

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pada era globalisasi saat ini Negara Indonesia turut mendapatkan tantangan untuk mempertahankan keberagaman lokalitasnya. Salah satunya adalah tantangan mempertahankan kebudayaan. Saat ini eksistensi kebudayaan sedang menurun di tingkat nasional (Nahak, 2019). Hal ini juga terjadi pada Provinsi Jawa Timur. Jawa Timur sendiri memiliki beragam kebudayaan karena secara tidak langsung telah ada sejak zaman Kerajaan Majapahit. Eksistensi kebudayaan di Jawa Timur menurun dengan dibuktikan pada dokumen RPJMD Jawa Timur. Buktinya seperti lemahnya data, informasi budaya, serta rendahnya minat budaya dan seni tradisional masyarakat. Padahal jika kebudayaan dapat untuk lebih dikembangkan eksistensinya dapat dimanfaatkan sebagai potensi pariwisata bagi Jawa Timur. Hal ini karena berdasarkan data dari Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Jawa Timur, jumlah kunjungan Wisatawan Indonesia tahun 2017 mengalami kenaikan 13,01% dan Wisatawan Manca Negara meningkat 11,62%. Dengan kunjungan budaya dan sejarah menduduki peringkat empat pada tujuan yang sering dikunjungi masyarakat.

Kunjungan budaya dan sejarah yang dimaksud salah satunya adalah kunjungan museum. Museum di Indonesia sendiri sudah bertambah dalam beberapa tahun terakhir. Tetapi ternyata Indonesia masih darurat akan jumlah museum. Menurut laman *tirto.id*, setelah dilakukannya riset jumlah museum di Indonesia tidak sebanding dengan jumlah penduduknya. Indonesia memiliki 439 museum dengan jumlah penduduk  $\pm$  250 juta jiwa, dibandingkan Amerika Serikat memiliki 35.000 museum dengan jumlah penduduk  $\pm$  320 juta jiwa. Provinsi Jawa Timur sendiri hanya memiliki 64 museum. Museum-museum di provinsi ini tidak satupun memiliki koleksi kebudayaan Jawa Timur secara lengkap. Dibuktikan dengan adanya Museum Ganesya yang hanya memiliki koleksi peninggalan sejarah dan wayang. Serta, Museum Mpu Tantular yang hanya memiliki koleksi batik, wayang, dan alat musik tradisional. Dari hal ini terlihat bahwa koleksi kebudayaan Jawa Timur belum terwadahi dengan baik

yang mana mengakibatkan keharusan masyarakat untuk tereduksi mengenai kebudayaan Jawa Timur menjadi tidak maksimal.

Seperti yang kita ketahui museum terus berupaya memberikan aktivitas edukasi, konservasi, dan rekreasi yang terbaik kepada masyarakat. Museum harus dapat menarik, informatif, serta mengedukasi masyarakat. Museum sendiri akan menarik jika area pameran dapat atraktif dan interaktif dengan pengunjung. Menurut (Banaim & Sarihati, 2019) suasana ruang museum juga sangat berpengaruh terhadap interaksi dan perilaku pengunjung. Sehingga dibutuhkan suasana ruang yang mendukung benda koleksi. Museum juga dapat lebih interaktif dengan adanya fasilitas pendukung yang mengajak pengunjung dapat aktif pada saat berada di museum, seperti adanya layar interaktif (Suyono, Sarihati, & Wulandari, 2019). Selain itu, museum juga dapat memberikan edukasi dengan cara yang menyenangkan melalui objek yang dipamerkan, sehingga membuat pengunjung memiliki pengalaman yang berkesan (Zein, 2020).

Berdasarkan fakta dan fenomena yang ada, maka dibutuhkannya Perancangan Museum Kebudayaan Jawa Timur yang menjunjung tinggi aspek edukasi, konservasi, dan rekreasi. Museum ini akan memberikan suatu *experience* kepada pengunjung agar dapat lebih mengenal dekat kebudayaan Jawa Timur. Museum ini juga akan lebih atraktif dan interaktif kepada pengunjung dengan disediakan fasilitas pendukung yang membuat pengunjung dapat ikut aktif saat berada di museum. Interior museum juga akan membuat alur sirkulasi dan penataan ruang pada museum berdasarkan kepentingan aktivitasnya. Selain itu, museum ini akan menerapkan lingkungan yang ramah bagi penyandang disabilitas. Perancangan desain interior yang lebih memberikan *experience* diharapkan dapat menarik pengunjung untuk datang ke museum dan lebih dapat mengenali, memahami, dan mempelajari kebudayaan di Jawa Timur.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Merujuk pada latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka identifikasi masalah dari perancangan baru Museum Kebudayaan Jawa Timur yang meliputi:

**a. Sistem pencahayaan**

Memberikan pencahayaan yang dramatis, pencahayaan ini akan memberikan dampak terhadap informasi dan pengalaman ruang pengunjung.

(Berkaitan dengan aspek pencahayaan, suasana ruang)

**b. Sistem display koleksi**

Memberikan sistem display vitrin dan pedestal yang aman dan berkarakter.

(Berkaitan dengan aspek ergonomi dan tata letak, estetika, pencahayaan, material, keamanan benda koleksi)

**c. Fasilitas interaktif**

Memberikan fasilitas interaktif yang dapat mendukung penyampaian informasi dan edukasi kepada pengunjung.

(Berkaitan dengan aspek suasana, pengalaman ruang)

**1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijabarkan, maka rumusan masalah dari perancangan Museum Kebudayaan Jawa Timur adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana sistem pencahayaan yang harus diterapkan agar dapat membentuk suasana ruang yang dramatis dan memberikan informasi kepada pengunjung?
- b. Bagaimana mendesain sistem vitrin dan pedestal yang informatif, aman, dan berkarakter?
- c. Bagaimana merancang fasilitas yang interaktif kepada pengunjung sehingga pengunjung dapat turut aktif dalam beraktivitas di museum?

**1.4 Tujuan dan Sasaran Perancangan**

**1.4.1 Tujuan Perancangan**

Tujuan dari Perancangan Interior Museum Kebudayaan Jawa Timur adalah untuk mewujudkan museum yang tidak hanya sebagai media edukasi dan pengembangan, tetapi juga bersifat rekreatif dan konservatif. Museum ini akan menerapkan aspek interaktif untuk mewujudkan suatu pengalaman ruang pada area pameran agar membuat pengunjung turut aktif di dalam museum dengan memperhatikan tema, konsep, serta

penggayaan. Selain itu, akan membuat interior museum memiliki alur sirkulasi dan organisasi ruang yang baik sesuai dengan kepentingan aktivitasnya.

#### **1.4.2 Sasaran Perancangan**

Sasaran dari perancangan Museum Kebudayaan Jawa Timur adalah sebagai berikut:

- a. Untuk menciptakan sarana interior yang membuat pengunjung teredukasi mengenai budaya Jawa Timur dengan memberikan *experience* saat berada di museum.
- b. Agar masyarakat semakin memahami pentingnya melestarikan dan mempelajari kebudayaan Jawa Timur;
- c. Memudahkan pengguna museum menangkap informasi dan menjalankan aktivitas di museum.

#### **1.5 Batasan Perancangan**

Batasan perancangan Museum Kebudayaan Jawa Timur ini pada:

- a. Objek desain pada lingkup provinsi, yang mana akan dinaungi langsung oleh Pemerintah. Berlokasi di Jl Candi, Sidoarjo. Pembagian area pada interior bangunan ini akan menyesuaikan dari hasil analisis kebutuhan ruang;
- b. Luasan tapak adalah 20.000 m<sup>2</sup> dan luas bangunan yang dirancang adalah 8.800 m<sup>2</sup> dengan pembagian bangunan yaitu tiga lantai dengan status proyek fiktif;
- c. Pendekatan yang diambil adalah pengalaman (*experience*).

#### **1.6 Manfaat Perancangan**

##### **a. Manfaat Bagi Masyarakat/ Komunitas**

Memberikan edukasi kepada masyarakat dan mendekatkan masyarakat dengan jati diri yaitu kebudayaan Jawa Timur, sehingga masyarakat sadar akan pentingnya pelestarian dan pengamalan kebudayaan Jawa Timur dalam kehidupan sehari-hari, yang mana akan bermanfaat bagi pelestarian budaya Indonesia.

### **b. Manfaat Bagi Institusi Penyelenggara Pendidikan**

Data hasil analisis dan pembahasan dapat dipergunakan sebagai referensi atau sumber yang terpercaya untuk lebih dapat dikembangkan lebih jauh lagi atau sebagai referensi dengan bahasan serupa.

### **c. Manfaat Bagi Keilmuan Interior**

Dapat mewujudkan perancangan Museum Kebudayaan Jawa Timur yang menerapkan konsep-konsep yang telah distandarisasi dan dapat dijadikan sumber referensi baru serta terpercaya bagi keilmuan interior, sehingga keilmuan ini dapat lebih berkembang.

## **1.7 Metode Perancangan**

Beberapa tahap pengumpulan data yang harus berhubungan langsung dengan objek terkait perancangan tidak dapat berjalan maksimal karena terhalang pandemi covid-19 yang sedang terjadi.

### **a. Wawancara**

Wawancara adalah salah satu metode yang digunakan untuk mendapatkan data yang valid guna memperlancar proses pendesainan hingga menghasilkan desain yang memenuhi standar dan kebutuhan. Wawancara ini dilakukan di Museum Ganesya. Wawancara dilakukan dengan *educator* dari Museum Ganesya, Malang. Wawancara ini membahas benda koleksi yang ada di museum guna untuk dijadikan inventarisasi benda koleksi yang mana hasilnya adalah inventarisasi benda koleksi yang muncul pada tabel benda koleksi.

### **b. Observasi**

Pengumpulan data dengan metode observasi dengan cara pengamatan atau mengamati dilakukan guna melengkapi data-data valid di lapangan. Observasi dilakukan di museum ganesya. Observasi yang dilakukan untuk mendapatkan inventarisasi benda koleksi. Selain itu, observasi dilakukan untuk melihat cara display benda koleksi yang akan digunakan untuk perancangan.

### **c. Dokumentasi**

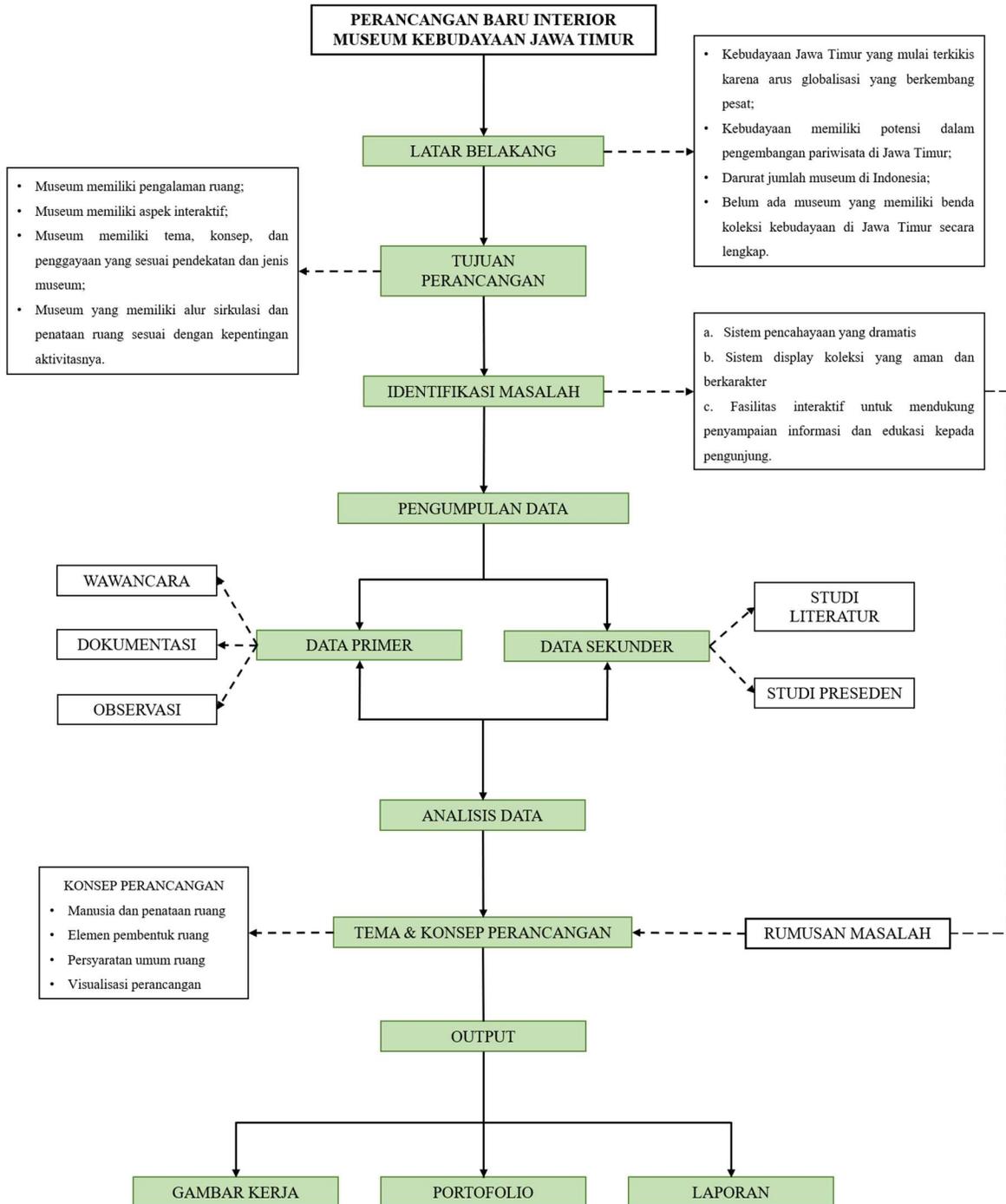
Dokumentasi dilakukan untuk mendokumentasikan hal penting yang berupa foto guna melengkapi data wawancara dan observasi. Dokumentasi dilakukan pada observasi guna memiliki bukti visual atau foto terkait dengan pengumpulan data benda koleksi yang akan digunakan pada perancangan.

### **d. Studi Literatur**

Menurut (Nazir, 2013) studi literatur adalah pengumpulan data yang mengumpulkan bahasan terkait objek yang diteliti. Dalam perancangan ini rujukan studi literatur berada pada objek studi banding, pedoman standar museum, jenis budaya Jawa Timur, serta aktivitas dan kebutuhan museum kebudayaan. Berikut adalah beberapa literatur yang didapatkan secara *online* dan *offline*:

- a. Literatur mengenai objek studi banding;
- b. Peraturan Pemerintah Nomor 66 Tahun 2015 Tentang Museum;
- c. Buku Human Dimension and Interior Space (Julius Panero dan Martin Zelnik);
- d. Modul Pengetahuan Tradisional dan Ekspresi Budaya Lokal Jawa Timur;
- e. Pengelolaan Koleksi Museum oleh Direktorat Museum, Direktorat Jendral Sejarah dan Purbakala Departemen Kebudayaan Dan Pariwisata.

## 1.8 Kerangka Berpikir



## **1.9 Sistematika Pembahasan**

Sistematika penulisan pada proposal ini antara lain sebagai berikut:

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Berisi uraian-uraian latar belakang dari perancangan interior *Museum Kebudayaan Jawa Timur*, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan dan sasaran, ruang lingkup dan batasan masalah, manfaat perancangan, metode perancangan, kerangka berfikir, dan sistematika penulisan.

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

Berisi uraian-uraian mengenai kajian literatur mulai dari manusia dan kebudayaan secara umum hingga khusus, serta membahas mengenai pendekatan desain.

### **BAB III : PROSES DESAIN**

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

### **BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN**

Berisi uraian-uraian mengenai tema dan konsep perancangan, pemilihan denah khusus, persyaratan teknis ruang, dan elemen interior.

### **BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN**

Merupakan bagian akhir dari penulisan laporan yang berisi tentang kesimpulan yang dapat diambil dan saran terkait perancangan.

### **DAFTAR PUSTAKA**

### **LAMPIRAN**