

JURNAL ARSITEKTUR

Prodi Arsitektur STTC

IMPLEMENTASI PRINSIP DESAIN FUTURISTIK PADA PERANCANGAN TAMAN WISATA OCEAN JOURNEY DI KOTA BANDUNG <i>Adinda Leoni Osami Musa, Theresia Pynkyawati</i>	5
PERUBAHAN PENGGUNAAN MATERIAL PLAT KONVENSIONAL DENGAN PLAT HOLLOW CORE SLAB PADA PROYEK BASICS <i>Ersalina Alistya, Erwin Yunair Rahadia</i>	13
IMPLEMENTASI ARSITEKTUR NEO VERNAKULAR PADA PERANCANGAN NEO ARTHA THEME PARK DI BANDUNG <i>Meilia Suseno Suryani, Theresia Pynkyawati</i>	20
IDENTIFIKASI ADAPTASI GAYA ARSITEKTUR KOLONIAL PADA BANGUNAN GEDUNG REKTORAT UNIVERSITAS CATUR INSAN CENDEKIA CIREBON <i>Evellien Tiara Hanni, Sasurya Chandra</i>	30
IDENTIFIKASI BENTUK ARSITEKTUR KOLONIAL PADA BANGUNAN GEDONG DUWUR INDRAMAYU <i>Fadli Loviandri, Nurhidayah</i>	36
PENERAPAN TEMA <i>NATURE IN SPACE</i> PADA PERANCANGAN PARAHYANGAN BOTANICAL GARDEN <i>Fawwaz Zahra Yasykur, Theresia Pynkyawati</i>	42
IDENTIFIKASI INTERIOR PADA BANGUNAN CAGAR BUDAYA DI KOTA BANDUNG (STUDI KASUS : GPIB MARANATHA BANDUNG) <i>M Rizky Fauzi, Yusuf Satria Wicaksono, Rizky Julian Dewanto 3, Muhammad Daffa Wafda A, Ardhiana Muhsin</i>	49
ANALISIS PENGGUNAAN MATERIAL LANTAI EPOXY PADA GEDUNG PRODUKSI DAN PENGEMASAN VAKSIN BIO FARMA <i>Rika Ayu Junita, Theresia Pynkyawati</i>	58
PERUBAHAN PENGGUNAAN MATERIAL PLAT KONVENSIONAL DENGAN PLAT HOLLOW CORE SLAB PADA PROYEK BASICS <i>Ersalina Alistya, Erwin Yunair Rahadian</i>	65
MANFAAT PELAKSANAAN METODE DESIGN AND BUILD PADA PROYEK GEDUNG UTAMA KEJAKSAAN AGUNG RI TAHAP 1 <i>Rifa Ramadhanti, Nurtati Soewarno</i>	72
TRANSFORMASI BENTUK DAN RUANG PADA RUMAH PECINAN DI KAWASAN JAMBLANG <i>Sulis Yulistia, Iwan Purnama</i>	78
IDENTIFIKASI ELEMEN-ELEMEN DAN TRANSFORMASI BENTUK PADA MASJID PEJLAGRAHAN CIREBON <i>Maman Ismanto, Yovita Adriani</i>	87
IDENTIFIKASI FAKTOR LINGKUNGAN KENYAMANAN THERMAL PADA RUANG AULA LANTAI 4 KAMPUS SEKOLAH TINGGI TEKNOLOGI CIREBON <i>Imam Purnama , Eka Widiyananto</i>	94
IDENTIFIKASI FAKTOR LINGKUNGAN KENYAMANAN THERMAL PADA RUANG RUANG DALAM KANTOR MARKETING DI JATIWANGI SQUARE <i>Selbiana Yunita , Eka Widiyananto</i>	99

KATA PENGANTAR

Jurnal Arsitektur adalah jurnal yang diperuntukan bagi mahasiswa program studi arsitektur dan dosen arsitektur dalam menyebarkan ilmu pengetahuan melalui penelitian dan pengabdian dengan ruang lingkup penelitian dan pengabdian mengenai ilmu arsitektur diantaranya bidang keilmuan kota, perumahan dan permukiman, bidang keilmuan ilmu sejarah, filsafat dan teori arsitektur, bidang keilmuan teknologi bangunan, manajemen bangunan, building science, serta bidang keilmuan perancangan arsitektur.

Hasil kajian dan penelitian dalam Jurnal Arsitektur ini adalah berupa diskursus, identifikasi, pemetaan, tipologi, review, kriteria atau pembuktian atas sebuah teori pada fenomena arsitektur yang ada maupun laporan hasil pengabdian masyarakat.

Semoga hasil kajian dan penelitian pada Jurnal Arsitektur Volume 15 No. 2 Bulan OKTOBER 2023 ini dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya pada keilmuan arsitektur.

Hormat Saya,
Ketua Editor

Eka Widiyananto

JURNAL ARSITEKTUR | STTC

Vol.15 No.2 Oktober 2023

TIM EDITOR

Ketua

Eka Widiyananto,ST.,MT | *Sekolah Tinggi Teknologi Cirebon*

Anggota

Sasurya Chandra,ST.,MT | *Sekolah Tinggi Teknologi Cirebon*

Farhatul Mutiah,ST.,MT | *Sekolah Tinggi Teknologi Cirebon*

Yovita Adriani,ST | *Sekolah Tinggi Teknologi Cirebon*

Dr.Jimat Susilo ,S.Pd.,M.Pd | *Universitas Gunung Jati Cirebon*

Ardhiana Muhsin,ST.,MT | *Institut Teknologi Nasional Bandung*

Reviewer

Dr. Ir.Nurtati Soewarno, MT | *Prodi Arsitektur Institut Teknologi Nasional Bandung*

Dr. Adam Safitri,ST.,MT | *Prodi Teknik Sipil Sekolah Tinggi Teknologi Cirebon*

Dr.Iwan Purnama,ST.,MT | *Prodi Arsitektur Sekolah Tinggi Teknologi Cirebon*

Nono Carsono,ST.,MT | *Prodi Teknik Sipil Sekolah Tinggi Teknologi Cirebon*

Nurhidayah,ST.,M.Ars | *Prodi Arsitektur Sekolah Tinggi Teknologi Cirebon*

Ir.Theresia Pynkyawati, MT | *Prodi Arsitektur Institut Teknologi Nasional Bandung*

Wita Widyandini,ST.,MT | *Prodi Arsitektur Universitas Wijayakusuma Purwokerto*

Iskandar,ST.,MT. | *Prodi Arsitektur Universitas Muhammadiyah Palembang*

Alderina Rosalia,ST.,MT. | *Prodi Arsitektur Universitas Palangka Raya*

Jurnal Arsitektur

p-ISSN 2087-9296

e-ISSN 2685-6166

© Redaksi Jurnal Arsitektur

Sekolah Tinggi Teknologi Cirebon

Gd.Lt.1 Jl.Evakuasi No.11, Cirebon 45135

Telp. (0231) 482196 - 482616

Fax. (0231) 482196 E-mail : jurnalarsitektur@sttcirebon.ac.id

website : <http://ejournal.sttcirebon.ac.id/index.php/jas>

DAFTAR ISI

Kata Pengantar	1
Daftar Isi	3
IMPLEMENTASI PRINSIP DESAIN FUTURISTIK PADA PERANCANGAN TAMAN WISATA OCEAN JOURNEY DI KOTA BANDUNG <i>Adinda Leoni Osami Musa, Theresia Pynkyawati</i>	5
PERUBAHAN PENGGUNAAN MATERIAL PLAT KONVENSIONAL DENGAN PLAT HOLLOW CORE SLAB PADA PROYEK BASICS <i>Ersalina Alistya, Erwin Yunair Rahadia</i>	13
IMPLEMENTASI ARSITEKTUR NEO VERNAKULAR PADA PERANCANGAN NEO ARTHA THEME PARK DI BANDUNG <i>Meilia Suseno Suryani, Theresia Pynkyawati</i>	20
IDENTIFIKASI ADAPTASI GAYA ARSITEKTUR KOLONIAL PADA BANGUNAN GEDUNG REKTORAT UNIVERSITAS CATUR INSAN CENDEKIA CIREBON <i>Evellien Tiara Hanni, Sasurya Chandra</i>	30
IDENTIFIKASI BENTUK ARSITEKTUR KOLONIAL PADA BANGUNAN GEDONG DUWUR INDRAMAYU <i>Fadli Loviandri, Nurhidayah</i>	36
PENERAPAN TEMA <i>NATURE IN SPACE</i> PADA PERANCANGAN PARAHYANGAN BOTANICAL GARDEN <i>Fawwaz Zahra Yasykur, Theresia Pynkyawati</i>	42
IDENTIFIKASI INTERIOR PADA BANGUNAN CAGAR BUDAYA DI KOTA BANDUNG (STUDI KASUS : GPIB MARANATHA BANDUNG) <i>M Rizky Fauzi, Yusuf Satria Wicaksono, Rizky Julian Dewanto 3, Muhammad Daffa Wafda A, Ardhiana Muhsin</i>	49
ANALISIS PENGGUNAAN MATERIAL LANTAI EPOXY PADA GEDUNG PRODUKSI DAN PENGEMASAN VAKSIN BIO FARMA <i>Rika Ayu Junita, Theresia Pynkyawati</i>	58
PERUBAHAN PENGGUNAAN MATERIAL PLAT KONVENSIONAL DENGAN PLAT HOLLOW CORE SLAB PADA PROYEK BASICS <i>Ersalina Alistya, Erwin Yunair Rahadian</i>	65
MANFAAT PELAKSANAAN METODE DESIGN AND BUILD PADA PROYEK GEDUNG UTAMA KEJAKSAAN AGUNG RI TAHAP 1 <i>Rifa Ramadhanti, Nurtati Soewarno</i>	72

TRANSFORMASI BENTUK DAN RUANG PADA RUMAH PECINAN DI KAWASAN JAMBLANG <i>Sulis Yulistia, Iwan Purnama</i>	78
IDENTIFIKASI ELEMEN-ELEMEN DAN TRANSFORMASI BENTUK PADA MASJID PEJLAGRAHAN CIREBON <i>Maman Ismanto, Yovita Adriani</i>	87
IDENTIFIKASI FAKTOR LINGKUNGAN KENYAMANAN THERMAL PADA RUANG AULA LANTAI 4 KAMPUS SEKOLAH TINGGI TEKNOLOGI CIREBON <i>Imam Purnama , Eka Widiyananto</i>	94
IDENTIFIKASI FAKTOR LINGKUNGAN KENYAMANAN THERMAL PADA RUANG RUANG DALAM KANTOR MARKETING DI JATIWANGI SQUARE <i>Selbiana Yunita, Eka Widiyananto</i>	99

IMPLEMENTASI PRINSIP DESAIN FUTURISTIK PADA PERANCANGAN TAMAN WISATA OCEAN JOURNEY DI KOTA BANDUNG

Adinda Leoni Osami Musa ¹, Theresia Pynkyawati ²,
Program Studi Arsitektur ¹ – Institut Teknologi Nasional
Program Studi Arsitektur ² – Institut Teknologi Nasional
Email: adindaleonii@gmail.com ¹, thres@itenas.ac.id ²

ABSTRAK

Arsitektur Futuristik merupakan gaya arsitektur yang berasal dari ide pemikiran yang mengungkapkan kebebasan dan berorientasi ke masa depan ke dalam bentuk yang kreatif dan inovatif. Konsep arsitektur futuristik dianggap cocok diterapkan dalam perancangan theme park Ocean Journey ini. Kota Bandung merupakan kota yang terkenal dengan destinasi wisatanya yang berlimpah, dan dengan hadirnya Ocean Journey sebagai oceanarium pertama di Kota Bandung akan menjadi tujuan berlibur baru bagi keluarga yang tidak hanya menghibur tetapi juga mendidik, terutama mengenai kekayaan laut dan perlindungan biota di dalamnya. Tujuan dari proyek ini adalah menjadikan Ocean Journey sebagai theme park yang mengutamakan kualitas, keamanan, kenyamanan, serta mengedepankan potensi daya tarik wisata rekreasi dan edukasi biota air laut untuk seluruh masyarakat. Penerapan prinsip desain arsitektur futuristik dapat terlihat pada lanskap serta fasad bangunan di dalam kawasan, dengan bentuk yang tidak biasa tetapi tidak dengan menggunakan ornamen yang berlebihan. Pemilihan warna putih baik pada eksterior dan interior bangunan serta penataan lampu yang baik sebagai ciri arsitektur futuristik pada perancangan. Penggunaan sistem struktur seperti flat truss, curved truss, dan rangkaian besi hollow serta material terpilih seperti GRC, ACP, WCP, kaca, aluminium, baja, dan beton dalam perancangan Ocean Journey akan memperkuat penerapan prinsip desain arsitektur futuristik tersebut.

Kata kunci : *Futuristik, Oceanarium, Ocean Journey, Taman Wisata*

1. PENDAHULUAN

Kota Bandung sebagai kota yang kaya akan tempat wisata. Berbagai jenis tempat rekreasi, wisata, dan edukasi ada di Kota Bandung. Akan tetapi, Seperti yang telah diketahui, belum terdapat banyak *oceanarium* di Indonesia terutama jika dibandingkan dengan skala laut yang ada. Informasi mengenai kekayaan laut yang berlimpah tersebut menjadi tidak maksimal tersalurkan kepada masyarakat, terutama masyarakat Kota Bandung untuk memenuhi keingintahuannya.

Kehadiran *oceanarium* di Kota Bandung ini sebagai sarana rekreasi sekaligus sarana edukasi bagi masyarakat Kota Bandung, akan memberikan perkembangan serta menjadi kemajuan fasilitas rekreasi serta pendapatan daerah yang belum ada sebelumnya, juga diharapkan membawa dampak positif dan mendapatkan respon positif dari masyarakat. Dengan konsepnya yang dibuat futuristik dan modern, diharapkan *oceanarium* ini akan membangkitkan sektor pariwisata, ekonomi, dan pendidikan di Kota Bandung.

Dipilihnya konsep futuristik dalam perancangan ini didasari oleh harapan taman wisata ini dapat menarik banyak minat pengunjung karena belum banyaknya bangunan di sekitar kawasan yang menerapkan

prinsip desain sejenis. Pada perancangan ini, prinsip futuristik akan terlihat pada fasad bangunan dimana menggunakan teknologi konstruksi dan material yang futuristik. Penggunaan warna putih dan penataan lampu baik pada eksterior maupun interior bangunan memperkuat penerapan prinsip desain arsitektur futuristik pada perancangan proyek.

Tantangan dalam perancangan Ocean Journey ini adalah bagaimana menampilkan konsep yang futuristik sebagai respon dari perkembangan zaman, mengingat target umur proyek yang panjang, tetapi tetap dapat menghadirkan suasana bawah laut selama berada di dalam *oceanarium* kepada pengunjung. Penerapan elemen futuristik, serta penataan lampu dan interior akan sangat berpengaruh kepada pengalaman pengunjung selama berada di dalam kawasan taman wisata Ocean Journey.

2. KERANGKA TEORI

2.1. Arsitektur Futuristik

Futuristik merupakan paham dalam arsitektur yang menerapkan kebebasan untuk mengekspresikan ide dan inovasi baru ke dalam bentuk yang tidak biasa, kreatif dan inovatif. Arsitektur futuristik menghasilkan sesuatu yang baru, dinamis, dan tidak terikat zaman. Penerapan futuristik dapat dilihat pada eksterior rancangannya namun tetap memperhatikan

fungsi ruang dalam dan mengoptimalkan penerapan teknologinya.

Menurut Menurut Haines (1950) dan Chiara dkk (1980), kriteria yang mendefinisikan bangunan futuristik adalah "Bangunan mampu mengikuti dan menampung aktivitas yang terus berkembang." Tuntutan pada bangunan ini adalah untuk memberikan layanan kepada pengguna dalam menghadapi aktivitas yang terus berkembang, yang membutuhkan perhatian terhadap kelengkapan yang mendukung proses kegiatan yang sedang berlangsung. Pada tingkat futuristik, terdapat nilai-nilai yang menegaskan sifat dinamis, estetis, dan inovatif dari teknologi yang diimplementasikan dalam bentuk yang bebas, tanpa mengikuti pola tertentu (Krisdianto, Purwantiasning, & Aqli, n.d.).

Prinsip dasar dari arsitektur Futuristik mengandung arti berorientasi pada masa depan, di mana citra bangunan memberikan kesan bahwa bangunan tersebut senantiasa mengikuti perkembangan zaman, terlihat dari bentuk dan citra visualnya (Krisdianto, Purwantiasning, & Aqli, n.d.). Bangunan ini memiliki bentuk yang luar biasa atau tak mengikuti bentuk geometris dasar yang ditegaskan dalam buku "Futurism: An Anthology," yang menyatakan bahwa elemen futuristik mengadopsi garis miring, lengkungan, atau elips (Diwarni & Yardha, 2017), serta memanfaatkan kemajuan teknologi kontemporer melalui penerapan struktur modern (Krisdianto, Purwantiasning, & Aqli, n.d.).

Prinsip-prinsip arsitektur futuristik (Sahar, 2020) meliputi:

1. Penggunaan konsep masa depan yang tercermin melalui kontras bangunan terhadap lingkungan sekitarnya, baik dalam bentuk maupun fungsi;



Gambar 1. Bentuk Bangunan Yang Kontras Sebagai Ciri Arsitektur Futuristik

Sumber : Sahar, 2020, diolah

2. Bentuk bangunan yang tidak biasa atau asimetris, melampaui batasan geometris yang kaku;



Gambar 2. Bentuk Bangunan Tidak Kaku Sebagai Ciri Arsitektur Futuristik

Sumber : Saputri, 2022, diolah

3. Pemanfaatan kemajuan teknologi dalam penggunaan struktur dan konstruksi bangunan.



Gambar 3. Penerapan Teknologi Sebagai Ciri Arsitektur Futuristik

Sumber : www.rumah.com, diakses 2 Agustus 2023

Ketiga prinsip ini yang akan menjadi dasar implementasi konsep arsitektur futuristik dalam perancangan Taman Wisata Ocean Journey. Dengan proyeksi umur proyek yang cukup panjang, implementasi konsep arsitektur futuristik dianggap mampu merespon kebutuhan yang berkembang di tiap tahunnya serta sebagai bentuk respon perancangan yang bertanggung jawab atas target proyeksi proyek ini.

2.2. Theme Park

Theme park adalah taman hiburan yang didesain dengan tema atau konsep tertentu. Tempat ini menawarkan berbagai atraksi, permainan, dan hiburan yang sesuai dengan tema yang diusung. *Theme park* seringkali memiliki wahana permainan, pertunjukan, taman bermain, area makan, dan toko suvenir.

Setiap *theme park* biasanya memiliki tema yang unik, seperti tema kartun, film, cerita dongeng, sejarah, alam, atau bahkan tema fiksi ilmiah. Beberapa contoh *theme park* terkenal di dunia termasuk *Disneyland*, *Universal Studios*, *Legoland*, dan banyak lagi.

Tujuan utama *theme park* adalah menyediakan hiburan dan pengalaman yang menyenangkan bagi pengunjungnya. Mereka menciptakan dunia imajinasi yang memungkinkan pengunjung merasakan kegembiraan, petualangan, dan kesenangan di lingkungan yang berbeda dari kehidupan sehari-hari. *Theme park* juga dapat diklasifikasikan berdasarkan beberapa kategori, yaitu:

a. Berdasarkan kategori/kelas :

- Kelas 1A dengan pengunjung dibawah 250.000 orang
- Kelas 1B dengan pengunjung 250.001 - 500.000 orang
- Kelas 2 dengan pengunjung 500.001 - 1 juta orang
- Kelas 3 dengan pengunjung 1 juta - 2 juta orang
- Kelas 4 dengan pengunjung diatas 2 juta orang

b. Berdasarkan karakteristik:

- *Theme Park as Oasis* (sebagai sumber ketenangan), Taman bertema berperan sebagai *oasis*, ketenangan, menciptakan rasa tenang seolah manusia sedang berada di dunia lain yang lebih indah.
- *Theme Park as Land* (sebagai dunia impian), Taman bertema sering kali diidentifikasi dengan dunia imajiner, menyerupai dunia impian.
- *Theme Park as Machine* (sebagai mesin wahana), Taman bertema itu sendiri berfungsi sebagai mesin besar yang terdiri dari berbagai kendaraan, peralatan mekanik, subsistem, proses, dan pertunjukan yang secara bersama-sama membentuk sistem yang fungsional.
- *Theme Park as Show* (sebagai pertunjukan), Arsitektur selalu diekspos, tetapi saat dikaitkan dengan taman bertema, fungsi utamanya adalah sebagai pertunjukan yang indah dan menakjubkan.
- *Theme Park as Text* (sebagai bacaan/cerita), dimana taman bertema menjadi narasi, penceritaan menjadi berlipat ganda. Penulis tidak lagi menjadi bos dan pusat perhatian, melainkan taman bertema itu sendiri.

c. Berdasarkan tema:

- Adventure/Petualangan
- Teknologi & Sains
- Budaya
- Air
- Alam
- Agrowisata

Oceanarium seperti pada proyek ini termasuk ke dalam klasifikasi tema *theme park* air karena merupakan sarana rekreasi edukasi biota laut yang tentu berhubungan langsung dengan air.

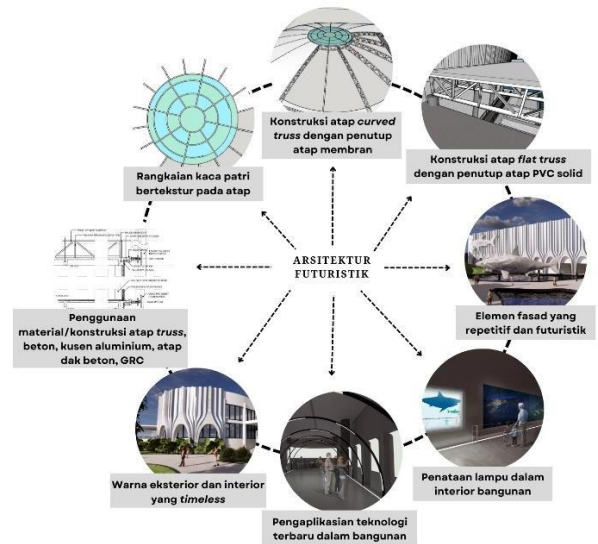
2.3. Elaborasi Tema

Penerapan tema/konsep perancangan ini menyesuaikan dengan fungsi di tiap bangunannya. Antara lain:

- a) Bentuk massa bangunan di dalam site akan banyak memiliki lengkungan dan bersifat asimetris. Tidak menggunakan bentuk geometri yang kaku menjadi kunci dalam perancangan bangunan-bangunan dalam Ocean Journey,
- b) Penerapan warna yang netral dan bersifat timeless. Menghindari warna yang vibran dan terlalu mencolok adalah prinsip dari perancangan yang futuristik,
- c) Fasad bangunan yang bersifat repetitif, dengan bentuk yang unik dan warna senada dipadukan dengan elemen transparan dari penggunaan curtain wall menjadi implementasi yang terlihat secara

langsung saat pengunjung memasuki kawasan,

- d) Penggunaan teknologi yang terus dikembangkan,
- e) Penggunaan tata lampu dan elemen interior yang futuristik,
- f) Struktur konstruksi menggunakan teknologi konstruksi terbaru, dan
- g) Material yang digunakan, seperti ACP, PVC, GRC, beton, granit, dan lainnya.



Gambar 4. Elaborasi Tema

2.4. Penerapan Konsep ArsitekturFuturistik Pada Bentuk Bangunan di Dalam Kawasan Ocean Journey

1. Dalam Konsep Masa Depan

Penerapan prinsip desain arsitektur futuristik dalam konsep masa depan melibatkan beberapa aspek yang penting. Penggunaan teknologi canggih dan inovasi dalam desain bangunan menjadi fokus utama. Ini meliputi penggunaan material baru dan canggih, seperti material yang ramah lingkungan, nanomaterial, atau material cerdas yang dapat beradaptasi dengan lingkungan sekitar. Selain itu, integrasi teknologi digital dalam desain bangunan, seperti sistem pintar, kecerdasan buatan, dan penggunaan augmented reality, juga menjadi elemen penting dalam menciptakan lingkungan binaan yang futuristik.

2. Dalam Bentuk Bangunan

Penerapan prinsip desain arsitektur futuristik dalam bentuk bangunannya melibatkan eksplorasi bentuk yang unik, tidak konvensional, dan menggambarkan visi masa depan. Bangunan futuristik sering menggunakan bentuk organik yang mengalir atau bentuk geometris kompleks yang menciptakan tampilan yang futuristik. Material yang digunakan seperti kaca, logam, dan beton bertulang memberikan

kekuatan struktural dan efek visual yang modern. Penerapan prinsip desain arsitektur futuristik dalam bentuk bangunannya bertujuan untuk menciptakan bangunan yang mencerminkan inovasi, menggugah rasa ingin tahu, dan memancarkan nuansa masa depan yang menarik.

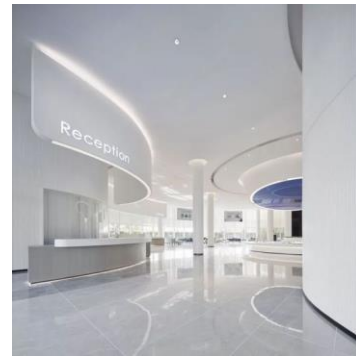
3. Dalam Penggunaan Struktur & Material
Penerapan prinsip desain arsitektur futuristik dalam struktur dan materialnya melibatkan penggunaan material canggih dan teknologi terkini. Struktur bangunan didesain dengan mempertimbangkan kekuatan, stabilitas, dan estetika yang unik, seringkali menggabungkan bentuk organik dan geometris yang kompleks. Material yang digunakan mencakup kaca, logam, beton bertulang, dan bahan-bahan inovatif lainnya yang memungkinkan pencapaian efek visual futuristik. Selain itu, teknologi seperti energi terbarukan, material ramah lingkungan, dan sistem pintar terintegrasi juga diterapkan untuk mencapai keberlanjutan, efisiensi energi, dan kenyamanan yang ditingkatkan. Penerapan prinsip ini dalam struktur dan material bangunan pada arsitektur futuristik bertujuan untuk menciptakan bangunan yang kuat, inovatif, dan ramah lingkungan. Beberapa contoh bahan bangunan yang menerapkan teknologi dapat dilihat pada Gambar 4 di bawah ini.



Gambar 5. Teknologi Bahan Bangunan
Sumber : itb.ac.id, diakses 2 Agustus 2023

4. Dalam Penggunaan Warna

Penerapan prinsip desain arsitektur futuristik dalam penerapan warnanya melibatkan penggunaan palet warna yang mencerminkan nuansa masa depan dan menciptakan kesan yang futuristik. Pilihan warna seringkali meliputi kombinasi warna terang dan terkesan timeless, terkadang juga dengan aksen warna metalik atau holografik. Selain itu, pencahayaan juga menjadi elemen penting dalam menciptakan atmosfer yang futuristik, dengan penggunaan pencahayaan berwarna dan efek cahaya yang dinamis. Penerapan prinsip ini dalam pilihan warna dan pencahayaan pada arsitektur futuristik bertujuan untuk menciptakan suasana yang modern dan menggambarkan visi masa depan yang menarik.



Gambar 6. Interior Yang Futuristik
Sumber : pinterest.com, diakses 2 Agustus 2023

5. Dalam Penggunaan Teknologi

Penerapan prinsip desain arsitektur futuristik dalam penerapan teknologi melibatkan integrasi teknologi canggih ke dalam desain bangunan. Teknologi seperti sistem pintar, kecerdasan buatan, dan *Internet of Things (IoT)* digunakan untuk menciptakan bangunan yang interaktif, efisien, dan terhubung secara digital. Contohnya, penggunaan sensor cerdas untuk mengontrol pencahayaan dan suhu, penggunaan permukaan interaktif yang merespons sentuhan pengunjung, atau penggunaan sistem pengumpulan dan analisis data untuk meningkatkan kinerja bangunan. Penerapan prinsip ini dalam penerapan teknologi pada arsitektur futuristik bertujuan untuk menciptakan bangunan yang cerdas, adaptif, dan memberikan pengalaman pengguna yang inovatif.

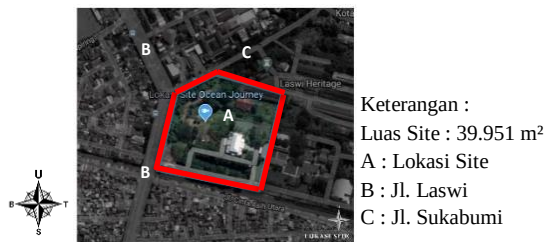
3. PEMBAHASAN

3.1. Deskripsi Proyek

Ocean Journey merupakan taman wisata edukasi yang tidak hanya menghibur sebagai tempat berwisata tetapi juga mendidik. Berada di lokasi yang strategis, sarana rekreasi ini merupakan sarana rekreasi berbasis edukasi dengan daya tarik wisata utama berupa *Oceanarium* atau lebih umum dikenal sebagai akuarium air laut dimana sebagai wadah bagi masyarakat untuk mengetahui ilmu dan pengetahuan mengenai biota bawah laut. Target daripada perencanaan dan perancangan proyek ini adalah untuk memberikan fasilitas rekreasi yang lengkap, aman, nyaman, dan menyenangkan serta menyalurkan ilmu pengetahuan mengenai flora dan fauna di lautan, terutama lautan Indonesia khususnya bagi masyarakat Kota Bandung dan umumnya untuk seluruh wisatawan asing dari berbagai daerah maupun wisatawan asing.

Tujuan dari proyek ini diantaranya: (1) Menghasilkan rancangan *Oceanarium* yang dapat memberikan edukasi dengan menyenangkan dan modern, (2) Menciptakan lahan sebagai sarana rekreasi dengan

fasilitas yang lengkap, mendidik, dan persuasanaan yang mendukung, (3) Menciptakan lahan pekerjaan baru dan sarana rekreasi yang membangkitkan sektor pariwisata, ekonomi, dan pendidikan di Kota Bandung.



Gambar 7. Lokasi Site Proyek
 Sumber : Google Earth, diolah

Site berada di Jalan Laswi No.23, Kacaping, Kecamatan Batununggal, Kota Bandung, Jawa Barat 40271 yang dilalui jalan arteri sekunder di kota Bandung dan berbatasan dengan rel kereta api di sebelah selatan, lahan PT. KAI di sebelah timur, Jalan Laswi di sebelah barat dan Jalan Sukabumi di bagian utara.

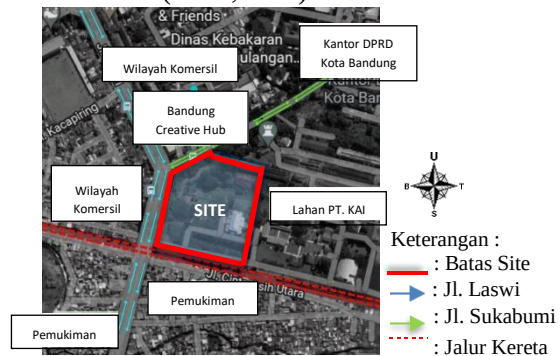
3.2 Penerapan Konsep Masa Depan Pada Kawasan Wisata *Ocean Journey*

Diluar kawasan site *Ocean Journey* dikelilingi oleh bangunan yang masih menggunakan gaya arsitektur lama dengan bentuk geometri yang kaku. Satu-satunya bangunan yang memiliki konsep yang hampir serupa di sekitar site adalah bangunan Bandung Creative Hub yang mengimplementasikan konsep arsitektur kontemporer. Sehingga bangunan di dalam kawasan site *Ocean Journey* tampak berbeda dibandingkan bangunan lainnya di sekitar Jalan Laswi dan Jalan Sukabumi. (Sahar, 2020).

Atap bangunan di sekitar site *Ocean Journey* mayoritas menggunakan kombinasi antara atap dak beton dan juga atap genteng. Hal tersebut membuat bangunan dalam kawasan site menjadi terlihat kontras dengan penggunaan material atap dak beton dan juga PVC solid berwarna putih. Begitu juga dengan penggunaan warna fasad pada bangunan-bangunan di dalam kawasan *Ocean Journey* yang seluruhnya menggunakan kombinasi warna putih dan abu muda, terlihat kontras dengan bangunan lain di sekitarnya. Penggunaan curtain wall pada beberapa bagian fasad bangunan juga menjadi salah satu penerapan arsitektur futuristik dalam perancangan.

Hal lainnya yang menjadikan *Ocean Journey* terlihat kontras dengan bangunan di sekitarnya adalah dalam segi fungsinya, yaitu sebagai destinasi wisata dan merupakan *Oceanarium* yang belum ada sebelumnya

di sekitar kawasan Fungsi kawasan dapat dilihat pada Gambar 6. (Sahar, 2020).



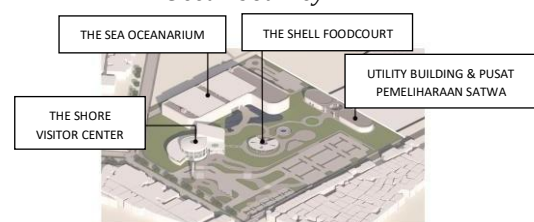
Gambar 8. Fungsi Kawasan Sekitar Site
 Sumber : Google Earth, diolah

3.3 Penerapan Bentuk Asimetris Pada Massa Bangunan di Kawasan Wisata *Ocean Journey*

Seluruh bangunan dalam kawasan *Ocean Journey* ini menggunakan bentuk dasar geometri persegi panjang dan lingkaran dengan beberapa penyesuaian. Dapat terlihat pada Gambar 9 dan Gambar 10, bentuk keseluruhan bangunan dalam site ini menggunakan bentuk dasar geometri yang serupa tetapi dengan penyesuaian kembali sehingga tercipta bentuk yang dinamis. Penggunaan bentuk bangunan yang tidak simetris merupakan salah satu penerapan prinsip desain arsitektur futuristik pada perancangan. (Diwarni & Yardha, 2017).

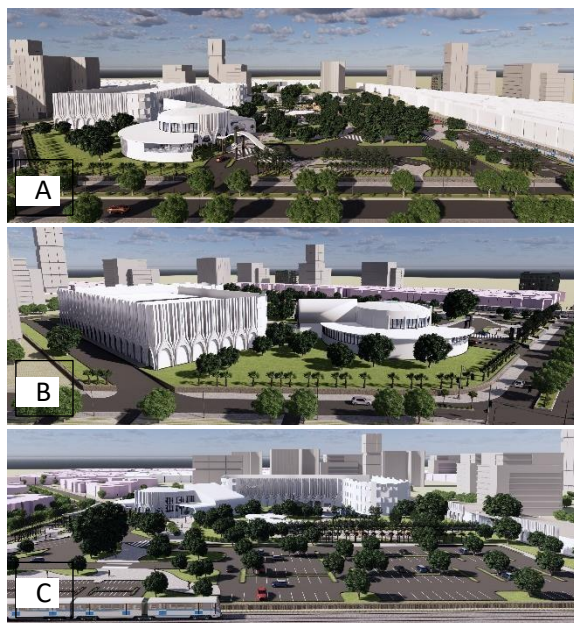


Gambar 9. Fungsi Kawasan Sekitar Taman Wisata *Ocean Journey*



Gambar 10. Bentuk Massa Bangunan Dalam Kawasan *Ocean Journey*

Seluruh bangunan dalam kawasan Ocean Journey menggunakan bentuk asimetris dan memiliki bentuk geometri dasar yang serupa yaitu lingkaran dan persegi. Totalnya ada empat bangunan dalam kawasan wisata ini dan keseluruhan bangunannya memiliki elemen kaku dan lengkung yang seimbang. Fasad bangunan menampilkan perancangan futuristik, ditandai dengan penggunaan material GRC dan kombinasinya dengan elemen masif dan pengaplikasian kaca yang dapat dilihat pada tampak site dari berbagai arah, terlihat pada Gambar 11 dibawah ini. (Sahar, 2020).



Keterangan :

A : Tampak Barat Site

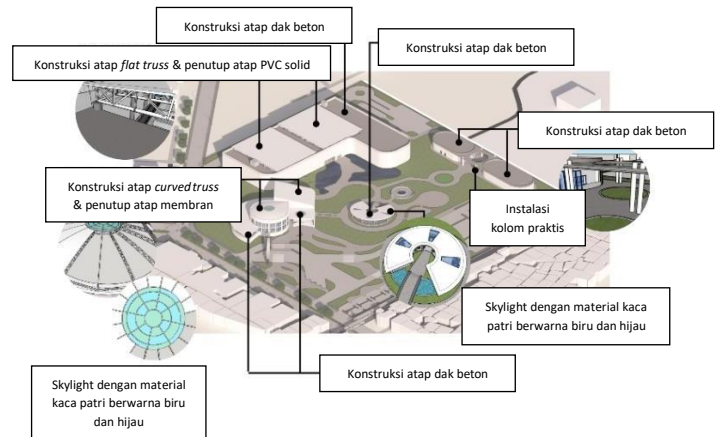
B : Tampak Utara Site

C : Tampak Selatan Site

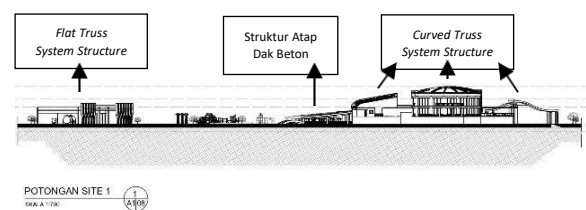
Gambar 11. Konsep Futuristik Terlihat Pada Fasad di Kawasan Ocean Journey

3.4 Pemanfaatan Teknologi Pada Perancangan Kawasan Wisata Ocean Journey

Seperti disebutkan sebelumnya, elemen futuristik mengadopsi garis miring, lengkungan, atau elips (Diwarni & Yardha, 2017), serta memanfaatkan kemajuan teknologi kontemporer melalui penerapan struktur modern (Krisdianto, Purwantiasning, & Aqli, n.d.). Salah satu penerapan futuristik pada perancangan Ocean Journey dari segi pemanfaatan teknologi adalah dalam strukturnya yang menggunakan konstruksi baja dan juga beton, dapat dilihat pada Gambar 12 dan Gambar 13. (Krisdianto, Purwantiasning, & Aqli, n.d.).

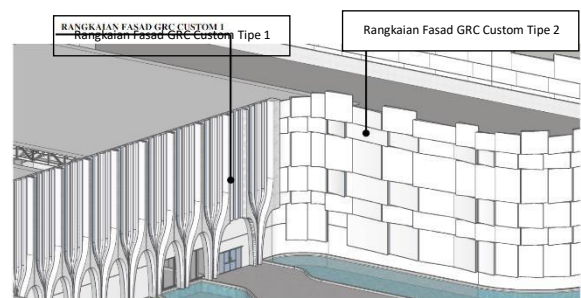


Gambar 12. Teknologi Material & Struktur Diterapkan Pada Bangunan di Ocean Journey

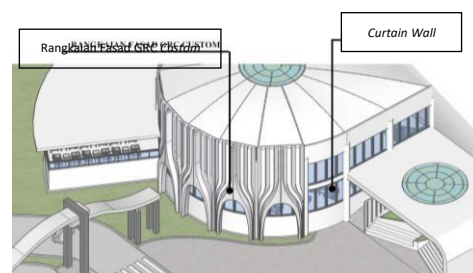


Gambar 13. Penerapan Teknologi Struktur Pada Bangunan di Ocean Journey

Selain itu terlihat pada fasad bangunan yang menggunakan material GRC berwarna putih dan abu muda dengan rangkaian konstruksi besi hollow di bawahnya, terdapat 2 tipe rangkaian GRC custom yang digunakan dalam perancangan dan dipasang seperti terlihat pada Gambar 14. (Krisdianto, Purwantiasning, & Aqli, n.d.).

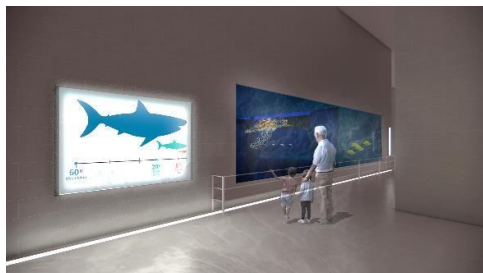


Gambar 14. Fasad Bangunan Yang Futuristik



Gambar 15. Kombinasi Elemen Masif dan Transparan Pada Fasad Bangunan

Kombinasi antara elemen masif dan transparan pada fasad juga menambahkan kesan futuristik pada bangunan yang dapat langsung terlihat. Seperti dapat terlihat pada Gambar 15. Selain itu, penerapan teknologi juga dapat dilihat dari segi interior bangunannya yang banyak menggunakan teknologi dalam penyajian informasi satwa laut berupa infografis yang interaktif, layar sentuh, dan lainnya, selain itu, penataan dan pengaplikasian jenis lampu juga memperngaruhi kesan futuristik dalam bangunan. Seperti dapat dilihat dalam perspektif interior bangunan The Sea pada Gambar 16 sampai Gambar 21 dibawah ini.



Gambar 16. Penggunaan Teknologi Layar Yang Interaktif Untuk Memberikan Informasi



Gambar 17. Pengaplikasian Lampu Downlight di Sepanjang Underwater Tunnel



Gambar 18. Penggunaan Layar Infografis di Zona Akuarium Karang



Gambar 19. Infografis Menggunakan Layar Sentuh di Zona Akuarium Utama



Gambar 20. Penggunaan Teknologi Layar Interaktif dan Penataan Lampu Pada *The Sea Digital Museum*



Gambar 21. Tataan Lampu Downlight Mendominasi *The Sea Digital Museum*

4. PENUTUP

Ocean Journey adalah taman wisata edukasi yang menyajikan kombinasi antara hiburan dan pendidikan di Kota Bandung dengan daya tarik utama adalah *oceanarium* atau akuarium bawah lautnya. Terletak di lokasi strategis di Jalan Laswi, dengan akses yang mudah, taman wisata ini memiliki potensi untuk menarik wisatawan dari berbagai daerah dan bahkan wisatawan asing. Selain memberikan pengalaman rekreasi yang menyenangkan, tujuan utamanya adalah mendidik pengunjung tentang kehidupan bawah laut dan keberagaman biota laut di dalamnya. Dengan konsep arsitektur futuristik, bangunan-bangunannya dirancang dengan bentuk asimetris yang dinamis, menciptakan kesan modern dan futuristik yang terlohat kontras dengan bangunan di sekitarnya. Penerapan teknologi canggih dalam konstruksi dan fasad bangunan, serta di dalam ruangan, memberikan

pengalaman interaktif tentang kehidupan laut untuk tujuan edukasinya. *Ocean Journey* juga diharapkan dapat memajukan sektor pariwisata, ekonomi, dan pendidikan di Kota Bandung. Dengan konsep arsitektur futuristik dan penerapan teknologi yang canggih, *Ocean Journey* menciptakan destinasi wisata yang unik dan menarik, menjadi tempat hiburan sekaligus wahana edukasi berharga bagi pengetahuan dan kesadaran tentang kehidupan laut serta perlindungannya. Semoga *Ocean Journey* dapat memberikan manfaat positif bagi seluruh pengamat dan pembaca.

DAFTAR PUSTAKA

- Sahar, K. (2020). *Kajian Arsitektur Futuristik Pada Bangunan Pendidikan*. Jurnal NATURE, 1- 10.
- Faturrahman, F. (2021). *Kajian Konsep Arsitektur Futuristik pada Bangunan*. Jurnal LINEARS, 1-7.
- Hardian, R. (2019). *Perancangan Museum Teknologi Futuristik*. *Journal Of Engineering Science*, 1-6.
- Maulana, T. R., & Azzahra, F. (2019). Sabang Oceanarium. *Rumoh Volume 9*, 1-13.
- Putra, L. O., Trumansyahjaya, K., & Arifin, S. S. (2019). *Perancangan Gedung Oceanarium Di Gorontalo Dengan Pendekatan Arsitektur High-Tech*. JAMBURA Journal Of Architecture, 1-6.
- Quedarusman, C. A., Suryono, & Rogi, O. H. (2018). *Tropical Sea World Di Sulawesi Utara*. Daseng: Jurnal Arsitektur, 1-13.
- Saputri, I. B. (2022). *Perancangan Museum Angkut Sebagai Pusat Rekreasi Pariwisata*. JUMPTECH, 1-10.
- Haines, 1950 dan Chiara, 1980 *Kriteria Bangunan Futuristik*.
- Fauzi, Farhan. Aqli, Wafirul (2020). *Kajian Konsep Arsitektur Futuristik Pada Bangunan Kantor*. Jurnal JAD, 150-170.
- Krisdianto, Purwantiasning, & Aqli (2018). *Penerapan Arsitektur Futuristik Terhadap Bangunan Gundam Base Indonesia Di Jakarta*. Jurnal Purwarupa.
- Diwarni & Yardha (2017). *Prinsip Desain Arsitektur Neo Futuristik Pada Bangunan Komersial Karya Eero Saarinen*. Jurnal JAUR, 1-10.