

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Museum Adityawarman adalah museum sejarah dan budaya Provinsi Sumatera Barat yang terletak di Kota Padang beralamat di Jalan Diponegoro No. 10 Kelurahan Belakang Tangsi, Kecamatan Padang Barat, Kota Padang. Berdiri di tengah lahan seluas 2,6 hektar, museum ini memiliki luas bangunan sekitar 2.855 meter persegi. Isi dari museum ini kebanyakan adalah koleksi benda sejarah dan budaya dari Suku Minangkabau dan terdapat juga beberapa koleksi benda sejarah dari Suku Mentawai yang berasal dari Sumatera Barat. Museum Adityawarman memiliki tujuan yaitu untuk menjadi tempat edukasi pengetahuan tentang sejarah dan budaya di Sumatera Barat. Selain banyak menyimpan berbagai benda-benda bersejarah, museum ini juga memiliki berbagai informasi sejarah yang kaya, sering digunakan untuk melaksanakan kegiatan penerbitan, seminar, pagelaran/lomba dan penyuluhan informasi budaya.

Museum Adityawarman dibangun dengan mengambil inspirasi arsitektur dari rumah bagongjong atau Rumah Gadang yang merupakan ciri khas gaya arsitektur tradisional Minangkabau. Tipe Rumah Gadang yang dipakai yaitu Gajah Maharam. Namun bangunan dalam tetap memakai tipologi museum, tidak mempunyai ruang-ruang seperti rumah gadang aslinya. Museum Adityawarman memiliki 6.246 koleksi benda pameran dengan berbagai jenis koleksi. Pada tahun 2018 dikelompokkan menjadi 10 jenis koleksi yaitu Geologika/Geografika, Biologika, Etnografika, Arkeologika, Historika, Numismatika/Heraldika, Filologika, Keramologika, Seni Rupa, dan Teknologika. Namun, tata letak benda pameran pada Museum Adityawarman masih belum jelas pengelompokkannya.

Pengunjung Museum Adityawarman didominasi oleh rombongan pelajar Sekolah Dasar. Selain rombongan pelajar Sekolah Dasar, pengunjung dari Museum Adityawarman merupakan wisatawan atau turis mancanegara yang berkunjung ke daerah Sumatera Barat, atau peserta seminar yang diadakan di Museum Adityawarman. Untuk penduduk lokal sendiri masih kurang berminat untuk mengunjungi museum. Padahal, jika kita lihat dari lokasi museum yang sangat dekat dengan objek wisata tepi laut yang sangat ramai dikunjungi, seharusnya mudah sekali penduduk lokal untuk datang ke museum. Salah satu faktor yang membuat kurangnya minat penduduk lokal untuk mengunjungi museum adalah kurangnya perawatan di Museum Adityawarman itu sendiri dari segi interior. Tidak kita pungkiri desain interior dari museum sangat berpengaruh pada pengunjung yang akan datang. Susunan dan desain interior dari museum ini terakhir di rombak pada tahun 2011. Interior dari museum ini masih sangat kuno dan kaku, sangat ketinggalan zaman. Inilah mengapa penduduk lokal memilih objek wisata lain yang lebih menarik.

Interior Museum Adityawarman dirasa masih belum optimal dari berbagai macam aspek. Dari segi alur museum, di museum ini banyak benda pameran yang masih terletak acak tidak sesuai kategorinya, dan tidak disusun berdasarkan ketentuan tertentu. Pencahayaan museum dan benda pameran pada Museum Adityawarman juga masih kurang baik, beberapa area sangat gelap dan benda pameran pada area itupun tidak diberi cahaya yang baik. Lalu, display museum masih memakai display yang konvensional, belum terdapat teknologi yang dapat menarik minat pengunjung. Akibat permasalahan-permasalahan tersebut maka penulis memilih untuk merancang ulang interior Museum Adityawarman sebagai Perancangan untuk Tugas Akhir penulis.

Perancangan ulang interior Museum Adityawarman diharapkan dapat menarik pengunjung untuk datang ke Museum Adityawarman sebagai tempat wisata serta edukasi budaya provinsi Sumatera Barat yaitu Budaya Minangkabau. Perancangan ini diharapkan dapat bermanfaat bagi banyak pihak, manfaat utama

yang diharapkan dari perancangan ulang ini yaitu dapat tersampainya dengan baik sejarah dan budaya provinsi Sumatera Barat yang disajikan oleh Museum Adityawarman. Museum Adityawarman layak untuk dijadikan proyek Tugas Akhir karena memenuhi standar minimal luas yaitu 2000 m<sup>2</sup>.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, muncul beberapa permasalahan yang meliputi:

- a. Museum sudah jarang dikunjungi oleh warga lokal dan wisatawan.
- b. Jarang ditemukan museum yang menggunakan teknologi dalam penyajian isi museum di Kota Padang sehingga kurang menarik minat pengunjung.
- c. Tidak adanya pemugaran museum dalam kurun waktu 10 tahun terakhir.
- d. Tata letak benda pameran yang masih acak, belum berdasarkan alur atau jenis.
- e. Interior museum yang masih kuno.
- f. Museum Adityawarman tidak menerapkan tema apapun dalam interiornya.
- g. Pencahayaan museum yang dirasa masih kurang baik.
- h. Kurang jelasnya deskripsi objek pameran dalam museum.
- i. Pencahayaan benda pameran yang masih kurang maksimal atau bahkan tidak ada pencahayaan sama sekali.
- j. Sign system pada museum masih kurang jelas.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, berikut rumusan masalah pada Museum Adityawarman:

- a. Apa tema khusus yang dapat diterapkan untuk menyajikan isi museum agar menarik minat pengunjung untuk datang ke Museum Adityawarman?
- b. Bagaimana penataan ulang benda pameran agar dapat tersusun dengan baik?
- c. Apa saja yang akan dilakukan dalam pemugaran Museum Adityawarman?
- d. Bagaimana membuat suasana museum yang modern yang menarik namun tetap menjunjung tinggi nilai kebudayaan setempat?
- e. Bagaimana sistem pencahayaan, penghawaan dan penunjuk arah yang baik pada museum?

## **1.4 Tujuan dan Sasaran Perancangan**

### **1.4.1 Tujuan Perancangan**

Tujuan perancangan ulang Museum Adityawarman adalah untuk merancang museum daerah yang dapat menampilkan ciri khas daerah Sumatera Barat dengan menampilkan kekayaan alamnya, serta tidak ketinggalan zaman dalam menampilkan objek pameran yang dapat menarik minat semua kalangan untuk datang ke museum.

### **1.4.2 Sasaran Perancangan**

- a. Menarik minat warga sekitar atau turis untuk mengunjungi Museum Adityawarman.
- b. Menampilkan isi museum dengan display yang baik dari segi pencahayaan, penyampaian objek, penjelasan objek yang dapat dibaca dengan nyaman.
- c. Menciptakan interior museum yang lebih tertata sesuai dengan jenis dan sejarahnya.

d. Menciptakan interior museum yang modern namun dengan sentuhan ukiran khas Minangkabau.

e. Menciptakan interior museum dengan \ pencahayaan, sistem keamanan dan sign system yang baik.

### **1.5 Batasan Perancangan**

Batasan-batasan agar perancangan tidak meluas, sebagai berikut:

- a. Merancang interior Museum Adityawarman menyesuaikan dengan perkembangan zaman dengan sentuhan ciri khas Minangkabau.
- b. Merancang interior dengan pendekatan filosofi Minangkabau “Alam Takambang Jadi Guru”.
- c. Merancang interior museum dengan alur sejarah kebudayaan yang ada di Sumatra Barat.
- d. Merancang Interior bangunan museum dengan luasan 2466m<sup>2</sup> yaitu ruangan pameran utama, pameran temporer, perpustakaan, ruang pertemuan dan kantor museum.

### **1.6 Manfaat Perancangan**

Manfaat perancangan ulang Museum Adityawarman sebagai berikut :

- a. Manfaat perancangan bagi masyarakat yaitu untuk sarana yang menyediakan informasi-informasi sejarah dan budaya daerah Sumatra Barat khususnya Adat Minangkabau juga sebagai sarana untuk menyelenggarakan seminar, pagelaran/lomba, dan penyuluhan informasi budaya.

- c. Manfaat perancangan bagi pemerintah adalah sebagai sarana untuk melaksanakan kegiatan budaya juga untuk mendapatkan informasi tentang sejarah dan kebudayaan.
- d. Manfaat perancangan bagi bidang keilmun interior yaitu menjadikan perancangan ulang Museum adityawarman ini sebagai referensi perancangan Museum Daerah yang baik yang tertata dengan baik dan dapat dijadikan contoh museum yang menggunakan inovasi teknologi terkini.

## **1.7 Metode Perancangan**

Metode perancangan di bagi menjadi beberapa bagian, antara lain:

### **1. Pengumpulan data**

Pengumpulan data pada perancangan ini dilakukan dengan metode survey lapangan secara langsung dan secara daring.

### **2. Analisa data**

Analisa data merupakan proses memilah data yang telah di dapat dari pengumpulan data. Data tersebut di bag menjadi dua, yaitu :

#### **A. Data primer:**

Merupakan semua data yang mencakup hasil observasi secara langsung saat survey lapangan dan juga secara daring. Data tersebut terbagi menjadi 3 yaitu:

#### **1). Data dari Fisik Bangunan atau Objek**

Yang di maksud dengan data fisik ialah data dari benda yang terlihat dan bisa dirasakan ( sebuah objek yang berwujud) , data yang dimaksud meliputi lokasi bangunan, layout, bentuk ruang dan furniture, konstruksi ruang dan furniture, material, warna, system penghawaan, system

pencapaian, system utilitas, system akustik, sign system, dan system keamanan.

#### 2). Data dari Non-fisik Bangunan atau Objek

Data nonfisik ialah berupa data yang menjelaskan sesuatu yang dapat dirasakan namun tidak dapat di sentuh secara pasti, data yang di maksud antara lain aktivitas, intensitas cahaya, intensitas penghawaan, dan akustik.

#### 3). Hasil Wawancara

Berupa data hasil dari melakukan sesi tanya jawab secara langsung dengan bagian pelayanan dan edukasi Museum Adityawarman hal-hal yang terkait dengan tujuan perancangan.

#### B. Data Sekunder

Merupakan data studi literature berupa buku, jurnal, data internet untuk menemukan solusi perancangan.

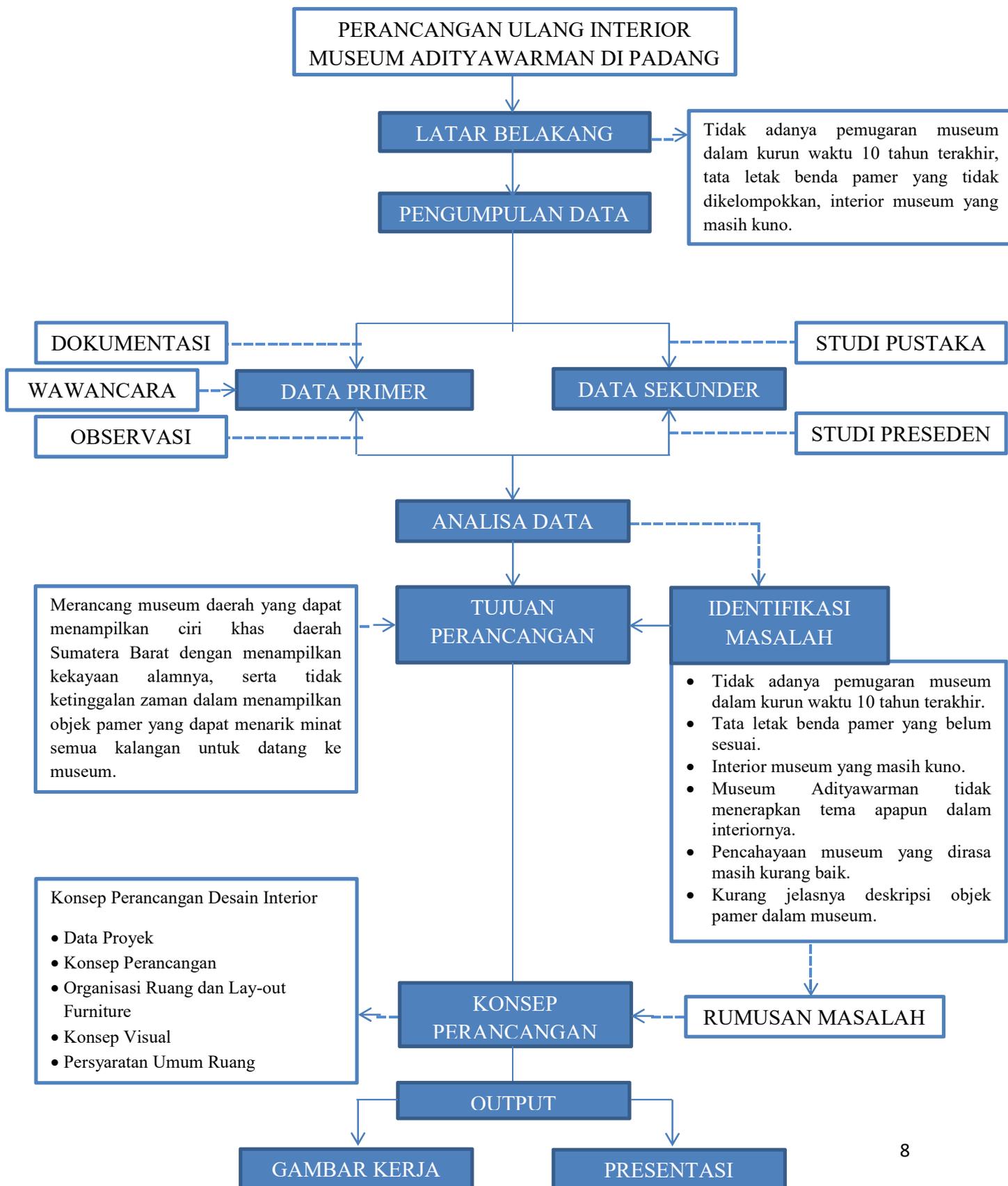
#### 3. Sintesa Data

Pada tahap ini, data yang telah di pilah lalu di buatkan programmingnya. Dimana pada tahap ini perancangan mulai membuat konsep, tabel kebutuhan ruang, tabel kedekatan ruang, bubble diagram, dan lain-lain.

#### 4. Pengembangan Desain melalui Gambar Kerja

Dari programming yang telah di buat, desain mulai dapat di kembangkan melalui gambar kerja hingga nanti akhirnya akan menjadi output dari perancangan ini. Selain gambar kerja, juga akan di dapat hasil akhir berupa portofolio dan 3D visualisasi.

### **1.8 Kerangka Berfikir**



## **1.9 Pembaban**

Perancangan ulang interior Museum Adityawarman terdiri dari lima bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini membahas tentang latar belakang perancangan ulang Museum Adityawarman, dari beberapa fenomena dalam latar belakang akan mengarah pada identifikasi masalah dan rumusan masalah , batasan masalah, tujuan dan manfaat perancangan, teknik pengumpulan data atau cara mendapatkan data, kerangka berfikir dan pembaban dalam laporan.

### **BAB II KAJIAN LITERATUR PERANCANGAN**

Berisikan tentang teori-teori yang digunakan dan literatur terkait perancangan.

### **BAB III ANALISA DATA**

Bab ini berisi tentang analisa objek perancangan yang di dapat dari survey lapangan yang terkait dengan perancangan.

### **BAB IV KONSEP PERANCANGAN**

Bab ini membahas tentang ide dan konsep perancangan dan menjelaskan desain museum yang ditampilkan melalui visualisasi desain dan gambar kerja.

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

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang diambil dari proses perancangan.