

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Gua Pawon dengan segala bentuk temuan prasejarah yang terkandung di dalamnya, begitu juga dengan lingkungannya bila di kaitkan dengan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2010 tentang Benda Cagar Budaya dapat dikatakan bahwa hal itu sangat tegas dinyatakan sebagai kawasan yang harus dilindungi dari segala bentuk pengrusakan yang pada akhirnya akan menghilangkan data-data yang dikandung oleh situs tersebut. Begitu juga dengan peraturan lain diluar kebudayaan yaitu Keputusan Menteri Pertambangan RI Nomor 1456 K/20/Men/2000 tentang pedoman pengelolaan kawasan karst, dimana kawasan Gua Pawon atau Gunung Pawon sangat memenuhi persyaratan sebagai wilayah konservasi dan masuk kedalam klasifikasi kars kelas I. Dalam hal ini Pawon dari segi peraturan hukum di tingkat nasional tidak hanya harus dilindungi secara arkeologi tetapi juga geologi.

Sejarah Gua Pawon dan danau Bandung purba berdasarkan hasil Riset serta survei lokasi yang dilakukan oleh A.C. De Yong dan G.H.R. Von Koenigswald di tahun 1930 hingga 1935, di Danau Bandung Purba ditemukan alat-alat budaya peninggalan masa lalu dari zaman Preneolitik dengan bahan obsidian, kalsidon, kwarsit, rijang dan andesit berupa anak panah, gelang batu, penyerut, batu asah hingga pisau. Sedangkan hasil ekskavasi di Gua Pawon pada tahun 2003 dan 2004, yang sekarnag menjadi objek wisata sejarah Sunda di Bandung ditemukan berbagai artefak berupa alat-alat tulang(spatula, lancipan), fragmen keramik, fragmen gerabah, dan sisa perhiasan yang terbuat dari gigi binatang dan juga gigi ikan yang mencirikan keberadaan situs purbakala tersebut di masa lalu. Dan hasil tersebut sangat jelas menegaskan bahwa Gua Pawon di Bandung Barat ini pernah dijadikan sebagai rumah alam atau tempat hunian oleh manusia Gua Pawon khususnya di zaman prasejarah di masa lampau.

Kondisi benda peninggalan sekarang yang masih ditumpuk pada sebuah rak display penyimpanan di Balai Arkeologi Bandung. Maka dari itu sarana untuk melestarikan benda-benda peninggalan manusia Gua Pawon belum menjadi perhatian utama. Selain itu perancangan Desain Interior dalam museum perlu diperhatikan dalam melindungi benda peninggalan bersejarah dari manusia

Pawon. Fungsi dari Museum Gua Pawon bertujuan sebagai sarana untuk menceritakan sejarah dari kehidupan yang pernah ada di Gua Pawon serta nilai historis contohnya seperti kehidupan dan kebudayaan manusia Pawon pada zaman dahulu. Sebagian masyarakat hal tersebut sangat menarik untuk diamati dan dipelajari namun apabila melihat kenyataannya saat ini banyak masyarakat yang kurang tertarik untuk mempelajari sejarah dari peninggalan nenek moyang baik itu bentuknya maupun ceritanya.

Oleh karena itu perlu di buat Perancangan Desain Interior museum yang memperhatikan serta melindungi benda peninggalan bersejarah dari manusia Pawon. Perancangan Interior museum sebagai fasilitas display barang peninggalan manusia Pawon tetap menyertakan suasana gua yang menggunakan bahan alam yang dipadukan dengan permainan pencahayaan supaya pengunjung tertarik untuk melihat display. Selain perancangan interior museum, yang perlu untuk diperhatikan yaitu tata letak dan sirkulasi ruang pameran terutama di zona koleksi museum gua pawon yang disusun berdasarkan *story line* (alur cerita) dari tahun ke tahun. *Story line* di museum Gua Pawon dibuat dengan menggunakan pendekatan tematik. Disusun berdasarkan gambaran tema-tema peristiwa penting tentang gua pawon. Sedangkan metode penyajian koleksinya menggunakan metode pendekatan diakronis yang menggambarkan tentang kehidupan dan kebudayaan yang pernah berlangsung di Gua Pawon pada masa lalu, karena pengunjung akan diajak untuk merasakan kembali suasana di Gua Pawon.

Belum adanya museum di Indonesia yang menjadi wadah atau sarana publik sebagai tempat untuk mendisplay benda bersejarah peninggalan Gua Pawon untuk sarana edukasi dari anak-anak, mahasiswa, hingga umum. Perancangan interior museum Gua Pawon ini merupakan alternatif desain yang perlu dilakukan secara periodik sebagai usaha untuk memberikan warna baru bagi pengunjung museum tanpa meninggalkan ciri serta identitas dari museum tersebut.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Belum tersedianya ruang untuk melestarikan benda-benda peninggalan Gua Pawon yang representatif.
2. Belum adanya ruang display untuk menyimpan dan memamerkan objek koleksi yang informatif dan tertata dengan baik.
3. Belum adanya media untuk menyampaikan sejarah Gua Pawon secara detail.

4. Belum tersedianya fasilitas objek koleksi Gua Pawon sebagai objek edukasi dan rekreasi.

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana mendesain ruang untuk melestarikan objek benda peninggalan yang representatif ?
2. Bagaimana mendesain ruang display untuk menyimpan dan memamerkan objek koleksi yang informatif dan tertata dengan baik?
3. Bagaimana menata media untuk menyampaikan sejarah dari Gua Pawon secara detail?
4. Bagaimana mendesain fasilitas edukasi dan rekreasi sebagai sarana informasi pembelajaran bagi pengunjung ?

1.4 Tujuan

Perancangan ini dilaksanakan dengan tujuan sebagai berikut:

1. Mendesain ruang yang representatif untuk melestarikan benda peninggalan.
2. Mewujudkan perancangan ruang display untuk menyimpan dan memamerkan objek koleksi yang informatif dan tertata dengan baik.
3. Memberikan solusi berupa desain media untuk menyampaikan sejarah Gua Pawon secara detail.
4. Menyediakan fasilitas edukasi dan rekreasi yang nyaman bagi pengunjung sehingga informasi mudah dipahami.

1.5 Ruang lingkup dan Batasan Masalah

1.5.1 Ruang Lingkup

Ruang lingkup yang akan dibahas dalam perancangan museum ini adalah ruang interior pada Perancangan Museum Gua Pawon yang berada di kawasan Kars Cipatat yang mencakup sirkulasi maupun penataan koleksi yang dimiliki museum berdasarkan storyline dan menyertakan suasana alam gua dalam interior museum. Dimaksudkan menyertakan suasana gua yaitu keseluruhan interior museum baik itu dari display koleksi hingga ruangan museum. Batasan perancangan ini mencakup luas bangunan 2134 m². Lahan yang tersedia pada kawasan gua pawon 4800m².

Objek Perancangan museum Gua Pawon :

Objek perencanaan di bagi menjadi dua kategori berdasarkan kategorinya :

1 Fasilitas Utama

Ruang lingkup dalam riset perancangan fasilitas utama sebagai berikut:

- Suasana ruangan yang akan diaplikasikan pada interior area display pameran koleksi museum akan memberikan suasana gua.

2 Fasilitas Pendukung

- Perancangan sirkulasi yang akan diaplikasikan pada area publik terkait dengan kelancaran dan keamanan benda koleksi, sehingga secara psikologi akan mempengaruhi privasi.

1.5.2 Batasan Masalah

Adapun rincian batasan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Perancangan interior museum dengan luas bangunan 2134 m².
2. Merancang display koleksi sesuai dengan suasana interior museum.
3. Merancang bagian interior museum sesuai dengan suasana gua.
4. Merancang interior museum dengan pendekatan diakronis kehidupan dan kebudayaan manusia Gua Pawon pada masa lalu.

Kajian dalam perancangan ini akan dibatasi oleh konseptual museum. Yang dimaksudkan tersebut adalah perancangan museum Gua Pawon didasarkan pada konsep kehidupan manusia purba yang hidup di Gua Pawon. Sehingga model bentuk dari perancangan museum Gua Pawon ini memuat tentang kisah-kisah manusia Gua Pawon.

1.6 Metode Pengumpulan data

Metode pengumpulan data yang diterapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1 Observasi langsung

Observasi dilakukan dengan pengamatan secara langsung terhadap kawasan situs Gua Pawon. Observasi dilakukan untuk mengumpulkan data lapangan serta menganalisa objek perancangan.

2 Metode Interview

Metode ini merupakan metode penulisan dan pencatatan langsung melalui pemberian pertanyaan secara lisan kepada pihak Balai Arkeologi, ahli museology, serta pelestari situs Gua Pawon.

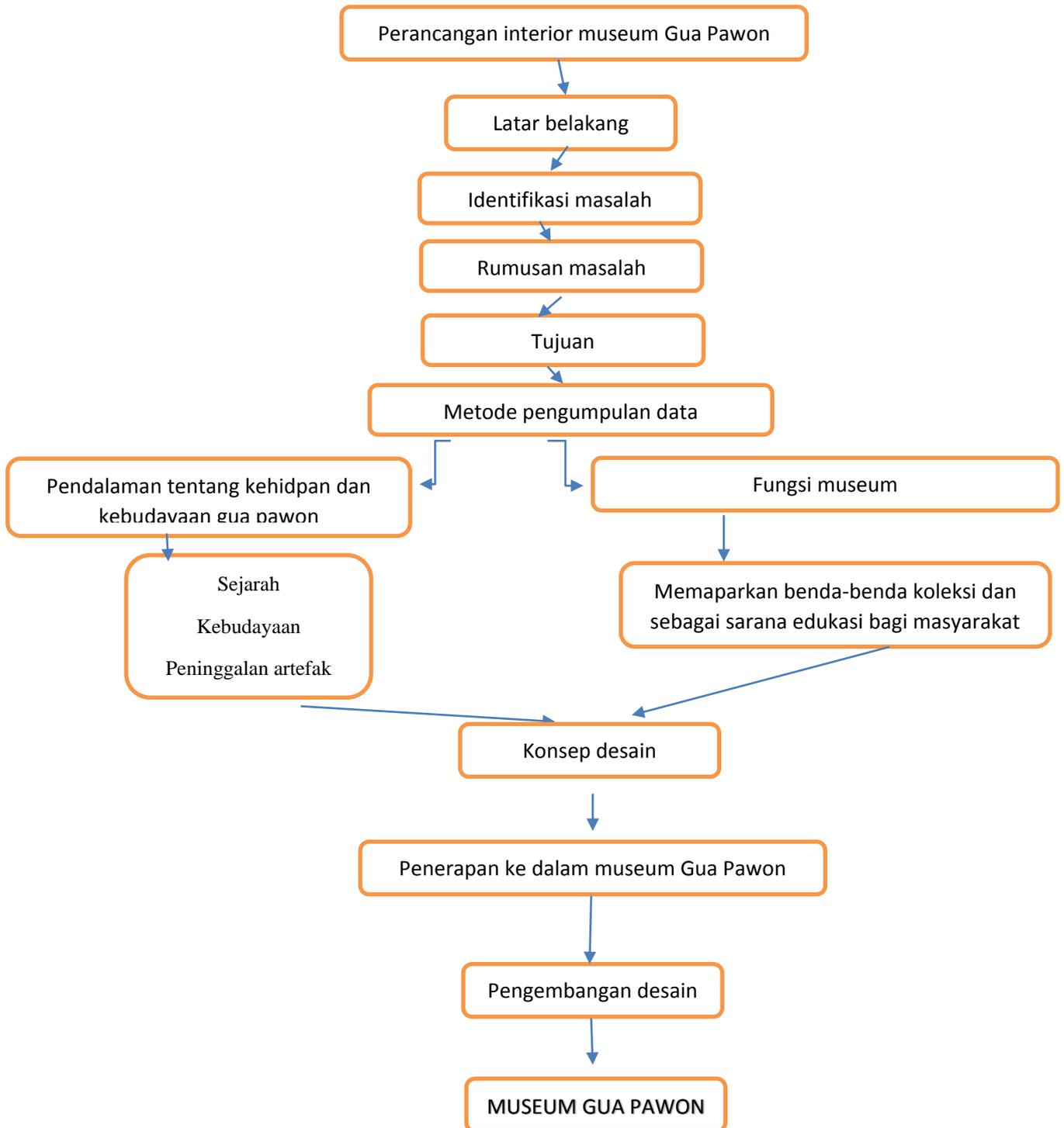
3 Metode Observasi Langsung

Metode observasi yaitu peneliti langsung mengamati seluruh kegiatan yang terjadi di lapangan, baik yang bersifat hanya sebagai pendukung penelitian ataupun yang berperan penting terhadap objek penelitian.

4 Metode Literatur

Metode ini merupakan metode pustaka dengan mencari informasi dari berbagai media yang berhubungan dengan penelitian, seperti internet, buku, jurnal serta data pendukung yang berhubungan dengan perancangan museum.

1.7 Kerangka Berpikir



Bagan 1.1 Kerangka Berfikir
Sumber: Analisa Penulis 2016