

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kota Bandung merupakan salah satu kota di Indonesia yang berstatus sebagai Ibu Kota Provinsi Jawa Barat yang sering dijadikan sebagai kota destinasi masyarakat Indonesia untuk melakukan berbagai kegiatan. Hal ini terjadi karena tersedianya berbagai fasilitas seperti tempat untuk bermukim, kawasan untuk berlibur/berwisata, hingga fasilitas untuk menunjang kegiatan bisnis atau kegiatan bekerja. Hal ini dapat diproyeksikan bahwa Kota Bandung akan terus mengalami kenaikan jumlah penduduk setiap tahunnya.

Dengan kenaikan Jumlah penduduk tersebut tentunya kebutuhan akan tempat rekreasi semakin tinggi. Kondisi seperti ini mendorong terciptanya pembangunan tempat-tempat rekreasi karena dinilai dapat menjadi sebuah solusi dari permasalahan minimnya tempat untuk berrekreasi.

Solusi dari berbagai macam kebutuhan tersebut adalah menciptakan tempat rekreasi yang multi fungsi sehingga tidak hanya dalam segi memuaskan kesenangan saja namun juga aktifitas dan sarana dari tempat rekreasi ini dapat mendukung secara langsung. Dan dalam segi ekonomis pun tempat ini dilengkapi sarana Hall/convention center sebagai fungsi tambahan atau penunjang dari tempat rekreasi tersebut.

1.1.1 Latar Belakang Proyek

Kota Bandung merupakan salah satu kota di Indonesia yang berstatus sebagai Ibu Kota Provinsi Jawa Barat yang sering dijadikan sebagai kota destinasi masyarakat Indonesia untuk melakukan berbagai kegiatan. Hal ini terjadi karena tersedianya berbagai fasilitas seperti tempat untuk bermukim, kawasan untuk berlibur/berwisata, hingga fasilitas untuk menunjang kegiatan bisnis atau kegiatan bekerja. Hal ini dapat diproyeksikan bahwa Kota Bandung akan terus mengalami

kenaikan jumlah penduduk setiap tahunnya. Dengan kenaikan Jumlah penduduk tersebut tentunya kebutuhan akan tempat rekreasi semakin tinggi Kondisi seperti ini mendorong terciptanya pembangunan tempat-tempat rekreasi karena dinilai dapat menjadi sebuah solusi dari permasalahan minimnya tempat untuk berrekreasi.

Solusi dari berbagai macam kebutuhan tersebut adalah menciptakan tempat rekreasi yang multi fungsi sehingga tidak hanya dalam segi memuaskan kesenangan saja namun juga aktifitas dan sarana dari tempat rekreasi ini dapat mengedukasi secara langsung. Dan dalam segi ekonomis pun tempat ini di lengkapi sarana Hall/convention center sebagai fungsi tambahan atau penunjang dari tempat rekreasi tersebut.

1.1.2 Latar Belakang Lokasi

Lokasi yang dipilih berada di wilayah Kota Baru Parahyangan, lokasi ini merupakan kota mandiri yang terletak di bagian Bandung Barat (Padalarang), Jawa Barat, Indonesia. Lokasi di pilih karena kawasan kota baru parahyangan adalah kota mandiri yang berbasis 'Kota mandiri berwawasan pendidikan'. Untuk nya pembangunan sentral teknologi sangatlah cocok di pilih di kawasan Kota Baru Parahyangan dimana nantinya gedung yang di bangun akan berfungsi sebagai sentra teknologi dan sains untuk Jawa Barat atau sekala Nasional. Kondisi di kawasan Kota baru Parahyangan sendiri memiliki kontur yang beragam mulai dari yang landai, curam atau relatif datar. Kondisi sekitar di kawasan Kota baru parahyangan sendiri terdiri beberapa Cluster Hunian, area komersil, Area Pendidikan (TK-SD-SMP- SMA/SMK & Perguruan tinggi).

1.2 Judul Proyek

Judul proyek sarana rekreasi sains dan teknologi ini adalah '*Parahyangan Robotic Center*' Parahyangan Robotic center adalah bangunan sarana rekreasi, edukasi serta entertainment dengan pendekatan mulai dari sejarah hingga penerapan robot di kehidupan sehari-hari.

1.3 Tema Perancangan

1.3.1 Arsitektur Deconstruction

Kata Dekonstruksi mengacu pada zaman perkembangan setelah postmodern yang muncul pada tahun 1980 an. Paham dekonstruksi menurut filosof Perancis merupakan suatu bentuk semiotika yang memandang sesuatu dengan cara yang baru dan tidak biasa. Paham dekonstruksi bagi orang awam mungkin dilihat sebagai sesuatu yang mustahil dan sulit diterima logika. Dalam arsitektur, karakteristik dekonstruksi muncul dengan adanya impresi terhadap bentuk. Ditandai dengan absennya harmoni, kontinuitas atau simetri sehingga sering juga menimbulkan bentuk yang impresif dan spektakuler. Selain fragmentasi bentuk, hal yang sering muncul pada arsitektur dekonstruksi adalah adanya clading/kulit bangunan dengan bentuk yang tidak beraturan dan kesan distorsi.

Arsitektur dekonstruktivis dicirikan oleh manipulasi tampilan, fragmentasi, dan bentuk-bentuk non-bujursangkar yang distorsi dan melanggar norma arsitektur konvensional, terutama pada struktur dan tampilan bangunan. Gaya ini dengan sengaja menyandingkan elemen-elemen yang tampaknya saling bertentangan untuk menantang gagasan tradisional tentang harmoni dan kontinuitas bahkan stabilitas. Menurut Agus Dharma Dalam Jurnal yang berjudul Paradigma konseptual arsitektur dekonstruksi, Istilah Dekonstruksi pertamakali digunakan dalam ilmu kesustraan dan ilmu filsafat Prancis dengan konotasi yang artinya metoda. Metoda dalam konteks filosofis yang dilahirkan dari konsep anti-filosofis (Norris,1987). Pengertian ini pun digunakan oleh pencetus gagasannya, Derrida (yang sekarang dikenal sebagai bapak Dekonstruktivisme) untuk merehabilitasi filsafat. Arsitektur dekonstruktivis dicirikan oleh manipulasi tampilan, fragmentasi, dan bentuk-bentuk non-bujursangkar yang distorsi dan melanggar norma arsitektur konvensional, terutama pada struktur dan tampilan bangunan. Gaya ini dengan sengaja menyandingkan elemen-elemen yang tampaknya saling bertentangan untuk menantang gagasan tradisional tentang harmoni dan kontinuitas bahkan stabilitas. Misalnya material atap yang digunakan di bawah, bentuk lekukan yang seakan tidak seimbang dll. Singkatnya, dekonstruktivisme menantang hampir semua gaya desain

bangunan tradisional. Namun, semua itu sebenarnya tidak lebih dari serangkaian lonjakan postmodernis dan tidak menjadi gaya desain yang konsisten.

1.4 Identifikasi Masalah

1.4.1 Aspek Persoalan Perancangan

Bangunan ini diharapkan dapat menarik perhatian wisatawan dan masyarakat terutama masyarakat yang menyukai robot untuk mengunjungi Parahyangan Robotic Center ini yang dirancang dengan baik sehingga menghilangkan citra bangunan yang membosankan tanpa menghilangkan kesan bahwa bangunan ini berfungsi sebagai tempat rekreasi dengan konsep yang berbeda.

1.4.2 Aspek Bangunan

Menciptakan bangunan yang ikonik dengan bentuk bangunan yang menarik. Memperhatikan estetika perancangan dengan tidak mengabaikan aspek keselamatan dan kekuatan pada bangunan.

1.4.3 Aspek Tapak dan Lingkungan

Bangunan dirancang di atas lahan berkontur, sehingga perlunya mengingat banyak aspek yang harus dipertimbangkan sehingga menggunakan lahan yang disediakan se-efisien mungkin. Bangunan ini juga diharapkan menjadi landmark baru serta menjadi sarana rekreasi yang unik dan memiliki unsur edukasi di lingkungan sekitar Kota Baru Parahyangan tanpa meninggalkan jati diri dan identitas bangunan, sekaligus tidak merusak lingkungan sekitarnya dan mampu menyatu dengan kondisi lingkungan yang ada.

1.5 Tujuan Proyek

1.5.1 Tujuan Umum

Tujuan secara umum proyek ini adalah membuat sarana rekreasi yang baru

dan unik di lokasi sub-urban Kota Baru Parahyangan dengan konsep yang unik dan mempunyai nilai estetika yang mampu menarik pengunjung untuk datang ke sarana rekreasi yang dibangun ini.

1.5.2 Tujuan Khusus

Perancangan sarana rekreasi yang akan dibangun berupa Gedung Robotic center ini bertujuan untuk memberikan edukasi dan entertainment baru mengenai Robot serta Teknologi yang ada saat ini. Sarana Parahyangan *Robotic Center* juga menyediakan sarana rekreasi keluarga, edukasi sekaligus tempat penelitian tumbuhan-tumbuhan di taman botani.

1.6 Metoda Perancangan

Metoda pendekatan perancangan yang digunakan dalam merancang rencana pembangunan Taman Botani memerlukan data dan realita lapangan. Data yang diperoleh dari:

a) Studi Literatur

Studi literatur berupa pencarian data terkait standar Hotel dan buku panduan sesuai tema.

- Ernst, Neufert. 1991. *Data Arsitek*. Jakarta: Erlangga.
- Joseph De Chiara dan John Callender, 1983, *Time-Saver Standards for Building Types 2nd Edition*
- Schodek, Daniel L, 1998, “Struktur”. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Macdonald, Angus J, 2001. “Structure & Architecture. Oxford. Architectural Press

b) Survey Lokasi

- Peninjauan lokasi tapak diperlukan agar mendapatkan data – data yang valid

terkait keadaan tapak pada situasi – situasi tertentu agar terjadinya satu kesatuan 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.

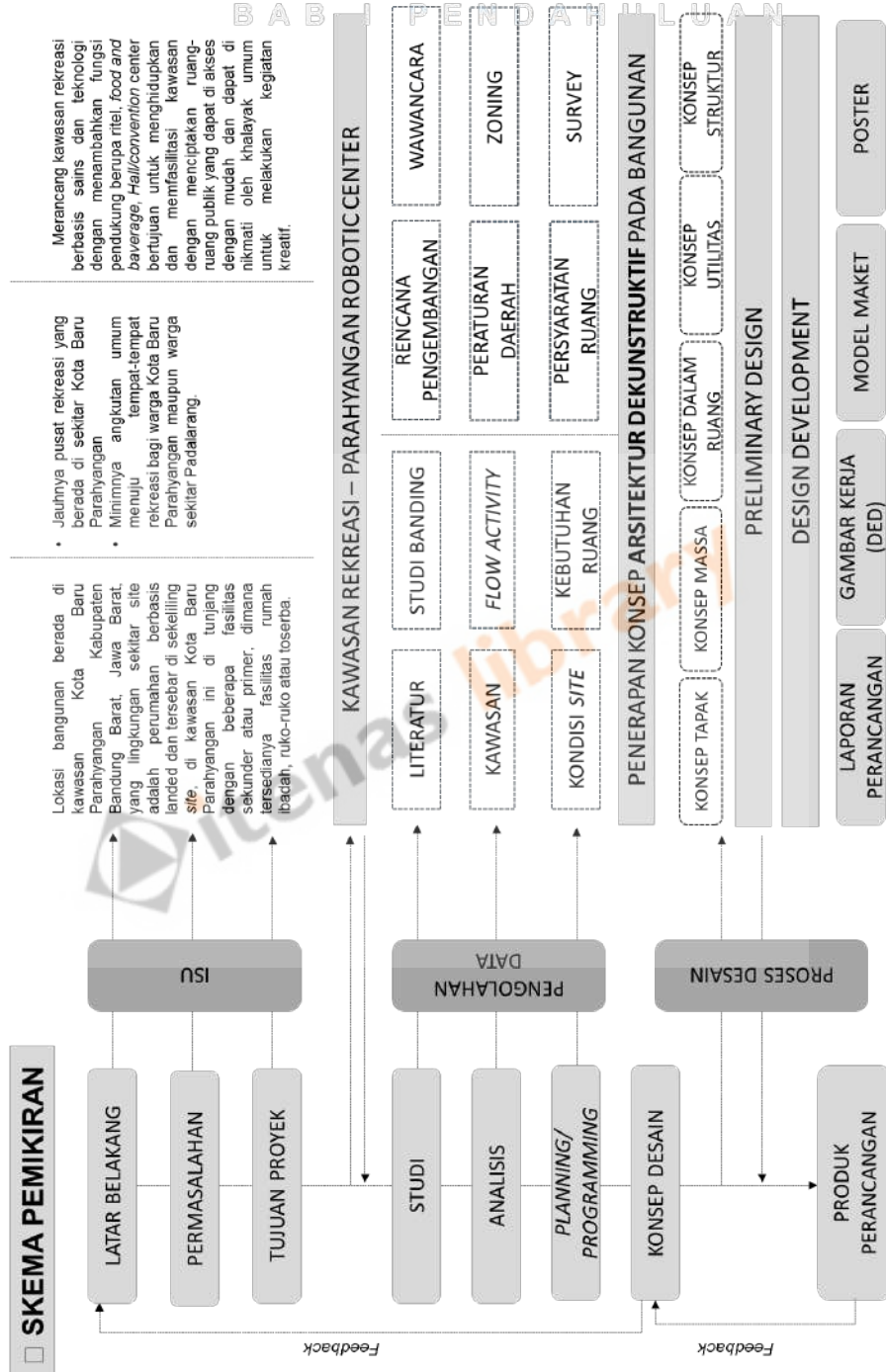
d) Studi Kasus

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

e) Pengolahan dan Penyusunan Data

- Data – data yang sudah terkumpul untuk kemudian diolah dan diproses dan digunakan nantinya dijadikan sebagai pedoman dalam perencanaan dalam pengerjaan Sarana Rekreasi Robotic Center.

1.7 Skema Pemikiran



Gambar 1. 1 Skema Pemikiran
(Sumber: Dokumen Pribadi)

1.8 Sistematika Penulisan

Laporan perancangan Tugas Akhir ini penyajiannya terbagi menjadi 5 (lima) bab, sesuai dengan ketentuan yang sudah ada dan sesuai dengan pokok bahasan yang perlu disampaikan. Bab-bab tersebut adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan latar belakang pemilihan topik dan tema proyek Tugas Akhir, lokasi proyek, tujuan proyek dilakukan, mengidentifikasi permasalahan dalam perancangan proyek Tugas Akhir, metoda perancangan yang digunakan dan skema pemikiran dari keseluruhan proyek Tugas Akhir dari awal hingga akhir.

BAB II TINJAUAN TEORI DAN STUDI BANDING

Bab ini menjelaskan dasar-dasar teori yang digunakan dalam proyek Tugas Akhir, dimulai dari definisi topik proyek yang bersangkutan, yaitu Robotic center sampai dengan identifikasi jenis-jenis robot. Selain itu dijelaskan pula studi banding yang dijadikan sebagai referensi dari topik dan tema proyek Tugas Akhir ini.

BAB 3 METODOLOGI PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan metodologi yang digunakan dalam proyek Tugas Akhir, dari melakukan pendekatan studi hingga studi kelayakan yang menentukan jumlah pengunjung dan kapasitas dari bangunan yang akan dirancang.

BAB IV KONSEP PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan dari hasil studi-studi yang telah dilakukan dari penjelasan bab-bab sebelumnya yang dikembangkan menjadi sebuah konsep perancangan yang membahas dari konsep arsitektur (zoning tapak, gubahan massa), struktur (*sub-structure* hingga *upper-structure*) dan utilitas (mekanikal, elektrikal, dan plumbing)

BAB V HASIL RANCANGAN DAN METODA MEMBANGUN

Bab ini menjelaskan hasil konsep yang telah dibuat dan dituangkan dalam bentuk produk gambar rancangan (pra rencana dan desain pengembangan) hingga penjelasan metoda membangun dari proyek Tugas Akhir.