

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

1.1.1 Latar Belakang Proyek

Indonesia merupakan negara yang kaya akan nilai sejarah, seni dan budaya. Sejak jaman prasejarah sampai dengan saat ini, segala sesuatunya telah mengalami kemajuan yang cukup cepat, baik itu seni maupun budaya, dimana keduanya merupakan dua hal yang tidak mungkin dapat dipisahkan antara satu dengan yang lainnya. Untuk mengingat kembali serta mempelajari peninggalan-peninggalan nenek moyang kita di masa lampau, kehadiran museum menjadi sangat penting dalam menafsirkan atau memberi ilmu kepada generasi penerus bangsa selanjutnya.

Museum merupakan salah satu sarana pendidikan yang berfungsi sebagai sumber informasi bagi masyarakat serta sebagai tempat pelestarian benda yang memiliki nilai sejarah. Indonesia telah berdiri banyak museum dari berbagai disiplin ilmu. Banyaknya museum di Indonesia ini masih belum didukung dengan minat masyarakat Indonesia untuk berkunjung.

Untuk menumbuhkan minat masyarakat terhadap museum khususnya dalam disiplin ilmu seni, museum perlu didesain sedemikian rupa dan harus memiliki daya tarik. Konsep museum yang ada di Indonesia saat ini dianggap belum mampu membuat masyarakat membutuhkan museum. Maka konsep museum yang ada selama ini harus dirubah, mulai dari tempat untuk menyimpan benda bersejarah menjadi tempat edukasi yang menarik.

1.1.2 Latar Belakang Lokasi

Kabupaten Bandung Barat atau biasa disingkat KBB merupakan salah satu dari 27 kota dan kabupaten yang terletak di Provinsi Jawa Barat. Letaknya berbatasan langsung dengan Kabupaten Purwakarta dan Kabupaten Subang di sebelah barat dan utara, Kabupaten Bandung, Kabupaten Sumedang, dan Kota Cimahi di sebelah timur, Kota Bandung di sebelah selatan, serta Kabupaten Cianjur di sebelah barat.

Secara geografis, Kabupaten Bandung Barat terletak antara $60^{\circ}41'$ - $70^{\circ}19'$ Lintang Selatan dan $107^{\circ}22'$ - $108^{\circ}05'$ Bujur Timur dengan total luas wilayah yaitu $1.305,77 \text{ km}^2$. Dapat dilihat pada **Gambar 1.1**.

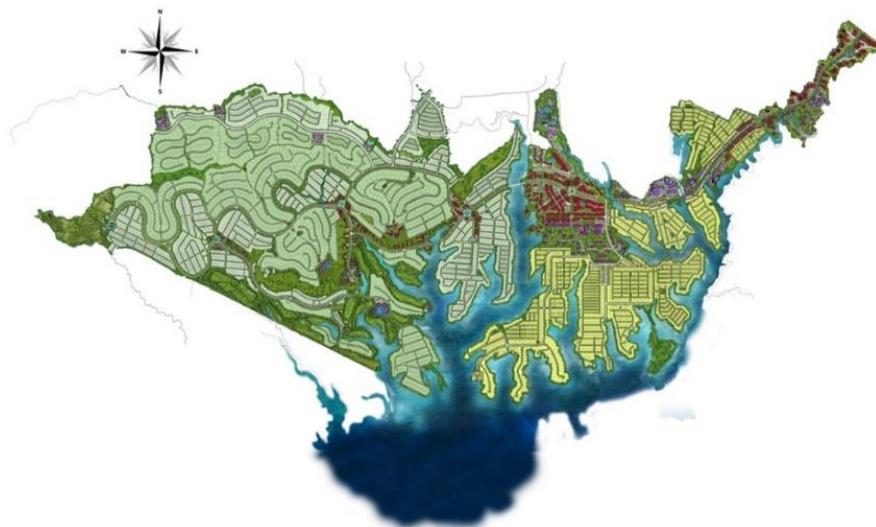


Gambar 1.1 Lokasi Kabupaten Bandung Barat di Jawa Barat

Sumber: id.wikipedia.org, diakses pada 18 September 2020

Secara keseluruhan, Kabupaten Bandung Barat tidak begitu dikenal dengan objek wisatanya, namun justru beberapa tempat wisata yang dikenal masyarakat luas terdapat di kabupaten ini. Gunung Tangkuban Parahu, Observatorium Bosscha, Kampung Gajah, Curug Maribaya, Waduk Cirata, Taman Hutan Raya Ir. H. Djuanda, Waduk Saguling, Floating Market Lembang, Tebing Keraton, Gua Pawon, Dusun Bambu, hingga Puspa Iptek Sundial, semuanya terletak di Kabupaten Bandung Barat. Dari objek wisata yang disebutkan di atas, salah satunya adalah Puspa Iptek Sundial yang terletak di Kota Baru Parahyangan.

Kota Baru Parahyangan merupakan sebuah proyek berskala kota yang memiliki lokasi sangat strategis dengan aksesibilitas Tol Purbaleunyi (ke arah Bandung) dan Tol Cipularang (ke arah Jakarta), serta berbatasan langsung dengan Danau Saguling dengan master plan yang dapat dilihat pada **Gambar 1.2** berikut ini.



Gambar 1.2 Master Plan Kota Baru Parahyangan

Sumber: kotabaruparahyangan.com, diakses pada 07 September 2020

Dibentuk pada tahun 2002 oleh Lyman Group, Kota Baru Parahyangan yang dijuluki sebagai kota satelit ini mempunyai keunikan desain yang berbeda dengan kota yang dikembangkan oleh swasta lainnya, yaitu dengan menghadirkan visi and spirit sebagai kota pendidikan yang akan memberikan kontribusi khususnya kepada seluruh penghuni dan juga masyarakat sekitar secara umum. Spirit pendidikan ini disebar pada keseluruhan proyek, baik secara master plan maupun segmental, yang juga menempatkan institusi formal seperti sekolah dan universitas maupun informal, dengan menghadirkan taman-taman bertema serta pusat ilmu pengetahuan dan teknologi.

Lokasinya yang strategis serta fasilitasnya yang mumpuni menjadi daya tarik bagi Kota Baru Parahyangan. Selain menghadirkan pusat pendidikan berupa sekolah formal dan informal seperti yang sudah disebutkan di atas, Kota Baru Parahyangan juga menyediakan fasilitas berkelas lainnya berupa rumah sakit, hotel, gedung pameran, lapangan golf yang luas, pusat kebugaran, trayek sepeda, dan lain sebagainya. Salah satu fasilitas kebanggaan Kota Baru Parahyangan yang selalu ramai pengunjung adalah Bale Pare, yakni pusat komersial dan kuliner bertema etnik budaya tradisional Sunda di alam terbuka yang memiliki exhibition hall, plaza, amphiteater, dan ruang terbuka hijau yang dapat digunakan untuk berbagai

aktivitas seperti pertemuan, resepsi pernikahan, hingga berkemah. Namun, luasan Bale Pare tidak seberapa sehingga dirasa perlu untuk membangun sebuah fasilitas yang khusus diciptakan untuk memamerkan karya seni. Belum adanya sarana pendidikan informal seperti museum di daerah Kota Baru Parahyangan menjadi potensi dibangunnya Parahyangan *Art Museum* yang dapat menjadi sarana edukasi dan informasi.

1.2 Judul Proyek

Proyek museum seni rupa ini berjudul Parahyangan *Art Museum*, merupakan sebuah tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan, pemanfaatan dan melestarikan benda-benda bukti materiil hasil seni dan budaya manusia guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa yang berlokasi di Kota Baru Parahyangan.

1.3 Tema Perancangan

1.3.1 Latar Belakang Tema

Tema yang digunakan dalam perancangan ini adalah arsitektur industrial. Gaya arsitektur industrial adalah salah satu gaya arsitektur yang biasanya menggunakan warna-warna monokromatik dan terkesan maskulin. Beberapa material yang digunakan juga cenderung kasar seperti logam dan baja yang sengaja diekspos untuk menunjukkan karakternya. Material yang digunakan juga memakan bahan-bahan yang didaur ulang atau bahan industri seperti kaca, besi, dan aluminium yang diolah sedemikian rupa sehingga bisa dijadikan elemen yang menarik.

Desain bangunan sangat berpengaruh pada perancangan museum, terutama pada bagian interior ruang pameran atau ruangan dimana karya seni ditampilkan. Karya seni rupa yang cenderung warna-warni akan sangat kontras bila desain ruangnya polos sehingga fokus utama pengunjung hanya mengacu pada karya seni yang ditampilkan pada ruangan tersebut.

Salah satu ciri khas arsitektur industrial adalah warna monokrom. Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, warna polos dan monokrom akan membuat fokus pengunjung hanya mengacu pada karya seni yang ditampilkan. Selain itu, ciri khas

arsitektur industrial lainnya adalah minimalisasi proses finishing dan material yang dibiarkan terekspos.

1.3.2 Penerapan Tema Pada Desain

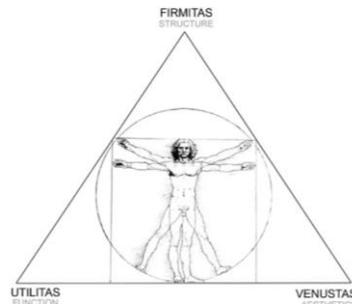
Gaya arsitektur industrial awalnya berasal dari penyesuaian bangunan-bangunan terbengkalai agar dapat kembali digunakan dengan layak dan nyaman. Namun seiring berjalannya waktu, arsitektur industrial berubah menjadi sebuah gaya yang memiliki ciri khas seperti menggunakan warna-warna monokromatik, menggunakan material kasar yang diekspos, memakai bahan-bahan daur ulang, dan finishing yang menunjukkan warna aslinya sehingga menciptakan karakter yang maskulin dan kuat, namun tetap indah dilihat. Dapat dilihat pada **Gambar 1.3**.



Gambar 1.3 Contoh Penerapan Arsitektur Industrial Pada Interior

Sumber: verdant.id, diakses pada 18 September 2020

Elemen dasar dari arsitektur industrial tergantung pada material yang digunakan. Pada elemen dasar lantai, material yang digunakan adalah lantai parket atau lantai acian, dan tidak menggunakan lantai keramik atau lantai granit. Elemen kayu juga dapat digunakan sebagai dinding panel, bingkai jendela, meja, atau sekedar hiasan yang dapat menambah kesan nostalgik. Sistem bangunan seperti saluran pipa, listrik, ventilasi, dan pendingin udara dapat dibiarkan terekspos untuk kesan estetika. Batu bata juga sering kali digunakan sebagai material dengan gaya industrial karena daya tahan dan umurnya yang panjang, biasanya dibiarkan terlihat seperti aslinya dan tidak di-*finishing*.



Gambar 1.4 Teori Vitruvius Firmitas, Utilitas, Venustas

Sumber: www.sustainableaesthetics.co.uk, diakses pada 18 September 2020

Menurut Vitruvius di dalam bukunya “De Architectura”, Aspek fungsi (utilitas) harus mampu menjawab kebutuhan (*need*) dan mampu memwadahi aktivitas yang diwujudkan melalui program ruang yang dibutuhkan oleh user atau pengguna bangunan, sehingga produk arsitektur benar-benar dapat memenuhi aspek kebutuhan aktivitas. Aspek kekuatan (firmitas) mewujudkan secara kongkrit dari user need atau kebutuhan pengguna ke dalam sebuah fisik bangunan yang mampu berdiri dengan kokoh, kuat, melalui daya dukung struktur dan teknologi. Aspek keindahan (venustas) merupakan solusi atau tanggapan desain yang mempunyai nilai-nilai keindahan atau *value of aesthetics*. Elemen-elemen arsitektur industrial tersebut dapat diterapkan untuk mencapai nilai estetika atau keindahan (venustas), kekuatan (firmitas) dan fungsi (utilitas) seperti menurut teori Marcus Vitruvius Pollio. Dapat dilihat pada **Gambar 1.4**.

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 Persoalan Perancangan

Pada aspek ini persoalan yang harus diselesaikan adalah bagaimana mendesain sebuah museum seni rupa dengan pola yang baik dan dapat memberikan suasana yang menarik dan atraktif sehingga masyarakat dapat mengunjungi tanpa ada rasa bosan. Selain itu pada aspek persoalan ini yang harus diselesaikan adalah bagaimana memadukan gaya arsitektur industrial sebagai elemen struktur, fungsi, maupun estetika pada bangunan museum.

1.4.2 Aspek Bangunan

Pada aspek bangunan ini, desain yang telah dirancang dengan sesuai klasifikasi yang di setuju berdiri dengan baik dan kokoh, desain pada bangunan harus berdiri dengan baik dan menggunakan prinsip arsitektur industrial, oleh karena itu pemilihan material struktur harus sesuai dengan kondisi tapak agar pada saat melakukan perawatan tidak mengalami hambatan.

1.4.3 Aspek Tapak dan Lingkungan

Pada aspek ini, desain bangunan museum seni rupa dapat menggali potensi yang dimiliki oleh tapak. Karena pada setiap tapak selalu mempunyai kelebihan dan kekurangannya yang unik. Bangunan yang didirikan sebagai fungsi museum seni rupa ini harus direncanakan menjadi bangunan yang akan ramah lingkungan akan tetapi masih mempunyai nilai estetika yang mengundang masyarakat datang.

1.5 Tujuan Proyek

1.5.1 Tujuan Umum

Maksud utama dari didirikannya museum ini adalah untuk mewadahi seniman-seniman terutama seni lukis dan patung Indonesia agar dapat mewadahi, mengumpulkan, merawat, sekaligus dan mengomunikasikan hasil karya seninya kepada masyarakat.

1.5.2 Tujuan Khusus

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari proyek museum ini adalah :

- a) Menyediakan sarana informasi yang baik kepada masyarakat luas tentang proses perjalanan seni khususnya seni rupa.
- b) Menyediakan sarana pendidikan dan hiburan yang berbasis seni kepada pengunjung museum seni rupa ini.
- c) Menghadirkan museum seni rupa yang memiliki fasilitas modern dengan konsep arsitektur industrial dan memiliki suasana yang dapat menarik minat masyarakat mengunjungi museum.

1.6 Metoda Perancangan

Cara pendekatan yang digunakan dalam penyelesaian masalah dengan pengumpulan data melalui studi literatur mengenai museum yang diperlukan dan realita lapangan agar dapat menciptakan keselarasan antara ide yang diciptakan dengan realita yang ada dengan cara perolehan data sebagai berikut:

- a) Studi Literatur
Studi literatur berupa pencarian data terkait standar perancangan museum dan buku panduan sesuai tema.
- b) Studi Banding
Studi yang dilakukan dengan cara mempelajari bangunan sejenis untuk mendapatkan gambaran tentang aspek arsitektural, struktur, dan fungsi dimana hal tersebut dijadikan pertimbangan menuju arah perencanaan yang berhubungan dengan proyek yang dilaksanakan.
- c) Survey Lokasi
Peninjauan lokasi tapak diperlukan agar mendapatkan data-data yang valid terkait keadaan tapak pada situasi tertentu, sehingga dapat dianalisis kendala dan potensinya.
- d) Studi Kelayakan
Perencanaan sasaran dan kapasitas pengunjung proyek serta kegiatan rutin untuk dijadikan acuan dalam perencanaan ruang.
- e) Pengolahan Data
Data-data yang sudah terkumpul untuk kemudian diolah guna mendapatkan pedoman dalam perencanaan dalam pengerjaan Parahyangan *Art Museum* di Kota Baru Parahyangan.
- f) Penyusunan Data
Data-data yang sudah diolah kemudian disusun agar lebih mudah dimengerti.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan Laporan Tugas Akhir Arsitektur ini dibagi menjadi beberapa bab. Bahasan dalam tiap bab menjelaskan masing-masing persoalan yang berkaitan dengan perancangan Perumahan *Art Museum*. Adapun pembagian bahasannya sebagai berikut:

BAB I. PENDAHULUAN

Bab I menguraikan penulisan laporan ini secara umum, yaitu membahas mengenai latar belakang, judul proyek, tema perancangan, identifikasi masalah, tujuan proyek, metoda perancangan, dan sistematika penulisan.

BAB II. TINJAUAN TEORI DAN STUDI BANDING

Bab II menjelaskan teori-teori terkait perancangan museum, tema arsitektur, dan studi banding museum.

BAB III. METODOLOGI PERANCANGAN

Bab III membahas mengenai studi kelayakan, program ruang, dan analisis tapak. Studi kelayakan meliputi data penduduk dan data wisatawan untuk mengetahui dan membatasi jumlah pengunjung serta harga tiket masuk, juga meliputi perhitungan regulasi berdasarkan peraturan setempat. Kebutuhan ruang menguraikan ruang-ruang yang dibutuhkan untuk membangun proyek berdasarkan analisis alur aktivitas pengguna. Sedangkan analisis tapak membahas tinjauan kawasan perencanaan proyek meliputi deskripsi proyek, tinjauan lokasi, dan kondisi lingkungan.

BAB IV. KONSEP PERANCANGAN

Bab IV menjelaskan elaborasi tema, konsep perancangan terkait tapak dan struktur, serta konsep utilitas bangunan.

BAB V. HASIL RANCANGAN DAN METODA MEMBANGUN

Bab Hasil Rancangan menjelaskan mengenai rancangan bangunan yang sudah dikembangkan dari hasil analisis dan konsep perancangan sebelumnya, perkiraan biaya, serta manajemen konstruksi bangunan yang akan dirancang, lalu kemudian ditutup dengan kesimpulan.