

PENERAPAN KONSEP KEBAHAGIAAN DALAM ARSITEKTUR PADA PERANCANGAN TAMAN KEMAH MUSIK DI SITU CILEUNCA, KABUPATEN BANDUNG

Chrisna Prawiratama Bimantara¹, Juarni Anita², dan Reza Phalevi Sihombing³
Program Studi Arsitektur Fakultas Arsitektur dan Desain, Institut Teknologi Nasional Bandung
E-mail: chrishabima@mhs.itenas.ac.id

Abstrak

Festival musik adalah sebuah penyelenggaraan acara hiburan musik yang dilakukan dengan mengundang banyak bintang tamu dalam satu waktu dan sifatnya masif sehingga bisa mendatangkan banyak pengunjung. Festival musik seringkali dianggap sebagai hiburan utama bagi masyarakat yang senang terhadap musik. Maraknya festival musik ini menjadi ide awal terbuatnya konsep festival yang dituangkan ke dalam tempat hiburan berupa taman kemah, dimana penonton dapat menikmati alunan musik sekaligus berkemah di dalam festival musik. Situ Cileunca adalah pilihan yang baik untuk dijadikan destinasi taman kemah. Perancangan taman kemah musik ini memiliki aspek utama yaitu pendekatan tematik kebahagiaan dalam arsitektur atau *architecture of happiness* yang menjelaskan banyak teori aplikatif mengenai relevansi psikologis terhadap rancangan bangunan. Hal ini yang mendasari terciptanya ide permasalahan pada studi perancangan yang dibuat, sehingga pemanfaatan kondisi tapak dengan kontur yang khas dan terdapat area perairan berupa danau dinilai akan meningkatkan value yang tinggi jika digunakan sebagai lokasi tempat festival musik untuk menunjang wisata bermusik di Indonesia. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi literatur dan studi preseden. Tujuan dari penelitian ini adalah menjadikan taman kemah musik Situ Cileunca sebagai tempat ikonik dengan sentuhan elemen bangunan dinamis dan strukturnya seperti gelombang suara agar pengunjung bisa menikmatinya dengan rasa bahagia sesuai dengan penerapan tema arsitektur kebahagiaan.

Kata Kunci: *Architecture of happiness, Kabupaten Bandung, music camp park, prinsip desain arsitektur, Situ Cileunca*

Abstract

A music festival is a musical entertainment event that is carried out by inviting many guest stars at one time and is massive in nature so that it can bring in many visitors. Music festivals are often seen as the main form of entertainment for music-loving people. The rise of this music festival became the initial idea for the festival concept to be poured into an entertainment venue in the form of a camping park, where spectators can enjoy music while camping at a music festival. Situ Cileunca is a good choice for a camping park destination. The design of this music tent garden has a main aspect, namely the thematic approach of happiness in architecture or architecture of happiness which explains many applicable theories regarding the psychological relevance of building design. This is what underlies the creation of problem ideas in the design studies that are made, so that the use of site conditions with distinctive contours and areas of water in the form of lakes is considered to increase high value if used as a location for music festivals to support music tourism in Indonesia. The method used in this research is literature study and precedent study. The purpose of this research is to make the Situ Cileunca music tent park an iconic place with a touch of dynamic building elements and a structure like sound waves so that visitors can enjoy it with a sense of happiness in accordance with the application of the architectural theme of happiness.

Keywords: *Architecture of happiness, Bandung regency, music camp park, principle of architecture design, Situ Cileunca*

1. PENDAHULUAN

Festival musik adalah sebuah penyelenggaraan acara hiburan musik yang dilakukan dengan mengundang banyak bintang tamu dalam satu waktu dan sifatnya masif sehingga bisa mendatangkan banyak pengunjung. Genre musik yang disajikan pun bermacam-macam, sebagai bentuk *service* yang ditawarkan dan sebagai penentu kepada penonton untuk datang dan menikmati sajian musik tersebut. Selain genre, yang menjadi daya tarik dan pertimbangan bagi pengunjung untuk mengunjungi festival musik adalah karakter *avenue* yang disuguhkan. Saat ini sudah marak festival musik yang dituangkan ke dalam *avenue* berupa taman kemah, dimana penonton dapat menikmati alunan musik sekaligus berkemah di dalam festival tersebut.

Situ Cileunca adalah pilihan yang baik untuk dijadikan destinasi *camp park*, selain itu, pilihan tempat tersebut mampu mengoptimalkan jumlah tempat pariwisata di regional Bandung Raya, khususnya Kabupaten Bandung. Inovasi ini tentunya akan menambah nilai dari aspek pariwisata bagi masyarakat yang ingin berlibur dan juga menjadikan Kabupaten Bandung sebagai regional yang tetap eksis untuk dikunjungi bagi pengunjung yang senang akan adanya *event* festival musik jazz.

Dari adanya latar belakang tersebut, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menghasilkan rancangan music camp park di Kabupaten Bandung yang dapat memberikan hiburan serta menciptakan wadah pertunjukkan bagi semua kalangan untuk dapat menyalurkan kesenangannya akan musik di lahan terbuka hijau. Metode dari penelitian ini menggunakan data primer yaitu foto tapak yang diambil secara langsung oleh peneliti serta data sekunder yaitu data pendukung yang diambil dari berbagai sumber jurnal sebagai kelengkapan data tapak serta observasi studi preseden dari beberapa referensi lokasi *theme park* di Indonesia ataupun luar negeri yang diakses melalui internet. Tujuan dari penelitian ini adalah menjadikan taman kemah musik Situ Cileunca sebagai tempat ikonik dengan sentuhan elemen bangunan dinamis dan strukturnya seperti gelombang suara agar pengunjung bisa menikmatinya dengan rasa bahagia sesuai dengan penerapan tema arsitektur kebahagiaan.

2. EKSPLORASI DAN PROSES PERANCANGAN

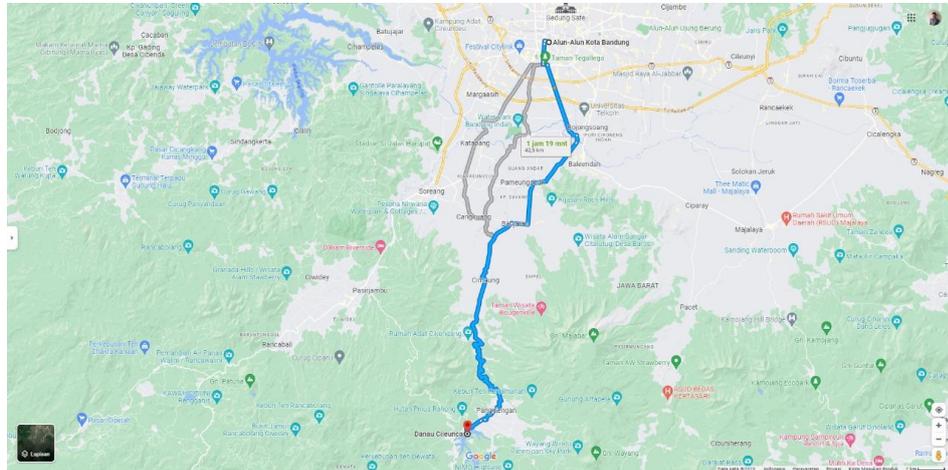
Studi literatur ini dilakukan dengan mengeksplorasi berbagai literatur dan studi preseden untuk mendukung konsep perancangan taman kemah musik dengan kata kunci “musik”, “*architecture of happiness*”, “*theme park*”[1].

2.1 PEMAHAMAN PROYEK

Perancangan taman kemah musik ini, memiliki aspek utama yaitu pendekatan tematik kebahagiaan dalam arsitektur yang terinspirasi dari buku Alain de Botton yang menjelaskan banyak teori aplikatif mengenai relevansi psikologis terhadap rancangan bangunan. Tema ini dinilai memiliki prinsip yang sangat cocok untuk dituangkan ke dalam proyek *theme park*. Metode yang akan dilakukan dalam perancangan proyek ini yaitu studi literatur yang dilakukan dengan menentukan tema berbasis arsitektural terpilih dengan kata kunci kebahagiaan dalam arsitektur, serta eksperimen desain yang didapatkan dari hasil pencarian ide-ide melalui sumber literatur yang berkaitan dengan tema. Ide yang didapat dituangkan dalam sketsa 2 dimensi dan 3 dimensi, dengan mengacu pada dua elemen utama yaitu taman kemah dan festival musik.

2.2 LOKASI PROYEK

Lokasi Situ Cileunca dipilih karena memiliki *green area* yang luas dan merupakan lokasi yang strategis untuk pengembangan wisata *theme park* di Kabupaten Bandung (Gambar 1).

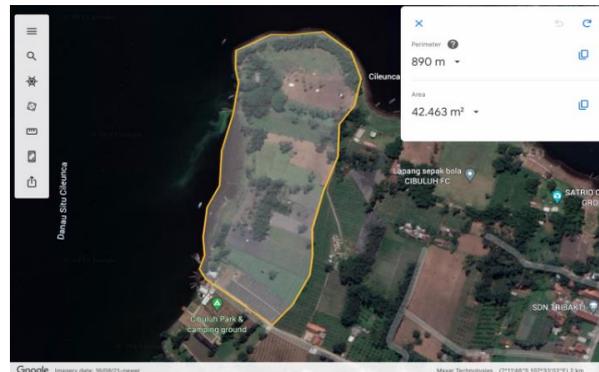


Gambar 1. Peta makro Situ Cileunca
Sumber: *Google earth*



Gambar 2. Situ Cileunca
Sumber: <https://regional.kompas.com>

Tapak ini berlokasi di tepi Situ Cileunca, Jln.Pulosari, Desa Cibuluh Danau, Kec. Pangalengan, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40378. Tergolong ke dalam lokasi yang strategis karena memiliki view alam yang luas dan juga memiliki garis danau yang panjang (Gambar 2). Hal tersebut merupakan potensi dari Situ Cileunca yang memudahkan pengunjung untuk menyadari keberadaan site dengan penuh keindahan alam dari kejauhan. Selain itu, lokasi ini pun memiliki aksesibilitas yang baik, yaitu berada di sebelah Selatan Pangalengan dan tidak jauh jaraknya dari pusat kota Bandung yaitu hanya 47 kilometer sehingga masih dapat diakses atau mudah dijangkau.



Gambar 3. Tapak Situ Cileunca
Sumber: *Google earth*

- 1) Nama Proyek: Claire De Lune
- 2) Lokasi Proyek: Situ Cileunca
- 3) Fungsi Bangunan: Theme Park
- 4) Sifat Proyek: Fiktif
- 5) Luas Lahan: 42.463 m²
- 6) GSB: 4 mKDB (BCR): 20%
- 7) KLB (FAR): 1
- 8) KDH: 20%
- 9) Elevasi Per Kontur: 1 m
- 10) Luas Bangunan: 8.492,6 m²
- 11) Lebar Jalan Utama: 8 m
- 12) GSD: 20 m

2.3 PRINSIP KEBAHAGIAAN DALAM ARSITEKTUR TERHADAP PERANCANGAN PROYEK

Berdasarkan pencarian ide tema kebahagiaan dalam arsitektur dari beberapa sumber, ditemukan gagasan utama dari prinsip ini yaitu berbicara visi kebahagiaan melalui interaksi antara manusia dan alam lewat adanya suatu objek yang dirancang. Dari gagasan tersebut dan penerapannya pada taman kemah musik, dapat disimpulkan pada poin-poin berikut ini :

- 1). Berinteraksi dengan lingkungan alam

Alam adalah tempat tersedianya kehidupan yang memiliki berbagai macam sumber daya yang dapat dimanfaatkan dan dinikmati keindahannya oleh setiap manusia. Ketika seseorang menikmati alam, semua panca indra mampu merasakan atmosfer dari 'alam' itu sendiri [4,5].

- 2). Mewadahi aktivitas dengan nyaman dan menyenangkan

Karakteristik lingkungan yang menyenangkan bagi seseorang yaitu adanya area terbuka seperti taman atau area interaktif dimana bisa digunakan untuk berbagai aktivitas individu juga kelompok, memiliki kebebasan untuk bergerak dan merasakan serta tidak membosankan. Bentuk implementasi dari lingkungan yang

menyenangkan adalah lingkungan yang dapat menghibur dan juga menyalurkan rasa senang seperti taman kemah musik. Menurut studi Johns Hopkins Medicine, mendengarkan musik jazz dapat meningkatkan *memory recall*, mood, menjernihkan pikiran dan *skill* linguistik [5].

3). Mengoptimasi keunikan lahan (*The promise of a field*)

The promise of field dapat diartikan sebagai merancang bangunan yang lebih berkelanjutan dan ramah lingkungan. Setiap lokasi dan area memiliki ciri khasnya, seperti topografi, lingkungan sekitar, atau kisah menarik yang melekat pada tempat tersebut. Memanfaatkan bentuk dan karakteristik lahan, serta keunikan lokasi, dapat memberikan identitas kepada desain yang membedakannya dari yang lain [3].

4). Menghasilkan (*sense of place*)

Istilah "*sense of place*" merujuk pada suasana tempat, kualitas lingkungan, dan daya tarik suatu lokasi yang memunculkan perasaan kesejahteraan, memperkuat ikatan masyarakat, dan merangsang individu untuk kembali ke tempat tersebut. Prinsip ini penting karena dapat membangun pemahaman dan penghargaan terhadap sumber daya yang ada, mendukung pembentukan identitas pribadi, dan memupuk empati [3,5].

5). Menerapkan prinsip keteraturan, keseimbangan, elegan, dan keterpaduan (*Virtues of Building*)

Konsep implementasi tematik ini, sejalan dengan konsep "*architecture of happiness*" yang diperkenalkan oleh Allain de Botton, berfokus pada ide bahwa arsitektur dapat mengkomunikasikan pandangan tentang kebahagiaan. Dalam konteks penerapannya pada taman kemah musik, terdapat lima prinsip dasar, yaitu interaksi dengan alam, penyediaan ruang untuk aktivitas dengan kenyamanan dan kesenangan, optimalisasi karakteristik unik lahan, penciptaan rasa memiliki terhadap tempat, dan terakhir, penerapan prinsip keteraturan, keseimbangan, elegansi, dan kesatuan. Prinsip-prinsip tersebut diimplementasikan dalam beberapa aspek perancangan yaitu *site development*, massa, struktur utilitas, ruang dalam, dan ruang luar [5,6]. Semua aspek dapat dilihat pada Tabel 1.

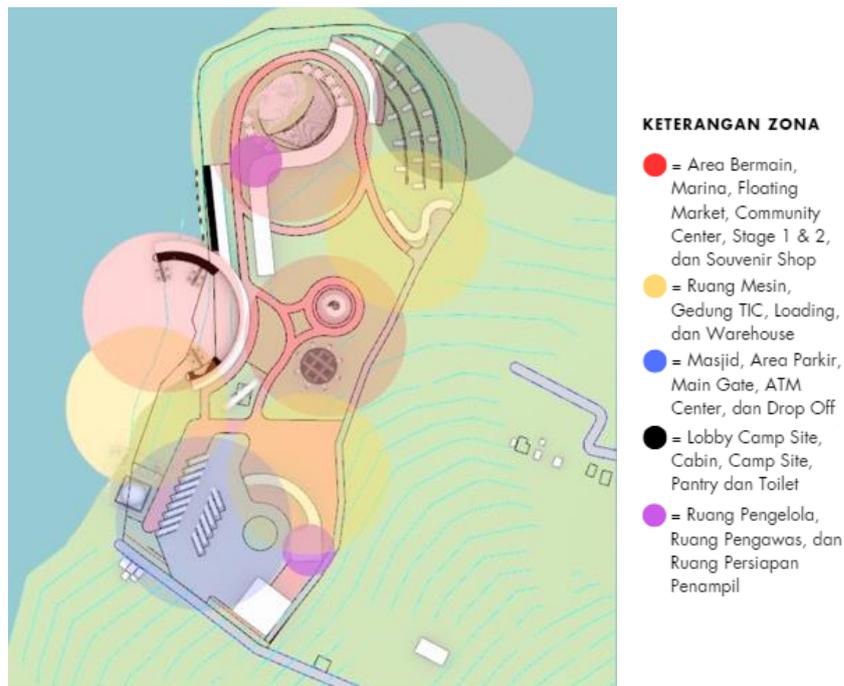
Tabel 1. Aspek Perancangan

Indikator Rancangan	Aspek-aspek Perancangan				
	<i>Site development</i>	Massa	Struktur & utilitas	Ruang dalam	Ruang luar
Interaksi dengan alam	✓	-	-	✓	✓
Mewadahi aktivitas dengan nyaman dan menyenangkan	✓	✓	✓	✓	✓
Memiliki identitas (<i>sense of place</i>)	✓	✓	-	✓	✓
Penerapan prinsip keteraturan, keseimbangan, elegan dan keterpaduan	✓	✓	✓	✓	✓

3. HASIL RANCANGAN

3.1 ZONASI DALAM TAPAK

Terdapat 20 massa bangunan di dalam tapak ini, yaitu terdiri dari 1 massa bangunan utama yang berfungsi sebagai pintu masuk utama, kemudian massa yang lain adalah tempat muatan, lobi, taman kemah, tempat bongkar muatan, 3 kabin keluarga, 11 kabin. Zona publik, semi publik, pelayanan, privasi, semi privasi termasuk ke dalam tapak tersebut (Gambar 4).



Gambar 4. Zoning tapak
Sumber: Dokumentasi pribadi

Zona publik dalam perancangan arsitektur mengacu pada area atau ruang di dalam suatu bangunan atau lingkungan yang dirancang untuk digunakan oleh masyarakat umum atau publik. Zona publik yang terdapat pada Gambar 4 meliputi area bermain, marina, pasar apung, *community center*, panggung 1 dan 2 serta toko souvenir.

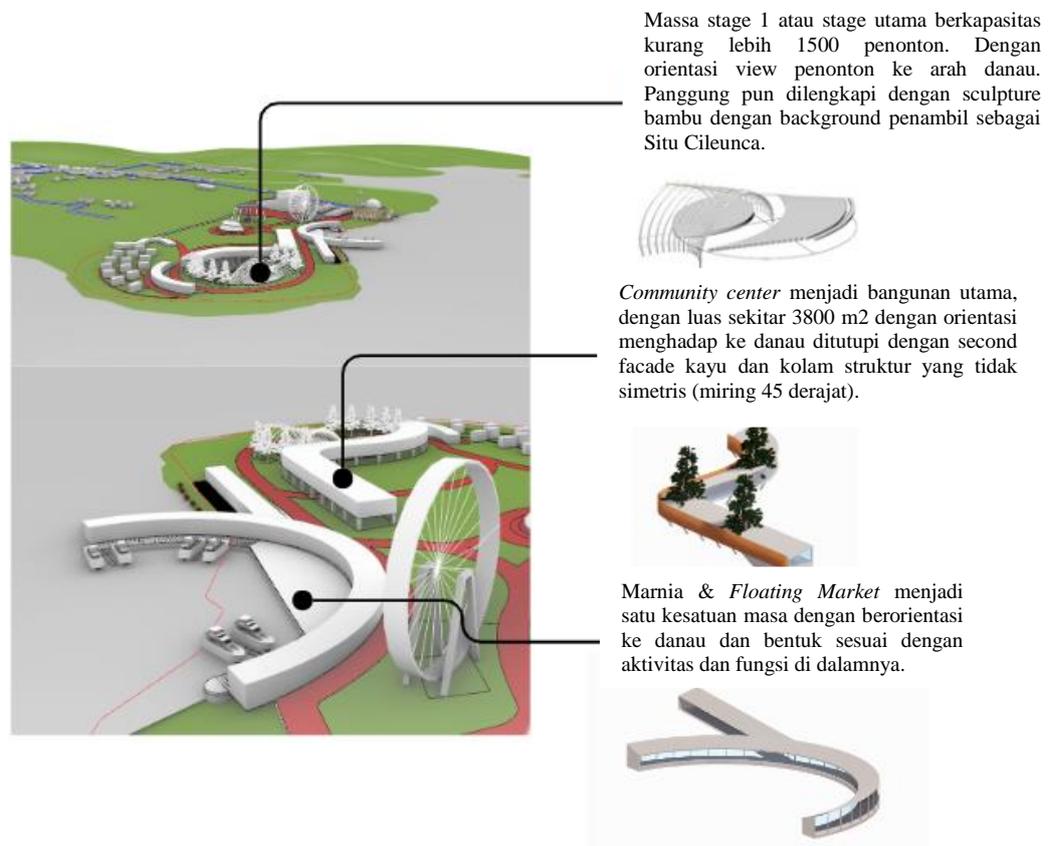
Zona semi publik pada rancangan ini merujuk pada area atau ruang di dalam bangunan atau lingkungan yang memiliki tingkat akses terbatas atau terkontrol, tetapi masih memungkinkan interaksi terbatas antara orang-orang yang berbeda. Ruang ini terdiri dari ruang mesin, gedung TIC, tempat bongkar muatan, dan gudang.

Zona pelayanan merujuk pada area atau ruang di dalam sebuah bangunan yang didesain untuk memberikan layanan atau fungsi tertentu guna mendukung operasional, kenyamanan, dan efisiensi pengguna bangunan. Zona ini meliputi masjid, area parkir, pintu utama, ATM *center* dan *drop off*.

Zona privasi merujuk pada area atau ruang yang dirancang untuk memberikan penghuni atau pengguna sebuah tempat dengan tingkat privasi yang sesuai, seperti lobi, area kemah, kabin, dapur dan toilet. Sedangkan zona semi privasi meliputi ruang pengelola, pengawas serta periapan penampil.

3.2 GUBAHAN MASSA

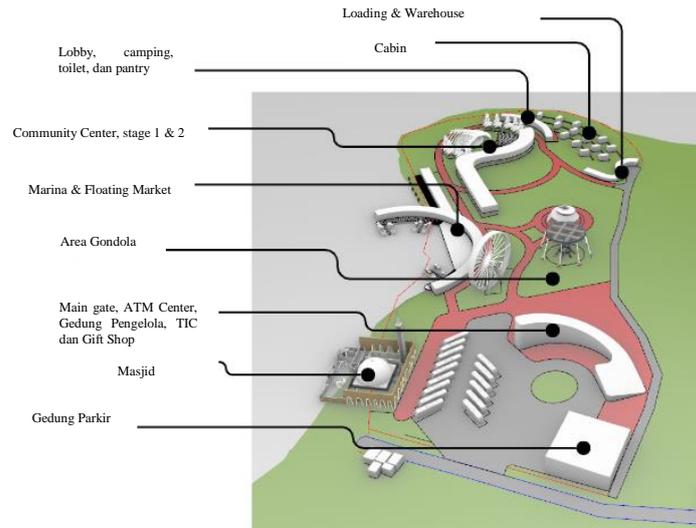
Elemen-elemen arsitektural seperti bentuk, ukuran, proporsi, tekstur, dan warna diatur dan disusun dalam suatu desain bangunan yang sesuai dengan prinsip utama yaitu kebahagiaan dalam arsitektur. Gubahan massa ini penting dari desain taman kemah musik ini karena dapat mempengaruhi bagaimana bangunan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, bagaimana cahaya masuk ke dalam ruangan serta bagaimana bangunan bisa menciptakan kesan visual yang harmonis, estetik, dan fungsional terhadap pengunjung sehingga konsep kebahagiaan arsitektur bisa didapatkan.



Gambar 5. Gubahan Massa
Sumber: Dokumentasi pribadi

3.3 TATANAN MASSA

Tatanan massa pada proyek ini mengutamakan fungsi dan estetika yang bisa dirasakan oleh pengunjung, sehingga dari prinsip tersebut bisa dikerucutkan menjadi dasar penting yang paling diutamakan adalah mengenai fasilitas utama yang disediakan serta yang dibutuhkan oleh pengunjung, yaitu *lobby*, *camp area*, *toilet*, *pantry*, *community center*, *stage 1* dan *2*, *marina*, *floating market*, *area gondola*, *ATM center*, *gift shop*, *masjid* dan *gedung parkir* (Gambar 6).

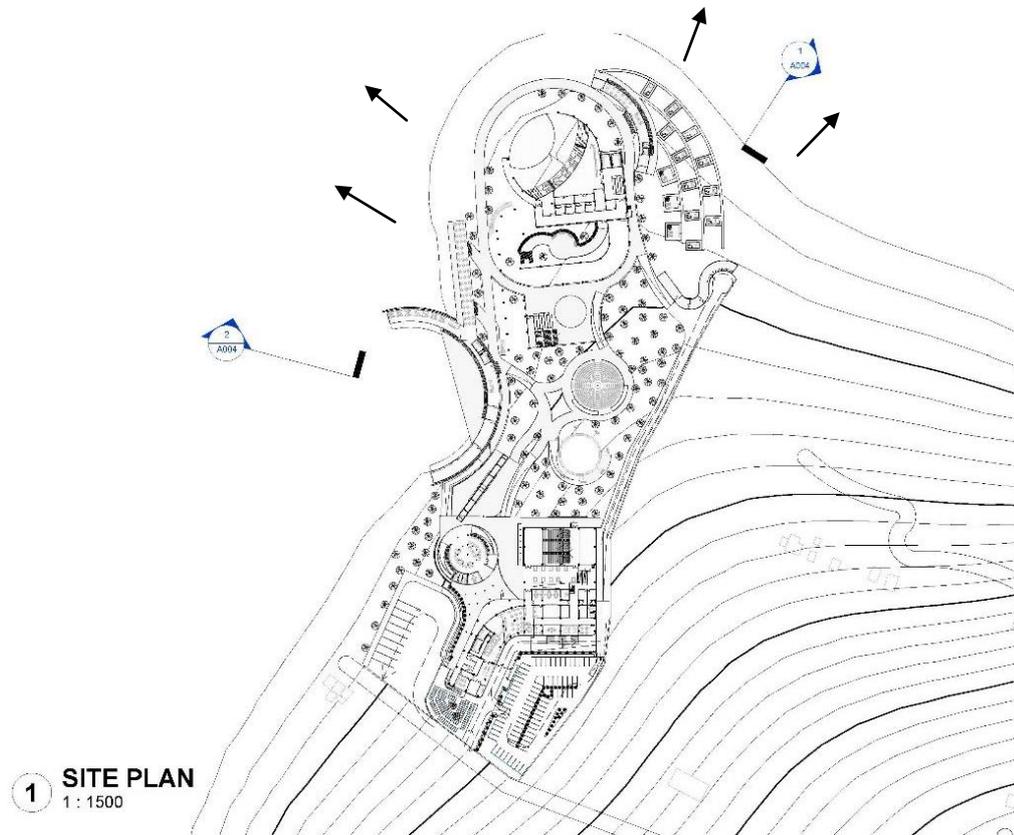


Gambar 6. Tatanan Massa
Sumber: Dokumentasi pribadi

3.4 ORIENTASI BANGUNAN DAN SIRKULASI

Lokasi tapak yang berada di dalam kawasan Situ Cileunca yang sekarang merupakan area kebun warga. Garis putus-putus yang tercantum pada gambar adalah sirkulasi, sedangkan tanda panah menandakan orientasi bangunan menghadap ke danau (Gambar 7). Adapun potensi serta kendala yang dapat terjadi yaitu:

1. Site memiliki *view* yang terbuka sehingga banyaknya sinar matahari yang masuk ke site.
2. Matahari dominan di arah barat laut hingga barat daya sehingga aktivitas disekitar danau pun memiliki *sunset* dan *sunrise*.
3. Dikarenakan site berada pada dataran tinggi sehingga sinar matahari terasa menyengat dan lembab.
4. Karena site masih kosong maka sinar matahari sangat menyengat, terlebih dari barat.



Gambar 7. Site Plan
Sumber: Dokumentasi pribadi

Lalu solusi yang direncanakan akan kondisi dimana arah sinar matahari yang menyengat langsung dari arah barat terhadap tapak adalah memilih untuk memperbanyak aktivitas di arah barat sehingga mengakomodasi potensi sunrise dan sunset, merencanakan vegetasi peneduh guna menjadi buffer saat saat hari dan mengakomodasi beberapa aktivitas dibuat *semi outdoor* bertujuan untuk melindungi pengunjung dari sengatan sinar matahari.

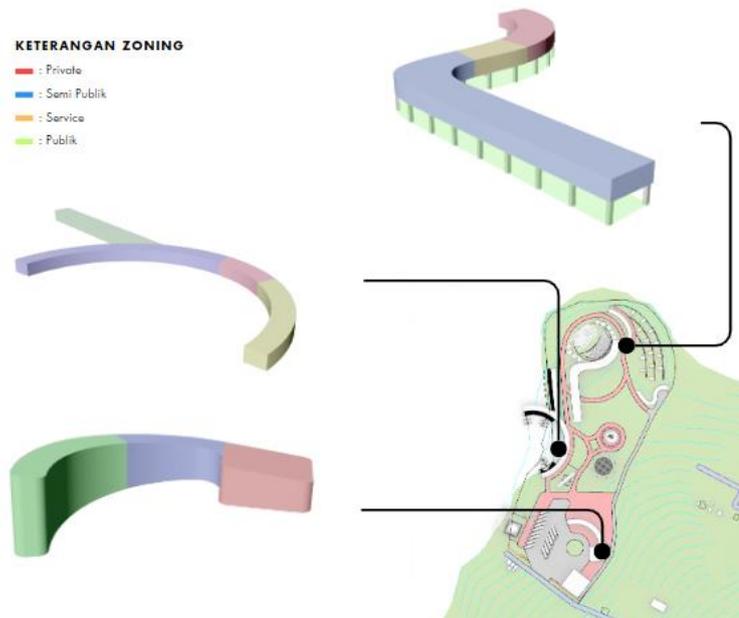
Adapun pertimbangan potensi dan kendala dari arah angin, yaitu:

1. Site berlokasi di dataran tinggi sehingga memiliki udara yang sejuk
2. Situ Cileunca sendiri memberikan *Passive Cooling Effect* sebagai penyejuk alami
3. Angin disekitar site pun cenderung tidak terlalu kencang sehingga dapat memberikan kenyamanan
4. Saat cuaca buruk kecepatan angin cenderung berbahaya kearah site
5. Kabut yang sangat tebal mengurangi jarak pandang hingga 5 m

Solusi dari kondisi tapak yang terpengaruh akan arah angin adalah merencanakan vegetasi yang bisa menjadi buffer untuk pengunjung dan pengguna, merencanakan titik lampu yang sesuai untuk menambah jarak pandang saat berkabut serta memusatkan aktivitas yang padat pengunjung di sekitar danau untuk memanfaatkan *Passive Cooling Effect*.

3.5 ZONING BANGUNAN

Zoning dari tapak dibagi menjadi 5 area, yaitu area merah (semi publik) yang terdiri dari area bermain, *marina*, *floating*, *community center*, stage 1 dan 2, serta *souvenir shop*; area kuning (*service area*) yang terdiri dari ruang mesin, gedung TIC, loading, *warehouse*; area biru (publik) terdiri dari masjid, area parkir, main gate, ATM center dan drop off; area hitam (semi *private*) yaitu lobby *camp site*, cabin, *camp site*, *pantry*, toilet serta area ungu (*private*) yaitu ruang pengelola.



Gambar 8. Zoning Bangunan
Sumber: Dokumentasi pribadi

3.6 KONSEP ARSITEKTUR

Elemen-elemen yang dipilih untuk mendukung perancangan desain dengan tema *Architecture of happiness* ini adalah *bamboo sculpture*, *pilotis*, *louver*, *cladding stainless steel*, *jetty WPC*, serta atap bitumen.



Gambar 9. Konsep Arsitektur
Sumber: Dokumentasi pribadi

3.7 KONSEP ARSITEKTUR LANSKAP

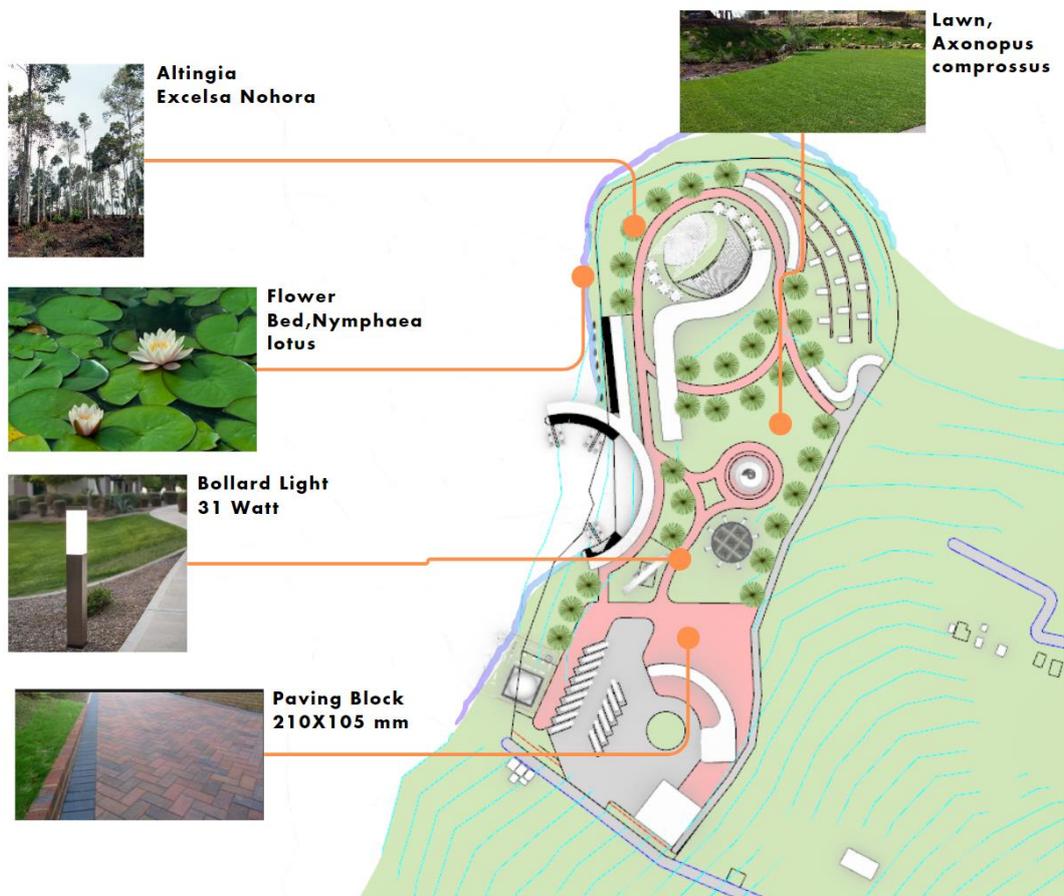
Potensi dari vegetasi adalah:

1. Disisi site yang menghadap danau banyak ditanami Bambu Andong yang berguna untuk mengurangi abrasi
2. Banyak ditanami Pohon Rasamala yang juga berfungsi penguat tanah yang bisa tumbuh 40m - 60m, namun tetap memerhatikan estetika

Adapun kendala nya yaitu:

1. Vegetasi site yang kurang terencana sehingga penataan vegetasi cenderung berantakan.
2. Banyaknya rumput liar dan *shrubs* yang tidak terencana bisa membuat gatal

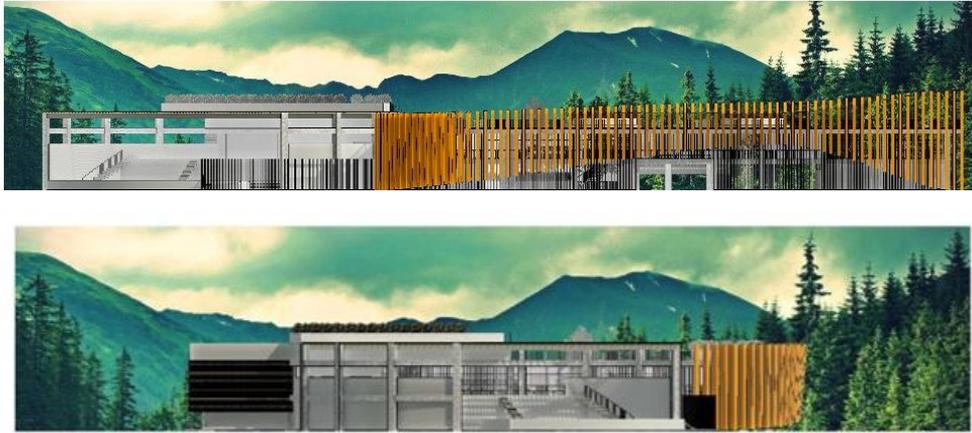
Solusi dari kendala yang mungkin terjadi adalah merencanakan vegetasi sesuai dengan penataan massa bangunan, Pemilihan vegetasi yang tepat guna untuk kebutuhan aktivitas maupun teknis di dalam site, merencanakan rencana pemeliharaan vegetasi, penambahan vegetasi guna pembayangan dan melindungi pengguna site (Gambar 10).



Gambar 10. Konsep Arsitektur Lanskap
Sumber: Dokumentasi pribadi

3.8 FASAD

Pada fasad bangunan utama yaitu bangunan community center, bagian fasad nya menggunakan panel alumunium bermotif kayu yang dianalogikan dengan gelombang suara dan seragam dengan bangunan *main entrance*. (Gambar 11)



Gambar 11. Fasad (1) tampak depan (2) tampak samping
Sumber: Dokumentasi pribadi

3.9 INTERIOR BANGUNAN

Pasar apung atau *floating market* dalam ruangan merupakan konsep yang menarik dalam desain bangunan ini, yang menggabungkan pasar tradisional dengan elemen air dan kapal yang mengambang. Hal ini menciptakan pengalaman unik di mana pengunjung dapat berbelanja, menjelajahi, dan menikmati suasana pasar yang ramai di atas air. Pada *floating market* ini struktur atap diekspos sehingga tidak memakai plafon, ditambah dengan media tanam balok kayu dengan ketinggian lantai ke ring balk 4 m (Gambar 12).



Gambar 12. Interior *floating market*
Sumber: Dokumentasi pribadi

Desain pasar apung pada taman kemah musik ini sudah mempertimbangkan dampaknya terhadap ekosistem air danau. Penggunaan bahan ramah lingkungan dan praktik pengelolaan limbah yang baik akan tetap diutamakan.

Desain panggung auditorium ini memperhitungkan berbagai aspek, termasuk akustik, tata letak, fasilitas teknis, pencahayaan, dan estetika keseluruhan. Interiornya dilengkapi material akustik beserta plafon dan kursi penonton berjumlah 8 baris. Penataan 8 baris telah ditentukan dengan memperhitungkan pandangan yang baik ke panggung, serta akses keluar dan masuk dengan lancar.



Gambar 13. Auditorium (*indoor stage*)
Sumber: Dokumentasi pribadi

Panggung auditorium ini juga ditempatkan di sentral ruangan untuk memberikan pandangan yang baik kepada seluruh penonton. Sudut pandang, jarak pandang, dan tinggi panggung semuanya sudah diperhitungkan untuk memastikan semua penonton dapat melihat dengan jelas.

Struktur rangka atas diekspos sehingga tidak menggunakan plafon dan pengalaman ruang langsung berorientasi pada danau. Cakupan elemen-elemen fisik seperti plat dasar, dinding penahan, tiang penopang, dan elemen-elemen struktural lainnya yang membentuk dasar dari area penambatan kapal.



Gambar 14. Dock
Sumber: Dokumentasi pribadi

Panggung semi outdoor adalah desain panggung yang mencampurkan elemen-elemen dari panggung indoor dan outdoor. Area ini digunakan untuk acara-acara di mana interaksi dengan lingkungan luar ruangan diinginkan, tetapi perlindungan dari cuaca atau pencahayaan tambahan juga dibutuhkan (Gambar 15).



Gambar 15. Semi outdoor stage
Sumber: Dokumentasi pribadi

Semi outdoor stage berorientasi langsung ke danau sebagai pemandangan utama dengan ketinggian 8 m dan tidak menggunakan plafon, atapnya menggunakan atap kaca yang ditumpu balok kayu dengan struktur bentang lebar.

3.10 EKSTERIOR BANGUNAN

Eksterior pada bangunan *main entrance* ini akan memperlihatkan jelas bahwa bangunan ini merupakan bangunan penerima pada kawasan *Claire de Lune Music Camp Park*. Bentuk diambil dari analogi gelombang suara yang dibuat ikonik untuk mencirikan music camp park. Kontruksinya terdiri dari aluminium panel motif kayu yang disatukan oleh balok baja yang di-*bending* (Gambar 16).



Gambar 16. Bird eye view main entrance
Sumber: Dokumentasi pribadi

Koridor ini merupakan koridor utama *site* karena menjadi sirkulasi antara bangunan *community center* dan floating market ditambah potensi pemandangan dan penghawaan dari danau. Koridor ini dirancang dengan memperhatikan aksesibilitas untuk semua pengunjung, termasuk pengunjung yang memiliki mobilitas terbatas (Gambar 17).



Gambar 17. Koridor *community center*
Sumber: Dokumentasi pribadi

4. KESIMPULAN

Taman kemah musik dapat menjadi ide yang menarik untuk ditelusuri sebagai kajian tambahan jenis *theme park* di wilayah Jawa Barat, khususnya regional Bandung Raya. Sesuai dengan tujuan dari perancangannya, desain ikonik ini dapat menjadi nilai jual yang tinggi untuk meningkatkan kegemaran musik di Indonesia. Sama halnya dalam perencanaan bangunan, tentunya desain penelitian ini didasari oleh pendekatan tematik kebahagiaan dalam arsitektur yang tidak hanya mementingkan keindahan, namun menekankan unsur psikologis seseorang terhadap bangunan.

5. DAFTAR PUSTAKA

- [1] O'g'li, I. J. E. The Effect of Jazz Music on Human Psychology. *European JAournal of Innovation in Nonformal Education*, 2(8), 8–10. 2022. [Online serial]. Available: <https://inovatus.es/index.php/ejine/article/view/1145> [Accessed June 11, 2023]
- [2] Van der Linden, Sander. Editorial: Journal of Environmental Psychology. *Journal of Environmental Psychology*. 10.1016/j.jenvp.2019.01.005. 2019 [Online serial]. Available: <http://dx.doi.org/10.1016/j.jenvp.2019.01.005> [Accessed June 8, 2023]
- [3] Rogi O. “Tinjauan Otoritas Arsitek Dalam Teori Proses Desain” esia 2014. 2014;11(2):2–3.

- [4] Tooy RYE, Prijadi R, Sembel AS. PUSAT REKREASI ANAK DI KOTA MANADO [Architecture of Happiness]. *J Arsit DASENG*.9(1):356–65. 2020. [Abstract]
Available: <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/daseng/article/view/30172>
[Accessed June 12, 2023]
- [5] H. Rebecca. “designing Happiness: Architecture and Urban Design for Joy and Well-being”, Faculty of the Graduate School of the university of Maryland, College Park.24.2006. [Abstract]
Available: <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/daseng/article/view/30172/pdf>. [Accessed June 10, 2023]
- [6] Summer House. 5 Benefits of Listening Jazz in Your Golden Years [Internet]. 2016. [Online] Available: <https://www.summerhouseseniorliving.com/senior-living-blog/5-benefits-of-listening-to-jazz-music-in-your-golden-years/> [Accessed July, 1 2023]
- [7] Lomas, T., Bartels, M., Van De Weijer, M., Pluess, M., Hanson, J., & VanderWeele, T. J. The Architecture of Happiness. *Emotion Review*, 14(4), 288–309. 2022. Available: <https://psycnet.apa.org/record/2023-13462-010> [Accessed July 1, 2023]
- [8] H. Rebecca, “designing Happiness: Architecture and Urban Design for Joy and Well-being”, Faculty of the Graduate School of the university of Maryland, College Park, pp.24, 2016. [Online] Available: https://www.academia.edu/85136862/Post_Industrial_Production [Accessed July 3, 2023]