

## **PENERAPAN TEMA ARSITEKTUR ADAPTIF MEDITERANIA ADAPTASI DARI ITALIAN RIVIERA PADA THEME PARK ITALIAN WATERFRONT EDUCATION & CULTURAL PARK, PANGALENGAN, KAB. BANDUNG**

M Rizky Fauzi <sup>1</sup>, Erwin Yuniar Rahadian <sup>1</sup>  
Program Studi Arsitektur Fakultas Arsitektur dan Desain, Institut Teknologi Nasional Bandung

E-mail: [rijkipa@mhs.itenas.ac.id](mailto:rijkipa@mhs.itenas.ac.id), [ears@itenas.ac.id](mailto:ears@itenas.ac.id)

### **Abstrak**

*Kab. Bandung merupakan salah satu daerah pariwisata yang cukup terkenal di Jawa Barat dengan potensi alam yang cukup melimpah. Banyak masyarakat perkotaan memilih berwisata ke daerah sub-urban karena dirasa lebih rekreatif dibandingkan daerah urban. Namun karena kurangnya pariwisata sub-urban yang dapat mewadahi kegiatan rekreatif besar di Kab. Bandung sehingga dirancang taman tematik guna memenuhi hal tersebut. Pada perancangan ini, proyek yang dikerjakan yaitu Italian Waterfront Entertainment & Cultural Park sebagai taman tematik yang mengadaptasi dari eksistensi sebuah kawasan pesisir laut Italia yaitu Italian Riviera. Dalam perancangannya, metode yang digunakan melalui lima tahap meliputi persiapan, survey lokasi, studi, pengolahan data, dan perancangan yang memiliki feedback dan koneksi satu sama lain. Melalui pendekatan arsitektur adaptif dengan gaya arsitektur mediterania, penerapan warna – warni pada bangunan yang kontras menjadi ikon dan ciri khas Italian Riviera yang kuat. Penerapan elemen arsitektur mediterania ditunjukkan pada penggunaan ornamen arch yang diterapkan pada fasad, material dinding bertekstur, dan pemilihan warna pada finishing. Taman tematik ini berperan dalam memberikan hiburan serta edukasi terkait kebudayaan dan kultur negara Italia sebagai salah satu negara dengan jumlah wisatawan terbesar di dunia tanpa harus mengeluarkan biaya, waktu, dan tenaga yang cukup besar dengan hanya berkunjung ke Italian Waterfront E.C. Park.*

*Kata Kunci: Italia, Adaptif, Mediterania, Edukasi, Taman Tematik*

### **Abstract**

*Bandung Regency is one of the well-known tourism areas in West Java with a lot of natural potencies. Many urban citizens choose to take vacations to sub-urban areas because they think it is more recreational than urban areas. However, due to the lack of sub-urban tourism that can accommodate large recreational activities in Bandung Regency, a theme park needs to be designed to fulfill that need. In this design, the project is called Italian Waterfront Entertainment & Cultural Park as a theme park that adapted from the existence of an Italian waterfront area, Italian Riviera. In the design, the method used goes through five stages that consist of preparation, site survey, study, data processing, and design that have feedback and connection with each other. Through an adaptive architectural concept with a Mediterranean architectural style, the application of contrasting colors in the building becomes an icon and a strong characteristic of the Italian Riviera. The application of Mediterranean architectural elements are shown in the use of arch ornaments applied to the facade, textured wall materials, and color selection in finishing. This theme park contributes to providing entertainment and education related to the culture and habit of Italy as one of the countries with the largest number of tourism in the world without having to spend a lot of money, time, and energy by only visiting the Italian Waterfront E.C. Park. Park.*

*Keywords: Italy, Adaptive, Mediterranean, Education, Theme Park*

## 1. Pendahuluan

### 1.1 Latar Belakang

Taman Hiburan Tematik (Theme Park) merupakan sebuah taman rekreasi yang memiliki karakteristik khusus untuk mencirikan tempat tersebut dengan tema yang diterapkan dan dijadikan sebuah konsep. Nama Italian Waterfront E.C. Park diadaptasi dari kondisi theme park yang berada persis bersebelahan dengan air. E.C. sendiri merupakan singkatan dari Entertainment & Cultural. Huruf E yang dalam Bahasa Inggris dibaca “I” dan huruf C yang dibaca “Si” apabila digabungkan dibaca “Isi”, dengan harapan theme park yang mengangkat tema kultur Italia ini dapat mengisi kebutuhan masyarakat dengan sarana hiburan dan edukasi akan kultur Italia dan memberikan value kepada pengunjung.

### 1.2 Tema Rancangan

Menurut Schnädelbach (2010), arsitektur adaptif merupakan sebuah pendekatan dalam perancangan arsitektur yang berfokus pada bangunan yang dirancang untuk beradaptasi dengan lingkungan, pengguna, atau obyek yang diwadahi [1]. Schimdt (dalam Wardana et al., 2019) menggambarkan pendekatan arsitektur adaptif sebagai kemampuan bangunan dan manusia untuk menyesuaikan diri, serta faktor lain yang mendukung hubungan dinamis antara bangunan dan konteks masyarakatnya [2]. Menurut Oyesode bahwa kebanyakan bangunan arsitektur direncanakan untuk penggunaan dalam situasi saat ini atau direkayasa dengan mempertimbangkan faktor-faktor dan isu-isu yang ada pada saat pembangunan bangunan tersebut. Kondisi ini bisa melibatkan aspek seperti cuaca atau isu lingkungan, serta faktor-faktor lain yang dapat mengubah pandangan dan kebutuhan terhadap ruangan [3]. Pemilihan tema ini mengadaptasi ciri bangunan dan kawasan dari Italian Riviera di Itali yang nantinya akan beradaptasi pada iklim, topografi, dan sebagainya yang sudah jelas berbeda sehingga perlu adanya perubahan-perubahan pada berbagai aspek rancangan agar kawasan *theme park* ini dapat beradaptasi dengan baik namun masih memberikan nuansa yang serupa dengan kawasan peradaptasiannya.

### 1.3 Tujuan Perancangan

Dengan dibangunnya tempat rekreasi sekaligus edukasi, yaitu Taman Hiburan Tematik (Theme Park) dengan jenis “Entertainment & Cultural Park” akan membantu meningkatkan sektor pariwisata, khususnya di wilayah sub-urban. Kebutuhan masyarakat akan keinginannya untuk me-refresh pikiran dari segala kesibukan dan hiruk pikuk di perkotaan (urban) juga menjadi hal yang menjadi concern terbesar dalam pengadaan proyek. Fasilitas yang dapat memberikan hiburan dan pengalaman baru akan sangat mendukung datangnya pengunjung ke tempat ini. Tujuan proyek yang dikerjakan diantaranya merancang sebuah theme park dengan memberikan nilai kepuasan hiburan (entertainment value) yang tinggi kepada pengunjung sehingga menjadi sebuah daya tarik wisata yang masif; Menyediakan fasilitas hiburan dan edukasi tentang suatu kultur negara (Italia) dalam satu tempat; Merancang sebuah kawasan theme park dengan memberikan suasana yang hampir menyerupai dengan keadaan di tempat aslinya (adaptasi).

Visi dari theme park Italian Waterfront E.C. Park yaitu menjadikan Italian Waterfront E.C. Park sebagai theme park yang memberikan nilai (value) baik hiburan (entertainment) maupun edukasi (education) kultural dengan menciptakan suatu suasana baru dengan fasilitas rekreasi bagi masyarakat lokal maupun internasional serta dapat menjadi icon baru bagi daerah sekitarnya.

Misi dari theme park Italian Waterfront E.C. Park yaitu menjadi sarana rekreasi dengan memberikan value berupa entertainment & education; Menciptakan suasana khas Italian Riviera sebagai ‘kampung nelayan’ sebagai suasana utama yang diciptakan untuk memberikan kesan khusus pada theme park dan dapat menjadi icon bagi daerah sekitarnya; Menciptakan theme park yang dapat memaksimalkan potensi lahan dan lingkungan secara maksimal; Menciptakan suatu theme park yang memiliki daya tarik tinggi dalam sektor wisata guna meningkatkan kualitas dan nilai perekonomian daerah sekitar; Menciptakan theme park yang aware akan kegiatan sosial pasca pandemi COVID-19 dan permasalahan global warming yang semakin meningkat; Menciptakan theme park yang memberikan pengalaman tak terlupakan sehingga meningkatkan guest experience sehingga theme park dapat beroperasi secara berkelanjutan.

## 2. Eksplorasi dan Proses Rancangan

### 2.1 Definisi Proyek

Menurut Meriam-Webster, *theme park* ialah istilah yang mengacu pada sekumpulan atraksi hiburan, wahana, serta kegiatan lain yang terdapat dalam satu lokasi dengan tujuan untuk memberikan hiburan kepada pengunjung. Lebih kompleks dibandingkan taman bermain sederhana, *theme park* umumnya menawarkan kegiatan yang ditargetkan untuk anak-anak, remaja, serta orang dewasa. *Theme park* merupakan suatu taman hiburan yang memiliki elemen dekoratif dan direncanakan dengan tujuan mencerminkan sebuah tema khusus sebagai inti dari kegiatan [4]. Menurut Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional KBBI, *theme park* atau taman tematik merupakan suatu tempat atau sebuah sarana rekreasi yang memiliki fungsi guna memberikan kepuasan bersenang – senang yang menggunakan ide dasar khusus yang menunjukkan seisi tempat rekreasi tersebut [5]. Sedangkan dalam Extrada (2014) dikatakan, *theme park* merupakan sebuah tempat atau sarana yang mencirikan seluruh tempat rekreasi dalam satu gagasan dasar khusus [6]. Clave dalam bukunya yang berjudul *The Global Theme Park Industry* mengatakan bahwa *theme park* memiliki 5 karakteristik secara khusus. Karakteristik tersebut antara lain *theme park* mengandung identitas utama tematik yang menentukan jenis alternatif rekreasi di dalamnya; memiliki setidaknya satu atau lebih zona tematik; diatur dengan ruang tertutup atau dengan sirkulasi dan akses yang diatur sedemikian rupa; memiliki beberapa wahana dan pertunjukkan guna memberikan kunjungan yang berlangsung sekitar 5 sampai 7 jam; serta dapat mengelola proses kegiatan pengunjung secara terpusat [7].

### 2.2 Lokasi Proyek

Proyek *theme park* dengan nama *Italian Waterfront Entertainment & Cultural Park* ini akan dibangun diatas lahan perkebunan seluas  $\pm 41.910 \text{ m}^2$  yang terletak di Situ Cileunca, Kec. Pangalengan, Kab. Bandung. Bertempat di kawasan wisata air berupa danau buatan, *theme park* ini ditargetkan untuk masyarakat kelas menengah dan menengah ke atas sebagai target segmentasi pasar. Tapak untuk proyek ini memiliki GSB sebesar 4 meter dengan lebar jalan utama sebesar 8 meter, garis sempadan danau sebesar 20 meter, KDB (BCR) sebesar 20%, KLB sebesar 1, dan elevasi per kontur sebesar 1 meter. Tapak memiliki batas – batas antara lain di bagian utara dan timur merupakan perkebunan, permukiman warga dan jalan utama menuju tapak. Sedangkan di bagian selatan dan barat tapak berbatasan langsung dengan Situ Cileunca.

Setelah melalui perhitungan regulasi, luas lantai dasar bangunan maksimal yang dapat dibangun pada tapak sebesar  $8.382 \text{ m}^2$ . Untuk luas lantai maksimal yang dapat dibangun yaitu sebesar  $42.000 \text{ m}^2$  dengan jumlah lantai maksimal yaitu 5 lantai.  
Luas lahan maks yang dapat dibangun

### 2.3 Definisi Tema

Pemilihan tema untuk mengangkat kultur dan/atau budaya Italia dilatar belakangi oleh Negara Italia yang menjadi salah satu negara yang memiliki peringkat wisatawan terbesar di dunia. Negara Italia yang memiliki cost cukup besar untuk dikunjungi dari segi ekonomi masyarakat Indonesia juga memperkuat pemilihan tema agar masyarakat Indonesia masih dapat merasakan sensasi dan suasana negara tersebut tanpa harus mengeluarkan biaya yang cukup besar dengan hanya berkunjung ke *Italian Waterfront E.C. Park*. Kultur budaya dan makanan dari Italia juga sangat beragam dan cukup otentik sehingga dapat meningkatkan daya tarik wisatawan untuk berkunjung ke *theme park* ini. Keunikan *Italian Riviera* dari segi arsitektur dan penataan kawasan juga menjadi hal yang cukup diminati oleh wisatawan mancanegara sehingga meningkatkan *guest experience* apabila pengadaptasian dari hal – hal diatas dapat dikemas dengan baik dalam sebuah *theme park*. Pemilihan *Italian Riviera* sebagai kawasan yang diadaptasi sebenarnya memiliki kesamaan perilaku dengan kebiasaan sebagian masyarakat sekitar Situ Cileunca yaitu berprofesi sebagai nelayan. Kebiasaan ini akan diterapkan pada tema perancangan *theme park* sehingga *theme park* memiliki tema yang cukup kuat sebagai kawasan adaptasi kota nelayan di Italia.

*Bridge to Italy's Waterfront*, tema ini apabila diartikan memiliki makna “Jembatan menuju tepi air Italia”. Hal ini merujuk kepada *theme park* yang dirancang nantinya dengan tema Italia di Situ Cileunca

dapat menjembatani para pengunjung untuk merasakan suasana layaknya berada di negara Italia dengan suguhan hiburan yang dibalut dengan kultur negara tersebut. Italian Waterfront E.C. Park ini memberikan pengalaman baru kepada pengunjung dengan menekankan beberapa aspek meliputi suasana, budaya/kultur, dan arsitektur Italia yang diadaptasi dari Italian Riviera. Theme park ini menggabungkan 2 elemen yaitu kebudayaan/kultur Italia yang beradaptasi dengan keadaan geografis, iklim, dan lingkungan sekitar Situ Cileunca.

## 2.4 Metode Pendekatan Desain

Metode Perancangan yang digunakan pada perancangan taman tematik ini melalui 5 step yang dilakukan secara bertahap, tahapan – tahapan tersebut meliputi: Tahap persiapan merupakan tahap identifikasi proyek meliputi objek perancangan, lokasi, tujuan dan permasalahan; Tahap survey lokasi bertujuan untuk merasakan pengalaman ruang secara langsung terhadap lahan yang akan dirancang; Tahap studi yang dilakukan meliputi studi literatur, studi banding, dan pencarian data yang dapat mendukung proses perancangan; Pengolahan data dilakukan untuk mendapatkan pedoman serta acuan terkait objek perancangan yang nantinya akan digunakan sebagai acuan; dan Tahap perancangan dimulai hingga tahap pengembangan desain pada perancangan *theme park*. Kelima tahapan ini memiliki *feedback* sehingga apabila masing – masing terdapat kendala maka pelaksanaannya dapat dilakukan secara bolak – balik [8].

## 2.5 Elaborasi Tema

POINT	CULTURAL THEME PARK	MEDITERANIAN ARCHITECTURE	ARSITEKTUR ADAPTIF
MEAN	Taman hiburan tematik yang membawa kultur suatu daerah (negara) sebagai daya tarik rekreasi.	Gaya arsitektur yang memiliki ciri khas baik dari material, fasad, struktur dan ornamen yang dipengaruhi arsitektur romawi dan Islam.	Sebuah pendekatan arsitektur yang berfokus pada rancangan untuk beradaptasi dengan lingkungan, pengguna, atau obyek yang diwadahi.
PROBLEM	Merancang suatu <i>theme park</i> dengan memperhatikan kultur dan/atau suasana suatu daerah.	Adanya perbedaan iklim sehingga perlu adanya 'adjustment' pada penggunaan gaya arsitektur mediterania di iklim tropis.	Adanya perbedaan topografi, iklim, dsb. yang dimiliki Pangelangan dan Italian Riviera sehingga terdapat tantangan dalam pengadaptasiannya.
FACT	Menjadi suatu 'shortcut' bagi wisatawan lokal untuk merasakan kultur dan suasana khas negara tsb.	Arsitektur mediterania menyelaraskan keadaan alam sekitar dengan bangunan sehingga sebagian besar menggunakan bahan alami.	Memiliki daya tarik dikarenakan mengadaptasi suatu kawasan sehingga dapat memiliki potensi yang besar dan menjadi suatu kawasan ikonik.
NEED	Kebutuhan masyarakat akan suatu <i>theme park</i> yang memiliki tema kuat sebagai wisata hiburan dan edukasi.	Arsitektur mediterania di negara Italia khususnya Italian Riviera dapat menjadi tema yang digunakan sebagai visualisasi nyata.	Diperlukan 'treatment' untuk mengatasi perbedaan iklim, topografi, dsb. yang dimiliki Pangelangan dan Italian Riviera.
GOAL	Merancang <i>theme park</i> yang dapat menjadi suatu ikon dan bermanfaat bagi masyarakat sekitar.	Penggunaan arsitektur mediterania sebagai penciptaan suasana asli Italian Riviera sehingga dapat menjadi daya tarik wisatawan.	Dapat menciptakan suasana yang nyaris sama dengan Italian Riviera meskipun mengalami beberapa 'adjustment' dalam perancangannya.
CONCEPT	<p style="text-align: center;"><b>ITALIAN WATERFRONT ENTERTAINMENT &amp; CULTURAL PARK</b></p> <p>Perancangan <i>theme park</i> dengan membawa kultur dan menciptakan suasana Negara Italia khususnya daerah sisi air Italian Riviera ke sebuah kawasan suburban bergaya arsitektur mediterania dengan sebuah pendekatan adaptif sehingga nantinya kawasan <i>theme park</i> dapat memberikan nuansa yang nyaris sama dengan keadaan di Italian Riviera dan wisatawan dapat merasakan suasana otentik dari Italian Riviera.</p>		

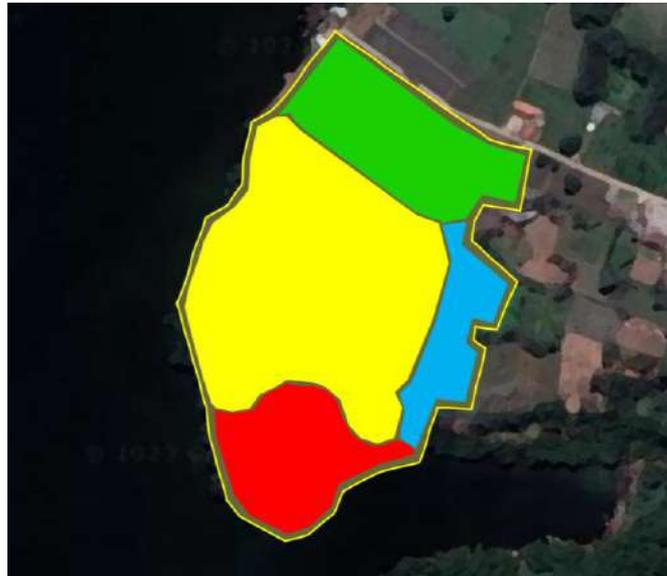
Gambar 1. Elaborasi Tema

## 3. Hasil Rancangan

### 3.1 Konsep Zoning dan Sirkulasi Tapak

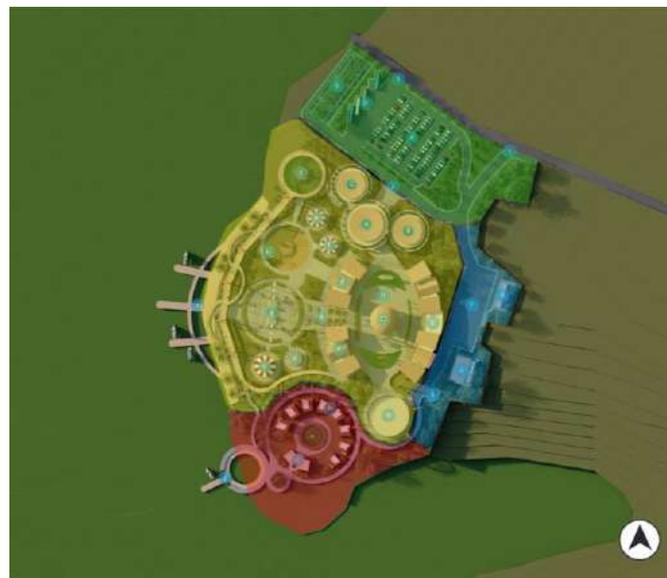
Zoning pada *theme park* ini secara keseluruhan dibagi menjadi 4 bagian, yaitu area publik yang ditunjukkan oleh warna hijau, area semi-publik yang ditunjukkan oleh warna kuning, area private yang ditunjukkan oleh warna merah, dan area penunjang yang ditunjukkan oleh warna biru. Area publik meliputi area parkir utama, parkir bus, parkir motor, dan drop off. Area semi-publik meliputi area penerima, area workshop, area café, resto, wahana, dermaga, plaza, dan stasiun. Area private meliputi area cottage dan dermaga private. Sedangkan pada area penunjang meliputi parkir cottage, parkir pengelola, area bongkar muat, dan bangunan utilitas (power house dan TPS). Penempatan zoning ini ditentukan berdasarkan analisis dimana jalan utama yang berada pada arah utara melintang sepanjang site sehingga area tersebut digunakan sebagai area publik. Kemudian area pada tengah site yang

berbatasan langsung dengan Situ Cileunca menjadikan area ini sebagai area utama yang dikategorikan sebagai area semi-publik dikarenakan area ini merupakan area yang memiliki potensi terbesar secara keseluruhan. Penempatan area private ditempatkan di sisi site namun masih memiliki potensi view yang baik sebagaimana sesuai dengan fungsinya sebagai area penginapan. Kemudian area penunjang utilitas yang ditempatkan di atas site dilandaskan karena area tersebut merupakan area yang memiliki bentuk tidak teratur dan minim akan potensi view dan berbatasan langsung dengan tetangga sehingga area tersebut dimanfaatkan sebagai area penunjang dari theme park ini.



 Zona Publik  Zona Semi-Publik  Zona Private  Zona Private / Service

*Gambar 2. Konsep Zoning Keseluruhan Tapak*

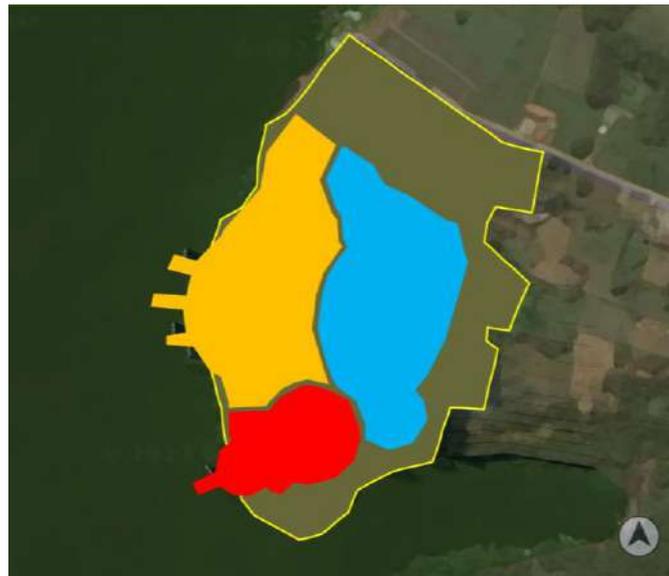


 Zona Publik  Zona Semi-Publik  Zona Private  Zona Private / Service

*Gambar 3. Zoning Keseluruhan Tapak*

Zoning pada area utama dibagi menjadi 3 bagian, yaitu area bangunan atau area edukatif yang ditunjukkan oleh warna biru, area wahana atau area rekreatif yang ditunjukkan oleh warna oranye, dan cottage yang ditunjukkan oleh area berwarna merah. Pada penempatannya, area workshop (bangunan)

atau area edukatif ditempatkan di bagian site yang lebih jauh dari danau dikarenakan area tersebut tidak begitu memerlukan view ke danau karena kegiatan di dalamnya merupakan kegiatan yang berorientasi ke dalam sehingga tidak memerlukan begitu banyak view ke luar bangunan. Sedangkan pada area wahana (outdoor area) ditempatkan di bagian site yang lebih dekat dan berbatasan langsung dengan danau dikarenakan area tersebut memang memerlukan potensi view yang besar dikarenakan kegiatan di dalamnya berorientasi ke luar sehingga perlu menikmati view di sekitarnya. Alasan lainnya ditempatkan area bangunan di site yang memiliki kontur lebih tinggi dikarenakan bangunan tersebut akan menjadi icon dan view utama dari luar site menuju dalam site. Area tersebut nantinya dapat dinikmati oleh wahana ferris wheel dan monorail serta perahu yang mengitari danau Situ Cileunca.



 Zona Wahana  Zona Bangunan  Zona Penginapan

*Gambar 4. Konsep Zoning Kawasan pada Tapak*



 Zona Wahana  Zona Bangunan  Zona Penginapan

*Gambar 5. Zoning Kawasan Utama pada Tapak*

Zoning bangunan pada site dibagi menjadi beberapa bagian. Bangunan yang ditunjukkan oleh warna oranye terang merupakan bangunan penerima yang terdiri dari 3 massa yaitu main hall, bangunan pengelola, dan merch store. Bangunan yang ditandai oleh warna biru menunjukkan area workshop utama yang penempatannya dilatar belakangi oleh kegiatan workshop yang berorientasi ke dalam sehingga tidak membutuhkan begitu banyak view ke luar bangunan sehingga penempatannya ditempatkan sebagai pembatas antara area penunjang (utilitas) dan area utama. Bangunan berwarna hijau merupakan area café yang memiliki orientasi dua arah yaitu ke area plaza sebagai sarana untuk menonton pertunjukkan carnival pada area tersebut dan juga berorientasi ke arah danau. Bangunan yang ditandai oleh warna ungu merupakan bangunan stasiun yang menjadi poros utama pada bangunan bangunan di sekitarnya dan berada tepat di tengah plaza. Area ini juga merupakan bangunan yang nantinya menjadi poros dari flow dan axis dari penataan kawasan sekitarnya. Bangunan yang ditandai oleh warna kuning merupakan area resto yang juga berfungsi untuk menunjang area cottage sehingga penempatannya bersebelahan dengan area cottage yang ditandai oleh warna merah. Sedangkan untuk bangunan utilitas meliputi powerhouse dan TPS ditandai oleh warna oranye gelap.



- Bangunan Main Hall
- Bangunan Workshop
- Bangunan Cafe
- Bangunan Resto
- Bangunan Cottage
- Bangunan Powerhouse & TPS

*Gambar 6. Zoning Bangunan pada Tapak*

Setelah melewati berbagai analisis dan pertimbangan, dari jalan utama terdapat akses masuk menuju tapak yang berada lebih tinggi dibandingkan akses keluar tapak. Sehingga kendaraan akan masuk di kontur yang memiliki ketinggian paling tinggi di tapak. Kemudian setelah akses masuk, jalan dibagi lagi menjadi dua cabang yaitu menuju area drop off yang nantinya mengarahkan menuju area parkir dan menuju area parkir karyawan dan cottage. Untuk area parkir mobil dibuat berundak – undak mengikuti elevasi kontur sehingga tidak memakan banyak pekerjaan cut and fill pada lahan. Zona parkir ini dibuat sejajar dengan jalan utama sehingga lahan yang dimanfaatkan akan lebih efisien dan terlihat lebih tertata.



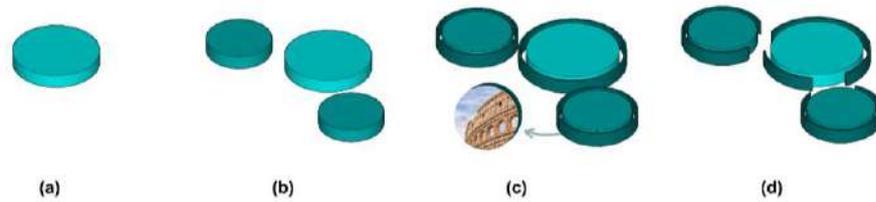
1 : MASUK SITE	A : MAIN HALL	a : FERRIS WHEEL
2 : DROP OFF	B : KANTOR PENGELOLA	b : AMPHITHEATER
3 : KELUAR SITE	C : MERCH STORE	c : KOMEDI PUTAR
4 : PARKIR MOBIL UMUM	D : STASIUN MONORAIL	d : POCHI-POCI
5 : PARKIR BUS	E : WORKSHOP	e : ONTANG-ANTING
6 : PARKIR MOTOR	F : ITALIAN CAFE	f : MATADOR
7 : PARKIR PENGELOLA & COTTAGE	G : RESTO	g : PLAZA AREA DUDUK
8. LOADING DOCK	H : COTTAGE	h : PLAZA CARNAVAL
	I : PENERIMA COTTAGE	i : DERMAGA
	J : POWERHOUSE	j : DERMAGA PRIVATE
	K : TPS	

Gambar 7. Blok Plan

### 3.2 Gubahan Massa & Tatanan Massa

Gubahan massa pada bangunan utama (bangunan penerima) merupakan pengadaptasian dari bangunan Colloseum di Italia sehingga bangunan memiliki bentuk lingkaran dengan pemanfaatan secondary skin berupa arch beton yang diambil dari karakteristik bangunan Colloseum. Begitupun untuk bangunan lingkaran lainnya yaitu resto dan stasiun.

Untuk penjelasan terkait gubahan massa bangunan utama dijelaskan pada poin gubahan massa awal diadaptasi dari bentuk lingkaran yang mana bentuk ini merupakan pengadaptasian dari bentuk colloseum di Italia. Kemudian pada poin B mengalami penambahan 2 massa penunjang di sebelah kiri dan kanan dengan bentuk yang sama. Pada poin C, untuk menciptakan kesan colloseum, diambil karakteristiknya yang diterapkan di luar kulit bangunan sebagai secondary skin. Pada poin D, untuk menciptakan koneksi antar massa masing masing sisi yang bersingungan dilakukan subtraksi agar 3 massa bangunan tersebut dapat terkoneksi secara axis.



Gambar 8. Gubahan Massa Main Hall



Gambar 9. Perspektif Main Hall

Untuk bangunan workshop dan cafe mengadaptasi bentuk bangunan persegi yang diadaptasi dari Italian Riviera dengan menerapkan karakteristik utamanya yaitu bangunan padat dengan warna – warni di dalamnya. Dikarenakan bangunan ini memiliki fungsi yang masif, sehingga bangunan yang diadaptasi dari bangunan kecil (hunian) dialihfungsikan menjadi bangunan yang besar dengan dilakukan kamuflase sehingga bangunan yang hanya terdiri dari satu bangunan utuh namun terlihat seakan – akan merupakan bangunan multi massa.

Penempatan massa pada theme park ini sendiri berdasarkan axis dan flow yang dibentuk dan diperkuat oleh peletakkan massa dan sirkulasi. Axis utama terdapat pada bangunan stasiun yang merupakan titik tengah dari keseluruhan bangunan. Main hall menjadi awal terbentuknya axis yang kemudian ditarik garis lurus menuju stasiun dan dari stasiun disebar kembali menuju axis utama yaitu ferris wheel dan sekunder yaitu resto. Axis utama menuju ferris wheel diperkuat dengan diterapkan area sirkulasi diantara kedua bangunan cafe yang juga berfungsi sebagai area duduk pada theme park. Kemudian ferris wheel yang menjadi poros utama area rekreatif (wahana) menyebarkan axisnya ke dua arah yaitu kanan dan kiri. Resto memiliki peran yaitu menjadi titik akhir axis pada area edukatif (area bangunan). Resto ini juga menjadi sebuah poros lingkaran sebagai jalur dari monorail yang kemudian menyatu dengan cottage yang memiliki alur yang sama. Kemudian dilanjutkan sehingga mendapat kolam retensi sebagai poros akhir dari jalur monorail. Penerapan sirkulasi dan tatanan massa ini juga berlandaskan dengan bentuk lingkaran dimana lingkaran – lingkaran tersebut terkoneksi satu sama lain sehingga tatanannya terasa lebih rekreatif.



*Gambar 10. Flow & Axis Tatanan Massa*



*Gambar 11. Tatanan Massa pada Tapak*

### 3.3 Fasad

Dalam Istanto H, Freddy (1999), dipaparkan beberapa elemen arsitektur mediterania yaitu diantaranya penggunaan bukaan yang biasanya menggunakan bentuk persegi dengan ventilasi udara di atasnya yang berbentuk semi sirkular dengan komposisi kotak – kotak kecil sebagai modul kaca pada bukaan. Pada penerapannya juga dinding dibuat tebal sehingga pada bukaan kusen berada pada dinding bagian terdalam dan menciptakan suatu elemen bingkai dan berlaku hampir di setiap bukaan. Biasanya pada penggunaan dinding dibiarkan terekspos atau apabila digunakan finishing, plesteran dibuat tidak rata (memiliki tekstur) sehingga menimbulkan karakter yang kasar. Kesan dinding yang berat juga dibuat dengan penerapan dinding yang tebal [9]. Pada penggunaan warna awalnya gaya arsitektur ini menggunakan warna sederhana dan polos. Kemudian bangunan arsitektur mediterania terpengaruh warna – warna cerah yang diadaptasi dari warna alam sekitar. Warna pada gaya arsitektur mediterania dinilai hangat karena kebanyakan menggunakan warna – warna pastel, terakota, kuning, serta oranye. Pengaruh arsitektur Yunani – Romawi juga mempengaruhi penggunaan bentuk pilar yang menonjol dan penggunaan unsur lengkung pada bangunan (arch) [10].

Fasad pada Italian Waterfront E.C. Park memiliki kesamaan dan kesinambungan satu sama lain. Terdapat dua jenis perbedaan fasad yaitu pada bangunan berbentuk lingkaran yang diadaptasi dari Colloseum di Itali dan bangunan yang menjadi icon yaitu workshop dan cafe yang diadaptasi dari pemukiman di Italian Riviera. Secara garis besar pengaplikasian fasad bangunan di theme park ini menerapkan gaya arsitektur Mediterania yang diambil dari beberapa gaya arsitektur Itali. Pemanfaatannya diterapkan pada penggunaan arch, ornamen, material, serta pemilihan finishing dan warna pada bangunan.

Fasad pada bangunan penerima (main hall) mengadaptasi karakter dari Colloseum dimana bentuk lingkaran pada bangunan ini merupakan adaptasi dari bentuk Colloseum. Penerapan arch – arch pada fasad bangunan juga merupakan penerapan dari adaptasi karakteristik Colloseum. Pada bangunan utama terdapat secondary skin beton yang dimiringkan pada beberapa sisi sebagai pembatas area sirkulasi luar bangunan dan area hijau pada tapak yang fungsinya juga sebagai ornamen penguat konsep dari Italia yang juga merupakan pengadaptasian yang sama dari karakteristik Colloseum. Material yang digunakan pada dinding bangunan merupakan material beton yang difinish dengan teknik rough wall sehingga dinding pada fasad memiliki tekstur kasar sehingga memperkuat gaya arsitektur yang diterapkan. Bentuk pintu dan jendela yang diterapkan pada bangunan juga berbentuk arch agar selaras dengan gaya yang diterapkan. Penggunaan warna finish yang diterapkan juga merupakan adaptasi dari gaya arsitektur mediterania yang pada umumnya menggunakan warna – warna alam (coklat, krem, merah, biru, dsb.) sehingga warna krem diadaptasi dari warna pasir pantai dimana Italian Riviera berlokasi yaitu sebagai kawasan tepi pantai Italia.



*Gambar 12. Tampak Bangunan Utama*

Penerapan keselarasan fasad pada bangunan juga diterapkan pada bangunan lingkaran lainnya yaitu stasiun dan resto. Namun terdapat beberapa perbedaan pada fasad yang diterapkan yaitu tidak digunakannya secondary skin beton pada kedua bangunan tersebut. Bangunan stasiun lebih menekankan karakteristik arch pada Colloseum yang rapat dan penonjolan kolom di eksterior bangunan yang juga merupakan penerapan dari karakteristik Colloseum. Sedangkan pada bangunan resto masih menerapkan fasad yang serupa dengan bangunan main hall dengan perbedaannya yaitu penggunaan dinding miring diterapkan pada dinding parapet sehingga karakteristik bentuk Colloseum tetap terbentuk pada fasad bangunan. Penggunaan warna dan material pada kedua bangunan ini masih sama dengan bangunan utama.



*Gambar 13. Tampak Bangunan Stasiun*



*Gambar 14. Tampak Bangunan Resto*

Pada fasad bangunan workshop dan cafe memiliki perbedaan eksekusi yang cukup kontras dari bangunan adaptasi Colloseum yang berbentuk lingkaran. Kedua bangunan ini diadaptasi dari bentuk bangunan pemukiman Italian Riviera yang berbentuk persegi namun dikamufase yaitu fasad dibuat maju – mundur sehingga terlihat bangunan ini merupakan bangunan multi massa. Dari segi material memang tidak ada perbedaan dari bangunan berbentuk lingkaran, namun penggunaan warna yang cukup berwarna (warna – warni) menjadikan bangunan ini terlihat kontras dari bangunan disekitarnya. Pada fasad digunakan banyak ornamen yang memperkuat gaya arsitektur mediterania terutama pada bagian jendela. Pada bagian jendela diberikan frame beton yang diadaptasi dari karakteristik bangunan di Italian Riviera. Beberapa jendela juga diterapkan sun shading dari material kayu guna memperkuat elemen yang digunakan dari daerah pengadaptasiannya. Penggunaan arch – arch pada bagian teras dan gang – gang pada bangunan juga merupakan karakteristik dan hasil adaptasi dari Italian Riviera dengan gaya arsitektur yang sama. Penggunaan baluster juga diterapkan sebagai elemen yang memperkuat gaya arsitektur mediterania pada theme park ini. Penggunaan balkon – balkon kecil yang diterapkan sebagai area penempatan tanaman hijau juga menjadi salah satu elemen adaptasi dari bangunan di Italian Riviera.



*Gambar 15. Tampak Bangunan Workshop*



*Gambar 16. Tampak Bangunan Cafe*

#### **4. Kesimpulan**

*Theme Park* Italian Waterfront Entertainment & Cultural Park berlokasi di tepi Danau Situ Cileunca, Pangalengan dengan luas lahan sebesar 4,2 Ha. Penerapan tema arsitektur mediterania dengan konsep adaptif dari Italian Riviera melihat potensi yang serupa dengan melakukan beberapa modifikasi melihat adanya perbedaan iklim dan lingkungan. Tapak berada di lahan berkontur dekat dengan danau sehingga potensi ini dapat dimanfaatkan terutama dari segi view yang baik. Penerapan desain arsitektur

mediterania ini ditunjukkan pada penggunaan ornamen arch yang diterapkan pada fasad, material dinding bertekstur yang digunakan, dan pemilihan warna pada *finishing*. *Theme park* ini harapannya dapat memberikan hiburan dan edukasi terkait kebudayaan dan kultur negara Italia sebagai salah satu negara dengan jumlah wisatawan tertinggi di dunia tanpa harus mengeluarkan biaya, waktu, dan tenaga yang cukup besar dengan hanya berkunjung ke Italian Waterfront E.C. Park

## 5. Daftar Referensi

- [1] Schnädelbach, Holger. (2010). Adaptive Architecture - A Conceptual Framework.
- [2] Wardana, A. W., Purnomo, A. H., & Winarto, Y. (2019). Penerapan Konsep Arsitektur Adaptif Pada Perancangan Kampung Vertikal Di Kawasan Kumuh Dan Rob, Semarang. *SenTHong*, 2(2), 437–446. <https://jurnal.ft.uns.ac.id/index.php/senthong/article/view/979/467178> Ade Lisman Jaya Zai, dan Mohammad Dolok Lubis / EE Conference Series 05 (2022)
- [3] Oyesode, S. A. (2018). Concept of Building Adaptability: A Sustainable Approach towards Resources and Energy Conservation in Nigeria. *International Journal of Innovative Research and Development*, 7(2), 72–75. <https://doi.org/10.24940/ijird/2018/v7/i2/jan18081>
- [4] “Merriam-Webster. (n.d.). Theme park. In Merriam-Webster.com dictionary”. [Online]. Tersedia: [www.merriam-webster.com/dictionary/theme%20park](http://www.merriam-webster.com/dictionary/theme%20park). [Diakses 22-Agustus-2023]
- [5] Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, 1993, Kamus Besar Bahasa Indonesia, Balai Pustaka.
- [6] Extrada, E., Darmawan, E., & Suyono, B. (2014). Taman Bertema Indoor Trans Studio Semarang. *IMAJI*, 3(4).
- [7] Clave, S. Anton. (2007). *The Global Theme Park Industry*. UK: Kings Lynn, Hal 27
- [8] Abadi, Slamet Ashar. Penerapan Tema Sequence Architecture Pada Bangunan Museum Arkeologi di Kota Baru Parahyangan. *Repository Tugas Akhir Prodi Arsitektur Itenas*, 2020, 14.
- [9] Istanto H, Freddy. (1999). Telaah Gaya Arsitektur Mediterania di Indonesia. *Jurnal Dimensi Teknik Arsitektur* Vol 27, No. 1. 48-55.
- [10] Indraswara M, Sahid. (2008). Kajian Arsitektur Mediterania dan Perkembangannya di Indonesia. *Jurnal Ilmiah Perancangan Kota dan Permukiman*. Vol 7, No. 2. 80-89.