

LAPORAN
SEMINAR ARSITEKTUR

REDESAIN THEME PARK PADA KAWASAN X.MIFAN DI KOTA PADANG PANJANG DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR BIOMORFIK



Dosen Koordinator :

Dr. Jonny Wongso S.T.,M.T
Ir. Nasril Sikumbang M.T.,IAI
Duddy Fajriansyah S.T.,M.T

Dosen Pendamping :

Ir. Elfida Agus M.T
Duddy Fajriansyah S.T.,M.T

Disusun oleh:

Muhammad Reihan
2110015111013

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
2024/2025



LAPORAN STUDIO AKHIR ARSITEKTUR

SEMESTER GENAP 2024/2025

JUDUL

Redesain *Theme Park* Pada Kawasan X-Mifan di Kota Padang Panjang dengan Pendekatan Arsitektur Biomorfik

KETUA & WAKIL KOORDINATOR :

Ir. Nasril Sikumbang, M.T., IAI

Duddy Fajriansyah, S.T., M.T.

DOSEN PEMBIMBING

Ir. Elfida Agus, M.T.

Duddy Fajriansyah, S.T., M.T.

MAHASISWA :

MUHAMMAD REIHAN

2110015111013



PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
2024/2025 PADANG

**LEMBAR PENGESAHAN
STUDIO AKHIR ARSITEKTUR
SEMESTER GENAP TAHUN 2024-2025**

Judul :

**Redesain Theme Park Pada Kawasan X-Mifan di Kota Padang Panjang dengan Pendekatan
Arsitektur Biomorfik**

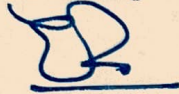
Oleh :

**MUHAMMAD REIHAN
2110015111013**

Padang, 11 Agustus, 2025

Disetujui oleh :

Pembimbing I



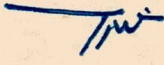
**Ir. Elfida Agus, M.T.
(NIDN : 1007116202)**

Pembimbing II



**Duddy Fajriansyah, S.T., M.T.
(NIDN : 1023068001)**

Ketua Program Studi Arsitektur

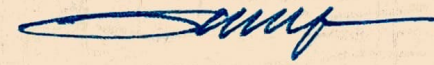


**Ir. Nasril Sikumbang, M.T., IAI
(NIDN : 0003026302)**

Mengetahui :



Wakil Koordinator Studio Akhir Arsitektur



**Duddy Fajriansyah, S.T., M.T.
(NIDN : 1023068001)**

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
2024/2025 PADANG**

**SURAT PERNYATAAN
KEASLIAN TUGAS AKHIR ARSITEKTUR**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Reihan
Npm : 2110015111013
Program Studi : Arsitektur

Dengan sejujur-jujur-nya saya menyatakan bahwa hasil pekerjaan Studio Akhir Arsitektur dengan judul:

Redesain Theme Park Pada Kawasan X.Mifan di Kota Padang Panjang Dengan Pendekatan Arsitektur Biomorfik

Merupakan hasil karya yang dibuat sendiri, bukan jiplakan dari Tugas Akhir atau karya tulis atau studio akhir arsitektur orang lain, dengan menjunjung tinggi kode - etik akademik di lingkungan ilmiah dan almamater, jika kemudian hari ternyata tidak sesuai dengan pernyataan di atas, penulis bersedia untuk mempertanggungjawabkan-nya.

Padang, 11 Agustus 2025



Muhammad Reihan

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh

Dengan pujian hanya kepada Allah SWT, Yang Maha Esa, Tuhan semesta alam sang Pemilik kesempurnaan, keagungan, dan segala kehormatan, yang menciptakan serta mengendalikan seluruh alam semesta beserta isinya. Melalui kasih sayang dan petunjuk-Nya, penulis berhasil menyelesaikan Laporan Seminar Arsitektur yang berjudul “**Redesain Theme Park Pada Kawasan x.Mifan Di Kota Padang Panjang Dengan Pendekatan Arsitektur Biomorfik**”.

Pada momen ini, penulis mengucapkan rasa terimakasih kepada:

1. Terimakasih kepada Allah SWT, yang memberikan kelancaran dan kemudahan dalam mengerjakan Laporan Seminar Arsitektur ini.
2. Saya bersyukur dan berterimakasih kepada diri sendiri atas keteguhan mental dan fisik yang telah saya tunjukkan dalam menyelesaikan Laporan Seminar Arsitektur ini dengan sebaik mungkin.
3. Saya ingin mengucapkan terima kasih kepada keluarga besar saya, terutama kepada kedua orang tua, nenek dan adik saya yang senantiasa memberikan dukungan dan semangat selama proses penyusunan Laporan Seminar Arsitektur ini.
4. Ibu **Prof. Dr. Diana Kartika** selaku Rektor Universitas Bung Hatta.
5. Ibu **Dr. Ir. Haryani, MPT** selaku Dekan Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Bung Hatta.
6. Bapak **Ir. Nasril Sikumbang, M.T., IAI.** selaku Ketua Program Studi Arsitektur Universitas Bung Hatta.
7. Bapak **Dr. Jonny Wongso S.T.,M.T.**, Bapak **Ir. Nasril Sikumbang M.T.,IAI.**, Bapak **Duddy Fajriansyah S.T.,M.T.** selaku Koordinator Seminar Arsitektur yang telah membimbing dan memberi motivasi serta semangat kepada penulis selama proses penyusunan Laporan Seminar Arsitektur ini.
8. Ibu **Ir. Elfida Agus M.T.** selaku Pembimbing I yang telah membimbing penulis serta memberi support/ semangat selama proses penyusunan Laporan Seminar Arsitektur ini.

9. Bapak **Duddy Fajriansyah S.T.,M.T.** selaku Pembimbing II yang telah membimbing atau mengarahkan penulis dalam mengerjakan proses penyusunan Laporan Seminar Arsitektur ini.
10. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Arsitektur, yang selama ini telah memberikan waktu dan tenaganya untuk mengajari ilmu yang sangat bermanfaat.
11. Teman-teman seperjuangan, kolega, sahabat, himpunan mahasiswa arsitektur dan orang-orang yang saya cintai dan sayangi selalu senantiasa memberikan dukungan dan menjadi pendengar setia selama proses penyusunan Laporan Seminar Arsitektur ini yang selalu menjadi sumber semangat dan tempat untuk berbagi pada penulis.
12. Semua individu yang tidak dapat disebutkan secara spesifik namun telah memberikan doa dan dorongan, yang turut berperan dalam menyelesaikan Laporan Seminar Arsitektur ini.

penulis menyadari bahwa proposal ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang konstruktif demi perbaikan di masa yang akan datang.

Wasalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Padang, 25 Januari 2024

Penulis,

Muhammad Reihan

(2110015111013)

ABSTRACT

The tourism sector plays a strategic role in boosting the local economy and providing employment opportunities. Padang Panjang City, as one of the tourist cities in West Sumatra, has Mifan Waterpark & Resort, which has been a premier destination since it opened in 2008. However, over time the area experienced a decline in facility quality, minimal ride innovation, and land management challenges, leading to a decrease in tourist appeal. This research aims to redesign Mifan Waterpark & Resort into a more modern, educational, and sustainable theme park. The research method was conducted thru literature studies, analysis of existing conditions, identification of architectural and non-architectural issues, and formulation of a design concept using a biomorphic architectural approach. The design results in a transformation of function from a waterpark to a theme park with the addition of educational elements, such as an animal museum, an aviary, as well as resort facilities and interactive rides that adapt to the environmental potential. The research conclusion indicates that the application of biomorphic architecture can create designs that are harmonious with nature while also providing added value for tourists. With this redesign, the Mifan area is expected to attract visitors back, strengthen the local tourism sector, and support the preservation of biodiversity.

ABSTRAK

Sektor pariwisata memiliki peran strategis dalam peningkatan ekonomi daerah sekaligus penyediaan lapangan kerja. Kota Padang Panjang sebagai salah satu kota wisata di Sumatera Barat memiliki Mifan Waterpark & Resort yang sejak beroperasi tahun 2008 menjadi destinasi unggulan. Namun, seiring waktu kawasan ini mengalami penurunan kualitas fasilitas, minim inovasi wahana, serta tantangan pengelolaan lahan, sehingga daya tarik wisatawan menurun. Penelitian ini bertujuan merancang ulang Mifan Waterpark & Resort menjadi sebuah theme park yang lebih modern, edukatif, dan berkelanjutan. Metode penelitian dilakukan melalui studi literatur, analisis kondisi eksisting, identifikasi isu arsitektural dan non-arsitektural, serta perumusan konsep desain dengan pendekatan arsitektur biomorfik. Hasil perancangan menghasilkan transformasi fungsi dari waterpark menjadi theme park dengan penambahan elemen edukasi, seperti museum satwa, aviary, serta fasilitas resort dan wahana interaktif yang menyesuaikan potensi lingkungan. Kesimpulan penelitian menunjukkan bahwa penerapan arsitektur biomorfik mampu menghadirkan desain yang harmonis dengan alam sekaligus memberikan nilai tambah bagi wisatawan. Dengan redesain ini, kawasan Mifan diharapkan mampu menarik kembali pengunjung, memperkuat sektor pariwisata lokal, serta mendukung pelestarian keanekaragaman hayati.

DAFTAR ISI

PRAKATAi

DAFTAR ISIiii

DAFTAR GAMBARvi

DAFTAR TABELviii

BAB I 1

1.1 Latar Belakang..... 1

1.1.1 Isu dan Permasalahan 1

1.1.2 Data dan Fakta 1

1.2 Rumusan Masalah4

1.2.1 Permasalahan Non Arsitektural4

1.2.2 Permasalahan Arsitektural4

1.3 Tujuan Penelitian4

1.4 Sasaran Penelitian.....4

1.5 Manfaat Penelitian4

1.6 Ruang Lingkup Pembahasan5

1.7 Ide Keterbaruan5

1.8 Keaslian Penelitian5

1.9 Sistematika pembahasan.....7

BAB II.....9

2.1 Tinjauan Umum.....9

2.1.1 Pariwisata9

2.1.2 Theme Park.....9

2.1.3 Museum 12

2.1.4 Museum Satwa 14

2.1.4 Aviary 14

2.1.4.1 Definisi Aviary 14

2.1.4.2 Klasifikasi Aviary..... 15

2.1.5 Resort 15

2.2 Tinjauan teori 17

2.2.1 Arsitektur Biomorfik 17

2.2.2 Arsitektur Landscape..... 18

2.2.3 Botanical Garden 18

2.2.4 Teori Interaktif 18

2.3 Tinjauan Tema..... 19

2.3.1 Nature 19

2.4 Review Jurnal 19

2.4.1 Jurnal Nasional 19

2.4.2 Jurnal Internasional 22

2.4.3 Kriteria Desain 25

2.4.4 Tanggapan 26

2.5 Review Preseden 27

2.5.1 Preseden Kawasan 27

2.5.2 Prinsip Desain 35

2.5.3 Tanggapan 35

BAB III 36

3.1 Pendekatan Penelitian 36

3.1.1 Sumber dan Jenis Data 36

3.1.2 Teknik Pengumpulan Data dan pengolahan Data 36

3.2	Kerangka Berfikir	37
3.3	Jadwal Penelitian	37
3.4	Lokasi	38
3.4.1	Potensi Tapak	40
	Kesimpulan	40
BAB IV		41
4.1	Deskripsi Kawasan	41
4.1.1	Potensi kawasan.....	41
4.1.2	Permasalahan Kawasan	41
4.2	Deskripsi Tapak.....	42
4.2.1	Lokasi	42
4.2.2	Tautan Lingkungan.....	42
4.2.3	Ukuran dan Tata Wilayah.....	42
4.2.4	Peraturan.....	43
4.2.5	Kondisi Fisik Alami	44
4.2.6	Kondisi Fisik Buatan	44
4.2.7	Sirkulasi.....	45
4.2.8	Utilitas	45
4.2.9	Panca Indera	46
4.2.10	Iklim.....	46
4.2.11	Manusia dan Budaya.....	47
4.3	Kesimpulan.....	47
BAB V		49
5.1	Analisa Ruang Luar	49
5.1.1	Analisa Panca Indera Terhadap Tapak	49

5.1.2	Analisa Iklim	50
5.1.3	Analisa Aksesibilitas dan Sirkulasi	52
5.1.4	Analisa Vegetasi Alami.....	53
5.1.5	Analisa Utilitas Tapak.....	53
5.1.7	Analisa Superimpose	53
5.2	Analisa Ruang Dalam.....	55
5.2.1	Data Fungsi	55
5.2.2	Analisa Programatik	55
5.2.3	Analisa Kebutuhan Ruang.....	56
5.2.4	Analisa Besaran Ruang	64
5.2.5	Analisa Hubungan Ruang.....	71
5.2.6	Organisasi Ruang	72
5.3	Analisa Bangunan	73
5.3.1	Analisa Bentuk dan Masa Bangunan	73
5.3.2	Analisa Struktur Bangunan	73
5.3.3	Analisa utilitas Bangunan.....	77
BAB VI		79
6.1	Konsep Tapak.....	79
6.1.1	Konsep Panca Indera Terhadap Tapak.....	79
6.1.2	Konsep Iklim	80
6.1.3	Konsep Aksesibilitas dan Sirkulasi	80
6.1.4	Konsep Vegetasi Alami.....	81
6.1.5	Konsep Utilitas	82
6.2	konsep bangunan	82
6.2.1	konsep masa bangunan.....	82

6.2.2 Konsep Ruang Dalam.....	83
6.2.3 Konsep Struktur Bangunan.....	84
6.2.4 Konsep utilitas Bangunan.....	86
BAB VII.....	89
7.1 Block Plan	89
7.1 Site Plan.....	90
BAB VIII	91
8.1 Kesimpulan.....	91
8.2 Saran	91
DAFTAR PUSTAKA	92

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Peta Kota Padang Panjang	5
Gambar 3. 1 Kerangka Berfikir	37
Gambar 3. 2 Lokasi Mifan	38
Gambar 4. 1 Peta Administratif Kota Padang Panjang.....	41
Gambar 4. 2 Lokasi Perencanaan.....	42
Gambar 4. 3 Tautan Lingkungan	42
Gambar 4. 4 Ukuran dan Tata Wilayah	43
Gambar 4. 5 Kondisi Fisik Alami	44
Gambar 4. 6 Kondisi Fisik Buatan.....	45
Gambar 4. 7 Sirkulasi	45
Gambar 4. 8 Utilitas.....	46
Gambar 4. 9 Panca Indera.....	46
Gambar 4. 10 Iklim	47
Gambar 4. 11 Manusia dan Budaya	47
Gambar 5. 1 Data Tapak	49
Gambar 5. 2 Analisa View Tapak.....	49
Gambar 5. 3 Analisa Potensi Kebisingan.....	50
Gambar 5. 4 Analisa Pencahayaan Alami.....	50
Gambar 5. 5 Analisa Penghawaan Alami	51
Gambar 5. 6 Analisa Sirkulasi Kendaraan	52
Gambar 5. 7 Analisa Sirkulasi Kendaraan	52
Gambar 5. 8 Analisa Utilitas.....	53
Gambar 5. 9 Superimpose.....	54
Gambar 5. 10 Diagram Jenis Kegiatan	55
Gambar 5. 11 Diagram Pelaku dan Kegiatan Pengelola.....	55
Gambar 5. 12 Analisa Aktivitas Pengelola	56
Gambar 5. 13 Analisa Aktivitas Servis.....	56
Gambar 5. 14 Analisa Aktivitas Pengunjung Tidak Menginap	56
Gambar 5. 15 Analisa Aktivitas Pengunjung Menginap	56
Gambar 5. 16 Matrix hubungan Ruang Pelayanan.....	71
Gambar 5. 17 Matrix hubungan Ruang Pengelola.....	71
Gambar 5. 18 Matrix hubungan Ruang Museum	71
Gambar 5. 19 Matrix hubungan Ruang Resort.....	71
Gambar 5. 20 Matrix hubungan Ruang Servis	71
Gambar 5. 21 Matrix hubungan Ruang Teknis dan Keamanan.....	71
Gambar 5. 22 Buble Diagram Ruang Makro.....	72
Gambar 5. 23 Buble Diagram Ruang Pengelola.....	72
Gambar 5. 24 Buble Diagram Ruang Museum	72
Gambar 5. 25 Buble Diagram Ruang Resort.....	72
Gambar 5. 26 Buble Diagram Ruang Servis	72
Gambar 5. 27 Burung Kuau Raja	73
Gambar 5. 28 Pondasi Bore Pile.....	73
Gambar 5. 29 Pondasi Menerus	74
Gambar 5. 30 Pondasi setempat.....	74
Gambar 5. 31 Sloof.....	74
Gambar 5. 32 Kolom Baja	75
Gambar 5. 33 Kolom Beton.....	75
Gambar 5. 34 Dinding Hebel.....	75
Gambar 5. 35 Balok Baja.....	76
Gambar 5. 36 Plat Lantai	76
Gambar 5. 37 Lantai Vinyl	76
Gambar 5. 38 Rangka Atap Space Frame.....	76
Gambar 5. 39 Penutup Atap.....	77
Gambar 5. 40 Chiller Water System.....	77
Gambar 5. 41 Alur Jaringan Listrik.....	78
Gambar 5. 42 Alur Distribusi Jaringan Genset.....	78
Gambar 5. 43 Fire Supression System.....	78
Gambar 5. 44 System CCTV	78
Gambar 6. 1 Bentuk Site.....	79
Gambar 6. 2 Konsep View.....	79

Gambar 6. 3 Konsep Pencahayaan Alami.....	80
Gambar 6. 4 Konsep penghawaan Alami.....	80
Gambar 6. 5 Konsep Sirkulasi Kendaraan.....	81
Gambar 6. 6 Konsep Sirkulasi Kendaraan.....	81
Gambar 6. 7 Konsep sirkulasi Manusia.....	81
Gambar 6. 8 Konsep Sirkulasi Manusia.....	81
Gambar 6. 9 Konsep Vegetasi Alami.....	82
Gambar 6. 10 Konsep Utilitas.....	82
Gambar 6. 11 Konsep Masa Bngunan	82
Gambar 6. 12 Konsep Pola Resort.....	82
Gambar 6. 13 Konsep ruang pameran.....	83
Gambar 6. 14 Konsep Sirkulasi Ruang Dalam	83
Gambar 6. 15 Konsep Pencahayaan.....	84
Gambar 6. 16 Pondasi Bore Pile.....	84
Gambar 6. 17 Pondasi Menerus	84
Gambar 6. 18 Pondasi Setempat	84
Gambar 6. 19 Balok Baja.....	85
Gambar 6. 20 Kolom Beton	85
Gambar 6. 21 Dinding Hebel	85
Gambar 6. 22 Plat Lantai	85
Gambar 6. 23 Rangka Atap Space Frame	86
Gambar 6. 24 Chiller Water System.....	86
Gambar 6. 25 Cross Ventilation.....	86
Gambar 6. 26 Alur Jaringan Listrik	86
Gambar 6. 27 Alur Distribusi Jaringan Genset.....	87
Gambar 6. 28 Fire Supression System.....	87
Gambar 6. 29 Konsep Air Bersih.....	87
Gambar 6. 30 Konsep Black Water	87
Gambar 6. 31 Konsep Air Kotor.....	87
Gambar 6. 32 System CCTV	88
Gambar 7. 1 Block Plan	89

Gambar 7. 2 Site Plan	90
------------------------------------	----

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Daftar Objek Wisata Di kota Padang Panjang..... 2

Tabel 1. 2 Kondisi Eksisting Mifan Waterpark & Resort..... 2

Tabel 1. 3 Keaslian Penelitian 5

Tabel 2. 1 Persyaratan Theme Park 10

Tabel 2. 2 Persyaratan pada Hotel Resort berdasarkan Kelas Hotel Resort 17

Tabel 2. 3 Klasifikasi Akomodasi Pariwisata 17

Tabel 2. 4 Review Jurnal Nasional 19

Tabel 2. 5 Review Jurnal Internasional..... 22

Tabel 2. 6 27

Tabel 3. 1 Jadwal Penelitian 37

Tabel 3. 2 Jarak Tempuh Menuju Mifan Padang Panjang..... 38

Tabel 5. 1 Kebutuhan Ruang Pengunjung Theme Park..... 56

Tabel 5. 2 Kebutuhan Ruang Pengelola Theme Park 57

Tabel 5. 3 Tabel Kebutuhan Ruang Pengunjung Museum 59

Tabel 5. 4 Tabel Kebutuhan Ruang Pengelola Museum 59

Tabel 5. 5 Kebutuhan Ruang Pengunjung Resort..... 61

Tabel 5. 6 Kebutuhan Ruang Pengelola Resort 62

Tabel 5. 7 Kelompok Ruang 63

Tabel 5. 8 Analisa Besaran Ruang..... 64

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sektor pariwisata diprediksi akan menjadi salah satu penyumbang pendapatan terbesar negara, devisa dan penciptaan lapangan pekerjaan baru. Pariwisata memiliki peran besar dalam perekonomian market pariwisata bersifat luas dan dinamis, sehingga berpeluang menjadi kelompok industri terbesar di masa yang akan datang. Indonesia memiliki potensi besar dalam sektor pariwisata karena memiliki keadaan alam yang mendukung dan beragam yang nantinya akan membawa dampak positif, baik dari segi ekonomi, sosial, maupun kesejahteraan masyarakat. Dengan melihat potensi yang sangat besar dalam dektor ini, pemerintah harus terus mengembangkan kebijakan dan regulasi yang ada guna mengembangkan sektor pariwisata di Indonesia agar terkelola dengan baik dan berkembang menjadi salah satu sektor penghasil terbesar negara (Esa et al., 2023).

Mifan Waterpark & Resort Padang Panjang terletak di Jalan Sultan No. 252, Silaing Bawah, Padang Panjang, Sumatera barat, yang merupakan salah satu tempat wisata di Sumatera Barat yang memiliki potensi besar untuk dikembangkan sebagai objek wisata terbaik dan menarik di Sumatera Barat. Mifan Waterpark & Resort adalah taman bermain berbasis air yang terletak di kota Padang Panjang Sumatera Barat. Mifan Waterpark & Resort terletak di kawasan perkampungan Minangkabau Village yang berada di dalam satu kompleks dengan Pusat Dokumentasi dan Infirmasi Kebudayaan Minagkabau (PDIKM). Minangkabau Village merupakan sebuah lokasi yang menampilkan bentuk replika dari Rumah Gadang. Mifan mulai dibangun pada pertengahan tahun 2006 dengan luas lahan 9,8 hektare dan mulai beroperasi pada bulan Juli 2008, dan diresmikan oleh Wali Kota Padang Panjang pada saat itu Suir Syam pada bulan Oktober 2008.

1.1.1 Isu dan Permasalahan

Semenjak berdiri pada tahun 2008, Mifan Waterpark & Resort belum ada terobosan baru sebagai bentuk pembaruan. Seiring berjalannya waktu, hadirnya wisata baru akan

memiliki dampak ke Mifan itu sendiri. Sebut saja seperti Cinangkiak, walaupun memiliki kelas yang berbeda, namun pasti memiliki dampak kepada jumlah pengunjung (Novitri Selvia, 2021). Dengan melihat besarnya minat wisatawan yang berkunjung, Mifan Waterpark & Resort juga butuh penyegarang dengan adanya terobosan baru seperti wahana atau atraksi terbaru agar ada sesuatu yang dikejar oleh pengunjung. Permasalahan yang terjadi saat ini adalah permasalahan lahan yang disewakan dari pemerintah kepada PT. Niagara Fantasy Island yang akan habis masa pada tahun 2025. Sedangkan PT. Niagara Fantasy belum kunjung menemukan investor sebagai suntikan dana untuk melanjutkan kerjasama dengan pihak Pemerintah. Setelah dilakukan sedikit analisis, permasalahan lain yang terjadi di Mifan Waterpark & Resort adalah keadaan alami lokasi yang merupakan daerah dingin, yang mana kurang sesuai untuk sebuah Water Park.

Sesuai yang ada di Rencana Strategis (RENSRA) yang mengatakan bahwa belum optimalnya pengelolaan keragaman hayati. Perlindungan dan pengelolaan keanekaragaman Hayati (KEHATI) merupakan Program yang bertujuan untuk mempertahankan kestabilan ekosistem, ketersediaan sumber pangan dan sarana edukasi masyarakat. Sampai saat ini Kota Padang Panjang belum memiliki Taman Keanekaragaman Hayati (KEHATI), karena keterbatasan lahan (Perumahan et al., 2023).

Menurut Peraturan Perundang-undangan UU No. 10 Tahun 2009, pariwisata adalah berbagai kegiatan wisata dan didukung dengan berbagai fasilitas serta pelayanan yang sesuai dengan layanan yang disediakan masyarakat, pengusaha, dan pemerintah daerah. Daya tarik pariwisata merupakan segala sesuatu yang memiliki keindahan, keunikan, dan nilai keberagaman budaya, dan hasil karya buatan manusia yang menjadi tujuan kunjungan wisatawan (Kepariwisata, n.d.).

1.1.2 Data dan Fakta

Sesuai data tabel dari Dinas Pemuda, Olah Raga, dan Pariwisata Kota Padang Panjang memiliki banyak objek wisata yang dikunjungi. Berikut daftar wisata :

Tabel 1. 1 Daftar Objek Wisata Di kota Padang Panjang

Sumber : Dinas Pemuda Olahraga dan pariwisata Kota Padang Panjang

Objek Wisata	Lokasi	Jarak Dari Pusat Kota (km)	Jenis Objek Wisata
Minang Fantasi	Silaing Bawah	3,0	Budaya/Alam
Pusat Dokumentasi dan Informasi Kebudayaan Minangkabau (PDIKM)	Silaing Bawah	3,0	Budaya
Pemandian Lubuk Mata Kucing	Pasar Usang	2,0	Alam
Institut Seni Indonesia (ISI)	Guguk Malintang	1,5	Pendidikan
Bukit Berbunga	Silaing Bawah	4,0	Alam
Masjid Azazi	Sigando	4,0	Sejarah
Diniyyah Putri	Pasar Usang	0,5	Pendidikan
Perguruan Tawalib	Pasar Usang	0,5	Pendidikan
Kauman Muhammadiyah	Tanah Pak Lambik	0,5	Pendidikan
SMA Unggul	Guguk Malintang	0,5	Pendidikan
RSUD	Guguk Malintang	4,0	Kesehatan
Sate Mak Syukur	Silaing Bawah	3,0	Kuliner
Rumah Makan Pak Datuk	Silaing Bawah	3,0	Kuliner
Serambi Milk	Ganting	5,0	Kuliner
Kubu Gadang	Ekor Lubuk	6,0	Budaya

Dari beberapa tempat wisata yang ada, Kota Padang Panjang dapat menarik wisatawan dari berbagai kalangan, baik wisatawan domestik, maupun wisatawan mancanegara.

Keadaan eksisting dari Mifan Waterpark & Resort saat ini mengalami penurunan kualitas seperti beberapa wahana yang rusak, bangunan yang terbengkalai, dan beberapa fasilitas penunjang yang tidak sesuai dengan standar. Berikut beberapa kondisi fasilitas dan wahana yang ada di Mifan Waterpark & Resort :

Tabel 1. 2 Kondisi Eksisting Mifan Waterpark & Resort

Sumber : Analisa Penulis

No	Nama	Kondisi
1	Tiketing	
3	Cinema 4d	
4	Feris Whell	
5	Meting Room	
6	Mifan Cafe	
7	Ruang Satelit	

8	Klinik	
9	Ruang Ganti	
10	Singgalang Cottage	
11	Bom Bom Car	
12	UFO	
13	Water Slide	

16	Rumah Rajo Babandiang	
17	Kolam Ombak	
18	Kolam Anak	
19	Kolam Olympic	
19	Cottage Olympic	
20	Kolam Buatan	

21	Mini Coaster	
22	Rumah Gadang Nuansa	
23	Rumah Gadang Tanah Datar	
24	Rumah Gadang Agam	
27	carosel	

1.2 Rumusan Masalah

1.2.1 Permasalahan Non Arsitektural

1. Bagaimana cara mengintegrasikan elemen-elemen budaya lokal atau internasional ke dalam tema theme park untuk menarik minat pengunjung yang lebih luas
2. Standar pelayanan seperti apa yang harus ditetapkan untuk memastikan kepuasan pengunjung, mulai dari pembelian tiket hingga penanganan keluhan

3. Strategi pemasaran apa yang paling efektif untuk mempromosikan theme park baru dan menarik pengunjung

1.2.2 Permasalahan Arsitektural

1. Bagaimana cara merancang ruang-ruang yang dapat dengan mudah diadaptasi untuk berbagai jenis atraksi dan acara, sehingga theme park dapat terus berinovasi dan menarik pengunjung
2. Bagaimana cara membangun identitas visual yang kuat untuk theme park, sehingga mudah dikenali oleh masyarakat
3. Bagaimana cara memastikan susunan zoning kawasan dengan tema keaneka ragaman hayati

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang diteliti, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan desain baru dari Mifan Waterpark & Resort sebagai bentuk pembaruan tempat wisata untuk menarik kembali wisatawan yang berkurang semenjak bencana COVID-19 yang menyebabkan penurunan jumlah wisatawan dan penurunan kualitas dari wahana dan fasilitas yang ada.

1.4 Sasaran Penelitian

Untuk mendapatkan suatu panduan atau konsep redesain Mifan Waterpark & Resort menjadi Theme Park sesuai dengan analisis yang telah dilakukan agar mendongkrak kembali pendapatan daerah pada sektor pariwisata dan menjadikan Theme Park sebagai sarana edukasi bagi masyarakat, sebagaimana tertera di Rencana Strategis (RENSRA)

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Untuk meningkatkan pemahaman tentang redesain sebuah tempat wisata dan meningkatkan pengetahuan dengan mengaplikasikan penelitian dengan pendekatan biomorfik yang menghasilkan desain baru.

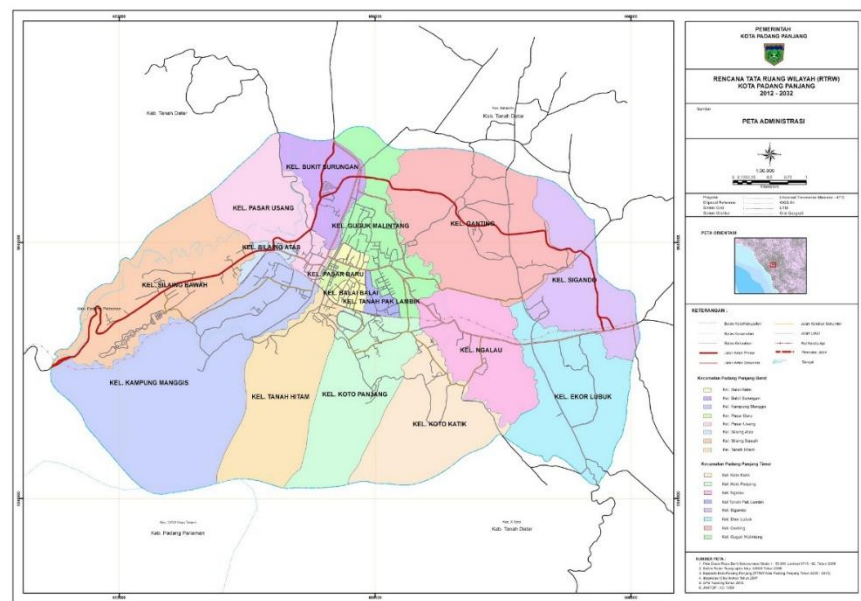
2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian berfungsi sebagai pengalaman yang sangat berharga dan mengembangkan pengetahuan dalam bidang Arsitektur dan memberikan wawasan mengenai hasil penelitian terkait tentang redesain tempat wisata Water Park menjadi Theme Park.

1.6 Ruang Lingkup Pembahasan

1.6.1 Ruang Lingkup Spasial (Kawasan)

Ruang Lingkup Spasial mencakup kawasan Kota Padang Panjang yang terletak di Jalan Sultan No. 252, Silaing Bawah, Padang Panjang, Sumatera barat(Peta Kota, n.d.).



Gambar 1. 1 Peta Kota Padang Panjang

Sumber : *Pemerintah Kota Padang Panjang*

Perbatasan Kota Padang Panjang :

Sebelah Utara : Kecamatan X Koto (Kabupaten Tanah Datar)

Sebelah Selatan : Kecamatan X Koto (Kabupaten Tanah Datar)

dan Kabupaten Padang Pariaman

Sebelah Timur : Kecamatan Batipuh (Kabupaten Tanah Datar)

Sebelah Barat : Kecamatan X Koto (Kabupaten Tanah Datar)

Kawasan Ruang lingkup Spasial meliputi Kawasan Kota Padang Panjang dengan peruntukan lahan sebagai Kawasan Pariwisata.

1.6.2 Ruang Lingkup Substansial (kegiatan)

Ruang lingkup substansial dalam penelitian ini merupakan kegiatan-kegiatan yang mendukung proses penelitian, seperti:

1. Penelitian mengenai isu dan permasalahan difokuskan pada ruang lingkup Arsitektural yang sesuai dengan tujuan, manfaat, dan target yang akan dicapai.
2. Pembahasan tentang lokasi Mifan Waterpark & Resort merupakan kawasan wisata yang berada di Kota Padang Panjang
3. Perumusan masalah yang telah ditetapkan
4. Melakukan survey sesuai dengan ruang lingkup kawasan penelitian
5. Analisa aktivitas dan kebutuhan pelaku
6. Mengembangkan dan merumuskan konsep desain yang baru

1.7 Ide Keterbaruan

Keterbaruan desain dari penelitian ini adalah mengubah fungsi utama dari yang pada awalnya merupakan sebuah waterpark yang akan berubah fungsi menjadi theme park. Diluar fungsi utama sebagai taman hiburan, theme park yang akan di desain dengan berbasis kepada edukasi. Theme park akan menjadi salah satu taman hiburan yang dimana terdapat fungsi penunjang sebagai tempat edukasi bagi keaneka rahaman hayati yang ada di Kota Padang Panjang. Fungsi lain yang akan ada di dalam theme park adalah museum satwa, kereta gantung,

1.8 Keaslian Penelitian

Tabel 1.3 Keaslian Penelitian

NO	UNIVERSITAS / TUGAS AKHIR	NAMA	TAHUN	JUDUL	PEMBAHASAN
1.	Institut Teknologi Nasional	Ersalina Yuniar	2023	Perancangan Theme Park, Pusat Kebudayaan dan	Perancangan Theme Park, Pusat Kebudayaan, dan Informasi Pariwisata Jawa Barat bertujuan

				Informasi Pariwisata Jawa Barat Dengan konsep Arsitektur Tradisional Kontemporer	untuk menggabungkan arsitektur tradisional dengan elemen kontemporer, menciptakan destinasi wisata yang tidak hanya menarik bagi wisatawan lokal dan mancanegara, tetapi juga membangkitkan kebanggaan masyarakat setempat. Dalam konteks pariwisata yang berkembang pesat di Jawa Barat, penting untuk mengelola dampak lingkungan dan budaya, terutama di area perkotaan. Proyek ini berfokus pada penyediaan ruang publik yang baik dan berkelanjutan, dengan penataan zonasi yang jelas, yakni publik, semi-publik, dan servis, untuk meningkatkan kualitas interaksi sosial. Bangunan direncanakan mengelilingi area terbuka yang berfungsi sebagai pusat kegiatan, sementara pusat informasi menyediakan akses interaktif tentang budaya dan atraksi wisata. Desain arsitektur mengintegrasikan elemen tradisional seperti atap limas dan motif lokal dengan teknologi modern, menciptakan suasana yang harmonis dan relevan dengan zaman. Sirkulasi dirancang dengan cermat untuk memfasilitasi aksesibilitas bagi berbagai jenis pengunjung, memastikan pengalaman yang nyaman dan menarik. Dengan pendekatan ini, proyek diharapkan tidak hanya
--	--	--	--	--	--

					memperkaya pengalaman wisata tetapi juga mendukung pelestarian budaya dan ekonomi lokal, menjadikannya sebagai contoh inspiratif bagi pengembangan pariwisata berkelanjutan di daerah lain.
	Institut Teknologi Nasional	A'inaa Fathonah Muthma'inah	2020	Perancangan Theme Park Orchid Pavilion dengan Penerapan Konsep Biomimikri Desain di Kota Baru Parahyangan	"Orchid Pavilion" bertujuan untuk menciptakan sebuah theme park yang tidak hanya berfungsi sebagai tempat rekreasi, tetapi juga sebagai sarana konservasi anggrek. Dengan latar belakang kekayaan flora yang dimiliki Indonesia, khususnya anggrek, proyek ini mengusung konsep biomimikri dalam desain bangunan. Biomimikri merupakan pendekatan yang menginspirasi desain dari bentuk dan fungsi alam, sehingga diharapkan dapat menciptakan solusi berkelanjutan yang harmonis dengan lingkungan. Dalam perancangan ini, aspek estetika dan fungsi bangunan menjadi fokus utama, dengan mempertimbangkan proporsi, skala, dan material yang digunakan agar sesuai dengan karakteristik taman.
	Institut Teknologi Nasional	Yusuf Satria Wicaksono	2023	Penerapan Arsitektur Neo Vernakular Jepang Pada Perancangan Theme Park Japanese Land di Kawasan Situ Cileunca Jawa Barat	"Theme Park Japanese Land" di Situ Cileunca, Jawa Barat, bertujuan untuk memanfaatkan potensi wisata alam di Gembang Pangalengan. Dengan mengusung konsep arsitektur neo vernacular Jepang, proyek ini dirancang untuk menciptakan taman hiburan

					tematik yang menawarkan pengalaman rekreasi dan edukasi tentang budaya Jepang. Penerapan arsitektur ini mempertimbangkan konteks lokal, mengintegrasikan elemen-elemen seperti orientasi bangunan, massa bangunan, dan penggunaan material alami yang sesuai dengan karakteristik budaya Jepang. Kawasan dibagi menjadi tiga zona—publik, semi privat, dan privat—dengan sirkulasi linear yang memudahkan pengunjung menjelajahi berbagai wahana. Desain massa bangunan mengadaptasi prinsip dari arsitektur tradisional Jepang, dengan penempatan yang memperhatikan intensitas aktivitas. Material alami, terutama kayu, mendominasi struktur bangunan untuk menciptakan kesan tradisional dan harmonis dengan lingkungan sekitar. Elemen fasade, seperti penggunaan shoji dan lampion, mencerminkan budaya Jepang, sementara interior dirancang untuk memberikan pengalaman autentik kepada pengunjung.
--	--	--	--	--	---

1.9 Sistematika pembahasan

Untuk memberikan pemahaman yang jelas dan mudah dipahami, penulisan tugas penelitian ini yang diperoleh dari mata kuliah Seminar Arsitektur nantinya akan disusun sesuai rangkaian kegiatan yang dibagi menjadi beberapa Bab dan Sub Bab sebagai berikut:

BAB I	PENDAHULUAN Bab ini memuat informasi mengenai konteks (permasalahan dan data), pernyataan masalah (baik arsitektural maupun non-arsitek), tujuan dari penelitian, target penelitian, manfaat dari penelitian, gagasan inovatif, keaslian dalam penelitian, batasan pembahasan (baik dalam ruang maupun materi), serta tata urutan pembahasan.
BAB II	TINJAUAN PUSAKA Bab ini membahas tentang tinjauan literatur, baik yang berasal dari sumber fisik seperti buku dan surat kabar maupun dari platform digital seperti jurnal-jurnal akademis yang terkait.
BAB III	METODE PENELITIAN Yaitu menjelaskan tentang pendekatan penelitian serta strategi yang diterapkan untuk mengatasi isu-isu yang ada.
BAB IV	TINJAUAN KAWASAN PERENCANAAN Menjelaskan mengenai informasi dasar dan tambahan yang telah diperoleh. Informasi dasar didapat melalui pengumpulan data langsung di lapangan, sedangkan informasi tambahan diperoleh dari sumber online serta instansi terkait yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis.
BAB V	ANALISA Menjabarkan mengenai evaluasi lokasi yang didapatkan setelah melaksanakan survei di lapangan.
BAB VI	KONSEP PERANCANGAN menjelaskan tentang gagasan-gagasan konsep yang ingin digunakan baik secara makro maupun mikro.
BAB VII	PERENCANAAN TAPAK Menjelaskan mengenai perencanaan lokasi yang diperoleh setelah menganalisis lokasi dan memanfaatkan ide-ide konsep yang sudah didapat pada bagian sebelumnya.
BAB VIII	PENUTUP

berisi tentang kesimpulan dari hasil latar belakang hingga konsep tapak dan bangunan.

DAFTAR PUSAKA

LAMPIRAN

Kesimpulan

Kesimpulan pada bab ini menekankan bahwa sektor pariwisata di Indonesia memiliki potensi besar untuk meningkatkan pendapatan negara dan menciptakan lapangan kerja. Mifan Waterpark & Resort di Padang Panjang dianggap memiliki peluang untuk dikembangkan sebagai tempat wisata utama. Namun, sejak dibuka pada tahun 2008, Mifan menghadapi tantangan akibat kurangnya inovasi dan masalah sewa lahan yang akan berakhir pada tahun 2025. Selain itu, kondisi lokasi yang dingin kurang mendukung untuk sebuah *Water park*. Penelitian ini bertujuan untuk merancang ulang Mifan Waterpark & Resort menjadi Theme park yang menarik bagi pengunjung, terutama setelah pandemi COVID-19, serta mengutamakan aspek pendidikan terkait keanekaragaman hayati.