

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sebuah pusaka tosan aji merupakan sebuah senjata atau simbol pada jaman dahulunya tetapi seiring dengan perkembangan jaman yang pesat hingga saat ini, membuat pusaka tosan aji mulai tidak di pakai lagi untuk senjata dikarenakan senjata sekarang sudah mulai berubah lebih berkembang dengan memiliki besaran yang jauh lebih kecil sehingga mudah untuk di gunakan maupun di bawa. Hal tersebut menyebabkan pusaka tosan aji sekarang hanya di gunakan sebagai koleksi atau simbol yang bernilai dari estetika dan budayanya, tetapi budaya lokal Indonesia tentang pusaka tosan aji mulai terlupakan dalam kalangan masyarakat umum, khususnya tosan aji yang dimana tidak lagi mendapatkan perhatian khusus seperti dahulu kala karena pada jaman dahulu. Dengan demikian terjadi hal-hal yang tidak di ketahui secara masyarakat luas yang dimana dapat merugikan bangsa Indonesia dalam hal budaya seperti yang disampaikan oleh J. Andri , “Jika keris-keris pusaka warisan zaman kerajaan di Tanah Air itu sampai habis dijual ke luar negeri, maka generasi mendatang tidak akan mengetahui betapa Indonesia pernah kaya dengan beraneka ragam keris yang pernah dimiliki."Keris Indonesia, khususnya dari kerajaan-kerajaan di Kalimantan dan Sumatera kini menjadi koleksi museum di Singapura, Malaysia dan Brunei Darussalam," tutur J. Andri.” (Yunanto Wiji Utomo, 2015, Banyak keris Indonesia lari ke luarnegeri,<http://sains.kompas.com/read/2012/06/28/20254084/BanyakKeris.Indonesia.Lari.ke.Luar.Negeri> diakses tanggal 7 september 2017)

Perihal seperti di atas sangat sering terjadi di karenakan kelalaian akan budaya lokal di lingkup masyarakat umum khususnya penerus generasi, dan hal seperti itu di masyarakat sudah sangat lumrah yang dimana budaya lokal Indonesia diklaim sebagai budaya negara lain, seperti waktu lalu yang dimana tari pendet di klaim sebagai warisan budaya asli Malaysia dan pusaka tosan aji khususnya keris adalah ciri khas bangsa Indonesia yang sangat identik dengan masyarakat dan sangat berbahaya jika sampai mengalami hal serupa, hal tersebut sempat dibahas dalam tribun news “Jika Malaysia sampai mengklaim keris sebagai warisan leluhurnya, maka kasusnya bakal sama dengan klaim Malaysia terhadap kesenian Reog Ponorogo atau kerajinan batik. Sudah banyak tanyangan di Youtube yang

dibuat warga Malaysia yang mengklaim keris sebagai warisan budaya leluhurnya. Kita harus antisipasi supaya keris tidak sampai diklaim sebagai peninggalan leluhur warga Malaysia,” ungkap Sugeng, pemerhati keris dan tosan aji pada acara sarasehan keris di Kota Kediri, Sabtu (13/10/2012). (Didik Mashudi, 2013, Resah klaim keris warisan leluhur Malaysia, <http://surabaya.tribunnews.com/2012/10/13/resah-klaim-keris-warisan-leluhur-malaysia> diakses tanggal 7 september 2017)

Dengan demikian masyarakat yang menyukai dan ingin belajar budaya tentang pusaka tosan aji membuat sebuah organisasi atau perkumpulan yang dapat mewadahi pembelajaran tentang budaya pusaka tosan aji seperti keris, hal tersebut didukung oleh “kenapa generasi muda harus mengetahui budaya lokal bangsa Indonesia”, seperti yang ditulis oleh sebuah organisasi dalam websitenya yang bernama Senapati Nusantara menjelaskan bahwa kenapa generasi kedepan harus mengetahui wawasan tentang budaya “Keris Indonesia dimasukkan sebagai Karya Agung Budaya Lisan dan Takbenda Warisan Manusia (*Masterpieces of the Oral and Intangible Cultural Heritage of Humanity*) pada 25 Nopember 2005, dan akhirnya masuk dalam *Representatif List of Humanity* pada tahun 2009, hingga saat ini.” (Senapati Nusantara, Tentang senapati nusantara, <http://senapatinusantara.org/tentang-kami/> diakses tanggal 7 september 2017)

Selain hal tersebut pusaka tosan aji keris juga telah diakui oleh UNESCO yang pernah juga di kemukakan dalam pemilihan ketua organisasi dalam bidang pusaka tosan aji yang di muat dalam antaranews, “SNKI (Sekretariat Nasional Perkerisan Indonesia) adalah organisasi yang penting dalam merawat dan mengembangkan kebudayaan perkerisan. Selain batik, atau wayang, keris adalah warisan kebudayaan Nusantara yang telah diakui dunia. Keris telah diakui oleh UNESCO sebagai warisan agung budaya dunia tahun 2005. SNKI juga menjadi organisasi yang terakreditasi di UNESCO disamping organisasi wayang dan tradisi lisan. (antaranews, 2016, Fadli Zon terpilih jadi ketua umum perkerisan Indonesia, <http://www.antaranews.com/berita/595890/fadli-zon-terpilih-jadi-ketua-umum-perkerisan-indonesia> diakses tanggal 7 september 2017)

Kota Jakarta adalah salah satu tempat yang banyak di kunjungi, selain itu terdapat sarana edukasi dan wisata paling banyak di kunjungi yaitu TMII (Taman Mini Indonesia Indah), dengan jumlah pengunjung kira-kira mencapai 150rb orang pada saat liburan panjang yang dimana tempat wisata TMII ini menyajikan budaya lokal indonesia yang di jadikan satu dalam satu wilayah, dengan luasannya mencapai lebih dari 150 hektare dan

bertujuan untuk menjadi sarana edukasi maupun wisata bagi para pengunjung, TMII ini adalah cetusan dari Ibu Negara, Siti Hartinah. (<https://id.wikipedia.org/wiki/tmii>)

Terdapat banyak tempat rekreasi dan museum dalam areal TMII, yang dimana bertujuan untuk menambah edukasi wawasan kepada pengunjung, tetapi pada TMII terdapat museum pusaka yaitu museum yang memiliki koleksi pusaka tosan aji terbanyak di Indonesia, yang memiliki koleksi benda-benda pusaka tosan aji yang terdiri dari seluruh Indonesia, didalam museum sendiri menceritakan tentang pelestarian peninggalan-peninggalan bersejarah pusaka indonesia dari mulai senjata dari keris, mandau, tombak, dan yang lain-lainnya, museum pusaka TMII bertujuan untuk memberikan edukasi wawasan beserta wadah untuk pecinta benda-benda pusaka tosan aji yang ada di indonesia.

Berdasarkan hasil dari observasi dan wawancara permasalahan secara general ialah ¹*Sign system* yang kurang baik pada museum seperti pada ruangan tertentu yang tidak dapat di masuki oleh pengunjung tetapi tidak adanya penjelasan boleh atau tidak di masuki, ²Sirkulasi yang kurang baik pada museum yaitu ketika masuk museum kita sebagai pengunjung bias kebingungan untuk memulai kita harus kemana terlebih dahulu, ³Layout yang kurang baik seperti penataan dari area display koleksi, ⁴Informasi dari koleksi museum yang kurang baik, seperti penjelasan dari koleksi yang kurang menarik dan sangat sedikit penjelasannya, ⁵Pencahayaan yang kurang baik karena ketika menikmati koleksi terdapat cahaya alami yang dapat menyilaukan mata, ⁶Kurangnya fasilitas dari penunjang bagi pengunjung maupun untuk pengelola museum.

Oleh karena itu diperlukan perencanaan kembali dari segi interior, agar dapat membuat pengunjung merasa lebih nyaman berada dalam museum sehingga tertarik menikmati koleksi dan menambah wawasan pada museum.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan kasus yang telah dijabarkan diatas dan survey berkunjung sebagai pengunjung museum ,maka permasalahan yang dapat di ambil adalah sebagai berikut :

- 1) Kurangnya tata layout pada museum yang membuat pengunjung bingung dalam menentukan arah ketika berada dalam museum.
- 2) Kurangnya fasilitas penunjang bagi pengunjung seperti mushola, area baca, dan kurangnya fasilitas penunjang untuk pengelola seperti tempat perawatan pusaka.

- 3) Kurangnya penataan system utility yang membuat pengunjung tidak betah karena hawa panas berada dalam ruang museum dan silau ketika melihat koleksi pada spot tertentu.
- 4) Kurangnya informasi yang ada pada display koleksi yang tidak interaktif.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diambil maka rumusan masalah yang didapat adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara membuat layout agar pengunjung tidak bingung untuk memulai melihat koleksi dari arah mana ?
2. Bagaimana cara menghadirkan fasilitas penunjang bagi pengunjung maupun pengelola dalam mengelola benda koleksi?
3. Bagaimana cara membuat display dari koleksi museum yang menarik dan informatif ?
4. Bagaimana cara membuat pencahayaan dan penghawaan dalam interior yang baik dalam museum ?

1.4 Batasan Perancangan

Agar perancangan tidak meluas diperlukan batasan perancangan dengan lingkup dan batasan desain museum pusaka yaitu :

- Objek perancangan yaitu Museum Pusaka yang berada di TMII Jakarta.
- Perancangan mengambil luasan bangunan museum pusaka terdiri dari 2 lantai dengan luasan yang akan di desain adalah seluas 1.535m².
- Ruang lingkup interior dalam perancangan adalah ruang pameran lantai, ruang pameran lantai dua, ruang pengelola, ruang sarasehan, ruang perpustakaan, ruang konservasi, ruang bursa, dan toilet, tetapi perancangan interior museum pusaka di fokuskan pada perancangan ruang pameran lantai satu.

1.5 Tujuan Perancangan

Dari pemaparan rumusan masalah yang telah di tentukan maka tujuan dari redesain museum pusaka adalah sebagai berikut :

- a) Membuat perancangan interior yang dapat membuat pengunjung merasa nyaman dan tertarik untuk menambah wawasan edukasi budaya.

- b) Membuat suasana interior terkait dengan koleksi museum.
- c) Membuat display koleksi museum yang informatif.
- d) Memaksimalkan layout dan sirkulasi dari museum.

1.6 Manfaat Perancangan

1.5.1. Manfaat pada perancangan interior :

- Menciptakan suasana interior bagi pengunjung agar ingin menambah wawasan budaya lokal indonesia.
- Menciptakan layout, sign system, dan sirkulasi ruang yang dapat di fungsikan secara maksimal untuk menunjang aktifitas pengunjung serta pengelola.
- Menciptakan interior dan display koleksi yang informatif agar mempermudah aktifitas pengunjung pada museum.

1.5.2 Manfaat untuk beberapa pihak :

1. Bagi Perancang :

- Memperoleh wawasan dan pengetahuan tentang merancang sebuah museum yang baik.

2. Bagi Pihak Pengelola :

- Menambah kenyamanan dalam mengelola museum.
- Menambah minat pengunjung untuk berkunjung dan berkunjung kembali.

3. Bagi Masyarakat Umum

- Mengharapkan agar dapat menjadi inspirasi bagi seluruh masyarakat untuk pentingnya mengetahui wawasan akan budaya lokal indonesia untuk dapat di teruskan ke generasi selanjutnya.
- Mengharapkan masyarakat agar dapat menjadikan pilihan untuk menghabiskan waktu luang di museum karena informasi yang ada pada museum tidak ada pada internet .

1.7 Metoda Perancangan

Dalam perancangan museum pusaka, laporan data beserta informasi yang jelas di perlukan yang terdiri dari pengumpulan data sebagai berikut :

A. Data Primer

Perancangan dalam survey langsung untuk mendapatkan data-data meliputi :

- Pengumpulan data yang di butuhkan :
- Museum Pusaka TMII

- Museum Brojobuwono
- Museum Keris Solo
 - o Pemilihan ketiga museum di atas adalah karena memiliki kesamaan dalam koleksi museum yaitu tosan aji.
- Observasi data secara fisik melalui observasi secara langsung dengan melakukan pengukuran, dokumentasi, pengamatan di tempat yang menjadi objek acuan dan tujuan survey ada 3 tempat yaitu :
 - Museum Pusaka TMII
Terletak di Jl. Raya Tmii, Lubang Buaya, Cipayung, Jakarta Timur 13560
 - Museum Brojobuwono
Terletak di Wonorejo, Demak, Kabupaten Karanganyar, Jawa Tengah 57188
 - Museum Keris Solo
Terletak di Jl. Bhayangkara, Laweyan, Kota Surakarta, Jawa Tengah 57141
- Wawancara
Wawancara adalah proses mendapatkan data dengan melakukan dialog secara langsung di lokasi untuk mendapatkan informasi kelebihan dan kekurangan dari museum pusaka secara langsung dengan pengelola atau petugas museum.
- Dokumentasi
Dokumentasi adalah proses metode pengumpulan data berupa video , foto- foto dan kelengkapan data lain yang mendukung perancangan.

B. Data sekunder

Data sekunder adalah data penunjang atau tambahan yang menjadi tolak ukur objek yang akan didesain dalam perancangan seperti:

- Studi kepustakaan adalah studi yang melalui buku, literatur dan sebagainya yang berhubungan dengan perancangan yang akan digunakan sebagai penunjang data seperti “ Dimensi Manusia dan Ruang Interior oleh Julius P. Dan Martin Z. (2003)” dan buku penunjang lainnya yang berhubungan dengan perancangan yang akan dibuat.

C. Analisa

Analisa merupakan kaitan dengan standarisasi dalam perancangan dan pengumpulan data primer atau sekunder untuk mendukung aktifitas pengguna, pengunjung, denah layout, material, sistem interior, furniture, warna, dan hal lainnya yang dapat mendukung perancangan museum pusaka.

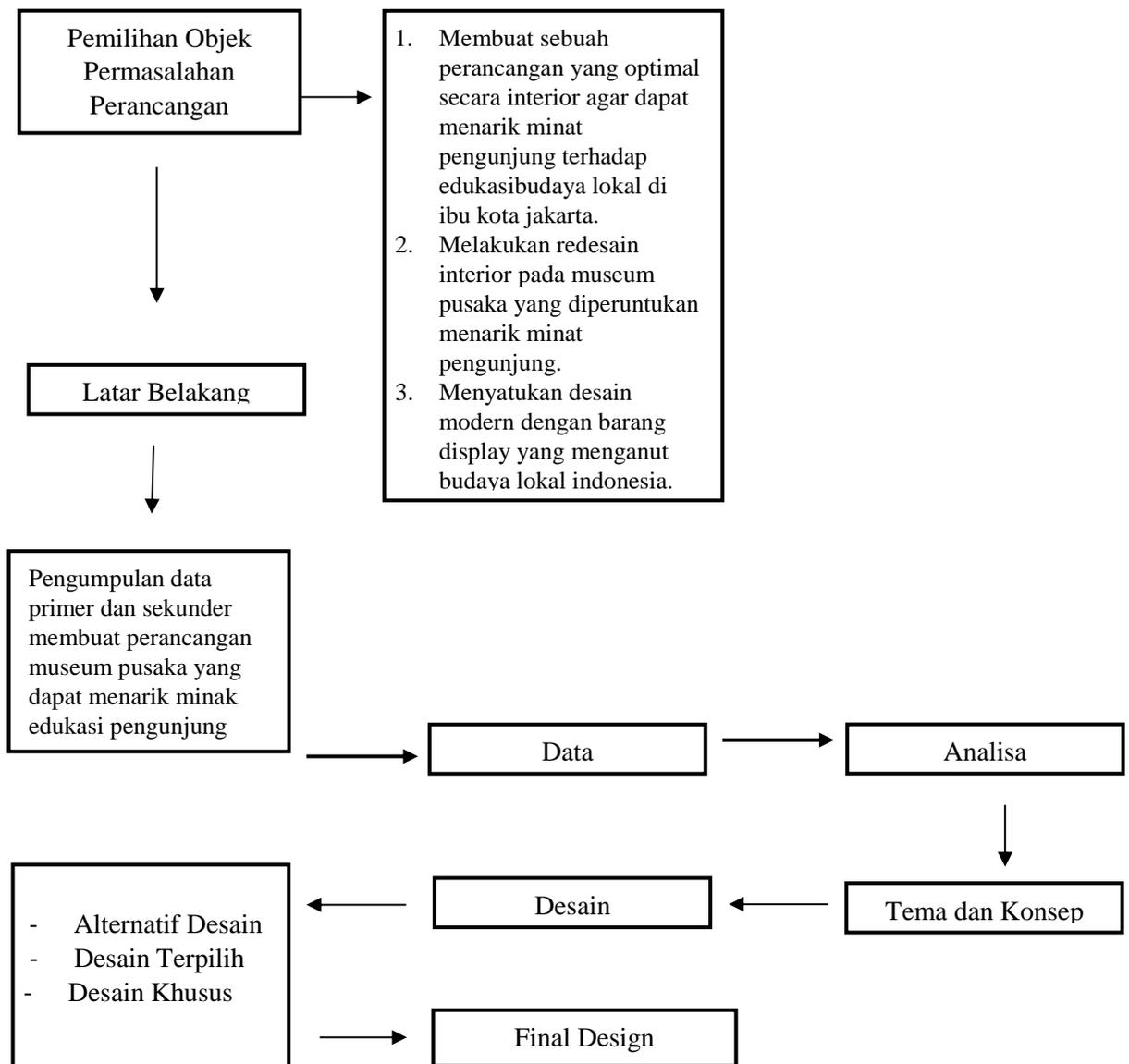
D. Tema dan Konsep

Tema dan konsep ditemukan dari permasalahan yang ada berdasarkan solusi yang didapatkan, kemudian di buat beberapa alternatif desain yang di sesuaikan untuk desain akhir.

E. Output Perancangan

Output perancangan merupakan tahapan terakhir dari perancangan dan semua data yang di kumpulkan tersebut di gabungkan yang nantinya diaplikasikan dalam perancangan museum pusaka.

1.8 Kerangka Berfikir



1.9 Sistematika Penulisan

- **BAB I Pendahuluan**

Berisi tentang latar belakang dari redesign perancangan Museum Pusaka Jakarta, masalah-masalah yang ada di didalam Museum Pusaka Jakarta, tujuan akhir dari perancangan, metode perancangan dan sistematika penulisan.

- **BAB II Deskripsi dan Analisa Data**

Menjelaskan dasar pemikiran dari teori-teori atau literatur yang relevan untuk digunakan dalam perancangan ulang, menguraikan data dan analisa proyek hingga analisa konsep perancangan interior.

- **BAB III Tema dan Konsep Perancangan**

Berisi tentang uraian konsep perancangan, organisasi ruang dan layout furniture, konsep visual, serta persyaratan umum ruang.

- **BAB IV Konsep Perancangan Visual Denah Khusus**

Berisi tentang uraian pemilihan denah khusus, konsep tata ruang persyaratan teknis ruang, dan penyelesaian elemen interior.

- **BAB V Kesimpulan dan Saran**

Merupakan bab terakhir dari laporan, menghasilkan kesimpulan akhir dari perancangan ulang Interior Museum Pusaka Jakarta, serta saran yang diperuntukkan untuk pembaca yang mungkin bermanfaat bagi proyek serupa.