

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi yang cepat berkembang, serta gaya hidup masyarakat modern. Museum merupakan tempat yang kurang diminati untuk dikunjungi, karena pada umumnya masyarakat memandang museum sebagai suatu tempat atau lembaga yang bersuasana statis dan kuno. Ditambah lagi bangunan museum yang terkesan menyeramkan karena identik dengan barang-barang kuno, sunyi, dan kurang terurus.

Namun seharusnya hal ini tidak menjadi halangan bagi masyarakat untuk mengunjungi museum. Karena dibalik kekakuannya, museum merupakan sarana untuk memperkenalkan proses perkembangan sosial budaya dari suatu lingkungan kepada masyarakat. Dalam era perkembangan teknologi saat ini, peranan museum sangat diharapkan menjadi sarana rekreasi yang mengedukasi dan menyediakan informasi mengenai ilmu pengetahuan dan budaya yang terdapat dalam kehidupan manusia dan lingkungannya.

Perkembangan teknologi dan budaya perfilman yang masuk ke Indonesia, saat ini sudah semakin bervariasi dan berhasil menarik perhatian masyarakat Indonesia. Jenis film

yang banyak berkembang dan diminati oleh masyarakat kebanyakan adalah film *action fantasy* seperti *Batman*, *The Avengers*, dan tokoh *superhero* lain yang ceritanya diambil berdasarkan *comic* ternama seperti DC dan Marvel.

Di Bandung sendiri terdapat banyak komunitas pecinta Marvel yang memiliki banyak ide kreatif dengan segudang kegiatan yang menyenangkan. Namun kegiatan dan ide – ide tersebut memiliki hambatan ,yaitu mereka belum memiliki wadah yang dapat menampung berbagai kegiatan mereka.

Dengan adanya faktor-faktor diatas, maka penulis memiliki ide untuk merancang sebuah *Marvel Museum*. Tujuan dari perancangan *Marvel Museum* ini adalah untuk membuat sebuah sarana rekreasi yang mengedukasi yang dapat merubah pandangan masyarakat Indonesia tentang museum. Selain itu, dengan adanya *Marvel Museum* ini diharapkan tersedianya sebuah wadah yang dapat digunakan oleh komunitas pecinta Marvel untuk berkumpul dan menyelenggarakan acara – acara mereka demi berkembangnya kreatifitas.

1.2 Ide Gagasan Proyek

Dengan beberapa fasilitas pendukung yang ada dalam *Marvel Museum* seperti *lounge*, auditorium yang sekaligus berfungsi sebagai *mini theater*, dan *workshop* diharapkan dapat menunjang kegiatan yang berhubungan dengan museum dan komunitas pecinta Marvel yang ada di Bandung.

Sehingga selain berfungsi sebagai sarana rekreatif dan edukatif, *Marvel Museum* ini juga diharapkan menjadi dapat menjadi wadah yang layak bagi komunitas pencinta Marvel yang ada di Bandung.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan di atas, berikut ini beberapa identifikasi masalah yang ditemukan:

1. Bagaimana menerapkan tema '*Between Imaginative and Creative*' dengan konsep '*Be Marvelous*' pada perancangan interior *Museum Marvel* yang berada di Dr. Djunjunan Bandung?

2. Bagaimana menerapkan sistem *display*, pencahayaan, dan sirkulasi pada area pameran tetap Museum Marvel sesuai dengan fungsi dan kebutuhannya?

1.4 Tujuan perancangan

Tujuan perancangan Marvel *Museum* ini adalah untuk:

1. Menerapkan tema '*Between Imaginative and Creative*' dengan konsep 'Be Marvelous' pada perancangan interior Museum Marvel yang berada di Dr. Djunjunan Bandung.
2. Menerapkan sistem *display*, pencahayaan, dan sirkulasi pada area pameran tetap Museum Marvel sesuai dengan fungsi dan kebutuhannya.

1.5 Manfaat Perancangan

Dengan adanya perancangan ini, penulis mengharapkan agar hasil perancangan ini dapat bermanfaat bagi:

1.5.1 Penulis

Perancangan ini bermanfaat untuk memperluas wawasan, menambah pengalaman dan pengetahuan penulis tentang bagaimana seharusnya membuat museum yang baik dan menarik.

1.5.2 Masyarakat umum

Perancangan ini diharapkan dapat menjadi inspirasi bagi seluruh masyarakat untuk merancang galeri di Indonesia agar dapat lebih menarik lagi. Juga dapat memperlihatkan kepada masyarakat bahwa museum dapat dibuat semenarik mungkin, sehingga museum dapat dijadikan pilihan untuk menghabiskan waktu luang.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan ini terdiri dari beberapa bagian, yaitu:

Bab I terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, ide gagasan proyek, rumusan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, dan sistematika penulisan.

Bab II terdiri dari teori - teori pendukung museum, mulai dari asal kata, definisi, fungsi, klasifikasi, standart pengamanan, dan data mengenai Marvel.

Bab III terdiri dari deskripsi proyek, deskripsi site, analisis fungsi, analisi tapak, identifikasi user, programming, dan tema konsep.

Bab IV terdiri dari perancangan desain interior yang berisi tentang aplikasi konsep pada perancangan, pertimbangan, dan keputusan desain guna menjawab identifikasi masalah, gambar kerja, serta gambar presentasi.

Bab V terdiri dari simpulan yang berisi tentang kesimpulan terhadap proses perancangan yang telah di lakukan.