

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Museum merupakan sebuah bangunan yang menampilkan suatu benda maupun cerita bertujuan untuk dipamerkan lengkap dengan informasi yang ditujukan untuk masyarakat sekitar. Museum sejarah yang cukup relevan dalam pembelajaran, kerap kali dijadikan destinasi para sekolah untuk mengombinasikan kegiatan belajar para murid. Namun sejarah sendiri terkenal dengan pelajaran yang membosankan dan kurang diminati. Menurut Senoprabowo dan Hasyim, sejarah yang identik dengan rangkaian angka yang menuliskan urutan tahun terjadinya suatu peristiwa yang harus diingat agar dapat menyelesaikan dan menjawab pertanyaan ujian sekolah sehingga siswa menganggap hal ini pembelajaran yang membosankan dari pembelajaran yang menghafal. Pada kenyataannya, hal tersebut masih terjadinya pembelajaran yang membosankan dalam museum sejarah, dikarenakan para murid tidak memiliki minat terkait informasi yang disampaikan maupun motivasi belajar yang kuat, terutama jika pemaparan materi penuh dengan tulisan. Motivasi yang tepat akan menghasilkan pembelajaran yang optimal (Andeni & Hermita). Minat merupakan sebuah dorongan untuk seseorang agar melakukan sebuah kegiatan demi menghasilkan suatu hal bagi dirinya (Ratnasari, 2017).

Selain destinasi pilihan para sekolah, museum sejarah juga dapat dikunjungi oleh masyarakat umum. Sesuai dengan Peraturan Pemerintah Nomor 66 Tahun 2015 tentang museum, museum adalah lembaga yang berfungsi melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi, dan mengomunikasikannya kepada masyarakat. Sedangkan definisi museum sendiri menurut konferensi umum ICOM (*International Council Of Museums*) yang ke-22 di Wina, Austria, pada 24 Agustus 2007 menyebutkan bahwa museum adalah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, yang mengumpulkan, merawat, meneliti, mengomunikasikan, dan memamerkan warisan budaya dan lingkungannya yang bersifat kebendaan dan takbenda untuk tujuan pengkajian, pendidikan, dan kesenangan. Masyarakat umum

biasanya lebih tertarik untuk mengunjungi museum sebagai pengisi waktu luangnya jika museum tersebut memiliki nilai lebih seperti estetika ruang ataupun kegiatan yang menyenangkan. Sebuah koleksi ataupun barang dagangan dipajang pada sebuah ruang dengan nama ruang pameran, museum yang memiliki ruang pameran menarik pada penyajian materinya akan menarik pengunjung pula (Wicaksono Priyatmono). Kesan yang menyenangkan dapat didapatkan dengan memberinya peningkatan emosional dengan cara membuat ruangan dengan desain yang menghidupkan suasana (Zahra et al., 2024). Selain fasilitas, estetika juga mempengaruhi persepsi manusia untuk lebih tertarik mendatanginya (Trihanondo, Haryotedjo, dan Wiguna, 2017). Perancangan ruang publik harus didasari suatu yang paten agar mendapatkan dampak yang sesuai oleh pengguna dan visualisasi yang indah (Nanda et al.).

Salah satu museum yang sering kali menjadi destinasi bagi para sekolah dan penting untuk diketahui oleh masyarakat ialah Museum Monumen Perjuangan Rakyat Jawa Barat yang terletak ditengah ibukota Jawa Barat sendiri yaitu Bandung. Pada museum ini memiliki narasi bagaimana upaya para rakyat Jawa Barat berjuang dimasa lampau beserta beberapa bukti-bukti artefaknya. Museum ini memaparkan perjuangan Jawa Barat dimulai dengan abad ke-16 sampai dengan era kemerdekaan Indonesia. Namun pemaparan narasi dan bukti artefaknya masih terpisah menjadi beberapa ruang, seperti ruang peragaan, ruang informasi narasi yang dipenuhi dengan tulisan, diorama, dan artefak. Hal ini mengakibatkan terjadinya pengulangan alur sebab dari ke-empat ruangan yang terpisah tersebut memiliki inti informasi ataupun sejarah yang sama, hanya saja display penyampaian yang berbeda. Dengan adanya data wawancara dengan 3 orang guru dan 2 pemandu museum tersebut menjelaskan bahwa ketika menemani para murid berkeliling, akan lebih sulit menggiring mereka pada bagian yang lebih dominan tulisan dan minim gambar. Berbeda dengan yang menampilkan benda ataupun suatu gambar, mereka akan lebih memperhatikannya dan menanyakannya kembali yang padahal materi narasi sudah disampaikan sebelumnya. Kemudian menilai tampilan sebagai kesan yang pertama muncul untuk menarik minat dan perhatian merupakan bentuk manusia sebagai makhluk visual (Aisyah & Rinjani, 2018).

Adapun wawancara yang dilakukan dengan 5 orang pengunjung umum ketika museum sedang sepi mengatakan hal yang sama bahwa mereka merasakan sensasi menyeramkan yang dihasilkan melalui banyaknya patung yang dipajang sebagai peragaan busana. Didukung dengan adanya beberapa ruang yang memiliki pencahayaan yang remang secara merata dan adanya suara dari salah satu benda pameran yang menyerupai sirine, hal ini semakin membuat suasana yang lebih mencekam lagi. Sedangkan wawancara dengan beberapa staff museum menjawab mengapa memiliki pencahayaan berikut ialah, pencahayaan yang remang tersebut sengaja dibiarkan dan tidak berusaha untuk diganti agar mendukung suasana dramatis dari narasi. Sehingga, tujuan dari museum kurang optimal untuk para pengunjung umum yang datang perorangan atau datang dalam keadaan sepi. Hal ini dapat menyebabkan sulitnya para pengunjung untuk memahami pemaparan materi, sebab kurangnya kenyamanan psikologi.

Pada beberapa spot juga tidak digunakan sebagaimana mestinya ataupun dimaksimalkan, baik penataan maupun pemeliharannya. Ruang yang kurang dioptimalkan tersebut juga berpengaruh terhadap aktivitas pengguna yang menjadi mudah berantakan. Beberapa spot memiliki banyaknya jalur tanpa arah yang pasti sehingga pengunjung menjadi kurang terstruktur. Beberapa aspek yang dibutuhkan oleh sebuah museum diantaranya memikirkan sirkulasi bagi pengunjung yang baik, pemaparan informasi pameran sudah jelas, penampilan antar objek yang terorganisasikan dengan bentuk informatif untuk para pengunjung menikmati dan memahami karya yang menjadi penilaian kesuksesan sebuah museum selain cara merawat koleksinya (Salim, 2018).

Dengan adanya beberapa permasalahan di atas, dibutuhkannya perancangan ulang museum ini untuk membenahi ruang pameran agar menjadikan pembelajaran yang lebih optimal dengan penerapan pendekatan imersif. Bahwa pengguna mendapatkan pengalaman melalui interaksi stimulan terhadap lingkungan nyata dan virtual mengaplikasikan konten virtual dan lingkungan fisik untuk mendapatkan pengalaman persepsi pengguna dalam bentuk gambar, suara, ataupun rangsangan lainnya (Patria et al, 2023). Penggunaan pendekatan imersif ini akan meningkatkan pemakaian ruang yang lebih optimal sehingga tidak berulang dan penyampaian narasi

yang lebih menarik dengan mengupayakan suasana ruang yang menyerupai narasi agar sampai pada psikologi penggunanya yang menumbuhkan minat juga motivasi pembelajaran sehingga akan lebih mudah dipahami semua kalangan pengunjung terlebih anak sekolah untuk kepentingan proses pengetahuan mereka.

1.2 IDENTIFIKASI PERMASALAHAN

Berdasarkan analisis terkait bangunan yang akan dirancang, identifikasi yang ditemukan pada bangunan Museum Monumen Perjuangan Rakyat Jawa Barat meliputi :

- A. Kurang menariknya penyuguhan narasi yang didominasi dengan tulisan dan terpisah dengan bukti artefaknya, sehingga mengakibatkan penataan display yang kurang rapi, pengulangan narasi yang tidak membantu untuk lebih mudah memahami, dan tidak efisiennya pemakaian ruang yang sebetulnya dapat digunakan lebih optimal untuk ruang pameran
- B. Privasi kantor yang terganggu dikarenakan jalur pengunjung saat memulai memutar ruang pameran diawali dengan akses pintu auditorium yang berkoneksi langsung dengan kantor serta alur didalam ruang pameran mudah berantakan yang disebabkan oleh banyaknya jalur tanpa pembatas
- C. Terdapat furnitur tua yang sudah kumuh atau bahkan tidak berfungsi lagi menghasilkan kesan kurang baik untuk pengunjung

1.3 RUMUSAN PERMASALAHAN

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijabarkan, maka rumusan permasalahan dari perancangan adalah sebagai berikut:

- 1. Bagaimana merancang sebuah museum agar teknik penataan serta narasi yang menarik agar diminati dan mudah dipahami bagi para pengunjung?
- 2. Bagaimana menata ruang museum untuk menciptakan sebuah kesan imersif yang membuat lebih efektif dan optimal dalam pembelajaran?

1.4 TUJUAN DAN SASARAN PERANCANGAN

1.4.1 Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ulang interior Museum Monumen Perjuangan Rakyat Jawa barat ialah agar penyampaian narasi sejarah yang merupakan topik utama lebih efektif dan optimal serta mudah dipahami bagi seluruh kalangan pengunjung dengan pendekatan imersif. Pendekatan imersif tersebut akan melahirkan dampak psikologi bagi para pengunjung yang merasakan suasana ruang sesuai dengan narasi yang sedang dipaparkan.

1.4.2 Sasaran Perancangan

Untuk tercapainya tujuan tersebut, perancangan ini memiliki sasaran sebagai berikut :

1. Membuat suasana ruang dengan mengimplementasikan metode pendekatan imersif dalam teknik pembuatan suasana ruang yang menyerupai latar belakang maupun kejadian dalam narasi, sehingga menumbuhkan kesan pendalaman psikologi pengunjung dalam proses imersif itu sendiri yang membuat pengalaman lebih menyenangkan dan proses pembelajaran yang lebih mudah dipahami. Dibantu oleh dekorasi, pencahayaan, material, dan suara yang mendukung
2. Alur cerita yang diperjelas dengan narasi dan artefak yang ada agar lebih efektif untuk pemakaian ruang berisikan narasi
3. Memperbaiki alur aktivitas pengunjung yang lebih terstruktur serta jelas dengan menyusun ulang zoning blocking agar setiap sudut ruangan terpakai secara optimal dan menambahkan fasilitas yang kurang memadai

1.5 BATASAN PERANCANGAN

Objek desain kali ini merupakan sebuah museum khusus yang menyimpan sejarah

1. Museum ini dinaungi oleh Pemerintah Provinsi Daerah Jawa Barat yaitu UPTD Pengelolaan dan Kebudayaan Daerah Jawa Barat

2. Berlokasi Jl. Dipati Ukur No.48, Lebakgede, Kecamatan Coblong, Kota Bandung, Jawa Barat 40132
3. Memiliki luasan tanah seluas $\pm 72.040 \text{ m}^2$ dan luas bangunan $\pm 2.143 \text{ m}^2$
4. Perancangan menggunakan pendekatan imersif
5. Daftar ruang yang dirancang berada dalam satu lantai yang sama, meliputi:
 - a. Ruang pameran tetap 710 m^2
 - b. Ruang pameran temporer 70 m^2
 - c. Ruang auditorium kecil 30 m^2

1.6 METODE PERANCANGAN

Metode perancangan ini meliputi:

1. Penentuan objek perancangan
Mencari tahu beberapa objek yang dapat digunakan untuk dilakukannya perancangan, Kemudian objek saat ini yaitu Museum Monumen Perjuangan Rakyat Jawa Barat diambil berdasarkan beberapa latar belakang maupun permasalahan yang ditemukan pada bangunan eksisting
2. Perizinan
 - a. Perizinan pada museum untuk memakai museum sebagai objek perancangan Tugas Akhir
 - b. Perizinan untuk mendapatkan denah dan diizinkan untuk memakai denah tersebut dengan tujuan akademik
3. Studi pustaka dengan mencari standarisasi sebuah museum yang baik untuk melakukan observasi apakah eksisting yang ada sudah memenuhi standar dan mencari permasalahan terkait standarisasi. Serta menjadi acuan untuk dilakukannya perancangan yang sesuai
4. Pengumpulan data bangunan
 - a. Observasi melalui penglihatan visual dan pengalaman memasuki museum
 - b. Wawancara staff untuk pemenuhan informasi serta penempatan ruang yang ada dan keluhan yang mereka alami. Kemudian wawancara pengunjung untuk mengetahui pengalaman pengunjung dari banyak perspektif individu

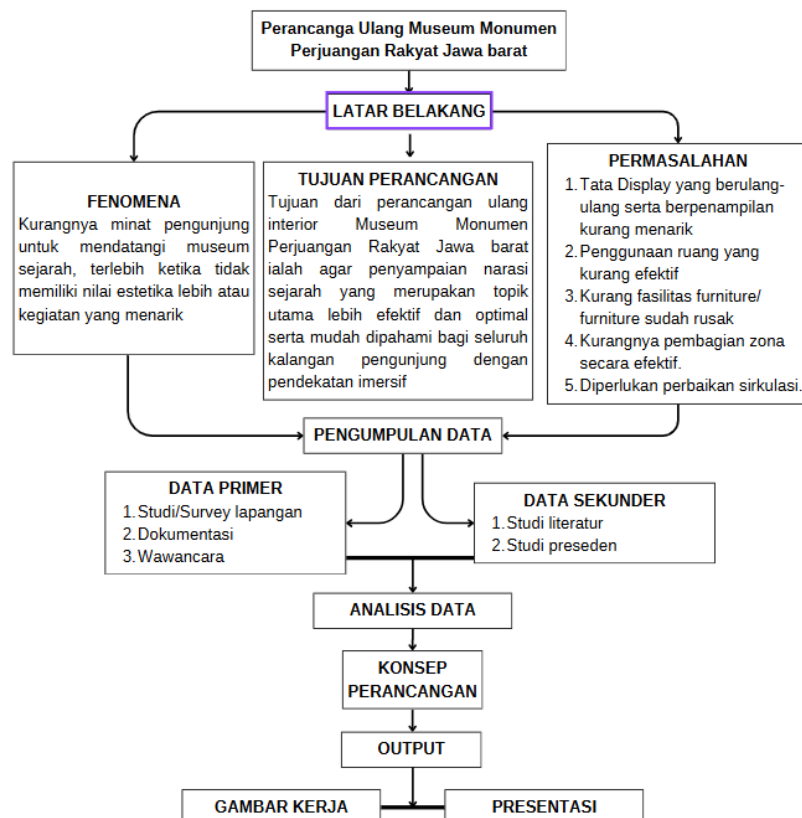
- c. Dokumentasi bangunan maupun kegiatan untuk memenuhi informasi untuk dilakukan perancangan yang sesuai
5. Analisis data
- a. Studi preseden dan studi banding untuk menjadikan referensi rancangan yang sesuai dengan pendekatan yaitu imersif, serta untuk merasakan pengalaman bagaimana mendatangi sebuah museum dengan konsep tersebut untuk diperkuatnya konsep

1.7 MANFAAT PERANCANGAN

Dengan adanya perancangan demikian, memiliki manfaat berupa :

1. Manfaat bagi pengunjung
Pengunjung akan lebih mudah untuk menerima informasi terkait sejarah melalui pengalaman menyenangkan berupa merasakan suasana ruang yang didapat dari imersi
2. Manfaat bagi penyelenggara
Dengan adanya perancangan ini akan membantu meningkatkan pengunjung sehingga akan menjadi manfaat bagi penyelenggara
3. Manfaat bagi keilmuan interior
Kontribusi dalam pengembangan dan pengimplementasian ruang edukasi yang lebih menarik dan menyenangkan pada ruang publik.

1.8 KERANGKA PIKIR PERANCANGAN



Gambar 1. 1 Kerangka Pikir Perancangan

Sumber : Data Pribadi

1.9 PEMBABAN LAPORAN TA

BAB 1 PENDAHULUAN

Berisi pendahuluan untuk memberikan persepsi atau gambaran umum mengenai objek yang dibahas mencakup latar belakang, identifikasi masalah, ruang lingkup, batasan masalah, metode perancangan, rumusan masalah, tujuan dan sasaran, manfaat, kerangka

BAB 2 KAJIAN PUSTAKA DAN REFERENSI DESAIN

Bab ini merupakan bagian yang menjelaskan teori teori yang diapakai pada perancangan. Dengan tujuan untuk mendukung argument penelitian serta

pemahaman yang komprehensif pada topik tersebut.

BAB 3 DESKRIPSI PROJEK DAN DATA ANALISIS

Bab ini menjelaskan secara rinci tentang proyek atau penelitian yang sedang dilakukan. Berisi data – data spesifik seperti Analisa site, programing, hasil wawancara.

BAB 4 TEMA DAN KONSEP IMPLEMENTASI PERANCANGAN

Bab ini membahas tentang tema dan konsep yang menjadi dasar dari implementasi proyek. Bab ini juga menguraikan gagasan yang dikembangkan pada bab sebelumnya diwujudkan dalam bentuk konkret.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Merangkum keseluruhan penelitian, memberikan kesimpulan, dan memberikan saran untuk penelitian selanjutnya.