

KONSEP ARSITEKTUR FUTURISTIK PADA PERANCANGAN BANGUNAN KRIDA KIARA PARK DI KOTA BANDUNG

Theodorus Galen Ekaprana¹, Shirley Wahadamaputera²
Program Studi Arsitektur, Fakultas Arsitektur Dan Desain,
Institut Teknologi Nasional Bandung
E-mail: ¹theodorusgalen@mhs.itenas.ac.id

Abstrak

Kota Bandung merupakan salah satu kota tujuan wisata, hal ini dapat dilihat dari ramainya kota Bandung saat akhir pekan. Beberapa tempat wisata di kota Bandung dan sekitarnya merupakan taman. Taman yang berada di kota Bandung saat ini, hanya dalam bentuk sekedar ruang terbuka tempat berfoto dengan fasilitas yang minim. Gagasan untuk membangun sebuah taman hiburan tematik video game yang memiliki karakteristik unik berkonsep arsitektur futuristik, dapat menjadi jawaban kebutuhan taman bagi kota Bandung. *Video game* merupakan bentuk permainan elektronik berupa teks maupun gambar yang membutuhkan interaksi antara perangkat lunak permainan dengan pemain. Tema *video game* dengan penekanan pada pendidikan dalam rancangan taman hiburan tematik ini ditujukan sebagai media pembelajaran interaktif bagi pengunjung. Arsitektur futuristik yang merupakan salah satu turunan dalam arsitektur modern, diterapkan pada bentuk bangunan untuk meningkatkan tampilan bangunan lebih dinamis dan tidak kaku, namun terlihat minimalis melalui penggunaan bahan GFRP bernuansa metal dan kaca yang dominan. Ciri-ciri arsitektur futuristik yang terdapat pada bangunan Krida Kiara Park adalah: gaya universal, *less is more*, *nihilism* dan kejujuran bahan. Konsep futuristik bangunan dalam fungsi taman hiburan bertema *video game* diharapkan dapat menjadi bangunan ikonik yang dapat menjadi daya tarik bagi masyarakat yang berkunjung ke kota Bandung.

Kata Kunci: Futuristik, Ikonik, Taman Hiburan Tematik, Video Game

Abstract

Bandung City is one of the tourist destinations, as can be seen from the bustling city of Bandung during the weekends. Some tourist spots in Bandung and its surroundings are parks. The parks in Bandung at present are merely open spaces for taking photos with minimal facilities. The idea of building a thematic amusement park based on video games with unique futuristic architectural concepts could be the answer to the need for parks in Bandung. Video games are electronic games that involve interaction between game software and players, using texts and images. The theme of video games with an emphasis on education in the design of this thematic amusement park is intended as an interactive learning media for visitors. Futuristic architecture, which is derived from modern architecture, is applied to the building's design to enhance its dynamic appearance and avoid rigidity while maintaining a minimalist look through the predominant use of GFRP materials with a metallic and glass-like nuance. The architectural characteristics of the futuristic design found in Krida Kiara Park include universality, "less is more" philosophy, nihilism, and honesty in material use. The concept of a futuristic building for a video game-themed amusement park is expected to become an iconic structure that attracts people visiting Bandung city.

Keywords: Futuristic, Iconic, Theme Park, Video Games

1. Pendahuluan

Kota Bandung merupakan salah satu kota destinasi wisata, hal ini dapat dilihat dari ramainya kota Bandung saat akhir pekan. Beberapa tempat wisata di sekitar kota Bandung didatangi oleh wisatawan lokal maupun luar daerah. Selain tempat wisata, taman-taman di kota Bandung pun menjadi pilihan tujuan wisata karena kota Bandung memiliki banyak taman. Taman-taman di kota Bandung saat ini hanya dalam bentuk sekedar ruang terbuka yang mayoritas dijadikan tempat berfoto dengan fasilitas yang minim. Oleh karena itu gagasan untuk membuat taman hiburan tematik di tengah kota pun muncul dan kota Bandung dipilih menjadi lokasi perencanaannya.

Taman hiburan tematik merupakan jenis taman yang memiliki karakteristik unik dibandingkan dengan taman lainnya. Setiap taman tematik memiliki karakteristik yang beragam dan disesuaikan dengan tema yang diadopsi oleh taman tersebut. [1]. Krida Kiara Park merupakan sebuah bangunan yang dirancang sebagai taman hiburan tematik dan terletak di kota Bandung dengan menggunakan konsep perancangan arsitektur futuristik.

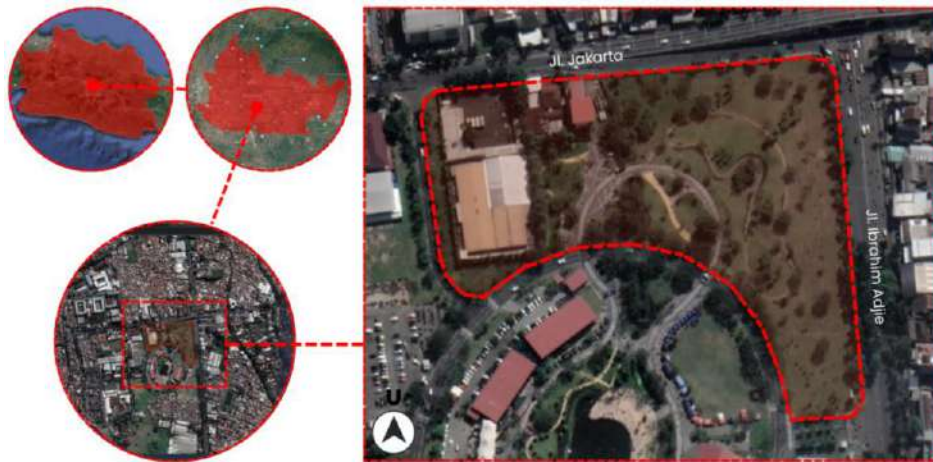
Arsitektur futuristik merupakan perkembangan dari arsitektur modern yang menerapkan konsep "*Form Follow Function*" dengan mengutamakan fungsionalitas bangunan. Pada arsitektur modern, perhatian utamanya adalah menciptakan ide ruang yang kemudian diolah dan dielaborasi secara kreatif untuk akhirnya diwujudkan dalam bentuk elemen ruang yang nyata. [2]. Arsitektur modern berkembang menjadi arsitektur futuristik dengan gaya yang mengarah ke masa depan. Gaya arsitektur ini menampilkan citra bangunan yang mencerminkan orientasi ke masa depan, serta senantiasa mengikuti perkembangan zaman yang terlihat dari tampilan dan bentuk bangunannya. [3]. Futuristik adalah suatu konsep yang mendorong kebebasan dalam mengungkapkan ide atau gagasan dengan cara yang tidak konvensional, kreatif, dan inovatif. Pemikiran futuristik menciptakan sesuatu yang dinamis, selalu beradaptasi sesuai keinginan dan perkembangan zaman. Ketika diterapkan, pendekatan futuristik memperhatikan penampilan tetapi juga tetap mempertimbangkan fungsi dari objek tersebut. [4].

Penggunaan pendekatan arsitektur futuristik dalam merancang taman hiburan mengambil inspirasi dari konsep video game. Video game adalah permainan dengan bentuk elektronik yang melibatkan interaksi antara pemain, perangkat lunak permainan, dan perangkat keras yang digunakan. Pendekatan ini diterapkan agar sesuai dengan tema taman hiburan yang diusung. Seperti dalam video game, perangkat lunak permainan menghasilkan keluaran berupa gambar maupun teks yang ditampilkan pada media seperti televisi, komputer, atau telepon seluler. Pemain kemudian memberikan input berbentuk perintah melalui perangkat keras permainan, yang kemudian direspon kembali oleh media tersebut [5]. Dengan mengadaptasi konsep video game, taman hiburan futuristik dapat menciptakan pengalaman interaktif yang menarik dan menghibur bagi pengunjungnya.

Krida Kiara Park memiliki tiga area yang dapat dikunjungi oleh pengunjung, yaitu *Game Working Space*, yang dapat diakses ketika ada kegiatan tertentu berlangsung, seperti perlombaan *e-sport* maupun *event* lainnya. Kedua adalah *VR Attraction*, merupakan area wahana bermain seperti taman hiburan pada umumnya, tetapi menggunakan teknologi VR (*virtual reality*) pada setiap wahananya. Ketiga adalah area *Sims Center*, pengunjung dapat merasakan sensasi mengendarai kendaraan melalui simulator kendaraan yang tersedia. Fasilitas lain yang terdapat di Krida Kiara Park diantaranya *coffee shop*, *food court*, area lintasan ATV, toilet, dan mushola.

Lokasi proyek berada di Jl. Jakarta No. 48, Kebonwaru, Kecamatan Batununggal, Kota Bandung, Jawa Barat. Lokasi ini termasuk ke dalam Kawasan perdagangan dan jasa menurut peraturan RTRW [6]. Disekitar lokasi proyek terdapat beberapa fasilitas umum seperti pusat perbelanjaan, rumah sakit ibu dan anak, hotel, rutan dan pengadilan negeri.

Berdasarkan data, tapak memiliki luas 34.000m². Tapak berada di Jl. Jakarta yang merupakan jalan arteri sekunder di kota Bandung dan berbatasan dengan Jl. Ibrahim Adjie di sebelah timur, Kiara Artha Park di sebelah selatan, Pengadilan Negeri Kota Bandung di sebelah barat dan berbatasan dengan Jl. Jakarta di sebelah utara. **Gambar 1** menunjukkan lokasi tapak dan daerah disekitarnya.



Gambar 1 Lokasi Tapak

Sumber: <https://www.google.com/maps> (diolah 30 Juni 2023)

Berdasarkan regulasi yang berlaku, pembangunan *theme park* dapat dilakukan dengan memperhatikan ketentuan regulasi berupa GSB sejauh 15m sepanjang Jl. Jakarta dan Ibrahim Adjie [7], luas KDH mencapai 6.891m², dan luas lahan yang boleh terbangun seluas 24.119m².

2. Eksplorasi Tema Dan Konsep

2.1 *Arsitektur Futuristik*

Menurut Haines (1950) dan Chiara dkk (1980), terdapat beberapa kriteria yang harus dipenuhi oleh bangunan dengan tema futuristik. Pertama, bangunan tersebut harus mampu menyesuaikan dan menampung kegiatan yang terus berkembang. Fleksibilitas dalam penggunaan ruang harus dipertimbangkan dengan cermat, sehingga bangunan dapat dengan mudah beradaptasi terhadap perubahan kegiatan tanpa mengorbankan fungsionalitasnya. Selain itu, potensi penambahan atau perubahan pada bangunan harus dapat diakomodasi dengan tidak mengganggu struktur bangunan yang sudah ada, dan semua perubahan ini harus direncanakan secara matang untuk memastikan kelengkapan yang memadai [4].

Menurut buku “Eero Saarinen Biography” karya Jayne Merkel (2014) terdapat beberapa ciri arsitektur futuristik, antara lain:

1. *Gaya universal*: Arsitektur futuristik memiliki model yang dapat diterapkan secara universal, melewati batasan budaya dan geografis. Prinsip ini bertujuan untuk memudahkan akses ke ruang publik sehingga pengguna dapat menjalankan aktivitas dengan nyaman.[8].
2. *Less is more*: Prinsip ini menekankan pada kesederhanaan sebagai nilai tambah dalam arsitektur futuristik.
3. *Nihilism*: fokus perancangan arsitektur futuristik berada pada ruang, sehingga desainnya cenderung polos dan sederhana dengan penggunaan bidang kaca yang luas.
4. *Kejujuran bahan*, Arsitektur futuristik menyuguhkan bahan atau material yang diaplikasikan tanpa menyembunyikan atau mengubah karakter aslinya. Bahan-bahan utama yang umum digunakan adalah beton, baja, dan kaca. Material-material ini ditampilkan secara apa adanya untuk mencerminkan keaslian karakteristiknya. Menutupi bahan dengan lapisan lain dianggap tidak diterima karena dianggap dapat menghilangkan kekuatan asli yang dimiliki oleh bahan tersebut. Sebagai contoh, beton digunakan untuk menciptakan kesan berat, massif, dan dingin, baja untuk kesan kokoh, kuat, dan industri, serta kaca untuk kesan ringan, transparan, dan melayang.

2.2 Elaborasi Tema

Dalam proses perancangan, dilakukan elaborasi tema pada tiga tema yang digunakan, yaitu taman hiburan tematik, arsitektur modern futuristik dan video *game*. Penjelasan setiap tema yang diambil dalam perancangan dirangkum dalam **Tabel 1** berikut.

Tabel 1 Tabel Elaborasi Tema

	Taman Hiburan Tematik	Arsitektur Modern Futuristik	Video Games Simulasi
Mean	Taman yang memiliki tema dan karakteristik tersendiri sebagai sebuah konsep untuk mencirikan tempat tersebut dan berfungsi sebagai tempat hiburan.	Konsep desain lingkungan binaan yang mencoba untuk menggambarkan masa depan dengan bentuk yang mengejutkan (tidak biasa) dan pemakaian material yang maju (inovatif, terbaru).	Jenis video game yang menawarkan pengalaman simulasi layaknya objek atau kegiatan dalam dunia nyata.
Problem	Membuat desain taman hiburan tematik sebagai tempat rekreasi masyarakat dan wisatawan yang dapat menjadi ikon wilayah.	Belum banyak bangunan di Kota Bandung yang menggunakan konsep desain futuristik, sehingga bangunan berpotensi terlihat mencolok dibandingkan bangunan disekitarnya.	Video game kategori simulasi sebagian besar membutuhkan perangkat yang mumpuni untuk memainkannya.
Fact	Jumlah taman hiburan tematik di Kota Bandung masih sedikit. Sebagian besar tempat rekreasi di wilayah Bandung raya berada di kabupaten Bandung (di luar Kota Bandung).	Bangunan berkonsep desain futuristik dapat menarik perhatian karena bentuknya yang berbeda dari bangunan kebanyakan.	Tidak semua pemain game memiliki perangkat yang mumpuni untuk menjalankan video game simulasi.
Needs	Wahana hiburan yang dapat menyenangkan pengunjung, pengunjung dapat meredakan stress dan bersantai bersama keluarga pada taman hiburan.	Mempertimbangkan aspek bangunan: estetika, struktural, dan fungsi dengan penerapan desain bangunan yang tidak umum.	Tempat yang dapat menunjang kebutuhan pemain untuk bermain game dan berkumpul dengan sesama pemain.
Goals	Menciptakan sebuah taman hiburan tematik dengan konsep desain arsitektur modern futuristik serta dapat menjadi salah satu ciri khas di Kota Bandung.	Dapat mengaplikasikan konsep arsitektur modern futuristik pada desain perancangan taman hiburan tematik dengan tetap mengutamakan kenyamanan, keamanan dan fungsi bangunan.	Pengunjung taman hiburan dapat merasakan suasana dan sensasi pada game simulasi yang dimainkan sebagai pengalaman baru dalam bermain game.
Concept	Krida Kiara Theme Park Penerapan Arsitektur Modern Futuristik pada Taman Hiburan Tematik dengan fungsi taman hiburan permainan simulasi		

Konsep perancangan bangunan Krida Kiara Park menggunakan konsep arsitektur futuristik. Konsep ini dipilih untuk menyesuaikan tema dari taman hiburan tematik, yaitu *video game*. Permasalahan dari konsep arsitektur futuristik yang digunakan adalah belum banyak bangunan yang menggunakan konsep arsitektur serupa di kota Bandung sehingga bangunan berpotensi terlihat menarik perhatian dibandingkan bangunan lain di sekitarnya. Konsep arsitektur futuristik yang digunakan dapat menjawab kebutuhan dari taman hiburan tematik dengan mempertimbangkan aspek bangunan, estetika, struktural, dan fungsi. Tujuan dari penggunaan konsep arsitektur futuristik adalah untuk dapat menciptakan taman hiburan tematik dengan tetap mengutamakan kenyamanan, keamanan dan fungsionalitas bangunan.

Tema *video game* yang diterapkan pada wahana permainan menawarkan pengalaman bermain yang baru dengan menggunakan peralatan pendukung. Peralatan pendukung seperti komputer, kursi gerak, layar besar, kacamata VR (*virtual reality*) yang digunakan harus mumpuni untuk menjalankan game pada wahana. Banyaknya peralatan yang digunakan mempengaruhi besaran kebutuhan ruang setiap wahana permainan. Hal ini merupakan masalah bagi seorang pemain game karena tidak semua pemain memiliki perangkat yang mumpuni atau lengkap untuk dapat memainkan sebuah *video game* dengan maksimal. Tujuan dari perancangan Krida Kiara Park ini salah satunya adalah untuk menyediakan sebuah tempat bermain video game bagi para pemain agar dapat merasakan sensasi dan suasana baru dalam bermain *video game*.

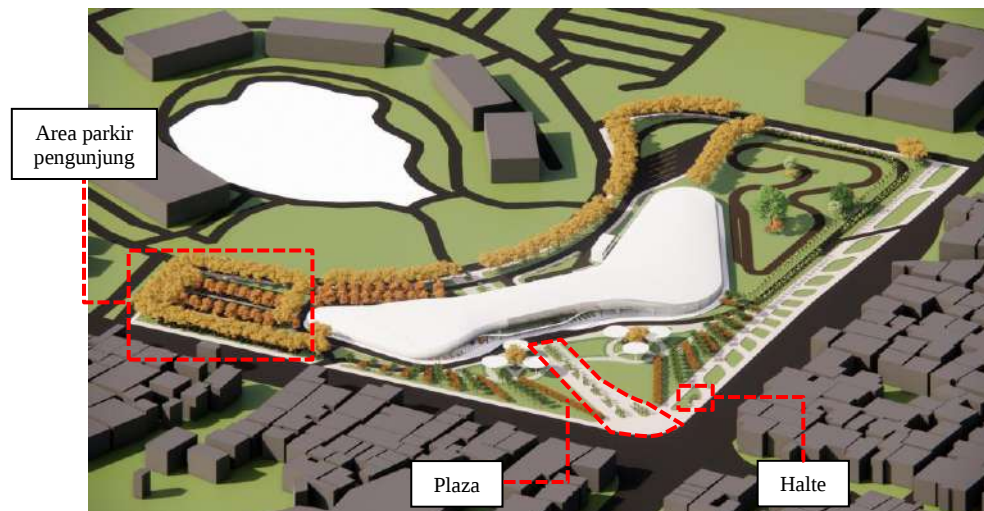
Tema yang digunakan pada perancangan Krida Kiara Park adalah sebuah bangunan berkonsep arsitektur futuristik dengan fungsi taman hiburan tematik dengan wahana bermain *video game* yang dilengkapi oleh peralatan bermain yang mendukung.

3. Hasil Perancangan Krida Kiara Park Dengan Penerapan Konsep Perancangan Arsitektur Futuristik

3.1 Gaya Universal

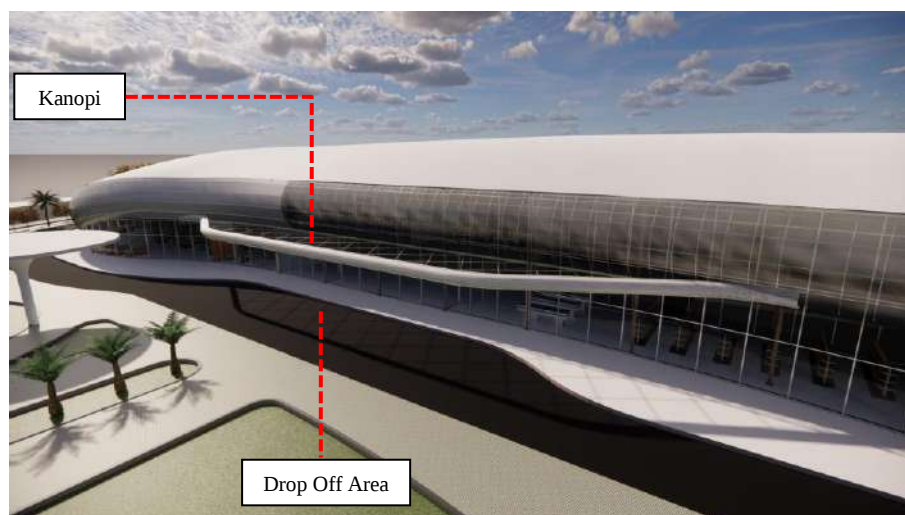
Gaya universal diterapkan pada perancangan bangunan Krida Kiara Park, khususnya pada area publik, area servis dan penunjang pengunjung.

Dimulai dari tapak sekitar bangunan, pengunjung dapat mencapai tapak dengan menggunakan kendaraan pribadi maupun kendaraan umum. Pengunjung dengan kendaraan pribadi dapat masuk ke dalam tapak melalui *site entrance*, kemudian menuju area parkir pengunjung. Pengunjung yang datang menggunakan kendaraan umum dapat mencapai tapak dengan turun pada halte yang tersedia di Jl. Jakarta, kemudian masuk melalui plaza yang berada di depan bangunan. Posisi halte dan plaza dapat dilihat pada **Gambar 2**.



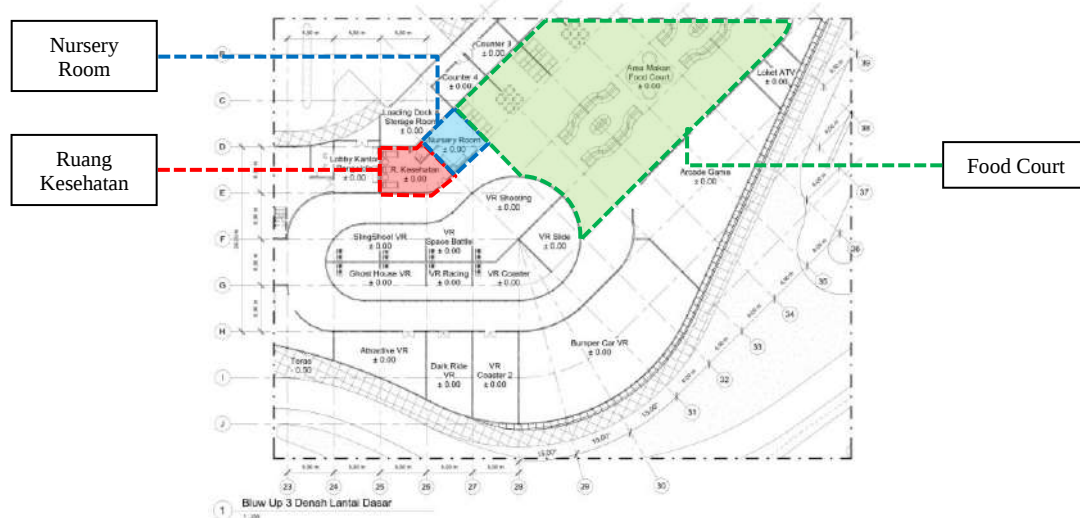
Gambar 2 Penerapan Gaya Universal Pada Tapak

Entrance bangunan disediakan *drop off area* dengan peneduh kanopi seperti terlihat pada **Gambar 3**. Drop off dapat digunakan untuk pengunjung yang datang dengan kendaraan pengantar seperti taksi maupun ojek sehingga kendaraan pengantar dapat langsung menurunkan penumpang dan keluar melalui *site exit*. Beberapa area pada bangunan memiliki *ramp* untuk mempermudah pengunjung disabilitas, khususnya pengguna kursi roda.



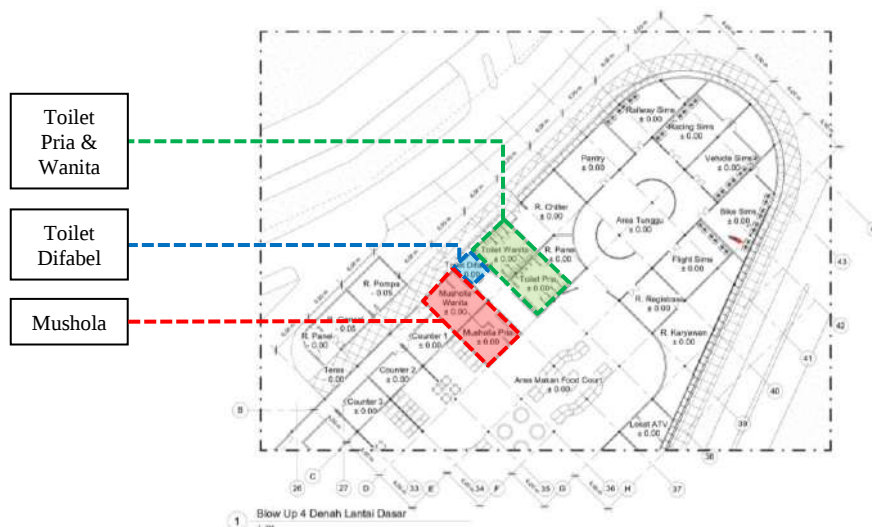
Gambar 3 Penerapan Gaya Universal Pada Entrance Bangunan

Gaya universal yang diterapkan pada ruang dalam bangunan terdapat pada area servis dan penunjang pengunjung: *food court*, toilet, mushola. Fasilitas lain yang terdapat pada Krida Kiara Park adalah ruang kesehatan dan *nursery room*. Fasilitas tersebut ditempatkan di dalam bangunan untuk menunjang aktivitas pengunjung sehingga pengunjung dapat beraktivitas dengan nyaman.



Gambar 4 Denah Area Penunjang Pengunjung

Gambar 4 menunjukkan area penunjang pengunjung, yaitu *foodcourt*, ruang kesehatan dan *nursery room*. Bangunan Krida Kiara Park dirancang untuk membuat penggunanya nyaman dengan memenuhi kebutuhan penggunanya.



Gambar 5 Denah Area Penunjang Pengunjung

Gambar 5 menunjukkan area servis untuk pengunjung. Area ini terdapat toilet dan mushola yang dapat digunakan oleh pengunjung Krida Kiara Park. Toilet difabel disediakan di area ini untuk menunjang kebutuhan pengunjung disabilitas agar mendapatkan hak yang sama dengan pengunjung yang lain.

3.2 Less Is More

Bangunan Krida Kiara Park memiliki bentuk yang sederhana dan tanpa ornamen tambahan. Fasad bangunan menggunakan material kaca dan GFRP untuk menunjukkan bangunan yang polos. Material ini juga digunakan pada bangunan Heydar Aliyev Centre karya Zaha Hadid. Penggunaan material ini memberikan kesan polos pada permukaan bangunan. Tidak adanya ornamen yang tidak perlu pada bangunan menguatkan konsep arsitektur futuristik.



Gambar 6 Penerapan Ciri Less is More Pada Fasad Bangunan Krida Kiara Park

Gambar 6 memperlihatkan fasad depan bangunan yang menggunakan material kaca dan GFRP. Material ini menyebabkan fasad bangunan terkesan polos. Tidak ada ornamen maupun bentuk lain yang tidak memiliki fungsi pada fasad bangunan. Satu-satunya tambahan pada bagian fasad adalah kanopi bermaterial kaca dan baja yang berfungsi sebagai peneduh dari hujan dan panas matahari sehingga kanopi tersebut tidak termasuk ke dalam elemen tambahan yang tidak memiliki fungsi pada bangunan.

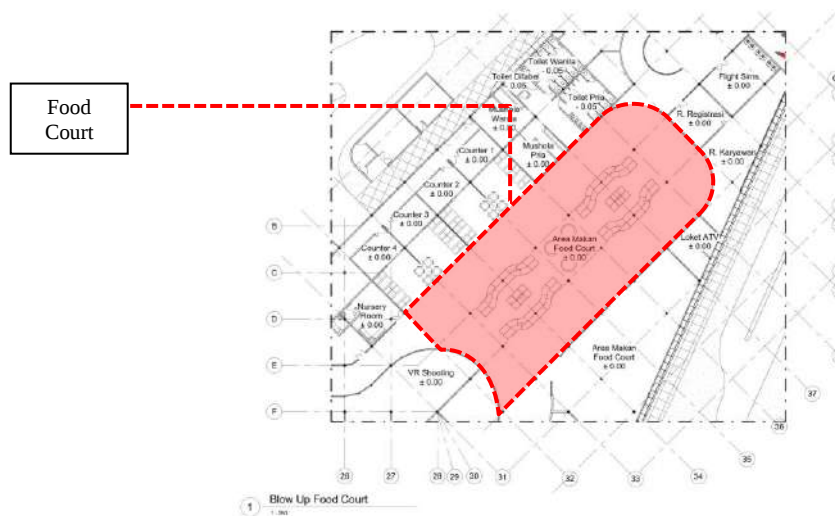
3.3 Nihilism

Perancangan ruang dalam bangunan Krida Kiara Park didesain polos serta bersih dengan penggunaan material kaca sebagai dinding partisi antar ruang dalam. Beberapa ruangan bersifat *open plan* seperti pada *foodcourt* dan *lounge*. Ruangan yang bersifat *open plan* memudahkan pengelola untuk membentuk berbagai macam *layout* ruang dalam dengan beragam furnitur sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan minat pengunjung maupun untuk menyesuaikan dengan tema tertentu.



Gambar 7 Lounge dengan Desain Open Plan

Gambar 7 memperlihatkan *blow up* denah lantai dasar bagian *lounge*. *Lounge* didesain *open plan* sehingga pengelola dapat melakukan perubahan layout furnitur dengan mudah. *Lounge* berfungsi sebagai area tunggu pengunjung, dilengkapi fasilitas toilet dan *coffee shop*.



Gambar 8 Blow Up Denah Food Court

Gambar 8 menampilkan area *food court* yang menggunakan konsep *open plan*. Layout meja dan kursi dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan konsep yang sedang diterapkan oleh pengelola. Tidak ada sekat antar meja yang diletakan pada area *food court* menjadikan area ini terkesan luas.

3.4 Kejujuran Bahan

Material yang digunakan pada perancangan bangunan Krida Kiara Park adalah baja dan kaca. Baja digunakan sebagai kolom dan balok struktur sedangkan kaca digunakan pada fasad dan dinding partiisi pembagi ruang dalam bangunan.



Gambar 9 Kejujuran Bahan

Pada **Gambar 9** terlihat beberapa material seperti baja dan kaca yang digunakan pada ruangan. Kolom baja diekspos untuk memberikan kesan kuat pada ruangan. *Curtain wall* menggunakan material kaca untuk memberikan kesan luas dan transparan pada ruangan.

4. Kesimpulan

Krida Kiara Park yang dirancang dengan konsep arsitektur futuristik menerapkan 4 ciri arsitektur futuristik, antara lain memiliki gaya universal yang terdapat pada area penunjang dan servis pengunjung,

less is more yang dapat dilihat pada bagian fasad bangunan, *nihilism*, dan kejujuran bahan maupun material yang digunakan pada eksterior dan interior bangunan. Pendekatan desain arsitektur futuristik menghasilkan sebuah bangunan yang dapat menunjang aktivitas penggunaannya terlebih dengan berbagai alat-alat permainan yang mumpuni pada setiap wahananya.

Adanya Krida Kiara Park sebagai taman hiburan tematik yang berada di daerah Kebonwaru, diharapkan menjadi salah satu solusi kebutuhan masyarakat akan rekreasi dan bangunan Krida Kiara Park dapat menjadi bangunan ikonik yang dapat menjadi daya tarik masyarakat yang berkunjung ke kota Bandung.

5. Daftar Referensi

- [1] Ahmad Haritz imammudin, "Taman Hiburan Tematik (Theme Park) di Yogyakarta," 2016.
- [2] V. Sari Putry Marosa, M. Mahmud, M. Jurusan Arsitektur dan Perencanaan, F. Teknik Universitas Syiah Kuala, dan D. Jurusan Arsitektur dan Perencanaan, "PENERAPAN TEMA ARSITEKTUR MODERN TROPIS PADA PERANCANGAN RUMAH SAKIT MATA DI KOTA BANDA ACEH," 2017.
- [3] F. Fauzi dan W. Aqli, "Kajian Konsep Arsitektur Futuristik Pada Bangunan Kantor," *Journal of Architectural Design and Development*, vol. 1, no. 2, hlm. 165, Des 2020, doi: 10.37253/jad.v1i2.1387.
- [4] P. Desain Arsitektur Neo Futuristik Pada Bangunan Komersial Karya Eero Saarinen Diwarni Safitri dan S. Yardha Moerni, "Journal of Architecture and Urbanism Research," *JAUR*, vol. 1, no. 1, 2017, [Daring]. Tersedia pada: <http://ojs.uma.ac.id/index.php/jaur>
- [5] D. Djaouti, J. Alvarez, J.-P. Jessel, G. Methel, dan P. Molinier, "A Gameplay Definition through Videogame Classification," *International Journal of Computer Games Technology*, vol. 2008, hlm. 1–7, 2008, doi: 10.1155/2008/470350.
- [6] Kota Bandung, "Peraturan Daerah Kota Bandung Nomor 5 Tahun 2022 Tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Bandung Tahun 2022-2042," 2022.
- [7] Kota Bandung, "Peraturan Daerah Kota Bandung Nomor: 18 Tahun 2011 Tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Bandung Tahun 2011-2031," 2011.
- [8] Z. Mubarak dan W. Aqli, "Penerapan Konsep Arsitektur Universal Pada Pusat Hiburan Dunia Fantasi."