

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Padalarang tepatnya kota Baru Parahyangan merupakan kota yang terletak di daerah Kabupaten Bandung Barat sebagai daerah pusat sekunder yang menjadi pemekaran kota dan diproyeksikan menjadi kota mandiri dengan luas kurang lebih dari 1.250 Ha, dimana bidang pendidikan merupakan pilar unggulan dari kota ini sebagai investasi terbaik untuk kemajuan & kesejahteraan masa depan. Pilar pendidikan tersebut diimplementasikan dalam bentuk formal, berupa tersedianya fasilitas pendidikan mulai dari taman kanak - kanak hingga universitas, maupun bentuk nonformal seperti Sundial Puspa Iptek, Bale Seni Barli, dan taman tematik yang tersebar di setiap tatar wilayah kota. Kota Baru Parahyangan memiliki pintu gerbang utama berkonsep Astronomi dalam bentuk konstelasi tata surya.

Sebagai kota yang berkembang dengan diproyeksikannya menjadi kota mandiri maka kota ini dengan berbagai fasilitasnya dan pengembangan pada sektor parawisatanya untuk menarik perhatian wisatawan domestik hingga mancanegara agar berkunjung. Tempat wisata yang terdapat di kota ini seperti wisata belanja, budaya dan seni, religi, taman tematik, dan hiburan. Dilihat dari segi potensi kunjungan parawisatawan maka dapat berdampak positif terhadap perkembangan ekonomi daerah tersebut maupun masyarakat setempat.

Dalam setiap perkembangan kota tentunya tidak akan lepas dari pembangunan yang berkaitan dengan arsitektur. Arsitektur berperan penting dalam pembangunan melalui proses desain untuk menciptakan bangunan yang efektif sesuai fungsi bangunan yang dirancang, memiliki nilai estetika dan berkesinambungan dengan alam sekitar. Kesadaran akan desain yang baik dengan memperhatikan aspek persoalan perancangan, bangunan, serta tapak dan lingkungan menjadi suatu bagian karakter dari kota tersebut.

Berdasarkan pilar unggulan dari kota ini yang mengedepankan pendidikan. maka diperlukanya perangkat fasilitas pendukung salah satunya museum untuk sarana

rekreasi dan edukasi. Museum yang dirancang yaitu Museum sepeda Polygon dengan menggunakan pendekatan arsitektur kontemporer yang menampilkan bangunan sesuai prinsip bangunan yang kokoh, dinamis, dan gubahan yang ekspresif konsep ruang terkesan terbuka, harmonisasi ruangan yang menyatu dengan ruang luar, memiliki fasad yang transparan, kenyamanan termal, dan eksplorasi elemen lansekap area yang berstruktur. Dengan pendekatan arsitektur kontemporer diharapkan untuk mendapatkan bangunan yang epektif dan menarik agar bisa dinikmati oleh pengunjung. Museum yang merupakan sarana rekreasi dan edukasi sebagai penyedia informasi perlu memberikan desain yang baik, tepat dan efisien serta berkesinambungan baik dengan lingkungan sekitar maupun secara fungsi yang mampu meningkatkan minat masyarakat untuk berkunjung.

1.2 Judul Proyek

Judul proyek bangunan ini adalah “Museum Sepeda Polygon Kota Baru Parahyangan”, berikut elaborasi pengertian setiap kata judul :

a) Museum

Menurut Sri Soejatmi (1992: 2) dalam buku Petunjuk Penyusunan Label di Museum, museum adalah sebagai lembaga yang bertugas melestarikan dan mewariskan budaya dengan jalan mengumpulkan, merawat, memiliki, memamerkan, dan mengkomunikasikan kepada masyarakat.

b) Sepeda

Menurut Kurnia (2015) sepeda adalah kendaraan beroda dua atau lebih, mempunyai beberapa komponen penting seperti setang, tempat duduk, dan sepasang pengayuh yang digerakan kaki untuk menjalankannya. Sepeda merupakan salah satu alat transportasi yang paling penting di dunia, karena selain ramah lingkungan, sepeda juga menjadi tonggak munculnya kendaraan-kendaraan lainnya.

c) Polygon

Berdiri pada tahun 1989, merupakan sepeda produk asli Indonesia yang memiliki visi untuk menjadi merek sepeda yang berkualitas global dan siap bersaing di pasar internasional.

d) Kota Baru Parahyangan

Berdasarkan kotabaruparahyangan.com, Kota Baru Parahyangan merupakan sebuah kota mandiri di Bandung dengan luas kurang lebih 1.250 Ha dimana pendidikan sebagai pilar mendapat tempat tersendiri sebagai investasi terbaik untuk kemajuan & kesejahteraan untuk kehidupan berkelanjutan.

Dapat disimpulkan dari definisi di atas ialah Museum Sepeda Polygon merupakan bangunan museum yang memamerkan kendaraan roda dua mulai dari riset hingga pengembangan sebuah produk sepeda Polygon dituju sebagai sarana rekreasi dan edukasi. Pada museum ini mengusung tema arsitektur kontemporer yang diterapkan pada gubahan massa bangunan.

1.3 Tema Perancangan

Tema yang diangkat dalam perancangan bangunan museum ini adalah Arsitektur Kontemporer. Arsitektur kontemporer merupakan suatu bentuk karya arsitektur yang sedang terjadi di masa sekarang dan masa yang akan datang. Secara garis besar arsitektur kontemporer memiliki aspek yang kekinian yang tidak terikat oleh beberapa konsep konvensional. Arsitektur Kontemporer memiliki ciri dan prinsip dalam merancang sebuah bangunan yang menjadi identitas dari gaya tersebut diantaranya bangunan yang kokoh, gubahan yang ekspresif dan dinamis, konsep ruang terkesan terbuka, harmonisasi ruangan yang menyatu dengan ruang luar, memiliki fasad yang transparan, kenyamanan hakiki, dan eksplorasi elemen lansekap area yang berstruktur.

Tema arsitektur kontemporer diangkat karena prinsip desain dalam perancangan museum akan menampilkan Gubahan massa tidak berbentuk formal (kotak) tetapi memadukan dua bentuk hexagon dan asimetris agar memberikan kesan ekspresif dan dinamis. Fasade bangunan menggunakan dinding dari kaca agar mengoptimalkan bukaan sehingga memberikan kesan bangunan terbuka dan tidak

masif. Dari gagasan tema ini diharapkan dapat menampilkan *style* yang lebih baru dan terkini dengan bentuk yang unik, atraktif, dan sangat kompleks yang tidak terikat oleh beberapa konsep konvensional. Untuk pemilihan warna disesuaikan dengan material agar menunjukkan *style* yang menarik.

1.4 Identifikasi Masalah

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

1.4.1 Aspek Persoalan Perancangan

Ada beberapa masalah perancangan antara lain :

- a) Menyikapi ketentuan regulasi,
- b) Desain Museum menyesuaikan dengan lingkungan, dan dapat berdampingan Dan lingkungan
- c) Menciptakan kenyamanan pada area Museum

1.4.2 Aspek Bangunan

Terdapat beberapa masalah ditinjau dari aspek bangunan yaitu, menempatkan ruang-ruang yang efektif dan efisien untuk pengunjung atau karyawan Museum Sepeda Polygon, merancang bangunan yang mampu menangkap cahaya dan udara alami secara optimal, kenyamanan bangunan yang dapat digunakan juga oleh kaum disabilitas, seperti penggunaan ramp untuk akses ke dalam bangunan, penerapan sistem struktural yang kuat akan tetapi ringan serta penggunaan material terbaru sehingga dapat memberi opini bangunan yang kekinian, dan pemilihan pondasi disesuaikan dengan jenis tanah yang ada di kawasan kota baru parahyangan.

1.4.3 Aspek Tapak dan Lingkungan

Terdapat beberapa masalah ditinjau dari aspek tapak & lingkungan yaitu merancang bangunan dengan menyikapi potensi dan kendala yang ada pada site seperti menyikapi kondisi lahan yang berkontir, tetap menjaga vegetasi yang mungkin dapat dipertahankan dan tidak menghalangi sirkulasi dalam site, menata massa bangunan dengan tepat tanpa merusak kontur, dan memanfaatkan view kontur dengan tepat.

1.5 Tujuan Proyek

Tujuan proyek Museum Sepeda Polygon ini adalah seperti berikut:

1.5.1 Tujuan Umum

- a) Memberikan informasi dan pengetahuan kepada pengunjung mengenai proses perkembangan teknologi sepeda polygon dari awal hingga masa depan sekaligus menjadi sarana rekreasi dan edukasi.
- b) Mengumpulkan, memelihara, meneliti, dan memamerkan koleksi perkembangan sepeda Polygon dari masa ke masa.
- c) Penyediaan komposisi ruang yang efektif dan memadai untuk aktifitas pengguna bangunan

1.5.2 Tujuan Khusus

Terciptanya desain yang baik, tepat dan efisien serta berkesinambungan baik dengan lingkungan sekitar maupun fungsi bangunan museum dengan wujud bangunan yang berkonteks arsitektur kontemporer.

1.6 Metoda Perancangan

Berdasarkan persoalan di atas, maka metoda pendekatan perancangan yang digunakan dalam merancang Museum Sepeda Polygon, Kota Baru Parahyangan sebagai berikut:

- a) Menciptakan alur sirkulasi dalam maupun luar museum yang nyaman bagi pengguna bangunan.
- b) Membangun museum dengan konsep arsitektur kontemporer diharapkan dapat menjadi daya tarik tersendiri pada bangunan.
- c) Menganalisa kondisi site sehingga dapat diketahui kendala dan potensi yang dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk memperoleh usulan desain yang baik.
- d) Penerapan Zoning (privat, publik, servis) pada site dan dalam bangunan. Dengan demikian, pembagian ruang pun akan lebih teratur dan tidak akan ada ruang yang menjadi ruang negatif.

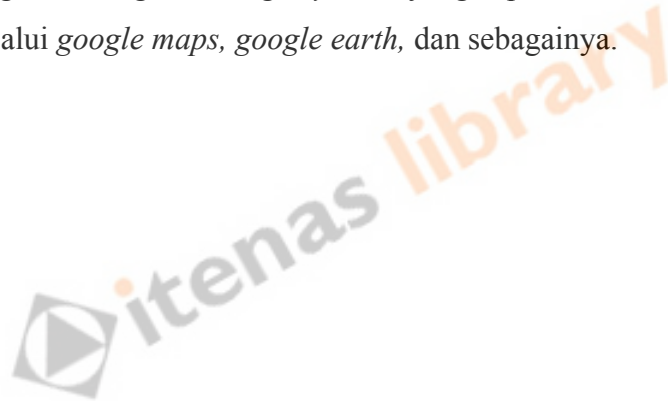
Pengumpulan dan pengolahan data yang dilakukan meliputi data primer dan skunder sebagai berikut:

a) Data primer

- 1) Pengamatan secara langsung di lapangan.
- 2) Studi banding, dengan mempelajari bangunan lain yang memiliki tema dan fungsi yang sama sebagai referensi dalam mendesain.

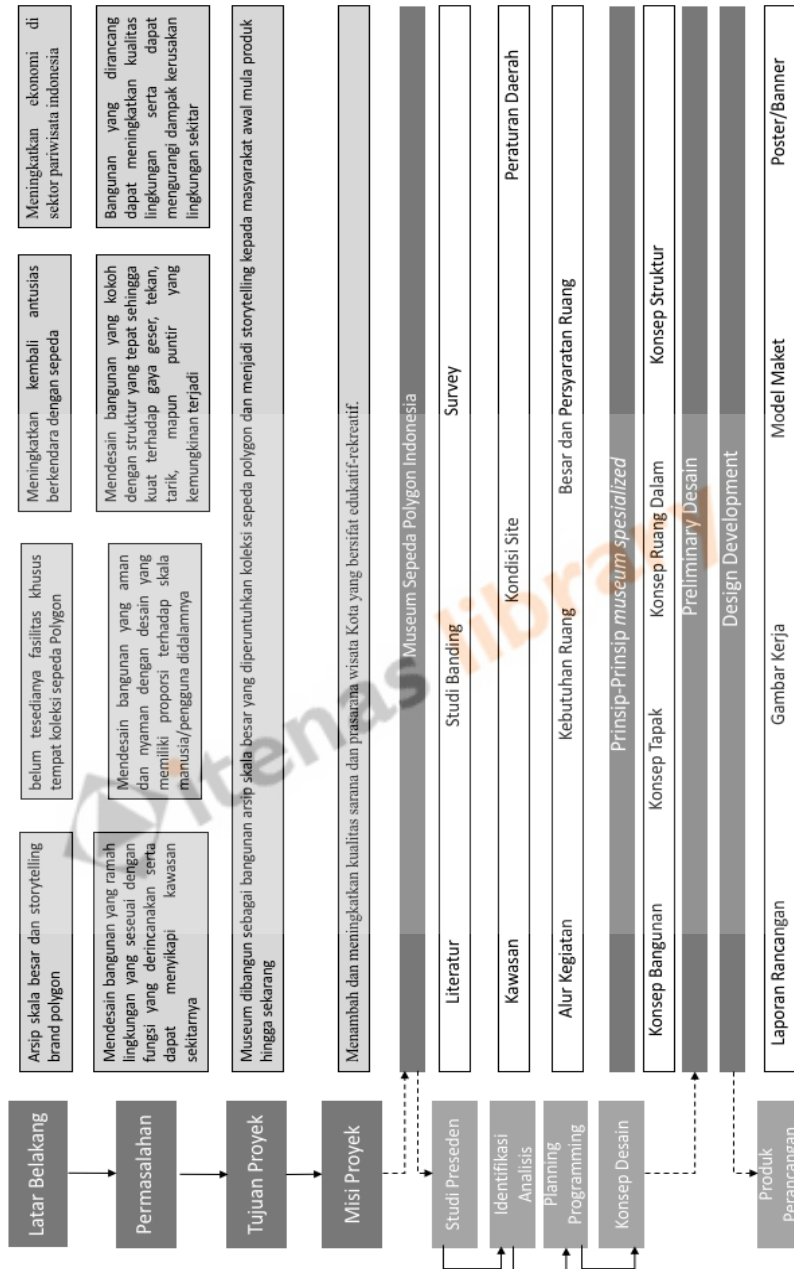
b) Data Sekunder

- 1) Pengumpulan data sekunder dilakukan dengan cara mempelajari buku - buku yang berkaitan dengan teori, konsep, standar perencanaan dan perancangan fasilitas museum berskala nasional.
- 2) Pencarian online dilakukan dengan mencari referensi, kajian teori, jurnal dengan masing - masing *keyword* yang diperlukan, mencari peta digital melalui *google maps*, *google earth*, dan sebagainya.



1.7 Skema Pemikiran

Skematik pemikiran proses perancangan Parahyangan Botanical Park ini dijelaskan dalam Gambar 1.1 dibawah ini.



Gambar 1. 1 Skema Pemikiran.

1.8 Sistematika Penulisan

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

BAB I : Pendahuluan

Menjelaskan 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

Menguraikan tentang tinjauan teori mengenai bangunan museum dan studi banding mengenai bangunan dengan tema dan fungsi serupa.

BAB III : Metodologi Penelitian

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 (view, zona kawasan, alur kendaraan sekitar site, matahari, angin, kebisingan, dan vegetasi) dan juga solusi desainnya serta mengetahui fasilitas sosial dan fasilitas umum yang dibutuhkan untuk proyek Museum Sepeda Polygon Kota Baru Parahyangan.

BAB IV : Konsep Perancangan

Menguraikan penjelasan mengenai elaborasi tema yang digunakan dan konsep-konsep perancangan.

BAB V : Hasil Rancangan dan Metoda Membangun

Menjelaskan mengenai rancangan arsitektur, structural, estimasi anggaran biaya, metoda membangun dan simpulan.