

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Sarana rekreasi dan edukasi pada museum Toyota Indonesia merupakan suatu tempat yang memiliki berbagai jenis mobil pertama masuk di Indonesia hingga jenis mobil hingga masa kini. Ditujukan untuk sarana pendidikan dan informasi tentang dunia otomotif serta sejarah Toyota yang merupakan perusahaan mobil terbesar di dunia. Saat ini, teknologi transportasi khususnya mobil merupakan salah satu kebutuhan sekunder bahkan primer bagi masyarakat Indonesia.

Museum Toyota mempunyai potensi ekonomi yang sangat tinggi. Dapat membantu karyawan-karyawan kecil, restoran, akomodasi serta angkutan umum. Potensi yang mendukung museum Toyota ini sangat banyak. Di Indonesia sumber daya manusia (SDM) dalam otomotif terdapat di daerah-daerah, dukungan masyarakat, serta pemerintah.

Terdapat permasalahan pada pengembangan museum di Indonesia, yaitu:

1. Rendahnya apresiasi masyarakat terhadap museum.
2. Kualitas dan kuantitas sumber daya manusia (SDM) yang belum memadai.
3. Sistem pengelolaan yang masih kurang.
4. Sarana dan prasarana penyelenggaraan fungsi dasar permuseuman masih kurang dan terbatas.
5. Pengelolaan koleksi museum yang masih kurang.
6. Kurangnya kesadaran pengelola museum menghadapi bencana.

Untuk solusi dari permasalahan tersebut adalah pihak manajemen museum ini membuat pemasaran yang sangat baik. Selain pemasaran, dari segi desain pun didesain dengan sedemikian rupa. Perancangan museum ini didesain sesuai dengan konteks apa yang ingin dicapai. Desain bangunan ini merupakan salah satu solusi untuk menarik perhatian masyarakat.

Tema perancangan pada museum ini adalah *Contemporary Architecture* yang selaras dengan lingkungan dengan desain yang dibuat ramah lingkungan,

ramah difabel dengan terdapat ramp serta terdapat toilet khusus, fasilitas yang menunjang bangunan, dan sirkulasi berlanjut supaya spot pameran dapat dan mudah dikunjungi.

### **1.1.1 Latar Belakang Lokasi**

Kabupaten Bandung Barat merupakan daerah yang terdapat berbagai tempat wisata yang berbeda-beda karena lokasi yang strategis dan tempat yang kaya dengan alam serta kuliner yang bermacam-macam. Sehingga daerah ini selalu dikunjungi oleh masyarakat luar Bandung pada akhir pekan.

Kota Baru Parahyangan merupakan lokasi proyek museum ini. Kota Baru Parahyangan berada di Kabupaten Bandung Barat Provinsi Jawa Barat. Kota Baru Parahyangan merupakan kota mandiri yang berwawasan pendidikan dan lokasi Kota Baru Parahyangan ini sangat strategis karena lokasi ini dekat dengan jalan arteri dan gerbang tol sehingga lokasi ini akan berpotensi mudah untuk dikunjungi bagi para wisatawan.

## **1.2 Judul Proyek**

*Toyota Automobile Museum* merupakan sebuah Museum Toyota yang dirancang untuk sarana edukasi dan rekreasi bagi masyarakat Indonesia. Dikelola dengan berbagai fasilitas yang sesuai dengan memenuhi standar museum. Museum Toyota ini akan menampilkan berbagai produksi mobil dari masa dahulu, saat ini, hingga rencana pada masa mendatang. Museum Toyota ini khusus menampilkan mobil yang hanya di Indonesia. Bangunan ini didesain dengan tema kontemporer teknologi tinggi ke bentuk dan desain yang ekspresif dan konseptual, menggunakan material-material yang modern, serta desain yang mempertimbangkan lingkungan sekitar. Untuk sentuhan teknologi pada museum teknologi dengan berbagai alat otomatis seperti pada display pameran terdapat komputer sehingga dengan mudahnya pengunjung menerima informasi, pintu masuk dengan menggunakan sensor, toilet serba menggunakan sensor, pemanfaatan air limbah, dan lain-lain.

### 1.3 Tema Perancangan

Contemporary Architecture merupakan bentuk bangunan yang mewujudkan berbagai gaya bentuk. Awalnya arsitektur kontemporer ini memisahkan diri dengan arsitektur modern pada akhir abad ke-20. Arsitektur kontemporer tidak bergaya dengan sendirinya namun arsitektur kontemporer bergaya dengan postmodernisme atau teknologi yang tinggi dalam bentuk dan desain yang sangat ekspresif dan dinamis.

Arsitektur kontemporer biasanya menonjolkan dari berbagai bentuk yang sangat atraktif dan unik, warna, sehingga keseluruhan cenderung lebih kompleks. Arsitektur kontemporer memiliki gaya yang keberlanjutan. Sehingga pencapaian gaya ini akan terus maju hingga ke masa yang akan mendatang karena desain yang konseptual.

Secara gaya yang teknologi yang tinggi ini, arsitektur kontekstual memiliki pendekatan dengan sustainable. Didesain dengan hemat energi lalu menggunakan bahan daur ulang sebagian besar pada material masa kini.

Untuk prinsip-prinsip karakteristik pada arsitektur kontemporer berada di bawah ini:

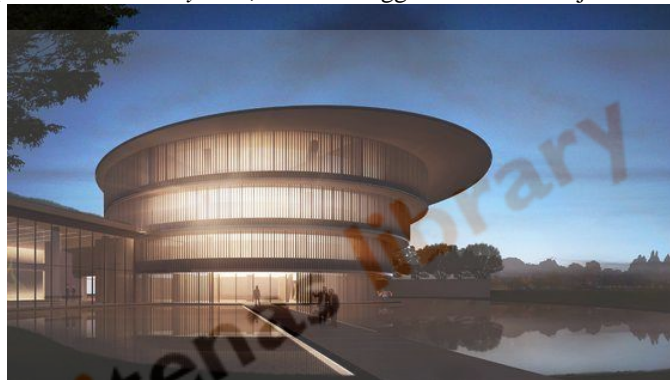
a. Keekspresifan Bentuk dan Desain

Arsitektur kontemporer berkembang dengan ide-ide canggih dan inovatif. Untuk mencapai gaya ini, tidak hanya ide-ide yang canggih dan inovatif namun harus memahami melalui perasan estetika dengan bentuk bangunan yang dinamis dan lebih fleksibel.

Contoh gambar bentuk bangunan dengan gaya arsitektur kontemporer pada **Gambar 1.1** dan **Gambar 1.1**:



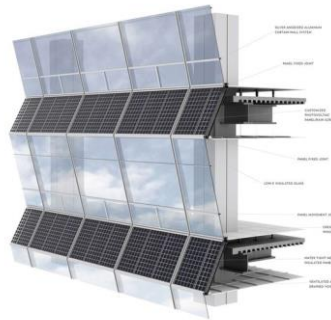
**Gambar 1.1** *Gallery of Heartwick Foster and Partners*  
(Sumber: *archdaily.com*, diakses tanggal 11 Juni 2020 jam 11:14)



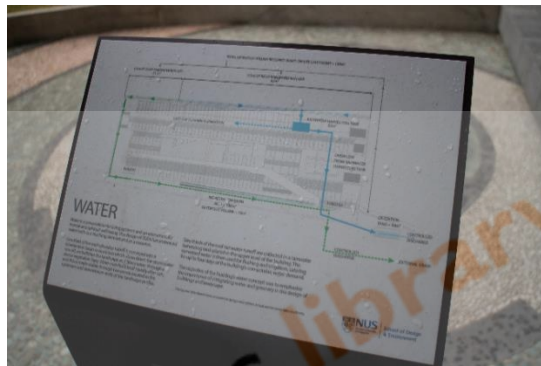
**Gambar 1.2** *Art Museum Tadao Ando*  
(Sumber: *deezan.com*, diakses tanggal 11 Juni 2020 jam 11:14)

b. Rasa keberlanjutan

Saat ini adalah era di mana pemanasan global adalah masalah nyata. Sekarang penting untuk mengambil langkah-langkah khusus untuk memastikan alam tidak terganggu. Untuk alasan ini, arsitek masa kini merancang bangunan yang hemat energi. Dapat membuat tekstur dengan bahan yang dapat di daur ulang untuk menambah kecanggihannya. Kaca daur ulang adalah salah satu bahan tersebut. Pada perancangan perlu mencakup penggunaan panel surya untuk keperluan atap. Selain itu, meluasnya penggunaan beton bertulang tidak hanya menciptakan ide-ide inovatif. Ini juga meningkatkan daya tarik estetika untuk sebagian besar bangunan.



**Gambar 1.3** Contoh Penggunaan Solar Panel pada Bangunan  
(Sumber: *architizer.com*, diakses tanggal 11 Juni 2020 jam 11:14)



**Gambar 1.4** Contoh Sistem Pemanfaat Air Limbah  
(Sumber: NUS Singapore, diambil tanggal 27 Agustus 2019 jam 09.30)

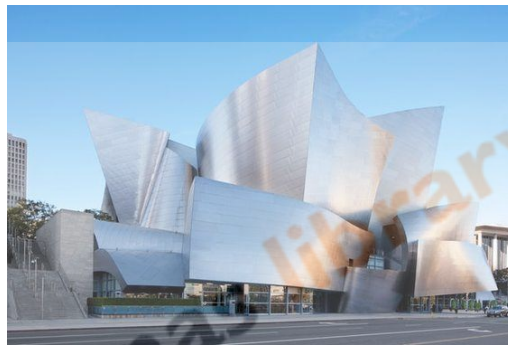
### c. Desain Atap Unik

Pada atap arsitektur kontemporer memiliki desain yang unik. Beberapa gaya bentuk atap seperti atap datar, melengkung, dan bentuk yang dinamis lainnya. Tidak hanya di dalam untuk merasakan ruang, di luar bangunan, manusia akan merasakan karena desain atap yang unik. Maka dari itu, desain atap juga akan mempengaruhi secara visual bangunan.

Contoh gambar atap gaya arsitektur kontemporer dari berbagai karya arsitek ternama di dunia dibawah ini:



**Gambar 1.5** *Heritage Administration Zaha Hadid*  
(Sumber: *designboom.com*, diakses tanggal 11 Juni 2020 jam 11:14)



**Gambar 1.6** *Walt Disney Frank Gehry*  
(Sumber: *architizer.com*, diakses tanggal 11 Juni 2020 jam 11:14)



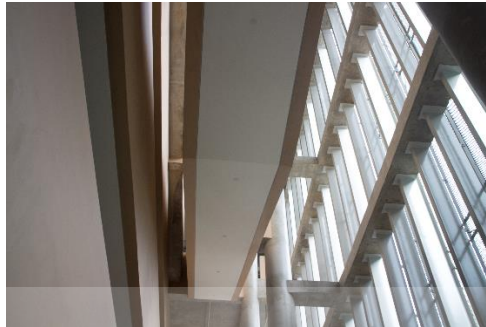
**Gambar 1.7** *Art Museum Daniel Libeskind*  
(Sumber: *futurearchitecture.com*, diakses tanggal 11 Juni 2020 jam 11:14)

d. Desain yang Sesuai dengan Alam

Arsitektur kontemporer juga selaras dengan alam dan struktur. Desain kontemporer menggunakan panel kaca besar untuk memungkinkan cahaya alami. Selain itu, terdapat ruang yang terbuka di dalam maupun di luar. Jika di dalam tidak

banyak sekat agar mendapat pencahayaan alami yang merata. Dan jika di luar terdapat area hijau untuk memfilter angin ke dalam bangunan.

Contoh gambar desain dengan bangunannya memiliki pencahayaan alami dan penghawaan buatan di School of Architecture and Design National University of Singapore dibawah ini:



**Gambar 1.8** *School of Architecture and Design NUS Singapore*  
(Sumber: dokumen pribadi, diambil tanggal 27 Agustus 2019 jam 09.30)

e. Material dengan Teknologi Modern

Arsitektur kontemporer menggunakan berbagai macam bahan bangunan. Ini termasuk beton, kaca, kayu, dan aluminium. Dengan material ini, beberapa dapat menggunakan material dari hasil daur ulang. Pemanfaatan material daur ulang dapat meminimalisir sampah yang ada di dunia. Selain itu, material bangunan dapat didesain dengan teknologi yang modern. Ini merupakan salah satu membuat desain bangunan yang sangat inovatif serta berestetika secara visual.



**Gambar 1.9** Penggunaan Material Modern pada Bangunan *Studio of Light Tadao Ando*  
(Sumber: [deezan.com](http://deezan.com), diakses tanggal 11 Juni 2020 jam 09.30)

## **1.4 Identifikasi Masalah**

Pada proyek *Toyota Automobile museum* ini memiliki beberapa aspek yang harus diperhatikan. Aspek-aspek tersebut untuk memenuhi tujuan bangunan yang akan dibangun serta merupakan langkah awal untuk memahami proyek apa yang akan dibuat.

### **1.4.1 Aspek Perancangan**

- Konsep sebuah bangunan museum dapat menciptakan sebuah bangunan yang dapat dilihat melalui eksteriornya dan interiornya.
- Desain bangunan terhadap iklim tropis.

### **1.4.2 Aspek Bangunan**

- Bangunan dapat memperlihatkan estetika hingga menjadi iconic sekitar.
- Bangunan merespon terhadap lingkungan sekitar.
- Bangunan dapat membawa daya tarik masyarakat untuk berkunjung.
- Bangunan yang berteknologi canggih yang sesuai dengan fungsinya.

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

- Desain bangunan tidak memberikan dampak buruk terhadap lingkungan.
- Perancangan mengikuti regulasi sesuai dengan lokasinya.
- Memperhatikan konteks lingkungan sekitar.

## **1.5 Tujuan Proyek**

- Menciptakan sarana rekreasi dan edukasi otomotif (Toyota) yang dapat menyegarkan pikiran masyarakat yang telah beraktivitas melelahkan.
- Memberikan daya tarik masyarakat pada dunia otomotif (Toyota).
- Membantu masyarakat dalam perekonomian seperti karyawan, jasa angkutan, hiburan dan sebagainya.
- Membuka lapangan pekerjaan baru bagi masyarakat.



- Memberikan tempat komersial untuk sewa merupakan salah satu membantu perekonomian masyarakat hingga manajemen bangunan itu sendiri.
- Mendesain bangunan yang unik yang inovatif.

## 1.6 Metoda Perancangan

Metode perancangan merupakan langkah-langkah apa yang akan dilaksanakan pada proyek bangunan *Toyota Automobile Museum*.

Berikut metode perancangan yang digunakan pada perancangan bangunan *Toyota Automobile Museum* ini adalah:

- **Tahap persiapan**

Tahap persiapan merupakan langkah awal pada perancangan. Pada tahap ini nantinya melaksanakan berbagai tahapan yaitu tahap mencari permasalahan-permasalahan dalam proyek, mengidentifikasi proyek, dan memahami proyek *Toyota Automobile Museum*.

- **Tahap planning**

Tahap planning merupakan langkah kedua pada perancangan. Pada tahap ini nantinya melaksanakan berbagai tahapan yaitu tahap studi banding untuk referensi desain, studi literatur untuk mempelajari objek-objek, program ruang untuk rencana ruang-ruang yang dirancang, analisa site untuk mempelajari lokasi proyek, dan konsep desain untuk menuangkan berbagai ide pada perancangan.

- **Tahap Pengajuan**

Tahap pengajuan merupakan langkah setelah tahap planning. Pada tahap ini nantinya melaksanakan pengajuan seperti pengajuan laporan dan proposal desain.

- **Tahap evaluasi**

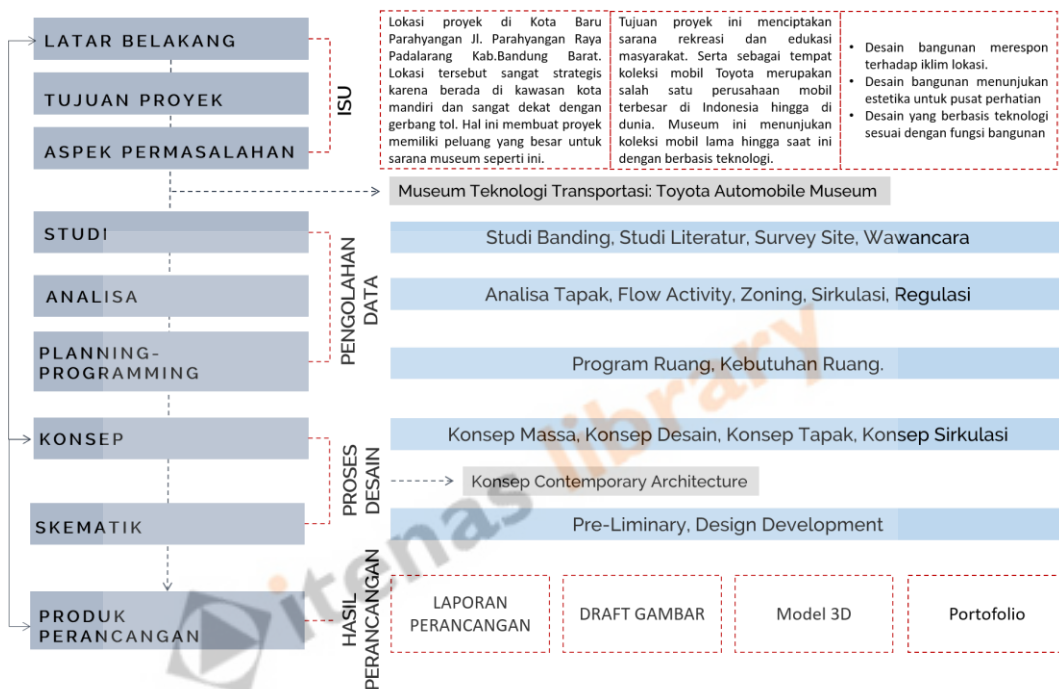
Tahap evaluasi merupakan langkah setelah tahap pengajuan. Pada tahap ini nantinya melaksanakan berbagai tahapan yaitu tahap penggambaran perancangan.

- **Tahap pelaksanaan**

Tahap pelaksanaan merupakan langkah terakhir dalam metode perancangan ini. Pada tahap ini nantinya menghasilkan sebuah produk desain.

## 1.7 Skema Pemikiran

Berikut bagan skema pemikiran pada perancangan Toyota Automobile Museum:



Bagan 1.1 Skema Pemikiran

## 1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan merupakan urutan-urutan apa saja yang terdapat pada laporan perancangan tugas akhir ini. Secara keseluruhan, dalam laporan terdapat berbagai bab dengan pembahasannya. Berikut bagian-bagian dalam penulisan laporan perancangan *Toyota Automobile Museum* ini:

- **Bab 1: Pendahuluan**

Pada bagian ini, membahas tentang apa latar belakang proyek *Toyota Automobile Museum*, judul proyek, tujuan proyek *Toyota Automobile Museum*, mengidentifikasi permasalahan proyek *Toyota Automobile*

*Museum*, sehingga membahas skema pemikiran dalam perancangan *Toyota Automobile Museum* ini.

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

Pada bagian ini, membahas teori dan studi banding apa yang digunakan pada perancangan *Toyota Automobile Museum* ini.

- **Bab 3: Metodologi Perancangan dan Program Ruang**

Pada bagian ini, membahas metodologi perancangan dari beberapa sumber terkait lokasi perancangan, data penduduk, sehingga data jumlah wisatawan. Hal itu untuk mengetahui potensi-potensi pada perancangan *Toyota Automobile Museum*. Selain itu, membahas berbagai tahapan seperti program ruang *Toyota Automobile Museum*, Analisa tapak untuk membahas keadaan pada proyek tapak.

- **Bab 4: Konsep Perancangan *Toyota Automobile Museum***

Pada bagian ini, membahas konsep perancangan yang merupakan ide-ide awal desain. Dalam konsep perancangan *Toyota Automobile Museum* terdapat berbagai konsep yang dibahas yaitu elaborasi tema untuk membahas mengenai fungsi dan tema perancangan *Toyota Automobile Museum*, konsep zoning tapak untuk mengetahui tata letak pada tapak, konsep sirkulasi tapak untuk mengetahui sirkulasi dalam tapak, konsep zoning dalam ruangan untuk pembagian ruang-ruang, proses gubahan massa bangunan, konsep arsitektural, konsep struktural, sehingga konsep utilitas.

- **Bab 5: Kesimpulan Rancangan *Toyota Automobile Museum***

Pada bagian ini, membahas hasil rancangan *Toyota Automobile Museum*. Dalam kesimpulan rancangan ini terdapat berbagai hasil rancangan seperti rancangan desain, manajemen konstruksi, hingga perkiraan biaya bangunan *Toyota Automobile Museum*.