

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

#### **1.1.1 Latar Belakang Proyek**

Seiring berjalannya waktu frekuensi orang yang berkunjung untuk mempelajari sejarah hewan di Museum menjadi berkurang sehingga mengindikasikan bahwa Museum bukanlah sebuah kebutuhan yang perlu dipenuhi. Perkembangan teknologi yang juga semakin canggih, sehingga hampir setiap masyarakat memiliki akses langsung mendapatkan informasi dan data yang dibutuhkan *via* internet.

Selain itu pandangan masyarakat umum yang masih menganggap citra museum membosankan dan tidak menyenangkan membuat apresiasi masyarakat kepada museum masih kurang padahal jika ditelaah lebih dalam, museum cukup signifikan dalam pengembangan wawasan dan pengetahuan.

Indonesia sendiri merupakan salah satu negara dengan tingkat keanekaragaman hayati tinggi sehingga dikenal dengan istilah *Mega Biodiversity Country*. Sebanyak 10% dari jenis satwa di dunia, terdapat di Indonesia (LIPI 2014). Tingginya keanekaragaman hayati tersebut ditunjukkan oleh besarnya persentase jumlah jenis flora dan fauna yang hidup di wilayah Indonesia dibandingkan dengan jumlah keseluruhan jenis yang ada di dunia. Dari 10.970 jenis reptil yang terdapat di dunia, Indonesia memiliki jumlah 755 jenis reptil. Hal ini membuat Indonesia menempati peringkat ke-4 dalam jumlah kekayaan jenis reptil di dunia. Akan tetapi seiring perubahan jaman banyak hewan yang ditemukan di Indonesia menjadi langka dan bahkan terancam punah.

Selain itu, masalah yang terjadi pada museum di Indonesia adalah Museum-museum yang masih mempertahankan gaya arsitektur lama tanpa meningkatkan isi kualitas dan tampilan museum sehingga tidak dapat menjadi daya tarik masyarakat sebagai wadah edukasi.

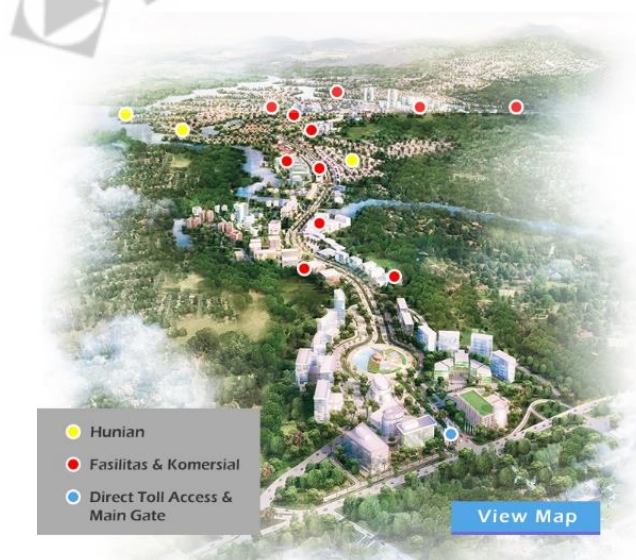
Dengan adanya proyek museum bertemakan ekspresi struktur ini diharapkan dapat memperkenalkan kekayaan reptile nusantara untuk mengumpulkan, memelihara,

meneliti, dan memamerkan bukti sejarah berbagai jenis reptil di Indonesia sehingga dapat meningkatkan kepedulian dan kecintaan masyarakat untuk melestarikan hewan tersebut. Dengan bangunan yang mengekspresikan struktur dipilih sebagai perancangan bangunan museum yang akan menunjang penampilan arsitektur bangunan dengan penerapan struktur yang akan mewujudkan gaya-gaya *ekstern* menjadi mekanisme pemikul beban *intern* untuk menopang dan memperkuat konsep struktural sehingga terbentuklah kerangka bangunan yang memungkinkan bangunan berdiri dengan bentukan bangunan yang tercipta akan sepenuhnya monumental.

Pada uraian di atas maka tujuan diadakannya proyek ini adalah membuat sebuah museum dengan menampilkan elemen struktur pada bangunan yang bisa membuat kesan bangunan dan memberikan edukasi kepada pengunjung dengan memamerkan berbagai jenis hewan reptil asli Nusantara.

### 1.1.2 Latar Belakang Lokasi

Lokasi proyek berada di daerah Kota Baru Parahyangan, dimana merupakan kota yang terbentuk pada tahun 2002 di Padalarang, Kabupaten Bandung Barat. Kota ini dikembangkan oleh PT. Lyman Property (*Lyman Group*).



**Gambar 1.1 Kota Baru Parahyangan**

Sumber : <https://kotabaruparahyangan.com/> diakses 19 Maret 2020



**Gambar 1.2 Lokasi Site**  
Sumber : *Google Earth*

Dapat dilihat pada **gambar 1.2** Lokasi proyek berada di daerah Kota Baru Parahyangan tepatnya Jalan Raya Panyawangan No.427, Kertajaya, Padalarang, Kabupaten Bandung barat. Lokasi ini dikira cukup strategis karena mempunyai visi dan spirit sebagai kota pendidikan, sehingga diharapkan dapat memberikan kontribusi kepada seluruh penghuni dan masyarakat kota Bandung khususnya Kota Baru Parahyangan, Spirit pendidikan ini diharapkan dapat menyebar kekeseluruhan proyek, baik secara *masterplan* maupun *segmental*, selain itu Kota Baru Parahyangan juga menghadirkan taman-taman bertema pusat ilmu pengetahuan & teknologi sebagai upaya memperkuat spirit sebagai kota pendidikan. Hal itu cocok sekali mengingat museum adalah bangunan dengan fungsi edukasi dan rekreasi. Untuk aksesibilitas menuju lokasi proyek dapat ditunjang dengan adanya Tol Purbalenyi dan Tol Cipularang sehingga memudahkan masyarakat untuk mengakses Museum Reptile ini.

## **1.2 Judul Proyek**

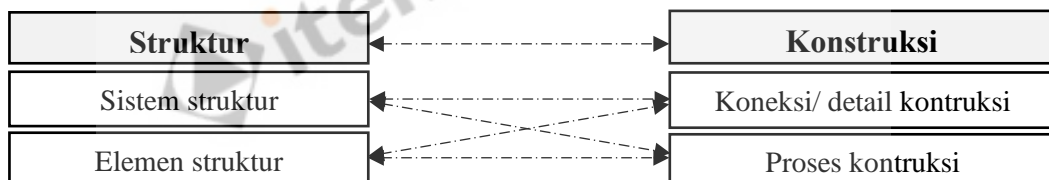
Museum Reptile Nusantara adalah museum yang mengoleksi hewan jenis reptile yang ada di Nusantara. Alasan pemilihan judul tersebut adalah untuk memberikan edukasi mengenai kekayaan fauna reptil di Indonesia khususnya reptil terkait keanekaragaman, perilaku, dan ekosistemnya berupa bentuk awetan, replika maupun hewan hidup. Nama nusantara sendiri digunakan untuk memperkenalkan kekayaan reptile di Indonesia, sehingga dengan adanya proyek museum ini diharapkan pengunjung dapat lebih mengenal kekayaan Reptil Nusantara, dan untuk meningkatkan kepedulian serta kecintaan masyarakat akan reptil di Nusantara untuk menjaga kelestariannya.

### 1.3 Tema Perancangan

#### Tema Perancangan : Ekspresi Struktur

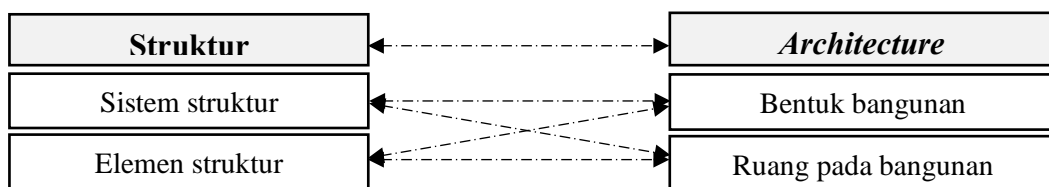
Ekspresi merupakan pengungkapan atau proses menyatakan (yaitu memperlihatkan atau menyatakan maksud, gagasan, perasaan dan sebagainya). Sedangkan struktur merupakan rangkaian elemen yang menjadi satu kesatuan sebagai penyalur beban pada suatu bangunan dari dalam tanah hingga kebagian atas bangunan.

Jadi pengertian ekspresi struktur adalah mengekspresikan elemen-elemen pemikul beban yang saling terkait agar dapat menunjang penampilan arsitektur bangunan, dalam hal ini ekspresi struktur yang diterapkan pada bangunan akan menghasilkan suatu bangunan yang monumental. Selain itu, struktur yang diterapkan akan berhubungan dengan sistem konstruksi dan arsitektur pada bangunan. hubungan antara bentuk struktur, konstruksi dan bentuk arsitektur dapat di terapkan dengan memperhatikan beberapa aspek mulai dari fungsi bangunan, *eksterior*, *interior* bangunan, detail dari bangunan dan sebagainya. Berikut hubungan struktur terhadap konstruksi dan arsitektur bangunan, dapat dilihat pada **bagan 1.1** dan **bagan 2.2**



**Bagan 1.1 Hubungan Struktur terhadap Konstruksi**

Sumber : <http://journal.unpar.ac.id/index.php/rekayasa/article/download/261/246> diakses 22 Maret 2020



**Bagan 1.2 Hubungan Struktur terhadap Architecture**

Sumber : <http://journal.unpar.ac.id/index.php/rekayasa/article/download/261/246> diakses 22 Maret 2020

Berdasarkan **bagan 1.1** dan **Bagan 2.2** Penerapan struktur pada bangunan museum dapat dijabarkan sebagai berikut :

- a. Kerangka bangunan yang disusun dan terekspos pada bagian *eksterior* maupun *interior*
- b. Kerangka bangunan yang dapat membuat sebuah ruang/ *space* pada bangunan
- c. Alat untuk mewujudkan gaya-gaya *ekstern* menjadi mekanisme pemikul beban *intern* untuk menopang dan memperkuat konsep struktural.
- d. Kerangka bangunan keseluruhan yang memungkinkan bangunan berdiri.

### **Struktur sebagai ornament**

Selain pemaparan diatas, penerapan ekspresi struktur pada bangunan juga dapat dikategorikan sebagai struktur sebagai ornamen. Menurut Angus J. Macdonald kategori ini lebih menekankan kepada elemen visual dibandingkan pertimbangan teknis. Struktur sebagai ornamen ini dibedakan berdasarkan :

- a. Struktur sebagai simbolik
- b. Struktur sebagai respon keadaan sekitar
- c. Struktur diekspresikan untuk membuat bangunan tampak menarik.

## **1.4 Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah merupakan proses penelitian yang menentukan kualitas dari permasalahan yang ada, berikut identifikasi masalah yang penulis lakukan.

### **1.4.1 Aspek Persoalan Perancangan**

- a. Menghadirkan Museum yang edukatif sekaligus rekreatif.
- b. Merancang dengan tema struktur sebagai elemen visual yang dapat menarik perhatian dan minat masyarakat.
- c. Menciptakan kenyamanan dan keamanan baik didalam bangunan maupun lingkungan sekitar *site*.
- d. Mampu memenuhi penyediaan sarana dan fasilitas yang dibutuhkan dalam pengoleksian museum khususnya hewan reptil yang mendukung kegiatan edukasi dan rekreasi bagi masyarakat.

### **1.4.2 Aspek Bangunan**

- a. Menerapkan konsep struktur sebagai estetika dan terbentuknya ruang (*spaces*).
- b. Penggunaan struktur yang dapat menunjang estetika dan fungsi bangunan
- c. Penggunaan bidang horizontal, vertikal dan kejujuran material pada bentuk

bangunan untuk mempertegas bangunan.

- d. Memilih material sistem struktur yang tepat guna dalam menunjang tema perancangan bangunan Museum.

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

- a. Memperhatikan *topografi* lahan dengan kecenderungan memiliki kontur sehingga dapat dimanfaatkan secara maksimal.
- b. Memperhatikan cuaca dan polusi udara yang akan mengganggu kenyamanan pengunjung dan koleksi museum.
- c. Merancang ruang terbuka hijau sekitar bangunan.

## **1.5 Tujuan Proyek**

Tujuan proyek ditujukan untuk memudahkan dan memfokuskan proses perancangan. Dalam hal ini tujuan proyek di bagi menjadi dua yaitu tujuan khusus dan tujuan umum

### **1.5.1 Tujuan Umum**

- a. Dapat membangkitkan perekonomian masyarakat sekitar.
- b. Menjadikan bangunan tersebut sebagai identitas dari tempat itu sendiri.
- c. Mengembangkan sarana pameran yang ideal sesuai kemajuan ilmu dan teknologi.
- d. menjadikan bangunan yang mempunyai karakter yang dapat menarik minat pengunjung.
- e. Bermanfaat bagi masyarakat, terutama pada generasi muda penerus bangsa dalam menumbuhkan kecintaan dan kesadaran pada kekayaan keanekaragaman hewan, serta tertarik untuk mempelajarinya.

### **1.5.2 Tujuan Khusus**

- a. Museum Reptil ini diharapkan dapat memperkenalkan kekayaan reptile dan dapat meningkatkan kepedulian dan kecintaan masyarakat untuk melestarikan hewan dengan mempelajari perilaku, ekosistem dan lainnya.
- b. Merancang fasilitas yang dapat menjadi wadah bagi masyarakat terutama bagi para peneliti/ pecinta hewan dan arsitektural di kawasan tersebut.

- c. Merencanakan sarana rekreasi yang dapat memberikan edukasi bagi masyarakat.
- d. Menarik wisatawan asing untuk menikmati dan mempelajari jenis Reptil Nusantara
- e. Mempelajari hal baru dibidang kehewananan mengenai anatomi, embriologi dan histologi hewan.

## **1.6 Metoda Perancangan**

Metoda perancangan yang digunakan adalah dengan mengumpulkan data untuk digunakan sebagai acuan perancangan, sehingga dapat digunakan sebagai proses berpikir perancangan. Berikut adalah tahapan pengumpulan data yang digunakan dalam metoda perancangan.

### **a. Studi Literatur**

Studi literatur digunakan untuk mendapatkan pemahaman awal serta gambaran permasalahan serta mendapatkan data-data sekunder yang berkaitan dengan perancangan. Teori-teori yang diperoleh dari literatur yang mendukung data mengenai perancangan Museum Reptil Nusantara dengan penerapan tema ekspresi struktur

### **b. Observasi Lapangan**

Observasi lapangan dilakukan untuk mengumpulkan data melalui pengamatan langsung dilapangan. Pengumpulan data dilakukan dengan cara mengamati objek studi dan juga dilakukan pendokumentasian terhadap objek studi melalui pengambilan gambar.

### **c. Wawancara**

Wawancara merupakan alternatif untuk memperoleh keterangan mengenai gambaran umum permasalahan yang aa serta keterangan lain yang berkaitan dengan proyek “Perancangan Museum Reptil Nusantara di Kota Baru Parahyangan Dengan Penerapan Tema Ekspresi Struktur” ini.

### **d. Studi Banding**

Studi banding dilakukan terhadap bangunan fungsi sejenis (museum Reptil) bertujuan untuk mencari bahan perbandingan baik itu terhadap proyek sejenis

maupun tema sejenis. Sumber studi banding dapat diperoleh melalui literatur, pencarian melalui internet, maupun observasi langsung.

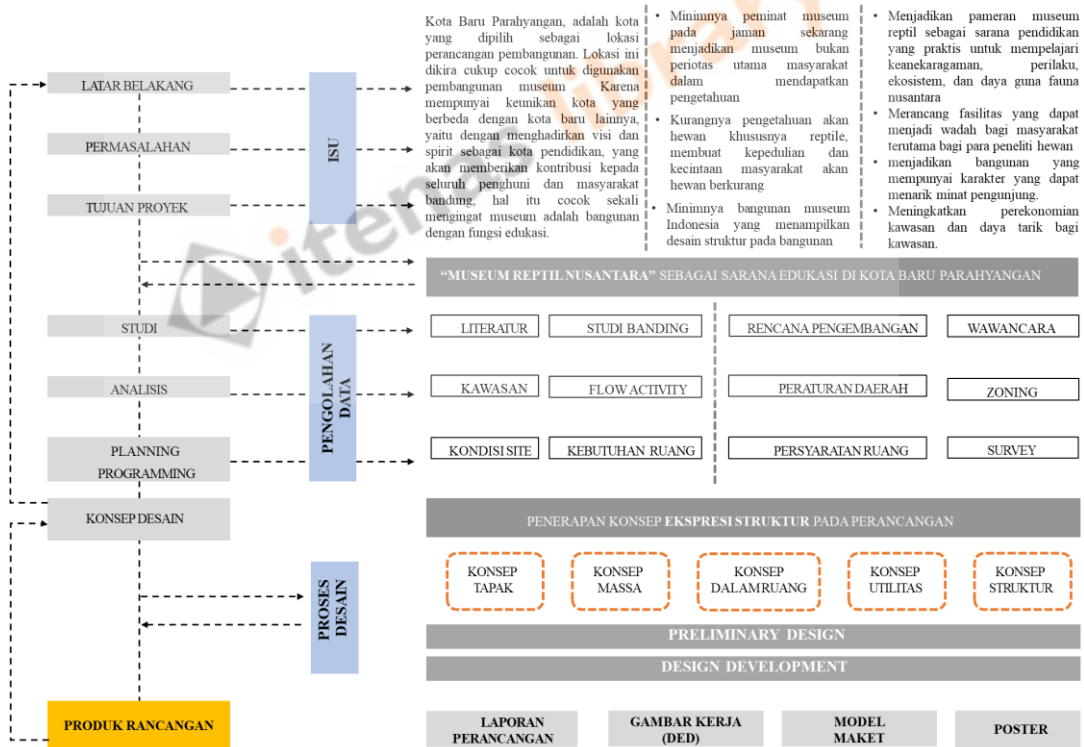
**e. Tahap Analisis**

Dari beberapa data yang telah dipilih dan diseleksi, baik itu data mengenai tapak, bangunan, maupun tema, kemudian dianalisis untuk mengidentifikasi masalah dan potensi yang ada serta menerapkan teori-teori yang terkait.

**f. Tahap Pengembangan Konsep**

Dari kesimpulan serta evaluasi yang telah didapatkan, selanjutnya dikembangkan ke dalam konsep-konsep “Perancangan Museum Reptil Nusantara di Kota Baru Parahyangan dengan Penerapan Tema Ekspresi Struktur”.

**1.7 Skema Pemikiran**



**Bagan 1.3 Skema Pemikiran**



## **1.8 Sistematika Penulisan**

Laporan perancangan Museum Reptil Nusantara memiliki beberapa landasan materi yang akan disampaikan, maka laporan ini di kelompokkan menjadi beberapa bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Berisikan tentang latar belakang bangunan dan lokasi bangunan, judul proyek, tema perancangan, identifikasi masalah, metoda perancangan, skema pemikiran, tujuan proyek dan sistematika penulisan.

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

Berisikan tentang teori khusus tentang definisi sebuah museum, klasifikasi museum sampai dengan studi banding museum baik museum yang berhubungan langsung dengan fungsi museum maupun penerapan konsep museum.

### **BAB III METODOLOGI PERANCANGAN**

Metodologi perancangan berisi studi kelayakan museum mengenai data wisatawan lokal dan wisatawan mancanegara, analisis tapak dan sebagainya untuk acuan membangun museum yang layak untuk para wisatawan.

### **BAB IV KONSEP PERANCANGAN**

Konsep perancangan Menjelaskan konsep keseluruhan bangunan dari tema, struktur, *zoning* hingga utilitas.

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

Hasil rancangan dan metoda membangun menjelaskan hasil rancangan suatu bangunan dengan lebih detail dari rancangan arsitektur, rancangan struktural, Rencana Anggaran Biaya (RAB), hingga metoda membangun.