

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Batuan marmer ialah salah satu jenis batuan yang ada di bumi yang masuk kedalam salah satu jenis batuan metamorf atau malihan, dimana proses terbentuknya itu sendiri diakibatkan oleh proses metamorfosis batu kapur atau batu gamping. Batu marmer seringkali kita temukan sebagai batu yang dipakai sebagai bahan bangunan eksterior dan interior rumah, perkantoran, dan hotel. Pengaplikasiannya pada lantai dan dinding, selain itu dapat digunakan juga untuk furnitur seperti meja, kursi, aksesoris perlengkapan rumah tangga, dan lain sebagainya.

Dengan adanya fenomena yang terjadi batuan marmer merupakan salah satu Sumber Daya Alam yang tidak dapat diperbaharui, oleh karena itu seiring berjalannya waktu potensi batu marmer lambat laun akan habis. Kategori batu marmer di Indonesia masuk kedalam golongan baik dan berpotensi besar menurut jurnal Avatara (2017) dan dengan ditemukannya tambang marmer tertua di Indonesia yaitu berada di Kabupaten Tulungagung, serta dengan ditemukannya fosil marmer Wajakensis di kota tersebut yang akan menjadi poin utama seberapa besar potensi marmer di kabupaten Tulungagung berdasarkan data penelitian dan observasi dari Museum Geologi Bandung (2018). Selain itu batuan marmer yang memiliki ciri khas *aesthetic* memiliki peran penting untuk interior. Material yang pertama kali dipakai oleh orang Yunani yang kemudian berkembang daripada sebelumnya yang hanya memanfaatkan kayu dan batu untuk elemen interiornya.

Lokasi proyek berada di kabupaten Tulungagung. Secara detail, lokasi terletak pada ruas jalan yang menghubungkan kota Tulungagung dengan kota Trenggalek, Blitar dan Kediri yaitu jalan Soekarno Hatta, kecamatan Lembu Peteng yang merupakan kawasan yang diperuntukan sebagai kawasan strategis pertumbuhan ekonomi menurut Dinas Pariwisata kabupaten Tulungagung (2018). Ruas jalan Soekarno Hatta merupakan kawasan yang ramai di Tulungagung karena terdapat sektor wisata yaitu GOR Lembu Peteng yang setiap malam diadakan pasar

malam dan Ngrowo *Water Front* yaitu disetiap ruas jalan dipenuhi oleh hiasan lampion, *jogging tracks*, dan wisata kuliner disekitarnya sehingga banyak industri pariwisata dan komersial yang tumbuh di sepanjang jalan Soekarno Hatta kabupaten Tulungagung. Jalan tersebut telah memiliki rencana tata bangunan dan lingkungan yang baik sehingga memiliki potensi pariwisata yang cukup bagus dan didukung dengan adanya pembangunan JLS (Jalur Lintas Selatan) yang menghubungkan tujuh kabupaten besar di Jawa Timur atau jalan alternatif untuk akses menuju Jawa Tengah melewati pesisir pantai selatan yang sedang dalam masa pembangunan.

Saat ini museum mengenai khusus marmer masih belum ada di Indonesia dan juga marmer merupakan sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui dikarenakan suatu hari nanti bisa habis atau langka maka diperlukan museum atau tempat untuk mengkonservasikan dan menyimpan koleksi-koleksi nya. Serta dalam perancangan kali ini akan memperkenalkan marmer yang memiliki banyak potensi dan manfaat kepada masyarakat domestik maupun non-domestik bahwa marmer bukan hanya sebagai elemen interior saja, namun dapat berupa patung dan juga aksesoris. Selanjutnya, museum ini akan menjadi tempat edukasi dan pengenalan marmer yang disajikan dalam bentuk *story line* yang memiliki suasana ruang yang berbeda dan mengandalkan teknologi agar museum marmer ini memiliki keunggulan dari museum lain yaitu museum yang atraktif terhadap pengunjung.

Dari fenomena studi banding terhadap tiga museum diantaranya: Museum Geologi Bandung, Museum Keramik Jakarta, dan Museum Kars Indonesia, pendisplayan benda pameran yang kurang atraktif dan monoton yang dikarenakan beberapa faktor diantaranya: sebagian tidak bisa dimanfaatkan dengan baik, rusak, informasi yang kurang sesuai dengan obyek yang di *display*. Serta suasana ruang pada museum tersebut belum begitu muncul, ketiga museum tersebut hanya menampilkan *display* tanpa ada suasana ruang yang mewakili objek pameran di museum tersebut. Maka data tersebut dapat dijadikan acuan untuk perancangan museum ini.

Pemanfaatan teknologi sangat berperan penting terhadap museum marmer yang akan dirancang karena akan menampilkan suasana yang sangat atraktif bagi

pengunjung, terutama bagi pengunjung anak-anak maka penataan koleksi museum dapat menuntut mereka untuk berperan aktif memainkan koleksi yang akan di *display*. Selain itu museum marmer ini juga akan menerapkan lingkungan yang ramah bagi pengunjung berkebutuhan khusus atau disabilitas (difabel). Dalam perancangan museum ini pada setiap zona akan menampilkan suasana ruang yang berbeda dibantu dengan teknologi yang dapat memfasilitasi museum ini sehingga pengunjung saat berada di dalam museum ini tidak akan merasakan perasaan bosan terutama bagi pengunjung anak-anak, mereka akan antusias saat berkunjung ke museum marmer ini. Khusus untuk pengunjung berkebutuhan khusus dalam perancangan museum ini akan menyuguhkan fasilitas penunjang yang akan mempermudah aktifitas mereka pada saat menikmati museum.

Oleh karena itu, penulis mengambil proyek museum marmer dikarenakan masih belum ada museum marmer di Indonesia, padahal mengingat potensi marmer yang besar dan baik di Indonesia, menurut jurnal Avatara(2017) serta akan merancang museum yang menghadirkan suasana ruang yang berbeda dan interaktif dengan disediakannya fasilitas-fasilitas pendukung yang akan mengajak pengunjung supaya berperan aktif dalam perancangan museum tersebut.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat diidentifikasi permasalahan apa saja yang berkaitan dengan perancangan museum marmer, antara lain :

1. Terbatasnya benda koleksi yang akan di tampilkan sehingga diperlukan media pendukung yang lainnya.
2. Mendesain museum marmer dari bangunan yang sudah ada dengan menyajikan suasana ruang yang berbeda, karena suasana ruang mempengaruhi persepsi orang terhadap tingkat kenyamanan pengunjung serta pengunjung lebih menikmati area pameran yang disajikan.
3. Objek pameran yang akan di pameran berupa obyek 3D dan 2D yang akan menggunakan bantuan peralatan multimedia, sehingga memerlukan penempatan khusus untuk setiap media yang akan di pameran sehingga menjadi interaktif, informatif, imajinatif, dan juga mengedukasi.

1.3 Rumusan Masalah

Menurut identifikasi masalah yang telah disebutkan, terbentuk rumusan masalah yang akan berkaitan dengan perancangan antara lain :

1. Bagaimana cara menampilkan koleksi yang terbatas dengan bantuan media pendukung yang lainnya?
2. Bagaimana mendesain museum marmer dengan suasana ruang yang bisa merubah persepsi orang dari bangunan yang sudah ada?
3. Bagaimana cara memamerkan obyek 3D dan 2D yang akan di pameran sehingga memiliki kesan yang interaktif, informatif, imajinatif, dan edukatif?

1.4 Tujuan dan Sasaran Perancangan

Berdasarkan permasalahan diatas, tujuan dan sasaran dari perancangan interior museum marmer yaitu :

1. Tujuan perencanaan dan perancangan interior museum marmer adalah untuk memberikan suasana dan pengalaman ruang yang berbeda untuk pengunjung museum berdasarkan sirkulasi gerak dengan pemanfaatan *flow* dan organisasi ruang yang tidak monoton sehingga bersifat rekreatif, edukatif, imajinatif serta informatif bagi semua kalangan serta merefleksikan pengunjung dengan koleksi dan media yang akan ditampilkan.
2. Sasaran Perencanaan dan perancangan interior museum marmer
 - a. Belum ada museum marmer di Indonesia yang dapat memperkenalkan dan mengedukasi masyarakat.
 - b. Membuat pengalaman suasana ruang yang mewakili dari objek pameran yang disajikan agar pengunjung dapat merasakan pengalaman suasana ruang yang baru.
 - c. Menggabungkan teknologi dan *display* yang interaktif serta atraktif yang akan diterapkan pada sistem penyajian obyek 3D maupun 2D agar pengunjung dapat merasakan langsung sensasi berinteraksi dengan media tersebut.

- d. Membuat museum marmer yang ramah terhadap orang berkebutuhan khusus atau difabel dan anak-anak dengan cara memberikan tunjangan fasilitas khusus untuk mereka.
- e. Membuat media pendukung lainnya (*Virtual Reality*, Diorama, maket, dan lain sebagainya.) untuk pendisplayan koleksi batuan marmer

1.5 Batasan Perancangan

Terdapat beberapa batasan perancangan museum marmer yang akan digunakan sebagai acuan dalam perancangan, antara lain sebagai berikut :

1. Luas total tapak sebesar 22000 m², sementara luasan terbangun maksimal adalah 60% dari 22000 yaitu sebesar 13.000 m². Lokasi proyek berada pada Tulungagung, Kecamatan Lembu Peteng, dan desa Lembu Peteng. Secara detail lokasi terletak pada ruas jalan utama Soekarno Hatta, yang menghubungkan tiga kota besar seperti Kediri, Blitar, dan Trenggalek.
2. Museum marmer yang akan dirancang ini meliputi area ticketing, *lobby*, informasi, ruang pameran tetap, ruang pameran temporer, auditorium, kantor pengelola museum, souvenir shop, *café*, *workshop*, musholla dan toilet.
3. Fungsi dari perancangan museum marmer ini yaitu untuk mengedukasi masyarakat tentang penggunaan marmer dan apa saja yang dapat dihasilkan dari produk tersebut serta memadukan teknologi untuk benda pameran, agar memiliki kesan atraktif dan lebih menarik untuk pengunjung anak-anak hingga dewasa.

1.6 Manfaat Perancangan

Berdasarkan data-data diatas, manfaat perancangan museum marmer ialah sebagai berikut:

1. Mengedukasi masyarakat tentang marmer di Indonesia dengan pengalaman ruang yang mewakilkan suasana di lapangan seperti apa.
2. Mengenalkan marmer dengan metode yang mengasyikan dengan paduan teknologi di dalamnya.

3. Dengan bantuan teknologi akan membuat benda pameran lebih atraktif dan imajinatif.

1.7 Metoda Perancangan

Metode perancangan yang dilakukan dalam perancangan Museum Marmer Indonesia ini adalah:

1. Pengumpulan Data

Perancangan ini menggunakan beberapa metode dalam pengumpulan data sebagai referensi yang mendukung proses desain selanjutnya, yaitu sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi bertujuan untuk mendapatkan informasi secara langsung dengan cara melihat, merasakan, mendengar, dan bertanya langsung baik itu berupa kondisi ruang atau aktivitas pengguna yang ada selama berlangsungnya penelitian. Beberapa museum yang dipilih pada survei lapangan yaitu Museum Keramik Jakarta, Museum Geologi Bandung, dan Museum Kars Indonesia.

b. Wawancara

Wawancara disini bertujuan untuk mendapatkan informasi sebanyak-banyaknya dan lebih spesifik mengenai bagian internal Museum Geologi dan professor mengenai siklus batuan marmer secara langsung ke Museum Geologi Bandung. Selain di Museum Geologi Bandung, wawancara juga dilakukan ke Museum Kars Indonesia dengan kepala bagian dan juga pemandu museum mengenai gunung kars dan potensi batuan marmer.

c. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data ini bertujuan untuk melengkapi hasil data yang telah diperoleh melalui wawancara dan observasi. Dengan teknik ini diharapkan data yang didapat menjadi benar-benar valid. Dokumentasi yang diperoleh antara lain berupa foto, laporan penelitian, buku yang sesuai dengan objek

perancangan, dan data lainnya yang didapat dari Museum Geologi Bandung dan Museum Kars Indonesia.

d. Studi Pustaka

Mencari referensi mengenai museum ataupun ilmu-ilmu gunung kars serta batuan marmer sebagai acuan perancangan museum melalui jurnal dan data dari Museum Kars Indonesia serta Museum Geologi Bandung mengenai batuan marmer dan gunung kars. Selain itu, terdapat juga laporan tugas akhir sebagai acuan studi pustaka guna membantu proses pengerjaan perancangan.

e. Studi Banding

Studi banding yaitu melakukan perbandingan terhadap museum yang sudah ada di Indonesia untuk mengetahui sistem *display*, standar diameter, sirkulasi, dan kapasitas museum. Selain itu juga mengamati fasilitas pendukung museum juga kelebihan dan kekurangan dari studi kasus yang sejenis maupun yang telah ada.

2. Analisa Data

Data yang telah dikumpulkan akan dianalisa dengan melihat permasalahan yang muncul dari data yang telah ada. Kemudian analisa berupa *siteplan*, fungsi bangunan, *layout* eksisting, bentukan ruang, material warna, konstruksi, pencahayaan, penghawaan, hingga ke sistem keamanan. Terdapat juga data berupa standar perancangan museum dan batasan perancangan umum.

3. Sintesis Data

Sintesis data merupakan metode yang penting dalam perancangan karena meliputi studi aktivitas, kebutuhan ruang, besaran ruang, matriks, *bubble diagram*, *zoning*, *blocking*, sirkulasi dengan mendapatkan dari survei dan literatur maka dapat membuat programming pada perancangan.

4. Tema dan Konsep

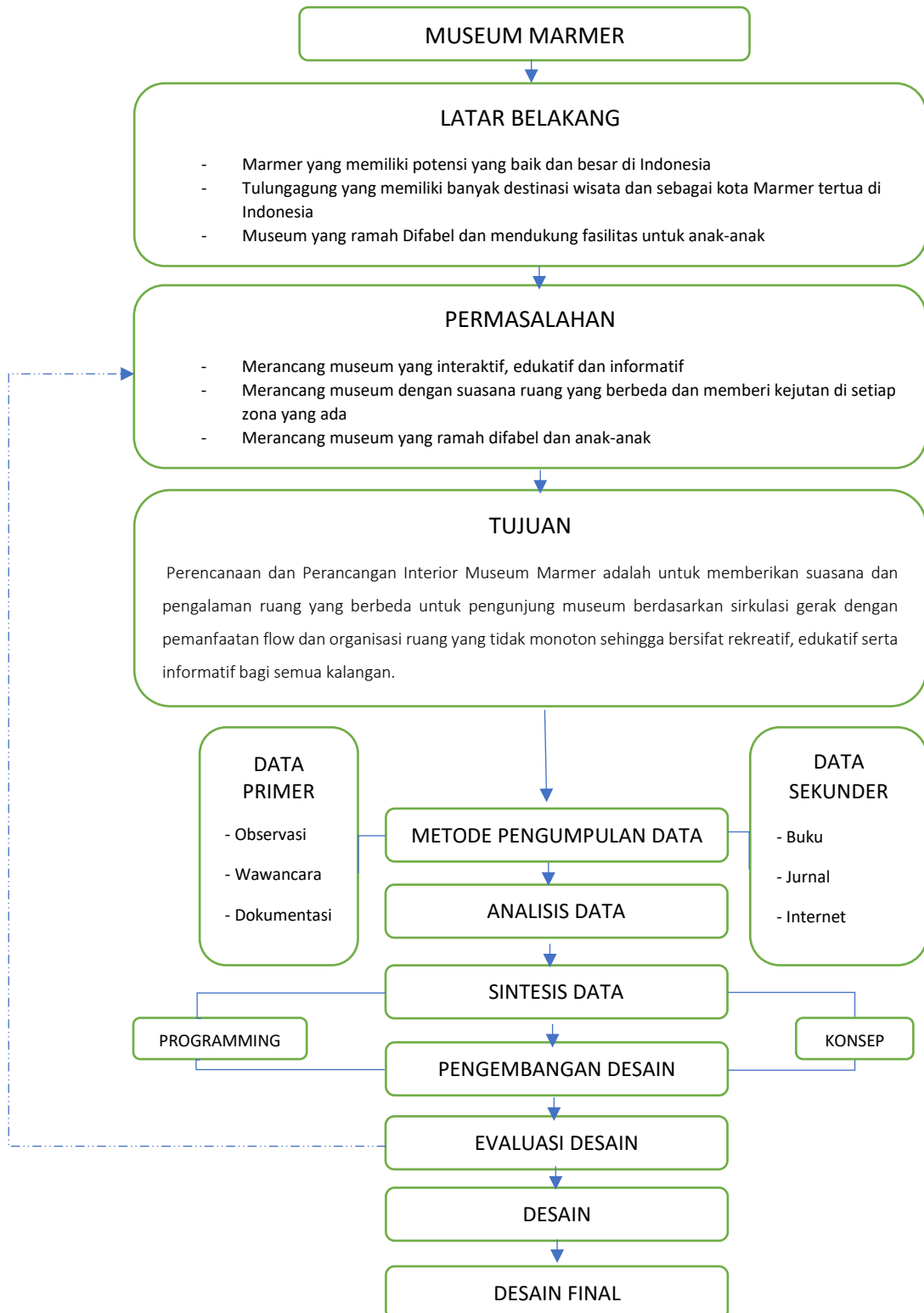
Sehingga tema yang akan diterapkan pada perancangan interior Museum Marmer Indonesia ini adalah "*The Origin of Marble.*" Yang dalam bahasa indonesia berarti Asal-usul marmer dimana pengunjung akan diajak mengenal asal mula batuan marmer itu terbentuk dimulai dari terbentuknya gunung kars

sampai menjadi batuan metamorf berjenis marmer hingga ke proses akhir yaitu produksi yang akan menjadikan marmer tersebut material dengan nilai jual yang tinggi. Dengan menerapkan konsep “ *Feeling all the Ambience of Room.* ” Yaitu menikmati semua suasana ruang yang akan disajikan berbeda-beda tergantung zona yang akan dimasuk. Tema dan konsep perancangan tersebut akan diterpkan pada *layout*, furnitur, pencahayaan, warna dan elemen interior lainnya.

5. Pengembangan Desain dan Output Perancangan

Hasil akhir dari perancangan Museum Marmer Indonesia dengan menganalisa pengumpulan data, konsep, *programming*, kemudian dipadukan dengan pendekatan teknologi maupun suasana ruang yang memberikan kesan museum yang lebih berkualitas dan memberikan kesan menyenangkan sehingga pengunjung dapat berwisata sekaligus terciptanya sarana pendidikan untuk pengenalan, pembelajaran dan pemahaman mengenai sejarah kehidupan. Lalu pada segi interior, hasil yang diinginkan dari Museum Marmer Indonesia ini berupa suasana museum yang mewakili benda pamer dengan pengalaman ruang yang berteka-teki sekaligus menakjubkan dengan penataan interior yang menarik dan dibantu dengan bantuan teknologi virtualisasi.

1.8 Kerangka Berpikir



Bagan 1.1 Kerangka Berpikir

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2019)

1.9 Sistematika Penulisan

1. BAB I Pendahuluan

Berisi tentang latar belakang mengenai pemilihan proyek, rumusan masalah, tujuan perancangan, kontribusi perancangan, batasan penelitian, metode penelitian, kerangka berpikir, tinjauan pustaka, dan sistematika penulisan. Latar belakang menjelaskan mengenai topik yang dipilih secara umum dan khusus.

2. BAB II Studi Literatur

Berisi tentang definisi mengenai teori yang digunakan dan keterkaitannya dengan penelitian yang dilakukan. Serta menjelaskan mengenai topik secara umum mulai dari definisi, fungsi, jenis- jenis, sarana dan prasarana serta hal-hal umum lainnya yang berkaitan.

3. BAB III Konsep Perancangan Desain Interior

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

Berisi kesimpulan dan saran dari penelitian yang telah dilakukan. Semua hal yang telah dijelaskan dari bab- bab sebelumnya akan diringkas dan kemudian dituliskan kembali di bab V dalam bentuk kesimpulan dan saran.