

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### 1.1 Latar Belakang

Museum adalah suatu tempat yang menyimpan benda-benda bersejarah yang dapat dimanfaatkan untuk kepentingan pembelajaran dan pariwisata. Menurut KBBI edisi IV, “Museum adalah gedung yang digunakan sebagai tempat untuk pameran tetap benda-benda yang patut mendapat perhatian umum, seperti peninggalan sejarah, seni, dan ilmu, dan juga tempat menyimpan barang kuno”. Pemanfaatan museum bagi masyarakat masih kurang, kemungkinan dikarenakan pemahaman masyarakat tentang Museum sendiri masih kurang. Pemahaman masyarakat tentang Museum sebagai tempat penyimpanan benda-benda kuno dan menyeramkan, mungkin menjadi suatu alasan kurangnya apresiasi masyarakat terhadap fungsi Museum. Ketika ditelaah lebih dalam, maka museum cukup signifikan dalam pengembangan wawasan dan pengetahuan.

Di Ambon terdapat sebuah museum yang bernama Museum Siwalima yang merupakan Museum umum yang di dalamnya terdapat koleksi peninggalan biota laut, sejarah, seni dan budaya yang ada di Maluku. Museum Siwalima adalah satu-satunya museum dimana menjadi tempat penyimpanan benda-benda bersejarah tentang Maluku, mencakup rumah adat, pakaian adat dan pakaian tradisional, senjata, uang kuno, guci, alat musik, dan piring porselen peninggalan zaman Jepang, juga terdapat gua tiruan yang menggambarkan suku tradisional Maluku zaman dulu. Maluku sendiri adalah sebagai salah satu wilayah Indonesia bagian timur memiliki kultur budaya yang berbeda dengan daerah-daerah wilayah lain yang ada di Indonesia.

Budaya adalah aset yang telah tertanam dalam kehidupan bersama masyarakat Maluku dimana salah satu nilai yang terkandung dalam instrumen pelaksanaannya meliputi: Pela-Gandong yakni kehidupan bersama dalam komunitas agama yang berbeda dari dua atau tiga desa yang berbeda dalam hubungan kekerabatan, Makan Patita atau makan bersama dalam kelompok masyarakat dalam komunitas yang banyak, menggambarkan hubungan kekerabatan dalam masyarakat Maluku sangat erat dan terpelihara dalam budaya yang dimiliki masyarakat Maluku. Dalam perjalanan sejarah dan lingkup geografi budaya, wilayah Maluku secara umum berada pada lingkungan kebudayaan gotong royong dan sebagai kebudayaan daerah yang menunjang pembangunan kebudayaan Nasional. Peninggalan budaya yang bernilai tinggi banyak tersebar dikawasan kepulauan Maluku, baik yang hampir punah maupun yang masih berkembang hingga kini.

Perkembangan budaya kepulauan Maluku berlangsung sepanjang masa sesuai dengan pasang surut kehidupan. Perkembangan globalisasi yang telah melanda dunia saat ini telah mengintroduksi fenomena baru dalam kehidupan manusia, tidak terkecuali pada masyarakat Maluku.

Strata susunan masyarakat yang menghormati dan menghargai perbedaan dalam kehidupan bersama tahun 1999 diperhadapkan oleh permasalahan ancaman terhadap kehidupan bersama dengan adanya konflik panjang tahun 1999 sampai dengan 2004 yang mengarah pada isu SARA bukan hanya melibatkan dan mengancam integritas masyarakat Maluku tetapi juga masyarakat Indonesia secara keseluruhan. Dalam garis perkembangannya tidak sedikit pengaruh luar yang masuk. Hal ini disebabkan wilayah kepulauan Maluku pada posisi yang strategis dari berbagai aspek mobilitas penduduk yang cukup tinggi.

Pengaruh budaya luar cenderung mempercepat proses kepunahan budaya asli Maluku. Kekhawatiran terhadap ancaman erosi budaya di kepulauan Maluku, maka Pemerintah mengambil kebijakan untuk menerapkan dalam pendidikan formal pada dasarnya dilandasi oleh kenyataan bawah Indonesia memiliki beraneka ragam adat istiadat kesenian, tata cara, tata karma, pergaulan, bahasa, dan pola kehidupan yang diwariskan secara turun temurun dari nenek moyang terutama pada daerah kepulauan Maluku. Hal tersebut tentunya perlu dilestarikan dan dikembangkan agar masyarakat tidak kehilangan harta sejarah bagi daerah Maluku sendiri.

Kondisi ideal dari sebuah museum yakni para pengunjung dapat menyerap ilmu–ilmu yang terdapat di dalam museum dengan dibantu oleh seorang pemandu agar pengunjung dapat mencerna dan mengetahui sejarah yang terkandung dalam benda–benda koleksi museum. Para pengunjung mendapatkan alat bantu sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini untuk mengingat benda–benda bersejarah yang ada di dalam Museum Siwalima, namun pada kenyataannya para pengunjung terutama pelajar hanya lebih senang melihat koleksi tanpa memahami informasi yang didapat dan tidak sedikit juga yang merasa bosan saat berada di dalam museum. Mulai dari penyajian objek-objek yang

merupakan isi dari museum tersebut hanya merupakan etalase, menjadikan visual yang kurang menarik. Pemandu pun kurang melakukan perannya dengan baik, sehingga ilmu yang terdapat di dalam museum kurang begitu dimengerti. Sebagian besar dari pengunjung terutama pelajar sekolah dasar lupa akan ilmu–ilmu yang terdapat di museum, karena terdapat perbedaan kondisi ideal dan kondisi saat ini, diperlukan pemecahan masalah agar informasi yang terdapat di dalam museum dapat disampaikan dengan baik dan menyenangkan.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

- Pengunjung khususnya para pelajar hanya senang melihat tanpa memahami makna benda bersejarah yang ada di museum.
- Beberapa dari pengunjung Museum Siwalima merasa bosan saat mendatangi museum.
- Pengunjung lupa akan ilmu yang ada di dalam museum setelah keluar dari museum.
- Tidak ada media yang membantu mengingatkan para pengunjung mengenai benda–benda yang terdapat di museum
- Isi yang disajikan hanya merupakan pajangan atau *etalase* tanpa *visual* yang menarik.

## 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: “Bagaimana merancang museum yang dapat membantu memberikan informasi yang dikemas untuk

mengingatn benda - benda dan peristiwa bersejarah yang terdapat di Museum Siwalima dengan cara lebih interaktif dan sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini kepada para pengunjung.”

#### 1.4 Gagasan / ide pokok

Adapun gagasan/ide pokok dari perancangan ini yang merupakan ide – ide pokok dalam perancangan ini adalah:

- Menjadikan tempat untuk melestarikan budaya Maluku
- Membuat museum budaya yang tidak membosankan
- Museum sebagai tempat pembelajaran dan pariwisata
- Membuat fasilitas-fasilitas pendukung bagi museum itu sendiri

#### 1.5 Tujuan Perancangan

Museum adalah suatu tempat yang menyimpan benda-benda bersejarah yang dapat dimanfaatkan untuk kepentingan pembelajaran dan pariwisata. Apresiasi masyarakat terhadap museum masih dirasakan kurang, kemungkinan tingkat pemahaman mereka tentang museum masih kurang. Museum Siwalima merupakan museum umum yang di dalamnya terdapat koleksi penyimpanan peninggalan-peninggalan bersejarah serta budaya tentang Maluku serta membuat fasilitas bagi pekerja. Adapula tujuan perancangan sebagai berikut:

- Menciptakan interior museum yang nyaman termasuk di dalamnya berupa sistematika/ urutan/ story line yang diterapkan dalam penyajian teknik.
- Membuat ruangan interaktif agar pengunjung tidak jenuh dan lebih menarik
- Menggunakan teknologi masa kini dalam perancangan desain ruangan

- Membuat suasana ruangan pameran yang dinamis mengikuti suasana atau kondisi jaman pergerakan mulai dari masa awal kedatangan pedagang bangsa arab di jaman perdagangan rempah-rempah, masa pra kemerdekaan, pasca kemerdekaan, kerusuhan, hingga jaman perdamaian saat ini, dan menampilkan tokoh-tokoh asal Maluku yang telah melakukan pencapaian yang membanggakan Indonesia
- Membuat museum yang mencerminkan karakter budaya Maluku.
- Memfasilitasi pengunjung dengan *Commercial Area* dan bagian *Non Commercial Area*. *Commercial Area* meliputi *cafe*, dan *gift shop*. Sedangkan pada *Non Commercial Area* adalah perpustakaan dan area museum.
- Memfasilitasi pengelola dengan dibuat area office untuk tata usaha, pengelola koleksi, dan penyimpanan koleksi. Area museum juga dilengkapi dengan gudang penyimpanan koleksi, serta ruang rapat bagi pengelola museum.

## 1.6 Manfaat Perancangan

- Bagi perancang :
  1. Lebih mengenali lebih dalam manfaat dan fungsi dari museum dan sejarah Maluku
  2. Dapat melestarikan Budaya Maluku.
- Bagi masyarakat :
  1. Dapat mengenali lebih dalam manfaat dan fungsi dari museum
  2. Informasi dapat disampaikan dengan menyenangkan, melalui audio dan visual, serta didukung dengan latar musik, akan membuat pengunjung lebih menyenangkan.

3. Para pengunjung khususnya para pelajar sekolah dasar dapat mengingat benda–benda bersejarah yang ada di Museum Siwalima dengan cara yang interaktif serta memfasilitasi pengunjung dengan fasilitas-fasilitas pendukung
4. Membuat pengunjung agar lebih mudah mencari informasi

## 1.7 Batasan Masalah

Adapun penulisan dalam perancangan ini dibatasi oleh beberapa aspek yakni:

- **Batasan wilayah**

Batasan wilayah dalam perancangan ini adalah kota Ambon. Perancangan Interior museum budaya Maluku ini didesain di atas area museum tepatnya di Jln. Dr. Malaihollo Taman Makmur Ambon. Batasan wilayah di Ambon, karena perancangan museum dengan tema Sejarah dan Budaya Maluku sebagai budaya lokal dari daerah itu sendiri.

- **Batasan subjek**

Yang menjadi batasan subjek dalam perancangan ini adalah para pelajar untuk kepentingan pembelajaran, dan wisatawan sebagai tempat pariwisata.

- **Batasan objek**

Batasan objek yang akan digunakan dalam perancangan ini adalah Museum Siwalima sebagai museum sejarah, dan peninggalan – peninggalan budaya masa lampau. Batasan objek yang di ambil dikarenakan fungsi awal dari gedung ini sendiri adalah gedung museum.

## 1.8 Sistematika Penulisan

Bab I merupakan pendahuluan yang berisi tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, gagasan proyek mengenai desain serta konsep yang akan diterapkan pada desain tujuan perancangan sebagai jawaban dari identifikasi masalah, manfaat perancangan, batasan rancangan dan sistematika penulisan dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini.

Bab II berisi teori-teori yang relevan berhubungan dengan museum, beserta teori-teori pendukung yang didapat dari berbagai sumber melalui studi literatur dan juga media internet.

Bab III merupakan penjabaran rancangan yang berisi identifikasi objek tentang fasilitas, fungsi, serta user. Selain itu juga berisi uraian tema dan konsep desain dari sejarah dan budaya dari daerah Maluku yang akan dijelaskan secara terperinci, juga terdapat *site* dan *building*.

Bab IV merupakan perancangan desain interior yang berisi tentang aplikasi konsep pada desain perancangan.

Bab V yaitu bab terakhir yang berisi mengenai simpulan dan saran, berisi kesimpulan dari perancangan sebuah bangunan yang telah dibuat oleh penulis dan saran bagi pihak-pihak yang akan membuat perancangan mengenai museum sejarah dan budaya Maluku