

## PERANCANGAN FASILITAS PUBLIK DI WANA WISATA KAWAH PUTIH MENGUNAKAN TEORI *POETIC ARCHITECTURE* DI BENTANG ALAM

Shofia Islamia Ishar\*

### ABSTRAK

Arsitektur merupakan salah satu bentuk interpretasi manusia terhadap keindahan alam. Interpretasi yang menyatakan bahwa manusia adalah pembentuk lingkungan binaan dan bagian dari alam itu sendiri, sehingga mewujudkan interpretasi tersebut ke dalam arsitektur merupakan suatu kebutuhan. Salah satu cara untuk menginterpretasi alam ke dalam wujud arsitektur, adalah dengan berpuisi. Arsitek "membaca" unsur-unsur alam layaknya puisi karena keindahannya. Interpretasi alam dengan cara berpuisi ini, terkandung dalam teori *Poetic Architecture* yang ditulis oleh Antonie C. Antoniadis

Wana Wisata Kawah Putih merupakan salah satu area wisata yang terletak di Kabupaten Bandung, Jawa Barat. Area wisata ini merupakan suatu kesatuan unsur alam yang berpuisi dengan keindahannya. Area wisata ini juga dikenal dengan nilai mitologis dan historis yang turut memperkuat karakternya. Sayangnya nilai-nilai puitis dari keindahan alam tersebut belum diapresiasi dengan baik melalui desain fasilitas publik yang tersedia, oleh karena itu dibutuhkan suatu perancangan fasilitas publik yang lebih menggali potensi dan menyampaikan nilai-nilai puitis alam tersebut. Dalam perancangan ini, fasilitas publik diwujudkan melalui respon terhadap nilai puitis alam yang dibagi ke dalam tiga spot perancangan yaitu, area pengenalan dengan transisi lahan datar ke curam (spot 1), area hutan dan tebing (spot 2) dan area kawah (spot 3).

Kata kunci: Alam, Wana Wisata Kawah Putih, *Poetic Architecture*

### 1. PENDAHULUAN

Wana Wisata Kawah Putih adalah salah satu obyek wisata alam di Kota Bandung yang berada di Kecamatan Rancabali, Kabupaten Bandung. Obyek wisata ini merupakan tempat yang istimewa dari segi keragaman unsur-unsur alamnya. Kekhasan berupa pemandangan hutan, tebing, air kawah, kabut, pasir putih, tumbuhan warna-warni, pepohonan kokoh nan tinggi, bagaikan bait-bait puisi yang indah. Aura tempat dapat dirasakan melalui pengalaman menyentuh langsung, berjelajah atau berkontemplasi di kawasan dengan suasana asri. Eksotisme yang

dimiliki Wana Wisata Kawah Putih akan meninggalkan kesan bagi siapa saja yang mengunjunginya. Kecanggulannya adalah pada kompleksitas unsur-unsur alam yang tersaji dalam satu kawasan. Gradasi perbedaan jenis pepohonan terlihat indah ketika menyusuri kawasan menuju kawah, dari barisan Pohon Kayu Putih yang tinggi, sampai tanaman paku-pakuan dengan warna kecoklatan. Gradasi pemandangan pun tidak kalah menarik, dari pemandangan hutan dengan kapasitas pohon yang sedikit sampai yang banyak dan rapat. Pemandangan ini dapat dinikmati sebagai *serial* Televisi dengan kejutan-kejutan pemandangan yang menyegarkan mata.

\* Shofia Islamia Ishar adalah dosen tetap di Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Bandar Lampung. Beliau menyelesaikan pendidikan S1 Arsitektur di Universitas Brawijaya Malang dan pendidikan S2 di Institut Teknologi Bandung

Wana Wisata Kawah Putih yang berlokasi tepat di lereng Gunung Patuha, menawarkan suasana romantis dengan udara dingin dan pemandangan indah. Tempat yang dahulu dianggap angker saat ini sudah menjadi tempat yang menyenangkan untuk dikunjungi. Pengunjung diberi pemandangan berupa genangan air yang berwarna putih kebiruan disertai asap yang mengepul di atasnya serta warna air kawah yang dapat berubah, terkadang berwarna hijau kebiru-biruan, namun bisa coklat susu di kala sinar matahari menyengat dan terik.

Di sekitar kawah juga dihiasi dengan pasir putih, batuan khas, dan tumbuhan *Cantigi (Vaccinium)* yang dapat menambah cantik suasana. Sayangnya, keindahan yang dimiliki tempat wisata ini tidak diimbangi dengan fasilitas yang apresiatif. Arsitektur yang hadir di sekitarnya belum cukup memadai untuk dapat secara optimal menjelajahi nilai-nilai puitis yang dimiliki alam Wana Wisata Kawah Putih.

### 1.1. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang di atas, maka permasalahan yang akan diselesaikan pada objek perancangan Wana Wisata Kawah Putih adalah:

1. Bagaimana menyampaikan nilai-nilai puitis alam melalui arsitektur fasilitas publik.
2. Bagaimana nilai-nilai puitis alam dapat diinterpretasi melalui desain arsitektural.
3. Metoda apa yang cocok untuk menyampaikan nilai-nilai puitis alam tersebut.

### 1.2. Tujuan

Secara spesifik, tujuan dari perancangan ini adalah:

1. Mengarahkan pengunjung untuk dapat “membaca” nilai-nilai puitis alam.
2. Mengeksplorasi potensi dan mengoptimalkan apresiasi terhadap Wana Wisata Kawah Putih melalui arsitektur fasilitas publik.
3. Menciptakan harmonisasi antara arsitektur dan alam pada kawasan Wana Wisata Kawah Putih.

### 1.3. Metodologi Perancangan

Metoda yang digunakan pada perancangan ini adalah metoda *intangible* dan *tangible* yang terkandung dalam teori *Poetic Architecture Antoniadis* pada pembahasan tentang *The Role of Nature in Architectural Creativity*. Metoda ini menjelaskan tentang cara, sikap dan strategi dalam merancang di bentang alam secara puitis.

### 1.4. Lingkup Studi

#### 1.4.1. Lingkup perancangan

Lingkup perancangan meliputi tiga area terpilih yang berada di dalam kawasan Wana Wisata Kawah Putih. Tiga area (spot) tersebut dipilih berdasarkan karakter alam yang puitis dan merupakan area fasilitas publik eksisting. Area tersebut adalah:

#### 1. Spot 1

Spot 1 merupakan area masuk ke kawasan Wana Wisata Kawah Putih. Luas spot ini adalah

124.740 m<sup>2</sup>. Pada tapak eksisting, terdapat beberapa fasilitas seperti kios makanan dan *souvenir*, kamar mandi umum, musholla, area parkir, *ticketing* dan halte *shuttle car*. Spot ini menawarkan nilai puitis alam berupa peralihan lahan yaitu, dari lahan berkontur landai ke kontur curam dengan peralihan penutup tanah, dari bebatuan ke tanaman perdu yang lebat.

## 2. Spot 2

Spot 2 Merupakan area tengah dengan dua keunggulan karakter alam yaitu pemandangan alam Kota Ciwidey dan pemandangan hutan dengan aneka jenis tanaman. Luas area spot ini adalah 73.596 m<sup>2</sup>

## 3. Spot 3

Spot 3 merupakan area kawah beserta area fasilitas publik eksisting. Luas total area yang akan dirancang adalah 205.536 m<sup>2</sup>. Spot ini menawarkan keindahan kawah, hutan tanaman paku-pakuan dan peninggalan sejarah berupa gua dan puing pabrik belerang peninggalan zaman pemerintahan Belanda dan Jepang.

### 1.4.2. Lingkup pembahasan

Lingkup pembahasan pada penelitian ini adalah mengenai penerapan teori *Poetic Architecture* pada perancangan fasilitas publik di bentang alam. Wujudnya berupa redesain dan infiltrasi fasilitas baru sebagai optimalisasi eksplorasi nilai puitis yang dimiliki alam. Dengan demikian keluaran dari tesis ini berupa perancangan kompleks fasilitas publik yang terbagi ke dalam 3 spot perancangan. Fasilitas publik tersebut berupa:

1. Pusat informasi
2. *Cottage*

3. *Viewing deck*
4. *Wonderland track*
5. *Appreciation deck*
6. *Belerang track*,
7. *Public toilet dan restfurniture*

## 2. TEORI *POETIC ARCHITECTURE* DI BENTANG ALAM

Arsitek dapat melihat alam dari berbagai sudut pandang. Arsitek peduli akan cara-cara dan hukum suatu konstruksi dari berbagai unsur alam dan sebab-sebab perubahan dari fenomena alam. Hubungan timbal balik antara arsitek dan alam merupakan sesuatu yang tidak terukur (*intangible*) sekaligus terukur (*tangible*). Hubungan yang tidak terukur (*intangible*) tersebut dapat diterapkan ke dalam arsitektur dengan cara:

### 1. Melalui metafora

Metafora adalah cara untuk menyatakan sesuatu dengan mengibaratkannya dengan sesuatu yang lain. Dalam merancang di bentang alam, arsitektur berfungsi sebagai perumpamaan sifat-sifat unsur alam yang akan dipuisikan.

### 2. Melalui asosiasi mental

Asosiasi mental adalah suatu proses membayangkan sesuatu yang tidak nyata menjadi sesuatu yang seolah-olah nyata untuk membantu memanggil ingatan terhadap hal lain. Dalam konteks merancang di bentang alam, arsitek dapat mewujudkannya melalui formulasi konsep arsitektur yang berupa deskripsi tentang unsur alam yang akan dipuisikan sehingga dapat mudah diingat oleh penggunanya. Dalam metoda ini, arsitektur berfungsi sebagai pemanggil ingatan

<sup>1</sup> Antoniadis, 1992:241-242

terhadap suatu wujud unsur alam.

3. Melalui kontemplasi atau pertapaan, pengaguman dan “pengorbanan pribadi”

Cara ini merupakan cara untuk mengenal alam lebih dalam. Kontemplasi merupakan suatu upaya untuk merasakan alam dan “mendengarkan” segala keinginannya. Pengaguman dan pengorbanan pribadi juga merupakan upaya untuk mengenal alam namun dengan cara yang lebih beresiko seperti menjelajahi hutan dan tinggal dalam waktu yang lama di tengah alam untuk mengalami dan merasakan fenomena yang akan terjadi.

Sedangkan dalam hubungan yang terukur (*tangible*), arsitek menerapkannya dengan cara:

1. Melalui integrasi bangunan dan tapak pada denah maupun pada potongan
2. Memberi semacam “kejutan” pada kondisi alam yang netral dan cenderung membosankan
3. Menjauhi atau meminimalisir rancangan buatan (*man-made*) pada denah maupun potongan
4. Melalui subordinasi total kepada alam dengan cara menghindari rancangan yang memenuhi garis utuh tapak, yaitu dengan cara menenggelamkan bangunan ke dalam tapak.
5. Melalui penyatuan interior dengan eksterior, baik melalui strategi bukaan atau melalui penggabungan elemen eksterior dan interior.
6. Melalui ketergantungan pada bahan alam.
7. Melalui reaksi imitatif seperti interpretasi literal kepada alam atau interpretasi substansial dan eksistensial terhadap kualitas dan hukum alam.
8. Melalui reaksi inklusif dimana semua yang telah disebut di atas dapat digabungkan menjadi

hubungan yang timbal balik, baik secara tidak terukur (*intangible*) maupun yang terukur (*tangible*) (Antoniades, 1992:241-242).

Merancang di bentang alam membutuhkan kepekaan dalam melihat alam dari berbagai sudut pandang. Dalam hal ini, arsitek Louis Sullivan dapat melihat alam dengan cara yang dinamis dan spiritual serta dengan cara metaforik. Sullivan dapat mengapresiasi alam dengan memperhatikan badai pada berbagai musim. Sullivan juga membiarkan suasana suatu musim mempengaruhi jiwanya. Menurutnya dengan demikian dia bisa mendapatkan mood dan kualitas dinamis untuk pekerjaannya dalam merancang di bentang alam.

Sullivan bisa merasakan puncak keheningan alam, kehitaman pohon dan kesuraman hari. Sullivan melakukan observasi yang hanya dilakukan seorang petapa. Menurutnya, segala yang tidak terlukis dan terkatakan ada di alam dan alam memiliki suara yang tidak terhitung jika kita ingin mendengarnya. Sullivan berpendapat bahwa depresi musim dingin sama halnya dengan karya seni yang bersifat suram

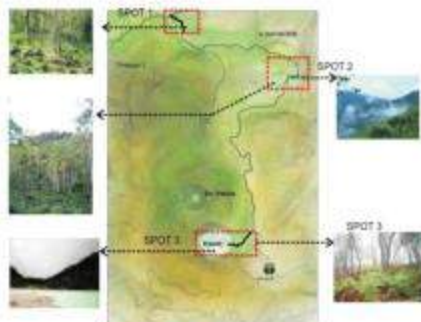
Sullivan juga membutuhkan suasana yang tidak menyenangkan dan kesedihan untuk menguji kekuatan dan keberanian dirinya dalam berkarya. Dalam proses pengujian tersebut, ia mencoba mengerti semangat alam dengan memposisikan dirinya sebagai seorang penyair. Menurutnya, untuk mendesain di bentang alam yang terpenting adalah bersikap romantis dan memposisikan diri layaknya seorang penyair.

Untuk mempelajari alam, sebaiknya arsitek lebih banyak membuat sketsa agar dapat mengenal karakteristiknya dengan baik. Dengan demikian seorang arsitek akan dapat

mengandalkan memorinya untuk menggambarkan bermacam bentuk unsur alam. Dalam konteks merancang di bentang alam, seorang arsitek dinilai bagus ketika dapat dengan fasih menggambarkan karakteristik unsur alam dalam berbagai tipe (Antoniades, 1992:242).

Selain Louis Sullivan, Frank Lloyd Wright juga merupakan arsitek yang tertarik dan mendalami arsitektur di bentang alam. Wright menganggap alam adalah sumber inspirasi dari Arsitektur Organiknya. Wright menekankan bahwa arsitektur dan alam harus berdampingan harmonis. Wright memberi jalan agar perkembangan teknologi tetap memungkinkan dalam perancangan di bentang alam. Dalam tulisannya yang berjudul *The Natural house dan In the Nature of materials*, Wright membahas seputar strateginya dalam merancang di bentang alam untuk mencapai nilai harmonis. Wright dapat dengan baik mencapai integrasi tersebut melalui strategi oposisi yaitu dengan meletakkan material-material masa kini (Antoniades, 1992:242).

### 3. ANALISIS TAPAK DAN ANALISIS FUNGSI PADA KAWASAN PERANCANGAN



Gambar 1. Karakter spot-spot perancangan

### 3.1. Analisis Spot Puitis Pada Tapak

Untuk menganalisa spot-spot perancangan berdasarkan nilai puitisnya, kepekaan dalam merespon dan “mendengarkan” keinginan alam sangat diperlukan. Analisis ini dilakukan untuk mencari titik istimewa dari masing-masing spot perancangan dengan mengamatinya secara intensif. Analisis ini juga dilakukan untuk menemukan karakter paling khas yang dimiliki setiap spot untuk dieksplorasi dalam proses desain. Karakter khas yang belum banyak disadari oleh pengunjung.

#### 3.1.1. Spot 1

Spot ini merupakan area pengenalan untuk para pengunjung Wana Wisata Kawah Putih. Peralihan dari lahan berkontur landai ke kontur curam merupakan karakter fisik alam yang menjadi penanda dari makna “pengenalan” tersebut. Kemiringan lahan menanjak perlahan mengarahkan penjelajahan. Pengunjung akan diperkenalkan dengan suasana hutan dan



Gambar 2. Spot 1

perbukitan berpenutup tanah berupa bebatuan alam. Semakin jauh melangkah, kemiringan lahan semakin curam dan penutup tanah yang semula hanya bebatuan berganti menjadi rerumputan yang rapat dan dengan populasi pepohonan yang semakin banyak dengan ketinggian yang menjulang.



Gambar 2. Spot 1

### 3.1.2. Spot 2

Spot ini menyajikan dua panorama yang menonjolkan keindahan alam. Panorama pertama adalah panorama hutan tanaman rimba dan panorama kedua adalah arah pandang ke Kota Ciwidey. Pada hutan tanaman rimba, populasi pepohonan cukup tinggi dan posisi pohon berdekatan. Area hutan tanaman rimba ini seakan terisolasi dari peradaban, kondisinya yang tertutup oleh pepohonan tinggi dengan daun lebat menciptakan nilai ketenangan dan secara alami mendekati manusia dengan alam. Panorama berikutnya adalah panorama ke arah kota Ciwidey. Posisinya memungkinkan untuk melihat panorama alam Kota Ciwidey beserta pegunungan yang berada di sekitarnya. Posisi ini

sangat menguntungkan karena dapat memberi pengalaman visual yang menyegarkan. Pemandangan Kota Ciwidey yang di kelilingi pegunungan dan persawahan dapat terlihat dari area ini.



Gambar 3. Spot 2

### 3.1.3. Spot 3

Spot 3 terbagi ke dalam dua panorama alam yang akan ditawarkan, yaitu hutan tanaman paku-pakuan dan area sekitar kawah. Pada hutan tanaman paku-pakuan, tidak banyak orang yang menyadari keberadaannya kecuali mereka yang menyukai petualangan dan memiliki sensitifitas dalam membaca daya tarik yang dimiliki alam. Hutan ini berada tidak jauh dari sekitar kawah dan merupakan hutan yang mengelilingi sekaligus membingkai pemandangan kawah. Daya tariknya adalah warna daun tanaman paku-pakuan yang terdiri dari dua warna yaitu, hijau dan merah kecoklatan. Batang tanaman Cantigi juga menghiasi hutan ini sebagai bidang vertikal penyeimbang dari bidang horisontal yang dipenuhi oleh tanaman paku-pakuan. Di saat kabut turun, hutan ini seolah mengeluarkan asap sehingga suasananya seperti pada ilustrasi negeri dongeng. Dari hutan ini dapat dilihat sedikit demi sedikit air kawah yang kebiruan yang terbingkai cantik oleh batang-batang tanaman berwarna

kehitaman. Suasana kelam juga dapat dirasakan pada area ini akibat rapatnya pepohonan dan tipisnya oksigen karena pengaruh aroma belerang.



Gambar 4. Spot 3

### 3.1. Analisis Fungsi

Fasilitas yang disediakan pada tapak eksisting belum cukup memadai untuk memenuhi kebutuhan berekreasi dan kebutuhan mengapresiasi keindahan alam Wana Wisata Kawah Putih. Seperti yang telah digambarkan pada studi eksisting, fasilitas yang disediakan terbagi ke dalam tiga pusat konsentrasi aktivitas, yaitu aktivitas pada area masuk (Spot 1), area panorama ke Kota Ciwidey (Spot2) dan area kawah (Spot 3). Fasilitas yang ada pada ketiga spot ini akan dianalisa berdasarkan efektivitasnya terhadap kebutuhan dan apresiasi pengunjung.

#### 3.2.1. Spot 1

Pada spot 1 yaitu area masuk, zona parkir belum tertata dengan baik, dimana area parkir dan area kedai makanan berada di satu zona namun tidak difasilitasi sirkulasi yang memadai sehingga fungsi masing-masing fasilitas kurang optimal. Kondisi ini juga menimbulkan permasalahan seperti benturan aksesibilitas antara pengunjung

yang hendak parkir dan pengunjung yang hendak membeli makanan.

Selain itu, tidak disediakan ruang untuk parkir motor. Sehingga pengguna motor dapat memarkirkan motornya dimana saja sesuai kehendak mereka.



Gambar 5. Area parkir dan area kedai makanan pada Spot 1

#### 3.2.2. Spot 2

Fasilitas yang disediakan pada area ini adalah *viewing deck* dan gazebo. Fasilitas ini masih kurang dilengkapi dengan area parkir dan *shelter* sebagai area pemberhentian pengunjung. Pengunjung yang bisa mengakses area ini hanya pengunjung dengan berkendaraan pribadi, baik sepeda motor atau mobil. Namun tidak ada ruang untuk mereka memarkirkan kendaraannya sehingga aktivitas parkir berlangsung di pinggir jalan.



Gambar 6. Aktivitas parkir motor yang berlangsung di pinggir jalan pada Spot 2

### 3.2.3. Spot 3

Sebagai area yang menjadi tujuan utama pengunjung, area kawah ini dipenuhi oleh ragam aktivitas seperti berfoto, beristirahat, berkontemplasi, menikmati pemandangan, membuka perbekalan makan, *gathering*, dan menikmati suasana alam bersama pasangan. Aktivitas yang berlangsung pada area ini terbagi kedalam dua zona, yaitu zona parkir dan zona kawah. Pada zona parkir terdapat fasilitas toilet, mini terminal untuk *shuttle car*, *shelter* dan musholla. Sedangkan pada zona kawah, fasilitas yang disediakan berupa gazebo.

Aktivitas pada spot 3 ini terpusat pada zona kawah sehingga apresiasi pun tercipta. Apresiasi tersebut cukup beragam sesuai dengan tujuan dan kebutuhan pengunjung. Apresiasi tersebut dapat dikelompokkan berdasarkan kelompok komunitas pengunjung, yaitu sebagai berikut:

#### 1. Keluarga

Pengunjung dari kelompok ini mengapresiasi kawah dengan berfoto dan membuka perbekalan makan di gazebo yang berada di sekitar kawah

#### 2. Pasangan

Pengunjung dari kelompok ini mengapresiasi kawah dengan berfoto dan duduk-duduk di sekitarnya sambil menikmati keindahan kawah. Seringkali pengunjung dari kelompok ini melakukan prosesi foto pranikah dengan mengambil view kawah sebagai latar nya.

#### 3. Perorangan

Pengunjung dari kelompok ini biasanya adalah fotografer dan pecinta alam. Fotografer mengapresiasi area kawah dengan mengeksplorasi sudut-sudut terbaik yang dapat diabadikan oleh kamera mereka. Pecinta alam

mengapresiasi kawah dengan berkontemplasi dan menjelajahi keseluruhan kawah beserta hutan yang mengelilinginya.

#### 4. Komunitas/grup

Wana Wisata Kawah Putih termasuk salah satu obyek wisata yang paling diminati komunitas/grup. Apresiasi mereka pada kawah biasanya berupa berfoto bersama dan mengeksplorasi sudut-sudut menarik yang dimiliki area ini untuk aktivitas *gathering*. Dari ragam apresiasi tersebut, fasilitas yang disediakan di area ini masih kurang memadai. Hanya disediakan satu unit gazebo di dekat kawah, dan satu unit di area parkir. Rancangan fasilitas di area ini seharusnya bukan hanya untuk memenuhi kebutuhan dasar pengunjung dalam berwisata saja, melainkan juga dapat menjadi sarana apresiasi yang dapat menyampaikan nilai keistimewaan alam.



Gambar 7. Ragam apresiasi pengunjung terhadap Area Kawah pada Spot 3



### 3.3. Program Fasilitas

Dari analisis yang telah dibahas, maka diusulkan program fasilitas berupa penggabungan antara redesain fasilitas publik yang sudah ada pada tapak eksisting dan beberapa fasilitas apresiasi untuk menyampaikan nilai-nilai puitis yang dimiliki Wana Wisata Kawah Putih. Fasilitas yang direndesain adalah:

1. Spot 1: area parkir, area kios kaki lima, toilet umum, musholla, area *ticketing* dan area *shuttle car*.
2. Spot 2: *viewing deck* dan gazebo
3. Spot 3: area parkir, toilet umum, gazebo (*rest furniture*).

Sedangkan fasilitas baru yang diusulkan adalah:

1. Spot 1: *information center*
2. Spot 2: *cottage*
3. Spot 3: *wonderland track*, *belerang track*, *appreciation deck* (terhadap kawah), *appreciation deck* (terhadap puing pabrik belerang) dan *visitor center* yang didalamnya terdapat kafe, toko souvenir, dan ruang informasi.

## 4. KONSEP PERANCANGAN DAN PRODUK DESAIN

### 4.1. Spot 1

Konsep spot 1 adalah "*The poetics of recognition*". Maksudnya adalah berpuitis dengan transisi dengan transisi kemiringan lahan dari landai ke terjal. Konsep bangunan ini adalah bangunan penerima yang menonjolkan karakter pengenalan. Strategi mengenalkan dilakukan dengan membuat bangunan yang tersubordinasi dengan kontur dengan memasukkan sebagian badan bangunan ke dalam kontur dan dengan mengenalkan karakter Kawah Putih dengan cara

mengadopsi bentuknya.

Konsep "*The poetics of recognition*" ini diwujudkan melalui desain *information center*. Pada perancangan *information center* ini, strategi untuk mengenalkan karakter Kawah Putih adalah dengan cara mengadopsi bentuk cekungan kawah sebagai bentuk bangunan.

Bangunan dikonsepsikan sebagai interpretasi literal terhadap bentuk Kawah Putih dengan mentransformasi bentuk cekungan kawah dan memberi elemen air di dalamnya. Elevasi tertinggi bangunan (atap bangunan) dibuat sejajar dengan ketinggian kontur sehingga dapat diakses oleh pengunjung untuk bisa menikmati pemandangan air di dalam bangunan.



Gambar 8. Desain *Information Center* pada Spot 1

## 4.2. Spot 2

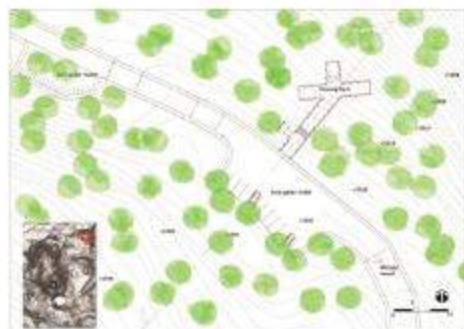
Pada spot ini dirancang dua fasilitas yaitu, *viewing deck* dan *cottage*. Nilai puitis alam yang disampaikan adalah panorama hutan dan transformasi waktu. Pada fasilitas *viewing deck*, view yang ditawarkan adalah *view* ke arah Kota Ciwidey, sedangkan untuk *cottage* akan dibagi ke dalam dua zona yaitu, zona dengan *view* ke arah Kota Ciwidey dan zona yang menawarkan suasana hutan tanaman rimba.

Konsep desain untuk *viewing deck* dan *cottage* yang mengarah ke Kota Ciwidey adalah “*The poetics of transformation of time*”. Pada arca ini perubahan waktu akan menjadi sangat puitis dengan kedatangan dan kepergian kabut. Konsep transformasi waktu ini bermaksud untuk menonjolkan keistimewaan pemandangan dan suasana di sisi timur tapak yang mengarah ke panorama Kota Ciwidey.

“*The poetics of transformation of time*” yang pertama dipuisikan melalui desain *viewing deck*. Desain *viewing deck* ditujukan untuk melihat pemandangan ke arah Kota Ciwidey yang dikelilingi pegunungan. Pada sore hari dan menjelang malam, pemandangan bertambah indah dengan kedatangan kabut yang secara perlahan akan menutupi gunung-gunung dan pemandangan hutan di sekitarnya. Sedangkan pada malam hari, kabut semakin tebal namun ketebalan kabut tersebut dapat ditembus oleh cahaya penerangan pemukiman warga di Kota Ciwidey, sehingga pemandangan semakin menarik.

Pada desain *viewing-deck*, konsep bentuk denah berasal dari penyesuaian terhadap bentuk kontur dan pertimbangan posisi strategis untuk

melihat panorama Kota Ciwidey. Untuk konsep bentuk railing merupakan interpretasi substansial dari bentuk pergerakan kabut yang bergelombang dan berwarna putih.



Gambar 9. Denah *Viewing deck* pada Spot 2



Gambar 10. Potongan *Viewing deck* pada Spot 2



Gambar 10. Potongan *Viewing deck* pada Spot 2

“*The poetics of transformation of time*” yang kedua dipuisikan melalui desain *cottage* yang mengarah ke Kota Ciwidey. Pada desain *cottage* ini, konsep utamanya adalah “bersembunyi di balik desain *cottage* diposisikan diujung kontur yang berupa tebing sehingga dapat

leluasa menyaksikan datang dan perginya kabut. Konsep bentuk dari cottage ini merupakan interpretasi literal dari bentuk daun dan tetesan embun, dimana unsur-unsur alam ini merupakan representasi dari jelmaan jejak kabut yang tertinggal di pagi hari.



Gambar 11. Desain cottage pada Spot 2

#### 4.3. Spot 3

Spot ini merupakan spot terakhir dalam area perancangan. Pada spot ini ada dua unsur alam yang ingin dipisahkan yaitu hutan tanaman paku-pakuan dan Kawah Putih. Konsep perancangan di area hutan tanaman paku-pakuan adalah *"The poetics of exploration"* dan untuk perancangan di area Kawah Putih adalah *"The poetics of sublimity"*. *"The poetics of exploration"* bertujuan untuk menyampaikan nilai puitis alam dengan cara bereksplorasi. Area

ini sangat dianjurkan untuk dieksplorasi karena suasana dan pemandangannya yang tidak biasa. Pemandangan yang ditawarkan adalah pemandangan hutan dengan tanah yang ditutupi tanaman paku-pakuan dua warna (hijau dan coklat kemerahan) dan tanaman Cantigi berwarna hitam yang memberi nuansa misterius. Area ini adalah area yang paling dekat dengan kawah, sehingga kabut yang berasal dari arah kawah terkadang menutupi pandangan.



Gambar 12. Desain *Wonderland track* sebagai wujud dari *"The poetics of exploration"*



Gambar 13. Desain *Viewing deck* sebagai wujud dari *"The poetics of exploration"*

*The poetics of sublime"* yang kedua berupa *track* menuju gua belerang dan *appreciation deck* untuk mengapresiasi puing bangunan peninggalan pabrik belerang. *Track* dan *appreciation deck* ini didesain untuk

mengarahkan pengunjung kepada gua belerang dan puing peninggalan pabrik belerang. Perancangan *track* menuju gua belerang merupakan cara untuk menyampaikan puisi alam berupa sumber sulfur yang berada di dalam gua tersebut. *Track* dibuat menceus tanpa pemberhentian di depan gua bermaksud agar pengunjung tidak berlama-lama berdiri di depan gua karena kandungan sulfurnya membahayakan pernapasan. *Track* dibuat menceus menuju puing pabrik belerang dan berujung pada *appreciation deck*.



Gambar 14. Desain *Appreciation deck* (atas) dan *Belerang track* (bawah)

"*The poetics of sublime*" yang terakhir adalah pada desain fasilitas publik di area kawah yang berupa *public toilet*, *dressing room* dan *rest furniture*. "*The poetics of sublime*" pada desain fasilitas publik ini bertujuan untuk menyampaikan nilai puitis berupa keagungan Gunung Patuha melalui interpretasi literal dari kurva gunung yang mengelilingi kawah. Sedangkan untuk peletakkannya, fasilitas publik ini diletakkan di pinggir area pasir putih menjorok ke arah hutan. Posisi ini ditujukan untuk memberi kesan *invisible* dan meminimalisir intervensi terhadap kawah.



Gambar 15. Desain *Dressing Room*



Gambar 16. Desain *Public Toilet*



Gambar 17. Desain *Rest Furniture*

## 5. KESIMPULAN

Merancang fasilitas publik di Wana Wisata Kawah putih dengan setting bentang alam membutuhkan sensitifitas tinggi serta pengamatan yang intensif terhadap gejala maupun fenomena alam. Alam harus diprlakukan romantis untuk mendengarkan

gejolaknya. Seperti fenomena datang-perginya kabut yang direpson dengan desain cottage dan *viewing deck*, perubahan warna air kawah yang diapresiasi dengan fasilitas *appreciation deck*, keheningan alam yang direpson melalui desain cottage, serta aroma belerang dan suhu rendah yang direpson melalui desain *track* dan *rest furniture*.

Keseluruhan desain bangunan maupun lanskap pada tesis ini merupakan respon terhadap gejala dan fenomena alam. Selain merespon dan menyampaikan nilai puitis alam, desain bangunan dan elemen lanskap juga dapat dinikmati sebagai desain yang puitis. Dengan demikian, harmonisasi antara alam dan arsitektur yang menjadi tujuan dari tesis ini dapat terwujud.

## 6. DAFTAR PUSTAKA

- Antoniades, Antony C, *Poetics of Architecture: Theory of Design*. New York: Van Nostrand Reinhold. 1992
- Bachelard, Gaston, *Poetics of Space*. Boston: The Orion Press. 1964
- Bellini, Mario. Mendini, Alessandro. Sorokin Michael. Sottsass, Ettore, "Emilio Ambasz: The Poetics Of Pragmatic". New York: Rizzoli. 1988
- Chesshyre, Tom. "The Hottest Hotel for 2009". <http://www.thetimes.co.uk/to/travel/wheretostay/article1740264.ece>. (12 desember 2010)
- Day, Christopher, *Spirit & Place*. Cornwall: Gray Publishing. 2002
- Frampton, Kenneth, *Modern Architecture A Critical History* Fourth Edition. London: Thames and Hudson Inc. 2007
- Gold, Seymour M, *Recreation Planning and Design*. Berkeley: Mc Graw Hill Inc, 1980
- Goodale, Wirt. *Recreation and Leisure: Issues In an Era of Change* Reuse Edition. Pennsylvania: Venture Publishing Inc. 1985
- Haugen, A Erlend. "Travel + Leisure 2010 Design Award for Juvet Landscape Hotel". [http://www.norway.org/News\\_and\\_events/Culture/Architecture-Design/Travel--Leisure-2010-Design-Award-for-Juvet-Landscape-Hotel/](http://www.norway.org/News_and_events/Culture/Architecture-Design/Travel--Leisure-2010-Design-Award-for-Juvet-Landscape-Hotel/) (26 Januari 2011)
- Landezinc. "Trollstigplatact by Reulf Ramstad Architects". <http://www.landezinc.com/index.php/2010/10/trollstigplatact/> (12 desember 2010)
- Lysholm, Hege. "National Tourist Routes". <http://www.turistveg.no/en/about-the-project>. (26 Mei 2011)
- McHarg, Ian L, *Design With Nature*. Canada: John Wiley & Sons Inc. 1992
- Pemerintah Kabupaten Bandung, *Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Bandung 2007-2027*. Sorang: Peraturan Daerah Nomor 3, 2008
- Rosenow, John E. Pulsipher, Gerrald L, *Tourism: The Good, Bad and The Ugly*. Lincoln: Century Three Press, 1979.