

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Saat ini, era pembangunan teknologi sudah sangat cepat berkembang di mana suatu produk dari hari ke hari akan memberikan suatu perkembangan yang mana perkembangan tersebut akan memberikan suatu informasi proses perubahan untuk menghasilkan produk yang lebih modern. Dengan perkembangan teknologi yang cukup cepat tersebut, maka diharapkan museum dapat menjadi suatu fasilitas penunjang yang memiliki peranan penting dalam mengumpulkan, merawat, serta menjadi media edukasi bagi suatu benda atau produk yang merupakan bukti konkret dari proses pengembangan tersebut baik dilihat dari segi teknologi maupun budaya.

Museum sendiri, selain merupakan fasilitas penunjang informasi yang bersifat edukasi, dapat juga menjadi fasilitas rekreasi bagi pengunjung dari berbagai kalangan. Dengan demikian, dalam pengelolaan museum terdapat misi edukasi

yang dibawa dan saat ini pengelolaan museum tidak hanya sebatas untuk memberikan edukasi, tetapi juga harus memberikan peranannya kepada masyarakat.

Jika dilihat dari beberapa pandangan masyarakat, museum saat ini telah dipandang sebagai suatu tempat atau lembaga yang memberikan nuansa statis dan konservatis (kuno) sebagai kebanggaan dan kekaguman semata, bukan sebagai pusat edukasi. Jika dilihat dari desain bangunan dan interiornya pun, hampir semua museum memberikan kesan menyeramkan karena diidentikkan dengan benda-benda kuno yang terkadang agak kurang terurus. Selain itu, fungsi museum yang kurang menonjol dalam melayani masyarakat sehingga museum hanya bersifat sebagai studi yang kurang aktif (pasif) dimana tidak terlihat adanya interaksi antara museum dengan pengunjung (Artanto, 2004). Museum dikatakan sebagai suatu lembaga yang melayani masyarakat ketika perhatian pembuatan museum dipusatkan pada pengembangan hubungan timbal balik antara museum dengan masyarakat (Magetsari, 2008). Padahal jika dilihat dari sudut pandang lainnya, museum memperkenalkan proses perkembangan sosial dan budaya yang ada di masyarakat. Proses-proses perkembangan tersebut pada nyatanya muncul sebagai akibat dari kebutuhan dan gaya hidup masyarakat itu sendiri.

Bila melihat kembali ke era saat ini, masyarakat sudah mulai menerapkan gaya hidup sehat dan ramah lingkungan dimana hampir sebagian masyarakat menyadari untuk kelangsungan hidupnya di masa yang akan datang. Gaya hidup tersebut telah membangun kesadaran masyarakat dalam menggunakan sepeda sebagai alat transportasi yang mana selain ramah lingkungan, sepeda juga memberikan gaya hidup sehat untuk masyarakat saat ini. Gaya hidup tersebutlah yang membuat kata “bersepeda” kembali menjadi “mode” untuk trend saat ini sehingga hampir seluruh masyarakat kembali fokus dan tertarik dengan produk “sepeda” tersebut. Dengan demikian, selain merangsang masyarakat untuk memiliki daya tarik terhadap produk “sepeda” itu sendiri, gaya hidup tersebut juga mulai merangsang minat masyarakat untuk memahami budaya serta sejarah sepeda yang pernah ada di Indonesia bahkan mungkin di dunia, salah satunya sepeda onthel.

Sepeda onthel merupakan salah satu jenis sepeda yang timbul dari budaya serta kebutuhan masyarakat dan banyak digunakan pada masa Hindia Belanda oleh masyarakat perkotaan sebagai alat transportasi. Pada tahun 1970, sepeda onthel mulai digantikan keberadaannya oleh sepeda jengki yang baik ukuran dan ergonominya lebih baik dari pada sepeda onthel. Karena keberadaan sepeda jengki tersebut, secara perlahan sepeda onthel mulai banyak digunakan oleh masyarakat pedesaan dan bukan lagi oleh masyarakat perkotaan. Namun pada akhirnya dikarenakan usia dan kelangkaannya, sepeda onthel telah berubah menjadi barang antik dan unik. Sebagai alat transportasi serbaguna, keberadaan warisan sejarah yang satu ini sudah semakin tergerus perkembangan zaman sehingga sepeda onthel semakin terpinggirkan keberadaannya. Kelangkaan itulah yang membuat semua kalangan mulai dari pelajar, mahasiswa, hingga petinggi mulai memiliki minat kembali terhadap barang tersebut.

Minat yang muncul kembali terhadap sepeda tua unik tersebutlah yang mendorong diciptakannya museum sepeda onthel ini yang selain memberikan edukasi terhadap masyarakat mengenai budaya bersepeda pada jaman dahulu, juga untuk membawa masyarakat kembali menikmati jaman munculnya sepeda tersebut melalui desain interior yang ditawarkan. Sehubungan dengan minat masyarakat terhadap kunjungan museum semakin sedikit, maka dari itu penambahan fasilitas pendukung juga menjadi *concern* utama dalam pembuatan museum ini, seperti diantaranya *coffee shop*, *merchandise shop*, *workshop* dan *retail*. Dengan adanya penambahan fasilitas tersebut, dapat juga dijadikan suatu tempat berkumpulnya para komunitas yang dimana komunitas tersebut merupakan salah satu cara untuk tetap melestarikan kelangkaan sepeda onthel.

Selain sebagai pusat edukasi, pembuatan museum ini diharapkan juga dapat melestarikan museum itu sendiri melalui penambahan fasilitas pendukung agar masyarakat kembali dapat mengaktifkan museum dan terjadi interaksi timbal balik antara museum dengan masyarakat sehingga fungsi dan peranannya tetap terjaga. Fasilitas dengan pelayanan sistem yang baik tersebut juga secara tidak langsung akan menarik minat pengunjung untuk datang ke museum dan menggunakan fasilitas-fasilitas tersebut.

## **1.2 Ide/Gagasan Perancangan Museum Sepeda Onthel**

Ide untuk merancang museum sepeda onthel timbul agar masyarakat tahu bagaimana pengetahuan tentang sepeda onthel dan tersedianya tempat bagi komunitas sepeda onthel untuk berkumpul. Museum sepeda ini diperuntukan bagi masyarakat umum yang berminat untuk mengetahui sejarah, bentuk, jenis dan perkembangan klasifikasi sepeda onthel hingga saat ini. Selain itu, bagi komunitas dapat berkumpul dan bersatu di wilayah ini agar solidaritas tetap terjaga.

Fasilitas yang tersedia pada museum sepeda onthel, yaitu *coffee shop*, *merchandise shop*, *workshop* dan *retail*. Dengan adanya area *coffee shop* dan *workshop* berdekatan, komunitas dapat berkumpul dan bertukar cerita disertai dengan kopi yang membantu agar suasana terasa santai dan nyaman selagi menunggu sesuatu hal yang sedang dikerjakan pada ruangan *workshop*.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan ide dan identifikasi pada makalah ini, yaitu mengenai perancangan museum sepeda onthel, berikut ini akan dirumuskan pokok-pokok masalah yang akan dibahas, dipecahkan, dan dijawab yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana menerapkan desain interior dengan konsep rantai pada interior museum sepeda onthel?
2. Bagaimana merancang sistem *display* yang sesuai dengan *storyline* pada museum sepeda onthel?
3. Bagaimana merancang desain interior pada museum sepeda onthel yang edukatif, interaktif, dan intertain?

## **1.4 Tujuan Perancangan Museum Sepeda Onthel**

Tujuan perancangan museum sepeda onthel, yaitu :

1. Merancang desain interior museum sepeda onthel yang sesuai dengan konsep rantai.

2. Merancang desain pada sistem *display* yang sesuai dengan *storyline* pada museum sepeda onthel.
3. Merancang desain museum sepeda onthel yang memberikan manfaat edukatif, interaktif, dan interior museum yang intertain.

### **1.5 Manfaat Perancangan Museum Sepeda Onthel**

1. Memberikan edukasi agar masyarakat lebih mengetahui tentang sejarah, jenis, dan bentuk sepeda onthel dari masa lampau hingga masa kini.
2. Mengajak masyarakat umum agar lebih menyukai pengetahuan khususnya dalam bidang sepeda onthel dengan cara yang menarik dari segi desain.

### **1.6 Ruang Lingkup Perancangan Museum Sepeda Onthel**

Perancangan museum sepeda didesain untuk para pengunjung yang merupakan pecinta sepeda onthel dan komunitas yang menggemari sepeda jenis tersebut. Pengunjung yang datang untuk melihat museum ini tidak dibatasi kalangan dan usia, sehingga harus memikirkan tata ruang, dan ergonomi pengunjung. Fasilitas tambahan yang disediakan antara lain area berkumpul antar komunitas, ruang penjualan *merchandise*, *coffee shop* dan *retail* sepeda

### **1.7 Sistematika Penulisan**

Penyusunan laporan tugas akhir ini diuraikan menjadi beberapa bab, yaitu :

#### **BAB I – PENDAHULUAN**

Membahas mengenai latar belakang, ide/gagasan perancangan museum sepeda onthel, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan perancangan museum sepeda, manfaat perancangan museum sepeda, ruang lingkup perancangan museum sepeda, serta sistematika penulisan.

#### **BAB II – LITERATUR PERANCANGAN MUSEUM SEPEDA ONTHEL**

Merupakan kumpulan hasil studi literatur dan hasil survei yang digunakan sebagai dasar perancangan museum sepeda onthel.

### **BAB III – DESKRIPSI PERANCANGAN MUSEUM SEPEDA ONTHEL**

Membahas mengenai deskripsi perancangan proyek, identifikasi *user,flow activity*, *user activity*, *zoning-blocking*, penerapan konsep dan tema pada perancangan.

### **BAB IV – PERANCANGAN MUSEUM SEPEDA ONTHEL**

Pembahasan mengenai ide perancangan yang sudah dituangkan dalam bentuk lembar kerja disertai penjelasan singkat.

### **BAB V – SIMPULAN DAN SARAN**

Kesimpulan serta saran terhadap perancangan yang telah dilakukan.