

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Latar belakang berisi latar belakang proyek dan latar belakang pemilihan lokasi yang akan dijabarkan sebagai berikut :

1.1.1 Latar Belakang Proyek

Museum merupakan salah satu media atau wadah sebagai pusat edukasi. Dengan adanya museum kita dapat berjalan dengan mudah merekam sejarah dari waktu ke waktu dengan waktu yang relatif singkat. Sayangnya minat terhadap sejarah dan rasa menghargai akan sebuah sejarah dinilai masih cukup kurang, hal tersebut dapat dinilai dari jumlah peminat di beberapa museum yang memang masih sepi pengunjung. Salah satu permasalahan yang menjadi latar belakang kurangnya minat masyarakat yaitu bentuk penyajian dan penyampaian informasi yang dinilai kaku dan kuno. Sebagian orang menganggap bahwa museum merupakan kumpulan beberapa benda bersejarah dengan tulisan banyak di dalamnya. Sehingga hal tersebut menjadi latar belakang dalam pemilihan jenis fungsi bangunan yang akan dirancang di Tugas Akhir Arsitektur ini.

Topik atau tema museum yang dipilih yaitu Seni dan Budaya, hal itu berlandas pada minimnya pengetahuan dan fakta bahwa beberapa kesenian serta kebudayaan Indonesia khususnya Jawa Barat sudah mengalami kepunahan ratusan dari total ribuan kesenian dan kebudayaan yang ada di Jawa Barat. Hal ini perlu menjadi perhatian dan dapat dicegah dengan cara pembentukan museum yang berdasar pada seni dan budaya sunda di Kota Bandung.

Kota Bandung sudah memiliki beberapa museum yang sudah cukup menarik perhatian pengunjung baik dari dalam Kota Bandung maupun dari luar Kota Bandung bahkan turis mancanegara. Salah satunya yaitu Museum Geologi, Museum Konferensi Asia Afrika, dan masih banyak lagi. Sayangnya dari beberapa museum yang sudah ada, belum terdapat museum dengan bangunan.

baru dan modern yang didirikan. Rata-rata tipe bangunan yaitu tipe bangunan kolonial. Sehingga hal ini juga menjadi peluang dalam pendekatan perancangan lebih ke arah bangunan modern yang ikonik.

1.1.2 Latar Belakang Lokasi

Lokasi tapak berada di kawasan sub urban Kota Bandung, Provinsi Jawa Barat, Indonesia. Kondisi perkotaan yang padat menjadi pertimbangan pemilihan lokasi di area sub-urban Kota Bandung.

1.2 Judul Proyek

Judul proyek pembangunan museum ini adalah Museum Seni dan Budaya Parahyangan D'PARCUR. Museum artinya gedung yang digunakan sebagai tempat untuk memamerkan benda pameran yang patut mendapat perhatian umum. Seni adalah suatu yang halus bentuk rupa maupun sifatnya, sedangkan budaya adalah budi dan akal manusia. Sehingga dapat disimpulkan seni dan budaya sebuah unsur yang saling terkait dan diciptakan oleh manusia yang berkaitan dengan cara hidup dan berkembang dan mempunyai unsur keindahan (estetika) secara turun temurun dari generasi ke generasi. Parahyangan adalah tempat yang indah atau tempat bersemayamnya para dewa. Kata D'PARCUR merupakan sebuah singkatan yang terdiri dari empat kata, yaitu D' atau *The* adalah penegasan pada kata berikutnya. PAR adalah singkatan dari Parahyangan. Lalu kata CU dari kata *cultural* yang artinya berhubungan dengan kebudayaan. Sedangkan huruf R diambil dari kata *center*, yaitu pusat atau bagian tengah.

1.3 Tema Perancangan

Tema yang diangkat dalam bangunan museum yang menggunakan analogi linguistik model semiotik, yaitu membuat desain bangunan yang menarik dan ikonik, sehingga membuat calon pengunjung tertarik untuk mengunjungi museum. Analogi linguistik merupakan sebuah pendekatan desain yang mengandaikan sebuah bentuk bangunan secara langsung kepada pengamat. Sedangkan model semiotik merupakan bagian dari pendekatan analogi bentuk linguistik yang

menjelaskan secara rinci hubungan antara bentuk bangunan dengan isi yang ada di bangunan tersebut.

1.4 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah mawadahi aspek persoalan perancangan, aspek bangunan, dan aspek tapak dan lingkungan yang akan dijabarkan sebagai berikut :

1.4.1 Aspek Persoalan Perancangan

Persoalan perancangan yang harus diselesaikan adalah bagaimana mendesain sebuah museum dan meninggalkan pengalaman ruang yang membuat pengunjung ingin datang kembali. Selain itu pada aspek persoalan ini yang harus diselesaikan adalah bagaimana memunculkan struktur sebagai elemen estetika pada bangunan dan menjadi ikonik untuk bangunan Museum Seni dan Budaya Sunda.

1.4.2 Aspek Bangunan

Aspek bangunan yang dirancang harus sesuai dengan klasifikasi yang di setujui, dapat berdiri dengan baik dan kokoh, dan memenuhi peraturan yang telah disepakati dan sesuai dengan aturan yang ada tanpa mengurangi rasa aman dan nyaman pada pengguna bangunan.

1.4.3 Aspek Tapak dan Lingkungan

Aspek tapak dan lingkungan desain bangunan dapat menyelaraskan diri dengan alam, berbaur tanpa mengganggu apalagi merusak. Memanfaatkan potensi alam yang ada dan berusaha seminimal mungkin tidak mengganggu ekosistemnya. Baik itu pada proses pembangunan sampai pada perawatan dan penggunaan berjangka panjang setelahnya.

1.5 Tujuan Proyek

Tujuan proyek dibagi menjadi dua, yaitu tujuan umum yang berisi tujuan bangunan didirikan dan tujuan khusus yang berisi alasan museum didirikan. Kedua tujuan proyek museum ini dijabarkan dan dijelaskan secara terpisah dan menjadi beberapa point sebagai berikut :

1.5.1 Tujuan Umum

- a. Memberikan kenyamanan bagi para pengunjung agar dapat melepas rasa stres yang dialami setelah mengerjakan kegiatan yang ringan maupun yang berat dalam bentuk permainan yang mengedukasi.
- b. Menjadi tempat untuk memperbaiki perekonomian untuk para seniman pengrajin baik itu dalam bentuk karya seni rupa maupun kerajinan tangan.
- c. Memberikan tempat untuk meletakkan benda-benda bersejarah serta karya-karya baik itu baru maupun kuno.

1.5.2 Tujuan Khusus

- a. Meningkatkan minat terhadap wisata edukasi khususnya dalam bidang Seni dan Budaya Sunda.
- b. Menciptakan sebuah ruang dengan fungsi publik yang dapat menjadi wadah sejarawan serta seniman untuk berekspresi dan bersuara.
- c. Memberikan sebuah memori secara khusus mengenai pengalaman ruang pada pengunjung setelah mengunjungi museum.
- d. Merubah stigma negatif calon pengunjung terhadap museum yang terkesan kaku dan tidak menarik.
- e. Menggabungkan *virtual game* masa kini dengan pengenalan alat musik maupun sejarah yang ada melalui media digital.

1.6 Metoda Perancangan

Metode perancangan yang digunakan dalam rancangan Museum Seni dan Budaya Parahyangan D'PARCUR ini adalah metode *five-steps-design-process*. Adapun tahap–tahapnya sebagai berikut :

- **Tahap persiapan**, tahap ini meliputi pengenalan masalah yang akan dipecahkan disebut juga identifikasi masalah yang mencakup tujuan, lingkup proyek, dan penentuan isu permasalahan.
- **Tahap perencanaan (*Programming*)**, yaitu tahap pengumpulan data dan informasi, analisis kelayakan, fakta, dan data proyek bangunan museum.

- **Pengajuan usul**, yaitu pengajuan proposal dengan cara pemecahan masalah secara sederhana dari hasil analisis ke dalam suatu konsep rancangan dengan pendekatan desain analogi linguistik model semiotik mengusung konsep pendekatan alat musik yaitu angklung.
- **Evaluasi**, yaitu tahapan diskusi dari hasil pengajuan konsep rancangan dan pengajuan macam-macam alternatif desain.
- **Tindakan**, merupakan tahap pengembangan konsep rancangan yang dituangkan ke dalam gambar rancangan dan gambar konstruksi.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dikelompokkan menjadi lima bab. Masing-masing bab membahas bagian tertentu. Adapun pembagiannya sebagai berikut :

- **Bab 1 : Pendahuluan**

Bab Pendahuluan berisi tentang latar belakang proyek, judul proyek, tema perancangan, identifikasi masalah, tujuan proyek, metode perancangan, dan sistematika penulisan.

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

Bab Tinjauan Teori dan Studi Banding menjelaskan tentang teori mengenai perancangan bangunan museum dan studi banding mengenai bangunan museum.

- **Bab 3 : Program dan Analisis Tapak**

Bab Program dan Analisa Tapak memaparkan dan menganalisis hasil mengenai studi-studi komparatif terhadap proyek dan tema yang dipilih. Penjelasan mengenai tinjauan kawasan perencanaan proyek meliputi deskripsi proyek, tinjauan lokasi, dan kondisi lingkungan (data tapak, karakteristik tapak, potensi tapak, karakteristik bangunan) dan analisis tapak (eksisting tapak, batasan tapak, orientasi matahari, arah angin, sistem drainase, *view* ke dalam dan keluar tapak, vegetasi disekitar tapak, sirkulasi kendaraan, dan sirkulasi pejalan kaki), serta menguraikan kebutuhan – kebutuhan ruang yang dibutuhkan untuk membangun

proyek bangunan apartemen berdasarkan hasil analisis alur aktivitas penggunaannya.

- **Bab 4 :Konsep Perancangan**

Bab Konsep Perancangan menjelaskan elaborasi tema yang digunakan dan konsep perancangan bangunan Museum Seni dan Budaya Parahyangan D'PARCUR.

- **Bab 5 : Kesimpulan Rancangan**

Bab Kesimpulan dan Rancangan berisi penjelasan mengenai hasil rancangan proyek bangunan Museum Seni dan Budaya Parahyangan D'PARCUR, perkiraan biaya, serta manajemen konstruksi bangunan yang akan dirancang.

