

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Museum Kota Makassar menempati salah satu Bangunan Cagar Budaya yang sekarang di gunakan sebagai Museum Kota Makassar. Kota Makassar memiliki Sejarah dan budaya yang kaya dan beragam. Sebagai salah satu kota yang memiliki peran penting dalam perdagangan maritim dan sejarah di wilayah Indonesi timur, Makassar memiliki artefak peninggalan sejarah yang dapat di pajang dalam museum.

Pada saat dilakukan survey lapangan terdapat permasalahan pada standar sirkulasi ruang yang tidak memenuhi standar karena memiliki area sirkulasi yang sangat sempit, terdapat beberapa ruang benda pamer yang tidak dilengkapi dengan *signage*, penempatan display tidak beraturan atau tidak sesuai dengan *story line* dan penataan display yang kurang aman yang di letakkan pada luar bangunan sehingga pada saat weekend atau kunjungan dari sekolah, jumlah pengunjung dapat meningkat dan akan terjadi kemacetan pada sirkulasi museum, ruangan akan terasa sesak dan pengunjung merasa kebingungan dan tidak tertarik lagi dengan benda koleksi museum, penggunaan furniture yang tidak sesuai dengan standar dan tidak diterapkannya konsep tertentu pada interior museum, sehingga hal tersebut dapat berdampak dan membuat pengunjung museum akan merasa tidak nyaman, bosan dan kurangnya pengalaman ruang yang dirasakan oleh pengunjung saat mengunjungi Museum Kota Makassar (Departemen Pendidikan Nasional, 2022).

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari pihak administrasi pengunjung museum pada hari senin-jumat banyak dikunjungi oleh pelajar, mahasiswa, komunitas, dan peneliti, pada hari sabtu-minggu pengunjung didominasi oleh wisatawan lokal maupun wisatawan asing. menurut pihak museum, tidak sedikit pengunjung yang hanya berswa foto dan melewati beberapa benda pamer tanpa mengetahui sejarah benda yang dipamerkan, untuk itu pihak museum melakukan perubahan pada interior museum tiap 3 -

5 tahun sekali untuk menarik perhatian pengunjung.

Untuk itu dilakukan rperancangan ulang yang disesuaikan dengan standarisasi sebuah museum guna meningkatkan minat pengunjung dalam dan luar negeri terhadap museum serta menjadikan museum sebagai sumber inspirasi. Hal itu dilakukan dengan meningkatkan kenyamanan dan menawarkan pengalaman ruang yang lebih baik bagi pengunjung melalui desain ulang interior yang menampilkan ciri khas dari Makassar yaitu kemaritiman . melalui tema ide baru di museum, menjadikannya lebih dari sekadar tempat untuk pengajaran tetapi juga untuk hiburan.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Permasalahan yang ada pada Museum Kota Makassar dapat disimpulkan dari gambaran konteksnya. Isu yang berkembang antara lain:

1. Museum Kota tidak menerapkan tema apapun pada interiornya
2. Tata letak benda pameran yang masih acak, belum berdasarkan alur atau jenisnya.
3. Luas sirkulasi pengunjung yang tidak sesuai dengan standar *Human Dimension and Interior Space*
4. Signage yang kurang jelas
5. Kurangnya pencahayaan pada display benda pameran
6. Sistem keamanan yang kurang mendukung

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berikut rumusan masalah pada Museum Kota Makassar:

1. Apa tema khusus yang dapat diterapkan untuk menyajikan isi museum agar menarik perhatian pengunjung ?
2. Bagaimana penempatan ulang benda pameran agar sesuai dengan storyline ?
3. Bagaimana sistem pencahayaan, keamanan dan signage yang baik pada museum

## **1.4 Tujuan dan Sasaran Perancangan**

### **1.4.1 Tujuan Perancangan**

Tujuan dari perancangan ulang interior Museum Kota Makassar yaitu :

- Untuk menarik perhatian pengunjung untuk melihat kekayaan kota Makassar dengan menerapkan keunikan melalui pendekatan budaya pada interior museum yang digunakan sebagai sarana edukasi maupun rekreasi sehingga meningkatkan minat pengunjung.
- Perancangan ulang yang memenuhi standar museum untuk bangunan cagar budaya

### **1.4.2 Sasaran Perancangan**

Sasaran pada perancangan ulang interior Museum Kota Makassar yaitu:

- Untuk membuat masyarakat lebih tertarik dan mengetahui tentang sejarah Kota Makassar.
- Membuat staff dan pengunjung merasa nyaman saat berada di Museum Kota Makassar.

## **1.5 Batasan Perancangan**

Batasan perancangan digunakan agar berfokus pada spesifikasi tertentu dan pembahasan yang tidak terlalu luas, untuk itu ditentukan beberapa batasan pada proses perancangan ulang yaitu :

1. Berada di Jl. Balaikota No.11, Baru, Kec. Ujung Pandang, Kota Makassar, Sulawesi Selatan.
2. Objek yang dipamerkan Museum Kota Makassar adalah peninggalan sejarah berupa batu benteng somba opu, lukisan, naskah perjanjian, patung Wilhelmina, profil walikota-walikota Makassar, baju dinas walikta patompo, foto makassar tempo dulu, foto dan peta wilayah Kota Makassar, pakaian adat, dan keramik.
3. Museum yang terdiri dari 2 lantai dengan luas perancangan  $\pm 1.000m^2$

4. Ruangan yang akan dirancang, yaitu :

1. Lantai 1

- Lobby
- R. Pameran Lt.1
- Receptionist
- Toilet Umum
- Toilet Difabel
- Gift Shop

2. Lantai 2

- R.Rapat
- R. Auditorium
- R.Pameran Lt.2

5. Penulis membuat programming, merancang konsep, mendesain elemen interior sesuai dengan standar museum dengan pendekatan budaya.

### **1.6 Manfaat Perancangan**

Manfaat perancangan jika dilihat dari tujuan dan sasaran perancangan, dapat diberikan kepada:

1. Penulis

Manfaat perancangan bagi penulis yaitu mampu menerapkan ilmu desain interior yang dipelajari khususnya pengaplikasian desain interior terhadap perancangan Museum kota Makassar dengan pendekatan budaya.

2. Pengunjung / Masyarakat

Masyarakat dapat merasakan fasilitas dan layanan Museum yang menarik dan dilengkapi dengan fasilitas penunjang sesuai dengan standar museum sehingga pengunjung merasa nyaman dan dapat menikmati koleksi maupun interior museum.

3. Institut penyelenggara Pendidikan

Menjadi tempat pembelajaran yang tidak membosankan dan nyaman bagi para penyelenggara Pendidikan.

### **1.7 Metode Perancangan**

Museum Kota Makassar didesain ulang secara bertahap, yaitu sebagai berikut:

1. Studi Literatur

Studi literatur berasal dari jurnal, buku, dan materi selama perkuliahan.

## 2. Studi Banding

Studi banding dilakukan dengan membandingkan museum lainnya yang memiliki koleksi maupun sejarah yang sama dengan proyek yang penulis jadikan sebagai objek tugas akhir.

## 3. Survey Lapangan

Dalam Menyusun laporan penulis melakukan survey langsung ke beberapa museum untuk melakukan studi banding, diantaranya yaitu Museum Sri Baduga, Museum Kota Bandung, dan Museum Gedung sate, sehingga penulis dapat merasakan langsung pengalaman ruang pada museum.

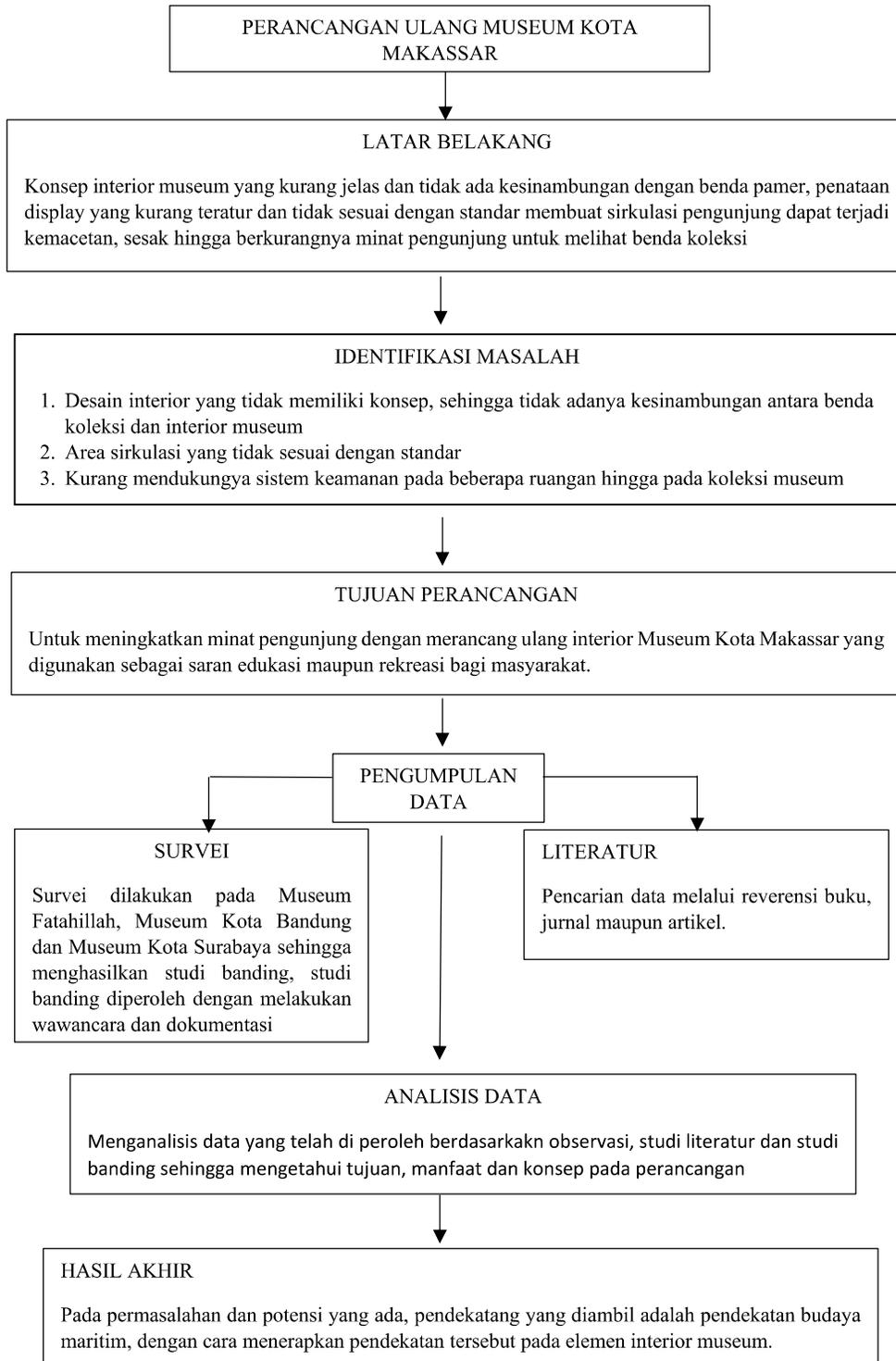
## 4. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan staff museum atau pemandu museum yang bertujuan mendapatkan informasi terkait proyek perancangan. Wawancara dilakukan terhadap staff Museum mengenai fasilitas apa saja yang akan mendukung pengelola maupun pengunjung dalam museum . Selain itu, juga mewawancarai para pengunjung yang datang ke museum agar mengetahui kekurangan, kelebihan dan masalah apa saja yang timbul dalam museum.

## 5. Pengembangan Desain melalui Gambar Kerja

Setelah pembuatan programing, desain akan dikembangkan melalui gambar kerja yang akan menjadi output pada perancangan Museum Kota Makassar. Selain gambar kerja, terdapat hasil akhir lain yang berupa maket studi, animasi digital, dan portofolio.

## 1.8 Kerangka Berpikir



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir  
Sumber : Analisis Pribadi

## **1.9 Sistematika Penulisan**

Berikut panduan penulisan usulan desain ulang Museum Kota Makassar:

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab I mengenai Latar belakang proyek, identifikasi masalah, perumusan masalah, tujuan desain, keunggulan desain, proses desain, dan kerangka kerja yang terkait dengan desain interior proyek.

### **BAB II : KAJIAN LITERATUR DAN STANDARISASI**

Bab II ini memuat penjelasan terkait teori-teori yang berkaitan dengan proyek, Klasifikasi proyek, standarisasi dan pendekatan desain perancangan.

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

Bab III menjelaskan analisis studi banding, tabel komparasi, deskripsi proyek perancangan, analisa site, analisa bangunan proyek, analisa kebutuhan ruang, analisa hubungan antar ruang, zoning, dan blocking.

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

Bab V ini menjelaskan mengenai tema perancangan dan konsep perancangan pada Museum Kota Makassar yang menjelaskan tentang solusi ide pemikiran untuk menjawab permasalahan desain sebelumnya menjadi visualisasi desain interior berupa gambar kerja, gambar presentasi, perspektif interior dan animasi.

### **BAB V : KESIMPULAN**

Bab V menjelaskan kesimpulan serta saran dari hasil perancangan.

### **DAFTAR PUSTAKA**

### **LAMPIRAN-LAMPIRAN**