

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Museum adalah suatu tempat untuk merawat, menyimpan dan mengamankan bukti material hasil alam dan budaya dan pemanfaatan lingkungan guna menunjang usaha melindungi dan melestarikan kekayaan budaya kita. Museum bukan hanya tempat untuk memamerkan benda-benda jaman dahulu kala, tetapi bermanfaat bagi sejarawan, masyarakat umum, dan juga mungkin sekolah diantaranya guru dan murid untuk menambah wawasan pengetahuan berupa informasi dari peninggalan sejarah. Museum berfungsi sebagai pelaksanaan kegiatan penelitian yang kemudian disebarluaskan guna pengembangan ilmu pengetahuan, sehingga museum menjadi tempat yang memiliki nilai pendidikan yang tinggi untuk dikunjungi.

Dalam sebuah jurnal hasil survey mahasiswa Unila dinyatakan bahwa di Indonesia museum ramai pengunjung pada saat liburan sebagai studi wisata dan penelitian yang dilakukan oleh para pelajar sekolah maupun universitas. Masyarakat umum yang tidak memiliki kepentingan khusus kurang begitu tertarik mengunjungi museum karena kurangnya kepedulian dan kesadaran diri akan pentingnya museum mengenai sejarah dan budaya Indonesia. Rata-rata masyarakat memandang museum sebagai tempat yang membosankan dan kurang menarik untuk dikunjungi karena stigma museum yang terlihat sebagai tempat yang kuno dan kurang "masa kini"

Manfaat museum dalam memperkenalkan kebudayaan di Indonesia memang masih jauh dari harapan. Terbukti pada jumlah museum di Indonesia yang masih sangat minim. Museum di Indonesia hanya berjumlah 428 dengan perbandingan penduduk 250 jiwa, berbeda sekali dengan contohnya kita ambil Amerika, dengan jumlah penduduk 320 juta jiwa, mereka memiliki 35 ribu museum.

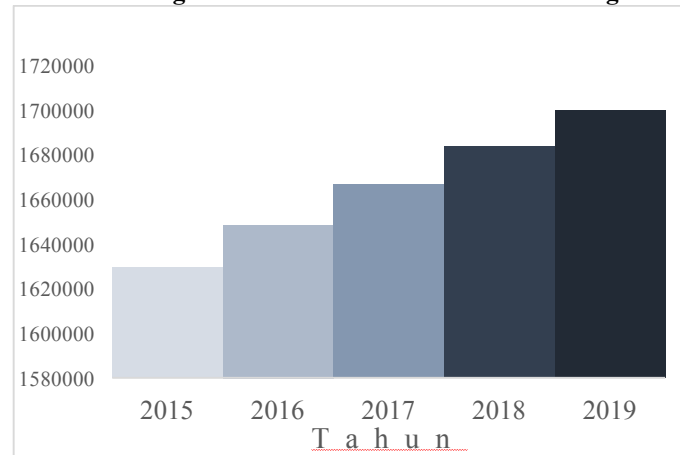
Namun, ragam museum di Indonesia sudah semakin banyak. Dengan begitu berarti bentuk kesadaran untuk memperbanyak museum juga semakin meningkat. Meski pun masih jauh dari rasio ideal perbandingan penduduk antara jumlah museum, setidaknya Indonesia memiliki keragaman museum seni, ilmu pengetahuan, teknologi, tokoh, kota, zaman purbakala, perekonomian, hingga militer dan masih banyak lagi. Museum-museum tersebut sebagian besar dimiliki oleh pemerintah dan sisanya milik pribadi. Saat ini juga sedang muncul tren museum milik kampus/universitas. Fungsinya sangat besar bagi perkembangan ilmu pengetahuan. Tak hanya sejarah dan arkeologi saja yang butuh museum, ilmu sains atau ilmu alam pun butuh. Ada pula Museum Kota yang melibatkan warga untuk bagian dalam komunitas.

Sudah saatnya museum tidak hanya bergantung dengan uluran tangan dari dana pemerintah atau pemilik perorangan. Museum juga bisa dikembangkan dan dirawat oleh publik. Kisah sukses Museum Madame Tussauds yang dimiliki oleh perusahaan Merlin Entertainments juga bisa jadi pelajaran bahwa museum bisa dikelola secara profesional. Museum punya peran dalam upaya menjaga warisan alam, budaya, dan kemanusiaan.

1.1.1 Latar Belakang Proyek

1.1.2 Latar Belakang Lokasi

Kabupaten Bandung Barat yang merupakan pemekaran dari Kabupaten Bandung sekitar 1.600.000 penduduk dari 42,9% wilayah lama Kabupaten Bandung. Dengan jumlah penduduk yang cukup banyak, Kabupaten Bandung Barat kian berkembang maju tiap tahunnya dari tiap aspek-aspek pendukung kabupaten tersebut. Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik Provinsi Jawa Barat jumlah penduduk Bandung Barat total pada tahun 2019 mencapai 1.699.896 juta penduduk. Dari data tersebut maka terdapat persentase kenaikan jumlah penduduk dengan perhitungan sebagai berikut :

Tabel 1.1 Progres Pertumbuhan Penduduk Bandung Barat

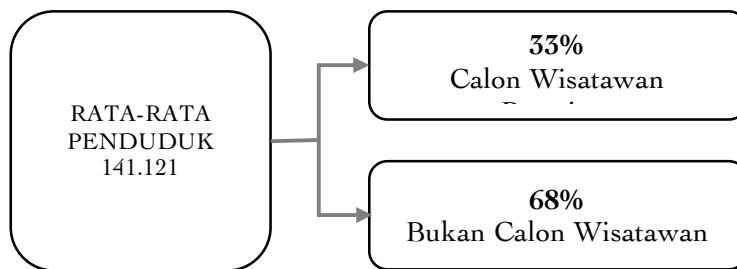
Sumber: Badan Pusat Statistik Provinsi Jawa Barat

Dengan data diatas dapat dikalkulasikan bahwa peningkatan pertumbuhan penduduk Kabupaten Bandung Barat mengalami kenaikan 1,06% setiap tahunnya. Berdasarkan perhitungan tersebut, dapat disimpulkan proyeksi pertumbuhan penduduk di Bandung Barat dengan presentase kenaikan 1,06% maka didapatkan jumlah penduduk Bandung Barat di tahun 2050 menjadi 2.357.113 jiwa. Lalu dengan perhitungan jumlah penduduk dan keterkaitannya dengan minat wisata, Berikut **Tabel 1.2** Data Asumsi Besar Minat Wisatawan Kab. Bandung Barat dan Proyeksi Rata-rata Jumlah Penduduk menurut Kelompok Umur Tahun 2017 – 2019 (X 1000) Kab. Bandung Barat :

Tabel 1.2 Proyeksi Rata-rata Jumlah Penduduk menurut Kelompok Umur Tahun 2017 - 2019 (X 1000) Kab. Bandung Barat

No	Kelompok Umur	2017	2018	2019	Rata-rata
1	0-4	210.75	207.353	203.353	207.152
2	5-9	214.834	214.105	214.105	214.348
3	10-14	216.453	214.519	214.519	215.164
4	15-19	197.418	194.839	194.839	195.699
5	20-24	179.677	178.694	178.694	179.022
6	25-29	162.218	161.061	161.061	161.447
7	30-34	154.995	153.477	153.477	153.983
8	35-39	166.358	164.932	164.932	165.407
9	40-44	158.473	159.068	159.068	158.87
10	45-49	152.431	154.705	154.705	153.947
11	50-54	128.681	131.813	131.813	130.769
12	55-59	103.632	106.604	106.604	105.613
13	60-64	77.24	80.785	80.785	79.603
14	65-69	53.43	55.967	55.967	55.121
15	70-75	37.594	38.744	38.744	38.361
16	75+	42.401	43.954	43.954	43.436
				Jumlah	141.121

Jumlah kelompok umur 10-24 tahun penduduk Kab. Bandung Barat tahun 2017-2019 dipersentasekan terhadap jumlah rata-rata calon wisatawan Kab. Bandung Barat tahun 2017-2019 secara keseluruhan. Persentase jumlah kelompok umur 10-24 tahun terhadap jumlah penduduk keseluruhan adalah $427,9 / 1353,03 \times 100\% = 0,3162 \approx 32\%$



Dengan besarnya kenaikan penduduk pada tahun-tahun berikutnya yang mana akan mempengaruhi jumlah calon wisatawan, maka salah satu misi Kota Baru Parahyangan yang berada di Kabupaten Bandung Barat yaitu “siap berdaya kompetisi global dengan menghadirkan fasilitas pendidikan yang berkualitas” dapat terealisasi dengan baik dengan kemungkinan dari proyeksi data diatas.

Kondisi Kota Baru Parahyangan sendiri yang masih dalam proses pembangunan maka lokasi tersebut sangat sesuai dengan rancangan Museum Paleontologi, mengetahui bahwa belum ada museum bertemakan benda-benda bersejarah dalam ranah fosil hewan terutama fosil dinosaurus pada lokasi tersebut.

1.2 Judul Proyek

Proyek Museum Paleontologi yang dirancang terbagi menjadi 2 kelompok kata memiliki arti sebagai berikut :

a.Museum adalah institusi permanen, nirlaba, melayani kebutuhan publik, dengan sifat terbuka, dengan cara melakukan usaha pengoleksian, mengkonservasi, meriset, mengomunikasikan, dan memamerkan benda nyata kepada masyarakat untuk kebutuhan studi, pendidikan, dan kesenangan. Karena itu ia bisa menjadi

bahan studi oleh kalangan akademis, dokumentasi kekhasan masyarakat tertentu, ataupun dokumentasi dan pemikiran imajinatif pada masa depan

b. **Paleontologi** adalah ilmu yang mempelajari kehidupan praaksara mencakup studi fosil untuk menentukan evolusi suatu organisme dan interaksinya dengan organisme lain dan lingkungannya (paleoekologi). Istilah paleontologi sendiri berasal dari bahasa Yunani, *παλαιός, palaios*, "tua, kuno", *ὄν, on* (gen. *ontos*), "makhluk hidup" dan *λόγος, logos*, "ucapan, pemikiran, ilmu". Paleontologi berada pada batas antara biologi dan geologi, tetapi berbeda dengan arkeologi karena paleontologi tidak memasukkan kebudayaan Homo sapien modern.

1.3 Tema Perancangan

Perkembangan Arsitektur Modern Fungsionalisme diwarnai dengan anti pada pengulangan bentuk-bentuk lama dengan teknologi baru (beton bertulang, baja). Dan pada awal abad XX terjadi perubahan besar, radikal, cepat, dan revolusioner dalam pola pikir. Dalam pandangan arsitektur modern (1910-1940-an), terjadi perubahan dalam pola dan konsep keindahan arsitektur, di mana keindahan timbul semata-mata oleh adanya fungsi dari elemen-elemen bangunan. Teori, bentuk dan konsep lama keindahan seni termasuk arsitektur ditinggalkan. Hubungan dengan masa lampau berusaha diputus oleh para arsitek modern menjadi bentuk baru yang murni yang disebut aliran arsitektur murni atau *purism*. Dalam penerapan tema Fungsionalisme, Purisme atau Rasionalisme mewujudkan bangunan “bersih, “murni” tanpa hiasan, sederhana berupa komposisi bidang, kotak, balok dan kubus. Memandang bahwa seluruhnya merupakan kesatuan bentuk, sehingga dapat di sebut juga sebagai arsitektur *cubism*.

1.4 Identifikasi Masalah

1.4.1 Aspek Persoalan Perancangan

- a. Penerapan elemen bentuk geometri pada arsitektur modern fungsionalis sesuai tema terhadap desain museum paleontologi

- b. Merancang massa dan area sekitarnya sesuai dengan pemilihan material yang tepat untuk mendukung tema yang dipilih
- c. Merencanakan fungsi ruang dan keterkaitannya antara ruang agar menciptakan bangunan yang berfungsi secara efektif dan efisien.
- d. Menyikapi ketentuan regulasi site

1.4.2 Aspek Bangunan

- a. Bentuk massa bangunan sesuai proporsi dan skala massa
- b. Pemilihan warna material dan juga bentuk sesuai konsep
- c. Tatanan sirkulasi baik luar maupun dalam bangunan
- d. Hubungan antar ruang
- e. Memperhatikan perencanaan sebagai respon dari konsep perancangan

1.4.3 Aspek Tapak dan Lingkungan

- a. Penerapan sistem pembangunan pada lingkungan dapat membantu memulihkan area dari kerusakan yang ditimbulkan dari desain arsitektural bangunan tersebut maupun bangunan sekitarnya.
- b. Memberikan pola pengolahan *landscape* dengan ragam *hardscape* dan *softscape* pada area lanskap.
- c. Menghindari perusakan lahan akibat dari proses pembangunan

1.5 Tujuan Proyek

1.5.1 Tujuan Umum

- a. Merencanakan pembangunan Museum Paleontologi.
- b. Merancang kawasan (lanskap dan bangunan) sesuai tema konsep tertera yaitu museum paleontologi dengan penerapan bentuk modern fungsionalis.
- c. Merancang bangunan dengan memperhatikan kondisi lingkungan disekitarnya dalam konteks sub-urban.
- d. Meningkatkan perekonomian lingkungan sekitar site dengan adanya museum Paleontologi yang dirancang.

1.5.2 Tujuan Khusus

- a. Mewujudkan sebuah ikon gedung museum paleontologi.
- b. Memberikan ruang kepada paleontologis untuk berkontribusi pada sebuah museum.
- c. Mewadahi segala kegiatan yang bertujuan untuk mengedukasi dan juga sekaligus menjadi sarana rekreasi.
- d. Memberikan kesempatan kepada paleontologis untuk melakukan workshop.
- e. Memberikan kesempatan kepada penggemar fosil untuk mengikuti workshop.
- f. Sebagai sarana yang menyenangkan, bertahan lama, dan juga hal baru dalam mempelajari ilmu paleontologi.
- g. Mengembangkan ilmu paleontologi dalam sebuah wadah yang positif bagi pihak museum maupun pengunjung.

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 dan buku panduan sesuai tema.

b. Survey lokasi

Peninjauan lokasi tapak diperlukan agar mendapatkan data-data yang valid terkait keadaan tapak pada situasi-situasi tertentu agar terjadi keselarasan antara bangunan dan tapak.

c. Studi banding

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

d. Wawancara

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

e. Studi kasus

Dari studi kasus pada museum tertentu, dapat digunakan sebagai data perancangan di mana studi kasus ini nantinya akan membandingkan dan mencari sebuah referensi tentang perancangan yang akan dilaksanakan.

f. Pengolahan dan penyusunan data

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

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, tujuan, serta sasaran yang ingin dicapai dengan adanya proyek ini.

BAB II. TINJAUAN TEORI DAN STUDI BANDING

Bab ini menguraikan tentang pengertian, fungsi, dan tujuan pembangunan apartement, studi literatur, serta studi banding mengenai bangunan apartement khususnya yang memiliki klasifikasi bintang empat.

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), analisis tapak (eksisting tapak, batasan tapak, orientasi matahari, angin, drainase, view ke luar dan ke dalam tapak, vegetasi, sirkulasi), serta menguraikan kebutuhan-kebutuhan ruang yang

dibutuhkan untuk membangun proyek apartement bintang empat berdasarkan hasil analisis alur aktivitas penggunaanya.

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 bangunan yang sudah dikembangkan dari hasil analisis dan konsep sebelumnya, perkiraan biaya, serta manajemen konstruksi bangunan yang akan dirancang.

