

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Latar belakang ini terdiri dari beberapa aspek, diantaranya adalah latar belakang proyek dan latar belakang lokasi.

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

Di Indonesia, transportasi tidak bisa dilepaskan dari kehidupan masyarakatnya yang dinamis. Terdiri dari pulau-pulau besar dan kecil, nusantara dihubungkan dengan beragam alat transportasi baik itu darat, laut sampai udara. Hal ini juga yang menyebabkan meningkatnya penjualan unit kendaraan. Karena kebutuhan akan transportasi yang semakin meningkat membuat kendaraan lama yang semakin terlupakan untuk mempertahankan atau memberikan wawasan mengenai transportasi di masa lalu maka dibuatlah gedung pameran atau museum. Gedung pameran adalah ruang yang khusus digunakan sebagai tempat memamerkan kendaraan. Masyarakat umum menyebut demikian karena secara global dan sudah menjadi kebiasaan berasumsi bahwa tempat untuk memajang bernama gedung pameran. Dimana gedung pameran atau ruang pameran kendaraan dengan satu merk yang sudah mendunia dan berada dalam satu negara terdiri dari beberapa cabang dalam satu kota dan hanya ada satu pusat dalam satu negara. Salah satunya kendaraan vespa yang mendunia hingga kini, vespa merupakan sepeda motor jenis skuter yang berasal dari Italia. Perusahaan induk dari Vespa adalah Piaggio.

Vespa adalah sebuah kendaraan yang memiliki daya tarik tersendiri dari bentuknya yang khas. Vespa juga memiliki salah satu inspirasi bagi perkembangan teknologi transportasi darat pada era modern. Seiring perkembangan zaman yang semakin maju dan semakin modern membuat popularitas vespa berkurang dan mulai jarang ditemui. Seiring dengan pergerakan penduduk yang terjadi, disertai dengan meningkatnya kebutuhan akan sarana transportasi, mengakibatkan meningkatnya permintaan akan kendaraan bermotor, baik kendaraan umum maupun kendaraan pribadi.

### 1.1.2 Latar Belakang Lokasi

Kota Bandung sebagai kota besar di Jawa Barat yang memiliki penggemar otomotif vespa yang cukup banyak, karena banyaknya penggemar vespa maka di butuhkan upaya meningkatkan fasilitas infrastruktur sebagai wadah komunitas penggemar vespa yang dimana akan meningkatkan roda perekonomian demi mencapai kesenangan hidup yang lebih baik. Hal tersebut menyebabkan Kota Bandung sangat cocok dijadikan sebagai kawasan wisata baik wisata edukasi, rekreasi, maupun wisata alam.

Padatnya aktivitas di Kota Bandung berdampak pada kebutuhan akan sarana edukasi dan rekreasi yang dapat memberikan rasa senang, tenang, dan menghilangkan stres. Sarana edukasi dibutuhkan guna untuk mengedukasi khususnya mengenai kendaraan vespa yang ada di dunia ini dengan menghadirkan suasana industrial. Vespa dipilih karena banyaknya penggemar di Indonesia salah satunya kota bandung.

Lokasi proyek pada Tugas Akhir ini terletak di Kota Baru Parahyangan, kawasan ini dapat dikatakan sebagai kota yang sedang berkembang saat ini di Provinsi Jawa Barat. Kota Baru Parahyangan terletak di Kab. Bandung Barat dan memiliki penduduk yang relatif tinggi, maka tidak menutup kemungkinan banyaknya penggemar otomotif.

Detail lokasi pembangunan proyek dapat dilihat pada **Gambar 1.1**



**Gambar 1.1** Detail lokasi proyek

Sumber : Google maps

## 1.2 Judul Proyek

Judul proyek sarana edu rekreasi ini adalah La Vespa Tempo Museo merupakan kawasan wisata edu-rekreasi otomotif yang terletak di Kota Baru Parahyangan kab. Bandung Barat. Kawasan ini digunakan sebagai tempat pameran untuk sarana edukasi mengenai sejarah vespa dan sarana rekreasi dengan menyajikan visual dan fisik Vespa. Perancangan bangunan utamanya menggunakan pendekatan material *raw* arsitektur yang bertujuan menciptakan suasana industri. Vespa merupakan kendaraan yang dibuat sejak tahun 1996 hingga saat ini masih di gemari. Di Indonesia sendiri vespa sangat di gemari dengan jumlah penggemar kurang lebih 45.000 orang dan Indonesia menjadi penggemar terbesar kedua di dunia setelah italia.

## 1.3 Tema Perancangan

Kawasan wisata dirancang agar dapat memenuhi kebutuhan pengunjung akan sarana hiburan yang dapat memberikan rasa senang. Sarana edukasi dan rekreasi dalam suatu kawasan tidak seluruhnya berupa area lanskap saja, namun terdapat pula bangunan utama dan penunjang sebagai elemen dari kawasan tersebut. Bangunan yang dirancang didesain agar tetap memberikan hubungan antara pengunjung dengan suasana industrial modern hal ini bertujuan untuk memperkuat kesan otomotif vespa yang dimana vespa adalah salah satu kendaraan klasik yang bersejarah. Sehingga pengunjung dapat merasakan suasana industri yang sangat kuat di dalam bangunan.

## 1.4 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah pada Tugas Akhir ini yaitu :

### 1.4.1 Aspek Persoalan Perancangan

#### 1. ASPEK PERANCANGAN

- Penataan jalur sirkulasi dalam bangunan yang tepat antara pengguna dan fasilitas pendukung.

- Memperhatikan aspek perancangan sesuai dengan historikal vespa pada bangunan
- Melibatkan aspek lingkungan dan kebiasaan masyarakat sekitar sub-urban pada kawasan tersebut dengan mengkaji sebelumnya untuk proses desain.
- Penataan massa bangunan sesuai dengan hubungan antara lingkungan dan aktivitas dalam kawasan.

## 2. ASPEK BANGUNAN

- Menciptakan visualisasi bangunan yang menarik baik pada bagian dalam ruangan maupun luar ruangan sehingga memiliki potensi dari segi komersil,
- Keterkaitan antara konsep dan penerapannya pada desain bangunan yang selaras sehingga tercipta suatu sarana dengan fungsi yang sesuai dan efisien.
- Memperhatikan regulasi yang berlaku yaitu regulasi kawasan sub-urban.

## 3. ASPEK LINGKUNGAN TAPAK

- Desain menyikapi permasalahan serta potensi yang ada pada site maupun lingkungan sekitar site,
- Memperhatikan regulasi yang berlaku yaitu regulasi kawasan sub-urban.
- Aksesibilitas menuju bangunan ataupun tapak harus melalui perencanaan yang tidak memberikan dampak buruk bagi lingkungan sekitar
- Penataan jalur sirkulasi dalam bangunan yang tepat antara pengguna dan fasilitas pendukung.
- Memperhatikan aspek perancangan sesuai dengan historikal vespa pada bangunan
- Melibatkan aspek lingkungan dan kebiasaan masyarakat sekitar sub-urban pada kawasan tersebut dengan mengkaji sebelumnya untuk proses desain.

- Penataan massa bangunan sesuai dengan hubungan antara lingkungan dan aktivitas dalam Kawasan

#### **1.4.2 Aspek Bangunan**

- Menciptakan visualisasi bangunan yang menarik baik pada bagian dalam ruangan maupun luar ruangan sehingga memiliki potensi dari segi komersil,
- Keterkaitan antara konsep dan penerapannya pada desain bangunan yang selaras sehingga tercipta suatu sarana dengan fungsi yang sesuai dan efisien.
- Memperhatikan regulasi yang berlaku yaitu regulasi kawasan sub-urban.

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

- Desain menyikapi permasalahan serta potensi yang ada pada site maupun lingkungan sekitar site,
- Memperhatikan regulasi yang berlaku yaitu regulasi kawasan sub-urban.
- Aksesibilitas menuju bangunan ataupun tapak harus melalui perencanaan yang tidak memberikan dampak buruk bagi lingkungan sekitar

### **1.5 Tujuan Proyek**

Tujuan proyek ini terdiri dari beberapa aspek diantaranya adalah tujuan umum dan tujuan khusus.

#### **1.5.1 Tujuan Umum**

- Menyediakan kebutuhan akan fasilitas bekerja atau tempat beraktifitas bagi masyarakat dalam kota maupu luar kota yang nyaman
- Pembangunan museum sebagai sarana rekreasi yang edukatif
- Menyediakan sarana untuk pengetahuan mengenai historikal Vespa
- Menciptakan bangun edu-rekreasi yang fungsional dan tidak merusak lingkungan
- Memberi fasilitas untuk komunitas penggemar otomotif

#### **1.5.2 Tujuan Khusus**

Tujuan khusus untuk memberikan fasilitas serta sarana edu-rekreasi yang

fungsional untuk masyarakat dan penggemar otomotif agar dapat bermanfaat, juga sebagai sarana untuk mendongkrak pariwisata dan perekonomian Kota Bandung.

## **1.6 Metoda Perancangan**

Berdasarkan masalah–masalah yang ada, maka diperlukan metoda pendekatan perancangan untuk penyikapan dan penyelesaian melalui beberapa tahap diantaranya :

### **1. Persiapan Studi**

Kegiatan yang dilakukan yaitu mempersiapkan studi literatur mengenai bangunan museum, historikal vespa, Museum transportasi dan studi banding sebagai referensi desain, data dan regulasi tapak yang dijadikan lokasi proyek, buku yang berkaitan dengan historikal vespa.

### **2. Peninjauan Lapangan**

Peninjauan lapangan merupakan survey langsung ke lapangan atau proyek untuk memperoleh gambaran langsung mengenai lokasi seperti, aksesibilitas, batas-batas lahan, dan fungsi bangunan sekitar. Peraturan-peraturan yang ada diikuti dengan standar dan teori terkait yang akan digunakan untuk museum transportasi.

### **3. Identifikasi Masalah**

Mengidentifikasi masalah yang terdapat pada tapak yang muncul sehingga dapat diangkat menjadi sebuah tema. Tema yang diambil pada perancangan ini adalah Arsitektur Post Modern – Historicism dengan berkonsentrasi kepada penerapan bangunan modern namun tetap memberi unsur klasik, maka permasalahan yang ada akan berkaitan dengan desain bentuk dan fungsi yang saling mempengaruhi dengan ruang dalam bangunan dan kawasan.

### **4. Analisa Pembahasan**

Menganalisis proyek dan studi literatur yang telah didapat sehingga dapat memecahkan permasalahan yang ada dan dapat merancang bangunan museum transportasi dengan baik. Metode pada museum transportasi ini berorientasi kepada budaya dengan respon terhadap fungsinya.

## 1.7 Sistematika Penulisan

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 museum transportasi dan studi banding mengenai museum transportasi

- **Bab 3 : Program dan Analisis Tapak**

Bagian ini menguraikan hasil mengenai studi-studi komparatif terhadap proyek dan tema yang dipilih. Penjelasan mengenai tinjauan kawasan perencanaan proyek meliputi deskripsi proyek, tinjauan lokasi, dan kondisi lingkungan (data tapak, karakteristik tapak, potensi tapak, karakteristik bangunan) dan analisis tapak (eksisting tapak, batasan tapak, orientasi matahari, arah angin, sistem drainase, view ke dalam dan keluar tapak, vegetasi disekitar tapak, sirkulasi kendaraan, dan sirkulasi pejalan kaki), serta menguraikan kebutuhan – kebutuhan ruang yang dibutuhkan untuk pembangunan proyek bangunan museum berdasarkan hasil analisis alur aktivitas penggunaannya.

- **Bab 4 : Konsep Perancangan**

Bagian ini merupakan penjelasan mengenai elaborasi tema yang digunakan dan konsep-konsep perancangan La Vespa Tempo Museo.

- **Bab 5 : Kesimpulan Rancangan**

Bagian ini merupakan penjelasan mengenai hasil rancangan La Vespa Tempo Museo, perkiraan biaya, serta manajemen konstruksi bangunan yang dirancang.