

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Museum Pendidikan sendiri adalah museum khusus yang memuat banyak tentang sejarah pendidikan di Indonesia secara nasional, memamerkan banyak bukti sejarah yang telah di lalui khusus dalam bidang pendidikan di Indonesia. Dimana secara bertahap pendidikan di Indonesia mampu bersaing di kancah dunia seperti sekarang. Banyak hal yang bisa di pelajari dari penemuan berbagai periode prasejarah sampai dengan *modern*. Karna Indonesia sangat beragam suku bangsa dan adat istiadat serta kepercayaannya, yang bisa mempengaruhi aspek pendidikan nya sampai dengan pendidikan yang merata detik ini. “ Implikasi dari perubahan suatu sistem budaya yang dianut dalam masyarakat mengakibatkan terjadinya pengaruh yang signifikan terhadap nilai-nilai budaya tersebut dalam penyelenggaraan pendidikan secara nasional. Sistem pendidikan harus memperhatikan nilai-nilai budaya, karena budaya yang ada akan menolong terjadinya pembudayaan dalam proses pendidikan yang diselenggarakan. “ (Syamsidar, 2015: 104)

Perkembangan pendidikan juga tidak melesat dengan cepat dan mudah, ada dimana masanya bangsa kita dijajah dan tidak mengenyam pendidikan sama sekali atau secara merata. Karena itu banyak sejarah atau catatan tentang kejadian yang menarik dari perjalanan pendidikan sampai saat ini, dan saat ini pendidikan di Indonesia sudah di pertimbangkan oleh kancah internasional. Konten yang di tampilkan di museum biasanya beberapa penemuan atau artefak yang spesifik di tampilkan oleh museum secara berkelompok diantaranya untuk era prasejarah banyak di temukan artefak yang menunjukkan bahwa nenek moyang terdahulu memakai cara mereka untuk bertahan hidup juga salah satu dari bentuk pemikiran, lalu maju ke era selanjutnya terdapat dokumen atau tulisan dengan bahasa tertentu untuk kepentingan pendidikan, berbagai dokumentasi gambar sketsa atau foto memasuki era modern, seragam yang di pakai oleh para siswa yang mengenyam pendidikan dari masa – ke masa, teknologi yang di gunakan, alat tulis, sampai dengan diorama suasana saat masa tertentu di tampilkan di museum.

Permasalahan yang ada dalam perancangan ulang museum yang dihadapi di lapangan adalah bagian ruang pameran yang belum di maksimalkan secara baik karena masih adanya spot kosong yang membuat benda pameran kurang informatif dan menarik bagi pengunjung, belum

mempresentasikan nilai-nilai edukasi dari segi desain sebagai salah satu wisata edukasi di kota Bandung yang bisa dinikmati oleh kalangan masyarakat umum sebagai daya tarik untuk mengunjunginya, belum memaksimalkan elemen pada interiornya sebagai museum dengan sejarah pendidikan yang seharusnya secara langsung mengedukasi pengunjung dengan penyampaian lewat desain yang atraktif, tidak terlalu memperhatikan dan mengadaptasi gaya pembelajaran yang berbeda di setiap individu agar daya penyerapan informasi dan pembelajaran bisa dengan mudah di cerna pengunjung seperti pengaplikasian desain.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas, terdapat identifikasi masalah yang di temukan dalam perancangan ulang Museum Pendidikan Nasional sebagai berikut :

- a. Tata layout dalam ruang pameran belum maksimal, dan membiarkan beberapa spot kosong begitu saja yang membuat benda pameran kurang informatif.
- b. Belum cukup bisa merepresentasikan nilai-nilai edukasi sebagai bentuk wisata edukasi yang bisa dinikmati oleh masyarakat umum.
- c. Elemen yang ada pada interior Museum Pendidikan Nasional belum memaksimalkan desain yang interaktif dan disukai oleh pengunjung.
- d. Tidak memperhatikan *learning style* yang berbeda pada setiap individu di dalam desain museum, karena lingkungan belajar berpengaruh pada penyerapan informasi yang ada.

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari identifikasi masalah di atas tentang perancangan ulang Museum Pendidikan Nasional sebagai berikut :

- a. Bagaimana membuat desain untuk memaksimalkan area pameran yang ada di museum agar keseluruhan pada area tersebut difungsikan dengan baik dan tepat?
- b. Bagaimana merepresentasikan nilai-nilai edukasi dengan baik di dalam interiornya?
- c. Bagaimana membuat desain yang atraktif di dalam setiap elemen interior dari perancangan ulang Museum Pendidikan Nasional?
- d. Bagaimana membuat desain yang memperhatikan beberapa gaya pembelajaran yang berbeda di tiap individu agar mencapai penyerapan informasi yang maksimal?

1.4 Tujuan dan Sasaran Perancangan

Mencangkup beberapa point, sebagai berikut :

1.4.1 Tujuan Perancangan :

Bertujuan untuk merancang sebuah Museum lebih informatif, edukatif dan tentunya aktraktif yang menarik di lain sisi memperlihatkan sejarah pendidikan Indonesia dari masa – ke masa dengan harapan pengunjung menangkap informasi yang di berikan dengan baik. Menambah minat untuk mengunjungi wisata edukatif di Bandung selain berpotensi untuk menghidupkan kembali di sektor wisata guna memperkenalkan sejarah pendidikan di Indonesia yang kompleks dan penuh perjuangan. Mengemban misi untuk memperkenalkan bahwa sejarah pendidikan Indonesia harus dikenal oleh seluruh kalangan, dan tentunya kita perlu tau asal-usul dari sebuah lembaga atau peristiwa di suatu era yang tidak akan terulang kembali. Menanamkan bagaimana kita harus menghargai para tokoh terdahulu yang berjuang untuk pendidikan kita sebagai bentuk penghormatan menjadi bangsa yang cerdas atas cita-cita luhur pendahulu lewat desain yang aktraktif, informative, dan memperhatikan daya serap yang berbeda dari tiap individu.

1.4.2 Sasaran Perancangan

Sasaran dari perancangan sebagai berikut :

1. Merancang ulang Interior dari Museum Pendidikan Nasional dengan standar SNI yang telah di tetapkan.
2. Menerapkan konsep dengan pendekatan yang edukatif, agar informasi mudah di mengerti secara maksimal pada interior Museum Pendidikan Nasional.
3. Mengaplikasikan penerapan dalam interior Museum Pendidikan Nasional dengan 3 gaya pembelajaran yaitu Visual, Auditori, dan Kinestetik. Selaras dengan pendekatan yang akan di gunakan sebagai perancangan ulang.
4. Membuat siswa dan pengunjung menikmati suasana dan interior pada Museum Pendidikan Nasional, meningkatkan minat di wisata edukasi kota Bandung.

1.5 Batasan Perancangan



Gambar 1.1 Museum Pendidikan Indonesia

(Sumber : Google earth, diakses 2020)

1. Nama proyek : Perancangan ulang Interior Museum Pendidikan Nasional Kota Bandung dengan pendekatan pembelajaran yang edukatif.
2. Lokasi Site : Jl. Dr. Setiabudi No.229, Isola, Kec. Sukasari, Kota Bandung, Jawa Barat
3. Luasan : 6.679 m² terdiri dari 4 lantai dan satu lantai semi basement.
4. Status Proyek : *Re-Design* atau perancangan ulang.
5. Pendekatan : Menerapkan perancangan yang edukatif dengan gaya pembelajaran yang berbeda tetapi dapat di serap dengan baik oleh pelajar. Karena setiap individu menyerap suatu informasi dan pembelajaran dengan cara yang berbeda.

1.6 Manfaat Perancangan

1. Insitusi : Pada perancangan Museum ini tentu Insitusi yang bersangkutan akan mendapat keuntungan berupa pengakuan akan berhasilnya mengelola dan mengenalkan masyarakat pada sejarah pendidikan di Indonesia sendiri dengan system yang edukatif dan menarik wisatawan ataupun siswa untuk berkunjung ke wisata edukatif tersebut.
2. Ilmu Pengetahuan : Perancangan ini juga berfokus memberikan ilmu dengan secara langsung kepada pengunjung dan pelajar yang menyambangi Museum Pendidikan Nasional. Membagikan beberapa pengetahuan yang jarang diketahui masyarakat awam tentu

nya dimana beberapa ilmu yang di pameran dalam museum tidak diajarkan dengan detail di sekolah.

3. Masyarakat : Dampak nya masyarakat akan menangkap ilmu yang di sampaikan dengan jelas dan tentu saja menambah wawasan, jika banyak wisatawan yang tertarik mengunjungi museum tersebut maka masyarakat disekitarnya akan berdampak pada ekonominya.
4. Pelajar : Untuk pelajar dampak keberhasilan perancangan ini juga untuk menumbuhkan rasa kecintaan pada tanah air/nasionalisme pada Negara kita juga membuat para pelajar tertarik dengan sejarah.

1.7 Metode Perancangan

Pengumpulan data sekunder maupun primer yang menjadi topik utama perancangan Museum Pendidikan Nasional. Untuk acuan medesain disertai batasan-batasan yang ada sesuai peraturan yang ada, untuk kasus museum sendiri sudah tertera pada Peraturan Pemerintah RI No. 66 tahun 2015. Dan untuk perancangan ulang ini menggunakan pendekatan edukatif dimana desain yang di rancang untuk museum secara detail dan berfokus ke sistem edukasi untuk pengunjung di segala usia selain menarik juga informasi dan ilmu yang di sampaikan terolah dengan baik.

1.7.1 Penentuan Objek

Menilik dari fenomena yang terjadi pada masyarakat khusus nya dewasa ini tentang sejarah pendidikan masih awam di masyarakat, juga dengan adanya adaptasi kita menghadapi era *modern* yang dengan menentukan objek, menentukannya menggunakan pengamatan langsung maupun pribadi, artikel, kuisisioner, dan mewawancarai pengelola yang langsung terjun ke lapangan maupun yang mengatur administrasi.

1.7.2 Pengumpulan Data

Beberapa data yang di butuhkan untuk perancangan ulang Museum Pendidikan Nasional, sebagai berikut :

A. Data Utama

Data yang harus dienuhi dan bersifat pokok untuk keberlangsungan perancangan Museum ini. Antara lain Site, data perusahaan, data observasi desain dari perusahaan terkait, dokumentasi di dalam museum, melakukan studi banding pada 3 bangunan museum yang berbeda, Preseden sesuai pendekatan, wawancara pengelola, data beberapa orang yang telah mengunjungi museum dari kuisisioner.

B. Data Tambahan

Data yang di butuhkan untuk acuan dari perancangan. Data nya sendiri mengacu pada literature meliputi artikel Konsep Penyajian Museum dimana ada peraturan dan tata letak mengatur penyajian museum oleh museumku.wordpress, *Color, Space, and Style – All Details* tentang pentingnya penggunaan warna yang cocok bagi interior, *Site Analysis* menganalisa site yang akan di rancang nanti dan pedoman yang ada di dalamnya, *The Design Museum* artikel yang memuat langgam yang di terapkan pada museum baik itu untuk fokus pencahayaan nya dan beberapa yang menyangkut desain lainnya, Tata Cara Penyajian Koleksi artikel ini memberi pengarahannya bagaimana tata caranya yang baik dan benar, lalu standar ergonomic dari buku *Human Dimension*, pedoman resmi dan teknis tentang museum dari Undang-Undang yang mengatur itu semua.

1.7.3 Analisa Data

Bertujuan untuk memilah kembali data yang berguna bagi perancangan ini dengan beberapa data tambahan untuk dikaji lebih dalam membuat solusi dari masalah site, hal yang terjadi di lapangan secara langsung saat survey berdasarkan teori yang ada, standar yang telah di tetapkan, dan peraturan yang harus di patuhi. Penataan benda pamer yang menarik, edukatif dengan penataan benda koleksi secara kronologis dari waktu – ke waktu dimana manusia itu berkembang ke arah yang lebih baik dan lebih *modern* baik dari segi fisik, kebiasaan, dan pemikiran. Menerapkan standarisasi yang telah di tentukan pada museum, *zoning-blocking*, alur sirkulasi, *flow activity* pengunjung pertama masuk sampai keluar atau beberapa rombongan yang menyambangi, hubungan atara ruang satu dengan ruang selanjutnya mengikuti alur klasifikasi yang telah di tentukan sebelumnya, data survey studi banding dengan 3 objek yaitu Museum Pendidikan Indonesia Yogyakarta, Museum Pendidikan Surabaya, *Donald W. Reynolds Museum and Education Center* di Amerika Serikat, data kuisisioner, wawancara pada staff museum, pendekatan desain, implementasi dari preseden yang telah di pilih.

1.7.4 Menentukan Ide Gagasan

Ide gagasan untuk melanjutkan pemecahan masalah pada konsep dan masalah yang di hadapi, baik masalah yang terbilang umum atau khusus, lalu ada tema yang melambangkan pemilihan konsep yang telah matang dan kegiatan utama dari proyek perancangan, lanjut kepada pendekatan yang di pilih sebagai karakteristik yang menonjol dari perancangan. Nantinya akan di hasilkan beberapa jawaban dari proses diatas dan menentukan titik terang unruk perancangan sendiri agar berjalan dengan yang di harapkan juga menjawab semua isu yang ada.

1.7.5 Penerapan Ide Gagasan

Penerapan ide gagasan sendiri akan membuahkan beberapa alternative desain berupa layout yang nanti akan di seleksi lagi karena memperhitungkan dari segi keamanan, kenyamanan, dan keefektivitas dari sebuah konsep dan tema yang telah di buat, untuk mencocokkan dan menemukan jalan keluar atau solusi dari permasalahan yang ada dalam perancangan perlu beberapa percobaan serta pengolahan dari beberapa alternative desain yang sudah di terapkan pada layout dan perancangan. Alternatif desain berupa *layout* di gambar dengan digital menggunakan software *AutoCad 2020*, *zoning-blocking* menggunakan *Photoshop* dan *PowerPoint* mengarahkan beberap tempat secara detail dan area tertentu yang nanti nya akan di desain, konsep dan data di kumpulkan menggunakan *Power Point 2016* dan *Microsoft Word 2016* yang sudah terlengkapi dengan beberapa data sekunder dan primer yang sudah di dapati, lalu pengembangannya di jadikan bentuk nyata dalam 3D dengan *SkecthUp* untuk melihat prespetif yang sudah bisa di gambarkan secara jelas.

1.7.6 Hasil Akhir Perancangan

Hasil akhir perancangan berupa 4 lantai denah perancangan general yang mencakup semuanya dari arah pintu masuk hingga arah pintu keluar, denah potongan general 2 buah secara keseluruhan, denah khusus 3 bagian berwarna, rencana plafon denah khusus, rencana lantai denah khusus, rencana ME denah khusus, Potongan denah khusus, tampak denah khusus, Detail mebel, detail interior, visual 3D yang sudah menjadi hasil akhir, protfolio rangkuman dari seluruh konsep dan yang mencangkupnya, lalu animasi.

1.8 Kerangka Berpikir

