BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) merupakan cabang ilmu yang harus dikuasai dalam mewujudkan sumber daya manusia yang berkualitas. Sejarah menunjukkan bahwa kemajuan suatu bangsa ditentukan oleh penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi. Penguasaan terhadap IPTEK memerlukan usaha yang konsisten dan terus menerus. Salah satu misi pembangunan IPTEK adalah mewujudkan masyarakat Indonesia yang cerdas dan kreatif berbasis pengetahuan.

Perkembangan IPTEK yang makin pesat telah membawa perubahan di segala sektor kehidupan manusia. Karena penguasaan IPTEK merupakan suatu keharusan untuk mewujudkan manusia yang berkualitas, maka pendidikan tidak hanya cukup didapatkan di sekolah tetapi juga bisa dilakukan di luar sekolah.

Pada hakekatnya pendidikan bertujuan sebagai kegiatan sosial yang ditunjukan kepada perwujudan cita-cita sosial, nilai-nilai sosial dan realisasi diri, yaitu kemampuan individu untuk mengembangkan potensi hidupnya menjadi lebih baik bagi dirinya dan bagi sesama dalam masyarakat.

Saat ini pusat IPTEK di kota Bandung berada di daerah Kota Baru Parahyangan yang berada di jalan Padalarang. Potensi pengunjung untuk datang ke tempat tersebut sebenarnya cukup besar, terutama pada saat awal pendirian. Hal ini didukung oleh dekatnya lokasi bangunan dengan gerbang tol Padalarang, namun pengunjung yang datang tidak sebanyak yang diprediksikan.

Agar lebih banyak menarik pengunjung, maka perlu diadakan pengembangan fasilitas. Pengembangan fasilitas ditunjang dengan keberadaan bangunan baru namun tetap memilki sisi edukatif. Pertimbangan ini karena sisi anak-anak yang lebih senang bermain, walau dalam keadaan belajar sekalipun.

Selain memiliki tujuan rekreatif dan edukatif bangunan juga dkembangkan kepada sisi komersil. Sisi komersil disini lebih mengarah kepada komoditas teknologi yang masih berkaitan dengan fungis bangunan. Keberadaan fasilitas komersil membuat

bangunan bersifat *"one stop recreating"* sehingga orang tua yang mengantar anaknya dapat berkunjung sambil berbelanja. Selain hal tersebut, bangunan komersil juga dapat menambah pemasukkan keuangan bagi pihak pengelola, agar senantiasa dapat memperbaharui teknologi yang rekreatif edukatif sebagai fungsi utama bangunan.

Beranjak dari pemahaman di atas, proyek yang akan dirancang dalam tugas ini adalah **Pengembangan Fasilitas Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Di Kota Baru Parahyangan**, dimana di dalamnya anak-anak dapat belajar bebas, mencari tantangan baru, pengalaman baru, serta mengembangkan imajinasi.

1.2 Maksud dan Tujuan

- **Maksud**

Maksud dari pengambilan judul ini adalah:

a. Membuat suatu bangunan yang mewadahi fungsi serta kegiatan rekreatif yang juga memberikan pendidikan kepada anak-anak sehingga membuat pengunjung yang datang bisa bermain sambil belajar.
b. Memberikan fungsi alternatif lain dari bangunan sehingga dapat menarik lebih banyak pengunjung.
c. membuat wadah rekreatif yang memang kurang di kota Bandung, tetapi bersifat edukatif.

- **Tujuan**

Tujuan dari pengambilan judul ini:

a. Menumbuhkan *Science Spirit* dalam masyarakat khususnya anak-anak dalam kehidupan sehari-hari
b. Mendorong keingintahuan terhadap Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) sejak usia dini sambil mengembangkan daya kreatifitas dan merangsang daya inovasi.
c. Memberikan pilihan rekreasi pada masyarakat khususnya kota Bandung melalui fasilitas rekreatif edukatif.
d. Memberikan suasana lain pada daerah pengembangan.

1.3 Masalah Perancangan

Secara garis besar permasalahan perancangan adalah sebagai berikut:

- Merancang bangunan dari fasilitas yang sudah ada, sehingga perlu adanya evaluasi pada bangunan yang telah ada
- Bagaimana merancang lingkungan fisik yang menjadi wadah kreatifitas anak dalam bentuk rekreasi yang mendidik
- Bagaimana menciptakan ruang yang dapat meningkatkan terjadinya interpretasi secara fisik maupun visual
- Bagaimana menciptakan ruang yang memiliki kualitas dinamis

1.4 Pendekatan Perancangan

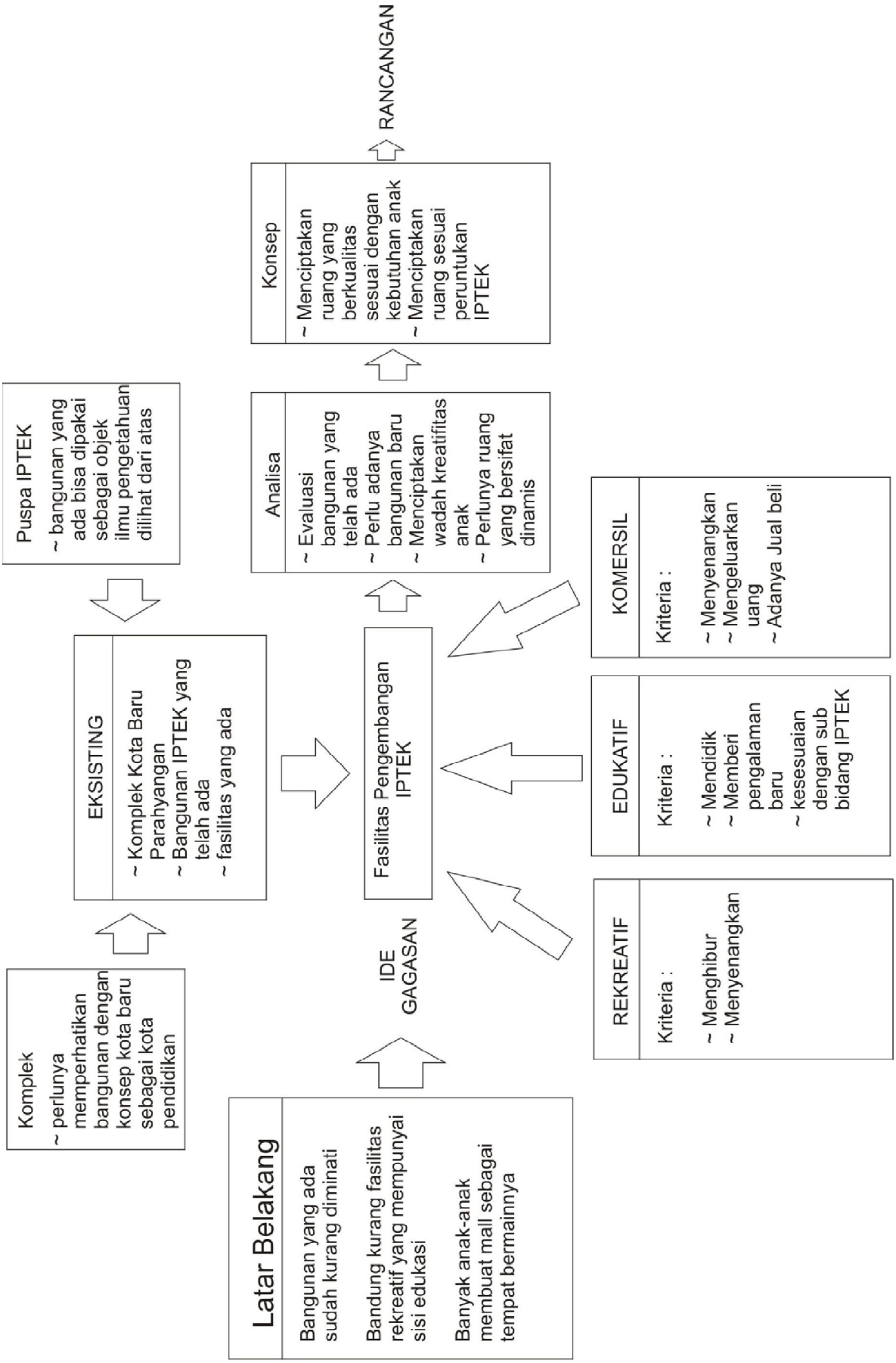
Pendekatan perancangan dilakukan pada perilaku anak-anak, dimana sifat anak-anak yang masih labil mempunyai sifat yang berbeda, antara ketika sedang sendiri dan saat berbaur dengan teman-temannya. Sifat anak-anak yang senang bermain, membuat perancanganpun didekatkan pada sisi rekreatif, namun tidak melupakan sisi edukatifnya, sehingga anak-anak dapat bermain sambil belajar.

1.5 Lingkup Perancangan

Adapun fasilitas yang direncanakan dalam proyek in adalah:

- Fasilitas rekreasi dan pendidikan berupa ruang aktif dimana pada ruangan ini terjadi aktifitas interaksi antara alat peraga dan pengguan seperti : ruang peragaan alat IPTEK, dan ruang pasif yang tidak memerlukan interaksi timbal balik seperti: pameran temporer, ruang pameran dunia fisika, ruang pameran dunia geologi, ruang pameran peneliti cilik, ruang pameran dunia transportasi
- Fasilitas administrasi dan kelembagaan, seperti : ruang pengelola, ruang administrasi, ruang pegawai, ruang curator
- Fasiliras penunjang, seperti : auditorium, perpustakaan, penjualan alat elektronik, kafetaria, taman beramain dan sebagainya

1.6 Kerangka Berfikir



1.7 Sistematika Penulisan

- BAB 1. PENDAHULUAN, berisi tentang latar belakang, maksud dan tujuan, rumusan masalah perancangan, metoda pendekatan, dan kerangka berfikir, serta sistematika pembahasan.
- BAB 2. DESKRIPSI PROYEK, berisi data umum proyek, teori-teori dan penjelasan tentang museum, evaluasi bangunan pengembangan, studi banding kasus sejenis, deskripsi proyek.
- BAB 3. TEMA. Berisi tentang interpletasi tema dan elaborasi tema dan studi banding tema sejenis
- BAB 4. ANALISA, mencakup analisa fungsional (organisasi ruang, program ruang, persyaratan teknis), analisis kondisi lingkungan (lokasi, kondisi dan potensi lahan, peraturan, bangunan sekitar, prasarana, karakter lingkungan, pemandangan orientasi, lalu lintas dan sirkulasi) dan kesimpulan.
- BAB 5. KONSEP PERANCANGAN, berisi tentang konsep dasar, rencana tapak (tata letak, gubahan massa, pencapaian, hirarki ruang, sirkulasi parkir, utilitas, tata hijau) dan bangunan (bentuk, fungsi, sirkulasi, parkir, utilitas pencegah kebakaran kebakaran, penataan ruang luar).
- BAB 6. HASIL RANCANGAN, berisi peta situasi, gambar-gambar perancangan, dan foto-foto maket(3D)