

## PENERAPAN TEMA ALAM FUTURISTIK PADA NATURE-TECH ISLAND DI SITU CILEUNCA KABUPATEN BANDUNG

Dwiky Adi Sukma<sup>1</sup>, dan Dwi Kustianingrum<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Program Studi Arsitektur Fakultas Arsitektur dan Desain Institut Teknologi Nasional Bandung

E-mail: [dwiky.adisukma@mhs.itenas.ac.id](mailto:dwiky.adisukma@mhs.itenas.ac.id)

### Abstrak

*Dua tahun terakhir, pandemi COVID-19 telah menghantam seluruh dunia, termasuk Indonesia, memaksa masyarakat menjalani lockdown di rumah. Hal ini menimbulkan rasa jenuh yang mendorong mereka mencari solusi, salah satunya adalah rekreasi. Taman hiburan tematik muncul sebagai pilihan populer saat ini. Di situ Cileunca kabupaten Bandung akan dirancang taman hiburan Nature-Tech Island. Berdesain yang terinspirasi oleh konsep tertentu, menciptakan suasana unik. Pengunjung merasakan memasuki dunia yang berbeda, dengan atraksi, wahana, pertunjukan, dan dekorasi sesuai tema. Konsep taman ini adalah alam futuristik, menggabungkan alam dengan teknologi, menciptakan lingkungan yang mencerminkan kemajuan masa depan. Dalam mewujudkan suasana alam futuristik, taman ini menggunakan teknologi canggih seperti Augmented Reality (AR), Virtual Reality (VR), Internet of Things (IoT), Artificial Intelligence (AI), Robotics, Mobile Apps, dan Wearable Devices. Tema dari taman ini merupakan perpaduan antara alam dan teknologi, tetap menjaga nilai-nilai alamiah, mempertahankan elemen seperti pepohonan, topografi alam, udara segar, dan rerumputan. Konsep ini menciptakan keunikan bagi pengunjung dengan memelihara keseimbangan antara manusia, alam, dan teknologi. Konsep futuristik ini tetap relevan dan menginspirasi. Futuristik berarti mengindikasikan arah menuju masa depan. Dalam konteks bangunan, ini menggambarkan bahwa bangunan tersebut memiliki orientasi ke depan dan selalu beradaptasi dengan perkembangan zaman pada era bangunan itu. Secara visual tema ini diterapkan pada bagian bentuk dari bangunan, bentuk dari lanskap, dan olahan fasad.*

**Kata Kunci:**

*Taman Hiburan Tematik, Alam, Teknologi, Futuristik*

### Abstract

*The last two years, the COVID-19 pandemic has hit the whole world, including Indonesia, forcing people to undergo lockdown at home. This creates a feeling of boredom which encourages them to seek solutions, one of which is recreation. Thematic amusement parks are emerging as a popular choice today. There, Cileunca, Bandung district, will be designed as an amusement park. Design inspired by a certain concept, creating a unique atmosphere. Visitors experience entering a different world, with attractions, rides, shows, and themed decorations. The concept of the park is futuristic nature, combining nature with technology, creating an environment that reflects future progress. In creating a futuristic natural atmosphere, this park uses advanced technology such as Augmented Reality (AR), Virtual Reality (VR), Internet of Things (IoT), Artificial Intelligence (AI), Robotics, Mobile Apps, and Wearable Devices. The theme of this park is a blend of nature and technology, while maintaining natural values, retaining elements such as trees, natural topography, fresh air and grass. This concept creates uniqueness for visitors by maintaining a balance between humans, nature and technology. This futuristic concept remains relevant and inspiring. Futuristic means indicating a direction towards the future. In the context of the building, this illustrates that the building has a forward orientation and always adapts to the times of the building era. Visually this theme is applied to the shape of the building, the shape of the landscape, and the processing of the facade.*

**Keywords:** *Theme Park, Nature, Technology, Futuristic*

## 1. PENDAHULUAN

Situ Cileunca di Pangalengan, Kabupaten Bandung adalah daerah yang menawarkan harmoni antara manusia dan alam. Dengan latar belakang perbukitan hijau dan danau, tempat ini menjadi tujuan wisata menakjubkan di Jawa Barat. Pemandangan termasuk danau, suara gemericik air, dan kicauan burung menciptakan pengalaman visual dan suara yang menenangkan. Aktivitas seperti berwisata, berkemah, bersepeda, dan menjelajahi danau dengan perahu kayu menghadirkan pengalaman alam yang mendalam. Interaksi dengan penduduk lokal memperkaya pengalaman dengan nilai-nilai

Sebelumnya seluruh negara telah mengalami pandemi sangat lama sekitar 2 tahun akibat virus covid-19 salah satunya negara Indonesia. Masyarakat harus patuh terhadap protokol kesehatan tanpa memandang pilihan yaitu melakukan lockdown di rumah masing-masing dengan jangka waktu yang sangat lama. Hal itu menyebabkan banyak masyarakat merasakan kejenuhan setelah 2 tahun lamanya berdiam diri di rumah akibat lockdown. Terciptanya kejenuhan pada benak kebanyakan masyarakat menimbulkan rasa ingin menghilangkan kejenuhan tersebut. Dalam konteks yang lain, penting bagi manusia untuk menghadirkan variasi dalam hidup mereka guna mencegah terjadinya kejenuhan. Dengan mengintroduksi variasi dalam bentuk aktivitas atau pendekatan yang berbeda dalam meraih suatu tujuan, seseorang akan memiliki berbagai pilihan untuk mencapai target tersebut. Ini akan mencegah timbulnya rasa bosan karena melakukan aktivitas yang sama berulang kali.[1]

Taman hiburan dan rekreasi bertema (*Theme Park*) telah menjadi salah satu pilihan untuk mengatasi kejenuhan ini. Sebuah taman hiburan yang berfokus pada keluarga adalah suatu tempat rekreasi yang memiliki tema khusus. Taman rekreasi dengan konsep tertentu ini berhubungan erat dengan berbagai wahana permainan. Sebuah taman berkonsep (*Theme Park*) yang berkualitas seharusnya mampu membangkitkan pengalaman berimajinasi dan emosi bagi para pengunjungnya, sehingga mereka dapat merasa seakan terlibat dalam cerita tema yang dihadirkan. [2]

Setiap taman hiburan telah terbukti sukses dalam meningkatkan jumlah pengunjung yang datang untuk menikmati fasilitas yang tersedia di Indonesia. Data mengenai pertumbuhan rata-rata pengunjung taman hiburan di Indonesia, yang dikeluarkan oleh Asosiasi Rekreasi Keluarga Indonesia (ARKI), mencapai kisaran 5-10%. Angka ini tetap berada di atas pertumbuhan rata-rata di skala global.[3]

Judul dari taman hiburan ini ialah *Nature-Tech Island* bertema Alam Futuristik merupakan sebuah konsep perancangan masa depan pada taman hiburan tanpa meninggalkan nilai-nilai keindahan alam seperti, pepohonan, kontur tanah, udara segar, dan rerumputan. *Nature* merupakan kata yang berasal dari bahasa Inggris yang mempunyai makna alam. Alam disini ialah dengan memanfaatkan dan mempertahankan kondisi saat ini pada tapak seperti danau, kontur, pepohonan, dll. *Tech* merupakan kata yang berasal dari bahasa Inggris yang mempunyai makna teknologi. Teknologi disini ialah dengan menggunakan sistem atau peralatan canggih untuk menambah pengalaman baru bagi pengunjung seperti *Augmented Reality (AR)*, *Virtual Reality (VR)*, *Internet of Things (IoT)*, *Artificial Intelligence (AI)*, *Robotics*, *Mobile Apps* dan *Wearable Devices*. *Island* merupakan kata yang berasal dari bahasa Inggris yang mempunyai makna pulau. Pulau disini ialah tempat atau wadah dari taman hiburan itu sendiri untuk menikmati liburan, bersenang-senang atau berekreasi.

## 2. EKSPLORASI DAN PROSES PERANCANGAN

Proses perancangan *Nature-Tech Island* dengan tema alam futuristik sebuah konsep perancangan masa depan pada taman hiburan yang berlokasi di alam dengan mempertahankan keasriannya yang berkolaborasi dengan konsep futuristik dan kecanggihan teknologinya.

### 2.1. Pemahaman Proyek

*Nature-Tech Island* merupakan fasilitas taman hiburan terletak di situ Cileunca yang didalamnya terdapat banyak wahana permainan baik wahana *indoor* maupun wahana *outdoor*. *Nature-Tech Island*

memiliki beragam atraksi, wahana permainan, pertunjukan, dan area rekreasi lainnya yang ditujukan untuk pengunjung dari berbagai usia. *Nature-Tech Island* dibagi menjadi empat zona wahana permainan, yang pertama zona indoor (mini teater, galeri hologram, dan 4DX VR Sport), yang kedua zona air (flying board, wakeboarding, banana boat, jetski), yang ketiga zona selatan (drop tower, roller coaster, crazy speed windmill, carousel horse), dan yang keempat zona utara (ferris wheel, flying chair, giant pendulum).

Sebagai suatu 'alam' atau lokasi, theme park memiliki atribut yang mencakup keterlepasan dari batasan geografis, lingkungan yang dapat diatur dan diamati secara teliti, serta memberikan rangsangan tanpa henti.[4] Taman tematik adalah suatu lokasi atau fasilitas bermain yang ditandai oleh konsep pokok tertentu yang menggambarkan keseluruhan aspek dari tempat rekreasi tersebut.[5] Taman Hiburan Tematik, yang juga dikenal sebagai Theme Park, adalah satu diantara jenis taman rekreasi yang memiliki ciri-ciri yang membedakannya dari jenis taman lain. Setiap taman tematik memiliki karakteristik yang unik dan berbeda dari taman tematik lainnya, dimana karakteristik ini disesuaikan dengan konsep yang diusung oleh taman tersebut.[6] Taman Hiburan Tematik, atau Theme Park, adalah salah satu bentuk taman rekreasi yang memiliki atribut yang membedakannya dengan taman yang serupa. Taman tematik sendiri memiliki karakteristik yang berbeda-beda dan tidak selalu sama dengan taman tematik lainnya, karena karakteristik tersebut disesuaikan dengan tema yang diadopsi oleh taman tersebut. Pada buku yang berjudul "Theme Park", Scoot A. Lucas didalamnya menguraikan enam karakteristik utama dari taman berkonsep, sebagai berikut:

- Theme park as oasis (sebagai sumber ketenangan)
- Theme park as land (sebagai dunia impian)
- Theme park as machine (sebagai mesin wahana)
- Theme park as show (sebagai pertunjukan)
- Theme park as brand (sebagai merk)
- Theme park as text (sebagai bacaan/cerita)[7]

Pada buku yang berjudul "The Global Theme Park Industry", Clave menyatakan bahwa Theme Park mempunyai lima karakteristik tertentu. Berikut adalah karakteristik-karakteristik tersebut:

- Identitas Tematik: Theme Park memiliki karakteristik tema yang menentukan berbagai pilihan rekreasi yang disajikan.
- Daerah Tematik: Taman ini memiliki satu atau lebih daerah yang memiliki tema tertentu.
- Kendali Akses: Taman ini diatur dengan cara tertutup atau memiliki pengendalian akses yang ketat.
- Wahana dan Pertunjukan: Taman ini menyediakan berbagai macam wahana dan pertunjukan untuk menghadirkan pengalaman kunjungan yang berlangsung selama 5 hingga 7 jam.
- Pengelolaan Terpusat: Taman ini mengelola proses produktivitas dan pengalaman konsumen secara terpusat.[8]

Menurut IAAPA (International Association of Amusement Parks and Attractions), terdapat klasifikasi atau kategori dalam sebuah taman tematik berdasarkan jumlah pengunjung per tahunnya, yang terdiri dari:

- Kelas 1a: Jumlah pengunjung di bawah 250.000 orang per tahun.
- Kelas 1b: Jumlah pengunjung antara 250.001 hingga 500.000 orang per tahun.
- Kelas 2: Jumlah pengunjung antara 500.001 hingga 1 juta orang per tahun.
- Kelas 3: Jumlah pengunjung antara 1 juta hingga 2 juta orang per tahun.
- Kelas 4: Jumlah pengunjung lebih dari 2 juta orang per tahun.[9]

## 2.2. Lokasi Proyek

Lokasi tapak dari *Nature-Tech Island* terletak situ cileunca, Kecamatan Pangalengan, Kabupaten Bandung, Jawa Barat. Menurut rencana tata ruang wilayah kabupaten bandung tahun 2007 - 2027

tapak berada di kawasan pariwisata terpadu dan juga termasuk di kawasan strategis. Lokasi terlihat pada **Gambar 1**.



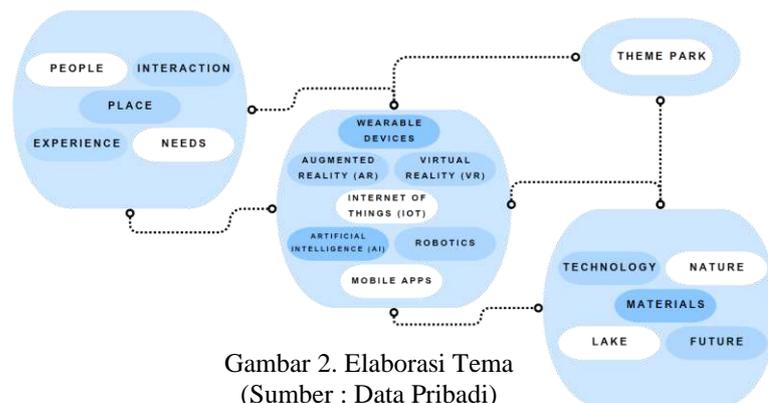
Gambar 1. Lokasi dan Tapak  
(Sumber : Google Maps)

### 2.3. *Arsitektur Futuristik*

Futuristik berarti mengindikasikan arah menuju masa depan. Dalam konteks bangunan, ini menggambarkan bahwa bangunan tersebut memiliki orientasi ke depan dan selalu beradaptasi dengan perkembangan zaman pada era bangunan itu. Eero Saarinen mengemukakan ciri-ciri arsitektur futuristik menurut Fachri Zahari (2017). Pertama, arsitektur futuristik memiliki gaya yang bersifat universal atau seragam, mampu melintasi batasan budaya dan geografis tertentu. Kedua, gaya ini sering mencerminkan khayalan yang idealis, menghasilkan bentuk-bentuk yang menginspirasi dan membangkitkan imajinasi. Fungsionalitas menjadi fokus utama dalam bentuk-bentuk arsitektur ini, mengikuti konsep "Less is more" yang mengedepankan nilai tambah melalui kesederhanaan desain. Selanjutnya, arsitektur futuristik menolak penggunaan ornamen yang dianggap tidak efisien atau "kejahatan". Gaya ini juga cenderung memiliki sifat tunggal atau kolektif, kurang menampilkan ciri khas individu arsitek tertentu. Penekanan desain pada ruang menciptakan pola desain yang sederhana dan polos, dengan penggunaan bidang kaca lebar yang khas untuk menciptakan transparansi visual. Di samping itu, kejujuran bahan menjadi prinsip utama dalam arsitektur futuristik. Bahan-bahan seperti beton, baja, dan kaca ditampilkan tanpa penyamaran, memperlihatkan karakter asli dari material-material tersebut. [10]

### 2.4. *Elaborasi Tema*

Dari tema yang diambil yaitu Alam Futuristik, terdapat aspek-aspek yang harus diterapkan. Diantaranya menjadikan alam sebagai nilai utamanya, bentuk-bentuk masa yang unik, penggunaan warna dari material itu sendiri, bersifat universal, bentuk yang idealis, berbentuk fungsionalitas. sistem dan peralatan canggih sebagai salah satu hal yang baru dan aspek dari futurism. Diharapkan hal-hal tersebut dapat memenuhi kebutuhan dan keinginan pengunjung dari segi pengalaman serta rasa senang. **Gambar 2**.



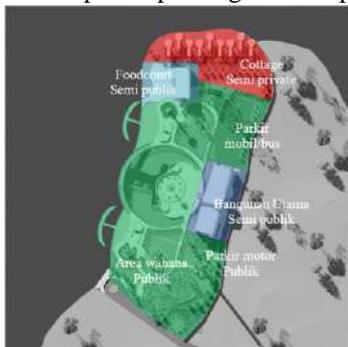
Gambar 2. Elaborasi Tema  
(Sumber : Data Pribadi)

### 3. HASIL RANCANGAN

Setelah melalui tahapan mengumpulkan dan menganalisis sumber-sumber teori, atau literatur yang relevan dalam perancangan. Hasil rancangan dapat mengembangkan gagasan dan ide-ide awal untuk solusi dari permasalahan. Tahapan Sebelumnya merupakan bagian penting dari proses perancangan yang sistematis dan membantu memastikan bahwa perancangan yang dihasilkan berkualitas dan memenuhi tujuan yang diinginkan.

#### 3.1 Zonasi Dalam Tapak

Zona pada tapak terdiri dari tiga zona, pertama zona publik sebagai area untuk pengunjung beraktifitas yang didalamnya terdapat area wahana permainan, parkir mobil dan parkir motor. Kedua zona semi publik sebagai area untuk pengunjung beraktifitas yang didalamnya terdapat area *foodcourt* dan area bangunan utama. Ketiga zona semi *private* sebagai area untuk pengunjung yang akan menginap yang didalamnya terdapat bangunan-bangunan *cottage*. Berikut **Gambar 3.** dan **Gambar 4.** yang menampilkan pembagian zona pada tapak dan blockplan :



Gambar 3. Zoning Tapak

Keterangan  
■ Zona Publik  
■ Zona Semi Publik  
■ Zona Semi Private



Gambar 4. Block Plan

#### 3.2 Pola Sirkulasi

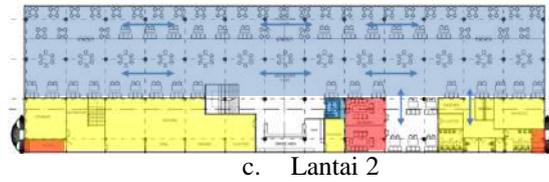
Pola Sirkulasi dibagi menjadi lima bagian, pertama pengunjung yang datang dengan berjalan kaki tersedia jalur pedestrian dari jalan masuk ke site menuju bangunan utama, kedua pengunjung yang datang menggunakan kendaraan bermotor masuk kedalam site lalu diarahkan ke tempat parkir motor yang berada dekat dengan bangunan utama, ketiga pengunjung yang datang dengan menggunakan kendaraan bermobil masuk kedalam site lalu diarahkan ke tempat parkir mobil yang berada dekat dengan bangunan utama, keempat pengunjung yang datang ingin menginap di cottage masuk kedalam site lalu diarahkan ke bangunan utama tersedia juga parkir sementara untuk kebutuhan check-in, dan kelima jalur evakuasi tersedia dari sirkulasi pedestrian di area wahana permainan yang sudah sesuai untuk kebutuhan kendaraan darurat seperti ambulans menuju keluar site melalui kedua sisi jalan dari bangunan utama. Berikut **Gambar 5.** menampilkan pola sirkulasi pada tapak:



Gambar 5. Sirkulasi Pada Tapak

Keterangan  
■ Jalur Evakuasi  
■ Pejalan Kaki  
■ Pengunjung Bermotor  
■ Pengunjung Bermobil  
■ Pengunjung Cottage





c. Lantai 2

Keterangan

- Zona Publik
- Zona Service
- Zona Private

Gambar 7. Zona Bangunan Utama

### 3.5 Fasad Bangunan

Bangunan utama dari *Nature-Tech Island* memiliki desain fasad berdasarkan gaya arsitektur futuristik. Ciri-ciri dari gaya ini di antara memiliki bukaan kaca yang besar, penggunaan warna yang elegan, serta tidak terdapat ornamen-ornamen yang rumit. Berikut **Gambar 8.** yang menampilkan olahan fasad dari bangunan utama.



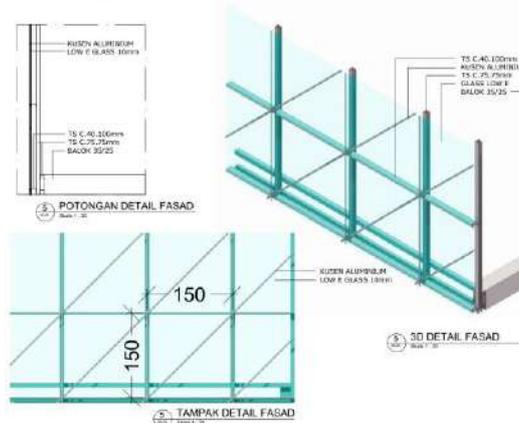
a. Tampak Depan



b. Tampak Belakang

Gambar 8. Tampak Bangunan Utama

Material pada fasad juga termasuk kedalam karakter dari arsitektur futuristik. Material yang digunakan pada fasad di antaranya penggunaan kaca low-e berukuran 150cm x 150cm, penggunaan kusen aluminium, dan rangka baja ringan (TS C.40.100mm dan TS C.75.75mm). Berikut **Gambar 9.** menampilkan detail dari fasad bangunan utama.



Gambar 9. Detail Fasad

### 3.6 Interior Bangunan

Gaya interior yang diterapkan pada bangunan ini masih arsitektur futuristik dengan penggunaan warna-warna yang elegan seperti warna putih pada dinding, warna gold metallic pada pembungkus kolom-kolom, warna silver metallic pada penanda pintu masuk. Berikut **Gambar 10**. Yang menampilkan interior bangunan.



Gambar 10. Interior Bangunan

### 3.7 Eksterior Bangunan

Eksterior pada bangunan ini menampilkan suasana sudut pandang pengunjung ketika pertama datang melihat bangunan utama dan sudut pandang dari jembatan dermaga yang terdapat pada tapak. Berikut **Gambar 11**, yang menampilkan sudut pandang dari eksterior bangunan :



a. Bangunan Utama



b. Air mancur



c. Bird Eye View Site

Gambar 11. Eksterior Bangunan

Wahana yang terdapat di *Nature-Tech Island* beragam jenisnya. Diantaranya ada roller coaster, drop tower, crazy speed windmill, carousel horse, ferris wheel, giant pendulum, flying chair, jetski, banana boat, dan wakeboarding. Berikut **Gambar 12.** yang menampilkan wahana-wahana di *Nature-Tech Island*.



a. Roller Coaster



b. Drop Tower



c. Crazy Speed Windmill



d. Carousel Horse



e. Ferris Wheel



f. Giant Pendulum



g. Flying Chair



h. Jetski



i. Banana Boat



j. Wakeboarding

Gambar 12. Wahana-wahana Permainan

#### **4. Kesimpulan**

Perancangan Nature-Tech Island dengan menerapkan tema alam futuristik di situ Cileunca berhasil menciptakan harmoni antara keindahan alam dengan kemajuan teknologi. Penggunaan teknologi canggih berupa augmented reality (AR), virtual reality (VR), dan elemen-elemen futuristik lainnya digabungkan dengan lanskap alam sekitar, menciptakan pengalaman yang menarik dan unik bagi pengunjung. Taman ini juga berhasil menggabungkan elemen-elemen alam seperti hutan, dan danau dengan sentuhan futuristik seperti struktur bangunan berdesain futuristik, iluminasi canggih, dan instalasi teknologi interaktif. Ini memberikan suasana yang ajaib dan menginspirasi, memungkinkan pengunjung untuk merasakan masa depan yang terinspirasi oleh alam. Jadi, kesimpulan dari perancangan ini bahwa Nature Tech Island dengan tema alam futuristik memiliki potensi untuk menjadi destinasi yang menarik dan inspiratif bagi pengunjung. Dengan kombinasi yang tepat antara alam dan futuristik, taman hiburan ini dapat menciptakan pengalaman yang unik serta memberikan pesan penting tentang keberlanjutan dan hubungan manusia dengan alam.

#### **5. Daftar Referensi**

- [1] S. D. Gunarsa, psikologi olahraga prestasi, h.122, Gunung Mulia, 2008.
- [2] A. H. Imammudin, Taman Hiburan Tematik (Theme Park) Di Yogyakarta, 2015.
- [3] S. A. R. Asri, A. H. B. Andreas, A. D. I Made Krisna, Pusat Hiburan Dan Rekreasi Keluarga Indoor Family Indoor Theme Park) Dengan Pendekatan Arsitektur Bioklimatik Di Kota Kendari, 2022
- [4] S. Michael, A Variation on Theme Park: The New American City and the End of Public Space. Hill and Wang, 1992.
- [5] E. Extrada, Taman Bertema Indoor Trans Studio Semarang, 2014.
- [6] Ramadhon, Putera. Pengelolaan Lanskap Kawasan Bertema (Theme Park) 2008.
- [7] A. L. Scoot, Theme Park, Reaktion Books Ltd, 2008.
- [8] S. A. Clave, "The Global Theme Park Industry" 2007.
- [9] International Association of Amusement Parks and Attractions (IAAPA).
- [10] M. Jayne, Eero Saarinen Biography. Phadion, 2014.