

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam buku *Penghargaan Konservasi Bangunan Cagar Budaya* karya Dr. Diby Hartono tahun 2104, sejarah sebuah kota adalah sejarah kehidupan manusia yang tercermin dalam karya arsitektur dan lingkungan binaannya, serta kehidupan sosial dan ekonomi manusianya di masa lalu. Sejarah yang dapat melukiskan perkembangan fisik dan visual karya ruang hidup manusia di masa lalu di dalam kota tersebut.

Sejarah dalam bahasa Indonesia diartikan sebagai kejadian dan peristiwa yang benar-benar terjadi pada masa lampau. Sejarah merupakan ilmu pengetahuan yang menarik karena dapat mengetahui kejadian-kejadian masa lampau serta sejarah juga mengajarkan hal-hal yang sangat penting di kehidupan manusia. Sejarah itu unik, ada sejarah yang dapat berulang dan tidak dapat berulang. Ada beberapa cara untuk mengingat, mengenang dan mengunjungi lokasi sejarah, salah satunya dengan mendirikan museum. Dalam buku "*Museum and Children*" seorang profesor sejarah, John Hale, mengutarakan beberapa gagasan yang sangat progresif tentang teknik-teknik pameran dalam hubungannya dengan peristiwa-peristiwa sejarah. John Hale membenci gagasan tentang penggunaan museum sebagai alat mengajar karena pekerjaan pokok museum ialah menyimpan benda-benda berharga dengan aman dan memajangkannya secara menarik.

Kota Bandung merupakan kota yang terus berkembang hingga sekarang. Selain itu juga kota Bandung banyak dikunjungi oleh wisatawan karena kota Bandung merupakan kota yang cukup bersahabat dengan kondisi alam dan banyak lokasi wisata kuliner, wisata alam, dan beberapa wisata edukasi. Menurut BPS Kota Bandung (Badan Pusat Statistik Kota Bandung), setiap tahunnya wisatawan yang datang ke kota Bandung terus meningkat. Hal ini didapat dari hasil pendataan Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung.

	Tahun				
	2008	2009	2010	2011	2012
M mancanegara	74.730	168.712	180.603	194.062	158.848
Domestik	1.346.792	2.928.157	3.024.666	3.882.010	3.354.857
Jumlah	1.421.459	3.096.869	3.205.269	4.070.072	3.513.705

Tabel 1.1 Data Pengunjung Kota Bandung

Sumber : Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung

Dari tabel diatas, data pengunjung mengalami peningkatan disetiap tahunnya. Hanya pada tahun 2012 sedikit ada penurunan. Menurut BPS Kota Bandung, para wisatawan yang datang ke kota bandung lebih banyak mengunjungi wisata alam, wisata kuliner dan wisata belanja. Peminat wisata edukasi di bandung tidak sebanyak dengan wisata-wisata lainnya. Menurut hasil wawancara kebeberapa pengunjung lokal dan domestik khususnya anak-anak, mereka kurang tertarik untuk pergi ke tempat wisata edukasi karena berpikir bahwa wisata edukasi membosankan, kurang menarik, dan ada yang tidak mengerti dengan diadakannya wisata edukasi tersebut (museum).

Selain itu juga kota Bandung merupakan sebuah kota yang meninggalkan berbagai bangunan dengan berbagai langgam dari yang Tradisional Daerah, Tradisional Barat, sampai langgam modern yang dikenal dengan langgam Art Nouveau pada akhir abad ke 19 dan awal abad 20. Sedangkan Arsitektur Modern, telah berkembang sampai Perang Dunia ke-2. Arsitektur serta lingkungannya adalah merupakan sumber informasi penting yang dapat menerangkan sejarah dari karya pendahulu kita masa lalu yang indah.

Mendirikan sebuah museum anak di Kota Bandung bertujuan untuk memberikan wawasan tentang anak dalam belajar sejarah, membuka cara pemahaman anak dalam belajar, sebagai atraksi anak dan menjadikan museum ini sebagai tempat wisata keluarga. Dengan demikian sebuah wisata edukasi bisa menjadikan wisata yang menyenangkan bagi anak, dan waktu bersama anak terjalin saat sedang bermain sambil belajar di museum ini.

Beberapa contoh museum yang baik untuk dicontoh adalah *Hong Kong Museum of History* dan *Seoul Children Museum*. *Museum Hong Kong of History* merupakan salah satu museum sejarah tentang Hong kong yang menarik baik secara mendisplay barang-barang temuan hingga cara mengkomunikasikan isi dari museum tersebut yang menjadi sangat komunikatif. Museum tersebut menjelaskan isi dari display, berikut dengan pengaplikasian suasana pada saat barang temuan yang ada pada display. *Seoul Children Museum* merupakan museum anak yang materinya menjelaskan tentang *Science*. Cara menjelaskan materi-materi yang akan ditampilkan, menggunakan permainan-permainan atraktif dan interaktif. Selain itu juga melatih sensorik dan motorik pada anak.

1.2 Identifikasi Masalah

Beberapa museum di kota Bandung kurang menjadi sorotan para wisatawan karena kurangnya minat serta kurangnya perhatian sehingga museum tersebut terlihat membosankan, menurut hasil wawancara dan data BPS Kota Bandung (Badan Pusat Statistik Kota Bandung) . Hal ini terjadi karena kurangnya perhatian terhadap barang-barang display, kurangnya faktor pendukung seperti pencahayaan, serta kurangnya fasilitas-fasilitas penunjang. Akan tetapi tidak semua museum di Bandung seperti demikian, ada pula museum yang telah direnovasi dan ada tambahan area dengan teknologi sehingga museum terlihat lebih modern, serta anak lebih tertarik untuk mengunjunginya hingga dapat mencoba atraksi yang ditampilkan oleh museum tersebut.

1.3 Ide Gagasan Perancangan

Pada ide gagasan perancangan, target pasar pada perancangan museum ini adalah khusus anak-anak dengan rentang usia tiga sampai dua belas tahun. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam merancang sebuah museum anak yaitu di mulai dari meneliti berbagai tingkah laku dan perkembangan anak, hal-hal apa saja yang bisa dilakukan oleh anak tersebut. Setelah mendapat hasil data perkembangan anak, selanjutnya membuat tahap dalam *design planning* untuk museum anak. Dalam perancangan museum anak ini akan ada beberapa fasilitas museum, diantaranya :

- Ruang display

Ruang display ini merupakan area utama untuk meletakkan benda-benda temuan bersejarah yang ada di kota Bandung. Ruang display ini akan berkolaborasi dengan diorama yang ditampilkan pada setiap bagiannya

- Diorama

Diorama merupakan sebuah alat komunikasi yang bisa bercerita melalui gambaran-gambaran tiga dimensi dengan ukuran sebenarnya yang mempresentasikan sebuah display dengan sentuhan visualisasi cerita yang terjadi pada bagian tersebut. Pada area diorama membutuhkan lahan yang cukup luas karena terdapat cerita suasana Kota Bandung.

- Ruang Auditorium

Ruang auditorium dimaksudkan untuk memberi gambaran secara visualisasi tentang Bandung tempo dulu, tentang sejarah Bandung dan berbagai macam informasi tentang Bandung yang bisa ditampilkan secara visual. Ruangan ini mirip dengan ruang teater bioskop, terdapat sedikitnya 10 kursi untuk setiap ruangnya dan terdapat display beberapa benda juga desain suasana ruang agar mendukung suasana saat menonton film. Ruang auditorium ini membutuhkan ruangan yang tidak terlalu besar, kurang lebih 4m x 4m

- Ruang Pameran / *Exhibition*

Ruang pameran ini sifatnya tidak tetap. Ruang pameran ini berisi tentang event-event atau acara besar tentang Kota Bandung.

- Perpustakaan

Pada ruang perpustakaan terdapat beberapa buku sejarah tentang kota Bandung atau buku tentang Bandung tempo dulu. Selain itu buku-buku yang disimpan di dalam perpustakaan ini hanya buku-buku yang menceritakan semua tentang Bandung, baik dari tempat wisata, kuliner dan edukasi lainnya.

- Playground

Pada ruang playground ini berisi permainan anak-anak dengan maksud melatih gerak sensorik dan motorik. Karena pada bagian ini, anak diarahkan pada bermain tetapi sambil belajar. Bagaimana anak-anak memahami bentuk, warna, ukuran, gerak dan lain-lain.

- Workshop dan Permainan Bandung

Pada bagian workshop, akan menampilkan beberapa macam permainan bandung yang dulu pernah ada atau permainan tradisional juga sekaligus memberi pengetahuan tentang permainan Bandung. Selain permainan tradisional, workshop ini juga menampilkan jenis – jenis alat musik Bandung.

- Cafe Bandung dan oleh-oleh bandung

Pada area cafe ini menjual berbagai macam kuliner bandung yang di sajikan secara tradisional sesuai dengan ciri khas penjualannya. Selain itu tujuan cafe ini sebagai gimmick untuk menarik perhatian pengunjung. Area kuliner bandung akan diletakkan dibagian samping bangunan (luar). Karena area ini hanya sebagai pendukung dari fasilitas museum.

1.4 Rumusan Masalah

- Bagaimana menerapkan konsep “Destinasi Historis Kota Bandung” pada perancangan interior *Bandung Children’s Museum* ?
- Bagaimana merancang sistem display, ergonomi, pencahayaan, dan sirkulasi pada perancangan *Bandung Children’ Museum* ?

1.5 Tujuan Perancangan

- Menciptakan konsep Destinasi Historis Kota Bandung pada perancangan interior *Bandung Children’s Museum*
- Membuat sistem display, ergonomi, pencahayaan, sirkulasi dan keamanan pada perancangan *Bandung Children’s Museum*

1.6 Manfaat Perancangan

Dengan adanya *Bandung Children’s Museum* ini diharapkan para pengunjung anak-anak dapat belajar secara menyenangkan tentang sejarah bandung, menjadikan museum ini sebagai atraksi anak yang mengarahkan bermain sambil belajar, melatih gerak sensorik dan motorik pada permainan anak, dapat menjadikan museum ini sebagai pilihan wisata keluarga yang menyenangkan, menjadikan museum ini sebagai museum dan sebagai informasi destinasi dari materi museum yang dijelaskan

1.7 Ruang Lingkup Perancangan

Ruang lingkup pada perancangan *Bandung Children's Museum* ini menggunakan denah Museum Geologi Bandung. Museum yang akan dibuat akan mengaplikasikan konsep *Destinasi Historis Kota Bandung* yang memiliki alur *time line* pada perjalanan museum ini. Perancangan Bandung Kids Museum ini diantaranya memiliki area museum yang mencakup wilayah *thematic exhibition*, area museum (area display, diorama, ruang auditorium, ruang pameran, perpustakaan, *playground*, *workshop* dan permainan bandung, serta *cafe* dan *merchandise shop*).

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan merupakan bagian besar dari bab yang akan dibahas beserta penjelasan singkat mengenai sub-bab yang akan di jelaskan. Berikut Bab serta penjelasan singkatnya :

BAB I PENDAHULUAN

Bab pendahuluan merupakan bab yang berisi tentang proses awal sebelum memasuki tahap perancangan desain. Berikut langkah – langkah pencarian datanya : **Latar Belakang**, yang membahas perkembangan museum yang ada di kota Bandung berdasarkan wawancara dan permasalahan yang timbul seputar keberadaan Museum yang ada di kota Bandung. **Identifikasi Masalah**, yang merumuskan permasalahan apa saja yang timbul dengan keberadaan museum di Bandung saat ini (pengerucutan dari Latar Belakang). **Ide Gagasan Perancangan**, menjelaskan tentang ide yang menggambarkan sebagian besar desain serta fasilitas – fasilitas yang terdapat di dalam museum, juga menjelaskan tentang zoning blocking. **Rumusan Masalah**, menjawab Ide Gagasan Perancangan serta point – point penting yang dilakukan saat proses mendesain. **Tujuan Perancangan**, menjawab pertanyaan dari sub – bahasan Rumusan Masalah. **Manfaat Perancangan**, berisi tentang mengapa memilih mendesain Museum Bandung. **Ruang Lingkup**, berisi tentang perancangan fasilitas apa saja yang akan muncul pada perancangan Museum Bandung. **Sistematika Penulisan**, berisi tentang gambaran besar disetiap sub – bahasan yang akan dibahas di setiap sub-BAB

BAB II BANDUNG CHILDREN MUSEUM

Pada bab ini menjelaskan tentang teori perkembangan pada anak, teori yang digunakan untuk mendesain museum dengan standar-standar yang berlaku, teori mendesain museum anak, serta teori interior desain yang mendukung perancangan *Bandung Children's Museum*

BAB III ANALISA DATA PERANCANGAN MUSIUM BANDUNG

Pada bab ini berisikan tentang deskripsi objek perancangan, lokasi yang digunakan sebagai perancangan Musium Bandung, penjelasan perancangan *zoning blocking* di setiap lantainya juga tinjauan perancangan seperti fasilitas penunjang, keadaan iklim serta tinjauan ergonomis

BAB IV PERANCANGAN INTERIOR BANDUNG CHILDREN'S MUSEUM

Pada bab ini dijelaskan mengenai ruangan-ruangan yang telah didesain dan beberapa fungsi ruangan lainnya. Selanjutnya menjelaskan desain beserta konsep yang telah diterapkan pada desain

BAB V PENUTUP

Pada bagian penutup berisi bab kesimpulan yang merupakan hasil akhir dari perancangan *Bandung Children's Museum* dan menjawab permasalahan dari bab rumusan masalah. Selain itu juga pada bagian penutup terdapat sub-bab saran yang ditujukan kepada para pembaca dalam perancangan *Bandung Children's Museum*

DAFTAR PUSTAKA

Pada bagian daftar pustaka terdapat berbagai sumber teori yang dipakai dalam perancangan *Bandung Children's Museum*