

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

1.1.1 Latar Belakang Proyek

Indonesia memiliki sejumlah suku budaya. Masing-masing dari suku budaya itu memiliki kesenian yang berbeda dari seni musik hingga seni komunikasi dengan sang holic. Salah satunya adalah kesenian wayang yang dewasa ini sudah mulai dilupakan oleh generasi muda. Seiring dengan perkembangan jaman, dibutuhkannya sarana untuk menjaga kelestarian seni wayang di indonesia, kegiatan ini perlu di dukung oleh bangunan yang bisa menyesuaikan perkembangan jaman modern ini.

Gaya bangunan kontemporer harus disesuaikan kebutuhan bangunan museum seni. Pengabungan arsitektur modern dengan budaya tradisional untuk menghadirkan rasa tradisional dalam bentuk lebih modern yaitu kontemporer, terciptanya bangunan museum wayang di sekitar kota Bandung yang mampu meningkatkan apresiasi masyarakat akan seni leluhur. Bangunan yang dibuat dengan gaya kontemporer mampu menjadi daya tarik untuk masyarakat khususnya anak muda. dengan pendalamannya aliran ini masih memaklumi desain-desain yang bernuansa modern dalam merancang, memiliki sifat lebih terbuka terhadap karya-karya modern. Tampilan bangunannya merupakan gabungan dari teknologi modern sekaligus estetika yang diadopsi dari semi tradisional, sederhana, serasi tidak berlebihan

1.1.2 Latar Belakang Lokasi

Pemukiman lokasi tapak berada di Kota Baru Parahyangan, Padalarang, Kota Bandung, Jawa Barat. Lokasi tapak berada di wilayah sub urban dan cenderung memiliki iklim tropis dengan kondisi topografi tanah berkontur. Kota Baru Parahyangan terletak di sebelah barat kabupaten Bandung Barat yang mencakup 2 wilayah kecamatan, yaitu Kecamatan

Padalarang dan Kecamatan Batujajar yang terdiri dari 5 desa, yaitu Desa Kertajaya, Desa Cipeundeuy, Desa Cimerang, Desa Bojonghaleuan, dan Desa Cikande. Lokasi Kota Baru Parahyangan berada di wilayah pengembangan Bandung Barat yang berpusat di Kota Padalarang.

Unsur seni dan budaya pun menjadi salah satu spirit perkembangannya Kawasan Kota baru Parahyangan, dari mulai penyebutan klister sampai nama – nama klasternyapun terinspirasi dari penamaan akar budaya sunda. Dalam pengembangannya pun Kota Baru Parahyangan sangat mengakomodasikan beberapa fungsi yang berkaitan satu sama lainnya serta memiliki nilai edukasi yang tinggi.

1.2 Definisi Proyek dan Fungsi

1.2.1 Definisi Proyek

- Nama Bangunan: Museum Amarta
- Lokasi Proyek : Kota Baru Parahyangan, Padalarang, Jawa Barat
- Sifat Proyek : Fiktif
- Owner : Swasta
- Dana : Swasta
- Lokasi : Jalan Raya Parahyangan Pintu Timur Kota Baru Parahyangan, Padalarang, Kab.Bandung Barat, Jawa Barat (Sub Urban)
- Luas Lahan : 16.567 m²
- KDB : 40% (Berdasarkan peraturan Kab.Bandung Barat) $40\% \times 16.557 = 6.622 \text{ m}^2$
- KLB/FAR : $1 \times 16.557 / 6.622 = 2.5$ lantai
- KDH minimum : 20% (Berdasarkan peraturan Kab. Bandung Barat) $20\% \times 16.557 = 3.311 \text{ m}^2$
- GSB : $\frac{1}{2}$ lebar Ruang Milik Jalan (RUMIJA)
12 m : 2 = 6m
- Utara : Jalan Kota Baru Parahyangan Pintu Timur Kab. Purwakarta

- Timur : Pemukiman warga / Kota Cimahi
- Selatan : Pemukiman, Pabrik / Kab. Bandung
- Barat : Puspa Iptek / Kab. Cianjur

1.2.2 Definisi Fungsi

a. What

Museum Amarta merupakan suatu museum yang terdapat berbagai jenis wayang nusantara yang dipamerkan untuk kepentingan koleksi, penelitian dan rekreasi edukasi tradisional yg dikemas secara modern.

b. Who

- *Touris* mancanegara & domestic
- Warga sekitar dan masyarakat
- Pelajar/Mahasiswa
- Pegiat kesenian/Budayawan
- Komunitas
- Sosialita

c. Where

Kota Baru Parahyangan, Kab.Bandung Barat, Jawa Barat

d. When

Museum Amarta dirancang pada tahun 2020

e. Why

- Karena masyarakat perlu tempat sebagai sarana edukasi yang berkenaan dengan seni wayangan nusantara yang merupakan salah satu kekayaan dan keunikan budaya Indonesia
- Karena belum ada museum tradisional yang dikemas secara modern
- Untuk menciptakan sifat kritis terhadap budaya nusantara yang sedikit demi sedikit sekarang makin ditinggalkan dan dilupakan
- Karena perlunya edukasi masyarakat yang meningkat terutama dalam membudidayakan kelestarian seni budaya seiring berkembangnya zaman.
- Karena tidak adanya proyek dengan fungsi serupa di wilayah Jawa barat.

f. How

- Menyediakan tempat sarana edukasi yang menarik untuk mengubah persepsi masyarakat terhadap museum yang terkesan kuno, agar masyarakat lebih sadar akan sejarah dan budaya.
- Menciptakan konsep bangunan dengan nuansa rekreasi serta tempat pelayanan informasi publik yang modern demi tercapainya kepuasan, kenyamanan dan kemudahan bagi pengguna.
- Desain yang menarik dan *iconic* agar menstimulasi pandangan masyarakat akan perkembangan design bangunan di kawasan Kota Baru Parahiangan dan sekitar Jawa Barat

1.3 Definisi Nama

Museum Amarta adalah suatu wadah atau tempat sarana edukasi budaya tradisional yang di sampaikan melalui perwayang nusantara. Sesuai dengan namanya Amarta (kerajaan baru para pandawa). Museum Amarta ini mendeskripsikan sebuah tempat atau sarana dengan konsep baru (modern) dimana tempat tersebut mewadahi tentang tokoh perwayangan nusantara dengan beberapa kisahnya, pada zamannya wayang adalah salah satu media untuk berkomunikasi dan pembawa berita antara kerajaan sesuai dengan konteks yang diinginkan.

Museum Amarta ini menjadi sarana komunikasi antara sejarah dan budaya dengan era modern atau perkembangan zaman pada saat ini bahwa betapa banyaknya kekayaan dan keunikan yang harus dijaga serta jangan sampai dilupakan, seperti kutipan dari beberapa cerita dalam perwayangan nusantara. Dalam versi Pewayangan Jawa, nama Indraprastha lebih terkenal dengan sebutan kerajaan Amarta. Menurut versi ini, hutan yang dibuka para Pandawa bukan bernama Kandawaprastha, melainkan bernama Wanamarta.

Versi Jawa mengisahkan, setelah sayembara Dropadi, para Pandawa tidak kembali ke Hastinapura melainkan menuju kerajaan Wirata, tempat kerabat mereka yang bernama Prabu Matsyapati berkuasa. Matsyapati yang bersimpati pada pengalaman Pandawa menyarankan agar mereka membuka kawasan hutan tak bertuan bernama Wanamarta menjadi sebuah kerajaan baru. Hutan Wanamarta dihuni oleh berbagai makhluk halus yang dipimpin oleh lima bersaudara, bernama

Yudistira, Danduncana, Suparta, Sapujagad, dan Sapulebu. Pekerjaan Pandawa dalam membuka hutan tersebut mengalami banyak rintangan. Akhirnya setelah melalui suatu percakapan, para makhluk halus merelakan Wanamarta kepada para Pandawa. Yudistira kemudian memindahkan istana Amarta dari alam jin ke alam nyata untuk dihuni para Pandawa.

1.4 Tema Perancangan

Arsitektur Kontemporer adalah suatu style aliran arsitektur tertentu pada eranya yang mencerminkan kebebasan berkarya sehingga menampilkan sesuatu yang berbeda, dan merupakan suatu aliran baru atau penggabungan dari beberapa gaya arsitektur lainnya. Arsitektur Sunda secara umum untuk menentukan identitas desain dan arsitektur Sunda sering mengacu kepada ciri-ciri filosofis yang terdapat dalam arsitektur tradisional Sunda. Hal yang pokok dan dapat dianggap sebagai ciri khas serta menjadi faktor pembeda adalah unsur estetika yang dikandungnya. Unsur estetika ini dapat berupa fisik atau formal dapat juga berupa symbol yang dilekatkan kepada bentuk fisik atau formal suatu karya seni atau arsitektur.

Unsur estetika baik formal maupun simbolik dalam prakteknya tidak berdiri sendiri tetapi merupakan bagian integral dari suatu artefak budaya masyarakat yang terkait erat dengan kemampuan setiap masyarakat yang dihubungkan dengan lingkungannya yang dapat dipakai untuk menjelaskan kemampuan manusia tradisional (pra-modern) mengembangkan kemampuan diri dalam hubungannya dengan kondisi lingkungan. Menurut Rouffaer (1905: 16) menyatakan bahwa kata Sunda berasal dari akar kata *sund* atau kata *suddha* dalam bahasa Sansekerta yang mempunyai pengertian bersinar, terang, berkilau, putih (Williams, 1872: 1128, Eringa, 1949: 289). Menjadikan konsep landasan utama dalam karakteristik mengkonsep desain bangunan.

1.5 Identifikasi Masalah

Merancang bangunan perlu memerhatikan beberapa aspek yaitu:

1.5.1 Aspek Persoalan Perancangan

- 1) Menentukan fungsi bangunan

- 2) Merencanakan suatu sarana rekreasi dengan memperhatikan kebutuhan bagi pengunjung
- 3) Implementasi tema dan konsep pada tahap mendesain
- 4) Desain bangunan memberikan dampak positif pada lingkungan sekitar
- 5) Analisa kebutuhan ruang untuk aktivitas primer, sekunder, dan tersier pada bangunan

1.5.2 Aspek Bangunan

- 1) Desain fasad bangunan dibuat kontras dengan bangunan sekitar
- 2) Penggunaan material bangunan yang sesuai dengan konsep
- 3) Memperhatikan potensi dan kendala lingkungan sekitar serta pembagian *zoning* privat, publik, dan servis untuk penempatan massa bangunan
- 4) Sirkulasi dalam bangunan yang dapat membuat pengunjung menikmatinya
- 5) Memperhatikan estetika bangunan terhadap aspek keselamatan dan kekuatan bangunan

1.5.3 Aspek Struktural

- 1) Penggunaan struktur yang sesuai dengan fungsi rancangan
- 2) Memperhatikan sistem struktur terkait modul bahan yang digunakan dan ukuran dari tipe unit yang dibutuhkan dalam bangunan

1.5.4 Aspek Tapak dan Lingkungan

- 1) Desain bangunan yang menyikapi potensi dan kendala *site*
- 2) Memperhatikan regulasi yang berlaku pada lokasi bangunan
- 3) Menciptakan lanskap yang baik dan mampu mendukung nilai estetika bangunan
- 4) Menciptakan hubungan yang harmonis antara ruang luar dan ruang dalam
- 5) Penggunaan material yang tidak menimbulkan dampak negatif terhadap lingkungan (alam)

1.6 Tujuan Proyek

Adanya museum sebagai wadah tujuan fungsional agar dapat berlaku secara efektif terhadap dua kepentingan secara objektif maupun umum yang saling berpengaruh disamping sebagai koleksi, preparasi, edukasi maupun rekreasi, tugas pokok museum.

Tujuan dari perencanaan epic java museum di Kota Baru Parahyangan adalah :

1. Pemeliharaan dan pengembangan kesenian wayang melalui salah satu unsur yang terpenting dari kebudayaan, yaitu kebudayaan Sunda terutama di kota Bandung
2. Peningkatan eksistensi para seniman dalam menghasilkan karya seni wayang yang dinilai bukan hanya dari sudut komersial, meskipun hal ini turut pula dipertimbangkan,
3. Peningkatan apresiasi dan penghargaan masyarakat terhadap budaya kesenian wayang
4. Mengemas dan memasarkan seni tradisional wayang secara modern

1.6.1 Tujuan Umum

Terciptanya desain yang baik, tepat, efisien, dan berkesinambungan antara tema yang diangkat dengan lingkungan sekitar site, dimewujudkan pembangunan dengan konsep kontemporer sunda.

1.6.2 Tujuan Khusus

- 1) Membangun sarana untuk mewadahi karya pelaku seni di Indonesia khususnya provinsi Jawa Barat dengan pendekatan seni dan budaya sunda yang dimiliki.
- 2) Untuk membantu pemerintah dalam melestarikan seni dan budaya khususnya budaya sunda dan umumnya budaya di Indonesia agar dapat dipandang luas di mata luar dan diterima oleh perkembangan zaman dengan adanya gedung ini.
- 3) Untuk memberikan wadah bagi masyarakat supaya lebih mengenal kekayaan budaya yang tersirat dalam kutipan cerita perwayangan, khususnya generasi muda.

1.7 Misi Proyek

Untuk mewujudkan tujuan proyek, memerlukan cara dalam perancangan.

Cara atau misi antara lain :

1. Institutional

Memberikan pengertian kepada Bangsa Indonesia, khususnya generasi muda tentang kebudayaan yang pernah ada, hal ini merupakan watak dan kesadaran bangsa, bahwa kebudayaan yang dimiliki Indonesia khususnya, sangat agung, juga sebagai pelindung dan pemelihara dari pengaruh budaya asing yang tidak sesuai.

2. Fungsional

Sebagai wadah tujuan fungsional agar dapat berlaku secara efektif terhadap dua kepentingan yang saling berpengaruh, yaitu:

a. Kepentingan Obyek

Memberikan wadah atau tempat untuk menyimpan serta melindungi benda-benda koleksi yang mempunyai nilai budaya, dari kerusakan atau kemusnahan yang disebabkan, antara lain pengaruh iklim, alam, biologis maupun manusia.

b. Kepentingan Umum

Menyimpulkan penemuan–penemuan benda, pemeliharaan dari kerusakan, penyajian benda – benda koleksi kepada masyarakat umum agar dapat menarik sehingga menimbulkan rasa bangga dan bertanggung jawab

1.8 Metoda Perancangan

Metoda pendekatan yang digunakan dalam penyelesaian masalah pada proyek yaitu dengan mengumpulkan data pokok atau yang diperlukan dari Botanical Garden, serta survei lapangan agar tercipta keselarasan antara ide dengan realita dilapangan. Data yang diperoleh terdiri dari :

- Studi Literatur

Studi literatur, berupa hasil rangkuman dari pencarian data yang terkait dengan standar perancangan bangunan Museum Amarta, serta buku panduan sesuai tema yang diterapkan.

- **Susurvei Lokasi Lapak**

Survei lokasi tapak, diperlukan untuk memperoleh data-data yang benar adanya terkait keadaan tapak agar menjadi acuan keselarasan antara bangunan dengan tapak.

- **Studi Banding**

Studi banding, untuk mendapatkan Gambaran-Gambaran arsitektural, struktur, maupun fungsi dari bangunan yang sejenis. Hal tersebut dapat dijadikan pertimbangan rencana pada perancangan proyek.

- **Pengajuan Pertanyaan**

Melakukan pengajuan pertanyaan kepada pihak yang berkompeten agar mendapatkan masukan desain yang baik selama proses perancangan.

- **Studi Kasus**

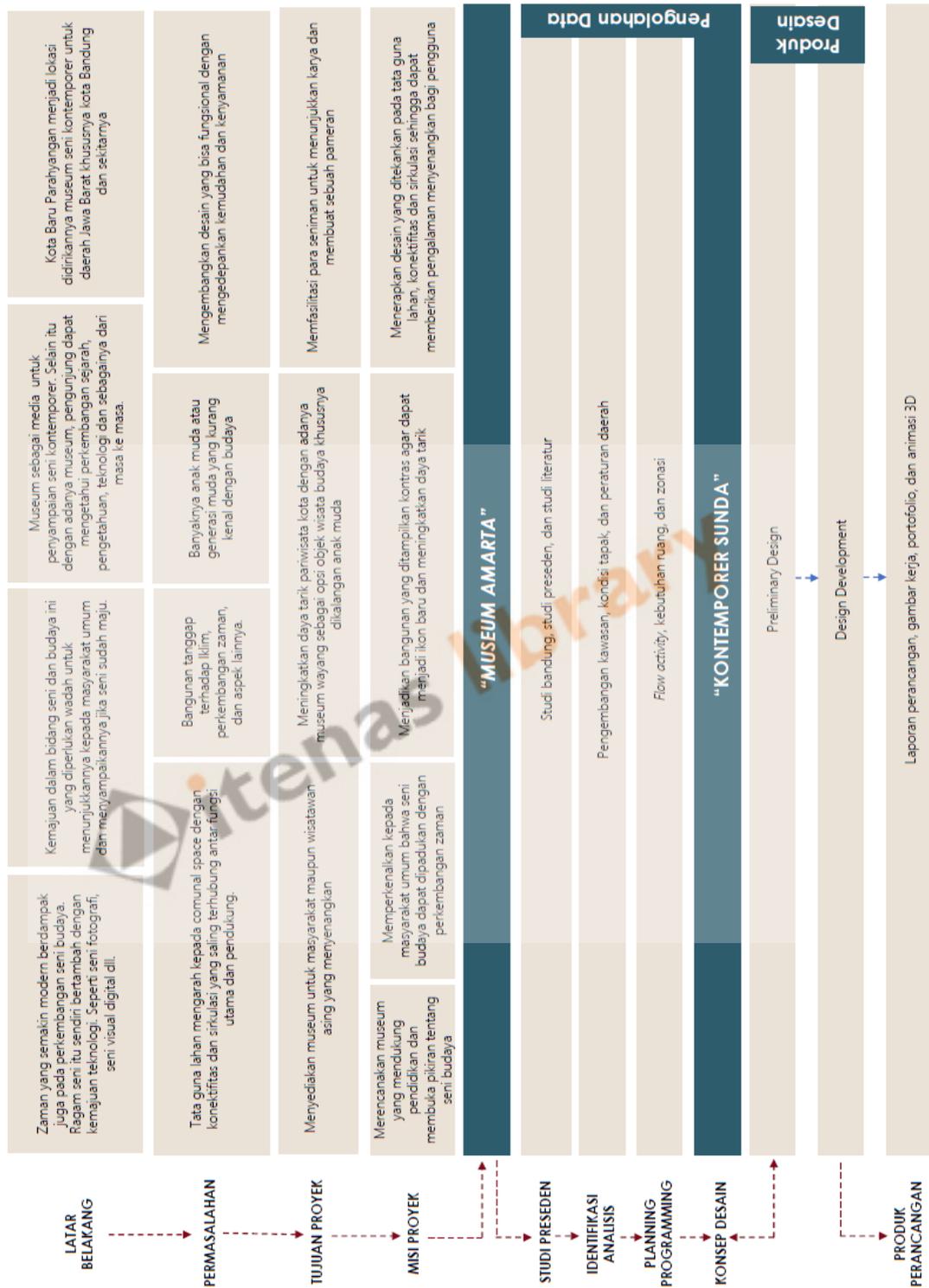
Studi kasus pada fungsi bangunan sejenis, dengan cara mencari referensi berupa data tentang perancangan bangunan yang memiliki fungsi sama dengan bangunan proyek.

- **Mengelolah & Menyatukan**

Mengolah dan menyatukan data-data yang sudah terkumpul untuk dijadikan pedoman dalam pengerjaan perancangan bangunan Museum Amarta.

1.9 Skema Pemikiran

Skema pemikiran pada proses perancangan apartemen dapat dijelaskan pada **gambar 1.1**.



Gambar 1. 1 Skema Pemikiran
(Sumber : Data tugas *planning programming*)

1.10 Sistematika Pembahasan

BAB I PENDAHULUAN

Meliputi latar belakang, permasalahan proyek, maksud dan tujuan proyek, misi proyek, pendekatan, lingkup studi, metode pendekatan perancangan, metode kerja dan sistematika pembahasan. Merupakan acuan dasar dalam proses perancangan

BAB II TINJAUAN TEORI DAN STUDI BANDING

Meliputi pengerian judul, tema perancangan, pengenalan proyek, studi literatur museum, dan studi literatur tema struktur sebagai elemen fasad . Merupakan studi mengenai tinjauan dari bangunan bangunan atau standar museum sebagai perbandingan baik sarana dan prasarana yang dimiliki.

BAB III PROGRAM PERENCAAN DAN ANALISIS

Merupakan studi perencanaan terkait stuktur organisasi dan studi kelayakan serta program ruang . Merupakan pembahasan mengenai analisis desain bangunan dan tapak terhadap potensi sekitar tapak baik secara fisik maupun non fisik.

BAB IV KONSEP PERANCANGAN

Meliputi elaborasi tema, konsep arsitektural, konsep sturuktural dan kosep utilitas yang diterapkan pada bangunan. Merupakan pembahasan mengenai bagaimana penerapan tema pada desain bangunan. Konsep arsitektural yang diangkat bardasarkan hasil dari analisis. Pemilihan sistem struktur yang tepat pada bangunan dan pengolahan secara kuantitatif. Pemilihan sistem utilitas yang digunakan pada bangunan.

BAB V RANCANGAN BANGUNAN

Meliputi pembahasan zoning, fasad bangunan, perspektif bangunan Estimasi Anggaran bangunan dan metoda membangun. Merupakan pembahasan mengenai zonasi pada tapak dan di dalam ruang. Desain fasad bangunan berdasarkan hasil analisis. Perkiraan biaya bangunan yang di olah secara kuantitatif. Cara atau tahapan membangun bangunan museum.