

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

1.1.1 Latar Belakang Proyek

Pada era baru ini daerah kabupaten di Indonesia terutama Kabupaten Bandung Barat memiliki perkembangan yang begitu pesat dalam sektor pengembangan potensi wisata alamnya. Kabupaten Bandung Barat saat ini cukup dikenal sebagai salah satu destinasi *favorite* wisatawan, maka kawasan ini sangat cocok dijadikan kawasan wisata baik wisata edukasi, wisata rekreasi, wisata kuliner, maupun wisata alam.

Pengunjung wisata yang meningkat setiap tahunnya di Kabupaten Bandung Barat ini membuat Pemerintah peduli dan berencana menambah kawasan wisata yang dapat meningkatkan fasilitas infrastruktur untuk meningkatkan roda perekonomian demi mencapai kesenangan hidup yang lebih baik dan juga menjadi salah satu potensi Pendapatan Asli Daerah.

Mengingat meningkatnya pengunjung wisata di Kabupaten Bandung Barat maka diperlukan untuk membuat sarana rekreasi sekaligus sebagai sarana edukasi dengan penataan lingkungan yang baik agar alamnya tidak rusak. Museum merupakan sebuah solusi yang baik untuk menjadi destinasi di kawasan Kabupaten Bandung Barat. Museum dipilih sebagai proyek yang akan dirancang di Kabupaten Bandung Barat untuk meningkatkan kesadaran dan pemahaman masyarakat akan pentingnya kebudayaan untuk kepentingan pendidikan. Kebudayaan adalah hal penting yang menghubungkan manusia dengan lingkungannya. Keberlangsungan hidup yang dapat membuat manusia bertahan juga dipengaruhi dengan adanya kebudayaan. Museum dipilih sebagai cara yang dilakukan pemerintah untuk mengetahui gambaran kebudayaan masyarakat setempat dari zaman purbakala sampai zaman modern.

Perkembangan Museum di Indonesia saat ini dapat terbilang cukup bagus, tetapi

perlu peningkatan agar menjadi tempat yang dapat melestarikan warisan budaya dengan baik dan benar. Museum juga diharapkan mampu menjadi mediator yang tidak membedakan kebudayaan antar daerah, tetapi tercipta peradaban yang multikultural. Museum yang dirancang tidak hanya sekedar menceritakan perubahan-perubahan yang ada di lingkungannya, tetapi juga sebagai media untuk menunjukkan perubahan sosial serta pertumbuhan budaya dan ekonomi dengan tingkat kehidupan yang membaik. Benda-benda koleksi yang dipamerkan pun harus dirancang sedemikian rupa sesuai dengan masanya dan berjalan sesuai fakta sejarahnya. Kegiatan yang dilakukan museum juga dibuat tidak bosan agar pengunjung yang datang tertarik untuk datang kembali karena daya tarik dari museum itu sendiri.

Museum Petualangan Zoologi Vertebrata dipilih sebagai solusi untuk menjadi destinasi wisata baru yang mencakup beberapa aktivitas yang tidak hanya sekedar rekreasi tetapi juga mengedukasi khususnya binatang vertebrata yang ada di dunia ini dengan menghadirkan suasana seperti habitat aslinya sehingga pengunjung merasakan adanya perjalanan seperti berpetualang sekaligus mengenal habitat asli binatang vertebrata. Binatang vertebrata dipilih karena pentingnya memahami serta mempelajari struktur, fungsi, perilaku, dan evolusi binatang yang memiliki kemampuan untuk bergerak dan memiliki kecerdasan. Binatang vertebrata juga memiliki peran yang sangat penting bagi kehidupan manusia, maka dengan adanya sarana rekreasi dan edukasi ini diharapkan pengetahuan akan keanekaragaman binatang vertebrata dan habitatnya meningkat.

Rancangan kawasan wisata edu-rekreasi yang berfungsi sebagai museum zoologi ini memiliki beberapa zona dengan fungsi yang berbeda, namun tetap sebagai penunjang aktivitas wisata dan pendidikan. Bangunan museum ini dibuat dengan tujuan mengenalkan beragam spesies binatang vertebrata beserta habitatnya dan didukung dengan pola sirkulasi ruang dalam bangunan yang dirancang mengikuti habitat asli fauna itu sendiri melalui koneksi visual sehingga pengunjung dapat menikmati suasana seperti sedang berpetualang.

1.1.2 Latar Belakang Lokasi

Kabupaten Bandung Barat memiliki beberapa daerah yang memiliki perkembangan wisata yang cukup baik saat ini, salah satunya yaitu Kota Baru Parahyangan. Kota Baru Parahyangan dikenal sebagai daerah yang memiliki keunggulan dalam segi wisata dan pendidikannya. Kota Baru Parahyangan merupakan kota mandiri yang memiliki banyak *cluster*, bukan hanya residensial saja tetapi juga dilengkapi dengan berbagai fasilitas penunjang lainnya seperti tempat wisata rekreasi dan edukasi.

Lokasi Kota Baru Parahyangan yang ada di Kabupaten Bandung Barat ini menjadi lokasi yang strategis karena mudah dijangkau dari luar dan dalam kota. Selain lokasinya yang strategis, Kota Baru Parahyangan ini dikenal dengan potensi alamnya yang baik dan memiliki kepadatan yang tidak cukup tinggi. Hal tersebut menyebabkan Kota Baru Parahyangan sangat cocok dijadikan sebagai lokasi pembangunan museum karena masih tersedianya lahan yang luas untuk membangun kawasan wisata rekreasi sekaligus wisata edukasi yang dapat memanfaatkan potensi alamnya.

1.2 Judul Proyek

Judul proyek museum ini adalah **Perancangan Museum Petualangan Zoologi Vertebrata dengan Pendekatan Visual Habitat Aslinya**. Museum Petualangan Zoologi Vertebrata merupakan kawasan wisata yang digunakan sebagai tempat pameran untuk sarana edukasi terhadap binatang khususnya jenis vertebrata yaitu burung (*aves*), reptil (*reptiles*), mamalia (*mammals*) dan binatang purba. Bangunan ini juga dilengkapi dengan sarana rekreasi yang disajikan dengan cara visual berupa area yang menyerupai tempat asal binatang tersebut sehingga memberi kesan kepada pengunjung seperti sedang berpetualang.

Menurut Armanto Sutedjo dalam bukunya yang berjudul “Seri Kuark: Zoologi 2” (2014), *zoology* atau ilmu hewan merupakan disiplin ilmu dari biologi yang secara khusus mempelajari hewan baik secara struktur, fungsi, perilaku, serta evolusi hewan. Ilmu ini antara lain meliputi anatomi perbandingan, psikologi hewan, biologi molekuler, etologi, ekologi perilaku, biologi evolusioner, taksonomi, dan paleontologi.

Menurut kamus *merriam-webster*, vertebrata adalah salah satu dari subfilum (Vertebrata) *chordata* yang terdiri dari hewan (seperti mamalia, burung, reptil, amfibi, dan ikan) biasanya memiliki tulang belakang bertulang atau tulang rawan yang menggantikan *notochord*, kepala berbeda berisi otak yang muncul sebagai bagian yang membesar dari tali saraf, dan kerangka tulang.

1.3 Tema Perancangan

Tema Perancangan yang diterapkan pada bangunan museum zoologi ini yaitu *biophilic design*. Menurut Ryan, Browning, & Clancy (2014) dalam jurnal “*International Journal of Architectural Research*”, **Biophilic** merupakan konsep yang membina hubungan positif antara manusia dan alam dengan arsitektur. *Biophilic Design* memiliki tujuan untuk menghasilkan suatu ruang yang dapat berpartisipasi dalam peningkatan kesejahteraan hidup manusia secara fisik dan mental. Menurut Ryan, Browning, & Clancy (2014) ada tiga pola desain utama yang dijabarkan kedalam 14 prinsip desain.

Kawasan wisata ini dirancang agar dapat memenuhi kebutuhan pengunjung akan sarana hiburan yang dapat memberikan rasa senang. Sarana edukasi dan rekreasi alam 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 lingkungan alam secara visual, hal ini bertujuan agar pengunjung tetap dapat merasakan ketenangan dan seperti sedang berpetualang yang diperoleh ketika melihat elemen-elemen alami di area bangunan.

1.4 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah ini terdiri dari beberapa aspek, diantaranya adalah aspek perancangan, aspek bangunan dan aspek tapak & lingkungan.

1.4.1 Aspek Persoalan Perancangan

- Merancang museum yang baik untuk dalam dan luar lingkungan
- Bagian dalam museum dirancang mengikuti habitat asli hewan vertebrata
- Memilih tanaman yang cocok untuk di dalam ruangan

- Optimalisasi pencahayaan dan penghawaan alami pada bangunan
- Analisa kebutuhan ruang untuk aktivitas primer, sekunder, dan tersier
- Penataan jalur sirkulasi dalam ruangan sehingga terasa seperti berpetualang
- Penataan jalur sirkulasi yang tepat antara pengguna, kendaraan, dan fasilitas pendukung
- Zoning bangunan maupun area tapak berdasarkan pemikiran sistematis terkait hubungan antara lingkungan dan aktivitas dalam kawasan.

1.4.2 Aspek Bangunan

- Bangunan mampu merespons kendala dan memaksimalkan potensi alam iklim tropis di Indonesia
- Pemilihan penggunaan bahan bangunan yang dapat membantu tanaman pada dalam bangunan agar tetap hidup
- Keterkaitan antara konsep dan penerapannya pada desain bangunan yang selaras sehingga tercipta suatu sarana dengan fungsi yang sesuai dan efisien
- Melibatkan aspek lingkungan setiap habitat vertebrata dengan desain sirkulasi ruang yang unik
- Memperhatikan estetika bangunan dengan tidak mengabaikan aspek keselamatan dan kekuatan bangunan
- Menciptakan visualisasi bangunan yang menarik baik pada bagian dalam ruangan maupun luar ruangan

1.4.3 Aspek Tapak dan Lingkungan

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

- Memperhatikan hubungan antara lingkungan dalam site dengan lingkungan luar site
- Memanfaatkan sebagian lahan sebagai elemen lanskap dalam tapak
- Mengurangi perkerasan di area publik di luar bangunan

1.5 Tujuan Proyek

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

1.5.1 Tujuan Umum

Tujuan dari perancangan Museum Petualangan Zoologi Vertebrata yaitu :

- Pembangunan museum sebagai sarana rekreasi yang edukatif
- Melestarikan dan menghidupkan kembali pengetahuan, keterampilan, dan inovasi yang terkait dengan fauna khususnya jenis vertebrata
- Membantu menciptakan sekaligus menambah lapangan kerja dan fasilitas penelitian fauna
- Memberikan daya tarik pada kawasan

1.5.2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus untuk menunjukkan dan memperkenalkan jenis-jenis hewan vertebrata beserta habitat aslinya dengan mengoptimalkan lanskap dalam bangunan sebagai area hijau.

1.6 Metoda Perancangan

Cara pendekatan yang digunakan dalam penyelesaian masalah dengan pengumpulan data museum yang diperlukan dan realita lapangan agar dapat menciptakan keselarasan antara ide dengan realita yang ada. Data yang diperoleh dari:

a. Studi literatur

Studi literatur berupa pencarian data terkait standar perancangan museum zoologi, jenis-jenis cabang zoologi dan buku-buku yang berkaitan dengan teori, konsep, standar perencanaan dan perancangan museum zoologi.

b. Studi banding

Studi yang dilakukan dengan cara mempelajari dan mengenal lebih dalam pada bangunan sejenis untuk mendapatkan gambaran-gambaran tentang arsitektural, struktur, dan fungsi di mana hal tersebut dijadikan pertimbangan menuju arah perencanaan yang berhubungan dengan proyek yang direncanakan.

c. Studi Kelayakan

Perencanaan sasaran dan kapasitas pengunjung proyek serta kegiatan rutin untuk dijadikan acuan dalam perencanaan ruang.

d. Wawancara

Melakukan pertanyaan dengan pihak-pihak yang berkompeten/ pihak terkait untuk mendapatkan masukan yang berguna didalam proses perancangan.

e. Survey Lokasi

Peninjauan lokasi tapak diperlukan agar mendapatkan data-data yang valid terkait keadaan tapak pada situasi tertentu, sehingga dapat dianalisis kendala dan potensinya.

f. Pengolahan dan penyusunan data

Data-data yang sudah terkumpul untuk kemudian diolah dan diproses guna mendapatkan pedoman dalam perencanaan dalam pengerjaan museum.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan pada laporan perancangan tugas akhir arsitektur ini dibagi menjadi 5 bab. Masing-masing bab membahas bagian tertentu dari keseluruhan isi laporan berdasarkan jenis materinya. Adapun pembagiannya sebagai berikut:

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini menceritakan mengenai latar belakang proyek, judul proyek, tema perancangan, identifikasi masalah, tujuan proyek, metode perancangan, skema pemikiran, dan sistematika penulisan.

BAB II. TINJAUAN TEORI DAN STUDI BANDING

Bab ini menguraikan tentang tinjauan teori mengenai perancangan museum dan studi banding mengenai museum zoologi dan tema *biophilic design*.

BAB III. PROGRAM RUANG DAN ANALISIS TAPAK

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

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

Bab ini menjelaskan mengenai rancangan proyek Museum Petualangan Zoologi Vertebrata, perkiraan biaya, serta manajemen konstruksi bangunan yang akan dirancang.