

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Jakarta adalah wilayah Metropolitan yang memiliki 11.100.929 jiwa berdasarkan data di tahun 2020. Merupakan kota metropolitan terbesar di Asia Tenggara sebagai pusat bisnis, politik dan kebudayaan. Salah satu pusat kebudayaannya yaitu dengan adanya museum. Museum disini juga sebagai market untuk sektor pariwisata dan warisan budaya yang harus dilestarikan, namun beberapa permasalahan berkaitan dengan ketertarikan minat kunjung masyarakat terhadap museum masih sangat kurang berdasarkan data pengunjung yang masih rendah menurut hasil data dari [data.jakarta.go.id](http://data.jakarta.go.id). Permasalahan yang terkait dengan daya tarik pengunjung juga diungkapkan Direktur Pelestarian Cagar Budaya dan Permuseuman Kemendikbud pada tahun 2019 yang menyatakan dari 435 museum yang terdaftar di seluruh Indonesia, banyak kondisi museum yang kurang perhatian dan jarang dikunjungi masyarakat bahkan ada 100 museum yang dikategorikan tidak layak menampung koleksi sejarah sehingga dimaknai sebagai penyimpanan alias gudang saja, sedangkan poin paling penting dari museum adalah cerita di balik benda- benda sejarah yang dipamerkan.

Dalam rapat Koordinasi Pengelolaan Museum untuk generasi millennial yang digelar di Jakarta, Indroyono Soesilo yang menjadi keynote speaker menyatakan museum-museum di Indonesia saat ini harus memperhatikan generasi millennial yang salah satu menjadi potential market untuk sektor pariwisata. Pentingnya melestarikan dan mengembangkan kebudayaan bangsa hal ini dibuktikan dari pernyataan Asisten Deputi Warisan Budaya Kemenko PMK Pamuji Lestari, “generasi millennial yang cinta dengan museum merupakan cerminan dari implementasi revolusi mental sehingga warisan kebudayaan asli Indonesia dapat semakin dilestarikan dan juga menguatkan jatidiri dan karakter bangsa.” Salah satu faktor permasalahannya yaitu belum menerapkan tren museum dengan penerapan teknologi untuk menarik minat generasi millennial. Menurut Prof. Wiendu Nuryanti, Ph.D Akademisi dari Universitas Gadjah Mada (UGM) menjelaskan, “pengelola museum harus mampu beradaptasi dengan situasi terbaru khususnya terkait dengan keterbukaan informasi dan pemanfaatan teknologi digital maupun media sosial sehingga dapat menarik generasi milenial untuk berkunjung ke

museum.”

Millennial memiliki 3 karakter yaitu connected, confident dan creative. Dalam IDN Research Institute Indonesia Millennial Report, hal ini terbukti bahwa kaum millennial memiliki jiwa eksplorasi yang tinggi dan senang dengan mengetahui hal baru yang menurut mereka berbeda dari yang lain, serta senang dengan hal yang memiliki nilai estetika yang tinggi. Permasalahan lainnya banyak kaum millennial yang beranggapan warisan cagar budaya leluhur maupun non-cagar budaya leluhur dipandang sebagai barang kuno bahkan hanya dilirik pada saat momen bersejarah. Menurut Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Jakarta sebagai upaya memajukan tren museum adalah menghapus stigma yang berkembang selama ini untuk mengubah image museum menjadi tempat friendly terutama bagi generasi millennial. Upaya tersebut harus mampu dikembangkan dengan memberikan interaksi dengan pengalaman baru yang diberikan pada pengunjung.

ANRI memiliki program untuk membangun arsip kepresidenan menurut Pak Mustari Irawan, Kepala ANRI. Arsip khusus kepresidenan penting bagi pembelajaran khususnya generasi muda. Menurut beberapa pihak ANRI dan pengelola museum sebagai perwakilan rencana ANRI, ANRI ingin menghadirkan museum dengan fasilitas interaktif yang memiliki suasana bernostalgia dan dramatis yang diterapkan dengan teknologi digital dan hi-tech untuk menarik minat pengunjung. Oleh karena itu pada perancangan museum diorama kepresidenan Soekarno dirumuskan beberapa identifikasi masalah yang mengacu pada visualisasi perancangan berdasarkan elemen estetis dan kebutuhan ruang.

yang lain, serta senang dengan hal yang memiliki nilai estetik yang tinggi. Permasalahan lainnya banyak kaum millennial yang beranggapan warisan cagar budaya leluhur maupun non-cagar budaya leluhur dipandang sebagai barang kuno bahkan hanya dilirik pada saat momen bersejarah. Menurut Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Jakarta sebagai upaya memajukan tren museum adalah menghapus stigma yang berkembang selama ini untuk mengubah image museum menjadi tempat friendly terutama bagi generasi millennial. Upaya tersebut harus mampu mengembangkan dengan memberikan interaksi dengan pengalaman baru yang diberikan pada pengunjung.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan pada tulisan yang dibuat pada latar belakang,terdapat beberapa masalah yang ditemukan, seperti :

1. Kurangnya ketertarikan pengunjung terhadap sarana dan prasarana museum karena kondisi interior dan pendisplayan benda koleksi yang kurang layak dan tidak informatif.
2. Upaya memajukan tren museum untuk menghapus stigma yang berkembang selama ini yaitu museum merupakan sesuatu yang kuno.
3. Pengemasan informasi yang kurang baik dan kurang ideal sehingga minimnya interaksi pengunjung terhadap media informasi pada museum yang menjadikan dampak membosankan dan monoton melalui pendekatan teknologi

## **1.3. Tujuan Perancangan**

Tujuan dari perancangan interior public space Museum Diorama Kepresidenan Soekarno adalah:

1. Membuat museum interaktif untuk dapat dinikmati oleh semua kalangan masyarakat yang berada di tanah air Indonesia, dengan menampilkan pengenalan yang informatif,beredukasi dan berkarakter.
2. Sebagai media penelitian,pembelajaran, dan hiburan yang menyesuaikan perkembangan zaman yang memiliki nilai teknologi dan memaksimalkan pengalaman pengunjung melalui kesan dramatis pada ruang.

## **1.4. Sasaran Perancangan**

Sasaran yang ditargetkan dari perancangan Museum Diorama Soekarno adalah:

1. Membuat display yang menarik dengan mengaplikasikan display yang interaktif dan atraktif.
2. Membuat alur sirkulasi dan storyline yang dibuat seperti bernostalgia agar menarik

pengunjung serta informasi yang dengan mudah tersampaikan.

3. Membuat suasana ruang yang tidak monoton dan dramatis hingga pengunjung dapat merasakan hal berbeda- beda di setiap alur cerita kehidupan presiden.
4. Didukung dengan display objek pameran yang tetap mengikuti perkembangan zamanyang berteknologi

### **1.5. Batasan Perancangan**

Batasan perancangan pada museum ini pada:

1. Luasan yang dibatasi yaitu 2832 m<sup>2</sup>
2. Target pengunjung yaitu generasi millennial yang memiliki ketertarikan perkembangan teknologi.
3. Kegiatan utamanya seperti pada museum pada umumnya, sebagai sarana edukasi, konservasi, dan rekreasi.
4. Perancangan interior museum arsip kepresidenan soekarno ini memfokuskan pada system storyline, sirkulasi, fasilitas interaktif, suasana interior dan elemen pengisi interior
5. Ruang yang akan dirancang yaitu ruang pamer tetap, lobby, receptionist, auditorium, ruang meeting, ruang maintenance, ruang control, ruang engine dan cafeteria.
6. Klasifikasi pendekatan teknologi.

### **1.6. Manfaat Perancangan**

A. Manfaat bagi Masyarakat

1. Memberi edukasi pada masyarakat dengan mengenal sosok pemimpin negara Indonesia yang dapat mensejahterakan negara indonesia. Selanjutnya sebagai wadah rekreasi untuk mewadahi sang pemimpin yang sangat berjasa pada Indonesia.
2. Mendapatkan kebanggaan terhadap negaranya sendiri dan dapat menjadikan inspirasi untuk diri sendiri agar selalu menjunjung tinggi nilai nilai yang diterapkan oleh sang pemimpin negara.

B. Manfaat bagi Keilmuan Interior

Dapat mewujudkan konsep perancangan Museum Diorama Kepresidenan Soekarno untuk mendapatkan suasana yang nyaman ,interaktif, bernostalgia dan informatif dengan penerapan teknologi.

### **1.7. Metode perancangan**

Metode perancangan yang dilakukan dalam perancangan di Museum Diorama Kepresidenan

Soekarno sebagai berikut:

1. Pengumpulan Data

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

2. Observasi

Observasi bertujuan guna mencari informasi secara langsung dengan cara melihat, merasakan, mendengar dan bertanya langsung. Baik itu berupa kondisi ruang atau aktivitas pengguna yang ada selama berlangsungnya penelitian.

3. Wawancara

Tujuan dari wawancara ini yaitu untuk mendapatkan informasi sebanyak banyaknya dan lebih spesifik mengenai bagian internal Museum arsip kepresidenan republicIndonesia kepada pekerja ahli museum arsip kepresidenan RI. dan untuk mengetahui gambaran aktivitas dan kebutuhan pengguna dan pengelola yang dibutuhkan dalam sebuah museum berkonsep interaktif serta mengetahui sarana seperti apa yang diinginkan pengguna agar nyaman dan bermanfaat sebagai tempat pengembangan museum yang menarik.

4. 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 lainnyayang didapat dari Museum Arsip Kepresidenan Republik Indonesia Jakarta barat.

5. Kuesioner

Kuesioner dilakukan dengan penyebaran google form. Kuesioner disebar ke 39 responden dengan rentang umur 15-50 tahun pada tanggal 13 Mei 2020. Pertanyaan kuesioner terkait dengan ketertarikan,display, furnitur dan suasana yang dirasakannya terhadap museum yang diketahuinya.

6. Studi Pustaka

Mencari referensi mengenai museum ataupun ilmu-ilmu sejarah kehidupan dan standarsebagai pacuan perancangan museum melalui buku mengenai sejarah kepresidenan pertama Soekarno dan desain interior. Selain itu, terdapat juga jurnal tugas akhir sebagai studi pustaka guna membantu proses pengerjaan perancangan.

7. Studi Banding

Studi banding yaitu melakukan perbandingan terhadap museum yang sudah ada di Indonesia untuk mengetahui sistem display, standar diameter dan kapasitas museum. Selain itu juga

mengamati fasilitas pendukung museum juga kelebihan dan kekurangandari studi kasus yang sejenis maupun yang telah ada.

#### 8. Analisa Data

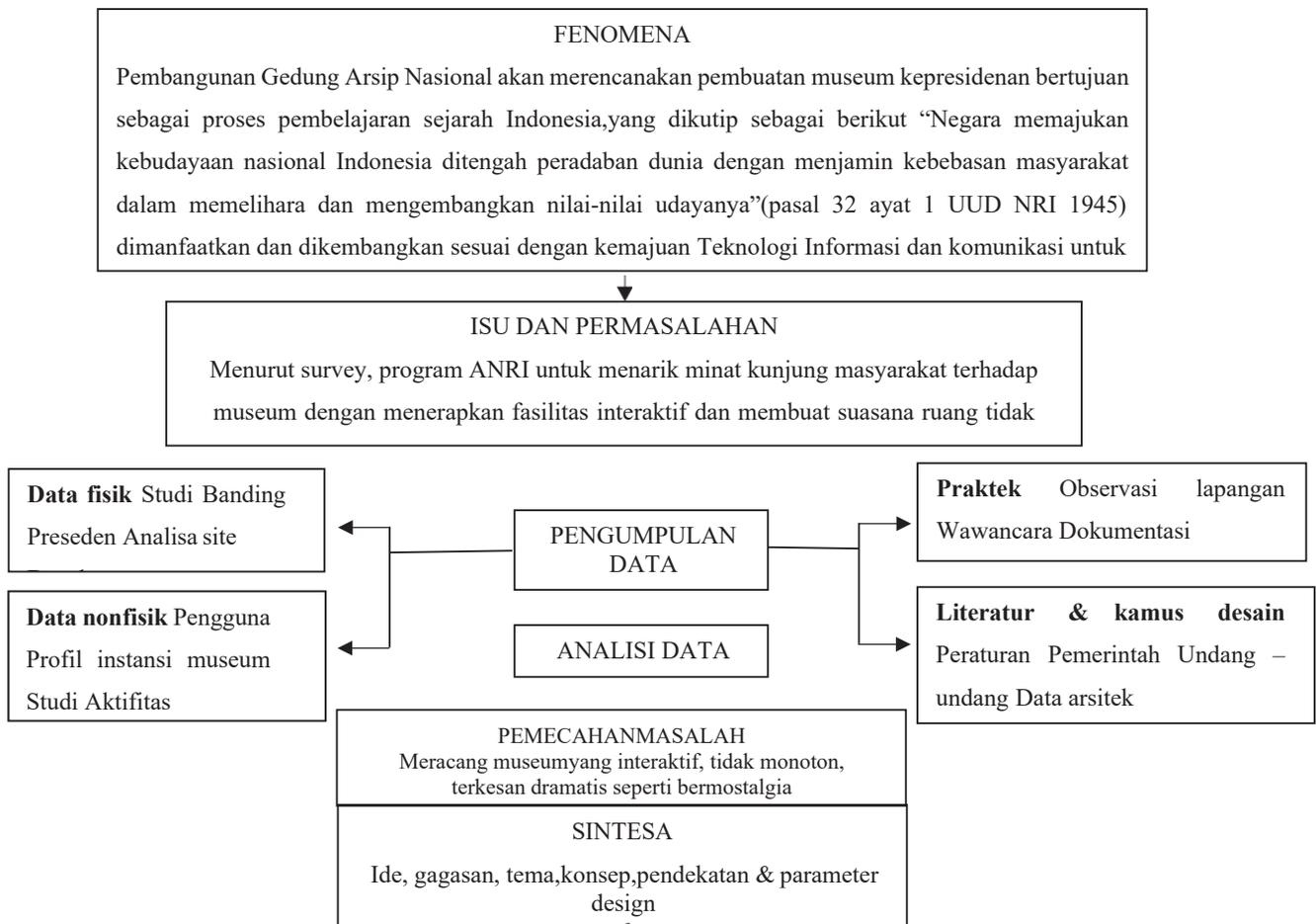
Data yang telah dikumpulkan akan dianalisa dengan melihat permasalahan permasalahan yang muncul dari data yang telah ada. Kemudian analisa berupa siteplan, fungsi bangunan, layout eksisting, bentukan ruang, material warna, konstruksi, pencahayaan, penghawaan, hingga ke sistem keamanan. Terdapat juga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

#### 9. Sintesis Data

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

### 1.8. Kerangka Berpikir

Faktor-faktor dan aspek-aspek yang memengaruhi keberhasilan perancangan Museum Diorama kepresidenan soekarno yang interaktif ini dapat disampaikan dalam bagan penyusunan kerangka berpikir seperti,



## **1.9. Sistematika Pembahasan**

Sistematika penulisan pada proposal ini antara lain sebagai berikut:

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Berisi uraian-uraian latar belakang perancangan interior Museum Diorama Kepresidenan Soekarno yang tematik dan interaktif, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan dan sasaran, ruang lingkup dan batasan masalah, manfaat perancangan, metode perancangan, kerangka berfikir, dan sistematika penulisan.

### **BAB II : KAJIAN LITERATUR DAN DATA PERANCANGAN**

Berisi uraian-uraian mengenai kajian literatur mengenai pendekatan, analisa studi kasus bangunan sejenis, dan analisa data proyek.

### **BAB III : ANALISIS STUDI BANDING, DESKRIPSI PROYEK, DAN ANALISIS DATA**

Berisi hasil analisis tiga studi banding, deskripsi proyek perancangan museum, dan analisis data dari beberapa aspek yang menjadi pertimbangan dalam perancangan.

### **BAB IV : KONSEP PERANCANGAN**

Berisi uraian-uraian mengenai pemilihan denah khusus, konsep tata ruang, persyaratan teknis ruang dan elemen interior.

### **BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN**

Merupakan bagian akhir dari penulisan laporan yang berisi tentang kesimpulan dan saran.

### **DAFTAR PUSTAKA LAMPIRAN-LAMPIRAN**