



PERANCANGAN *LEISURE AND CULTURE* GORONTALO DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR *BIOMIMETIK*

Sofyan S. Husain¹, Moh muhrim Tamrin², Arifuddin³.

Universitas Ichsan Gorontalo^{1, 2, 3}.

Sofyanhusain9@gmail.com¹, muhrim.tamrin@gmail.com², arifuddin.lctr.unisan@gmail.com³.

Informasi Naskah: *Abstract: The tourism sector is growing very rapidly. It is considered as the tertiary needs of the community. It does not only function as a means of family recreation but also releases fatigue in daily activities. The tourism and culture sector is one of the fields being developed to improve the city's image and introduce the local culture's richness to the community. It certainly has various impacts, including an increase in regional income and the number of tourists, as well as an effort to improve the welfare of the local community. The combined elements of tourism and culture in a place, called a recreational park, can provide two benefits at once, namely meeting the needs of the community for recreation and having insight into the culture conveyed to maintain and continue to be preserved.*

Diterima: 4 Maret 2024

Direvisi: 26 April 2024

Disetujui terbit: 30 April 2024

Diterbitkan: Online 01 Mey 2024

This study aims to: (1) get a strategic location and site for future design and development. (2) It is to manage the area and facilities in the design of Gorontalo's Leisure and Culture with a Biomimetic Architecture Approach. (3) It is to arrange the layout, circulation, and utilities following the design of Gorontalo's Leisure and Culture with a Biomimetic Architecture Approach. The data collection methods taken in this study are direct observation, documentation, and internet studies. According to the survey results, Bongo village in the Batudaa sub-district is expected to utilize the natural and cultural potential of Bongo village to become a marketing center to promote Gorontalo tourism and cultural areas to attract local and foreign tourists.

Keyword: *design, leisure, culture, biomimetic architecture, Gorontalo*

Abstrak: Sektor pariwisata merupakan sektor yang berkembang sangat pesat. Hal ini didasari oleh adanya kebutuhan tersier masyarakat, tidak hanya sebagai sarana rekreasi keluarga, namun juga sebagai sarana pelepas penat dalam kegiatan sehari-hari. Sektor pariwisata dan kebudayaan merupakan salah satu bidang yang sedang terus dikembangkan untuk meningkatkan citra kota dan memperkenalkan kekayaan budaya lokal kepada masyarakat. Hal ini tentunya akan memberikan dampak yang beragam, antara lain peningkatan pendapatan daerah dan jumlah wisatawan, serta merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat setempat. Memadukan unsur pariwisata dan budaya dalam sebuah wadah bernama taman rekreasi dapat memberikan dua keuntungan sekaligus yaitu memenuhi kebutuhan masyarakat akan rekreasi dan wawasan mengenai budaya yang dapat tersampaikan sehingga tetap terjaga dan terus dilestarikan.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendapatkan lokasi dan site yang strategis untuk perancangan dan pengembangan kedepannya (2) mengelola kawasan dan fasilitas pada perancangan Liesure and Culture Gorontalo dengan Pendekatan Arsitektur Biomimetik (3) mengelola tata masa, sirkulasi, dan utilitas yang sesuai dengan perancangan Liesure and Culture Gorontalo dengan Pendekatan Arsitektur Biomimetik. pendekatan yang digunakan pada perancangan ini adalah arsitektur Biomimetik. adapun metode pengumpulan data yang diambil dalam penelitian ini adalah observasi langsung, dokumentasi dan studi internet. sesuai dengan hasil survei, desa Bongo Kecamatan Batudaa ini diharapkan dapat memanfaatkan potensi alam dan budaya yang dimiliki desa Bongo agar menjadi pusat pemasaran untuk mempromosikan kawasan wisata dan budaya Gorontalo, sehingga dapat menarik wisatawan lokal maupun manca negara.

Kata Kunci: *Gorontalo, Leisure, Culture, Arsitektur Biomimetik, perancangan.*

PENDAHULUAN

Kegiatan Rekreasi Dan Hiburan Sudah Menjadi Kebutuhan Dalam Kehidupan Masyarakat Saat Ini. Seiring Dengan Perkembangan Zaman, Padatnya Aktivitas Masyarakat, Dan Tingginya Tuntutan Hidup Membuat Keinginan Masyarakat Akan Rekreasi Dan Hiburan Semakin Meningkat. Oleh Karena Itu, Berekreasi Tidak Lagi Sekedar Pemenuhan Kebutuhan Tetapi Sudah Menjadi Bagian Dari Gaya Hidup Yang Tidak Terlewatkan Yang Menghilangkan Rasa Lelah Dan Jenuh Dari Segala Aktivitas Dan Rutinitas Setiap Hari.

Perancangan *Liesure and Cultur* ini memberikan pertimbangan pada aspek Budaya untuk memastikan bahwa pengalaman wisata yang terkait dengan budaya lokal dapat diterima secara luas oleh masyarakat. Ini karena wisatawan sering mencari pengalaman budaya yang unik dan dapat memberi mereka pemahaman yang lebih dalam tentang budaya dan masyarakat suatu daerah. Perancangan kawasan wisata juga harus mempertimbangkan bagaimana budaya lokal dapat dimasukkan ke dalam desain.

TINJUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Pustaka

Objek yang diambil dalam perancangan ini adalah “*Leisure And Culture Gorontalo dengan Pendekatan Arsitektur Biomimetik*” memiliki pengertian sebagai berikut:

1. Pengertian Perancangan

Perancangan dalam konteks arsitektur merupakan usulan pokok yang mengubah sesuatu yang sudah ada menjadi sesuatu yang lebih baik. Perancangan dianggap sebagai proses tiga bagian yang terdiri dari keadaan mula, metode atau proses transformasi, dan keadaan masa depan.

2. Pengertian *Leisure*

Leisure adalah waktu luang dapat didefinisikan sebagai terlepas dar segala tekanan (*freedom from constraint*), adanya kesempatan untuk memilih (*opportunity to choose*), waktu yang tersisa usai kerja (*time left over after work*) atau waktu luang setelah mengerjakan segala tugas sosial yang telah menjadi kewajiban (*free time after obligatory social duties have been met*).

3. Pengertian *Culture*

Pengertian *culture* dari beberapa narasumber, mengemukakan bahwa segala sesuatu yang terdapat dalam masyarakat ditentukan oleh kebudayaan yang dimiliki oleh masyarakat itu sendiri.

4. Arsitektur *Biomimetik*

Arsitektur *biomimetik* merupakan Pendekatan desain arsitektural yang berupaya mentranslasikan kriteria kehidupan ke dalam kriteria arsitektural. Penerapan prinsip-prinsip Arsitektur Biomimetik lebih banyak terarah pada rancangan yang unik dari hasil translasi ciri-ciri makhluk hidup.

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Pengumpulan Data

1. Observasi atau pengamatan langsung

Mengamati secara langsung dan berada pada kondisi yang terjadi dilapangan pada lokasi yang akan diteliti. Sedangkan untuk observasi, bisa dilakukan dengan mengambil gambar (foto), membuat catatan, atau menggambar sketsa.

2. Dokumentasi

Dengan mengumpulkan data dan teknik pengumpulan, memfilter data, dan mensintesis sumber data yang ditulis ke dalam jurnal, artikel, atau disertasi makalah yang berhubungan dengan objek rancangan.

3. Penelitian kepustakaan

Data dikumpulkan dengan membaca buku, dan buku-buku yang ada dikumpulkan dan dianalisis sebagai objek penelitian.

4. Studi internet

Yaitu mengambil data dari website atau dengan cara membrowsing dan mendownload.

B. Studi Komparasi

Adapun contoh yang diambil sebagai referensi adalah sebagai berikut:

1. Dusun Bambu *Family Leisure Park*.

a. Konsep



Gambar 1. Burangrang Café

Sumber : Dusun Bambu Family Leisure Park, 2014.

Dusun Bambu *Family Leisure Park* mengangkat konsep eko wisata. Ekowisata merupakan pilihan sesuai dengan sifatnya yang ramah lingkungan, terletak jauh dari tengah kota yang dipenuhi polusi udara, udara yang sejuk, dan suasana pedesaan yang dibungkus *moderen* menjadi alasan yang kuat untuk menarik wisatawan datang.

b. Material

Material bangunan yang digunakan oleh Wisata Dusun Bambu adalah Papan Kayu, Rabat Beton, Andhesit, Granit keramik, Panel Kayu, Batu Bata, Kaca Tempered, Atap baja, Gymsum Board, dan Tiang Kayu.

2. *The Lodge Maribaya Bandung*
 - a. Konsep



Gambar 2. Papandayan Leisure Park
Sumber : (Dusun Bambu Family Leisure Park, 2015).

Papandayan Liesure Park tempat wisata yang menyediakan berbagai keunikan dari wahana permainannya dengan konsep alam yang memanfaatkan keindahan untuk dijadikan lokasi begitu Indah.

- b. Material

Material bangunan yang dipakai pada wisata papandayan *leisure park* adalah Papan Kayu, bambo, Beton, keramik, seng, kaca, panel kayu, Batu Bata, dan Tiang Kayu.

3. Garuda Wisnu Kencana *Cultural Park* Bali
 - a. Konsep



Gambar 3. Garuda Wisnu Kencana Cultural Park Bali,
Sumber : Garuda Wisnu Kencana Source: [instagram.com/gwkbali/2019](https://www.instagram.com/gwkbali/).

Garuda Wisnu Kencana *Cultural Park* Bali merupakan tempat wisata budaya yang menyediakan berbagai keunikan dengan konsep alam yang memanfaatkan keindahan alam yang dikelilingi benteng kapur dan batu dan patung Garuda Wisnu Kencana untuk mejadikan lokasi begitu Indah.

- b. Material

Material bangunan yang dipakai pada wisata Garuda Wisnu Kencana Cultural Park Bali adalah Papan Kayu, Beton, keramik, besi, kaca, panel kayu, Batu Bata, Batu alam tembaga, baja dan Tiang Kayu.

4. *The Gherkin* London
 - a. Konsep



Gambar 4. *The Gherkin* London.

The Gherkin, terletak di 30 St Mary Axe, London. Bangunan yang dirancang oleh Norman Foster dan kawan-kawan ini memiliki konsep yang sangat unik dimana ia mengadopsi tema *Bionik* dalam desainnya untuk menciptakan konsep hijau. Norman Foster dan teman-temannya menggunakan keranjang bunga Venus, tanaman laut yang termasuk dalam keluarga spons, sebagai inspirasi desain mereka.

- b. Material

Material yang digunakan pada bangunan *The Gherkin* london menggunakan struktur baja, beton dan kaca.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Kondisi Fisik Gorontalo



Gambar 6. Peta Tematik Provinsi Gorontalo
Sumber : (Mapping, 2013).

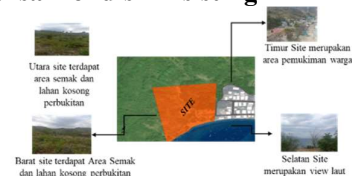
Provinsi Gorontalo terletak di antara garis lintang $0^{\circ} 19' - 0^{\circ} 57'$ LU dan $121^{\circ} 23' - 125^{\circ} 14'$ BT. Provinsi ini berbatasan langsung dengan dua provinsi lain, yaitu Provinsi Sulawesi Tengah di sebelah Barat dan Provinsi Sulawesi Utara di sebelah Timur. Sebelah Utara berhadapan langsung dengan Laut Sulawesi dan di sebelah Selatan dibatasi oleh Teluk Tomini.

Menurut Keputusan Menteri Dalam Negeri Nomor 100.1.1-6117 Tahun 2022 yang diterbitkan pada tanggal 9 November 2022, luas daerah Provinsi Gorontalo sebesar 12.025,147 Kilometer persegi.

ACUAN PERANCANGAN MAKRO

A. Pengolahan Tapak

1. Analisa Kondisi Eksisting

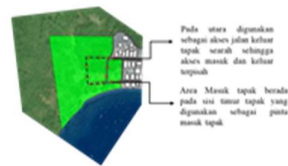


Gambar 7. Analisa Kondisi Eksisting
Sumber : Analisis Penulis.

Gambar diatas menunjukkan arah utara dan arah barat site merupakan lahan kosong

perbukitan yang dipenuhi semak, sedangkan bagian selatan site merupakan view laut dan bagian timur site merupakan area pemukiman.

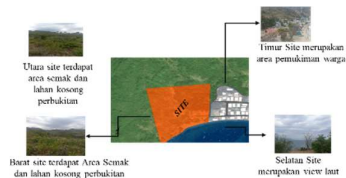
2. Analisa Sirkulasi



Gambar 8. Analisa Sirkulasi

Jalan akses dalam tapak menggunakan satu jalur dua lajur searah untuk memperlancar sirkulasi dalam tapak dengan pemisah berupa trotoar dan vegetasi. Akses keluar masuk pada dalam tapakpun menggunakan satu arah untuk menghindari terjadinya crossing.

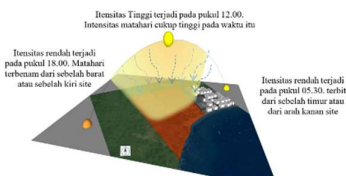
3. Analisa View



Gambar 9. View dari Dalam dan Luar Tapak.
Sumber : Analisa Penulis, 2023.

Analisa view pada tapak untuk menganalisis pandangan pada dalam tapak maupun luar tapak. mengurangi pandang terhadap view yang kurang baik pada sisi utara, timur dan barat ditutup dengan pagar vegetasi berskala besar maupun sedang sekaligus berfungsi sebagai estetika dan pelindung, memberikan pembatas tapak dan keamanan tapak serta mengurangi pandangan dari dalam maupun keluar tapak. View pada leisure and culture ini menghadap ke arah laut langsung.

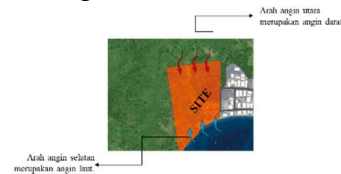
4. Analisa Orientasi Matahari



Gambar 10. Orientasi matahari.
Sumber : Analisa Penulis, 2023.

Site memiliki orientasi yang cukup baik, karena berorientasi dari timur kebarat, sehingga sinar matahari hanya menyinari sedikit bagian bangunan menyebabkan suhu bangunan tidak begitu tinggi. Penggunaan vegetasi pada area sekitar bangunan dapat menghalau paparan sinar matahari secara langsung.

5. Analisa Angin



Gambar 11. Arah Angin.
Sumber : Analisa Penulis, 2023.

Potensi yang baik untuk memberi kenyamanan bagi pengguna seperti memberi penghawaan alami, menurunkan hawa panas dan kelembapan udara dalam kawasan maupun pada bangunan. Berdasarkan pengamatan pada kawasan site, arah angin laut terbanyak dari arah timur terutama pada siang hari dan pada malam hari angin darat dari arah barat.

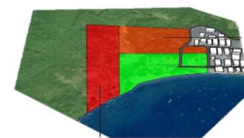
6. Analisa Kebisingan



Gambar 12. Analisa Kebisingan.
Sumber : Analisa Penulis, 2023.

Untuk Meminimalis kebisingan dari luar menuju dalam site menggunakan vegetasi semak, perdu dan pohon. Sedangkan untuk meminimalisir kebisingan dari luar pada bangunan menggunakan material akustik penyerap suara untuk memberikan kenyamanan pengguna bangunan.

7. Analisa Penzonangan



Gambar 13. Analisa Penzonangan.
Sumber Analisa Penulis, 2023.

Adapun pembagian zona dalam tapak, yaitu :

a. Area Privat

Area Privat merupakan area yang jauh dari kebisingan jalan dan aktifitas sekitar sehingga membuat pengguna nyaman.

b. Area Semi Publik

Area Semi Privat merupakan area yang memiliki kebisingan dan aktifitas kegiatan rendah.

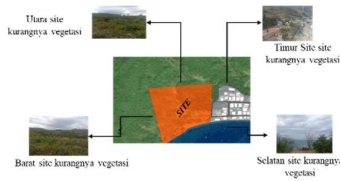
c. Area Publik

Area publik merupakan area yang paling dekat dengan akses jalan utama menuju tapak

Sofyan S. Husain¹, Moh muhrim Tamrin², Arifuddin³:

dan segala aktifitas dan kegiatan umum dilakukan.

8. Analisa Vegetasi



Gambar 14. Analisa Vegetasi. Sumber Analisa Penulis, 2023.

Adapun berbagai jenis tanaman dalam tapak, yaitu :

- Tanaman pemecah angin berupa pohon cemara memiliki fungsi memecah hembusan angin dalam tapak agar tidak terlalu kencang diletakan pada sisi selatan tapak untuk menghalau angin dari laut langsung.
- Tanaman peneduh berupa ketapang kencana memiliki fungsi meyejukan udara yang ada disekitarnya. Yang diletakan pada area parkir pinggir jalan dan area taman.
- Tanaman pembatas digunakan untuk memerikan batas antar bangunan dan berfungsi sebagai perdam suara yang diletakan pada area jalan, area villa, taman dan area parkir.

ACUAN PERANCANGAN MIKRO

A. Kebutuhan Ruang

Tabel 1. Kebutuhan Ruang.

Pelaku	Kebutuhan Ruang
Pengelola	1. Ruang Pengawas dan penanggung jawab
a. Pengawas dan penanggung jawab	2. Ruang ketua
b. Ketua Kawasan Wisata Leisure and Culture	3. Ruang Kasi
c. Kasi Pengembangan Potensi dan Publikasi	4. Ruang Staf
d. Kasi PSDM	5. Ruang Gudang
e. Kasi Bendahara	6. Ruang Lobby
f. Kasi Kebersihan dan Pemeliharaan	7. Ruang Rapat
g. Kasi Kewirausahaan	8. Ruang staf keamanan
h. Kasi Keamanan dan ketertiban	9. Ruang CCTV Toilet
Masyarakat umum atau pengunjung	1. Area Rekreasi terbuka
	2. Gedung pertemuan
	3. Area pertunjukan Teater.
	4. Galeri Pameran kebudayaan
	5. Cafe dan Restoran
	6. Mushollah
	7. Toilet, Ruang bilas dan ruang ganti
	8. Villa
	9. Area Camping Tempat parkir

Sumber : Analisa Penulis 2023.

B. Besaran Ruang

Tabel 2. Rekapitulasi Besaran Ruang.

No	Nama Fasilitas	Total Besaran Ruang
Luas Site		55,200 m²
1	Gedung Pengelola	316,65 m ²
2	Fasilitas Leisure	19.256,8 m ²
3	Fasilitas Culture	2.891,1 m ²
4	Fasilitas Penunjang	1.131,5 m ²
5	Fasilitas Service	2.345 m ²
Total Luas		25,941 m²
Sirkulasi 30%		7.782,3 m ²
Jumlah Total luas dan sirkulasi		33.723,3 m²

$$\text{Luas Site} = \pm 55.200 \text{ m}^2$$

$$\text{Total Luas lahan Terbangun} = \pm 33.723,3 \text{ m}^2$$

$$\text{Total Luas lahan Tidak Terbangun} = \pm 55.200 \text{ m}^2 - 33.723,3 \text{ m}^2 = \pm 21.476,7 \text{ m}^2$$

$$\text{KDB } 40\% = \pm 55.200 \text{ m}^2 \times 40\%$$

$$\text{Total } \pm 22.080 \text{ m}^2$$

$$\text{GSB} = \frac{1}{2} \times 8 \text{ m}^2 (\text{Lebar Jalan}) = 4 \text{ m}^2$$

$$\text{Peruntukan Lahan} = 60\% \times 40\%$$

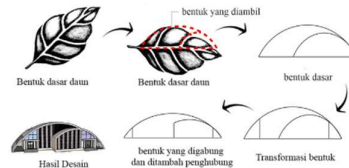
C. Pendekatan Tema Rancangan Arsitektur

Biomimetik Terhadap bangunan Leisure and culture Gorontalo

1. Analogi Bentuk Daun

Penerapan konsep daun pada perancangan yaitu mengambil bentuk dasar pada daun yang akan diterapkan pada bangunan dan pola kawasan antara lain:

a. Konsep Gedung Pengelola

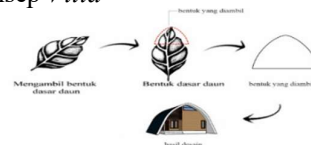


Gambar 15. Penerapan Bentuk tampilan gedung pengelola

Sumber : Analisis Penulis, 2023.

Konsep bentuk bangunan mengambil analogi bentuk daun sedangkan ornamen pada fasad bangunan yang terinspirasi dari bentuk tulang daun diterapkan pada sisi depan bangunan gedung pengelola untuk memberikan estetika pada bangunan.

b. Konsep Villa



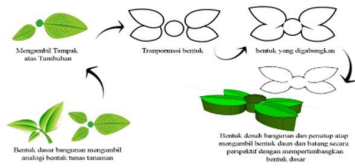
Gambar 16. Konsep Bentuk Bangunan Villa

Sumber : Analisis Penulis, 2023

Bentuk dasar pada bangunan villa ini mengambil bentuk dasar daun yang

diterapkan pada lantai bangunan. mengingat fungsi dari bangunan merupakan area penginapan untuk pengunjung.

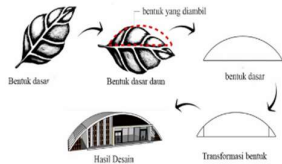
c. Konsep Gedung Restorant



Gambar 17. Konsep Penerapan Pada Bentuk Bangunan
Sumber : Analisis Penulis, 2023

Bentuk dasar pada bangunan restoran ini memiliki bentuk yang dinamis dan menarik mengingat fungsi dari bangunan merupakan area makan untuk pengunjung.

d. Konsep Gedung Pameran Seni



Gambar 18. Konsep bentuk Gedung Pameran
Sumber : Analisis penulis, 2023

Konsep bentuk bangunan mengambil analogi bentuk daun sedangkan yang dikembangkan menjadi bentuk bangunan yang menarik.

e. Konsep Gedung Pertemuan



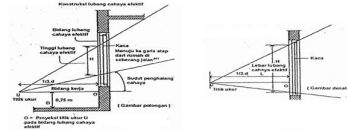
Sumber : (Eka, 2022).
Gambar 19. Tampilan Pengembangan rumah adat Dolohupa

Konsep tampilan bangunan pada Gedung pertemuan mengambil bentuk rumah adat Gorontalo (Dolohupa) secara keseluruhan. Bentuk bangunan berupa rumah panggung merupakan ciri khas arsitektur masyarakat Gorontalo yang bertujuan untuk merevitalisasi dan menghormati warisan budaya, sekaligus menjadi objek wisata budaya yang patut dilestarikan untuk mengenalkan pada pengunjung mengenai budaya yang ada di Gorontalo.

ACUAN PERSYARATAN RUANG

A. Sistem Pencahayaan

1. Sistem Pencahayaan Alami



Gambar 20. Tinggi dan lebar cahaya efektif
Sumber : SNI 03-2001, Tata cara perancangan sistem pencahayaan alami pada bangunan gedung.

2. Sistem Pencahayaan Buatan

Sisten pencahayaan buatan pada bangunan Leisure and culture merujuk pada cahaya yang dihasilkan oleh perangkat penerangan buatan seperti lampu listrik, Lampu LED, lampu neon dan sumber cahaya lainnya yang digunakan dalam bangunan untuk menerangi ruangan atau area tertentu.

B. Sistem Penghawaan

1. Sistem Penghawaan Alami



Cross Ventilation
Sumber : (salyani & Alibaba, 2018).
Gambar 21. Skema

2. Sistem Penghawaan Buatan

Penghawaan buatan pada bangunan mengacu pada penggunaan sistem ventilasi mekanis atau buatan untuk mengatur aliran udara dalam ruangan. Penghawaan buatan pada bangunan melibatkan perangkat mekanis seperti pendingin ruang (AC), kipas atau blower.

C. Sistem Akustik



Gambar 22. Panel akustik
Sumber : (Nantong Ofisolation New Material Co, Ltd, 2021)

ACUAN PERSYARATAN RUANG

A. Acuan Tata Ruang Dalam

1. Penerapan Ornamen

a. Penerapan Interior Pada Bangunan



Gambar 23. Penerapan Ornamen Interior

Sumber : Analisis Penulis, 2023.

b. Penerapan Warna

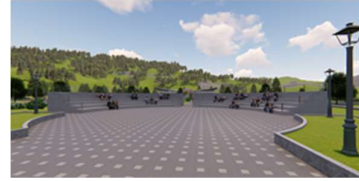
Penggunaan warna pada perancangan *goa jin dive resort*, yaitu warna putih, coklat beaver, dan abu-abu.



B. Acuan Tata Ruang Luar

Tata ruang luar berfungsi sebagai penyangga fasad bangunan, mempertegas jalur arus jalan bagi pejalan kaki, sebagai filtrasi sinar matahari dan memantulkan cahaya ke dalam bangunan, serta memberikan perlindungan dari luar untuk mengurangi polusi, kebisingan dari sekitar tapak.

B. Amphitheater



ACUAN SISTEM STRUKTUR BANGUNAN

A. Sub Struktur

Sistem sub struktur yang digunakan pada bangunan, yaitu :

Tabel 2. Sistem Struktur Bawah.

Sub Struktur	Gambar
Pondasi Telapak	
Pondasi batu kali	
Pondasi umpak	

Sumber : Analisis Penulis, 2023.

C. Area Bermain



D. Gedung Pengelola



B. Mid Struktur

Sistem mid struktur yang digunakan pada bangunan, yaitu :

Tabel 3. Sistem Struktur Tengah.

Mid Struktur	Gambar
Kolom beton	
Kolom kayu	

Sumber : Analisis Penulis, 2023.

E. Restoran



C. Up Struktur

Sistem up struktur yang digunakan pada bangunan, yaitu :

Tabel 4. Sistem Struktur Atas.

Mid Struktur	Gambar
Atap kuda-kuda kayu	
Atap Space Frame	
Atap beton	

Sumber : Analisis Penulis, 2023.

F. Gedung Pertemuan



G. Villa



H. Musholah



I. Toilet

HASIL RANCANGAN BANGUNAN

A. Lobby



J. Pos Jaga



K. Gazebo



KESIMPULAN

Perancangan kawasan Leisure and culture sebagai tempat rekreasi yang memiliki fasilitas seperti villa, area camping, amphiteater, ruang terbuka hijau, restoran, area bermain, gazebo, toilet umum, mushollah, gedung pertemuan, gedung pameran, area pertunjukan outdoor dan parkir.

Perancangan Leisure And Culture Gorontalo ini tema yang digunakan adalah Arsitektur Biomimetik. Secara sederhana, Arsitektur Biomimetik merupakan Pendekatan desain arsitektural yang berupaya mentranslasikan kriteria kehidupan ke dalam kriteria arsitektural. Penerapan prinsip-prinsip Arsitektur Biomimetik lebih banyak terarah pada rancangan yang unik dari hasil translasi ciri-ciri makhluk hidup. Ide desain rancangan yang bertujuan untuk desain arsitektural yang meniru bentuk daun. Penerapan pada kawasan yaitu meniru bentuk daun dengan penerapan pada pola kawasan dan bentuk bangunan. Struktur yang digunakan material baja, kayu dan beton. Konsep perancangan ini adalah turunan dari tema Arsitektur Biomimetik yang dipadukan dengan Kawasan Leisure and Culture serta memasukan budaya Gorontalo.

SARAN

Perancangan Leisure and Culture diharapkan menjadi salah satu upaya dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat, menjadi salah satu upaya pada pengembangan perekonomian daerah dalam

bidang pariwisata, industri, perdagangan, dan jasa, yang diharapkan dapat menyerap tenaga kerja, serta meningkatkan kreativitas dan inovasi.

Desain perancangan Leisure and Culture menerapkan arsitektur Biomimetik sebagai ide desain rancangan yang bertujuan untuk desain arsitektural yang berupaya mentranslasikan budaya Kota Gorontalo. Oleh karena itu, diharapkan rancangan ini dapat menjadi kajian untuk pembahasan arsitektur selanjutnya di kemudian hari untuk menyelesaikan permasalahan dalam proses arsitektural.

DAFTAR PUSTAKA

- Budiharto, I. W. (2021). JECE-Journal of Empowerment Community and Education. Pengelolaan Ekowisata Berbasis Konservasi Alam di Taman Wisata Alam Gunung Papandayan Garut, 291-300.
- Eka, R. (2022). Pengembangan Rumah Adat Bantayo Pobo'ide di Kabupaten Gorontalo. Jurnal Peradaban Sains, Rekayasa dan Teknologi, 197.
- Eman, A., & Octavianus, R. H. (2014). Jurnal Arsitektur Daseng 2.3 . Implementasi Konsep Arsitektur Biomimetik Pada Desain Gelanggang Olahraga Di Minahasa Selatan, 31-41.
- Mapping, D. G. (2013, januari 7). petatematikindo. Diambil kembali dari petatematikindo.wordpress: <https://petatematikindo.wordpress.com/2013/04/07/administrasi-provinsi-gorontalo/>
- Muthi Fauziah, D., Indriastjario, & Wijayanti. (2015). Leisure And Culture Park di Tasikmalaya. Diponegoro: Diss. Fakultas Teknik Universitas Diponegoro.
- Nantong Ofisolation New Material Co, Ltd. (2021, desember 29). id.ofisolutionacousticpanel.com. Dipetik september 2, 2023, dari ofisolutionacousticpanel: <http://id.ofisolutionacousticpanel.com/>
- Nofiyanti, F. (2018). Jurnal Ilmiah Pariwisata 23.1. Keterkaitan Produk Wisata Terhadap Keputusan Pengunjung Berwisata Di Dusun Bambu Leisure Park Bandung, 41-54.
- Salyani, I., & Alibaba, H. Z. (2018). Natural Ventilation Strategies for Residential Buildings in Famagusta. The International Journal of Thermal & Environmental Engineering (IJTEE), 32-33.