

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kebutuhan sarana edukasi juga rekreasi saat ini menjadi salah satu kebutuhan bagi masyarakat umum dewasa ini. Sarana edukasi dan rekreasi ini bisa didapatkan dari berkunjung ke museum, yang menyajikan berbagai informasi untuk pengetahuan serta terdapat aspek rekreasi juga. Museum saat ini menjadi sebuah ketertarikan bagi masyarakat umum. Berbagai museum hadir dengan keunikannya sendiri yang sangat menarik untuk dikunjungi sebagai alasan rekreasi maupun edukasi. Museum merupakan sebuah institusi resmi yang bersifat tetap untuk mengumpulkan, merawat, meneliti, serta memamerkan berbagai koleksi dari benda-benda yang dapat dijadikan sebagai warisan budaya yang dapat menjadi perhatian masyarakat dengan tujuan untuk pendidikan, penelitian, rekreasi, juga sebagai bukti adanya sejarah dari manusia dan lingkungannya yang terjadi selama ini.

Menurut Dinas Pariwisata dan Kebudayaan, dalam data set tahun 2020 menyatakan sudah ada 21 museum yang resmi terdaftar di Bandung. (Dinas Pariwisata dan Budaya, 2020). Berbagai macam perancangan pembangunan museum-museum baru sudah mulai direncanakan saat ini. Salah satunya yaitu Museum Arkeologi yang akan dibangun di Kota Baru Parahyangan, Bandung, Jawa Barat sebagai salah satu destinasi wisata. Museum Arkeologi ini membatasi jenis koleksinya dengan berbagai warisan budaya dan pengetahuan yang berhubungan dengan ilmu arkeologi. Museum ini ditujukan untuk memberikan berbagai ilmu pengetahuan juga sebagai sarana rekreasi bagi para pengunjungnya tentang perjalanan sejarah manusia dengan hasil warisan budaya arkeologinya. Museum Arkeologi sampai saat ini masih bersifat semi nyata atau fiktif, pembangunan masih direncanakan dan diperkirakan akan berjalan selama tiga puluh tahun ke depan, terhitung dari tahun 2020.

Dalam hasil observasi dan wawancara, bangunan museum ini hanya terfokus pada kebutuhan dan konsep arsitekturnya. Masih dapat terlihat kekurangan penerapan konsep pada bagian interior agar museum ini dapat menarik minat pengunjungnya. Penataan furnitur dan pencahayaan yang digunakan untuk memenuhi standarisasi

museum pun masih belum sempurna. Selain itu, konsep pengelolaan area pameran masih belum diterapkan dengan baik. Dampaknya yaitu pengunjung akan kesulitan dalam memahami berbagai koleksi yang dipajang, juga akan merasakan tidak nyaman berada dalam museum. Untuk itu diperlukan perancangan interior lebih lanjut dari museum ini. Perancangan interior secara *new design* akan dilakukan untuk memenuhi kebutuhan dari museum ini merupakan salah satu cara paling tepat agar museum ini dapat menjadi lebih menarik minat pengunjung.

1.2 Identifikasi Masalah

Permasalahan yang ada pada Museum Arkeologi, Kota Baru Parahyangan dalam aspek interior setelah melakukan wawancara dan melakukan studi banding, yaitu sebagai berikut.

- a. Kebutuhan ruang yang masih belum terpenuhi pada setiap area di dalam bangunan ini.
 - Dalam sirkulasi ruang yang cukup luas, belum terdapat area duduk atau beristirahat bagi para pengunjung yang mungkin kelelahan selama berkeliling dalam museum.
 - Area toilet dan mushola umum hanya terdapat pada lantai satu saja.
- b. Masih kurangnya penerapan konsep pada estetika visual di setiap ruangan.
 - Pada bagian interior Museum Arkeologi ini masih belum ada penataan layout dengan penerapan karakter dan konsep *Sequence Architecture* secara visual.
 - Penggunaan konsep warna pada museum ini masih cukup monoton, dimana hanya penggunaan warna abu-abu dan putih yang mendominasi. Penggunaan warna ini dapat mempengaruhi suhu dan kenyamanan pengguna yang dihasilkan pada suhu luar ruangan.
- c. Belum adanya fungsi penghawaan yang baik dalam sirkulasi ruang, terutama suhu standar harian dalam lingkungan museum ini berada di angka yang melebihi suhu ruang, dan dalam penghawaannya hanya terdapat penghawaan buatan.
- d. Pencahayaan buatan sangat diperlukan pada ruangan, terutama area pameran, dimana berbagai koleksi museum memerlukan pencahayaan tertentu yang memfokuskan koleksi tersebut pada visual pengunjung.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah yang sudah disebutkan, maka rumusan masalah pada laporan perancangan Museum Arkeologi ini adalah sebagai berikut.

- a. Bagaimana merancang interior dengan memenuhi kebutuhan interior sesuai dengan standar museum yang baik dengan memaksimalkan fungsi dan estetika setiap ruang?
- b. Bagaimana cara merancang interior dengan menerapkan konsep Sequence Architecture yang sudah diterapkan pada bangunan agar tujuan konsep ini tercapai?
- c. Bagaimana cara menerapkan kebutuhan penghawaan dan pencahayaan dalam ruang terutama ruang pameran agar pengguna dapat berkeliling dengan nyaman?

1.4 Tujuan dan Sasaran Perancangan

1.4.1 Tujuan

Tujuan dari perancangan interior Museum Arkeologi secara new design interior adalah untuk memenuhi tujuan bangunan Museum Arkeologi yang memiliki konsep Sequence Architecture dengan menerapkan konsep ini pada interiornya, terutama pada area pameran, yaitu dengan mengatur berbagai koleksi pameran dengan menyesuaikan dengan urutan alur waktu sejarah. Selain itu, perancangan ini bertujuan untuk memaksimalkan penggunaan fasilitas ruang sesuai dengan kebutuhan, fungsi, kenyamanan, dan keamanan agar para pengguna bangunan ini dapat merasakan tujuan studi ilmu pengetahuan dan rekreasi yang disediakan pihak museum.

1.4.2 Sasaran

Perancangan ini ditujukan kepada para pengguna bangunan Museum Arkeologi, terbagi menjadi dua, yaitu staff dan pengunjung museum, untuk memudahkan berbagai kegiatan yang dilakukan tanpa mengkhawatirkan keamanan dan kenyamanan dalam melakukan aktivitas tersebut. Untuk batasan umur yang dituju yaitu dari anak-anak hingga lansia.

1.5 Batasan Perancangan

Adapun batasan permasalahan dalam perancangan interior Museum Arkeologi saat ini adalah sebagai berikut.

- a. Objek desain pada lingkup area pameran dimana area ini menjadi pusat utama dari berbagai aktivitas yang dilakukan dalam bangunan, dimana para pengunjung dan beberapa staff (contohnya pemandu dalam aspek ini) akan berkeliling dalam waktu yang cukup lama untuk melihat dan mempelajari berbagai koleksi museum yang ada. Objek desain lainnya yaitu ruang auditorium dan perpustakaan yang menjadi pusat kunjungan lainnya.
- b. Ukuran luas bangunan yang akan dirancang seluas ± 2000 m².
- c. Objek perancangan desain pada lingkup area pameran, auditorium, kafetaria, ruang staff, ruang rapat, dan perpustakaan.
- d. Perancangan interior baru untuk memenuhi kebutuhan dan tujuan gedung Museum Arkeologi.
- e. Komponen yang dirancang mencakup material dinding, furnitur, ceiling, dan lantai.

1.6 Manfaat Perancangan

a. Manfaat bagi Masyarakat / Pengunjung

Manfaat yang dirasakan bagi masyarakat ataupun pengunjung dari Museum Arkeologi ini dengan adanya tata ruang yang memaksimalkan penggunaan fasilitas ruang sesuai dengan kebutuhan, fungsi, kenyamanan, dan keamanan, yaitu agar pengunjung Museum dapat melakukan aktivitas dalam bangunan museum ini dengan lebih baik tanpa terkendala dalam segi interiornya.

b. Manfaat Bagi Institusi Penyelenggara Pendidikan dan Rekreasi

Dalam perancangan interior Museum Arkeologi ini, disediakan ruang pembelajaran sekaligus sarana rekreasi baru yang lebih nyaman dengan adanya optimalisasi interior dalam museum ini dapat dirasakan manfaatnya bagi para Penyelenggara Pendidikan dan Rekreasi yang mungkin akan berkunjung dan mempelajari tentang sejarah ilmu arkeologi yang ada di Indonesia.

c. Manfaat bagi Keilmuan Interior

Manfaat perancangan interior ini bagi keilmuan interior yaitu untuk membuktikan hasil pembelajaran yang sudah diterima dengan menginformasikan dan membuktikan ilmu tersebut dalam perancangan interior ini.

1.7 Metode Perancangan

Tahapan metode perancangan yang digunakan untuk perancangan interior Museum Arkeologi ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Tahap Pengumpulan Data

Pada pengumpulan data perancangan Museum Arkeologi ini dilakukan dengan melakukan wawancara, observasi, studi lapangan, serta pencarian data dari kuesioner dan studi literatur.

1.6.2 Wawancara

Wawancara dilakukan kepada arsitektur perancang Museum Arkeologi ini, yaitu Slamet Ashar Abadi, dimana perancangan ini dibuat sebagai tugas akhirnya dalam program studi Arsitektur dan Desain di Institut Teknologi Nasional, Bandung. Wawancara dilakukan secara virtual dikarenakan adanya kendala pandemi yang mewabah. Pertanyaan wawancara yang diajukan mengarah kepada tujuan dan penerapan konsep yang digunakan pada bangunan Museum Arkeologi ini.

Dari hasil wawancara yang sudah dilakukan, permasalahan untuk Museum Arkeologi ini adalah kurangnya penerapan konsep yang digunakan pada bangunan pada interior, serta kurangnya penggunaan penghawaan dan pencahayaan secara maksimal dalam berbagai ruang.

1.6.3 Observasi

Dalam perancangan ini, observasi dilakukan secara langsung dan online, dimana pengumpulan data didapatkan dari mengunjungi salah satu museum dan melakukan observasi museum lainnya melalui via internet. Museum yang sudah dikunjungi yaitu Museum Manusia Purba Klaster Ngebung dan Monumen PETA. Untuk pencarian data museum dengan jenis yang sama didapat dari Museum Geologi Bandung Indonesia.

Hasil observasi pada Museum Geologi Bandung Indonesia, dinyatakan bahwa tema rancangan pada bangunan Museum Geologi Bandung bergaya Art deco, Jumlah total koleksi yang dimiliki oleh Museum Geologi sampai dengan 2018 adalah sebanyak 417.882. Hasil observasi ini dapat menunjang kebutuhan data untuk penelitian ini. Hasil observasi menunjukkan berbagai cara penempatan koleksi pameran yang baik.

1.6.4 Studi lapangan

Dalam kasus perancangan ini, studi lapangan dilakukan dengan mengunjungi Museum dan Monumen PETA (Pembela Tanah Air), Bogor, dimana museum ini merupakan sebuah museum yang memiliki berbagai koleksi yang mengisahkan perjuangan para tentara PETA dalam memperjuangkan tanah air pada masanya. Museum dan Monumen PETA ini didirikan di Bogor karena merupakan sebuah situs bersejarah yang pernah menjadi Pusat Pendidikan dan Pelatihan Perwira Tentara PETA. Tujuan didirikannya museum ini yaitu untuk memberikan gambaran perjuangan dalam mempersiapkan, merebut, serta mempertahankan kemerdekaan Indonesia, juga untuk memberikan penghargaan kepada para mantan tentara PETA.

Museum ini memiliki berbagai fasilitas yang dapat membantu pengunjung selama berada di area museum ini. Pada area pamerannya sendiri, terdapat 14 diorama yang menceritakan secara urut kisah perjuangan para tentara PETA, lalu ada berbagai area pameran senjata asli yang pernah digunakan. Selain itu, terdapat perpustakaan terbuka yang dapat dikunjungi oleh masyarakat umum, ada area taman yang terhubung langsung dengan area berbagai monumen yang ada, ada juga toilet bagi pengunjung dan karyawan, area administrasi, loket tiket, mess untuk penjaga piket, area parkir, serta masjid umum yang berada tepat di sebelah museum ini.

Lahan bangunan ini sudah ada sejak 1743 dan dibangun sebagai para pengawal dan pegawai yang bekerja pada kantor Gubernur Jenderal Belanda pada masa pimpinan Jenderal Belanda Gustaaf Willem Baron van Imhoff (1743-1750). Pada akhirnya, sebuah bangunan museum dan sebuah monumen selesai dibangun pada 14 November tahun 1993 oleh Yayasan Perjuangan Tanah Air (YAPETA) dan diresmikan pada tahun 1995 oleh Soeharto (mantan presiden RI ke-2). Pada lahan seluas 13,7 hektar ini, luas lahan yang digunakan untuk bangunan museum sekitar 2,150 m², dan luas bangunannya sendiri berukuran 1,7333,59 m². Lahan lainnya diisi dengan gedung Pusat Pendidikan Zeni (Pusdikzi), Masjid umum, dan lainnya.

Dari hasil observasi studi lapangan, dapat disimpulkan bahwa bangunan ini berdenah persegi panjang, beratapkan genteng dengan fondasi tembok batu bata. Pintu masuk menuju museum ini berada di tengah bangunan, yang langsung terhubung ke bagian informasi. Beberapa monumen terdapat di bagian taman depan, juga monumen utama (Monumen Sudirman) berada di bagian taman belakang yang berbentuk melingkar dengan diameter ±50 meter yang dikelilingi dengan relief perjuangan.

1.6.5 Dokumentasi

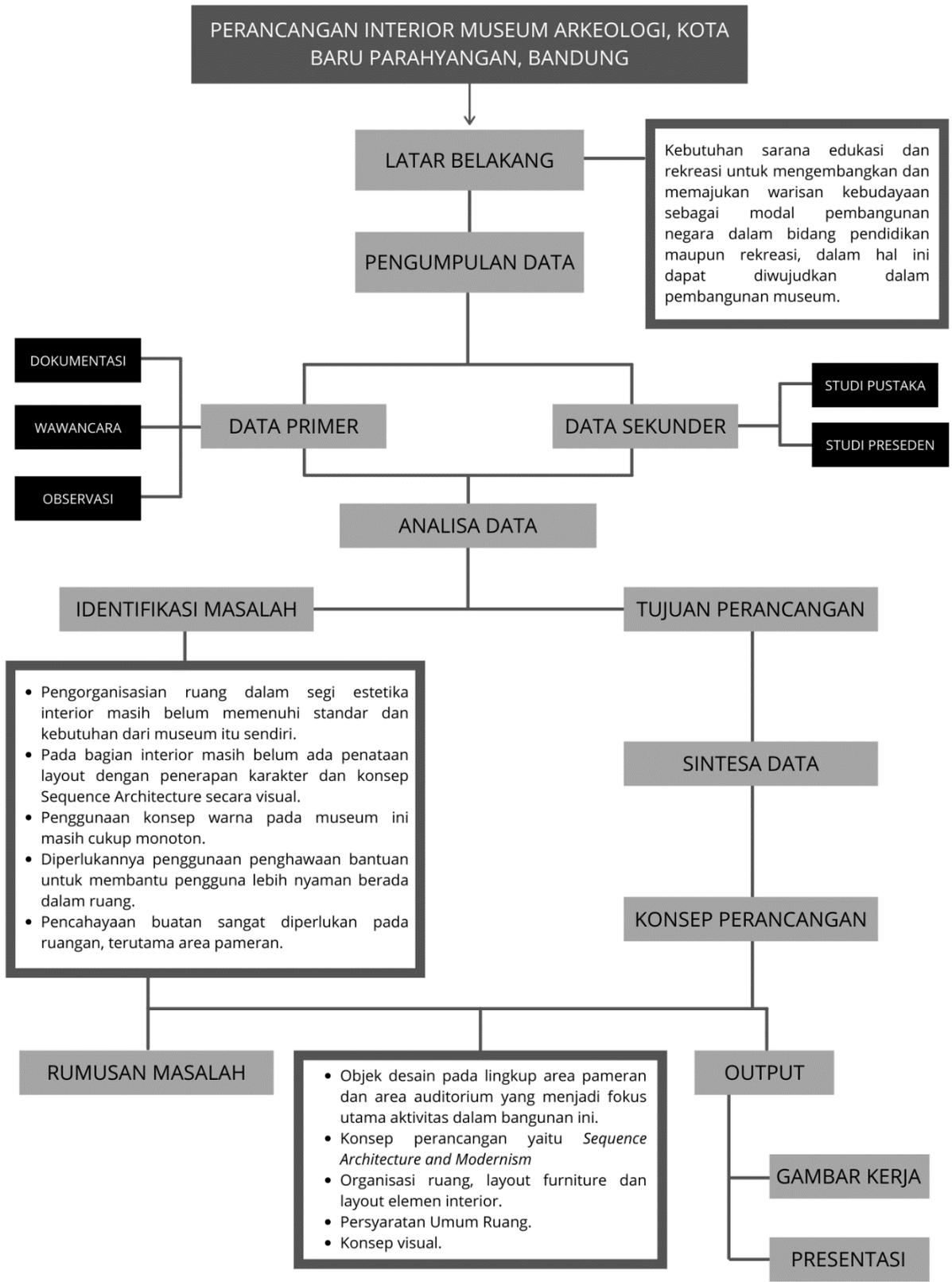
Dalam perancangan ini, dokumentasi didapatkan dari hasil penulis sendiri, maupun berasal dari internet. Berbagai dokumentasi ini berupa bentuk foto dari berbagai museum yang sesuai dengan perancangan ini, serta dalam bentuk buku dan arsip file yang bersangkutan tentang data-data perancangan ini.

1.6.6 Studi Literatur

Literatur yang didapat dan digunakan dalam proposal Perancangan Interior Museum Arkeologi, Kota Baru Parahyangan, Bandung, ini didapat dari berbagai jurnal atau tugas akhir yang memiliki pembahasan yang sesuai dengan proposal ini. Selain itu, literatur yang digunakan lainnya didapat dari buku tentang museum, salah satunya yaitu *Planning Successful Museum Building Projects*, karya Walter L. Crimm, Martha M., dan L.C. Wharton. (L. Crimm & Morris, 2009). Untuk memenuhi kebutuhan literatur lainnya didapat dari berbagai dokumentasi visual tentang museum yang didapatkan dari berbagai website di internet.

1.6.7 Kerangka Berpikir

Dalam proses perancangan interior Museum Arkeologi ini, terdapat banyak faktor-faktor yang dapat mempengaruhi jalan dan hasil perancangan agar dapat memenuhi hasil yang memuaskan. Dalam berbagai pengumpulan dan pengolahan data tentang perancangan ini, baik dalam segi elemen interior, data pengunjung, kebutuhan pengguna, maupun pelayanan yang disediakan oleh pihak museum pun akan mempengaruhi bagaimana hasil akhir perancangan ini. Berikut ini merupakan bagan penyusunan dari kerangka berpikir dalam perancangan interior Museum Arkeologi, Kota Baru Parahyangan, Bandung.



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

Sumber : Data Pribadi

1.8 Sistematika Pembahasan

Sistematika penulisan pada proposal ini antara lain sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi uraian-uraian dari latar belakang diangkatnya perancangan interior dari Museum Arkeologi, Kota Baru Parahyangan, Bandung ini, dengan menjelaskan identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan dan sasaran, ruang lingkup perancangan, batasan masalah, manfaat perancangan, metode perancangan, kerangka berpikir, serta sistematika penulisan.

BAB II : KAJIAN LITERATUR DAN DATA PERANCANGAN

Berisi uraian-uraian mengenai kajian literatur tentang berbagai pengetahuan umum museum yang ada dan terdaftar dalam hukum, serta kajian literatur mengenai pendekatan, analisa studi kasus bangunan sejenis, dan analisa data proyek.

BAB III : KONSEP PERANCANGAN DESAIN INTERIOR

Berisi uraian-uraian tema perancangan, konsep perancangan, organisasi ruang, layout, bentuk, material, warna, pencahayaan dan penghawaan, keamanan dan akustik beserta pengaplikasiannya pada perancangan interior Museum Arkeologi, Kota Baru Parahyangan

BAB IV : KONSEP PERANCANGAN VISUAL DENAH KHUSUS

Berisi uraian-uraian mengenai pemilihan denah khusus, konsep tata ruang, persyaratan teknis ruang dan elemen interior dari perancangan interior Museum Arkeologi, Kota Baru Parahyangan

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Merupakan bagian akhir dari penulisan laporan perancangan interior Museum Arkeologi yang berisi tentang kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN