

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Benteng Rotterdam merupakan salah satu bangunan cagar budaya peninggalan kolonial Belanda yang dikonversikan oleh pemerintah Provinsi Sulawesi Selatan. Berasal dari nama Fort Rotterdam atau nama lain Benteng Penyu Ujung Pandang Makassar merupakan sejenis benteng peninggalan Kerajaan Gowa-Tallo. Salah satu bangunan pada kompleks benteng tersebut dimanfaatkan sebagai museum yang dikenal dengan nama Museum La Galigo.

Museum La Galigo memiliki ruang pameran yang dibagi menjadi tema sesuai dengan berbagai keanekaragaman benda-benda kebudayaan dan peninggalan sejarah di kota Makassar. Museum ini termasuk museum tertua yang terdapat di Provinsi Sulawesi Selatan, sehingga memerlukan perawatan untuk menjaga kondisi bangunan. Museum dengan bangunan tua dan kondisi kurang terawat dapat memicu persepsi yang kurang baik dari masyarakat, yakni menakutkan. Menurut hasil wawancara dan kuesioner pada 45 responden pelajar/mahasiswa, karyawan, non karyawan, dan rumah tangga yang sudah berkunjung ke Museum La Galigo, ditemukan bahwa 53% menyatakan persepsi menakutkan menyebabkan rendahnya daya tarik dan minat masyarakat untuk mengunjungi museum. Faktor tersebut dipengaruhi oleh intensitas pencahayaan dan penghawaan pada Museum La Galigo yang cukup minim dengan warna dan material museum yang berasal dari zaman penjajahan Belanda, membuat persepsi seram semakin kuat sehingga museum tidak jarang dianggap sebagai tempat yang menyeramkan.

Hal tersebut juga dijelaskan oleh (Gamal Orlando et al., 2008), pandangan masyarakat yang masih menganggap museum sebagai tempat kuno, gelap, kotor, dan tidak terawat ini menjadikan tingkat kunjungan masyarakat Indonesia yang datang ke museum masih sangat rendah. Peranan arsitektur dan interior juga nyataanya membawa pengaruh besar terhadap perasaan seseorang.

Museum La Galigo perlu perancangan ulang, agar persepsi masyarakat terhadap museum yang sebelumnya menyeramkan dengan memperbaiki aspek visual melalui elemen interior. Selain itu, untuk menarik perhatian masyarakat dibutuhkan pengalaman ruang dan aktivitas yang menarik. Karena museum sebagai ruang publik, penting dalam membangun tahapan aktivitas yang akan dialami pengunjung dalam berbagai bentuk kegiatan dengan kenyamanan, pengalaman, dan pendidikan. Fokus kegiatan tersebut memberikan pengalaman unik tidak terlupakan yang bernilai kenyamanan, pengalaman dan edukasi.

1.2. Identifikasi Permasalahan

Terdapat identifikasi masalah yang ada di ruang pameran Museum La Galigo, yaitu :

1. Elemen interior menjadi faktor pembentuk munculnya persepsi menyeramkan pada pengunjung terhadap museum.
2. Bangunan tua dan kondisi kurang terawat karena lingkungan eksisting yang lembab menyebabkan kerusakan berkala pada interior ruang pameran.
3. Pengalaman berkunjung ke museum kurang dirasakan oleh masyarakat sehinggalah dibutuhkan pengalaman ruang dan aktivitas yang menarik.

1.3. Rumusan Masalah

1. Bagaimana mendesain elemen interior sebuah ruang pameran yang baik agar dapat memperbaiki persepsi pengunjung terhadap museum?
2. Bagaimana mendesain ruang pameran Museum La Galigo dengan keterbatasan kelembaban interior yang tinggi?
3. Bagaimana menghadirkan pengalaman ruang museum yang menarik bernilai kenyamanan, pengalaman dan edukasi?

1.4. Tujuan dan Sasaran Perancangan

Dari hasil rumusan masalah diatas, terdapat tujuan dan sasaran perancangan dari Museum La Galigo.

1.4.1. Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan ulang museum ini yaitu menghilangkan kesan

menyeramkan dengan memperbaiki aspek visual melalui elemen interior dan menghadirkan pengalaman ruang menarik, tidak terlupakan sesuai dengan tema dan konsep yang ingin disampaikan kepada pengunjung melalui pendekatan psikologi ruang.

1.4.2. Sasaran Perancangan

Fokus sasaran perancangan museum ini sebagai berikut:

1. Mengupayakan perancangan elemen interior pada ruang pameran museum agar dapat memperbaiki aspek visual pada museum dan persepsi pengunjung.
2. Mengupayakan solusi untuk ruang pameran museum agar terhindar dari kerusakan karena kelembaban yang tinggi.
3. Memberikan pengalaman ruang melalui aktivitas yang bernilai kenyamanan, pengalaman, dan edukasi dengan pendekatan psikologi ruang.

1.5. Batasan Perancangan

Batasan perancangan digunakan untuk membatasi lingkup perancangan agar lebih fokus pada spesifik tertentu dan mencegah pembahasan yang terlalu meluas. Maka dari itu ditentukan beberapa perancangan dalam proses ini yaitu sebagai berikut :

1. Redesain perancangan Museum La Galigo berada di Jl. Ujung Pandang No.2, Bulu Gading, Kota Makassar, Sulawesi Selatan 90221
2. Museum La Galigo dengan luasan yang akan di desain seluas 800-1000m².
3. Ruang yang akan dirancang meliputi area resepsionis, ruang pameran dan auditorium Museum La Galigo.

Batasan pengguna: pengunjung museum dengan kategori pelajar/mahasiswa hingga dewasa dan pengelola museum yang termasuk kepala museum dan staff.

a. Manfaat Perancangan

Manfaat perancangan dalam redesain Museum La Galigo ini dibagi menjadi tiga, yaitu :

1. Bagi pengelola dan karyawan museum :
 - a. Mempermudah dalam tugas melayani pengunjung
 - b. Meningkatkan kinerja dengan suasana ruang museum yang berbeda
2. Bagi bidang ilmu interior :
 - a. Memberikan inspirasi dalam mendesain pengalaman ruang pameran museum
 - b. Meningkatkan ilmu pengetahuan tentang museum dalam kategori bangunan cagar budaya
3. Bagi masyarakat umum :
 - a. Mengubah persepsi masyarakat mengenai museum dahulu sebagai tempat benda-benda bersejarah yang seram tidak terawat dan kurang menarik baik dari bangunan maupun interiornya menjadi museum sekarang sebagai objek wisata yang menarik, edukatif, interaktif dan rekreatif.
 - b. Memberikan pengalaman ruang yang berkesan, tidak terlupakan bagi masyarakat yang mengunjungi museum.

b. Metode Perancangan

Metode perancangan dalam redesain Museum La Galigo ini dibagi menjadi :

1. Studi Literatur
Data yang termasuk tahap awal dalam redesain Museum La Galigo ini adalah mengumpulkan data-data literatur yang terkait, baik dari buku, jurnal dan materi perkuliahan.
2. Studi Banding
Studi banding yang dilakukan yaitu membandingkan museum yang sejenis agar bisa dijadikan perbandingan yaitu Museum Kota Bandung, Museum Sri Badugadan Museum Vredeburg. Pemilihan ketiga museum tersebut, karena berkaitan dengan bangunan kolonial dan sejarah.

Sehingga studi kasusnya dapat menjadi pembanding untuk menentukan standar yang harus terpenuhi di Museum La Galigo.

3. Survey lapangan

Data lapangan diambil melalui survey langsung ke lokasi perancangan sehingga penulis dapat merasakan pengalaman ruang di dalam Museum La Galigo dan mengumpulkan data fisik maupun nonfisik dari bangunan museum. Data yang dikumpulkan adalah layout, foto koleksi benda pameran, dan penempatan display.

4. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada beberapa pengunjung yang sudah berkunjung ke Museum La Galigo dan penanggung jawab museum terkait persepsi, suasana ruang, informasi mengenai kebutuhan ruang dan koleksi benda pameran.

5. Analisis Data

Proses analisis dilakukan setelah data terkumpul. Analisis dengan membandingkan ketiga permasalahan museum sebagai bahan untuk perancangan, kemudian diolah dengan membuat programming, besaran ruang, hubungan antar ruang, dan zoning blocking.

6. Konsep Desain

Konsep desain interior merupakan sebuah dasar pemikiran seorang desainer dalam memecahkan suatu permasalahan desain yang terkait dengan persepsi dan pengalaman ruang.

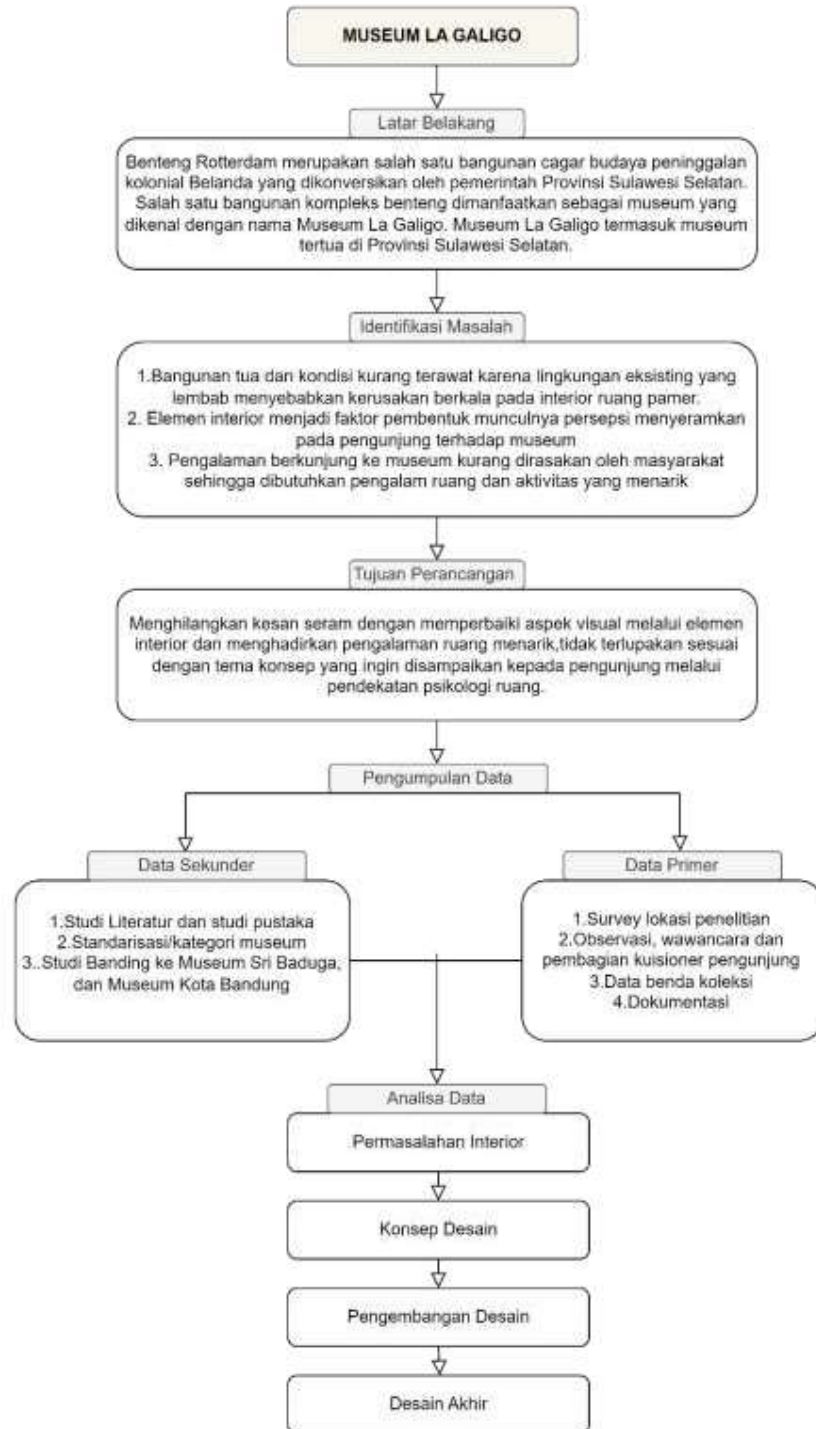
7. Skematik Desain

Skematik desain merupakan proses awal ide hingga pada desain akhir. Berawal dari gambar ruangan, pola lantai, plafon, furniture, dan perspektif suatu ruang untuk memperlihatkan suasana ruang.

8. Gambar Kerja

Gambar kerja merupakan tahap terakhir dalam proses desain dan perancangan museum. Perancangan tersebut diaplikasikan ke gambar kerja termasuk material, finishing, dan ukuran.

1.8 Kerangka Berpikir



Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

Sumber: Data pribadi, 2023

1.9 Sistematika Penulisan

Bagian ini yaitu untuk menjelaskan ringkasan penelitian yang sudah dilakukan dari Bab I hingga Bab V. Terlampir sistematika penulisan tugas akhir dari studi ini sebagai berikut:

a) **BAB I PENDAHULUAN**

Dalam bab ini, memuat mengenai sebuah latar belakang pemilihan objek redesain Museum La Galigo Makassar dan mengungkapkan identifikasi serta rumusan masalah yang akan dijadikan kerangka berfikir dalam solusi desain beserta dengan tujuannya.

b) **BAB II KAJIAN LITERATUR DATA DAN STANDARISASI**

Definisi dari setiap hal yang berhubungan dengan redesain ruang pameran, literatur definisi proyek, klasifikasi proyek, standarisasi, studi preseden, klasifikasi proyek, standarisasi, studi preseden dan pendekatan desain perancangan.

c) **BAB III ANALISIS STUDI BANDING, DESKRIPSI DAN PROJEK**

Analisis studi banding, tabel komparasi, deskripsi proyek perancangan, analisa site, programming termasuk kebutuhan ruang, aktivitas pengguna, luasan ruang, hubungan antar ruang, zoning dan blocking.

d) **BAB IV TEMA DAN KONSEP PERANCANGAN**

Penjabaran tema dan konsep perancangan yang digunakan termasuk konsep organisasi, konsep sirkulasi, konsep bentuk, konsep warna, pencahayaan, penghawaan, signage pada perancangan.

e) **BAB V KESIMPULAN**

Menjelaskan tentang kesimpulan dari perancangan sebagai hasil akhir dari penyelesaian masalah dan saran-saran yang telah didapat dan bersifat membangun untuk memperbaiki kembali perancangan yang telah dilakukan.