

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Menurut ICOM (international Council Of Museum) Museum merupakan Lembaga non profit yang memiliki sifat permanen untuk memberi pelayanan terhadap Masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, memiliki tugas untuk mengumpulkan, meneliti, melestarikan, mengkomunikasikan, serta memamerkan warisan Sejarah manusia. Salah satu museum yang memamerkan benda serta peristiwa bersejarah manusia adalah museum yang menjadi objek perancangan ini yaitu museum Satria Mandala. Museum ini merupakan museum dengan bangunan cagar budaya yang menyimpan banyak Sejarah perjuangan pahlawan militer dari masa awal kemerdekaan sampai sekarang.

Museum satria mandala merupakan museum khusus yang berada di Jakarta. Museum ini berlokasi di komplek bangunan Cagar Budaya satu Lokasi dengan kantor Pusat Sejarah TNI yang berada di Jl. Gatot Subroto Jakarta Selatan. Museum Satria Mandala menampilkan sejarah perjuangan TNI dari tahun 1945 hingga saat ini. Melalui museum ini, pengunjung dan masyarakat dapat memahami secara kronologis upaya TNI dalam mempertahankan dan mengisi kemerdekaan Indonesia.

Dalam menjalankan fungsinya, museum menyajikan koleksi utamanya yang berupa diorama tentang pertempuran- pertempuran dan koleksi pendukung lainnya seperti seragam dan barang peninggalan jendral-jendral TNI. Menurut (Magetsari 2011) fokus, museum telah berubah bukan hanya sekedar memajang koleksi tetapi juga lebih menitikberatkan pada pengalaman pengunjung dalam era modern seperti sekarang. Saat ini, museum dituntut untuk menjadi lebih interaktif kepada pengunjung, mendorong partisipasi pengunjung dalam proses eksplorasi. Menurut Henry Aritonang selaku pemilik creative space dan ahli desain interior, j u g a b e r p e n d a p a t b a h w a museum hendaknya berupaya menjadi pusat keingintahuan, inspirasi, dan eksplorasi budaya. Berharap untuk melihat media interaktif yang melibatkan audiens dengan cara baru, dan pengalaman yang lebih personal. Kesuksesan dari sebuah pameran juga terindikasi dari penjelasan informasi yang cepat serta mudah dipahami dari berbagai kalangan usia, serta memiliki alur storyline yang jelas.

Sayangnya, berdasarkan hasil observasi lapangan pada museum Satria mandala, dan dengan pengamatan serta wawancara bersama pengelola dan pengunjung, Museum satria mandala belum mampu memenuhi hal tersebut. Dimana display yang diperuntukan untuk media penyampaian informasi pengunjung tidak interaktif dengan pengunjung dengan permasalahan yang sulit dimengerti karena narasi yang terlalu Panjang dan ukuran narasi yang terlalu kecil untuk dibaca. Selain itu penempatan display pada museum satria mandala tidak sesuai dengan tujuan museum yaitu ingin menyajikan Sejarah perjuangan TNI dengan kronologis. Karena pada kondisi lapangan, museum satria mandala tidak mengimplementasikan alur storyline apapun, melainkan menyajikan secara acak setiap diorama maupun benda koleksi lainnya.

Selain itu, hal lain yang membuat Museum Satria Mandala ini masih belum memenuhi standar pameran yang baik selain karena display yang sulit dimengerti, dan tidak memiliki alur yang jelas, permasalahan museum Satria Mandala ini juga ada di fasilitas yang belum lengkap, seperti tidak adanya meja informasi, atau meja penitipan barang, dan tidak adanya area istirahat. Implementasi sign serta wayfinding yang minim dan sedikit yang dapat menyulitkan pengunjung dalam proses navigasi museum, ini juga merupakan suatu masalah. Kenyamanan thermal juga penting bagi pengunjung museum, pasalnya, museum satria mandala ini belum mengimplementasikan sistem penghawaan yang baik karena tidak meratanya penggunaan AC. Dan sistem keamanan juga belum terpenuhi dengan baik pada museum ini karena minimnya sistem keamanan yang diterapkan di setiap ruang pameran. Selain itu dalam proses wawancara dan hasil kuisioner, banyak pengunjung yang mengeluhkan desain interior museum yang monoton atau terkesan tidak menarik sehingga membuat pengunjung merasa cepat Lelah dan bosan.

Ketidaktercapaian standar pameran yang baik pada museum ini berpengaruh pada Tingkat eksistensi Museum. Meskipun museum berada di Lokasi yang sangat strategis, tetapi banyak Masyarakat yang belum tahu tentang eksistensi museum ini. Hal ini didukung dengan data BPS yang menunjukkan jumlah pengunjung museum satria mandala pada tahun 2021 hanya mencapai 2.465 pengunjung dalam setahun. Jika dibandingkan dengan museum yang berada di sekitar Lokasi yang sama yaitu museum Kehutanan Manggala Wanabhakti yang bisa mencapai 12.351 pengunjung, jumlah pengunjung Satria Mandala termasuk kedalam kategori yang rendah. Bahkan data museum Kehutanan Manggala Wanabhakti ini hanya diambil pada bulan terakhir tahun 2021.

Permasalahan ini perlu diselesaikan dengan cara perancangan ulang interior Museum Satria Mandala dengan perancangan yang lebih menarik baik secara suasana interior maupun Teknik display, penataan display yang sesuai alur storyline, serta mampu menyajikan penataan display yang mudah dimengerti pengunjung. Penerapan konsep interaktif ini dapat membuat pengalaman optimal bagi pengunjung karena melibatkan aktivitas. Karena pada kondisi sekarang museum di Indonesia sendiri perannya telah berkembang seiring berjalannya waktu, bukan hanya menjadi sarana menyimpan benda Sejarah tetapi juga menjadi sebuah medium yang digunakan oleh masyarakat umum sebagai platform untuk pendidikan dan hiburan. (Faradilah Desrasafira Iskandar 2022).

Oleh karena itu, diperlukannya perancangan ulang Museum Satria Mandala dengan pendekatan Interaktif. Dengan harapan selain dapat meningkatkan fungsi museum yang menjadi sarana hiburan dan Pendidikan bagi Masyarakat, tetapi juga dapat membuat pengalaman yang lebih optimal untuk pengunjung dengan cara melibatkan media interaktif, serta memaksimalkan kenyamanan pengunjung agar memberikan kesan yang baik untuk museum.

1.2 IDENTIFIKASI PERMASALAHAN

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan maka dapat diidentifikasi permasalahan apa saja yang berkaitan dengan perancangan Museum Satria Mandala, antara lain :

1.2.1 Masalah pada Kasus Redesain

1. Desain interior yang tidak menarik, menyebabkan pengunjung merasa cepat lelah dan bosan.
2. Penataan display :
 - a. Display yang kurang interaktif, terutama area diorama yang menghambat pemahaman pengunjung terhadap peristiwa bersejarah.
 - b. Penataan display yang tidak mengikuti alur, yang dapat menyulitkan pengunjung dalam memahami kronologi sejarah.
 - c. Deskripsi display yang ukuran hurufnya terlalu kecil sehingga sulit untuk dibaca oleh pengunjung.
3. Tidak tersedianya sign sistem yang memenuhi standar seperti signage dan Wayfinding.
4. Fasilitas penunjang yang terbatas, seperti kurangnya area tempat duduk, area penitipan barang, dan area meja informasi, yang dapat mempengaruhi pengalaman pengunjung.
5. Tidak tersedianya Sistem Keamanan lengkap yang memenuhi standar perancangan Museum.
6. Penggunaan AC yang tidak merata menyebabkan ketidaknyamanan bagi pengunjung karena beberapa area terasa panas.

1.3 RUMUSAN PERMASALAHAN

1. Bagaimana merancang ulang interior museum agar lebih menarik, dan tidak membuat pengunjung bosan dan lelah?
2. Penataan display :
 - a. Bagaimana cara merancang display yang baik terutama area diorama untuk meningkatkan interaktivitas agar pengunjung dapat terlibat lebih aktif dalam memahami konteks sejarah?
 - b. Bagaimana menyusun ulang penataan display sehingga mengikuti alur perkembangan peristiwa secara kronologis?
 - c. Bagaimana cara menata deskripsi pada sebuah display agar mudah dibaca pengunjung.
3. Bagaimana cara membuat sign system untuk signage dan wayfinding yang sesuai dengan standar ?
4. Bagaimana menyediakan fasilitas tambahan yang dapat meningkatkan kenyamanan dan kepraktisan pengunjung?
5. Bagaimana cara mengimplementasikan sistem keamanan museum yang lengkap sesuai dengan standar perancangan?
6. Bagaimana meningkatkan sistem penghawaan agar dapat memberikan kenyamanan yang merata di seluruh museum?

1.4 TUJUAN DAN SASARAN PERANCANGAN

1.4.1 Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ulang museum dengan pendekatan *i n t e r a k t i f* ini adalah untuk meningkatkan daya tarik pengunjung, meningkatkan keterlibatan dan pengalaman pengunjung, memperluas ruang ekspresi pengunjung, dan memperdalam pemahaman pengunjung terhadap objek museum.

1.4.2 Sasaran Perncangan

1. Penggunaan Ruang yang Efektif: Merancang tata letak interior museum dengan cara memanfaatkan ruang secara efisien untuk mengoptimalkan pengalaman pengunjung dan memamerkan koleksi dengan baik.
2. Pemilihan Material dan Pencahayaan yang Tepat: Memilih material interior yang sesuai dan pencahayaan yang optimal untuk menciptakan suasana yang sesuai, dan menyoroti objek museum dengan baik.
3. Pengembangan Zona Interaktif: Mendesain zona-zona interaktif yang menarik dan beragam untuk meningkatkan keterlibatan pengunjung.
4. Penggunaan Teknologi yang Mendukung: Mengintegrasikan teknologi modern ke dalam elemen interior, seperti layar sentuh interaktif, proyeksi digital, atau augmented reality, untuk meningkatkan pengalaman pengunjung dan memperdalam pemahaman mereka terhadap koleksi museum.
5. Pengaturan Navigasi dan Informasi yang Efektif: Mengatur tanda petunjuk, papan informasi, dan sistem navigasi yang jelas untuk membantu pengunjung menemukan dan memahami koleksi museum dengan mudah.
6. Pengelolaan Lalu Lintas Pengunjung: Merancang aliran lalu lintas pengunjung yang lancar dan intuitif di dalam museum untuk mencegah kebingungan dan memastikan pengalaman yang nyaman bagi pengunjung.

1.5 BATASAN PERANCANGAN

Batasan – Batasan dalam perancangan Museum Satria Mandala adalah sebagai berikut

:



*Gambar 1. 1 lokasi site Museum Satria Mnadala
sumber : Analisis Pribadi*

1. Merancang bangunan museum satria mandala yang berlokasi di Jl. Gatot Subroto No.14, RT.6/RW.1, Kuningan Bar., Kec. Mampang Prpt., Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta
2. Merancang bangunan utama museum yang Bernama wisma yaso
3. Merancang bangunan wisma yaso Museum Satria Mandala dengan pendekatan Interaktif.
4. Merancang bangunan Wisma Yaso Museum Satria Mandala dengan luasan 2.700 m² dengan total luas perancangan 1.167 m².
5. Standarisasi perancangan menggunakan pedoman revitalisasi cagar budaya Kementerian Pendidikan Kebudayaan Direktorat Jendral Kebudayaan Direktorat Pelestarian Cagar Budaya dan Permuseuman. Buku *Human Dimension and Interior Space* sebagai pedoman standarisasi ergonomi. Buku *Time Saver Standard for building types* digunakan sebagai pedoman standarisasi pencahayaan pada museum. Dan buku data arsitek *Ernst Neufert* digunakan sebagai acuan untuk standar visual objek pameran.
6. Daftar Ruangan yang akan dirancang :
 - Ruang panji/lobby
 - Ruang Diorama 1
 - Ruang Jendral AH Nasution
 - Ruang Jendral Sudirman
 - Ruang Jendral Oerip Soemohardjo
 - Ruang Jendral Suharto
 - Ruang Bendera Panji
 - Ruang Diorama 2
 - Ruang Panglima
7. Pengguna : Pengunjung Museum
Pegawai Museum

1.6 METODE PERANCANGAN

Metode Perancangan yang digunakan pada Perancangan Ulang Interior Museum Satria Mandala adalah sebagai berikut :

1.6.1 Menentukan Objek Perancangan

Objek perancangan diambil berdasarkan permasalahan latar belakang Museum Satria Mandala mengenai permasalahan interior, kebutuhan serta kenyamanan pengunjung.

1.6.2 Pengumpulan data

Tahapan ini mengenai tahapan pengumpulan data yang berhubungan dengan objek perancangan yang akan digunakan untuk mencari permasalahan dari objek yang ada.

a. Observasi

Observasi yang dilakukan adalah dengan cara memahami perilaku pengunjung dalam museum, mengidentifikasi area yang paling sering dikunjungi, dan menilai cara pengunjung berinteraksi dengan display objek serta memahami reaksi

pengunjung terhadap fasilitas museum.

b. Wawancara

Pada tahap ini wawancara yang dilakukan adalah dengan melakukan tanya jawab dengan pegawai museum dan pengunjung museum. Hasil yang didapatkan adalah pemahaman mendalam tentang preferensi, harapan, dan pengalaman pengunjung serta perspektif pegawai terkait dengan aspek-aspek tertentu di museum.

c. Kuisioner

Tahapan ini dilakukan untuk mengumpulkan data kuantitatif tentang preferensi, tingkat kepuasan, dan umpan balik pengunjung terhadap pengalaman mereka di Museum Satria Mandala.

d. Studi Pustaka

Studi Pustaka dilakukan untuk mencari data-data yang menjadi standar dalam perancangan Museum Satria Mandala. Studi pustaka yang digunakan berupa buku, jurnal, artikel, dan peraturan perundang-undangan.

1.6.3 Analisis Data

Tahapan ini adalah dengan cara menganalisa seluruh data yang diperoleh dari hasil wawancara, kuisioner, dan survey lapangan yang dihubungkan dan akan menghasilkan permasalahan dan Solusi untuk objek yang akan dirancang.

a. Studi Banding

Tahap ini dilakukan untuk mencari permasalahan dan potensi dari studi banding yang akan diaplikasikan sebagai referensi untuk perancangan desain. Studi banding ini dilakukan di dua lokasi museum yaitu :

- Museum Bank Indonesia

Alamat : Jl. Pintu Besar Utara No.3, RT.4/RW.6, Pinangsia, Kec. Taman Sari, Kota Jakarta Barat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 11110

- Museum AKMIL

Alamat : Subroto Komplek AKMIL, Kota, Jl. Jend. Gatot Soebroto, Jurangombo Sel., Kec. Magelang Sel., Kota Magelang, Jawa Tengah 56123

b. Dokumentasi

Tahapan dokumentasi dilakukan dengan teknologi menggunakan handphone / seluler. Hasil dari dokumentasi ini berupa foto, dan rekaman hasil wawancara yang telah dilakukan saat observasi.

c. Studi Litelatur

Tahapan studi litelatur ini dilakukan untuk mencari dan mempelajari referensi teori pada buku atau jurnal, mempelajari standarisasi pemerintah, yang berhubungan dengan permasalahan dan fenomena perancangan.

d. Studi Preseden

Tahapan studi preseden ini dilakukan untuk membuat sebuah penilaian terhadap suatu fasilitas yang akan dijadikan untuk sebuah referensi pada proses perencanaan desain.

e. Proqraming

Tahapan programing dilakukan untuk acuan dalam proses desain yang berupa kebutuhan ruang dan organisasi ruang. Tahapan ini juga menganalisa mengenai hubungan antar ruang dan fungsinya.

f. Tema dan Konsep

Tahapan ini dilakukan untuk menentukan tema dari objek yang akan diambil dan konsep dari setiap ruangan

g. Implementasi Desain

Tahapan ini dilakukan untuk melakukan proses desain dari seluruh data yang telah didapat dari proses sebelumnya. Tahapan ini dilakukan dengan cara menerapkan tema dan konsep yang telah dipilih yang kemudian memperoleh hasil berupa final desain dan gambar kerja.

1.7 MANFAAT PERANCANGAN

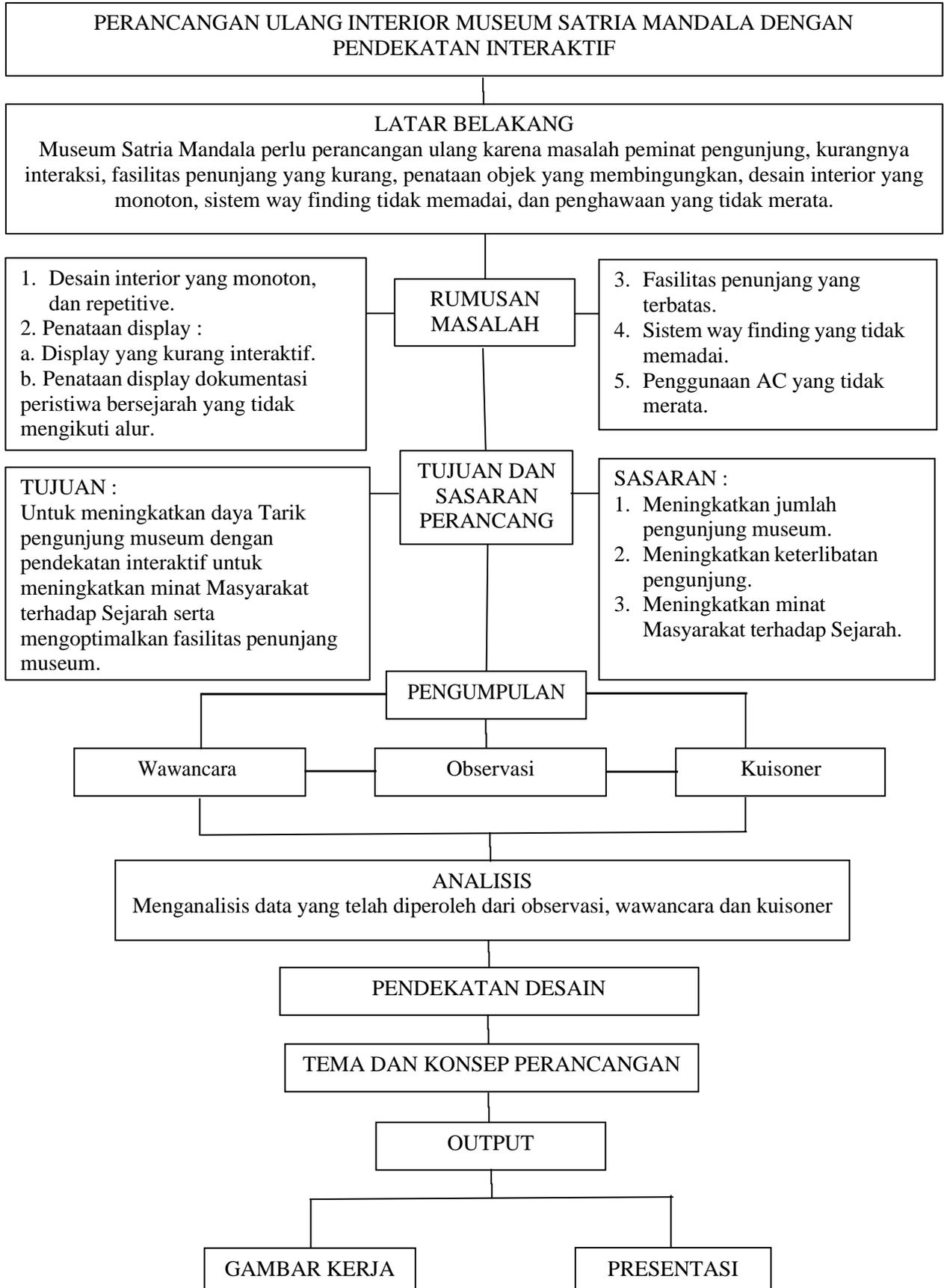
1. Manfaat bagi Masyarakat/Komunitas:

Peningkatan Pengalaman Pengunjung: Perancangan yang mempertimbangkan preferensi dan kebutuhan pengunjung dapat meningkatkan pengalaman mereka di Museum Satria Mandala, menciptakan suasana yang menarik dan edukatif.

2. Manfaat Perancangan untuk Keilmuan Interior :

Pengembangan Metode Perancangan Baru, dimana proses perancangan yang dijalankan dapat memberikan wawasan baru dan memunculkan metode perancangan interior yang lebih inovatif dan terkini dalam konteks museum Sejarah.

1.8 KERANGKA PIKIR PERANCANGAN



1.9 PEMBABAN LAPORAN TA

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi pendahuluan yang bertujuan untuk memberikan gambaran umum tentang topik yang akan dibahas. Mencakup latar belakang, identifikasi masalah, ruang lingkup, Batasan masalah, metode perancangan, rumusan masalah, tujuan penelitian, sasaran perancangan, dan manfaat penelitian, kerangka berfikir, dan sistematika penulisan.

BAB II : KAJIAN PUSTAKA

Bab ini merupakan bagian yang menjelaskan teori teori yang dipakai pada perancangan. Dengan tujuan untuk mendukung argument penelitian serta pemahaman yang komprehensif pada topik tersebut.

BAB III : DESKRIPSI PROJEK DAN DATA ANALISIS

Bab ini menjelaskan secara rinci tentang proyek atau penelitian yang sedang dilakukan. Berisi data – data spesifik seperti Analisa site, programing, hasil wawancara dan kuisioner.

BAB IV : TEMA DAN KONSEP IMPLEMENTASI PERANCANGAN

Bab ini membahas tentang tema dan konsep yang menjadi dasar dari implementasi proyek. Bab ini juga menguraikan gagasan yang dikembangkan pada bab sebelumnya diwujudkan dalam bentuk konkret.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Merangkum keseluruhan penelitian, memberikan kesimpulan, dan memberikan saran untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN