

BAB III TINJAUAN LOKASI PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

3.1. ANALISIS DAN SINTESIS LOKASI/TAPAK

3.1.1. Latar Belakang Lokasi

1) Regulasi

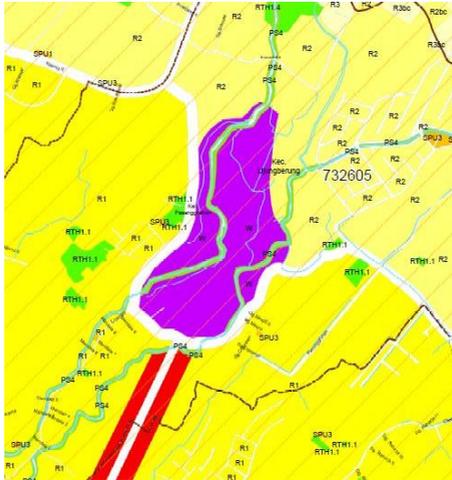
Pemilihan lahan Museum Pangan Tradisional Jawa Barat mengacu pada Rencana Tata Ruang dan Wilayah (RTRW) dan Rencana Daerah dan Tata Ruang Kota Bandung Tahun 2011-2031, dimana rencana pembangunan dan pengembangan wilayah diarahkan ke Wilayah Bandung Timur. Hal ini karena pembangunan hampir terkonsentrasi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

Berdasarkan RTRW dan RDTR, lokasi yang dipilih untuk pembangunan Museum Pangan Tradisional Jawa Barat berada di Sub Wilayah Kota (SWK) Ujungberung, Kecamatan Ujungberung, Kelurahan Pasanggrahan, tepatnya berada di kawasan wisata Blok Pasanggrahan. Hal ini karena Blok Pasanggrahan merupakan area yang diperuntukkan untuk wisata, terutama agrowisata. Keberadaan Museum Pangan Tradisional Jawa Barat diharapkan dapat memperkuat citra kawasan di Kawasan Agrowisata Pasanggrahan.



Gambar 1. Lokasi Proyek

Sumber: Analisis Mata Kuliah Perancangan Arsitektur 5, 2017

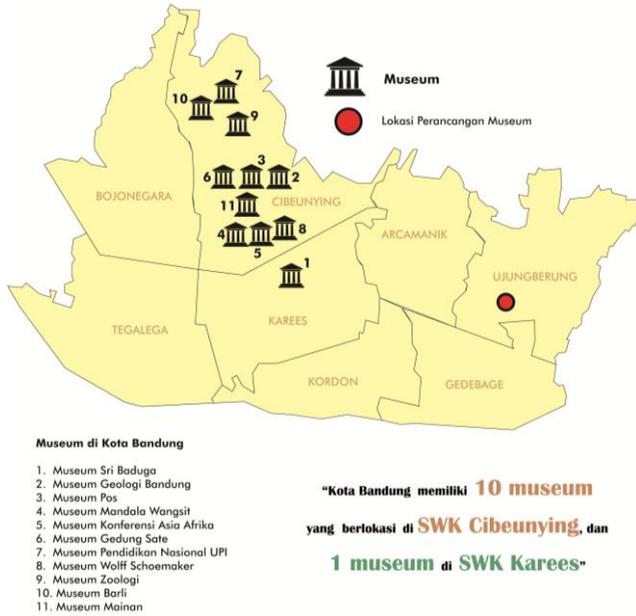


Gambar 2. Lokasi Tapak Museum Pangan Jawa Barat, Blok Wisata Pasanggrahan (warna ungu)

Sumber : RDTR Kota Bandung Tahun 2011-2031

2) Potensi Permuseuman di Bandung Timur

Adapun pertimbangan lain dalam memilih 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. 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.



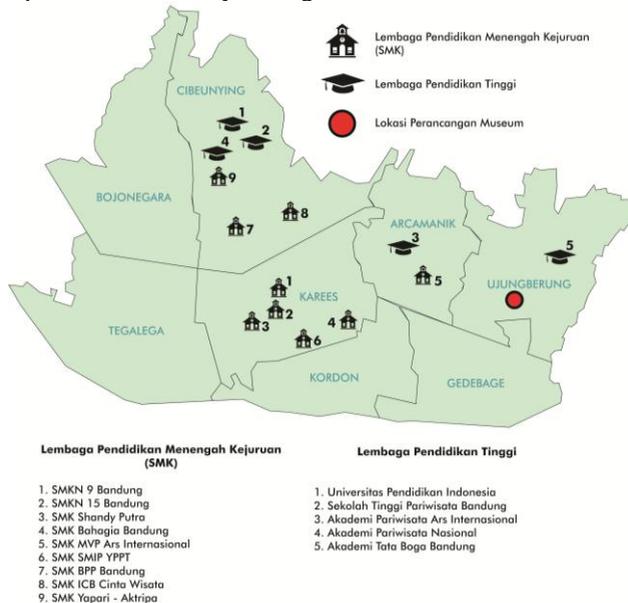
Gambar 3. Peta Persebaran Museum Kota Bandung
Sumber : Analisis Pribadi

Dari peta persebaran museum di atas, dapat dilihat bahwa lokasi museum terkonsentrasi di wilayah Bandung Barat (Cibeunying dan Karees), sehingga masih memungkinkan adanya pembangunan museum di Bandung Timur, terutama di wilayah Ujungberung.

3) Potensi Suplay Keilmuan Jasa Boga di Bandung Timur

Museum memiliki fungsi konservasi, penelitian dan edukasi. Salah pengunjung tetap museum adalah siswa-siswi sekolah mulai dari sekolah dasar sampai sekolah menengah atas sehingga fungsi edukasi dapat lebih ditonjolkan. Sekolah Dasar (SD) dan Sekolah Menengah Pertama (SMP) belum memiliki penjurusan sehingga penentuan lokasi museum belum terlalu spesifik, dapat di wilayah mana saja. Adapun di sekolah menengah

terutama SMK sudah ada penjurusan sesuai bidang keahlian, sehingga jumlah SMK dengan jurusan jasa boga menjadi dasar pertimbangan pemilihan lokasi. Hal ini karena dapat meningkatkan fungsi edukasi museum melalui suplay kelimuan jasa boga dari SMK jurusan Jasa Boga. Selain SMK, lembaga pendidikan tinggi yang menyediakan jurusan jasa boga juga menjadi pertimbangan. Adapun hasil analisisnya sebagai berikut :



Gambar 4. Peta Persebaran Lembaga Pendidikan Jasa Boga di Kota Bandung
Sumber : Analisis Pribadi

Wilayah yang memiliki lembaga pendidikan jasa boga dimulai dari Cibeunying, Karees, Arcamanik dan yang terakhir Ujungberung. Wilayah Ujungberung memiliki 1 perguruan tinggi yang memiliki jurusan Jasa Boga. Diharapkan dengan adanya Museum Pangan Tradisional Jawa Barat, dapat membuat perguruan tinggi tersebut menjadi lebih berkembang.

4) Geografis

Kelurahan Pasanggrahan Kecamatan Ujungberung merupakan salah satu bagian wilayah Kota Bandung dengan memiliki luas lahan sebesar 225 Ha. Secara geografis Kelurahan Pasanggrahan memiliki bentuk wilayah datar atau berombak sebesar 35% dari total keseluruhan luas wilayah. Ditinjau dari sudut ketinggian tanah, Kelurahan Pasanggrahan berada pada ketinggian 800 m di atas permukaan air laut. Suhu maksimum dan minimum di Kelurahan Pasanggrahan berkisar 22-26°C, sedangkan dilihat dari segi hujan berkisar 2.400 mm/th dan jumlah hari dengan curah hujan yang terbanyak sebesar 45 hari.

5) Analisis SWOT

Analisis SWOT museum di wilayah Pasanggrahan adalah sebagai berikut :

Strength	Weakness	Opportunity	Threat
Konten museum yang berkaitan dengan budaya Sunda dan Jawa Barat mendukung citra Ujungberung sebagai wilayah bertema Sundapolis Sebagai ruang publik tempat berinteraksi para penggiat budaya, industri pangan tradisional maupun modern, dan edukasi di Kota Bandung	Belum banyak lembaga pendidikan formal khusus mengenai pangan tradisional yang dapat mendukung suplai kegiatan museum	Kesempatan pengembangan wisata edukasi pangan di Kota Bandung Adanya media baru bagi masyarakat untuk belajar budaya	Ancaman internal berupa kebosanan materi pameran, sehingga dibutuhkan peremajaan (<i>refreshing</i>) materi pameran dalam jangka waktu tertentu

Aksesibilitas baik : dekat dengan gerbang tol Padaleunyi dan Terminal Cicaheum			
--	--	--	--

Tabel 1. Analisis SWOT
Sumber : Analisis Pribadi, 2018

3.1.2. Penetapan 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	ANALISIS	NILAI
1	Ketentuan <i>Land Use</i> dari Pemerintah untuk kawasan pariwisata	Pemilihan lokasi proyek didasari dari 2 acuan aturan, yaitu RTRW Kota 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 yaitu Blok Pasanggrahan. Zona wisata sebagaimana dimaksud pada RTRW termasuk di antaranya daya tarik wisata sekunder yaitu kawasan Agrowisata Pasanggrahan; serta adanya pembangunan fasilitas akomodasi serta fasilitas	Memenuhi kriteria

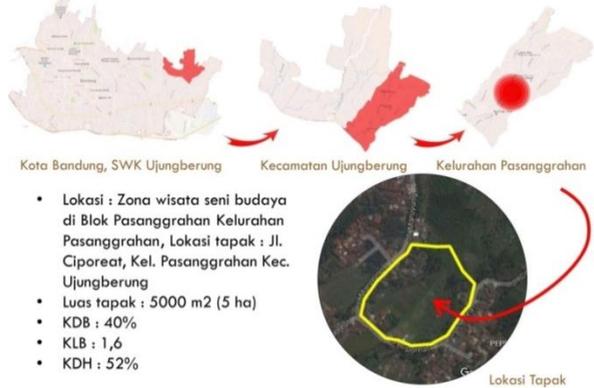
		makan dan minum bernuansa tradisional;	
2	Ketentuan Lokasi Pembangunan Museum		
	Strategis dan mudah dicapai	Berada di jalan arteri sekunder, dapat dijangkau dengan kendaraan umum maupun pribadi.	Memenuhi kriteria
	Lokasi tidak terletak di daerah industri yang banyak pengotoran udara	Lokasi dikelilingi oleh pemukiman padat dan sedang, tidak terdapat pengotoran udara di sekitarnya.	Memenuhi kriteria
	Mudah dijangkau masyarakat, pelajar, wisatawan dan lainnya	Berada di jalan arteri sekunder, dapat dijangkau dengan kendaraan umum maupun pribadi.	Memenuhi kriteria
	Bukan daerah yang berawa	Berada di dataran tinggi	Memenuhi kriteria
	Elemen iklim yang berpengaruh pada lokasi itu antara lain : kelembaban udara setidaknya harus terkontrol mencapai netral, yaitu 55-65 %.		
3	Kriteria lain yang mendukung perlunya sarana rekreasi edukatif di kawasan tersebut	<ul style="list-style-type: none"> a. Belum memiliki museum b. Kurang sarana edukasi selain sekolah dasar 	Memenuhi kriteria

3.1.3. Kondisi Fisik Lokasi

3.1.3.1. Kondisi Eksisting

1) Site Overview

Lokasi perancangan berada di Kota Bandung, tepatnya di SWK Ujungberung, Kecamatan Ujungberung, Kelurahan Pasanggrahan. Keterangan selengkapnya dijelaskan pada gambar berikut :

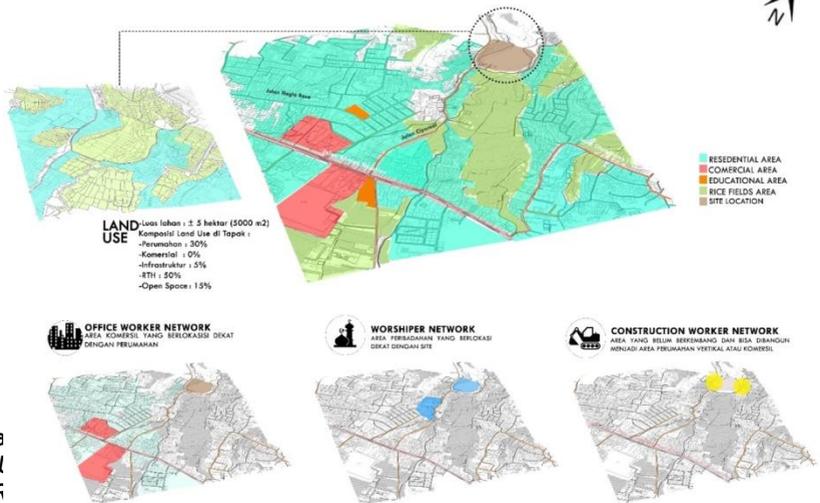


Gambar 5. Lokasi Perancangan

Sumber: Analisis Pribadi, 2017

Lokasi perancangan sebagian besar dikelilingi oleh pemukiman (warna biru) dan sawah (warna hijau).

DISTRICT ANALYSIS

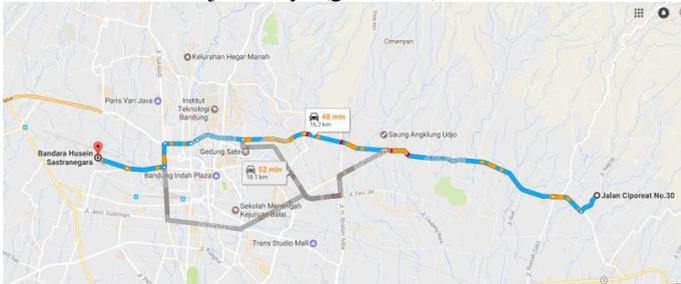


Gambar 6. Eksisting lingkungan sekitar tapak
Sumber: Analisis Mata Kuliah Perancangan Arsitektur 5, 2017

3.1.3.2. Aksesibilitas

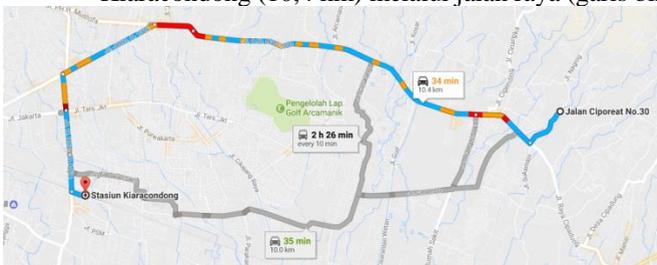
Tapak dapat diakses melalui beberapa jalur pencapaian kendaraan, diantaranya:

- a. Melalui jalur udara dari Bandara Husein Sastranegara (16,2 km) melalui jalan raya (garis biru)



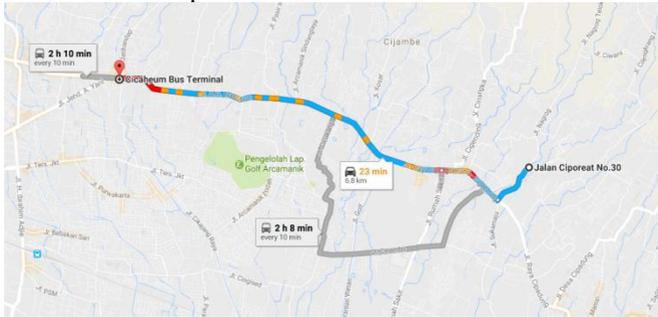
Gambar 7. Pencapaian dari Bandara Husein Sastranegara

- b. Melalui jalur kereta api dari Stasiun Kereta Api Kiaracondong (10,4 km) melalui jalan raya (garis biru)



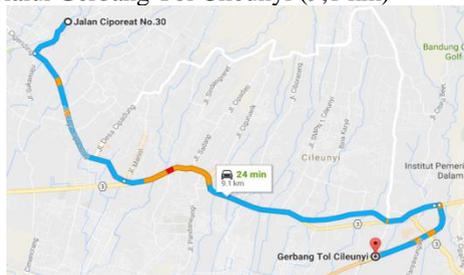
Gambar 8. Pencapaian dari Stasiun Kereta Api Kiaracondong

- c. Melalui Terminal Bus Cicaheum (6,6 km). Jalur transportasi ini adalah jalur yang paling dekat menuju lokasi tapak.



Gambar 9. Pencapaian dari Terminal Bus Cicaheum

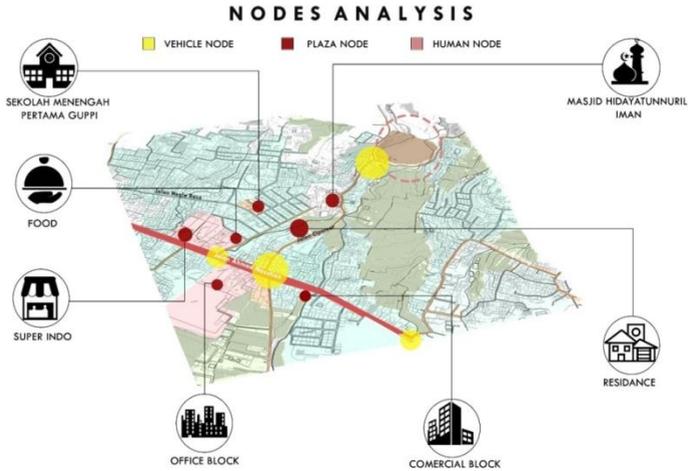
- d. Melalui Gerbang Tol Cileunyi (9,1 km)



Gambar 10. Pencapaian dari Gerbang Tol Cileunyi

3.1.3.3. Potensi Lingkungan

Berikut ini merupakan titik-titik potensi yang berada di sekitar tapak. Terdapat tiga titik utama (node) yaitu titik-titik kendaraan, plaza, dan aktivitas masyarakat.



Gambar 11. Nodes Analysis

Sumber: Analisis Mata Kuliah Perancangan Arsitektur 5, 2017

3.1.4. Peraturan Bangunan/Kawasan Setempat

Tapak berlokasi di Zona Wisata Blok Pasanggrahan dengan rincian peraturan sebagai berikut :



- Lokasi : Zona wisata seni budaya di Blok Pasanggrahan Kelurahan Pasanggrahan, Lokasi tapak : Jl. Ciporeat, Kel. Pasanggrahan Kec. Ujungberung
- Luas tapak : 5000 m2 (5 ha)
- KDB : 40%
- KLB : 1,6
- KDH : 52%

Gambar 12. Peraturan pembangunan pada tapak

Sumber: Analisis Pribadi, 2017

1. Luas Tapak : 5 hektar (50.000 m²)
2. KDB : 40% x 50.000m² = 20.000 m²
3. KLB : 1,6 x 50.000m² = 80.000 m²
4. KDH : 26.000 m²

3.1.5. Tanggapan Fungsi

3.1.5.1. Pewadahan Aktivitas

Aktivitas yang akan diwadahi pada Museum Pangan Tradisional Jawa Barat yaitu kegiatan konservasi, edukasi dan rekreasi yang menasar pada pengunjung segala usia.

3.1.5.2. Total Kebutuhan Ruang

Total kebutuhan dan besaran ruang yang dibutuhkan yaitu:

NO	JENIS RUANG	KAPASITAS	STANDAR	SUM-BER	LUAS RUANG	JML	LUAS AREA
A KELOMPOK RUANG PENERIMAAN							
1	Loket	2 orang/unit Sirkulasi 20%	3 m ² /orang	Asumsi	7,2 m ²	2	14,4 m ²
2	Hall Utama	335 orang Sirkulasi 30%	0,8m ² /orang		348,5 m ²		348,4 m ²
3	R. Informasi	4 orang	3 m ² /orang	Asumsi	12 m ²	1	12 m ²
4	R. Tunggu	100 orang Sirkulasi 30%	1,2 m ² /orang		156 m ²	1	156 m ²
5	Loker Penitipan	150 rak Sirkulasi 20%	0,63 m ² /rak		113,4 m ²	1	113,4 m ²
						Total	644,2 m²
B KELOMPOK RUANG PAMERAN TETAP							
1	Hall Pangan Jawa Barat	100 orang Sirkulasi 40%	1,2m ² /orang	Studi Ruang	292,6 m ²	1	292,6 m ²
2	Hall Sejarah dan Budaya Makan	200 orang Sirkulasi 40%	1,2m ² /orang	Studi Ruang	651 m ²	1	651 m ²
3	Hall Perkakas Masak, Makan dan Minum khas Jawa Barat	50 orang Sirkulasi 40%	1,2m ² /orang	Studi Ruang	230,02 m ²	1	230,02 m ²
4	Hall Cara Memasak Tradisional Jawa Barat	50 orang Sirkulasi 40%	1,2m ² /orang	Studi Ruang	207,2 m ²	1	207,2 m ²
5	Hall		1,2m ² /orang	Studi	344,62	1	344, 62

	Makanan Tradisional Jawa Barat	Sirkulasi 40%		Ruang	m2		m2
6	Hall Makanan dan Tradisi	50 orang Sirkulasi 40%	1,2m2/orang	Studi Ruang	269,15 m2	1	269,15 m2
NO	JENIS RUANG	KAPASITAS	STANDAR	SUM-BER	LUAS RUANG	JML	LUAS AREA
7	Hall Tokoh dan Prestasi Pangan Jawa Barat	50 orang Sirkulasi 40%	1,2m2/orang	Studi Ruang	151,2 m2	1	151,2 m2
8	Hall Makanan Vernakular Jawa Barat	50 orang Sirkulasi 40%	1,2m2/orang	Studi Ruang	256,31 m2	1	256,31 m2
						Total	2.402,1 m2
C	KELOMPOK RUANG PENGELOLA						
1	Ruang Kepala Museum	1 set meja kerja 1 meja diskusi 4 kursi	2 m2 3,4 m2	Neufert	25,36 m2	1	25,36 m2
	Ruang Kepala Museum	1 set meja-kursi tamu 1 set almari Sirkulasi 40%	0,6x0,8 = 1,92 m2 3,4x2 = 6,8 m2 4m2	Neufert	25,36 m2	1	25,36 m2
2	Ruang Staf Administrasi	Kapasitas 10 orang Sirkulasi 20%	4,8m2/orang	Neufert	57,6 m2	1	57,6 m2
3	Ruang Staf Kuratorial	Kapasitas 5 orang Sirkulasi 20%	4,8m2/orang	Neufert	28,8 m2	1	28,8 m2
4	Ruang Staf Konservasi & Preparasi	Kapasitas 10 orang Sirkulasi 20%	4,8m2/orang	Neufert	57,6 m2	1	57,6 m2
5	Ruang Staf Bimbingan & Publikasi	Kapasitas 10 orang Sirkulasi 20%	4,8m2/orang	Neufert	57,6 m2	1	57,6 m2
6	Ruang Staf Registrasi & Dokumentasi	Kapasitas 10 orang Sirkulasi 20%	4,8m2/orang	Neufert	57,6 m2	1	57,6 m2
7	Ruang Rapat	Kapasitas 30 orang Sirkulasi 20%	2m2/orang		72 m2	1	72 m2

8	Lab. Kuratorial	R. Penyimpanan Koleksi (25% ruang pameran tetap + 15% <i>extra space</i>)			681,37 m ²	1	681,37 m ² 150 m ²
		R. Penyimpanan Sementara Sirkulasi 20%		Asumsi		1	48m ²
NO	JENIS RUANG	KAPASITAS	STANDAR	SUM-BER	LUAS RUANG	JML	LUAS AREA
	Lab. Kuratorial	R. Penerimaan & Registrasi (1 set meja kerja) 1 set meja-kursi tamu (1 set almari) Sirkulasi 30%	2 m ² 3,4x2 = 6,8 m ² 4m ²		16,64 m ²	1	16,64 m ²
		R. Pemeriksaan (2 set meja kerja) (1 set almari) Sirkulasi 50%	2 m ² 4m ²		12 m ²	1	12 m ²
		R. Studi Koleksi Sirkulasi 20%		Asumsi	72 m ²	1	72 m ²
10	Lab. Konservasi & Preparasi	Lab. Konservasi Sirkulasi 20%		Asumsi	72 m ²	1	72 m ²
		R. Persiapan Sirkulasi 20%	30	Asumsi	36 m ²	1	36 m ²
		R. Reproduksi		Asumsi	72 m ²	1	72 m ²
		Gudang Alat		Asumsi	72 m ²	1	72 m ²
11	Ruang Arsip	5 rak 7,2 m ² /rak Sirkulasi 20%			43,2 m ²	1	43,2 m ²
12	Ruang Fotografi	Studio Presentasi (2 meja gambar) (1 meja	2,5 m ² /meja 1,7 x 2 m ² =		17,28 m ²	1	17,28 m ²

		diskusi) (1 meja kerja) (1 lemari) Sirkulasi 20%	3,4 m ² 2m ² 4m ²				
		Studio Foto 4x4		Neufert	16 m ²	1	16 m ²
13	Pantry	Kapasitas 20 orang Sirkulasi 20%	0,8 m ² /orang	Asumsi	19,2 m ²	1	19,2 m ²
14	Toilet	Kapasitas 20 orang 5 toilet 4 urinal 2 wastafel Sirkulasi 30%	1,5 x 1,9 0,5 x 0,4 0,4 x 0,6	Neufert	20,19 m ²	2	40,38 m ²
15	Janitor			Asumsi	6m ²	2	12m ²
NO	JENIS RUANG	KAPASITAS	STANDAR	SUM- BER	LUAS RUANG	JML	LUAS AREA
16	Ruang OB	Kapasitas 30 orang 5 meja diskusi 2 lemari Sirkulasi 20%	0,8m ² /orang 1,7 x 2 m ² = 3,4 m ² 4m ²	Neufert	58,8 m ²	1	58,8 m ²
17	Parkir Pengelola	Kapasitas 100 orang 50% motor (50 unit) 30% mobil (30 unit) 15% sepeda (15 unit) 5% truk (5 unit) Sirkulasi 100%	1 x 2,2 = 2,2 m ² 2,4 x 5,5 = 13,2 m ² 1 x 2,2 = 2,2 m ² 2,5 x 6 = 15	Neufert	1.228 m ²		1.228 m ²
						Total	2342,06 m²
D	KELOMPOK RUANG PENUNJANG						
1	Perpustakaan	Bagian Peminjaman & Pengembalian (2 unit meja) (2 unit kursi) (2 unit meja buku)	0,8 x 0,6 0,8 x 0,8 0,8 x 0,6	Neufert	4,16 m ²	1	4,16 m ²

		Sirkulasi 30%					
		Area Baca (25 rak buku) (25 meja baca) (50 kursi baca)	2 x 0,6 1,2 x 0,8 0,5 x 0,5	Neufert	99,38 m2	1	99,38 m2
	Perpustakaan	(4 unit meja computer) (4 unit kursi) Sirkulasi 40%	0,8 x 0,6 0,8 x 0,8				99,38 m2
2	Amphiteater	Kapasitas 300 orang Stage (25% tempat duduk) Sirkulasi 30%	1m2/orang		487,5 m2	1	487,5 m2
3	Auditorium	Kapasitas 300 orang Stage (30% kapasitas) R. Persiapan (30% stage)	1m2/orang		565,5 m2	1	565,5 m2
NO	JENIS RUANG	KAPASITAS	STANDAR	SUM-BER	LUAS RUANG	JML	LUAS AREA
	Auditorium	R. Operator Gudang Sirkulasi 30%					
4	R. Workshop	Kapasitas 50 orang R. Persiapan (30% kapasitas) Sirkulasi 30%	2m2/orang		169	1	169
5	Foodcourt	Kapasitas 300 orang Kios makanan (20 unit) Sirkulasi 30%	1,6 m2/orang 8m2/unit	Neufert Asumsi	832 m2	1	832 m2
6	Kios Survenir	10 unit	1 unit = 8 m2	Asumsi	80 m2		80 m2
7	Sekretariat Sahabat Museum	Kapasitas 30 orang Sirkulasi 20%	1,6 m2/orang		57,6 m2	1	57,6 m2
8	Masjid	Kapasitas 100 orang Sirkulasi 40%	1,6 m2/orang		224 m2	1	224 m2

9	R. Pameran Temporer	30% luas ruang pameran tetap		Asumsi	360, 31 m ²	1	360, 31 m ²
10	Parkir Pengunjung	Kapasitas 1000 orang 30% motor (150 unit, 1 unit = 2 orang) 35% mobil (88 unit, 1 unit = 4 orang) 34,5% bus besar (6 unit, 1 unit = 60 seat) 0,5% sepeda (5 unit) Sirkulasi 100%	1 x 2,2 = 2,2 m ² 2,4 x 5,5 = 13,2 m ² 1 x 2,2 = 2,2 m ² 2,6 x 10 = 26	Neufert	3.317,2 m ²	1	3.317,2 m ²
11	Toilet Pengunjung	Kapasitas 1000 orang Toilet 1 unit/100 orang = 10 unit Urinal 1 unit/50 orang = 20 unit	1,5 x 1,9 0,5 x 0,4	Neufert	48,49 m ²		48,49 m ²
NO	JENIS RUANG	KAPASITAS	STANDAR	SUM-BER	LUAS RUANG-AN	JML	LUAS AREA
	Toilet Pengunjung	Wastafel 1 unit/50 orang = 20 unit Sirkulasi 30%	0,4 x 0,6				48,49 m ²
	Total						6.245,15 m²
E	KELOMPOK RUANG SERVIS						
1	R. Genset		3x5	Asumsi	15m ²	1	15m ²
2	R. Pompa		3x3	Asumsi	9m ²	1	9m ²
3	R. Kontrol		3x3	Asumsi	9m ²	1	9m ²
4	Pos Satpam	Kapasitas 4 orang Sirkulasi 20%	Standar 3,2 m ² /org	Neufert	15,36 m ²	2	30,72 m ²
5	R. Komputer Pengawas (CCTV)	Kapasitas 4 orang 20 unit monitor	Standar gerak 1,6 m ² /orang 0,2 x 0,4	Neufert	9,2 m ²	1	9,2 m ²

		pengawas 4 set meja Sirkulasi 20%	2 m2				
7	R. Panel			Asumsi	20 m2	1	20 m2
8	R. AHU	Kapasitas 20 unit AHU Sirkulasi 20%	0,6 x 2	Neufert	28,8 m2	1	28,8 m2
9	R. Reservoir			Asumsi	20 m2	1	20 m2
10	Gudang			Asumsi	20 m2	1	20 m2
11	R. Sampah			Asumsi	20 m2	1	20 m2
12	Parkir mobil servis	Kapasitas 5 unit mobil pick-up Sirkulasi 100%	2,4 x 5,5 = 13,2 m2	Neufert	132 m2	2	132 m2
						Total	313,72 m2
	LUAS KELOMPOK RUANG PENERIMAAN						644,2 m2
	LUAS KELOMPOK RUANG PAMERAN TETAP						2.402,1 m2
	LUAS KELOMPOK RUANG PENGELOLA						2342,06 m2
	LUAS KELOMPOK RUANG PENUNJANG						6.245,15 m2
	LUAS KELOMPOK RUANG SERVIS						313,72 m2
	Luas Ruangan Keseluruhan						11.947,23 m2

Tabel 2. Total Kebutuhan Ruang

Sumber: Analisis Pribadi, 2018

3.1.5.3. Pemintakatan Ruang/Zoning

1) Zonasi Horizontal

Konsep zonasi horizontal pada Museum Pangan Tradisional Jawa Barat adalah sebagai berikut :



Gambar 13. Zonasi Horizontal Bangunan

Sumber: Analisis Pribadi, 2018

2) Zonasi Vertikal

Konsep zonasi vertikal adalah sebagai berikut :



Gambar 14. Zonasi Vertikal Bangunan

Sumber: Analisis Pribadi, 2018

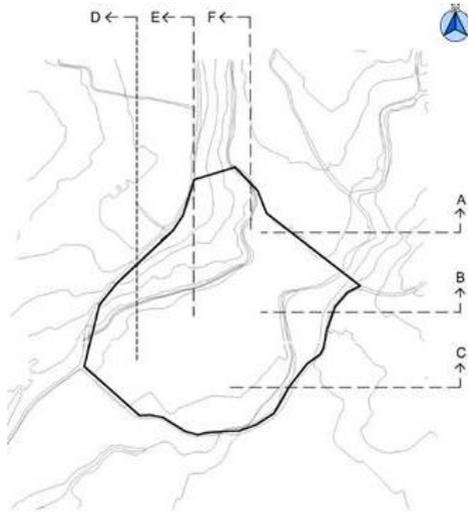
3.1.6. Tanggapan Lokasi

3.1.6.1. Analisis Potensi

1) Permasalahan dan Respon Tapak

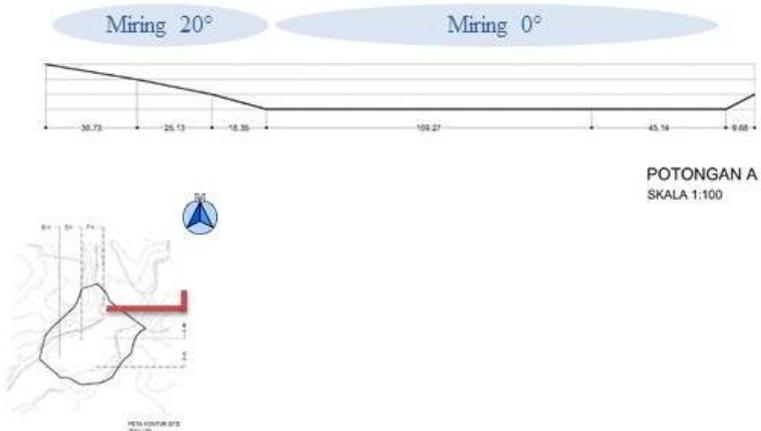
a. Analisis Kontur

Tapak berlokasi di kawasan berkontur. Adapun keadaan kontur pada tapak adalah sebagai berikut :

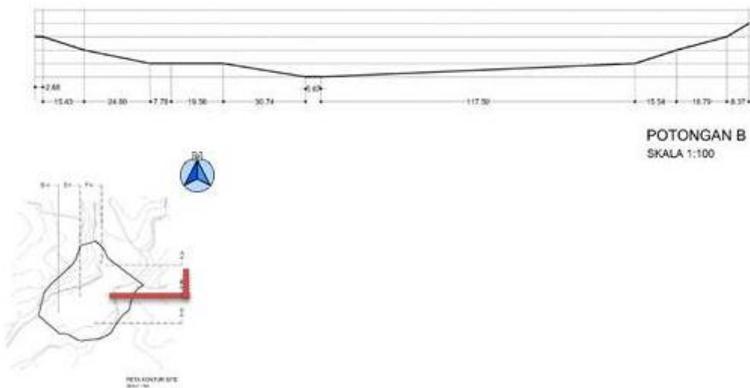


Gambar 15. Peta Kontur pada Tapak
Sumber: Analisis Pribadi, 2017

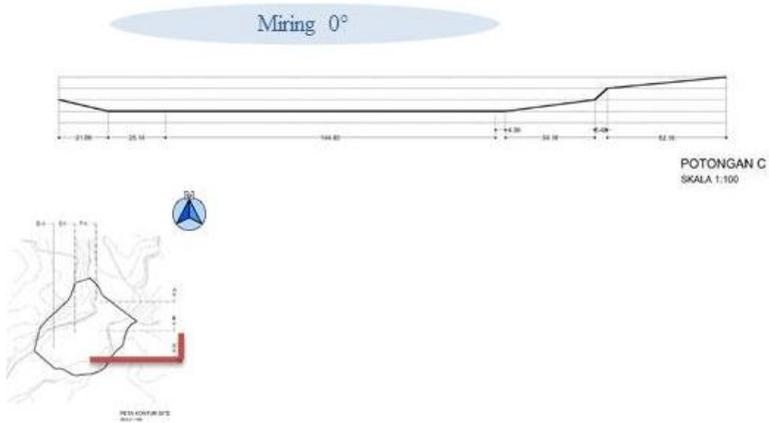
Potongan-potongan kontur tapak adalah sebagai berikut :



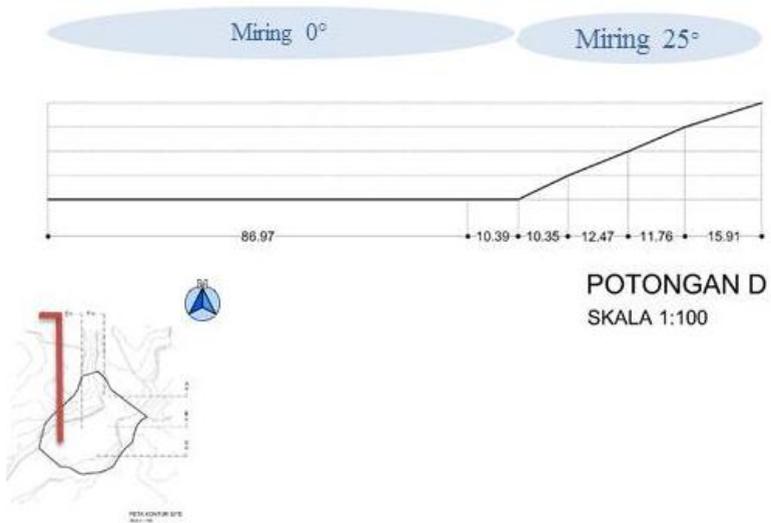
Gambar 16. Potongan A
Sumber: Analisis Pribadi, 2017



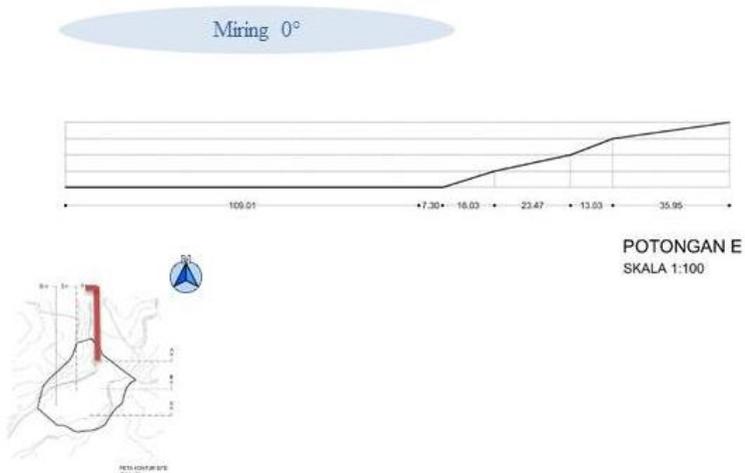
Gambar 17. Potongan B
Sumber: Analisis Pribadi, 2017



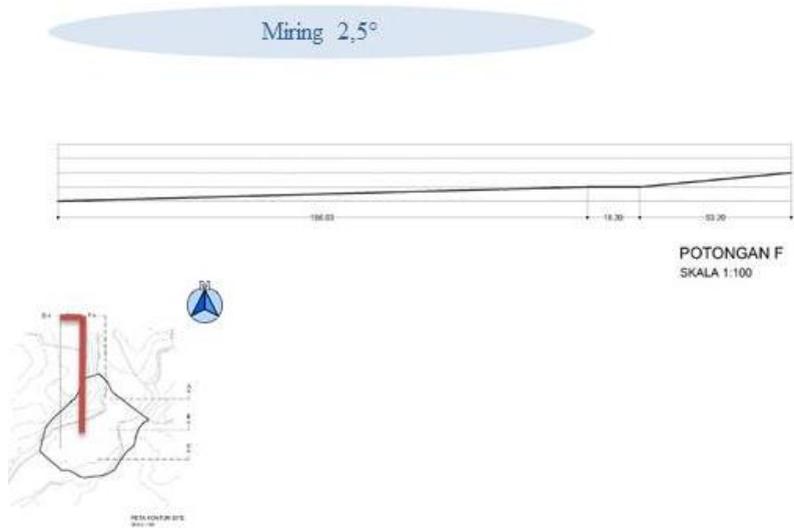
Gambar 18. Potongan C
Sumber: Analisis Pribadi, 2017



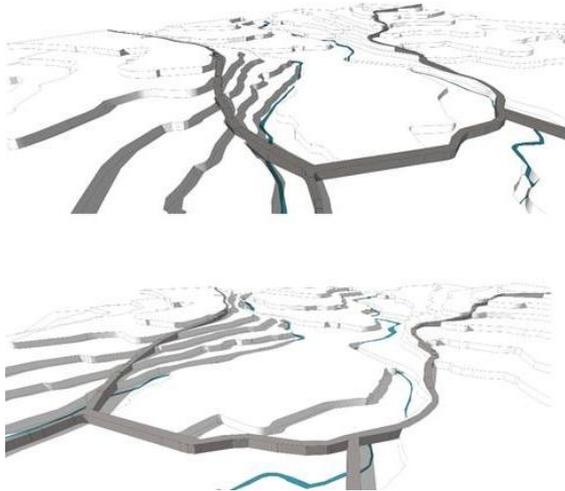
Gambar 19. Potongan D
Sumber: Analisis Pribadi, 2017



Gambar 20. Potongan E
Sumber: Analisis Pribadi, 2017



Gambar 21. Potongan F
Sumber: Analisis Pribadi, 2017

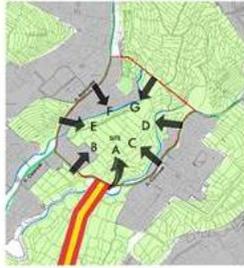


Gambar 22. Perspektif Kontur
Sumber: Analisis Pribadi, 2017

Tapak memiliki kemiringan yang bervariasi, mulai dari 0 derajat (0%) sampai 25 derajat (7%). Perletakkan massa bangunan utama berada di area yang memiliki kemiringan 0%. Sedangkan pada lahan dengan kemiringan di atas 3%, akan difungsikan sebagai bangunan penunjang, area rekreasi dan ruang terbuka hijau.

b. Analisis View

1. Pemandangan ke dalam tapak

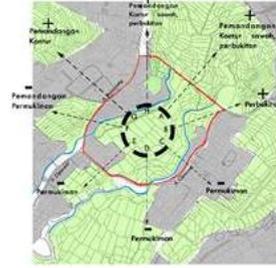


ANALISIS :

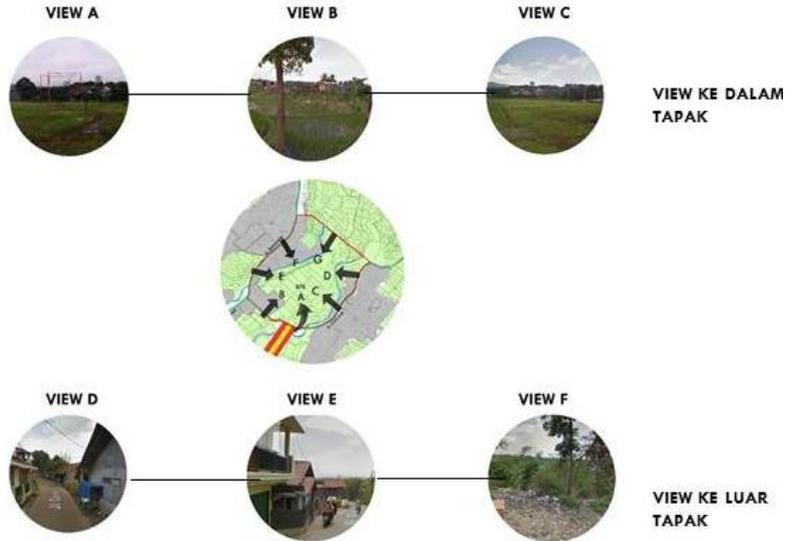
- Pemandangan ke dalam tapak dapat dimaksimalkan di titik A,B,C dan D atau G
- Pemandangan ke lura tapak yang potensial berada di titik A, H, B. Titik-titik ini dapat dijadikan ore fungsi rekreasi/publik. Sedangkan titik C-D-E-F memiliki view kurang potensial. Dapat dijadikan area fungsi privat/ semi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

2. Pemandangan ke luar tapak

*kondisi luar tapak diasumsikan sudah sesuai fungsi RDTR, yaitu permukiman tingkat kepadatan sedang



- 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)
- 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)



Gambar 23. Eksisting View
 Sumber: Analisis Pribadi, 2017

Tapak dikelilingi oleh perumahan, kebun dan sawah. Pandangan/view yang diharapkan dari luar tapak ke dalam tapak adalah view bangunan yang menarik dan dapat dilihat dari semua sisi. Hal ini agar pengunjung atau calon pengunjung tertarik untuk memasuki museum.

Pandangan/view yang diharapkan dari dalam tapak ke luar tapak adalah pemandangan lansekap berupa sawah dan vegetasi. Potensi pemandangan di sekeliling tapak adalah tidak adanya bangunan pencakar langit sehingga pemandangan langit dan lansekap alamnya masih sangat alami. Oleh karena itu di sekeliling tapak akan ditanami vegetasi untuk membuat lingkungan lebih asri sekaligus menutup pandangan ke arah pemukiman penduduk demi kenyamanan pengunjung. Adapun Respon *view* adalah sebagai berikut :



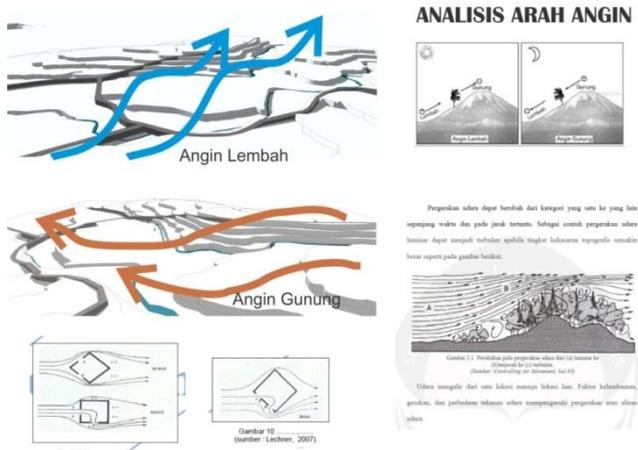
Keterangan :
 A. Zona yang menjadi Vista/ focal point utama
 B. Zona dengan olahan Fasade dapat menjadi area fungsi privat untuk pengelola
 C&D : Zona privat/ service
 E : Zona rekreasi / publik utama

Gambar 24. Respon View/Pandangan

Sumber: Analisis Mata Kuliah Perancangan Arsitektur 5, 2017

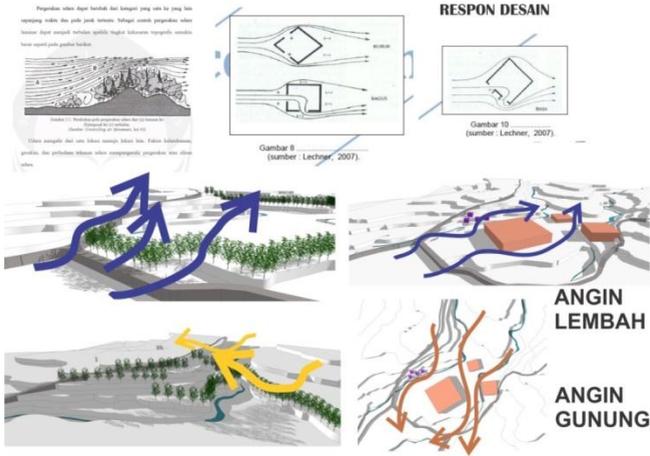
c. Analisis Angin

Tapak berada di area perbukitan sehingga dilalui oleh angin lembah dan angin gunung. Angin lembah berhembus dari bawah (selatan) ke arah atas (utara), sedangkan angin gunung sebaliknya.



Gambar 25. Angin lembah dan angin gunung pada tapak

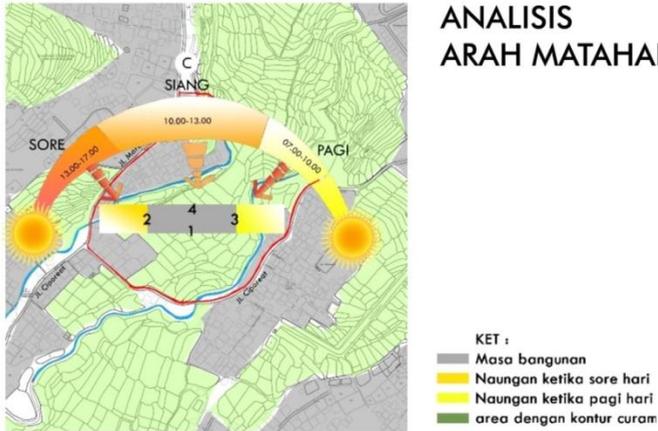
Adapun respon tapak yang diberikan adalah memberikan buffer untuk memecah laju angin yang kencang pada sisi utara dan selatan. Selain itu, orientasi bangunan dibentuk diagonal agar tidak menghalangi laju angin.



Gambar 26. Respon tapak dan bangunan terhadap angin lembah dan angin gunung

d. Analisis Sinar Matahari

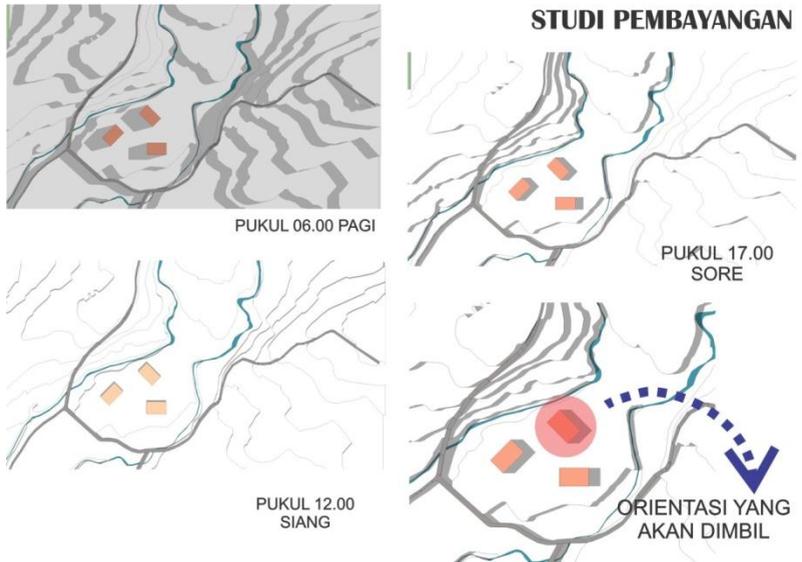
ANALISIS ARAH MATAHARI



ANALISIS :

- Sisi yang terpapar panas paling besar adalah sisi no.2 ketika sore hari (radiasi langsung)
- Area C dengan kontur curam dapat melindungi radiasi langsung terhadap sisi B dengan ketinggian tanahnya pada sore hari

Adapun respon tapak terhadap sinar matahari adalah sebagai berikut :



Gambar 27. Studi Pembayangan

Bentuk dasar bangunan yang diambil penulis adalah lingkaran, sehingga sisi yang terkena sinar matahari akan sama setiap waktunya. Penulis melakukan studi pembayangan dengan 3 bangunan bermassa persegi panjang, yang berbeda orientasi, kemudian mengambil orientasi bangunan yang paling sedikit menghadap barat sebagai orientasi untuk bangunan penunjang lain di museum.

3.1.7. Tanggapan Tampilan Bentuk Bangunan

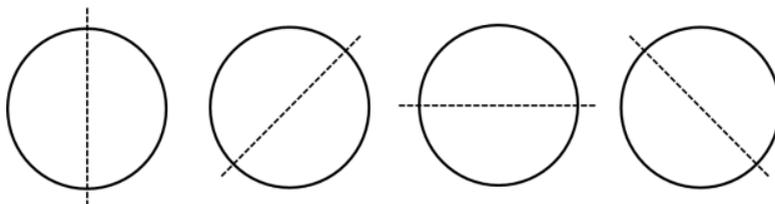
1) Ide dan Gagasan Bentuk

Massa bangunan museum utama dari 1 massa bangunan tunggal. Hal ini karena Penulis ingin mewedahi fungsi-fungsi museum secara terpusat, juga ingin menciptakan bangunan yang cukup monumental di kawasan tersebut sehingga dapat menjadi landmark kawasan.

Bentuk dasar lingkaran dipilih untuk pola bangunan dan pola sirkulasi tapak karena sifatnya yang tidak memiliki sudut, dinamis, dan

memiliki simetri lipat dan putar tidak terbatas. Bentuk ini juga merespon bentuk tapak yang berkontur dan melekok.

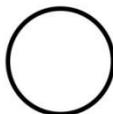
Adapun unsur tema *playful* diterapkan pada massa bangunan yang dibentuk sedemikian rupa agar menyerupai metafora dari bentuk bakul nasi. Bentuk ini akan diterapkan melalui dinding-dinding kisi yang diberi warna berbeda-beda.



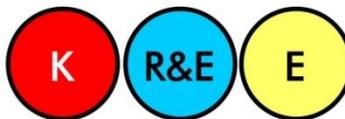
Gambar 28. Simetri Lipat pada Lingkaran

Sumber: google.com

1. *Playful* > bentuk dinamis, bentuk lingkaran

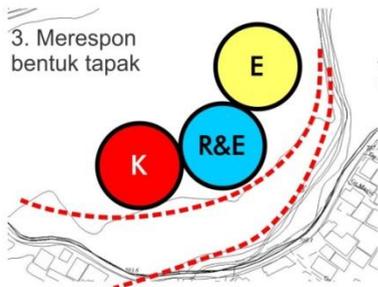


2. Mewadahi 3 fungsi : konservasi, edukasi, rekreasi



Konservasi Rekreasi & Edukasi Edukasi

3. Merespon bentuk tapak



4. Permainan ketinggian massa bangunan untuk menciptakan kesan dinamis



Gambar 29. Transformasi bentuk massa bangunan

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018



Gambar 30. Contoh Pola Dan Bentuk Bakul Nasi Yang Menjadi Ide Awal Massa Bangunan

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018

3.1.8. Tanggapan Struktur Bangunan

Sistem struktur yang digunakan menggunakan beton bertulang. Sistem ini dipilih karena dinilai lebih plastis dan menyesuaikan bentuk bangunan. Selain itu, beton bertulang dipilih untuk alasan keamanan, karena lebih tahan api, mengingat banyak benda-benda pameran di dalam museum.



Gambar 31. Gambaran struktur yang akan digunakan

Sumber : Google.com

Sistem grid yang digunakan adalah grid radial, dengan kolom yang digunakan yaitu lingkaran. Konstruksi bawah menggunakan pondasi straus, konstruksi tengah menggunakan kolom dan balok, dan atap menggunakan plat lantai.

- 1) Jenis Pondasi: Jenis pondasi yang akan digunakan adalah pondasi tiang pancang (strauss)
- 2) Sistem Struktur: Sistem struktur pada bangunan menggunakan struktur beton bertulang.
- 3) Bentuk Struktur: Bentuk struktur mengikuti bentuk dasar bangunan, yaitu lingkaran.
- 4) Material Struktur: Material struktur yaitu beton bertulang

3.1.9. Tanggapan Utilitas

- 1) Penghawaan

Perancangan museum ini akan menerapkan penghawaan alami melalui perletakkan jendela yang pada satu sisi dan rendah pada sisi lainnya (ventilasi silang). Sedangkan untuk ruang pameran, menggunakan AC karena dapat mengatur temperatur dan kelembaban yang diinginkan. Adapun sistem AC yang digunakan adalah gabungan dari AC sentral dan AC split. Sistem AC sentral akan diterapkan ke seluruh ruang pameran, sedangkan AC split pada area pengelola yang dapat menyesuaikan dengan kebutuhan.

- 2) Air Bersih

Lokasi tapak masih bisa dijangkau oleh saluran air dari PDAM. Adapun sumber air yang akan digunakan adalah sumber dari PDAM, dan dari sumur dalam (artesis). Terdapat 2 jalur air pada tapak, akan tetapi hanya dapat digunakan untuk keperluan servis.

- 3) Penanganan Kebakaran

Sistem penanganan kebakaran pada museum ini terdiri dari sistem pasif dan aktif. Sistem pasif mulai dari material tahan api, tangga kebakaran dan jalur evakuasi. Sedangkan sistem aktif menggunakan penempatan alat pemadam api ringan (APAR) pada titik-titik yang mudah dijangkau. Hal ini karena bangunan museum terdiri dari 3 lantai

- 4) Akustik/Tata Suara

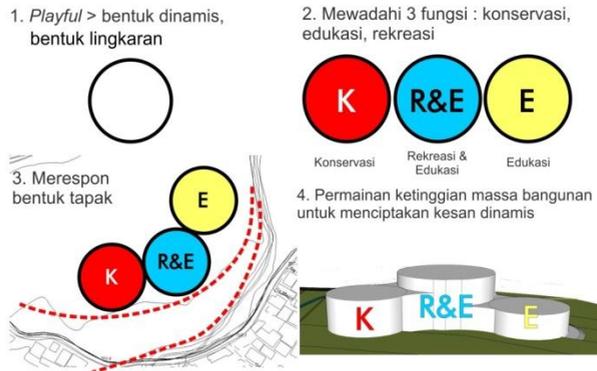
Sistem tata suara dibagi menjadi 2, yaitu sistem terpusat dan sistem terpisah. Sistem terpusat digunakan untuk pengumuman/informasi yang dapat terdengar ke penjuru bangunan dan lingkungan sekitar bangunan yang didistribusikan menggunakan speaker yang tersebar di berbagai titik. Sedangkan sistem terpisah digunakan pada masing-masing ruang pameran, untuk mendukung suasana ruang pameran.

- 5) Listrik
Sistem distribusi listrik berasal dari PLN.

3.2. KONSEP RANCANGAN

3.2.1. Usulan Konsep Rancangan Bentuk

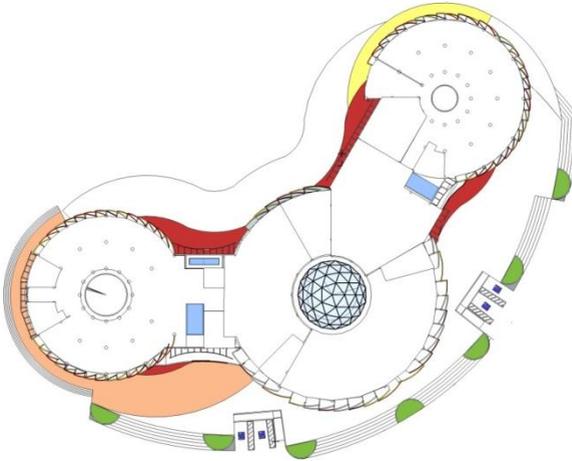
Massa bangunan museum yang mawadahi fungsi utama terdiri dari 1 massa bangunan tunggal. Penulis mawadahi fungsi-fungsi museum secara terpusat karena ingin membuat massa bangunan yang berdiri sendiri (*outstanding*) dan menonjol dari lingkungan sekitarnya. Hal ini juga sesuai dengan konsep bermain, yaitu 'berdiri sendiri dan berada di luar kehidupan sehari-hari'. Transformasi dari bentuk massa bangunannya adalah sebagai berikut:



Gambar 32. Transformasi Bentuk

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018

Massa bangunan ini dibagi menjadi 3 bagian sesuai dengan 3 fungsi museum: konservasi, edukasi, dan rekreasi. Tiga bagian ini merupakan massa berbentuk silinder. Ketiga massa silinder ini dihubungkan oleh massa berbentuk persegi, yang sekaligus menjadi titik dilatasi.

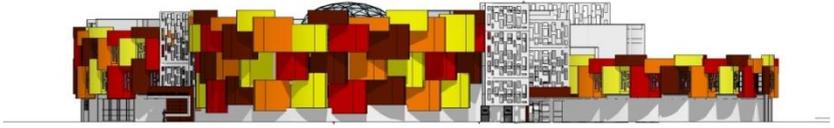


Gambar 33. Massa Bangunan
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018

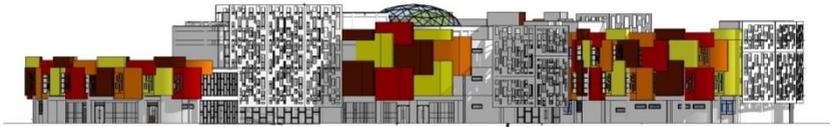
Selain bermain pada gubahan massa bangunan, unsur bermain (*playful*) juga diterapkan pada fasad melalui permainan bidang dan warna. Permainan bidang diterapkan pada dinding, dimana adanya dinding-dinding kisi yang dibuat menonjol dan mencuat pada tiap perbedaan lantai. Dinding-dinding kisi ini dibuat untuk menciptakan kesan dinamis dan menarik perhatian jika dilihat dari luar. Pola pada dinding-dinding kisi ini juga dibentuk sedemikian rupa agar menyerupai anyaman pada bakul nasi.



Gambar 34. Tampak 1
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018



Gambar 35. Tampak 2
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018



Gambar 36. Tampak 3
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018



Gambar 37. Detail dinding kisi
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018



Gambar 38. Tampak Entrance

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018

Selain bermain dengan bidang, pada fasad juga terdapat permainan warna. Warna yang digunakan pada fasad menggunakan warna-warna hangat agar menimbulkan kesan ceria, gembira, dan hangat.



Merah : Berani, Energi, Semangat



Kuning : Ceria, Gembira, Optimis



Oranye : Nyaman, Ramah, Pemicu Selera Makan



Coklat : Hangat, dekat dengan alam, ditemui pada bangunan bersitektur Sunda

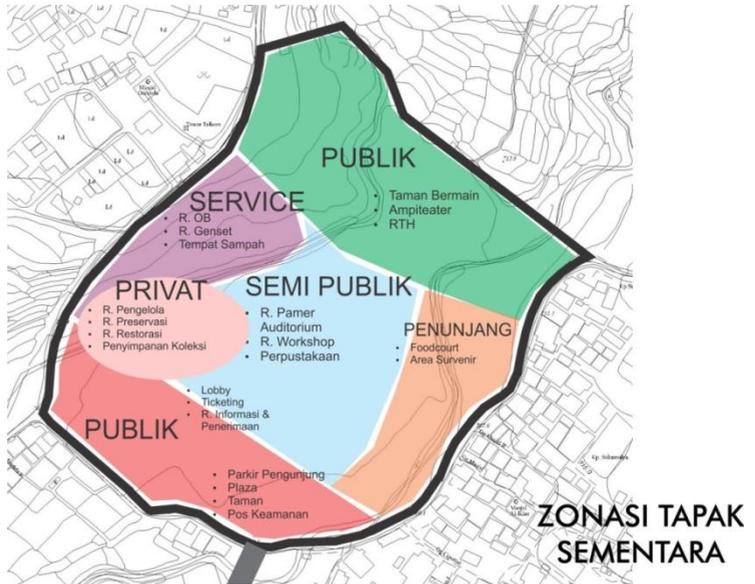
Gambar 39. Konsep Warna

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018

Secara garis besar, penerapan tema bermain pada bangunan merupakan penerjemahan dari konsep bermain secara bentuk arsitektural saja. Adapun penerapan tema bermain di dalam bangunan (interior) akan dijelaskan pada poin 3.2.5. Usulan Konsep Interior.

3.2.2. Usulan Konsep Rancangan Tapak

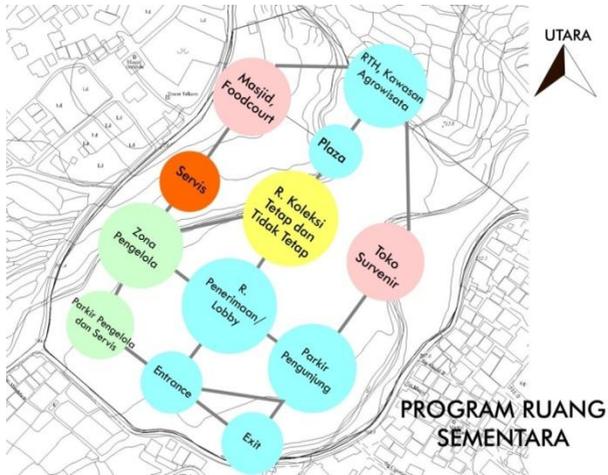
Konsep pemintakatan (zonasi) pada tapak adalah sebagai berikut :



Gambar 40. Pemintakatan Tapak

Area bawah (selatan) merupakan area publik yang merupakan area penerimaan pengunjung, parkir pengunjung dan pengelola. Area semi publik berada di tengah tapak, merupakan bangunan utama museum yang jadi pusat kegiatan seluruh tapak. Area servis, penunjang dan privat berada di kiri-kanan bangunan utama, sedangkan area publik sekaligus ruang terbuka hijau berada di sisi utara.

Sedangkan konsep tata ruang luar tapak adalah sebagai berikut :



Gambar 41. Tata Ruang Luar Tapak
 Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018

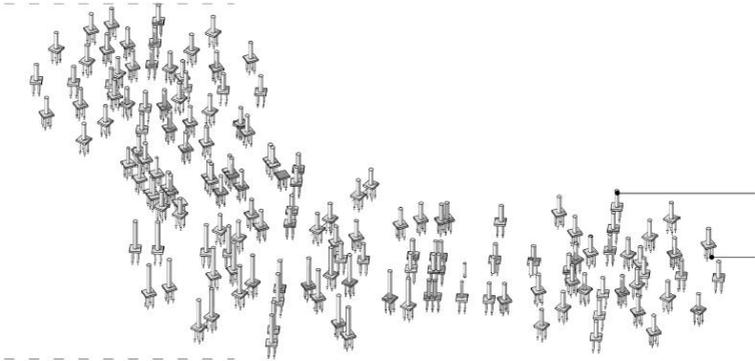


Gambar 42. Blockplan

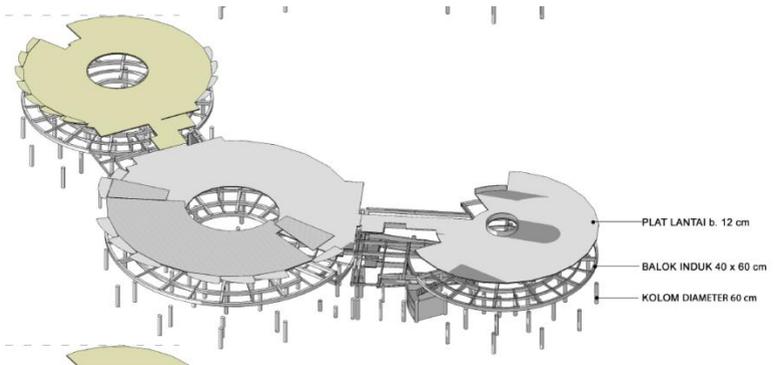
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018

3.2.3. Usulan Konsep Rancangan Struktur

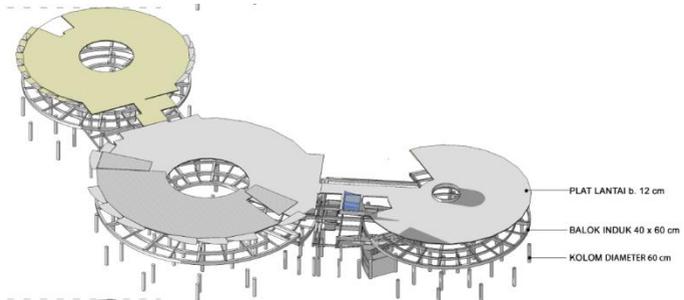
Struktur menggunakan beton bertulang, dengan grid mengikuti bentuk dasar bangunan yaitu lingkaran. Bentuk grid ini akan diterapkan kepada seluruh bagian bangunan. Adapun gambarannya sebagai berikut :



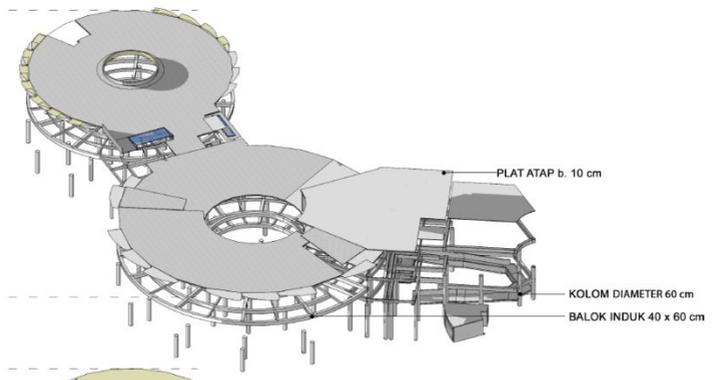
Gambar 43. Sub-Structure
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018



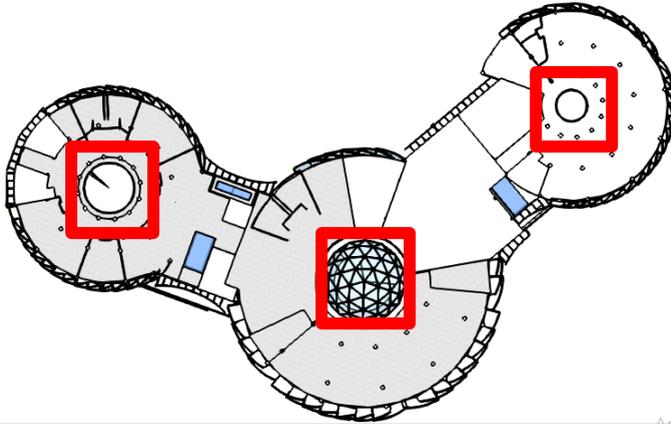
Gambar 44. Middle Structure
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018



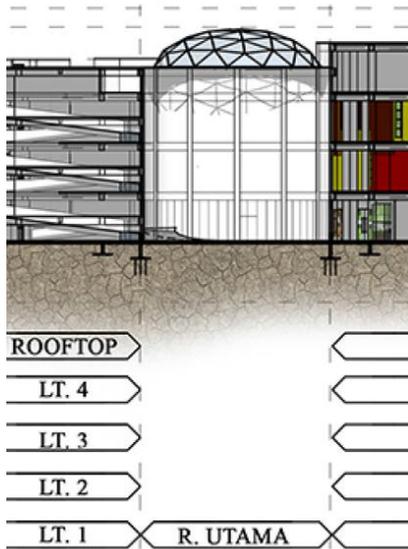
Gambar 45. Middle Structure
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018



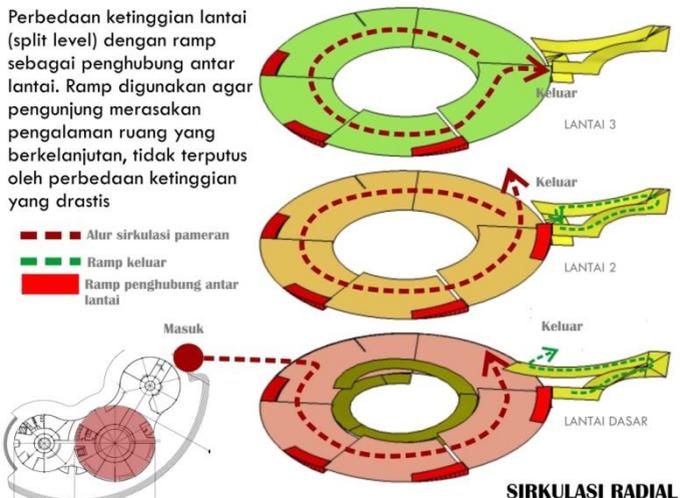
Gambar 46. Upper Structure
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018



Gambar 47. Titik-titik void
Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar 48. Potongan Void
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018



Gambar 49. Konsep Sirkulasi
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018

3.2.4. Usulan Konsep Rancangan Utilitas

a. Penghawaan

Konsep penghawaan di Museum Pangan Jawa Barat menggunakan penghawaan alami dan penghawaan buatan. Penghawaan alami menggunakan bukaan jendela dan ventilasi, sedangkan penghawaan buatan menggunakan AC central dan AC split.

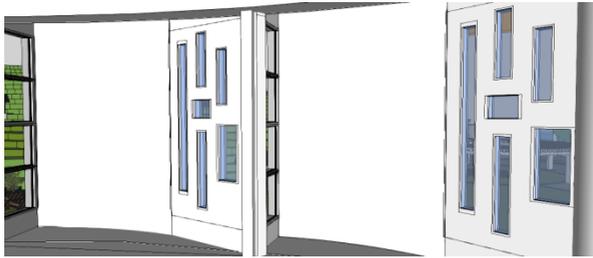
b. Pencahayaan

Konsep pencahayaan di museum menggunakan pencahayaan alami dan buatan. Pencahayaan alami mengandalkan bukaan jendela, sedangkan pencahayaan buatan menggunakan berbagai jenis lampu pada interior dan eksterior. Bukaan cahaya akan dibuat monumental di massa utama bangunan, juga di lobby bangunan untuk memunculkan first impression yang baik pada pengunjung ketika pertama kali masuk ke bangunan.



Gambar 50. Void Menyediakan Pencahayaan Dan Penghawaan Alami Pada Area Pengelola

Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2018



Gambar 51. Jendela pada dinding kisi

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018



Gambar 52. Dinding Kisi yang menciptakan naung di beberapa bagian

Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2018

3.2.5. Usulan Konsep Rancangan Ruang Pameran

Ruang pameran terdiri dari 7 bagian, secara garis besar dibagi berdasarkan urutan sejarah, urutan jenis benda, dan urutan sistem pengolahan. Tema bermain pada ruang pameran diterapkan dari unsur bermain menurut Johan Huizinga, dimana bermain berkaitan dengan dekorasi/representasi dari sesuatu, juga bentuk peniruan/kepura-puraan dari bentuk aslinya. Konsep tersebut dihadirkan melalui:

- 1) Dekorasi pada ruang pameran membentuk suasana seperti aslinya, misalkan ruang pameran dengan suasana gua seperti pada ruang pameran berikut:



Gambar 53. Hall Sejarah dan Budaya Makan Masa Pra-Sejarah

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018

102

Rahmadian Alifani Purwatiana, 2018

MUSEUM PANGAN TRADISIONAL JAWA BARAT DI KOTA BANDUNG TEMA :
ARSITEKTUR BERMAIN (PLAYFUL ARCHITECTURE)

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

- 2) Jenis benda yang ditampilkan adalah benda replika, bukan benda dengan nilai sejarah atau nilai seni tinggi. Benda pameran terdiri dari benda properti (tidak dapat dimainkan), dan benda yang dapat dimainkan (dipindahkan, dikombinasikan, dan sebagainya dalam batas-batas tertentu).
- 3) Penerapan tema bermain pada ruang pameran: adanya integrasi media digital berupa virtual reality dan multimedia pada beberapa ruang pameran, dimana pengunjung bisa berpura-pura mengolah makanan secara tradisional dengan bantuan teknologi.



Gambar 54. Hall Cara Memasak Tradisional dengan virtual reality

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018



Gambar 55. Hall Cara Memasak Tradisional dengan virtual reality

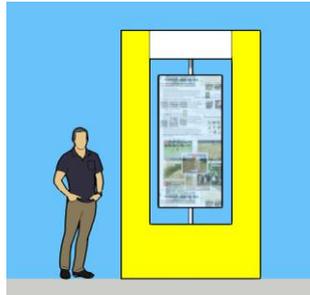
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018

- 4) Ruang pameran di luar bangunan berupa workshop yang membuat pengunjung dapat bermain sambil belajar dalam mengolah pangan tradisional. Di area ini terdapat panel-panel (warna kuning) yang berisi informasi mengenai proses memasak tradisional di Jawa Barat.



Gambar 56. Workshop Memasak Tradisional

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018



Gambar 57. Panel Informasi Tipikal di Seluruh Area Workshop

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018



Gambar 58. Workshop Memasak Tradisional

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018

- 5) Workshop berupa workshop pengolahan sawah, pengolahan padi, pengolahan beras, dan workshop menanam sayuran. Pada area pengolahan sawah, pengunjung dapat belajar cara menanam, membajak, maupun memanen hasil sawah.



Gambar 59. Workshop Pengolahan Sawah

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018

Pada area workshop pengolahan padi dan pengolahan beras, terdapat panel-panel informasi berisi pengetahuan proses

pengolahan padi dan pengolahan beras, mulai dari proses panen, pengolahannya, hingga bisa dikonsumsi oleh manusia.



Gambar 60. Workshop Pengolahan Padi

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018

Pada area workshop pengolahan padi, pengunjung dapat belajar langsung cara mengolah padi seperti menumbuk padi dan memisahkan kulit gabah secara tradisional.



Gambar 61. Workshop Pengolahan Beras

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018

Sedangkan pada area workshop pengolahan beras, pengunjung dapat belajar langsung cara mengolah beras menggunakan mesin pengupas kulit gabah (*rice huller*).

Untuk memperkuat materi pameran, vegetasi yang digunakan di area luar bangunan adalah vegetasi tanaman pangan seperti padi, jagung, ubi-ubian, dan sayur-mayur.