

BAB I PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Sepeda yang masyarakat kenal memiliki sejarah yang sangat panjang. Dari bentuk sepeda yang sangat primitif, beroda tiga, hingga kehadiran sepeda dengan berbagai tipe dan model. Semua tidak lepas dari inovasi dan kreativitas para ahli dari berbagai bidang yang saling melengkapi satu sama lain. Seiring perkembangan zaman, sepeda berkembang menjadi lebih modern tapi fungsi dari sepeda itu sendiri tetap sama. Dari zaman ke zaman bentuk, material sudah berbeda banyak inovasi baru yang lebih mengikuti tren pada zamannya. Mungkin sekarang banyak masyarakat yang cenderung tidak menggunakan sepeda untuk aktifitas kesehariannya, karena sudah banyak transportasi lebih cepat. Namun tidak sedikit juga yang menggunakan sepeda untuk berkegiatan maupun untuk olahraga dengan berbagai macam tipe atau model sepeda. Adanya museum untuk sepeda, tidak hanya untuk menjaga peninggalan sejarah, yakni mengingatkan kepada publik untuk mengetahui sejarah sepeda. Dan juga mendorong publik untuk kian sadar manfaat sepeda khususnya bagi kesehatan dan lingkungan.

Sepeda *onthel* masuk ke Indonesia pada awal abad ke-20, sekitar tahun 1910 dan digunakan oleh kolonial serta para bangsawan dan tidak hanya digunakan sebagai alat transportasi saja, tetapi juga untuk menunjukkan tingkatan status sosial pada sebagian besar masyarakat dimasanya khususnya keluarga keraton. Jika ada yang memiliki sepeda *onthel* maka sudah tentu pemiliknya dari kalangan keluarga yang terpandang untuk menunjukkan status sosial. Selain kegunaan sepeda *onthel* seperti tersebut diatas, biasanya juga digunakan sebagai ajang menunjukkan kekuasaan atau kekayaan seseorang. Oleh sebab itu akan menjadi suatu kebanggaan tersendiri jika ada yang bisa bersepeda dan memilikinya. Sepeda *onthel* juga menjadi salah satu transportasi modern yang bisa digunakan pada zaman perkembangan transportasi. Walaupun sepeda sudah berganti serta mengalami perubahan yang cukup besar dalam perkembangan sarana transportasi, namun sampai saat ini sepeda *onthel*

masih digunakan sebagai salah satu transportasi yang dimanfaatkan untuk beberapa keperluan pada beberapa daerah pedesaan, bahkan di kota-kota besar.

Saat ini kurangnya peminat masyarakat dalam usia muda atau sudah tua untuk menggunakan sepeda dikarenakan makin berkembangnya pemanfaatan alat transportasi yang lebih maju seperti sepeda motor dan mobil. Namun sepeda memiliki masa guna yang panjang, untuk mengetahui adanya sejarah dari sepeda diperlukan fasilitas yang memadai. Agar fasilitas yang diperlukan dari sejarah sepeda tersebut lebih nyata agar bisa melihat dengan langsung. Dan tidak ada salahnya agar tetap mempertahankan budaya bersepeda, karena sepeda tetap memiliki beberapa manfaat dan fungsi. Dari beberapa manfaat dan fungsi yang bisa dilihat dari bersepeda merupakan kebiasaan baik dan bermanfaat untuk kesehatan, sejarah, ekonomi, dan sumber daya alam. Khusus untuk sepeda lawas atau sepeda onthel sebagai sebuah alat transportasi bersejarah, maka sangat perlu untuk terus memelihara.

Maka dari itu museum sepeda sangatlah bermanfaat bagi masyarakat saat ini agar mengetahui sepeda yang digunakan pada zaman dahulu hingga saat ini. Dengan cara membuat alur sirkulasi dan penataan dan peletakan display sepeda dari awal sepeda masuk ke Indonesia sampai berkembang hingga saat ini. Memberi suasana yang menguatkan unsur dari karakter dari sepeda itu sendiri. Membuat alur suasan dan sirkulasi sesuai dengan perkembangan dari sepeda di Indonesia.

Adanya museum sepeda di kota Bandung untuk membantu pemerintah kota Bandung yang sudah memfasilitasi masyarakat pengguna sepeda. Sangat disayangkan jika fasilitas yang sudah ada tidak di gunakan dengan baik misalnya jalan khusus bersepeda, car free day dan pada tahun 2016 ini pemerintah kota Bandung membuat inovasi unggulan *bike sharing*. Dengan adanya museum ini di harapkan masyarakat menjadi tertarik pada sepeda dan mengetahui manfaat dari sepeda itu sendiri. Tidak hanya untuk membantu pemerintah kota Bandung namun dari sejarah kota Bandung pernah melaksanakan lomba balap sepeda pertama di Indonesia seAsia. Dari segi sejarahpun dulu Bandung menjadi lautan onthel tepatnya di jalan Braga Bandung.

1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

Latar belakang diatas dapat diidentifikasi beberapa masalah yang berkaitan dengan perancangan Museum Sepeda, antara lain:

- a. Beberapa museum tidak menerapkan standar alur sirkulasi bagi pengunjung untuk menikmati urutan pameran dengan jelas, padahal alur sirkulasi pada area ruang pamer cukup penting dalam alur sirkulasi museum
- b. Tidak adanya media informasi pengetahuan sejarah sepeda di Bandung yang membuat pengunjung bisa mengetahui dengan jelas tahap evolusi pertama sepeda di Indonesia hingga berkembang pada saat ini dengan menerapkan karakter dan bagian dari sepeda yang ditampilkan pada desain.
- c. Tidak adanya fasilitas tentang pemahaman manfaat sepeda bagi masyarakat yang langsung merasakan dampak penting dari bersepeda.

1.3 RUMUSAN MASALAH

Latar belakang diatas masalah yang berkaitan Perancangan Museum Sepeda, antara lain:

- a. Bagaimana mendesain interior museum sepeda yang membuat pengunjung mengikuti alur sejarah sepeda?
- b. Bagaimana merancang interior museum sepeda yang dapat memberikan informasi secara runut dari segi edukasi dan rekreasi?
- c. Bagaimana mendesain interior museum agar masyarakat lebih tertarik pada museum sepeda dengan fasilitas museum yang menarik?

1.4 TUJUAN DAN SASARAN PERANCANGAN

Tujuan dan Sasaran untuk mencapai perancangan Museum Sepeda, yaitu :

- a. Menciptakan suasana dan alur sirkulasi pada interior museum sepeda dengan unsur skenografi dari perodesasi dahulu hingga sekarang.
 - Menciptakan alur secara bertahap dengan *history* yang jelas.
 - Menciptakan suasana sesuai dengan waktu terkait karya yang dipamerkan.

- b. Menciptakan interior dengan kegiatan interaktif yang dituangkan dalam bentuk informasi 2D dan 3D.
- Pengunjung dapat ikut serta dan merasakan kegiatan interaktif pada museum sepeda dengan adanya karya 3D di area animasi dan video mapping pada area apositeater.
 - Memberikan edukasi, rekreasi dan pentingnya manfaat bersepeda bagi pengunjung.
- c. Menciptakan suasana atau kesan pada setiap ruangan yang berbeda dengan meningkatkan unsur dari sejarah sepeda.
- Agar pengunjung tidak bosan dengan objek sepeda dengan cara membuat suasana yang berbeda dari segi bahan material, warna dan pencahayaan.
 - Pengunjung dapat merasakan kesan dari sejarah sepeda itu sendiri dengan cara mendesain interior pada setiap zona pada museum yang berbeda.

1.5 RUANG LINGKUP

Perancangan interior Museum Sepeda terletak dikota Bandung yang merupakan kota wisata yang sering dikunjungi oleh wisatawan lain. Perancangan museum sepeda merupakan sebuah sarana bagi masyarakat Bandung dan wisatawan yang datang ke kota Bandung. Letak museum juga mempertimbangkan akses untuk menuju lokasi yang berdekatan dengan fasilitas publik lainnya.

Dalam ruang lingkup perancangan interior terdapat elemen – elemen interior seperti dinding, lantai, *ceiling*, *furniture*. Dengan berbagai aspek pendukung untuk perancangan museum seperti menentukan zoning blocking, layouting, sirkulasi, pemilihan warna, penerapan material yang mendukung konsep, serta pencahayaan, penghawaan dan suasana pada museum.

1.6 METODE PERANCANGAN

A. Metode pengumpulan data yang dilakukan, yaitu :

1. Survei Lapangan/Observasi

Survei pada lapangan sangat perlu dilakukan supaya penulis dapat mengetahui lebih jelasnya bagaimana kondisi atau keadaan yang ada. Metode ini dilakukan dengan cara mengamati secara langsung tentang kondisi di lapangan, baik yang berupa keadaan fisik maupun perilaku yang terjadi selama berlangsungnya proses perancangan.

Observasi yang dilakukan dengan objek museum yang berkaitan dengan perancangan interior museum sepeda untuk mendukung dan studi banding untuk perancangan yang dilakukan oleh penulis.

2. Studi Literatur

Penyusunan penulisan laporan perancangan, yang dilakukan oleh penulis harus disertakan dengan studi literatur tentang standar museum, pengertian skenografi, dan sejarah dari sepeda yang didapat dari referensi buku-buku ataupun *e-book* yang ada.

a. Buku:

- Ambrose, Timothy. Paine, Crispin. 1995. *Museum Basic*. New York : NISO.
- Neuffert, Ernst. 2002. *Data Arsitek : Jilid 1*. Jakarta : Penerbit Erlangga
- D.K. Ching, Francis. 1991. *Arsitektur, Bentuk Ruang & Susunannya*. Jakarta : Erlangga

b. Jurnal atau Refrensi dari Website :

- <https://id.wikipedia.org/wiki/Museum>
- <http://kebudayaan.kemdikbud.go.id>
- <http://www.museumsassociation.org/museums-journal>

3. Dokumentasi

Hasil dari dokumentasi ini sangat diperlukan dalam proses teknik pengumpulan data. Dokumentasi yang berupa :

- Foto
- Sketsa
- Video
- dll

4. Wawancara

Wawancara sangatlah penting, karena dapat memperkuat penulisan laporan perancangan. Wawancara yang dilakukan supaya membantu memberi informasi yang *valid* untuk penulis. Serta wawancara pada komunitas sepeda *onthel* di Bandung dengan cara berteu langsung agar lebih jelas dan valid. Wawancara komunitas sepeda di Bandung :

a. Paguyuban Sapedah Baheula Bandung (PSBB)

Komunitas sepeda pencinta *Onthel* yang didirikan tahun 2004, kegiatan rutin dulunya berkumpul setiap hari Minggu didepan Museum Geologi Bandung, namun saat ini pindah ke area Car Free Dago Jalan Merdeka. Sekretariat PSBB berlokasi di Jl. A. Yani 286 Bandung. Komunitas ini terbilang sangat unik, karena biasanya menggunakan kostum-kostum jadul era kolonial belanda

b. Paguyuban Sapedah *Onthel* Bandung (Pasoban)

Sepeda sama tapi komunitas berbeda, itulah Bandung dengan segala kreatifitasnya. Komunitas ini dibina langsung oleh Disbudpar Kota Bandung, terbentuk oleh para pencinta sepeda *onthel* pada Januari 2012. Fokus kegiatannya sebagai relawan pariwisata yang memberikan informasi event-event di Bandung. Selain itu anggotanya memiliki usaha penyewaan sepeda *onthel* di Hotel-hotel Bandung. Untuk bergabung bisa datang ke sekretariatnya Jl. Banjarsari Raya No. 4 Antapani, Bandung.

c. BDGBMX

Komunitas Sepeda BMX yang sudah banyak meraih prestasi dan membanggakan untuk Kota Bandung. Berdiri pada 30 Januari 2010. Berlatih setiap hari jam 16.00-18.00 di Lapangan Saparua. Anggotanya terdiri dari pelajar, mahasiswa dan wiraswasta.

d. Sel-B

Komunitas Sepeda Lipat atau sering di singkat SELI. Berdiri sejak 28 Maret 2013 di taman cikapayang dago mempunyai motto unik “Hanya Ulin yang menyatukan kita”. Komunitas ini ternyata aktif dalam bersepeda, Kegiatan rutin Sel-B antara lain:

- a. “Night Ride”** : setiap hari Jumat malam, berkumpul di Gedung Merdeka pada jam 19.00 WIB.
- b. “Sport Ride”** : setiap Sabtu pagi di Taman Cikapayang Dago jam 6.00 WIB.
- c. “Culinary Ride”** : setiap Minggu pagi di CFD Merdeka depan BIP jam 7.00 WIB
- d. “Gowes Subuh”** : setiap Selasa dan Jumat jam 5.30 kumpul di Taman Cikapayang

B. Analisa

Mengolah data setelah mendapatkan hasil data survey dan data literatur yang terkait untuk menganalisa permasalahan dan solusi dari data yang sudah di dapatakan dan diolah menjadi perancangan.

1. Pengumpulan Data

Setelah mendapatkan Studi Literatur yang valid perancang bisa mengukur apa yang akan dibutuhkan pada perancangan museum sepeda. Karena pengumpulann data sangat penting untuk memperoleh proses hasil perancangan yang sesuai dengan standar.

2. Analisa Data

Mengolah data setelah mendapatkan hasil data survey dan data literatur yang terkait untuk menganalisa permasalahan dan solusi dari data yang sudah di dapatakan dan diolah menjadi perancangan.

3. Sintesa / Programing

Programing pada sebuah perancangan sangat penting karena meliputi Studi aktifitas, kebutuhan ruang, besaran ruang, matriks, bubble diagram, zoning, blocking, sirkulasi dengan mendapatkan dari survei dan literatur maka bisa membuat programing pada perancangan.

4. Konsep

Museum Sepeda adalah konsep besar dari perancangan, karena museum sepeda sudah identik atau mencakup dari perancangan ini, dan bisa ditambahkan dengan konsep pendukung lainnya melainkan konsep warna, pencahayaan, sirkulasi, penghawaan, keamanan, bentuk, material, *furniture*.

5. Hasil Akhir

Akhir pada perancangan museum sepeda dengan menganalisa pengumpulan data, programing, konsep dan dipadukan dengan pendekatan skenografi memberi kesan sebuah pameran menjadi lebih berkualitas untuk memberikan alur cerita kepada pengunjung serta menambahkan kegiatan interaktif. Sehingga pameran tidak terkesan kaku, hening, dan membosankan.

1.4 KERANGKA PERANCANGAN

