

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

1.1.1 Latar Belakang Proyek

Museum merupakan sebuah ruang terbuka umum dan sifatnya permanen untuk mempelajari, menyimpan barang-barang berharga, melakukan penelitian serta memberitahukan kepada masyarakat bahwa adanya barang berharga nyata dan tidak nyata di yang dikelola oleh institusi.

Museum juga sebagai media lain untuk mendapatkan ilmu pengetahuan. Selain itu dengan adanya museum, pengunjung dapat mengetahui perkembangan sejarah, pengetahuan, teknologi dan sebagainya dari masa ke masa. Media pendidikan yang lebih menyenangkan untuk dinikmati karena merupakan sarana rekreasi bagi pengunjungnya.

Zaman yang semakin modern berdampak juga pada perkembangan seni budaya. Ragam seni itu sendiri bertambah dengan kemajuan teknologi. Seperti seni fotografi, seni visual digital dll. Kemajuan dalam bidang seni dan budaya ini yang diperlukan wadah untuk menunjukkannya kepada masyarakat umum dan menyampaikannya jika seni sudah maju. Dengan adanya museum pesan tersebut dapat disampaikan. Selain itu juga dapat ditunjukkan perbedaannya dengan seni yang terdahulu.

1.1.2 Latar Belakang Lokasi

Kota Baru Parahyangan merupakan kawasan kota mandiri yang mengakomodasi beberapa fungsi yang berkaitan satu dengan lainnya seperti hunian, fasilitas bisnis, area rekreasi juga sarana pendidikan. Lahan sekitar di Kota Baru Parahyangan ini memiliki berbagai fungsi dalam satu kawasan. Terdapat perumahan, sarana pendidikan, area bisnis, hotel, area rekreasi dan fasilitas lain seperti supermarket, masjid raya dan keamanan. Dengan adanya museum seni modern menjadikannya destinasi baru untuk rekreasi dan sarana pendidikan dalam kawasan Kota Baru

Parahyangan. Selain itu diharapkan mendatangkan pengunjung ke museum juga kawasan Kota Baru Parahyangan

1.2 Judul Proyek

“Biru Art Museum”

a) Biru

Biru merupakan salah satu jenis warna yang ada dalam tabel warna. Pada jaman dahulu warna biru adalah awrna yang sulit didapatkan dari alam, tidak seperti warna lain seperti merah dan hijau. Namun setelah berkembangnya industry dan teknologi kini warna biru semakin mudah ditemukan dan semakin banyak varian yang tersedia. Nilai filosofis ini yang diangkat karena mencirikan seni yang pada masa lampau sulit untuk dipelajari, diciptakan dan dikemabngkan. Kini dengan mudahnya seni dibuat dan dimengerti dan semakin beragamnya jenis seni tersebut.

b) Art

Seni merupakan sebuah eskpresi atau karya yang didalamnya mengandung keindahan dari segi bentuknya, membentuk rasa bahagia bagi orang yang melihat dan mendengarnya. Seni itu sendiri memiliki banyak sekali cabang salah satunya yaitu seni kontemporer. Seni Kontemporer merupakan seni yang mengalami modernisasi dan tidak terikat dengan aturan seni zaman dulu, adapun Kontemporer itu mengandung makna modern atau lebih tepatnya sesuatu yang sama dengan masa sekarang.

c) Museum

Sebuah ruang terbuka umum dan sifatnya permanen serta wadah untuk mempelajari, menyimpan barang-barang berharga, melakukan penelitian serta memberitahukan kepada masyarakat bahwa adanya barang berharga nyata dan tidak nyata di yang dikelola oleh institusi.

Dengan adanya pengertian perkata diatas, maka dapat disimpulkan bahwa Biru Art Museum merupakan media penyampaian seni khususnya seni kontemporer yang menunjukkan bahwa bidang seni kini sudah jauh maju dari seni – seni modern sebelumnya.

1.3 Tema Perancangan

Tema perancangan yang diterapkan pada tugas akhir proyek museum ini adalah *Walkability*.

1.3.1 Pengertian Tema

Walkability terdiri dari dua kata yaitu Walk dan Ability. Walk yang berarti berjalan, dan Ability berarti kemampuan. Tema ini mengusung pengalaman berjalan pada bangunan yang dirancang. Tema ini menitikberatkan pada sirkulasi dan aksesibilitas yang merupakan kemudahan dalam pencapaian ruang–ruang yang ada. Hal tersebut yang akan diimplementasikan dalam bangunan gedung, lingkungan dan fasilitas lainnya.

Kondisi berjalan secara menyeluruh pada suatu kawasan merupakan cerminan dari *walkability*. Beberapa parameter yang memperhitungkan *walkability* dikemukakan oleh Victoria Transport Policy Institute (2014) yakni pola tata guna lahan, kondisi jalan, kualitas dari fasilitas, kenyamanan, hubungan antar jalur, serta keamanan. Lokasi, ruas jalan atau lingkungan dapat mejadi sebuah skala yang dievaluasi oleh *walkability*.

Pada umumnya *walkability* memperhitungkan hal-hal berikut:

- a) Konektivitas jalur (bagaimana hubungan antara satu jalur pejalan kaki dengan jalur lainnya, dan bagaimana kemudahan akses oleh pejalan kaki)
- b) Keamanan jaringan (bagaimana pejalan kaki merasa aman dalam berjalan dalam suatu jaringan)
- c) Kualitas fasilitas (seberapa baik jalur pejalan kaki hingga membuat orang nyaman berjalan didalamnya)
- d) Aksesibilitas dan kepadatan (jarak atau jangkauan antar lokasi)

Salah satu definisi menempatkan berjalan kaki sebagai suatu moda transportasi, sementara definisi yang lain menempatkan berjalan kaki hanya sebagai kegiatan olahraga ataupun rekreasi (Lo, 2011). Fasilitas pejalan kaki sendiri terdiri atas fasilitas utama seperti trotoar dan penyeberangan, fasilitas bagi penyandang disabilitas, fasilitas sementara pada areal konstruksi, dan fasilitas pendukung seperti rambu dan drainase (Pusat Penelitian dan Pengembangan Jalan dan Jembatan, 2013).

Walkability pun memiliki beragam definisi karena melibatkan berbagai disiplin ilmu, mulai dari rekayasa lalu-lintas, perencanaan transportasi, perancangan kota, sosial politik, kesehatan publik, hingga menyangkut hak penyandang disabilitas (Lo, 2011). Namun, walkability melambangkan parameter penentu kelayakan suatu kawasan bagi pejalan kaki (Nyagah, 2015). Istilah ini juga mencerminkan keseluruhan kondisi berjalan pada suatu daerah (Wibowo et al., 2015).

Beberapa manfaat dari peningkatan walkability diantaranya adalah peningkatan aksesibilitas terutama bagi mereka yang memiliki kekurangan maupun kebutuhan khusus terkait transportasi, penghematan biaya perjalanan, efisiensi penggunaan lahan melalui pengurangan jumlah lahan yang digunakan untuk jalan maupun fasilitas parkir, peningkatan kualitas kesehatan melalui kegiatan berjalan kaki, pengembangan ekonomi kawasan, serta mempersempit kesenjangan sosial (Litman, 2014). Peningkatan walkability juga dapat mengurangi kadar polusi udara terutama di lingkungan sekitar infrastruktur pejalan kaki (Frank et al., 2011).

Walkability merupakan konsep perancangan untuk sebuah lingkungan atau kota. Dalam perancangan kali ini akan diimplementasikan pada sebuah museum dan lingkungan dari museum itu sendiri.

1.3.2 Alasan Pemilihan Tema

Tema perancangan yang dipilih untuk desain museum seni modern adalah “Walkability”. Pemilihan tema tersebut dimaksudkan untuk menciptakan desain yang mengutamakan pengalaman berjalan baik pada ruang dalam atau ruang luar dari bangunan museum yang menjadi prinsip dasar dalam perencanan kali ini namun tidak lupa memperhatikan bentuk massa bangunan dan elemen lainnya yang dapat diwujudkan dengan mengekspresikan nilai estetika.

Dalam perancangan sebuah museum terutama museum seni yang memiliki nilai filosofis dari setiap barang pamerannya tentu mengacu kepada suatu prinsip dalam perancangan ruang museum. Prinsip-prinsip tersebut meliputi sirkulasi bagaimana mengatur pencapaian dari satu ruang atau objek pamer ke lainnya, bentuk ruangan yang mampu menampung gerak pengunjung, juga susunan antara ruang ke ruang atau koridor. Selain itu juga antropometri manusia perlu diperhitungkan untuk mengetahui bagaimana kenyamanan pengunjung berjalan dalam ruang dan melihat objek koleksi museum.

Dengan persyaratan dalam merancang sebuah museum tersebut tema walkability dapat memenuhinya karena tema ini memperhitungkan beberapa aspek yaitu jaringan pejalan kaki, kualitas jaringan pejalan kaki, keamanan pejalan kaki, konektivitas jaringan pejalan kaki dan kepadatan jaringan dan aksesibilitas.

Walkability yang merupakan tema pada proyek ini dapat diterapkan pada bangunan Museum Seni Budaya dengan mengacu terhadap kenyamanan dalam pengalaman berjalan dalam bangunan. Walkability dapat diterapkan melalui beberapa elemen perancangan diantaranya :

a) Tata Guna Lahan

Melalui prinsip perancangan walkability, Tata guna lahan dapat diarahkan kepada sustainable space. Dengan mempertahankan kontinuitas pada rancangan site, dilakukan penempatan dimana saja area yang efektif untuk ruang public, private dan service sesuai dengan fungsi dan korelasi terhadap ruang lain.

b) **Konektivitas**

Memperhatikan konektivitas atau penghubung antar ruang dan massa bangunan dengan membuat connecting space yang tidak hanya estetis tetapi juga dapat memfasilitasi pengguna bangunannya. Peletakan massa bangunan dibuat linear agar mendorong pergerakan.

c) **Sirkulasi**

Sirkulasi harus mudah dijangkau serta menghubungkan ke segala fungsi aktivitas didalam kawasan. Dengan mengelola jalur-jalur sirkulasi berorientasi pada pejalan kaki seperti trotoar atau pedestrian mall, perancangan pada sirkulasi harus sangat diperhatikan agar tidak crossing.

1.4 Identifikasi Masalah

1.4.1 Aspek Persoalan Perancangan

Permasalahan pada aspek perancangan yaitu sebagai berikut :

- a) Merancang bangunan dengan fungsional dan tepat guna
- b) Merencanakan suatu sarana rekreasi dengan memperhatikan kebutuhan bagi pengunjung
- c) Implementasi tema dan konsep pada tahap mendesain
- d) Merancang komposisi ruang dan tata letak masa bangunan agar aksesibel tetapi tetap mempertahankan privasi pada bangunan.
- e) Perencanaan aksesibilitas menuju sirkulasi yang ramah dan mudah untuk diakses.

1.4.2 Aspek Bangunan

Permasalahan pada aspek bangunan yaitu sebagai berikut :

- a) Desain fasad bangunan dibuat kontras dengan bangunan sekitar
- b) Penggunaan material bangunan yang sesuai dengan konsep
- c) Memperhatikan potensi dan kendala lingkungan sekitar serta pembagian zoning privat, publik, dan servis untuk penempatan massa bangunan
- d) Sirkulasi dalam bangunan yang dapat membuat pengunjung menikmati
- e) Memperhatikan estetika bangunan terhadap aspek keselamatan dan kekuatan bangunan
- f) Bangunan tanggap dengan iklim tropis dan klimatologis Bandung

1.4.3 Aspek Struktural

Permasalahan pada aspek struktural yaitu sebagai berikut :

- a) Penggunaan struktur yang sesuai dengan fungsi rancangan
- b) Memperhatikan sistem struktur terkait modul bahan yang digunakan dan ukuran dari tipe unit yang dibutuhkan dalam bangunan
- c) Perencanaan sistem struktur yang dapat meanggapi lahan berkontur
- d) Penerapan metoda cut & fill ataupun split level jika diperlukan

1.4.4 Aspek Tapak dan Lingkungan

Permasalahan pada aspek tapak dan lingkungan yaitu sebagai berikut :

- a) Desain bangunan yang menyikapi potensi dan kendala site
- b) Memperhatikan regulasi yang berlaku pada lokasi bangunan

- c) Menciptakan lanskap yang baik dan mampu mendukung nilai estetika bangunan
- d) Menciptakan hubungan yang harmonis antara ruang luar dan ruang dalam
- e) Penggunaan material yang tidak menimbulkan dampak negatif terhadap lingkungan (alam)

1.5 Tujuan Proyek

1.5.1 Tujuan Umum

Tujuan dalam perancangan sebuah museum ini sebagai berikut :

- a) Menyediakan museum untuk masyarakat maupun wisatawan asing yang menyenangkan
- b) Meningkatkan daya tarik pariwisata kota dengan adanya museum sebagai opsi objek wisata
- c) Memfasilitasi para seniman untuk menunjukkan karya dan membuat sebuah pameran

1.5.2 Tujuan Khusus

Tujuan perancangan sebuah museum khususnya museum seni kontemporer adalah sebagai berikut :

- a) Memperkenalkan seni kontemporer kepada masyarakat umum
- b) Merencanakan museum yang mendukung pendidikan dan membuka pikiran tentang seni kontemporer
- c) Menjadikan bangunan yang ditampilkan kontras agar dapat menjadi ikon baru dan meningkatkan daya tarik
- d) Menerapkan desain yang ditekankan pada tata guna lahan, konektivitas dan sirkulasi sehingga dapat memberikan pengalaman menyenangkan bagi pengguna

1.6 Metoda Perancangan

Tujuan perancangan sebuah museum khususnya museum seni kontemporer adalah sebagai berikut :

Metoda pendekatan untuk dapat merancang dan merencanakan museum dengan baik dan benar, maka metoda pendekatan yang digunakan sebagai berikut:

- a) Memahami karakteristik, potensi, dan kendala yang ada pada tapak sehingga desain bersifat solutif bagi permasalahan ataupun potensi yang ada pada tapak
- b) Menganalisa karakter pengguna bangunan dan masyarakat serta lingkungan sekitar tapak
- c) Merencanakan zonasi publik, semi publik, dan privat secara tepat disesuaikan dengan kebutuhan bangunan dan pengguna

Untuk pengumpulan data dilakukan dengan cara yaitu:

- a) Data Primer
 - 1) Observasi lapangan
 - 2) Studi banding
- b) Data Sekunder

Studi literatur yang berhubungan dengan bangunan museum.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan untuk membahas penelitian ini akan dibagi menjadi 5 bab, diantaranya:

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan mengenai latar belakang proyek yang berisi alasan pemilihan judul, pemilihan lokasi proyek, serta alasan pengadaan proyek. Terdapat pula penguraian mengenai definisi judul dan fungsi, tujuan proyek, misi proyek, deskripsi proyek. Identifikasi masalah yang berisi tentang aspek perancangan, bangunan, struktural, lingkungan dan tapak. Selain itu didalam bab ini dibahas juga

metoda pendekatan yang digunakan dalam proses perancangan serta skema pemikiran untuk mencapai hasil rancangan.

BAB 2 TINJAUAN TEORI DAN STUDI BANDING

Bab ini meliputi pembahasan mengenai teori fungsi bangunan serta studi banding mengenai fungsi bangunan yang sama dengan proyek Perancangan Bangunan Museum.

BAB 3 ANALISA TAPAK DAN PROGRAM PERANCANGAN

Menjelaskan tentang tinjauan kawasan perencanaan proyek diantaranya adalah deskripsi proyek, tinjauan lokasi, dan kondisi lingkungan (data tapak, karakteristik tapak, potensi tapak) dan analisis tapak (eksisting tapak, batasan tapak, radiasi matahari dan arah angin, view ke luar dan ke dalam tapak, vegetasi, sirkulasi kendaraan, dan sirkulasi pejalan kaki), serta menguraikan program ruang dalam membangun proyek berdasarkan hasil analisa.

BAB 4 KONSEP PERANCANGAN

Bab ini berisi konsep awal perancangan bangunan museum yang dilengkapi dengan penjelasan tema dan konsep bangunan.

BAB 5 HASIL RANCANGAN

Bab ini berisi Hasil rancangan bangunan museum yang sesuai dengan konsep yang telah direncanakan.

1.8 Skema Pemikiran

Tabel 1. 1 Skema Pemikiran

LATAR BELAKANG	Zaman yang semakin modern berdampak juga pada perkembangan seni budaya. Ragam seni itu sendiri bertambah dengan kemajuan teknologi. Seperti seni fotografi, seni visual digital dll.	Kemajuan dalam bidang seni dan budaya ini yang diperlukan wadah untuk menunjukkannya kepada masyarakat umum dan menyampaikannya jika seni sudah maju.	Museum sebagai media untuk penyampaian seni kontemporer. Selain itu dengan adanya museum, pengunjung dapat mengetahui perkembangan sejarah, pengetahuan, teknologi dan sebagainya dari masa ke masa.	Kota Baru Parahyangan menjadi lokasi didirikannya museum seni kontemporer untuk daerah Jawa Barat khususnya kota Bandung dan sekitarnya
PERMASALAHAN	Tata guna lahan mengarah kepada comunal space dengan konektivitas dan sirkulasi yang saling terhubung antar fungsi utama dan pendukung.	Bangunan tanggap terhadap iklim, perkembangan zaman, dan aspek lainnya.	Mengembangkan desain yang bisa fungsional dengan mengedepankan kemudahan dan kenyamanan	
TUJUAN PROYEK	Menyediakan museum untuk masyarakat maupun wisatawan asing yang menyenangkan	Meningkatkan daya tarik pariwisata kota dengan adanya museum sebagai opsi objek wisata	Memfasilitasi para seniman untuk menunjukkan karya dan membuat sebuah pameran	
MISI PROYEK	Merencanakan museum yang mendukung pendidikan dan membuka pikiran tentang seni kontemporer	Menjadikan bangunan yang ditampilkan kontras agar dapat menjadi ikon baru dan meningkatkan daya tarik	Menerapkan desain yang ditekankan pada tata guna lahan, konektivitas dan sirkulasi sehingga dapat memberikan pengalaman menyenangkan bagi pengguna	
	"BIRU ART MUSEUM"			
STUDI PRESEDEN	Studi bandung, studi preseden, dan studi literatur			Pengolahan Data
IDENTIFIKASI ANALISIS	Pengembangan kawasan, kondisi tapak, dan peraturan daerah			
PLANNING PROGRAMMING	Flow activity, kebutuhan ruang, dan zonasi			
KONSEP DESAIN	"WALKABILITY"			
	Preliminary Design			Produk Desain
	Design Development			
PRODUK PERANCANGAN	Laporan perancangan, gambar kerja, portofolio, dan maket			

(Sumber : Data tugas *planning programming*)