

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sumedang merupakan salah satu Kabupaten di Provinsi Jawa Barat yang memiliki potensi dalam bidang wisata seperti Museum Prabu Geusan Ulun dengan berbagai koleksinya yang merupakan benda-benda pusaka bersejarah. Museum Prabu Geusan Ulun diresmikan pada tahun 1973 dan masih beroperasi sampai sekarang. Menjadi satu-satunya museum di Kabupaten Sumedang, Museum Prabu Geusan Ulun menyimpan bukti-bukti sejarah lahirnya Kabupaten Sumedang berupa benda-benda koleksi. Dengan luas lahan sekitar 1,8 hektar serta 6 bangunan yang digunakan yang digunakan untuk memamerkan benda-benda koleksi yaitu Gedung Srimanganti dengan koleksi peninggalan bersejarah pemerintahan Sumedang serta sebagai tempat pergerlaran Tembang Sunda Cianjuran, Bumi Kaler dengan koleksi peninggalan Pangeran Kornel, Gendeng dengan koleksi yang bersifat umum, gedung Gamelan dengan koleksi gamelan pusaka serta sebagai tempat latihan tari klasik Kesumedangan, gedung Pusaka dengan koleksi benda-benda pusaka peninggalan leluhur Sumedang, dan gedung Kereta dengan koleksi kereta.

Terdapat banyak sejarah yang dapat dipelajari dari benda-benda koleksi di Museum Prabu Geusan Ulun namun penyajian benda-benda koleksi tersebut tidak dipertimbangkan segi konservasi dan estetikanya. Selain itu, display yang digunakan tidak ditunjang dengan upaya-upaya yang informatif untuk menggugah minat pengunjung dan sistem keamanan agar benda-benda koleksi terhindar dari kriminalitas serta kerusakan sebagaimana tercantum dalam standarisasi. Alur sirkulasi di setiap ruang pameran di Museum Prabu Geusan Ulun tidak terstruktur dan pengunjung dibebaskan dalam melihat serta mengamati benda-benda koleksi sehingga membuat pengunjung merasa kebingungan. Museum ini pun tidak menawarkan konsep serta suasana ruang yang khas sehingga tidak ada karakter yang muncul dari Museum Prabu Geusan Ulun sendiri.

Museum Prabu Geusan Ulun belum menyediakan fasilitas untuk menyimpan serta merawat benda-benda koleksi sementara pameran tetap seharusnya hanya memuat sekitar 40-60% benda-benda koleksi yang dipamerkan dari total keseluruhan dan perlu dirawat secara berkala. Selain itu, dalam pameran diperlukan alat-alat penunjang agar performa pameran menjadi maksimal, untuk itu diperlukan pula fasilitas studio preparasi untuk membuat serta

merawat alat-alat penunjang tersebut. Fasilitas lain yang belum disediakan adalah auditorium, toilet khusus, dan ruang menyusui.

Atas penjabaran beberapa fenomena dan masalah diatas, maka tujuan dari Perancangan Interior Museum Prabu Geusan Ulun adalah untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh Museum Prabu Geusan Ulun sebagai objek wisata dengan meningkatkan kualitas museum sebagai tempat konservasi, edukasi, dan rekreasi.

1.2. Identifikasi Permasalahan

Dari latar belakang yang diuraikan, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Penyajian benda-benda koleksi serta sistem displaynya tidak memerhatikan segi estetika, konservasi, serta standarisasi.
2. Ruang pameran tidak dirancang dengan alur sirkulasi yang jelas dan konsep serta suasana yang menggambarkan sejarah Sumedang.
3. Belum tersedianya beberapa fasilitas pokok seperti auditorium, laboratorium konservasi, studio preparasi, dan *storage*.
4. Belum tersedianya beberapa fasilitas penunjang seperti toilet khusus dan ruang menyusui.

1.3. Rumusan Permasalahan

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, terdapat beberapa rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana Museum Prabu Geusan Ulun melalui Redesain Interior Museum Prabu Geusan Ulun mampu memaksimalkan fungsi museum sebagai tempat konservasi, edukasi, dan rekreasi?
2. Bagaimana Museum Prabu Geusan Ulun Redesain Interior Museum Prabu Geusan Ulun mampu menunjang semua kegiatan didalamnya?

1.4. Tujuan dan Sasaran Perancangan

1.4.1. Tujuan Perancangan

Perancangan Interior Museum Prabu Geusan Ulun yang menyediakan museum sebagai objek wisata dengan meningkatkan kualitas museum sebagai tempat edukasi, konservasi, dan rekreasi.

1.4.2. Sasaran Perancangan

1. Menyajikan benda-benda koleksi dengan display yang sesuai dengan jenis benda-benda koleksi dan standarisasi.

2. Menghadirkan ruang pameran dengan konsep dan suasana yang menjadi karakter dari Museum Prabu Geusan Ulun.
3. Menyediakan beberapa fasilitas pokok seperti auditorium, laboratorium konservasi, studio preparasi, *storage*.
4. Menyediakan beberapa fasilitas penunjang seperti toilet khusus dan ruang menyusui.

1.5. Batasan Perancangan

1.5.1. Lokasi Perancangan

Lokasi perancangan dari Redesain Interior Museum Prabu Geusan Ulun berada di Jl. Prabu Geusan Ulun No.40, Regol Wetan, Kec. Sumedang Sel., Kabupaten Sumedang, Jawa Barat 45355.

1.5.2. Pengguna Ruang

Pengguna ruang dalam Redesain Interior Museum Prabu Geusan Ulun meliputi kepala museum, staf administrasi, pengelola koleksi, staf bimbingan dan publikasi, staf konservasi, staf preparasi dan tata pameran, staf perpustakaan, dan pengunjung museum.

1.5.3. Ruang Lingkup Perancangan

No.	Fasilitas Pokok	Fasilitas Penunjang
1.	Pameran Tetap	Keamanan/Pos Jaga
2.	Pameran Temporer	<i>Gift Shop</i>
3.	Auditorium	<i>Ticket Box</i> dan Penitipan Barang
4.	Kantor Administrasi dan Perpustakaan serta Ruang Rapat	<i>Lobby</i> atau Ruang Istirahat
5.	Laboratorium Konservasi	Toilet khusus laki-laki dan perempuan.
6.	Studio Preparasi	Tempat parkir, taman, dan pagar.
7.	<i>Storage</i>	Ruang menyusui.

Tabel 1. Ruang Lingkup Perancangan

Sumber: Data Pribadi (2020)

1.5.4. Pendekatan Desain

Perancangan dilakukan dengan pendekatan desain pengalaman ruang yang memerhatikan organisasi ruang, karakter ruang, pengisi ruang, elemen pembentuk ruang, pencahayaan, dan penghawaan berdasarkan suasana ruang yang ingin dicapai serta kondisi tapak.

1.5.5. Standarisasi

Standarisasi yang digunakan dalam Redesain Interior Museum Prabu Geusan Ulun tercantum dalam beberapa buku mengenai standarisasi interior dan buku pedoman permuseuman yang dipublikasikan oleh Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Proyek Pembinaan Permuseuman.

1.6. Manfaat Perancangan

1. Bagi Penulis/Desainer

- Menyalurkan ide atau gagasan dalam memecahkan masalah desain.
- Menghasilkan karya perancangan interior yang sesuai dengan fungsi bangunan, aktivitas pengguna didalamnya, dan standarisasi yang digunakan.

2. Bagi Institusi Pendidikan

Menambah literatur untuk perancangan berikutnya di program studi Desain Interior.

3. Bagi Pemilik dan Pengelola Museum

Dapat mengaplikasikan hasil karya perancangan ketika museum akan merealisasikan rencana perbaikan museum.

4. Bagi Pengunjung Museum

- Memberikan layanan museum yang lebih baik kepada pengunjung museum.
- Menjadi objek wisata yang juga memberikan edukasi dan pengetahuan.

1.7. Metode Perancangan

1. Tahap Pengumpulan Data

a. Wawancara

Melakukan wawancara langsung dengan Yayasan Nazhir Wakaf Pangeran Sumedang sebagai pemilik dan pengelola Museum Prabu Geusan Ulun.

- b. Observasi.
Melakukan observasi atau pengamatan langsung meliputi pengamatan lokasi, suasana, sirkulasi ruang kerja dan pengunjung, dan kebutuhan ruang ke Museum Prabu Geusan Ulun. Serta melakukan observasi melalui internet ke Museum Luxor Mesir, Museum Pusaka Keraton Kasepuhan Cirebon, Museum Sri Baduga Bandung, dan Museum Sonobudoyo Yogyakarta.
 - c. Dokumentasi
Dokumentasi berupa foto yang bertujuan untuk melengkapi data yang dibutuhkan dan untuk mengetahui situasi dan kondisi di Museum Prabu Geusan Ulun.
 - d. Studi Literatur
Studi literatur ini didapat dari berbagai sumber seperti buku, majalah, internet, e-book, jurnal, dengan kasus dan permasalahan yang berkaitan.
2. Studi Kompetitif
Membandingkan objek perancangan dan studi banding seperti kelebihan dan kekurangan dari masing-masing objek.
 3. Tahap Analisis
Menganalisis hasil survei di objek perancangan dan objek studi banding. Sehingga diketahui kekurangan yang harus diperbaiki atau dikembangkan serta kelebihan untuk mencapai Perancangan Interior Museum Prabu Geusan Ulun yang lebih baik.
 4. Tahap Sintesis
Pada tahap ini dilakukan pengusulan desain baru yang akan dirancang dan beberapa alternatif desain baru sehingga kreatifitas akan lebih digali dan diasah.
 5. Konsep Desain
Konsep desain didapatkan dengan cara menghubungkan data-data hasil survei yang sudah dianalisa. Pada tahap ini memungkinkan untuk melihat kembali tahap analisa sebagai acuan agar kekurangan pada desain sebelumnya tidak terjadi pada desain baru yang akan dirancang.
 6. Desain Awal
Ide dan gagasan desain yang didapat dari konsep desain kemudian dituangkan ke dalam desain perancangan yang baru.
 7. Desain Alternatif

Desain awal yang sudah dibuat memiliki pilihan desain lebih dari satu dengan ide dan gagasan yang baru tanpa keluar dari konsep desain yang diterapkan.

8. Pengembangan Desain

Desain-desain yang diusulkan akan dievaluasi dan selanjutnya dikembangkan untuk menyempurnakan komponen desain yang masih kurang.

9. Desain Akhir

Ketika tahap desain sudah dilaksanakan secara keseluruhan, maka akan didapat hasil akhir berupa sebuah desain 3D dengan gambar teknik, serta maket.

1.8. Sistematika Penulisan

Berdasarkan uraian diatas, maka dibuat susunan sistematika penulisan sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Berisi judul, latar belakang, identifikasi masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan sasaran perancangan, metode perancangan, sistematika penulisan.

2. BAB II KAJIAN LITERATUR DAN STANDARISASI

Berisi pembahasan mengenai teori-teori yang berkaitan dengan perancangan Perancangan Interior Museum Prabu Geusan Ulun yang berisi tentang museum, klasifikasi museum, serta persyaratan berdirinya museum. Pada bab ini juga berisi mengenai pendekatan desain yang digunakan dalam perancangan.

3. BAB III ANALISIS STUDI BANDING, DESKRIPSI PROYEK, DAN ANALISIS DATA

Berisi pembahasan mengenai analisis setiap studi banding serta tabel komparasi dari studi banding, deskripsi proyek, dan analisis data. Analisis data meliputi analisis *site*, analisis bangunan eksisting/perancangan, analisis alur aktivitas pengguna, dan analisis kebutuhan ruang.

4. BAB IV KONSEP PERANCANGAN

Berisi pembahasan mengenai konsep yang akan digunakan dalam perancangan. Konsep ini meliputi konsep organisasi visual dan layout furniture, konsep visual (konsep bentuk dan konsep warna), konsep pencahayaan, konsep penghawaan, konsep akustik, konsep furniture, dan konsep keamanan.

5. BAB V KESIMPULAN

Berisi kesimpulan dari seluruh kegiatan proses perancangan seperti aplikasi konsep terhadap perancangan, kontribusi perancangan, serta keterbatasan dan wacana pengembangan desain lanjut.

1.9. Kerangka Berpikir

