

PENERAPAN KONSEP BIOFILIK PADA PERANCANGAN CILEUNCA FOLKLORE THEME PARK

Siti Nurhayati¹, Utami², Wahyu Buana Putra³
Program Studi Arsitektur, Fakultas Arsitektur dan Desain, Institut Teknologi Nasional Bandung
E-mail: nsiti3915@mhs.itenas.ac.id

Abstrak

Indonesia merupakan negara yang kaya akan cerita rakyat dengan berkembangnya cerita rakyat yang ada di Indonesia sehingga terciptanya gagasan ide dalam perancangan Cileunca Folklore Theme Park. Pada Cileunca Folklore Theme Park ini mengusung tema Arsitektur Biofilik. Arsitektur Biofilik itu tersendiri mempunyai pengertian yaitu hubungan antara manusia, alam dan lingkungan yang berkaitan dengan erat. Pada lokasi perancangan ini terdapat di Cileunca sehingga dengan penerapan Arsitektur Biofilik sangat berkaitan dengan alam dan berkesinambungan dengan Lokasi di Cileunca. Dengan metode penelitian kuantitatif dan kualitatif beserta metode dekriptif melalui studi banding maupun studi literatur. Penerapannya pada desain melalui metode penelitian tersebut dapat dilihat pada bentuk fasad bangunan utama 3D Museum Interaktif dan material pada interior bangunan yang ada pada Cileunca Folklore Theme Park, taman – taman mini yang berada merupakan sebagai penerapan dari Arsitektur Biofilik yaitu menyatu dengan alam. Material yang digunakan pula sangat berkesinambungan yaitu dengan menggunakan material kayu pada bangunan maupun pada area jalan setapak.

Melalui penerapan tersebut dapat menghasilkan sebuah taman hiburan yang mengusung alam dan merupakan Traditional Theme Park dengan cerita rakyat di dalamnya. Sehingga Arsitektur Biofilik sangat cocok dalam penerapan Cileunca Folklore Theme Park yang berkesinambungan dengan letak geografisnya.

Kata Kunci: Biofilik, Cileunca, Folklore, Themepark

Abstract

Indonesia is a country rich in folklore with the development of folklore in Indonesia so that the creation of ideas in the design of the Cileunca Folklore Theme Park. This Cileunca Folklore Theme Park carries the theme of Biophilic Architecture. Biophilic Architecture itself has the meaning of the relationship between humans, nature and the environment which is closely related. At the location of this design is in Cileunca so that the application of Biophilic Architecture is closely related to nature and is sustainable with the location in Cileunca.

With quantitative and qualitative research methods along with descriptive methods through comparative studies and literature studies. Its application to the design through these research methods can be seen in the form of the facade of the main building of the 3D Interactive Museum and the materials in the interior of the existing buildings at the Cileunca Folklore Theme Park, the mini-parks that are located are an application of Biophilic Architecture which is one with nature. The materials used are also very sustainable, namely by using wood materials in buildings and in the path area.

Through this application, it can produce an amusement park that carries nature and is a Traditional Theme Park with folklore in it. So that Biophilic Architecture is very suitable in the application of the Cileunca Folklore Theme Park which is sustainable with its geographical location.

Keywords: Biophilic, Cileunca, Folklore, Themepark

1. Pendahuluan

Taman hiburan tematik mempunyai karakter berbeda pada setiap tamannya yang menjadika ciri khas taman tersebut merupakan definisi dari taman hiburan tematik. Pada taman ini memiliki ciri khas yang unik dan berbeda dengan taman tematik lainnya sehingga itu yang membedakan antara taman satu dengan yang lainnya, karakter yang digunakan dalam taman ini menyesuaikan dengan konsep maupun tema yang diusung. [1]

Taman hiburan tematik memiliki beberapa zona yang berbeda – beda yang sesuai dengan tema yang diusung, zona bertemakan film, kartun, sejarah, maupun edukasi merupakan zona yang umum digunakan pada suatu taman. Tak hanya itu taman ini memiliki berbagai fasilitas diantaranya wahana permainan, restoran, toko souvenir, dan pertunjukan yang ada pada taman ini. [2]

Indonesia merupakan negara yang memiliki banyak dongeng di setiap daerahnya, cerita tersebut secara turun – menurun diceritakan. Dongeng ini pula merupakan salah satu ciri khas dari setiap daerah di Indonesia. Dengan adanya edukasi cerita rakyat yang dikemas dalam sarana hiburan akan menjadi daya tarik dalam belajar sambil berekreasi.

Desain *Biophilia* merupakan hubungan alam, manusia dan lingkungan yang dijadikan sebagai acuan dalam tema perancangan maupun konsep perancangan sebuah bangunan maupun taman. Manusia dan alam yang sangat berkaitan dimana manusia sebagai organisme biologis dengan memanfaatkan tubuh dan pikiran yang digunakan dalam indikator kesehatan maupun kesejahteraan yang responsif. Secara garis besar biofilik yaitu penyatuan hubungan antara manusia dengan alam yang secara tidak langsung maupun langsung memiliki kaitan yang sangat erat dalam kencintaanya satu sama lain. [3]

Sebagai negara agraris, Indonesia memiliki banyak kekayaan alam disekitarnya, pemilihan konsep arsitektur biofilik sangat berkesinambungan dengan latar belakang lokasi terutama pada daerah sub - urban yang dikelilingi oleh kekayaan alamnya.

Sub-urban di Kota Bandung memiliki keunggulan di sektor pertanian dan pariwisata, daerah-daerah tersebut masih memiliki keindahan alam yang masih terjaga keasriannya. Salah satu tempat di daerah sub-urban yang masih terjaga keasriannya adalah di Kawasan Situ Cileunca, Pangalengan, Kabupaten Bandung. Kawasan Situ Cileunca merupakan danau buatan dengan luas 1.400 hektar dikelilingi oleh pegunungan.

2. Metode

2.1 Metode Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan metode studi kualitatif dan kuantitatif beserta metode deskriptif analisis. Dengan mendeskripsikan maupun memberi gambaran dalam objek pada penelitian dengan terkumpulnya data tanpa analisis dan interpretasi merupakan definisi dari metode deskriptif analisis. Fenomena, situasi atau kejadian dapat menggunakan metode penelitian kuantitatif maupun kualitatif dengan sumber dan jenis yang digunakan merupakan sistem dalam penggunaan metode kualitatif dan kuantitatif. [4]

2.2 Implementasi

2.2.1 Pemahaman Tema

Biofilik diambil dari kata *biophilia* dengan arti hubungan erat alam dan manusia yang berkesinambungan sehingga kata yang memiliki arti manusia memiliki hubungan untuk menyatu dengan alam. Dengan penerapannya arsitektur biofilik dapat menjamin kesehatan, mengurangi stress serta dengan penerapannya tersebut dapat membuat kehidupan pada manusia terukur dan stabil dengan cara mengintegrasikan alam, yang di implementasikan pada material alami maupun bentuk yang alami pada desain bangunan. Hubungan antara alam dan manusia dapat menghasilkan kesehatan, kebugaran dan kesejahteraan dengan memaksimalkan penggunaan hubungan antar ruang yang dapat di modernisasi melalui penerapan konsep pada desain. [5]

Hubungan yang positif dalam hubungan manusia, alam, dan bangunan yaitu tujuan dari penerapan konsep arsitektur biofilik pada penerapan perancangan yang akan menghasilkan kualitas hidup pada manusia dalam segi psikologis, fisiologis maupun kognitif. Sebagai penerapan arsitektur biofilik, pada konsep memiliki 14 (empat belas) pola perancangan dan prinsip desain yang digunakan sebagai acuan dalam mendesain sebuah bangunan. Prinsip – prinsip tersebut dibagi menjadi 3 bagian yaitu *nature in the space, nature analogues, and nature of the space*. [6]

Prinsip – prinsip tersebut dijelaskan sebagai berikut, diantaranya :

- ***Nature In The Space Patterns (Pola Alam dalam Ruang)***
Poin ini menjelaskan mengenai pola alam pada ruang yang menciptakan konektivitas dari sebuah konsep sehingga dapat diintegrasikan kedalam sebuah desain, poin – poin tersebut diantaranya yaitu, *Visual connection with nature* (hubungan dengan alam secara visual). Hubungan dengan alam secara visual memiliki 6 (enam) sub poin yang menjadikan kaitannya antara ruang dengan alam, yaitu hubungan non-visual pada alam, stimulus sensorik tidak berirama, variasi perubahan panas dan udara, kehadiran air, cahaya dinamis dan menyebar, serta hubungan manusia dengan alam.
- ***Natural Analogues Patterns (Pola Analogi Alam)***
Pada poin ini mengadaptasi dan mengaplikasikan dari unsur utama arsitektur biofilik yaitu unsur alami kedalam penerapan desain terhadap analogi dan penggunaan material alami yang digunakan. Poin tersebut diantaranya yaitu, bentuk dan pola biomorfik, hubungan bahan dengan alam serta kompleksitas dan keteraturan pada sebuah penerapan desain.
- ***Nature Of The Space Patterns (Pola Sifat Ruang)***
Kualitas ruang sangat diperhatikan pada poin ini yang bertujuan untuk menghasilkan visual pada penggambaran konsep alam sehingga penggunaannya dapat merasakan sensasi langsung seperti berada di alam serta mempengaruhi faktor yang dapat terjadi pada sebuah ruang. Poin yang dimaksud diantaranya yaitu, prospek, tempat berlindung, misteri, dan resiko atau bahaya. Poin-poin pada prinsip ini menjelaskan mengenai kualitas ruang sehingga para penggunaannya dapat merasakan perasaan ketika sedang berada di alam dan factor-faktor resiko yang dapat terjadi didalam sebuah ruang. Poin – poin tersebut, yaitu :

Manfaat dari penerapan prinsip biofilik adalah dapat meningkatkan kreatifitas, menjernihkan pikiran, meredakan stress, meningkatkan kesejahteraan hidup, dan membangun hubungan yang baik antara manusia dan alam.

Ciri – ciri Arsitektur Biofilik diantaranya adanya hubungan material bangunan dengan alam, memperhatikan hubungan visual dan non visual, memiliki kualitas ruang yang dapat dirasakan pengguna ketika berada di alam, dan memiliki prinsip-prinsip biofilik arsitektur. Ciri – ciri arsitektur biofilik tersebut dapat digunakan dalam acuan penerapan konsep pada perancangan. [7]

2.2.2 Pemahaman Fungsi

Taman hiburan tematik memiliki ciri khas dalam penggunaan karakter yang berbeda setiap tamannya dan dengan perbedaan itu, setiap taman memiliki daya tarik dari keunikan yang ditonjolkan pada sebuah taman tematik. Ketepatan, kenyamanan, keamanan, keindahan, kemudahan, penghijauan, pemeliharaan merupakan prinsip yang digunakan dalam perancangan sebuah taman hiburan dan tidak dapat terlepas dari prinsip – prinsip tersebut. [8]

Secara singkat, taman hiburan tematik memiliki sejarah yang dimulai dari benua Eropa pada abad ke-16 hingga ke-19. Bakken merupakan taman hiburan yang dibuka pada tahun 1563 di Eropa yang berawal

dari sebuah karnaval rutin setiap tahun hingga akhirnya dibangun dengan lokasi pada sekitar air panas. Seiring berjalannya waktu karnaval tersebut berkembang menjadi taman binatang dan taman umum selama abad ke-18. Wurstelprater merupakan taman hiburan lainnya yang berada di benua Eropa mengalami evolusi yang berawal dari tanah berburu sebuah kerajaan yang menjadi taman umum pada tahun 1766. Selain kedua taman tersebut, Taman Tivoli yang didirikan oleh raja Denmark pada tahun 1843 dibangun taman hiburan untuk umum sebagai awal mula dari pendirian taman – taman hiburan saat ini. [9]

Jenis taman hiburan dapat dibagi menjadi beberapa diantaranya yaitu, *Marine Life* (taman hiburan yang mengusung konsep kehidupan laut dari biota laut maupun tumbuh – tumbuhan lau dimana terdapat atraksi berupa pertunjukan lumba - lumba maupun hewan laut lainnya). *Water Parks* (taman hiburan yang mengusung konsep kegiatan air seperi kolam renang, air mancur maupun lainnya yang sangat berkaitan dengan penggunaan air). *Zoo & Wild Life* (taman ini pada umumnya berbentuk seperti habitat yang sama seperti kehidupan binatang yang ada dialam dan merupakan taman berlatarkan edukasi). *Traditional Theme Park* (sebuah taman yang mengusung konsep pada pengolahan lansekap daripada wahananya, taman ini sangat cocok diterapkan sebagai konsep pada kawasan yang akan kaya dengan keindahan alam). *Amusement Parks* (taman ini lebih mengedepankan wahana permainan dari mulai ekstrim, sedang, dan tidak ekstrim dengan target pasar semua kalangan dan ada pembatasan umur maupun tinggi badan pada setiap wahananya). Jenis terakhir dari sebuah taman hiburan tematik yaitu *Futuristic Parks* (taman ini memanfaatkan teknologi canggih pada setiap zamannya dan merupakan taman hiburan tematik dengan sistem modernisasi yang tinggi). [10]

Pada penelitian ini, *Cileunca Folklore Theme Park* termasuk kedalam kategori *Traditiional Theme Park* pada jenis – jenis taman hiburan, dikategorikan demikian karena pada *Cileunca Folklore Theme Park* mengusung konsep cerita rakyat, serta lebih menekankan kepada konsep landscape dan taman – taman mininya.

2.3 Studi Banding

Pada studi banding yang dilakukan terhadap penelitian ini, dapat diambil resume studi banding dari beberapa pebanding yaitu *Mountain House, Colombia* ; *Achiote Villas / Formafatal, Costa Rica* dan *Biophilic Office, Indonesia*. Pebanding tersebut menjadi acuan dalam mendesain dan sebagai referensi terhadap penerapan konsep arsitektur biofilik.

Tabel. 1 Resume Studi Banding

Nama	Lokasi	Arsitek	Fungsi	Luas	Penerapan Arsitektur Biofilik
Mountain House	Guarne, Colombia	Coonvite	House	150 m2	· Egrang, menempatkan dan meninggikan rumah pada topografi dengan gerakan tanah yang minimal, memungkinkan air mengalir tanpa arsitektur rumah adalah penahan air di gunung sekaligus mendorong koeksistensi kehidupan sehari-hari keanekaragaman hayati.
					· Kerangka beradaptasi dengan penggunaan bahan yang berbeda seperti batu, kayu, lembaran logam, dan pelat superboard, memungkinkan tahap konstruksi untuk mengevaluasi kinerja dan bereksperimen dengan bahan untuk meningkatkan biaya-manfaat tahap demi tahap.
					· Arsitektur vernakular rumah pegunungan Kolombia dicirikan oleh atap cekung dengan atap, mencapai pengelolaan air fungsional, tetapi juga pemeliharaan dan regulasi termodinamika fasad. Atap ini menjadi ruang perantara, taman bunga, dan tempat berlindung dari matahari atau hujan. Atap dan atap merupakan bagian dari identitas budaya habitat pegunungan.

					<ul style="list-style-type: none"> · Ruang antara terapung, tapak rumah terapung di atas rumah panggung merupakan ruang antara yang berfungsi sebagai tempat berlindung bagi keanekaragaman hayati, tanpa menjadi masalah koeksistensi antara keluarga dan lingkungannya yang beraneka ragam.
Achioté Villas / Formafatal	Playa Hermosa, Costa Rica	Formatal	House	90 m2	<ul style="list-style-type: none"> · Arsitektur vila dirancang dengan garis-garis tipis dan tajam yang kontras dengan vegetasi tropis yang rimbun, tetapi bahan dan warna yang dipilih sangat cocok dengan lingkungan sekitarnya.
					<ul style="list-style-type: none"> · Ruang kamar tidur utama yang luas dengan teras yang berdekatan dan kolam terjun tanpa batas.
					<ul style="list-style-type: none"> · Bahan visual mentah dinding rammed earth dan beton dilengkapi dengan balok-H baja struktural, yang menopang pelat langit-langit monolitik beton.
					<ul style="list-style-type: none"> · Fasad yang berorientasi pada pemandangan laut yang tak berujung dirancang dari kaca tanpa bingkai.
					<ul style="list-style-type: none"> · Dinding interior yang tersisa termasuk furnitur padat yang dirancang khusus dari beton, juga berada di permukaan screed semen, tetapi di sini dengan lapisan matte yang halus.
Biophilic Office	Sidoarjo, Indonesia	Andyrahman	Office	274 m2	<ul style="list-style-type: none"> · Ruang terbuka pada lantai dasar dibuat sebagai ruang <i>public space</i> dengan memanfaatkan penghawaan alami dan memanfaatkan tanaman – tanaman sehingga unsur biofilik sangat erat pada ruang ini.
					<ul style="list-style-type: none"> · Ada berbagai jenis tumbuhan, mulai dari rerumputan hingga semak belukar dan pohon kayu keras dengan banyak daun yang membantu menyerap karbon yang dibuang manusia dari lingkungan, sehingga menciptakan lingkungan dan udara yang sejuk.
					<ul style="list-style-type: none"> · Air merupakan elemen terpenting dari konsep arsitektur biofilik. Dengan adanya elemen air pada kolam yang berada di tengah ruangan dan suara percikan air dalam kolam dengan bantuan pompa akan membuat kesan alami terasa pada area ini dan unsur biofilik pun berkesinambungan.
					<ul style="list-style-type: none"> · Anyaman bambu pada dinding dibuat sebagai pencahayaan alami dan penghawaan alami yang masuk kedalam sela – sela anyaman dan menambah kesan biofilik karena material yang digunakan.
					<ul style="list-style-type: none"> · Pada lantai dua menggunakan anyaman batu bata

(Sumber : <https://www.archdaily.com>)

Pada resume tema yang mengusung *biophilic architecture* dapat diambil kesimpulan terutama studi banding pada rumah yaitu memiliki pencahayaan yang cukup, penghawaan alami dan menggunakan material alami yang bertujuan untuk menyatukan bangunan dengan alam sekitar.

2.4 *Elaborasi Tema*

Tabel. 2 Tabel Elaborasi Tema

OBJEK STUDI	FOLKLORE	EDUCATION PARK	BIOPHILIC ARCHITECTURE
DEFINISI	suatu kebudayaan manusia (kolektif) yang disebarakan dan diwariskan secara tradisional (turun temurun) dari generasi ke generasi, baik dalam bentuk lisan maupun dalam bentuk isyarat atau alat pembantu pengingat.	Meerupakan taman hiburan yang memiliki sarana pembelajaran dengan mengusung konsep edukasi pada taman.	suatu pendekatan dalam desain bangunan yang berfokus pada penggunaan elemen alami atau kehidupan untuk menciptakan lingkungan yang lebih sehat dan harmonis bagi manusia.
PERMASALAHAN	Penerapan tema Folklore pada setiap wahana tergolong rumit.	Edukasi yang diberikan pada setiap wahananya untuk memberikan kesan pembelajaran merupakan hal yang tergolong rumit.	Penerapan salah satu prinsip dari 14 prinsip arsitektur biofilik pada setiap bangunan maupun wahana yang berada di theme park ini terutama pada area cottage.
FAKTA	Di Indonesia terutama di Kota Bandung belum banyak tempat pariwisata yang mengusung tema Folklore itu sendiri.	Pembelajaran akan mudah diingat melalui visual dan pengalaman dari seseorang yang melihat serta merasakannya.	Belum adanya theme park yang menggunakan prinsip arsitektur biofilik
KEBUTUHAN	Membuat wahana yang sesuai dengan tema dari bentuk wahana hingga cerita yang ada dalam setiap wahananya.	Membuat wahana yang tidak terasa bosan serta pengunjung dapat merasakan sarana edukasi secara langsung.	Pencahayaan dan penghawaan alami dalam sebuah bangunan yang mengavau pada 14 prinsip arsitektur biofilik.
TUJUAN	Pengunjung tidak akan lupa terhadap cerita rakyat di Indonesia yang sejak ada pada zaman dahulu sehingga cerita rakyat akan terus disebarakan	Memberikan sarana rekreasi sebagai pengalaman hiburan dan rekreasi dalam bentuk sarana edukasi	untuk menciptakan kembali keterhubungan manusia dengan alam, dengan mengintegrasikan elemen alami ke dalam desain bangunan dan lingkungan sekitarnya.
KONSEP	CILEUNCA FOLKLORE EDUCATION PARK merupakan taman hiburan yang mengusung tema cerita rakyat yang termasuk kedalam taman edukasi serta dapat dipadukan dengan prinsip arsitektur biofilik sehingga terdapat kesinambungan antara tradisional theme park dengan arsitektur biofilik. Themepark ini bertujuan sebagai sarana rekreasi untuk pengalaman hiburan.		

(Sumber : Data Pribadi)

Elaborasi tema tersebut menjadi konsep dari berbagai objek studi yaitu *Cileunca Folklore Theme Park* merupakan taman hiburan yang mengusung tema cerita rakyat yang termasuk kedalam taman edukasi serta dapat dipadukan dengan prinsip arsitektur biofilik sehingga terdapat kesinambungan antara tradisional theme park dengan arsitektur biofilik. Themepark ini bertujuan sebagai sarana rekreasi untuk pengalaman hiburan.

3. Proses Desain

Pada bagian tahanan proses desain yang dilakukan dilengkapi dengan bukti-bukti dokumentasi. Pada bagian ini dapat dijelaskan mengenai penerapan konsep dan tema pada desain.

3.1 Deskripsi Proyek

3.1.1 Deskripsi Proyek



Gambar 3.1 Lokasi Proyek

Sumber : <https://earth.google.com/>

Lokasi tapak berada tepat di samping Danau Situ Cileunca, Pangalengan, tepatnya berseberangan dengan wisata *Cileunca Land*. Tapak memiliki fungsi sebagai area *camping ground* dan sebagian dimanfaatkan juga sebagai perkebunan/kebun dimana termasuk kedalam jenis tanah yang subur untuk tanaman.

3.1.2 *Batas Proyek*

Utara : Berbatasan dengan Danau/Situ Cileunca yang berbatasan dengan *camping ground*
Timur : Pada bagian timur site di dapati akses jalan menuju site dan perkebunan warga.
Selatan : Berbatasan dengan Danau/Situ Cileunca dengan view menghadap area *camping ground*.
Barat : Berbatasan dengan Danau/Situ Cileunca.

3.1.3 *Detail Proyek*

Untuk perancangan yang akan dibangun memiliki data proyek sebagai berikut :

Nama Proyek : "*Cileunca Folklore Theme Park*"
Sifat Proyek : Semi nyata, fiktif
Lokasi Proyek : Panorama Ecopark ,Situ Cileunca, Desa Pulosari, Kec.Pangalengan, Kab. Bandung, Jawa Barat (SITE A)
Luas Lahan : ± 40.300m²
Luas Bangunan : ± 8.876,06 m²
Fungsi Tambahan : Information Visitor Center, Perpustakaan, Area Komersial
KDB : 20%
KLB : 1
KDH : 20%
GSS (Garis Simpadan Sungai) : 20 m

3.2 *Penerapan Arsitektur Biofilik dalam Perancangan Cileunca Folklore Theme Park*

3.2.1 *Olahan Lansekap*



Gambar 3.2 *Block Plan*
Sumber : Data Pribadi

Block Plan diatas dapat terlihat konsep arsitektur biofilik dengan penerapan pada bangunan utama yaitu 3D Museum Interaktif yang berada pada sudut site. Dengan adanya banyak taman mini dan terdapat kolam di area pintu masuk maupun di tengah site merupakan bentuk dari implementasi arsitektur biofilik itu tersendiri.

3.2.2 *Gubahan Masa*



Gambar 3.3 *Gubahan Masa*
Sumber : Data Pribadi

Gubahan masa dari bangunan utama yaitu 3D Museum yang mengusung konsep bangunan berundak dimana terinspirasi dari Candi Borobudur yang merupakan warisan Sejarah di Indonesia dan merupakan bukti 7 keajaiban di dunia.

Pada area tengah lingkaran dibuat *void* karena *Cileunca Folklore Theme Park* mengusung konsep arsitektur biofilik yang sangat berkaitan dengan alam, sehingga dibuatnya bukaan alami pada bangunan 3D Museum Interaktif.

3.2.3 Fasad



Gambar 3.4 Fasad Bangunan Utama
Sumber : Data Pribadi

Fasad pada bangunan utama yaitu bangunan 3D Museum Interaktif menggunakan kaca sebagai penchayaan alami dengan adanya *secondary skin* pada bagian kacanya, terlebih bangunan ini dikelilingin oleh pohon sehingga bangunan ini terasa sejuk meskipun kaca digunakan sebagai fasad terlihat pada gambar 3.4. Bentuk atap dan penggunaan Cahaya alami merupakan bentuk implementasi dari arsitektur biofilik.

3.2.4 Implementasi terhadap Bangunan

3.2.4.1 Implementasi Pada Area Keseluruhan Theme Park



Gambar 3.5 Prespektif Mata Burung
Sumber : Data Pribadi

Perspektif mata burung pada gambar 3.5 terlihat semua area *Cileunca Folklore Theme Park* dan diambil dari arah barat yang pertama terlihat dari arah dermaga. Arsitektur Biofilik sangat terlihat pada dermaga yang menggunakan material kayu sehingga berkesinambungan dengan tema.

3.2.4.2 Implementasi Pada Area Dalam Theme Park



Gambar 3.6 Prespektif Mata Manusia
Sumber : Data Pribadi

Pada perspektif mata manusia disekitar area shelter terlihat bangunan utama yaitu 3D Museum Interaktif yang berada pada sudut dan merupakan vocal point dari Kawasan *Cileunca Folklore Theme Park* yang ditunjukkan pada gambar 3.6, dapat terlihat pula bangunan utama yang mengusung tema Arsitektur Biofilik dengan adanya taman pada area dalam bangunan.

3.2.4.3 Implementasi Terhadap Secondary Skin Bangunan Utama



Gambar 3.7 Prespektif Eksterior
Sumber : Data Pribadi

Pada gambar 3.7 yaitu perspektif eksterior bangunan utama yaitu 3D Museum Interaktif dengan menggunakan fasad kaca dan *secondary skin* sebagai pencahayaan alami, serta terdapat koridor dibagian sisi kanan dan kiri dari 3D Museum Interaktif sebagai akses menuju amphitheater tanpa perlu memasuki bangunan 3D Museum Interaktif. Pada perspektif ini terlihat bentuk atap dari bangunan.

3.2.4.4 Implementasi Pada Taman Dalam Bangunan Utama



Gambar 3.7 Prespektif Interior
Sumber : Data Pribadi

Gambar 3.7 merupakan interior dari bangunan utama yaitu 3D Museum Interaktif yang memiliki taman di dalamnya dan merupakan penerapan konsep arsitektur biofilik sehingga terdapat taman sebagai area penghubung antara pintu masuk dan pintu keluar untuk akses menuju amphitheater

3.2.5 Material



Gambar 3.8 Material

Sumber : Google

Material yang digunakan dalam penerapan Arsitektur Biofilik pada *Cileunca Folklore Theme Park* yaitu menggunakan material yang berwarna netral dan menggunakan material yang berhubungan dengan alam, maka dari itu material yang digunakan terdiri dari elemen rumput, *grass paving block*, *paving block*, *vynil*. Terutama pada area taman menggunakan material kayu sehingga kesan Arsitektur Biofilik sangat terasa pada *Cileunca Folklore Theme Park*.

4. Kesimpulan

Penerapan konsep arsitektur biofilik pada perancangan *Cileunca Folklore Theme Park*. Konsep arsitektur biofilik sangat berkaitan dengan alam dari material maupun dari perancangan sebuah desain. Lokasi perancangan terdapa di daereah Cileunca yang miliki kekayaan alam dan merupakan lokasi yang dekat dengan danau, maka dari itu prnggunaan konsep arsitektur biofilik tepat untuk digunakan dalam sebuah perancangan taman hiburan ini. Unsur biofilik mengusung banyak konsep yang mengacu pada hubungan antar manusia, alam dan ruang dan tak luput dari poin – poin dalam penerapan konsep arsitektur biofilik, yaitu *nature in the space*, *nature analogues*, and *nature of the space*.

Implementasi dalam perancangan dapat di lihat pada fasad bangunan utama yang terlihat dari bentuk alam serta terdapat taman mini yang menjadi ciri khas dari banguna utama ini dan merupakan karakteristik dari penerapan arsitektur biofilik. *Cileunca Folklore Theme Park* yang mengusung cerita rakyat termasuk kedalam jenis *Traditional Theme Park* karena lebih banyak dalam pengolahan lansekapnya. Tidak hanya penerapan dalam sebuah bangunan utama, material yang digunakan pada taman ini berupa material – material dari alam seperti penggunaan motif kayu yang banyak digunakan. Maka dari itu penerapan konsep arsitektur biofilik sangat cocok dalam perancangan *Cileunca Folklore Theme Park*.

5. Daftar Referensi

- [1] V. Yodia and E. Sudarna (2015). “Fleksibilitas Taman Hiburan Tematik terhadap Kedinamisan Tren dan Keterbatasan Lahan”. *Jurnal Sais dan Seni*, 2(1). 2337-3520 (2301-928X Print)
- [2] Fredrick, H.E.W (2020). *Wahana Hiburan Theme Park Di Kabupaten Gowa* (Skripsi, Universitas Hasanuddin, Bengkulu, Indonesia). Diperoleh dari [D51113016 skripsi 23-10-2020\(FILEminimizer\) 1-2.pdf \(unhas.ac.id\)](#)
- [3] Calabrese. E. F., Kellert. S. R. (2012). *The Principles and Benefits of Biophilic Design. The Practice of Biophilic Design*, 01, 6-19.
- [4] Riza, D. Z., (2012). *Proses Pembelajaran Tari Kreasi Bagi Siswa SLBN B Tunarunggu Cicenso Kota Bandung*. (Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia). Diperoleh dari repository.upi.edu
- [5] Keller, Stephen R., Heerwagen Judith H., Mador Martin L. (2008) *Biophilic Design :The Theory, Science and Practice of Bringing Buildings to Life*. John Willey & Sons.
- [6] Browning, W D., Ryan, C O., Clancy, J O., (2014) *14 Patterns Of Biophilic Design*. New York: terrapin Bright green, LLC
- [7] Annisa, H. Z., Rachmadi, N., Leny, P.(2017). “ Penerapan Teori Biophilic Design Dalam Strategi Perancangan Sekolah Alam Sebagai Sarana Pendidikan Dasar Di Karanganyar. *Jurnal Arsitektura*, 15(2). 406-413
- [8] Yustisia, K., Liana. (2019). Analisis Minat Wisatawan Lokal Terhadap Taman Rekreasi Di Tangerang Selatan. *Jurnal Pariwisata*. 6(2).
- [9] Eska, N. S., M. Sidiq, W. (2020). Komersialisasi Dan Pariwisata: Tantangan-Tantangan Dalam Pengelolaan Theme Park Berbasis Konservasi Satwa Liar Berkelanjutan Di Wilayah Jawa Tengah. *Journal of Natural Resources and Environmental Management*, 11(1). 69-82. <http://dx.doi.org/10.29244/jpsl.11.1.69-82>
- [10] Gilang, S. U., Erni, S. (2020). Studi Aksesibilitas Dan Sirkulasi Hotel Dan Theme Park Pada Bangunan MG Suites. *Jurnal Imaji*, 9(6)