

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Sejak zaman pra kemerdekaan sampai sekarang, Indonesia dikenal sebagai negara yang kaya akan budayanya. Indonesia memiliki keragaman budaya yang setiap suku memiliki keunikan tersendiri yang tidak dimiliki oleh negara lain. Banyaknya keanekaragaman budaya dan suku di setiap daerahnya, munculah suatu kesenian yang melambungkan dan mencari khaskan asal daerahnya yang kemudian menjadi tradisi masyarakat setempat.

Dari banyaknya kesenian yang tersebar luas dari Sabang sampai Merauke, kesenian Jawa Barat menjadi salah satu bagian dari banyaknya kesenian di Indonesia. Pemilihan kesenian tradisional Jawa Barat ini didasari karena Jawa Barat merupakan Provinsi terbesar dan terpadat penduduknya di Indonesia. Dari banyaknya penduduk yang ada di Jawa Barat, tidak seluruhnya merupakan penduduk asli Jawa Barat melainkan juga banyak masyarakat pendatang yang bertujuan untuk mengadu nasib, menetap ataupun mengejar pendidikan. Dari banyaknya suku dan ras lain yang datang ke Jawa Barat, tentunya membawa kebiasaan-kebiasaan mereka entah berbaur modern ataupun tradisional. Dengan banyaknya pengaruh-pengaruh luar yang berdatangan maka lama-lama mulai tergeruslah ke khasan Jawa Barat, salah satunya dari segi keseniannya. Kesenian sebagai salah satu hasil karya manusia seringkali mempunyai nasib yang sama dengan manusia yang menciptakannya, tunduk kepada kaidah-kaidah. Apa yang pada masa lalu menjulang dengan gemilang, hari ini atau esok bisa saja pudar bahkan menghilang. Menurut berbagai sumber seperti yang terdapat pada buku yang berjudul Deskripsi Kesenian Jawa Barat, dikatakan bahwa “Jawa Barat memiliki kurang lebih 300 jenis kesenian yang tersebar di berbagai kota / kabupaten. Dari kurang lebih 300 jenis kesenian yang pernah hidup di Jawa Barat, sebagian diantaranya sedang berada di dalam kondisi sekarat awal,

sekarat akhir, dan bahkan ada yang sudah hilang sama sekali. Pasang surut tersebut dilatar belakangi oleh berbagai faktor, baik secara internal atau secara eksternal. Bisa jadi proses pewarisannya secara langsung berubah, di dalam kehidupan keluarga seniman, maupun juga di dalam kehidupan masyarakat luas”. Karena seni merupakan bentuk dari kebudayaan, dan kebudayaan adalah bagian yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan masyarakat, maka punahnya atau tenggelamnya suatu kesenian secara tidak langsung berkaitan dengan punahnya atau tenggelamnya ciri-ciri pribadi dari suatu kelompok masyarakat.

Di sisi lain, semakin terbukanya kehidupan masyarakat dengan dunia luar yang dicirikan dengan kemajuan transportasi dan komunikasi seperti internet, menjadikan dunia tanpa batas budaya. Budaya global yang dapat menggerus kelokalan yang dimiliki setiap etnik. Berbagai nilai barupun masuk sampai ke daerah-daerah terpencil. Padahal semua tahu, bahwa tidak semua nilai baru tersebut memiliki nilai positif. Jika masyarakat tidak mempunyai filter yang kuat, maka nilai-nilai baru tersebut tentunya dapat merusak nilai-nilai lama yang telah ada.

Dari faktor-faktor yang melatar belakangi hilangnya kesenian tradisional Jawa Barat tersebut, maka dibutuhkan sebuah gerakan maupun fasilitas yang dapat mewadahi atau melestarikan kesenian-kesenian tradisional Jawa Barat sebagai karya seni bangsa. Membantu program pemerintah dalam pelestarian kesenian tradisional Jawa Barat, maka dirancanglah sebuah Museum Kesenian Tradisional Jawa Barat yang diharapkan dapat memberikan edukasi maupun hiburan bagi masyarakat tentang pentingnya melestarikan warisan budaya.

Museum kesenian tradisional Jawa Barat ini mengusung konsep atau dikategorikan kedalam Edutainment Museum yang mana didalam museum kesenian tradisional ini bukan hanya memberikan sifat edukasi saja, melainkan memasukkan sifat hiburan yang mana dapat meningkatkan ketertarikan pengunjung dalam mempelajari isi museum.

Seperti yang telah diketahui, museum rata-rata masih memiliki permasalahan yang serupa yaitu timbulnya citra museum yang kaku dan

membosankan. Pengolahan desain interior museum yang kurang diolah merupakan salah satu permasalahan yang sering muncul didalam museum dan mengakibatkan museum sepi pengunjung. Masalah-masalah yang sering muncul pada museum antara lain, *display-display* yang kurang atraktif dan memiliki bentuk yang sama, dan tidak ada permainan bentuk untuk mengurangi tingkat kebosanan pengunjung. Selain itu permasalahan tentang pencahayaan, baik pencahayaan pada vitrin atau pencahayaan pada area sirkulasi hanya menggunakan lampu general saja. Setelah permasalahan tentang pencahayaan, permasalahan tentang penghawaan juga muncul pada beberapa museum. Penghawaan yang kurang diperhatikan dapat mempengaruhi tingkat kenyamanan pengunjung. Jika ruangan panas, maka pengunjung akan merasa kurang nyaman dan ingin bergegas untuk keluar.

Dari munculnya permasalahan-permasalahan tersebut, maka diperlukan suatu perancangan desain interior yang dapat memberikan solusi desain agar museum yang awalnya memiliki citra kaku dan membosankan berubah menjadi museum yang menyenangkan dan menghibur. Perancangan desain yang segar diharapkan dapat menarik pengunjung untuk datang ke museum dan menjadikan museum sebagai alternatif wisata yang mendidik dan menghibur.

1.2. IDENTIFIKASI DAN RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan bahwa dalam perancangan muncul beberapa permasalahan, antara lain :

1.2.1. Identifikasi Masalah

- a. Kurangnya penyediaan fasilitas yang memudahkan pengunjung berinteraksi langsung dengan objek pameran.
- b. Penataan display yang kurang interaktif menyebabkan pengunjung merasa bosan.
- c. Belum adanya fasilitas atau media informasi mengenai kesenian tradisional Jawa Barat yang memudahkan pengunjung dalam menangkap informasi.

1.2.2. Rumusan Masalah

- a. Penyediaan fasilitas apa sajakah yang dapat memudahkan pengunjung berinteraksi langsung dengan objek pameran?
- b. Bagaimanakah cara penataan display yang interaktif dan atraktif untuk menunjang minat pengunjung?
- c. Bagaimanakah cara mendesain interior museum kesenian Jawa Barat yang dapat memberikan informasi secara urut dari segi edukasi dan rekreasi?

1.3. TUJUAN DAN SASARAN PERANCANGAN

Dalam proses perancangan ini terdapat tujuan dan sasaran perancangan, yaitu sebagai berikut:

- a. Kurangnya penyediaan fasilitas yang memudahkan pengunjung berinteraksi langsung dengan benda koleksi.
 - Menyediakan area *live perform*.
 - Menyediakan fasilitas *interaction video*
- b. Merancang museum kesenian tradisional Jawa Barat yang memperhatikan display agar pengunjung tidak cepat merasa bosan.
 - Mengaplikasikan display yang atraktif dan interaktif dengan menyediakan area simulasi.
 - Mengaplikasikan teknologi interaktif disetiap perancangan.
 - Menggunakan audio visual disetiap koleksi dan menggunakan fitur-fitur yang mudah dimengerti pengunjung disegala usia.
- c. Merancang museum kesenian tradisional Jawa Barat yang memberikan informasi secara urut dan jelas.
 - Menciptakan alur museum berdasarkan jenis kesenian.

1.4. RUANG LINGKUP PERANCANGAN

Ruang lingkup dari proses perancangan ini yaitu membuat sebuah museum kesenian tradisional Jawa Barat. Museum ini berlokasi di daerah Bandung. Dalam proses perancangan ini, museum akan dikategorikan kedalam *Edutainment Museum* yang mana dalam pembelajarannya dilakukan dengan cara yang menarik, inovatif, kreatif, dan interaktif. Konsep *edutainment* ini tidak hanya bersifat mendidik tetapi juga bersifat menghibur.

Museum yang dikategorikan sebagai *edutainment museum* diharapkan dapat menarik pengunjung dan dapat membuat pengunjung merasa betah dan nyaman dalam menyerap informasi. Salah satu cara agar bisa menarik pengunjung yaitu dengan menambahkan suasana modern dan dikemas menggunakan teknologi modern yang simpel dan menghibur agar pengunjung merasa betah dan nyaman. Koleksi dari museum kesenian tradisional ini juga dibagi berdasarkan ukuran benda koleksi, ada yang berukuran kecil, sedang, dan besar.

Lokasi yang diambil juga merupakan lokasi yang strategis, yaitu terletak di pertigaan Jl. Sersan Bajuri dan Jl. Dr. Setiabudhi. Tapak pada jalan Dr. Setiabudhi berpotensi untuk dikembangkan sebagai sarana baru serta dapat dibuat menjadi *landmark* kawasan tersebut, menimbang dari bentuk ujung tapak yang membelah jalan Sersan Bajuri - jalan Dr. Setiabudhi, dimana kedua jalan tersebut sering dilalui kendaraan.

Ruang lingkup perancangan interior terdapat elemen - elemen interior seperti dinding, lantai, ceiling, dan furnitur. Selain itu juga terdapat aspek-aspek yang mendukung seperti konsep layout, warna, pencahayaan, penghawaan, keamanan, sirkulasi, penerapan material, penentuan *zoning – blocking*, dan konsep bentuk.

1.5. METODE PERANCANGAN

Metode perancangan yang digunakan dalam proses desain antara lain:

1.5.1. Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi sangatlah dibutuhkan saat akan melakukan perancangan agar dapat mengetahui secara langsung bagaimana kondisi lingkungan yang ada. Observasi dilakukan kepada objek yang berkaitan dengan perancangan interior yang diambil. Pengambilan objek observasi ini mengambil lebih dari satu museum untuk dijadikan studi banding agar data yang diperoleh lebih lengkap.

b. Wawancara

Melakukan wawancara dengan narasumber yang bersangkutan dan bidang yang terkait dengan interior maupun data teknis museum. Hasil yang didapat dalam proses wawancara dengan narasumber di rangkum dalam bentuk tulisan maupun sketsa.

Hasil wawancara yang didapat seperti teknis museum, sejarah museum, kebutuhan ruang, jumlah pegawai, sistem area pameran, isi dari area pameran, elemen interior di museum, dan perawatan benda koleksi.

c. Dokumentasi

Dokumentasi sangat diperlukan untuk mengumpulkan data. Dokumentasi ini bisa berupa foto, video, maupun perekaman suara. Teknik dokumentasi ini bertujuan untuk mendapatkan data secara lengkap dan dapat mengetahui situasi maupun kondisi dilapangan.



Gambar 1.5. Museum Indonesia TMII
(sumber : dokumentasi pribadi)

d. Studi Literatur

Studi literatur ini didapat dari berbagai sumber, seperti buku, majalah, internet, E-book, jurnal dengan kasus dan permasalahan serupa.

1.5.2. Menganalisis Data

Mengolah data yang telah didapat dari hasil survey data studi literatur lalu menguraikan, membedakan, memilah, mengklasifikasikan, mengelompokkan menurut kriteria tertentu yang kemudian dicari kaitannya. Dalam analisa ini akan mendapatkan permasalahan serta solusi dari data yang sudah diperoleh kemudian diolah menjadi perancangan.

1.5.3. Programming

Programming ini meliputi aktifitas manusia, kebutuhan ruang, besaran ruang, matriks, bubble diagram, zoning & blocking dan sirkulasi.

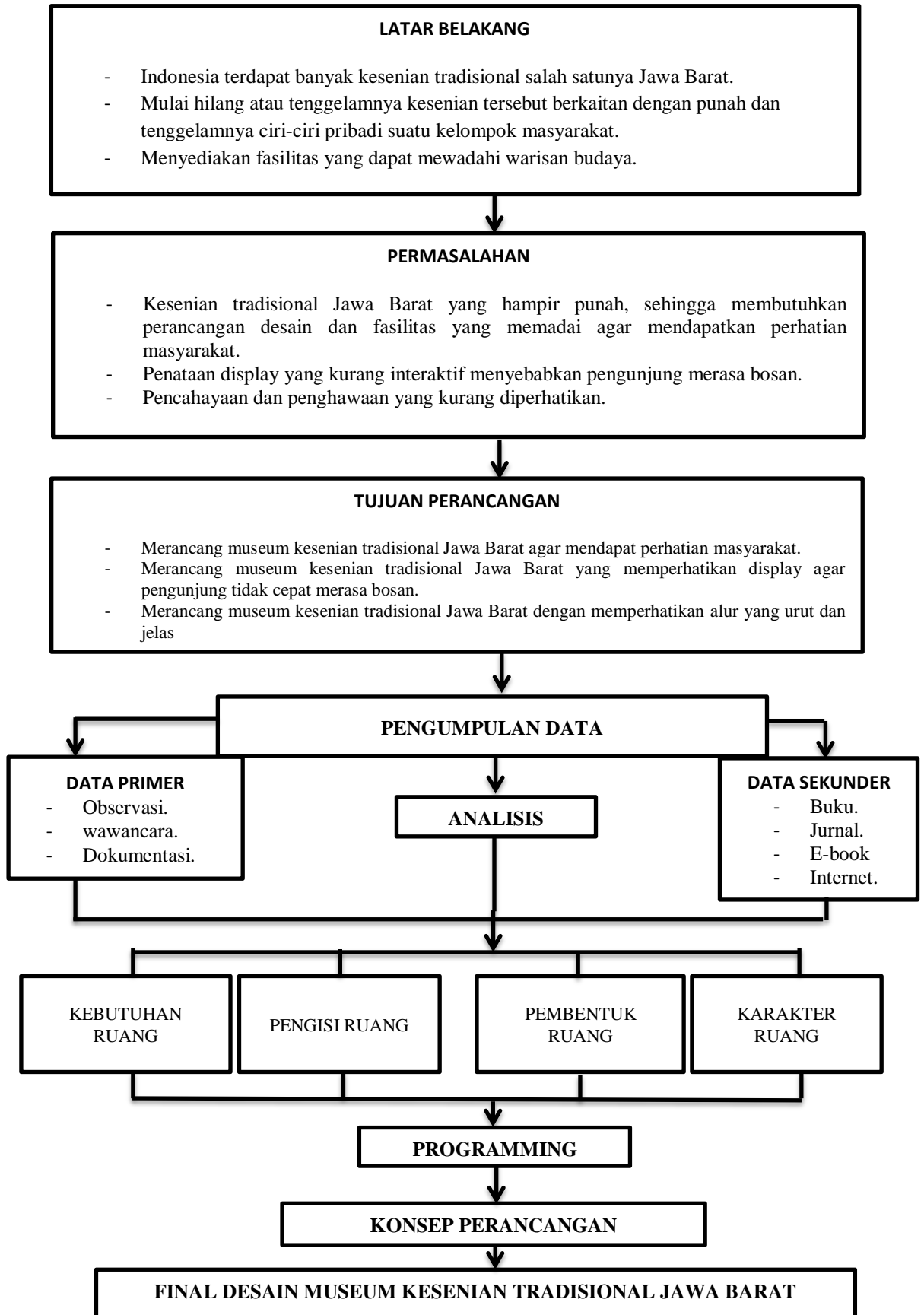
1.5.4. Konsep

Konsep didapat dari permasalahan yang muncul dari hasil survey. Konsep ini akan mengarahkan atau menjadi panduan dalam perancangan yang akan dilakukan.

1.5.5. Hasil Akhir

Setelah menjalankan metode-metode diatas, maka terbentuklah hasil akhir yang direncanakan yaitu hasil akhir dari perancangan interior museum kesenian tradisional Jawa Barat untuk menyelamatkan warisan budaya.

1.6. KERANGKA PERANCANGAN



1.7. SISTEMATIKA PENULISAN

Analisa Perancangan Interior Museum Kesenian Tradisional Jawa Barat ini dibuat dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

- **BAB I : PENDAHULUAN**

Menguraikan bagaimana latar belakang akan dilakukannya sebuah Perancangan Interior Museum Kesenian Tradisional Jawa Barat serta penjelasan mengenai identifikasi masalah dan rumusan masalah, tujuan, sasaran, serta metodologi yang akan digunakan dalam mengumpulkan data untuk kelengkapan informasi.

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

Menguraikan lebih jelas mengenai latar belakang Museum Kesenian Tradisional Jawa Barat dan didukung oleh teori-teori yang berhubungan dengan data yang diperlukan dalam penulisan laporan sehingga data yang digunakan oleh penulis jelas berdasarkan data yang konkrit dan dapat dipertanggungjawabkan.

- **BAB III : KONSEP PERANCANGAN DESAIN INTERIOR**

Menguraikan konsep perancangan dan tema perancangan yang akan diaplikasikan dalam desain. Dalam konsep perancangan ini meliputi organisasi ruang dan layout furnitur (termasuk program aktivitas dan fasilitas, zoning blocking, sistem sirkulasi, hubungan antar ruang, dan sebagainya). Selain itu terdapat juga konsep visual yang terdiri dari konsep bentuk, konsep material, dan konsep warna. Dan yang terakhir adalah persyaratan umum ruang yang terdiri dari pencahayaan, penghawaan, pengkondisian suara, keamanan, dan pengolahan furnitur.

- **BAB IV : KONSEP PERANCANGAN VISUAL DENAH KHUSUS**

Menguraikan konsep perancangan denah khusus yang telah dipilih. Pada bab ini lebih menekankan dan mendetailkan persyaratan teknis ruang dan penyelesaian elemen interior. Pada

bagian persyaratan teknis ruang terdiri dari sistem penghawaan, sistem pencahayaan, sistem pengkondisian udara, dan sistem pengamanan. Sedangkan untuk bagian penyelesaian elemen interior terdiri dari penyelesaian lantai, penyelesaian dinding, penyelesaian ceiling, dan penyelesaian furnitur.

- **BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN**

Berisi tentang kesimpulan perancangan yang telah dibuat dan menampilkan output yang diperoleh dari menganalisa dan mengolah data yang diperoleh dalam proses perancangan.