

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bandung merupakan ibu Kota provinsi Jawa Barat sekaligus Kota metropolitan. Kota ini terletak 140 km sebelah tenggara Jakarta, dan merupakan Kota terbesar ketiga di Indonesia setelah Jakarta dan Surabaya menurut jumlah penduduk. Kota kembang merupakan sebutan lain untuk Bandung, karena pada zaman dulu Kota ini dinilai sangat cantik dengan banyaknya pohon-pohon dan bunga-bunga yang tumbuh disana. Pada tahun 1920 sampai dengan tahun 1925 Bandung disebut juga dengan *Parijs van Java*. Predikat tersebut diberikan oleh warga Eropa yang bermukim di Indonesia semenjak zaman kolonial Belanda, dan menjadikan *Parijs van Java* sebagai pusat kegiatan mereka, mulai dari kegiatan politik, intelektual, kesenian, budaya, hingga hiburan dan rekreasi. Tak heran pada masanya Kota Bandung merupakan salah satu tujuan utama wisatawan yang datang ke Kota Bandung.

Salah satu tempat wisata bersejarah di Bandung adalah museum. Museum adalah lembaga yang diperuntukkan bagi masyarakat umum. Museum berfungsi Mewadahi, merawat, dan menyajikan serta melestarikan warisan budaya masyarakat untuk tujuan studi, penelitian dan kesenangan atau hiburan (Ayo Kita Menenal Museum: 2009). Berdasarkan Peraturan Pemerintah RI No. 19 Tahun 1995, museum adalah lembaga, tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan dan pemanfaatan benda-benda bukti material hasil budaya manusia serta alam dan lingkungannya guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa. Sedangkan menurut *International Council of Museum (ICOM)* dalam Pedoman Museum Indonesia (2008), museum adalah sebuah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, memperoleh, merawat, menghubungkan

dan memamerkan artefak-artefak perihal jati diri manusia dan lingkungannya untuk tujuan studi, pendidikan dan rekreasi.

Dalam era pembangunan teknologi yang cepat berkembang saat ini, peranan museum sangat diharapkan untuk dapat mengumpulkan, merawat, dan mengkomunikasikan berdasarkan penelitian dari benda – benda yang merupakan bukti *complete* dari proses pengembangan kebudayaan untuk menjadi warisan yang dapat dinikmati oleh masyarakat yang tidak bisa melihat di masa lampau. Dengan demikian masyarakat di generasi sekarang atau saat ini dapat memperoleh gambaran tentang suatu kejadian dimasa lampau melampaui melalui warisan benda – benda sejarah yang ada dalam museum.

Untuk memamerkan dan memperkenalkan benda – benda yang terdapat dalam museum kepada masrakat luas yang ada di Indonesia khususnya di kota Bandung, saya yang akan merancang sebuah Museum *Wajah Bandoeng Tempo Doeloe* bedasarkan kajian visual buku *haryoto kunto*. Pembahasan mengenai Kota Bandung menurut berliau sangat menarik dan mudah di pahami, karena bahasa yang disampaikan sangat jelas mengenai cerita soal Bandung tempo dulu, dalam buku tersebut banyak menggunakan bahasa – bahasa keseharian, tidak jarang dari kata – kata yang ada di setiap bab kurang dimengerti oleh sang pembaca. Selain itu ada beberapa komunitas (komunitas Aleut Bandung, Bandung heritage, dll) yang sangat menarik mengenai hal yang mengenal soal Bandung tempo dulu hingga tempo sekarang.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pembahasan latar belakang permasalahan dapat diidentifikasi beberapa masalah dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut :

1. Belum adanya sebuah yang museum tentang Bandung yang di ambil berdasarkan kajian visual dari sebuah buku.
2. Buku wajah bandoeng tempo doeloe menceritakan Objek dan tempat yang dapat menginspirasi sebuah karya desain interior.

3. Masalah perancangan adalah menerjemahkan / memvisualkan narasi yang tertulis di buku tersebut.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi diatas, maka penulis dapat merumuskan permasalahan dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut :

1. Desain seperti apa yang mencerminkan visual buku wajah bandoeng tempo doeloe.
2. Bagaimana objek dan tempat dalam buku tersebut diatur dalam ruang.
3. Bagaimana penerapan konsep building from the book kedalam objek dan tempat dalam karya desain.

1.4 Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan sebuah Museum Wajah Bandoeng Tempo Doeloe dalam sebuah kajian visual buku haryoto kunto adalah :

1. Mewadahi dan memfasilitasi publikasi karya, artefak, peninggalan yang akan di pameran pada museum yang bersifat tetap ataupun temporer.
2. Mengelola berbagai objek dan cerita tentang tempat pada museum tersebut.
3. Membuat strategi / scenario desain yang menyatukan keberagaman objek dan cerita tentang tempat yang di kisahkan dalam buku wajah bandoeng tempo doeloe.

1.5 Ide Gagasan Perancangan

Berdasarkan kajian visual sebuah buku yang diambil, ada beberapa ide gagasan perancangan sebagai berikut :

1. Membagi museum tersebut dalam 6 zona yang terdiri dari :
Arsitektur, Transportasi, Tokoh – Tokoh, Desain Grafis, Festival, Pekerjaan.
2. Mengatur tiap zona tersebut berdasarkan alur dari masa legenda, perkebunan, Bandung lautan api hingga zaman kemerdekaan.

3. Akan dibuatnya sebuah studio literasi dan perpustakaan umum yang mendukung dalam pembuatan perancangan museum yang dijadikan tempat wisata maupun pusat pembelajaran.

1.6 Manfaat Perancangan

Penyusunan laporan Tugas Akhir ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk :

1. Mencoba menerjemahkan isi sebuah buku menjadi inspirasi bagi perancangan desain interior dalam sebuah ruang.
2. Generasi muda lebih mengenal perkembangan desain di Bandung yang di beberapa lokasi sudah musnah dan hanya ada dalam sebuah koleksi foto.
3. Membuat generasi muda kini dan nanti dapat mengapresiasi makna karya estetika tempo dulu dan terus berkreasi hingga di masa yang akan datang.

1.7 Ruang Lingkup perancangan Tugas Akhir

Beberapa Museum di kota Bandung yang belum cukup memberikan sarana dan fasilitas yang sesuai dengan keinginan para pengunjung museum yaitu :

1. Ruang Pameran / *Exhibition*

Ruang pameran ini sifatnya tetap dan temporer. Ruang pameran ini berisi tentang event – event atau acara besar tentang kota Bandung, artefak mengenai sejarah kota Bandung dalam berbagai media yang dipamerkan.

Ada beberapa artefak atau peninggalan yang dapat di pameran dalam Museum yang dapat di kategorikan dalam karya buku Haryoto kunto yang berjudul *Wajah Bandoeng Tempoe Doeloe* yang terdiri dari:

- a. Arsitektur
- b. Tokoh – Tokoh
- c. Transportasi
- d. Desain Grafis
- e. Festival
- f. Pekerjaan

2. Studio Literasi

Pada bagian Studio Literasi, akan menampilkan beberapa macam alat dan bahan untuk menulis atau mencetak sebuah buku atau karya yang akan terancam hilang karena tidak terawat hingga tidak terselamatkan.

3. Perpustakaan

Pada area Perpustakaan ini terdiri dari berbagai macam kumpulan hasil karya buku yang ditulis atau buku – buku haryoto kunto, dan berbagai macam buku yang berkaitan dengan Kota Bandung. Selain itu tujuan perpustakaan ini sebagai media tambahan untuk daya tarik pengunjung maupun komunitas – komunitas.

1.8 Sistematika Penulisan

Dalam Bab I yaitu Bab Pendahuluan, penulis memaparkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, ide gagasan perancangan, manfaat perancangan, ruang lingkup perancangan, dan sistematika penulisan.

Dalam Bab II yaitu Bab Kajian Teori *Museum*, penulis menjabarkan secara mendalam tentang definisi *Museum* dan pengelompokkannya berdasarkan sejumlah aliran serta aspek-aspek pengetahuan dasar perancangan interior *Museum* yang baik dan benar.

Dalam Bab III yaitu berisi tentang data umum Perancangan *Museum Wajah Bandoeng Tempo Doeloe*, penulis menjelaskan, menguraikan, dan menerangkan tentang data umum perancangan proyek mulai dari profil proyek, analisis tapak (lingkungan sekitar), permasalahan yang muncul dalam perancangan.

Dalam Bab IV yaitu berisi tentang perancangan *Museum Wajah Bandoeng Tempo Doeloe* hingga selesai mendesain interior *Wajah Bandoeng Tempo Doeloe* di kota Bandung.

Dalam Bab V yaitu Bab Kesimpulan dan Saran, penulis merangkum dan memberikan simpulan dari setiap bab diatas tentang apa saja yang penulis lakukan selama menjalani proses pelaksanaan Tugas Akhir Mayor Desain Interior VI hingga selesai.