Arsitektur Itenas, 5(13).
- [2] Gracia & Huwae. (2019). Taman Hiburan Tematik Dunia Anjing di Jakarta. Jurnal Sains, 1(1).
- [3] Utama. (2007). Museum Air di Temanggung Karakteristik Air sebagai Ungkapan dalam Pendidikan dan Rekreasi Air. Laporan Tugas Akhir Universitas Islam Indonesia.
- [4] Leksmana. (2022). Penerapan Tema Arsitektur Vintage pada Apartemen di Kota Bandung. Jurnal Tugas Akhir Itenas, 2(1).
- [5] Angelia & Kusumarini. (2015). Identifikasi Gaya Desain Vintage dalam Konteks Ruang. Jurnal Dimensi Interior, 13(1).
- [6] Andrian et al. (2023). Penerapan Arsitektur Kontemporer pada Bangunan Parahyangan Automotive Vocational High School di Kota Baru Parahyangan, Kabupaten Bandung Barat. Jurnal Tugas Akhir Itenas, 3(1).
- [7] Putu Amrita, dkk. (2019). Pengaruh Potensi Tapak terhadap Penataan Zoning dan Orientasi Massa pada Desain Resort Hotel di Nusa Lembongan, Klungkung-Bali. Jurnal Arsitektur Udayana, 7(1).
- [8] "Sistem Struktur Rangka Kaku (Rigid Frame)". Diakses melalui:
<http://ejournal.uajy.ac.id/151/7/6TA12702.pdf>. [Diakses pada tanggal 24 Agustus 2023]
- [9] Peraturan Daerah Kota Bandung No. 18 Tahun 2011 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Bandung Tahun 2011-2031
- [10] Sanyoto Amie. (2016). Museum Seni Budaya Yogyakarta. Laporan Tugas Akhir ITB.