

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sepeda adalah salah satu kendaraan ramah lingkungan yang memiliki sejarah perkembangan dari zaman ke zaman. Pada era globalisasi, Sepeda terus berkembang hingga lebih modern secara material, tipe, dan model mengikuti tren saat ini. Untuk aktivitas olahraga, sepeda masih menjadi pilihan masyarakat Namun, kebanyakan masyarakat memilih menggunakan transportasi yang lebih cepat untuk melakukan aktifitas sehari-hari seperti menggunakan transportasi mobil atau motor. Sepeda yang memiliki banyak manfaat terutama pada lingkungan dan kesehatan membuat sepeda selalu diminati. Museum untuk sepeda ditujukan untuk mengingat banyaknya sejarah sepeda di Indonesia dan perkembangan sepeda dari waktu ke waktu mengingat tidak banyak masyarakat yang mengetahui sejarah sepeda dari pertama kali dikenalkan hingga saat ini. Dan mendorong dan mengajak masyarakat untuk menjaga kesehatan dan lingkungan melalui aktivitas berolahraga.

Memasuki tahun 1980, popularitas sepeda di Indonesia mulai di dominasi sepeda modern, seperti sepeda gunung, sepeda perkotaan sepeda anak, dan sepeda lipat. Sepeda tempo dulu, seperti sepeda onthel masih bisa di temukan di beberapa kota untuk menjadi tempat wisata dan dijadikan salah satu transportasi di beberapa daerah pedesaan. Sedangkan, sepeda modern saat ini beberapa digunakan masyarakat untuk melakukan aktivitas olahraga dan bersantai.

Meskipun fungsi sepeda dari zaman ke zaman tidak pernah berubah, peminat sepeda masih kurang diminati dan edukasi penggunaan aturan pengendara sepeda masih kurang di terapkan akibat perkembangan teknologi yang lebih maju pada alat transportasi. Ramah lingkungan juga menjadi salah satu alasan sepeda menjadi alat transportasi harus dipertahankan dan perlu untuk menjaga sejarah perkembangan sepeda. Oleh sebab itu, diperlukan fasilitas memadai yang dapat menjaga budaya bersepeda dan memelihara peninggalan sejarah sepeda di Indonesia.

Sedikitnya yang mengetahui jenis-jenis sepeda yang berkembang di Indonesia, perlu menyediakan fasilitas agar masyarakat dapat melihat langsung secara lebih nyata agar dapat mengenang dan mengingat bahwa perkembangan sepeda di Indonesia sangat

mempengaruhi ekonomi, sejarah, dan alam. Dan juga, dapat menyadarkan pentingnya gaya hidup sehat pada masyarakat. Museum sepeda juga dapat menjadi media pembelajaran untuk para generasi selanjutnya, agar dapat terus di pelihara dengan baik dan menjadi budaya yang dapat dipertahankan.

Oleh sebab itu, menyediakan fasilitas Museum Sepeda sangat bermanfaat bagi masyarakat, melalui perancangan interior dapat membuat alur sejarah perkembangan sepeda dari zaman ke zaman. Dapat juga memberikan suasana yang dapat memberikan kesan karakter dari sejarah sepeda dan makna sepeda itu sendiri. Museum sepeda juga dapat membantu kepada komunitas atau perkumpulan penggemar sepeda lawas dan sepeda modern untuk menjadi lebih bersemangat dalam memelihara dan melestarikan perkembangan sepeda di Indonesia. Penyediaan fasilitas Museum Sepeda ini juga dapat membantu para kolektor sepeda yang dapat dijadikan wadah untuk memamerkan koleksi tanpa khawatir dengan masalah perawatan dan masalah luasan ruang untuk penyimpanan. Beberapa kolektor di komunitas sepeda yang mempunyai masalah dengan tertumpuknya sepeda koleksi dalam ruangan yang sempit sehingga membuat sepeda koleksi susah dirawat dan tidak terlihat nilai estetikanya.

Terdapatnya banyak komunitas dan perkumpulan sepeda di kota Bandung menjadi salah satu pendukung adanya perancangan Museum Sepeda di Kota Bandung. Banyak dari beberapa komunitas yang sering mengadakan acara untuk memberikan daya tarik bagi masyarakat dengan keunikan sepeda lawas dengan suasana tempo dulu, begitupun dengan sepeda modern yang sudah banyak jenisnya, dari sepeda lipat, sepeda gunung, dan lainnya. Museum sepeda di Kota Bandung dapat membantu pemerintah Kota Bandung dalam memberikan dukungan kepada masyarakat agar tertarik dengan sepeda melalui sejarah perkembangan sepeda di Indonesia dan menyuarakan manfaat bersepeda. Kota Bandung juga menjadi salah satu kota yang bersejarah bagi sepeda dimana pelaksanaan lomba balap sepeda se-Asia yang pertama di Indonesia, sejak awal juga Kota Bandung telah menjadi tempat yang mempengaruhi sejarah sepeda lawas di Indonesia.

1.2 Identifikasi Masalah

Berikut identifikasi masalah dalam perencanaan dan perancangan Museum Sepeda Indonesia di Kota Bandung diantaranya yaitu:

1. Belum terdapat fasilitas penunjang museum sebagai wadah komunitas dan penggemar sepeda di Indonesia
2. Belum tersedia media informasi yang memberikan pengetahuan tentang sejarah perkembangan sepeda Indonesia dari zaman ke zaman.
3. Beberapa museum yang sejenis tidak menerapkan standarisasi museum, terutama pada alur sirkulasi dan urutan *display*
4. Kurangnya penerapan fasilitas interaktif yang mendukung daya tarik dan penyampaian informasi.
5. Sistem *display* sepeda yang tersusun saling berdekatan membuat ruang pameran menjadi tidak dinamis dan tidak terlihat rapi.
6. Pemilihan material ruang pameran untuk menjaga kualitas dan ketahanan objek pameran.

1.3 Rumusan Masalah

Perencanaan dan perancangan interior Museum Sepeda Indonesia di Kota Bandung terdapat beberapa perumusan masalah. Adapun rumusan masalah tersebut yaitu:

1. Bagaimana menciptakan perancangan interior yang dapat memberikan edukasi dan daya tarik rekreasi pada museum sepeda Indonesia?
2. Bagaimana mendesain alur dan penataan pada interior museum sepeda agar menciptakan alur yang sesuai sejarah perkembangan sepeda di Indonesia?
3. Bagaimana menciptakan suasana museum sepeda sesuai dengan setiap zaman perkembangan sejarah sepeda di Indonesia?
4. Bagaimana menciptakan unsur pendekatan *lifestyle* pada perancangan interior museum sepeda agar menyadarkan manfaat dalam segi edukasi?

1.4 Tujuan dan Sasaran Perancangan

1.4.1 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan yang diharapkan dari perancangan Museum Sepeda Indonesia di Kota Bandung, yaitu:

1. Menciptakan perancangan interior yang dapat mengenalkan lebih dalam tentang perkembangan sejarah sepeda dan memberikan fasilitas untuk para penggemar sepeda di Indonesia melalui pendekatan desain interior yang telah diterapkan.

1.4.2 Sasaran Perancangan

Adapun sasaran yang ingin dicapai dalam perencanaan dan perancangan interior Museum Sepeda Indonesia di Kota Bandung, yaitu:

1. Mewujudkan alur sirkulasi dan suasana area secara bertahap sesuai sejarah perkembangan sepeda di Indonesia
2. Memberikan edukasi dan rekreasi melalui fasilitas interaktif baik dalam bentuk 2D dan 3D
3. Memberikan kenyamanan dan keamanan melalui pendekatan desain sehingga pengunjung dapat merasakan suasana perkembangan sejarah sepeda di Indonesia

1.5 Manfaat Perancangan

Adapun manfaat yang diharapkan dari perancangan Museum Sepeda Indonesia di Kota Bandung tersebut, yaitu:

1. Bagi Masyarakat
Menjadikan museum sebagai media edukasi dan rekreasi serta menjadi pilihan objek wisata yang menarik.
2. Bagi Penggemar Sepeda
Menjadikan museum sebagai salah satu wadah untuk para penggemar sepeda mengadakan acara dan menambah edukasi yang lebih banyak tentang sepeda baik untuk sepeda tempo dulu dan sepeda modern.
3. Bagi bidang keilmuan interior
Memberikan pengembangan pada interior khususnya museum dan memberikan inspirasi dalam merancang museum.

1.6 Batasan Perancangan

Terdapat batasan pada perencanaan dan perancangan Museum Sepeda Indonesia di Kota Bandung ini, yaitu:

1. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 66 Tahun 2015. Tentang Museum Pedoman Teknik Bangunan Museum, Data Arsitek.
2. Aspek yang akan dirancang yaitu elemen pembentuk ruang, elemen pengisi ruang, utilitas ruang, dan karakter yang disesuaikan dengan konsep perancangan.
3. Museum Sepeda Indonesia dirancang untuk masyarakat umum, penggemar sepeda, dan pengelola serta karyawan museum.

1. Luasan yang akan dirancang dan direncanakan pada Museum Sepeda Indonesia dengan rincian luasan untuk memenuhi persyaratan pemilihan proyek dengan luas yaitu 2.127 m²

1.7 Metode Perancangan

Berikut metoda perancangan dan perencanaan yang digunakan dalam Museum Sepeda Indonesia di Kota Bandung.

1. Observasi Lapangan

Data yang diperoleh dari hasil pengamatan pada objek survey untuk mengetahui kondisi serta melakukan pendataan mengenai aktivitas pengguna, karakter desain, element interior, utilitas dan fasilitas. Observasi pada beberapa objek survey yang menerapkan penggunaan material alam dan tahan lama.

2. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk mengumpulkan informasi berupa visualisasi dari objek perancangan sehingga dapat memahami suasana dan sebagai bukti jelas dalam pengumpulan data objek perancangan. Karena akses pengunjung terbatas, dokumentasi dilakukan total di area lobby dan registrasi pada rumah sakit jantung yang menjadi observasi atau studi banding.

3. Studi Banding

Studi banding yang dilakukan yaitu menganalisis fasilitas, element interior, utilitas pada setiap objek survey. Studi Banding dilakukan terhadap beberapa museum, untuk membandingkan dan menjadikan acuan dalam proses perancangan Museum Sepeda Indonesia di Kota Bandung. Museum yang menjadi pembanding yaitu Museum Angkut, Kota Malang dan Museum Kota Tua, Jakarta dan Bicycle Museum Center, Jepang.

4. Studi Literatur

Melakukan Pengumpulan data dalam rangka studi literatur dari buku-buku, internet, dan media cetak lainnya serta untuk mengetahui standar-standar yang ada agar dapat digunakan sebagai acuan perancangan. Literatur yang menjadi acuan yaitu Peraturan Kementrian, Buku, Jurnal atau refensi

5. Studi Pendekatan

Melakukan analisis pendekatan sebagai solusi permasalahan desain dari perancangan. Studi pendekatan yang diterapkan yaitu lifestyle behavior, Gaya

hidup adalah perilaku seseorang yang ditunjukkan dalam aktivitas, minat dan opini khususnya yang berkaitan dengan citra diri untuk merefleksikan status sosialnya.

6. Analisa Data

Data yang terkumpul kemudian di analisis untuk menemukan masalah apa saja yang ada pada interior Museum yang telah menjadi studi banding dan membandingkan kekurangan dan kelebihan lalu dituangkan kedalam tema dan konsep desain agar menjadi jawaban dari permasalahan yang ditemukan dan menemukan cara untuk mewujudkan desain yang baru.

- Analisa Data Fisik

Berupa luasan bangunan, site bangunan, penataan ruang, organisasi ruang, pengisi ruang, elemen pembentuk ruang, dan karakter ruang.

- Analisa Data Aktifitas

Berupa pendataan manusia (pengguna), aktivitasnya dan kebutuhan pengguna.

- Analisis Besaran Ruang

Berupa data untuk menentukan kebutuhan luas yang berhubungan dengan setiap kegiatan dan fasilitas ruang yang dibutuhkan, yang bersumber dari standar besaran ruang literatur (*Time Saver Standards For Building Types Second Edition, Human Dimension*, Data Arsitek), dan survey lapangan.

7. Menentukan Tema dan Konsep

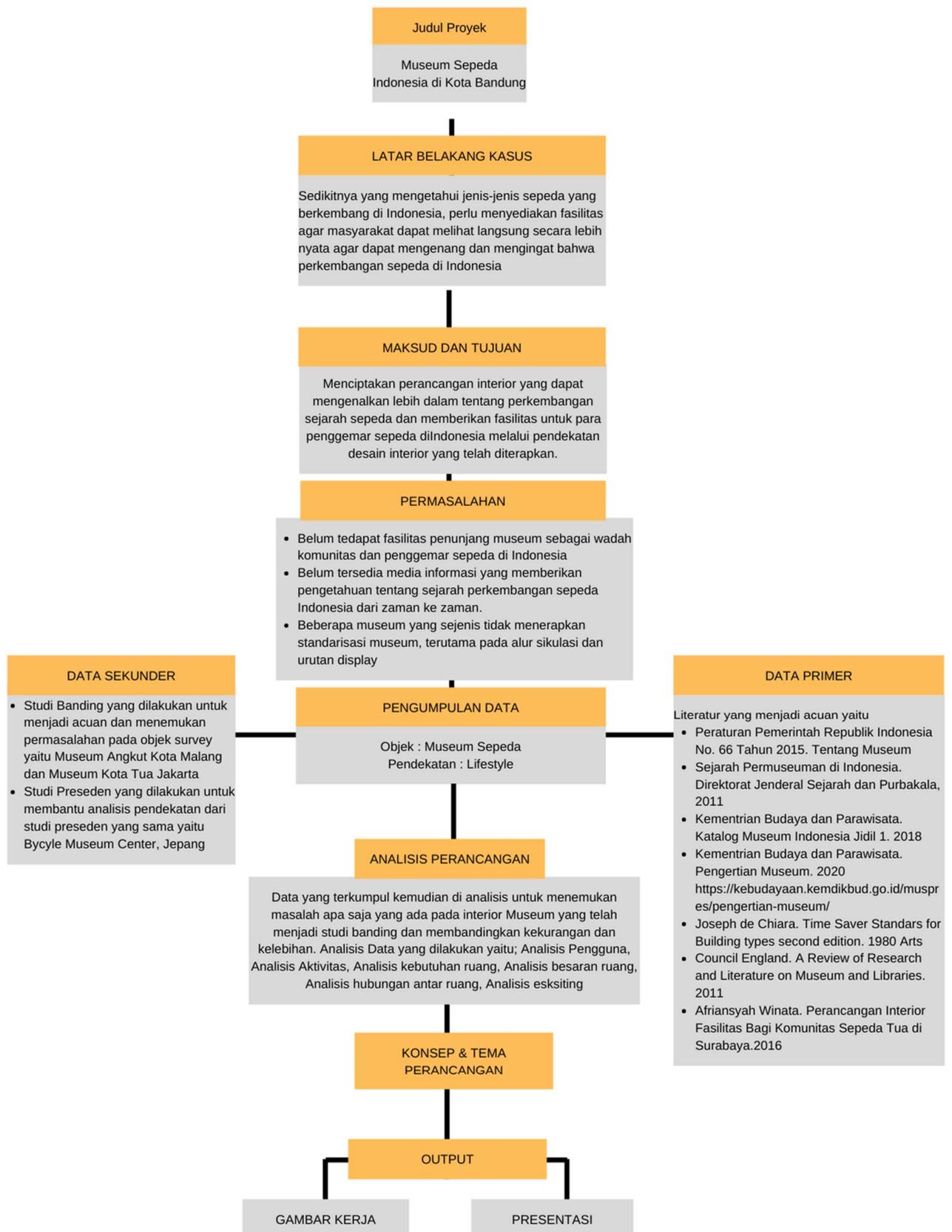
Konsep merupakan suatu cara untuk mewujudkan solusi permasalahan yang dituangkan kedalam desain perancangan yang baru. Tema berupa jawaban dari permasalahan desain perancangan sebelumnya.

Tema merupakan suatu pola atau gagasan spesifik yang dihasilkan dari isu/fenomena dari objek perancangan dan dapat menciptakan suatu ciri khas/keunikan dalam perancangan.

8. Output Akhir

Berupa satu desain produk hasil akhir dari berbagai alternatif desain yang dibuat dalam proses perancangan. Dalam bentuk gambar kerja yang dikerjakan melalui Autocad dan Sketchup.

1.8 Kerangka Pikir



1.9 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan laporan ini menggunakan sistematika pembahasan sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Menguraikan latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan dan sasaran perancangan, batasan perancangan, metode perancangan, kerangka pikir, dan sistematika penulisan.

2. BAB II KAJIAN LITERATUR & STANDARISASI

Berisi teori-teori dan literatur mengenai standarisasi dan studi banding terhadap obyek yang sama untuk mendukung perancangan.

3. BAB III ANALISIS STUDI BANDING, DESKRIPSI PROYEK, ANALISIS DATA

Berisi hasil studi banding, deskripsi proyek dan analisis proyek.

4. BAB IV KONSEP PERANCANGAN DESAIN INTERIOR

Berisi proses perancangan mulai dari programming, kebutuhan ruang, konsep, dan tema perancangan. Pada bab ini juga membahas analisa konsep perancangan interior berupa konsep perancangan, organisasi ruang dan layout furniture, bentuk, material, warna, furniture, pencahayaan, penghawaan, dan keamanan.

5. BAB V KESIMPULAN

Berisi kesimpulan dan saran dari hasil perancangan.