

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bandung adalah salah satu kota besar dengan tingkat kepadatan penduduk yang tinggi hal ini disebabkan oleh status Kota Bandung sebagai Ibu Kota Jawa Barat. Bandung memiliki luas wilayah 167.7 km² dengan jumlah penduduk 2.395 juta penduduk, dalam proyeksi statistik pertumbuhan laju pertumbuhan penduduk dalam 1 tahun meningkat 0.29% di tahun 2017. pertumbuhan di Kota Bandung terbilang cukup pesat jika di bandingkan dengan kota sekitarnya sehingga pertumbuhan ekonomi di Kota Bandung meningkat secara signifikan. Dari proyeksi peningkatan pertumbuhan penduduk dan ekonomi di Kota Bandung, pemerintah Kota Bandung meningkatkan sarana dan prasarana terkait dengan edukasi dan rekreasi dikarenakan peningkatan kualitas SDM.

Peningkatan kepadatan penduduk di Kota Bandung menyebabkan lahan hijau yang ada menjadi semakin habis oleh fungsi bangunan hunian sehingga masyarakat Kota Bandung memerlukan sebuah tempat rekreasi yang inovatif dalam kota agar tidak terjadi sebuah keadaan yang membuat masyarakat menjadi depresi atau dapat dikatakan menjadi kota depresi . Pembuatan sarana rekreasi dan edukasi didalam sebuah kota dapat dicontohkan seperti museum, *exhibition hall* dan lain-lain.

Pembangunan sebuah tempat sarana rekreasi akan memberikan dampak positif yang dapat diterima oleh masyarakat mulai dari kalangan bawah sampai kalangan atas, pembangunan museum diharapkan dapat memberikan suasana yang nyaman yang dapat mengurangi beban psikologi masyarakat dalam menjalankan rutinitas sehari-hari.

1.2 Definisi Fungsi

a *What*

- 1 Sarana rekreasi sebagai wadah kegiatan pariwisata kabupaten Bandung
- 2 Sarana rekreasi sebagai tempat membudidayakan tanaman bambu
- 3 Sarana rekreasi sebagai tempat membudidayakan kebudayaan Indonesia
- 4 Sarana rekreasi sebagai wadah untuk kegiatan bisnis

b *Who*

- 1 Masyarakat yang berdomisili Kota Bandung
- 2 Masyarakat yang berada diluar Kota Bandung
- 3 Wisatawan luar negeri
- 4 Masyarakat kawasan Kota Baru Parahyangan

c *Where*

- 1 Lokasi bangunan berada di Kota Baru Parahyangan

d *When*

- 1 Museum Flowing Art akan dibangun tahun 2020

e *Why*

- 1 Sebagai tempat edukasi bagi masyarakat tentang sebuah seni lukisan
- 2 Menjadi wadah bagi masyarakat yang memiliki hoby seni lukisan
- 3 Menjadi Tempat rekreasi masyarakat

f *How*

- 1 Merancang sebuah museum dengan konsep *Neofuturisme* dengan pendekatan analogi metafora sebagai pendekatan hubungan antara bentuk bangunan dengan karya seni dengan pengabungan tema seperti *eco friendly* dan *parametric* bertujuan agar menjadi bangunan yang ideal.

1.3 Tema Perancangan

Neofuturism adalah sebuah bangunan yang memiliki kesan bahwa bangunan tersebut berorientasi pada masa depan atau bangunan selalu mengikuti perkembangan zama yang ditunjukkan melalui eskpreso bangunan.

Futuristik mempunyai arti yang bersifat berkembang dan mengarah menuju masa depan. Citra futuristik pada bangunan berarti sesuatu yang mempunyai kesan bahwa bangunan tersebut berorientasi ke masa depan atau selalu mengikuti perkembangan jaman. Hal tersebut ditunjukkan melalui ekspresi elemen-elemen desain pada bangunan. Fleksibilitas dan kapabilitas menjadi aspek-aspek bangunan yang menerapkan pendekatan futuristik kedalam desainnya. Fleksibilitas dan kapabilitas adalah sebuah kemampuan bangunan untuk melayani dan mengikuti perkembangan tuntutan dan persyaratan pada bangunan itu sendiri.

Menurut Haines (1950) dan Chiara (1980), bangunan dapat mengikuti dan menampung tuntutan kegiatan yang senantiasa berkembang. Bangunan senantiasa dapat melayani perubahan perwadahan kegiatan, disini perlu dipikirkan kelengkapan yang menunjang proses berlangsungnya kegiatan.

Menurut S Hornby (2000) bahwa futuristik adalah penampilan yang sangat tidak biasa dan modern, seolah-olah merupakan kepunyaan dari waktu masa depan; dan merupakan bayangan akan masa depan. Berdasarkan pernyataan diatas, konsep arsitektur futuristik menitik beratkan soal, warna, gaya dan susun atur yang menampakan gabungan ide yang menarik dan ada ciri-ciri reka bentuk masa depan.

1.4 Tujuan Proyek

- a Membuat museum yang dapat membuat masyarakat tertarik untuk datang ke museum
- b Membuat museum dengan sarana edukasi yang inovasi
- c Membuat sebuah museum yang menjadi sarana rekreasi
- d Membuat sebuah bangunan yang dapat memberikan vibrasi positif bagi masyarakat
- e Membuat sebuah bangunan yang dapat menjadi wadah sosial bagi masyarakat

f Membuat sebuah bangunan yang dapat menutar ekonomi sekitar

1.5 Deskripsi Proyek

Taman Wisata Arboretum Bambu Parahyangan adalah sarana rekreasi dan edukasi yang terletak dikawasan *Sub Urban* tepatnya di Kota Baru Parahyangan, Padalarang, Kabupaten Bandung Barat, Jawa Barat. Sarana rekreasi ini di desain dengan pendekatan “Konservasi” dimana kawasan ini mengenalkan budaya Nusantara dan bambu yang diterapkan pada fasilitas wisata dan bangunan didalamnya.

1.6 Data Proyek

Nama Proyek	: Museum Flowing Art
Fungsi Proyek	: Sarana Rekreasi
Jenis Proyek	: Fiktif
Pemberi Tugas	: Swasta
Sumber Dana	: Swasta
Lokasi	: Jalan Parahyangan Raya, Kota Baru Parahyangan, Kab. Bandung, Jawa Barat, Indonesia
Luas Lahan	: 17.939 m ²
KDB	: : 40%
KLB	: 17.939m ²
KDH minimum	: 30%
GSB Utara & Selatan	: 16 meter

1.7 Deskripsi Lokasi Proyek

Kota Baru Parahyangan adalah sebuah proyek yang bersekala kota dengan luas 1.250 hektar termasuk tanah danau 200 hektar. Kota Baru Parahyangan berkonsentrasi membangun *town center*, area lapangan golf 18 hole, *landed house* dan proyek komersial yang sudah di bangun 20% dengan total luas 800 hektar.

Kota Baru Parahyangan menjadi sebuah kota mandiri pertama dikota bandung dengan fasilitas seperti pendidikan, komersial, hotel, hunian dan taman. Kota Baru

Parahyangan memiliki keunggulan dengan 3 pilar yaitu spirit pendidikan, lingkungan dan budaya sebagai pelengkap kebutuhan masyarakat. Kota Baru Parahyangan membangun fasilitas pendidikan dengan konsep astronomi dan tatasurya, memebangun beberapa jembatan dengan metodologi struktur yang berbeda, membangun taman-taman tematik pendidikan, dan bangunan edukatif seperti sundial, bale seni , *4D theater*, dan *spice educity*.

Kota Baru Parahyangan membuat konsep lokal yang berpedoman pada pilar budaya sunda seperti tokoh Prabu Siliwangi dengan penamaan *cluster* (tatar) seperti Tatar Wangsakerta, tatar Pitaloka, tatar Bangyaksumba, tatar Rambut kasih, dan tatar Mayangsunda

Desan dari bangunan yang ada di Kota Baru Parahyangan menggunakan gaya arsitektur Indo Eropopa dalam desain rumah sedangkan ruko dan beberapa fasilitas menggunakan gaya arsitektur *Art deco*, Victoria dan gaya colonial bangunan bandung tempo dulu.

Kota Baru Parahyangan mengembangkan kawasan sentral ekonomi yang secara strategis dibagi atas zona regional komersial, *Town Center*, dan Resort Komersial. Area komersial di Kota Baru Parahyyangan menjadi pusat perekonomian baru yang akan memajukan kota mandiri dan sekitarnya. Fasilitas Kota Baru Parahyangan terdiri dari fasilitas pendidikan, hotel, rekreasi, perbelanjaan, fasilitas umum dan sosial.

1.8 Identifikasi Masalah

Mengidentifikasi suatu masalah yang memiliki suatu proses dan hasil pengenalan masalah. Proses penelitian yang dapat didefinisikan sebagai pernyataan atas mempersoalkan suatu variable atau hubungan antar variabel lainnya. Identifikasi masalah merupakan bagian yang penting dikarenakan dapat menunjukkan bahwa pembahasan ini merupakan hasil penelitian atau tidak

1.8.1 Aspek Perencanaan

- a. Perancangan perlu memerhatikan sirkulasi bagi pengunjung agar nyaman dan efektif

- b. Penyediaan ruang yang sudah sesuai kriteria dengan barang yang akan dipamerkan
- c. Perancangan mengacu pada regulasi pemerintah
- d. Merancang museum dengan orientasi respon publik sebagai tempat edukasi dan rekreasi yang optimal
- e. Membuat sebuah bangunan yang dapat memberikan dampak positif bagi masyarakat sekitar
- f. Merancang *site* dengan sesuai kriteria ekologi dengan pendekatan *Eco Friendly*

1.8.2 Aspek Bangunan

- a. Memperhatikan setiap aspek bangunan terkait dengan regulasi yang berlaku
- b. Memperhatikan dimensi bangunan untuk kenyamanan user
- c. Memberikan kebutuhan bagi user secara optimal
- d. Memberikan fasilitas yang optimal kepada user
- e. Memberikan sarana rekreasi yang inovatif
- f. Memberikan visualisasi bangunan dengan tambahan vision terhadap area sekitar agar memberikan spot yang nyaman
- g. Mampu menjalankan fungsional dari bangunan museum itu sendiri
- h. Mampu memberikan informasi yang baik dan edukatif
- i. Mampu mendapatkan respon publik yang baik
- j. Mampu memberikan sebuah respon terhadap sekitar terkait dengan lingkungan sosial dan alam.

1.8.3 Aspek Tapak dan Lingkungan

- a. Membuat sebuah bangunan dengan mengacu pada regulasi kawasan sebagai standar perancangan
- b. Menciptakan sebuah ekosistem kawasan mikro yang dapat memberikan nilai positif bagi lingkungan sekitar
- c. Menciptakan lingkungan ekosistem ekonomi dan social bagi masyarakat

- d Menciptakan wadah untuk kaum penyuka seni lukisan.
- e Menciptakan bangunan yang merentatiskan antara kesenian dan lingkungan sekitar

1.8.4 Aspek Struktur

- a Menciptakan bangunan yang kokoh dengan menerapkan kaidah standar perhitungan dimensi dari struktur itu sendiri dengan orientasi metoda-metoda struktur yang sudah ada

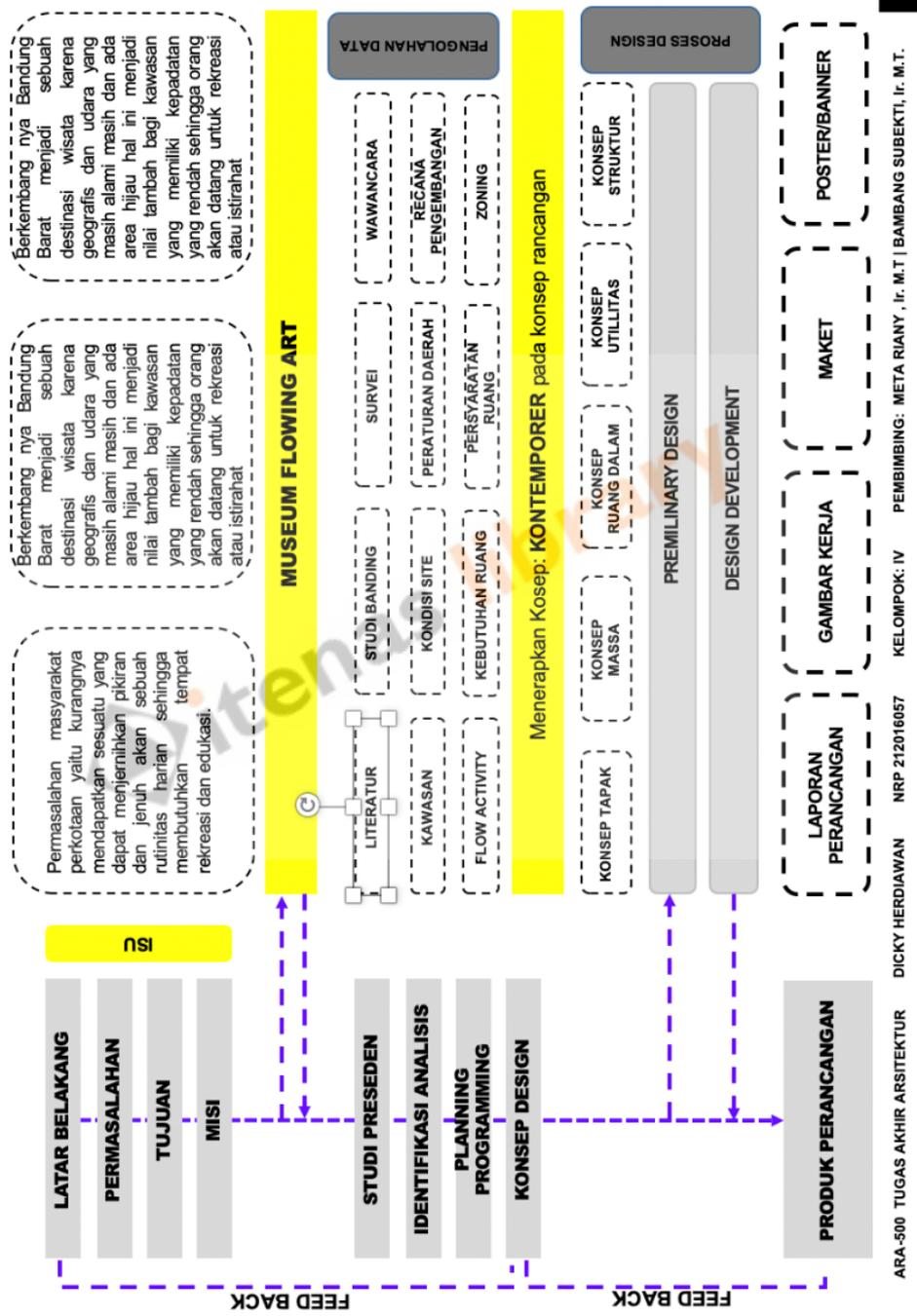
1.9 Metoda Pendekatan Perancangan

Berdasarkan masalah – masalah yang ada, maka diperlukan metoda pendekatan perancangan untuk penyikapan dan penyelesaian sebagai berikut :

- a Tahap Persiapan (Planning)**
Meliputi pengenalan masalah yang akan dipecahkan, disebut juga identifikasi masalah yang mencakup tujuan, lingkup proyek, dan penentuan issue (permasalahan).
- b Tahap Persiapan (Programming)**
Tahap pengumpulan (collecting) dan analisis informasi, fakta, data tentang proyek sarana rekreasi.
- c Tahap Pengajuan (Proposal)**
Cara pemecahan sederhana dari hasil analisis kedalam suatu konsep rancangan dengan pendekatan lokal kultur.
- d Tahap Evaluasi**
Pengajuan usul merupakan cara pemecahan suatu masalah dari hasil analisis ke dalam suatu rancangan dengan pendekatan prinsip struktur arsitektur.
- e Evaluasi**
Tahapan diskusi dari hasil pengajuan konsep rancangan dan pengajuan alternatif desain.
- f Tahap Pelaksanaan**
Tahapan pengembangan konsep rancangan yang dituangkan kedalam gambar rancangan dan gambar konstruksi.

1.10 Skema Pemikiran

Skema pemikiran pada perancangan *Museum Flowing Art* dengan Konsep *Neofuturism* ini dapat dilihat pada **gambar 1.1** berikut ini.



ARA-500 TUGAS AKHIR ARSITEKTUR DICKY HERDIWAN NRP 212016057 KELOMPOK: IV PEMBIMBING: META RIANY . Ir. M.T | BAMBANG SUBEKTI, Ir. M.T.

Gambar 1.1 Skema Pemikiran

1.11 Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan laporan ini terdiri dari 5 BAB, dimana pada setiap BAB-nya membahas bagian tertentu dari keseluruhan isi laporan berdasarkan jenis bahannya, diantaranya sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan mengenai latar belakang proyek yang terdiri atas alasan pemilihan tema, tujuan proyek, deskripsi proyek, data proyek. Identifikasi masalah yang berisi tentang aspek perancangan, aspek bangunan, aspek tapak dan lingkungan, metode pendekatan perancangan, skema pemikiran serta sistematika pembahasan.

BAB II TINJAUAN TEORI DAN STUDI BANDING

Bab ini menjelaskan mengenai penjabaran umum dan teori serta studi banding tentang fungsi bangunan yang berkaitan dengan perancangan museum flowing art dengan konseo neofuturism.

BAB III ANALISA TAPAK DAN PROGRAM PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang analisa kawasan perancangan proyek diantaranya deskripsi proyek, tinjauan lokasi, kondisi lingkungan, dan analisa tapak (eksisting tapak, batasan tapak, radiasi matahari, arah angin, view ke luar dan ke dalam tapak, vegetasi, sirkulasi kendaraan, dan sirkulasi pejalan kaki), serta program kebutuhan ruang untuk perencanaan proyek museum flowing art dengan konsep neofuturism berdasarkan analisa.

BAB IV KONSEP PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang konsep perancangan museum flowing art dengan konsep neofuturism yang disertai dengan penjelasan tema dan konsep bangunan yang dirancang.

BAB V HASIL RANCANGAN DAN METODA MEMBANGUN

Bab ini berisi tentang tahapan metode membangun yang terdiri dari tahap persiapan, sub struktur, upper struktur, pemasangan utilitas dan tahap *finishing*