

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berdasarkan *Peraturan Pemerintah RI No. 19 Tahun 1995*, Museum adalah lembaga, tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan dan pemanfaatan benda-benda bukti materiil hasil budaya manusia serta alam dan lingkungannya guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa. Museum “Ir. Djamaludin Suryohadikusumo” merupakan museum tematik yang mengoleksi benda-benda berharga serta bersejarah dalam satu tema yakni “kehutanan”. Museum Ir. Djamaludin Suryohadikusumo merupakan museum kepemilikan pemerintah yang dikelola oleh Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan Republik Indonesia (KLHK). Terbentuknya museum ini diawali dengan harapan para rimbawan akan adanya sebuah pusat informasi dan dokumentasi yang merekam sejarah perjalanan kehutanan Bangsa Indonesia, serta dapat dimanfaatkan sebagai sumber ilmu pengetahuan.

Visi Museum Ir. Djamaludin Suryohadikusumo ialah menjadi pusat informasi lingkungan hidup dan kehutanan di Indonesia. Selain visi misi museum ini memiliki filosofi bentuk tentang kehidupan seekor lebah, filosofi ini dari menteri kehutanan pertama di Indonesia yaitu bapak Soedjarwo yang menjabat pada masa kabinet Dwikora I hingga kabinet Dwikora III (Yulianti Fajar Wulandari, Pengelola Museum dan Perpustakaan Ir. Djamaludin Suryohadikusumo). Filosofi ini dikarenakan lebah adalah hewan yang mempunyai banyak kebermanfaatan dikarenakan lebah memasukan sesuatu yang bermanfaat untuk tubuhnya yaitu nektar dan lebah juga mengeluarkan atau menghasilkan madu yang mempunyai banyak manfaat untuk orang di sekitarnya. Seperti filosofi tersebut Museum Ir. Djamaludin Suryohadikusumo ini berharap masyarakat berkunjung ke museum untuk mendapatkan pengetahuan yang lebih dan apabila keluar dari museum sudah mendapat pengetahuan yang baru. Sekarang museum ini mempunyai 805 koleksi yang berasal dari seluruh Indonesia.

Menurut Mclean 1993 yang di kutip oleh PCBM dalam buku “penyajian koleksi” menyatakan bahwa parameter mendasar pameran di museum dapat dikatakan berhasil apabila memenuhi hal-hal seperti antusiasme pengunjung yang tinggi dilihat dari jumlah pengunjung yang berkunjung, menjelaskan ide pameran dengan tepat,

memorable dengan menggunakan benda dan cerita pengalaman yang familiar bagi pengunjung, menggunakan teknik tata pameran yang membantu 13 pengunjung untuk dengan mudah memahami isi pameran (Permuseuman, 2012 hal. 109).

Berdasarkan data yang diperoleh dari pengelola museum Ir. Djamaludin Suryohadikusumo kunjungan wisatawan pada tahun 2017 sebanyak 6540 wisatawan, pada tahun 2018 tercatat sebanyak 4533 wisatawan, 2019 tercatat sebanyak 7405 wisatawan yang berkunjung ke museum Ir. Djamaludin Suryohadikusumo sedangkan pada tahun 2020 dan 2021 tidak ada data jumlah pengunjung karena museum ini ditutup karena adanya pandemi covid 19. Setelah pandemi di tahun 2022 museum ini dibuka kembali dan tercatat sebanyak 4480 wisatawan yang berkunjung Dalam setahun. Data ini menunjukkan bahwa tingkat kunjungan museum kehutanan Ir. Djamaludin Suryohadikusumo masih rendah dibanding museum lain yang ada Di Jakarta seperti museum Jakarta menurut data Badan Pusat Statistika DKI Jakarta pada tahun 2019 mencapai museum Jakarta 11 juta pengunjung dalam 1 tahun. Berdasarkan hasil survei dan wawancara pengunjung yang telah dilakukan kurangnya minat kunjungan museum dikarenakan tidak berjalannya fungsi museum secara umum. yaitu Fungsi museum secara edukatif yang belum sepenuhnya berjalan dengan optimal hal ini dikarenakan *storyline* pada museum belum tersegmentasi sehingga beberapa penataan koleksi masih teracak. Menurut Ernest dan Peter (2012), faktor alur serta tata letak ruang display di museum berhubungan dengan koleksi yang akan ditampilkan. Penataan koleksi yang tersegmentasi sesuai *storyline* dapat membantu pengunjung dalam menerima informasi. Selain itu ada beberapa koleksi yang belum mempunyai labelling informasi terkait koleksi yang dipamerkan.

Fungsi kedua yang belum berjalan ialah fungsi rekreatif, Peningkatan nilai tersebut dapat didapat dengan Optimasi tata ruang dan konsep yang tepat dalam perancangan sebuah museum. museum Ir. Djamaludin Suryohadikusumo belum merefleksikan kebutuhan pengunjung museum di masa kini. Menurut Dinas Kebudayaan Yogyakarta, museum masa kini ialah museum yang mampu menciptakan suasana yang menarik dan terkonsep sehingga dapat menarik pengunjung dari berbagai kalangan dan dapat mengunjungi museum secara berulang. Menurut *whiteboarjurnal*, perkembangan museum masa kini tidak hanya berfokus pada karya/artefak, saat ini kebanyakan datang untuk eksistensi di media

sosial dengan mengunggah foto kunjungan sehingga diperlukan suasana museum yang bagus dan relevan museum tersebut. Selain suasana interior faktor lain yang membuat museum menarik ialah teknik penyajian koleksi. Menurut (finna, Iren, miky,2019) dalam penelitiannya mengatakan bahwa museum yang menarik ialah museum yang interaktif yaitu penyajian koleksi museum membuat pengunjung dapat berinteraksi langsung dengan koleksi yang ada di *display*, karena interaktif menggunakan perpaduan teknologi dan manual interaktif di beberapa koleksi sehingga dapat menjawab rasa penasaran pengunjung terkait dengan informasi koleksi museum. Pada museum Ir. Djamiludin Suryohadikusumo penyajian koleksi serta sistem displaynya masih bersifat konvensional dan kurang interaktif sehingga interaksi pengunjung dan koleksi masih rendah karena pengunjung hanya bisa, membaca, melihat, dan memegang. Selain itu suasana museum juga menjadi faktor minat kunjung museum rendah. Permasalahan ketiga di peroleh dari data kuesioner sebanyak 81 responden 45,7% mengatakan tingkat estetika museum ini kurang menarik dan konsep suasana interior museum dari filosofi lebah belum tercerminkan, dan 37% responden mengatakan biasa saja, sehingga pada perancangan ulang konsep interior serta filosofinya akan lebih dioptimalkan dengan menggunakan pendekatan Metafora sehingga interior museum lebih terkonsep sesuai dengan filosofi serta *storylinenya*. Terdapat juga permasalahan pada teknis bangunan museum, yaitu faktor pencahayaan buatan yang belum optimal 98,8% dari 81 responden berpendapat bahwa pencahayaan pada museum belum optimal serta belum menunjang estetika museum. Terdapat bagian interior seperti tangga yang tidak aman untuk anak-anak karena handrail tangga yang terlalu rendah. Pengelola museum juga mengatakan sistem keamanan museum yang rendah membuat museum pernah kehilangan koleksi pada area pamerannya. Penghawaan buatan yang belum optimal hal ini mempengaruhi tingkat kenyamanan pengunjung serta koleksi. Pengelolaan organisasi ruang yang masih teracak, serta implementasi warna tidak terkonsep.

Dari permasalahan yang telah dijabarkan maka dapat disimpulkan bahwa museum kehutanan Ir. Djamiludin Suryohadikusumo sudah menjalankan visinya yaitu menjadi pusat informasi kehutanan. Akan tetapi tingkat kunjungan masyarakat masih rendah hal ini karena fungsi museum belum terealisasi dengan optimal seperti fungsi rekreatif museum yang belum mengikuti tren perkembangan museum masa

kini dari aspek suasana interior serta tata penyajian koleksi. Pendekatan metafora merupakan metode yang tepat dalam penyelesaian permasalahan museum ini, hal ini dikarenakan museum sudah mempunyai filosofi yang kuat yaitu “kehidupan seekor lebah” akan tetapi suasana interiornya belum relevan dengan filosofi museum tersebut. Pendekatan metafora-merupakan metode yang tepat dalam penyelesaian permasalahan museum. Menciptakan suasana museum yang relevan serta teknik penyajian koleksi yang menarik dapat menawarkan *experience* lain dalam menikmati museum sesuai perkembangan museum masa kini.

Penerapan metafora dapat memberikan pengalaman mengesankan bagi pengunjung sehingga dapat membuat museum menjadi lebih menarik. Pada perancangan ulang ini diharapkan dapat meningkatkan *value* edukasi melalui artefak yang dipamerkan, meningkatkan *value* rekreasi melalui konsep metafora yang relevan dengan museum. Sehingga hal ini dapat membuat museum tematik menjadi pusat informasi edukasi, rekreatif, interaktif, konservatif tentang kekayaan hutan indonesia agar dapat menarik bagi pengunjung museum Ir. Djamaludin suryohadikusumo.

1.2 Identitas Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, identifikasi permasalahan yang ditemukan pada interior Museum Ir. Djamaludin suryohadikusumo terdapat pada aspek edukasi, rekreasi, sistem penyajian display, serta teknis bangunan.

1.2.1 Edukasi

- a. *Storyline* pada museum belum tersegmentasi dan beberapa penataan koleksi masih teracak.
- b. Penataan benda pamer belum sesuai dengan jenis dan klasifikasinya.
- c. Beberapa koleksi yang belum mempunyai labelling informasi terkait koleksi yang dipamerkan.

1.2.2 Rekreasi

- a. Perlu teknik penataan display serta teknik penyampaian informasi koleksi agar lebih menarik dan mempunyai alur.
- b. Perlunya penerjemahan visi lembaga museum khususnya terkait nilai filosofi lebah.

1.2.3 Teknis Bangunan

- a. Setiap area pameran tidak mempunyai sekat/pembatas/signage sehingga hubungan antar area tidak kelihatan.
- b. Penghawaan buatan pada museum belum optimal.
- c. Sistem keamanan area pameran museum yang belum optimal.

1.3 Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah, maka rumusan masalah perancangan *interior* museum Ir. Djamaludin Suryohadikusumo adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana menciptakan *storyline* yang mudah dipahami pengunjung?
- b. Bagaimana menciptakan teknik penyampaian informasi koleksi yang menarik dan dapat mempermudah pemahaman pengunjung dalam memperoleh informasi koleksi?
- c. Bagaimana menterjemahkan filosofi lebah dalam *interior* museum agar suasana museum lebih menarik?
- d. Bagaimana menciptakan keamanan museum yang optimal?

1.4 Tujuan dan Sasaran

- a. Menarik Minat untuk mengunjungi Museum Kehutanan Ir. Djamaludin Suryohadikusumo dari berbagai kalangan.
- b. Membuat fasilitas dan aktivitas pada museum menjadi lebih atraktif dan menarik.
- c. Menciptakan suasana *interior* museum yang sesuai dengan benda koleksi dan memperkuat citra sebagai museum kehutanan Indonesia.
- d. Menghadirkan alur koleksi museum yang terstruktur, dan jelas sehingga informasi dapat diterima dengan mudah oleh pengunjung museum.

1.5 Manfaat

Dalam perancangan *interior* Museum kehutanan Ir. Djamaludin Suryohadikusumodi Jakarta ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang berguna bagi pihak-pihak, diantaranya:

a. Pengunjung/Masyarakat

Dapat memberikan informasi yang berguna tentang kekayaan hasil alam Indonesia. Masyarakat mensyukuri dan menjaga alam- alam Indonesia.

b. Pemerintah DKI Jakarta

Diharapkan dapat memberikan sarana prasarana terkait kekurangan yang terdapat pada museum, lebih memperhatikan perkembangan museum sebagai sarana pendidikan non formal.

c. Mahasiswa

Diharapkan dapat menambah wawasan mengenai teknik perancangan yang baik dan dapat menerapkannya.

d. Lembaga

Dalam bidang akademik diharapkan dapat menambah referensi dalam perancangan interior pada bangunan komersial khususnya sebagai perancangan museum tematik.

1.6 Batasan Masalah

Dalam proyek perancangan ini dibatasi pada masalah yang berkaitan dengan aspek perancangan Museum tematik kehutanan yang nyaman dan aman dikarenakan Museum Kehutanan Ir. Djamaludin Suryohadikusumo merupakan jenis museum tematik, yakni mempunyai tema khusus. Tema tersebut adalah kehutanan, maka penyajian benda koleksi dalam tata pameran tetap disesuaikan dengan alur cerita kehutanan. Dengan demikian, pengunjung akan paham serba-serbi hutan dan kehutanan di Indonesia.

1.7 Batasan Perancangan

Batasan perancangan pada museum kehutanan Ir. Djamaludin Suryohadikusumo hanya membahas terkait masalah perancangan interior yang berkenaan dengan:

a. Perancangan ini bersifat *Re-Design* Museum kehutanan Ir. Djamaludin Suryohadikusumo dengan yang berlokasi di area kementerian lingkungan hidup

dan Kehutanan yang berada di jalan Gelora, Kecamatan Tanah Abang, kota Jakarta Pusat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta.

- b. Luas Bangunan museum kehutanan Ir. Djamaludin Suryohadikusumo yaitu 2800m², bangunan ini terdiri dari 2 lantai. Dan yang akan di desain dalam perancangan ini yaitu lantai 1. Lantai 1 yaitu area display museum atau ruang pameran, auditorium, Ruang penyimpanan koleksi. Dengan luasan 1400m²
- c. Ruang yang tersedia pada museum kehutanan Ir. Djamaludin Suryohadikusumo ialah, *lobby*, Ruang pertemuan (kuliah) Jati I, Ruang pertemuan (kuliah) Jati I, Pelayanan pemanduan untuk pribadi/kelompok, Perpustakaan Kehutanan, Arboretum (Taman Hutan), Masjid Parkir, lobby, auditorium, perpustakaan, ruang Pelayanan pemanduan untuk pribadi/kelompok Perpustakaan Kehutanan, ruang staff.

1.8 Metodologi Penelitian

Metodologi dalam perancangan museum ini menggunakan instrumen penelitian sebagai berikut:

- a. Observasi

Metode observasi dalam pembuatan tugas perancangan ini dilakukan untuk mengetahui kondisi objek dan mempelajari objek yang ada di Museum kehutanan Ir. Djamaludin Suryohadikusumo yang berlokasi di Jl. Jend. Gatot Subroto, Senayan, Tanah abang, Jakarta, Indonesia. Observasi ini dilakukan dengan cara mengunjungi museum, mengamati objek- objek secara langsung dan mendokumentasikan objek pengamatan tersebut.

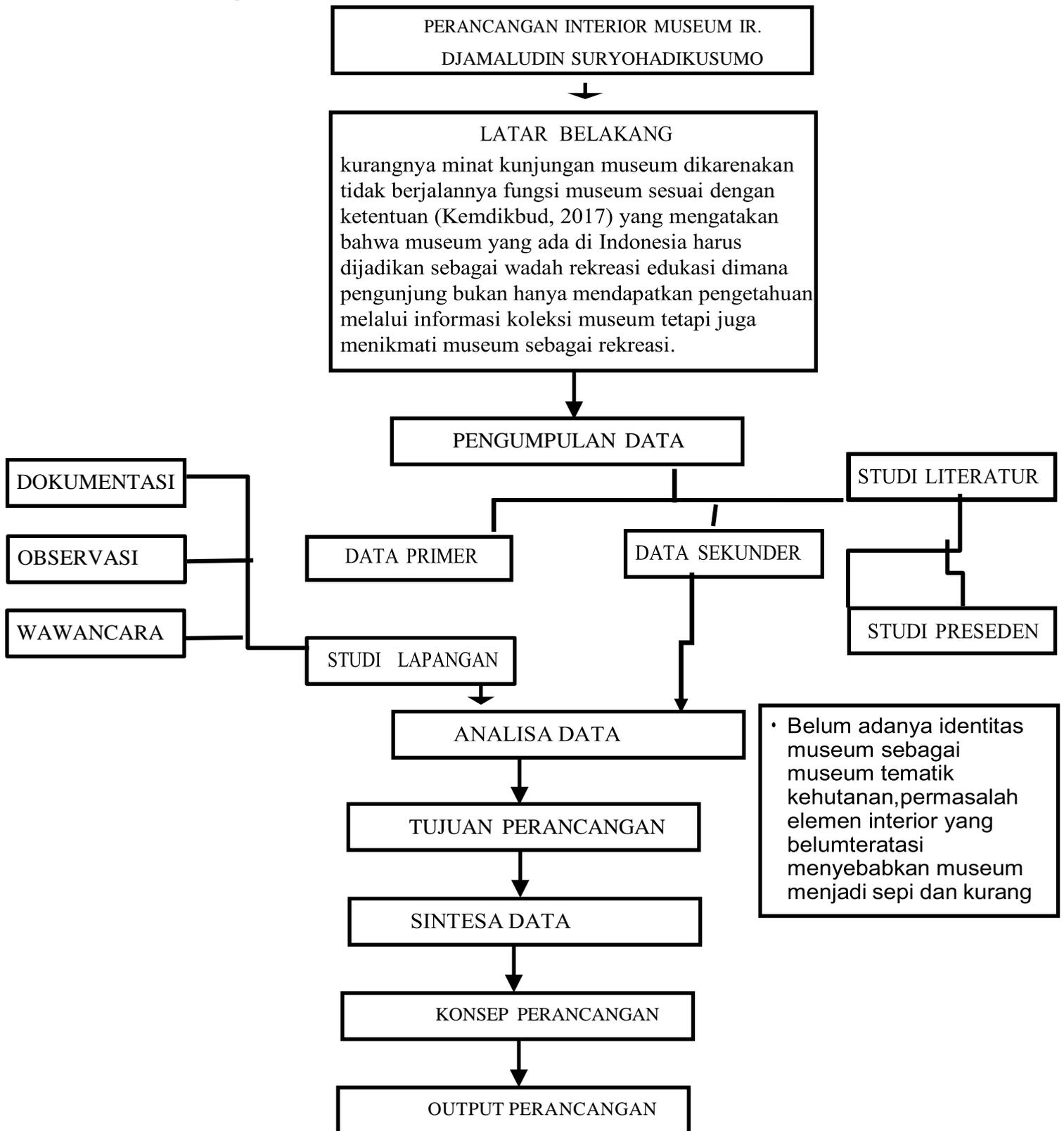
- b. Wawancara

Dalam penugasan proyek perancangan ini menggunakan metode wawancara untuk mengetahui informasi secara lisan langsung dari narasumber terkait dengan obyek penelitian. Pada wawancara ini Penulis mewawancarai narasumber yang telah bekerja sejak tahun 2012 yaitu Ibu Yulianti Fajar Wulandari yang berjabatan sebagai pengelola museum dan perpustakaan.

- c. Dokumentasi

Aritkunto (2006:231) menyebutkan bahwa dokumentasi ialah kegiatan mencari data mengenai variable yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, agenda, dan sebagainya. Pada tahap dokumentasi yang dilakukan ialah mengambil dokumentasi visual museum.

1.9 Kerangka Berfikir



Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

1.10 Sistematika Pembahasan

BAB I Pendahuluan

Berisi tentang latar belakang permasalahan perancangan, tujuan perancangan, batasan perancangan, Permasalahan, identifikasi masalah, tujuan, metodologi perancangan, sistematika pembahasan dan kerangka berpikir.

BAB II Tinjauan Pustaka

Bab ini berisi tentang kajian tinjauan fungsi, tinjauan tema, standarisasi pada museum

BAB III Tema dan Konsep

Pada bab ini berisi tentang Studi banding museum, studi komparasi,site bangunan

BAB IV Tema dan Konsep

Berisi tentang tema dan konsep yang akan digunakan dalam proyek perancangan museum

BAB V Kesimpulan dan Saran

Berisi tentang kesimpulan dan saran-saran untuk masyarakat/lembaga terkait.

DAFTAR PUSTAKA

Pada Daftar pustaka berisi tentang referensi- referensi yang digunakan selama penyusunanlaporan