

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

1.1.1 Latar Belakang Proyek

Dewasa ini kita tidaklah lagi asing dengan kehadiran telekomunikasi berbasis teknologi, hal ini terjadi karena telekomunikasi berbasis teknologi ini telah menjadi hal yang biasa di dalam kehidupan sehari - hari kita. Teknologi telekomunikasi telah menjadi dasar dari kemajuan teknologi manusia dalam beberapa waktu terakhir ini, berawal dari teknologi radio hingga *smartphone*, yang kini seringkali kita gunakan dalam kehidupan sehari – hari kita, teknologi telekomunikasi sudah mengalami perkembangan, setidaknya sejak tahun 1980 – an dan sampai saat ini setidaknya telah menginjak 6 miliar pengguna diseluruh dunia, dan juga lebih dari 300 juta pengguna adalah berasal dari Indonesia.

Melihat ketertarikan masyarakat yang tinggi adalah dari tingkat penggunaan yang ditunjukkan oleh masyarakat yang menjadi pengguna teknologi telekomunikasi ini. Hal ini pula yang akan menimbulkan dampak besar terhadap masa dimana salah satu jenis perangkat telekomunikasi itu tidak lagi digunakan, yaitu pada masa pembuangannya, berdasarkan kepada statistik, setiap pengguna mengganti perangkat telekomunikasinya adalah dalam kurun waktu 1,5 tahun sekali, sedangkan pada dasarnya, setiap perangkat telekomunikasi dapat digunakan hingga 7 tahun.

Seiring dengan berjalannya waktu, penggunaan teknologi telekomunikasi ini mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat, hal ini dapat memunculkan dampak yang negatif dan positif terhadap kehidupan. Hal negatif ini tidak dapat dihindarkan dalam kehidupan kita, terkecuali setiap masyarakat sebagai pengguna dapat tergugah dan teredukasi, agar dapat lebih baik dan bijak dalam pemakaian teknologi telekomunikasi tersebut.

Menggugah dan mengedukasi masyarakat agar dapat mengerti terhadap betapa penting dan berharganya teknologi ini merupakan hal yang tidak mudah,

masyarakat dengan latar belakang yang beragam perlu digerakkan dengan sesuatu yang tidak asing dan hal yang sama – sama dimiliki, yaitu sejarah. Maka dari itu, diperlukanlah sebuah media atau wadah yang dapat menyentuh, merawat, mengkoleksi, dan meriset teknologi telekomunikasi yang sudah tidak lagi dipakai oleh masyarakat masa kini, perangkat telekomunikasi ini dapat dikumpulkan, dirawat serta kemudian disimpan dan dipamerkan, agar dapat dilihat dan menjadi media edukasi untuk masyarakat secara luas.

Museum dalam kasus ini merupakan pilihan yang tepat sebagai solusi dalam rangka memperkenalkan masyarakat terhadap hal – hal yang berkaitan dengan teknologi telekomunikasi, baik dari sejarah, ataupun perkembangan – perkembangannya hingga saat ini, sehingga setiap individu dapat mengetahui dan mempelajari betapa penting dan berharganya keberadaan teknologi telekomunikasi. Karena menurut Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 1995, museum memiliki dua fungsi utama, yaitu: sebagai tempat pelestarian dan sumber informasi, yang di dalamnya terdapat berbagai macam kegiatan seperti penyimpanan, pengamanan, penelitian, dan penyajian, dengan kegiatan yang menjadi fokus utama di dalam sebuah museum adalah berupa pameran, pendidikan, konservasi, pengelolaan benda koleksi, dan kegiatan pendukung operasional lainnya serta administrasi.

1.1.2 Latar Belakang Lokasi

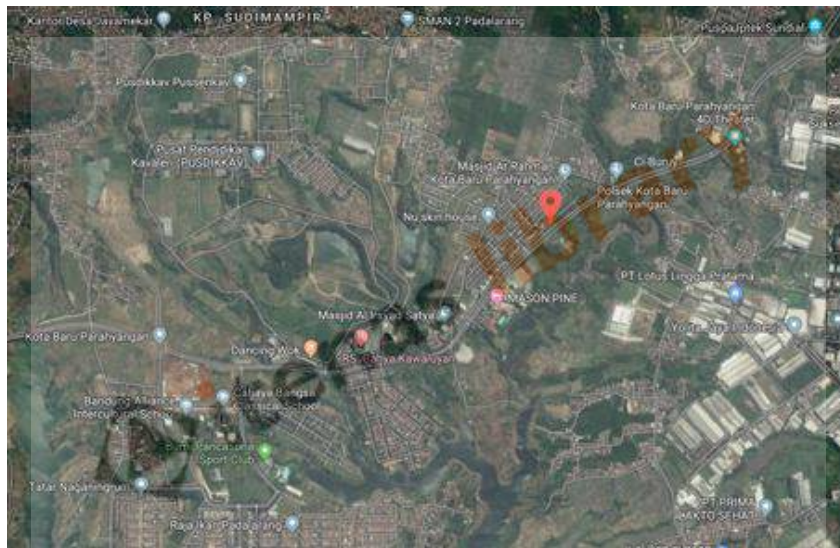
Kecamatan Padalarang merupakan salah satu wilayah di Kabupaten Bandung Barat yang memiliki banyak potensi bagus, salah satunya potensi alam yang dapat dikembangkan berupa Waduk Saguling. Bila potensi ini dapat dikembangkan dan diangkat, maka dapat memberikan dampak positif terhadap proyek ini.



Gambar 1.1 Peta Kabupaten Bandung Barat

Sumber: Google Maps

Berdasarkan Peraturan Daerah Kabupaten Bandung Barat No. 2 Tahun 2012, tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Bandung Barat Tahun 2009 – 2029 Bab VII pasal 42 mengenai Kawasan strategis, Kecamatan Padalarang merupakan kawasan strategis kabupaten dengan rencana pengembangan sistem perkotaan sebagai PKM (Pusat Kegiatan Masyarakat) yang meliputi fungsi pengembangan sebagai kawasan perdagangan dan jasa, industri, perekonomian untuk skala regional, pendidikan, kesehatan, peribadatan. Rencana Tata Ruang tersebut akan menambah daya tarik masyarakat yang termasuk kepada wisatawan nusantara dan wisatawan mancanegara.



Gambar 1.2 Peta Kota Baru Parahyangan

Sumber: Google Maps

Lokasi proyek merupakan kawasan PKM (Pusat Kegiatan Masyarakat) dan CBD (*Central Business District*), selain itu lokasi yang merupakan kawasan Kota Baru Parahyangan, yang berdekatan dengan gerbang tol pun kemudian mendapat kemudahan akses dari daerah yang ada disekitarnya, sehingga moda transportasi baik pribadi atau umum dapat mengaksesnya.

1.2 Judul Proyek

Proyek Museum Telekomunikasi yang dirancang memiliki judul “Rancangan Museum Telekomunikasi Dengan Penerapan Teori Sense Of Place” yang terbagi menjadi beberapa kelompok kata yang memiliki arti sebagai berikut :

- a) Rancangan */ran.cang.an/ n* sesuatu yang sudah dirancang; hasil merancang; rencana; program; desain; grafis rancangan yang mencakupi dua dimensi, misalnya ilustrasi, tipografi, fotografi, dan metode melukis; penulisan rencana yang disusun menurut tahapan tertentu untuk mencapai tujuan yang ditetapkan dalam pelaksanaan penulisan; tipografi rancangan untuk memilih, menyusun, dan mengatur tata letak huruf dan jenis huruf untuk keperluan pencetakan ataupun reproduksi. (sumber: <https://kbbi.web.id/rancang-2> diakses Rabu, 09 Maret 2020 Pukul 14.37 WIB)
- b) Museum */mu.se.um/ /muséum/ n* 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 (sumber: <https://kbbi.web.id/museum> diakses Rabu, 09 Maret 2020 Pukul 14.40 WIB)
- c) Telekomunikasi */te.le.ko.mu.ni.ka.si/ /télékomunikasi/ n* komunikasi jarak jauh melalui kawat (telegraf, telepon) dan radio (sumber: <https://kbbi.web.id/telekomunikasi> diakses Rabu, 09 Maret 2020 Pukul 14.40 WIB)
- d) Penerapan */pe.ne.rap.an/ n* 1. proses, cara, perbuatan menerapkan; 2. pemasangan: mesin pembangkit tenaga listrik itu dilaksanakan oleh teknisi Indonesia; 3. pemanfaatan; perihal mempraktikkan: teori sosiologi pedesaan hendaklah dilakukan untuk pembinaan desa transmigrasi. (sumber: <https://kbbi.web.id/terap-2> diakses Rabu, 09 Maret 2020 Pukul 16.09 WIB)
- e) Teori */te.o.ri/ /téori/ n* 1 pendapat yang didasarkan pada penelitian dan penemuan, didukung oleh data dan argumentasi; 2 penyelidikan

eksperimental yang mampu menghasilkan fakta berdasarkan ilmu pasti, logika, metodologi, argumentasi: -- tentang kejadian bumi; -- tentang pembentukan negara; 3 asas dan hukum umum yang menjadi dasar suatu kesenian atau ilmu pengetahuan: -- mengendarai mobil; -- karang-mengarang; -- hitung dagang; 4 pendapat, cara, dan aturan untuk melakukan sesuatu: -- nya memang mudah, tetapi praktiknya sukar. (sumber: <https://kbbi.web.id/teori> diakses Kamis, 09 Maret 2020 Pukul 23.09 WIB)

- f) Sense of Place merupakan topik dari psikologi lingkungan yang didefinisikan sebagai hubungan emosional antara tempat dan manusia. *Sense of place* bukan hanya dijiwai dari *setting* fisik, tapi dari interpretasi manusia terhadap *setting* tersebut (Sumber: Agus Jatmiko, Sense of Place dan Social Anxiety Bagi Mahasiswa November 2016, diakses Kamis, 09 Maret 2020 Pukul 23.40 WIB)

Dari beberapa pengertian judul tersebut, dapat disimpulkan bahwa “Rancangan Museum Telekomunikasi Dengan Penerapan teori Sense Of Place” adalah museum dengan kategori benda pameran berupa benda – benda atau hal -hal yang berkaitan dengan telekomunikasi di Kota Baru Parahyangan dengan penerapan teori dari *sense of place* yang mencakup fungsi rekreasi dan edukasi.

1.3 Tema Perancangan

Expression of Movement in Architecture

- a) *Expression* atau ekspresi adalah apa yang telah kita lihat menurut pengaruh atau pengalaman sebelumnya. Oleh karena setiap orang memiliki keunikan latar belakang dan pengalaman yang berbeda-beda, maka tanggapan terhadap ekspresi yang dimunculkan oleh suatu obyek juga akan berbeda-beda. Keunikan latar belakang dan pengalaman yang berbeda diakibatkan oleh tingkat pendidikan yang berbeda, agama yang berbeda atau juga akibat/pengaruh media masa yang dikonsumsi oleh pengamat. Tidak dapat dipungkiri bahwa sebagian dari tanggapan itu

bersifat subyektif, meskipun demikian terdapat aspek ekspresi yang dapat dilihat secara obyektif dan setiap kerangka teori arsitektural senantiasa mengandung ekspresi sebagai sebuah prinsip (Irawan, 2007).

- b) Perpindahan dalam *The journal of Architecture* dapat diartikan juga sebagai pergerakan dari satu titik menuju titik lainnya dengan alur yang telah dibuat baik itu didalam sebuah ruangan ataupun diluar ruangan (Adam, 2011).
- c) Gerakan dalam arsitektur dapat memiliki berbagai macam pengertian yang berbeda, dua diantaranya adalah *contained movement* yang berarti bukan arsitektur yang dianggap bergerak, akan tetapi mata, pikiran, tubuh, atau kekuatan yang dianggap bergerak dan *represented movement* yakni dimana ada implikasi atau ilusi bahwa arsitektur yang bergerak. *The journal of Architecture* menjelaskan bahwa keterbukaan terhadap keragaman konsepsi tentang bagaimana gerakan diekspresikan dapat mempertajam analisa arsitektur dan memperluas kemungkinan pengaplikasian dalam perancangan (Adam, 2011).

1.4 Identifikasi Masalah

1.4.1 Aspek Persoalan Perancangan

- a) Penerapan teori *Sense Of Place* pada rancangan museum telekomunikasi guna meningkatkan keterikatan hubungan antara manusia dengan ruang, pengalaman dan sejarah,
- b) Merencanakan fungsi ruang dan keterkaitannya antara ruang agar menciptakan bangunan yang berfungsi secara efektif, efisien, dan memberikan kesan kepada setiap pengunjung,
- c) Menciptakan bangunan museum yang dapat menjadi media alternatif dalam pembelajaran,

- d) Merencanakan bangunan museum yang memiliki fasilitas penunjang bagi seluruh jenis pengunjung yang datang untuk memenuhi semua aktivitasnya.

1.4.2 Aspek Bangunan

- a) Memperhatikan estetika bangunan dengan tidak mengesampingkan aspek keselamatan dan kekuatan pada bangunan,
- b) Memiliki potensi dari segi ekonomi sebagai bangunan komermemiliki potensi dari segi ekonomi sebagai bangunan komersial,
- c) Bangunan mampu merespon kendala dan memaksimalkan potensi alam iklim tropis di Indonesia.

1.4.3 Aspek Tapak dan Lingkungan

- a) Memperhatikan regulasi yang berlaku pada kawasan dimana bangunan akan didirikan,
- b) Aksesibilitas menuju bangunan ataupun tapak harus melalui perencanaan yang tidak memberikan dampak buruk bagi lingkungan sekitar.,
- c) Menghindari perusakan lahan akibat dari proses pembangunan.

1.5 Tujuan Proyek

1.5.1 Tujuan Umum

Tujuan Umum dari perancangan Museum Telekomunikasi yaitu sebagai berikut:

- a) Menciptakan desain rancangan yang tidak ditujukan pada arsitektur modern ataupun arsitektur tradisional, akan tetapi lebih kepada keduanya.,
- b) Membantu menciptakan sekaligus menambah lapangan kerja, angkutan, industri sandang pangan, hiburan, cinderamata, dan sebagainya,
- c) Merumuskan perencanaan museum sebagai wadah kegiatan penyimpanan, perawatan, pameran, dan Pendidikan perkembangan teknologi telekomunikasi yang mampu memberikan kontribusi tentang pengolahan perangkat yang masih layak pakai kepada masyarakat luas,

serta kegiatan penunjang yang mampu menjaga keberlanjutan dan pentingnya teknologi telekomunikasi.

1.5.2 Tujuan Khusus

- a) Meningkatkan dan memperbaiki fungsi dari sarana prasarana museum,
- b) Pengembangan ruang – ruang berdasarkan teori *Sense Of Place* dalam perancangan museum dengan menekankan lokalitas budaya setempat,
- c) Mengembangkan gaya arsitektur pada bangunan dengan menekankan lokalitas budaya setempat,
- d) Menimbulkan prinsip rancangan yang mempertimbangkan kaidah – kaidah normative, kosmologis, peran serta budaya lokal dalam kehidupan masyarakat dan keselarasan antara bangunan, alam juga lingkungan..

1.6 Metoda Perancangan

Metode yang digunakan untuk memecahkan masalah pada perancangan adalah berupa pengumpulan data melalui penelitian pustaka tentang museum telekomunikasi dan keadaan yang sebenarnya ada di lapangan untuk membentuk ikatan antara pemikiran dan kondisi yang ada. Data – data tersebut diperoleh dari:

- a) Studi Literatur
Studi literatur berupa pencarian data terkait standar perancangan museum telekomunikasi dan buku panduan sesuai tema.
- b) Studi Banding
Studi yang dilakukan dengan cara mempelajari dan mengenal lebih dalam pada bangunan sejenis untuk mendapatkan gambaran - gambaran tentang arsitektural, struktur, dan fungsi dimana hal tersebut dijadikan bahan pertimbangan menuju arah perancangan yang berhubungan dengan proyek yang direncanakan.
- c) Survey Lokasi

Peninjauan lokasi tapak diperlukan agar mendapatkan data-data yang valid terkait keadaan tapak pada situasi-situasi tertentu agar terjadi keselarasan antara bangunan dan tapak.

d) Wawancara

Melakukan pertanyaan dengan pihak-pihak yang berkompeten / pihak terkait untuk mendapatkan masukan yang berguna di dalam proses perancangan.

e) Pengolahan Data

Data yang terkumpul kemudian diolah untuk mendapatkan pedoman dalam perencanaan pembangunan museum telekomunikasi di Kota Baru Parahyangan.

f) Penyusunan Data

Data-data yang sudah diolah kemudian disusun agar dapat mudah dimengerti.

1.7 Sistematika Penulisan

Pembahasan sistematika pada laporan perancangan proyek tugas akhir arsitektur ini dibagi menjadi 5 bab. Setiap bab membahas bagian-bagian tertentu dari keseluruhan laporan berdasarkan jenis materinya. Adapun pembagiannya sebagai berikut:

BAB I. PENDAHULUAN

Pada Bab I ini membahas laporan yang dikerjakan. Meliputi latar belakang, judul proyek, tema perancangan, identifikasi masalah, tujuan proyek, metode perancangan, dan sistematika penulisan.

BAB II. TINJAUAN TEORI DAN STUDI BANDING

Pada Bab II ini menguraikan tinjauan teori tentang pengertian, klasifikasi museum telekomunikasi, studi literatur, serta studi banding mengenai museum telekomunikasi.

BAB III. PROGRAM RUANG DAN ANALISIS TAPAK

Pada Bab III ini membahas mengenai studi kelayakan. 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 telekomunikasi berdasarkan hasil analisis alur aktivitas penggunaannya.

BAB IV. KONSEP PERANCANGAN

Pada Bab IV ini menjelaskan mengenai konsep yang akan diterapkan dan elaborasinya pada bangunan yang akan dirancang terhadap tema yang diambil.

BAB V. HASIL RANCANGAN

Pada Bab V ini menjelaskan mengenai rancangan bangunan yang sudah dikembangkan dari hasil analisis dan konsep sebelumnya, perkiraan biaya, serta manajemen konstruksi bangunan yang akan dirancang.