

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Museum merupakan suatu lembaga yang bersifat permanen yang melayani masyarakat serta terbuka untuk umum dan bertugas untuk mengumpulkan, melestarikan, meneliti dan memamerkan warisan sejarah yang berwujud benda dan tak benda beserta lingkungannya untuk tujuan pendidikan, penelitian dan hiburan (*Internasional Council of Museum*, 1974). Keberadaan museum sangat menunjang upaya pelestarian warisan budaya yang diciptakan pada masa lampau agar tetap terjaga, sehingga dapat memperkenalkan dan melestarikan akar kebudayaan bangsa kepada masyarakat. Kondisi museum pada saat ini seharusnya dapat menampung kegiatan yang dapat dilakukan di museum untuk perkembangan pendidikan, penelitian dan hiburan (Pasal 3 ayat (2) Tahun 2013 Peraturan Pemerintah tentang Museum). Objek perancangan interior pada laporan ini yaitu Museum Wayang Jakarta yang akan di desain ulang kembali tatanan interiornya agar pengunjung tertarik untuk datang kembali ke Museum Wayang.

Museum Wayang merupakan museum yang memamerkan jenis dan bentuk wayang dari seluruh daerah di Indonesia, seperti wayang kulit, wayang golek, wayang klitik, wayang kaper, wayang beber, wayang sasak, wayang potehi, wayang catur, wayang janur, lukisan, gamelan dan peralatan pewayangan. Museum Wayang juga mengadakan beberapa kegiatan yang dapat diikuti oleh pengunjung, seperti workshop pembuatan wayang janur, menonton film animasi dan menonton pagelaran wayang. Museum Wayang berdiri dibawah koordinasi Museum Seni yang membawahi dua museum lain, yaitu Museum Seni Rupa dan Keramik serta Museum Tekstil. Kedua museum tersebut berada dibawah pengelolaan Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi DKI Jakarta. Museum Wayang berlokasi di Jalan Pintu Besar Utara No. 27, Jakarta Barat. Lokasi Museum Wayang yang strategis, membuat pengunjung dan pengelola diuntungkan karena terletak pada kawasan yang mudah dilalui oleh transportasi umum dan dekat dengan destinasi wisata lain. Berdasarkan data Museum Wayang, wisatawan pada bulan Januari tahun 2018 jumlah pengunjung sekitar 37.986 orang. Dari data tersebut lebih banyak dikunjungi oleh wisatawan lokal, seperti pelajar, keluarga dan kemudian wisatawan mancanegara. Ramainya jumlah pengunjung yang datang, membuat beberapa permasalahan yang terjadi, seperti alur pengunjung yang terhambat karena adanya penumpukan pengunjung serta terjadi beberapa permasalahan pada interior, seperti kondisi elemen interior (lantai, dinding dan *ceiling*) yang mulai mengalami kerusakan serta pemilihan material yang tidak sesuai dengan fungsi ruang, pengaplikasian *storyline* yang kurang mudah dipahami, sistem display yang tidak didukung dengan pencahayaan

terhadap benda koleksi, pengkondisian suhu ruang yang belum optimal dan banyaknya jumlah koleksi yang dimiliki, sehingga membutuhkan *storage* yang dapat menampung seluruh koleksi.

Alur pengunjung yang tidak jelas karena tidak adanya pengaplikasian *storyline*, sehingga menyebabkan penumpukan pengunjung pada beberapa area, serta sirkulasi pengunjung yang terbatas dan sempit karena penataan display dan furniture yang tidak tepat dan ergonomi pada area museum tidak diperhatikan dengan baik. Kondisi lantai bangunan pada beberapa area yang mulai mengalami kerusakan, sehingga dapat membahayakan aktivitas pengunjung, serta pada beberapa bagian dinding yang kondisinya kurang diperhatikan, serta pada bagian *ceiling* yang kondisinya mulai berubah warna dan pemilihan material yang tidak sesuai dengan fungsi ruang, sehingga dapat mengganggu aktivitas pengunjung lainnya. Dengan pengaplikasian *storyline* yang kurang dapat mudah dipahami menyebabkan koleksi yang dipamerkan tidak tersampaikan dengan baik kepada pengunjung. Maka, dibutuhkan adanya pengaplikasian *storyline* yang mudah dipahami untuk memberikan informasi agar mendukung koleksi, serta didukung dengan adanya fasilitas interaktif dengan berbagai macam variasi agar pengunjung lebih tertarik untuk mempelajari. Kemudian, sistem display koleksi yang kurang didukung dengan pencahayaan, sehingga detail koleksi yang dipamerkan tidak terlihat jelas, serta dengan pengkondisian suhu ruang yang kurang optimal dapat membuat pengunjung menjadi kurang nyaman terutama pada area yang mempunyai aktivitas dalam kurun waktu yang cukup lama dan untuk koleksi yang disimpan di gudang penyimpanan membutuhkan *storage* yang dapat menampung jumlah koleksi serta dengan penataan koleksi yang perlu diperhatikan dengan baik agar koleksi dapat tetap terjaga dan tidak cepat mengalami kerusakan.

Dari fenomena dan isu yang telah dijabarkan diatas. Maka, diperlukan adanya perancangan ulang interior Museum Wayang dengan desain yang dapat memberikan solusi dari permasalahan yang ada, seperti membuat alur pengunjung dan penataan display dengan sirkulasi yang dapat membuat ruang gerak pengunjung menjadi tidak sempit, mengaplikasikan material pada elemen interior yang tidak cepat rusak dan sesuai dengan fungsi ruang, menggunakan sistem display yang didukung dengan pencahayaan agar koleksi dapat terlihat dengan jelas, menggunakan penghawaan yang dapat mendukung kenyamanan serta pelestarian koleksi dan menyediakan *storage* untuk menyimpan koleksi yang tidak dipamerkan karena jumlah koleksi yang cukup banyak serta didukung dengan pelestarian dan perawatan agar tetap terjaga.

## 1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan diatas, maka terdapat beberapa permasalahan. Berikut merupakan identifikasi masalah yang berkaitan dengan interior Museum Wayang Jakarta, antara lain :

1. Alur pengunjung yang sering terhambat karena adanya penumpukan pengunjung pada beberapa area, sehingga membuat sirkulasi menjadi terbatas dan sempit karena tidak adanya pengaplikasian *storyline* dan penataan display yang tidak didukung dengan standar ergonomi yang baik.
2. Kondisi elemen interior, seperti lantai, dinding dan *ceiling* yang mulai mengalami kerusakan dan pemilihan material yang tidak sesuai dengan fungsi ruang.
3. Pengaplikasian *storyline* pada area pameran yang kurang mudah dipahami oleh pengunjung.
4. Sistem display yang kurang didukung dengan pencahayaan terhadap benda koleksi.
5. Pengkondisian suhu ruang pada beberapa area yang kurang optimal.
6. Membutuhkan *storage* yang dapat menampung seluruh koleksi yang tidak dipamerkan pada gudang penyimpanan.

## 1.3. Rumusan masalah

Dari identifikasi masalah yang telah dijabarkan di atas, ditemukan rumusan masalah dalam proses perancangan Redesain Museum Wayang Jakarta, antara lain :

1. Bagaimana menentukan alur pengunjung yang dapat mengurangi penumpukan sehingga sirkulasi menjadi lebih luas ?
2. Bagaimana menentukan jenis material yang tidak cepat mengalami kerusakan serta sesuai dengan fungsi ruang ?
3. Bagaimana merancang interior dengan mengaplikasikan *storyline* yang dapat dengan mudah dipahami oleh pengunjung ?
4. Bagaimana merancang sistem display yang didukung dengan pencahayaan terhadap benda koleksi ?
5. Bagaimana menghadirkan penghawaan yang dapat mendukung kenyamanan dan pelestarian benda koleksi ?
6. Bagaimana menyediakan *storage* pada gudang penyimpanan yang dapat menampung seluruh benda koleksi yang tidak dipamerkan ?

#### **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, antara lain :

1. Berada dalam kawasan destinasi wisata yang berlokasi di Jalan Pintu Besar Utara No. 27, Jakarta Barat.
2. Objek yang akan dipamerkan pada Museum Wayang adalah wayang kulit, wayang golek, wayang klitik, wayang kaper, wayang beber, wayang sasak, wayang potehi, wayang catur, wayang janur, lukisan, gamelan dan peralatan pewayangan.
3. Luas total Museum Wayang berkisar 3.100 m<sup>2</sup>
4. Fasilitas yang dirancang, yaitu area pameran tetap, area pameran temporer, ruang 3 dimensi, ruang pagelaran wayang, ruang workshop, gudang penyimpanan, lobby serta area souvenir dan toko buku.

#### **1.5. Tujuan dan Sasaran Perancangan**

Adapun tujuan dari Redesain Museum Wayang Jakarta adalah merancang interior museum agar dapat menarik minat pengunjung untuk melihat-lihat sekaligus mempelajari koleksi yang dipamerkan serta memfasilitasi pengunjung dengan menyediakan fasilitas penunjang untuk beberapa kegiatan yang dapat dilakukan pada museum.

Adapun sasaran dari perancangan ulang Museum Wayang, yaitu :

1. Membuat alur sirkulasi yang lebih luas dengan penataan display yang tepat.
2. Penggunaan material yang aman dan sesuai dengan fungsi ruang agar tidak mengganggu aktivitas pengunjung lainnya.
3. Mengaplikasikan sistem display yang didukung dengan pencahayaan buatan.
4. Mengaplikasikan penghawaan buatan pada seluruh area museum terutama pada area pameran dan ruang yang memiliki aktivitas pengunjung dalam waktu yang cukup lama.
5. Membuat *storage* untuk koleksi yang tidak pameran dengan penataan display yang dapat menampung seluruh benda koleksi serta tetap dapat menjaga koleksi dari kerusakan.

#### **1.6. Metoda Perancangan**

Metoda dalam Redesain Museum Wayang Jakarta melalui tahapan sebagai berikut :

##### **1.6.1 Menentukan Objek Perancangan**

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

### **1.6.2 Pengumpulan Data**

Pengumpulan data dilakukan dengan berbagai cara dan bertujuan untuk mendapatkan informasi sebanyak mungkin sebagai sumber acuan dari perancangan. Berikut beberapa tahapan dari pengumpulan data, antara lain :

a. Data Lapangan

Data lapangan didapatkan dari data survei dan pengamatan langsung dengan melihat *layout* bangunan dan melihat kondisi eksisting. Data lapangan juga melihat dari hasil pengukuran yang telah dilakukan di lapangan dan dimulai dari pengukuran ruangan, pengukuran *furniture* serta pengukuran ketinggian plafon dan jarak sirkulasi untuk pengunjung. Melihat beberapa studi banding museum yang terdapat di Jakarta (Museum Bank Indonesia, Museum Nasional, Museum Indonesia, Museum Bank Mandiri) dan Bandung (Museum Gedung Sate, Museum Sri Baduga, Museum Asia Afrika)

b. Data Literatur

Data teoritis di dapat dari berbagai sumber buku dan sumber jurnal dari Tugas Akhir ataupun jurnal dan majalah yang berkaitan dengan proyek seperti buku data arsitek dan *human dimension*.

### **1.6.3 Analisa Data**

Analisa data dilakukan setelah melakukan survei langsung ke lapangan dan setelah mencari data literatur. Berikut tahapan dari analisa data :

a. Menganalisa kondisi eksisting Museum Wayang

b. Menganalisa kegiatan pengunjung dan karyawan yang sedang berlangsung

c. Menganalisa data wawancara dengan pengelola Museum Wayang

### **1.6.4 Pendekatan dengan desain Museum Wayang**

Pendekatan yang telah di dapat kemudian dianalisis dan akan ditemukan fenomena, serta pemasalahan. Fenomena tersebut dapat berupa fenomena negatif dan fenomena positif. Fenomena negatif adalah suatu kondisi yang akan menjadi permasalahan dan fenomena positif adalah suatu kondisi yang dapat dijadikan solusi untuk menyelesaikan permasalahan dan juga dapat menjadi permasalahan.

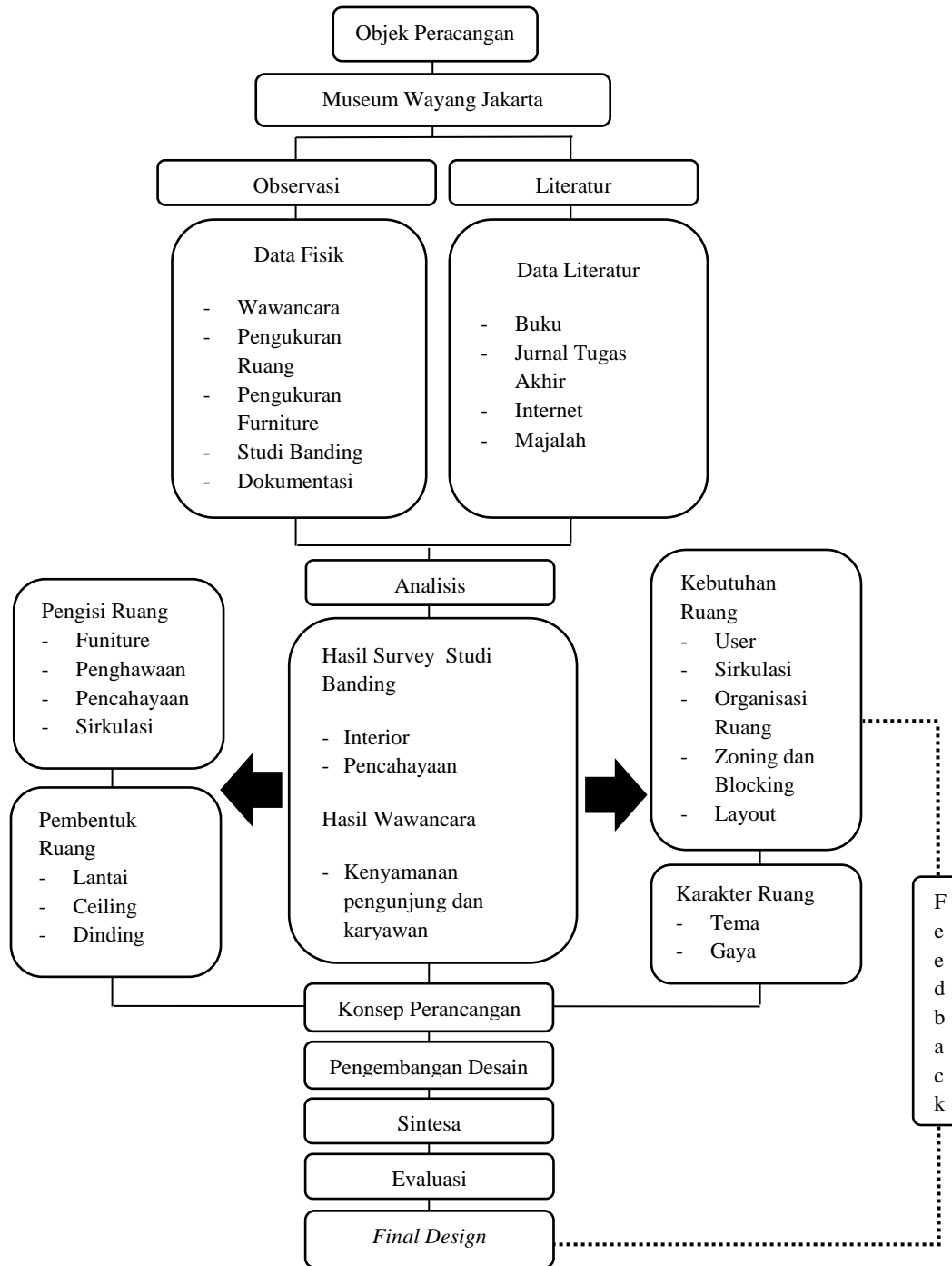
### **1.6.5 Konsep dan Tema**

Konsep dan tema ditemukan berdasarkan solusi dari permasalahan yang ada. Setelah itu, dibuat beberapa alternatif desain yang akan disintesiskan kembali menuju desain akhir dari perancangan.

### **1.6.6 Hasil Akhir Perancangan**

Setelah semua sudah terencana dan diteliti. Maka, akan ditemukan desain terbaik dari desain alternatif yang telah dikembangkan sebelumnya.

## 1.7. Kerangka Berfikir



Bagan 1.1 Kerangka Berpikir

Sumber: Dokumen Penulis, 2018

## 1.8. Ringkasan Sistematika Penulisan

Berikut merupakan sistematika penyusunan laporan kerja praktik yang terdiri dari lima BAB, yaitu :

1.8.1 BAB I : PENDAHULUAN

BAB pertama menguraikan tentang latar belakang penulisan, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan penelitian, tujuan dan manfaat serta ringkasan sistematika penulisan.

1.8.2 BAB II : KAJIAN LITERATUR DAN DATA PERANCANGAN

BAB kedua menguraikan tentang teori-teori yang dibahas dari topik yang diangkat

1.8.3 BAB III : KONSEP PERANCANGAN DESAIN INTERIOR

BAB ketiga menguraikan tentang uraian konsep yang telah dibuat dan juga berisi tentang hasil desain yang di keluarkan untuk menjawab permasalahan yang terdapat pada museum yang sebelumnya telah di teliti yang dibuktikan dengan lampiran-lampiran berupa foto, draft gambar dan sebagainya.

1.8.4 BAB IV : HASIL 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.

1.8.5 BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

BAB terakhir menguraikan tentang kesimpulan dari empat bab sebelumnya dan juga berisi saran yang membangun baik untuk diperbaiki kembali oleh penulis.