

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

1.1.1 Latar Belakang Proyek

Pembangunan museum arkeologi mengandung pengertian tentang sebuah konsep perencanaan museum, yang secara spesifik fokus pada koleksi dan pengetahuan yang berhubungan dengan ilmu arkeologi. Keberadaan lembaga penelitian, perlindungan dan pelestarian serta lembaga permuseuman yang ada di Indonesia mencerminkan perhatian bangsa Indonesia terhadap warisan budaya yang dimilikinya.

Data dan informasi hasil penelitian melalui museum tampaknya belum optimal dilakukan. Maka dari itu, para peneliti arkeologi masih harus terus berjuang seoptimal mungkin mengelola benda-benda arkeologi hasil karya manusia masa lalu yang telah berhasil dikumpulkan, diharapkan informasi yang terkandung dalaminggalan masa lalu dapat diajarkan pada masyarakat yang lebih luas, disajikan secara relevan dan menarik, terutama melalui media museum.

1.1.2 Latar Belakang Lokasi

Kota Bandung merupakan salah satu kota di Indonesia yang berstatus sebagai Ibu Kota Provinsi Jawa Barat yang sering dijadikan sebagai kota destinasi bagi masyarakat Indonesia maupun luar negeri, sebagai destinasi untuk berlibur hingga berbisnis. Dengan demikian adanya pembangunan museum pada kota dapat meningkatkan nilai dari kota tersebut. Kota Baru Parahyangan merupakan sebuah kota mandiri di Bandung seluas lebih dari 1.250 Ha dimana keunggulan pendidikan mendapat tempat tersendiri sebagai investasi terbaik untuk kemajuan & kesejahteraan masa depan. Pilar pendidikan tersebut diimplementasikan dalam bentuk formal, berupa tersedianya fasilitas pendidikan mulai dari *playgroup*

hingga universitas, maupun bentuk non formal seperti Sundial Puspa Iptek, Bale Seni Barli, dan taman tematik yang tersebar di setiap tatar. [1]

1.2 Judul Proyek

Pembangunan museum ini berjudul Museum Arkeologi di Kota Baru Parahyangan, Pembangunan Museum Arkeologi memiliki tujuan selain sebagai destinasi wisata Museum Arkeologi di Kota Baru Parahyangan memiliki aktivitas dan kegiatan:

a. Rekreasi

Rekreasi yang akan disajikan didalam bangunan Museum arkeologi adalah : Jalan – jalan mengelilingi koleksi yang berada di museum, menonton pemutaran video tentang sejarah peradaban indonesia di ruangan audiovisual, menikmati pameran baik pameran temporer atau permanen.

b. Pameran

Pameran yang akan disajikan didalam bangunan museum arkeologi adalah :memamerkan Situs-situs arkeologi, Pameran kolaborasi dengan museum lain ,Pameran yang bersifat temporer.

c. Perniagaan

Perniagaan yang akan disajikan didalam bangunan museum arkeologi adalah:

- Cafeteria : fasilitas foodcourt diadakan untuk menambah pemasukan bagi museum dan juga mempermudah pengunjung dan karyawan untuk istirahat.
- Merchandise : pengunjung dapat membeli cendra mata khas museum

d. Workshop

Workshop yang akan disajikan didalam bangunan museum arkeologi adalah : Merawat situs-situs arkeologi asli, membuat replika situs

e. Informasi Proyek

- Nama Proyek : Museum Arkeologi
- Fungsi Tambahan : Auditorium
- Sifat Proyek : Semi nyata, Fiktif
- Owner :-
- Sumber Dana : Swasta

- Lokasi : Padalarang, Kabupaten Bandung Barat, Jawa Barat.
- Luas Tapak : 16557 m²
- KDB : 40%
- KLB : 1
- KDH : 30%
- GSB : $12\text{m} \times 0.5 + 1\text{m} = 7\text{m}$

1.3 Tema Perancangan

Pembahasan tema perancangan mencakup pengertian tema, latar belakang pemilihan tema, identifikasi masalah, tujuan perancangan, hingga penjelasan metode perancangan yang digunakan.

1.3.1. Pengertian Tema

Tema yang diambil dalam perancangan museum arkeologi adalah *Sequence Architecture, Sequence*, Menurut H.K Ishar (1992 : 110-121) , *Sequence*/urut-urutan adalah suatu peralihan/perubahan pengalaman dalam pengamatan terhadap komposisi. Urut-urutan atau peralihan/perpindahan ini mengalir dengan baik, tanpa kejutan yang tak diduga, tanpa perubahan yang mendadak. Tujuan penerapan prinsip urut-urutan dalam arsitektur adalah untuk membimbing pengunjung ketempat yang dituju dan sebagai persiapan menuju klimaks. Urut-urutan pengalaman meliputi persiapan (*approach*), pengalaman utama (*progression*) dan akhiran (*ending*).[2]

1.3.2. Alasan Pemilihan Tema

Konsep ini diambil untuk mendukung pendekatan adalah dari sejarah itu sendiri. Pengunjung dapat mengikuti kronologis yang ada dengan arah mengikuti alur yang diambil berdasarkan dari sejarah perjalanan kebudayaan manusia di nusantara.

Sejarah direfleksikan dalam desain museum melalui tata ruang yang kronologis dan sirkulasi ruang yang berurutan. Supaya mendukung kesan kronologis, maka digunakan pendalaman karakter ruang dan *sequence*. Ruang-ruang dalam museum dirancang tidak hanya sebagai diorama pameran, namun

juga menampilkan suasana dan karakter ruang yang sesuai dengan kronologis sejarah tersebut.[3]

1.4. Identifikasi Masalah

Identifikasi beberapa aspek-aspek masalah dalam sebuah perancangan antara lain : Aspek Perancangan, Aspek bangunan, Aspek tapak dan Lingkungan

1.4.1. Aspek Perancangan

- Sikap bangunan baru terhadap bangunan heritage di sekitar site, dalam kasus ini adalah Puspa Iptek Sundial.
- Implementasi Tema Perancangan terhadap bangunan, kondisi iklim serta aspek fisiologis masyarakat Indonesia

1.4.2. Aspek Bangunan

- Penggunaan material bangunan yang sesuai dengan konsep yang diambil namun tetap ramah lingkungan
- Memperhatikan potensi dan kendala lingkungan sekitar serta pembagian zoning privat, publik, dan servis untuk penempatan massa bangunan
- Sirkulasi dalam bangunan secara baik dan jelas
- Memperhatikan estetika bangunan terhadap aspek keselamatan dan kekuatan bangunan

1.4.3. Aspek Tapak & Lingkungan

- Regulasi
- Dampak *Entrance in* dan *Out* Bangunan, dan pengaruhnya terhadap kondisi arus lalu lintas di sekitar site

1.5. Tujuan Proyek

Dalam pembahasan tujuan proyek akan dijelaskan tujuan umum dan tujuan khusus dalam proyek museum arkeologi ini.

1.5.1 Tujuan Umum

- Menciptakan bangunan museum sebagai wadah masyarakat belajar dan mengetahui lebih banyak tentang sejarah Peradaban
- Menyediakan fasilitas yang mampu menunjang kegiatan belajar sekaligus sebagai sarana rekreasi keluarga.

1.5.2 Tujuan Khusus

- Menciptakan ruang dan sirkulasi yang nyaman bagi pengunjung dan menggunakan guna mendukung kegiatan mereka
- Menciptakan bangunan yang dapat berdiri kokoh dengan tetap memiliki ekspresi desain dari pendekatan *sequence architecture*.

1.6. Metoda Perancangan

Metode perancangan yang digunakan dalam perancangan bangunan Museum Arkeologi ini adalah metode *five-steps-design-process*. Adapun tahap – tahap nya adalah sebagai berikut :

- **Tahap persiapan**, tahap ini meliputi pengenalan masalah yang akan dipecahkan, disebut juga identifikasi masalah yang mencakup tujuan, lingkup proyek, dan penentuan isu permasalahan.
- **Tahap perencanaan (*Programming*)**, yaitu tahap pengumpulan (*collecting*) dan analisis informasi, fakta, dan tentang proyek bangunan museum ini.
- **Pengajuan usul**, yaitu pengajuan proposal cara pemecahan masalah secara sederhana dari hasil analisis ke dalam suatu konsep rancangan dengan pendekatan desain *sequence*
- **Evaluasi**, yaitu tahapan diskusi dari hasil pengajuan konsep rancangan dan pengajuan alternatif – alternatif desain
- **Tindakan**, merupakan tahap pengembangan konsep rancangan yang dituangkan ke dalam gambar rancangan dan gambar konstruksi.

1.7. 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 :

- **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.

- **Bab 2 : Tinjauan Teori dan Studi Banding**

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

- **Bab 3 : Metodologi Perancangan**

Metodologi perancangan yaitu proses dalam merancang bangunan, meliputi pengumpulan data, analisis, sintesis konsep. Dalam perancangan arsitektur data dan fakta merupakan suatu hal yang menjadi dasar atau sumber ide dalam perancangan.

- **Bab 4 :Konsep Perancangan**

Bagian ini menguraikan penjelasan mengenai elaborasi tema yang digunakan dan konsep – konsep perancangan bangunan museum arkeologi.

