

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

**Muhammad Reihan<sup>1</sup>**

Prodi Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan  
Universitas Bung Hatta  
[mreihanguenang46@gmail.com](mailto:mreihanguenang46@gmail.com)

**Ir. Elfida Agus, M.T.<sup>2</sup>**

Prodi Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan  
Universitas Bung Hatta  
[elfida.agus@bunghatta.ac.id](mailto:elfida.agus@bunghatta.ac.id)

**Duddy Fajriansyah, S.T., M.T.<sup>3</sup>**

Prodi Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan  
Universitas Bung Hatta  
[duddyfajriansyah@bunghatta.ac.id](mailto:duddyfajriansyah@bunghatta.ac.id)

### **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 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.

Kata kunci: Redesain, *Theme Park*, Arsitektur Biomorfik, Pariwisata, Edukasi.

### **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 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.*

*Keywords: Redesign, Theme Park, Biomorphic Architecture, Tourism, Education.*

## PENDAHULUAN

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.

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).

## METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian adalah cara untuk mengatur langkah-langkah dalam sebuah studi, mulai dari merumuskan masalah sampai dengan membuat kesimpulan. Ada dua jenis pendekatan penelitian, yaitu pendekatan kuantitatif dan pendekatan kualitatif. Menerapkan metode penelitian membantu peneliti dalam menetapkan dan menanggapi pertanyaan penelitian. Saat memilih pendekatan penelitian, penting untuk memastikan apakah metode yang dipilih sesuai dengan kebutuhan dalam menjawab pertanyaan penelitian.

pendekatan penelitian yang digunakan adalah menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif. Pendekatan ini dipilih karena pendekatan deskriptif kualitatif memungkinkan pemeriksaan mendalam tentang situasi saat ini melalui pengumpulan data, observasi, dan analisis data.

### 1. Teknik Pengumpulan data

#### Data Primer

1. Survey Lapangan (Observasi)  
Observasi dilakukan di Mifan *Waterpark & Resort* dengan melakukan pengamatan terhadap keadaan fisik Kawasan Mifan *Waterpark & Resort*, seperti bagaimana penataan kawasan dan wahana yang ada. Selanjutnya pengamatan terhadap aktifitas yang dilakukan pengunjung pada saat berada di Mifan *Waterpark & Resort* dan bagaimana fasilitas yang sudah ada di Mifan *Waterpark & Resort*.
2. Wawancara  
Wawancara dilakukan dengan tanya jawab antara staff pegawai Mifan *Waterpark & Resort* untuk mengumpulkan dan melengkapi data. Dalam wawancara ini bertujuan untuk menggali serta memahami mengenai permasalahan dan isu yang ada saat ini.
3. Dokumentasi  
Dokumentasi dalam metode pengumpulan data ini adalah mendokumentasikan beberapa foto tapak dan kondisi eksisting Mifan *Waterpark & Resort* pada saat ini serta fasilitas yang ada.

#### Data Sekunder

1. Studi Literatur  
Studi Literatur yaitu mempelajari jurnal-jurnal, website, peraturan yang berhubungan dengan Mifan *Waterpark & Resort* serta mengumpulkan beberapa

jurnal yang nantinya bisa diterapkan penelitian terkait dengan Mifan *Waterpark & Resort*.

## 2. Studi Preseden

Metode ini dilakukan untuk menganalisa bangunan yang sudah ada agar dapat memahami konsep-konsep yang dihasilkan serta prinsip desain yang akan digunakan. Pengamatan pada studi preseden berupa gambar site plan, denah, struktur, zoning, aktifitas, dan sirkulasi.

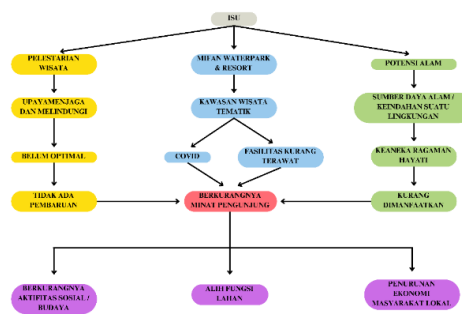
## 3. Penelusuran Web/Online

Metode ini membantu peneliti dalam mengambil peta yang dilihat dari situs website untuk menentukan lokasi serta mengutip artikel dan informasi yang berkaitan dengan Mifan *Waterpark & Resort*.

## 2. Teknik Pengolahan Data

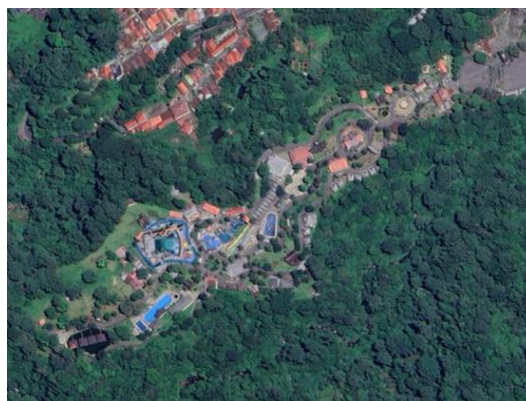
1. Analisis Konseptual terkait analisis dan perencanaan tapak serta ruang.
2. analisis fungsional terkait fungsi bangunan, pelaku serta kegiatan yang terjadi di dalamnya agar dapat menentukan besaran dan ruang yang dibutuhkan.
3. Analisis spesifik terkait kebutuhan pengguna, regulasi dan menentukan desain serta konsep yang memenuhi persyaratan fungsional dan estetikanya.

## 3. Kerangka Berfikir



**Gambar 1 Kerangka Berfikir**  
 (Sumber: penulis, 2025)

## 4. Lokasi



**Gambar 2 Lokasi**  
 (Sumber: Google Earth, 2024)

Letak lokasi Minang Fantasi (Mifan) berada di Kelurahan Silaing Bawah, Kecamatan Padang Panjang Barat, Kota Padang Panjang, Provinsi Sumatera Barat. Kawasan ini memiliki posisi strategis karena berada di jalur utama lintas Sumatera yang

menghubungkan Kota Padang, Bukittinggi, dan Tanah Datar, sehingga mudah diakses oleh wisatawan dari berbagai daerah.

Secara geografis, lokasi Mifan dikelilingi oleh potensi alam yang indah, dengan latar belakang pegunungan seperti Gunung Marapi dan Gunung Singgalang yang memberikan panorama alami khas daerah pegunungan Sumatera Barat. Kondisi iklim di kawasan ini relatif sejuk karena ketinggian wilayah Padang Panjang, sehingga memberikan pengalaman berwisata yang berbeda dibandingkan daerah dataran rendah. Lokasi ini juga dekat dengan fasilitas perkotaan, sehingga mendukung keberadaan Mifan sebagai destinasi wisata buatan sekaligus penunjang pariwisata daerah.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Definisi *Theme Park*

Menurut Sorkin (1992) dalam pendahuluan bukunya "*A Variation on Theme Park: The New American City and The End Of Public Space*" mendefinisikan *Theme Park* sebagai sebuah "dunia" atau lokasi yang memiliki karakteristik seperti tidak terikat pada lokasi tertentu, lingkungan yang dapat dikendalikan dan dilihat, serta menyediakan rangsangan yang tiada henti (Deria et al., 2014). Berdasarkan pendapat Crossley dan Jamieson (Haritz, 2015), sebuah Taman Hiburan dan Rekreasi Bertema (*Theme Park*) yang ditujukan untuk keluarga adalah taman hiburan yang memiliki tema tertentu (Asri et al., 2022).

### Persyaratan *Theme Park*

Dalam membangun sebuah industri taman hiburan, perlu adanya perencanaan terlebih dahulu agar industri taman hiburan itu bisa sukses (Asri et al., 2022). tahapan-tahapan yang dilalui ketika akan membangun sebuah *theme park* adalah:

1. Lingkungan Umum, dalam hal ini, sebuah taman bermain harus memperhatikan elemen fisik dan pelayanan agar dapat memenuhi jumlah pengunjung yang diinginkan.
2. Lingkungan Ekonomi, pendirian sebuah taman hiburan seharusnya mampu memperbaiki ekonomi di sekitarnya, termasuk meningkatkan kualitas hidup masyarakat di area tersebut.
3. Sosial dan Budaya, Taman Bermain sebagai bidang yang berada di antara budaya tradisional perlu memperhatikan elemen komunitas, agar penduduk setempat tidak terkena efek buruk dari keberadaan sebuah *Theme Park*.
4. Transportasi, merupakan aspek yang harus diperhatikan dalam merancang sebuah taman bermain, karena pengunjung membutuhkan sarana transportasi untuk sampai ke suatu atraksi.
5. Infrastruktur, Hal-hal yang harus diperhatikan mengenai unsur infrastruktur meliputi ketersediaan air bersih, listrik, pengelolaan limbah, serta sistem telekomunikasi.
6. Fasilitas, seperti akomodasi, hotel, dan layanan wisata lainnya menawarkan fasilitas untuk wisatawan agar dapat tinggal selama perjalanan mereka. Selain itu, untuk mendukung pengembangan pariwisata dan perjalanan, diperlukan fasilitas lain seperti restoran, museum, dan toko souvenir.

7. Lingkungan Kelembagaan, aspek lembaga harus diperhatikan saat merencanakan taman lingkungan. Dari level nasional sampai level lokal mengatur tingkat, ketentuan hukum untuk perkembangan pariwisata.
8. Pengembangan *Theme Park*, dalam situasi ini taman hiburan perlu melakukan inovasi untuk tetap bersaing di antara industri sejenis yang ada.

Berikut beberapa persyaratan dalam membangun *Theme Park*:

NO.	UNSUR DAN PERSYARATAN	URAIAN DAN PERSYARATAN
<b>Persyaratan umum</b>		
1.	Lokasi	1. Taman Rekreasi harus mudah di akses dan memiliki aksesibilitas yang cukup. 2. Lokasi yang ada harus sesuai dengan peruntukan lahan yang ada pada rencana tata kota. 3. Tempat tersebut harus terhindar dari banjir, pengunjung taman bermain harus terlepas dari: aroma yang tidak sedap, debu dan asap serta air yang tidak bersih
	Luas dan penataan lahan taman rekreasi	lokasi yang dikelola perlu diatur dan dibagi lebih jauh dalam suatu area tertentu berdasarkan tujuannya dengan memperhatikan kenyamanan pengunjung, yang dituangkan dalam gambar rencana dan analisis kelayakan.
	Bangunan	1. Semua struktur yang terdapat di area rekreasi wajib mengikuti peraturan bangunan dan harus sesuai dengan hukum yang berlaku. 2. Bentuk bangunan disesuaikan dengan keadaan sekitar agar mencerminkan karakter budaya setempat.
	Pintu gerbang	1. Pintu masuk perlu memiliki tanda yang menunjukkan jenis urusan dengan jelas dan mudah dilihat oleh orang banyak. 2. Pintu gerbang dilengkapi dengan jalan untuk masuk dan jalan untuk keluar yang berbeda.
	Tempat Parkir	Tempat untuk parkir memiliki area yang memadai dan kondisi yang baik untuk menampung mobil.
<b>Fasilitas Yang Harus Tersedia</b>		
2.	Pertamanan	Dalam pertamanan harus tersedia : 1. Tanah luas yang ditumbuhi rumput, bunga hias, atau pohon untuk memberikan keteduhan. 2. Jalan tanam dan tempat duduk.
	Wahana Permainan	Wahana permainan perlu memiliki naungan dan harus terasa nyaman. Di samping itu, wahana perlu dibagi berdasarkan kelompok usia penggunaanya seperti anak-anak, remaja, dan orang dewasa. Wahana permainan bisa memiliki elemen yang menghibur, mendidik, atau berkaitan dengan budaya.

	Fasilitas Kantor 1. Kantor 2. Informasi 3. Pos Keamanan 4. P3k 5. Fasilitas Kebersihan 6. Toilet	1. Tersedia ruangan kantor/ secretariat untuk pengelolaan 2. Tersedia ruang/ counter informasi dengan personil yang 3. Cukup 4. Tersedia pos keamanan dengan personil yang memadai. 5. Tersedia perlengkapan p3k dalam jumlah yang cukup 6. Tersedia tempat sampah dan petugas sampah dengan jumlah petugas yang memadai 7. Tersedia toilet untuk pria dan wanita dengan jumlah, kondisi yang memadai
	Instalasi Teknik 1. Air 2. Listrik 3. Ruang engginering 4. Sistem riolering 5. Komunukasi 6. Saluran pembuangan air 7. Sistem tata suara 8. Ruang peralatan	1. Ketersediaan air bersih, baik untuk kebutuhan umum maupun untuk kebersihan. 2. Tersedia aliran listrik yang cukup dan harus memiliki tenaga listrik cadangan 3. Tersedia area yang disediakan untuk pembangkit listrik yang terpisah dari gedung lainnya dan dilengkapi dengan peralatan untuk memadamkan api. 4. Pengelolaan drainase yang efektif harus meliputi jalur di area rekreasi dan terhubung dengan sistem pembuangan air yang umum. 5. Tersedia sekurang-kurangnya 1 saluran telepon untuk umum. 6. Tersedia pesawat telepon untuk perusahaan/ i-pone untuk intern pada setiap ruangan tertentu. 7. Semua sisa-sisa air kotor/ limbah harus disalurkan air secara lancar.

### Definisi Aviary

Aviary adalah sebuah struktur yang dirancang untuk menampung burung dalam suasana yang menyerupai habitat alami mereka. Berbeda dengan kandang biasa, aviary biasanya lebih luas dan terbuka, memungkinkan burung untuk terbang dan bergerak dengan lebih leluasa. Aviary bukan hanya sekadar lokasi untuk menampung burung, melainkan juga sebagai alat untuk edukasi dan konservasi, di mana para pengunjung dapat memahami berbagai jenis burung serta signifikansi dari upaya pelestariannya (McGowan, 2018). Dengan desain yang menyerupai habitat alami, aviary memberikan kesempatan bagi burung untuk berinteraksi dengan lingkungan mereka, yang penting untuk kesejahteraan mereka.

Dalam konteks pendidikan, aviary memiliki peran yang signifikan dalam meningkatkan kesadaran masyarakat tentang keanekaragaman hayati, khususnya burung. Pameran di dalam aviary sering kali dilengkapi dengan informasi mengenai spesies yang ditampilkan, termasuk perilaku, habitat, dan ancaman yang mereka hadapi. Aviary bisa menjadi sarana yang baik untuk mengajarkan para pengunjung mengenai signifikansi pelestarian burung dan perlindungan lingkungan tempat tinggal mereka (Jones, 2020).

### Kondisi Mifan *Waterpark & Resort* saat ini



**Gambar 3 Kondisi Fisik**  
(Sumber: penulis, 2025)

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*.

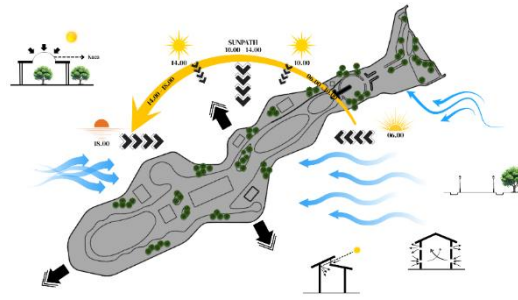
### Pelaku dan Fungsi

Pelaku utama dalam kawasan *Theme Park* terdiri dari pengunjung, pengelola, serta tenaga pendukung. Pengunjung mencakup wisatawan lokal maupun mancanegara yang datang baik untuk rekreasi maupun edukasi. Aktivitas pengunjung terbagi menjadi dua, yaitu pengunjung yang tidak menginap dan hanya menikmati wahana serta fasilitas dalam jangka waktu tertentu, serta pengunjung yang menginap di *resort* untuk mendapatkan pengalaman lebih lengkap dengan mengakses semua fasilitas yang tersedia. Selain itu, terdapat kelompok khusus seperti anak-anak yang disediakan wahana edukatif dan area bermain yang sesuai dengan kebutuhan mereka.

Fungsi kawasan *Theme Park* terbagi ke dalam fungsi utama, penunjang, dan operasional. Fungsi utama meliputi area *Theme Park* sebagai pusat hiburan dengan konsep edukasi alam, aviary yang menghadirkan pengalaman interaktif dengan satwa, *resort* sebagai akomodasi bagi wisatawan yang menginap. Fungsi penunjang antara lain restoran, kafetaria, mushola, ruang publik, serta fasilitas servis seperti toilet, gudang, dan ruang teknis. Sementara itu, fungsi operasional difokuskan pada kantor pengelola, ruang rapat, sekretariat, pos keamanan, serta ruang CCTV sebagai pusat kendali keamanan. Dengan pembagian pelaku dan fungsi yang jelas ini, *theme park* mampu memberikan pengalaman rekreasi, edukasi, sekaligus kenyamanan bagi semua pihak yang terlibat.



## Konsep



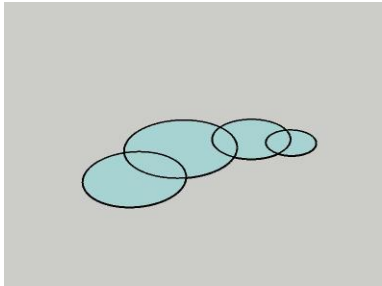
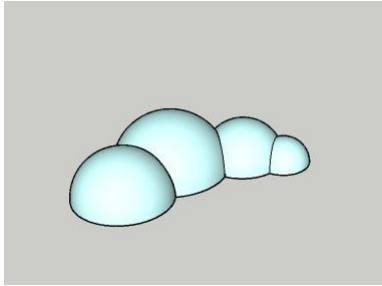
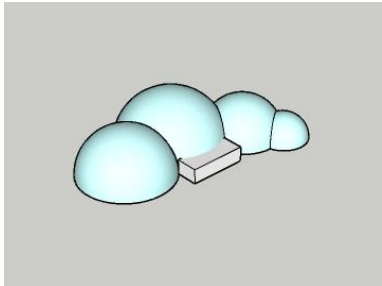
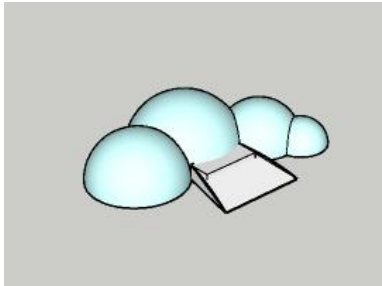
**Gambar 4 Superimpose**  
(Sumber: penulis, 2025)

Konsep perancangan Redesain *Theme Park* di Padang Panjang didasarkan pada pendekatan arsitektur biomorfik, yaitu pendekatan desain yang mengambil inspirasi dari bentuk, pola, dan sistem yang terdapat di alam. Pendekatan ini dipilih agar bangunan dan kawasan dapat menyatu dengan lanskap alami serta menonjolkan keanekaragaman hayati yang menjadi tema utama. Pada skala tapak, konsep diwujudkan melalui pengaturan sirkulasi yang ramah pengunjung dengan pembagian jalur kendaraan, pedestrian, serta aksesibilitas khusus bagi difabel. Tata letak ruang luar juga diarahkan untuk memaksimalkan potensi view ke Gunung Singgalang, Marapi, dan perbukitan sekitar, sehingga memberikan pengalaman visual yang kuat. Vegetasi alami tapak dipertahankan dan dikombinasikan dengan penanaman baru untuk menciptakan ruang hijau yang sekaligus berfungsi sebagai peneduh dan pengatur iklim mikro.

Pada skala bangunan, konsep biomorfik diterapkan melalui bentuk massa yang organik, melengkung, dan menyerupai elemen-elemen alam, sehingga tidak kaku dan harmonis dengan lingkungannya. Massa bangunan diatur dalam zonasi publik, semi publik, dan privat sesuai dengan karakter pengguna dan kegiatan, misalnya museum satwa dan aviary yang bersifat edukatif ditempatkan pada zona publik, sementara *resort* dan fasilitas menginap berada pada area yang lebih privat. Interior bangunan dirancang dengan memperhatikan sirkulasi yang efisien dan fleksibel agar mudah menyesuaikan perkembangan fungsi di masa depan.

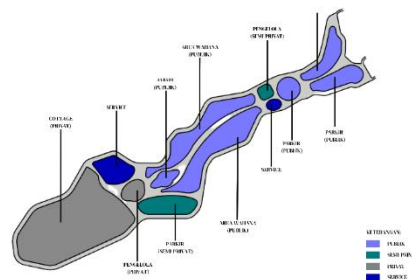
Konsep sirkulasi pada Redesain *Theme Park* ini dirancang untuk menciptakan alur pergerakan yang nyaman, efisien, serta teratur antara kendaraan dan pejalan kaki. Pada kawasan tapak, jalur kendaraan dipisahkan dengan jalur pedestrian untuk mengurangi potensi konflik dan meningkatkan keamanan. Area parkir ditempatkan di zona khusus dekat pintu masuk utama agar tidak mengganggu aktivitas di dalam kawasan. Dari parkir, pengunjung diarahkan ke pintu masuk melalui jalur pedestrian yang terhubung langsung dengan area publik seperti lobby, pusat informasi, serta gerbang *theme park*. Sirkulasi internal bagi pejalan kaki dirancang berbentuk linear dan radial mengikuti zonasi kawasan, sehingga pengunjung dapat menjelajahi aviary, *resort*, maupun wahana dengan urutan yang jelas tanpa harus kembali ke titik awal.

## Konsep Bentuk

Proses Transformasi	Gambar Transformasi
Bentuk massa berawal dari bentuk lingkaran terpusat yang digabungkan menjadi 4. Bentuk ini berdasarkan pendekatan arsitektur biomorfik yang mana memiliki bentuk organik seperti salah satunya berbentuk lingkaran.	 <p><b>Gambar 5</b> (Sumber: penulis, 2025)</p>
Lingkaran tersebut mengalami perubahan aditif, sehingga membentuk ruangan dari keempat lingkaran tersebut. Bentuk ini juga menjadikan ruang untuk burung agar dapat terbang bebas. Setiap lingkaran memiliki ukuran yang berbeda.	 <p><b>Gambar 6</b> (Sumber: penulis, 2025)</p>
Pada bagian depan massa diberi perubahan aditif kembali, sebagai aksesibilitas pengunjug untuk masuk kedalam aviary. Bagian ini dibuat terbuka di depan, dan pada bagian lebih dalamnya diberi pintu double untuk keamanan burung.	 <p><b>Gambar 7</b> (Sumber: penulis, 2025)</p>
Pada bagian akses menggunakan struktur tensil sebagai estetika dan menggunakan dinding kaca.	 <p><b>Gambar 8</b> (Sumber: penulis, 2025)</p>

Konsep bentuk mengacu pada pendekatan arsitektur biomorfik, di mana massa bangunan dan elemen kawasan dirancang menyerupai bentuk organik yang ditemukan di alam. Bentuk massa bangunan tidak kaku dan geometris, melainkan mengadopsi lengkung, oval, serta pola melingkar yang memberikan kesan alami dan dinamis. Inspirasi bentuk diambil dari flora dan fauna, sehingga setiap bangunan memiliki identitas visual yang unik sekaligus tetap harmonis dengan lingkungannya. Misalnya, bangunan aviary dirancang dengan pola dasar lingkaran, sedangkan *resort* memiliki pola massa yang mengikuti kontur lahan untuk menciptakan integrasi antara arsitektur dan lanskap.

## Konsep Zoning



**Gambar 9 Zoning Makro**  
(Sumber: penulis, 2025)

Konsep zoning disusun untuk menciptakan tata ruang kawasan yang teratur, fungsional, dan mudah dipahami oleh pengunjung. Pembagian zonasi dilakukan berdasarkan karakter kegiatan menjadi zona publik, semi publik, dan privat. Zona publik ditempatkan di area depan dekat pintu masuk utama, meliputi fasilitas seperti gerbang utama, pusat informasi, area tiket, wahana edukasi, dan aviary, sehingga mudah dijangkau oleh seluruh pengunjung. Zona semi publik berada di bagian tengah kawasan dan berfungsi sebagai area transisi, mencakup restoran, kafetaria, ruang pertunjukan, serta area interaksi yang mendukung aktivitas rekreasi dan edukasi. Sementara itu, zona privat ditempatkan di bagian yang lebih tenang dan terpisah, khususnya untuk *resort*, cottage, dan fasilitas menginap lainnya, agar tercipta suasana nyaman dan eksklusif bagi wisatawan yang membutuhkan privasi.

Selain berdasarkan fungsi, zoning juga memperhatikan aspek lingkungan dan potensi tapak. Area dengan view terbaik diarahkan untuk fungsi wisata dan edukasi, sedangkan zona servis, seperti area teknis, gudang, dan pengelolaan utilitas, diletakkan di sisi belakang agar tidak mengganggu pengalaman pengunjung. Jalur sirkulasi antar zona dirancang linear dan radial sehingga menghubungkan setiap fungsi secara jelas tanpa saling bertabrakan, dengan akses khusus untuk servis yang dipisahkan dari jalur utama pengunjung. Dengan pola zoning ini, *Theme Park* dapat menghadirkan alur kunjungan yang teratur, memperkuat identitas kawasan sebagai sarana hiburan sekaligus edukasi, serta menjaga keseimbangan antara kebutuhan publik, kenyamanan, dan operasional kawasan.

## Implementasi

### Blok Plan



**Gambar 10 Blok Plan**  
(Sumber: penulis, 2025)

Blok plan menggambarkan susunan massa bangunan, ruang luar, dan sistem sirkulasi di dalam kawasan secara menyeluruh. Penyusunan blok plan didasarkan pada hasil analisis tapak serta konsep zoning yang telah ditetapkan sebelumnya, sehingga setiap fungsi dapat saling terhubung dengan baik dan membentuk kesatuan kawasan yang harmonis. Pada bagian depan kawasan, ditempatkan zona publik yang berfungsi sebagai pintu masuk utama, area tiket, pusat informasi, serta area parkir kendaraan. Dari zona ini, pengunjung diarahkan menuju jalur pedestrian yang menghubungkan langsung ke wahana utama yaitu aviary yang menjadi daya tarik edukatif kawasan.

Di bagian tengah kawasan, blok plan memperlihatkan adanya zona semi publik yang berfungsi sebagai area transisi, mencakup restoran, kafetaria, serta ruang interaksi yang sekaligus menjadi pusat pergerakan pengunjung. Area ini dirancang agar mudah diakses dari semua arah, sehingga dapat menjadi simpul aktivitas antara zona publik dan zona privat. Pada sisi yang lebih tenang dan jauh dari keramaian, diletakkan zona privat berupa cottage. Penempatan ini bertujuan untuk menjaga kenyamanan serta menciptakan suasana eksklusif bagi wisatawan yang ingin beristirahat.

Selain pengaturan massa bangunan, blok plan juga menunjukkan pola sirkulasi yang jelas antara kendaraan, pejalan kaki, dan jalur servis. Jalur kendaraan hanya diperbolehkan sampai pada area parkir, sementara pergerakan di dalam kawasan sepenuhnya difokuskan pada pedestrian yang dilengkapi dengan jalur ramah difabel. Jalur servis, seperti distribusi barang dan akses perawatan, ditempatkan terpisah di sisi belakang kawasan agar tidak mengganggu alur pengunjung. Dengan susunan ini, blok plan tidak hanya menampilkan keteraturan tata ruang, tetapi juga mencerminkan prinsip efisiensi, kenyamanan, dan integrasi antara fungsi rekreasi, edukasi, dan akomodasi di dalam *theme park*.

## Implementasi

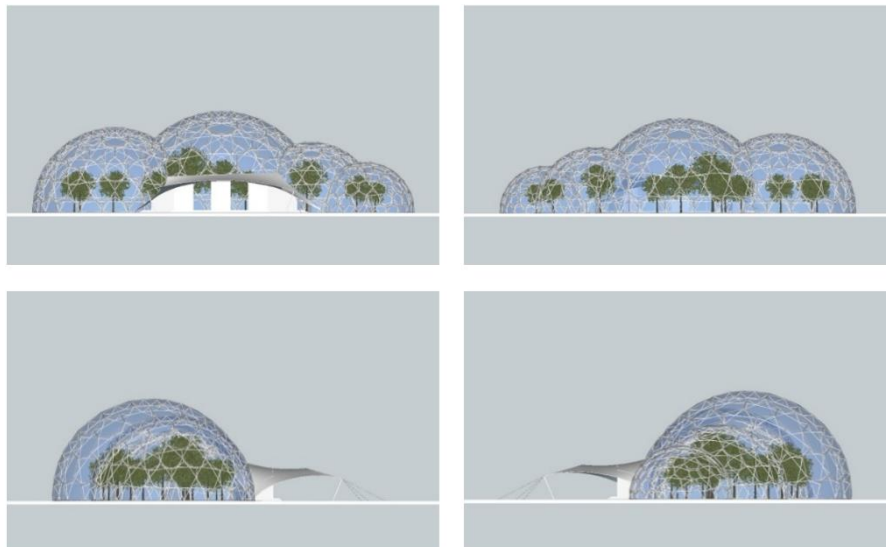
### Sita Plan



**Gambar 11 Site Plan**  
(Sumber: penulis, 2025)

### Fasad

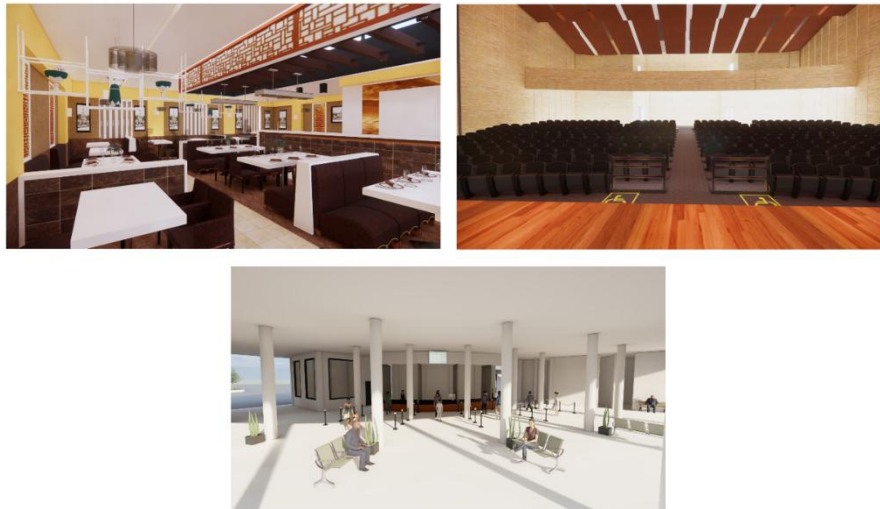
Bentuk fasad dirancang dengan pendekatan arsitektur biomorfik yang terinspirasi dari pola organik alam, sehingga menghasilkan tampilan yang dinamis, alami, dan harmonis dengan lingkungan sekitar. Fasad bangunan tidak dibuat dengan garis lurus kaku, melainkan menggunakan lengkung, kurva, serta bentuk geometris bebas yang menyerupai elemen flora dan fauna.



**Gambar 12 Tampak Depan Aviary, Tampak Belakang Aviary, Tampak Samping kiri Aviary, Tampak Samping Kanan Aviary**  
(Sumber: Penulis 2025)

### Interior

Interior dirancang untuk menghadirkan suasana rekreatif sekaligus edukatif dengan tetap mengedepankan kenyamanan dan fungsionalitas ruang. Setiap ruang dalam kawasan disusun berdasarkan karakter pengguna dan aktivitas, sehingga tata letaknya mudah dipahami serta memberikan pengalaman berkunjung yang menyenangkan.



**Gambar 13 Interior Restoran, Interior Auditorium, dan Interior Tiketing**  
( Sumber: Penulis 2025 )

## Kesimpulan

Kesimpulan dari Redesain *Theme Park* Mifan di Kota Padang Panjang dengan Pendekatan Arsitektur Biomorfik adalah bahwa kawasan Mifan yang sebelumnya berfungsi sebagai *waterpark* mengalami penurunan kualitas fasilitas, minim inovasi wahana, serta kurang sesuai dengan kondisi iklim setempat, sehingga tidak lagi mampu menarik minat wisatawan. Melalui proses analisis tapak, identifikasi isu, serta penerapan konsep arsitektur biomorfik, kawasan ini diarahkan untuk bertransformasi menjadi sebuah *theme park* modern yang tidak hanya menghadirkan hiburan, tetapi juga mengedepankan fungsi edukatif dan konservasi. Desain baru mencakup pengembangan aviary, *resort*, dan fasilitas interaktif yang menyatu dengan potensi lingkungan, serta penataan sirkulasi, zoning, dan utilitas yang efisien. Hasil perancangan menunjukkan bahwa penerapan bentuk biomorfik pada bangunan, eksterior, maupun interior dapat menciptakan suasana yang harmonis dengan alam, memperkuat identitas kawasan, sekaligus meningkatkan daya tarik wisata. Dengan adanya redesain ini, Mifan diharapkan mampu kembali menjadi destinasi unggulan di Padang Panjang, mendukung sektor pariwisata lokal, membuka lapangan kerja, serta berperan dalam pelestarian keanekaragaman hayati.

## DAFTAR PUSTAKA

- Asri, S. A. R., Andreas H.B., A., & Krisna A.D., I. M. (2022). *Pusat Hiburan Dan Rekreasi Keluarga Indoor (Family Indoor Theme Park) Dengan Pendekatan Arsitektur Bioklimatik Di Kota Kendari*.
- Deria, M., Lase, K., Aldy, P., Amanati, R., Program, M., Arsitektur, S., & Program, D. (2014). Sumatra Fairytale Theme Park. In *Jom Fteknik* (Vol. 1, Issue 2).
- Esa, F., Mahasiswa, P., Perencanaan, M., Kota, W., Arsitektur, S., Kebijakan, P., & Bandung, I. T. (2023). *Dampak Pengembangan Kebijakan Anugerah Desa Wisata Indonesia (ADWI) terhadap Pertumbuhan Industri Pariwisata dan Perekonomian Masyarakat Lokal* (Vol. 13).
- Jones, R. (2020). *Educating the Public: The Importance of Aviaries in Conservation Efforts*.
- McGowan, P. (2018). *The Role of Aviaries in Bird Conservation*.
- Novitri Selvia. (2021). Butuh Penyegaran, Mifan Tunggu Pandemi Berlalu. *PadangExspresDigitalMedia*.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia. (2015). [www.hukumonline.com](http://www.hukumonline.com) Perumahan, D., Permukiman, K., & Hidup, D. L. (2023). *Rencana Strategis (RENSTRA)*. Peta Kota. (n.d.). *Peta Kota Padang Panjang*. PetaKota.