



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi pada zaman ini sudah sangat pesat, tidak perlu puluhan tahun teknologi sudah bisa berkembang sangat jauh. Berkembangnya teknologi, membuat orang-orang menjadi terbiasa hidup nyaman dan melupakan sejarah bagaimana teknologi tersebut ke depan mata kita. Padahal keberhasilan suatu negara diukur dar bagaimana warga negaranya menghargai sejarah.

Salah satu wadah untuk mengenalkan suatu sejarah adalah museum. Museum merupakan tempat dimana kita bisa mempelajari sesuatu secara informal dan dijelaskan dengan cara yang lebih menarik dan tidak membosankan. Tetapi sepertinya orang-orang Indonesia masih belum terlalu tertarik dengan museum. Padahal untuk masuk ke museum biayanya tidak mahal, dibandingkan dengan gaya hidup anak muda zaman sekarang.

Keadaan museum yang ada di Indonesia ini kurang menarik, sehingga tidak membuat orang penasaran untuk datang dan belajar. Bangunannya seperti tidak dirawat, barang-barang yang dipamerkannya pun seperti tidak di bersihkan

sehingga di permukaannya penuh dengan debu. Seperti yang dikatakan oleh Putu Supadma Rudana selaku Ketua Asosiasi Museum Indonesia (AMI) kepada antaranews.com, bahwa seluruh museum yang ada di Indonesia harus diberdayakan karena selama ini belum begitu diperhatikan. Museum yang ada dan tersebar di Indonesia keberadaannya hanya tempat untuk menampung warisan budaya dan belum begitu diperhatikan pengelolaannya.

Masyarakat Indonesia, khususnya Bandung mempunyai ketertarikan yang besar terhadap dunia fotografi. Ada yang profesional dan banyak juga yang amatir, karena sekarang anak kecil pun sudah bisa belajar mengambil foto dengan kamera telepon genggam mereka yang sudah canggih. Di Bandung banyak sekali komunitas fotografi, belum lagi di kota lain. Seperti yang dikatakan sebandung.com, Bandung merupakan rumah untuk komunitas fotografi paling tua di Indonesia. Dari situ muncul sebuah ide untuk merancang sebuah museum kamera yang memperlihatkan perjalanan awal kamera sampai kamera tercanggih yang sekarang kita gunakan. Di museum ini juga akan ada kafe untuk pengunjung bersantai dan mungkin saling berbincang dan bertukar pikiran tentang kamera yang mereka gunakan. Akan ada pula tempat untuk seniman fotografi Bandung memamerkan karyanya, tergantung jadwal kegiatannya.

Dengan dirancangnya museum ini, Bandung mempunyai objek wisata baru dan di harapkan masyarakat akan lebih tertarik untuk datang ke museum dengan tujuan belajar atau bahkan sekedar jalan-jalan.

1.2 Identifikasi Masalah

- Belum adanya museum yang memperkenalkan sejarah kamera di Indonesia.
- *Interior* museum di Bandung kebanyakannya kurang diolah, hanya sebagai tempat penyimpanan barang bersejarah.
- Sistem *display* dan pencahayaan kurang diperhatikan sehingga membentuk bayangan yang mengenai barang pameran.
- Kurangnya ketertarikan masyarakat untuk datang ke museum.

1.3 Ide gagasan perancangan

Tema yang digunakan dalam perancangan museum kamera ini adalah “*Old and New*” yang diangkat dari perkembangan kamera yang sudah ada sejak tahun 1500 yang masih sederhana dengan menggunakan material yang ada pada zaman itu sampai sekarang tahun 2016 yang sudah menggunakan teknologi canggih. Kemudian, konsep yang saya gunakan adalah Kamera Obscura yang merupakan sebuah fenomena yang mana sebuah prinsip kerja kamera, dari kamera jaman dahulu sampai kamera yang berteknologi tinggi. Prinsip kerja kamera Obscura adalah ada sebuah ruang gelap dengan sebuah lubang di salah satu sisi dindingnya, lalu cahaya dari luar ruang gelap tersebut akan masuk melewati lubang tadi dan memproyeksi gambar yang ada diluar ruang gelap ke dinding di sebrang lubang secara terbalik. Proses tersebut mempunyai empat elemen penting yaitu, cahaya (*light*), lubang (*aperture*), ruang gelap (*darkened room*), dan gambar (*image*). Keempat elemen ini pun selalu ada di semua kamera dari yang tertua sampai yang paling canggih saat ini walaupun sistemnya sudah lebih maju dan menggunakan teknologi. Maka dibuatlah pembabakan untuk disetiap ruangnya, yaitu: *The Light*, *The Aperture*, *The Darkened Room*, dan *The Image*.

Ruangan pertama yang akan pertama dilihat oleh pengunjung adalah *lobby*, selain mengurus administrasi, orang bisa beristirahat sambil menonton tayangan di layar yang sudah disediakan. Tayangan ini nantinya akan diganti setiap bulannya. Lalu ada juga koleksi-koleksi kamera yang bisa dinikmati oleh pengunjung. Setelah dari *lobby*, orang bisa memasuki ruang *Obscura*, ruang *Obscura* ini adalah ruangan gelap yang akan memproyeksikan layar yang ada di *lobby*, maksud dari ruangan ini adalah untuk memperkenalkan prinsip kerja sebuah kamera. *Lobby* ini menggunakan babak *The Light*. Ruang selanjutnya adalah Ruang Pembuka (*Opening Room*), ruang pembuka ini merupakan ruangan untuk memperkenalkan sejarah kamera secara singkat dengan cara mengurutkan kamera sesuai *timeline* mereka ditemukan, agar lebih mudah dipahami. Kemudian ada ruang 1500-1900, di ruang ini akan memperkenalkan kamera-kamera yang ada pada jenjang tahun 1500-1900, yaitu kamera *Obscura*, *Daguerreotype*, dan juga *Panoramic*. Ruangan ini lebih banyak memperlihatkan diorama ruang, yang bisa di jadikan *photobooth* untuk para penjung berfoto. Ruangan yang diambil untuk diorama adalah ruang Vermeer. Vermeer merupakan seorang pelukis yang

terkenal melukis dengan menggunakan kamera *Obscura*. Lukisan Vermeer banyak yang berlokasi dirumahnya sendiri, dengan jendela disebelah kanan dan lantai papan catur yang sedikit menguning, dari situ lah diorama ruang Vermeer ini diambil. Kemudian ada juga diorama ruang studio foto pertama di dunia, studio foto ini menggunakan kamera *Daguerreotype*. Orang yang mau di foto harus naik ke sebuah *platform* yang diatasnya ada kursi. Kemudian kamera *Daguerreotype* nya pun di taruh di atas sebuah rak agar sejajar dengan subjek. Pengunjung museum yang mau berfoto bisa naik ke *platform* dan difoto. Ruang selanjutnya adalah ruang 1900-1987, di ruangan ini aka nada ruang-ruang kecil lagi yang di setiap ruangnya mewaliki sebuah brand yang sudah ada di tahun antara 1900-1987 dan masih terkenal sampai sekarang. Cara menyajikan cerita diruangan ini sudah canggih dan menggunakan teknologi *touch screen* jadi tidak terlalu banyak *display*. Kemudian ruang selanjutnya adalah ruang 1987-Sekarang. Ruangan ini menceritakan kamera-kamera yang sudah digital dan cara menyampaikan ceritanya pun sama dengan ruang 1900-1987 yang sudah menggunakan teknologi *touch screen*. Ruang ini merupakan ruang museum terakhir, setelah itu pengunjung akan diberi pilihan untuk belajar mencetak foto di *darkroom* atau mengakhiri perjalanan museum dan keluar ke ruang retail.

1.4 Rumusan masalah

- Bagaimana menerapkan nuansa *Old and New* dan konsep Kamera Obscura pada perancangan interior ?
- Bagaimana menyajikan sistem display, pencahayaan dan sirkulasi agar sesuai dengan fungsi dan kebutuhan pada perancangan interior museum?
- Bagaimana menambahkan fasilitas penunjang agar interior museum lebih menarik pengunjung?

1.5 Tujuan Perancangan

- Menerapkan nuansa *Old and New* dengan konsep kamera Obscura pada perancangan interior museum kamera.
- Menyajikan sistem *display*, *lighting*, dan sirkulasi agar sesuai dengan fungsi dan kebutuhan interior.

- Merancang interior fasilitas penunjang agar museum lebih menarik pengunjung.

1.6 Manfaat perancangan

Perancangan museum ini bertujuan untuk menciptakan museum yang mengajarkan masyarakat untuk menghargai sejarah teknologi, dari awal ditemukannya kamera sampai teknologi saat ini. Tujuan lain yaitu, mengajak orang-orang untuk datang ke museum untuk belajar, sehingga kedepannya museum dapat dijadikan tempat untuk bersenang-senang.

Dengan banyaknya komunitas fotografi di Bandung, museum kamera ini di harapkan juga bisa menjadi tempat para fotografer belajar tentang kamera dan bertemu dengan sesama pecinta fotografi yang akhirnya saling berbincang dan bertukar pikiran.

1.7 Ruang lingkup perancangan

Bagian-bagian pusat museum yang dapat memenuhi fasilitas dan kebutuhan yang dibutuhkan oleh pecinta kamera dan fotografi adalah sebagai berikut:

1. *Lobby*

Merupakan area untuk menyambut pengunjung dan memberi informasi tentang isi museum.

2. *Exhibition Area*

Ruang dimana semua kamera di perlihatkan dan beberapa hasil dari kamera tersebut.

3. *Library*

Berisi buku-buku tentang kamera dan hasil-hasil fotografi.

4. *Event Room*

Ruangan ini bisa dipakai untuk pameran karya, event, seminar dan workshop.

5. *Cafe*

Tempat untuk pengunjung sekedar beristirahat atau mengobrol dan bertukar pikiran.

6. *Retail*

Tempat untuk menjual cinderamata khas museum kamera.

1.8 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang perancang mengambil objek bahasan dalam tugas akhir beserta analisa permasalahan yang muncul dari objek perancangan.

BAB II. MUSEUM KAMERA

Bab ini berisi pengertian, teori pendukung, ergonomi, serta studi banding yang sudah dilakukan terkait objek perancangan.

BAB III. DESKRIPSI DAN PROGRAM PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM KAMERA

Bab ini berisi analisa fisik dan fungsi dari objek perancangan, identifikasi *user*, struktur organisasi, *flow activity*, dan *zoning blocking* ruangan pada objek perancangan.

BAB IV. PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM KAMERA DENGAN KONSEP KAMERA OBSCURA

Bab ini berisi penjelasan mengenai konsep perancangan yang berisi *layouting* denah dan hasil desain rancangan.

BAB V. KESIMPULAN

Bab ini berisi kesimpulan dari desain yang diciptakan.