# BAB I
# PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang

Perkembangsan zaman moderen tidak terlepas dari faktor kemajuan teknologi dan peradaban manusianya. Kecanggihan teknologi berdampak positif apabila digunakan dengan tepat dan benar, sehingga mempermudah dan mempercepat aktivitas manusia. Sebaliknya, teknologi berdampak negatif jika digunakan dengan tidak tepat dan tidak benar, sehingga manusia sebagai penggunanya mendapat dampak buruk, khususnya untuk anak-anak.

Banyak isu negatif akibat dampak dari teknologi untuk kalangan anak-anak, diantaranya:

- Nilai moral;
- Kekerasan terhadap anak;
- Kesenjangan sosial;
- Karakter anak yang individualitas;
- Motorik anak; dan
- Isu *bully*.

Museum sebagai bangunan publik menjadi sarana untuk anak-anak belajar dan bermain, namun yang sudah ada di Bandung bahkan di Indonesia belum ada museum yang dirancang untuk anak-anak. Museum yang telah ada kebanyakan bekas bangunan lama yang dijadikan museum.

Terkait pada isu-isu tersebut, lewat perancangan tugas akhir ini dapat menjadi suatu kajian dan pengentasan dalam bentuk desain sebagai salah satu alternatif pemecahan masalah. Desain tersebut tentunya dikaitkan dengan konteks isu yang ada, lokasi dan standar peraturan,

sehingga menjadi suatu karya yang bisa jadi solusi. Maka tema yang diambil untuk perancangan tugas akhir ini adalah “Transformasi Arsitektur Rumah Sunda.”, dan judul tugas akhir adalah “*Museum of Childhood*”. Lokasi yang akan menjadi lahan perancangan harus memenuhi kriteria dan syarat pemerintah. Lokasi yang diambil yaitu di daerah Cigadung, Kecamatan Cibeunying Kaler, Bandung.

## 1.2. Rumusan Masalah

Permasalahan perancangan museum pada lahan yang direncanakan adalah:

1. Bagaimana menghadirkan wadah bagi anak-anak mengenai isu-isu yang terjadi melalui desain.
2. Bagaimana merancang bangunan dengan mempertimbangkan kondisi kawasan sekitar dengan tidak merusak yang telah ada.
3. Kebanyakan museum yang ada terlalu formal.
4. Bagaimana desain dapat menjadi rumah kedua bagi anak-anak.

## 1.3. Maksud dan Tujuan

### 1.3.1 Maksud

Maksud dari Perancangan museum dan *preschool* ini adalah:

1. Merancang museum dan *presechool* yang dapat menjadi tempat bagi tumbuh kembang anak.
2. Rancangan museum dan *presechool* merupakan hasil dari studi baik mengenai lahan, pustaka dan preseden.

### 1.3.2 Tujuan

Tujuan dari perancangan ini adalah untuk :

1. Menjadikan wadah bagi anak-anak untuk meningkatkan nilai moral, budaya dan sosial.
2. Menyediakan fasilitas yang dapat meningkatkan tumbuh kembang anak.
3. Meningkatkan kesadaran masyarakat pentingnya pendidikan dari kecil.
4. Menambahkan fungsi-fungsi baru yang lebih menarik minat anak-anak.

## 1.4. Ruang Lingkup

### 1.4.1. Ruang Lingkup Perencanaan

Ruang lingkup wilayah perancangan yaitu lahan pemukiman di daerah Cigadung.

### 1.4.2. Ruang Lingkup Studi

Ruang lingkup dan batasan perancangan adalah sebagai berikut:

1. Mencakup untuk pendidikan bagi anak usia sampai 12 tahun.
2. Mencakup usaha untuk memberi citra baru pada bangunan pendidikan.

Ruang lingkup studi fungsi bangunan adalah fungsi museum dan fungsi *preschool* yang terdiri atas: *day care, play group* dan taman kanak-kanak. Definisi dari *preschool* adalah:

- Taman Kanak-kanak (TK) adalah penyelenggaraan PAUD jalur pendidikan formal untuk usia anak 4 - ≤6 tahun.

- *Day care dan play group* adalah penyelenggaraan PAUD jalur pendidikan nonformal untuk anak usia 0 - <2 tahun dan 2 - <4 tahun.

## 1.5. Kerangka Berpikir

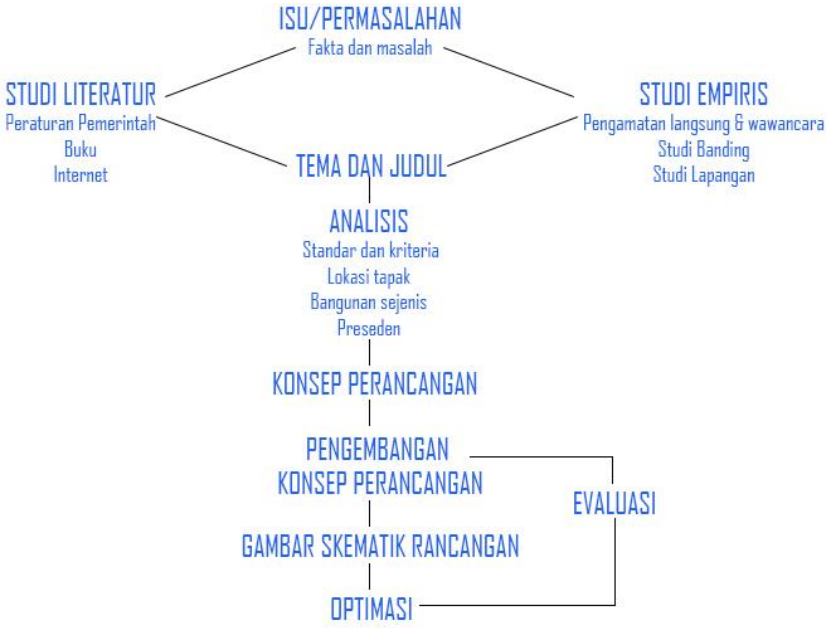



*Diagram 1. Kerangka Berpikir*

*(Sumber : Data Pribadi)*

## 1.6 Sistematika Pembahasan

### BAB I. PENDAHULUAN

Pada Bab I, memuat latar belakang, maksud, tujuan, masalah perancangan, pendekatan perancangan, lingkup dan batasan, kerangka berpikir dalam Perencanaan Museum dan *Preschool*.

### BAB II. DESKRIPSI PROJEK

Pada Bab II, memuat penjelasan mengenai proyek secara umum, program kegiatan, kebutuhan ruang, studi banding dan studi literatur.

### BAB III. ELABORASI TEMA

Pada Bab III, memuat tentang pengertian tema, hubungan tema dengan rancangan projek yang dikerjakan yaitu menyangkut fungsi dan bentuknya (interpretasi tema).

### BAB IV. ANALISIS

Pada Bab IV, memuat tentang data, analisa tapak dan *guidelines*.

## BAB V. KONSEP PERANCANGAN

Pada Bab V, memuat konsep perencanaan dan data-data perencanaan.

## BAB VI. HASIL PERANCANGAN

Pada Bab VI, memuat dan menjelaskan hasil perancangan museum, meliputi *site plan, block plan*, bentukan 3d massa dan tapak bangunan, 3d suasana, maupun eksterior bangunan.