

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG**

Museum negeri provinsi Papua berlokasi di kelurahan Waena Distrik Heram Kota Jayapura, tepatnya di Jalan Raya Sentani km 17.8 Waena Jayapura. Jayapura merupakan ibukota dari Papua, dan menjadi salah satu tujuan wisata yang ada di Papua. Museum Negeri Provinsi Papua harus bisa mewakili atau memberitahukan informasi kepada wisatawan yang datang ke museum negeri provinsi Papua di kota Jayapura khususnya Papua pada umumnya, sehingga perlu wadah untuk menampung informasi dan kebudayaan dari Papua untuk diinformasikan pada wisatawan maupun kepada masyarakat Papua yang berkunjung pada museum. Museum Negeri Provinsi Papua dibangun sebagai tempat untuk merawat, menyimpan, mengamankan, dan memanfaatkan benda-benda bukti materi hasil budaya manusia serta alam dan lingkungan guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa.

Hasil wawancara dengan kepala museum, Museum Negeri Provinsi Papua dibangun sebagai lembaga pendidikan dan studi wawasan budaya bangsa serta pusat informasi yang bersifat edukatif kultur Papua yang memiliki koleksi prasejarah, biologi, arkeologis, etnografi, seni rupa, dan relik sejarah. Tata letak bangunan pada Museum Negeri Provinsi Papua memiliki beberapa kawasan bangunan museum, dengan urutan pengunjung dimulai dari mengunjungi bangunan museum pameran temporer yang selalu diganti setiap tiga bulan sekali dengan beberapa kolektor benda kebudayaan maupun seni dari Papua, dilanjutkan pengunjung akan masuk pada ruang pameran tetap yang terdapat beberapa benda pameran yaitu miniature rumah adat, peninggalan batu, pakaian tradisional, aksesoris pakaian tradisional, kain tenun khas Papua, piring porselen, alat perang, perkakas, patung arca, alat pembuatan perang, patung kesuburan, alat music, noken, dan miniature perahu serta ruang pendukung seperti auditorium yang menayangkan tentang pembuatan

Museum Negeri Provinsi Papua serta perpustakaan yang menyediakan buku-buku yang berkaitan dengan kebudayaan Papua.

Tidak adanya story line pada museum menyebabkan objek pameran yang dipamerkan tidak memiliki alur pameran yang bisa bercerita tentang museum dan benda pameran yang menjadi rangkaian cerita untuk dinikmati pengunjung. Permasalahan pada benda yang dipamerkan belum bisa menonjolkan karakteristik benda pamerannya sesuai dengan nilai-nilai atau karakter benda pameran yang ingin disampaikan sehingga perlu perancangan ulang metode dan system display untuk memamerkan benda koleksi museum . .

Fungsi Museum Negeri Provinsi Papua meliputi informasi, edukasi, dan rekreasi, akan tetapi penyampaian fungsi informasi dan edukasi yang tidak dipresentasikan pada sistem display dengan baik berdampak pada kurangnya informasi yang jelas terhadap pengunjung. Hal ini menyebabkan informasi benda pameran tidak tersampaikan dengan baik kepada pengunjung khususnya bagi pelajar – pelajar yang ada di Papua, sesuai fungsi Museum Negeri Provinsi Papua yang merupakan lembaga pendidikan dan studi wawasan budaya bangsa serta pusat informasi yang bersifat edukatif kultur Papua.

Museum Negeri Provinsi Papua perlu penggunaan teknologi dalam menunjang kegiatan pameran di museum karena masyarakat Papua semakin tertarik dengan adanya teknologi. Agar mempermudah masyarakat dalam menerima informasi yang ada pada museum. Sehingga diharapkan dengan menggunakan teknologi ini masyarakat akan lebih tertarik untuk menjadikan museum sebagai tujuan wisata mereka.

Perancangan Tugas Akhir ini bertujuan memperbaiki permasalahan yang ada pada Museum Negeri Provinsi Papua yang merupakan lembaga pendidikan dan studi wawasan budaya bangsa serta pusat informasi yang bersifat edukatif kultur Papua. Dengan tujuan agar dapat lebih menarik minat pengunjung untuk datang pada Museum, maka akan diterapkan system display yang menunjukkan karakteristik benda pameran serta display yang dapat mengedukasi dan dapat menginformasikan benda kepada pengunjung. Agar menarik minat masyarakat Papua datang ke museum maka semua penerapan

tersebut akan di terapkan dengan bantuan teknologi yang menarik yang mampu memberi edukasi pada masyarakat namun tetap menunjukkan kebudayaan Papua itu sendiri sebagai ciri khas Museum Negeri Provinsi Papua.

## **1.2 IDENTIFIKASI MASALAH**

Penelitian pada laporan pembuatan museum ini dilakukan dengan melakukan survey pada Museum Negeri Papua. Adapun permasalahan yang penulis dapatkan dari survey yang dilakukan sebagai berikut.

1. Tidak adanya story line pada museum yang dapat menginformasikan objek pameran
2. Penyajian sistem display benda yang dipamerkan belum bisa menonjolkan karakteristik benda pamernya sesuai dengan peruntukannya
3. Penyampaian fungsi informasi dan edukasi yang tidak dipresentasikan pada sistem display

## **1.3 RUMUSAN MASALAH**

1. Bagaimana merancang museum dengan story line yang dapat menginformasikan objek pameran dengan jelas ?
2. Bagaimana mendisplay benda pameran yang dapat menunjukkan karakteristik benda pamernya sesuai dengan peruntukannya ?
3. Bagaimana memberikan informasi dan edukasi yang baik pada system display nya ?

## **1.4 TUJUAN DAN SASARAN PERANCANGAN**

### **1.4.1 Tujuan dan Sasaran Perancangan**

1. Merancang museum dengan system display yang dapat menonjolkan karakteristik benda dengan meliputi fungsi informasi dan edukasi.

2. Menciptakan penyajian koleksi melalui aplikasi alur cerita sebagai media informasi agar menghasilkan komunikasi dan pengetahuan bagi pengunjung melalui tata pamernya.

## **1.5 BATASAN MASALAH**

### **1.5.1 Perancangan**

Batasan rumusan masalah yang telah dijabarkan di atas maka terdapat batasan perancangan dalam mendesain Museum Negeri Papua diantaranya adalah :

1. Proyek re-desain Museum Negeri Provinsi Papua berada di kelurahan Waena Distrik Heram Kota Jayapura, tepatnya di Jalan Raya Sentani km 17,8 Waena Jayapura..
2. Ruang yang di re- desain meliputi (Ruang Lobby, Pameran Tetap I, Pameran tetap II Pameran Sementara, perpustakaan, Auditorium)

### **1.5.2 Luasan / Dimensi**

1. Luasan Perancangan pada ruang pameran sementara/temporer.  
Ruang pameran temporer digunakan sebagai sarana pameran dalam 1 tahun 3 bulan sekali dengan satu atau dua jenis koleksi benda budaya. Setelah 3 bulan koleksi akan diganti dengan jenis koleksi. Luasan ruang pameran sementara atau kontemporer yaitu 540 m<sup>2</sup>
2. Luasan perancangan pada ruang pameran tetap I.  
Ruang pameran tetap lantai satu dan dua diisi atau di tata dengan sepuluh jenis koleksi dalam satu fitrin yang berisi jenis koleksi yang dapat di tata pada fitrin tersebut. Luasan ruang pameran tetap I yaitu 1088 m<sup>2</sup>
3. Luasan perancangan pada kantor  
Kantor dengan luasan Lantai 1 319 m<sup>2</sup>  
Lantai 2 360 m<sup>2</sup>
4. Luasan café  
270 m<sup>2</sup>

5. Luasan Perpustakaan 270 m<sup>2</sup>.

Pengguna yang dapat mendatangi museum ini yaitu :

- a. Anak umur 2 tahun – 15 tahun
- b. Remaja umur 15 – 20 tahun
- c. Dewasa umur 21 – 25 tahun

### **1.5.3 Pendekatan**

Pendekatan yang akan diaplikasikan pada interior museum alat music papua yang akan dirancang adalah sbb:

1. Pendekatan interior museum yang menunjukkan ciri khas dari papua dengan bantuan system teknologi pada system display dan informasi.

### **1.5.4 Aturan-aturan Pendukung**

Aturan-aturan pendukung pada museum yaitu sebagai berikut :

1. Berdasarkan peraturan pemerintahan RI No. 19 Tahun 1995, museum adalah lembaga, tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan dan pemanfaatan benda-benda bukti materi hasil budaya manusia serta alam dan lingkungannya guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa

## **1.6 METODE PENELITIAN**

Penelitian perancangan Museum ini tidak akan tersusun baik jika tidak dilakukannya penelitian pada perancangan yang terkait. Berikut ini merupakan metode-metode yang akan dilakukan penulis.

### 1.6.1 Pengumpulan Data

Pengumpulan data didapat dari data primer dan skunder yang merupakan hasil dari ketiga tempat survey yang terkait dengan Museum.

#### 1. Data Primer

Data primer merupakan sekumpulan data fisik akan hasil survey terkait museum. Penulis melakukan survey pada tiga tempat yaitu Museum Tugu Pahlawan Surabaya, Museum Fatahilah Jakarta, Museum Geologi Bandung sebagai perbandingan.

Adapun data fisik yang dikumpulkan pada saat survey yaitu :

- a. Lokasi dan lingkungan tempat survey
- b. Aktivitas utama serta pendukung pada setiap museum
- c. Memperhatikan fungsi ruangan dan pendukung pada museum
- d. Mempelajari layout pada museum terkait sirkulasi ruangan, tata letak ruangan dan furniture, dimensi ruangan, dan furniture pada setiap museum.
- e. Mengumpulkan dokumentasi seperti foto dan video
- f. Membuat sketsa pada museum
- g. Mempelajari konstruksi pada ruangan dan furniture yang digunakan pada museum
- h. Melihat material dan warna yang dominan maupun pendukung yang digunakan pada museum
- i. Mempelajari penghawaan, pencahayaan, serta utilitas yang digunakan pada museum
- j. Memperhatikan tentang keamanan, sign system, dan akustik, yang digunakan pada museum

#### 2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan sekumpulan data hasil kajian literature yang terkait dengan museum, yaitu :

1. Kajian Literatur

2. Study Kasus yang ideal
  - a. Museum Negeri Provinsi Papua
  - b. Museum Sribaduga
  - c. Museum Indonesia
  - d. Museum Kebudayaan Wayang
  - e. Museum Gedung Sate
  - f. Museum Tugu Pahlawan
  - g. Museum Geologi
  - h. Museum Fatahillah

### **1.6.2 Analisa Data**

Setelah dilakukan pengumpulan data primer dan data skunder, maka data-data tersebut dianalisa untuk didapatkan kesimpulan yang berupa sintesa.

### **1.6.3 Sintesa Data (*Programming*)**

Sintesa data atau *programming* diperoleh dari hasil analisa data yang diantaranya berupa daftar kebutuhan ruang, zoning, blocking, tema, konsep, kedekatan ruang, yang akan diterapkan pada perancangan museum.

### **1.6.4 Pengembangan Desain**

Hasil dari sintesa data atau *programming*, akan dikembangkan dalam bentuk gambar kerja perancangan museum sebagai berikut :

1. Denah
2. Ceilling plan
3. Floor plan
4. Layout
5. Tampak interior

6. Tampak potongan
7. Detail interior
8. Detail konstruksi
9. Detail furniture
10. Perspektif
11. Maket

## 1.7 KERANGKA BERFIKIR

