

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Proyek

Kawasan wisata merupakan salah satu tempat yang potensial untuk dikembangkan dan dikelola secara maksimal karena secara langsung berhubungan dengan publik atau masyarakat. Pengembangan kawasan wisata pada umumnya diikuti dengan berbagai usaha yang dilakukan, misalnya merevitalisasi, membangun sarana prasarana dan mengelola fungsi tempat sebagai tujuan wisata sekaligus sarana rekreasi bagi keluarga. Sekarang ini, pemerintah kota maupun daerah berlomba-lomba untuk mengelola tempat wisata secara maksimal dengan tujuan agar memberikan daya tarik tersendiri bagi para pengunjung.

Rekreasi menjadi bagian penting untuk menjaga fisik dan jiwa agar terhindar dari stres dan penat akibat rutinitas sehari-hari. Salah satu sarana rekreasi yang memiliki nilai lebih karena mengandung banyak nilai edukasi adalah museum. Museum adalah gedung yang digunakan sebagai tempat untuk pameran tetap benda-benda yang patut mendapat perhatian umum, seperti peninggalan sejarah, seni, dan ilmu atau tempat menyimpan barang kuno. Minat masyarakat untuk mengunjungi museum pada masa sekarang ini masih tergolong rendah, dikarenakan kebanyakan museum terkesan membosankan dan kurang interaktif terhadap pengunjung sehingga kurang bisa menarik minat masyarakat.

Film merupakan salah satu bentuk hiburan yang sangat mudah diakses pada masa sekarang ini, namun masih banyak masyarakat yang belum mengetahui bagaimana sejarah pembuatan film sejak pertama kali dibuat hingga masa sekarang, dan di Indonesia belum tersedia tempat yang menyediakan informasi tersebut secara lengkap dan juga menarik. Perancangan *Museum of Film Production Technology* ini bertujuan untuk menciptakan sarana hiburan sekaligus edukasi yang interaktif kepada masyarakat tentang perkembangan teknologi yang digunakan untuk pembuatan dan penayangan film sejak dahulu hingga sekarang, baik dari dalam negeri maupun di luar negeri.

1.2 Judul Proyek

Museum of Film Production Technology atau Museum Teknologi Produksi Film, adalah sebuah kawasan yang di dalamnya terdapat bangunan dengan fungsi utama sebagai museum berskala nasional yang memamerkan benda-benda yang berhubungan dengan perkembangan teknologi yang digunakan dalam pembuatan dan penayangan film sejak pertama film dibuat hingga masa sekarang, baik dari dalam negeri maupun luar negeri. Fungsi pendukung dari museum ini yaitu berupa auditorium, gedung parkir, restoran, toko *souvenir*, dan juga fungsi penunjang lainnya seperti toilet dan mushola.

1.3 Tema Perancangan

Pembahasan tema perancangan mencakup pengertian tema dan latar belakang pemilihan tema. Tema yang dipilih untuk perancangan bangunan museum ini adalah *Eco-Contemporary Architecture*.

1.3.1 Pengertian Tema

Eco-Contemporary Architecture adalah suatu konsep gabungan dari *Contemporary Architecture* dan *Ecological Architecture*, yang akan dijelaskan pada bab 2. Konsep ini menerapkan salah satu ideologi dalam arsitektur kontemporer yaitu “*Double Coding Style*”, ideologi ini bermaksud menggabungkan gaya arsitektur kontemporer dengan gaya arsitektur lainnya. Gaya arsitektur ini memiliki tujuan utama untuk menghasilkan bangunan yang unik, tidak konvensional dan menggunakan teknologi canggih, tanpa mengabaikan faktor lingkungan sehingga bangunan dan lingkungan sama-sama dapat memberikan dampak yang positif.

1.3.2 Latar Belakang Pemilihan Tema

Banyaknya pembangunan pada zaman sekarang ini menyebabkan lahan-lahan hijau banyak berkurang karena digunakan sebagai lahan bangunan. Hal inilah yang menjadi dasar pemilihan tema tersebut. Lahan yang digunakan pada proyek pembangunan museum ini merupakan lahan hijau yang terdapat banyak vegetasi, penerapan konsep ini dimaksudkan agar vegetasi-vegetasi yang ada di area tapak

tidak ditebang seluruhnya dan sebisa mungkin dipertahankan sehingga bentuk bangunan didesain dengan mengikuti letak beberapa vegetasi yang ada.

1.4 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah ini terdiri dari beberapa aspek, diantaranya adalah aspek perancangan, aspek bangunan, aspek tapak dan lingkungan.

1.4.1 Aspek Perancangan

- a) Pemanfaatan lokasi yang mempunyai iklim tropis.
- b) Menata jalur sirkulasi untuk pengguna, kendaraan, serta fasilitas pendukung.
- c) Menggunakan material yang ramah lingkungan dan dengan perawatan yang mudah.

1.4.2 Aspek Bangunan

- a) Memperhatikan estetika bangunan dengan tidak mengabaikan aspek keselamatan dan kekuatan bangunan.
- b) Bangunan mampu merespon potensi dan kendala dari area tapak dengan baik.
- c) Merencanakan penempatan bangunan dengan tepat agar bangunan dapat berfungsi dengan maksimal.

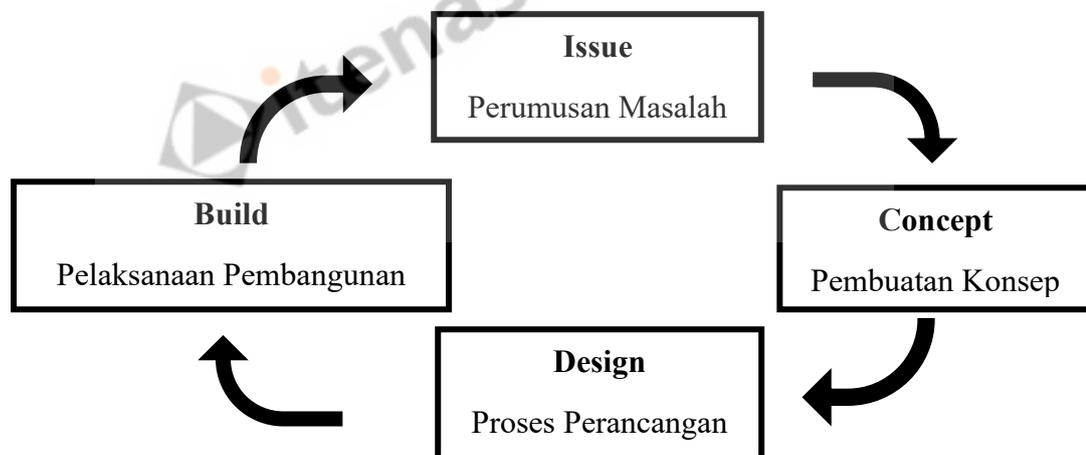
1.4.3 Aspek Tapak dan Lingkungan

- a) Mengikuti regulasi yang berlaku di daerah setempat.
- b) Merencanakan akses menuju bangunan atau kawasan dengan baik agar tidak memberikan dampak negatif bagi lingkungan.
- c) Merencanakan bangunan yang sesuai dengan keadaan lingkungan baik dari segi iklim, sosial, dan juga budaya.

1.5 Tujuan Proyek

- a) Menciptakan bangunan dan kawasan yang baik sehingga dapat menjadi icon dari daerah tersebut.
- b) Menciptakan lapangan pekerjaan baru bagi masyarakat.
- c) Menciptakan sarana rekreasi yang edukatif dan interaktif.
- d) Merancang suasana ruang yang nyaman bagi pengunjung baik dari segi desain, sirkulasi, fasilitas, serta kenyamanan visual, thermal, dan audial.
- e) Meningkatkan minat masyarakat untuk mengunjungi museum dengan merancang museum yang unik, menarik, interaktif, dan mudah diakses.
- f) Menciptakan fasilitas umum dimana masyarakat dapat memperoleh edukasi mengenai sejarah teknologi yang digunakan untuk pembuatan dan penayangan film dari masa ke masa.

1.6 Metoda Perancangan



Gambar 1. 1 Metoda Perancangan

Metoda perancangan yang digunakan pada perancangan museum ini terdiri dari 4 tahap yang terus berputar selama proses desain berlangsung (Gambar 1.1). Proses tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

a) *Issue* (Perumusan Masalah)

Tahap pertama merupakan perumusan masalah, pada proses ini dilakukan pengenalan masalah atau identifikasi masalah yang akan dipecahkan yang mencakup tujuan, lingkup proyek, dan penentuan isu permasalahan.

b) *Concept* (Pembuatan Konsep)

Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap rumusan masalah yang telah dibuat sehingga dapat dibuat konsep yang dapat memecahkan masalah yang telah dirumuskan.

c) *Design* (Proses Perancangan)

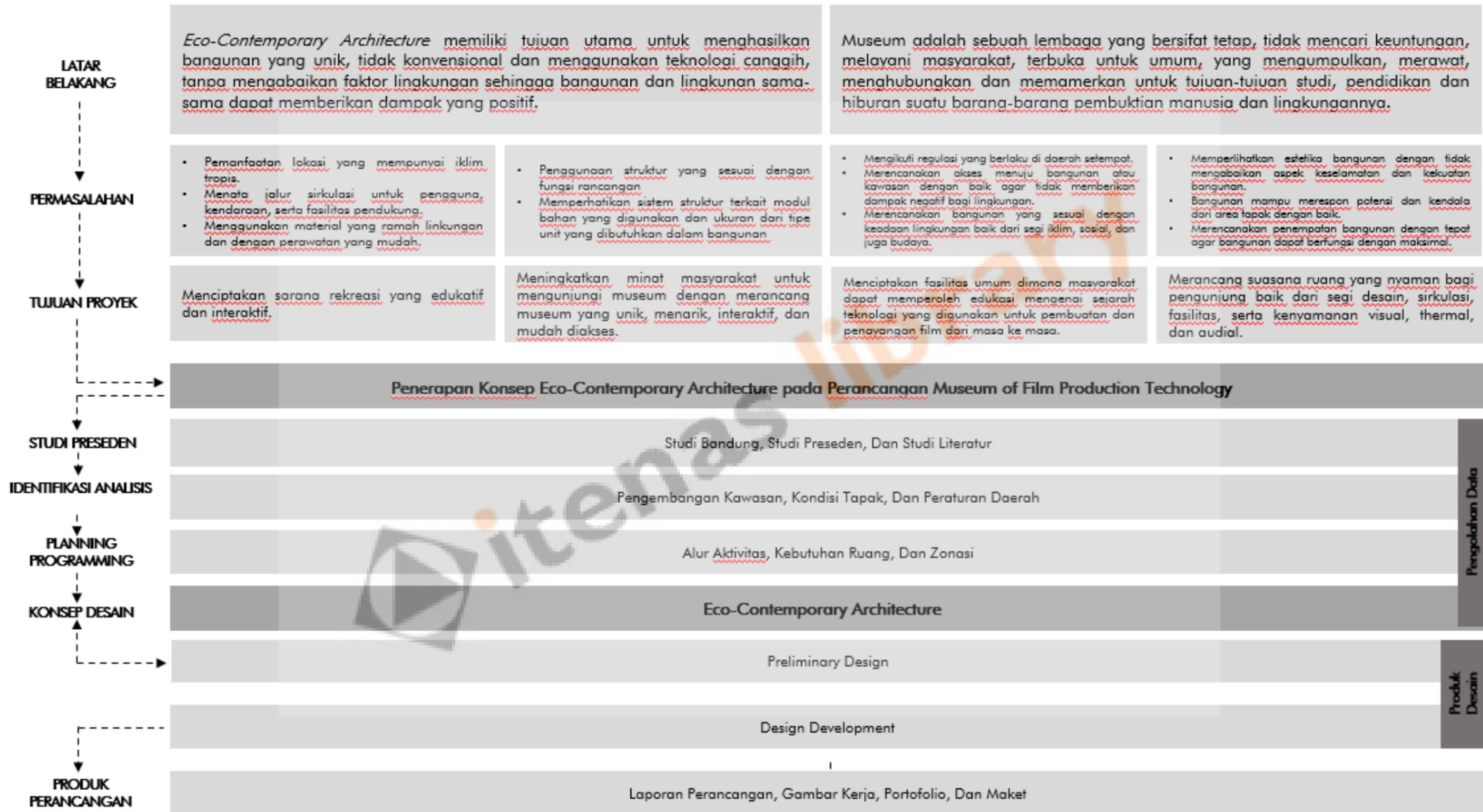
Pada tahap ini dilakukan realisasi desain pada bangunan, desain dibuat berdasarkan konsep yang telah dibuat sebelumnya sehingga masalah-masalah yang ada dapat terpecahkan dengan desain.

d) *Build* (Pelaksanaan Pembangunan)

Tahap ini merupakan tahap terakhir pada setiap proyek, namun tahap ini tidak dilaksanakan pada proyek perancangan museum ini. Pada tahap ini dapat terjadi masalah yang tidak terduga sehingga untuk memecahkan masalah tersebut harus menjalani lagi proses dari tahap pertama.

1.7 Skema Pemikiran

Skema pemikiran untuk perancangan museum ini dapat dilihat pada gambar 1.2.



Gambar 1. 2 Skema Pemikiran

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan Laporan Perancangan Tugas Akhir Arsitektur ini dibagi menjadi beberapa bab. Masing-masing bab membahas bagian tertentu dari keseluruhan isi laporan ini berdasarkan jenis materi pembahasannya. Adapun pembagiannya sebagai berikut:

a) Bab 1: Pendahuluan

Bagian ini menceritakan mengenai latar belakang proyek, judul proyek, tema perancangan, identifikasi masalah, tujuan proyek, metode perancangan, skema pemikiran, dan sistematika penulisan.

b) Bab 2: Tinjauan Teori dan Studi Banding

Bagian ini menguraikan tentang tinjauan teori mengenai perancangan bangunan apartemen dan studi banding mengenai bangunan apartemen

c) Bab 3: Program dan Analisis Tapak

Bagian ini menguraikan hasil mengenai studi-studi komparatif terhadap proyek dan tema yang dipilih. Penjelasan mengenai tinjauan kawasan perencanaan proyek meliputi deskripsi proyek, tinjauan lokasi, dan kondisi lingkungan (data tapak, karakteristik tapak, potensi tapak, karakteristik bangunan) dan analisis tapak (eksisting tapak, batasan tapak, orientasi matahari, arah angin, sistem drainase, *view* ke dalam dan keluar tapak, vegetasi disekitar tapak, sirkulasi kendaraan, dan sirkulasi pejalan kaki), serta menguraikan kebutuhan – kebutuhan ruang yang dibutuhkan untuk membangun proyek bangunan apartemen berdasarkan hasil analisis alur aktivitas penggunaannya.

d) Bab 4: Konsep Perancangan

Bagian ini menguraikan penjelasan mengenai elaborasi tema yang digunakan dan konsep-konsep perancangan bangunan *Museum of Film Production Technology*.

e) Bab 5: Kesimpulan Rancangan

Bagian ini menguraikan penjelasan mengenai hasil rancangan proyek bangunan *Museum of Film Production Technology*, perkiraan biaya, serta manajemen konstruksi bangunan yang akan dirancang.

