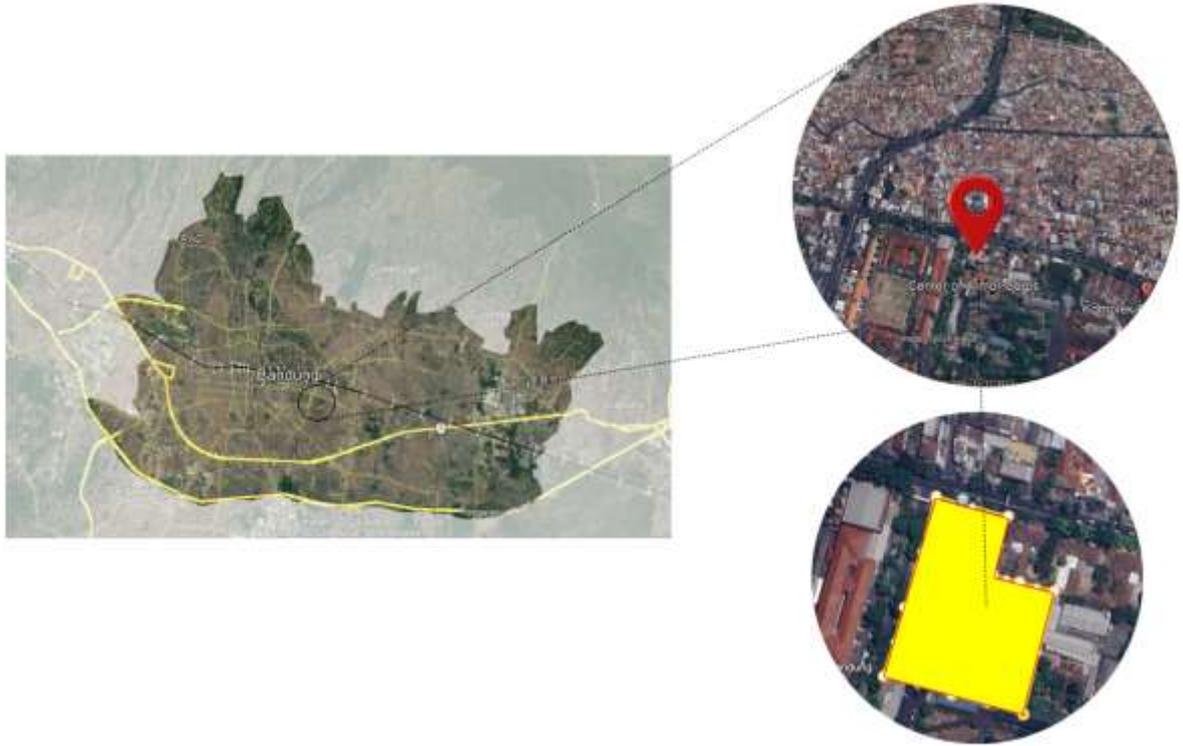


BAB II

DESKRIPSI PROYEK

2.1 Data umum

Data umum mengenai proyek ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2. 1 Lokasi proyek

Sumber : earth.google.com

Judul Proyek	: Perancangan museum kavaleri
Tema Proyek	: Responsif
Jenis Proyek	: Fiktif
Pemilik Proyek	: TNI AD
Sumber Dana	: TNI AD
Lokasi	: Ciremai No 9, Kec. Lengkong, Kota Bandung
KDB	: 50%
KLB	: 2
KDH	: 25%
GSB	: ½ Rumija (7 m Jl Gatsu , 3 m Jl ciremay)

Luas Lahan : 12000 m²

Luas Bangunan : 8700 m²

2.2 Studi Literatur

2.2.1 Definsi museum

Menurut International Council of Museum (ICOM), museum adalah lembaga dengan posisi tetap yang mengutamakan perkembangan ilmu pengetahuan dan pelayanan masyarakat. Museum ini terbuka untuk semua golongan, merawat serta memamerkan artefak mengenai sejarah peradaban manusia dan lingkungan sekitarnya. Tujuannya adalah untuk pengembangan ilmu pengetahuan, pendidikan, dan rekreasi. Sementara itu, menurut Peraturan Pemerintah RI No. 19 Tahun 1995, museum diartikan sebagai tempat yang berperan dalam melestarikan hasil kebudayaan, sejarah, dan sebagai penjagaan kekayaan budaya bangsa [1]

Museum adalah lokasi untuk menyimpan, merawat, dan mengamankan objek berharga. Selain itu, museum juga berfungsi sebagai lembaga untuk memanfaatkan objek-objek yang memiliki nilai sejarah sebagai bukti material dari warisan budaya manusia, alam, dan lingkungannya. Tujuannya adalah melindungi serta menjaga kekayaan budaya suatu bangsa [2].

2.2.2 Definisi Kavaleri



Gambar 2. 2 Logo kavaleri TNI-AD

Sumber : https://id.wikipedia.org/wiki/Batalyon_kavaleri

Kavaleri merupakan satuan bantuan tempur dalam Tentara Nasional Indonesia, khususnya Angkatan Darat. Kesatuan ini bertugas melakukan manuver tempur di darat dengan menggunakan alat utama sistem persenjataan (alutsista) yang didominasi oleh tank berlapis baja [3]



Gambar 2. 3 Logo TNI-AD

Sumber: <https://tniad.mil.id/>

Kavaleri TNI Angkatan Darat (AD) memiliki sejarah panjang yang berawal dari masa perjuangan kemerdekaan Indonesia. Pada masa awal berdirinya, satuan kavaleri lebih banyak menggunakan kuda sebagai alat mobilitasnya. Seiring perkembangan zaman, satuan ini bertransformasi menjadi kesatuan tempur yang disertai dengan kendaraan tempur berlapis baja seperti tank dan panser.

Pembentukan resmi Kavaleri di TNI AD terjadi pada 9 Februari 1950, yang kemudian dinyatakan sebagai Hari Lahir Kavaleri TNI AD. Pada awalnya, unit ini berfokus pada mobilitas tinggi dalam medan perang yang membutuhkan kecepatan dan ketangkasan. Seiring berjalannya waktu, kavaleri beralih dari satuan berkuda menjadi satuan lapis baja, sejalan dengan perkembangan teknologi persenjataan modern.

Pada dekade 1950-an hingga 1960-an, Kavaleri TNI AD mulai menerima tank-tank buatan negara-negara sahabat, seperti tank ringan AMX-13 dari Prancis. Peran Kavaleri terus berkembang, terutama dalam operasi-operasi militer penting seperti Operasi Trikora dan Operasi Seroja. Saat ini, Kavaleri TNI AD memiliki berbagai jenis kendaraan tempur, termasuk tank tempur utama seperti Leopard 2 dan berbagai kendaraan tempur lainnya.

Secara organisasi, Kavaleri berada di bawah Komando Cadangan Strategis Angkatan Darat (Kostrad) dan menjadi tulang punggung dalam operasi-operasi darat yang memerlukan daya hancur tinggi serta mobilitas yang tangguh. [4]

2.3 Kebutuhan Ruang

Dalam perancangan fasilitas publik, diperlukan langkah-langkah tertentu untuk mencapai keberhasilan dalam menciptakan fasilitas publik yang baik dan menarik.

Hal ini melibatkan perhatian terhadap aksesibilitas, keterkaitan, kenyamanan, aktivitas pengguna, dan aspek sosial [5].

Museum sebagai destinasi wisata tata letak ruang juga penting diperhatikan agar dapat menarik perhatian dari berbagai sudut pandang [2]. Untuk menentukan kebutuhan ruang museum ini dibentuk dengan analisa pelaku kegiatan pengunjung museum yang dibedakan menjadi beberapa kelompok diantaranya :

1. Pengunjung individu yang menggunakan pemandu cenderung menghabiskan lebih banyak waktu di suatu titik atau objek tertentu. Di sisi lain, pengunjung sendiri tanpa pemandu lebih sering berhenti di objek tertentu dibandingkan dengan mereka yang memiliki pemandu, terutama di lokasi-lokasi yang dilengkapi dengan papan penjelasan. Namun, seperti halnya dengan kategori lainnya,
2. pengunjung yang tidak memanfaatkan pemandu mungkin mengabaikan koleksi-koleksi penting, seperti foto sejarah keluarga, lambang perusahaan, dan koleksi lain yang hanya diperhatikan secara singkat.
3. Pasangan, terutama anak muda, yang berkunjung jarang memanfaatkan pemandu karena mereka ingin menghabiskan waktu bersama. Mereka cenderung berbincang satu sama lain dan tidak terlalu fokus pada koleksi museum. Meskipun langkah mereka lebih lambat dibandingkan dengan individu, mereka tidak terlalu memperhatikan papan informasi dan lebih fokus pada pengambilan foto. Waktu dihabiskan lebih banyak untuk berfoto.
4. Pengunjung kelompok yang memanfaatkan pemandu mengikuti alur sirkulasi yang telah ditentukan oleh museum. Meskipun ada anggota kelompok yang berjalan sendiri, mereka kemudian bergabung kembali dan bergabung dengan anggota kelompok lainnya [6]

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa pengunjung dengan kategori individu lebih terpusat pada pengamatan koleksi dan informasi, sementara pengunjung kelompok tanpa pemandu menghabiskan waktu lebih lama dalam pergerakan di dalam museum [6], sesuai dengan teori Preiser dalam Bitgood (2011) yang menyatakan bahwa kelompok dengan jumlah anggota lebih banyak cenderung bergerak lebih lambat dibandingkan dengan kelompok yang lebih kecil [7].

Dengan Analisa kegiatan pengunjung museum terbentuk kebutuhan ruang museum sebagai berikut:

PELAKU	KEGIATAN	KEBUTUHAN RUANG
Pengunjung	Parkir	Parkiran
	Membeli tiket	R. Tiket
	Menyerahkan tiket	Lobby
	Berkumpul / Pengarahan	Lobby
	Melihat sejarah pembentukan awal kavaleri	R. Penyambutan
	Melihat sejarah th 1950 pembentukan 4 eskadron	R. Sejarah 1950
	Melihat sejarah th 1952 perkembangan 7 eskadron	R. Sejarah 1952
	Melihat perkembangan 7 eskadron menjadi 13 batalyon	R. Perkembangan kavaleri
	Melihat koleksi kavaleri berkuda	R. Pamer peralatan kavaleri berkuda
	Melihat koleksi Tank & Panser	R. Pamer tank & panser
	Melihat koleksi senjata api & sniper anti tank	R. pameran senjata api
	Kunjungan kavaleri berkuda 700m dari museum	R. Parkir Bus pariwisata
	Bermain RC tank (tank remot control) simulasi perang tank	R. RC tank
	Bermain VR simulasi keadaan di dalam tank tempur	R. VR tank tempur
	Bermain VR simulasi sniper anti tank	R. VR sniper anti tank
	Ikut serta dalam sebuah misi peperangan	R. paintball indoor
	membeli souvenir (RC TANK, diorama (senjata, tank))	Toko Souvenir
	Istirahat	Fasilitas tempat duduk
	Sholat	Mushola
	Makan	Foodcourt
BAB / BAK	Toilet	

Gambar 2. 4 Aktifitas pengunjung

Sumber : Dokumen pribadi

PELAKU	KEGIATAN	KEBUTUHAN RUANG
Pengelola	Parkir	Parkiran
	Absen	Area Absensi
	Aktifitas Kepala Museum	R. Kepala Museum
	Aktifitas Tata usaha	R. Kepala Tata Usaha, dan R. Staf
	Aktifitas Pengelola Koleksi	R. Kepala Koleksi, dan R. Staf
	Aktifitas Pengelola Konservasi	R. Kepala Konservasi, dan R. Staf
	Aktifitas Tour guide	R. Staf Tour guide
	Aktifitas Tiketing	R. Tiket
	Bersih-bersih	R. Kebersihan
	Menjaga Keamanan	R. Keamanan
	Menjaga Sistem Utilitas	R. Teknisi, R. ME, R. Pompa, R. Genset
	Rapat	R. Genset
	Menyimpan berkas	R. Arsip
	Istirahat	Fasilitas tempat duduk
	Sholat	Mushola
	Makan	Foodcourt
	BAB / BAK	Toilet

Gambar 2. 5 Aktifitas pengelola

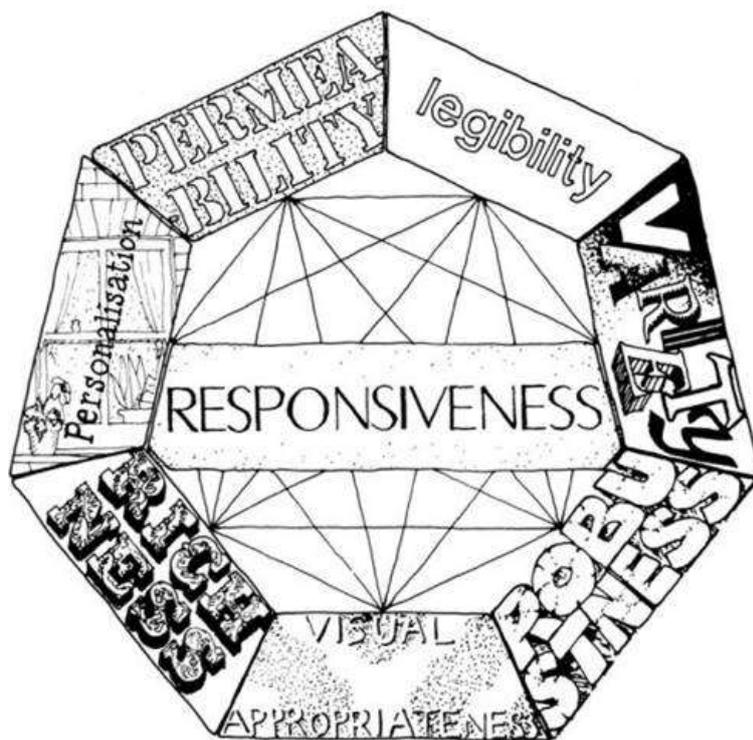
Sumber : Dokumen pribadi

Dari kebutuhan ruang diatas mempengaruhi Pernyataan pengguna mengenai kepuasan terhadap fasilitas menunjukkan bahwa fasilitas tersebut juga telah memenuhi kebutuhan pengguna. [8]. Kenyamanan pengunjung tidak hanya ditentukan oleh elemen fisik, tetapi juga dapat dicapai melalui penyediaan area istirahat, taman-taman hijau, dan tempat berteduh di sepanjang jalur pedestrian. Fasilitas ini memungkinkan pengunjung untuk beristirahat sejenak, menikmati suasana, dan bahkan berpotensi mengadakan piknik di bawah pepohonan yang teduh. [9].

BAB III

ELABORASI TEMA

3.1 Definisi arsitektur responsive



Gambar 3. 1 Arsitektur responsive

Sumber : Bentley Responsive environments

Responsive Environment mengacu pada kemampuan untuk merespons aspek-aspek yang berkaitan dengan lingkungan. Pendekatan ini menunjukkan adanya hubungan krusial antara kehidupan sosial dan pengaturan lingkungan sekitarnya.