

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Sarana edukasi pada zaman sekarang ini sudah menjadi salah satu kebutuhan masyarakat umum. Salah satu sarana edukasi yang mudah di akses oleh publik adalah museum. Museum merupakan lembaga yang menyajikan berbagai informasi terkait berbagai koleksi yang bersifat merawat, meneliti dan memamerkan benda koleksi. Museum saat ini bukan lagi hanya sarana edukasi saja, tetapi sudah menjadi salah satu pilihan rekreasi masyarakat. Museum seni merupakan salah satu museum yang banyak dikunjungi saat ini. Museum seni banyak menampilkan karya karya dari berbagai jenis seperti lukisan, patung, seni budaya dan keramik. Salah satu seni tertua yang sudah melalui waktu perjalanan yang sangat panjang yaitu seni keramik. Seni keramik hadir dengan berbagai bentuk visual serta gaya pengungkapannya yang unik saat ini. Keramik adalah istilah yang menyatakan tentang suatu benda yang tercipta dari bahan dasar tanah liat yang kemudian dibentuk dan dibakar sehingga menjadi suatu benda yang memiliki fungsi sesuai dengan kebutuhan orang yang membentuknya. (Yustana, P, 2020).

Fenomena pada zaman sekarang ini, perkembangan dalam seni keramik masih terus meningkat. Berbagai jenis produknya seringkali dijumpai di beberapa pameran seni yang digunakan oleh masyarakat sebagai benda fungsional maupun pajangan semata. Seni keramik hingga saat ini masih menarik untuk dipelajari sebagai seni yang menarik, karena keramik mempunyai berbagai jenis bentuk yang berbeda serta memiliki karakter setiap pembuatnya. Karena keunikannya, hal ini dapat diangkat dan acuan untuk pengembangan berbagai macam produk fungsional ataupun benda hias. Dengan berkembangnya masa dan adanya kemajuan teknologi, membuat seni keramik di Indonesia berkembang sangat pesat dan mulai banyak diminati oleh masyarakat. Didirikannya Balai Besar Keramik Bandung yang menjadi pusat pengembangan keramik Indonesia membuat seni keramik tidak hanya sebatas gerabah. Selain itu adanya perkembangan pendidikan pada bidang seni juga memberi pengaruh estetis melalui bentuk karya yang telah dihasilkan oleh pengajar maupun siswa/mahasiswa institusi pendidikan seni tersebut. Dengan mulai diadakannya seni keramik di beberapa kampus seperti ITB, maka secara tidak langsung banyak seniman-seniman keramik atau keramikus semakin bermunculan, selain tentunya juga

seniman yang belajar secara otodidak terus tumbuh. Dari zaman dahulu hingga saat ini tentu saja seni keramik Indonesia masih terus berkembang mengikuti jiwa zamannya masing-masing. Perkembangan tersebut dapat dilihat dari karya-karya yang dihasilkan oleh banyak keramikus di Indonesia.

Meskipun seni keramik memiliki perkembangan pada saat ini, tetapi seniman keramik di Indonesia terbilang minim karena proses teknik pembuatannya sangat rumit dan panjang. Selain itu, keramik diklasifikasikan sebagai seni rendah yang terlahir hanya sebagai produk komersil dan jarang diakui sebagai karya seni. Dahulu keramik dinilai sebagai mahakarya yang bernilai tinggi, dipakai untuk alat tukar antar negara. Namun, saat ini banyak masyarakat yang berpikir bahwa keramik hanya dinilai dari harganya saja tanpa memandang nilai seni dari keramik itu sendiri. (F. Widiyanto, 2015) Museum dan galeri keramik di Indonesia pun tidak banyak, apalagi yang menampilkan karya seni dari keramikus Indonesia sehingga seni keramik hanya diketahui oleh orang-orang yang berminat pada bidangnya. Menurut data yang diambil dari Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi DKI Jakarta, Museum Seni Budaya dan Keramik merupakan museum dengan pengunjung paling sedikit di tahun 2020 dibandingkan dengan museum yang berada di Kawasan Kota Tua lainnya yaitu 9.849 orang. Para pengrajin keramik tidak banyak muncul seperti bidang seni lainnya, tetapi para pengrajin keramik hanya bisa membuktikan eksistensi karya kami dengan diselenggarakannya pameran atau museum. Pada acara seperti inilah kami bisa memperlihatkan keberadaan kami bahwa para pengrajin keramik masih berusaha untuk mengenalkan seni keramik pada masyarakat Indonesia. (F. Widiyanto, 2015)

Berdasarkan dari fenomena permasalahan di atas, maka perancangan museum keramik Indonesia diperlukan agar terus berkembangnya seni keramik yang berasal dari keramikus Indonesia. Museum yang dirancang harus memuat informasi mengenai keramik secara jelas dan rinci serta fasilitas yang edukatif, informatif dan rekreatif agar minat masyarakat terhadap seni keramik Indonesia tidak hilang. Museum ini nantinya akan memberikan edukasi berupa Sejarah karya keramik yang dibuat, biografi mengenai keramikus Indonesia, proses yang dilalui saat membuat keramik, makna dari keramik itu sendiri. Museum ini akan melibatkan beberapa keramikus di Indonesia seperti F. Widayanto, Antin Sambodo, Arya Pandjalu, Eddie Prabandono, Evy Yonathan dan Agung Ivan. Museum ini juga diharapkan bersifat rekreatif yang cocok untuk semua kalangan yang tidak hanya mendapatkan informasi dan wawasan mengenai seni keramik saja tetapi masyarakat bisa mencoba membuat keramik dengan diadakannya workshop pada museum dengan tujuan pengunjung bisa lebih paham bagaimana teknik

pembuatan keramik. Selain area pameran, museum ini pun nantinya akan dilengkapi dengan area auditorium, kafe, area souvenir, dan area konservasi yang berfungsi untuk reparasi benda pameran jika terdapat kerusakan pada benda pameran.

1.2 . IDENTIFIKASI MASALAH

Berikut rumusan masalah yang sudah diidentifikasi berdasarkan pemaparan latar belakang pada perancangan Museum Keramik Kontemporer, antara lain:

- a. Kurangnya museum seni keramik yang berasal dari keramikus Indonesia
- b. Kurangnya media informasi barang koleksi yang seharusnya menjadi sarana komunikasi benda pameran dengan pengunjung
- c. Kurangnya minat masyarakat untuk berkunjung ke museum keramik
- d. Peletakan benda pameran yang kurang memenuhi standar ergonomi
- e. Kurangnya sarana bagi keramikus Indonesia untuk memperlihatkan karyanya
- f. Kurang jelasnya alur storyline pada museum sehingga membuat bingung pengunjung
- g. Berkurangnya seniman keramik di Indonesia

1.3 RUMUSAN MASALAH

- a. Bagaimana cara menciptakan museum dengan media informasi yang menarik dan informatif?
- b. Bagaimana cara menciptakan display museum yang sesuai dengan standar ergonomi?
- c. Bagaimana cara penempatan display agar alur storyline tidak membingungkan pengunjung?

1.4 TUJUAN DAN SASARAN PERANCANGAN

1.4.1 Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan Museum Keramik Kontemporer ini untuk:

Menciptakan Museum keramik yang berasal dari keramikus Indonesia dengan sarana yang informatif, edukatif dan interaktif agar terus berkembangnya seni keramik yang berasal dari keramikus Indonesia dengan menyajikan benda pameran dengan display yang informatif dan interaktif yang diharapkan dapat menambah minat masyarakat untuk mengunjungi museum dan mengapresiasi karya keramikus Indonesia agar seni keramik di Indonesia terus berkembang

1.5 BATASAN PERANCANGAN

Batasan perancangan museum Seni Budaya dan Keramik ini bertujuan untuk membatasi ruang lingkup perancangan agar fokus pada aspek yang akan dirancang dan tidak meluas pada aspek lain. Adapun beberapa batasan yang telah ditentukan yaitu sebagai berikut:

1. Museum Keramik Kontemporer ini nantinya akan diletakkan di Jl. A. Yani No.420, RW.1, Kebonwaru, Kec. Batununggal, Kota Bandung, Jawa Barat 40272
2. Perancangan interior Museum Keramik Kontemporer ini fokus terhadap perancangan display media informasi yang informatif dan interaktif dengan memenuhi standar ergonomi.

1.6 MANFAAT PERANCANGAN

Berdasarkan data yang sudah dipaparkan terdapat beberapa manfaat pada perancangan Museum Seni Rupa dan Keramik bagi beberapa pihak yaitu:

1.6.1 Bagi Penulis

- a) Menambah wawasan yang ada pada interior museum sekaligus mengetahui perkembangan keramik dari masa ke masa

1.6.2 Bagi Masyarakat Umum

- a) Memberikan wawasan bagi masyarakat yang masih awam terhadap seni keramik
- b) Memberikan pengalaman ruang tersendiri sebagai interior museum seni keramik
- c) Meningkatkan daya tarik masyarakat terhadap museum seni keramik
- d) Menjadi tempat untuk belajar mengenai sejarah seni keramik dan teknik pembuatannya

1.7 METODE PERANCANGAN

Untuk menyusun perancangan Museum Keramik Kontemporer ini digunakan metode perancangan sebagai berikut:

1. Pengumpulan Data
 - a. Data primer diperoleh dari dilakukan observasi dan survey pada beberapa museum serupa. Observasi yang dilakukan adalah berperilaku sebagai pengunjung agar mengetahui alur sirkulasi yang biasa orang lalui serta memperhatikan elemen interior pada museum seperti lantai, dinding dan ceiling

serta furniture yang digunakan. Pengamatan terhadap utilitas pun dilakukan seperti mengamati apakah tersedianya penghawaan, keamanan dan pencahayaan.

- b. Data sekunder diperoleh dari sumber literatur seperti jurnal, artikel resmi dan buku terkait museum secara umum maupun literatur yang membahas khusus mengenai Keramik.

2. Analisa Data

Analisa data dilakukan agar memastikan bahwa data yang didapat lapangan dan data yang bersumber dari literatur sudah sesuai. Jika sudah sesuai data bisa digabungkan untuk nantinya menjadi pedoman bahan perancangan.

3. Konsep dan Sistematika Desain

Jika permasalahan pada hasil observasi sudah ditemukan maka selanjutnya yaitu melakukan pemecahan masalah yang dilakukan dengan membuat *flow activity*, kebutuhan ruang, zoning, blocking yang disesuaikan dengan data hasil observasi

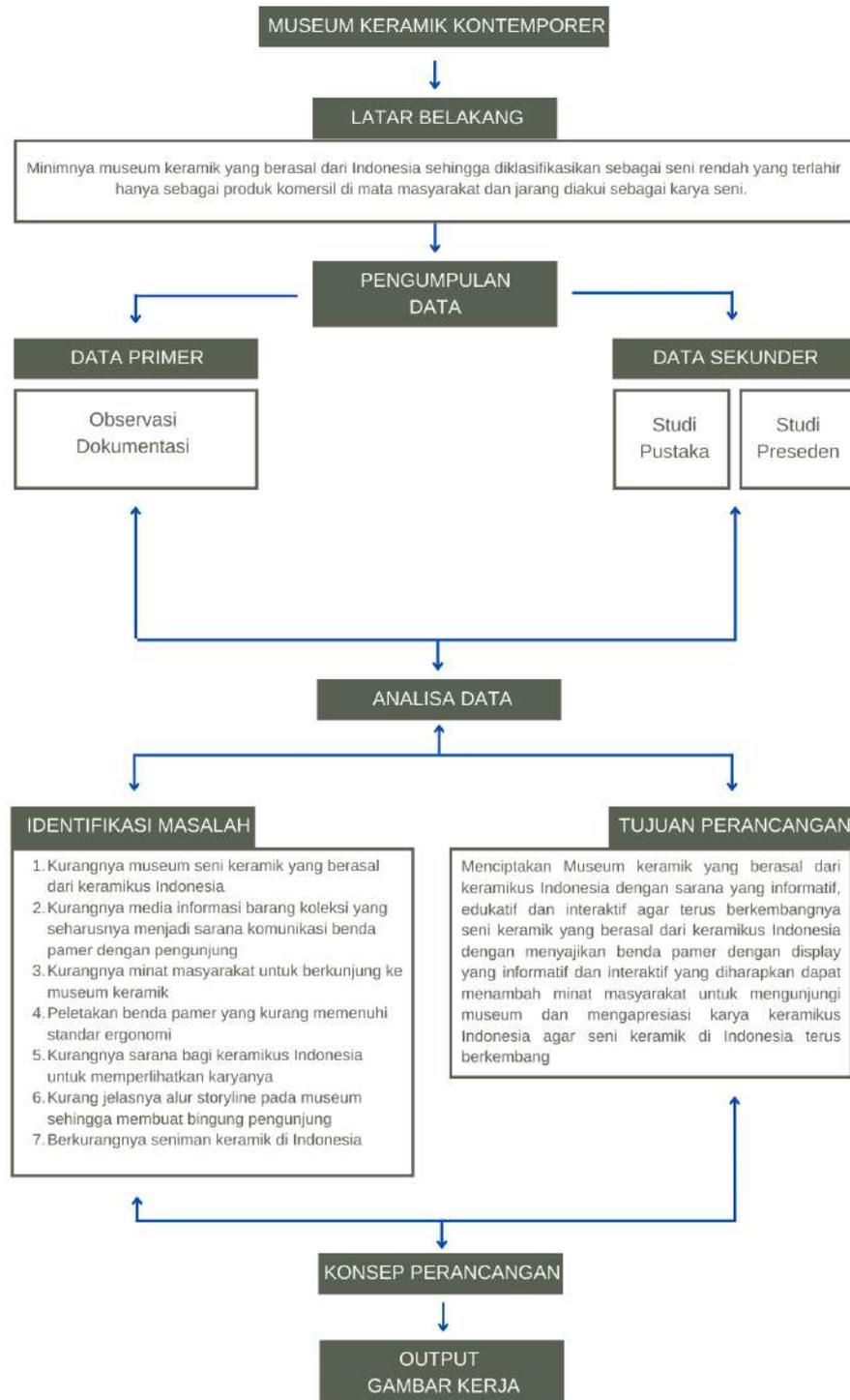
4. Pengembangan Desain

Hasil Analisa yang nantinya akan menjadi ide perancangan seperti tema dan konsep untuk menyelesaikan permasalahan yang ada. Pada tema dan konsep juga termasuk pencahayaan, keamanan, sirkulasi, dan penghawaan

5. Desain Akhir

Desain akhir adalah desain final yang sudah harus terdapat pemecahan masalah yang sebelumnya muncul ketika observasi yang outputnya berupa desain 3D dan animasi.

1.8 KERANGKA BERPIKIR



Tabel 1.1. Kerangka Berpikir

sumber : Data Pribadi

1.9 PEMBABAN

Penulisan laporan ini dibagi menjadi 5 bab. Dalam penyusunannya berisi hal-hal berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi Latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, batasan perancangan, metode perancangan dan sistematika penulisan laporan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi pengertian proyek, standarisasi, teori pendukung, dan studi banding terkait objek perancangan, deskripsi objek studi berupa analisa dan fungsi dari objek perancangan dan pendekatan proyek yang dipakai.

BAB III KONSEP PERANCANGAN INTERIOR

Bab ini berisi penjelasan mengenai studi banding dari objek yang dipilih, penjelasan proyek perancangan meliputi analisa site, dan analisa bangunan eksisting.

BAB IV HASIL PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi mengenai hasil akhir terbaik dari perancangan yang telah dipilih dari beberapa alternatif desain serta penerapan konsep dan tema yang digunakan.

BAB V KESIMPULAN

Bab ini berisi kesimpulan dari perancangan yang merupakan jawaban dalam bentuk desain dari bagian pertanyaan rumusan permasalahan serta berisi saran yang bersifat membangun bagi pihak-pihak yang terlibat.