

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Museum merupakan salah satu lembaga penting, terutama di era saat ini. Seiring dengan berjalannya waktu di mana segala hal dalam aspek kehidupan akan terus berkembang, museum menjadi tempat yang menyimpan fragmen-fragmen dari masa lalu sebagai bukti bahwa terjadi perkembangan. Sesuai dengan pengertian dan fungsi museum yang dijelaskan dalam Peraturan Pemerintah RI No.19 Tahun 1995 yang mendefinisikan museum sebagai sebuah lembaga yang berfungsi sebagai tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan serta pemanfaatan benda-benda bukti hasil dari budaya manusia maupun alam dan lingkungannya yang bersifat fisik untuk membantu usaha perlindungan dan pelestariannya.

Menurut Peraturan Pemerintah RI No.19 Tahun 1995 yang terdapat dalam Pedoman Museum Indonesia (2008), museum memiliki dua fungsi utama, yakni fungsi konservasi dan edukasi. Seiring berjalannya waktu, fungsi rekreasi juga ditambahkan ke dalam museum dengan menyediakan fasilitas tambahan sehingga museum tidak terkesan menjenuhkan dengan tidak menghilangkan esensi museum itu sendiri sebagai tempat yang menyimpan peristiwa bersejarah (Direktorat Museum, 2008).

Museum Nasional atau yang sering juga disebut Museum Gajah ini merupakan salah satu museum dengan bangunan yang terdaftar sebagai bangunan cagar budaya. Museum ini memiliki banyak fasilitas serta program penunjang yang sudah memenuhi fungsi museum pada umumnya. Selain benda koleksi yang dipamerkan pada museum tetap maupun museum temporer, Baru-baru ini Museum Nasional memiliki program penunjang berupa Wahana ImersifA yang dibuat untuk memperkaya pengalaman pengunjung dalam melakukan kunjungan ke museum. Wahana ini merupakan sebuah instalasi yang bersifat permanen dengan proyeksi *video mapping* ke setiap sisi dinding 360°, termasuk hingga ke lantai, yang dilengkapi pula dengan tata suara yang menggelegar. Wahana ini berdurasi 30 menit dan selama durasi tersebut memberikan pengunjung sensasi seolah-olah sedang berpetualang dari masa ke masa yang mengenalkan pengunjung kepada alam, seni, budaya, dan nilai-nilai keindonesiaan. Wahana pada museum tersebut menjadi suatu

kebutuhan bagi pengunjung karena pengunjung pastinya membutuhkan sesuatu yang baru. Namun, apabila dilihat dari aspek museum tetap, yang mana merupakan alasan dari museum tersebut berdiri dan berdasarkan hasil observasi lapangan, museum ini masih minim fungsi rekreasi yang berada dalam lingkup interior, karena pada dasarnya wahana tersebut hanya terkait aspek program penunjang, belum secara interior. Sehingga dibutuhkan penyelesaian masalah yang dikhususkan dalam lingkup interior.

Fungsi rekreasi tidak harus dalam bentuk tertentu, karena pada dasarnya, rekreasi yang dimaksud dalam konteks ini merupakan upaya agar pengunjung tidak jenuh dengan benda-benda yang dipamerkan di dalam museum. Hal ini dapat disebut dengan fenomena kelelahan museum. Dengan adanya fungsi rekreasi pada museum diharapkan dapat mengurangi adanya fenomena kelelahan museum tersebut.

Fenomena kelelahan museum atau *museum fatigue* ini merupakan sebuah fenomena yang dikemukakan pertama kali pada tahun 1916 oleh Benjamin Gilman yang membahas mengenai fenomena penurunan jumlah pengunjung museum yang terjadi dalam beberapa periode waktu. Gilman menjelaskan adanya kecenderungan perhatian pengunjung museum berangsur-angsur menurun setelah mencapai puncak titik konsentrasi pada 30 menit pertama pengunjung berada di dalam museum. Penurunan perhatian ini disebabkan oleh beberapa faktor dan faktor lingkungan museum menjadi salah satunya.

Menurut hipotesis dari Gareth Davey (2005) mengenai *museum fatigue*, fenomena ini disebabkan oleh tiga faktor, yaitu faktor sifat dari pengunjung, faktor lingkungan museum, dan faktor interaksi antara pengunjung dengan lingkungan museum. Fenomena *museum fatigue* ini menjadi suatu masalah bagi pihak museum karena dinilai kurang berhasil dalam menyampaikan informasi kepada pengunjung dengan baik.

Permasalahan dari fenomena *museum fatigue* ini dapat diselesaikan dengan beberapa cara. Dalam buku *Handbook of Environmental Psychology* di Chapter 30 yang berjudul *Environmental Psychology in Museums, Zoos, and Other Exhibition Centers*, Stephen C. Bitgood (2002) mengemukakan saran untuk menarik perhatian pengunjung. Pertama, dengan menambah kekhasan dari barang-barang yang dipamerkan dari aspek-aspek seperti ukuran, kontras dengan *background*, peletakkan barang sesuai dengan jarak pandang, serta dengan meletakkan barang

yang dipamerkan pada lokasi yang berhubungan dengan lintasan. Kemudian, dengan sebisa mungkin menyajikan informasi seinformatif mungkin untuk mengurangi kapasitas mental yang dibutuhkan para pengunjung untuk memahami informasi. Selanjutnya, dapat dilakukan dengan mengajak pengunjung berinteraksi seputar hal-hal yang berkaitan dengan pameran. Meletakkan barang yang dipamerkan pun sebisa mungkin jauh dari kebisingan suara karena dapat menjadi distraksi. Langkah yang terakhir, dengan menyediakan kesempatan dan sarana agar pengunjung dapat beristirahat sejenak untuk menyegarkan pikiran.

Pengunjung Museum Nasional dalam 5 tahun terakhir mengalami stagnasi dan cenderung sempat menurun di tahun-tahun tertentu, selain karena efek dari pandemi COVID-19. Dari tahun ke tahun, pengunjung museum didominasi oleh pelajar, mahasiswa, ataupun peneliti yang berasal dari berbagai daerah yang melakukan kunjungan untuk keperluan akademik. Jumlah tersebut lebih banyak jika dibandingkan dengan pengunjung yang melakukan kunjungan untuk keperluan rekreasi. Jumlah pengunjung Museum Nasional baru mengalami peningkatan secara signifikan setelah diadakannya program penunjang Wahana ImersifA, yang merupakan program yang berbasis teknologi. Apabila dikaji dari aspek interior, hal tersebut tidak terlalu berpengaruh, sehingga dibutuhkan penyelesaian masalah dalam lingkup interior.

Hasil dari observasi lapangan museum ditemukan beberapa faktor yang memengaruhi tingkat kefokusannya pengunjung. Pada cakupan yang dapat didesain dan diatur oleh museum, faktor sirkulasi menjadi salah satunya. Faktor sirkulasi ini mencakup baik sirkulasi pengunjung maupun sirkulasi dari benda pameran itu sendiri. Pada aspek sirkulasi pengunjung dibutuhkan *wayfinding* dan desain *signage* yang informatif, sehingga penyampaian informasi kepada pengunjung dapat diterima dengan baik. aspek sirkulasi benda pameran mencakup *storyline* dan pengkategorian *display*.

Pada fakta lapangan di museum, aspek *wayfinding* dan *signage* belum terdesain dengan baik dan kurang informatif. Sama halnya dengan aspek *storyline* yang cenderung bersifat acak, tidak terbaca adanya suatu alur cerita tertentu, serta penyusunan *display* yang kurang runut pada beberapa ruang pameran.

Apabila merujuk pada faktor-faktor yang dapat meningkatkan kefokusannya pengunjung selama masa kunjungan, hal tersebut belum tertangkap pada situasi

lapangan di museum ini, sehingga dapat diartikan museum membiarkan pengunjung melakukan kunjungan tanpa arahan khusus sehingga pengunjung kurang merasakan pengalaman pengamatan dan pemahaman mengenai benda koleksi secara lebih mendalam. Pengunjung yang merasakan kemudahan dalam mendapatkan informasi data melakukan kunjungan sembari mengamati benda-benda koleksi museum cenderung akan merasakan pengalaman yang lebih mendalam. Pengalaman mendalam yang dirasakan pengunjung akan menghadirkan kepuasan pengunjung. Kepuasan pengunjung cenderung berbanding lurus dengan jumlah pengunjung karena ketika pengunjung tidak merasakan kepuasan, maka mereka cenderung tidak akan tertarik lagi untuk melakukan kunjungan ulang.

Berdasarkan paparan di atas, teridentifikasi persoalan yang ada di Museum Nasional adalah dari sudut perancangan sirkulasi pengunjung. Hal ini yang menjadikan dasar bahwa Museum Nasional membutuhkan penyelesaian.

Salah satu metode penyelesaiannya dalam lingkup interior adalah dengan melakukan perancangan ulang terkhusus di bagian ruang pameran yang dinilai masih kurang dalam menarik perhatian pengunjung. Perancangan ulang akan lebih terfokus pada sirkulasi ruang yang mencakup sirkulasi penataan benda pameran dan sirkulasi alur pengguna.

Perancangan ulang interior ini diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan interior pada museum, terkhusus yang diakibatkan karena fenomena *museum fatigue* seperti yang telah dijabarkan. Namun, dikarenakan beberapa museum berada pada bangunan yang sudah ada sejak zaman dahulu sehingga dikategorikan sebagai bangunan cagar budaya, tentunya perancangan ulang ini hanya bisa dimaksimalkan pada salah satu atau beberapa aspek saja, mengingat batasan-batasan yang telah ditetapkan oleh Peraturan Pemerintah mengenai bangunan cagar budaya.

Meskipun selama ini Museum Nasional sudah sering menjadi objek penelitian dan perancangan ulang khususnya di bidang interior, penelitian beserta perancangan ulang yang mengangkat topik dengan fenomena *museum fatigue* sejauh ini belum pernah ada. Hal ini menjadikan penelitian beserta perancangan ulang ini berbeda dengan perancangan-perancangan yang sebelumnya.

1.2. Identifikasi Permasalahan

Berdasarkan latar belakang dan fenomena yang telah dijabarkan, maka dapat disimpulkan permasalahan yang teridentifikasi berfokus pada sirkulasi yang tidak beraturan yang disebabkan oleh:

1. *Wayfinding* pada museum yang masih kurang informatif.
2. Tidak adanya *storyline* atau alur cerita khusus sehingga sirkulasi pengunjung menjadi acak, kurang beraturan, dan kurang efektif.
3. Sirkulasi pengunjung pada saat memasuki area pameran dari lobby terkesan ambigu karena pengunjung yang membawa barang dapat menyelip melalui pintu lain tanpa harus menitipkan barang terlebih dahulu.
4. Sirkulasi ruang pada museum terkadang masih belum jelas yang membuat pengunjung mengalami kebingungan.
5. *Signage* informasi ruang pameran yang kurang terdesain dengan baik sehingga membingungkan pengunjung.
6. Identitas ruang pameran yang kurang menonjol dan kurang mewakili barang yang dipamerkan pada ruang tersebut.
7. Pengkategorian *display* yang kurang runut pada beberapa area ruang pameran.
8. Minimnya unsur teknologi pada ruang pameran tetap.

1.3. Rumusan Permasalahan

Menurut permasalahan-permasalahan yang berhasil diidentifikasi, maka dapat disimpulkan rumusan atas permasalahan-permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana pendekatan teknologi dapat menyelesaikan fenomena *museum fatigue*?
2. Bagaimana pengaruh sirkulasi ruang pada museum yang lebih tertata terhadap perasaan pengunjung?
3. Bagaimana *wayfinding* dan desain *signage* dapat berpengaruh terhadap pemahaman informasi oleh pengunjung?
4. Bagaimana penyusunan *storyline* dan pengkategorian *display* benda pameran yang baik?

1.4. Tujuan dan Sasaran Perancangan

1.4.1. Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini adalah untuk membantu pengunjung dalam lingkup interior, sehingga pengunjung dapat memahami isi museum tanpa merasakan kelelahan secara psikis sebagai bentuk dari antisipasi terjadinya fenomena *museum fatigue* setelah menerima banyak informasi serta mencegah terjadinya kejenuhan selama masa kunjungan di museum dengan memperhatikan status Museum Nasional sebagai bangunan cagar budaya.

1.4.2. Sasaran Perancangan

Sasaran dari perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Tatanan ruang dan sirkulasi ruang yang diatur ulang menjadi lebih tertata, serta pembuatan *wayfinding* dan desain *signage* yang jelas dan informatif, sehingga menjadi lebih efektif dan tidak membingungkan pengunjung.
2. Elemen interior yang dapat dikembangkan sehingga menjadi keunikan dan menjadi identitas ruang.

1.5. Batasan Perancangan

1. Lokasi perancangan ini terletak di Museum Nasional Indonesia yang beralamat di Jalan Medan Merdeka Barat No.12, Gambir, Kota Jakarta Pusat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta dengan total luas bangunan 26.500 m². Perancangan dikhususkan pada Gedung A atau Gedung Gajah yang berada di dalam kawasan Museum Nasional.
2. Batasan luasan yang akan digunakan hanya Gedung A atau Gedung Gajah saja yang akan dilakukan perancangan ulang dengan luasan sebesar 8.348,5 m² dan akan difokuskan pada area-area tertentu yang mencakup area lobby, lorong, ruang pameran peta, serta ruang pameran etnografi Jawa dan Sumatera, dengan total luasan ruang kurang lebih 875,62 m².

3. Area yang akan didesain meliputi area lobby sebagai akses keluar-masuk, area lorong sebagai penghubung antara lobby ke area pameran, dan ruang pameran yang mencakup area keris dan senjata serta area wayang. Pemilihan area tersebut didasari oleh kenyataan bahwa area tersebut pada eksisting yang kurang diminati karena display-nya yang terkesan seram dan ruangnya yang kurang luas. Hal ini diperkuat dengan fakta bahwa mengembangkan area pameran keris dan wayang dapat menarik perhatian pengunjung akan budaya tradisional Indonesia.
4. Pengguna yang menggunakan ruangan merupakan pengunjung museum saja.
5. Perancangan ulang akan mengikuti peraturan dan standardisasi yang berlaku karena bangunan Museum Nasional ini merupakan bangunan cagar budaya yang dalam proses konservasinya memiliki batasan-batasan tertentu.

1.6. Manfaat Perancangan

Manfaat perancangan bagi:

1. Masyarakat/Komunitas

Masyarakat dapat mengunjungi museum dan mendapatkan informasi dengan baik dan tanpa gangguan, sehingga pengunjung keluar dari museum dengan perasaan yang positif.

2. Institusi penyelenggara pendidikan

Museum akan menjadi sarana edukasi dengan fasilitas yang tidak menyebabkan kejenuhan sehingga informasi yang tersedia dapat tersampaikan kepada pengunjung dengan baik.

3. Bidang keilmuan interior

Adanya contoh kasus perancangan ulang dengan menggabungkan fenomena yang berhubungan dengan psikologi manusia dan teknologi.

1.7. Metode Perancangan

Metode perancangan yang dilakukan meliputi:

1. Studi Literatur

Sumber studi literatur didapat dari buku, jurnal, dan artikel, serta materi yang dipelajari selama perkuliahan.

2. Studi Banding

Studi banding yang dilakukan adalah membandingkan museum-museum yang berlatar belakang dan memiliki faktor-faktor yang mirip bahkan sama dengan proyek yang dijadikan objek perancangan.

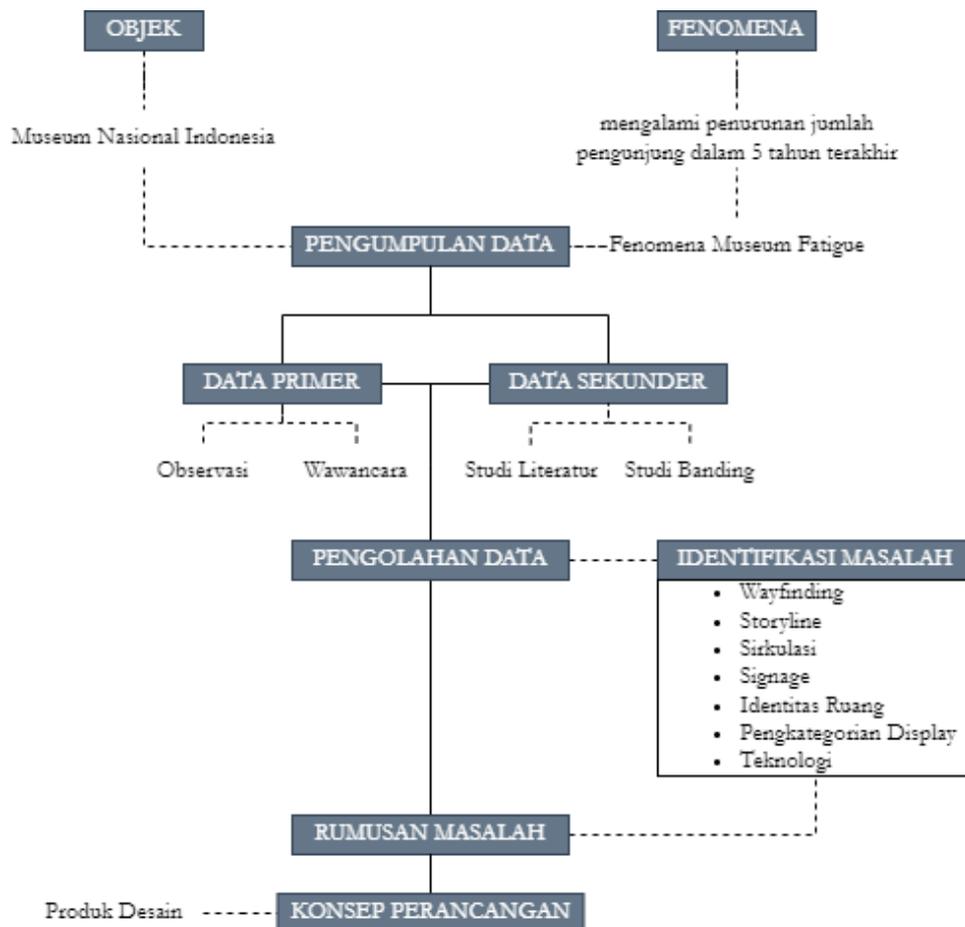
3. Observasi atau Survey Lapangan

Survey langsung dilakukan ke lokasi, yaitu di Jalan Medan Merdeka Barat No.12, Jakarta Pusat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta untuk melakukan observasi bangunan dan sekitar, serta untuk mendapatkan pengalaman ruang langsung.

4. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada pihak museum untuk mendapatkan data dan informasi nyata yang belum didapatkan melalui proses observasi atau studi literatur.

1.8. Kerangka Pikir



1.9. Pembaban

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab I berisikan pendahuluan yang menjelaskan tentang latar belakang proyek, permasalahan yang teridentifikasi dalam proyek, rumusan permasalahan, tujuan dan sasaran perancangan, batasan perancangan, manfaat perancangan, metode perancangan, dan kerangka pikir.

2. BAB II KAJIAN LITERATUR DAN STANDARISASI

Bab II menjelaskan tentang definisi proyek, klasifikasi atau kategori proyek, standarisasi proyek, serta pendekatan desain atau konsep umum yang disimpulkan melalui literatur/teori dan studi preseden.

3. BAB III ANALISIS STUDI BANDING DAN DESKRIPSI & ANALISIS PROJEK

Bab III merupakan pembahasan mengenai analisis studi banding yang mengambil dua objek, deskripsi proyek perancangan yang meliputi analisis site eksisting dan analisis bangunan eksisting dalam bentuk gambar kerja, analisis kebutuhan perancangan atau programming yang mencakup analisis kebutuhan aktivitas setiap pengguna, ruang dan isi ruang, luasan ruang, hubungan antar ruang, zoning dan blocking.

4. BAB IV TEMA DAN KONSEP PERANCANGAN

Bab IV membahas tema perancangan dan konsep elemen interior, seperti alur aktivitas, organisasi ruang, sirkulasi dan penataan mebel, bentuk ruang/mebel, konstruksi ruang/mebel, material ruang/mebel, warna, pencahayaan, penghawaan, keamanan, dan *wayfinding* serta *signage*, beserta dengan aplikasinya terhadap perancangan pada setiap komponennya.

5. BAB V KESIMPULAN

Bab V merupakan bab yang menjelaskan pendekatan desain dan kontribusi perancangan bagi ilmu pengetahuan desain interior, institusi dan masyarakat, serta keberlanjutan desain TA.