

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Museum merupakan tempat atau lembaga penyimpanan, perawatan, pengamanan dan pemanfaatan bukti materil baik berupa sejarah, ilmu pengetahuan, seni, ataupun barang-barang kuno yang mempunyai nilai sejarah yang tinggi. Museum bukan sekedar tempat memamerkan benda-benda bersejarah, tetapi dapat dimanfaatkan oleh masyarakat sebagai sumber ilmu pengetahuan dan mendapatkan informasi mengenai benda yang dipamerkan. Museum dapat membantu masyarakat, pakar sejarah, guru, siswa, maupun masyarakat umum untuk menimba ilmu pengetahuan.

Hewan merupakan makhluk yang diciptakan oleh Tuhan yang bertujuan untuk memenuhi segala kebutuhan manusia, hewan dapat dimanfaatkan oleh manusia seperti bahan makanan, bahan pakaian, obat, ilmu pengetahuan, maupun untuk yang bersifat hiburan. Saat ini banyak sekali hewan yang dinyatakan punah dan hampir menyentuh angka kepunahan, dan banyak masyarakat yang tidak tahu atau bahkan belum pernah melihat sama sekali hewan yang dianggap sudah punah.

Berdasarkan masalah tersebut maka dirancang bangunan rekreasi berbasis pendidikan dengan fasilitas berupa perpustakaan, auditorium, dan gallery display. Bangunan ini juga dimaksudkan untuk mendukung program pemerintah dalam hal mencerdaskan bangsa dan dalam bidang ekonomi di daerah tersebut. Museum dapat berperan penting dalam memberikan informasi dan ilmu pengetahuan mengenai hewan-hewan yang dinyatakan hampir punah atau sudah punah.

Sebagai upaya untuk menarik minat masyarakat untuk mengunjungi museum fauna maka menciptakan bentuk bangunan yang unik dan ruang dalam yang tidak monoton. Dengan konsep Arsitektur biomorfik bangunan akan terlihat lebih unik dan mengundang pengunjung untuk datang dan berekreasi di Museum Zoologi. Mengambil bentuk dari hewan dapat mencirikan bangunan tersebut adalah

bangunan museum hewan dengan bentuk yang tidak monoton. Menciptakan ruang dalam bernuansa hutan agar pengunjung dapat merasakan bagaimana habitat hewan yang dipamerkan agar sesuai dengan kehidupan aslinya.

### **1.1.1 Latar Belakang Proyek**

Rata – Rata masyarakat masih belum mengetahui hewan – hewan selain apa yang mereka lihat setiap harinya baik di tempat mereka berkegiatan ataupun di sarana lain seperti kebun binatang, namun selain hewan – hewan yang berkeliaran di sekitar kita, Adapun hewan – hewan yang bahkan masyarakat belum pernah melihatnya sama sekali. Selain itu saat ini populasi hewan sudah semakin terancam dan bahkan ada yang sudah punah.

Maka dari itu Museum Zoologi diadakan atau didirikan untuk membantu masyarakat mengenali hewan – hewan tersebut dengan melihatnya secara langsung lewat display dan pengawetan hewan. Yang bertujuan agar masyarakat paham, mengerti dan tau akan hewan yang sudah punah (yang belum pernah mereka lihat) dan hewan yang terancam punah atau sedang dilindungi. Kemudian masyarakat mampu atau mengerti bagaimana melestarikan hewan – hewan yang terancam punah agar hewan tersebut tidak punah

### **1.1.2 Latar Belakang Lokasi**

Kabupaten Bandung Barat merupakan salah satu wilayah di Jawa Barat. Wilayah Kabupaten Bandung Barat sudah terkenal dengan wilayah yang memiliki beragam jenis kawasan rekreasi. Sehingga mengundang banyak sekali wisatawan yang ingin berekreasi. Data tersebut dapat dilihat dari **Tabel 1.1**

**Tabel 1. 1 Jumlah Kunjungan Wisatawan ke Objek Wisata di Provinsi Jawa Barat Tahun 2016**

Kabupaten/Kota	Wisatawan Mancanegara	Wisatawan Nusantara	Jumlah
<b>Kabupaten</b>			
1. Bogor	228.913	4.955.079	5.183.992
2. Sukabumi	49.985	2.031.979	2.081.964
3. Cianjur	12.100	212.095	224.195
4. Bandung	867.000	5.583.468	6.450.468
5. Garut	4.983	671.858	676.841
6. Tasikmalaya	1.362	505.570	506.932
7. Ciamis	-	126.022	126.022
8. Kuningan	116	1.189.102	1.189.218
9. Cirebon	-	644.224	644.224
10. Majalengka	1.500	443.001	444.501
11. Sumedang	18.637	992.315	1.010.952
12. Indramayu	-	111.703	111.703
13. Subang	748.972	3.477.300	4.226.272
14. Purwakarta	2.782	1.957.194	1.959.976
15. Karawang	649	4.574.411	4.575.060
16. Bekasi	-	49.740	49.740
17. Bandung Barat	278.027	1.289.657	1.567.684
18. Pangandaran	10.344	1.824.367	1.834.711
<b>Kota</b>			
1. Bogor	13.217	5.293.040	5.306.257
2. Sukabumi	3.266	82.316	85.582
3. Bandung	432.271	1.431.290	1.863.561
4. Cirebon	1.423	1.354.722	1.356.145
5. Bekasi	-	-	-
6. Depok	7.812	1.864.273	1.872.085
7. Cimahi	339	1.968	2.307
8. Tasikmalaya	25	302.908	302.933
9. Banjar	-	50.453	50.453
<b>Jawa Barat</b>	<b>2.683.723</b>	<b>41.020.055</b>	<b>43.703.778</b>

Sumber: Dinas Pariwisata Kebudayaan Provinsi Jawa Barat

Kota Baru Parahyangan adalah suatu kota yang dikembangkan oleh PT. Lyman Property (Lyman Group). Dibangun pada tahun 2002. Terletak di Padalarang, Kabupaten Bandung Barat. Kota Baru Parahyangan menghadirkan visi dan spirit sebagai Kota Pendidikan, konsep pendidikan ini akan menjadi dasar dalam merancang pada keseluruhan perancangan proyek, baik secara masterplan maupun segmental. Dalam perancangan kawasan terdapat pembangunan kawasan rekreasi yang dapat mengoptimalkan kawasan perumahan Kota Baru Parahyangan.

Pemilihan site untuk pembangunan taman rekreasi dipilih di dalam kawasan Kota Baru Parahyangan. Dilihat dari aksesibilitas yang sangat mudah untuk pengunjung mencapai kawasan. Di depan pintu masuk Kota Baru Parahyangan terdapat akses

langsung pintu gerbang Tol Padalarang, dekat dengan Stasiun Padalarang dan di sekitar kawasan banyak perumahan padat penduduk.

Hal ini dapat mempermudah pengunjung dari luar Bandung Barat untuk mengunjungi kawasan.

## 1.2 Judul Proyek

Judul Proyek adalah Museum Zoology Laut Dengan Pendekatan Arsitektur Biomorfik

## 1.3 Tema Perancangan

Arsitektur Biomorfik dalam Jafni Zul Fahmi dan Asri Dinapradipta (2017) merupakan konsep arsitektur dengan desain bangunan yang secara langsung dipengaruhi oleh hewan, tumbuhan, tubuh manusia dan struktur anatomi dengan material pilihan untuk menciptakan harmoni estetika. Definisi lain dari arsitektur biomorfik adalah konsep perancangan yang mengambil bentuk, ide, dan kolaborasi antar manusia dengan alam sebagai sistem penyusun bangunan. [1]

Ide memanfaatkan model – model dari alam ke dalam arsitektur berawal dari arsitek yang bernama Prof. Ir. Frank Lloyd Wright (1869 – 1959). Arsitektur Biomorfik memiliki 4 jenis bentuk yaitu :

- Hewan (*Animal/Zoomorphic*)
- Tumbuhan (*Vegetal*)
- Tubuh Manusia (*Human Body*)
- Anatomi menjadi struktur (*Anatomical structure*)

Dengan tema ini, ada poin yang menjadi fokus dalam pembangunan desain bangunan Museum yaitu Hewan (*Animal/Zoomorphic*)

Dengan tema Arsitektur Biomorfik pada bangunan Museum Zoologi di Kota Baru Parahyangan diharapkan mampu membentuk bangunan yang lebih tertata dalam peletakan dan memamerkan koleksi, lalu lebih jelas alur sirkulasi dalam museum tersebut. Selain itu juga menciptakan hubungan yang harmonis antara manusia, hewan dan alam,.

## **1.4 Identifikasi Masalah**

### **1.4.1 Aspek Persoalan Perancangan**

Bangunan ini diharapkan dapat menciptakan bangunan yang iconic, desain yang unik dengan pendekatan arsitektur biomorfik lalu menciptakan bangunan dengan keamanan yang baik guna menjaga barang pajangan dan pengunjung museum dan melihat analisa kebutuhan ruang untuk aktivitas primer, sekunder, dan tersier pada olahan ruang dalam museum.

### **1.4.2 Aspek Bangunan**

Bangunan ini akan dirancang dengan menjadikan material kaca sebagai elemen estetika bangunan, meminimalisir kerusakan lingkungan dan juga menciptakan visualisasi bangunan yang menarik dan mencirikan *museum zoology*.

### **1.4.3 Aspek Tapak dan Lingkungan**

Memperhatikan kondisi ekistik sekitar dan menggunakan potensi lingkungan guna mendukung bangunan dan mendesain landscape yang baik dan mampu terintegrasi dengan kawasan lainnya.

## **1.5 Tujuan Proyek**

### **1.5.1 Tujuan Umum**

Tujuan Umum dari proyek ini adalah menciptakan bangunan museum sebagai wadah masyarakat belajar dan mengetahui lebih banyak tentang fauna dan menyediakan fasilitas yang mampu menunjang kegiatan belajar sekaligus sebagai sarana rekreasi keluarga.

### **1.5.2 Tujuan Khusus**

Tujuan khusus dari proyek ini adalah menciptakan ruang dan sirkulasi yang nyaman bagi pengunjung dan mengguna guna mendukung kegiatan mereka dan juga menciptakan bangunan yang dapat berdiri kokoh dengan tetap memiliki ekspresi desain dari pendekatan arsitektur biomorfik.

## 1.6 Metoda Perancangan

### a. Tahap Pertama

Melihat fenomena yang terjadi di lingkungan sekitarnya, serta menganalisa latar belakang dari permasalahan. Sehingga dari hasil analisa yang didapat muncul suatu ide atau gagasan untuk memperbaiki permasalahan di lingkungan tersebut.

### b. Tahap Kedua

Pemahaman terhadap teori-teori tentang pusat lingkungan, jenis sarana serta aspek –aspek yang mempengaruhi pusat lingkungan tersebut.

### c. Tahap Ketiga

Melakukan studi banding menurut teori dan kenyataan. Studi banding dapat dilakukan dengan melalui studi literatur ataupun survey secara langsung.

### d. Tahap Keempat

Menyimpulkan hasil studi banding yang telah dilakukan. Kesimpulan yang dihasilkan dapat berupa aspek-aspek yang mempengaruhi area lingkungan maupun konsep umum.

### e. Tahap Kelima

Analisa terhadap permasalahan dan potensi yang berada di area lingkungan perancangan.

### f. Tahap Keenam

Tahap programming yaitu hasil keputusan atas aktivitas atau fungsi apa saja yang dapat mengisi sarana pada lahan perencanaan tersebut.

### g. Tahap Ketujuh

Perwujudan desain perancangan, yang berdasarkan pada permasalahan pokok yang ada dan tujuan atau sasaran yang hendak dicapai.

## **1.7 Sistematika Penulisan**

Laporan perancangan Tugas Akhir ini penyajiannya terbagi menjadi 5 (lima) bab, sesuai dengan ketentuan yang sudah ada dan sesuai dengan pokok bahasan yang perlu disampaikan. Bab-bab tersebut adalah sebagai berikut :

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini menjelaskan latar belakang pemilihan topik dan tema proyek Tugas Akhir, lokasi proyek, tujuan proyek dilakukan, mengidentifikasi permasalahan dalam perancangan proyek Tugas Akhir, metoda perancangan yang digunakan dan skema pemikiran dari keseluruhan proyek Tugas Akhir dari awal hingga akhir.

### **BAB II TINJAUAN TEORI DAN STUDI BANDING**

Bab ini menjelaskan dasar-dasar teori yang digunakan dalam proyek Tugas Akhir, dimulai dari definisi topik proyek yang bersangkutan, yaitu museum sampai dengan identifikasi jenis-jenis koleksi. Selain itu dijelaskan pula studi banding yang dijadikan sebagai referensi dari topik dan tema proyek Tugas Akhir ini.

### **BAB 3 METODOLOGI PERANCANGAN**

Bab ini menjelaskan metodologi yang digunakan dalam proyek Tugas Akhir, dari melakukan pendekatan studi hingga studi kelayakan yang menentukan jumlah pengunjung dan kapasitas dari bangunan yang akan dirancang.

### **BAB IV KONSEP PERANCANGAN**

Bab ini menjelaskan dari hasil studi-studi yang telah dilakukan dari penjelasan bab-bab sebelumnya yang dikembangkan menjadi sebuah konsep perancangan yang membahas dari konsep arsitektur (zoning tapak, gubahan massa), struktur (*substructure* hingga *upper-structure*) dan utilitas (mekanikal, elektrikal, dan plumbing)

## **BAB V HASIL RANCANGAN DAN METODA MEMBANGUN**

Bab ini menjelaskan hasil konsep yang telah dibuat dan dituangkan dalam bentuk produk gambar rancangan (pra rencana dan desain pengembangan) hingga penjelasan metoda membangun dari proyek Tugas Akhir.

