

PENERAPAN PRINSIP DESAIN ARSITEKTUR MODERN DAN BIOFILIK PADA RANCANGAN THEME PARK AQUAVENTURES DI PANGALENGAN, KABUPATEN BANDUNG

Syifa Kirei Kamila¹ dan Erwin Yuniar²

Program Studi Arsitektur Fakultas Arsitektur dan Desain, Institut Teknologi Nasional Bandung

E-mail: reinzyvlyeve@mhs.itenas.ac.id
ears@itenas.ac.id

Abstrak

Objek wisata saat ini banyak yang bermunculan dengan konsep yang beragam dan yang sangat diminati oleh wisatawan adalah yang bernuansa alam, khususnya di Jawa Barat. Keberadaan objek wisata tersebut selain ditopang oleh potensi alam, diperlukan juga kreatifitas dalam pengelolaan desain bangunan dan landscape agar dapat lebih menarik minat wisatawan, misalnya berupa theme park atau dapat disebut juga sebagai taman hiburan tematik. Dengan adanya pembangunan theme park di kawasan tersebut dirasa sangat menjanjikan dan memiliki peluang yang baik, karena theme park ini dapat dijadikan sebagai destinasi dan menjadikannya sebagai sebuah ikon baru di daerah tersebut yang dapat membuat lebih banyak wisatawan untuk berkunjung dan menikmati rekreasi mereka.

Metode pendekatan perancangan yang mencakup kegiatan survey lapangan, melakukan studi banding, analisa potensi dan permasalahan pada site proyek, menyusun planning programming yang mencakup data proyek dan analisa secara keseluruhan secara tertulis, dan perwujudan kedalam perancangan desain secara tergambar yang berdasarkan data-data di dalam planning programming dan tujuan yang ingin dicapai. Dalam perencanaan theme park yang akan dirancang merujuk ke tema "Exploring Nature in Modern Era" yang akan dijadikan acuan sebagai titik berangkat dari perancangan Aquaventures Park yang menerapkan konsep arsitektur modern dan biofilik. Hasil perancangan untuk penerapan konsep arsitektur modern terefleksikan pada fasad bangunan ticketing & kantor dan penerapan arsitektur biofilik yang terlihat pada penerapan green wall dan green roof pada eksterior & interior bangunan utama dan skywalk.

Kata Kunci: taman hiburan tematik, arsitektur modern, arsitektur biofilik

Abstract

Many tourist objects are currently popping up with various concepts and those that are in great demand by tourists are those with natural nuances, especially in West Java. Apart from being supported by natural potential, the existence of these tourist objects requires creativity in managing building and landscape designs so that they can attract more tourists, for example in the form of theme parks or also known as thematic amusement parks. With the development of a theme park in the area it feels very promising and has good opportunities, because this theme park can be used as a destination and make it a new icon in the area that can attract more tourists to visit and enjoy their recreation.

The design approach method includes field survey activities, conducting comparative studies, analyzing potentials and problems at the project site, compiling programming plans that include project data and overall analysis in writing, and embodiment into the design in an illustrated way based on the data in the planning programming and goals to be achieved. In planning the theme park that will be designed refers to the theme "Exploring Nature in the Modern Era" which will be used as a reference as a starting point for the design of Aquaventures Park which applies modern and biophilic architectural concepts. The results of the design for the application of modern architectural concepts are reflected in the facades of ticketing & office buildings and the application of biophilic architecture seen in the application of green walls and green roofs on the exterior & interior of the main building and skywalk.

Keywords: theme park, modern architecture, biofilic architecture

1. Pendahuluan

Indonesia saat ini sudah mulai pulih dari pandemik yang telah melanda selama 2 tahun yang mengakibatkan terpuruknya berbagai sektor, terutama dalam hal perekonomian dan pariwisata. Maka dari itu, perlu adanya gencaran dalam mempromosikan wisata-wisata yang ada di Indonesia, tujuannya adalah untuk memperkenalkan keindahan alam di Indonesia supaya banyak wisatawan asing dan domestik tertarik untuk berkunjung yang dampaknya sangat mempengaruhi perekonomian di Indonesia, khususnya di wilayah sekitar objek wisata tersebut.

Objek wisata saat ini banyak yang bermunculan dengan konsep yang beragam dan yang sangat diminati oleh wisatawan adalah yang bernuansa alam, khususnya di Jawa Barat. Keberadaan objek wisata tersebut selain ditopang oleh potensi alam, diperlukan juga kreatifitas dalam pengelolaan desain bangunan dan landscape agar dapat lebih menarik minat wisatawan, misalnya *theme park* atau dapat disebut juga sebagai taman hiburan tematik.

Theme park biasanya didirikan di kota-kota besar, namun tidak menutup kemungkinan juga *theme park* ini dapat dibangun di daerah Sub-Urban. Misalnya di daerah Pangalengan yang sudah mulai bermunculan objek-objek wisata alam, seperti perkemahan, *outbound*, dll. Dengan adanya pembangunan *theme park* di kawasan tersebut dirasa sangat menjanjikan dan memiliki peluang yang baik, karena *theme park* ini dapat dijadikan sebagai destinasi dan menjadikannya sebagai sebuah ikon baru di daerah tersebut yang dapat membuat lebih banyak wisatawan untuk berkunjung dan menikmati rekreasi mereka.

2. Metode Perancangan

Metode perancangan yang telah dilalui dalam masa pengerjaan proyek *theme park* ini mencakup kegiatan survey lapangan, melakukan studi banding, analisa potensi dan permasalahan pada site proyek, menyusun planning programming yang mencakup data proyek dan analisa secara keseluruhan secara tertulis, dan perwujudan kedalam perancangan desain secara tergambar yang berdasarkan data-data di dalam planning programming dan tujuan yang ingin dicapai.

2.1 Deskripsi Proyek

Proyek Tugas Akhir yang dikerjakan adalah merancang sebuah *theme park* atau taman hiburan tematik yang mencakup berbagai wahana permainan, bangunan-bangunan yang akan menyokong *theme park* tersebut, juga fasilitas-fasilitas tambahan lainnya.

Theme Park (taman hiburan tematik) adalah salah satu jenis taman hiburan (*amusement park*) yang secara struktural bangunan maupun wahana atraksi dibangun berdasarkan suatu tema yang spesifik, juga seringkali mencakup beberapa area dengan menampilkan tema yang berbeda.

Selain itu juga *theme park* lebih detail, terperinci, dan rumit dibandingkan dengan taman kota juga taman bermain, karena taman jenis ini menempatkan fokus pada tema yang telah dirancang dan mengimplementasikannya ke berbagai bangunan juga wahana yang terdapat di dalam *theme park* untuk mencerminkan ide tema yang ingin dirasakan dan menjadi pengalaman yang tidak terlupakan oleh pengunjung.

2.2 Lokasi Proyek

Proyek *theme park* Aquaventures diatas lahan seluas 4 ha yang terletak di Pulosari, Kec. Pangalengan, Kabupaten Bandung, Jawa Barat. Berlokasi di kawasan yang mayoritas lahan hijau yang dijadikan sebagai persawahan, perkebunan, camping ground, dll. Site yang dekat dengan Danau Cileunca dinilai strategis sebagai tempat rekreasi bermain.

2.3 Definisi Tema

Theme Park

Seperti dipaparkan oleh Sorokin (1992) dalam karyanya berjudul "*Variations on a Theme Park: The New American City and the End of Public Space*", konsep taman hiburan dapat diartikan sebagai sebuah "realm" atau lokasi yang tidak terbatas pada batasan geografis tertentu, lingkungan yang dikelola dan diamati dengan cermat, serta memberikan stimulasi secara tanpa henti [1]. Sementara menurut Groote, P. D. (2010) sebagaimana dirujuk dalam bukunya yang berjudul "*Globalisation of Commercial Theme Park*", taman hiburan diartikan sebagai salah satu bentuk taman yang memiliki varian karakteristik yang beragam tergantung pada tema yang diadopsi atau fitur khusus yang digunakan untuk membedakan tempat tersebut sesuai dengan tema yang diusung, dan dapat dijadikan sebagai sebuah konsep [2].

Dari kutipan-kutipan diatas maka dapat disimpulkan bahwa, *theme park* (taman hiburan tematik) adalah salah satu jenis taman hiburan (amusement park) yang secara struktural bangunan maupun wahana atraksi dibangun berdasarkan suatu tema yang spesifik, juga seringkali mencakup beberapa area dengan menampilkan tema yang berbeda.

a) Fungsi *Theme Park*

Fungsi dasar dari *theme park* adalah sebagai tempat untuk hiburan dan rekreasi. Yang membedakan *theme park* dengan tempat rekreasi lain adalah pada bangunan-bangunan maupun wahana atraksi dibangun berdasarkan suatu tema yang spesifik, Selain itu juga *theme park* lebih detail, terperinci, dan rumit dibandingkan dengan taman kota juga taman bermain, karena taman jenis ini menempatkan fokus pada tema yang telah dirancang dan mengimplementasikannya ke berbagai bangunan juga wahana yang terdapat di dalam *theme park* untuk mencerminkan ide tema yang ingin dirasakan dan menjadi pengalaman yang tidak terlupakan oleh pengunjung.

b) Karakteristik *Theme Park*

Menurut Scott A. Lukas (2008) pada buku yang ditulisnya berjudul "*Theme Park*", menjelaskan bahwa *theme park* memiliki beberapa karakteristik khusus yang harus dimilikinya, yaitu: *theme park as oasis* (sumber ketenangan), *theme park as land* (dunia impian), *theme park as machine* (mesin wahana), *theme park as show* (pertunjukan), *theme park as brand* (merek), *theme park as text* (bacaan/cerita) [3].

Sedangkan menurut Clavé (2007), kriteria sebuah *theme park* diuraikan sebagai berikut: identitas tematik, beberapa area bertema, ruang tertutup dengan akses yang terkontrol, kapasitas yang besar, terdapat wahana, pertunjukan, permainan, hiburan bertema, fasilitas untuk berbelanja dan restoran [4].

Kriteria diatas dapat diringkas menjadi empat prinsip yang mengacu pada apa yang biasa disebut "Disneyization" yang terdiri atas: *theming* (bertema), *hybrid consumption*, *merchandising* (cenderamata), *performative labor* (tenaga kerja performatif).

c) Klasifikasi *Theme Park*

Berdasarkan data dari *International Association of Amusement Parks and Attraction* (IAAPA), terdapat pembagian kategori/kelas untuk *theme park* berdasarkan data perhitungan jumlah pengunjung dalam per tahun, yaitu: Kelas 1a : < 250.000 pengunjung/tahun, Kelas 1b : 250.001 – 500.000 pengunjung/tahun, Kelas 2: 500.001 – 1.000.000 pengunjung/tahun, Kelas 3 : 1.000.000 – 2.000.000 pengunjung/tahun, dan Kelas 4 : > 2.000.000 pengunjung/tahun [5].

Arsitektur Modern

Dilansir dari Morgenthaler (2015) dari bukunya yang berjudul "*The Meaning of Modern Architecture*", konsep arsitektur modern merujuk pada fase dalam evolusi arsitektur di mana penekanan diberikan pada ruang sebagai elemen sentral. Analisis bangunan dapat secara visual mereduksi bentuk dan ruang dalam bentuk kubus menjadi konfigurasi linear. Eksterior dan interior bangunan modern bisa diartikan melalui kemampuan pandangan manusia sebagai sistem pergerakan dinamis yang sejalan dengan zaman transportasi industri baru [6].

Maka dapat diambil kesimpulan bahwa arsitektur modern adalah arsitektur yang ditentukan oleh penggunaan teknologi konstruksi yang inovatif dan baru, terutama penggunaan baja, beton bertulang,

dan kaca. Ide sentral dalam arsitektur modern adalah bahwa bentuk harus mengikuti fungsi dan merangkul minimalisme. Ada dua prinsip modernism, yaitu: bentuk mengikuti fungsi (form follows function) dan kejujuran material (truth to materials).

Berikut merupakan ciri-ciri utama dari arsitektur modern: kurangnya ornamen, penonjolan garis-garis vertikal dan horizontal serta bentuk-bentuk persegi Panjang, efek dramatis diciptakan dengan penggunaan material dalam bentuk vertikal dan bidang tertentu yang ditempatkan berdampingan dengan elemen horizontal, penggunaan sistem dan material modern, material tradisional digunakan dengan cara yang sudah terevolusi, bidang cladding yang halus dan besar juga digunakan penekanan pada kejujuran material, hubungan antara interior site dan ruang, cahaya alami dan penggunaan kaca, dan kenyamanan manusia yang ditingkatkan dengan menggunakan shading dan cahaya matahari [7].

Arsitektur Biofilik

Dikutip dari Ryan, C. O. (2014) yang dilansir dalam bukunya yang berjudul “*Biophilic Design Patterns: Emerging Nature-Based Parameters for Health and Well-Being in the Built Environment*”, arsitektur biofilik merupakan pandangan desain arsitektur yang bertujuan untuk membangun hubungan positif antara manusia dan alam dengan menggabungkan unsur-unsur alam ke dalam struktur bangunan, baik melalui penggunaan bahan alami maupun melalui bentuk desain yang terinspirasi oleh lingkungan alam di sekitarnya [8].

Dapat disimpulkan dari kutipan tersebut bahwa arsitektur biofilik adalah suatu konsep desain yang mengintegrasikan antara alam dan bangunan yang penerapannya dapat berupa bentuk desain bangunan, pemilihan material yang digunakan, dan tatanan massa dalam tapak.

Untuk penerapan arsitektur biofilik pada theme park yang akan dibuat, pattern desain biofilik yang terpilih yaitu *Visual Connection with Nature* (pandangan terhadap unsur-unsur alam, koneksi visual dengan alam) dan *Presence of Water* (pengalaman tempat melalui kehadiran air dalam rancangan, seperti melihat, mendengar atau menyentuh air) yang termasuk kedalam sub-judul tema Nature in the Space Patterns [9]. Pattern desain biofilik yang terpilih tersebut akan diterapkan pada desain bangunan-bangunan dan desain landscape di theme park yang akan direncanakan.

2.4 Elaborasi Tema

Tabel. 1 Elaborasi Tema

	THEME PARK	ARSITEKTUR MODERN	ARSITEKTUR BIOFIK
PENGERTIAN	Theme Park (taman hiburan tematik) adalah salah satu jenis taman hiburan (amusement park) yang secara struktural bangunan maupun wahana atraksi dibangun berdasarkan suatu tema yang spesifik, juga seringkali mencakup beberapa area dengan menampilkan tema yang berbeda.	Arsitektur modern adalah arsitektur yang ditentukan oleh penggunaan teknologi konstruksi yang inovatif dan baru, terutama penggunaan baja, beton bertulang, dan kaca. Ide sentral dalam arsitektur modern adalah bahwa bentuk harus mengikuti fungsi dan merangkul minimalisme.	Arsitektur Biofilik merupakan konsep desain arsitektur yang berprinsip membina hubungan positif antara manusia dan alam dengan cara mengintegrasikan alam dengan bangunan, baik secara penerapan melalui bahan material alami atau bentuk desain yang bersangkut-paut dengan alam di sekitarnya.
PERMASALAHAN	Merancang theme park yang menarik perhatian masyarakat.	Membuat desain bangunan dengan mengungkap pedoman arsitektur modern.	Merancang desain bangunan dengan mengikuti pedoman arsitektur biofilik dan sesuai dengan sub-tema pilihan yang terpilih.
FAKTA	Minimnya fungsi bangunan yang serupa di kawasan Pangalengan, terutama di lokasi Situ Cileunca.	Kurangnya desain bangunan arsitektur modern yang menarik perhatian di kawasan tersebut.	Minimnya desain bangunan yang menerapkan arsitektur biofilik yang sesuai dengan aturan di kawasan tersebut.
KEBUTUHAN	Memfasilitasi sarana rekreasi wisata bagi masyarakat lokal maupun luar pulau.	Membuat desain bangunan dengan mengacu kepada prinsip arsitektur modern.	Menambahkan tanaman yang bervariasi pada bangunan dan sesuai dengan keadaan iklim di kawasan tersebut.
TUJUAN	Menciptakan Aquaventures Park sebagai destinasi rekreasi keluarga yang berkualitas juga menyenangkan.	Menghadirkan suasana era modern di dalam alam dengan penerapan prinsip arsitektur modern.	Menyajikan rekreasi dengan multi-fungsi sebagai sarana area edukasi dalam mengenal berbagai jenis tanaman juga memberikan kesan nature pada bangunan-bangunan modern.
KONSEP	Aquaventures Park direncanakan akan didesain dengan konsep prinsip arsitektur modern dan biofilik yang berkolaborasi dengan pemanfaatan kearifan alam di sekitarnya. Dengan merujuk ke tema pada theme park ini yang akan dijadikan acuan sebagai titik berangkat dari perancangan Aquaventures Park, yaitu "Exploring Nature in Modern Era" maka akan adanya perpaduan antara elemen modern dan alam pada bangunan-bangunan, landscaping, wahana atraksi, juga fasilitas lainnya.		

Sumber : Hasil Analisis, 2023

3. Proses Desain

3.1 *Aquaventures*

Aquaventures Park direncanakan akan didesain dengan konsep prinsip arsitektur modern dan biofilik yang berkesinambungan dengan pemanfaatan keadaan alam di sekitarnya. Dengan merujuk ke tema pada theme park ini yang akan dijadikan acuan sebagai titik berangkat dari perancangan Aquaventures Park, yaitu “Exploring Nature in Modern Era” maka akan adanya perpaduan antara elemen modern dan alam pada bangunan-bangunan, landscaping, wahana atraksi, juga fasilitas lainnya.

3.2 *Lokasi dan Batas-batas Site*

Proyek theme park Aquaventures diatas lahan seluas 40 ha yang terletak di Pulosari, Kec. Pangalengan, Kabupaten Bandung, Jawa Barat. Berlokasi di kawasan yang mayoritas lahan hijau yang dijadikan sebagai persawahan, perkebunan, camping ground, dll. Site yang dekat dengan Danau Cileunca dinilai strategis sebagai tempat rekreasi bermain.



Gambar 1. Lokasi Site

Sumber : <https://www.google.com/maps>



Gambar 2. Panorama Ecopark

Sumber : <https://www.google.com/maps>



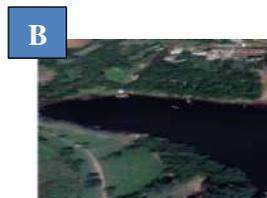
Gambar 3. Situ Cileunca (Utara)

Sumber : <https://www.google.com/maps>



Gambar 4. Archasaninten

Sumber : <https://www.google.com/maps>



Gambar 5. Situ Cileunca (Selatan)

Sumber : <https://www.google.com/maps>



Gambar 6. Jalan & Pesawahan

Sumber : <https://www.google.com/maps>



Gambar 7. Cileunca Land

Sumber : <https://www.google.com/maps>



Gambar 8. Ecoethno Lead Campsite

Sumber : <https://www.google.com/maps>



Gambar 9. Situ Cileunca (Timur)

Sumber : <https://www.google.com/maps>

Batas-Batas Site

Pada sisi utara terdapat Panorama Ecopark, Situ Cileunca, Di sisi Selatan terdapat Situ Cileunca , Archasaninten. Sisi timur terdapat jalan, persawahan, dan pada sisi barat terdapat Situ Cileunca, Ecoethno Lead Campsite, Cileunca Land.

3.3 *Tatanan Massa Bangunan pada Tapak*



Gambar 10. Blok Plan

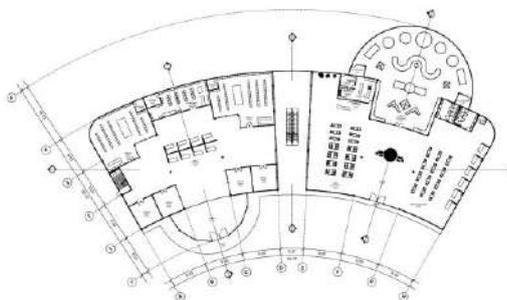
Sumber : <https://gistaru.atrbpn.go.id/>

Penataan massa bangunan pada tapak ini di tata berdasarkan hasil dari analisis tapak yang telah di lakukan pada proses survey sebelum masuk ke tahap perancangan. Penempatan massa bangunan juga telah dikelompokkan dalam berbagai zoning seperti zona publik, private, dan service.

3.4 *Tatanan Ruang dalam Bangunan*

Bangunan Utama

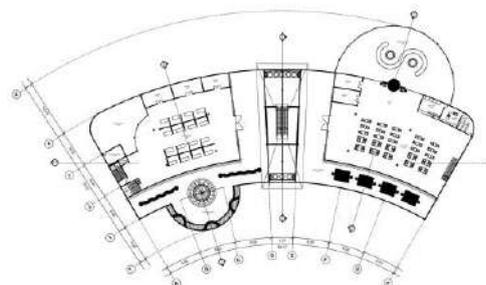
Bangunan Utama di Aquaventures Park terbagi menjadi 2 massa yang disatukan oleh area outdoor di lt.2. Untuk sisi barat merupakan ruang yang dikhususkan sebagai area jual beli merchandise, sedangkan sisi timur dikhususkan untuk area komunal dan tempat makan pengunjung.



Gambar 11. Denah Lt. Dasar Bangunan Utama

Sumber : Hasil Analisis, 2023

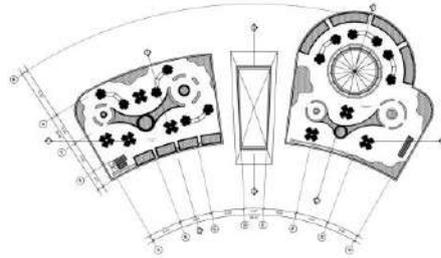
Lantai dasar pada bangunan ini untuk sisi timur terdiri atas lobby, area bazaar, tenant-tenant merch shop, dan minimarket. Dan untuk sisi barat terdapat area lobby, foodcourt, restoran, dan museum akuarium indoor.



Gambar 12. Denah Lt. 2 Bangunan Utama

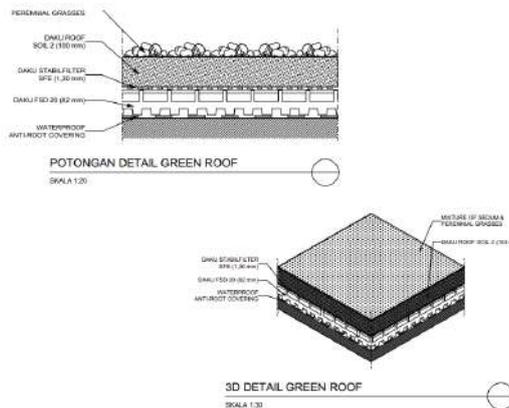
Sumber : Hasil Analisis, 2023

Untuk lantai 2 pada bangunan utama ini fasilitas yang tersedia tidak jauh berbeda dengan di lantai dasar, hanya saja pada massa sisi barat terdapat area komunal juga adanya area outdoor yang menghubungkan antar massa bangunan.



Gambar 13. Denah Rooftop Bangunan Utama
Sumber : Hasil Analisis, 2023

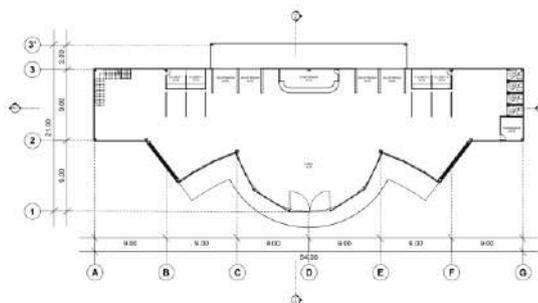
Di Aquaventures terdapat area rooftop yang terdapat di bangunan utama. Area ini berfungsi sebagai ruang komunal juga tempat untuk berelaksasi dan menjadikannya sebagai sarana edukasi mengenai berbagai jenis tanaman yang tersedia.



Gambar 14. Detail Green Roof
Sumber : Hasil Analisis, 2023

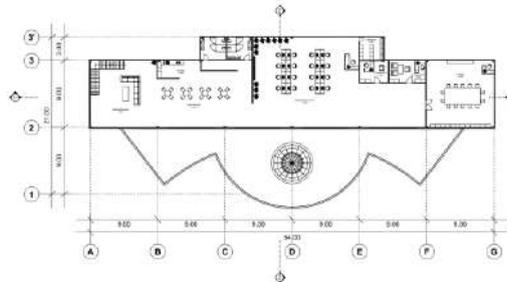
Selain itu, karena bangunan ini bergesung arsitektur biofilik maka konstruksi atap pada bangunan utama menggunakan roof garden. Komponen dari sistem roof garden yang digunakan terdiri atas *mixture of sedum and perennial grasses, roof soil substrate (10 cm), stabilfilter SFE filter*, dan *component for drainage and water storage*, sistem ini menggabungkan efisiensi *hydric* dengan estetika yang lebih menyenangkan dan halus dengan beban yang lebih ringan. Berbagai jenis tanaman dapat ditanam dan dicampur yang meningkatkan nilai ekologi atap [10].

Ticketing & Kantor



Gambar 15. Denah Lt. Dasar Bangunan Ticketing & Kantor
Sumber : Hasil Analisis, 2023

Lantai dasar pada bangunan ini dikhususkan untuk area ticketing. Terdiri atas lobby, R.ATM, ruang keamanan, ruang informasi, dan beberapa ruang loket.



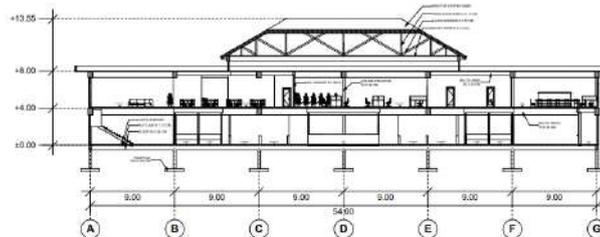
Gambar 16. Denah Lt. 2 Bangunan Ticketing & Kantor
Sumber : Hasil Analisis, 2023

Lantai 2 pada bangunan ini merupakan area kantor pengelola yang terdiri dari ruang tamu, pantry, ruang makan Bersama, area kerja staff, ruang berkas, ruang direktur, ruang manager, ruang rapat, dan toilet.

3.5 Potongan Bangunan



Gambar 17. Potongan Bangunan Utama
Sumber : Hasil Analisis, 2023



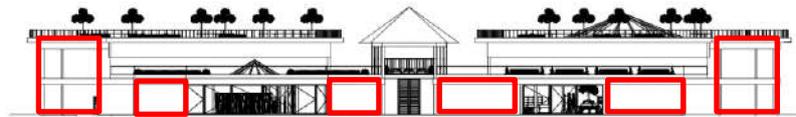
Gambar 18. Potongan Bangunan Ticketing & Kantor
Sumber : Hasil Analisis, 2023

Penggunaan struktur konstruksi pada bangunan utama dan ticketing & kantor sama yaitu dengan system struktur rangka kaku dengan material konstruksi beton bertulang pada kolom dan balok. Untuk kolom utama memiliki ukuran sebesar 30 x 30 cm, sedangkan balok induk memiliki ukuran 75 x 50 cm dan balok anak sebesar 50 x 25 cm.

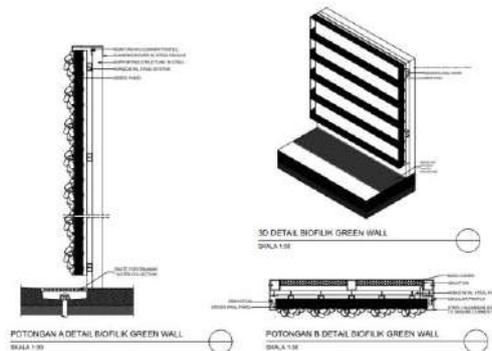
Pondasi yang digunakan pada bangunan ini adalah berjenis footplat atau pondasi setempat. dengan ukuran penampang 2 m x 2 m dan 2,5 m x 2,5 m. Menggunakan plat lantai cast in site cor beton karena mampu menahan beban yang cukup besar hingga tidak mudah rusak, memiliki lapisan kedap air juga tahan api, juga dapat mengisolasi suara dengan baik, selain itu pemasangan lebih mudah.

Jenis atap yang akan digunakan adalah berupa cor dak beton dan atap miring pelana & jurai. Pada bagian dak beton diberikan lapisan struktur khusus untuk bagian roof garden yang berada di atas area restoran pada bangunan utama.

3.6 Fasad Bangunan

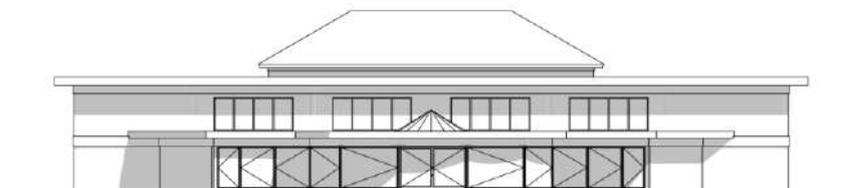


Gambar 19. Tampak Depan Bangunan Utama
Sumber : Hasil Analisis, 2023

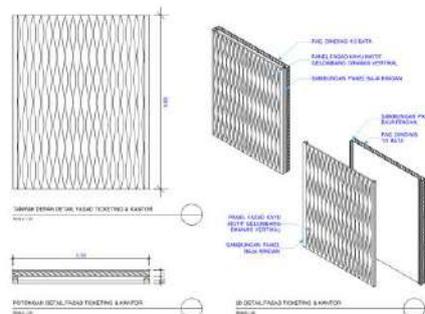


Gambar 20. Detail Green Wall
Sumber : Hasil Analisis, 2023

Untuk fasad bangunan utama menggunakan sistem panel green wall yang digunakan adalah menggunakan sistem dari GSky Versa Wall™ instalasi yang fleksibel dengan berbagai pilihan tanaman. GSky Versa Walls cantik alami, ramah lingkungan, dapat disesuaikan dan tahan lama. Panel green wall ini juga dapat menciptakan ruang yang dirancang dengan indah untuk orang untuk menikmati [11]. Letak penempatan green wall ditandai oleh warna merah seperti yang terlihat pada Gambar 19.



Gambar 21. Tampak Depan Bangunan Ticketing & Kantor
Sumber : Hasil Analisis, 2023



Gambar 22. Detail Fasad
Sumber : Hasil Analisis, 2023

Bagian fasad pada bangunan ticketing & kantor menerapkan visual yang modern dengan perpaduan material alami. Menggunakan panel fasad kayu yang memiliki motif gelombang dinamis vertikal dengan sambungan baja ringan untuk menambah estetika pada bangunan.

3.7 Interior Bangunan



Gambar 23. Perspektif Interior Bangunan Utama
Sumber : Hasil Analisis, 2023

Pada Gambar 23. memperlihatkan bagian interior pada bangunan utama, lebih spesifiknya menunjukkan area lobby di lantai 1 dan area makan restoran di lantai 2. Material yang digunakan berdasarkan pendekatan tema yang terpilih yaitu arsitektur biofilik.



Gambar 24. Perspektif Interior Bangunan Ticketing & Kantor
Sumber : Hasil Analisis, 2023

Pada Gambar 24. memperlihatkan bagian interior pada bangunan ticketing & kantor, lebih spesifiknya menunjukkan area lobby ticketing & counter penerima di lantai 1 dan area kerja staff di lantai 2. Pada ruang-ruang inipun menerapkan dinding interior green wall.

3.8 Eksterior Bangunan



Gambar 25. Perspektif Eksterior Bangunan Utama
Sumber : Hasil Analisis, 2023

Terlihat di Gambar 25. merupakan Perspektif Eksterior dari Bangunan Utama. Untuk bagian lantai atap dimanfaatkan sebagai area rooftop dan green roof yang dapat digunakan sebagai area komunal juga sarana edukasi mengenai tanaman.



Gambar 26. Perspektif Eksterior Bangunan Ticketing & Kantor
Sumber : Hasil Analisis, 2023

Gambar 26. merupakan Perspektif Eksterior dari Bangunan Ticketing & Kantor. Untuk bagian fasad pada bangunan ini menggunakan panel fasad kayu yang memiliki motif gelombang dinamis vertikal.



Gambar 27. Perspektif Skywalk
Sumber : Hasil Analisis, 2023

Pada Gambar 27 diatas merupakan salah satu fasilitas yang ada di Aquaventures yaitu *skywalk*. Fasilitas ini terletak di belakang bangunan utama yang menerapkan pattern desain biofilik *visual connection with nature*.



Gambar 28. Perspektif Wahana Water Bomb
Sumber : Hasil Analisis, 2023

Terlihat di Gambar 28 merupakan wahana yang ada di Aquaventures yaitu *water bomb*. Mekanisme wahana ini adalah menggunakan sensor yang terletak di beberapa titik dan akan bekerja saat terpijak oleh para pengunjung yang akhirnya air akan muncul dari bawah lantai.

4. Kesimpulan

Aquaventures Park direncanakan akan didesain dengan konsep prinsip arsitektur modern dan biofilik yang berkesinambungan dengan pemanfaatan keadaan alam di sekitarnya. Dengan merujuk ke tema pada theme park ini yang akan dijadikan acuan sebagai titik berangkat dari perancangan Aquaventures Park, yaitu “Exploring Nature in Modern Era” maka akan adanya perpaduan antara elemen modern dan alam pada bangunan-bangunan, landscaping, wahana atraksi, juga fasilitas lainnya. Untuk penerapan konsep arsitektur modern terefleksikan pada fasad bangunan ticketing & kantor dan penerapan arsitektur biofilik yang terlihat pada penerapan green wall dan green roof pada eksterior & interior bangunan utama dan skywalk.

5. Daftar Referensi

- [1] Merry Deria K, Lase. Pedia Aldy. Ratna Amanati. (2014). *SUMATRA FAIRYTALE THEME PARK*. JOM FTEKNIK, 1(2).
- [2] Ainaa Fathonah Muthmainah. (2020). *Penerapan Konsep Biomimikri Desain Pada Theme Park Orchid Pavilion di Kota Baru Parahyangan*. Repository Tugas Akhir Arsitektur, 5(13).
- [3] Scott A. Lukas. (2008). *Theme Park*. Reaktion Books.
- [4] Clavé. (2007). *The Global Theme Park Industry*.
- [5] Kroeger, M. (1983). *International Association of Amusement Parks and Attractions (IAAPA)*.
- [6] Mochamad Farhan Fadilah. (2020). *Penerapan Konsep Arsitektur Modern pada Priangan Botanical Park di Kota Baru Parahyangan*. Repository Tugas Akhir Arsitektur, 3(1).
- [7] Archisoup. (2017). *Guide to Modern Architecture*.
- [8] Alika Putri. Bambang Subekti Ir., M.T.. (2021). *Pendekatan Arsitektur Biofilik pada Rancangan Parahyangan Avenue Mall*. E-Proceeding, 1(1).
- [9] Terrapin, B. Green. (2019). *14 Patterns of Biophilic Design*.
- [10] Daku Italia s.r.l. (2017). *Daku - La natura sul tetto*.
- [11] TPR Group. (2015). *Green Wall Systems*. Tropical Plant Rentals.