



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

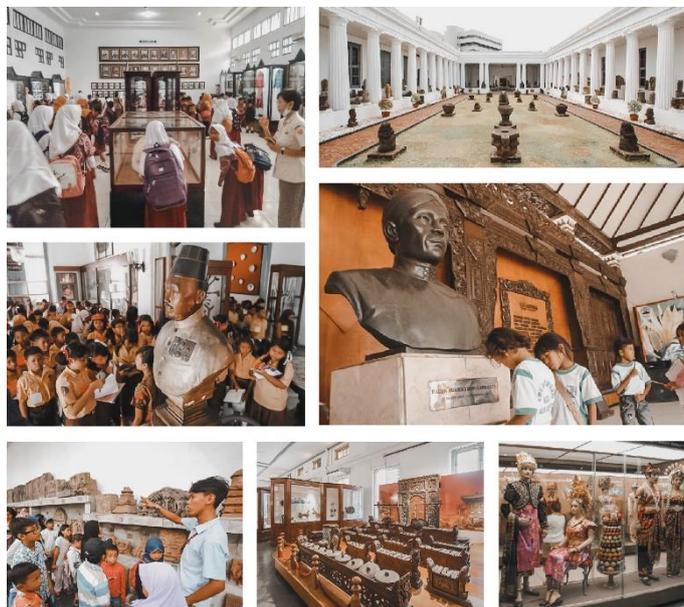
Museum menurut ICOM (International Council of Museum) adalah sebuah lembaga mandiri non-profit yang memfasilitasi atau mewadahi sebuah kepentingan masyarakat umum tanpa bertujuan untuk mencari sebuah keuntungan namun berperan dalam memelihara, mengumpulkan, meneliti dan menyajikan benda yang memiliki tanda atau bukti akan suatu peristiwa dan yang lainnya untuk dipelajari, rekreasi, studi dan pendidikan (Styliani, 2009). Pada tahun 2011 Indonesia memiliki 275 museum yang diawasi dan diatur oleh Direktorat Museum (Kementerian Pariwisata, Republik Indonesia, 2011). Jakarta sendiri memiliki banyak jenis museum yang terkenal seperti Museum Sejarah Jakarta, Museum Bahari, Museum Wayang, Monumen Nasional, dan masih banyak lagi lainnya. Sejarah panjang dan berbagai warisan budaya yang tersimpan di museum menjadi salah satu daya tarik bagi masyarakat dalam mempelajari dan mengetahui sejarah, perkembangan dan budaya dalam kota.



Gambar 1.1 Kota

Sumber: (Gambar diolah oleh penulis, 2020)

Museum merupakan fasilitas kota. Museum dahulu digunakan kota sebagai tempat penyimpanan dan pemeliharaan akan benda bersejarah dan bersifat statis. Penyusunan karya dan penjelasan informasi yang menarik, artistik, edukatif, informatif dan lengkap menjadi hal penting dan diandalkan museum dalam menarik minat bagi para wisatawan untuk berkunjung agar memahami esensi dan nilai yang terkandung dalam obyek koleksi yang dimiliki dan dipamerkan. Berdasarkan fungsi sebagai tempat penyimpanan benda dalam suatu kota, museum menjadi suatu konstitusi atau fasilitas kota untuk memperkenalkan, memelihara dan memberi informasi suatu kota untuk kepentingan masyarakat (Ambrose & Paine, 1993). Pendidikan merupakan satu dari beberapa alasan masyarakat untuk datang mengunjungi museum (Hooper-Greenhill, 2007). Oleh karena itu, museum memiliki peranan bagi masyarakat dalam menikmati dan mengenal perkembangan suatu kota dan masyarakat di dalamnya.



Gambar 1.2 Museum

Sumber: (Gambar diolah oleh penulis, 2020)

Museum di Indonesia mulai ditinggalkan pengunjung (CNN Indonesia, 2019). Beberapa museum menjadi tidak menarik lagi bagi masyarakat dalam menikmati dan mengenal kota. Salah satu penyebabnya adalah pesatnya kemajuan teknologi. Perkembangan teknologi, komunikasi, dan informasi membuat

kebutuhan serta keinginan masyarakat turut berubah sehingga mempengaruhi perilaku, gaya hidup bahkan kebudayaan dalam masyarakat.

Kebutuhan yang terus berkembang menyebabkan adanya pergeseran fungsi dan munculnya kebutuhan ruang baru dalam suatu kota. Hubungan manusia dan kebutuhan akan ruang untuk bersosialisasi dalam suatu kota menjadi hal yang penting dalam menentukan suatu kota. Kebutuhan akan ruang publik dalam suatu kota bagi masyarakat untuk berkumpul, bersantai, menikmati kota, mengenal atau memahami suatu kota dapat meningkatkan kualitas hidup masyarakat bahkan makna kota itu sendiri bagi warganya (Søholt, 2018).

Seiring dengan meningkatnya perilaku masyarakat, pemaknaan dan fungsi museum terus berkembang. Kebutuhan akan rekreasi dan ruang sosial bagi masyarakat menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi museum (McLean, 1993). Adanya kecenderungan baru dalam masyarakat terhadap museum, menyebabkan masyarakat menginginkan museum menjadi sebuah wadah baru bagi masyarakat dalam berkumpul dan bersantai. Penyampaian informasi bukan lagi menjadi kebutuhan utama, melainkan ruang publik dan ruang rekreasi dalam menghabiskan waktu dan menikmati kota.



Gambar 1.3 Ruang Publik Museum

Sumber: (Gambar diolah oleh penulis, 2020)

Cepatnya kemajuan teknologi dan berkembangnya zaman mempengaruhi masyarakat dalam memperoleh informasi. Kebutuhan akan informasi dan pengetahuan yang begitu cepat membuat keberadaan museum menjadi kurang

relevan bagi masyarakat. Kondisi hari ini terdapat kecenderungan baru dalam masyarakat karena dengan adanya teknologi membuat masyarakat dapat memperoleh informasi yang diinginkan menjadi lebih mudah dan dimana saja sehingga museum bukan lagi pilihan utama bagi masyarakat dalam menikmati kota terutama dalam mempelajari sejarah dan kota. Masyarakat menginginkan segala sesuatu menjadi cepat dan mudah, oleh karena itu museum memerlukan sesuatu yang lebih agar dapat bertahan dan menarik perhatian pengunjung. Namun, dengan perolehan informasi yang mudah mempengaruhi proses masuknya kebudayaan dari berbagai negara. Ironisnya, anak muda sekarang ini lebih menyukai kebudayaan milik negara lain dibandingkan budayanya sendiri.

Menurut Yun Yunus sebagai staf ahli lingkungan dan tata ruang Kementerian ESDM berpandangan bahwa paradigma yang dimiliki masyarakat terhadap museum harus diubah (Chahyati, 2016). Paradigma masyarakat terhadap museum identik dengan suatu tempat yang statis, membosankan dan hanya tempat untuk menyimpan barang sedangkan sebenarnya barang yang disimpan memiliki suatu nilai dan sangat berharga (Chahyati, 2016). Menurut Erwin Djunaedi sebagai duta museum DIY pada tahun 2014 mengatakan bahwa generasi muda masih banyak yang tidak senang dan tertarik untuk mengunjungi museum disebabkan karena kurang mengakomodasi bakat dan minat generasi muda (Nurohman, 2015). Erwin juga berpandangan bahwa museum perlu memiliki tampilan yang terus berkembang mengikuti zaman dan minat generasi muda, misalnya seperti mengadakan nonton bersama ataupun diskusi yang melibatkan para komunitas anak muda di dalam museum (Nurohman, 2015).



Gambar 1.4 Teknologi Informasi dan Komunikasi

Sumber: (Gambar diolah oleh penulis, 2020)

Dr. Irmawati Marwoto selaku konsultan museum dan dosen arkeologi di Universitas Indonesia dalam sebuah podcast yang dibuat oleh Museum MACAN, beliau mengatakan bahwa sekarang ini museum memasuki era dimana tidak lagi berorientasi pada benda atau objek, melainkan berfokus pada bagaimana museum dapat melayani kebutuhan masyarakat. Melihat dari isu serta perkembangan yang dialami masyarakat sekarang ini, perlu adanya sebuah stimulus atau dorongan dari museum untuk menarik minat dan perhatian masyarakat agar masyarakat kembali mengunjungi museum. Hal ini dapat dilakukan dengan pendekatan arsitektur berupa pengolahan kawasan yang berusaha mengakomodasi dan beradaptasi dalam memenuhi kebutuhan dan keinginan baru dalam masyarakat yaitu ruang publik untuk bersantai dan berkumpul sehingga masyarakat terdorong untuk datang dan melihat area kawasannya terlebih dahulu lalu kemudian diarahkan dan didorong pandangan dan minatnya untuk melihat museum. Fungsi ruang dalam pengolahan kawasan bisa dimulai dengan adanya ruang duduk dan bersantai di taman, ruang diskusi, amphiteater, *commercial area*, panggung pementasan dan lain sebagainya sehingga pengunjung setidaknya memiliki ketertarikan dan masuk di dalam kawasan museum terlebih dahulu setelah itu berusaha di tarik lebih dalam secara perlahan ke dalam area museum.

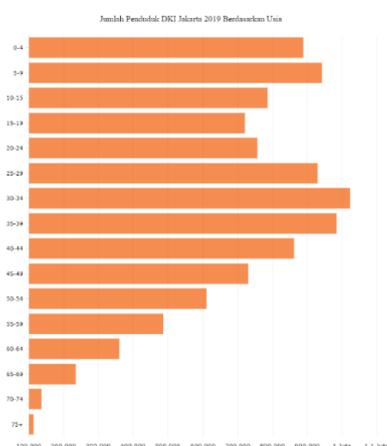
1.2 Rumusan Masalah

Beberapa pokok permasalahan yang menjadi landasan dalam perancangan antara lain:

1. Keterkaitan apa yang terjadi antara kecenderungan gaya hidup baru masyarakat yang dipengaruhi oleh kemajuan teknologi dengan pola perilaku yang tumbuh dalam masyarakat?
2. Tuntutan atau harapan apa yang dibutuhkan masyarakat terhadap ruang dan lingkungan dalam memenuhi kecenderungan gaya hidup yang baru?
3. Bagaimana penerapan konsep public space yang tepat pada Kawasan museum dalam memenuhi kebutuhan ruang baru bagi masyarakat.

1.3 Tujuan dan Sasaran

Tujuan dari perancangan museum ini adalah sebagai upaya dalam meningkatkan kembali keberadaan museum sebagai fasilitas kota baru bagi masyarakat. Museum tidak lagi di pandang hanya sebatas ruang penyimpanan benda bersejarah yang bersifat statis melainkan mampu beradaptasi serta menjadi tempat baru bagi masyarakat dalam berekreasi dan menghabiskan waktu sehingga diharapkan kedepannya paradigma negative masyarakat terhadap museum dapat berubah menjadi lebih baik dan memberi dampak positif terhadap pengunjung bahkan masyarakat dalam kota.



Gambar 1.5 Jumlah Penduduk

Sumber: Badan Pusat Statistik (BPS), 5 Maret 2019

Sasaran dari perancangan museum adalah untuk menarik minat dan hati para generasi remaja dan dewasa karena berada dalam usia produktif. Berdasarkan usia, penyumbang terbanyak dari jumlah penduduk Jakarta adalah penduduk usia produktif, yaitu sebanyak 7,5 juta jiwa dengan rentang usia 15-64 tahun. Penduduk terbanyak terdapat di rentang usia 30-34 tahun dan 35-39 tahun, yaitu masing-masing sebesar 1 juta jiwa dan 983,6 ribu jiwa. Penduduk terbanyak lainnya diisi oleh penduduk dengan usia 5-9 tahun yang mencapai 940,9 ribu jiwa sedangkan penduduk dengan usia 25-29 tahun mencapai 929,1 ribu jiwa. Sementara itu, jumlah penduduk kategori paling sedikit adalah penduduk dengan usia di atas 75 tahun sebanyak 112,9 ribu jiwa dan di rentang usia 70-74 tahun sebanyak 136.300 jiwa. Dengan jumlah populasi angka yang tinggi dan usia yang sangat produktif, generasi remaja dan dewasa memiliki pengaruh besar terhadap dinamika sosial dalam suatu masyarakat. Pendekatan yang dilakukan dalam menarik minat generasi remaja dan dewasa ini adalah dengan mengakomodasi keinginan dan gaya hidup mereka melalui pengolahan kawasan museum, misalnya dengan dilakukannya diskusi yang melibatkan berbagai macam komunitas anak muda, mengakomodasi ruang bagi para komunitas dalam meluangkan minat dan bakat yang mereka miliki, melakukan nonton bersama, mengadakan event museum pada malam hari, konser seni, media interaktif dan memanfaatkan teknologi dalam menjelaskan informasi dalam museum, Hal ini menjadikan museum sebagai ruang hiburan baru bagi masyarakat dalam suatu kota serta ruang publik untuk bersosialisasi dengan harapan mampu mendorong minat generasi muda dan remaja untuk datang ke museum terlebih dahulu sebelum secara perlahan di arahkan untuk melihat dan masuk ke dalam ruang museum