

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada saat ini, kota Bogor merupakan kota yang berkembang khususnya di bidang wisata kuliner dan wisata keluarga. Banyak tempat makan yang tersebar di Bogor mulai dari tempat makan yang bersifat tidak permanen seperti warung-warung atau kedai-kedai di pinggir jalan Surya Kencana dan Pajajaran, hingga café-café yang bersifat permanen seperti di kawasan Taman Kencana. Selain itu banyak pula rumah makan keluarga yang bermunculan sebagai tempat berkumpul keluarga. Hal ini juga diimbangi dengan banyaknya wisata yang berupa tempat

perbelanjaan seperti toko-toko yang hanya menyediakan barang-barang tertentu seperti Tas Tajur hingga *Department Store* yang menyediakan berbagai kelengkapan hidup dan *life style* seperti *mall* Ekalokasari, Bellanova, Bogor Trade Mall, dan Botanisquare Bogor.

Perkembangan Kota Bogor dalam bidang wisata dan kuliner ini menjadi sebuah potensi untuk memperkenalkan Bogor lebih dalam lagi kepada wisatawan dan masyarakat Bogor tentang perkembangan dan terbentuknya Kota Bogor. Tentunya Bogor yang sekarang ini berangkat dari perkembangan yang terjadi pada masa-masa mulai dibukanya tanah baru pada masa pendudukan Belanda di daerah Selatan Batavia yang sekarang kita kenal sebagai Bogor. Kota yang pernah menjadi tempat berdirinya kerajaan Hindu tertua di Jawa, Kerajaan Tarumanegara, terbentuk karena pemerintahan Belanda dan pembangunan-pembangunan yang terjadi pada masa Belanda. Bangunan-bangunan yang dibangun pada masa pendudukan Belanda ini sekarang dikenal sebagai bangunan-bangunan cagar budaya peninggalan Belanda di Bogor yang menjadi tujuan wisatawan datang ke Bogor seperti Balai Kota Bogor, Gereja Cathedral, Hotel Salak *The Heritage*, Museum Zoologi Bogor, dan masih banyak lagi.

Di sisi lain, perkembangan pesat kota Bogor dalam hal wisata menyebabkan perkembangan tata kota Bogor menjadi semakin tak terkendali. Menurut Setiadi Sopandi dalam tulisannya yang berjudul *Arsitektur Kota Bogor Dulu dan Sekarang*, “pertumbuhan sarana-sarana seperti sekolah, pusat perbelanjaan, hiburan, dan juga prasarana jalan juga transportasi berdampak dalam ketidaksiapan satu komponen esensial kota. Hal ini dapat mengakibatkan kepincangan sistem kota dan berbagai dampak. Hal ini nampak dari berbagai permasalahan yang dihadapi warga Bogor khususnya, dan juga warga Jabotabek pada aspek-aspek tertentu. Di satu sisi, Kota Bogor menghadapi tantangan untuk dapat mempertahankan kualitas lingkungannya sedangkan di sisi lain Kota Bogor juga terdesak oleh pertumbuhan kotanya sendiri dan juga perkembangan Jabotabek yang sangat pesat”.

Kondisi tersebut bertolak belakang dengan Kota Bogor pada tahun 1920. Perancangan Kota Bogor pada tahun 1920 oleh Ir. Thomas Karsten (1884-1945) dengan semangat modernitas dan sosialnya ditugaskan untuk membuat paket-paket rancangan untuk kota-kota, mulai dari rencana keseluruhan (misalnya peruntukan lahan) hingga detil (seperti tipologi jalan dan penghijauan, sanitasi publik) dan peraturan bangunan (misalnya garis sempadan bangunan dan pengelompokan tipe hunian).

Cukup disayangkan fungsi Kota Bogor sebagai tempat beristirahat/ rekreasi bagi masyarakat Jakarta juga telah nyata membebani fasilitas jalan dan kenyamanan lingkungan. Pada tahun 1990-an hal ini berkembang menjadi permasalahan pelik yang telah menyebabkan fenomena “banjir kiriman” di Jakarta. Pada akhir Minggu, tidak pelak spot-spot tertentu di Bogor yang terkenal akan oleh-oleh dan makanan khas dipenuhi oleh mobil-mobil berpelat B yang secara akumulatif mengakibatkan kemacetan di seluruh kota, belum lagi dengan adanya acara-acara seperti resepsi di gedung-gedung pertemuan yang kekurangan tempat parkir, yang seharusnya sudah mengantisipasi kapasitas tempat bagi pengunjung dan kendaraannya sejak awal perencanaannya (atau dari proses pemberian izinnya).

Perkembangan kota dan fungsi kota yang akhirnya mengubah tata kota menjadi tak terkendali dan padat menyebabkan Kota Bogor kehilangan jati dirinya sebagai kota tanpa kesibukan. Sarana seperti museum-museum yang ada di Kota Bogor tidak memperkenalkan secara khusus tentang perkembangan Kota Bogor pada masa kolonial Belanda yang sebenarnya menjadi awal perkembangan Kota Bogor sebagai kota hijau yang menjadi identitas kota Bogor. Selain itu minat masyarakat akan museum-museum di Bogor yang kurang dikarenakan *image* museum yang tidak menarik dan hanya berisi tentang sejarah dan benda-benda peninggalan, selain itu museum di kota Bogor yang masih bersifat conventional dan kaku tersebut membuat masyarakat kurang memiliki ketertarikan akan museum.

Berdasarkan hal-hal yang sudah disebutkan diatas, penulis ingin membuat sebuah wadah yang dapat menceritakan dan memperkenalkan perkembangan Kota Bogor masa kolonial Belanda serta sebagai pengingat masyarakat akan jati diri Kota Bogor dalam bentuk kota yang tanpa kesibukan. Sebuah Museum Perkembangan Kota Bogor akan menjadi sarana dan media edukatif sekaligus rekreatif yang menarik. Tidak berhenti hanya sebagai penyimpan semata, melainkan memiliki fasilitas yang dapat mengubah persepsi masyarakat untuk datang ke museum yang memperkenalkan Perkembangan Kota Bogor pada masa Kolonial Belanda.

1.2 Identifikasi Masalah

Permasalahan secara umum yang akan dibahas dalam perancangan Museum Perkembangan Kota Bogor Masa Kolonial Belanda adalah perancangan museum kota Bogor Masa Kolonial Belanda yang sesuai dengan identitas kota Bogor sehingga dapat memberikan nilai jual yang dapat menarik minat masyarakat untuk datang ke museum Kota yang edukatif dan interaktif.

1.3 Ide/Gagasan Penulisan

Perkembangan dan terbentuknya Kota Bogor Masa Kolonial Belanda ini merupakan suatu nilai yang perlu ditampung dalam suatu wadah untuk diperkenalkan pada masyarakat sehingga menjadi pengingat perjuangan kota Bogor pada masa penjajahan sehingga terbentuk menjadi Kota. Hal ini mendorong penulis untuk merancang sebuah Museum Perkembangan Kota Bogor Masa Kolonial Belanda untuk menceritakan perkembangan dan terbentuknya Kota Bogor dengan merancang museum yang edukatif dan rekreatif.

Selain itu, penulis juga ingin mengubah *image* museum yang kurang menarik dan anggapan museum merupakan tempat menyimpan sejarah menjadi sebuah museum atau tempat dimana sejarah atau pengetahuan tentang dunia dan alam disimpan dan ditampilkan untuk edukasi yang rekreatif dengan cara interaktif.

Berangkat dari keinginan tersebut, penulis ingin menerapkan tema *fight* yang dianggap dapat mencapai hal tersebut serta mencerminkan jati diri Kota Bogor Masa Kolonial Belanda. Tema ini digunakan untuk memberikan nuansa ruang yang menceritakan Bogor yang lampau dan merupakan masa perjuangan sampai menjadi kota yang berkembang.

1.4 Rumusan Masalah

1. Bagaimana menerapkan tema *fight* pada perancangan Museum Perkembangan Kota Bogor Masa Kolonial Belanda?
2. Bagaimana merancang *display*, sirkulasi, dan pencahayaan yang sesuai dengan Museum Perkembangan Kota Bogor Masa Kolonial Belanda?
3. Bagaimana mengaplikasikan konsep Kujang yang sesuai dengan tema *fight* dalam museum perkembangan kota Bogor?

1.5 Tujuan Perancangan

Perancangan museum ini diharapkan dapat memberikan dampak yang positif bagi pembaca maupun penulis sendiri. Maka, dalam perancangan museum ini terdapat beberapa tujuan di antaranya :

1. Menerapkan karakteristik *fight* dengan pendekatan konsep Kujang dalam perancangan Museum Perkembangan Kota Bogor yang sesuai dengan jati diri Kota Bogor.
2. Menerapkan perancangan *display* yang edukatif dan rekreatif dalam perancangan Museum Perkembangan Kota Bogor.
3. Memberikan suasana Perkembangan Kota Bogor melalui *atmosphere* museum yang mencerminkan identitas kota Bogor melalui karakter senjata Kujang.

1.6 Manfaat Perancangan

Perancangan Museum Bogor di Indonesia Khususnya di Bogor sendiri memiliki manfaat sebagai berikut :

1. Bagi penulis diharapkan perancangan museum dapat membuka wawasan mengenai standard perancangan museum yang edukatif dan interaktif terutama untuk museum sejarah.
2. Bagi Fakultas Seni Rupa dan Desain diharapkan dapat menambah bank literatur tentang standard perancangan museum dan resto yang membahas tentang sejarah.
3. Bagi masyarakat umum, diharapkan dapat menjadi media pendidikan non-formal yang edukatif dan interaktif tentang sejarah terbentuknya kota Bogor.

1.7 Batasan Perancangan

Perancangan Museum ini berlokasi di kawasan Bogor Nirwana Residence yang merupakan kawasan perumahan dengan kawasan wisata di dalamnya. Perancangan ini memiliki fungsi sebagai museum yang akan memperkenalkan Kota Bogor dalam aspek perkembangan dan terbentuknya kota. Perancangan ini juga dibatasi dengan luasan *site* sebesar ± 1500 meter persegi dan luas bangunan sebesar ± 2500 meter persegi.

Museum ini akan dibagi menjadi tiga area utama dalam museum yaitu area kantor, area ruang retail, dan yang terpenting adalah area museum. Pada bagian kantor pembatasan ruangnya akan dibatasi dengan Area Administrasi yang terdiri atas Ruang Direktur, Ruang W. Direktur, Ruang Administasi. & Sekertaris, Ruang Tamu, Ruang Rapat, Ruang Staff, Area Pelayanan Teknis yang terdiri atas Ruang kuratorial, Ruang konsevasi dan reparasi, Ruang kelas. Sedangkan area retail terdiri dari area café dan *merchandise shop*.

1.8 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan laporan perancangan museum kota Bogor terdapat sistematika penulisan yang terdiri atas 5 bab.

Bab I merupakan bab pendahuluan yang berisi tentang latar belakang permasalahan perlunya membuat Museum Perkembangan Kota Bogor, identifikasi masalah berisikan poin-poin permasalahan berdasarkan latar belakang yang ada, rumusan masalah berisikan poin-poin tentang permasalahan yang sekiranya ditemukan dalam merancang museum, ide / gagasan perancangan, tujuan perancangan, manfaat perancangan dan batasan masalah.

Bab II merupakan studi literatur yang berisi tentang Kota Bogor, seputar kota bogor, Kota Bogor masa kolonial, Bangunan Bangunan Peninggalan Belanda, kehidupan Masyarakat kota Bogor Seputar museum, Ergonomi Museum, Studi Banding museum Geologi Bandung dan penjelasan tentang Kujang.

Bab III berisi tentang analisa data perancangan di dalamnya ada deskripsi objek secara mikro dan makro, makna, fungsi tujuan perancangan, tinjauan karya, tinjauan antropometri dan ergonomi, tinjauan user, aktivitas manusia, program kebutuhan ruang, perancangan, hubungan antar ruang, keyword yang berisi konsep dan tema.

Bab IV berisi tentang perancangan interior Museum Perkembangan Kota Bogor yang membahas konsep dan desain, selain itu membahas penerapan konsep Kujang dalam elemen – elemen desain pada ruangan museum.

Bab V berisi simpulan dan saran yang diperentukan bagi pembaca yang kiranya akan merancang proyek yang serupa.