

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Pengertian Judul

Judul dari karya tulis ini adalah **“Perancangan Museum Mainan Tradisional, Serpong, Tangerang Selatan Dengan Penerapan Arsitektur Kontemporer”** dan Adapun pengertian dari judul di atas dapat dijelaskan sebagai berikut :

- a) Perancangan
  - Proses, cara, perbuatan merancang (Sumber: KBBI, 2020)
- b) Museum
  - gedung yang digunakan sebagai tempat untuk pameran tetap benda-benda yang patut mendapat perhatian umum, seperti peninggalan sejarah, seni, dan ilmu; tempat menyimpan barang kuno. (Sumber: KBBI, 2020)
- c) Mainan
  - Alat untuk bermain, barang yang dipergunakan (Sumber: KBBI, 2020)
- d) Tradisional
  - sikap dan cara berpikir serta bertindak yang selalu berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan yang ada secara turun-temurun (Sumber: KBBI, 2020)
- e) Serpong
  - Serpong adalah sebuah kecamatan di Kota Tangerang Selatan, Provinsi Banten, Indonesia. (Wikipedia, 2020)
- f) Tangerang Selatan
  - Kota Tangerang Selatan adalah sebuah kota yang terletak di Provinsi Banten. Kota ini terletak 30 km sebelah barat Jakarta dan 90 km sebelah tenggara Serang atau ibukota Provinsi Banten. (Wikipedia, 2020)
- g) Penerapan
  - proses, cara, perbuatan menerapkan (Sumber : KBBI, 2020)
- h) Arsitektur Kontemporer
  - Menurut kamus lengkap Drs. Adi Gunadi halaman 25 Kontemporer berarti sejaman; seumur.

- Kontemporer adalah bentuk ekspresi yang meragukan sebuah teori-teori konsep. (Schirmbeck: 3)
- Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kontemporer berarti pada waktu yang sama, semasa, sewaktu pada masa kini. (Sumber : KBBI, 2020)
- Arsitektur Kontemporer berkembang dari pemikiran bahwa ilmu arsitektur harus dapat berkembang dan memperoleh sasaran serta pemecahan bagi arsitektur situasi masa kini. Charles Jenks yang merupakan seorang kritikus mulai memperkenalkan suatu metode serta mengembangkan arsitektur yang dinamakan dengan arsitektur 'bersandi ganda' (*double coded*), teori inilah yang menjadi cikal bakal arsitektur kontemporer, metode ini bergantung pada banyak factor yang mempengaruhi periode tertentu. (Schimbeck 1988 halaman 6)

Berdasarkan pengertian diatas, maka yang dimaksud dengan Perancangan Museum Mainan Dengan Penerapan Arsitektur Kontemporer di Serpong, Tangerang Selatan adalah Perancangan Museum yang memiliki koleksi Mainan Tradisional di dalamnya, Mainan Tradisional disini mengartikan mainan sebelum era digital yang dimana mainan tersebut masih berupa bentuk fisik maupun permainan yang melakukan interaksi secara langsung antara pemainnya, Museum Mainan Tradisional ini juga untuk membuat nostalgia generasi tahun 90-an serta permainan tradisional ini menjadi pengenalan dan pembelajaran untuk generasi setelahnya.

Penerapan Konsep Arsitektur Kontemporer untuk menggambarkan keadaan saat ini yang dimana perkembangan teknologi semakin maju dan pesat. Penerapan Arsitektur Kontemporer yang berartikan masa kini menjadi daya Tarik tersendiri pada fasad bangunan yang dapat mengundang para pengunjung untuk masuk kedalam museum tersebut. Korelasi antara tema museum yang berisikan permainan tradisional dengan konsep bangunan kontemporer untuk menggambarkan perbedaan antara zaman era tradisional dengan era digital yang memiliki nya perbedaan dan perkembangan yang cukup banyak.

## 1.2 Latar Belakang

Museum adalah Lembaga non-profit yang melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, yang bertugas untuk mengumpulkan, melestarikan, meneliti, mengkomunikasikan, dan memamerkan warisan sejarah leluhur yang berwujud benda dan tak benda beserta lingkungannya. Lembaga ini bersifat

permanen, Lembaga ini juga didirikan untuk tujuan Pendidikan, penelitian dan juga sebagai hiburan (*International Council of Museum*) Di Tangerang Selatan sendiri sangat minim terdapat wisata Museum, Museum yang terdapat di Tangerang Selatan seperti Chinese Peranakan Library Museum di Serpong, dan juga MolekLane Museum yang merupakan sebuah koleksi pribadi dari seseorang.

Kota Tangerang Selatan terletak di bagian timur Provinsi Banten yang berbatasan langsung dengan Kota Tangerang di sebelah Utara, Kabupaten Bogor (Provinsi Jawa Barat) di sebelah selatan, Kabupaten Tangerang di sebelah barat, serta Daerah Khusus Ibukota Jakarta di sebelah timur. Dengan demikian Kota Tangerang Selatan merupakan Kota dengan pergerakan manusia, barang, dan jasa antar regional yang sangat strategis. Di kecamatan Serpong khususnya sering mengadakan sebuah *event* yang berskala Nasional. *Event* tersebut membuat peluang untuk wisatawan datang ke Tangerang Selatan, khususnya di wilayah Serpong. yang merupakan menjadi sebuah keuntungan di segala sektor yang berada di wilayah Serpong.

Di zaman era teknologi seperti ini kebanyakan aktifitas sudah berubah kegiatan seperti halnya sebuah permainan, permainan tradisional dimana sebelum teknologi berkembang begitu pesat melibatkan fisik atau pun interaksi langsung antar pemain nya. Berbeda halnya dengan sebuah permainan di era teknologi seperti saat ini dimana sebuah permainan tidak harus melibatkan fisik atau pun interaksi secara langsung antar pemain satu sama lain hanya saja membutuhkan sebuah *gadget* dan juga koneksi internet untuk terhubung antar pemain secara virtual atau sering disebut sebagai *game online*.

Museum mainan tradisional ini sebagai wadah untuk mengingat dan juga untuk memperkenalkan permainan tradisional kepada generasi-generasi di era teknologi seperti sekarang ini. Permainan tradisional memiliki kegiatan-kegiatan positif, dimana adanya komunikasi dan interaksi secara langsung antar lawan mainnya, komunikasi dan interaksi secara langsung merupakan *point* penting dalam kehidupan karena pada kodratnya manusia adalah makhluk sosial. Ada juga permainan tradisional yang melibatkan aktifitas fisik antar pemainnya yang berarti adanya permainan yang memerlukan adanya pergerakan tubuh pemainnya yang dapat mengeluarkan keringat.

Mendengar kata museum yang terlintas didalam benak adalah wisata yang membosankan dengan tata pameran yang kurang menarik menyebabkan masyarakat enggan untuk berwisata di museum. Dari kenyataan yang ada, penyesuaian desain museum

dikembangkan untuk menarik para wisatawan untuk datang dan berkunjung. Desain yang mengikuti perkembangan zaman, penerapan kemajuan teknologi dan dengan tata ruang yang menarik dapat di aplikasikan pada Museum adalah arsitektur kontemporer.

Desain Arsitektur Kontemporer adalah gaya arsitektur yang bertujuan untuk memberikan contoh suatu kualitas tertentu terutama dari segi kemajuan teknologi dan juga kebebasan dalam mengekspresikan suatu gaya arsitektur (Cerver, Fransisco Asensio, 2005). Perpaduan antara kemajuan teknologi dengan kebebasan dalam mengekspresikan gaya arsitektur yang membuat bangunan museum unik, praktis serta memberikan kesan atraktif pada bangunan yang dapat membuat para pelancong penasaran untuk datang ke museum tersebut.

Berdasar pada konteks yang ada, penulis berusaha memahami pengetahuan dasar mengenai tiga poin kajian utama rancangan yaitu kajian terhadap objek, tema dan tapak untuk selanjutnya dikembangkan menjadi konsep awal perancangan Museum mainan tradisional. Dengan hadirnya rancangan Museum mainan tradisional bertemakan arsitektur kontemporer di kota Tangerang Selatan diharapkan Museum mainan tradisional ini hadir bukan hanya menjadi wadah rekreasi dan hiburan, namun juga memberikan kesempatan untuk menjadi wadah interaksi sosial masyarakat kota Tangerang Selatan. Oleh karena itu penerapan arsitektur kontemporer dipilih untuk menjadi daya tarik tersendiri dan juga menjadi magnet untuk pelancong datang ke museum mainan tradisional ini.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka didapatkan beberapa rumusan masalah yaitu :

- a) Bagaimana merancang Museum Mainan Tradisional yang dapat memenuhi kaidah-kaidah kebutuhan ruang.
- b) Bagaimana penerapan konsep arsitektur Kontemporer pada perancangan Museum Mainan Tradisional di kecamatan Serpong.
- c) Bagaimana penerapan konsep Arsitektur Kontemporer terhadap ruang-ruang pada perancangan Museum Mainan Tradisional.

### **1.4 Tujuan dan Sasaran**

Tujuan dan sasaran yang ingin dicapai dalam karya tulis dan perancangan ini adalah sebagai berikut :

- a) Menghasilkan desain Museum Mainan Tradisional yang sesuai dengan kaidah kebutuhan ruang museum, bangunan yang unik dan mampu menarik perhatian pengunjung untuk datang ke Museum.
- b) Menghasilkan perancangan Museum Mainan Tradisional di kecamatan Serpong dengan mengusung konsep Arsitektur Kontemporer.

### **1.5 Manfaat**

- a) Bagi Penulis

Menambah wawasan serta referensi baru dalam perencanaan dan perancangan sebuah bangunan Museum Mainan Tradisional dengan penerapan Arsitektur Kontemporer yang berada di wilayah Kecamatan Serpong, Tangerang Selatan.

- b) Dalam Dunia Akademik

1. Sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan sebuah proyek yang akan dikaji oleh mahasiswa serta menjadi wacana dan referensi tambahan terkait perancangan bangunan Museum Mainan Tradisional.
2. Sebagai rekomendasi dalam perancangan Museum Mainan Tradisional dengan penerapan konsep Arsitektur Kontemporer.

- c) Bagi Masyarakat Umum

1. Perancangan ini bisa dijadikan sebagai referensi untuk memperkenalkan sebuah bangunan Museum Mainan Tradisional dengan mengusung konsep bangunan arsitektur Kontemporer.
2. Hasil Karya Tulis dan Perancangan ini dapat menjadi sebuah jurnal untuk para Mahasiswa, masyarakat umum dan arsitek khususnya perancangan bangunan arsitektur Kontemporer.

### **1.6 Metode Penelitian**

Metoda yang dilakukan didalam proses penelitian ini adalah deskriptif komparatif, yaitu menjabarkan materi dan teori penelitian terkait yang kemudian dianalisis untuk menghasilkan kesimpulan. Data yang diperlukan antara lain :

- a) Data Primer

Data Primer dapat diperoleh melalui :

- a. Wawancara dengan narasumber
- b. Studi Lapangan/ Studi Kasus

- b) Data Sekunder

Data sekunder diperoleh dari buku-buku, jurnal dan artikel yang berkaitan dengan obyek perancangan Arsitektur Museum Mainan Tradisional dengan penerapan konsep Arsitektur Kontemporer.

## **1.7 Sistematika Pembahasan**

Secara garis besar sistematika pembahasan dari penelitian mandiri ini sebagai berikut :

### **1. BAB I PENDAHULUAN**

Berisikan latar belakang, permasalahan, maksud dan tujuan, manfaat, metode penelitian, sistematika pembahasan serta menyimpulkan tinjauan kasus proyek Perancangan Museum Mainan Tradisional di Serpong, Kota Tangerang Selatan dengan penerapan Arsitektur Kontemporer.

### **2. BAB II KAJIAN PUSTAKA**

Berisikan gambaran umum proyek, pengertian fungsi bangunan, tinjauan kasus proyek dan kesimpulan dari tinjauan kasus proyek.

### **3. BAB III STUDI KASUS DAN STUDI KELAYAKAN LOKASI**

Berisikan data studi banding pada beberapa bangunan yang serupa dengan judul proyek untuk menemukan unsur-unsur pengolahan ruang, sirkulasi ruang dalam dan luar ruangan, konsep yang diterapkan serta karakteristik bentuk fasad bangunan Museum Mainan Tradisional. Studi Pengadaan yang membahas mengenai alasan dipilihnya daerah Serpong, Kota Tangerang Selatan sebagai lokasi perencanaan proyek dan spesifikasi khusus proyek.

### **4. BAB IV ANALISA PERENCANAAN**

Berisikan analisa mengenai permasalahan yang ada didalam proses perancangan bangunan Museum Mainan Tradisional melalui penerapan arsitektur Kontemporer melalui studi komparasi terhadap tinjauan pustaka dan studi banding.

### **5. BAB V KONSEP PERANCANGAN**

Berisikan konsep dasar perancangan, konsep perencanaan dan perancangan tapak dan lingkungan serta konsep perencanaan bangunan dan sistem kelengkapan bangunan.

## 1.8 Kerangka Berfikir

