

ARSITEKTUR METAFORA PADA PERANCANGAN AQUATIC LAND THEME PARK DI BANDUNG

Mochamad Ilham Fauzan Affandi¹, Dwi Kustianingrum¹

¹Program Studi Arsitektur, Fakultas Arsitektur dan Desain,
Institut Teknologi Nasional Bandung
E-mail: affandiilham21@mhs.itenas.ac.id

ABSTRAK

Kota Bandung ialah salah satu kota besar di Indonesia yang memiliki masalah peristiwa peningkatan jumlah wisatawan, hal ini dapat menggambarkan bahwa di kota Bandung membutuhkan sarana / fasilitas rekreasi dan hiburan untuk mawadahi kebutuhan para wisatawan yang berkunjung ke kota Bandung. Sarana ini bisa diwujudkan dalam bentuk Taman Hiburan Tematik (Theme Park). Perancangan Aquatic Land Theme Park berada di kawasan Kiara Artha Park, Jl. Banten, Kebonwaru, Batununggal, Kota Bandung, Jawa Barat. Lokasi tersebut merupakan jalan arteri yang cukup padat. Pada Kawasan Aquatic Land Theme Park ini dilengkapi dengan berbagai macam fasilitas rekreasi diantaranya terdapat bangunan Sea Aquarium sebagai bangunan utama dengan fungsi sebagai konservasi aquarium ikan laut, lalu terdapat fasilitas kolam air mancur, pertunjukan lumba-lumba, dan wahana rekreasi sepeda air. Selain itu terdapat beberapa fasilitas penunjang pada kawasan ini seperti resto & souvenir, kantor pengelola, dan klinik ikan. Bangunan pada perancangan Aquatic Land Theme Park ini mengusung tema dan konsep pendekatan arsitektur metafora. Terdapat 3 kategori metafora diantaranya yaitu intangible metaphor, tangible metaphor, dan combine metaphor. Desain bangunan Sea Aquarium mengambil bentuk metafora dari ikan pari yang diterapkan pada bentuk atapnya sedangkan pada bangunannya menyesuaikan dengan bentuk aliran air yang dinamis.

Kata Kunci: Theme Park, Arsitektur Metafora, Air

ABSTRACT

The city of Bandung is one of the big cities in Indonesia which has a problem of increasing the number of tourists, this can illustrate that the city of Bandung requires recreational and entertainment facilities / facilities to accommodate the needs of tourists visiting the city of Bandung. This facility can be realized in the form of a Thematic Amusement Park (Theme Park). The design of the Aquatic Land Theme Park is in the Kiara Artha Park area, Jl. Banten, Kebonwaru, Batununggal, Bandung City, West Java. The location is a fairly congested arterial road. The Aquatic Land Theme Park area is equipped with various types of recreational facilities including the Sea Aquarium building as the main building with a function as a marine fish aquarium conservation, then there are fountain pool facilities, dolphin shows, and water bicycle recreation rides. Besides that there is several supporting facilities in this area such as restaurants & souvenirs, management offices, and fish clinics. The building in the design of the Aquatic Land Theme Park carries the theme and concept of a metaphorical architectural approach. There are 3 categories of metaphors including intangible metaphors, tangible metaphors, and combined metaphors. The design of the Sea Aquarium building takes the metaphorical form of a stingray which is applied to the shape of the roof while the building adapts to the dynamic shape of water flow.

Keywords: Theme Park, Metaphorical Architecture, Water

1. PENDAHULUAN

Pariwisata di Indonesia terus mengalami perkembangan seiring berjalannya waktu. Setiap tahunnya terjadi kenaikan signifikan dalam jumlah pengunjung pariwisata yang terus bertambah dan meningkat yang dapat diamati di sebagian kota besar di Indonesia, termasuk Bandung.

Peristiwa peningkatan jumlah wisatawan ini dapat menggambarkan bahwa Kota Bandung membutuhkan sarana / fasilitas rekreasi dan hiburan untuk mewadahi kebutuhan para wisatawan yang berkunjung ke kota Bandung. Sarana ini bisa dinyatakan sebagai Taman Hiburan Tematik (*Theme Park*)

Jawa Barat mempunyai sejarah kebudayaan yang panjang dan potensi wisata luas dengan pengembangan wisata yang berbasis pada wisata air sebagai daya tarik utama. Adanya fasilitas yang kognitif, edukatif, informatif, dan menarik dapat membantu dalam pelestarian, pendidikan, serta pengembangan pariwisata di Jawa Barat. Oleh karena itu, *Aquatic Land Theme Park* ini diharapkan bisa menjadi fasilitas dan sarana rekreasi yang dapat menunjang kawasan wisata dan memberikan edukasi secara visual pada fasilitas di dalamnya.

2. EKSPLORASI DAN PROSES PERANCANGAN

2.1 Pemahaman Proyek

Istilah "*Theme Park*" mengacu pada kumpulan atraksi hiburan, wahana, dan acara lainnya yang dikumpulkan di satu tempat untuk menarik banyak orang. Tidak seperti taman kota atau taman bermain biasa, *Theme Park* lebih kompleks dan biasanya memiliki area yang dirancang untuk berbagai usia. *Theme Park* adalah taman hiburan yang dihiasi dengan tema tertentu sebagai tema utama. Ini bisa menjadi periode tertentu dalam cerita atau dunia masa depan (Webster 2010). [1]

Menurut Kamus Bahasa Inggris Terjemahan Indonesia, arti kata *aquatic* adalah yang hidup dekat air. Arti lainnya dari *aquatic* adalah yang berhubungan dengan air. [2]

Land, sebagai kata benda dalam bahasa Inggris, merujuk pada area yang dapat ditempati atau digunakan. Secara khusus, *land* dapat merujuk pada tanah atau wilayah yang luas. [3]

Metafora adalah sebuah tren yang muncul pada era postmodernisme yang berkembang. Beberapa berpendapat tentang Arsitektur Metafora yang merupakan sebuah bahasa visual yang digunakan untuk mengungkapkan suatu konsep melalui bentuk-bentuk yang diciptakannya. Arsitektur Metafora dapat dikarakterisasi sebagai suatu gaya arsitektur yang menyerap dan menggambarkan makna melalui perumpamaan atau kiasan dari objek-objek lain. [4]

2.2 Lokasi Proyek

Proyek *Aquatic Land Theme Park* berada di Kiara Artha Park, Jl. Banten, Kebonwaru, Batununggal, Kota Bandung. Tempat tersebut merupakan sebuah jalan utama yang sangat sibuk dan berperan sebagai penghubung antara Kota Bandung dengan Kabupaten Bandung. Rencana pembangunan proyek ini melibatkan lahan seluas 36.306 m², yang setara dengan sekitar 4 hektar dengan ketentuan KDB 40%, KLB 2,8, KDH 50 %, dan GSB 15 meter. Proyek ini memiliki luas lantai dasar 2.100 m² dengan luas lantai keseluruhan 11.400 m².



Gambar.1. Peta Lokasi
Sumber : <https://earth.google.com/web/>

2.3 Pendekatan Arsitektur Metafora

Pendekatan Arsitektur Metafora adalah sebuah pendekatan dalam bidang arsitektur yang bertumpu pada konsep menghubungkan elemen-elemen arsitektur. dengan ungkapan bentuk-bentuk visual. Penerapannya sering digunakan pada Bangunan tersebut awalnya dirancang sebagai tempat untuk menyimpan koleksi buku dan kegiatan membaca, namun seiring berjalannya waktu, telah mengalami perkembangan menjadi sebuah ruang publik yang lebih mengedepankan aspek sosial dan rekreasi. [5]

Terdapat tiga kategori (Antoniades, 1990) :

- *Intangible metaphor* : kreativitas untuk menciptakan metafora berakar dari konsep, ide, kondisi manusia, atau kualitas-kualitas tertentu seperti individualitas, kealamiah, komunitas, tradisi, dan budaya.
- *Tangible metaphor* : metafora yang muncul dari visual atau karakteristik material, seperti rumah yang diibaratkan sebagai istana atau atap kuil yang melambungkan langit.
- *Combine metaphor* : di mana aspek konseptual dan visual saling beririsan sebagai titik awal dalam proses desain. [6]

2.4 Penerapan Tema

Proyek *Aquatic Land Theme Park* mengangkat tema Pendekatan Arsitektur Metafora. Berikut merupakan penjelasan definisi tema yang diangkat pada bangunan ini.



Gambar. 2 Mind Map
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Berdasarkan uraian elaborasi tema diatas, dapat dibuat kesimpulan sebagai berikut.

- Penggunaan Konsep Arsitektur Metafora

Konsep Arsitektur Metafora yaitu memberikan sebuah pesan atau informasi mengenai bangunan melalui bentuk-bentuk visual yang dihasilkan dari desain yang dihasilkan. [7]

3. HASIL RANCANGAN

3.1 Zonasi Dalam Tapak

Terdapat 5 massa bangunan di dalam tapak ini, yaitu terdiri dari 1 massa bangunan utama yang berfungsi sebagai bangunan *aquarium* laut dan 3 massa bangunan penunjang yang masing-masing berfungsi sebagai kantor pengelola, resto & *souvenir*, klinik ikan, dan pertunjukan lumba-lumba. Zona publik, zona privat, dan zona *service* yang termasuk dalam Zonasi dalam tapak tersebut.



Gambar.3. Zonasi Dalam Tapak

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Pintu masuk utama mengarah *site* terdapat di arah barat atau lebih tepatnya arah barat laut bangunan. Dalam pengolahan tapak, untuk mencapai nya pengunjung maupun pengelola *Aquatic Land Theme Park* dapat memakai kendaraan sendiri maupun umum. Di bagian depan gedung utama, disediakan area *drop off* untuk kendaraan pribadi dan *lay bay* untuk kendaraan umum.



Gambar 4. Sirkulasi Dalam Tapak
Sumber : Dokumentasi Pribadi

3.2 Gubahan Massa

Ide massa pada bangunan *sea aquarium* ini mengangkat bentuk visual dari ikan pari yang sedang memiliki sikap berenang di dasar laut. Bangunan akan memiliki nilai informatif dalam pengaplikasian metafora ikan pari pada bentuknya.



Gambar 5. Gubahan Massa Sea Aquarium
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Proses sikap pergerakan ikan pari dapat dihadirkan dari 3 proses pergerakan sayap ikan pari, yaitu saat berenang di dasar laut, siaga dan terbang. [8]

3.3 Tatanan Massa Pada Tapak



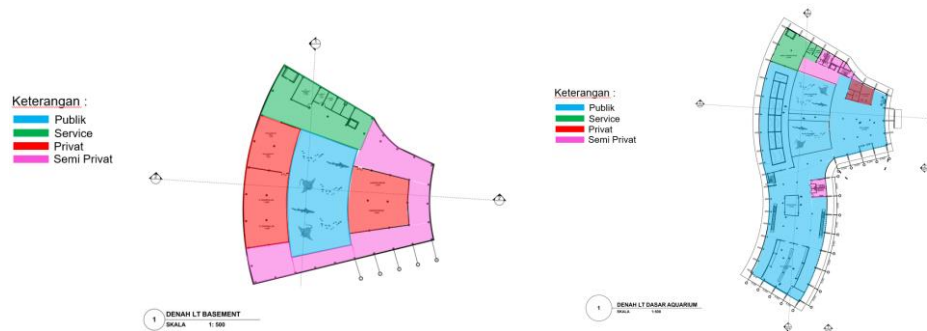
Gambar 6. Tatanan Massa Pada Tapak

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Lokasi tapak yang berada di dalam kawasan Kiara Artha park. Sebelumnya lokasi tapak merupakan lahan kosong yang dipenuhi dengan vegetasi (rumput) yang tidak terurus. Orientasi bangunan pada *site* menghadap ke arah barat yang juga menjadi area jalan utama pada kawasan Kiara Artha. Untuk menjauhi cahaya yang menembus ke bangunan, diberikan vegetasi di area depan bangunan yaitu pada plaza dan area parkir *site*.

3.3.1 Tatanan Ruang

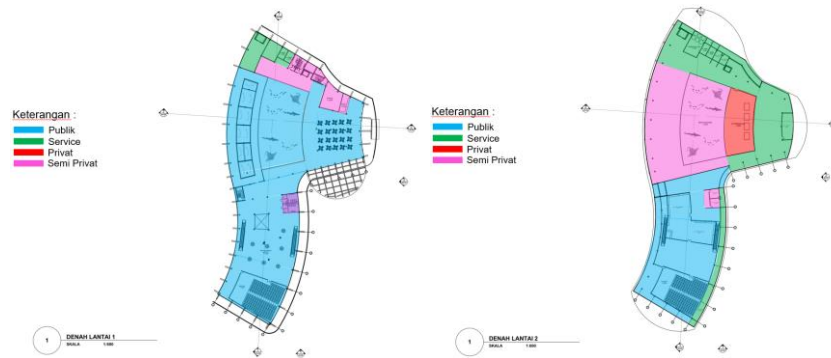
Pada massa bangunan *aquarium* ini terdapat 3 lantai dan 1 lantai *basement*. Lantai *basement* difungsikan sebagai ruang pengelola dan area utilitas dari bangunan *aquarium* laut, pada lantai dasar di fungsikan sebagai area *exhibition* atau sarana pertunjukan dari *aquarium* laut dari mulai ukuran yang kecil hingga yang terbesar (*main aquarium*) dan juga terdapat *tunnel aquarium* yang akan menghubungkan antara *main aquarium* dan *aquarium* koridor pada bangunan, selain itu juga terdapat *touchpool* area dan galeri ikan sebagai sarana rekreasi dan edukasi.



Gambar 7. Lantai Basement & Lantai Dasar Sea Aquarium

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Selanjutnya pada lantai 1 terdapat *aquarium* individu dan *theater* pertunjukan yang menyajikan petualangan di dalam laut serta masih terdapat *aquarium* koridor dan area resto café yang *view* nya mengarah ke *main aquarium* dengan maksud menciptakan suasana di dalam laut sembari menikmati hidangan yang disajikan kepada pengunjung. Lalu pada lantai 2 merupakan area *maintenance* dari *aquarium* dan toko *souvenir* dari bangunan *sea aquarium*.

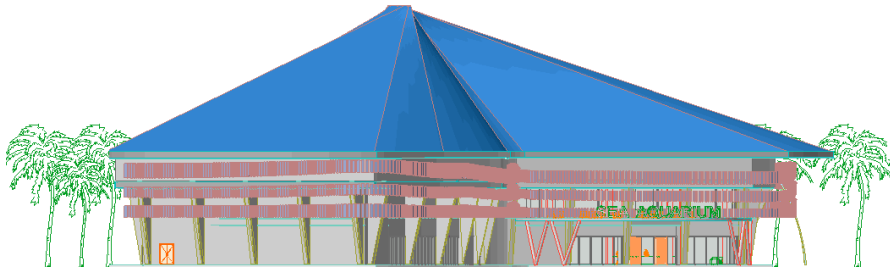


Gambar 8. Lantai 1 & Lantai 2 Sea Aquarium

Sumber : Dokumentasi Pribadi

3.4 Fasad

Pada fasad bangunan utama yaitu bangunan *Sea Aquarium*, bagian *entrance* nya menggunakan dinding transparan yaitu menggunakan *curtain wall* dengan *finishing* kaca dan pengaplikasian *secondary skin* pada fasad bangunan nya, berbentuk gelombang yang terinspirasi dari aliran air. Nilai metafora dari bangunan ini terdapat pada atap nya dan *secondary skin* yang di aplikasikan pada fasad bangunannya. [9]

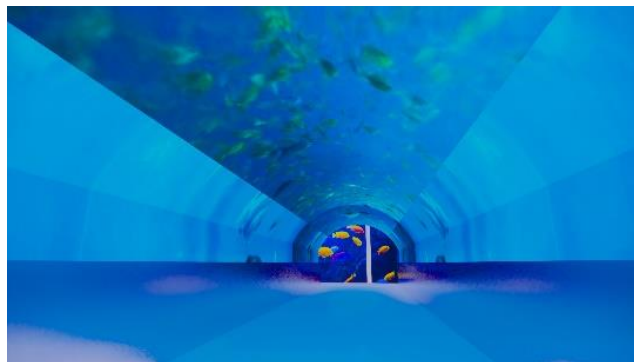


Gambar 9. Tampak Depan Bangunan Sea Aquarium

Sumber : Dokumentasi Pribadi

3.5 Interior Bangunan Sea Aquarium

Interior pada massa bangunan utama yaitu bangunan *Sea Aquarium* terdapat *main aquarium* yang aksesnya dapat melalui *tunnel aquarium* dengan tinggi 2,5 m dan lebar 3 m yang dapat dilihat pada **Gambar 4**. Dibawah ini :



Gambar 10. Interior Tunnel Main Aquarium

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Pada area koridor *aquarium* dibuat mengelilingi sepanjang area koridor dengan bentuk *aquarium* yang mengikuti bentuk ruang pada area koridor dengan memberikan pencahayaan yang membuat pengunjung seakan berada di dalam laut. (**Gambar 11**)



Gambar 11. Interior Koridor Aquarium
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Area *gallery* ikan pada lantai dasar menyuguhkan berbagai macam fosil dari berbagai macam jenis ikan laut, desain pada area ini dibuat dengan *ambience* yang menyesuaikan dengan tema ruangnya sehingga menciptakan ruangan yang nyaman bagi pengunjung.



Gambar 12. Interior Gallery Ikan
Sumber : Dokumentasi Pribadi

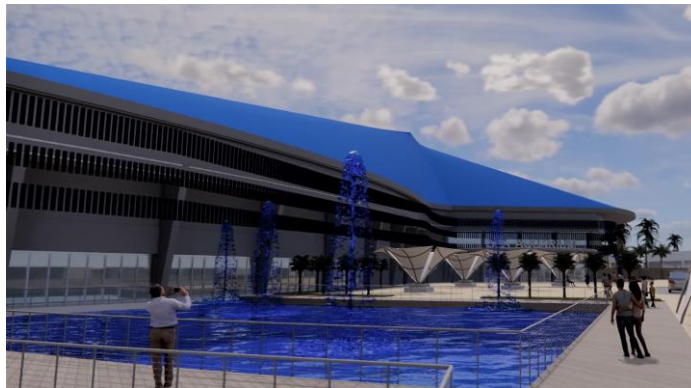
Selanjutnya area resto café yang terdapat di lantai 1, pada interior pada area resto & café dinding dilapisi dengan *finishing* batu kerikil guna menciptakan suasana di dalam laut. [10]



Gambar 13. Interior Resto & Café Pada Sea Aquarium
Sumber : Dokumentasi Pribadi

3.6 Eksterior Bangunan

Eksterior pada bangunan *Sea Aquarium* ini akan memperlihatkan jelas bahwa bangunan ini merupakan bangunan utama pada kawasan *Aquatic Land Theme Park* ini. Pengaplikasian *secondary skin* pada fasad bangunan guna meminimalisir cahaya berlebih yang masuk kedalam bangunan. Pada bagian atapnya dibuat menyerupai posisi ikan pari yang sedang berenang di dasar laut dengan mengutamakan nilai pendekatan metafora.



Gambar 14. Eksterior Bangunan Sea Aquarium

Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar 15. Eksterior Bangunan Sea Aquarium

Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar 16. Eksterior Kawasan Aquatic Land Theme Park

Sumber : Dokumentasi Pribadi

4. KESIMPULAN

Aquatic Land Theme Park merupakan kawasan taman tematik yang berlokasi di Jl. Banten, Kebonwaru, Batununggal, Kota Bandung atau lebih tepatnya di dalam kawasan Kiara Artha Park, Bandung. Kawasan ini menerapkan tema pendekatan arsitektur metafora dan *aquatic* yang akan memberikan sarana rekreasi dan edukasi yang bermanfaat bagi para pengguna nya. Penerapan arsitektur metafora juga terdapat pada bangunan utama dari kawasan ini yaitu bangunan *Sea Aquarium* yang memiliki fungsi sebagai konservasi *aquarium* biota laut. Nilai metafora pada bangunan *Sea Aquarium* dapat dilihat dari bentuk atapnya yang terinspirasi dari pergerakan ikan pari di dasar laut, juga pada fasad nya yang menggunakan *secondary skin* dengan bentuk bergelombang seperti aliran air. Selain itu kawasan ini juga memberikan nilai *aquatic* yang ditonjolkan pada area kolam air mancur dan pertunjukan lumba-lumba yang merupakan fasilitas yang terdapat di kawasan *theme park* ini.

5. DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Anwar, PERANCANGAN SARANA REKREASI PARAHYANGAN BOTANICAL PARK DI BANDUNG, Bandung: Itenas, 2020.
- [2] "www.babla.co.id," Jumat Juli 2023. [Online]. Available: <https://www.babla.co.id/bahasa-inggris-bahasa-indonesia/aquatic>. [Accessed Jumat Juli 2023].
- [3] A. P. B. U. M. Area and A. P. B. Universitas Medan Area, "Perbedaan "Land & Lend" Dalam Bahasa Inggris," Januari 2022.
- [4] Y. Duna S., LEARNING CENTER BERBASIS TEORI KECERDASAN MAJEMUK DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR METAFORA DI SOLO, Yogyakarta: Editor UAJY, 2018.
- [5] Ashadi, KONSEP METAFORA DALAM ARSITEKTUR, Jakarta: Arsitektur UMJ Press, 2019.
- [6] ASKA, "Arsitektur Metafora : Pengertian, Prinsip, Tokoh dan Karyanya," ARSITUR.COM STUDIO, 3 Januari 2023. [Online]. Available: <https://www.arsitur.com/>. [Accessed 16 Juli 2023].
- [7] M. ISHOMUDDIN, PERANCANGAN SEA WORLD DI KAWASAN WISATA BAHARI LAMONGAN, MALANG, 2014.
- [8] S. Y. Purnamasari Ria, "Kajian Konsep Arsitektur Metafora pada Bangunan Fashion Design & Modeling School (Tokyo Fashion Tower, Beekman Tower, Mode Gakuen Cocoon)," *Jurnal LINEARS*, vol. 5, pp. 61-70, 2022.
- [9] R. A. A. Novalitas Natasya, "Re-Desain Sea World Ancol dengan Konsep Edutainment untuk Meningkatkan Kepedulian Masyarakat Indonesia akan Lingkungan Hidup Laut," *JURNAL SAINS DAN SENI ITS*, vol. 9, pp. 129-134, 2020.
- [10] A. Prihutama Mundhi, "KAJIAN KONSEP ARSITEKTUR METAFORA PADA BANGUNAN BERTINGKAT TINGGI," *Jurnal Arsitektur Zonasi*, vol. 3, pp. 220-232, 2020.