

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dialog adalah S. Selain itu, dialog adalah salah satu konsep dari aktivitas bersama yang kooperatif atau *Shared Cooperative Activities (SCA)*, kerangka kerja yang menyediakan lingkungan bersama yang mana interlokutor bisa berinteraksi dan keduanya berkontribusi kepada ruang dialog (contohnya dengan aksi atau ucapan) dan dengan memersepsikan dan memproses hasil produksi dari dialog interlokutor atau partisipan yang lain (Bratman, 2009). Terciptanya dialog berasal dari latar belakang atau motif yang sama, yang mana sebuah dialog akan bersifat subjektif dan akan menghasilkan hasil yang berbeda-beda dari dialog yang terbangun.

Dialog bisa terjadi secara verbal dan non-verbal melalui media yang beragam. Dialog yang terjadi akan beresonansi dengan cara menghubungkan dunia yang meliputi manusia, benda, materi, sejarah, lingkungan, dan kehidupan (Cheng, 2023). Pada dasarnya, dialog atau hubungan dalam arsitektur itu saling bergantung satu sama lain, yang terdiri dari manusia, alam atau lingkungan, dan arsitektur (Widodo, 2019). Ketika manusia, alam, dan arsitektur berdialog, akan menghasilkan produk yang beragam, tergantung dari cara meresponnya. Namun, ketika manusia, alam, dan arsitektur berdialog dengan tepat, dapat dipastikan akan harmonis.

Banyak cara untuk manusia, alam, dan arsitektur berdialog, mulai dari skala mikro sampai dengan skala makro. Dalam skala mikro, manusia berdialog dengan benda di sekitarnya, pohon berdialog dengan tanah, batu akan berdialog dengan air, dan lain sebagainya. Sedangkan contoh dalam skala makro, arsitektur berdialog dengan lingkungannya yang dapat diamati dari The Fallingwater House karya Frank Lloyd Wright. The Fallingwater House secara efektif menggabungkan arsitektur dengan alam menjadi satu.

Menemukan dialog yang memiliki beragam komposisi seperti halnya dialog manusia dengan alam, dialog material antar material, sampai dengan dialog antar lini masa. Menghadirkan dialog secara bersamaan di tempat dan waktu yang sama adalah hal yang sangat mungkin terjadi, salah satunya berada di Gua. Gua menghadirkan dialog mulai dari skala mikro sampai dengan skala makro seperti dialog partikel, material, tekstur, manusia, alam, sampai dengan lini masa yang mencakup masa lalu, masa kini, dan masa depan. Masa lalu dapat ditemukan dari *footprint* atau jejak yang ada di Gua maupun di sekitar Gua. Lalu, masa kini sedang berlangsung saat itu juga. Sedangkan masa depan, dapat diteliti komposisi dalam dan/atau sekitar Gua tersebut untuk menemukan pengetahuan yang akan berguna untuk perkembangan masa depan.

Dalam perancangan kali ini, tipologi yang dipilih ialah museum yang berfokus pada dialog dalam Gua. Tujuannya untuk menggali lebih dalam dialog yang berada dalam dan sekitar Gua lalu menuangkannya dalam narasi kuratorial desain arsitektur. Tujuan dari dibangunnya museum ini agar khalayak umum akan “tercerahkan” setelah masuk ke dalam museum yang terinspirasi dari Gua yang “gelap”.

1.2. Isu Perancangan

Dunia modern mendorong pembangunan yang masif di perkotaan maupun pedesaan. Pembangunan demi pembangunan dijalankan, gedung menjulang di gemerlapnya kota. Namun, apakah komposisi manusia, alam, dan arsitektur saling berdialog? Tak jarang melihat bangunan yang secara tiba-tiba berdiri tanpa berdialog dengan manusia dan alam atau lingkungannya. Rancangan Museum Peradaban Manusia ini akan menghadirkan dialog antara manusia, arsitektur, dan alam secara menyeluruh. Mulai dari pengunjung yang akan tercerahkan oleh dialog yang diterjemahkan dalam bentuk arsitektural, sampai dengan kuratorial narasi yang disampaikan dalam museum.

1.3. Tujuan/Proposisi

Merancang desain arsitektural melalui analisis dialog antara manusia, alam, dan arsitektur untuk merancang desain yang tepat tanpa adanya dominasi salah satu komponen. Tujuan perancangan yang hendak dicapai adalah menyajikan dialog setiap detail yang ada di dalam gua maupun di sekitar gua tentang bagaimana setiap aspek kehidupan bisa berdialog pada orbitnya masing-masing.

1.4. Manfaat

Perancangan ini akan memberi pembelajaran teoritis dan praktis berupa riset, analisis, dan implementasi pada desain arsitektural kepada mahasiswa. Selain itu, mahasiswa paham bagaimana cara memahami dan mengkonstruksikan dialog antara manusia, alam, dan arsitektur yang ditelaah dari *big data* dan data lapangan.

1.5. Lingkup

Lingkup penelitian terdiri dari lingkup substansial dan lingkup spasial. Lingkup substansial yaitu pembahasan terkait pengkonstruksian atau penerjemahan dialog antara manusia, alam, dan arsitektur gua menjadi sebuah rancangan arsitektur. Sedangkan lingkup spasial perancangan ini adalah Museum Peradaban Manusia di Pacitan.

1.6. Metode

Metode yang digunakan dalam perancangan kali ini yaitu dengan metode deskriptif, yaitu dengan mengumpulkan, memaparkan, kompilasi, dan menganalisis data sehingga diperoleh suatu pendekatan program perencanaan dan perancangan untuk selanjutnya digunakan dalam penyusunan program dan konsep dasar perencanaan dan perancangan. Adapun metode yang dipakai dalam penyusunan penulisan ini sebagai berikut:

- a. Metode Deskriptif, yaitu kegiatan pengumpulan data. Pengumpulan data dilakukan dengan cara studi pustaka/studi

literatur, data dari instansi terkait, wawancara dengan narasumber, observasi lapangan, serta pencarian di internet.

- b. Metode Dokumentatif, yaitu kegiatan dokumentasi data yang menjadi bahan penyusunan penulisan dan perancangan ini. Cara dokumentasi data adalah dengan memperoleh gambar visual dari foto-foto yang dihasilkan melalui survei lapangan atau pencarian di internet.
- c. Metode Komparatif, yaitu dengan melakukan studi banding terhadap bangunan dengan tipologi serupa di suatu tempat atau wilayah.

Dari data - data yang telah terkumpul, dilakukan identifikasi dan analisis untuk memperoleh gambaran yang cukup lengkap mengenai karakteristik dan kondisi yang ada, sehingga dapat tersusun suatu Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur dari Museum dan Laboratorium Riset dengan Pendekatan Dialog.

1.7. Sistematika

Sistematika atau kerangka dalam pembahasan yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bagian ini mengandung latar belakang pengambilan isu yang akan dipelajari dan dirancang, isu perancangan, tujuan/proposisi, manfaat, lingkup, metode, dan sistematika bahasan yang mengungkapkan isu secara garis besar dalam menyusun Landasan Program Perencanaan dan Perancangan (LP3A).

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Membahas berbagai aspek mengenai isu yang mempengaruhi rancangan seperti tinjauan mengenai dialog, tinjauan mengenai arsitektur interaktif, hingga tinjauan umum mengenai indra dan psikologi ruang.

BAB III TINJAUAN PENGGUNA, LOKASI, DAN TAPAK

Bab ini berisi mengenai objek perancangan seperti tinjauan tentang gua, museum, regulasi tapak, tinjauan lokasi, dan tinjauan pengguna objek.

BAB IV PENDEKATAN PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Pada bab ini membedah tentang pendekatan program perencanaan dan perancangan yang termasuk aspek fungsional, aspek kinerja, aspek teknis, dan aspek arsitektural.

BAB V PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas mengenai program perencanaan dan perancangan yang akan dilakukan pada proses desain nantinya yang berisikan program ruang dan skenario yang akan terjadi kepada pengguna di rancangan desain.