

Bab 1

Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Museum adalah suatu lembaga yang memelihara dan memamerkan kumpulan benda-benda koleksi yang bernilai budaya dan ilmiah untuk tujuan penelitian, pendidikan dan hiburan. Peranan museum yang utama adalah menyajikan koleksinya kepada masyarakat untuk membantu pengembangan ilmu pengetahuan, pendidikan dan rasa senangnya (Douglas dalam Desintha, 2002 ; 7)

Dapat disimpulkan bahwa museum adalah suatu tempat yang diperuntukan untuk menyimpan benda-benda koleksi tergantung pada jenis dan fungsi dari museum itu sendiri. Peranan museum bagi negara bukan hanya sekedar memamerkan objek pajangan, tetapi menjadi tolak ukur seberapa maju perkembangan ilmu pengetahuan yang dimiliki.

Beberapa negara maju seperti Amerika, Jepang dan negara-negara Eropa lainnya menjadikan museum sebagai objek wisata paling digemari setelah galeri itu karena museum merupakan sarana untuk melihat perkembangan peradaban sebuah negara. Umumnya, dalam me-presentasikan benda koleksinya museum difasilitasi oleh teknologi yang canggih agar mampu membantu pengunjung menikmati obyek benda pameran dan menjaga benda pameran tersebut agar tetap aman dari kerusakan fisikalis, biologis, kimiawi dan ulah manusia.

Museum Pos Indonesia adalah museum yang menceritakan sejarah perkembangan pos di Indonesia, sebagai rekam jejak sejarah dari Perusahaan PTT (*Pos Telegraph* dan *Telephone*) yang berdiri pada zaman pemerintahan Hindia-Belanda dengan objek pameran benda-benda pos dari masa lampau hingga era ini. Meski Museum Pos adalah museum sejarah, Museum Pos Indonesia belum menerapkan alur sirkulasi dan alur sejarah (*story line*) yang jelas serta belum adanya penerapan teknologi yang mendukung penyajian benda cagar budaya yang lebih informatif, karena di era ini teknologi tidak dapat dipisahkan dari kehidupan masyarakat modern, sehingga tidak adanya teknologi di Museum Pos Indonesia ini menjadi salah satu faktor museum tidak menarik untuk dieksplor karena pengunjung hanya di pertunjukkan benda koleksi dalam sebuah display tanpa terlibat langsung untuk mempraktikkan cara kerja dari alat-alat pos zaman dahulu hingga sekarang. Permasalahan eksisting interior bangunan yang sangat lembab pun menjadi masalah yang mempengaruhi perawatan objek pameran di Museum Pos Indonesia yang kebanyakan adalah manuskrip, rentan terhadap udara lembab. Sistem utilitas

pun perlu diperhatikan guna menjaga stabilitas suhu ruang selain untuk kenyamanan pengunjung juga untuk menjaga keawetan benda pameran. Pencahayaan berdampak pula pada kenyamanan visual dan keawetan benda pameran akibat paparan sinar lampu. Pengamanan benda pameran terhadap perilaku pengunjung pun belum terfasilitasi karena pengunjung dapat dengan bebas memegang benda pameran yang riskan rusak karena terbuat dari kertas dan rapuh dimakan usia, serta tidak menutup kemungkinan terjadi kehilangan benda pameran akibat perilaku pengunjung, sehingga perlu desain ulang terhadap pengamanan benda pameran. Redesain Museum Pos Indonesia perlu dilakukan untuk menciptakan suasana yang lebih nyaman, menarik serta aman bagi pengunjung, benda koleksi dan bangunan gedung.

1.2 Identifikasi Masalah

Terdapat dua identifikasi masalah yang ada di Museum Pos Indonesia :

1. Identifikasi masalah dari segi fungsi :
 - Peletakan objek pameran dan display yang tidak sesuai time line sejarah
 - Belum adanya unsur teknologi baik dalam sistem display ataupun interiornya untuk mendukung penyajian objek pameran yang informatif
 - Keselamatan objek pameran yang belum terfasilitasi
2. Identifikasi masalah dari eksisting bangunan :
 - Sistem utilitas yang tidak sesuai standar berdampak terhadap tingginya kelembaban dan suhu lingkungan, menyebabkan kerusakan berkala pada display dan objek pameran

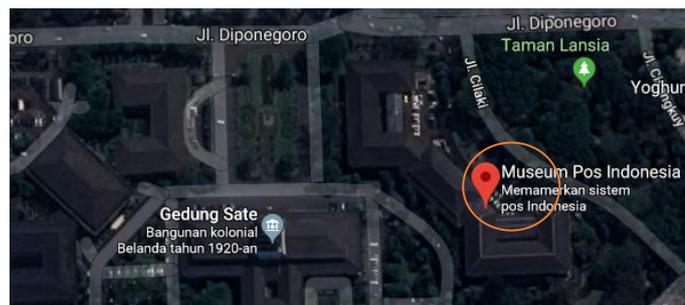
1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana membuat story line Museum Pos Indonesia yang membawa pengunjung masuk ke dalam setiap tahapan sejarah pos di Indonesia ?
2. Bagaimana cara memasukan perkembangan teknologi di era saat ini dalam elemen interior Museum Pos Indonesia ?
3. Bagaimana mendesain Museum Pos Indonesia dengan eksisting bangunan cagar budaya yang tidak melanggar aturan tetapi bisa memberikan solusi untuk sistem display dari segi utilitas yang berdampak pada kelembaban dan suhu lingkungan yang sesuai standar ?
4. Bagaimana cara merancang display di museum pos Indonesia yang aman agar objek pameran museum terhindar dari kerusakan akibat pengunjung.

1.4 Batasan Perancangan

Batasan perancangan digunakan untuk membatasi lingkup perancangan agar lebih fokus pada spesifik tertentu dan mencegah pembahasan yang terlalu meluas. Ditetapkan beberapa batasan perancangan dalam proses perancangan ini yaitu sebagai berikut:

- Redesain perancangan yang diambil adalah Museum Pos Indonesia yang terletak di Jl. Cilaki No.73, Citarum, Bandung Wetan, Kota Bandung, Jawa Barat.



Gambar 1.4 Site Plan

Sumber: www.google.com/maps

- Ruang yang akan fokus dirancang interiornya meliputi area *receptionist*, ruang pameran, area souvenir dan ruang filateli.
- Fokus rancangan museum ini adalah bagaimana mendesain sistem *display* agar benda pameran awet, serta menarik pengunjung untuk datang dengan cara :
 1. Membuat alur pengunjung agar dapat menikmati pameran di Museum Pos Indonesia atau yg disebut *story line*
 2. Memasukan teknologi kedalam elemen interior museum
 3. Mengupayakan objek pameran agar terhindar dari kerusakan akibat keadaan lingkungan eksisting dengan kelembaban yang tinggi
 4. Memfasilitasi keamanan objek pameran dari kerusakan akibat pengunjung

1.5 Tujuan dan Manfaat

Tujuan perancangan redesain Museum Pos Indonesia ini adalah :

1. Menciptakan sistem *display* yang sesuai dengan sejarah di Museum Pos Indonesia untuk membawa pengunjung masuk ke dalam setiap tahapan sejarah pos di Indonesia.
2. Menghadirkan unsur teknologi dalam sistem display dan interior museum agar menjadikan museum pos Indonesia lebih edukatif dan rekreatif bagi pengunjung.

3. Mengupayakan solusi dari permasalahan eksisting bangunan Museum Pos Indonesia dengan eksisting bangunan cagar budaya yang tidak melanggar aturan tetapi bisa memberikan solusi untuk masalah pencahayaan, kelembapan dan suhu yang berkaitan dengan keawetan objek pameran.
4. Merancang display di museum pos Indonesia yang aman agar objek pameran museum terhindar dari kerusakan.

Manfaat perancangan dalam redesign interior Museum Pos Indonesia ini dibagi menjadi tiga, yaitu:

1. Bagi pengelola dan karyawan museum:
 - a. Mempermudah dalam melayani pengunjung.
 - b. Meningkatkan kinerja dengan suasana ruang museum dengan suasana yang berbeda.
2. Bagi bidang ilmu interior:
 - a. Memberikan inspirasi dalam mendesain ruang pameran museum.
 - b. Meningkatkan ilmu pengetahuan tentang interior museum dalam kategori bangunan cagar budaya.
 - c. Menjadikan acuan dalam pengembangan interior museum.
3. Bagi masyarakat umum:
 - a. Mengubah paradigma masyarakat mengenai museum sebagai tempat pameran benda-benda bersejarah yang kurang menarik menjadi objek wisata yang menarik, edukatif dan rekreatif.

1.6 Metode Perancangan

Metode perancangan dalam redesign Museum Pos Indonesia ini dibagi menjadi :

A. Menentukan objek perancangan

Objek perancangan ditentukan berdasarkan seberapa penting permasalahan terkait interior yang ada pada objek tersebut harus diatasi.

B. Pengumpulan Data Studi Literatur

Tahap awal dalam redesign perancangan interior Museum Pos Indonesia ini adalah mengumpulkan data-data literatur dan sumber-sumber referensi. Penulis mengumpulkan data-data yang berhubungan dengan perancangan Museum, khususnya Museum Pos Indonesia, data yang dikumpulkan berupa data aktifitas dan kebutuhan ruang di Museum Pos Indonesia, sejarah museum pos Indonesia, definisi museum, klasifikasi museum,

standar perancangan museum terutama standar perancangan museum, serta aspek-aspek lain yang mendukung perancangan museum dan ruang publik.

C. Survey, Observasi Lokasi dan Pengumpulan

Data Lapangan Penulis melakukan survey lokasi yang akan dirancang sebagai museum dan mengumpulkan data-data fisik maupun nonfisik dari bangunan tersebut. Data yang dikumpulkan berupa *lay out* gedung, foto-foto benda pameran, cara *display* serta ruang museum beserta identifikasi masalah-masalah yang ada dan ukuran-ukuran pada gedung untuk membuat *lay out* denah.

D. Pengumpulan Data Tipologi

Tipologi adalah mengumpulkan data dari bangunan sejenis yang bisa dijadikan perbandingan untuk merancang Museum Pos Indonesia. Data tipologi yang dipakai pada perancangan Museum Pos Indonesia ini adalah Museum Telekomunikasi di TMII Jakarta, Museum Penerangan di TMII Jakarta dan Museum Perangko di TMII Jakarta. Alasan pemilihan studi kasus dari ke tiga museum tersebut adalah karena Museum Pos Indonesia, Museum Telekomunikasi, Museum Penerangan dan Museum Perangko merupakan museum yang berkaitan dengan perkembangan komunikasi dan pos di Indonesia. Ketiga tempat ini masing-masing memiliki kekurangan serta kelebihan, sehingga studi kasus dari ketiga museum ini dapat menjadi pembanding untuk menentukan standar-standar yang harus dipenuhi di Museum Pos Indonesia.

E. Analisis Data

Setelah semua data terkumpul, maka dilakukan analisis. Proses analisis dapat dimulai dengan melihat kelebihan ataupun kekurangan dari tiap tipologi tersebut. Kemudian setiap kekurangan diminimalkan dan setiap kelebihan, akan ditampilkan dalam desain. Kemudian data tersebut akan dikelompokkan. Data kemudian diolah dalam programming dan menentukan standar perancangan yang akan digunakan seperti besaran ruang, karakteristik ruang, hubungan antar ruang, dan pengelompokan *zoning* dan *blocking*.

F. Menentukan Konsep Desain

Setelah mengumpulkan data, menemukan dan memecahkan permasalahan, perancang akan mulai menentukan konsep yang ingin diwujudkan dalam perancangan redesign Museum Pos Indonesia ini. Konsep dalam desain interior adalah sebuah dasar pemikiran desainer dalam memecahkan permasalahan desain. Konsep juga digunakan sebagai acuan desain agar perancangan memiliki batasan desain sehingga saat merancang, desain tidak terlalu meluas dan keluar jalur. Konsep akan membentuk batasan desain, suasana, bentuk, sirkulasi dan perilaku pengguna yang ingin dibentuk dan diharapkan oleh

perancang dalam desainnya. Konsep yang digunakan dalam perancangan Museum Pos Indonesia ini adalah geometrical shapes. Sehingga bentukan-bentukan yang akan digunakan, akan mengacu pada bentukan geometris.

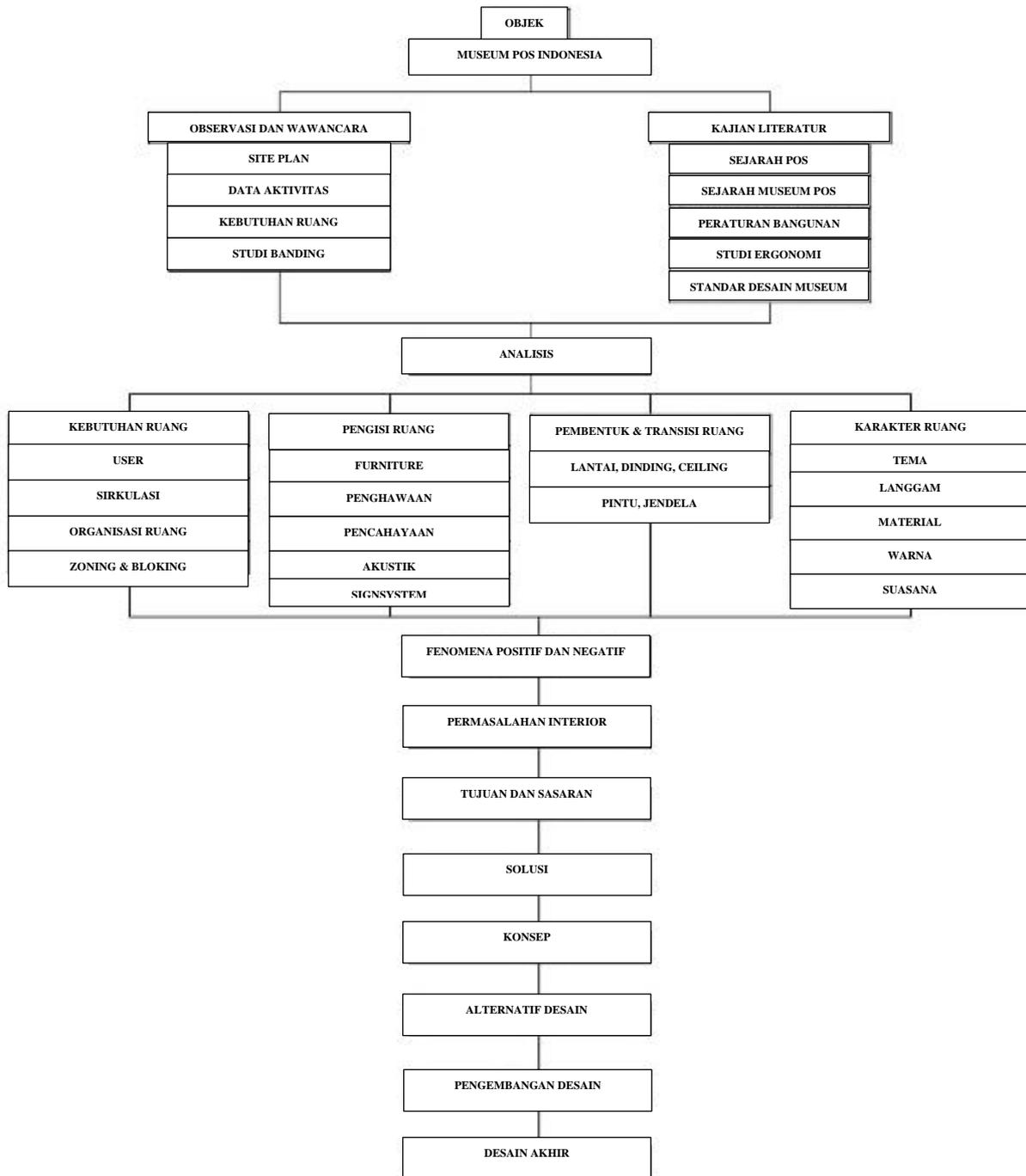
G. Skematik Desain

Dalam skematik desain akan terjadi proses awal dari ide-ide spontan menuju desain akhir. Skematik desain diawali dengan sketsa-sketsa ide secara spontan baik ruang maupun perabot. Sketsa-sketsa ini tetap harus dibuat mengacu pada analisis pemecahan masalah yang sudah dibuat sebelumnya serta kebutuhan dan hubungan pengguna dengan ruang. Sketsa ide yang dibuat dapat berbentuk pembagian ruang, pola lantai dan plafon, sketsa bentuk perabot, perspektif suatu ruang untuk memperlihatkan suasana dari ruang tersebut.

H. Pembuatan Gambar Kerja Desain Akhir

Tahap ini adalah tahap terakhir dalam proses desain dan perancangan. Desain yang sudah dibuat, diaplikasikan ke dalam gambar kerja yang detail dan lengkap dalam keterangan material dan finishing yang digunakan, ukuran-ukuran secara lengkap dan disajikan dengan format yang mudah dimengerti oleh orang-orang yang akan bekerja mengaplikasikan desain tersebut dalam bangunan nyata seperti mandor dan pekerja lapangan.

1.7 Kerangka Berpikir



Gambar 1.7 Kerangka Berpikir

Sumber: Dokumen Penulis, 2017

1.8 Sistematika Penulisan

1. Bab I Pendahuluan

Mencakup latar belakang alasan pemilihan objek redesain Museum Pos Indonesia dan mengungkapkan identifikasi serta rumusan masalah yang akan dijadikan kerangka berfikir dalam solusi desain beserta tujuannya.

2. Bab II Kajian Literatur Data dan Perancangan

Definisi dari setiap hal yang berhubungan dengan judul ‘Redesain Museum Pos Indonesia’ beserta kajian-kajian atau literature yang memuat standar untuk mendesain sebuah museum yang baik sehingga praktikan dapat menganalisa apa saja yang perlu untuk dijadikan identifikasi masalah.

3. Bab III Konsep Perancangan Desain Interior

Hasil analisa Museum Pos Indonesia yang telah dikerucutkan menjadi sebuah konsep / gagasan ide yang akan diterapkan di untuk redesain Museum Pos Indonesia yang merujuk pada data survey dan standarisasi museum menurut data literature yang telah dicari.

4. Bab IV Konsep Perancangan Visual Denah Khusus

Berisikan output dari desain akhir perancangan terbaik yang telah dikembangkan dari beberapa alternatif desain beserta penjelasan – penjelasan dari penerapan konsep dan tema yang digunakan.

5. Bab V Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisikan tentang kesimpulan dari perancangan dan juga saran saran yang didapat pada saat pengujian untuk memperbaiki kembali perancangan yang telah dilakukan.