

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG**

Museum adalah suatu tempat yang menyimpan benda-benda bersejarah yang dapat dimanfaatkan untuk kepentingan pembelajaran dan pariwisata. Menurut KBBI edisi IV, “Museum adalah gedung yang digunakan sebagai tempat untuk pameran tetap benda-benda yang patut mendapat perhatian umum, seperti peninggalan sejarah, seni, dan ilmu, dan juga tempat menyimpan barang kuno”.

Kondisi ideal dari sebuah museum adalah dapat menampung kegiatan museum yang menunjang perkembangan pendidikan, penelitian, dan hiburan ( Pasal 3 ayat ( 2 ) Tahun 2013 Peraturan Pemerintah tentang Museum ) dan serta dengan *system display* yang dapat menyerap ilmu – ilmu yang terkandung di benda koleksi museum ( Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum, Departemen Kebudayaan dan Pariwisata ) .

Kondisi yang terjadi pada Museum kurang memberikan pengalaman tersendiri pada display koleksi museum yang menunjang perkembangan edukasi dan hiburan pada *display system* koleksi museum. Serta sebagian besar dari pengunjung dirasa kurang dapat memahami seutuhnya ilmu-ilmu yang terkandung di benda koleksi museum dikarenakan *display system* yang kurang informatif dan interaktif. Karena terdapat perbedaan kondisi ideal dan kondisi saat ini, diperlukannya pemecahan masalah dari *display system* museum, agar ilmu-ilmu yang terdapat di dalam museum dapat di sampaikan dengan baik.

Permasalahan Museum Negeri Provinsi Lampung Ruwa Jurai adalah penerapan *display system* benda koleksi museum kurang informatif dan interaktif. Maka diperlukannya upaya untuk *redesain* Museum Negeri Provinsi Lampung Ruwa Jurai agar pengunjung dapat memahami ilmu – ilmu yang ada pada benda koleksi – koleksi museum sehingga terciptanya museum yang bersifat edukatif, konservatif, dan hiburan.

### **1.2 IDENTIFIKASI MASALAH**

Terdapat sejumlah masalah - masalah yang terdapat pada Museum Negeri Provinsi Lampung Ruwa Jurai, diantaranya:

- Penerapan *display system* benda koleksi museum kurang informatif dan interaktif.
- *Display system* pada benda koleksi museum kurang menunjang perkembangan edukasi, konservasi dan hiburan .

### **1.3 RUMUSAN MASALAH**

Dari identifikasi masalah yang telah di jabarkan diatas, ditemukan perumusan masalah dalam proses *redesain* Museum Negeri Provinsi Lampung Ruwa Jurai yaitu :

- Bagaimana cara memberikan system display yang informatif dan interaktif.
- Bagaimana cara memberikan *display system* pada benda koleksi museum yang dapat menunjang perkembangan edukasi, konservasi dan hiburan.

### **1.4 BATASAN MASALAH**

Berdasarkan rumusan masalah yang dijelaskan diatas, maka perencanaan ini mempunyai batasan masalah dengan pertimbangan lingkup ilmu desain interior. Adapun batasan – batasan masalah untuk menyelesaikan masalah dalam proses perancangan ini adalah sebagai berikut :

- Tata Letak Furniture
- Sistem Pencahayaan
- Sistem Pengkondisian udara
- *Story line* ( Alur cerita )
- Sistem Display

### **1.5 TUJUAN PERANCANGAN**

Tujuan mendesain ulang Museum Negeri Provinsi Lampung Ruwa Jurai adalah :

- Agar pengunjung dapat memahami ilmu – ilmu yang ada pada barang koleksi – koleksi museum.
- Membuat display system benda koleksi yang informatif dan interaktif terhadap pengguna museum sehingga tercapai tujuan museum sebagai sarana edukasi, konservasi dan hiburan melalui desain display benda koleksi – koleksi museum

## 1.6 MANFAAT PERANCANGAN

Manfaat perancangan Museum Negeri Provinsi Lampung Ruwa Jurai tersendiri di menjadi 2 :

- Bagi pengelola museum :
  - Meningkatkan sumber daya manusia yang professional.
  - Meningkatkan Sistemisasi pengelolaan Benda Cagar Budaya ( BCB )
  - Optimalisasi publikasi, penyajian dan penyebaran informasi Benda Cagar Budaya terhadap masyarakat.
  - Membina kerja sama dengan instansi dan elemen masyarakat lainnya dalam rangka apresiasi kebudayaan dan fungsionalisasi Museum.
- Bagi masyarakat umum :
  - Memberikan alternatif pariwisata di Provinsi Lampung yang bersifat edukatif dan hiburan.
  - Memberikan bimbingan edukatif kultural tentang benda yang bernilai budaya
  - Agar pengunjung dapat memahami ilmu – ilmu yang ada pada barang koleksi – koleksi museum
  - Dapat memberikan *display system* benda koleksi yang informatif dan atraktif kepada pengguna museum sehingga tercapai tujuan museum

sebagai sarana edukasi, konservasi dan hiburan melalui desain display benda koleksi – koleksi museum.

## **1.7 METODE PENGUMPULAN DATA**

Penulis menggunakan beberapa metode kualitatif untuk mengumpulkan data sekunder dan primer yang dapat mendukung konsep yang akan diterapkan. Metode yang akan digunakan antara lain:

a) Sekunder : Internasional Council of Museum, Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum, Departemen Kebudayaan dan Pariwisata, Direktorat Museum , Ernst Neufert Architect Data, Dimensi Manusia dan Ruang Interior, Teknik pencahayaan Dan Tata Letak Lampu dan data internal museum seperti informasi tentang barang koleksi museum, data pengunjung, gambar kerja museum, struktur organisasi, sejarah museum, kebudayaan Provinsi Lampung, prinsip perancangan, kebutuhan ruang, dan lain-lain .

b) Primer :

Sesuai dengan penelitian jenis deskriptif dan kualitatif dan sumber data yang digunakan, maka teknik pengumpulan data yang relevan dengan objek penelitian adalah :

- Observasi langsung

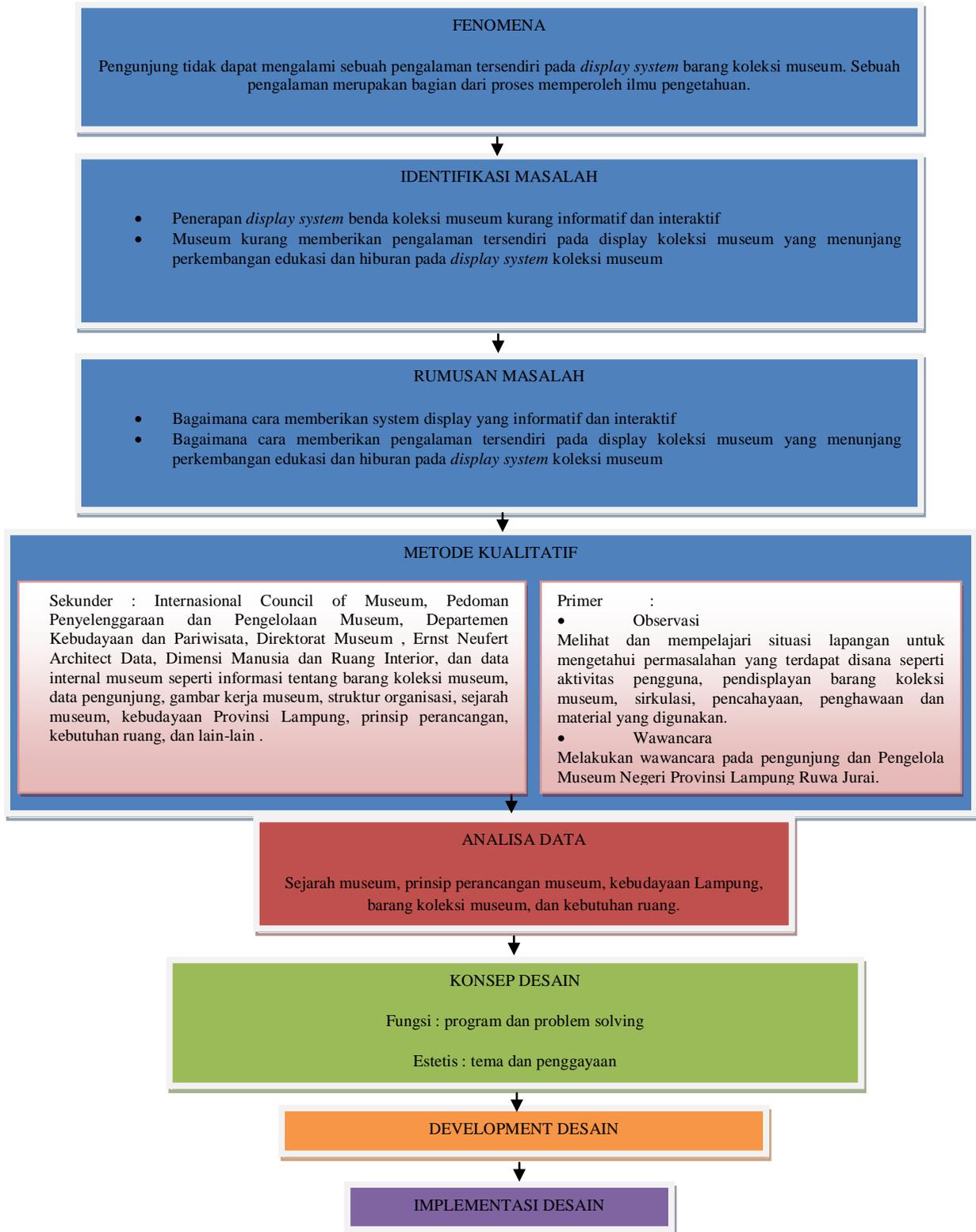
Observasi adalah pengamatan dan penataan sistematis fenomena– fenomena yang akan diselidiki (Sutrisno Hadi, 1979 : 136) Observasi ini dilakukan dengan pengamatan secara langsung kepada semua objek yang berhubungan dengan perencanaan.

- b. Wawancara

Wawancara akan dilakukan secara tersusun dan bertahap. Selain itu wawancara dilakukan dengan struktur yang tidak ketat, tetapi dengan pertanyaan yang semakin memfokus sehingga informasi yang dikumpulkan cukup mendalam (Sutopo, 1989 : 31)

## **1.8 KERANGKA BERFIKIR**

Gambar 1.1 Kerangka Berfikir



## 1.9 SISTEMATIKA PENULISAN

Laporan penulisan ini terdiri dari 4 bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

- Bab I : Pendahuluan

Berisi tentang latar belakang, maksud dan tujuan, ruang lingkup, batasan masalah, sistematika penulisan, kesimpulan

- Bab II : Kajian Literatur dan Data Perancangan

Berisi tentang kajian literatur , menjelaskan dasar pemikiran dari teori-teori atau literatur yang relevan di gunakan sebagai pijakan untuk merancang.

Data dan analisa proyek berisi profil singkat provinsi lampung, deskripsi proyek, tinjauan lokasi,koleksi museum, aktivitas dan program kebutuhan ruang,struktur organisasi, fasilitas, analisa dan hasil survey.

- Bab III : Konsep Perancangan Desain Interior

Fungsi : Problem solving dan program perancangan seperti organisasi ruang, zoning blocking , hubungan antar ruang , matriks , dan lain-lain .

Estetis : Tema Umum dan Suasana yang diharapkan

- Bab IV : Perancangan Visual Desain Interior

Pengembangan konsep sampai proses desain akhir .

Bab V : Penutup berisi kesimpulan tentang hubungan antara masalah yang terungkap dalam bab pendahuluan dengan penyelesaian masalah tersebut yang tertuang dalam konsep rancangan.