

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Berdasarkan perspektif Peraturan Pemerintah No. 66 Tahun 2015 tentang museum, museum ialah lembaga yang fungsinya mendayagunakan koleksi, mengembangkan, melindungi serta melakukan pengomunikasiannya terhadap masyarakat. Sedangkan Majelis Umum Luar Biasa ICOM (*International Councils of Museums*) telah menyetujui definisi museum baru pada tanggal 24 Agustus 2022 di Praha yang pada intinya menyatakan bahwasanya museum ialah lembaga permanen nirlaba yang memberikan pelayanan masyarakat yang menghimpun, meneliti, memamerkan, menafsirkan serta melakukan pelestarian warisan tak berwujud serta berwujud. Mudah dilakukan pengaksesannya, inklusif serta terbuka bagi umum, museum melakukan penumbuhan keberlanjutan serta keberagaman. Mereka berkomunikasi serta beroperasi pada tataran etis, melalui partisipasi masyarakat serta profesional, memberikan penawaran beraneka macam pengalaman bagi kesenangan, refleksi, pendidikan serta membagikan pengetahuan. Dua definisi di atas menunjukkan pemahaman museum yang cukup berbeda. Sementara PP Indonesia memberi perhatian utama kepada koleksi sebagai subjek utama museum, definisi terbaru ICOM lebih menekankan aspek pelayanan masyarakat. Hal ini masih belum banyak diterapkan pada museum-museum Indonesia yang komunikasi publiknya belum terbangun.

Melihat fenomena banyaknya bencana alam salah satunya meletusnya gunung berapi dan banyaknya korban ini, sudah dipastikan banyaknya masyarakat yang kurang mendapatkan edukasi mengenai yang dilakukan saat terjadinya bencana alam. Selain itu, fenomena kelelahan museum atau museum *fatigue* juga menjadi salah satu faktor menurunnya jumlah pengunjung museum di Indonesia. 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 (Doddy,2024).

Dilansir dari *kumparan.com*, Ketua Badan Pariwisata DIY, mengatakan meskipun banyak museum di DIY namun museum belum menjadi destinasi favorit untuk

dikunjungi dan belum menjadi destinasi favorit para wisatawan. Dilansir dari *detik.com*, selama ini masyarakat hanya diberikan *warning* jika terjadinya suatu bencana yang datang tanpa diberikan edukasi. yang memadai mengenai langkah kesiapan dan prosedur dalam menghadapi bencana tersebut. Padahal edukasi tersebut dinilai sangat penting untuk penyiapan mental dan kesadaran masyarakat dalam melakukan tindakan yang cepat saat dan sesudah bencanaterjadi.

Di Indonesia sendiri memiliki banyak museum yang tersebar hampir di setiap daerah dengan sejarah masing-masing. Salah satunya adalah Museum Gunung Api Merapi yang ada di Yogyakarta. Kota Yogyakarta ialah satu diantara berbagai kota yang memiliki keistimewaan berupa kota memiliki banyak objek wisata menarik seperti wisata sejarah, alam hingga wisata kuliner nya. Yogyakarta juga mendapatkan predikat menjadi Kota terbaik platinum dan juga kota terbaik investasi kategori gold pada ajang *Indonesia's Attractiveness Award (IAA) 2018*. Penghargaan tersebut dilakukan penyerahannya oleh Menteri Dalam Negeri Tjahjo Kumolo serta langsung diterima oleh Wakil Walikota Yogyakarta Heroe Poerwadi. Salah satu destinasi yang bisa di datangi adalah Wisata Merapi, yang yang mana ialah satu diantara berbagai gunung api di Indonesia yang paling aktif. Pada sekitarnya ada pula beraneka macam wisata Merapi yang mempunyai daya tarik supaya didatangi. Satu diantara berbagainya adalah Museum Gunungapi Merapi yang bertujuan diperlukan untuk memberikan kesadaran masyarakat mengenai bencana alam tersebut.

Museum yang akan dirancang, berada di kota Yogyakarta. Adapun perancangan ulang ini dilakukan karena terdapat beberapa masalah seperti: (a) Kurangnya *display* interaktif pada museum (b) Terlalu banyak nya penggunaan pencahayaan alami di dalam pameran yang menyebabkan terganggunya pengunjung dalam mengamati display yang di tampilkan secara digital (c) tidak terciptanya suasana yang mampu menarik berbagai generasi untuk mengunjungi. Oleh karena itu berdasarkan masalah tersebut diperlukan adanya rancangan ulang karena fungsi museum tidak hanya sebagai lembaga yang mengumpulkan atau memamerkan benda-benda sejarah, tetapi menjadi suatu lembaga yang bertugas untuk melakukan pembinaan dan pengembangan nilai-nilai budaya suatu bangsa untuk memperkuat kepribadian dan jati diri bangsa tersebut. Adapun pendekatan

yang digunakan dalam penelitian ini yaitu memanfaatkan pendekatan *immersive experience*, atau yang dikenal sebagai pengalaman imersif, adalah sebuah metode penyampaian informasi dan edukasi yang memungkinkan pengguna untuk terlibat secara aktif dan merasakan seolah-olah mereka berada di dalam lingkungan yang disimulasikan. Pendekatan ini memanfaatkan diorama dan berbagai teknologi, seperti *virtual reality (VR)*, *augmented reality (AR)*, *mixed reality (MR)*, dan simulasi, untuk menciptakan pengalaman yang realistis dan interaktif.

Sebagai museum geowisata di Yogyakarta, diharapkan dapat menjadi salah satu daya tarik wisata untuk dikunjungi oleh wisatawan domestik dan mancanegara. Oleh karena itu berdasarkan analisis kendala yang telah dilakukan, penelitian ini berfokus untuk pada perancangan ulang yang akan mempertimbangkan beberapa cara untuk mengatasinya seperti: (a) menggunakan diorama terbuka untuk memberikan kesan *immersive experience* (b) Penggunaan display yang mudah dibaca oleh pengunjung dan (c) Cara memberikan alur yang mudah dilalui pengunjung

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berlandaskan penjabaran latar belakang di atas lewat fenomena dan observasi di Museum Gunung Api Merapi Yogyakarta, terdapat beberapa permasalahan diantaranya:

### **a. Organisasi Ruang dan Layout**

- Alur aktivitas kegiatan museum yang masih tidak terarah yang membuat pengunjung merasa kesulitan mengetahui arah yang akan dilalui saat di dalam

### **b. Edukasi dan Rekreasi**

- Kurangnya fasilitas display interaktif, penyampaian informasi yang masih sulit dipahami karena penyampaian informasi koleksi dipaparkan dalam bentuk teks panjang sehingga pengunjung jarang yang membaca informasi.
- Masih belum terciptanya Suasana interior pada lantai 1 Museum Gunung Api Merapi yang mampu menarik berbagai generasi untuk mengunjungi dan berkegiatan di secara berulang

### **c. Karakter Ruang**

- Penyampaian informasi yang masih sulit dipahami karena penyampaian informasi koleksi dipaparkan dalam bentuk teks panjang sehingga pengunjung jarang yang membaca informasi.

d. Persyaratan umum ruang

- Pencahayaan museum yang redup sehingga aktivitas pengunjung kurang efektif

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang sudah dijabarkan, dengan demikian rumusan masalah dari permasalahan itu ialah:

- a. Bagaimana menciptakan interior museum yang dapat memberikan kejelasan alur aktivitas yang dapat mempermudah pengunjung untuk memahami storyline museum dan tidak membuat pengunjung merasa bingung untuk menentukan arah?
- b. Bagaimana cara penyampaian informasi yang menarik dan mudah untuk dipahami pengunjung?
- c. Bagaimana teknik display koleksi interaktif yang harus diterapkan agar dapat memberi pengalaman menarik bagi pengunjung?

### **1.4 Tujuan dan Sasaran Perancangan**

#### **1.4.1 Tujuan**

Tujuan dilakukannya perancangan ulang pada Museum GunungApi Merapi adalah sebagai berikut:

- a. Memberikan pengunjung ingatan dan kesadaran pentingnya edukasi terkait bencana meletusnya gunung Merapi yang terjadi di Yogyakarta
- b. Terwujudnya desain interior perancangan Museum GunungApi Merapi Yogyakarta sebagai wadah untuk mengenang bencana meletusnya gunung Merapi di Kota Yogyakarta

#### **1.4.2 Sasaran Perancangan**

- a. Memberikan suasana ruang yang sesuai dengan keadaan saat bencana melalui elemen interior yang digunakan
- b. Menciptakan sebuah museum bencana alam yang beredukasi juga interaktif sesuai

dengan standar yang sudah ditetapkan

## 1.5 Batasan Perancangan

Batasan pada perancangan Museum Gunung Api Merapi Yogyakarta diantaranya :

- Luas lantai 1 : 1441 m<sup>2</sup>  
Luas lantai 2 : 1218 m<sup>2</sup>  
Luas Total : 2662 m<sup>2</sup>

Tabel 1.1 Batasan Perancangan

(Sumber: data.pribadi)

No.	Ruang	Luas
1.	Lobby	226 m <sup>2</sup>
2	Ruang Pameran 1	468 m <sup>2</sup>
3	Ruang Pameran 2	432 m <sup>2</sup>
4	Auditorium	225 m <sup>2</sup>
5	Ruang Erupsi 2010	93 m <sup>2</sup>
6	Ruang Pameran 3	468 m <sup>2</sup>
7	Ruang Pameran 4	432 m <sup>2</sup>
8	Ruang Audiovisual	225 m <sup>2</sup>
9	Ruang Cafe / Teropong	93 m <sup>2</sup>
	<b>Total</b>	2662 m <sup>2</sup>

## 1.6 Metode Perancangan

### 1.6.1 Tahap Pengumpulan Data

#### a. Wawancara

Metode wawancara yang dipakai ialah wawancara semi terstruktur langsung. Wawancara ini dilaksanakan dengan Kepala Museum Gunung Api Merapi, berdiskusi mengenai Sejarah museum terkait, kegiatan apa yang dilakukan di dalam museum, bagaimana cara pengambilan koleksi, dan bagaimana harapan mereka mengenai Museum Gunung Api Merapi kedepannya.

#### b. Observasi

Observasi secara langsung bersama dengan Kepala Museum dengan cara mengelilingi Museum untuk dapat merasakan bagaimana aktivitas pengguna Museum tersebut.

#### c. Referensi

Mengumpulkan data dan referensi melalui buku, jurnal, maupun artikel ilmiah sebagai bahan penelitian

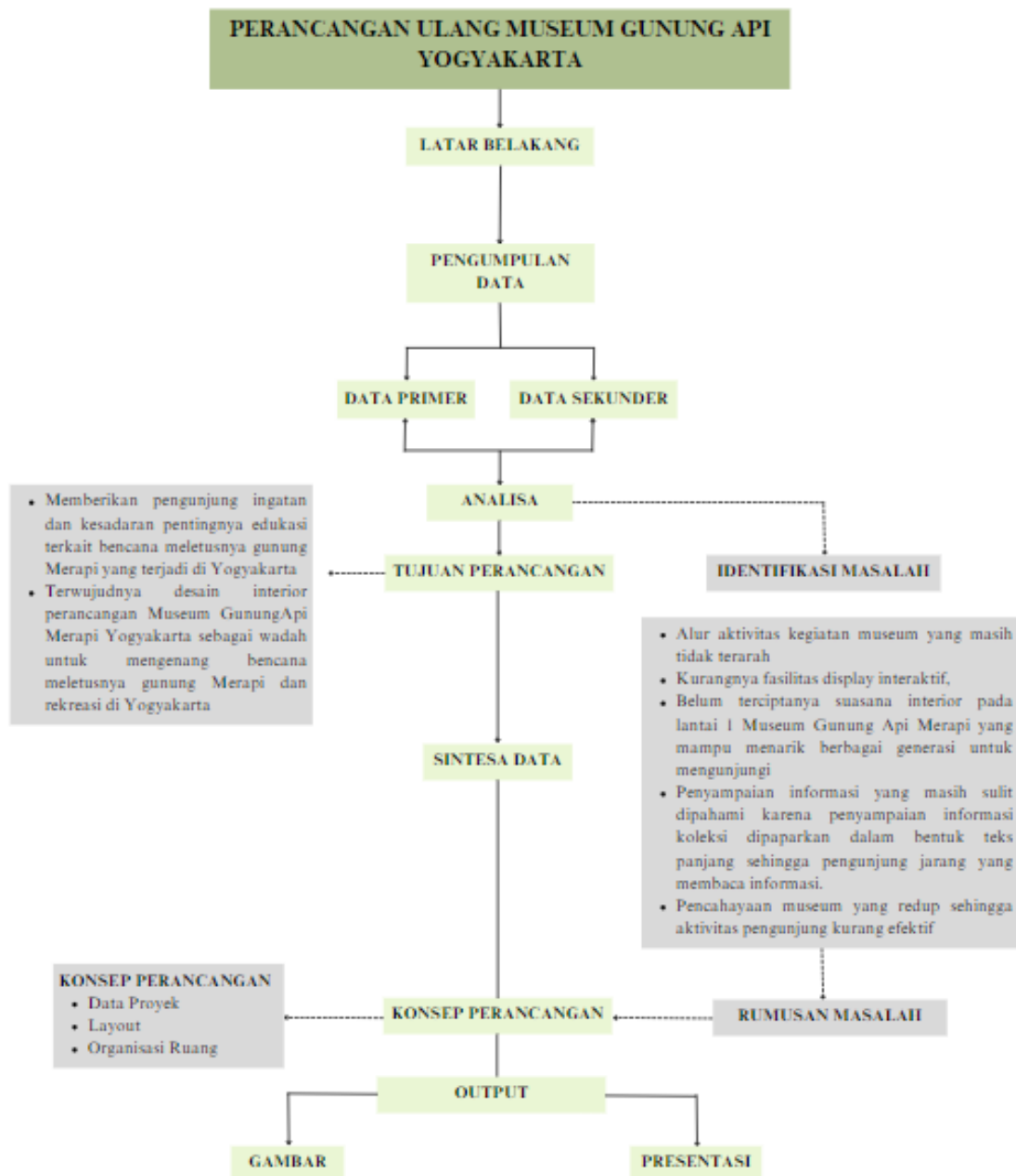
d. Perencanaan

Proses membuat desain mengenai tema dan konsep yang akan dirancang

e. Perancangan

Proses merancang hasil desain sesuai dengan yang sudah direncanakan dalam perencanaan desain

## 1.7 Kerangka Berpikir



## **1.8 Sistematika Pembahasan**

Sistematika pembahasan pada proposal perancangan ulang Museum Gunung Api Merapi adalah sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Berisikan uraian terkait latar belakang dari pemilihan perancangan interior Museum yang terletak di Yogyakarta, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan dan sasaran, batasan masalah, manfaat perancangan, metode perancangan, kerangka berpikir dan sistematika pembahasan.

### **BAB II TEORI DAN LITERATUR**

Berisikan pemaparan terkait dengan kajian literatur yang dimulai dari pariwisata Yogyakarta hingga museum secara umum dan kajian literatur terkait pendekatan, analisa studi kasus bangunan sejenis dan analisa dari data proyek.

### **BAB III ANALISA STUDI BANDING, DESKRIPSI PROYEK, DAN ANALISA DATA**

Berisikan uraian dari tema perancangan, konsep perancangan, organisasi ruang, layout, bentuk, material, warna, pencahayaan, penghawaan, keamanan dan akustik serta pengaplikasiannya pada Museum.

### **BAB IV TEMA DAN KONSEP IMPLEMENTASI PERANCANGAN**

Berisikan uraian mengenai pemilihan denah khusus, konsep tata ruang, persyaratan teknis ruang dan elemen interior

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

Merupakan bagian dari akhir penulisan laporan yang berisikan kesimpulan dan saran.