BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada umumnya masyarakat masih memandang galeri sebagai suatu tempat atau lembaga yang bersuasana statis, berpandangan konservatif dan kekaguman semata. Bangunan galeri identik dengan barang-barang seni, sunyi, kemegahan dan karya patung. Namun seharusnya hal ini tidak menjadi suatu halangan bagi masyarakat untuk tidak mengunjungi galeri. Karena dibalik kekakuannya, galeri juga memperkenalkan proses perkembangan sosial budaya dari suatu lingkungan dan kota kepada masyarakat. Masyarakat juga bisa menggunakan galeri sebagai sarana belajar, selain sebagai tempat rekreasi.

Setiap kota memiliki sejarah dan perkembangan masing – masing, termasuk Kota Bandung yang memiliki sejarah dan nilai budaya yang sudah mendunia melalui kreativitas, kesenian, budaya dan memiliki nilai sejarah kota melalui konferensi Asia Afrika yang diselenggarakan di Kota Bandung yang mampu mengharumkan Kota Bandung pada khususnya dan Indonesia selaku tuan rumah konferensi Asia Afrika pada umumnya. Peninggalan bangunan sejarah yang menjadi “saksi bisu” berkembangnya sebuah kota mampu dihadirkan melalui galeri kota yang mengakomodir kebutuhan pengunjung yang ingin lebih mengenal lebih tentang sejarah sebuah kota dan perkembangannya.

Dalam perkembangan galeri sebagai wadah karya yang mengandung proses pengembangan, penelitian, dokumentasi, yang diapresiasi melalui karya seni dan budaya, galeri mampu menampilkan gagasan menjadi sebuah ruang *edutainment* budaya berbasis teknologi digital yang mendekatkan dan menyalurkan kreativitas berekspresi yakni -

" user experience" dengan memberikan pengalaman baru dalam menikmati suatu karya sejarah, masa kini dan masa depan.

Sebuah galeri mampu menyuguhkan penyajian informasi publik melalui tampilan interaktif dan edukatif. Dalam perkembangan kota, sebuah galeri mampu menghadirkan proses berkembangnya sebuah kota melalui memorabilia foto warna hitam putih serta penggunaan komponen maket guna memberikan gambaran umum tentang perencanaa dan tata kelola sebuah kota.

Galeri interaktif mampu menyajikan informasi budaya dalam unsur kekinian dan lebih menarik wisatawan atau pengunjung untuk mempelajari sejarah dan perkembangan suatu kota. Sebuah galeri juga mampu membawa tradisi budaya yang jarang tersentuh ke dalam ruang publik. Untuk mengakomodasi kebutuhan masyarakat akan ruang publik, galeri memberikan pengetahuan dan pengalaman terbaru dengan permainan – permainan informatif namun tetap mengedepankan unsur edukatif.

1.2 Maksud dan Tujuan

1.2.1 Maksud

Proses perancangan Bandung City Gallery bermaksud agar masyarakat mampu mengamati perkembangan kota, melalui aspek: bangunan, lingkungan, budaya dan interaksi sosial. Selain itu pula, masyarakat juga diberikan wadah untuk mempelajari tentang keilmuan Tata Wilayah dan Perkotaan. Dalam galeri ini juga mengedepankan unsur pendidikan melalui permainan menggunakan media interaktif sehingga menarik minat anak – anak, pelajar dan mahasiswa untuk mempelajari sebuah perencanaan kota secara *fun* dan edukatif.

1.2.2 Tujuan

Tujuan dalam perancangan Bandung City Gallery yakni menyediakan sebuah galeri yang memberikan gambaran umum kepada masyarakat tentang sebuah perkembangan kota, tentang sejarah dan perkembangan kawasan yang didalamnya terdapat unsur – unsur edukasi dan interaktif seperti : tampilan masa lalu dan masa sekarang pada kawasan Asia Afrika yang dikemas melalui sebuah media interaktif. Menyediakan wadah interaksi sosial pada ruang publik di pusat kota melalui sebuah galeri interaktif yang mengadaptasi sejarah dan perkembangan Kota Bandung.

1.3 Permasalahan Perancangan

Merancang fasilitas yang berkaitan dengan sejarah dan masa depan kota , tidak sekedar berkaitan dengan penataan ruang di dalamnya saja, tetapi juga dapat menciptakan suasana yang mendukung eksistensi dari objek-objek yang ditampilkan dalam kesatuan yang memiliki nilai gotong-royong warga yang tinggi. Galeri bukan hanya tempat untuk memajang karya seni saja, tetapi suatu tempat yang mampu memberi penghargaan terhadap kota agar seluruh warga kota dan pemerintah berkolaborasi membangun kota demi mewujudkan kota yang nyaman dan aman untuk ditinggali.

1. Bagaimana menentukan aktivitas dan alur kegiatan yang berkaitan dengan ruang galeri Kota Bandung?
2. Bagaimana merencanakan kebutuhan ruang yang mewadahi aktivitas tersebut serta menyusun hubungan fungsional antar aktivitas?
3. Bagaimana menetapkan standar dan syarat-syarat pokok perancangan ruang interior galeri agar memenuhi kriteria standar ruang pamer galeri kota?
4. Bagaimana merancang interior galeri dengan menerapkan kegiatan kolaborasi antar warga kota?



Gambar 1.1
Sirkulasi crowded sekitar site
Sumber : data foto pribadi



Gambar 1.2
Kemacetan sekitar site
Sumber : data foto pribadi



Gambar 1.3
Kurangnya ruang interaksi
Sumber : data foto pribadi

1.4 Pendekatan Perancangan

Dalam upaya mencapai produk akhir perancangan, maka dilakukan beberapa upaya pendekatan dalam pengumpulan data yaitu :

- Studi literatur dengan menggunakan buku dan internet yang dapat menunjang Proposal Tugas Akhir ini.
- Studi banding Galeri Perencanaan Wilayah dan Tata Kota Jakarta.
- Buku tentang Teori Interaksi Sosial dan Lingkungan.
- Bimbingan dengan sejumlah tenaga ahli dalam perangkat media berbasis interaktif desain.
- Buku tentang Sejarah Perencanaan Wilayah dan Tata Kota Bandung.
- Buku tentang Perencanaan dan Perkembangan Kawasan Bersejarah Asia Afrika Bandung.

1.5 Batasan Perancangan Kasus Proyek

- Perancangan fisik bangunan pada tapak seluas kurang lebih 1,4 Ha
- Perancangan kebutuhan ruang sesuai dengan data analisa bangunan eksisting.
- Kasus proyek berupa semi fiktif
- Kaidah – kaidah sebuah Galeri yang berisi pengetahuan akan Perencanaan dan Perkembangan Sebuah Kota .

1.6 Kerangka Berfikir

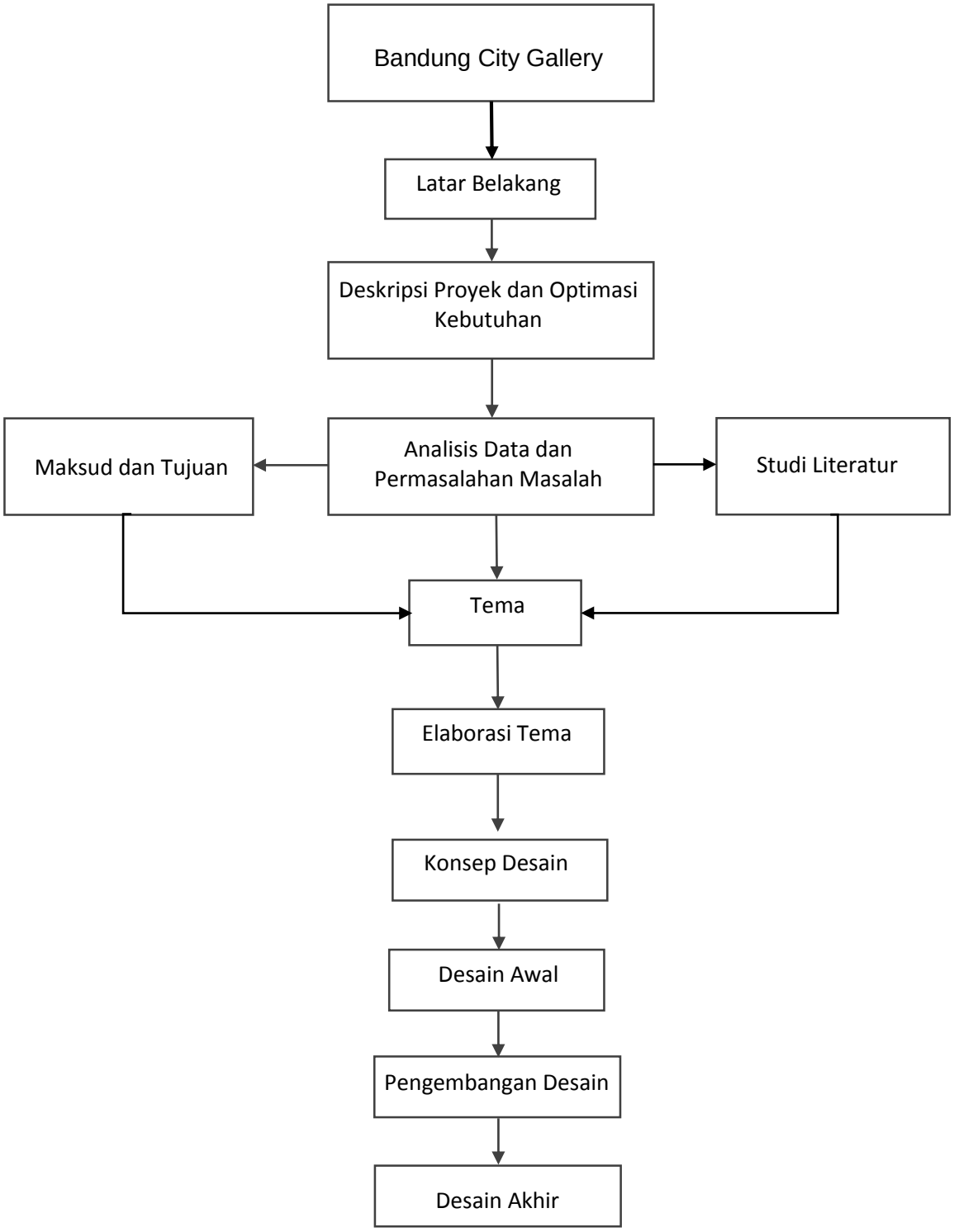
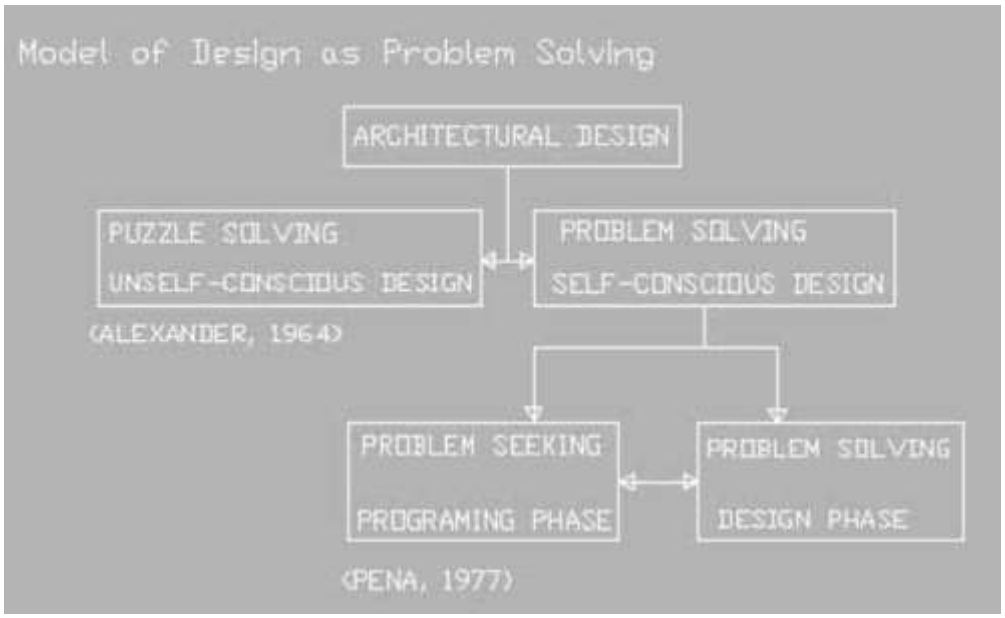


Diagram 1.1

Kerangka Berpikir

Sumber : Data Pribadi



Gambar 1.4

Model Pemrograman

Sumber : Metoda Perancangan Arsitektur II

1.7 Sistematika Penulisan Laporan

Sistematika pembahasan laporan pendahuluan ini terdiri dari 6 bab, dengan lingkup bahasan sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Memaparkan tentang: Latar Belakang Pemilihan Proyek, Maksud dan Tujuan, Permasalahan Perancangan, Lingkup dan Batasan Perancangan, Kerangka Berpikir, dan Sistematika pembahasan Laporan.

BAB 2 DESKRIPSI PROYEK

Menguraikan tentang : Deskripsi Umum Proyek, Pengertian Judul, Program Kegiatan, Kebutuhan Ruang, Studi Banding Proyek sejenis.

BAB 3 ELABORASI TEMA

Berisi Latar Belakang Pemilihan Tema, Pengertian Tema, Interpretasi Tema dan Studi Banding Tema sejenis serta kesimpulan dari studi banding dan bagaimana aplikasi ke dalam perancangan.

BAB 4 ANALISIS

Analisis kesimpilan yang dihasilkan dari data-data yang diperoleh pada tahapan pengumpulan data melalui metoda deskriptif yang meliputi : Analisis Fungsional, Analisis Lingkungan, dan Kesimpulan.

BAB 5 KONSEP PERANCANGAN

Memaparkan tentang konsep perancangan yang meliputi :

- Konsep Dasar,
- Konsep Rencana Tapak, berupa:
  Konsep pemitakan, Konsep Tata Letak Massa Bangunan, Konsep Tata Ruang Luar dan Hirarki Ruang, Konsep Pencapaian, Sirkulasi dan Parkir, serta Konsep Utilitas,
- Konsep Perancangan Bangunan, berupa:
  Konsep Perancangan Gubahan Massa, Konsep Fasade dan Kulit Pelapisan Bangunan, Konsep Sirkulasi Ruang Dalam, Konsep Utilitas Bangunan, Konsep Bukaan Pencahayaan dan Penghawaan, Konsep Material, Konsep Struktur dan Konstruksi, Konsep Interior

BAB 6 HASIL PERANCANGAN

Berisikan produk dari proses perancangan yang dilakukan, meliputi: Peta Situasi, Gambar-gambar Perancangan, serta Foto-foto Maket.