

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pameran seni adalah tempat untuk menampilkan karya seni yang dapat diapresiasi dan dipahami oleh masyarakat. Tujuan pameran seni adalah untuk menyampaikan gagasan dan ide-ide melalui karya seni, dan mendorong komunikasi antara seniman dan pengunjung. Kota Bandung yang kreatif dan sadar akan pentingnya seni memiliki banyak museum dan galeri yang memberikan pengalaman belajar dan pelestarian warisan budaya kepada masyarakat. Museum adalah lembaga yang dirancang untuk menjaga dan memperkenalkan kekayaan budaya kepada generasi sekarang dan masa depan, serta menyediakan pendidikan non-formal. Menurut Parker (1947), museum ialah Organisasi yang aktif dalam menjelaskan tentang dunia, manusia, dan alam dengan cara yang modern. Menurut Yahya (2010), galeri seni adalah suatu tempat (baik itu bangunan tertutup atau terbuka, atau keduanya) yang digunakan sebagai sarana komunikasi visual antara seniman dan masyarakat melalui hasil karya seni rupa. Di galeri seni, seniman memamerkan karyanya dan pengunjung memberikan tanggapan atas karya tersebut

Di Kota Bandung ini banyak sekali kegiatan pameran khususnya pameran arsitektur. Hampir setiap tahun Kota Bandung memiliki kegiatan arsitektur baik dari lembaga pendidikan, kemahasiswaan maupun ikatan Arsitektur itu sendiri. Namun pameran Arsitektur khususnya di Kota Bandung tidak memiliki ruang orisinil bahkan kesulitan untuk menampung dan mendukung pegiat arsitektur serta masyarakat yang tertarik di dalamnya. Hal itu menjadi pertimbangan dalam perancangan ini mengingat bahwa arsitektur merupakan bagian dari setiap sisi kehidupan manusia namun tidak ada ruang yang benar benar mengapresiasi karya abadi tersebut.

Museum dan galeri arsitektur dapat berperan sebagai tempat bagi para pelaku dan masyarakat yang tertarik pada bidang arsitektur untuk mengembangkan serta melestarikan karya arsitektur. Pentingnya pengelolaan museum dan galeri dalam mengumpulkan karya arsitektur seperti lukisan dan instalasi menjadi sangat signifikan dalam tempat pameran yang berfungsi untuk menjaga memori kolektif sebuah bangsa. Namun, sebagian museum di Indonesia termasuk di Jawa Barat belum memadai dalam pengelolaannya dan tidak dapat menarik perhatian masyarakat. Oleh karena itu, perlu diperhatikan bahwa untuk memiliki ruang pameran yang cukup dan dapat menunjang pengalaman pengunjung dalam menikmati karya seni di museum. Dengan begitu, ruang pameran akan memberikan kepuasan dan memikat para pengunjung untuk kembali berkunjung, baik bagi penggemar seni maupun orang yang hanya ingin berkunjung sekadar untuk melihat-lihat

1.2 Maksud dan Tujuan

1.2.1 Maksud

Perencanaan perancangan Museum & Galeri Arsitektur Nusantara (Arkhi-Tekton Archipelago), memiliki maksud untuk menyediakan dan menciptakan suatu wadah yang mengapresiasi, mengedukasi, melestarikan dan mengabadikan sebuah karya serta sejarah yang tercipta dari arsitektur itu sendiri, dan sebagai ruang orisinil arsitektur yang dapat menampung dan mendukung pegiat arsitektur dan masyarakat yang tertarik di dalamnya secara kompleks

1.3 Rumusan Masalah

Setelah pembahasan diatas maka dapat dirumuskan runtutan masalah yaitu :

- 1) Museum & Galeri Arsitektur Nusantara sebagai wadah orisinil pegiat Arsitektur saat ini belum ada
- 2) Pusat Edukasi, Informasi & Rekreasi ilmu arsitektur secara umum saat ini belum ada

- 3) menempatkan dan menampilkan karya arsitektur sebagai daya tarik utama dari suatu wisata arsitektur di Kota Bandung saat ini belum ada

1.4 Tujuan

- 1) Menciptakan dan Melestarikan Ruang untuk mewadahi kegiatan serta Ilmu Arsitektur
- 2) Menciptakan wadah orisinal & sumber kebenaran di bidang Arsitektur
- 3) Menciptakan Apresiasi terhadap Arsitektur & Wawasannya secara terintegritas dan estetis

1.5 Pendekatan Rancangan

Pendekatan Rancangan dapat untuk memecahkan permasalahan desain dilakukan dengan berbagai cara berikut, di antaranya :

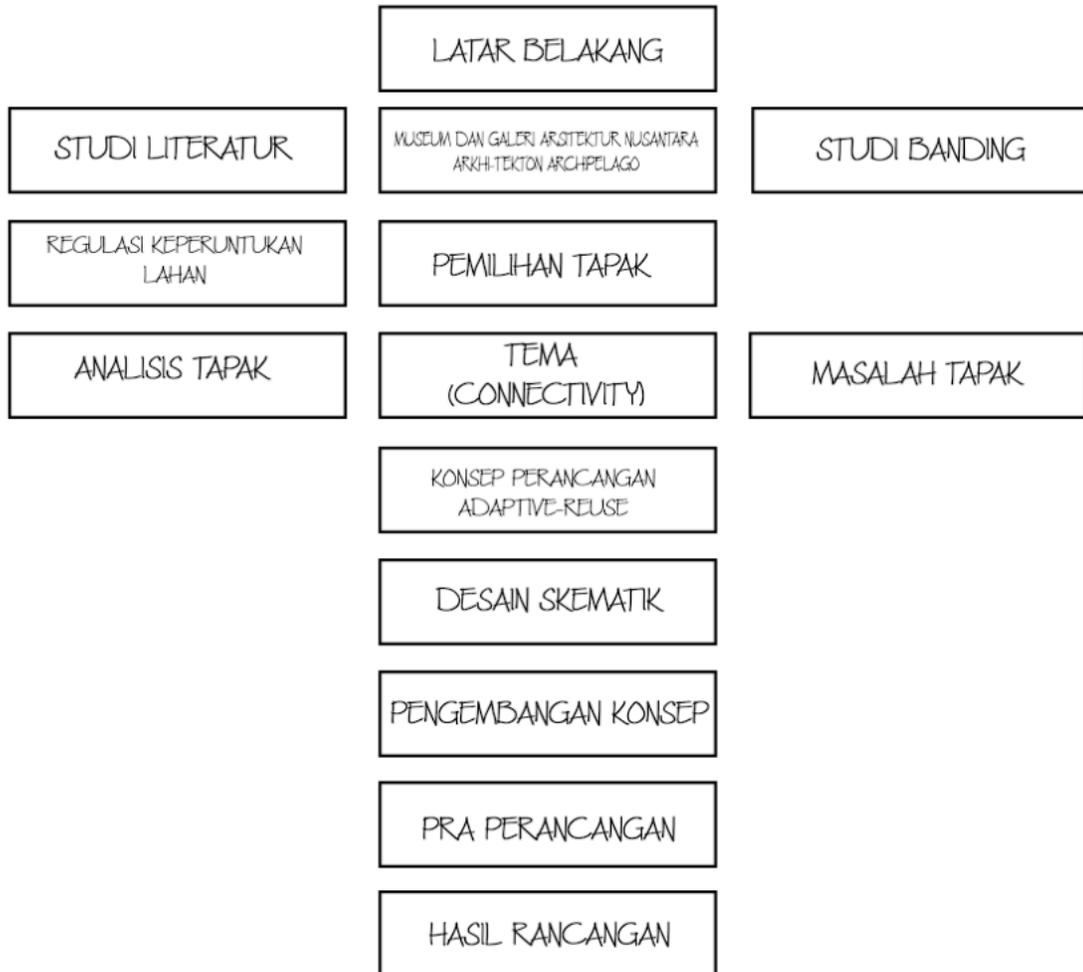
- 1) Studi Literatur, untuk mempelajari masalah dan solusi dengan sumber referensi yang valid dan relevan
- 2) Studi Banding, guna untuk mengamati fungsi dan perancangan bangunan sejenis.
- 3) Studi Lapangan, guna memperoleh data lahan dengan mencakup kondisi asli dan menganalisa berbagai potensi dan ancaman yang ada di dalam , luar dan sekitar lahan

1.6 Ruang Lingkup dan Batasan

1.6.1 Batasan

- 1) Perancangan sesuai dengan regulasi & peraturan yang berlaku pada lokasi perancangan
- 2) Perancangan terpusat pada isu perancangan fungsi Museum & Galeri Arsitektur

1.7 Kerangka Berpikir



Gambar 1. 1Kerangka Desain Berpikir
Sumber : Analisa Pribadi

1.8 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab I adalah bagian yang memuat latar belakang, maksud dan tujuan perancangan, ruang lingkup dan batasan, teknik perolehan daya, serta sistematika penyusunan laporan Studio Tugas Akhir.

BAB II DESKRIPSI PROYEK

Membahas tentang teori yang berkaitan dengan judul Perancangan, sehingga penulis mengetahui dasar dasar teori dan bekal pengetahuan saat proses perancangan berlangsung

BAB III ELABORASI TEMA

Topik yang akan dibahas adalah tentang bagaimana tema dapat diinterpretasikan dalam konteks proyek, meliputi hubungan tema dengan kasus proyek, penerapan tema pada kasus proyek, dan juga studi perbandingan tentang tema.

BAB IV ANALISIS

Mengandung evaluasi terhadap hasil objek yang berasal dari data-data yang dikumpulkan pada tahap pengumpulan data dengan menggunakan metode deskriptif, meliputi analisis fungsional, analisis lingkungan, dan penarikan kesimpulan

BAB V KONSEP PERANCANGAN

Menjelaskan mengenai konsep perancangan yang ditetapkan pada rancangan dengan desain yang relevan

BAB VI HASIL RANCANGAN

Berisi tentang sekumpulan produk desain arsitektur yang telah dirancang berdasarkan tema dan konsep yang telah ditentukan sebelumnya