BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kereta Api adalah salah satu alat transportasi yang masih menjadi pilihan utama masyarakat indonesia ketika ingin berpergian ke tempat yang jauh. Tak terkecuali warga kota atlas Semarang. Terbukti dengan masih eksis dan kokohnya bangunan stasiun di kota Semarang. Karena tiket kereta api yang terbilang murah serta memiliki sedikit resiko kecelakaan maka kereta api menjadi salah satu pilihan alat transportasi yang digemari masyarakat. Tentu saja perkeretaapian di Indonesia sendiri memiliki sejarah yang panjang.

Kehadiran kereta api pertama di Indonesia mulai hadir sejak Tanam Paksa hingga saat ini. Perusahaan yang dinasionalisasikan, Djawatan Kereta Api (DKA) berdiri setelah kemerdekaan Indonesia, tepatnya pada tanggal 28 September 1945. Gambaran keadaan kereta api di Indonesia pada masa djaman dulu perlu dilestarikan, sehingga generasi mendatang bisa menghayati dan betapa pentingnya pembangunan kereta api. Memang pada masa itu nama kereta api sudah tepat, karena kereta dijalankan dengan api dari pembakaran batu bara atau kayu. Sedangkan sekarang sudah memakai diesel atau listrik, sehingga lebih tepat kalau disebut kereta rel, artinya kereta yang berjalan di atas rel dengan diesel ataupun listrik..

Awal mula sejarah perkeretaapian di Semarang pada zaman kolonial bermula pada saat pengangkutan barang hasil produksi dari daerah menuju pelabuhan di semarang yang berimbas pada kehidupan perkereta apian di semarang. Banyak stasiun yang dibangun, baik sebagai tempat pemberhentian, pengangkutan dan penumpang atau barang, maupun hanya sebagai halte. Stasiun-stasiun tersebut adalah Stasiun Samarang NIS, Stasiun Tuntang, Stasiun Jurnatan, Stasiun Pendrikan , Stasiun Tawang dan Stasiun Poncol.

Dewasa ini , yang seringkali masih ditemui adalah pengetahuan akan perkereta apian oleh warga Semarang masih terkesan sangat minim. Sedangkan minat akan pariwisata di Semarang dari tahun ke tahun semakin meningkat. Di sisi lain, Keberadaan fasilitas penunjang pendidikan terhadap anak-anak usia sekolah di kota Semarang yang dilihat akhir-akhir juga masih minim. Anak-anak usia sekolah lebih memilih untuk pergi ke pusat perbelanjaan dibandingkan harus mengunjungi museum. Sedangkan di Kota Semarang sendiri sudah memiliki 3 museum terkenal seperti museum Jawa Tengah Ranggawarsita adalah museum yang memamerkan barang-barang warisan budaya dan benda budaya di Jawa Tengah.

(Sumber:*http://id.wikipedia.org/wiki/Museum_Jawa_Tengah_Ranggawarsita)* , Museum Mandala Bakti adalah museum yang memamerkan benda-benda militer seperti senjata-senjata militer dan juga Museum Rekor Indonesia (MURI). Namun keberadaan museum-museum tersebut kurang diminati pengunjung khususnya masyarakat kota Semarang. Karena fasilitas yang minim dan kurang atraktif menjadi alasan utama kurang berminatnya masyarakat Semarang termasuk juga anak-anak usia sekolah. Padahal sejatinya di dalam museum banyak sekali menampung ilmu-ilmu pengetahuan yang dapat diserap apalagi untuk menambah wawasan pengetahuan baik masyarakat maupun anak-anak di usia sekolah.

Dengan adanya beberapa fenomena yang terjadi pada masyarakat di kota Semarang tersebut munculah ide dasar tentang suatu bangunan yang memiliki konsep Edukasi dan Entertaiment (Edutaiment) di kota Semarang dalam bentuk sebuah Museum (Museum Lokomotif Jawa Tengah). Museum Lokomotif Jawa Tengah di kota Semarang ini diharapkan mampu memberi solusi terhadap peningkatan fasilitas penunjang di bidang pendidikan yang tidak hanya menarik tetapi juga menambah wawasan pengetahuan masyarakat Semarang khususnya anak-anak usia pra-sekolah hingga usia sekolah terhadap transportasi umum khususnya tentang Lokomotif.

1.2 Tujuan dan Sasaran

1.2.1 Tujuan :

Merumuskan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur sebuah Museum Lokomotif Jawa Tengah di Kota Semarang sebagai fasilitas public bertema edukatif dan entertainment yang dapat menambah pengetahuan tentang Lokomotif kepada seluruh masyarakat Kota Semarang khususnya para pelajar dan anak-anak usia sekolah.

1.2.2 Sasaran :

Tersusunnya usulan langkah-langkah pokok proses (dasar) perencanaan dan perancangan Museum Lokomotif beserta program dan kapasitas bedasarkan aspek-aspek panduan perancangan.

1.3 Manfaat :

1.3.1 Secara Subjektif :

a. Memenuhi salah satu persyaratan mengikuti Tugas Akhir di Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Diponegoro

b. Sebagai pegangan dan acuan selanjutnya, dalam proses studio grafis yang merupakan bagian tak terpisahkan dari proses pembuatan Tugas Akhir.

1.3.2 Secara Objektif :

Dapat bermanfaat sebagai tambahan pengetahuan dan wawasan bagi mahasiswa yang diharapkan dapat menjadi pedoman dan dapat menjadi fasilitas public dibidang edukasi dan entertainment di Kota Semarang.

1.4 Ruang Lingkup

Ruang lingkup pembahasan dibatasi pada pemecahan permasalahan yang berkaitan dengan perencanaan dan perancangan sebuah Museum Lokomotif Jawa Tengah di Kota Semarang yang bersifat rekreasi dan berbasis edutainment.

1.5 Metode Pembahasan

1.5.1 Metode Deskriptif

Pembahasan dilakukan dengan menggunakan metode deskriptif, yaitu dengan mengumpulkan, memaparkan, dan menganalisa serta menyimpulkan data sehingga diperoleh suatu pendekatan dan penyusunan program perencanaan dan perancangan.

1.5.2. Metode Dokumentatif

Metode dokumentatif juga digunakan pada pembahasan ini, yaitu dengan mendokumentasikan data-data yang dibutuhkan yang berkaitan dengan perencanaan dan perancangan sebuah Museum Lokomotif Jawa Tengah di Semarang

1.5.3. Studi Banding

Studi banding, dilakukan dengan membandingkan hasil observasi pada beberapa objek bangunan yang memiliki fungsi sama yang selanjutnya dianalisa untuk mendapatkan kriteria-kriteria yang akan diterapkan pada perencanaan dan perancangan Museum Lokomotif Jawa Tengah di Semarang yang diprogramkan.

1.6 Sistematika Pembahasan

BAB I PENDAHULUAN

Berisi pembahasan tentang latar belakang, tujuan dan sasaran, manfaat, ruang lingkup bahasan, sistematika pembahasan dan alur pikir pembahasan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi tentang kajian teori yang mengkaji aspek-aspek museum, pelaku kegiatan, aktivitas, dan fasilitas, peraturan tentang standar ruang, penekanan desain, dan studi banding.

BAB III TINJAUAN DATA

Menguraikan tentang tinjauan Provinsi Jawa Tengah, tinjauan Kota Semarang yang berkaitan dengan dengan peraturan dan kebijakan pemerintah setempat, serta data studi banding yang akan digunakan.

BAB IV BATASAN/ANGGAPAN

Membahas mengenai kesimpulan dalam perencanaan dan batasan serta anggapan agar tidak menyimpang dari pokok bahasan.

BAB V PENDEKATAN PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN MUSEUM LOKOMOTIF JAWA TENGAH

Menguraikan dasar – dasar pendekatan dan menguraikan pendekatan fungsional, kontekstual, arsitektural, teknis, dan utilitas bangunan (kinerja).

BAB VI LANDASAN PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN MUSEUM LOKOMOTIF JAWA TENGAH

Membahas mengenai faktor penentu perencanaan dan faktor penentu perancangan serta program perancangan yang berisi program ruang dan kebutuhan luas tapak.

1.7. Alur Pikir (berupa diagram)

LATAR BELAKANG

Aktualitas :

- Kurangnya fasilitas penunjang rekreasi dan edukasi di Kota Semarang
- Kemendikbud mencanangkan program pembangunan museum - museum baru selama periode 2014-2019 sebagai bagian dari strategi di dalam pengembangan insentif khusus untuk memperkenalkan dan mengangkat kebudayaan, teknologi, dan juga sejarah.

Urgensi :

- Dibutuhkan bangunan yang mampu menampung, mewadahi dan menginformasikan tentang perkereta apian di Kota Semarang yang bersifat edukatif dan rekreatif serta mampu meningkatkan minat para wisatawan.

Originalitas :

- Merencanakan dan merancang desain Museum Lokomotif Semarang yang memiliki aspek fungsional sebagai sebuah bangunan museum, dengan konsep yang edukatif dan rekreatif dengan didukung fasilitas menggunakan penerapan teknologi masa kini di dalam bangunan

TUJUAN

Memperoleh suatu judul Tugas Akhir yang jelas dan layak, dengan suatu penekanan desain yang spesifik, sesuai dengan originalitas / karakteristik judul dan citra yang dikehendaki atas judul yang diajukan.

SASARAN

Tersusunnya usulan langkah-langkah dasar perencanaan dan perancangan Museum Lokomotif Jawa Tengah di Kota Semarang, berdasarkan aspek-aspek panduan perancangan.

RUANG LINGKUP

Museum Lokomotif Jawa Tengah di Kota Semarang adalah suatu perencanaan dan perancangan bangunan yang ditujukan untuk menambah wawasan tentang Lokomotif kepada seluruh masyarakat Semarang

STUDI LAPANGAN

Tinjauan Kota Semarang
Tinjauan Lokasi dan Tapak

STUDI PUSTAKA

- Tinjauan umum Museum
- Standar dan persyaratan teknis kebutuhan fasilitas Museum Lokomotif
- Studi Pendekatan Arsitektural

STUDI BANDING

1. Museum Angkut Batu
2. Indonesian Railway Museum Ambarawa

PERENCANAAN

Pembangunan Museum Lokomotif Jawa Tengah di Kota Semarang

PERANCANGAN

Penekanan Desain HighTech Architecture

LANDASAN PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR (LP3A) MUSEUM LOKOMOTIF DI KOTA SEMARANG DENGAN PENEKANAN DESAIN ARSITEKTUR HIGH ARCHITECTURE

feed back

Tabel 1.1