

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

“Penghargaan Kota Langit Biru pernah diraih Kota Bandung dari Kementerian Lingkungan Hidup sebagai apresiasi gerakan udara bersih yang dilakukan oleh masyarakat Bandung, baik melalui penanaman pohon, uji emisi, mau pun kegiatan yang berkaitan dengan lingkungan hidup lainnya.

Gerakan bersepeda merupakan upaya berkelanjutan untuk meningkatkan kualitas udara Kota Bandung, selain juga penataan ruang publik yang berintergrasi dengan sistem transportasi dan industri berwawasan lingkungan, penghijauan, dan pemanfaatan bahan bakar alternatif.

Walaupun bersepeda di jalan raya Kota Bandung belum dirasakan nyaman dan aman, tetapi berbagai pihak terutama akademis di berbagai perguruan tinggi dan instansi pemerintah, mulai menggunakan sepeda di hari-hari tertentu. Kegiatan funbike dan funartbike serta adanya komunitas Bike To Work bahkan telah menjadi bagian gaya hidup masyarakat Kota Bandung. (Kompas.com Jalur Sepeda Kota Bandung, Kamis 19 Agustus 2010 13:44 oleh Wanda Listiani)”

Dapat dilihat berdasarkan kutipan diatas bahwa pada saat ini bersepeda sudah menjadi gaya hidup masyarakat Kota Bandung. Melihat animo masyarakat yang sedang meningkat akan keberadaan sepeda, maka tentu saja harus diiringi dengan ketersediaannya suatu kawasan yang dapat menampung berbagai kegiatan komunitas sepeda yang menjamur khususnya di Kota Bandung. Beberapa contoh komunitas sepeda di Kota Bandung adalah *Bike To Work Bandung*, *Bike to School Bandung*, *Komunitas Sepeda "Roda"Disdik Kota Bandung*, *Paguyuban Sepeda Onthel Bandung* masih banyak komunitas lainnya. Dengan adanya kawasan yang dapat menampung berbagai kegiatan para komunitas sepeda, maka dapat meningkatkan lagi animo masyarakat Kota Bandung untuk menjadikan bersepeda sebagai gaya hidup sehingga dapat membantu agenda pemerintah dalam mengurangi tingkat polusi di kota-kota besar kali ini khususnya adalah Kota Bandung.

Pada tanggal 3 Maret 2011, penulis berkesempatan untuk berkonsultasi dengan kepala pengurus Komunitas *Bike To Work* Bandung yaitu Tiyo Satiya Adi Wasana. Setelah mengetahui bahwa penulis memiliki ide untuk membuat sebuah kawasan kegiatan bersepeda di Kota Bandung, penulis mendapatkan apresiasi positif dari beliau. Sampai dengan saat ini komunitas sepeda belum terfasilitasi dengan baik di Kota Bandung ini. Setelah melalui berbagai pencarian data yang dilakukan penulis baik dari internet maupun bertanya langsung pada subjek yang bersangkutan.

Pada awal penulis merencanakan untuk membuat museum sepeda, penulis sempat melakukan tanya jawab dengan mahasiswa yang berumur sekitar 20 tahun keatas bagaimana pendapat mereka tentang museum. Rata-rata dari mereka berpendapat bahwa museum adalah tempat yang membosankan dan agak mengerikan jika dilihat dari bangunan museum di Indonesia yang kurang terurus. Maka dari itu penulis pun memutuskan untuk membuat perancangan museum sepeda yang dapat menjadi sarana berkumpulnya para komunitas sepeda di Kota Bandung dan sekaligus juga dapat menjadi sarana edukasi dan rekreasi yang menyenangkan bagi semua kalangan masyarakat.

## **1.2 Ide Proyek**

Museum Sepeda dipilih karena diharapkan dengan menampilkan sepeda sebagai objek koleksi dapat menumbuhkan minat masyarakat pada sepeda. Karena selain para pengunjung dapat melihat sepeda secara langsung tetapi sekaligus akan mendapatkan ilmu sejarah tentang sepeda yang disediakan museum melalui informasi keterangan pada tiap-tiap sepeda yang dipajang. Sehingga para pencinta sepeda dapat lebih mengerti tentang sepeda dan untuk masyarakat awam dapat belajar untuk bagaimana menghargai sepeda.

Untuk Museum Sepeda ini akan terbagi menjadi dua bagian yaitu bagian *Commercial Area* dan bagian *Non Comercial Area*. *Commercial Area* meliputi area *Café* dan Souvenir Shop dan untuk *Non Commercial Area* meliputi area museum dan perpustakaan. Pemisahan bagian ini dikarenakan agar masyarakat dapat dengan jelas mengetahui area mana saja yang *Commercial* dan area mana saja yang *Non Comercial* dengan tidak menyatukan kedua area tersebut, area *Commercial* akan menempati sayap kiri dari bangunan, sedangkan area *Non Comercial* akan

menempati sayap kanan dari bangunan. Untuk penjelasan ruang dan fungsi masing-masing area lebih lanjut akan dijabarkan dalam point-point yang disebutkan dibawah ini:

1. Ruang *Wall of Fame (Non Commercial)*

Ruangan ini digunakan untuk memamerkan sepeda-sepeda yang memiliki nilai sejarah dan sepeda yang di pajang dikhususkan hanya untuk atlit-atlit Indonesia yang menorehkan prestasi dalam berbagai kejuaraan baik nasional maupun di kancan Internasional.

2. Ruang Simulasi (*Try To Ride It & Tunnel Of Cycle*) *Non Commercial*

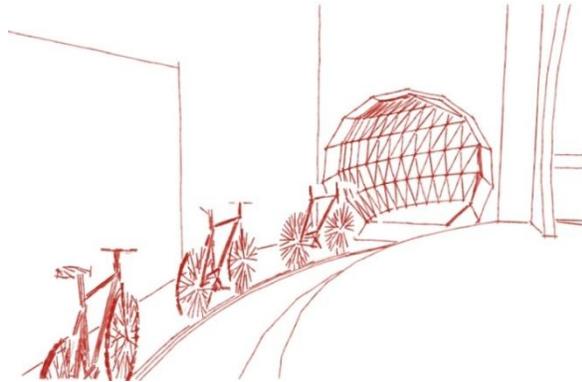
Ruang simulasi sepeda ini secara khusus menghadirkan berbagai simulasi sensasi bersepeda. Ruang simulasi ini dibagi menjadi dua bagian yaitu *Try To Ride It* yaitu dimana pengunjung dapat mencoba bagaimana sensasi balap sepeda secara beramai-ramai dengan pengunjung lainnya dengan disediakanya 7 sepeda simulasi yang akan berkoordinasi dengan tayangan yang disorot ke dinding putih polos pada bagian depan ruangan sehingga pengunjung akan lebih terasa interaksinya dengan fasilitas yang museum sediakan.



*Gambar 1.1 Area Try To Ride It*

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Bagian yang lainnya adalah *Tunnel Of Cycle*, ini merupakan sebuah wahana di mana para pengunjung akan diajak untuk berkeliling museum dengan yang berbentuk lorong dengan menaiki sepeda yang akan berjalan secara otomatis dengan sistem motor dan rel. Per sekali putaran akan membawa 5 sepeda sekaligus yang akan menyusuri lorong yang memamerkan berbagai . Tiap simulasi akan disediakan 2 sepeda untuk anak-anak, sehingga fasilitas dapat dinikmati oleh keluarga.



*Gambar 1.2 Area Entrance Tunnel Of Cycle*

Sumber : Dokumentasi Pribadi

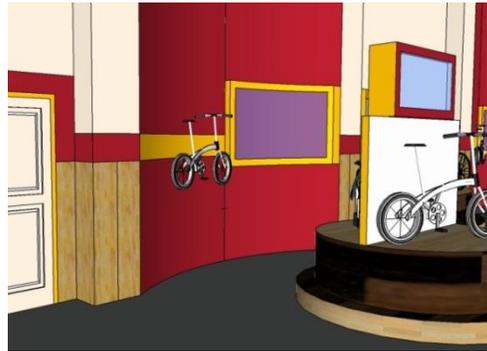


*Gambar 1.3 Studi Image Mengendarai Sepeda Dalam Ruang*

Sumber : [www.flickr.com](http://www.flickr.com)

### 3. Ruang *Display Whats New (Non Comercial)*

Pada ruang ini akan dipajang berbagai model terbaru dari berbagai jenis sepeda yang ada di Indonesia maupun sepeda yang diproduksi diluar negeri. Sepeda-sepeda tersebut ada yang dipajang langsung pada dinding ada juga yang di pajang di atas panggung. Lengkap disertai dengan informasi-informasi tentang sepeda tersebut.



*Gambar 1.4 Gambar Area What's New*  
Sumber : Dokumentasi Pribadi

### 4. Perpustakaan (*Non Comercial*)

Perpustakaan merupakan Suatu unit kerja yang berupa tempat untuk mengumpulkan, menyimpan dan memelihara koleksi bahan pustaka yang dikelola dan diatur secara sistematis dengan cara tertentu untuk digunakan secara kontinu oleh pemakainya sebagai sumber informasi ( *Drs. Mulyani A.Nurhadi, Med, Dosen Pustakawan IKIP Yogyakarta; Sejarah Perpustakaan dan perkembangannya di Indonesia* ).



*Gambar 1.5 Studi Image Perpustakaan*  
Sumber : [www. University of Columbia.com](http://www.UniversityofColumbia.com)

Perpustakaan dalam sebuah museum adalah sebuah hal yang harus ada karena selain sebagai sumber data bagi para akademis, perpustakaan dapat juga digunakan untuk menyimpan berbagai dokumen-dokumen penting yang dimiliki oleh museum.

5. *Souvenir Shop (Commercial)*

Untuk dapat mendesain toko dengan baik ada beberapa hal yang harus diperhatikan, yaitu :

*(The Retail Store : Design and Construction, William R Green, 1945)*

- Seorang desainer harus dapat menyemangati pembeli agar ketika pembeli telah memasuki area toko pembeli dapat rileks sehingga menjadi tertarik pada barang-barang yang ada
- Dalam menciptakan toko yang berkesan istimewa dan khusus, maka desainer harus mempertimbangkan barang apa saja yang akan dijual.



Gambar 1.6 Studi Image Souvenir Museum Sepeda

Sumber : [www.etsy.com/bicycle-mug](http://www.etsy.com/bicycle-mug)



Gambar 1.7 Studi Image Souvenir Museum Sepeda

Sumber : [www.knobbcreekmetalarts.com](http://www.knobbcreekmetalarts.com)



Gambar 1.8 Studi Image Souvenir Museum Sepeda

Sumber : [www.etsy.com/bicycle-plate](http://www.etsy.com/bicycle-plate)

- Sebuah toko memiliki tiga elemen desain terpenting yaitu area *display*, area *service*, dan area sirkulasi.

*(Shops & Stores. Morris Ketchum, Jr. F.A.I.A, 1948)*

- Fungsi utama dan satu-satunya dari toko adalah menjual. Yaitu keadaan ketika pembeli dan penjual bertemu di area *cashier*. Sebagai bukti terjadinya transaksi penjualan dan pembelian.

Pada sebuah museum, Souvenir Shop merupakan bagian yang cukup penting, karena selain sebagai ajang promosi lewat barang-barang khas yang berhubungan dengan museum sepeda, tetapi juga merupakan salah satu sumber dana bagi museum tersebut.

#### 6. *Café (commercial)*

*Café* secara harafiah adalah restoran kecil yang melayani, menjual makanan ringan dan minuman dan biasanya didatangi orang untuk dapat merilekskan diri. (*Dictionary of English Language and Culture, Longman*).

Hal-hal yang harus diperhatikan dalam mendesain sebuah adalah:

- Desainer harus mampu menangkap dan menarik minat para pengunjung dengan cara merangsang indra penglihatan pengunjung, dimana sama menariknya dengan makanan yang disajikan.

- *Café* harus bisa mengangkat ciri khas tersendiri dengan cara mengangkat tema-tema tertentu
- Interior *café* harus terasa lebih welcome bagi wanita dan lebih nyaman bagi pengunjung yang ingin berpakaian informal.
- Penggunaan material yang alami terutama pada area *café* dan tidak terlalu mahal merupakan salah satu cara yang cukup penting untuk dapat mengakomodasi klien dengan dana yang terbatas.

(Belammy Gail. *Design Spirit*, p.8-11,1995)

Pada *café* di museum sepeda ini, kesan hangat dan rileks ditampilkan baik dari segi pemilihan warna hijau tua yang memberikan kesan rileks bagi para pengunjung juga dari segi pemilihan material yang banyak menggunakan kayu untuk lebih menonjolkan kesan hangat yang ingin dicapai.

Dari segi lighting karena dari segi bangunan eksisting yang memiliki jendela yang banyak dan besar, sehingga pencahayaan lebih banyak dari pencahayaan alami. Pengunjung tidak perlu khawatir dengan efek silau atau panas dari pencahayaan alami karena jendela pada area *café* ini menghadap ke arah utara dan selatan sehingga cahaya yang masuk pun tidak akan mengganggu.



Gambar 1.9 Gambar Area *Café* Museum Sepeda

Sumber : Dokumentasi Pribadi

## 7. Ruang Serba Guna

Sesuai dengan alasan yang dipaparkan penulis di point ke 6 di atas, dengan tingginya minat komunitas untuk dapat selalu berkumpul maka dalam Museum Sepeda ini pun disediakan fasilitas Ruang Serba Guna yang dapat disewa oleh para komunitas untuk mengadakan berbagai kegiatan formal maupun non formal.

### 1.3 Batasan Masalah

Batasan-batasan yang mendasari proyek Tugas Akhir Museum Sepeda ini adalah

1. Perancangan Interior Museum Sepeda ini didesain di atas Bangunan Museum Geologi Bandung Jalan Diponegoro No. 57 Bandung – 40122, Jawa Barat Indonesia.dengan kondisi bangunan terdiri dari dua lantai.
2. Studi banding dengan proyek sejenis yang telah direalisasikan.

### 1.4 Rumusan Masalah

Museum Sepeda adalah sebuah sarana di mana masyarakat dapat memperoleh ilmu baru dalam bentuk 3 dimensi dimana pengunjung dapat melihat secara langsung sepeda yang ada dipamerkan dalam museum, dapat mengetahui sejarah dan informasi dari sepeda tersebut dan juga dapat merasakan bagaimana rasanya menaiki sepeda. Sehingga pengunjung dapat berinteraksi secara langsung dengan museum. Dari paparan di atas, maka timbul beberapa pertanyaan, yaitu:

1. Bagaimana cara memberikan kesan rekreatif sekaligus ber-edukasi pada desain perancangan museum sepeda?
2. Perancangan yang bagaimanakah yang dapat memberikan kesan rekreatif sekaligus ber-edukasi dengan konsep dan tema berulang dari sejarah dan roda sepeda?
3. Desain yang bagaimanakah yang dapat berinteraksi secara langsung dengan pengunjung sekaligus juga ikut mempengaruhi minat masyarakat terhadap sepeda?

## **1.5 Tujuan perancangan**

1. Menghasilkan desain Museum Sepeda yang dapat memberikan interaksi secara langsung antara pengunjung dengan museum sekaligus menumbuhkan minat masyarakat terhadap sepeda.
2. Menghasilkan desain Museum Sepeda yang dapat mengakomodasi seluruh kebutuhan para komunitas sepeda.
3. Menghasilkan Museum Sepeda yang tidak hanya sekedar memiliki nilai rekreasi tetapi juga memiliki nilai edukasi yang dapat diambil dari informasi yang disajikan dalam museum.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Dalam Bab I yaitu Bab Pendahuluan, penulis memaparkan latar belakang masalah, ide proyek, pembatasan pembahasan, identifikasi masalah, tujuan perancangan, dan sistematika penelitian penyajian.

Bab II yaitu Bab Landasan Perencanaan dan perancangan, penulis menguraikan dan menerangkan tentang teori-teori yang berhubungan dengan user, aktivitas dan program yang ada pada fasilitas obyek studi.

Bab III merupakan Bab Deskripsi Objek Studi berisi deskripsi proyek secara rinci, fungsi objek studi, implementasi konsep pada objek studi, analisa fisik, analisa fungsional, studi banding dan studi image.

Bab IV merupakan Bab Konsep Perancangan penulis akan memaparkan ide penulis akan konsep dan tema perancangan, juga implementasi konsep yang akan diterapkan pada objek studi.

Bab V merupakan Bab Simpulan dan Saran yang berisi simpulan dari laporan tugas akhir dan hal yang dialami penulis selama menjalani tugas akhir, dan saran dari penulis.