

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Saat ini, kemajuan teknologi berbasis teknologi telah berkembang dengan pesat, sehingga menghasilkan era digital. Pada era digital ini mengubah kehidupan manusia menjadi lebih mudah, efisien dan cepat. Digitalisasi merupakan sebuah perubahan jenis berbagai informasi seperti teks, suara, video, visual, dan lainnya. (Machekhina, 2017).

Digitalisasi terjadi pada bidang informasi, komunikasi, ekonomi, Kesehatan industry, Pendidikan, serta seni. Segala informasi dapat diakses melalui media digital tanpa mengenal waktu. (Pratama, 2015). Dalam bidang seni dan desain, salah satu contoh yang sudah terlihat eksistensinya dalam perkembangan teknologi ini adalah museum. (Yendra, 2018).

Menurut Peraturan Pemerintah Nomor 66 Tahun 2015, museum berfungsi melindungi, mengembangkan, memanfaatkan, dan mengomunikasikan koleksi kepada masyarakat. Sebagai lembaga yang menyimpan, merawat, dan memanfaatkan benda bersejarah, seni, serta ilmu, museum menyelenggarakan pameran untuk mendidik masyarakat. Sedangkan menurut Douglas A. Allan, museum adalah lembaga yang memelihara dan memamerkan benda bernilai budaya dan ilmiah untuk penelitian, pendidikan, dan hiburan. Fungsi utamanya adalah memajukan pengetahuan, pendidikan, dan menyediakan tempat rekreasi. Dengan demikian, museum tidak hanya memamerkan koleksi, tetapi juga mendukung pendidikan, penelitian, dan hiburan.

Sebagai tempat yang berisi koleksi budaya, museum seharusnya memiliki fasilitas sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini, agar mampu menarik minat Masyarakat untuk lebih banyak belajar tentang budaya dan menciptakan rasa menyenangkan di dalam museum. Dengan terdapatnya fasilitas teknologi, bukan hanya koleksi yang terdapat pada museum saja yang terjaga keamanannya, namun dapat memaksimalkan display koleksi dan meningkatkan informasi koleksi menjadi lebih interaktif dan menarik bagi pengunjung museum. (Jurnal Kridatama Sains dan Teknologi, 2023)

Pada Indonesia sendiri, terdapat salah satu lembaga tertua di Indonesia, yaitu PT Pos Indonesia. Lembaga ini memiliki sejarah panjang dalam memberikan layanan pengiriman yang terpercaya. Seiring dengan perkembangan zaman, di era digital saat ini PT Pos Indonesia menunjukkan komitmen kuat untuk bertransformasi dan

beradaptasi di tengah pesatnya perkembangan teknologi digital. Salah satu inisiatif yang di usung adalah komunitas Pos Crossing, dimana komunitas tersebut mengajak masyarakat untuk mengirimkan kartu pos berisi pesan damai dan kreativitas. Ini menegaskan bahwa surat-menyurat tetap memiliki tempat di hati masyarakat.

PT Pos Indonesia sendiri memiliki sebuah museum, khususnya di Bandung, yaitu Museum Pos Indonesia. Terletak pada Jalan Cilaki No. 73 Bandung, Jawa Barat. Museum ini berdiri sejak zaman Hindia Belanda, pada tahun 1933. Museum Pos Indonesia memiliki ribuan koleksi perangko dari penjuru dunia. Selain itu ada juga benda pos, seperti timbangan surat dan sepeda pak pos. Museum Pos Indonesia juga menyimpan berbagai surat raja-raja Indonesia, serta pakaian dinas dan peralatan pos dari zaman kolonial hingga saat ini.

Berdasarkan hasil data dari penyebaran kuesioner kepada pengunjung Museum Pos Indonesia, kesimpulan yang didapat adalah 60% dari 25 responden merasa Museum Pos Indonesia terlalu kecil, menunjukkan kebutuhan akan ruang yang lebih luas. Terdapat perbedaan pendapat mengenai alur dan peletakan ruang museum, yaitu merasa bingung dan tidak bingung. Mayoritas responden menilai display koleksi terawat, namun beberapa memberikan komentar negatif seperti tidak teratur, membingungkan, dan monoton. Kebosanan pengunjung disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain informasi koleksi kurang terlihat, desain ruang monoton, dan storyline museum belum terlihat. Museum yang diharapkan pengunjung adalah museum yang nyaman, edukatif, dan unik, serta menyediakan tempat berfoto yang bagus. Fasilitas yang paling diharapkan pengunjung adalah audio visual, diikuti oleh cafe/restaurant, dan mushola. Desain museum yang paling disukai pengunjung adalah gambar yang menunjukkan preferensi terhadap desain museum penuh dengan teknologi.

Mayoritas responden berpendapat bahwa museum yang menarik adalah museum yang informatif serta menyenangkan. Museum menyenangkan yang dimaksud oleh responden adalah museum dengan penambahan elemen interaktif dan teknologi seperti VR/AR untuk menciptakan museum yang lebih menyenangkan dan informatif sesuai harapan pengunjung.

Setelah melakukan wawancara kepada pengelola Museum Pos Indonesia, pengelola ingin memperluas ruang dan menambah fasilitas museum seperti ruang audio visual dan memperjelas storyline yang disampaikan. Museum ingin menghadirkan program edukasi yang lebih interaktif dengan koleksi yang berbau digital, seperti audio visual yang berfungsi untuk memberikan informasi umum tentang

museum sebelum pengunjung mengeksplorasi objek pameran, membantu pengunjung untuk mengenal dan memahami konten museum. Harapan dari pengelola museum sendiri adalah Museum Pos Indonesia sebagai pusat edukasi, informasi dan kesenangan untuk pengunjung.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka diperlukan suatu perancangan baru Museum Pos Indonesia yang dikemas secara interaktif dengan kemajuan teknologi saat ini, bertambahnya fasilitas sesuai dengan keinginan pengelola museum, memberikan informasi dan meningkatkan kesadaran masyarakat akan Museum Pos Indonesia.

1.2 IDENTIFIKASI PERMASALAHAN

Setelah dilakukan analisis mengenai Museum Pos Indonesia, terdapat beberapa alasan mengapa perancangan Museum ini menggunakan new desain, diantaranya :

- a. Penyampaian storyline pada Museum belum diperhatikan.
- b. Berdasarkan hasil wawancara terhadap pengelola museum, Museum Pos Indonesia ingin menambah dan memperluas fasilitas museum seperti ruang audio visual dan menghadirkan program edukasi interaktif terhadap koleksi museum.
- c. Berdasarkan hasil analisis dari layout yang akan digunakan, terdapat banyak jendela yang membuat cahaya matahari masuk terlalu banyak ke dalam ruang. Hal ini akan membuat ruang menjadi lebih panas dan keamanan koleksi terganggu.

1.3 RUMUSAN PERMASALAHAN

Berdasarkan identifikasi masalah yang sudah ada sebelumnya, maka rumusan masalah dari perancangan ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana merancang Museum Pos Indonesia dengan memperhatikan storyline yang disampaikan pada koleksi museum?
- b. Bagaimana cara memperluas dan menambah fasilitas museum seperti ruang audio visual dan merancang Museum Pos Indonesia dengan desain yang interaktif dan teknologi terkini?
- c. Bagaimana cara merancang Museum Pos Indonesia dengan layout denah yang terlalu banyak dimasuki cahaya matahari?

1.4 TUJUAN DAN SASARAN PERANCANGAN

Tujuan dari perancangan baru Museum Pos Indonesia ini adalah untuk memperluas dan menambah fasilitas museum, memperjelas storyline museum yang ingin disampaikan kepada pengunjung, dan dapat membuat museum yang lebih

interaktif dan informatif terhadap pengunjung. Hal ini juga digunakan untuk mengurangi rasa bosan saat memasuki museum dan dapat belajar sejarah Pos Indonesia dengan rasa yang menyenangkan.

Sasaran dari perancangan baru Museum Pos Indonesia ada tiga, yaitu :

- a. Merancang Museum Pos Indonesia dengan desain yang interaktif dan teknologi terkini untuk memudahkan pengunjung menyerap informasi dan mendapatkan suasana baru.
- b. Penambahan fasilitas museum seperti ruang audiovisual dan perpustakaan.
- c. Merancang Museum Pos Indonesia dengan mengurangi cahaya matahari yang masuk pada denah.

1.5 BATASAN PERANCANGAN

Dalam perancangan baru Museum Pos Indonesia ini, berikut batasan perancangan yang telah ditetapkan :

Lokasi perancangan berada di JL. ABC, Kecamatan Sumur Bandung, Kota Bandung, Jawa Barat

- a. Luasan tapak sebesar 3557 m²
- b. Batasan perancangan Museum Pos Indonesia lantai 1 dan 2 dengan ruangan lobi, cafe, audiovisual, ruang pameran masa kerajaan, ruang pameran masa penjajahan, ruang pameran masa kemerdekaan, dan ruang simulasi pos. Total luas perancangan sebesar 1208 m².

1.6 METODE PERANCANGAN

Tahapan metode perancangan yang digunakan untuk perancangan baru Museum Pos Indonesia sebagai berikut :

- a) Pengumpulan Data. Pengumpulan data dilakukan melalui Wawancara, studi lapangan dan observasi. Disamping itu dilakukan juga pengumpulan data sekunder dengan studi pustaka literature pada jurnal, artikel, maupun buku yang terkait dengan permasalahan yang ada.
- b) Observasi. Menurut Devi (2022), observasi merupakan sebuah kegiatan mengumpulkan informasi tentang pengguna dan kondisi saat ini pada perancangan yang sedang dilakukan. Melakukan pengamatan langsung pada objek yang dirancang dengan menggunakan alat bantu seperti alat pencatat dan alat perekam foto. Observasi merupakan pengumpulan data yang memperhatikan sifat dan aktivitas pengguna yang dilakukan saat sedang mengunjungi sebuah museum.

Hasil observasi ini dapat menjadi salah satu pertimbangan dalam menentukan cara display, penyampaian informasi koleksi, serta konsep ruang pada perancangan.

- c) Studi lapangan. Studi lapangan dilakukan sebagai pembandingan antara museum satu dengan yang lainnya. Lalu melalui perbandingan tersebut dapat mengetahui kekurangan dan kelebihan sebuah museum yang dapat menjadi pertimbangan dalam merancang museum yang sesuai dengan konsep yang telah dipilih.
- d) Dokumentasi. Dokumentasi dilakukan untuk mendukung data-data yang dikumpulkan melalui observasi dan studi lapangan. Dokumentasi dapat berupa foto, video, dan rekaman suara.
- e) Studi Literatur. Studi literatur digunakan untuk mencari data valid yang berhubungan dengan masalah serta konsep yang terdapat pada perancangan. Data yang dikumpulkan dapat berupa buku, jurnal, artikel, berita, dan lainnya dengan informasi yang jelas.

1.7 MANFAAT PERANCANGAN

a. Manfaat bagi Masyarakat

Perancangan baru Museum Pos Indonesia dapat memberikan manfaat edukasi bagi Masyarakat tentang Sejarah Pos Indonesia.

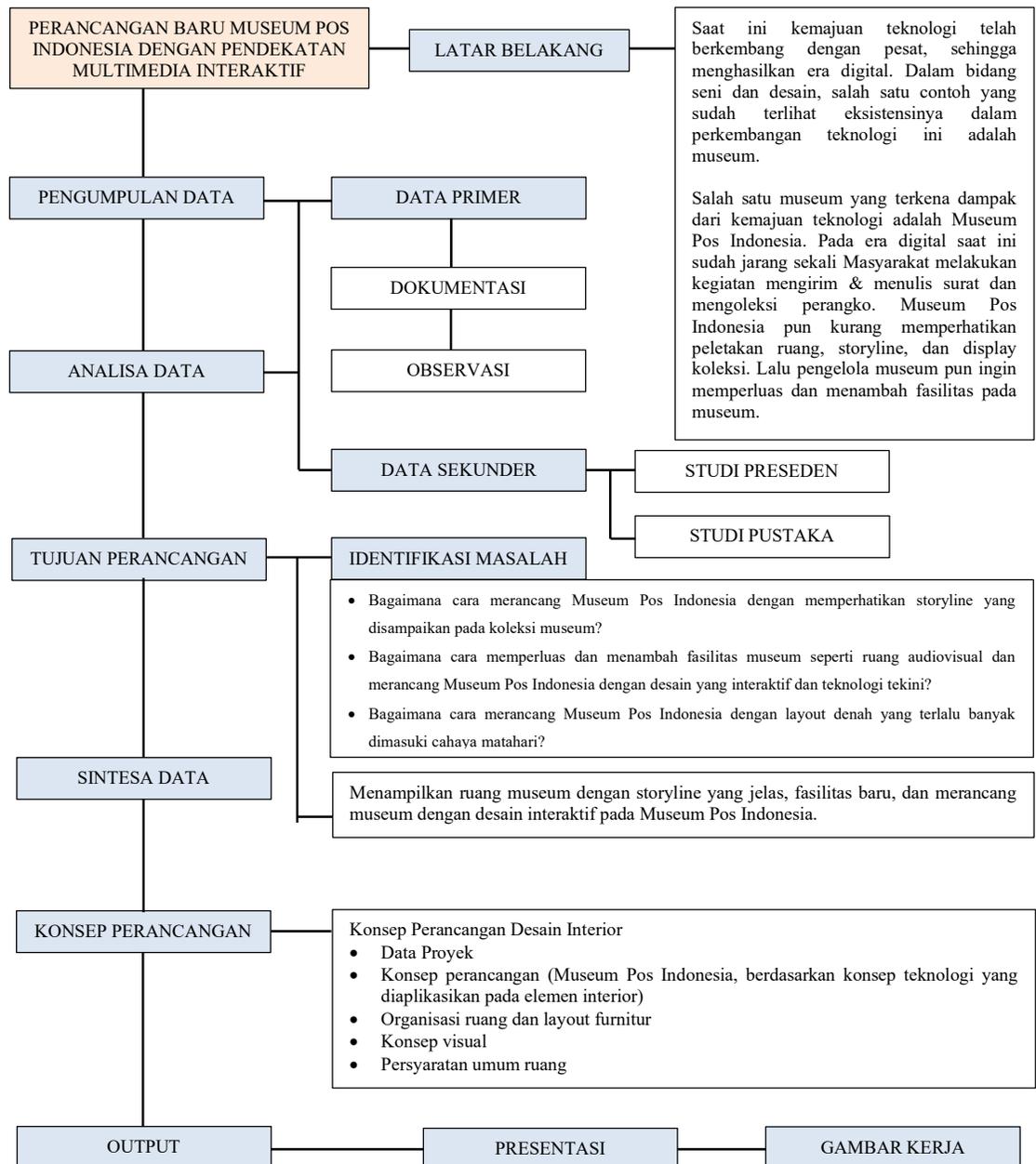
b. Manfaat bagi Museum Pos Indonesia

Perancangan baru Museum Pos Indonesia dapat meningkatkan minat Masyarakat untuk mengunjungi museum tersebut dengan desain yang baru. Hal ini akan menyebabkan menyebarnya informasi terhadap Sejarah pos di Indonesia.

c. Manfaat bagi Keilmuan Interior

Perancangan baru Museum Pos Indonesia dapat menjadi sumber informasi bagi keilmuan desain interior dalam mendesain sebuah museum yang dapat memberikan interaksi antara koleksi dengan pengunjung.

1.8 KERANGKA PIKIR PERANCANGAN



Tabel 1.1. Kerangka Pikir Perancangan

Sumber : Dokumentasi Pribadi

1.9 PEMBABAN LAPORAN TA

Pembaban laporan TA pada laporan ini antara lain sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Berisi uraian-uraian latar belakang pengangkatan perancangan baru Museum Pos Indonesia, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan dan sasaran,

ruang lingkup dan batasan masalah, manfaat perancangan, metode perancangan, kerangka berfikir, dan sistematika penulisan.

BAB 2 KAJIAN PUSTAKA DAN REFERENSI DESAIN

Berisi uraian-uraian mengenai kajian literatur mulai dari museum secara umum, serta kajian literatur mengenai pendekatan, analisa studi kasus bangunan sejenis, dan analisa data proyek.

BAB 3 DESKRIPSI PROJEK DAN DATA ANALISIS

Berisi uraian-uraian deskripsi proyek, data analisis proyek, dan data analisis studi banding.

BAB 4 TEMA DAN KONSEP IMPLEMENTASI PERANCANGAN

Berisi uraian-uraian tema perancangan, konsep perancangan, organisasi ruang, layout, bentuk, material, warna, pencahayaan dan penghawaan, keamanan dan akustik beserta pengaplikasiannya pada Museum Pos Indonesia.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

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