

BAB III TINJAUAN LOKASI PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

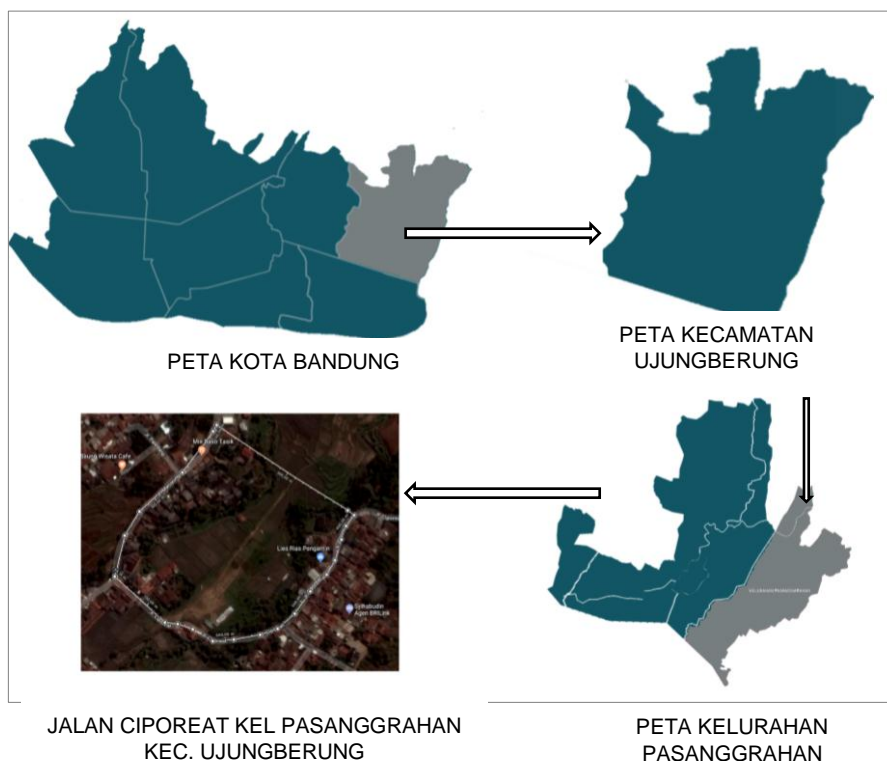
3.1 ANALISIS DAN SINTESIS LOKASI/TAPAK

3.1.1 Latar belakang lokasi

1. Regulasi

Pemilihan lahan Museum Kesenian dan Kebudayaan Sunda mengacu pada Rencana Tata Ruang dan Wilayah (RTRW) dan Rencana Daerah dan Tata Ruang Kota Bandung Tahun 2011-2031, dimana rencana pembangunan dan pengembangan wilayah diarahkan ke Wilayah Bandung Timur. Hal ini karena pembangunan hampir terkonsentrasi di Kawasan Kota Lama dan kurang berkembang di wilayah Bandung Timur, sehingga masih memungkinkan adanya pembangunan atau pengembangan fungsi bangunan/kawasan di Bandung Timur.

Berdasarkan RTRW dan RDTR, SWK Ujungberung memiliki tema Sundapolis, hal ini menjadi dasar dari pemilihan lokasi Museum Kesenian dan Kebudayaan Sunda. Tepatnya berada di blok Pasanggrahan yang diperuntukan sebagai kawasan Seni dan Budaya yang menjadi daya tarik primer di SWK Ujungberung. Keberadaan Museum Kesenian dan Kebudayaan Sunda diharapkan dapat memperkuat citra kawasan di Seni dan Budaya Pasanggrahan.



Gambar 3.1.1 Latar balakang Lokasi
Sumber : Dokumentasi Penulis, 2018



Gambar 3.1.2 Lokasi Tapak Museum Kesenian dan Kebudayaan Sunda, Blok Wisata Pasanggrahan (warna ungu)
 Sumber : RDTR Kota Bandung Tahun 2011-2031

2. Analisis Potensi Lokasi

a. Mapping Museum di Kota Bandung

Mapping museum di Kota Bandung juga dilakukan untuk memperoleh data yang relevan terhadap kebutuhan museum di Kota Bandung. Hal ini berkaitan dengan pemilihan lokasi yaitu berdasarkan jumlah kekurangan museum di suatu wilayah. Pada gambar berikut dapat dilihat bahwa museum paling banyak berada di wilayah Cibeunying. Kejenuhan jumlah museum di satu wilayah tertentu dikhawatirkan kurang menjangkau masyarakat di wilayah lainnya karena jauhnya pencapaian. Selain itu jika membuat museum di SWK yang padat dapat menambah daya saing museum itu sendiri. Oleh karena itu, lokasi yang dipilih berada di Bandung Timur karena jumlah museumnya masih sedikit bahkan tidak ada sama sekali jika dibandingkan dengan di wilayah Bandung Barat.



Gambar 3.1.3 Mapping Museum di Kota Bandung
 Sumber : Dokumentasi Penulis, 2018

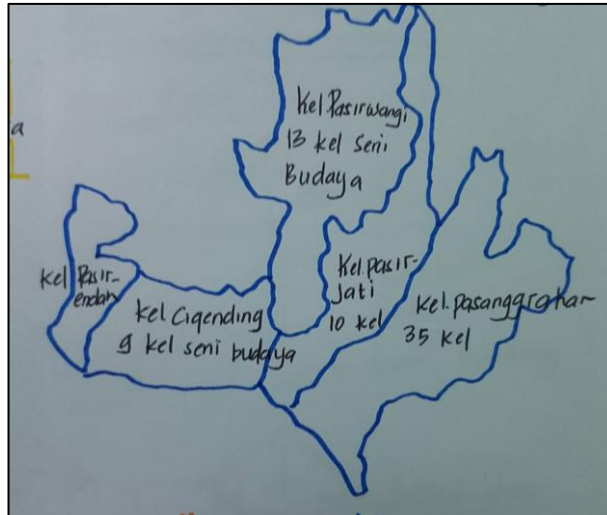
Asep Abdul Rohman Holik, 2018
 MUSEUM KESANIAN DAN KEBUDAYAAN SUNDA JL. CIPOREAT KEL. PASANGGRAHAN KEC.
 UJUNGBERUNG KOTA BANDUNG TEMA: ARSITEKTUR TRADISIONAL SUNDA
 Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

NO	NAMA MUSEUM	SWK	JENIS MUSEUM
1	Museum Pendidikan Indonesia	Bojonegara	Museum sejarah
2	Museum Barli	Bojonegara	Museum seni
3	Museum Bio Farma	Bojonegara	Museum khusus
4	Amazing Art World	Bojonegara	Museum seni
5	Museum Geologi	Cibeunying	Museum sejarah
6	Museum Konferensi Asia Afria (KAA)	Cibeunying	Museum sejarah
7	Museum Mandala Wangsit	Cibeunying	Museum khusus
8	Museum POS Indonesia	Cibeunying	Museum khusus
9	Museum Kereta Api	Cibeunying	Museum khusus
10	Museum Wolff Schoemaker	Cibeunying	Museum khusus
11	Museum Mainan	Cibeunying	Museum khusus
12	Museum Bank OCBC NISP	Cibeunying	Museum sejarah
13	Museum Kota Bandung	Cibeunying	Museum sejarah
14	Museum Lapas Banceuy	Cibeunying	Museum sejarah
15	Museum Zoologi	Cibeunying	Museum ilmu pengetahuan
16	Museum Pembendaharaan	Cibeunying	Museum khusus
17	Museum Bank Indonesia	Cibeunying	Museum khusus
18	Upside Down World	Cibeunying	Museum seni
19	Galeri Soemardja ITB	Cibeunying	Museum seni
20	Museum Sri Baduga	Karees	Museum umum
21	Museum Virajati Seskoad	Karees	Museum khusus
22	Rumah Bersejarah Inggit Garnasih	Karees	Museum khusus
23	Museum Hall Of Fame	Kordon	Museum khusus
24	Museum Nike Ardila	Gedebage	Museum khusus

Tabel 3.1.1 Persebaran Museum di Kota Bandung
Sumber : Dokumentasi Penulis, 2018

b. Mapping Potensi Seni dan Budaya

Selain Mapping persebaran museum di Kota Bandung, pemilihan lokasi juga didasari dari latar belakang potensi seni dan budaya yang ada di kecamatan Ujungberung. Berdasarkan latar belakang potensi seni dan budaya di kecamatan Ujungberung memiliki komunitas seni dan budaya dengan jumlah cukup banyak.



Gambar 3.1.4 Mapping Museum di Kota Bandung
 Sumber : Dokumentasi Penulis, 2018

3.1.2 PENETAPAN LOKASI

1. Kriteria Pemilihan Lokasi

Site merupakan salah satu faktor yang menentukan keberhasilan rancangan sebuah museum. Adapun pertimbangan pemilihan site untuk bangunan museum dapat dilakukan berdasarkan kriteria sebagai berikut (dihimpun dari berbagai sumber) :

NO	KRITERIA	ANALISA	NILAI
1	Lokasi memiliki nilai sejarah/nilai yang relevan terhadap koleksi museum.	Lokasi site yang berada di SWK Ujungberung memiliki Tema Sundapolis, hal ini relevan dengan fungsi Museum Kesenian dan Kebudayaan Sunda	Memenuhi kriteria
2	Lokasi dihubungkan dengan lingkungan yang bersifat community center.	Berada dikawasan pemukiman yang sedang, dan terdapat fasilitas publik di sekitar tapak seperti, rumah sakit, sekolah dan fasilitas publik lainnya.	Memenuhi kriteria
3	Lokasi dihubungkan dengan kedekatan terhadap pendidikan.	Lokasi site dikelilingi oleh beberapa fasilitas pendidikan seperti sekolah dan perguruan tinggi.	Memenuhi kriteria
4	Lokasi mudah dicapai dengan kendaraan umum	Berada di jalan arteri sekunder, dapat dijangkau dengan kendaraan umum maupun pribadi.	Memenuhi kriteria
5	Tapak sesuai RTRW dan RDTR yang di	Pemilihan lokasi proyek didasari dari 2 acuan aturan, yaitu RTRW Kota	Memenuhi kriteria

Asep Abdul Rohman Holik, 2018

MUSEUM KESENIAN DAN KEBUDAYAAN SUNDA JL. CIPOREAT KEL. PASANGGRAHAN KEC. UJUNGBERUNG KOTA BANDUNG TEMA: ARSITEKTUR TRADISIONAL SUNDA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

	tentukan pemerintah daerah.	Bandung 2011 – 2031 dan RDTR Kota Bandung. Kedua acuan tersebut saling beririsan dan memungkinkan adanya pembangunan museum di Sub Wilayah Kota Ujungberung, karena terdapat zona wisata Seni dan Budaya yaitu Blok Pasanggrahan	
6	Aksesibilitas yang mudah	Berada di jalan arteri sekunder, dapat dijangkau dengan kendaraan umum maupun pribadi.	Memenuhi kriteria

Tabel 3.1.2 Penetapan Lokasi
Sumber : Dokumentasi Penulis, 2018

2. Analisis SWOT Tapak Terpilih

- Strength :

Jumlah dan jenis seni budaya Sunda yang beragam dan mendukung citra Ujungberung sebagai wilayah bertema Sundapolis.

Sebagai ruang publik tempat berinteraksi para kelompok seni dan budaya Sunda lokal setempat.

Aksesibilitas baik :

dekat dengan gerbang tol Padaleunyi dan Terminal Cicaheum.

- Weakness

Belum adanya lembaga pendidikan formal seni dan budaya seperti SMK seni maupun Perguruan Tinggi dengan jurusan seni dan budaya Sunda, yang dapat mendukung suplai kegiatan museum.

- Opportunity

Kepadatan penduduk saat ini rendah sehingga masih memungkinkan dibuatnya lingkungan binaan baru.

- Threat

Adanya rencana zona pemukiman tingkat sedang di sekeliling tapak, sehingga adanya kemungkinan pertambahan jumlah penduduk dan wilayah menjadi overcrowded.

3.1.3 Kondisi fisik lokasi

1. Batas Wilayah

✓ Utara : Sawah

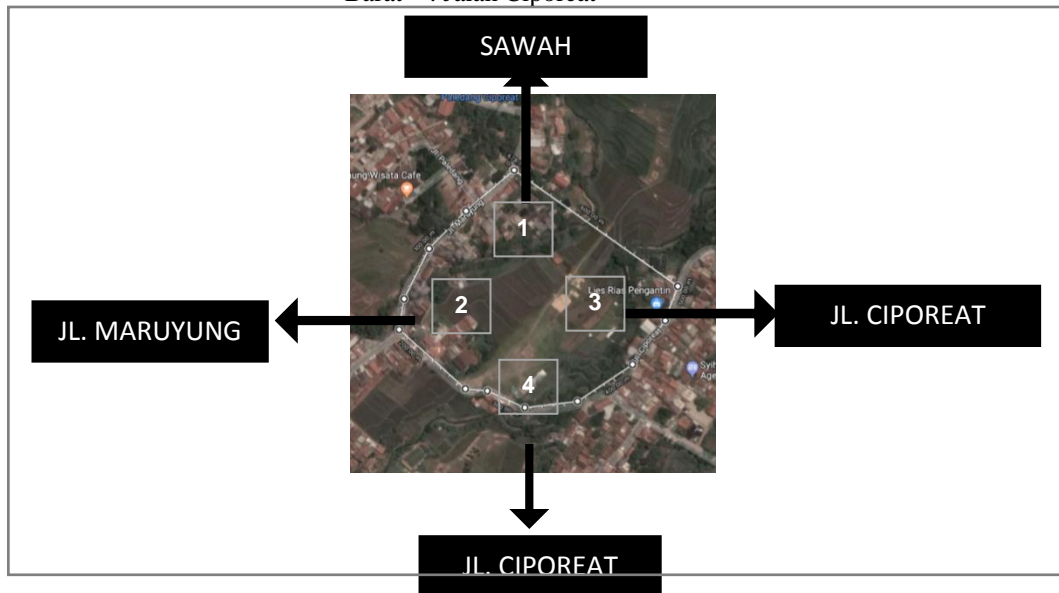
✓ Selatan : Jalan Ciporeat

Asep Abdul Rohman Holik, 2018

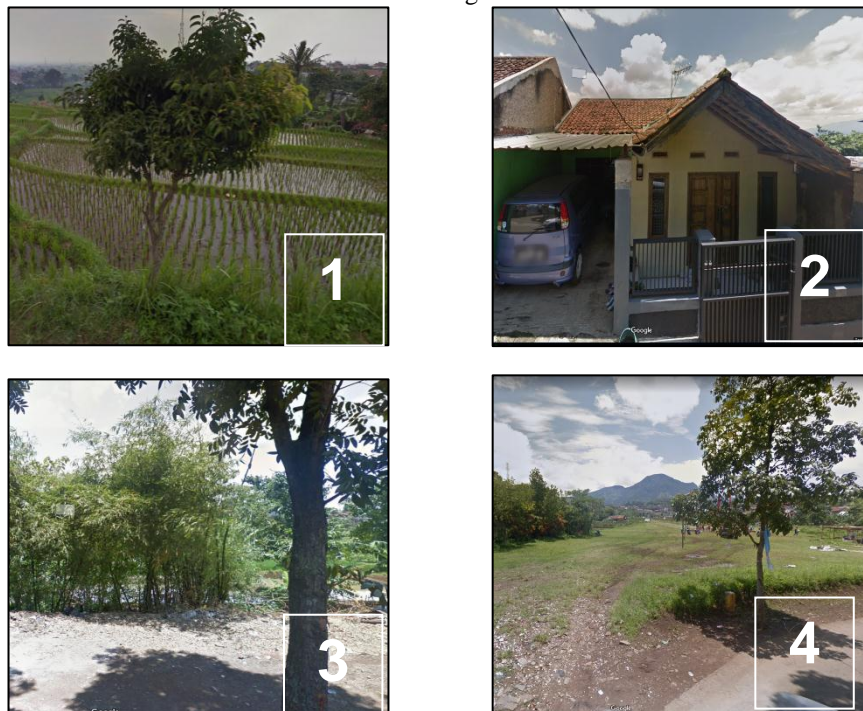
MUSEUM KESENIAN DAN KEBUDAYAAN SUNDA JL. CIPOREAT KEL. PASANGGRAHAN KEC. UJUNGBERUNG KOTA BANDUNG TEMA: ARSITEKTUR TRADISIONAL SUNDA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- ✓ Timur : Jalan Maruyung
- ✓ Barat : Jalan Ciporeat



Gambar 3.1.5 Peta Kel. Pasanggrahan
Sumber : Google Earth



Gambar 3.1.6 View Sekitar Tapak
Sumber : Dokumentasi Penulis, 2018

2. Aksesibilitas

Pencapaian dari pusat transportasi dan gerbang masuk kota Bandung terdekat yaitu :

- a. Melalui Terminal Cicaheum dengan jarak tempuh ke site 6,8 km

Asep Abdul Rohman Holik, 2018
MUSEUM KESENIAN DAN KEBUDAYAAN SUNDA JL. CIPOREAT KEL. PASANGGRAHAN KEC. UJUNGBERUNG KOTA BANDUNG TEMA: ARSITEKTUR TRADISIONAL SUNDA
 Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



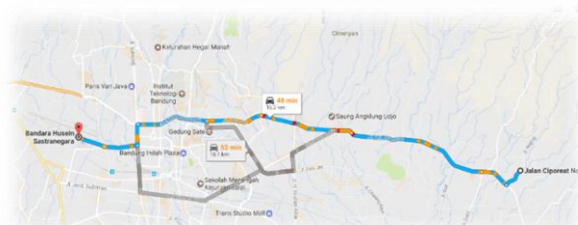
Gambar 3.1.7 Pencapaian dari Terminal Bus Cicaheum
Sumber : Google Maps

b. Melalui Gerbang tol Padaleunyi dengan jarak tempuh ke site 9,1 km



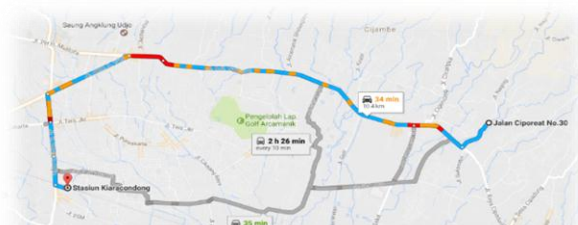
Gambar 3.1.8 Pencapaian Pencapaian dari Gerbang Tol Padaeunyi
Sumber : Google Maps

c. Melalui Bandar Udara Husein Sastranegara Bandung dengan jarak tempuh ke site 16,2 km.



Gambar 3.1.9 Pencapaian dari Bandara Husein Sastranegara
Sumber : Google Maps

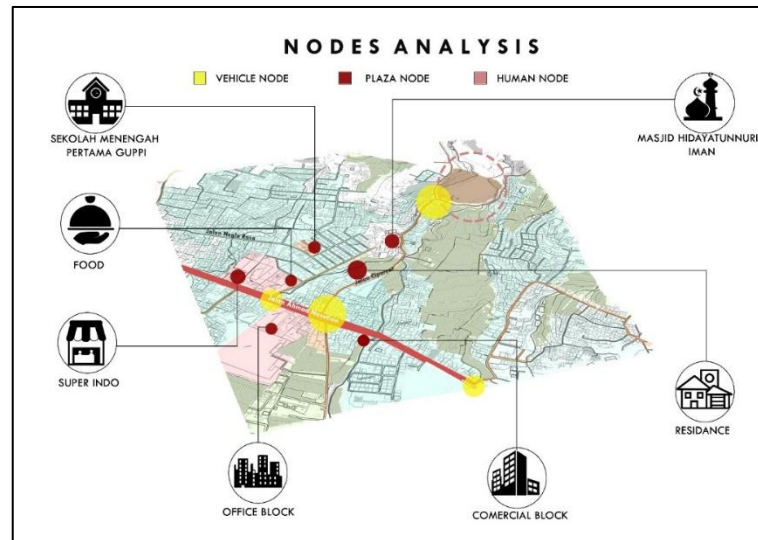
d. Melalui Stasiun Kiarraondong dengan jarak tempuh ke site 10,4 km.



Gambar 3.1.10 Pencapaian dari Stasiun Kereta Api Kiarraondong
Sumber : Google Maps

3. Potensi Lokasi dan Infrastruktur Kota

Berikut ini merupakan titik-titik potensi yang berada di sekitar tapak. Terdapat tiga titik utama (node) yaitu titik-titik kendaraan, plaza, dan aktivitas masyarakat. Selain ini terdapat beberapa infrastruktur kota disekitar tapak diantaranya pesat perbelanjaan, perumahan, area komersil dan area perkantoran.



Gambar 3.1.11 Potensi Lokasi
Sumber : Dokumentasi Penulis, 2018

3.1.4 PERATURAN BANGUNAN KAWASAN SETEMPAT

- Luas Lahan : 3,5 Ha (35.000 m²)
- KDB : 60%
- Luas Lantai Dasar Maksimal : 35.000 x 60% = 21.000 m²
- KLB : 2,8
- Jumlah lantai : $(KLB \times L. \text{Lahan}) / KDB = (2,8 \times 35.000) / 21.000 = 4,66 = 4 \text{ Lantai}$
- GSB : $\frac{1}{2} \text{ Rumija} + 1 = \frac{1}{2} \times 10 \text{ m} + 1 = 6 \text{ m}$

3.1.5 TANGGAPAN FUNGSI

Museum Kesenian dan Kebudayaan Sunda ini memiliki beberapa fungsi yang terbagi ke dalam empat fungsi utama, yaitu sebagai berikut:

1. Fungsi Edukasi Museum dapat dijadikan sebagai wadah untuk mengadakan seminar, pelatihan/workshop, penelitian, kuliah umum, diskusi dan sebagai media untuk mencari referensi yang bersifat edukasi.
2. Fungsi Pameran Museum berfungsi sebagai wadah bagi para pengunjung untuk dapat melihat benda-benda koleksi bersejarah maupun replika yang bersifat tetap maupun temporer sehingga pengunjung dapat mengetahui cerita dibalik benda-benda koleksi yang tersimpan.

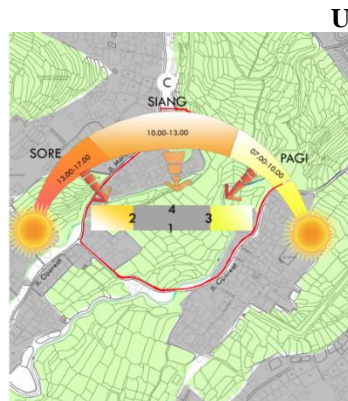
Asep Abdul Rohman Holik, 2018
MUSEUM KESENIAN DAN KEBUDAYAAN SUNDA JL. CIPOREAT KEL. PASANGGRAHAN KEC.
UJUNGBERUNG KOTA BANDUNG TEMA: ARSITEKTUR TRADISIONAL SUNDA
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3. Fungsi Restorasi Museum sebagai media untuk kegiatan perawatan, pembersihan, dan perestorasian benda-benda yang bernilai sejarah.
4. Fungsi Rekreasi Selain bernilai edukatif, museum juga dapat menjadi wadah untuk berekreasi seperti berkumpul bersama teman, berkegiatan jual beli atau berbelanja, berjalan-jalan melihat benda koleksi dengan keluarga, bersantai di area café/ restoran untuk makan, minum, dan sebagainya.

3.1.6 TANGGAPAN LOKASI

Permasalahan dan Respon Tapak

- a. Orientasi Matahari



Gambar 3.1.12 Analisis orientasi matahari
Sumber : Dokumentasi Penulis, 2018

- Masa bangunan
- Naungan ketika sore hari
- Naungan ketika pagi hari

Analisis :

- Sisi yang terpapar panas paling besar adalah sisi no. 2 pada sore hari dan sisi no. 3 pada pagi hari (radiasi langsung)
- Sisi no. 4 dan sisi no. 1 merupakan sisi yang paling sedikit terpapar sinar matahari

Sintesis :

- Arah masa bangunan menghadap utara-selatan
- Pada sisi barat dan timur menerapkan konsep double skin façade

- b. Arah angin

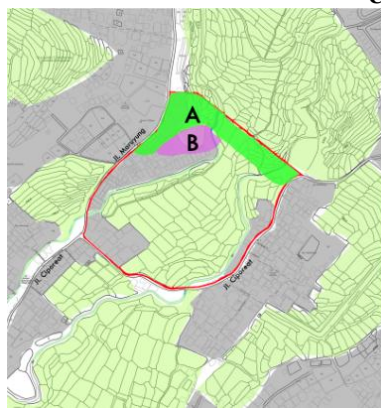
U



Gambar 3.1.13 Analisis Arah Angin
Sumber : Dokumentasi Penulis, 2018

Analisis :

- Site berada dilembah sehingga angin berasal dari atas utara perbukitan
- Angin melalui site menuju ke arah selatan
- Keadaan angin sedang di daerah B



3.1.14 Sintesis Arah Angin
Sumber : Dokumentasi Penulis, 2018

Sintesis

- A = area yang berpotensi ditanami vegetasi yang memiliki aroma wangi sehingga angin dapat menebarkan ke seluruh site
 - B = area vegetasi untuk memecah angin agar tidak terlalu kencang
 - Bukaan berada pada area tenggara dan barat laut untuk memaksimalkan ventilasi alami
 - Tidak menempatkan area pembuangan sampah pada arah tenggara bangunan
- c. Kebisingan

U



Gambar 3.1.15 Analisis Kebisingan
Sumber : Dokumentasi Penulis, 2018

Keterangan :

- Kebisingan Tinggi
- Kebisingan Sedang

Analisis :

- Kebisingan primer di titik 1 karena merupakan nodes dari rencana akses masuk dari jl. Ciporeat
- Kebisingan sekunder
- Kebisingan tersier

U



Gambar 3.1.16 Sintesis Kebisingan
Sumber : Dokumentasi Penulis, 2018

Sintesis :

- Memberikan barrier berupa pepohonan/ vegetasi untuk meredam bising
- Menjadikan area sebagai servis
- d. Sirkulasi kendaraan dan pejalan kaki

U



Gambar 3.1.17 Analisis Sirkulasi kendaraan dan Pejalan Kaki
 Sumber : Dokumentasi Penulis, 2018

Analisis :

- Volume kendaraan saat ini tidak padat, tetapi dibutuhkan pelebaran jalan untuk proyeksi masa dapan
- Tidak terdapat pedestrian way, aktifitas perjalan kaki rendah

U

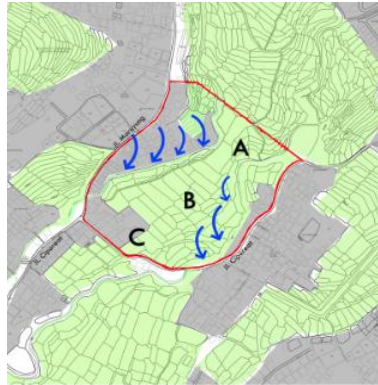


Gambar 3.1.18 Sintesis Sirkulasi kendaraan dan Pejalan Kaki
 Sumber : Dokumentasi Penulis, 2018

Sintesis :

- Mengacu pada RDTR akan ada penambahan akses ke site dengan lebar jalan sebesar 6m
 - Membuat jalur pedestrian
 - Dari akses utama, jalur masuk ke site berada dititik A karena relatif datar dengan jarak 30 meter dari pertigaan jalan
 - Dari akses utama, jalur masuk perjalanan kaki berada dititik B.
- e. Drainase

U



Gambar 3.1.19 Analisis Drainase
Sumber : Dokumentasi Penulis, 2018

Analisis :

- Air hujan mengalir dari arah utara ke arah selatan karena posisi kontur
- Perlu barrier di titik A agar air tidak mengalir ke Titik B. Hal ini agar tidak ada genangan air di tapak
- Perlu saluran air di area C

U



Gambar 3.1.20 Sintesis Drainase
Sumber : Dokumentasi Penulis, 2018

Keterangan

Saluran drainase buatan

Arah air hujan

Sintesis :

Menambah drainasi buatan pada bagian utara dan selatan tapak

f. Existing



Gambar 3.1.21 Analisis Existing
Sumber : Dokumentasi Penulis, 2018

Analisis :

- Luas Lahan : 3,5 Ha (35.000 m²)
- KDB : 60%
- Luas Lantai Dasar Maksimal : 35.000 x 60% = 21.000 m²
- KLB : 2,8
- Jumlah lantai : $(KLB \times L. \text{Lahan}) / KDB = (2,8 \times 35.000) / 21.000 = 4,66 = 4 \text{ Lantai}$
- GSB : $\frac{1}{2} \text{ Rumija} + 1 = \frac{1}{2} \times 10 \text{ m} + 1 = 6 \text{ m}$



Gambar 3.1.22 Sintesis Existing
Sumber : Dokumentasi Penulis, 2018

Sintesis :

- Mengacu pada RDTR SWK Ujungberung are pemukiman ditiadakan pada site yang terpilih
- Adanya garis sempadan sungai
- Mengacu pada RDTR SWK Ujungberung, jalan akan mengalami pelebaran dan area masuk menuju site akan dipindahkan. pelebaran jalan akan menjadi 6m sehingga GSB= 4m

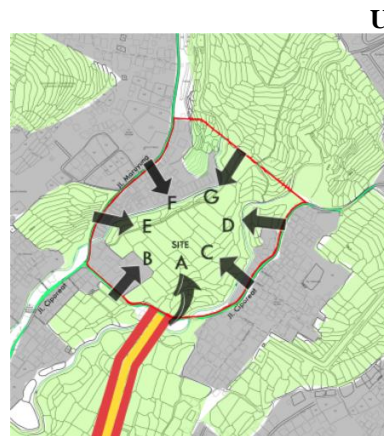
Asep Abdul Rohman Holik, 2018

MUSEUM KESENIAN DAN KEBUDAYAAN SUNDA JL. CIPOREAT KEL. PASANGGRAHAN KEC. UJUNGBERUNG KOTA BANDUNG TEMA: ARSITEKTUR TRADISIONAL SUNDA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

g. Potensi View

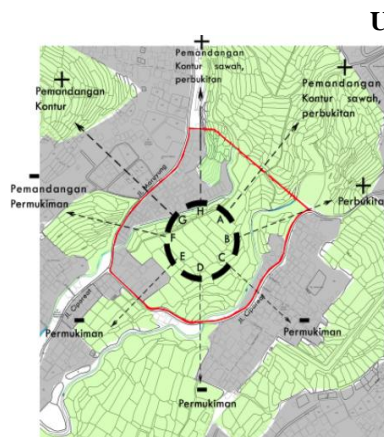
1. Pemandangan ke dalam tapak



Gambar 3.1.23 Analisis Potensi View
Sumber : Dokumentasi Penulis, 2018

2. Pemandangan ke luar tapak

Kondisi luar tapak diasumsikan sudah sesuai fungsi RDTR, yaitu permukiman tingkat kepadatan sedang.



Gambar 3.1.24 Analisis Potensi View
Sumber : Dokumentasi Penulis, 2018

Analisis :

- Pemandangan ke dalam tapak dapat dimaksimalkan di titik A,B,C dan D atau G

-Pemandangan ke luar tapak yang potensial berada di titik A, H, B. Titik-titik ini dapat dijadikan are fungsi rekreasi/publik. Sedangkan titik C-D-E-F memiliki view kurang potensial. Dapat dijadikan area fungsi privat/ semi publik untuk pengelola

A = Pandangan utama dari rencana akses jalan utama

B = Pemandangan dari JL. Ciporet & pemukiman (kontur rendah)

C = Pemandangan dari JL. Ciporet & pemukiman (kontur rendah)

D = Pemandangan dari JL. Ciporet & pemukiman (kontur tinggi)

Asep Abdul Rohman Holik, 2018

MUSEUM KESENIAN DAN KEBUDAYAAN SUNDA JL. CIPOREAT KEL. PASANGGRAHAN KEC. UJUNGBERUNG KOTA BANDUNG TEMA: ARSITEKTUR TRADISIONAL SUNDA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

E = Pemandangan dari JL. Maruyung & pemukiman (kontur sedang)

F = Pemandangan dari JL. Maruyung & pemukiman (kontur tinggi)

G = Pemandangan dari area Seni Budaya Sunda (kontur tinggi)

Sintesis :



Gambar 3.1.25 Potensi View
Sumber : Dokumentasi Penulis, 2018

Keterangan :

A. Zona yang menjadi Vista/ focal point utama

C dan F : Zona dengan olahan Fasade dapat menjadi area fungsi privat untuk pengelola

E : Zona rekreasi / publik utama

3.17 TANGGAPAN TAMPILAN BENTUK BANGUNAN

Tampilan bentuk bangunan merespon dari beberapa analisis dalam tapak. Kesimpulan yang dapat diambil adalah gubahan masa yang harus dinamis untuk merespon bentuk tapak, angin dan juga kontur tapak. Adapun bentuk lingkaran dipilih karena sifatnya yang tidak memiliki sudut, dan dinamis. Selain itu bentuk lingkaran dapat memaksimalkan fungsi area pameran dalam museum.

3.1.8 TANGGAPAN STRUKTUR BANGUNAN

Struktur bangunan dapat menggunakan struktur rangka yang terdiri atas komposisi kolom dan balok dengan menggunakan material beton bertulang dimana kekuatannya dapat menahan beban yang sangat tinggi. Rangka beton bertulang memiliki kelebihan mudah dibentuk sesuai dengan kebutuhan dan tahan terhadap api.

3.2 KONSEP RANCANGAN

3.2.1 USULAN KONSEP RANCANGAN BENTUK

A. Gubahan Maassa

Museum Kesenian dan Kebudayaan Sunda ini merupakan museum ilmu sejarah dan kebudayaan yang memamerkan barang-barang koleksi yang berkaitan dengan bidang seni dan budaya. Oleh karena itu bentuk bangunan harus dapat memberikan ciri khas sesuai dengan jenis

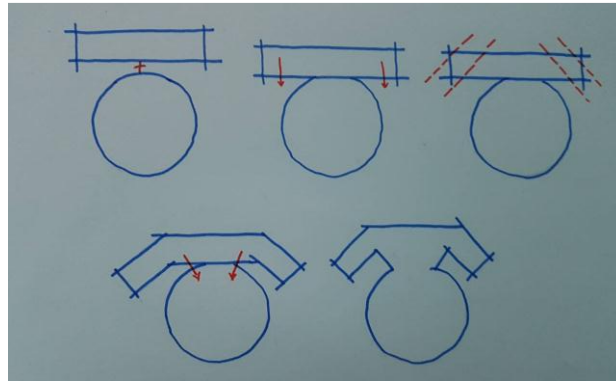
Asep Abdul Rohman Holik, 2018

MUSEUM KESENIAN DAN KEBUDAYAAN SUNDA JL. CIPOREAT KEL. PASANGGRAHAN KEC.
UJUNGBERUNG KOTA BANDUNG TEMA: ARSITEKTUR TRADISIONAL SUNDA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

museumya sehingga para pengunjung dapat langsung mengetahui bahwa bangunan tersebut merupakan sebuah Museum Kesenian dan Kebudayaan Sunda.

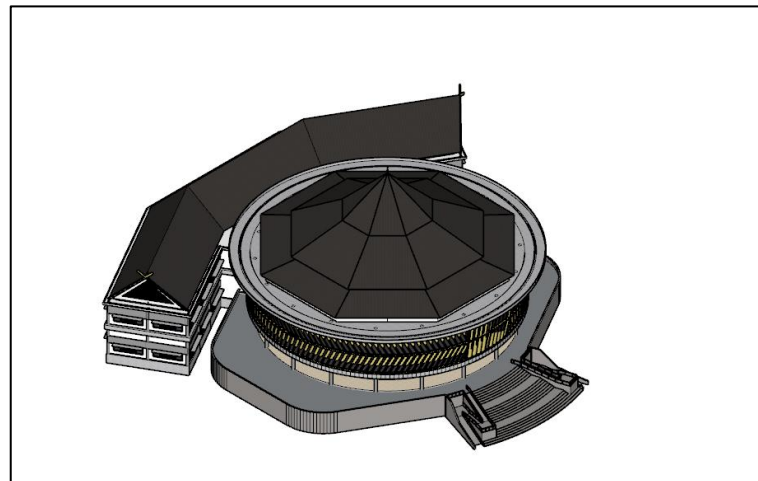
Massa bangunan museum terbentuk dari bentuk geometri dasar yaitu lingkaran dan persegi panjang yang saling terhubung menjadi massa yang dinamis, bentuk lingkaran digunakan untuk fungsi museum sedangkan massa persegi panjang. Bentukkan lingkaran merupakan metafora dari salah satu peralatan dalam gamelan yaitu gong.



Gambar 3.2.1 Gubahan Massa Bangunan Utama
Sumber : Dokumentasi Penulis, 2018

A. Bentuk Bangunan

Bentuk bangunan terdiri dari dua bentuk, bagian utama yaitu bangunan museum mengambil bentukkan lingkaran dan bangunan kantor mengambil bentukkan persegi panjang.



Gambar 3.2.2 Bentuk Bangunan
Sumber : Dokumentasi Penulis, 2018

C. Fasad Bangunan

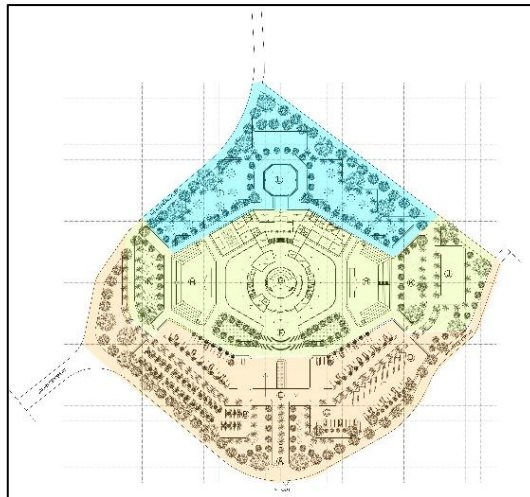
Fasad pada bangunan mengambil konsep tropis dengan menggunakan *double skin façade*, tujuan utamanya yaitu sebagai elemen estetika dan sinar matahari langsung. Konsep bentukkan dari *double skin facade* ini mengambil metafora dari angklung dengan material *conwood*.

3.2.2 USULAN KONSEP RANCANGAN TAPAK (ZONING MAKRO)

A. Permintakatan

Konsep permintakatan menggunakan konsep tata letak pada Arsitektur Tradisional Sunda, yaitu membagi tiga bagian pada tapak. Pembagaian tersebut adalah hilir, sineger tengah, dan girang. Pada bagian girang difungsikan untuk fasilitas outdoor seperti pendopo seni dan gazebo.

Pada bagian sineger tengah adalah area yang memiliki ketinggian kontur berbeda dari hilir dan girang sehingga keadaan sineger tengah ini lebih tinggi, area sineger tengah digunakan untuk fungsi utama yaitu Museum Kesenian dan Kebudayaan Sunda. Pada bagian hilir berfungsi sebagai area servis dan area parkir kendaraan, selain itu terdapat pula ruang terbuka pasif berupa taman dan beberapa bagian sebagai RTH pembatas lahan.

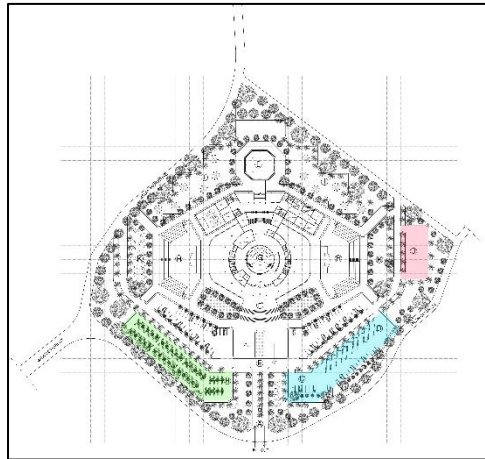


Gambar 3.2.3 Konsep Pemintakatan
Sumber : Dokumentasi Penulis, 2018

B. Pencapaian dan sirkulasi

Akses utama berada di bagian selatan tepatnya pintu masuk utama, sedangkan akses servis khususnya loading dan unloading barang berada di bagian utara.

Pada sekeliling tapak dibuat jalur pedestrian sebagai fasilitas pejalan kaki sehingga memudahkan akses kedalam bangunan. Pintu masuk terletak kurang lebih 25 m dari persimpangan untuk menghindari kemacetan. Jalan Ciporeat digunakan sebagai jalan servis. Sirkulasi yang dipakai adalah sirkulasi satu arah dengan setiap pengguna berkendara maupun pejalan kaki memiliki jalur sirkulasi yang berbeda-beda.



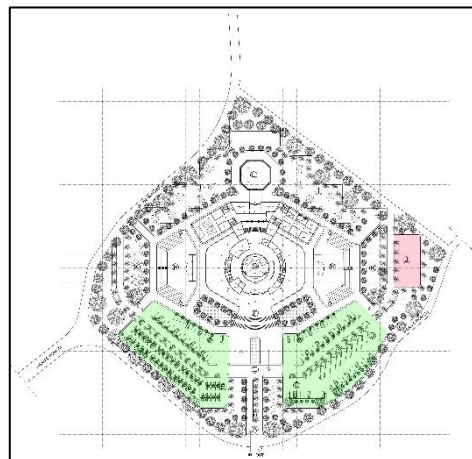
Gambar 3.2.4 Konsep Pencapaian dan Sirkulasi
 Sumber : Dokumentasi Penulis, 2018

Keterangan :

- Sirkulasi mobil dan bis
- Sirkulasi motor
- Sirkulasi servis

C. Parkir

Area parkir dibagi menjadi tiga bagian yaitu tempat parkir kendaraan beroda dua, kendaraan beroda empat dan tempat parkir bus. Area parkir dipusatkan pada bagian selatan atau akses utama (main gate), baik pengguna kendaraan beroda dua, kendaraan beroda empat dan tempat parkir bus.



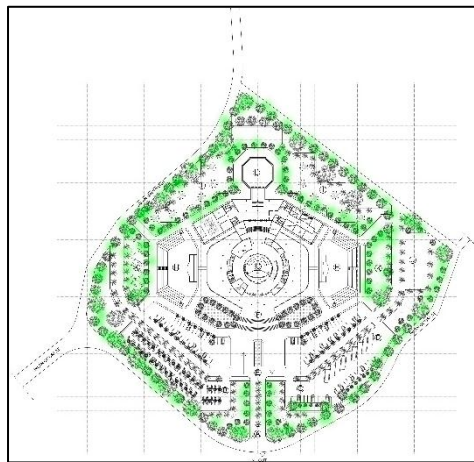
Gambar 3.2.4 Konsep Parkir
 Sumber : Dokumentasi Penulis, 2018

Keterangan

- Sirkulasi bis, motor dan mobil
- Sirkulasi servis

D. Tata Hijau

Vegetasi pada tapak terdiri dari vegetasi peneduh, vegetasi penghias, dan vegetasi penunjuk arah. Vegetasi peneduh di tempatkan pada area yang membutuhkan naungan lebih seperti area yang terkena sinar matahari terlalu banyak, area parkir mobil/motor, dan area duduk yang membutuhkan naungan pohon. Vegetasi penghias ditempatkan di area samping pedestrian dan ditempatkan di area-area yang berfungsi sebagai ruang publik untuk menambah keindahan. Vegetasi pengarah diletakkan di area pinggir jalur masuk dan keluar kendaraan dengan tujuan untuk mengarahkan pengunjung dari luar tapak ke dalam tapak. Jenis vegetasi yang akan dipergunakan untuk tanaman perindang diantaranya: pohon gandaria, pohon jamuju, pohon akasia dll. Vegetasi untuk tanaman pengarah dapat menggunakan pohon palm.



Gambar 3.2.5 Konsep Tata hijau
Sumber : Dokumentasi Penulis, 2018

3.2.3 USULAN KONSEP RANCANGAN STRUKTUR

1. Space Frame

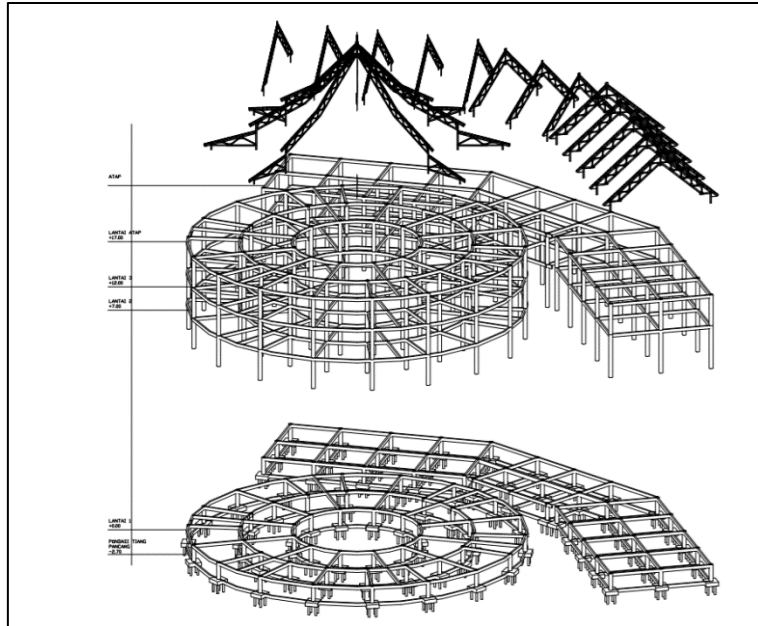
Bentuk bangunan lingkaran dengan bentang yang panjang membuat bagian atap menggunakan struktur rangka hal ini berfungsi untuk memberikan kesan bagian atap yang ringan namun tetap kuat secara fungsi.



Gambar 3.2.6 Space frame
Sumber: www.google.com

2. Struktur Rangka Beton

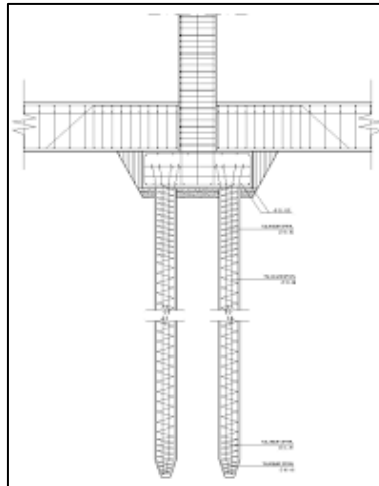
Struktur yang digunakan yaitu struktur rangka beton bertulang karena memiliki beberapa keuntungan, antara lain: kekuatannya menahan beban sangat tinggi, awet, dan tahan terhadap api. Pembuatannya juga dapat dilakukan pada site maupun memesan yang sudah jadi (ready mix).



Gambar 3.2.7 Struktur Rangka Beton
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2018

3. Pondasi Tiang Pancang

Museum Kesenian dan Kebudayaan Sunda menggunakan pondasi tiang pancang karena dapat dibuat dengan sistem pabrikasi, maka mutu beton terjamin dan bisa mencapai daya dukung tanah yang paling keras. Selain itu penggunaan pondasi tiang pancang relative lebih ekonomis dibandingkan menggunakan pondasi sumuran.



Gambar 3.2.8 Pondasi Tiang Pancang
 Sumber: www.google.com

3.2.4 USULAN KONSEP RANCANGAN UTILITAS

a. Pencahayaan

Pencahayaan digunakan agar dapat menciptakan nuansa dan karakter ruang yang diinginkan. Kejelasan suatu objek tergantung oleh fungsi pencahayaan pada ruang pameran adalah agar benda pameran dapat terlihat dan menciptakan kontras dalam objek dan antara objek dan latar belakangnya. Penggunaan lampu yang disarankan adalah *fluorescent* dan *LED* yang minim menghasilkan gelombang UV. Pada siang hari, pencahayaan di sebagian ruangan dapat menggunakan cahaya matahari melalui bukaan. Berikut tabel tata pencahayaan ruangan :

Ruang	Level pencahayaan	Warna Lampu	Keterangan
Lobby	200 lux	Neutral Light	Menggunakan cahaya matahari melalui bukaan
R. Pameran	50-200 lux	Warm Light	Penggunaan jenis lampu track lighting General lighting dibuat lebih redup
Perpustakaan	300 lux	Neutral Light	Menggunakan cahaya matahari melalui bukaan
Ruang Preservasi dan Konservasi	300 lux	Neutral Light	Menggunakan cahaya matahari melalui bukaan
R. Pengelola	300 lux	Neutral Light	Menggunakan cahaya matahari melalui bukaan
Toilet	150 lux	Warm Light	

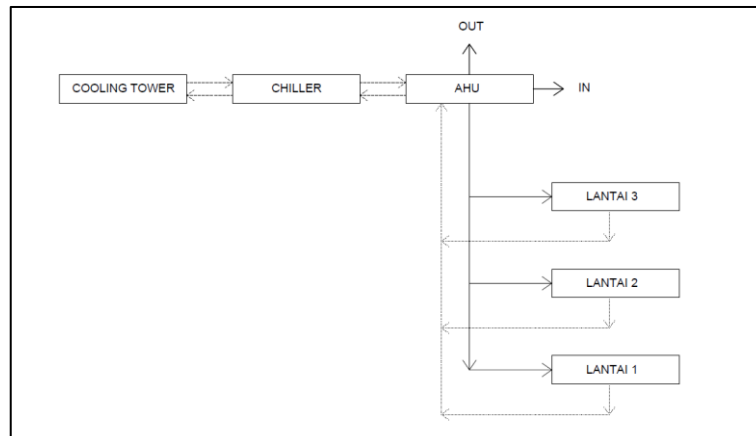
b. Tata Suara

Percakapan manusia (*human speech*) berada di antara frekuensi 600 – 4000 Hz. Dan kepekaan telinga manusia terhadap frekuensi suara berkisar 100 – 3200Hz.

Pada museum ini ruang pameran dan auditorium dibutuhkan suasana yang hening, sepi, sunyi agar mencerminkan suasana seperti di luar angkasa, sehingga pada ruangan tersebut harus mempertimbangkan penataan akustiknya.

c. Penghawaan

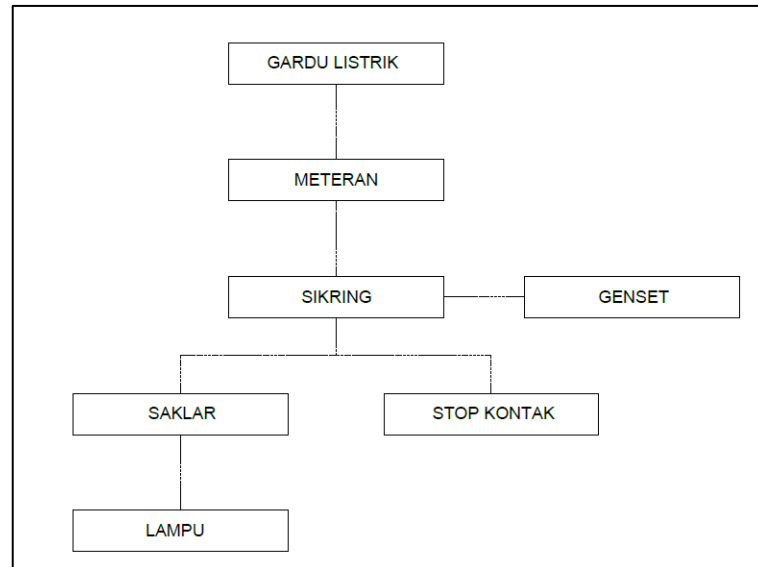
Untuk mendapatkan suasana yang dapat dirasakan nyaman, maka suhu di dalam ruangan sebaiknya berkisar antara 23°C - 25°C dengan kelembaban sekitar 80% - 90%. Untuk mendapatkan suasana tersebut dibutuhkan alat pengatur udara, yaitu AC unit yaitu dengan sistem AC sentral dan Package unit, sehingga penghawaan dalam museum ini dibantu dengan alat pengatur udara untuk mendapatkan kenyamanan yang diinginkan.



Gambar 3.2.9 Sistem AC Central
Sumber : Dokumentasi Penulis, 2018

d. Sumber Daya Listrik

Sumber listrik museum ini dipasok dari oleh PLN (Perusahaan Listrik Negara). Dengan mempertimbangkan terhadap faktor kenyamanan pengunjung yang merupakan faktor utama dalam bangunan museum ini, maka kemungkinan terputusnya aliran dari PLN dapat terjadi, sehingga untuk mengatasinya menggunakan generator set yang dapat menghasilkan aliran listrik secara berkelanjutan dan memiliki kapasitas daya sekitar 80% dari daya yang dihasilkan PLN untuk menjaga kondisi ruangan yang terdapat barang koleksi yang memiliki persyaratan khusus dalam pencahayaan maupun penghawaan seperti pada ruang pameran dan ruang penyimpanan koleksi.



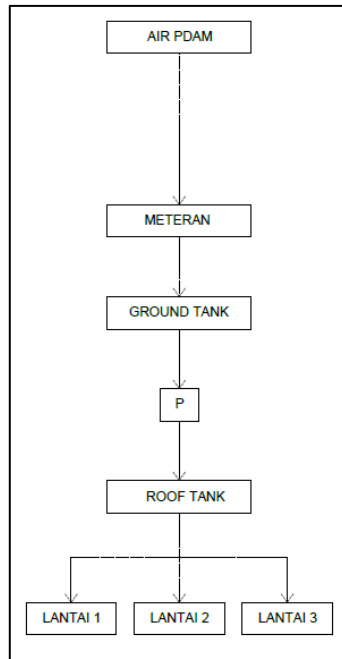
Gambar 3.2.10 Sistem Elektrikal
 Sumber : Dokumentasi Penulis, 2018

e. Sanitasi

Sanitasi terdiri dari dua bagian sebagai berikut:

1) Sistem Air Bersih.

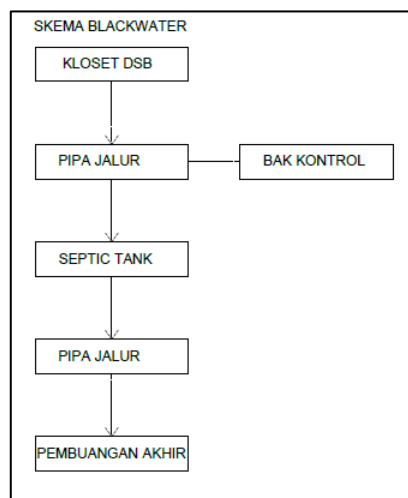
Kebutuhan air bersih ini diperlukan untuk unit publik serta keperluan penanggulangan kebakaran. Terdapat 2 sistem penyediaan air bersih, yaitu Sistem Down Feed distribution dan Sistem Up Feed distribution. Sumber Air Bersih pada museum menggunakan PAM.



Gambar 3.2.11 Sistem Air Bersih
Sumber : Dokumentasi Penulis, 2018

2) Sistem Air Kotor

Sistem Pembuangan Air Kotor, merupakan sistem instalasi untuk mengalirkan air buangan yang berasal dari peralatan saniter maupun hasil buangan dapur. Air kotor sendiri terdiri dari beberapa macam yaitu air limbah, air kotoran, air bekas.



Gambar 3.2.12 Sistem air kotor blackwater
f. Penanggulangan Kebakaran

Sumber : Dokumentasi Penulis, 2018

Museum merupakan bangunan publik dan banyak sekali terdapat benda-benda koleksi yang berharga sehingga faktor keamanan dan kenyamanan harus sangat dipertimbangkan, salah satunya dalam penanggulangan bahaya kebakaran. Bahaya yang ditimbulkan oleh kebakaran dapat

mengancam keselamatan jiwa manusia maupun benda-benda koleksi. Penanggulangan bahaya kebakaran dapat dilaksanakan melalui 2 cara, yaitu:

- a. Pencegahan secara *active fire protection* (sprinkler, APAR, fire hydrant, smoke detector, heat detector).
- b. Pencegahan *pasif fire precaution* (pintu darurat, koridor dan jalan keluar, tangga kebakaran, melengkapi jalur sirkulasi dengan *signage*).

g. Sistem Komunikasi

Sistem Komunikasi didalam bangunan museum terbagi 2, yaitu:

- a. Untuk komunikasi keluar/extern.

Setiap unit publik memiliki satu sambungan keluar dengan fasilitas IDD (International Direct Dialing) untuk sambungan langsung secara internasional.

- b. Komunikasi di dalam bangunan/intern.

Di dalam bangunan museum menggunakan PABX untuk fasilitas telepon secara intern antar pengelola bangunan seperti reception, operator dll. Untuk komunikasi seperti komputer, dll menggunakan sistem LAN dengan satu komputer sebagai server utama.

h. Sistem Pengawasan

Sistem pengawasan yang diterapkan meliputi pengawasan di dalam dan di luar bangunan. Selain menempatkan pos keamanan di beberapa titik dan pemisahan antara entrance pengunjung dan servis. Pada museum ini juga digunakan CCTV (Closed Circuit Television) pada tempat-tempat yang rawan seperti ruang pameran, loading dock, ruang penyimpanan koleksi, dll. Dan dipantau melalui ruang kontrol maupun pos keamanan.

i. Penangkal Petir

Sistem penangkal petir radius (Aktif Early Streamer)

Sistem ini merupakan teknologi terkini, sering juga dikenal dengan sistem payung. Untuk pemasangan penangkal petir ini tidak terlalu rumit, cukup 1 kabel penghantar untuk setiap 1 penangkal petir. Untuk sistem groundingnya dapat menggunakan sistem integrasi untuk mencapai tahanan tanah yang sangat rendah. Sistem kerja penangkal petir ini dengan berusaha untuk menarik lidah petir dari awan, sehingga luncuran petir akan menuju ke penangkal petir tersebut, bukan objek lain disekitarnya.