

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Perancangan

Untuk memenuhi kebutuhan *basic* kehidupan manusia, berbagai cara dilakukan untuk meningkatkan kualitas hidup mereka, salah satu caranya adalah dengan melakukan produksi (dalam hal ini dilakukan secara masal).

Seiring berjalannya waktu hal ini menuntut namanya efektifitas, efisiensi, meminimalisir pekerjaan manusia sehingga manusia bisa melakukan hal ataupun aktifitas lain sementara pekerjaan fisik dapat dilakukan oleh *teknologi*. Berbagai macam teknologi dirancang dan dikembangkan oleh manusia agar pekerjaan dapat dilakukan secara efisien dan efektif (pengembangan ini disebut “revolusi industri” dimana dari masa ke masa muncul teknologi baru dan lebih mutakhir dari masa sebelumnya). Akhirnya muncul produksi yang menggunakan teknologi “otomatisasi”, dimana pekerjaan fisik dikerjakan oleh teknologi yang dijalankan oleh “*artificial intelligence*” yang dapat memprogram dirinya sendiri. Inteleksi buatan ini nantinya akan menciptakan yang namanya “*big data*” dan pada akhirnya data ini dapat di akses oleh semua orang (“*interconnectivity*”). Rangkaian diatas disebut juga sebagai Revolusi Industri dan saat ini kita berada di Era ke-4 dari Revolusi Industri.

Tujuan diatas adalah untuk meningkatkan kualitas hidup. Hal ini seiring berjalannya waktu, pertumbuhan kota-kota di dunia sangat pesat tetapi dengan pesatnya itu muncul masalah yang justru mengurangi kualitas hidup. Akhirnya muncul sebuah ide dimana, selain industrinya tetap berjalan, pertumbuhan kotanya tetap berjalan, tetapi tetap menjaga kebahagiaan penghuninya. Ide ini berisikan dimana sebuah kota itu terhubung melalui big data, jaringan yang luas yang menghubungkan masyarakatnya dengan kota tersebut. Hal ini akhirnya meningkatkan

kepraktisan dan kecepatan. Ide ini diuraikan sebagai konsep bernama “*Smart City*”.

Smart City merupakan sebuah konsep pengembangan dan pengelolaan kota dengan memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) untuk menghubungkan, memonitor, dan mengendalikan berbagai sumber daya yang ada didalam kota dengan lebih efektif dan efisien untuk memaksimalkan pelayanan kepada warganya serta mendukung pembangunan yang berkelanjutan. (Prof. Suhono Harso Supangkat dkk).

Sebagai salah satu kota yang menerapkan konsep Smart City, pada tahun 2015, dibawah kepemimpinan Ridwan Kamil Bandung menjadi salah satu finalis Smart City of the World tahun 2015 (Sumber : properti.kompas.com : “Bandung Terpilih Menjadi Finalis “World Smart City Awards 2015”).

Oleh karena itu perancangan ini menyediakan fasilitas berupa sebuah museum yang berfungsi untuk memperkenalkan dan memberikan edukasi kepada masyarakat tentang pertumbuhan dan perkembangan industri perteknologian. Museum ini dapat mewadahi berbagai macam jenis teknologi yang telah ada saat ini maupun inovasi-inovasi teknologi baru.

1.2. Identifikasi Masalah

Pokok utama yang di kaji dalam perancangan Technology Innovation Museum in Bandung ini ialah bagaimana memberikan dan mendesain sebuah tempat yang dapat memenuhi kebutuhan para pengguna teknologi baik dari segi kebutuhan, pengetahuan, dan hiburan. Beberapa permasalahan yang menjadi pokok utama adalah:

- Pentingnya *awareness* masyarakat terhadap keberadaan teknologi serta perkembangannya dari yang terdahulu hingga era saat ini yaitu Revolusi Industri 4.0.
- Kurangnya *edukasi* terhadap masyarakat khususnya Kota Bandung mengenai teknologi terdahulu hingga Era Revolusi 4.0.

- Masih terbuka lebar potensi untuk menampilkan kebaruan teknologi yang memiliki dampak pada desain interior.

1.3. Rumusan Masalah

Menurut pembahasan diatas, maka pada dasarnya terdapat beberapa faktor yang harus diperhatikan dalam menghadirkan fasilitas museum teknologi berbasis edukasi, hal tersebut memunculkan rumusan permasalahan perancangan sebagai berikut:

1. Bagaimana cara merancang sarana dan prasarana untuk memperkenalkan dan mendorong tingkat kesadaran masyarakat mengenai teknologi pada era revolusi industri 4.0?
2. Bagaimana cara merancang sebuah fasilitas edukatif berisi tentang teknologi terdahulu hingga Era Revolusi Industri 4.0 serta penerapannya kepada masyarakat?
3. Bagaimana cara merancang interior museum interaktif yang memanfaatkan potensi teknologi sebagai elemen interiornya?

1.4. Ide/Gagasan Perancangan

Sejarah Revolusi Industri dimulai dari industri 1.0, 2.0, 3.0 dan yang terakhir adalah industri 4.0. Maka pada perancangan museum ini perancang ingin membuat fasilitas museum guna memberikan wisata edukasi serta mendorong tingkat kesadaran masyarakat terhadap perkembangan teknologi, menyajikan sarana dan prasarana (*Exhibition Hall*) dan auditorium yang memfasilitasi sebuah “*technology conference*” yang edukatif dan inovatif, Hi-Tech café yang menggunakan teknologi canggih sebagai cara penyajiannya serta merchandise store.

1.5. Tujuan Perancangan

1. Menyediakan sarana dan prasarana untuk memperkenalkan dan mendorong tingkat kesadaran masyarakat mengenai teknologi terdahulu hingga Era Revolusi Industri 4.0

2. Menyediakan fasilitas edukatif berisi tentang teknologi terdahulu hingga Era Revolusi Industri 4.0 serta penerapannya kepada masyarakat.
3. Merancang interior museum interaktif yang memanfaatkan potensi teknologi sebagai elemen interiornya.

1.6. Manfaat Perancangan

1. Masyarakat memiliki kesadaran lebih serta edukasi akan perubahan pola hidup dan pola berfikir diakibatkan dengan adanya teknologi.
2. Menambah destinasi wisata edukatif berbasis teknologi dan memperkenalkan Bandung sebagai kota *Smart City*.

1.7. Batasan Perancangan

1. Show Case Area, yang terbagi menjadi beberapa area yaitu *The Age of Inventors*, *The Age of Industry Innovation*, dan *The Age of Creation*.
2. Exhibition hall & Auditorium khusus untuk “*technology conference*” yang edukatif dan inovatif.
3. Hi-Tech Café berbalut teknologi canggih dalam penyajiannya.
4. Merchandise Store.

1.8. Sistematika Penulisan

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan membahas mengenai latar belakang perancangan Technology Innovation Museum in Bandung, ide perancangan, rumusan masalah, tujuan, dan manfaat yang hendak dicapai oleh perancang melalui perancangan interior museum, batasan perancangan, dan sistematika penulisan makalah.

BAB II

STUDI LITERATUR TECHNOLOGY INNOVATION MUSEUM IN BANDUNG

Bab ini akan membahas literatur mengenai museum, sejarah museum, jenis-jenis museum dan data ergonomi museum, literatur mengenai pengertian dan standar ergonomi kafe, sejarah perkembangan teknologi, era revolusi industri, smart city, implementasi teknologi pada bangunan (*Smart Building*), dan studi banding.

BAB III

DESKRIPSI DAN PROGRAM PERANCANGAN TECHNOLOGY INNOVATION MUSEUM IN BANDUNG

Bab ini akan membahas tentang analisa fisik dan tampak bangunan yang akan digunakan dalam perancangan, analisa user, *flow activity user*, tabel kebutuhan ruang, *bubble diagram*, zoning dan blocking, ide implementasi tema, dan konsep perancangan, dan sketsa ide.

BAB IV

PENERAPAN DESAIN PERANCANGAN TECHNOLOGY INNOVATION MUSEUM IN BANDUNG

Bab ini berisi mengenai pembahasan dan analisa pada proses perancangan Technology Innovation Museum in Bandung yang meliputi pembahasan ide konsep tema, implementasi konsep pada desain, dan pembahasan gambar kerja yang sudah dibuat.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi berupa penarikan kesimpulan dari hasil perancangan yang dibuat, yang dimulai dari ide perancangan dan permasalahan yang terjadi serta cara penyelesaiannya dalam proses perancangan Technology Innovation Museum ini.