

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

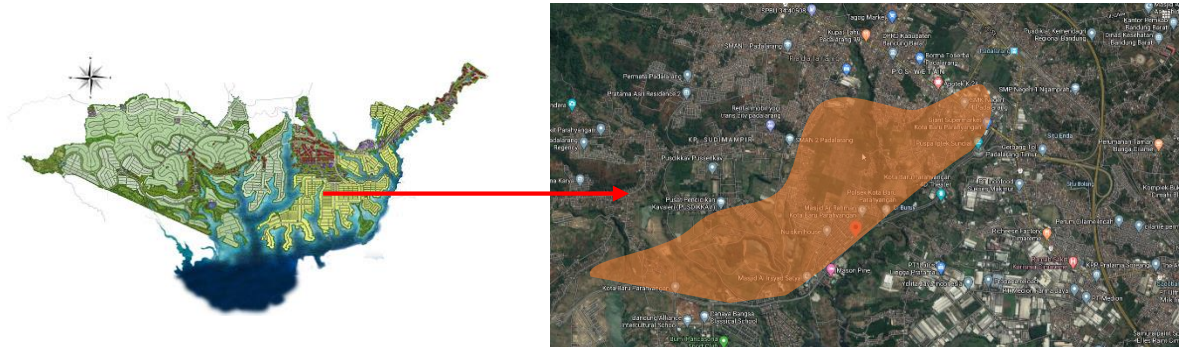
#### **1.1.1 Latar Belakang Proyek**

Museum menurut *International Council of Museums (ICOM)* merupakan lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, memperoleh, merawat, menghubungkan dan memamerkan artifak-artifak perihal jati diri manusia dan lingkungannya untuk studi, pendidikan dan rekreasi (Asnawi, 2017).

Museum arkeologi yaitu museum yang berisikan koleksi-koleksi mengenai peninggalan masa lalu terutama pada zaman prasejarah yang berupa replika tengkorak dan tulang belulang dari manusia purba, seperti apa kebudayaan manusia purba dari zaman ke zamannya. Selain itu ditampilkan pula beberapa peninggalan sejarah ketika masa Hindu-Buddha di Nusantara yang merupakan bagian dari arkeologi.

Hingga saat ini belum terdapat museum khusus yang membahas mengenai arkeologi di kawasan Kota Baru Parahyangan dan sekitarnya, sehingga didirikannya museum arkeologi ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran bagi pengunjung yang ingin mengetahui mengenai sejarah kehidupan ketika zaman prasejarah (paleolitikum - megalikum) sehingga menambah wawasan lebih mengenai arkeologi yang tidak didapat di bangku pendidikan formal (sekolah). Selain itu museum arkeologi pun dapat dijadikan sebagai objek wisata baru di Kota Baru Parahyangan.

### 1.1.2 Latar Belakang Lokasi



**Gambar 1. 1** Master Plan Kota Baru Parahyangan (kiri) & lokasi Kota Baru Parahyangan (kanan)  
(Sumber: <http://kotabaruparahyangan.com/tentang-kbp/master-plan>)

Lokasi Tapak berada di kawasan Kota Baru Parahyangan, Kecamatan Padalarang, Kabupaten Bandung Barat, Jawa Barat. Kota Baru Parahyangan ini terbentuk pada tahun 2004 dan berada di kawasan terpadu sub-urban. Karakteristik kawasan adalah tempat hunian untuk kalangan menengah hingga menengah atas. Selain itu kawasan dirancang sebagai kawasan mandiri sehingga sudah terdapat fasilitas cukup lengkap di dalam kawasan.

Berkaitan dengan lokasi dan aksesibilitas, Kota Baru Parahyangan berada di lokasi yang strategis dengan aksesibilitas Tol Cipularang (menuju Jakarta) & Tol Purbaleunyi (menuju Bandung). Kabupaten Bandung Barat adalah hasil dari pemekaran Kabupaten Bandung yang berlokasi di Jawa Barat. Kabupaten Bandung Barat ini pada bagian timur berbatasan dengan Kabupaten Bandung dan Kota Cimahi, di sisi sebelah barat dan utara berbatasan dengan Kabupaten Purwakarta dan Kabupaten Subang, di bagian selatan berbatasan dengan Kota Bandung, serta di sebelah barat dan timur berbatasan dengan Kabupaten Cianjur. Gambar Master Plan dan Lokasi Kota Baru Parahyangan dapat dilihat pada **gambar 1.1**.

## 1.2 Judul Proyek

Museum Arkeologi di Kota Baru Parahyangan.

### 1.3 Tema Perancangan

#### 1.3.1 Pengertian Arsitektur Kontemporer

Istilah arsitektur kontemporer mengacu pada bangunan saat ini atau dapat dikatakan sebagai gaya arsitektur yang *up to date*. Arsitektur kontemporer dan modern memiliki makna yang berbeda walaupun pada model bangunan terkadang terlihat sama. Kontemporer juga memiliki sifat yang dinamis, di mana tidak terikat dengan suatu era. Sedangkan modern, ada pada awal hingga pertengahan abad 20. Selain itu arsitektur kontemporer bentuk dari bangunannya lebih dinamis (lengkung). Menurut Cerver dalam "*World of Contemporary Architecture*" (dalam Rachmaputra Dkk, 2014), Arsitektur Kontemporer adalah salah satu gaya arsitektur yang bertujuan untuk mendemostrasikan kualitas tertentu diutamakan dari segi kemajuan teknologi dan kebebasan dalam mengekspresikan suatu gaya arsitektur, berusaha menciptakan suatu keadaan nyata terpisah dari suatu komunitas yang tidak seragam.

Menurut Gunawan, E. (dalam Nuraziz, 2019) indikasi sebuah arsitektur disebut sebagai arsitektur kontemporer meliputi 4 aspek, yaitu

1. Ekspresi bangunan bersifat subjektif,
2. Kontras dengan lingkungan sekitar,
3. Memiliki bentuk yang sederhana dan simple namun terkesan kuat,
4. Memiliki penghayatan, *image*, gambaran, serta kesan kuat pada bangunan.

#### 1.3.2 Ciri Arsitektur Kontemporer

Berikut prinsip/ciri-ciri arsitektur kontemporer menurut Ogin Schirmbeck (dalam, Nuraziz,2019) :

1. Bangunan yang terlihat kokoh
2. Gubahan massa yang ekspresif serta dinamis
3. Konsep ruang terkesan terbuka (*open plan*)
4. Harmonisasi ruang seperti menyatu dengan ruang luarnya,
5. Memiliki fasad transparan
6. Kenyamanan Hakiki

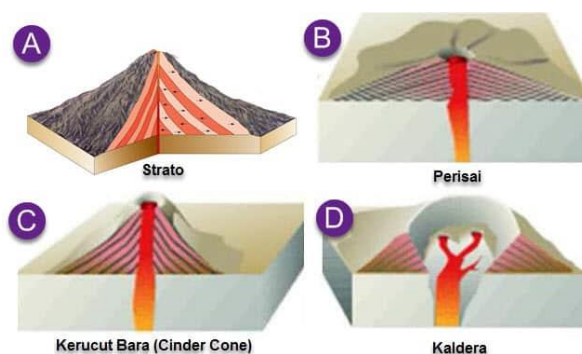
### 7. Mengeksplorasi elemen lanskap.

Sedangkan Cenver pada bukunya yang berjudul "*World of Contemporary Architecture*" menuliskan 3 ciri-ciri arsitektur kontemporer (dalam Racmaputra Dkk, 2014), yaitu:

1. Ekspresi dari bangunan bersifat subjektif
2. Kontras atau berbeda dengan lingkungan sekitar
3. Bentuk simpel tetapi memiliki kesan yang berkesan kuat.

### 1.3.3 Penerapan Tema pada Desain Bangunan

Tema arsitektur kontemporer dipilih untuk merancang Museum Arkeologi di Kota Baru Parahyangan dengan mengimplementasikan bentuk gunung pada gubahan massa bangunan. Penggunaan bentuk gunung sebagai bentukan dari bangunan dikarenakan hilang/punahnya manusia dan hewan purba sering dikaitkan akibat dari letusan sebuah gunung. Salah satu contohnya adalah homo florensies yang punah dikarenakan letusan gunung menurut *Jurnal Human of Education*. Selain itu, dipilihnya bentukan gunung ini karena selain hidup di pinggir sungai, manusia purba tinggal di gua-gua yang berdekatan dengan gunung atau bukit-bukit karena tanahnya yang subur dan cocok untuk bercocok tanam. Bentukan dari gunung dapat dilihat pada **gambar 1. 2** dan penggunaan arsitektur kontemporer dengan mengadopsi bentuk suatu benda dapat dilihat pada **gambar 1.3**.



**Gambar 1. 2** Bentuk-bentuk Gunung Berapi

Sumber: <https://www.siswapelajar.com/2019/02/jenis-jenis-gunung-berapi.html>



**Gambar 1. 3** Museum Tsunami Aceh yang mengadopsi bentuk sebuah kapal

Sumber: <http://ruangarsitekunimal.blogspot.com/2013/12/bangunan-museum-tsunami-aceh-karya.html>

## 1.4 Identifikasi Masalah

Identifikasi dari beberapa aspek di antaranya aspek perancangan, aspek bangunan, aspek tapak dan lingkungan

### 1.4.1 Aspek Persoalan Perancangan

- a. Merancang museum arkeologi dengan mengikuti ketentuan regulasi yang berlaku di kawasan Kota Baru Parahyangan.
- b. Merancang museum yang dapat menarik minat masyarakat dan menjadi sarana edukasi untuk mengenal arkeologi dan perkembangan zaman prasejarah.
- c. Bangunan dan tapak yang dirancang memberikan dampak positif bagi lingkungan sekitar.

### 1.4.2 Aspek Bangunan

- a. Merancang bangunan dengan mengimplementasikan bentuk dari gunung agar sesuai dengan konsep yang digunakan.
- b. Merancang bangunan yang mampu merespon kendala dan memaksimalkan potensi iklim di Indonesia.
- c. Memperhatikan sirkulasi aktifitas pengunjung agar tidak terdapat ruang mati.

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

- a) Memaksimalkan potensi tapak dan memberikan solusi terhadap kendala yang terdapat di tapak.
- b) Merencanakan massa bangunan dan lanskap sesuai dengan kebutuhan museum dan penggunaannya.

## **1.5 Tujuan Proyek**

### **1.5.1 Tujuan Umum**

Merencanakan museum arkeologi di kawasan Kota Baru Parahyangan.

### **1.5.2 Tujuan Khusus**

- a. Membangun destinasi wisata edukasi/pendidikan informal mengenai arkeologi dan sebagai tempat penyimpanan benda cagar budaya (fosil dan artefak).
- b. Membangun destinasi wisata berupa museum dengan media penyampaian informasinya menggunakan media-media interaktif.
- c. Mendorong sektor pariwisata setempat dengan diadakannya Museum Arkeologi

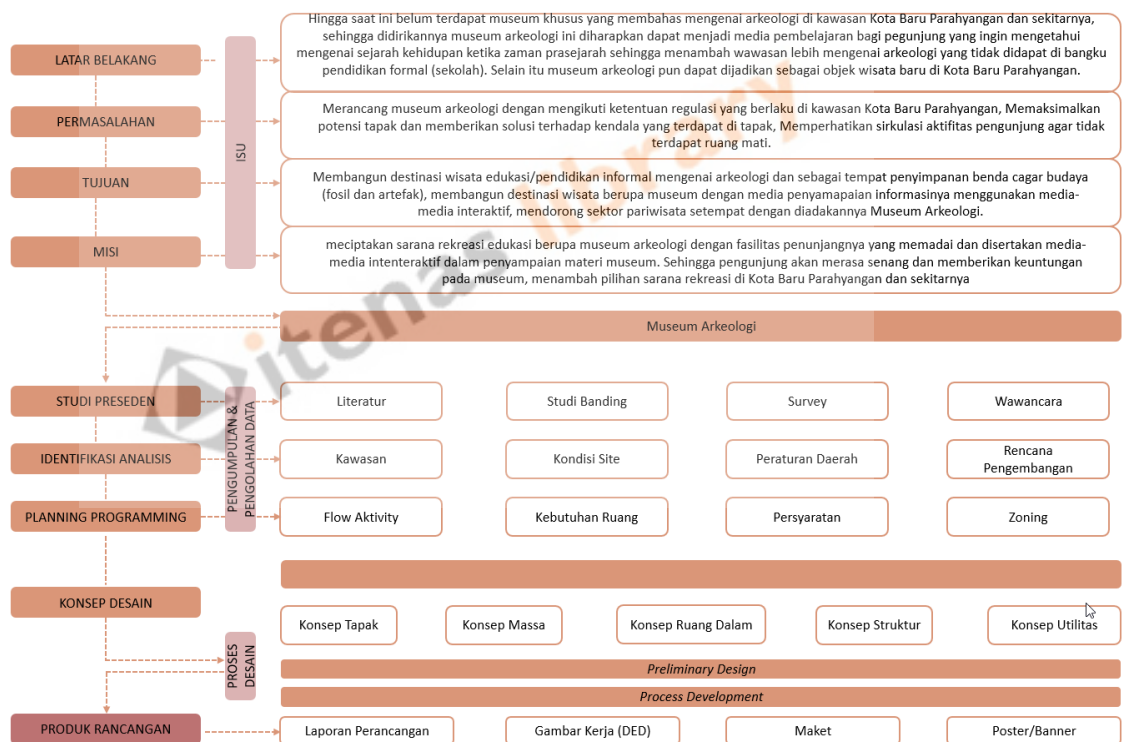
## **1.6 Metoda Perancangan**

Metode pendekatan perancangan yang digunakan untuk merancang museum agar menghasilkan hasil yang baik, sebagai berikut:

- a. Tahap pengumpulan data
  1. Data Primer  
Mengumpulkan data primer berupa survey lapangan, mencari peraturan tertulis, dokumentasi, dan wawancara.
  2. Data Sekunder  
Mengumpulan data sekunder berupa studi literatur, standar perancangan, dan studi komperasi/studi banding.
- b. Pengolahan data
  1. Analisis fungsi, pelaku dan aktivitas
  2. Analisis kebutuhan ruang

3. Analisis tapak
  4. Analisis bentuk dan tampilan bangunan
  5. Analisis tata massa, sirkulasi, dan ruang luar
  6. Analisis struktur, material, dan utilitas.
- c. Hasil/rancangan
1. Laporan perancangan
  2. Gambar Kerja
  3. Maket
  4. Poster

## 1.7 Skema Pemikiran



Bagan 1. 1 Skema Pemikiran

## 1.8 Metoda Perancangan

Sistematika penulisan pada Laporan Tugas Akhir Arsitektur dibagi menjadi beberapa bab. Pada masing-masing bab membahas bagian-bagian tertentu. Adapun pembagiannya sebagai berikut:

- **Bab 1 Pendahuluan**

Pada bagian ini menjelaskan mengenai latar belakang proyek, judul proyek, tema perancangan, identifikasi masalah, tujuan proyek, metode perancangan dan skema pemikiran.

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

Pada bab ini menjelaskan mengenai teori mengenai museum dan studi banding mengenai bangunan museum dengan fungsi sejenis ataupun tema sejenis.

- **Bab 3 Metodologi Perancangan**

Pada bab ini menjelaskan mengenai studi kelayakan yang menjelaskan umur proyek serta estimasi perhitungan pengunjung yang akan datang ke museum. Selain itu menjelaskan mengenai tinjauan tapak, data tapak, analisis tapak serta menguraikan kebutuhan ruang pada proyek museum berdasarkan aktivitasnya.

- **Bab 4 Konsep Perancangan**

Pada bab ini menjelaskan elaborasi tema yang digunakan serta konsep perancangan pada bangunan Museum Arkeologi.

- **Bab 5 Hasil Perancangan dan Metode Membangun**

Pada bab ini menjelaskan hasil rancangan pada proyek Museum Arkeologi, perkiraan biaya, dan manajemen konstruksi dalam membangun museum yang dirancang.