

Penerapan Arsitektur Organik pada Perancangan Education Theme Park di Kawasan Situ Cileunca

Salsabil Yasin¹, Widji Indahing Tyas², Bambang Subekti³

^{1,2,3} Program Studi Arsitektur, Fakultas Arsitektur dan
Desain, Institut Teknologi Nasional, Bandung

Email: yasinsalsabil14@mhs.itenas.ac.id

ABSTRAK

Kehidupan Urban memberikan tantangan dalam menjaga keseimbangan antara dinamika urban dengan kebutuhan akan ketenangan dan kualitas hidup yang lebih baik. Kepadatan, polusi, dan kelelahan yang diakibatkan rutinitas di kota besar mendorong keinginan untuk berinteraksi lebih dekat dengan alam. Kawasan rural sering kali menjadi opsi untuk meluapkan kepenatan melalui interaksi dengan alam, yang secara tidak langsung menyebabkan munculnya banyak objek wisata di kawasan rural. Situ cileunca merupakan salah satu destinasi wisata di Kawasan pangalengan yang sering dijadikan destinasi wisata karena dengan kekayaan alamnya berupa kebun teh dan wisata airnya membuat situ cileunca ini menjadi objek wisata yang menarik. Namun potensi kekayaan alam yang ada di situ cileunca berbanding terbalik dengan kualitas objek wisata yang tersedia, sehingga ini menjadi urgensi bagaimana perancangan ini menjadi solusi dari permasalahan tersebut. Kampung tatanen merupakan Theme Park berbasis edukasi dengan pendekatan arsitektur organik, Kampung Tatanen hadir sebagai jembatan yang menghubungkan kesenjangan antara hiruk pikuk kehidupan perkotaan dan kerinduan untuk menikmati keindahan alam., serta memberikan pengalaman interaktif bagi mereka yang menginginkan interaksi dengan alam melalui workshop, pameran dan aktifitas edukatif lainnya. Melalui pendekatan arsitektur organik, perancangan ini merangsang interaksi yang lebih mendalam antara manusia dan alam, serta memfasilitasi hubungan yang harmonis antara lingkungan binaan dan alam sekitar.

Kata kunci: Kehidupan Urban, Theme Park, Edukasi, Arsitektur Organik

ABSTRACT

Urban life presents challenges in maintaining a balance between urban dynamics and the need for tranquility and a better quality of life. Crowding, pollution, and fatigue caused by routine in big cities encourage the desire to interact more closely with nature. Rural areas are often an option to relieve fatigue through interaction with nature, which indirectly leads to the emergence of many tourist attractions in rural areas. Situ Cileunca is one of the tourist destinations in the Pangalengan area which is often used as a tourist destination because with its natural wealth in the form of tea gardens and water tourism, it makes Situ Cileunca an attractive tourist attraction. However, the potential of natural wealth in Cileunca is inversely proportional to the quality of tourist attractions available, so this becomes an urgency of how this design becomes a solution to the problem. Kampung Tatanen is an education-based Theme Park with an organic architecture approach, Kampung Tatanen is present as a bridge that connects the gap between the hustle and bustle of urban life and the longing to enjoy the beauty of nature, as well as providing interactive experiences for those who want interaction with nature through workshops, exhibitions and other educational activities. Through an organic architecture approach, the design stimulates a deeper interaction between humans and nature, and facilitates a harmonious relationship with nature.

Keywords: Urban Life, Theme Park, Education, Organic Architecture

1. Pendahuluan

Keseimbangan gaya hidup perkotaan dengan kebutuhan untuk mencari ketenangan dengan cara mendekatkan diri dengan alam, perkembangan pada industri pariwisata menjadi salah satu bukti bahwa sarana dan prasarana untuk menyalurkan penat dari rutinitas dan kepenatan menjadi suatu hal yang sangat dicari di era globalisasi ini[1].

Kawasan pangalengan memiliki potensi besar sebagai destinasi wisata, segmen pertanian dan perkebunan teh menjadi daya Tarik Kawasan ini terutama bagi mereka yang ingin merasakan kedekatan lebih dengan alam, situ cileunca merupakan salah satu tujuan wisata populer di pangalengan namun fasilitas di Kawasan situ cileunca khususnya segmen pariwisata masih perlu mendapatkan pengembangan lebih lanjut, termasuk didalamnya akomodasi, dan sarana rekreasi. Pengembangan dalam bentuk infrastruktur diperlukan untuk mengembangkan sektor pariwisata agar dapat berkembang, dampak positif dari pengolahan pariwisata yang lebih baik dari segi sarana maupun prasana tentunya dapat mendongkrak sektor industri lainnya di sekitar Kawasan tersebut[2].

Kurangnya fasilitas untuk menampung animo masyarakat untuk berwisata di Kawasan pangalengan khususnya situ cileunca mendorong adanya inovasi baru dalam berwisata khususnya sarana dan prasarana, gebrakan dalam memberikan konsep baru untuk meningkatkan daya tarik wisatawan menjadi salah satu alasan perancangan theme park ini muncul sebagai solusi dari permasalahan tersebut, rekreasi merupakan tujuan yang banyak objek wisata yang ada disekitar kita, namun tidak sedikit yang hanya memperhatikan aspek ini tanpa memperhatikan aspek-aspek lainnya, tentunya objek wisata bisa menyentuh ranah yang lebih luas seperti fungsi kognitif, sosial, dan emosi, hal ini pula yang menjadi alasan utama mengapa theme park edukasi dimunculkan pada perancangan ini[3].

Perancangan Theme Park ini menawarkan interaksi antara manusia dengan kekayaan alam yang ada di Kawasan pangalengan khususnya di situ cileunca, edukasi ditawarkan sebagai solusi agar adanya interaksi antara keduanya sehingga tercapainya tujuan perancangan theme park ini. wisata edukasi merupakan trend baru dalam memaksimalkan fungsi pariwisata untuk lebih merambah ke segala aspek pada kasus ini sesuai dengan tujuan utama dari perancangan theme park itu sendiri. Kepuasan rekreasi dan pengetahuan baru menjadi alasan mengapa theme park edukasi muncul pada perancangan ini[2]. Arsitektur organik memberikan solusi atas permasalahan yang muncul pada perancangan ini. konsep ini tidak hanya merangkul bentuk arsitektur alami, tetapi juga berfokus pada pendidikan lingkungan. Manusia bergerak selaras dengan alam dan berjalan berdampingan menjadi filosofi utama arsitektur organik[4]. Dengan elemen-elemen organik, pengunjung dapat merasakan keterhubungan yang mendalam dengan lingkungan. Melalui aktivitas dan instalasi edukatif, pengunjung dapat memahami pentingnya pelestarian alam.

Keselarasan dengan alam merupakan kata yang tepat dalam menggambarkan arsitektur organik, sehingga bentuknya dapat bertahan sepanjang waktu namun tetap dinamis dan menciptakan harmoni dengan alam[5]. Konsep Arsitektur Organik menciptakan pengalaman bermakna dan berkelanjutan. Dengan pemahaman yang lebih dalam, pengunjung akan lebih peduli terhadap lingkungan, serta terhadap fungsi bangunannya. Penerapan Arsitektur Organik dalam perancangan theme park adalah langkah cerdas untuk menghadirkan pengalaman wisata yang mendalam, edukatif, dan berkelanjutan. Konsep ini memadukan keunikan alam Pangalengan dengan tujuan edukasi lingkungan, serta memberikan gebrakan pada sistem masyarakat dan ekonomi sekitar, sehingga dapat mendongkrak sektor pariwisata pangalengan agar dapat berkembang secara berkelanjutan dan memberikan manfaat yang lebih luas bagi seluruh komunitas di sekitarnya.

2. Eksplorasi dan Proses Perancangan

2.1 Definisi Proyek

Taman Hiburan Tematik merupakan sebuah taman yang mendorong adanya konsep dan tema yang diangkat untuk menjadi tujuan dan prinsip baik dalam operasional maupun lainnya, sehingga terciptanya

karakteristik tersendiri pada taman tersebut.[3]

Sebuah Theme Park tentunya harus memiliki sebuah capaian untuk dapat dikatakan sebagai theme park, sebuah theme park dapat dikatakan sebuah theme park ketika memiliki konsep dan tema yang diusung memiliki beberapa alternatif tematik pada jenis wisatanya, memiliki wahana yang dapat mengakomodasi jam operasional theme park, serta dapat membentuk pola produktifitas sehingga tidak adanya pemusatan kejenuha, selain dari itu kenyamanan, keamanan, ketepatan, keindahan, kemudahan dan penghijauan menjadi aspek yang tentunya perlu diperhatikan juga.[6]

2.2 Lokasi Proyek

Tapak berada di di Kawasan Perkebunan Jeruk , Danau Situ Cileunca, Pengalengan, Bandung, Jawa Barat. Dengan luas 41.910 m² (4 Ha) berada di lahan berkontur dan iklim tropis. merupakan kawasan wisata. Lokasi ini terletak di sepanjang danau Cileunca, di mana posisinya yang bersebelahan dengan perairan danau memiliki potensi yang sangat baik sebagai pemandangan yang menarik dalam kawasan ini. Sebaliknya, ia juga berfungsi sebagai pemandangan yang menghadap dari luar lokasi ke dalam, sehingga tapak dapat diapresiasi dari jarak yang cukup jauh. Lokasi site dapat dilihat pada **Gambar 1**. Dibawah ini.



Gambar 1. Lokasi Proyek

2.3 Definisi Konsep

Arsitektur organik merupakan konsep yang mendorong keselarasan antara bangunan dengan tapaknya, membentuk suatu garis lurus antara ruang dalam dan luar dengan memperhatikan aspek, tumbuhan, serta ruang-ruang yang berfokus pada flow ruang dalam yang bebas dan mengalir. [7]

Frank Lloyd Wright mengatakan bahwa nuansa yang nyaman dan layak terhadap pengunanya tercipta dari sejalanannya kualitas bangunan dengan kualitas manusianya sehingga sekali lagi terciptanya harmoni atau keselarasan pada banyak aspek di perancangan.[8] Adapun prinsip-prinsip dasar Frank Lloyd Wright adalah sebagai berikut :

- Building as nature**
Bangunan arsitektur harus dirancang atas sifat-sifat alami, dan menjadikan alam sebagai inspirasi dalam membentuk ruang dan struktur bangunan.
- Continuous Present**
Keberlanjutan arsitektur organik tercipta dari prinsip adaptif dengan lingkungan sekitar dan memperhatikan segala macam aspek didalamnya.
- Form Follows Flow**
Mengikuti dan menjadikan alam sebagai adaptasi bentuk, sehingga bangunan cenderung dinamis dan tidak melawan alam.
- Of The people**
Kegiatan dan aktifitas pengguna, menjadi acuan bagaimana bentuk dan ruang dirancang terintegrasi dengan banyak aspek dalam bangunan.
- Of The Hill**
Bentuk yang mengikuti tapak menjadikan karya-karya arsitektur organik dapat beradaptasi di

berbagai lokasi tanpa menjadi ekosistem yang berbeda dengan lingkungannya.

f. **Of The Material**

Karakteristik yang terbangun dari penggunaan arsitektur organik adalah bagi mana material sejalan dengan lingkungan serta tidak mengganggu lingkungan ekologi sekitarnya.

g. **Youthful and unexpected**

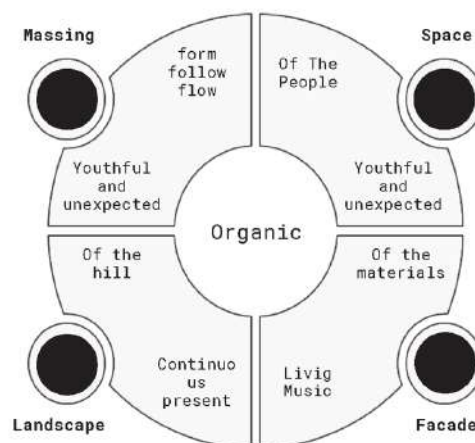
Sekali lagi adaptif dari arsitektur organik membuat konsep ini selalu cocok di berbagai lapisan jaman, dengan karakternya yang tidak terduga, membuat bangunannya selalu terlihat muca dan menarik.

h. **Living Music**

Futuristic dan modern merupakan kalimat lain yang menggambarkan konsep ini dengan keselarasan irama antara banyak aspek pada bangunan, struktur, proposi, ketidaksimetrisan, fasad, yang menjadikan kenapa konsep arsitektur organik termasuk pada arsitektur modern.

2.4 Metode Pendekatan Desain

Tema perancangan diusung berdasarkan permasalahan proyek yang dimana menjadi dampak bagi Kawasan maupun Sumber Daya Alam pada site. Oleh karena itu perancangan theme park ini harus memberikan dampak yang baik dan memberikan potensi bagi Kawasan. Dengan menerapkan prinsip dari arsitektur organik dapat terciptanya keselarasan dalam segala aspek perancangan ini. keharmonisan yang diciptakan oleh arsitektur organik adalah ketika dimana bentuk dan fungsi bangunan, yang didalamnya terdapat *space*, manusia, material, menjadi satu kesatuan, serta memahami lingkungan sekitarnya.[9] metode pendekatan desain melalui konsep yang diangkat dapat dilihat pada **Gambar 2**. Dibawah ini.



Gambar 2. Metode Pendekatan Desain

2.5 Elaborasi Tema

Prinsip-prinsip dari tema yang diterapkan pada tapak dan bangunan ditampilkan melalui tabel elaborasi tema yang dapat dilihat pada **tabel 1**.

Tabel 1. Elaborasi Tema

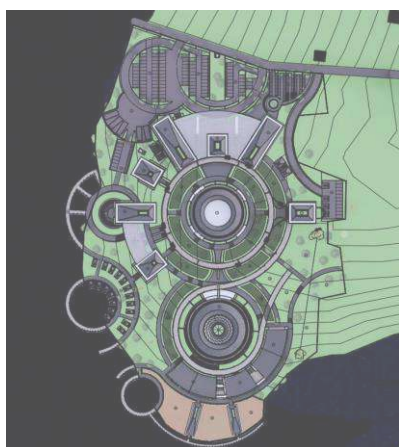
	Educational Theme Park	Arsitektur Organik
Mean	Edukasi dimaksudkan agar theme park ini mencakup segala aspek yang dapat dimaksimalkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai selain rekreasi.	arsitektur yang mengacu kepada keharmonisan antara segala aspek pada perancangan baik bangunan, manusia, dan lingkungan rancangannya.

Problem	menjembatani interaksi antara pengguna dengan lingkungannya melalui program edukasi yang disuguhkan.	merancang bangunan yang selain harmonis dengan sekitarnya namun juga dapat menunjang aktivitas edukasi yang terjadi pada site.
Fact	sarana rekreasi menjadi sesuatu yang sangat dicari bagi mereka yang menginginkan hiburan namun tidak banyak wisata yang memberikan hiburan yang didalamnya terdapat unsur edukasi.	prinsip arsitektur organik sangat relevan dengan permasalahan yang muncul ketika merancang theme park dan tidak sedikit bangunan yang menerapkan konsep ini pada perancangan mereka.
Need	tempat rekreasi yang dapat wisata yang menghibur dan juga dapat memberikan edukasi sesuai dengan konsep yang diusung.	Merancang tempat rekreasi yang nyaman dan aman bagi pengunjung serta dapat menunjang aktivitas rekreasi dan edukasi secara efektif.
Goal	merancang kawasan theme park yang dapat menjadi poros pariwisata sekitar dan juga dapat turut serta memberikan wawasan tentang pangalengan pada khalayak ramai.	menciptakan kawasan theme park yang terintegrasi dengan baik antara bangunan, manusia, dan lingkungannya tanpa mengesampingkan salah satu.
Concept	merancang kawasan theme park yang harmonis dalam segala aspek perancangan melalui prinsip arsitektur organik yang diharapkan dapat menciptakan pengalaman rekreasi yang berkesan dan dapat turut serta memberikan edukasi mengenalkan kehidupan sub-urban kepada pengunjung educational theme park ini.	

3. Hasil Rancangan

3.1 Zoning pada Tapak

Zoning pada tapak dibagi menjadi 3 yaitu zona publik, privat, dan service, Zoning area dibagi berdasarkan keterangan pada gambar, pembagian area tersebut berdasarkan sifat, fungsi, dan tingkat privasi yang berbeda-beda. Zoning tapak dapat dilihat pada **Gambar 3**.



Publik	Privat	Service
4. Gd. Foodcourt & merchen'	6. Gd. Pengelola	1. Parkir motor
5. Gd. Ticketing	19. Cottage dan dermaga	2. Parkir mobil
7. Amphiteater		3. Parkir bis
8. Masjid		9. Parkir cottage & service
11. Restaurant		15. Parkir pengelola
12. Lobby cottage		
13. Gd. Edukasi hortikultura		
14. Gd. Gondola dan skywalk		
16. Foodcourt		
17. Gd. Edukasi ternak		
18. Lp. Sapi dan rusa		
20. Area glamping		

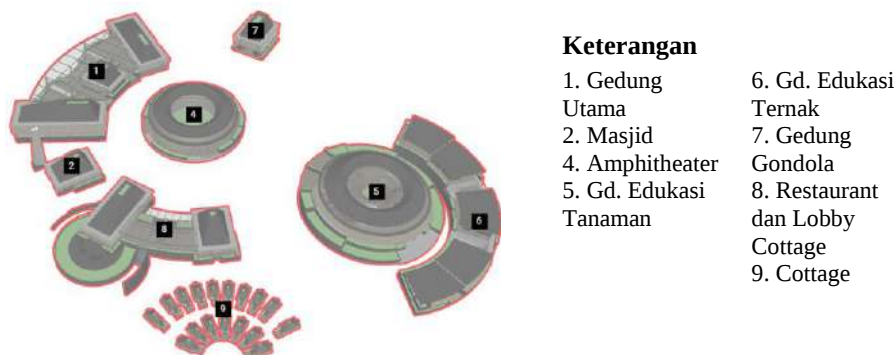
Gambar 3. Zoning pada Tapak

3.2 Gubahan dan Tatahan Massa

Gubahan massa dan tatahan massa dalam perancangan Kampung Tatanen ini disusun dengan berdasarkan zona tapak dan fungsi yang diterapkan pada setiap bangunan. Bangunan amfiteater menjadi

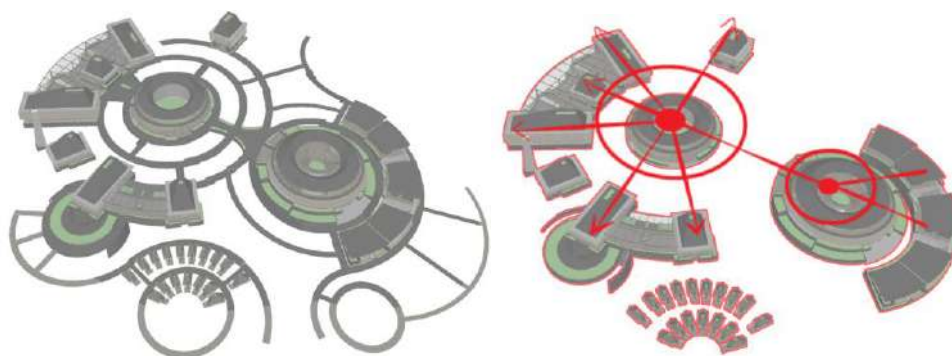
titik pusat utama dari keseluruhan struktur yang terletak di lokasi ini, sehingga bangunan-bangunan lainnya dirancang dengan orientasi mengarah pada amfiteater serta Gedung Edukasi Tanaman. Bangunan-bangunan seperti restoran, Gedung Gondola, Gedung Edukasi Ternak, dan bahkan Gedung Utama semuanya membentuk pola radial dengan menggunakan pusat poros yang terdiri dari Gedung Edukasi Tanaman dan Amfiteater.

Pola tatanan massa ini didasarkan pada kondisi kontur dan konsep arsitektur yang digunakan yaitu arsitektur organik sehingga tatanan massa yang berusaha diciptakan berkaitan erat dengan beberapa kaidah arsitektur organik “*of the hill*” dan “*continuous present*”, sehingga pada rancangan ini kontur menjadi pontesi utama yang berusaha dikembangkan. **Gambar 4.** Menunjukkan gubahan massa dari rancangan ini.



Gambar 4. Gubahan Massa kampung tatanen

Pola orientasi site dirancang berpola radial mengikuti bagaimana bentuk massa bangunannya. Pola radial disini dimaksudkan agar terjadinya interaksi lebih antara pengguna dengan lingkungan sekitar sehingga pengguna cenderung lebih menikmati alam sekitar dengan potensi view yang dimunculkan oleh tatanan massa berpola radial. Selain itu pola radial juga memberikan unsur arsitektural tersendiri yang lebih atraktif dan dinamis. Pola orientasi dan sirkulasi massa dapat dilihat pada **Gambar 5.** Dibawah ini



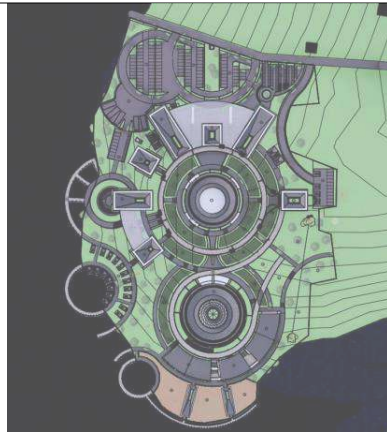
Gambar 5. Pola Orientasi dan sirkulasi Massa

3.3 Tatanan Ruang dan Sirkulasi

Tatanan ruang dan sirkulasi dalam perancangan ini tercermin melalui desain tapak dan pengelompokan zona yang berdasarkan pada tujuan fungsi, baik itu edukasi dan rekreasi, administrasi, maupun layanan untuk memfasilitasi informasi dan pergerakan pengunjung dengan lebih efisien. Selain itu, pemilihan letak dan konfigurasi bangunan-bangunan juga turut memengaruhi aliran lalu lintas dan navigasi pengunjung.

Dalam aspek visual, potongan dan tampilan tampak mengungkapkan struktur dan susunan elemen dengan lebih rinci. Potongan secara visual memperlihatkan bagian dalam bangunan serta hubungan vertikal antar lantai. Sementara itu, tampilan tampak memberikan gambaran tentang komposisi visual

eksterior bangunan dan bagaimana mereka berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Kedua aspek ini membantu untuk lebih memahami desain secara keseluruhan, termasuk bagaimana ruang dan sirkulasi yang telah dirancang dapat diwujudkan dalam tampilan nyata. Pembagian zona berdasarkan tatanan ruang dan sirkulasi dapat dilihat pada **Gambar 6**. Dibawah ini.



Blok Plan

Edukasi Dan Rekreasi

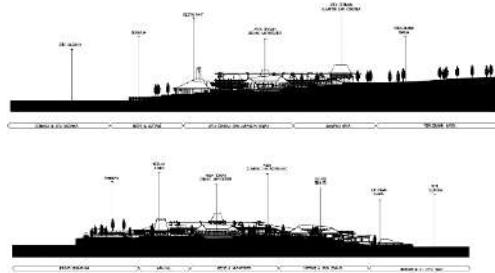
4. Gd. Foodcourt & merchen'
7. Amphiteater
8. Masjid
11. Restaurant
12. Lobby cottage
13. Gd. Edukasi hortikultura
14. Gd. Gondola dan skywalk
16. Foodcourt
17. Gd. Edukasi ternak
18. Lp. Sapi dan rusa
20. Area glamping

Administrasi

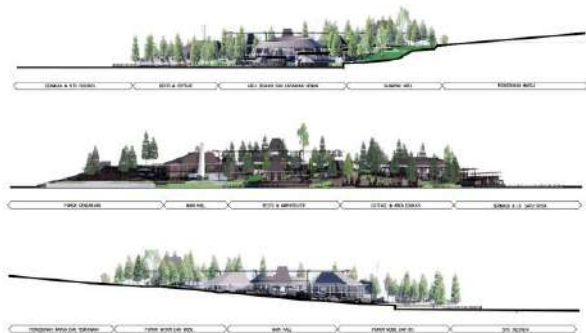
5. Gd. Ticketing
6. Gd. Pengelola

Service

1. Parkir motor
2. Parkir mobil
3. Parkir bis
9. Parkir cottage & service
15. Parkir pengelola



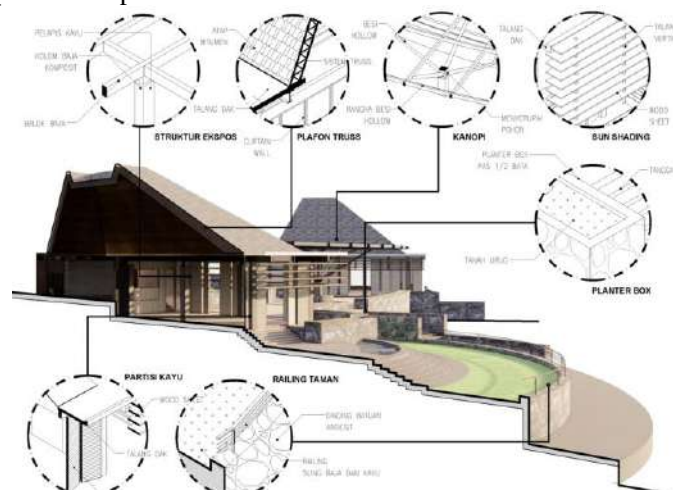
Potongan Site



Gambar 6. Tataan Ruang dan Sirkulasi

3.4 Detail-Detail Terkait Tema

Prinsip konsep Arsitektur Organik yang ada dalam perancangan Kampung Tatanen melahirkan beragam elemen detail yang tautannya dengan alam sangat erat, dikarenakan tujuan dari pendekatan ini adalah untuk menciptakan pengalaman yang merasuk ke dalam aspek alami, baik dalam maupun luar ruangan. Tujuan utama penerapan arsitektur organik adalah untuk menciptakan sebuah harmoni antara struktur bangunan dan lingkungan sekitarnya, sehingga pengunjung dapat merasakan kedekatan langsung dengan alam tanpa mengabaikan kenyamanan dan keindahan dalam setiap sudut bangunan. Detail-detail terkait tema dapat dilihat pada **Gambar 7**. Dibawah ini.

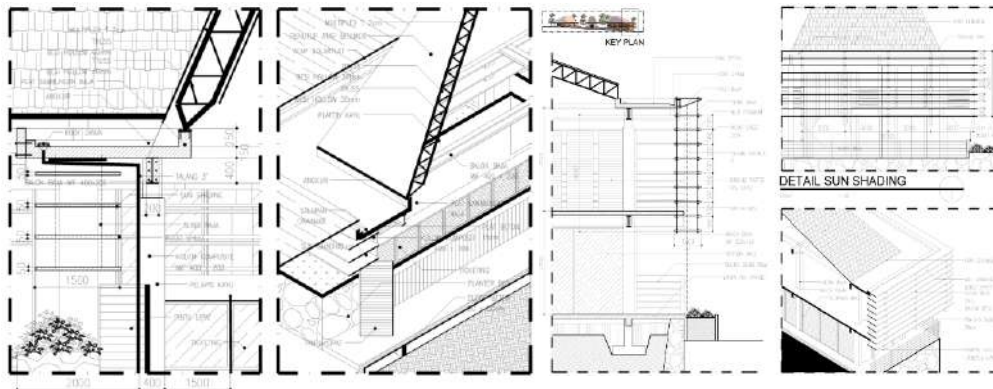


Gambar 7. Detail Arsitektural

3.5 Fasad Bangunan Utama

Fasad bangunan di Kawasan kampung tatanen dibuat seragam dengan menggunakan secondary skin berupa lebaran kayu dari pembersihan lahan sebelum proyek ini dilakukan sehingga segala sumber dayanya dapat dimanfaatkan dengan baik, teknis pemasangannya lembaran kayu dipasang mengelilingi setiap bangunan dan dipasang menggunakan sling dan plat baja.

Penggunaan secondary skin berupa lembaran kayu ini dimaksudkan agar adanya penyuasanaan natural disetiap bangunan dikarenakan adanya lembaran kayu yang dipotong tanpa menghilangkan detail alamnya sehingga penyuasanaan alam bukan hanya terjadi di area outdoor namun di area indoor juga. Detail untuk fasad bangunan utama dapat dilihat pada **Gambar 8**. Dibawah inih



Gambar 8. Detail fasad

Penggunaan secondary skin berupa lembaran kayu ini dimaksudkan agar adanya penyuasanaan natural disetiap bangunan dikarenakan adanya lembaran kayu yang dipotong tanpa menghilangkan detail alamnya sehingga penyuasanaan alam bukan hanya terjadi di area *outdoor* namun di area *indoor* juga.

3.5 Deskripsi Bangunan dan Ruang dalam

a. Gedung Utama

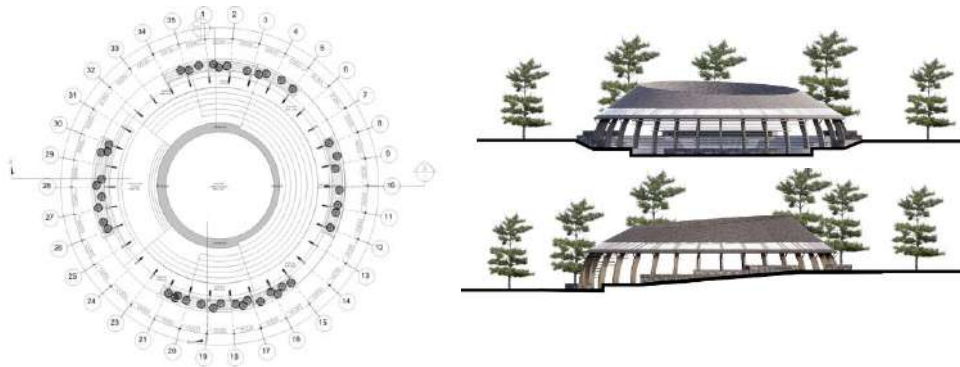
Pada bangunan Gd. Utama Ini terdapat beberapa fungsi yang digabungkan menjadi satu massa bangunan. Diantaranya ada fungsi Ticketing kampung tatanen, kantor pengelola, serta ada area merchandise dan foodcourt. Ketiga fungsi ini dirancang agar saling berintergrasi menjadi satu kesatuan massa bangunan dengan akses sirkulasi yang dirancang sedemikian rupa agar nyaman dan tidak terjadi cross sikulasi. Berikut **Gambar 9**. dibawah ini merupakan bangunan gd. Utama.



Gambar 9. Gedung Utama

b. Amphitheater

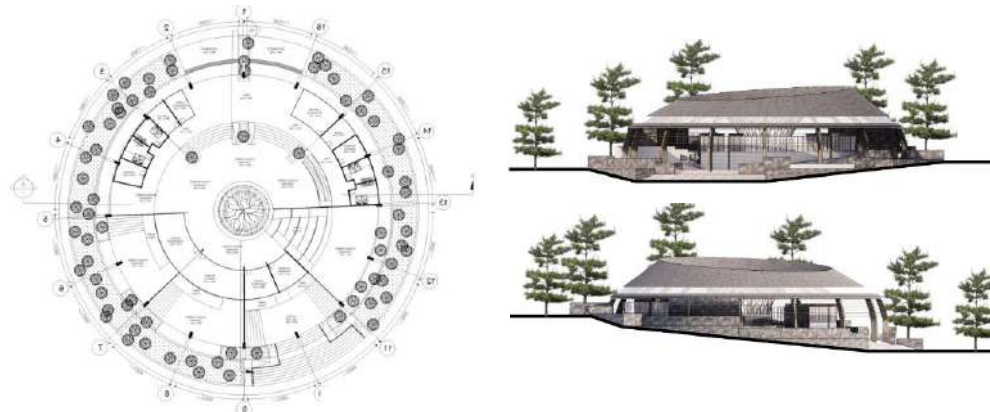
Bangunan amphitheater dirancang sebagaimana fungsi amphitheater sendiri berjalan, yaitu berupa area duduk-duduk dan juga stage dibagian depan area duduk-duduk. Bangunan amphitheater ini dirancang agar pengunjung bisa mengaksesnya dari sekala arah serta dapat dilihat dari sirkulasi outdoor luar. Berikut **Gambar 10**. dibawah ini merupakan bangunan Amphiteater.



Gambar 10. Amphitheater

c. Gd. Edukasi Tanaman

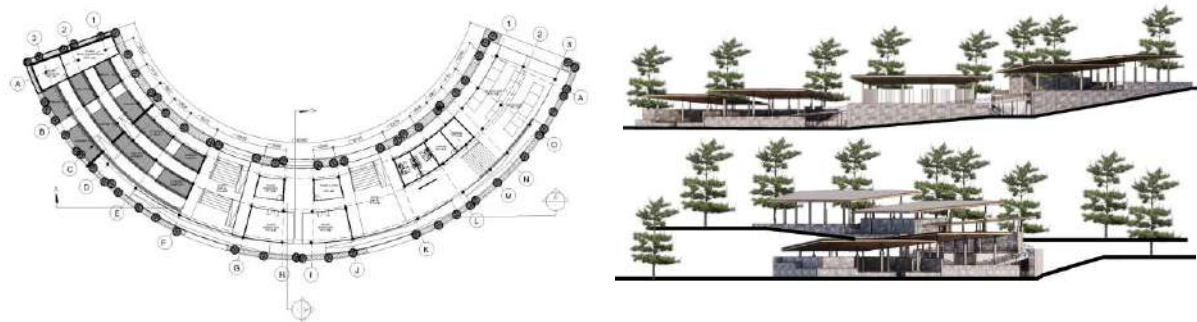
Pada bangunan ini pola tatanan ruang dibuat supaya flow aktifitas yang terjadi bergerak tanpa adanya halangan karena terdapat fungsi ruang pameran didalam bangunan ini sehingga diupayakan agar sirkulasi didalam bangunan juga baik. Fungsi lain di dalam bangunan ini merupakan area edukasi yang berupa ruang praktek dan ruang pemaparan. Pola sirkulasi didalam bangunan ini dirancang melingkar mengikuti pola denah dan juga dibuat menjadi split level sesuai dengan area rancangan. Berikut **Gambar 11.** dibawah ini merupakan bangunan Edukasi tanaman



Gambar 11. Gd. Tanaman

d. Gd. Edukasi Ternak

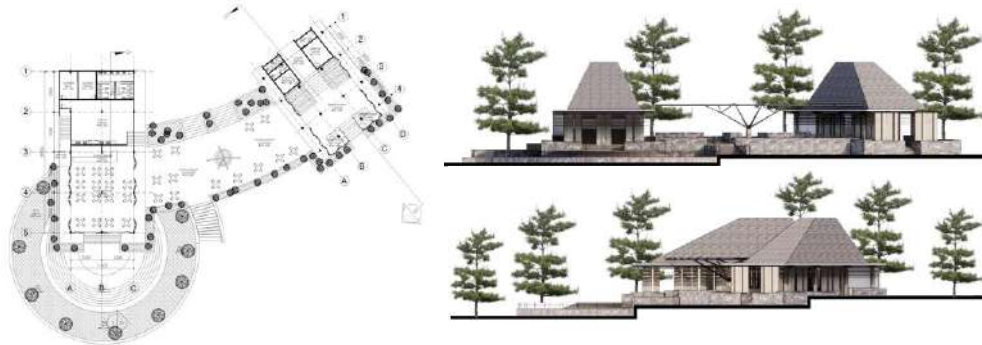
Pola tatanan ruang pada bangunan ini mengikuti pola denah yang mengambil poros acuan dari Gedung edukasi tanaman sehingga bangunan ini membentuk setengah lingkaran dan begitu pula ruang dalamnya yang berbentuk arc, fungsi pada bangunan in terdapat 3 jenis yaitu foodcourt pada bagian atas, area edukasi pada bagian tengah, dan kandang sapi pada bagian bawah, semua fungsi ini dapat diakses dengan menggunakan ramp melingkar yang disediakan karena bangunan ini memiliki sistem split level. Berikut **Gambar 12.** dibawah ini merupakan bangunan Edukasi Ternak



Gambar 12. Gd. Ternak

e. Restaurant dan Lobby Cottage

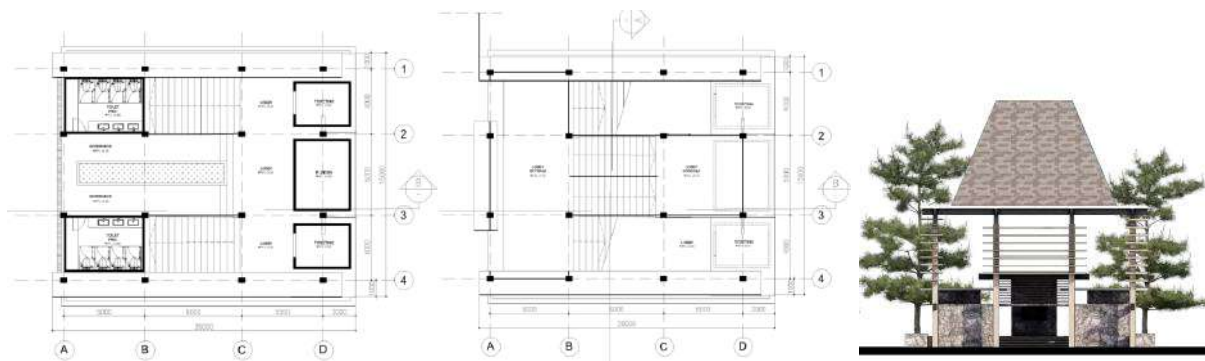
Fungsi pada bangunan ini terdapat dua fungsi yang krusial diantaranya fungsi restaurant dan lobby cottage pada bagian sampingnya, sehingga kedua ini memiliki kesinambungan fungsi yang saling mendukung aktifitas didalamnya. Berikut **Gambar 13.** dibawah ini merupakan bangunan Restaurant dan Lobby Cottage.



Gambar 13. Restaurant dan Lobby Cottage

f. Gedung Gondola

gondola difungsikan sebagai stasiun gondola namun selain itu bangunan ini menjadi akses menuju skywalk sehingga semua aktifitas sirkulasi sekunder terjadi pada bangunan ini. Berikut **Gambar 14.** dibawah ini merupakan Gedung Gondola.



Gambar 14. Gedung Gondola

3.6 Interior Bangunan

Pada Interior bangunan menampilkan suasana yang kealam-alaman sesuai dengan konsep organic yang diusung dan juga split level pada setiap bangunan yang dirancang mengikuti kontur dan pola aktifitas yang direncanakan sehingga pada rancangannya mengambil unsur “*form follow flow*” dan “*of the people*” pada arsitektur organik, segala aspek pada interior bangunan kampung tatanen dirancang agar *space* antara ruang dalam dan ruang luar menjadi menyatu yang menjadi harmoni tersendiri bagi perancangan ini. Perspektif untuk interior bangunan dapat dilihat pada **Gambar 15.** Dibawah ini.



Area Ticketing



Area Edukasi Tanaman



Stasiun Gondola



Café dan Restaurant



Area Ampitheater



Area Merch dan Foodcourt

Gambar 15. Interior Bangunan

3.6 Eksterior Bangunan

Material dari pensuasanaan kampung tatanen menciptakan harmoni keterikatan antara alam dengan eksterior bangunan sehingga dua aspek penting pada perancangan ini menjadi satu kesatuan yang merujuk pada kaidah arsitektur organik yaitu “*of the material*”s elain penggunaan material yang erat kaitannya dengan alam. “*Living music*” dan “*Youth an unexpected*” menjadi pendekatan yang banyak digunakan pada perancangan ini karena kontur dan pola aktifitas yang tercipta dari fungsi theme park itu sendiri sehingga tercipta muka bangunan yang aktraktif dan dinamis. Perspektif untuk eksterior bangunan dapat dilihat pada **Gambar 16**. Dibawah ini.



Perspektif Pedestrian



Perspektif Sky Walk dan Gondola



Perspektif Dermaga

Gambar 16. Perspektif Eksterior

4. Simpulan

Berdasarkan tingginya tingkat stres yang dialami oleh masyarakat yang diakibatkan oleh tekanan dari kehidupan perkotaan, tidak sedikit beberapa dari mereka mencari ketenangan ke Kawasan rural yang erat hubungannya dengan alam, ketenangan yang dengan mendekatkan diri dengan alam merupakan salah satu solusi cepat menyegarkan Kembali pikiran yang dipenuhi hiruk pikuk perkotaan, perancangan theme park dengan pendekatan arsitektur organik menjadi solusi arsitektural dalam menjawab permasalahan-permasalahan tersebut yang sangat erat kaitannya dengan hubungan antara manusia, alam dan fisik bangunan, menyediakan hiburan berbasis edukasi yang tidak hanya rekreatif namun dapat menjadi sarana informatif untuk memperkenalkan pangalengan dalam banyak hal agar lebih dikenal oleh kalangan banyak.

5. Daftar Referensi

- [1] A. R. Utami, "ANALISIS DAYA TARIK UNGGULAN EKOWISATA DUSUN BAMBU BANDUNG, JAWA BARAT," *Jurnal Industri Pariwisata*, vol. 2, no. 1, 2019, doi: 10.36441/pariwisata.v2i1.27.
- [2] R. Priyanto, D. Syarifuddin, and S. Martina, "Perancangan Model Wisata Edukasi di Objek Wisata Kampung Tulip," *Jurnal Abdimas BSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 1, no. 1, 2018.
- [3] A. Haritz Imammudin, "TAMAN HIBURAN TEMATIK (THEME PARK) DI YOGYAKARTA."
- [4] V. Florensa, N. Hamidah, and T. Susi, "PERANCANGAN AGROWISATA DI DESA HURUNG BUNUT KABUPATEN GUNUNG MAS," 2023. [Online]. Available: <http://journals.ums.ac.id/index.php/sinektika>
- [5] A. Setyoningrum and A. Anisa, "APLIKASI KONSEP ARSITEKTUR ORGANIK PADA BANGUNAN PENDIDIKAN," *LANGKAU BETANG: JURNAL ARSITEKTUR*, vol. 6, no. 1, p. 26, Jun. 2019, doi: 10.26418/lantang.v6i1.32905.
- [6] R. B. Sinaga, "Taman Hiburan Tematik Air di Kabupaten Kubu Raya," *Jurnal online mahasiswa Arsitektur Universitas Tanjungpura*, vol. 8, no. 27, 2020.
- [7] O. : Risnawati and R. Maulida, "PENERAPAN ARSITEKTUR ORGANIK PADA BANGUNAN PENELITIAN."
- [8] W. M. Nangoy and R. L. E. Sela, "OPTIMALISASI KONSEP BUILDING AS NATURE DARI PENDEKATAN ARSITEKTUR ORGANIK PADA KAWASAN INDUSTRI PETERNAKAN BERKONSEP AGROWISATA Oleh," vol. 13, no. 1, 2016.
- [9] A. Ridyasmara and P. Wijayanto, *ORGANIC ARCHITECTURE CONCEPTS OF GREEN VILLAGE BALI*.