

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Latar belakang yang akan dibahas dibagi menjadi dua, yaitu latar belakang proyek dan latar belakang lokasi. Proyek yang akan dirancang adalah sebuah sarana edukasi dan rekreasi berupa museum mobil klasik Eropa yang berlokasi di kawasan Kota Baru Parahyangan, Kabupaten Bandung Barat, Jawa Barat, Indonesia.

1.1.1 Latar Belakang Proyek

Museum adalah salah satu bangunan yang mempunyai fungsi utama sebagai sarana edukasi *non-formal* yang umum dijumpai di sebuah kota besar. Tidak hanya sebatas sebagai sarana edukasi, museum mempunyai potensi sebagai sarana rekreasi yang memiliki nilai-nilai pengetahuan dan informasi yang menarik. Konsep sebuah museum pada masa kini tentunya harus terlepas dari sifat kaku dan monoton. Pradigma masyarakat terhadap museum harus segera diubah guna tetap memberikan eksistensi terhadap sarana edukasi tersebut. Semakin inovatif dan baru sebuah konsep dari bangunan museum, masyarakat tentunya semakin tertarik untuk mengunjunginya.

Berbagai museum dengan tema konten pameran yang beraneka ragam telah berdiri di kota Bandung sejak lama. Dari museum geologi, seni sampai sejarah negara dapat dinikmati oleh masyarakat kota Bandung. Sayangnya, museum dengan tema perkembangan teknologi dan transportasi masih jarang untuk ditemui. Hal ini tentunya menjadi sebuah peluang untuk menciptakan suatu museum yang dapat memberikan pengetahuan atau informasi akan suatu objek teknologi yang umum dimata masyarakat tetapi kaya akan sejarah didalamnya.

Secara umum dan singkat, teknologi adalah sebuah alat yang dapat membantu manusia dalam melakukan segala aktifitasnya. Mobil adalah salah satu teknologi terbesar yang pernah diciptakan oleh manusia pada masanya. Teknologi yang membantu manusia dalam bidang transportasi ini sudah sangat umum ditemui dan sangat melekat pada kehidupan masyarakat masa kini. Hal tersebut tentunya

menjadi sebuah pontesi untuk menjadikan mobil sebagai tema konten pameran museum. Tujuan museum ini adalah dapat memberikan informasi tentang seluk beluk mobil dalam suatu era terhadap masyarakat kota Bandung.

Sebuah museum harus mempunyai tema dan konsep yang inovatif serta menarik. Hal tersebut dibutuhkan guna menciptakan sarana edukasi tidak kaku dan menyenangkan. Selain itu, sebuah museum harus mempunyai sifat rekreatif yang menarik minat masyarakat untuk datang. Dengan menggabungkan sifat edukatif dan rekreatif pada sebuah museum akan menciptakan sebuah arus informasi yang mudah untuk disampaikan maupun diterima. Tentunya sifat interaktif tersebut dapat menjadi sebuah tema dalam membangun sebuah fasilitas museum yang menarik. Adanya interaksi dari bangunan dengan pengguna akan menciptakan sebuah hubungan timbal balik yang positif dari dua arah. Hubungan inilah yang membuat sebuah bangunan dapat menjalankan fungsinya secara optimal dengan nilai tambah sebagai suatu wahana yang menarik bagi manusia.

1.1.2 Latar Belakang Lokasi

Kota Bandung adalah salah satu kota dengan kepadatan penduduk tertinggi di Indonesia. Status sebagai ibu kota Jawa Barat menyebabkan semua aktifitas sosial, politik dan ekonomi terpusat di kota Bandung. Kota Bandung pun menjadi salah satu kota terpopuler di Indonesia dengan jumlah wisatawan yang tinggi setiap tahunnya. Menyadari hal tersebut, perlunya berbagai fasilitas yang dapat menaungi segala kebutuhan masyarakat dalam menjalankan aktivitasnya sehari-hari. Pembangunan berbagai bangunan dengan fungsi yang dibutuhkan pun gencar dilakukan pemerintah guna memfasilitasi aktivitas masyarakat.

Kepadatan kota Bandung menyebabkan keadaan lahan atau tanah yang semakin menyempit dan mengecil. Hal ini menyebabkan kebutuhan masyarakat terhadap fasilitas tertentu semakin sulit untuk dipenuhi. Masyarakat kota Bandung sejatinya membutuhkan suatu sarana atau bangunan yang dapat memberikan lebih dari satu fungsi sekaligus sebagai solusi dari ketiadaan lahan, efisiensi dan efektifitas dalam menjalani kehidupan. Konsep tersebut telah terbukti dapat membantu masyarakat guna memenuhi kebutuhannya dalam suatu bidang terutama edukasi yang harus ada pada setiap aspek perancangan suatu fasilitas.

Proyek “Museum Mobil Klasik Eropa di Kota Bandung” berada di Kota Baru Parahyangan, Kabupaten Bandung Barat, Jawa Barat. Kota Baru Parahyangan adalah sebuah kawasan hunian yang mempunyai fasilitas-fasilitas pendukung dengan skala yang cukup besar. Kota Baru Parahyangan terbentuk pada tahun 2004 yang bertujuan untuk menciptakan sebuah kawasan dengan konsep perkotaan kecil dengan berbagai fasilitas didalamnya guna mengurangi kepadatan di Kota Bandung.



Gambar 1.1 Kota Baru Parahyangan

Sumber: <https://kotabaruparahyangan.com/> (diakses 20 Juli 2020)

Kota Baru Parahyangan adalah sebuah kawasan yang sedang berkembang dari berbagai aspek didalamnya, termasuk fasilitas-fasilitas pendukung. Salah satu fasilitas yang dibutuhkan dalam sebuah kawasan berskala besar adalah rekreasi atau wisata. Fasilitas rekreasi akan menjadi sebuah hiburan bagi masyarakat Kota Baru Parahyangan untuk melepas penat dalam menjalani kehidupannya sehari-hari. Berdasarkan hal tersebut, sebuah museum yang mempunyai konsep masa kini dan inovatif sangat dibutuhkan dikawasan tersebut. Selain dapat memenuhi bidang rekreasi, sebuah museum dapat menjadi sarana edukasi *non-formal* yang memberikan pengalaman baru dan menarik dalam berwisata.

1.2 Judul Proyek

Judul dari perancangan museum adalah “*Museum Mobil Klasik Eropa Di Kota Bandung*” yang terbagi menjadi 3 kelompok kata dan memiliki arti sebagai berikut:

a. Museum

Pengertian Museum menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) adalah gedung yang digunakan untuk suatu pameran tetap benda-benda yang menjadi perhatian umum.

Menurut Douglas A. Allan, museum merupakan sebuah gedung yang didalamnya menyimpan kumpulan benda-benda untuk penelitian studi dan kesenangan.

Fungsi museum berdasarkan musyawarah umum *International Council of Museum*:

- Pengumpulan dan pengamanan warisan alam dan budaya.
- Dokumentasi dan penelitian ilmiah.
- Konservasi dan preservasi.
- Penyebaran dan perataan ilmu untuk umum.
- Pengenalan dan penghayatan kesenian.
- Visualisasi warisan alam dan budaya.
- Cerminan pertumbuhan peradaban umat manusia.
- Pembangkit rasa bersyukur dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.

b. Mobil Klasik

Pengertian kata Mobil menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) adalah suatu kendaraan darat yang digerakan oleh tenaga mesin.

Pengertian kata Klasik menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) adalah sesuatu yang mempunyai nilai tertentu.

Menurut Samudera (PPMKI), penyematan kata “mobil klasik” ditujukan pada mobil-mobil tua yang dulunya berstatus mobil mewah dan berstatus terbatas. Acuannya adalah kata klasik itu sendiri yang bernilai. Dapat disimpulkan bahwa Mobil Klasik Eropa adalah jenis-jenis mobil yang diproduksi di Eropa dari berbagai periode waktu yang ada dan mempunyai nilai-nilai tertentu.

c. Kota Bandung

Pengertian Bandung menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) adalah kota yang juga menjadi ibu kota Provinsi Jawa Barat, terkenal dengan sebutan kota kembang atau kota mode, bahasa yang dituturkan bahasa Sunda.

1.3 Tema Perancangan

Tema dalam perancangan yaitu *Interactive Building* dengan pendekatan Arsitektur Futuristik. *Interactive* atau interaktif dapat diartikan sebagai sebuah komunikasi atau hubungan dua arah (timbang balik) yang melibatkan aksi didalamnya. Sebuah hubungan interaktif harus memberikan pengaruh kepada dua belah pihak yang bersangkutan. Hal ini yang membuat interaktif adalah sebuah hubungan aktif yang akan memberikan dampak-dampak perubahan pada suatu hal. Arsitektur Futuristik diambil sebagai citra bangunan yang berorientasi ke masa depan dan bersifat inovatif. *Interactive Building* akan menekankan pada sebuah desain yang memanfaatkan penggunaan teknologi sebagai alat untuk menyampaikan informasi dan mempermudah manusia dalam menjalankan aktifitasnya.

1.4 Identifikasi Masalah

1.4.1 Aspek Persoalan Perancangan

- Mampu menyediakan kebutuhan masyarakat kota Bandung terhadap fasilitas yang bersifat edukatif.
- Mampu menyediakan kebutuhan masyarakat kota Bandung terhadap fasilitas yang bersifat rekreatif.
- Mampu menciptakan interaksi antara objek perancangan dengan manusia, lingkungan dan waktu.
- Manusia dan lingkungan sebagai dasar perancangan.
- Mengubah paradigma masyarakat terhadap bangunan museum pada umumnya.
- Pemanfaatan aspek-aspek lingkungan sekitar sebagai elemen pada desain.

1.4.2 Aspek Bangunan

- Mampu merespon keadaan lingkungan sekitar (potensi dan kendala).
- Mampu menjalankan aspek fungsional bangunan.
- Mampu menciptakan visualisasi bangunan yang menarik.

- Memperhatikan estetika bangunan tanpa mengurangi kestabilan struktur yang digunakan.
- Menggunakan material pre-fabrikasi yang ramah lingkungan.
- Menciptakan sebuah bentuk bangunan yang dinamis, fleksibel dan progresif.
- Memanfaatkan teknologi sebagai metode pembangunan dan sarana prasarana didalam bangunan.

1.4.3 Aspek Tapak dan Lingkungan

- Menjadikan regulasi kawasan sebagai standar perancangan desain bangunan.
- Menciptakan timbal balik positif antara bangunan dengan lingkungan sekitar.
- Menciptakan suatu ruang sosial dan ekonomi untuk menaungi masyarakat sekitar.
- Menjadikan kondisi lingkungan sekitar sebagai potensi pada elemen desain bangunan.
- Menggunakan material struktur yang praktis dan ramah lingkungan.

1.5 Tujuan Proyek

1.5.1 Tujuan Umum

- Mampu menciptakan sarana edukasi *non-formal* untuk masyarakat kota Bandung.
- Mampu menciptakan sebuah bangunan museum yang mempunyai fungsi utama sebagai sarana edukasi dan informasi.
- Mampu menciptakan sebuah konsep museum yang menggabungkan sifat edukatif dengan rekreatif.

1.5.2 Tujuan Khusus

- Mampu menciptakan bangunan museum yang memiliki sifat interaktif terhadap objek sekitar (manusia, lingkungan dll).
- Mampu menciptakan bangunan museum yang memanfaatkan teknologi sebagai sarana informasi menarik bagi pengunjung.
- Mampu menciptakan bangunan museum yang mempunyai karakter inovatif dibandingkan bangunan serupa lainnya.

- Mampu menciptakan bangunan museum yang mewadahi interaksi sosial masyarakat sekitar.
- Mampu menciptakan bangunan museum yang *iconic* dengan pendekatan Arsitektur Futuristik.

1.6 Metoda Perancangan

Cara pendekatan yang digunakan dalam penyelesaian masalah perancangan Museum ini adalah:

a. Tahap Pertama

Melihat fenomena yang terjadi di lingkungan sekitarnya, serta menganalisis 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 Pembahasan

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan mengenai latar belakang proyek, latar belakang lokasi, tujuan, serta sasaran yang ingin dicapai dengan adanya proyek ini.

BAB II. TINJAUAN TEORI DAN STUDI BANDING

Bab ini menguraikan tentang definisi, fungsi, dan tujuan pembangunan museum, studi literatur, serta studi banding mengenai museum.

BAB III. ANALISIS TAPAK DAN PROGRAM RUANG

Bab ini membahas mengenai studi-studi komparatif terhadap proyek dan tema yang dipilih dengan menghasilkan analisis yang digunakan dalam perancangan.

BAB IV. KONSEP PERANCANGAN

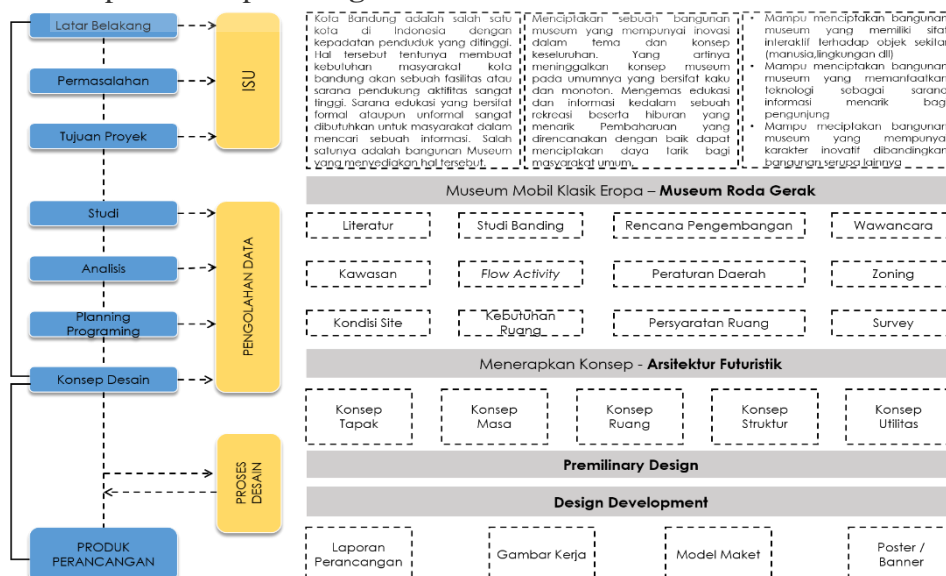
Bab ini menjelaskan mengenai konsep yang akan diterapkan dan elaborasinya pada bangunan yang akan dirancang terhadap tema yang diambil.

BAB V. HASIL RANCANGAN DAN METODA MEMBANGUN

Bab ini menjelaskan mengenai rancangan bangunan yang sudah dikembangkan dari hasil analisis dan konsep.

1.8 Sistematika Penulisan

Sistem penulisan berdasarkan skema pemikiran penulis untuk merancang Museum dapat dilihat pada **Bagan 1.1** dibawah ini.



Bagan 1.1 Skema Pemikiran

Sumber: Hasil Analisis