

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sejarah perjuangan Militer Kodam III/Siliwangi Jawa Barat tentu sangat membekas dan meninggalkan pesan-pesan tersendiri berupa objek peninggalan yang menjadi saksi bisu peristiwa yang terjadi. Objek peninggalan tersebut menjadi layaknya sebuah pesan bagi generasi penerus untuk mengenang, dan mempelajari sejarah panjang perjuangan para pahlawan khususnya di Jawa Barat. Selain itu objek koleksi juga dapat diteliti lebih jauh lagi yang kemudian akan dikembangkan menjadi sesuatu yang bermanfaat bagi kehidupan manusia kedepannya. Menurut Peraturan Pemerintah No 66 Tahun 2015 objek koleksi yang sangat penting tersebut membutuhkan sebuah tempat penyimpanan, dan tempat perlindungan agar tidak rusak, sehingga objek koleksi ini akan terus dapat dimanfaatkan, dikembangkan, dan juga dikomunikasikan kepada masyarakat. Untuk itulah sebuah museum diperlukan.

Museum yang menyimpan dan memamerkan objek peninggalan perjuangan Militer Kodam III/Siliwangi adalah Museum Mandala Wangsit. Museum ini pula yang menjadi saksi bisu tempat terjadinya salah satu peristiwa pembantaian yang dilakukan APRA (Angkatan Perang Ratu Adil) dan yang menjadi korban adalah Letkol Adolf Lembong yang namanya diabadikan menjadi nama jalan didepan museum tersebut. Banyak sejarah yang tersimpan didalam museum ini yang patut dipelajari untuk kalangan pelajar, dan masyarakat domestik hingga mancanegara. Namun sangat disayangkan museum ini belum memenuhi standarisasi yang terkait manajemen museum, elemen pembentuk ruang, pencahayaan, hingga standar pendisplayan objek pamer. Selain itu, penempatan objek pamer yang tidak sesuai dan tidak berkaitan dengan storyline membuat bingung pengunjung dan merusak alur yang sudah dibuat. Tidak hanya itu, ruangan pada Museum Mandala Wangsit juga tidak memiliki konsep dalam perancangannya, dan tidak dapat memunculkan suasana ruang yang ingin ditampilkan. Oleh karena itu, renovasi dan peremajaan kembali pada interior museum perlu untuk dilakukan sehingga

dapat memenuhi standarisasi yang berlaku serta dapat memiliki karakter ruang tersendiri, dan mampu menarik minat masyarakat untuk mendatanginya (2018).

Dari fenomena studi banding yang dilakukan terhadap tiga museum, diantaranya: Museum Satria Mandala, Military Museum Manege, dan Museum Monumen Yogya Kembali, dapat diketahui bahwa museum Mandala Wangsit belum memenuhi standarisasi museum, seperti: manajemen museum, elemen pembentuk ruang (lantai, dinding, ceiling), dan sistem pendisplayannya. Aspek-aspek didalam museum Mandala Wangsit tersebut tidak dapat membuat karakter ruang yang sesuai objek pamer didalamnya. Dibanding tiga museum diatas, Museum Mandala Wangsit juga tertinggal dalam masalah pemanfaatan teknologi. Pemanfaatan teknologi tersebut nantinya akan berdampak pada sistem display yang akan membantu pengunjung dalam mempelajari objek koleksi.

Oleh karena itu, penulis mengambil proyek museum Mandala Wangsit dikarenakan museum ini tidak sesuai standarisasi museum yang menyebabkan munculnya isu-isu museum yang tua, menyeramkan, dan angker. Selain itu karakter, suasana, dan bentuk ruang didalamnya juga terabaikan. Keinginan untuk menjadikan museum yang mampu menggambarkan perjuangan militer divisi Siliwangi belum terpenuhi secara disiplin ilmu interior museum. Penulis akan meredesain museum yang dapat menghadirkan suasana ruang perjuangan pasukan militer divisi Siliwangi

1.2 Identifikasi Permasalahan

Adapun masalah yang dapat diidentifikasi dalam perancangan Redesain Interior Museum Mandala Wangsit Siliwangi berdasarkan latar belakang, antara lain :

- a. Manajemen ruang pada Museum Mandala Wangsit belum memenuhi kebutuhan standar museum, sehingga diperlukan organisasi ruang yang baru dan memenuhi standar museum.
- b. Penyajian objek pameran dan elemen interior tidak dapat memenuhi standarisasi yang ada, sehingga perlu disesuaikan dengan standarisasi dan juga dapat memunculkan karakter perjuangan militer divisi Siliwangi.
- c. Penempatan objek koleksi tidak sesuai dengan storyline yang telah dibuat, maka perlu dibuat *storyline* dengan objek koleksi yang sesuai dengannya.

1.3 Rumusan Masalah

- a. Bagaimana cara mengatur manajemen ruang pada museum Mandala Wangsit yang sesuai standarisasi ICOM?
- b. Bagaimana merancang museum yang mampu menghadirkan suasana terkait psikologi ruang yang sesuai?
- c. Bagaimana menyusun storyline yang sesuai dengan inventaris objek koleksi yang dimiliki Museum Mandala Wangsit?

1.4 Tujuan dan Sasaran Perancangan

1.4.1 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan perancangannya adalah mendesain ulang interior museum Mandala Wangsit yang memiliki karakter dan suasana ruang yang memperlihatkan perjuangan pasukan militer divisi Siliwangi.

1.4.2 Sasaran Perancangan

Adapun sasaran sebagai pengolahan desain pada interior untuk mencapai tujuan perancangan adalah sebagai berikut:

- a. Merancang manajemen museum yang sesuai standarisasi, sehingga mempermudah pengelolaan museum tersebut

- b. Membentuk suasana ruang yang mendukung objek koleksi sehingga pengunjung dapat merasakan pengalaman ruang terkait peristiwa perjuangan tersebut.
- c. Mampu membuat ulang *storyline* yang sesuai dengan objek koleksi dari tahun peristiwa 1918 sampai peristiwa perebutan Timor-Timur.

1.5 Batasan Perancangan

Adapun batasan dalam perancangan museum Mandala Wangsit ini meliputi

- a. Perancangan ruang pameran dan auditorium
- b. Luas bangunan yang akan dirancang $\pm 2008 \text{ m}^2$.
- c. Lokasi site berada di Jl.Lembong No.38, Braga, Kecamatan Sumur, Bandung, Jawa Barat.
- d. Pendekatan perancangan menggunakan pendekatan estetika dan bentuk sebagai yang dominan, dan pendekatan teknologi sebagai tambahan.
- e. Pengunjung museum yang terdiri dari kalangan pelajar, wisatawan domestik, maupun wisatawan luar negeri.

1.6 Manfaat Perancangan

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari perancangan ini adalah:

1.6.1 Bagi masyarakat

- a. Masyarakat dapat memperoleh informasi yang rinci dan sesuai tentang isi museum.
- b. Masyarakat dapat terbuka pikirannya untuk menumbuh kembangkan sejarah perjuangan kepada generasi-generasi penerus.

1.6.2 Bagi bidang keilmuan interior

- a. Dapat menguji sejauh mana desain ini dapat diterapkan.
- b. Sebagai bahan evaluasi terhadap perancangan-perancangan museum lainnya.

1.6.3 Bagi Institusi penyelenggara Pendidikan

- a. Dapat menjadi tempat wisata sejarah bagi pelajar.
- b. Menambah keilmuan pelajar dengan melihat secara nyata benda koleksi.

1.7 Metode Perancangan

Dalam menyusun konsep perancangan untuk redesign “Museum Mandala Wangsit” digunakan metode perancangan sebagai berikut :

1.7.1 Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data dibagi menjadi dua, yaitu:

a. Data Primer

Data primer merupakan data yang berisi survey observasi atau hasil pengamatan dan hasil wawancara pada studi kasus.yang diambil.

b. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang didapat dengan mengumpulkan beberapa literatur dari buku, jurnal, studi banding, Tugas Akhir yang dapat menunjang dalam proses perancangan museum Mandala Wangsit ini. berikut merupakan beberapa studi banding dengan museum yang sejenis:

1.7.2 Analisa Data

Menganalisa permasalahan yang di dapat dari studi kasus yang dilakukan berdasarkan observasi sebelumnya. Dimana data-data tersebut akan di analisa kembali apakah sudah sesuai dengan Literatur atau sumber informasi yang dikumpulkan dari data sekunder yang ada.

- Nama Tempat : Museum Satria Mandala
Lokasi : Jl. Gatot Subroto No. 14, Kuningan Bar., Kec. Mampang prpt. Kota Jakarta Selatan
- Nama Tempat : Military Museum Manege
Lokasi : Suomenlinna, C77, Helsinki 00190, Finland
- Nama Tempat : Museum Monumen Yogya Kembali
Lokasi : Jl. Ring Road Utara, Jongkang, Sariharjo, Kec. Ngaglik, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta

1.7.3 Sintesa

Setelah didapatkan permasalahan dari hasil survey yang telah dianalisa dengan membandingkan studi kasus yang sudah ada, lalu melakukan proses pemecahan masalah yang dibuat dari pembuatan programming yang meliputi konsep,

kebutuhan ruang, zoning blocking, bubble diagram, matriks dan sebagainya yang diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan pada proses analisa data sebelumnya.

1.7.4 Pengembangan Desain

Merupakan hasil dari analisa dan sintesa yang terdapat alternatif desain didalamnya dan dipilih untuk diterapkan pada output perancangan.

1.7.5 Desain Akhir.

Desain terpilih dianggap dapat memecahkan permasalahan yang didapat sebelumnya dan sesuai dengan tujuan awal perancangan. Sehingga hasil akhir nantinya akan berupa Gambar Kerja.

1.8 Sistematika Penulisan

BAB I : PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang, identifikasi masalah, tujuan perancangan, batasan dan rumusan masalah, tujuan, sasaran, metodologi perancangan, dan sistematika pembahasan.

BAB II. KAJIAN LITERATUR & STANDARISASI

Berisi tentang gambaran umum dan data yang didapat dari proyek perancangan yaitu, data literatur. Membahas mengenai jenis pendekatan yang akan digunakan pada denah khusus dengan lebih detail dan spesifik daripada denah umum yang dibahas pada bab sebelumnya.

BAB III: ANALISA STUDI BANDING, DESKRIPSI PROYEK DAN ANALISIS DATA

Berisi tentang analisa studi banding yang akan dikomparasikan dengan proyek perancangan yang sedang dikerjakan.

BAB IV: KONSEP PERANCANGAN

Berisi tema, konsep secara keseluruhan (konsep organisasi ruang dan layout, konsep visual, konsep pencahayaan, konsep penghawaan, konsep akustik, konsep furniture) yang dijabarkan secara detail.

BAB V: KESIMPULAN

Berisi menjelaskan sejauh mana aplikasi konsep terhadap perancangan yang dijelaskan pada bab sebelumnya

1.9 Kerangka Berpikir

