

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masyarakat Indonesia sudah sejak lama mengenal obat tradisional Indonesia yang dikenal dengan sebutan 'jamu'. Pada zaman dahulu pemrosesan jamu masih sangat tradisional, yaitu dengan merebus (godokan) kemudian diminum atau penggunaannya sebagai obat luar. Namun karena bau jamu yang kurang enak dan rasanya pahit membuat orang enggan untuk meminum jamu.

Seiring perkembangan zaman dan dukungan penelitian, jamu yang dulu dianggap sebagai sesuatu yang kuno mulai berkembang dan dipercaya oleh masyarakat luas.

Walaupun jamu merupakan warisan budaya Indonesia yang sudah digunakan selama ratusan tahun dan terbukti secara empiris, namun jamu memerlukan data-data ilmiah sehingga dapat semakin berkembang dalam pemanfaatannya. Jamu yang saat ini lebih dikenal dengan sebutan ‘herba’ atau ‘herbal’ sudah mengalami banyak perkembangan kebudayaan, teknologi dan juga penelitian di bidang budidaya, jaminan mutu dan proses produksi, hal-hal ini menjadikan jamu sebagai salah satu pilihan.

Kemajuan informasi, teknologi dan penelitian, menimbulkan pemikiran untuk mengembangkan jamu sesuai dengan kebutuhan konsumen saat ini. Salah satu kebijakan yang telah diatur Departemen Kesehatan adalah obat tradisional harus terjamin mutu, khasiat dan keamanannya, serta teruji secara ilmiah, dimanfaatkan secara luas untuk pengobatan sendiri maupun dalam pelayanan kesehatan formal, kebijakan ini menjadi dorongan untuk memfasilitasi kebutuhan masyarakat supaya lebih mengenal dan percaya jamu. Masyarakat memerlukan adanya wadah di mana dapat memperoleh pengetahuan lebih mengenai jamu, memiliki komunitas untuk saling berbagi, berkonsultasi dan mengalami proses pembelajaran yang menyenangkan.

Bandung termasuk salah satu kota dengan jumlah pendatang terbanyak, pendatang pun beragam, ada yang berasal dari luar Bandung sampai luar negeri, oleh karena itu gagasan untuk membuat museum herbal interaktif di Bandung memiliki potensi yang sangat baik, di mana tidak hanya masyarakat Bandung, namun masyarakat yang berasal dari luar Bandung dan juga luar negeri dapat mengenal lebih dalam mengenai jamu.

1.2 Ide Gagasan Proyek

Ide untuk menciptakan *Herbal Museum* muncul dari ide untuk menciptakan museum yang berbeda dengan museum lainnya, *Herbal Museum* tidak hanya tempat untuk belajar mengenai tanaman-tanaman yang ada, namun museum ini menawarkan konsep belajar interaktif di mana pengunjung dapat secara langsung melihat tanaman-tanaman hidup yang ada, berinteraksi langsung dengan tanaman dengan aktivitas menanam dan memetik tanaman, mencoba membuat jamu sendiri, berkonsultasi dan lain-lain.

Sehingga *Herbal Museum* tidak hanya berfungsi sebagai sarana rekreatif dan edukatif. Diharapkan dengan adanya *Herbal Museum*, masyarakat Indonesia tidak hanya lebih mengenal dan menambah pengetahuan mengenai jamu, namun masyarakat dapat lebih percaya dan mulai mengonsumsi jamu untuk kesehatan.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan hal-hal yang telah diuraikan di atas, berikut beberapa masalah yang ditemukan :

1. Apa saja fasilitas-fasilitas yang dibutuhkan *Herbal Museum* untuk memenuhi kebutuhan pengunjung?
2. Apa peran *Herbal Museum* terhadap masyarakat Indonesia?
3. Desain ruang interaktif seperti apakah yang dirancang untuk menarik pengunjung?
4. *Flow activity* seperti apakah yang dirancang untuk membuat pengunjung nyaman?

1.4 Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan *Herbal Museum* adalah :

1. Menciptakan fasilitas-fasilitas yang diperlukan untuk menunjang fungsi dan tujuan *Herbal Museum* bagi pengunjung.
2. Memaparkan peranan-peranan *Herbal Museum* terhadap masyarakat Indonesia.
3. Menyebutkan nama dan menjelaskan fungsi setiap desain ruang interaktif yang ada untuk memenuhi kebutuhan pengunjung.
4. Merancang *Flow activity* yang menarik bagi pengunjung.

1.5 Manfaat Perancangan

Adapun hasil-hasil yang diharapkan penulis dengan adanya perancangan *Herbal Museum* :

1.5.1 Penulis

Penulis mengetahui banyak hal yang belum diketahui sebelumnya. Melalui perancangan ini, penulis telah belajar banyak mengenai cara merancang yang lebih baik, menambah wawasan selama melaksanakan pengumpulan data-data yang dibutuhkan. Pembelajaran yang penulis alami baik berupa teori atau pengalaman dapat menjadi bekal berharga di masa yang akan datang.

1.5.2 Universitas Kristen Maranatha

Bagi Universitas Kristen Maranatha, khususnya Fakultas Seni Rupa dan Desain, Jurusan Desain Interior, mampu meningkatkan sistem pendidikan yang sudah baik menjadi lebih baik.

1.5.3 Pembaca

Semoga perancangan ini dapat menjadi inspirasi dan masukan yang bermanfaat, diharapkan masyarakat dapat menambah pengetahuan dan belajar hal-hal baru.

1.6 Sistematikan Penulisan

Sistematika dalam penyusunan laporan Perancangan Interior *Herbal Museum* yaitu sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan mengenai latar belakang dari objek perancangan, identifikasi masalah, ide/gagasan, rumusan masalah, tujuan dan manfaat perancangan, ruang lingkup perancangan, serta sistematika penulisan yang akan digunakan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini memaparkan mengenai landasan teori dalam merancang sebuah *Herbal Museum*, definisi mengenai objek perancangan, standar-standar kebutuhan ruang dan ergonomi ruang kerja.

BAB III DESKRIPSI OBJEK STUDI

Bab ini mendeskripsikan mengenai proyek perancangan yang akan dikerjakan, site bangunan yang akan dipakai, analisis daerah sekitar site, studi banding fungsi sejenis, *programming* serta implementasi konsep yang akan digunakan dalam perancangan.

BAB IV

Bab ini terdiri dari pengaplikasian konsep pada rancangan, pertimbangan dan keputusan desain guna menjawab identifikasi masalah, gambar kerja, serta gambar presentasi.

BAB V

Bab ini terdiri dari simpulan yang berisi kesimpulan terhadap proses perancangan yang telah dilakukan.