

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Perancangan

Sejarah merupakan hal penting yang harus dipelajari turun temurun dari generasi ke generasi berikutnya. Lewat sejarah generasi muda belajar untuk mengenal bangsanya. Lewat sejarah kita dapat belajar mana yang tepat yang mana yang tidak tepat, begitu banyak manfaat yang didapat jika kita memahami sejarah negeri ini. Dahulu *founding father* kita Sukarno sempat berkata dalam sebuah pidato terakhirnya yaitu JASMERAH atau “Jangan sekali-kali meninggalkan sejarah”.

Petikan kalimat tersebut merupakan ajaran beliau yang menginginkan kita sebagai generasi penerus belajar dan memahami sejarah bangsa ini sehingga dapat terhindar dari kesalahan-kesalahan yang sama. Dan membentuk semangat-semangat baru kepada generasi penerus. Namun apakah generasi muda saat ini paham bagaimana perjuangan bangsa ini merebut kemerdekaan. Rasanya jika kita memahaminya, kita sebagai generasi penerus akan mengisi kemerdekaan ini dengan tujuan sama-sama membangun bangsa dengan rasa nasionalisme yang tinggi sebab kita tahu bahwa bangsa ini telah berjalan jauh dan berat dalam perjalanannya mencapai gerbang kemerdekaan. Namun saat ini kita belum bertindak seperti itu, salah satu faktornya adalah sikap apatis yang menggerogoti moral bangsa ini.

Tidak dapat dipungkiri bahwa hal tersebut bertalian dengan semua hal yang berada di negeri ini. Di Indonesia tempat-tempat pendidikan masih kalah jika dibandingkan dengan tempat hiburan, dalam sebuah kota Mall dan pusat hiburan banyak dibangun ketimbang tempat-tempat pendidikan. Khususnya di kota Bandung wisata edukasi seperti museum hanya terdapat enam, tidak sebanding dengan wisata lainnya yang bersifat hiburan. Dalam Pikiran Rakyat online 07/03/2012 Kepala Bidang Objek Wisata Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung mengatakan bahwa akan meningkatkan jumlah wisatawan yang berkunjung ke museum

ketimbang wisata hiburan lainnya untuk menambah wawasan masyarakat daripada pola konsumtif masyarakat.

Menjamurnya wisata hiburan di kota Bandung memang hanya menguntungkan sisi bisnis seorang pengusaha, tapi tidak terdapat orientasi yang jelas terhadap perkembangan kemajuan masyarakat terutama dalam karakter bangsa. Di Amerika misalnya yang merupakan negara maju, sangat mengutamakan pendidikan bagi warga negaranya. Dalam hal sarana dan pra sarana pendidikan banyak terdapat wisata pendidikan selainnya wisata hiburan sebagai fungsi pelengkap saja. Banyak sanak keluarga yang lebih memilih pergi ke tempat wisata pendidikan ketimbang wisata hiburan pada akhir pekan. Hal ini disebabkan karena pendidikan merupakan modal awal yang dapat membangun karakter bangsa, selain itu sarana dan pra-sarana pendidikan yang disediakan baik dari pemerintah maupun independen telah menjawab kebutuhan masyarakatnya.

Generasi penerus ini dimanjakan dengan hiburan yang berbentuk permainan saja. Hal ini membuat kondisi masyarakat menjadi semakin konsumtif. Oleh sebab itu dibutuhkan adanya sarana dan pra-sarana dalam ruang lingkup publik yang memberikan media edukasi yang bersifat edukasi. Hal ini guna membantu pembangunan negara dalam bidang karakter bangsa. Salah satunya museum bisa dijadikan tempat publik yang dapat di akses oleh semua orang yang memberikan wisata edukasi. Untuk membentuk kembali *mindset* atau cara pandang masyarakat agar menjadi masyarakat yang unggul. Dan merubah kebiasaan masyarakat yang konsumtif menjadi masyarakat yang produktif maka harus dirubah dulu pola pikirnya. Oleh sebab itu dibutuhkan adanya sarana dan pra-sarana dalam ruang lingkup publik yang memberikan wisata yang bersifat edukasi.

Kita sebagai generasi penerus bangsa harus memiliki orientasi yang jelas untuk membawa bangsa ini sehingga menjadi satu peradaban yang maju. Salah satunya dalam bidang pendidikan untuk membangun karakter bangsa. Namun untuk mengikuti perkembangan dan tantangan yang ada yaitu keadaan masyarakat yang lebih memilih wisata hiburan atau tidak produktif, maka perlulah dilakukan penyesuaian. Perilaku masyarakat yang menyukai wisata hiburan sebenarnya dapat

R. Arry Swaradhigraha, 2015

MUSEUM SEJARAH PERJUANGAN RAKYAT INDONESIA DI BANDUNG

dijadikan sebagai potensi. Dengan menyalurkan hobi masyarakat dalam hal wisata namun digiring kepada wisata pendidikan yang dapat menarik, sehingga menjadi kebiasaan bagi para masyarakat.

Edukasi sejarah begitu penting bagi kehidupan masyarakat kedepannya. Bagaimana dengan memahami sejarah kita dapat membentuk pola pikir yang baru yang lebih baik, seperti yang telah dijelaskan di awal betapa pentingnya sejarah dalam kehidupan berbangsa ini. Begitu banyak sejarah mengenai bangsa Indonesia, namun periode sejarah yang penting untuk dipelajari oleh generasi penerus karena terdapat esensi yang penting dan merupakan inti perjuangan yakni periode Kebangkitan Nasional sampai akhir orde lama.

Museum Sejarah Perjuangan Rakyat Indonesia di Bandung ini menampilkan sejarah dalam bentuk pengalaman ruang dan media interaktif lainnya yang dapat memberikan edukasi sejarah bagi generasi penerus untuk menciptakan rasa nasionalisme dalam jiwa bangsa. Hal ini pula dapat memudahkan pemahaman para pelajar yang mempelajari sejarah dalam bentuk pengalaman ruang. Sehingga masyarakat dapat mempelajari sejarah tidak berasal dari buku atau film saja, namun melalui media ruang yang didalamnya terdapat media interaktif dan materi yang disajikan dalam bentuk artefak dan pengalaman ruang.

## **B. Maksud dan Tujuan Perancangan**

Dalam perancangan Sejarah Perjuangan Rakyat Indonesia di Bandung ini mempunyai maksud, sebagai berikut :

- Untuk mengedukasi generasi penerus tentang periode penting sejarah nasional Indonesia, yakni periode kebangkitan nasional sampai orde lama.
- Untuk menumbuhkan rasa kebanggaan terhadap bangsa dan negara kepada generasi penerus, berkaca dari apa yang dilakukan oleh para pahlawan bangsa.
- Untuk pembelajaran di masa yang akan datang mengenai sejarah Indonesia sehingga dapat mengambil intisari dari kejadian di masa lampau.

R. Arry Swaradhigraha, 2015

*MUSEUM SEJARAH PERJUANGAN RAKYAT INDONESIA DI BANDUNG*

Dalam perancangan Museum Sejarah Penjajahan Jepang di Indonesia ini mempunyai tujuan tujuan perancangan, sebagai berikut :

- Memberikan tempat publik berupa wadah yang dapat mengedukasi masyarakat dalam bidang sejarah nasional bangsa Indonesia.
- Membangun tempat yang memberikan media edukasi bagi para pelajar atau mahasiswa yang hendak mempelajari sejarah nasional Indonesia melalui media interaktif yang terdapat dalam museum.
- Menyediakan wadah bagi para komunitas pecinta sejarah untuk dapat melakukan kegiatan yang berhubungan dengan ilmu pengetahuan sejarah.

### **C. Identifikasi Masalah Perancangan**

Terdapat beberapa permasalahan secara umum dari museum yang terjadi di Indonesia. Saat ini museum merupakan wisata edukasi yang bertugas untuk mengedukasi masyarakat umum perihal manusia, alam maupun lingkungannya. Museum di Indonesia masih kurang diminati karena beberapa permasalahan, antara lain :

- Orientasi ruang tidak jelas dalam museum.
- Pengunjung lupa setelah keluar dari museum.
- Teknik penyajian museum yang kurang inovatif tidak menarik pengunjung.
- Pengunjung memiliki pandangan bahwa sejarah merupakan sesuatu yang tidak terlalu penting karena sudah lampau sehingga tidak menjadi minat bagi para masyarakat umum.

#### **D. Batasan dan Masalah Perancangan**

Setelah mengidentifikasi masalah-masalah yang terdapat dalam merencanakan museum Sejarah Perjuangan Rakyat Indonesia di Bandung ini, maka batasan dan permasalahan dalam perancangan dapat diuraikan antara lain sebagai berikut ;

Batasan masalah :

- Perancangan meliputi permasalahan secara arsitektural, yakni bagaimana menerjemahkan kasus kedalam bentuk ruang sehingga dapat mengedukasi sejarah dalam bentuk ruang dengan memperhatikan aspek fungsionalitas sehingga dapat berfungsi secara maksimal.

Masalah perancangan :

- Merancang museum yang dapat menarik masyarakat untuk dapat mengunjungi Sejarah Perjuangan Rakyat Indonesia di Bandung.
- Menginterpretasikan kasus dalam konteks ini Sejarah Perjuangan Rakyat Indonesia ke dalam sebuah museum.
- Membuat solusi yang inovatif sehingga dapat menarik pengunjung museum untuk berkunjung ke museum.
- Mencampurkan antara wisata dan edukasi sehingga museum tidak terlihat membosankan.

#### **E. Pendekatan dan gambaran capaian yang dituju**

Pendekatan yang digunakan dalam metode perancangan Museum sejarah ini yakni menggunakan pendekatan kinerja atau *performance building*.

Berikut ini merupakan diagram pencapaian museum :

Diagram 1.1 Pendekatan Perancangan



Sumber : Analisis Pribadi

## F. Kerangka Berfikir

Bermula dari sebuah latar belakang yang menjadi permasalahan kemudian ditentukan jenis bangunan dan kasus yang sesuai dengan latar belakang masalah sehingga dapat menjawab permasalahan yang ada. Setelah itu maksud dan tujuan ditentukan, kemudian diasumsikan bahwa pemerintah dibawah Direktorat Jenderal Kebudayaan dan Pariwisata akan membangun sebuah museum baru dengan dana yang dibiayai oleh pemerintah. Lalu dilakukan studi literatur untuk dapat menentukan kriteria perancangan. Kemudian dilakukan tahap studi banding setelah mengetahui secara garis besar proyek yang dirancang. Setelah itu menentukan tapak berdasarkan persyaratan yang berlaku dari literatur yang sudah didapat, kemudian menganalisa data-data yang sudah didapatkan sebagai bahan perancangan untuk memasuki tahap perancangan.

R. Arry Swaradhigraha, 2015

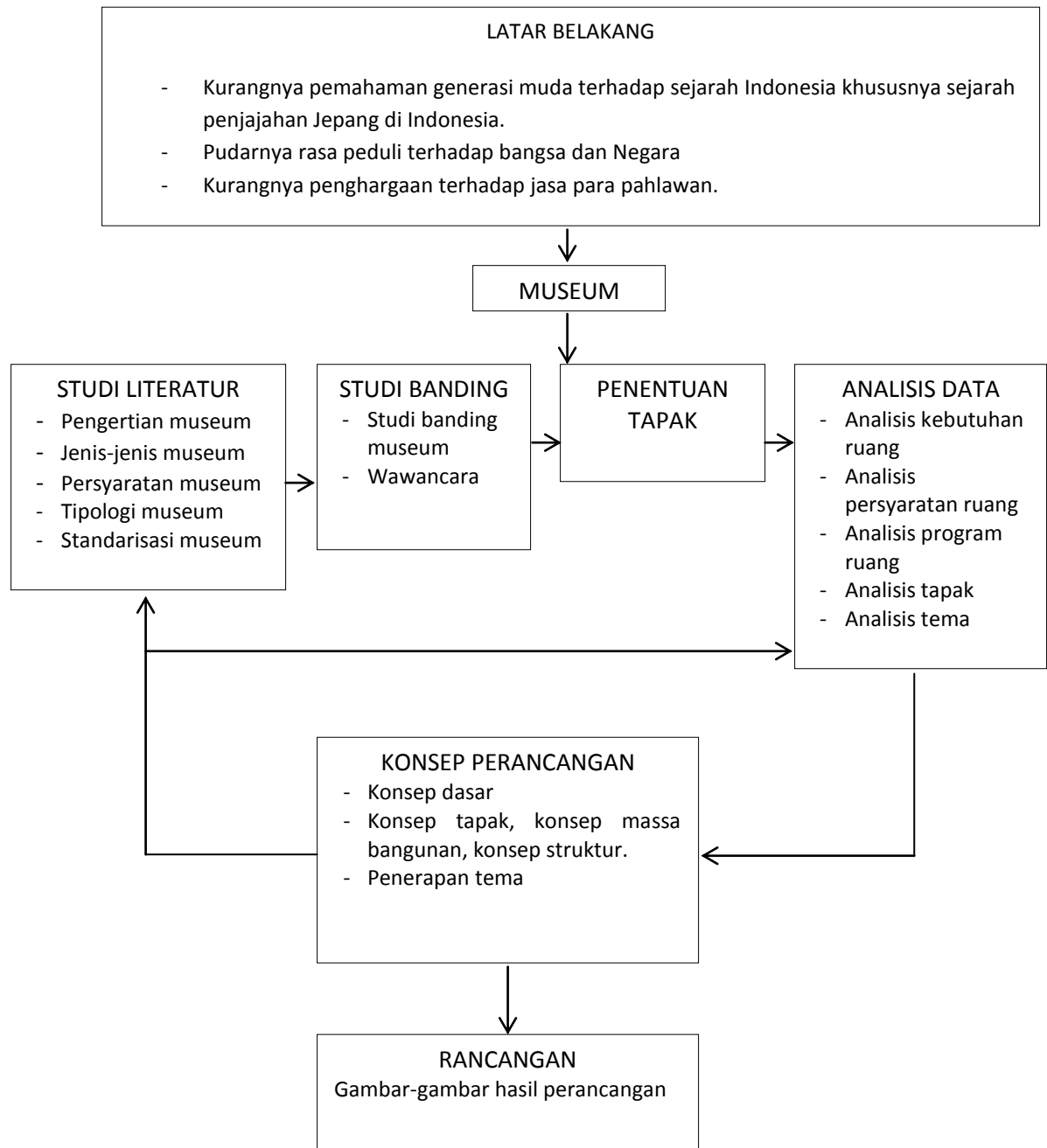
*MUSEUM SEJARAH PERJUANGAN RAKYAT INDONESIA DI BANDUNG*

Berikut ini merupakan langkah dalam perencanaan dan perancangan proyek :

1. Studi literatur tentang kriteria rancangan museum.
2. Mengkaji dan merangkum literatur tentang Sejarah Perjuangan Rakyat Indonesia dari buku dan sumber lainnya.
3. Studi banding proyek sejenis.
4. Studi peraturan daerah yang bersangkutan dengan proyek museum.
5. Analisis dasar perancangan dan analisis tapak.
6. Membuat skematik desain.
7. Membuat detail gambar perancangan

Berikut ini merupakan kerangka berpikir mengenai proses perencanaan dan perancangan museum Sejarah Perjuangan Rakyat Indonesia di Bandung :

Diagram 1.2 Kerangka Berpikir



Sumber : Analisis Pribadi



## **G. Sistematika pelaporan**

BAB I. PENDAHULUAN berisi latar belakang perancangan, maksud dan tujuan perancangan, identifikasi masalah perancangan, batasan dan masalah perancangan, pendekatan dan gambaran capaian yang dituju, kerangka berfikir dan sistematika laporan.

BAB II. KAJIAN berisi pengertian museum, sejarah museum, tipologi museum, persyaratan museum, pengguna dan kegiatan dalam museum, ruang-ruang dalam museum, struktur organisasi museum, studi banding proyek sejenis dan sejarah tahun 1900 - 1970.

BAB III. DESKRIPSI PROYEK berisi nama proyek, rona lingkungan dan elaborasi tema.

BAB IV. Analisis perencanaan dan perancangan berisi analisis lingkungan dan tapak, program kebutuhan ruang, modul perancangan, sistem ruang dan sistem struktur dan konstruksi

BAB V. KONSEP PERANCANGAN berisi konsep dasar, konsep perencanaan tapak, konsep perencanaan bangunan, konsep modul perancangan, konsep bentuk, fungsi dan interior, konsep struktur dan konstruksi, konsep bahan bangunan, konsep mekanikal dan elektrik, konsep perancangan lanskap