

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 Sanjaya sebagai nama museum ini karena Sanjaya dikisahkan adalah anak dari Raja Galuh dan pada zaman dahulu bisa menyatukan kerajaan Galuh dan Pajajaran oleh karena itu dipilih nama Sanjaya untuk museum karena untuk menyatukan perbedaan yang ada pada bangunan tersebut.

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.

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

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

(Sumber : Provinsi Jawa Barat dalam Angka, 2019)

1.2 Judul Proyek

Proyek museum yang dirancang memiliki judul “Perencanaan museum tari sunda dengan pendekatan nuansa lokal” yang terbagi menjadi 6 kelompok kata yang memiliki arti sebagai berikut :

a) Perencanaan

Pengertian Perencanaan menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) adalah: unit kerja di suatu instansi yang mengurus masalah perencanaan di instansi tersebut.

b) Museum

Pengertian Museum menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) adalah gedung yang digunakan sebagai tempat untuk pameran tetap benda-benda yang patut mendapat perhatian umum, seperti peninggalan sejarah, seni, dan ilmu; tempat menyimpan barang kuno.

c) Tari

Pengertian Tari menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) adalah gerakan badan (tangan dan sebagainya) yang berirama, biasanya diiringi bunyi-bunyian (musik, gamelan, dan sebagainya).

d) Sunda

Pengertian Sunda menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) adalah suku bangsa yang mendiami daerah Jawa Barat.

e) Tradisional

Pengertian Tradisional menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) sikap dan cara berpikir serta bertindak yang selalu berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan yang ada secara turun-temurun

f) Pendekatan

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

g) Nuansa

Pengertian Nuansa dalam KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) adalah kepekaan terhadap, kewaspadaan atas, atau kemampuan menyatakan adanya pergeseran yang kecil sekali (tentang makna, perasaan, atau nilai).

h) Lokal

Pengertian Lokal adalah suatu hal yang berasal dari daerah sendiri. Kata lokal sering diucapkan oleh masyarakat sendiri namun pengertiannya memang berbeda. Lokal adalah kata yang dikaitkan dengan budaya itu sendiri.

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 materil 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 modern.

1.3 Tema Perancangan

1.3.1 Pengertian Lokalitas Arsitektur

Lokalitas arsitektur adalah merupakan wujud perkembangan dari post *modern* arsitektur dimana timbul suatu ketidakpuasan dimana desain dianggap monoton dan biasa saja, sehingga menimbulkan keinginan untuk memunculkan kembali identitas atau ciri khas daerah yang disebut lokalitas yang memunculkan kembali unsur-unsur khusus untuk menunjukkan identitas karya-karya arsitektur.

Lokalitas ini sangatlah menarik karena lokalitas melahirkan banyak perbedaan dan kekhasnya masing-masing dimana hal ini terbentuk dari dimana lokalitas tersebut tumbuh atau di tumbuhkan.

Menurut Pangarsa, Prijotomo dan Mumford telah membagi lokalitas dalam berbabagi kajian berikut:

- a) Lokalitas tidak identik dengan sejarah, mengcopy sebuah konstruksi mala lalu , tetapi bagaimana kita harus mencoba mengerti, memahami, dan kemudian menyikapi secara kritis atau memanfaatkannya secara cerdas sehingga menghasilkan sebuah kreasi baru.
- b) Lokalitas merupakan bagaimana melihat sebuah tempat yang seharusnya dimiliki oleh kesatuan atau personel untuk sebuah keunikan atau keindahan yang tersembunyi.
- c) Lokalitas dalam perkembangan diharuskan untuk dapat menampilkan atau menunjukkan keberlanjutan terutama dalam hal material dan teknologi, sehingga didapatkan hasil yang berkelanjutan.
- d) Lokalitas harus dapat memperlihatkan bagaimana hubungan bentuk dengan nilai-nilai dan cara-cara modifikasi, tafsir ulang dan pengintegrasian dalam arsitektur.

1.3.2 Manfaat Tema Lokalitas

Citra lokalitas juga dapat memberikan manfaat atau pengaruh dalam berbagai hal antara lain :

- a) Bagi perkembangan budaya
Dalam perkembangan budaya citra arsitektur lokalitas tentunya menjadi satu aksen penguat atau memperkokoh suatu budaya sehingga terlihat jelas keberadaan suatu budaya yang dapat di nikmati secara bentuk visual.
- b) Bagi daerah atau lokalitas yang terkait
Arsitektur lokalitas dapat mengangkat ciri khas yang terdapat pada daerah tersebut karena lokalitas memperhatikan unsur lokalitas yang terdapat dan potensi pada daerah sekitar.
- c) Bagi dunia arsitektur
Manfaat bagi dunia arsitektur tentunya akan sangat terasa berdampak bagi negara yang memiliki variasi budaya yang beraneka ragam tentunya seperti Indonesia sendiri. Identitas suku Indonesia yang memiliki ciri khas tersendiri baik dari segi kebiasaan ataupun dari segi adat istiadat dan bangunan tempat tinggalnya yang bervariasi dari sabang sampai merauke

sehingga apabila lokalitas di terapkan di berbagai tempat maka tampilan arsitektur di setiap penjuru Indonesia akan nampak kaya dan berbeda-beda.

1.4 Identifikasi Masalah

1.4.1 Aspek Perancangan

- a) Perletakan dan penentuan arah yang sesuai dari massa bangunan terhadap lahan, guna memperoleh efektifitas terhadap pengguna lainnya dan kejelasan sirkulasi bagi pengunjungnya.
- b) Penempatan dan tata letak fungsi-fungsi yang saling mendukung satu dengan lainnya pada bangunan dan sekitarnya.
- c) Merancang bentuk massa bangunan yang sederhana dengan modifikasi bentuk agar tidak monoton.
- d) Menentukan bentuk massa yang dapat mencerminkan fungsi serta dapat menjadikannya sebagai daya tarik tersendiri.
- e) Memperhatikan estetika bangunan tanpa mengabaikan aspek struktur namun mengutamakan sisi fungsional bangunan.

1.4.2 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.

1.4.3 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 memperhatikan hubungan antara sirkulasi dalam bangunan dan sirkulasi luar bangunan.

- c) Merancang tapak sebagai penghubung antar fungsi-fungsi yang ada pada suatu bangunan lainnya, dan menjadi perantara dari zona public ke zona semi privat dan zona privat.

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 tari sunda adalah untuk mengajak masyarakat yang mulai berkurang ketertarikannya akan budaya lokal untuk mengenal kembali budaya lokal khususnya budaya tari sunda.

1.6 Metode Perancangan

Metoda pendekatan perancangan yang digunakan pada proyek Museum Sanjaya, yaitu :

1. Pengumpulan data-data literatur berupa buku-buku standar, teori, maupun peraturan sebagai proses dalam pembuatan perancangan desain.
2. 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.
3. Melakukan wawancara terkait dengan fungsi bangunan sebagai museum.
4. 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.

Setelah semua tahap pengumpulan data baik dari literatur maupun data survey dikumpulkan tahap selanjutnya adalah tahap analisis yang dilakukan pada planning

programming, yaitu :

1. Membuat kebutuhan ruang berdasarkan fungsi.

2. Menganalisis kondisi site dan lingkungan sekitar.
3. Menganalisis alur kegiatan di luar/dalam bangunan.

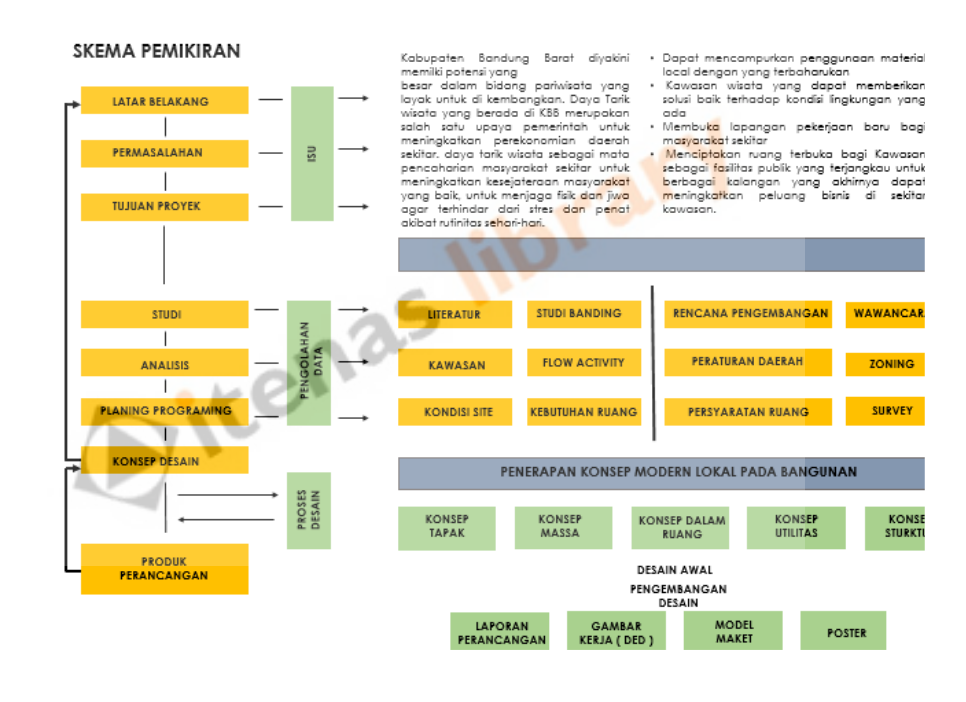
Tahap selanjutnya adalah konsep perancangan yaitu seperti konsep desain bangunan, konsep tapak, konsep struktur dan konsep utilitas.

Selanjutnya masuk ke tahap development yaitu membuat gambar perancangan, gambar kerja, maket dan poster.

atau sasaran yang hendak dicapai.

1.7 Skema Pemikiran

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



Gambar 1. 1 Skema pemikiran

Sumber: Dokumen Pribadi

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 hotel resor, studi literatur, serta studi banding mengenai bangunan museum khususnya yang memiliki fungsi sejenis.

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 hotel resor bintang empat 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.