

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Jakarta, ibu kota Indonesia, memiliki sejarah panjang sejak era kerajaan hingga modern. Bermula sebagai Sunda Kelapa (pelabuhan Kerajaan Sunda abad ke-14), namanya berubah menjadi Jayakarta setelah direbut Pangeran Fatahillah dari Kesultanan Demak pada 1527. Di abad ke-17, Belanda (VOC) menguasai wilayah ini dan mengganti namanya menjadi Batavia, sebagai pusat pemerintahan dan perdagangan Hindia Belanda. Pada 1928, Batavia menjadi titik pergerakan nasional, ditandai kongres pemuda kedua. Saat pendudukan Jepang pada tahun 1942, nama kota diubah menjadi Jakarta *Tokubetsu Shi*, lalu ditetapkan nama Jakarta pasca-kemerdekaan Indonesia pada tahun 1945 (Wibawana, 2023). Dengan sejarah yang begitu panjang dan kaya, Museum Sejarah Jakarta hadir untuk memperkenalkan perjalanan kota ini dari masa ke masa. Museum ini menjadi tempat bagi masyarakat untuk memahami bagaimana Jakarta berkembang, mulai dari sebuah pelabuhan kuno hingga menjadi metropolis modern seperti sekarang.

Museum Sejarah Jakarta berlokasi di Kawasan Kota Tua Jakarta memiliki peran besar dalam melestarikan dan mempromosikan sejarah Jakarta dan Indonesia, Gedung cagar budaya tipe A ini awalnya berfungsi sebagai Balai Kota Batavia (Stadhuis van Batavia), dibangun pada 1707 atas perintah Gubernur Jenderal Joan van Hoorn dan selesai pada 1710. Pada 1939, Yayasan Oud Batavia menginisiasi pendirian Museum Oud Batavia, yang kemudian berubah nama menjadi Museum Djakarta Lama pasca-kemerdekaan. Pada 1968, pengelolaannya diserahkan kepada Pemerintah DKI Jakarta, menandai awal pengembangannya sebagai pusat pelestarian sejarah seperti yang dikatakan oleh (Indrawan, 2022).

Museum Sejarah Jakarta, merupakan salah satu arsitektur kolonial, yang dilindungi oleh Undang-Undang Republik Indonesia No. 11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya, yang bertujuan menjaga keaslian, kelestarian, dan keberlanjutan nilai sejarah, ilmu pengetahuan, serta kebudayaan yang terkandung di dalamnya. Sebagai salah satu museum bersejarah utama di Jakarta, Museum Sejarah Jakarta menarik perhatian wisatawan lokal maupun mancanegara yang ingin memahami perjalanan panjang kota ini dari masa ke masa. Dalam lima tahun terakhir, jumlah pengunjung Museum Sejarah Jakarta mengalami fluktuasi yang dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk pandemi dan pemulihan sektor pariwisata. Pada tahun 2019, sebelum pandemi COVID-19,

museum ini mencatat jumlah pengunjung sebanyak 714.825 orang. Namun, selama masa pandemi dan pembatasan sosial, angka tersebut mengalami penurunan drastis. Setelah masa pemulihan, pada tahun 2022, jumlah pengunjung tercatat sebanyak 542.254 orang, menunjukkan peningkatan kembali dibandingkan tahun-tahun sebelumnya. Tren positif ini berlanjut pada tahun 2023, dengan jumlah pengunjung meningkat menjadi 615.607 orang. Namun Pada 2024, jumlah pengunjung tercatat sebanyak 270.227 orang. Jika dibandingkan dengan tahun-tahun sebelumnya, proporsi pengunjung mengalami perubahan. Pada periode 2019–2023, mayoritas pengunjung berasal dari kalangan dewasa. Sedangkan, pada 2024, persentase terbesar berasal dari anak-anak dan pelajar, mencerminkan meningkatnya ketertarikan generasi muda terhadap sejarah dan edukasi budaya.

Melalui penyebaran kuisioner kepada pengunjung Museum Sejarah Jakarta, 88% responden menilai fungsi edukatif dan rekreatif museum belum dikatakan optimal. Secara edukatif, museum mampu menyampaikan informasi sejarah secara efektif kepada pengunjung. Melalui pengamatan yang dilakukan pada pengunjung Museum Sejarah terdapat fenomena Di era digital, masyarakat lebih terbiasa dengan informasi yang disajikan dalam bentuk visual yang dinamis, interaktif, dan berbasis pengalaman. Sementara itu, di era yang saat ini serba digital museum sejarah mengandalkan penyajian secara statis. Lalu dilanjutkan oleh kurangnya narasi yang menarik, minimnya media interaktif, serta penyajian informasi yang masih bersifat pasif dalam bentuk teks panjang tanpa visualisasi yang memadai. Akibatnya, pengunjung, terutama generasi muda, kurang tertarik untuk memahami sejarah Jakarta secara mendalam, (Lord & Lord, 2002).

Sementara dari segi rekreatif, museum belum mampu menciptakan pengalaman yang nyaman dan menarik bagi pengunjung. Tata ruang yang masih kaku, minimnya zona interaktif, serta kurangnya elemen imersif membuat pengunjung merasa kurang terlibat dalam pengalaman berkunjung. Faktor lain seperti pencahayaan yang kurang optimal dan keterbatasan fasilitas pendukung juga turut memengaruhi kenyamanan dalam menikmati koleksi yang dipamerkan. Permasalahan ini didukung oleh penjelasan (Jiwane & Khan, 2021) pada jurnal *Interactive museums: empowering visitors engagement* bahwa, dalam desain museum modern, pameran interaktif semakin umum karena kemampuannya untuk meningkatkan keterlibatan pengunjung. Tren ini menunjukkan bahwa pendekatan pameran yang dinamis, dengan perpaduan elemen visual, auditori, dan sensorik, dapat menciptakan pengalaman pendidikan dan hiburan yang lebih efektif dibandingkan tampilan statis.

Oleh karena itu, didasari oleh jurnal (Haristianti, Sarihati, & Meirissa, 2021),

keberhasilan museum dalam memenuhi fungsinya sebagai ruang edukasi dan rekreasi tidak hanya bergantung pada koleksi yang dimiliki, melainkan juga sangat ditentukan oleh kualitas pengalaman ruang yang dihadirkan. Melalui *experience design* pada elemen visual, auditori, dan taktil, serta menyusun suasana ruang secara bertahap. Sehingga melalui perancangan ulang ini pengunjung dapat mengalami sejarah secara lebih utuh dan personal. Museum menjadi ruang yang bukan hanya dilihat, tetapi dirasakan mengubah cara kita memahami masa lalu melalui pengalaman yang menyentuh berbagai lapisan indera dan emosi.

1.2 IDENTIFIKASI PERMASALAHAN

Berdasarkan pemaparan data pada latar belakang, berikut merupakan identifikasi masalah yang ditemukan :

1. Fungsi edukatif belum optimal karena penyampaian informasi sejarah masih bersifat pasif dan kurang menarik, dengan dominasi teks panjang serta minimnya media interaktif seperti audio-visual atau elemen digital. Kurangnya narasi yang mengikuti tren yaitu pemaparan informasi mengenai pemaparan informasi yang masih pasif dan kurang menarik.
2. Minimnya pendekatan naratif yang menarik dalam penyajian sejarah, menyebabkan informasi tidak tersampaikan secara efektif, terutama bagi generasi muda yang terbiasa dengan format penyampaian yang lebih dinamis dan visual. Desain tata letak serta pencahayaan belum mendukung pengalaman dalam berkunjung secara maksimal.
3. Fungsi rekreatif belum mendukung pengalaman eksplorasi, karena museum masih minim zona interaktif, kurangnya elemen multisensori, serta terbatasnya ruang yang memungkinkan keterlibatan aktif pengunjung.
4. Desain tata letak serta pencahayaan yang kurang optimal, menyebabkan alur kunjungan terasa kaku, kurang mendukung eksplorasi yang nyaman, serta tidak cukup menonjolkan elemen koleksi yang dipamerkan.
5. Tantangan dalam konservasi bangunan cagar budaya, di mana keterbatasan perubahan fisik pada struktur bangunan membatasi inovasi dalam penyajian pameran dan fasilitas tambahan yang lebih modern.

1.3 RUMUSAN PERMASALAHAN

- a. Bagaimana mengoptimalkan fungsi edukatif, rekreatif, dan konservatif Museum Sejarah Jakarta agar lebih menarik dan efektif bagi pengunjung?

- b. Bagaimana merancang tata letak dan pola sirkulasi yang lebih efektif sehingga dapat meningkatkan kenyamanan serta memaksimalkan eksplorasi pengunjung dalam museum?
- c. Bagaimana mengintegrasikan elemen interaktif dan multisensori dalam museum tanpa melanggar regulasi konservasi bangunan cagar budaya, sehingga museum tetap menarik dan sesuai dengan perkembangan zaman?

1.4 TUJUAN DAN SASARAN PERANCANGAN

1.4.1 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan perancangan ulang dari proyek Museum Sejarah Jakarta di Jakarta adalah sebagai berikut:

- a. Menciptakan museum yang dapat dinikmati, dirasakan, dan dipahami oleh pengunjung melalui objek yang dipamerkan.
- b. Memberikan kenyamanan pada pengunjung saat mengelilingi museum.
- c. Memberikan suasana khusus pada tiap kategori area pameran.
- d. Menciptakan pengalaman emosional terhadap pengunjung.

1.4.2 Sasaran

Sasaran dari perancangan ulang pada proyek Museum Sejarah Jakarta adalah sebagai berikut :

- a. Memberikan pengalaman khusus untuk pengunjung.
- b. Memberikan informasi yang menarik serta edukatif pada pengunjung.
- c. Meningkatkan daya tarik pada museum.

1.5 BATASAN PERANCANGAN

Batasan perancangan yang ditetapkan dalam proyek ini bertujuan untuk mengarahkan fokus desain agar sesuai dengan tujuan dan lingkup penelitian. Berikut adalah batasan-batasan dalam perancangan, antara lain :

- a. Jenis bangunan museum ada bangunan cagar budaya.
- b. Objek yang akan dipamerkan pada Museum Sejarah Jakarta adalah koleksi dan juga artefak dari beberapa zaman sejarah, dengan luas bangunan 3293.66 m².
- c. Klasifikasi museum merupakan museum sejarah
- d. Perancangan ulang difokuskan pada narasi, sistem sirkulasi ruang, pencahayaan ruang, fasilitas display, penambahan area interaktif, serta elemen – elemen interior

pendukung lainnya.

- e. Perancangan interior yang akan dirancang meliputi lobi, area orientasi, area pameran lantai 1, dan ruang souvenir.

1.6 METODE PERANCANGAN

Dalam perancangan diperlukan metode-metode guna menjawab fenomena, isu, dan tema sehingga dapat diterapkan dalam perancangan ulang interior Museum Sejarah Jakarta. Terdapat beberapa tahapan dalam pengumpulan data, yaitu:

- a. Wawancara
- b. Observasi
- c. Studi lapangan dan survei
- d. Dokumentasi
- e. Studi Literatur
- f. Studi Banding
- g. Pengembangan Desain

1.7 MANFAAT PERANCANGAN

a. Manfaat bagi pengelola dan karyawan museum :

Memberikan efisiensi operasional berdasarkan pengoptimisasian sirkulasi dan juga desain yang lebih modern.

b. Manfaat Bagi Institusi Pendidikan

Memberikan sumber pelajaran yang selain edukatif, tapi juga interaktif yang dapat mendukung pembelajaran dari aspek pengalaman serta informasi sejarah.

c. Manfaat bagi Keilmuan Interior

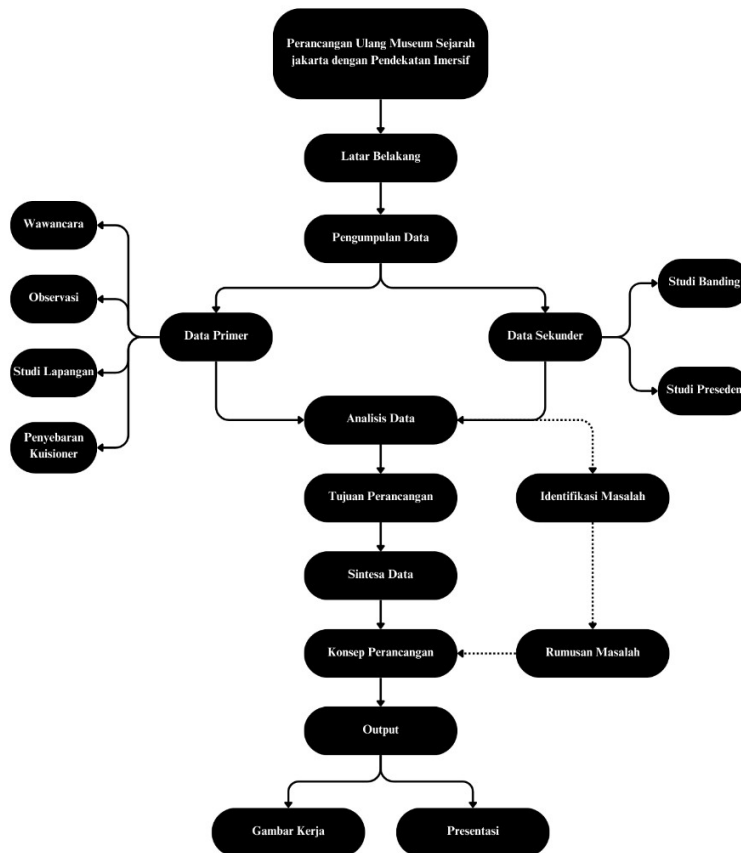
Memberikan penerapan mengenai eksplorasi dari kreativitas serta perkembangan zaman mengenai penerapan teknologi pada interior.

d. Manfaat bagi masyarakat umum

Memberikan fasilitas yang bukan hanya informatif tetapi juga interaktif.

1.8 KERANGKA PIKIR PERANCANGAN

Kerangka pikir perancangan memuat diagram alur pikir yg menjelaskan secara singkat mengenai latar belakang, permasalahan-permasalahan, tujuan perancangan, uraian metode perancangan dari kegiatan pengumpulan data, analisis setiap data, sintesis data, pengembangan desain sampai dengan hasil akhir desain serta garis panah evaluasi dalam proses desain.



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir
Sumber : Pribadi

1.9 PEMBABAN LAPORAN TA

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini membahas latar belakang permasalahan, rumusan masalah, tujuan dan manfaat perancangan, metode pengumpulan data, serta sistematika penulisan yang menjadi dasar penyusunan laporan tugas akhir ini.

BAB 2 KAJIAN PUSTAKA DAN REFERENSI DESAIN

Bab ini memuat kajian teori yang mendukung perancangan, termasuk pengertian museum, fungsi dan tipologi museum, pendekatan multisensori dalam desain interior, teori interaktivitas, serta studi literatur terkait pengalaman ruang dan desain berbasis narasi.

BAB 3 DESKRIPSI PROJEK DAN DATA ANALISIS

Bab ini menjelaskan kondisi eksisting Museum Sejarah Jakarta, mulai dari lokasi, konteks tapak, struktur bangunan, zonasi, organisasi ruang, sirkulasi, karakter ruang, hingga hambatan desain. Di dalamnya juga terdapat data pengunjung dan data koleksi yang dianalisis sebagai dasar penyusunan konsep perancangan.

BAB 4 TEMA DAN KONSEP IMPLEMENTASI PERANCANGAN

Bab ini memaparkan konsep utama perancangan yang mengusung pendekatan multisensori, serta implementasinya dalam tiga aspek: storyline, interaktivitas, dan visual. Bab ini juga menjelaskan tema desain, konsep aktivitas, zoning ruang, karakter visual, pencahayaan, material, dan sistem non-invasif yang digunakan dalam perancangan ulang museum.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan yang menjawab rumusan masalah berdasarkan hasil analisis dan konsep perancangan, serta saran yang dapat menjadi bahan pertimbangan pengembangan desain di masa depan.