

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

1.1.1 Latar Belakang Fungsi

Sarana wisata rekreasi dan edukasi dibutuhkan oleh semua kalangan, baik anak-anak, remaja, hingga keluarga sebagai tempat rekreasi menghabiskan waktu luang di luar aktivitas sehari-hari maupun sebagai sarana pembelajaran di luar sekolah. Tujuan utama proyek yang merupakan museum budaya Sunda adalah untuk mengajak masyarakat yang mulai berkurang ketertarikannya akan budaya lokal untuk mengenal kembali budaya lokal khususnya budaya Sunda.

1.1.2 Latar Belakang Pemilihan Nama Bangunan

Alasan dipilihnya karakter Dayang Sumbi sebagai nama museum ini karena Dayang Sumbi dikisahkan memiliki kecantikan yang abadi, tak lekang oleh waktu, sehingga diharapkan museum ini dapat membuat budaya Sunda tetap lestari tak hilang seiring perkembangan zaman.

1.1.3 Latar Belakang Lokasi

Alasan dipilihnya Kota Baru Parahyangan sebagai lokasi proyek karena lokasi tersebut terletak di Jawa Barat yang memiliki jumlah wisatawan cukup tinggi dan terus meningkat setiap tahunnya, serta lokasi yang cukup terjangkau karena dekat dengan pintu tol Padaleunyi.

Tabel 1. 1 Jumlah Wisatawan Jawa Barat Tahun 2014-2018

Tahun	Wisatawan		Jumlah
	M mancanegara	Nusantara	
2014	902735	33671999	34574734
2015	1067271	38286230	39353501
2016	1754715	39195688	40950403
2017	2038319	42270538	44308857
2018	2597455	47109829	49707284

(Sumber : Provinsi Jawa Barat dalam Angka, 2019)

1.2 Judul Proyek

Proyek yang dirancang memiliki judul “Penerapan Konsep Kontemporer dengan Pendekatan Analogi pada Bentuk Bangunan Museum Dayang Sumbi” yang terbagi menjadi 11 kata yang memiliki arti sebagai berikut :

a) Penerapan

Pengertian Penerapan menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) adalah: *n* proses, cara, perbuatan menerapkan, *n* pemasangan : *mesin pembangkit tenaga listrik itu dilaksanakan oleh teknisi Indonesian pemanfaatan; perihal mempraktikkan : teori sosiologi pedesaan dilakukan untuk pembinaan desa transmigrasi*

b) Konsep

Pengertian Konsep menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) adalah gambaran mental dari objek, proses, atau apa pun yang ada di luar bahasa, yang digunakan oleh akal budi untuk memahami hal-hal lain.

c) Kontemporer

Pengertian Kontemporer menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) adalah pada waktu yang sama; semasa; sewaktu; pada masa kini; dewasa ini.

d) Pendekatan

Pengertian Pendekatan menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) adalah proses, cara, perbuatan mendekati (hendak berdamai, bersahabat, dan sebagainya).

e) Analogi

Pengertian Analogi menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) persamaan atau persesuaian antara dua benda atau hal yang berlainan; kias.

f) Bentuk

Pengertian Perancangan dalam KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) adalah bangun; gambaran:

g) Bangunan

Pengertian Bangunan dalam KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) adalah sesuatu yang didirikan; sesuatu yang dibangun (seperti rumah, gedung, menara).

h) Museum

Berdasarkan Peraturan Pemerintah RI No. 19 Tahun 1995, museum adalah lembaga, tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan dan pemanfaatan benda-benda bukti materiil hasil budaya manusia serta alam dan lingkungannya guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa.

i) Dayang Sumbi

Dayang Sumbi merupakan salah satu karakter dalam cerita mitologi yang cukup terkenal di tataran sunda, yakni Legenda Gunung Tangkuban Perahu. Dayang sumbi adalah ibu dari Sangkuriang yang dikisahkan memiliki kecantikan yang abadi.

Secara keseluruhan definisi dari judul tersebut adalah perancangan bangunan museum sebagai sebagai sarana rekreasi, edukasi dan informasi, dimana museum adalah lembaga, tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan dan pemanfaatan benda-benda bukti materiil hasil budaya manusia serta alam dan lingkungannya guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa. Museum yang akan dirancang memiliki tujuan sebagai langkah awal dalam mengajak masyarakat untuk mengenal kembali budaya lokal khususnya budaya sunda dengan cara membuat bangunan dengan bentuk yang tidak biasa dan lebih terkesan moderen dengan penerapan analogi pada bentuk bangunannya, dimana bentuk gubahan bangunan menerapkan analogi Gunung Tangkuban Perahu yang merupakan gunung cukup terkenal di daerah Jawa Barat. Dengan dibuatnya bangunan yang memiliki bentuk unik dan moderen, diharapkan bisa memiliki daya tarik bagi masyarakat serta menambah rasa keingin tahuan lebih lanjut untuk mengetahui isi dari bangunan ini.

1.3 Tema Perancangan

1.3.1 Pengertian Kontemporer

Arsitektur kontemporer merupakan suatu bentuk karya arsitektur yang sedang terwujud di masa sekarang dan masa akan datang. Karya ini dibangun dalam satu decade terakhir dan cukup menggambarkan perkembangan arsitektur di Indonesia. Arsitektur kontemporer merupakan salah satu pendekatan dalam merancang secara global sehingga banyak ahli yang mengemukakan pendapat mengenai pengertian dari arsitektur kontemporer, di antaranya sebagai berikut :

- a) Konemann, (World of Contemporary Architecture) “Arsitektur Kontemporer adalah gaya arsitektur yang bertujuan untuk memberikan contoh suatu kualitas tertentu terutama dari segi kemajuan teknologi dan juga kebebasan dalam mengekspresikan suatu gaya arsitektur.”
- b) Y. Sumalyo, Arsitektur Kontemporer Akhir Abad XIX dan Abad XX (1996) “Kontemporer adalah bentuk-bentuk aliran arsitektur yang tidak dapat dikelompokkan dalam suatu aliran arsitektur atau sebaliknya berbagai arsitektur tercakup di dalamnya”.
- c) L. Hilberseimer, Contemporary Architects 2 (1964) “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.

Seorang arsitek dapat menggunakan berbagai pendekatan untuk mendesain suatu karya arsitektur, di antaranya adalah pendekatan kontemporer. Menurut, Indah Widiastuti, ST., MT., PH.D , dosen arsitektur Institut Teknologi Bandung, ada dua macam pendekatan kontemporer dalam arsitektur yaitu waktu dan bentuk. Berdasarkan waktu, arsitektur kontemporer adalah arsitektur yang dibuat dan dikenal pada masa kini bukan di masa lalu ataupun di masa depan. Berdasarkan bentuk, yang dimaksud dengan arsitektur kontemporer adalah arsitektur yang mengambil

bentuk suatu bangunan monumental yang pada masanya dikenal sebagai arsitektur kontemporer.

Sesuai dengan era modern ini, Arsitektur Kontemporer ini akan menghasilkan bentuk yang lebih dinamis tidak terikat dengan suatu era, sehingga dapat disesuaikan dengan beberapa teknologi terbaru untuk di dalam bangunan. Penggunaan material baru pada interior dan eksterior. Bahan-bahan tradisional seperti kaca, kayu, batu bata, dan logam lebih banyak di pakai, tanaman juga dapat digunakan dalam arsitektur kontemporer. Penggunaan elemen yang ramah lingkungan dan hemat energi dalam suatu bangunan, tujuannya tidak hanya untuk melindungi lingkungan, namun dapat juga untuk menambahkan karakter khusus pada bangunan.

1.3.2 Pengertian Analogi

Analogi adalah salah satu pendekatan bentuk yang digunakan dalam desain arsitektur. Dalam bukunya, *Design in Architecture*, Geoffrey Broadbent mengatakan bahwa "...mekanisme sentral dalam menerjemahkan analisa-analisa ke dalam sintesa adalah analogi". Pernyataan ini maksudnya adalah bahwa pendekatan analogi bukan hanya sekedar menjiplak bentuk objek alam yang dianalogikan, tapi diperlukan proses-proses analisis dan merangkainya sehingga menghasilkan bentuk baru yang masih memiliki kemiripan visual dengan objek yang dianalogikan. Suatu pendekatan analogi dikatakan berhasil apabila pesan yang ingin disampaikan atau objek yang dianalogikannya dapat dipahami oleh semua orang. Oleh karena itu, harus terdapat benang merah antara bangunan dan objek yang dianalogikannya dalam proporsi tertentu sehingga tidak menjadi terlalu naïf seperti menjiplak secara mentah-mentah. Pendekatan analogi berbeda dengan pendekatan secara metafora. Dalam pendekatan metafora suatu objek dideskripsikan terlebih dahulu, untuk selanjutnya diambil inti dari pendeskripsian tersebut. Inti dari deskripsi itu kemudian diaplikasikan ke dalam bentuk arsitektur yang benar-banar berbeda dari objek yang dijadikan metafora. Pendekatan ini sering dianggap kurang berhasil karena banyak

orang yang tidak dapat memahami pesan yang ingin disampaikan. Hal yang penting dalam analogi adalah persamaan antara bangunan dengan objek yang dianalogikan. Persamaan di sini bukan berarti benar-benar serupa dengan objek dan hanya diperbesar ukurannya saja, tetapi yang dimaksudkan adalah persamaan berupa pesan yang disampaikan. Oleh sebab itu, analogi menjadi sangat berharga karena sifatnya yang sangat personal, berarti dapat dipahami oleh setiap orang. Dalam buku *Design in Architecture* karya Broadbent, pendekatan analogi dibagi ke dalam tiga macam, yaitu analogi personal, analogi langsung, dan analogi simbolik.

A. Analogi Personal (Personal Analogy)

Analogi secara personal berarti sang arsitek membayangkan dirinya sendiri sebagai bagian dari permasalahan dalam desain arsitektur. Contohnya apabila ia (arsitek) membayangkan dirinya sebagai bangunan yang menghadap ke suatu arah tertentu, bagaimana cahaya matahari yang diterimanya. Apabila ia merupakan sebuah balok, berapa banyak beban atau tekanan yang akan diterima. Apabila ia berada di tanah miring dan membaringkan diri, bagaimana cahaya matahari yang diterimanya dan bagaimana aliran angin yang melewatinya.

B. Analogi Langsung (Direct Analogy)

Analogi langsung merupakan analogi yang paling mudah dipahami oleh orang lain. Dalam analogi ini, arsitek menyelesaikan permasalahan dalam desain dengan fakta-fakta dari berbagai cabang ilmu lain yang sudah diketahui umum, misalnya seperti pengaturan cahaya pada bangunan yang menggunakan prinsip kerja diafragma pada mata. Berikut adalah beberapa contoh karya arsitektur yang menggunakan pendekatan analogi.

C. Analogi Simbolik (Symbolic Analogy)

Pada analogi simbolik, arsitek menyelesaikan permasalahan dalam desain dengan memasukkan makna tertentu secara tersirat. Analogi ini merupakan bentuk analogi secara tidak langsung. Unsur-unsur yang

dimasukkan dapat berupa perlambangan terhadap sesuatu, mitologi lokal, atau simbol lainnya. Berikut merupakan contoh bangunan yang menerapkan pendekatan analogi simbolik.

1.3.3 Karakteristik Tema

Desain untuk tema Kontemporer ini memiliki beberapa ciri dan prinsip Arsitektur Kontemporer menurut para ahli dan strategi pencapaian Arsitektur Kontemporer. Berikut prinsip Arsitektur Kontemporer menurut Ogin Schirmbeck :

- a) Bangunan yang kokoh,
- b) Gubahan yang ekspresif dan dinamis,
- c) Konsep ruang terkesan terbuka,
- d) Harmonisasi ruangan yang menyatu dengan ruang luar,
- e) Memiliki fasad transparan,
- f) Kenyamanan Hakiki,
- g) Eksplorasi elemen lansekap area yang berstruktur.

Adapun beberapa prinsip dasar arsitektur kontemporer adalah sebagai berikut: (Thimoty,2013:19)

- a) Bangunan yang kokoh,
- b) Konsep ruang yang terkesan terbuka,
- c) Kesesuaian ruang dalam dan ruang luar,
- d) Memiliki fasad yang tembus pandang,
- e) Kenyamanan,
- f) Eksplorasi elemen area lansekap,
- g) Selalu mengikuti perkembangan zaman,
- h) Dapat terulang kembali pada masa kini,
- i) Pada masing-masing wilayah dapat berbeda nilai kontemporeranya, sesuai dengan nilai zaman pada waktu itu dilakukan banyak orang menjadi satu karya yang berkembang pada masanya.

Menurut Indonesian Architecture Now (Akmal, 2005) prinsip arsitektur kontemporer adalah sebagai berikut:

- a) Bangunan yang kokoh,

- b) Gubahan yang ekspresif dan dinamis,
- c) Konsep ruang terkesan terbuka,
- d) Harmonisasi ruangan yang menyatu dengan ruang luar,
- e) Memiliki fasad transparan
- f) Kenyamanan Hakiki
- g) Eksplorasi elemen lansekap area yang berstruktur.

1.4 Identifikasi Masalah

1.4.1 Aspek Perencanaan

- a) Bagaimana cara agar bangunan bisa membuat calon pengunjung tertarik untuk datang / berkunjung ke bangunan ini
- b) Bagaimana cara agar pengunjung merasa tertarik dengan budaya sunda setelah pengunjung memasuki bangunan

1.4.2 Aspek Perancangan

- a) Penerapan tema arsitektur kontemporer dengan pendekatan analogi pada bentuk dasar bangunan merupakan cara agar bangunan bisa membuat calon pengunjung tertarik untuk datang / berkunjung ke bangunan ini.
- b) Pengunjung harus mendapatkan semua informasi tentang budaya sunda yang ditampilkan dalam museum ini dengan cara merencanakan fungsi ruang dan keterkaitan antar ruang agar menciptakan bangunan yang berfungsi secara efektif dan efisien.

1.4.3 Aspek Bangunan dan Struktural

- a) Ketepatan hubungan antara tema arsitektur kontemporer yang akan diimpikasikan (penerapan) terhadap desain bangunan,
- b) Visualisasi desain yang baik dengan pendekatan analogi pada perencanaan bentuk gubahan masa,
- c) Merencanakan fungsi ruang dan keterkaitan antar ruang agar menciptakan bangunan yang berfungsi secara efektif dan efisien dengan menerapkan prinsip bentang lebar pada area tertentu agar sudut pandang pengunjung tidak terganggu oleh kolom di tengah ruangan.

1.4.4 Aspek Lingkungan dan Tapak

- a) Desain memanfaatkan potensi-potensi yang ada pada site dan memperhatikan kendala yang ada pada site.
- b) Memperhatikan pola tata massa bangunan terhadap lingkungan sekitar site, dan memerhatikan hubungan antara sirkulasi dalam bangunan dan sirkulasi luar bangunan.

1.5 Tujuan Proyek

Sarana wisata rekreasi dan edukasi dibutuhkan oleh semua kalangan, baik anak-anak, remaja, hingga keluarga sebagai tempat rekreasi menghabiskan waktu luang di luar aktivitas sehari-hari maupun sebagai sarana pembelajaran di luar sekolah. Tujuan utama proyek yang merupakan museum budaya sunda adalah untuk mengajak masyarakat yang mulai berkurang ketertarikannya akan budaya lokal untuk mengenal kembali budaya lokal khususnya budaya sunda.

1.6 Metode Perancangan

Metoda pendekatan perancangan yang digunakan pada proyek Museum Dayang Sumbi, yaitu :

- a) Pengumpulan data-data literatur berupa buku-buku standar, teori, maupun peraturan sebagai proses dalam pembuatan perancangan desain.
- b) Melakukan studi banding ke museum sejenis yang berlokasi di Bandung, bertujuan untuk membandingkan, melihat struktur organisasi, ruang, cara memamerkan karya, suasana yang diterapkan sehingga ada perbandingan dengan desain yang akan dibuat.
- c) Melakukan wawancara terkait dengan fungsi bangunan sebagai museum.
- d) Melakukan survey lokasi yang berada di Kota Baru Parahyangan, bertujuan untuk melihat kondisi site seperti kondisi jalan, kondisi bangunan sekitar, kondisi kegiatan sekitar site, kondisi vegetasi.
- e) Setelah semua tahap pengumpulan data baik dari literatur maupun data survey dikumpulkan tahap selanjutnya adalah tahap analisis yang

dilakukan pada *planning programming*, yaitu membuat kebutuhan ruang berdasarkan fungsi. menganalisis kondisi site dan lingkungan sekitar, menganalisis alur kegiatan di luar/dalam bangunan.

f) Tahap selanjutnya adalah konsep perancangan yaitu seperti konsep desain bangunan, konsep tapak, konsep struktur dan konsep utilitas.

Selanjutnya masuk ke tahap development yaitu membuat gambar perancangan, gambar kerja, serta video animasi.

1.7 Skema Pemikiran

Skema pemikiran untuk perancangan Museum Dayang Sumbi ini dapat dilihat pada **gambar 1.1** di bawah :



Tabel 1. 2 Skema pemikiran



1.8 Sistematika Pembahasan

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 museum, studi literatur.

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 museum berdasarkan hasil analisis alur aktivitas penggunaannya.

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.