

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Peristiwa yang pernah terjadi tidak terlepas dari sejarah. Pengetahuan sejarah perlu dimiliki setiap orang sejak dini agar mengetahui dan memahami makna dari peristiwa masa lampau sehingga dapat digunakan sebagai landasan sikap dalam menghadapi kenyataan pada masa sekarang serta menentukan masa yang akan datang sehingga masyarakat menghargai perjuangan rakyat Indonesia sebelum merdeka sehingga kita harus dapat mengfungsikan, melestarikan dan memanfaatkan pengaruh budaya nenek moyang. Dengan adanya peninggalan sejarah, bangsa Indonesia dapat belajar dari kekayaan budaya masa lalu yang dapat mengembangkan peninggalan hingga menjadi suatu barang yang berkembang lebih baik. Dengan terpeliharanya semua bangunan bersejarah pada suatu zaman akan memberikan ikatan kesinambungan yang erat antara masa kini dan masa lalu [ref].

Museum merupakan salah satu tempat yang menyajikan beberapa catatan sejarah agar tetap bisa dilestarikan namun tetap memperhatikan kriteria atau kondisi yang masih berlaku[ref]. Kondisi ideal dari sebuah museum adalah dapat menampung kegiatan museum yang menunjang perkembangan pendidikan dan penelitian (Pasal 3 ayat (2) Tahun 2013 Peraturan Pemerintah tentang Museum), serta dengan sistem display yang dapat menyerap ilmu – ilmu yang terkandung di benda koleksi museum (Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum, Departemen Kebudayaan dan Pariwisata).

Salah satu museum yang menceritakan sejarah tentang perjuangan kemerdekaan adalah Museum Mandala Wangsit Siliwangi Bandung. Sebagian bangunan Museum Mandala Wangsit Siliwangi Bandung masih melestarikan bangunan peninggalan Belanda yang pernah dijadikan Markas Divisi Siliwangi pertama di Kota Bandung (Staf Kwartier Territorium III Divisi Siliwangi), yang sekarang dialih fungsikan menjadi ruangan kantor penunjang museum.

Museum Mandala Wangsit Siliwangi menggunakan sistem alur konsep (*storyline*) dengan menceritakan kejadian atau peristiwa dimana Divisi Siliwangi dengan rakyat Jawa Barat memperjuangkan kemerdekaan Indonesia. Museum Mandala Wangsit Siliwangi memiliki sebelas ruangan kejadian yang dibagi dua, pada lantai satu terdapat ruang Pergerakan Nasional Indonesia, Detik-Detik Proklamasi, Palagan Bandung 1945-1946, Perang Kemerdekaan, Pemberontakan DI/TII Jawa Barat, Penumpasan DI/TII dan di lantai dua Lambang-Lambang Satuan Divisi, APRA-RMS di Sulsel, Penumpasan G.30 S PKI & Tugas, Operasi Seroja Timor-Timur dan yang terakhir Mantan-Mantan Panglima, ditampilkan dalam bentuk panel, vitrin, diorama dan pedestal.

Tetapi berdasarkan hasil studi pengamatan dan wawancara yang telah dilakukan, diperoleh hasil bahwa teridentifikasi adanya kurang optimal dalam penyajian fasilitas dan hal lain yang diberikan dari museum terhadap pengunjung. Beberapa diantaranya yakni dalam penyusunan benda koleksi pada ruang pameran kurang jelas dari urutan kejadian pada masa perjuangan sehingga akan terasa sulit kepada pengunjung yang masih awam dengan sejarah. Hal ini membutuhkan elemen pembentuk dan pengisi ruang interior yang dapat menunjang tujuan museum. Selain itu, juga teridentifikasi adanya fasilitas penunjang lainnya yang berupa pencahayaan, penghawaan dan sirkulasi jalur pengunjung. Sedangkan konsep pendukung ruang pameran seperti tidak menggunakan warna, pencahayaan dan interaktif yang baik sehingga seringkali banyak pengunjung yang tidak tertarik karena membosankan. Serta bentuk penempatan *display* yang kurang tertata menyebabkan ruang kosong pada area dinding museum dan area tengah yang besar, mengakibatkan ruang yang tidak termanfaatkan sehingga tidak menjadi satu kesatuan dengan alur cerita yang seharusnya dapat disampaikan melalui benda koleksi.

Alur sirkulasi pengunjung sering terhambat dan penggunaan penyusunan koleksi yang horizontal pada display kecil mengakibatkan penumpukan pengunjung karena sulitnya melihat benda koleksi. Selain itu alur sirkulasi pengunjung sering terhambat pada saat pengunjung ingin ke ruang loket dan pengunjung keluar ruang pameran. Karena penempatan ruang loket terdapat di sebelah tangga keluar ruang pameran dan pintu masuk ruang pameran terdapat di luar ruang loket.

Tidak tertariknya pengunjung untuk mengetahui mempelajari benda koleksi disebabkan tidak adanya media informasi yang menarik seperti menggunakan kiosk, layar televisi, panel-panel pendukung dan tidak memiliki jenis interaktif yang berhubungan dengan benda koleksi museum. Bahkan, masih belum ada informasi tambahan lainnya seperti untuk tidak terlalu mendekati *display* dikhawatirkan terjadi kontak fisik dengan item atau benda koleksi.

Oleh karena itu, diusulkan adanya pembaharuan untuk menjawab terhadap apa saja ketidak-optimalan parameter-parameter yang telah disebutkan dengan harapan dapat memperbaiki kualitas museum sehingga juga meningkatkan kualitas daya tarik pengunjung. Adapun lingkup perancangan yang akan diperbaiki dari segi interior, alur konsep ruangan, konsep ruangan, dan konsep penyajian *display*. Perancangan ini diharapkan dapat membantu Museum Mandala Wangsit Siliwangi Bandung untuk mengoptimalkan penempatan atau tata letak *display*, memberikan informasi yang interaktif pada benda koleksi bersejarah serta sarana edukasi langsung terhadap pengunjung sesuai dengan tujuan museum. Sehingga dengan adanya perancangan ini Museum Mandala Wangsit Siliwangi ini dapat meningkatkan apresiasi pengunjung untuk mengunjungi Museum Mandala Wangsit Siliwangi Bandung.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Terdapat sejumlah masalah terkait interior yang ada pada Museum Mandala Wangsit Siliwangi Bandung, yaitu:

1. Penumpukan pengunjung pada area sirkulasi pintu masuk dan keluar, juga mengakibatkan terjadinya tabrakan atau berdesakan alur sirkulasi pengunjung di area ruang pameran tertentu (ruang perang kemerdekaan, ruang lambang-lambang divisi Siliwangi dan ruang Prabu Siliwangi).
2. Penataan *display* di ruang pameran yang tidak optimal menjadi ruang terasa semakin sempit dan tidak memaksimalkan penggunaan luas ruang secara peletakan dan alur cerita.
3. Tidak adanya fasilitas interaktif yang mendukung koleksi pameran.
4. Suasana pendukung sejarah kemerdekaan pada interior Museum Mandala Wangsit Siliwangi belum terbangun.

### 1.3 Rumusan Masalah

Mengacu pada dasar indentifikasi masalah faktor tolak ukur dalam proses rancangan redesain Museum Mandala Wangsit Siliwangi, yaitu:

1. Bagaimana cara mengurangi penumpukan pengunjung pada area transisi antara ruang pameran dengan area *display* koleksi museum?
2. Bagaimana membuat sistem penataan *display* koleksi yang bersinambungan antar koleksi peruang yang mampu meperluas ruang gerak pengunjung?
3. Bagaimana cara menampilkan fasilitas interaktif yang variatif dan mendukung benda koleksi museum?
4. Bagaimana menampilan suasana ruang menjadi nuansa perjuangan dan merasakan cara memperjuangan negara dengan penyajian koleksi, material, warna, *labeling* dan peletakan *display*?

### 1.4 Batasan Perancangan

Berdasarkan perumusan masalah yang telah dijabarkan, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Obyek perancangan interior pada Museum Mandala Wangsit siliwangi memfokuskan permasalahan pada sistem alur sirkulasi, fasilitas interaktif dan suasana ruang dengan luasan bangunan 2,018.9820m<sup>2</sup>.
2. Perancangan interior Museum Mandala Wangsit Siliwangi Bandung memfokuskan pada sistem alur sirkulasi, pentaan *display*, fasilitas interaktif dan elemen pengisi interior.
3. Pembahasan perancangan yang berlokasi di Jalan Lembong No 38 Bandung, Jawa meliputi ruang kantor, aula, ruang pamer, dan toko souvenir.

### 1.5 Tujuan dan Sasaran

Tujuan dan saran pada perancangan ulang Museum Mandala Wangsit Siliwangi Bandung ini, yaitu:

1. Tujuan: Meningkatkan minat untuk pengunjung Museum Mandala Wangsit Siliwangi dari berbagai kalangan.

- Sasaran: Menyediakan fasilitas dan aktivitas menarik yang berhubungan dengan koleksi museum.
2. Tujuan: Memberikan alur koleksi sesuai runtutan sejarah kemerdekaan.
- Sasaran: Menerapkan konsep secara kronologis, sehingga alur cerita yang diberikan dapat tersampaikan kepada pengunjung.
3. Tujuan: Mewujudkan tujuan museum yang memberikan informasi dan memberikan pengalaman tentang sejarah kemerdekaan.
- Sasaran: Menyajikan fasilitas interaktif yang variatif terhadap benda koleksi di museum, serta menghadirkan suasana sejarah pada interior yang mampu memberikan pengalaman keruangan dengan elemen pembentuk ruang dan pengisi ruang museum.

## **1.6 Manfaat Perancangan**

Manfaat dalam perancangan redesain Museum Mandala Wangsit Siliwangi Bandung yaitu:

1. Bagi Pengelola Museum
  - a. Menjadikan bahan untuk meningkatkan konsep alur pariwisata dalam pengajuan display pada museum
  - b. Membantu menyediakan informasi pengetahuan sejarah melalui benda benda pameran yang ada di museum dengan konsep rekreasi yang menarik.
  - c. Memberikan visualisasi benda pameran asli yang ada di museum.
  - d. Meningkatkan apresiasi rasa ingin untuk mengunjungi museum sejarah.
2. Bagi Masyarakat Umum
  - a. Memperoleh informasi detail tentang sejarah perjuangan bangsa Indonesia khususnya di Jawa barat dengan melalui koleksi yang ada dimuseum,
  - b. Mendapatkan nuansa perjuangan, pemberontakan pada masanya yang di hadirkan pada suasana tiap ruang,
  - c. Mengerti cara dan perjuangan tentara Indonesia bersama masyarakat bergotong royong dalam merebut kemerdekaan.

## **1.7 Metode Perancangan**

Metode dalam perancangan redesain Museum Mandala Wangsit Siliwangi Bandung yaitu:

1. Menentukan objek perancangan

Menentukan objek pada redesain perancangan dilihat seberapa penting permasalahan yang harus di tanggulangi dalam desain interior didalam museum tersebut.

2. Pengumpulan Data

Sistematik dalam pengumpulan data berkaitan dengan teknik pengumpulan dengan masalah perancangan agar mendapatkan rumusan atau solusi dasar masalah yang ada meliputi data primer yang mencakup ke data observasi lapangan dan wawancara, dan data sekunder terbagi menjadi informasi berupa definisi, jenis, peraturan pemerintah, panduan, kondisi ideal dari objek perancangan dan dokumentasi.

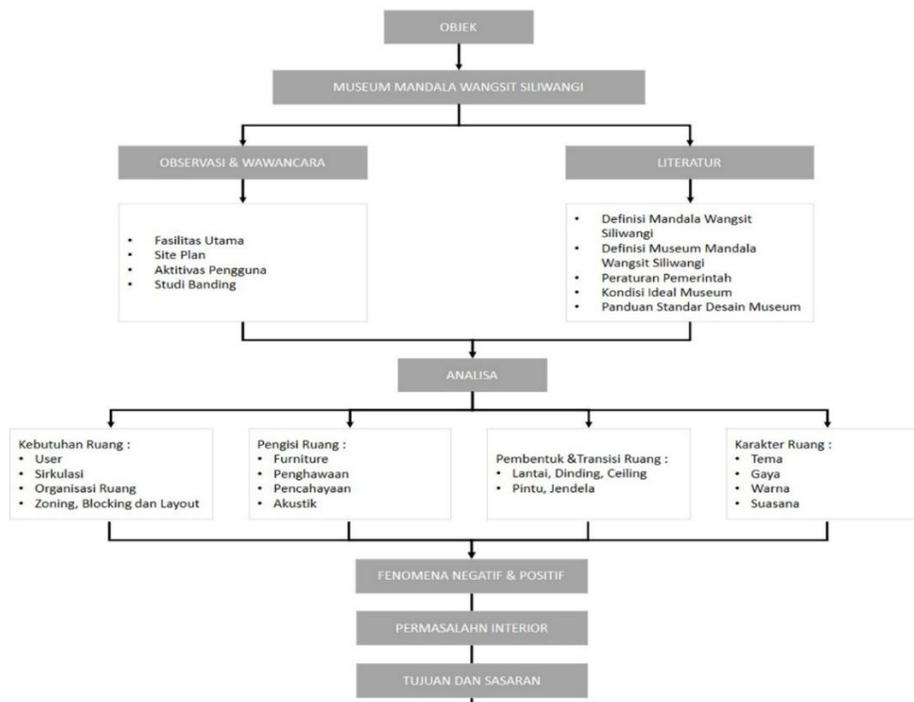
3. Analisis Perancangan

Dimulai dari data awal yang didapat sehingga dapat merancang Museum Sejarah dengan menganalisa data menggunakan teori-teori standar interior yang sesuai dengan perancangan yang sesuai dengan tema konsep yang dirancang.

4. Hasil Akhir Perancangan

Setelah menganalisa dan memiliki standar perancangan yang sesuai dalam kebutuhan museum maka akan didapati desain yang terbaik sesuai dengan standar museum yang sudah ada.

1.8 Kerangka Berpikir





Gambar 1.8.1 Kerangka Berfikir

Sumber: Dokumen Penulis, 2018

## 1.9 Sistematika Pembahasan

### 1. BAB I Pendahuluan

Merupakan gambaran umum dari perancangan yang berisikan latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan perancangan, tujuan dan sasaran, manfaat perancangan, metode perancangan, dan sistematika pembahasan.

### 2. BAB II Kajian Literatur

Berisikan data sekunder atau kumpulan teori dari objek perancangan seperti definisi, jenis, peraturan pemerintah, panduan, dan kondisi ideal dari objek perancangan.

### 3. BAB III Konsep Perancangan

Menjelaskan ide desain yang ditemukan melalui sintesis dari kesimpulan permasalahan yang ada beserta beberapa alternatif desain yang akan disintesis kembali menuju desain akhir.

### 4. BAB IV Hasil Perancangan dan Pembahasan

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.