

PERANCANGAN TAMAN BERMAIN TEMATIK KERAJAAN CILEUNCA DENGAN PRINSIP DESAIN ABAD PERTENGAHAN DI PANGALENGAN

Naufan Fakhriy Ramadhan¹, Juarni Anita², dan Reza Phalevi Sihombing³

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

E-mail: naufan.fakhriy@mhs.itenas.ac.id¹, anit@itenas.ac.id², rezaphalevis@itenas.ac.id³

Abstrak

Kecamatan Pangalengan merupakan salah satu kawasan wisata yang terletak di Kabupaten Bandung. Sektor pariwisata merupakan sektor penting yang ada di Pangalengan yang dimana pariwisata amatlah penting dalam pembangunan ekonomi dan berdampak positif pada masyarakat, dengan potensi wisata alam, budaya, dan buatan seperti taman bermain tematik (theme park) yang lokasinya berada di Situ Cileunca, Kecamatan Pangalengan. Perancangan taman bermain tematik (theme park) Cileunca Kingdom, merupakan salah satu bentuk usaha untuk meningkatkan potensi wisata di Situ Cileunca, Kecamatan pangalengan, Kabupaten Bandung, Jawa Barat. Meskipun memiliki potensi yang besar, kendala atraksi, amenitas, infrastruktur dan aksesibilitas mempengaruhi minat wisatawan untuk datang. Dengan perancangan yang tepat, diharapkan kawasan tersebut akan semakin diminati oleh masyarakat dan wisatawan. Kosnep arsitektur abad pertengahan (medieval) diterapkan dalam perancangan Cileunca Kingdom karena dirasa masih kurangnya pengetahuan mengenai dunia Eropa pada era abad pertengahan. Diharapkan dengan hadirnya taman bermain tematik (theme park) Cileunca Kingdom dapat dijadikan wadah pelepas penat dan sekaligus mengedukasi masyarakat mengenai Eropa di era abad pertengahan, dan juga menjadikan Cileunca Kingdom sebagai landmark atau icon kawasan Pangalengan.

Kata Kunci: Abad pertengahan, Perancangan, Situ Cileinca, Taman Bermain Tematik

Abstract

Pangalengan District is one of the tourist areas located in Bandung Regency. The tourism sector is an important sector in Pangalengan where tourism is very important in economic development and has a positive impact on society, with the potential for natural, cultural and artificial tourism such as thematic playgrounds (theme parks) which are located in Situ Cileunca, Pangalengan District. The design of the Cileunca Kingdom thematic playground (theme park), is one form of effort to increase tourism potential in Situ Cileunca, Pangalengan District, Bandung Regency, West Java. Although it has great potential, the constraints of attractions, amenity, infrastructure and accessibility affect the interest of tourists to come. With the right design, it is expected that the area will be more attractive to the public and tourists. The concept of medieval architecture is applied in the design of Cileunca Kingdom because it is felt that there is still a lack of knowledge about the European world in the medieval era. It is hoped that the presence of the Cileunca Kingdom theme park can be used as a place to relieve fatigue and at the same time educate the public about Europe in the medieval era, and also make Cileunca Kingdom a landmark or icon of the Pangalengan area.

Keywords: Design, Medieval, Situ Cileinca, ThemePark

1. Pendahuluan

Pangalengan merupakan salah satu kecamatan di Kabupaten Bandung yang memiliki banyak potensi, salah satunya potensi pariwisata. Rencana perancangan *Theme Park* di Pangalengan ini merupakan salah satu pengembangan di bidang pariwisata itu sendiri, dimana perancangan ini dapat memajukan perekonomian wilayah Pangalengan di bidang pariwisata.

Hal ini menjadi alasan dasar dalam perancangan *Cileunca Kingdom Theme Park* yang diharapkan dapat memberikan sarana hiburan sekaligus edukasi yang berkaitan dengan dunia abad pertengahan di Eropa. Sehingga dapat menarik perhatian masyarakat untuk menambah pengetahuan melalui sarana taman bermain tematik yang juga dapat memajukan pariwisata di Pangalengan.

Cileunca Kingdom Theme Park merupakan proyek yang akan dirancang di kawasan Situ Cileunca, Pangalengan, Kabupaten Bandung. Kawasan Situ Cileunca merupakan kawasan tepi danau yang memiliki luas lahan kurang lebih 3 hektar. Dengan kondisi alam yang masih terjaga dan posisi lahan yang menjorok ke area danau, memberikan potensi perancangan taman bermain tematik yang biasanya hanya dapat dilihat di kawasan Eropa, dengan pendekatan konsep arsitektur abad pertengahan pula diharapkan akan dapat menarik perhatian wisatawan baik lokal maupun mancanegara. Namun dari hal tersebut belum tentu dapat menarik pengunjung untuk datang ke kawasan ini karena faktor-faktor seperti atraksi, *amenity*, *accessibility*, dan *infrastructure*. Faktor-faktor itulah yang nantinya dapat dikembangkan agar dapat lebih meningkatkan ketertarikan wisatawan ke dalam *Cileunca Kingdom Theme Park*.

2. Metode

Metode yang digunakan dalam penulisan jurnal ini menggunakan metode deskriptif kualitatif yang dimana dalam penulisannya diawali dengan pengumpulan data-data atau teori-teori yang berkaitan dengan taman bermain tematik atau *theme park* dan arsitektur abad pertengahan di Eropa.

2.1 Deskripsi Proyek

Taman Hiburan adalah suatu kawasan yang terdiri dari komponen-komponen fisik keras dan lunak yang saling menunjang dan sengaja direncanakan dan dibangun oleh manusia dengan tujuan untuk digunakan sebagai tempat penyegaran manusia, sebagai daya tarik, tempat wisata, dan sebagai tempat hiburan. hiburan bagi semua kalangan masyarakat [1].

Menurut Rodger (1998 dalam Sifa, 2011), taman hiburan diartikan sebagai wisata edukasi sebagai suatu program yang peserta programnya melakukan perjalanan secara berkelompok menuju suatu tempat atau kawasan dengan tujuan utama ikut serta dalam pariwisata, terlibat dalam pengalaman belajar yang berhubungan langsung dengan pariwisata [2].

Clavé (2007) mengidentifikasi beberapa jenis taman hiburan, yaitu taman hiburan tujuan, taman hiburan regional, taman kota, dan taman hiburan khusus. Artinya, taman hiburan dapat berupa taman khusus, taman dalam ruangan (misalnya dunia mini dan rumah hantu) atau taman regional dan kota dengan ruang terbuka dan tertutup yang luas [3].

Cara lain untuk memahami taman hiburan adalah bahwa taman tersebut merupakan jenis taman yang memiliki karakteristik berbeda dengan jenis taman lainnya. Ciri khas masing-masing taman hiburan tidak sama dengan taman hiburan lainnya, ciri-ciri taman disesuaikan dengan tema taman yang digunakan [4].

2.2 Definisi Tema

Arsitektur abad pertengahan merujuk pada gaya arsitektur yang berkembang di Eropa dari abad ke-5 hingga abad ke-15. Arsitektur ini memiliki ciri khas yang kuat dan sering kali dianggap sebagai salah satu contoh arsitektur yang paling indah dan menarik di dunia.

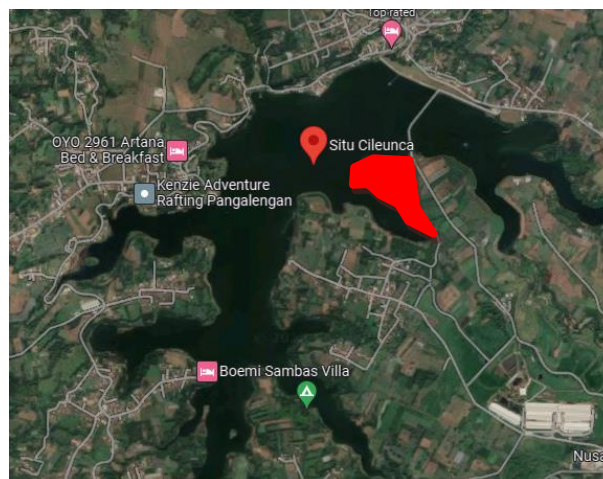
Penggunaan gaya arsitektur abad pertengahan didasari atas ciri khasnya, beberapa ciri khas arsitektur abad pertengahan diantaranya adalah bentuk bangunan yang besar, penggunaan lengkungan atau *arch*, jendela kaca patri, ornament, dan ukiran yang rumit. Gaya arsitektur yang akan digunakan dalam perancangan Taman Bermain Tematik Kerajaan Cileunca adalah arsitektur *gothic* dan arsitektur *Romanesque* [5].

Gaya Gotik merupakan adaptasi arsitektur Romawi, termasuk arsitektur gereja. Faktanya adalah beberapa elemen gaya arsitektur katedral Gotik adalah elemen arsitektur gereja gaya Romawi. Bentuk evolusi gaya arsitektur Romanesque yang terkandung dalam gaya Gotik merupakan gagasan yang menekankan bahwa gaya Gotik berupaya menghilangkan kesan besar, tebal, dan berat, tertutup dan gelap menjadi lebih terang, tipis, terang. namun secara keseluruhan keseimbangan tetap terjaga [6].

Menurut penelitian penulis tentang kebudayaan Romawi, ciri-ciri kebudayaan ini adalah langit-langit berkubah, kubah dinding, hiasan dan bentuk khusus tiang-tiang. Garis dan bentuk yang digunakan memiliki kurva dan lingkaran [7].

2.3 Lokasi Proyek

Proyek perancangan Taman Bermain Tematik Kerajaan Cileunca ini berlokasi di lahan seluas 4 (empat) hektar yang terletak di tepian Situ Cileunca, Kecamatan Pangalengan, Kabupaten Bandung, Jawa Barat. Seperti yang dapat dilihat pada **Gambar 1** yang ditandai dengan warna merah.



Gambar 1. Peta Kawasan Situ Cileunca

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

3. Proses Desain

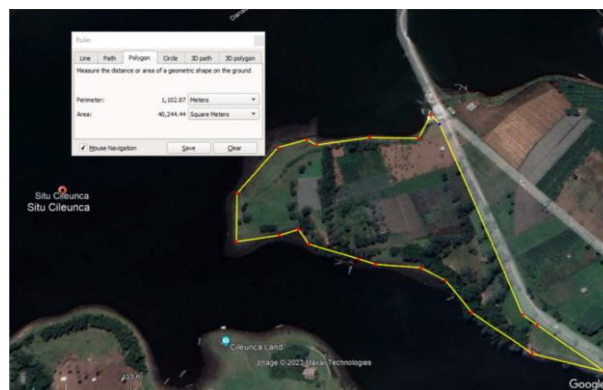
Cileun *Kingdom Theme Park* merupakan taman bermain tematik yang memiliki ciri khasnya sendiri. Taman bermain tematik atau *theme park* ini memiliki konsep arsitektur abad pertengahan Eropa yang diterapkan pada bangunannya baik dari sisi material maupun gaya bangunan itu sendiri.

Bahan bangunan yang digunakan pada kawasan Cileunca *Kingdom Theme Park* ini menggunakan material yang meyerupai pada abad pertengahan dengan alasan sumber material yang diambil berasal dari kawasan Pangalengan atau sekitar Pangalengan tui sendiri.

Cileunca *Kingdom Theme Park* berada jauh dari pusat kota, sehingga akomodasi dan waktu yang dibutuhkan untuk mencapai tempat ini pun besar. Oleh sebab itu *theme park* ini tidak hanya memiliki fasilitas wahana dan edukasi, namun juga dilengkapi dengan fasilitas penunjang lainnya, seperti restoran dan *cottage* yang dapat di sewa oleh pengunjung untuk beristirahat.

3.1 Lokasi Tapak

Perancangan Cileunca *Theme Park* ini berada di Kawasan Situ Cileunca, Kecamatan Pangalengan, Kabupaten Bandung, Jawa Barat. Dengan lokasi tapak yag berada tepat di samping Danau Situ Cileunca dengan luas 4 (emapt) hektar. Lokasi tapak memiliki fungsi existing sebagai area *camping* dan juga sebgai perkebunan seperti pada **Gambar 2**.



Gambar 2. Lokasi Tapak

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

3.2 Zoning Tapak

Pada **Gambar 2** menunjukan zoning pada area tapak yang dimana zoning pada area tapak ini dibagi menjadi empat zona, yaitu zona parkir kendaraan, zona penerima, zona bermain, zona penginapan atau *cottage*, dan juga zona water pond. Pada zona parkir kendaraan yang ditandai dengan warna biru tua, terdapat area parkir untuk mobil dan motor pengunjung, area parkir mobil dan motor pengelola, dan area parkir bus. Pada zona penerima yang ditandai warna oren, terdapat bangunan penerima. Pada zona bermain yang ditandai dengan warna ungu, terdapat area berkuda, area latihan memanah, dan area latihan kesatria. Pada zona penginapan yang ditandai dengan warna biru muda, terdapat 6 (enam) bangunan *cottage* dan 1 (satu) bangunan penunjang.



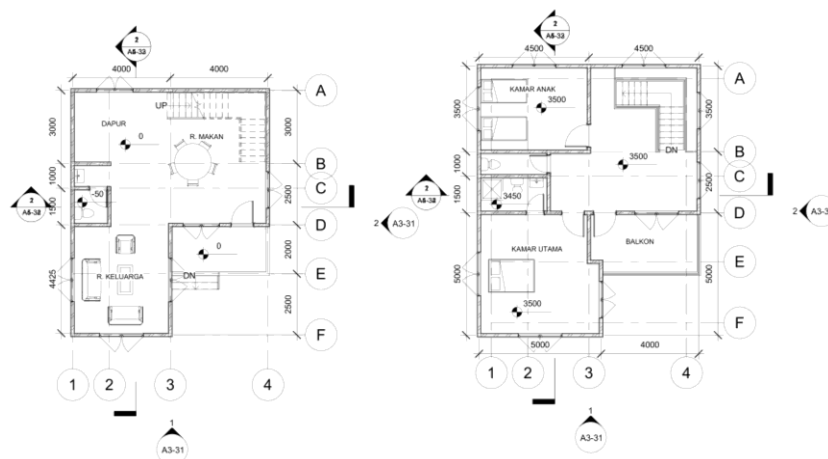
Gambar 3. Zoning Tapak

Sumber: Data Pribadi

Konsep zonasi dan operasional merupakan tahapan dimana suatu tempat dibagi menjadi zona-zona yang mempunyai fungsi berbeda-beda untuk menunjang kegiatan (Angwarmas, 2020).

3.3 Tataan Ruang

Bangunan *cottage* pada **Gambar 3** yang berfungsi sebagai tempat beristirahat dan menikmati keindahan suasana alam Situ Cileunca. Bangunan ini terinspirasi dari bangunan rumah abad pertengahan di Eropa. Pembagian fungsi ruang dibuat semirp mungkin dengan fungsi aslinya yang dimana pada area lantai satu difungsikan sebagai area komunal atau area bersama yang berisi ruang keluarga, ruang makan, dan dapur. Pada area lantai dua digunakan sebagai area beristirahat yang di dalamnya terdapat kamat tidur utama dan kamamr tidur anak.

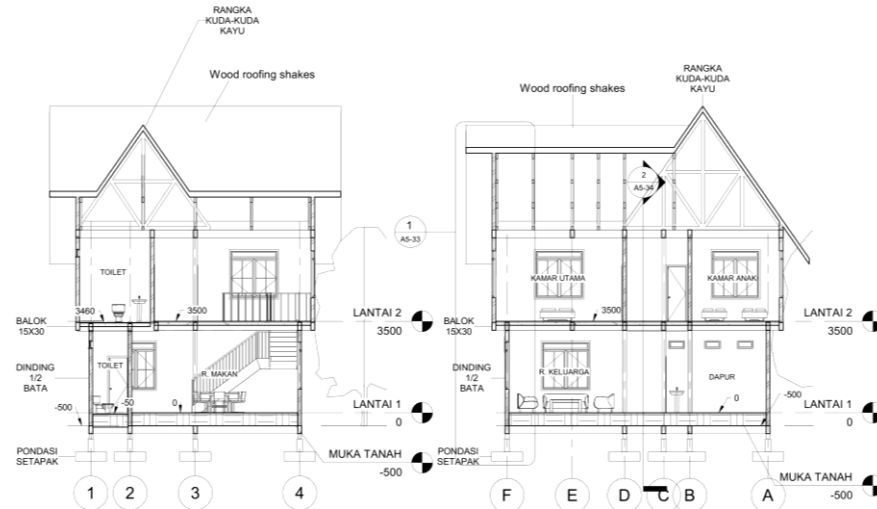


Gambar 4. Denah Bangunan Cottage

Sumber: Data Pribadi

3.4 Potongan

Struktur yang dipakai pada bangunan *cottage* adalah rangka kayu pada bagian atap dan rangka beton bertulang pada bagian struktur bangunannya, dapat dilihat pada **Gambar 4**.



Gambar 5. POtongan Bangunan Cottage
Sumber: Data Pribadi

3.5 Detail

Detail yang diambil pada bangunan yang berada di site ini berada pada bangunan *cottage* yang mengusung konsep abad pertengahan di Eropa seperti yang dapat dilihat pada **Gambar 5**.



Gambar 6. Detail Bangunan Cottage
Sumber: Data Pribadi

Pada bangunan *cottage* yang dimana dapat dilihat pada finishing dinding dan lantai yang dibedakan pada lantai satu dan lantai dua. Pada lantai satu dinding dan lantai yang menggunakan batu alam sebagai material finishingnya. Pada lantai dua dinding dan lantai menggunakan material kayu sehingga dapat memberikan kesan hangat pada ruangan.

3.6 Fasad

Pada **Gambar 6** memperlihatkan penggunaan material batu dan kayu pada bagian dinding yang dimana terinspirasi dari bangunan abad pertengahan di Eropa, dengan penambahan aksen tower yang digambarkan sebagai bangunan yang biasa digunakan para pasukan di era abad pertengahan sebagai tempat mereka berlatih.



Gambar 7. Fasad Bangunan Area Memanah
Sumber: Data Pribadi

3.7 Interior

Pada bagian interior bangunan cottage setiap ruangan pada area lantai satu menggunakan finishing batu alam seperti layaknya bangunan abad pertengahan di Eropa yang dapat dilihat pada **Gambar 8**. Sedangkan pada area lantai dua dimana terdapat ruangan kamar diberikan finishing kayu yang dapat memberikan kesan hangat pada suasana kamar seperti kamar-kamar abad pertengahan yang dapat dilihat pada **Gambar 9**.



Gambar 8. Interior Bangunan Cottage Lt.1
Sumber: Data Pribadi



Gambar 9. Interior Bangunan Cottage Lt.2
Sumber: Data Pribadi

Selain interior bangunan *cottage* yang menggunakan material batu yang di susun dan kayu pada bagian dindingnya, di kawasan Taman Bermain Tematik Kerajaan Cileunca juga terdapat bangunan utama yang dirancang sedemikian ruma menyerupai benteng yang ada di abad pertengahan.

Pada bagian interior bangunan utama menggunakan ciri khas gaya arsitektur gothic, dimana hal yang diambil berupa penggunaan lengkungan atau *arch* pada bagian yang menghubungkan antar kolom pada area Lorong, seperti pada **Gambar 10**.



Gambar 10. Interior Bangunan Utama

Sumber: Data Pribadi

3.8 Eksterior

Pada **Gambar 8** memperlihatkan eksterior dari bangunan memanah, dimana pada bagian atap menggunakan material wood roofing shakes. Bangunan ini memiliki focus utama pada bagian Menara yang dijadikan sebagai pintu masuk ke dalam bangunan memanah yang memiliki finishing material batu.



Gambar 11. Eksterior Bangunan Memanah

Sumber: Data Pribadi

Perspektif mata burung pada Taman Bermain Tematik Kerajaan Cileunca dengan pendekatan arsitektur abad pertengahan dapat terlihat dari bangunan utama yang terlihat menyerupai benteng, dimana difungsikan sebagai bangunan penerima sehingga memberikan efek kecil kepada pengunjung yang datang ke kawasan bermain, seperti yang dapat dilihat pada **Gambar 12**.



Gambar 12. Perspektif Mata Burung
Sumber: Data Pribadi

4. Kesimpulan

Tema yang diambil dalam perancangan Taman Bermain Tematik Kerajaan Cileunca ini adalah arsitektur abad pertengahan. Dengan melihat potensi pada tapak yang sudah menggambarkan suasana abad pertengahan. Salah satu penerapan dari tema yang diambil terhadap perancangan Taman Bermain Tematik Kerajaan Cileunca adalah bangunan menyerupai benteng yang digambarkan sebagai pintu masuk ke dalam kawasan bermain. Selain itu pemilihan material pada setiap bangunan yang berada di dalam kawasan Taman Bermain Tematik Cileunca seperti material batu yang disusun pada setengah atau lebih bagian fasad bangunan dan penggunaan kayu pada lantai dua bangunan yang menjadi ciri khas bangunan-bangunan pada abad pertengahan di Eropa. Diharap dengan perancangan Taman Bermain Tematik Kerajaan Cileunca ini dapat menaikkan perekonomian dan dijadikan icon Kecapatan Pangalengan.

5. Daftar Referensi

- [1] I. G. B. Adnyanegara and M. M. Rijasa, "Perancangan Taman rekreasi di Kota Denpasar," *Jurnal Teknik Gradien*, <https://ojs.unr.ac.id/index.php/teknikgradien/article/view/181> (accessed Aug. 25, 2023).
- [2] I. A. S. Devi, D. Damiati, and N. D. M. S. Adnyawati, "Potensi objek Wisata Edukasi di Kabupaten Gianyar," *Jurnal BOSAPARIS: Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPKK/article/view/22136> (accessed Aug. 22, 2023).
- [3] Z. Liang and X. (Robert) Li, "What is a theme park? A synthesis and research framework," *Journal of Hospitality & Tourism Research*, p. 109634802110691, 2021. doi:10.1177/10963480211069173
- [4] A. H. Imammudin, "Taman hiburan tematik (theme park) di yogyakarta," *E*, <http://e-journal.uajy.ac.id/11396/> (accessed Aug. 25, 2023).
- [5] Ashadi, Byzantium Kekristenan arab dan Islam - Researchgate, <https://www.researchgate.net/profile/Ashadi>
Ashadi/publication/314307618_Peradaban_dan_Arsitektur_ZAMAN_PERTENGAHAN_BYZANTIUM_KEKRISTENAN_ARAB_DAN_ISLAM/links/58c03b35a6fdcca74cff0f38/Peradaban-dan-Arsitektur-ZAMAN-PERTENGAHAN-BYZANTIUM-KEKRISTENAN-ARAB-DAN-ISLAM.pdf (accessed Aug. 25, 2023).

- [6] A. Kristiadi, “Study of theory, method, application of Gothic church architecture,” ARSITEKTURA, <https://jurnal.uns.ac.id/Arsitektura/article/view/20998/17560> (accessed Aug. 25, 2023).
- [7] M. Dewi, S. Dwiyanto, and K. Wardhana, “Kebudayaan Romanesque Dalam Gaya modern Pada Perancangan interior pusat” KEBUDAYAAN ROMANESQUE DALAM GAYA MODERN PADA PERANCANGAN INTERIOR PUSAT KEBUDAYAAN JERMAN “GOETHE INSTITUT,” <https://journal.untar.ac.id/index.php/mezanin/article/view/11036/11512> (accessed Aug. 29, 2023).