

BAB I. PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Saat ini banyak sekali orang-orang yang menghabiskan waktu luang mereka bersama keluarga dan teman-temannya ke tempat hiburan yang menyenangkan. Minat masyarakat yang semakin luas bermain ke tempat hiburan untuk *refreshing* dan ketertarikan dengan tempat hiburan tersebut. Juga banyaknya para pengusaha yang membuat tempat hiburan.

Tempat hiburan yang sering dikunjungi oleh masyarakat pun beragam, tergantung dengan selera dan niat dalam mengunjungi tempat hiburan, ada yang sekedar hanya untuk mencari udara segar dengan berjalan-jalan di alam terbuka, ada juga yang mengunjungi tempat hiburan bersama keluarga untuk bermain sambil belajar. Salah satunya mengunjungi museum.

Museum adalah lembaga untuk masyarakat umum yang melestarikan warisan budaya untuk tujuan belajar, meneliti, kesenangan atau hiburan. Museum juga adalah pusat pengenalan budaya antar daerah dan bangsa serta lembaga yang melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi berupa benda, bangunan dan struktur sebagai cagar budaya. Melalui museum masyarakat dapat memahami nilai-nilai sejarah bangsa di masa lalu yang dapat diterapkan masyarakat di masa sekarang.

Mengetahui sejarah sangat penting bagi setiap masyarakat untuk mengetahui masa lalu negaranya. Misalnya saja di Indonesia, banyak sejarah di Indonesia yang dapat menjadi pengetahuan bagi bangsanya. Salah satunya adalah terbentuknya nama *Parijs Van Java* untuk nama lain dari kota Bandung. Untuk para orang awam, penamaan *Parijs Van Java* di Bandung erat kaitannya dengan keindahan seni pada kota Bandung seperti bangunan kolonial dan juga karya seninya.

Jika diterjemahkan *Parijs Van Java* adalah Parisnya pulau Jawa. Nama ini dicetuskan di era pemerintahan kolonial Belanda. Pemberian nama tersebut mencerminkan upaya untuk memindahkan unsur karakteristik eropa , khususnya Paris ke tanah pribumi.

Pada tahun 2007, *British Council* menjadikan kota Bandung sebagai kota terkreatif se-Asia Timur. Saat ini kota Bandung menjadi salah satu kota dengan tujuan utama pariwisata dan pendidikan.

Kota Bandung sejak dahulu dikenal sebagai kota yang memiliki daya tarik tersendiri. Bandung dikenal sebagai pusat perbelanjaan karena menjamurnya *factory outlet* yang menjual sisa ekspor dengan harga yang kompetitif. Beberapa makanan khas yang menjadi buah tangan favorit juga selalu dicari oleh para wisatawan. Berbagai komponen yang ada di Bandung mulai dari properti dan juga jajanan hingga *cafe* selalu menjadi objek perhatian masyarakat.

Selain di kota Bandung, Indonesia juga kaya akan sejarah di setiap kotanya dan juga budaya serta tradisi. Salah satunya adalah budaya dan tradisi masyarakat Tionghoa yang tinggal di Indonesia. Dengan keunikan yang dimiliki di setiap provinsi di Indonesia, maka harus tetap dilestarikan agar tidak hilang dikemudian hari. Salah satu budaya yang dimiliki oleh Indonesia yang harus dijaga dan dikembangkan adalah makanan tradisional Indonesia yang dipengaruhi oleh tradisi masyarakat Tionghoa. Makanan juga memberikan ciri khas tersendiri pada setiap perayaan budaya Tionghoa di Indonesia, misalnya kue-ku pada perayaan kelahiran (*manyue*), kue bulan untuk perayaan *moon cake festival* dan perayaan lainnya

Makanan adalah bahan, biasanya berasal dari hewan dan tumbuhan yang dimakan oleh makhluk hidup untuk mendapatkan tenaga dan nutrisi. Makanan dibagi menjadi beberapa kategori. Contohnya makanan olahan, makanan penutup, kue dan masih banyak lagi.

Kue adalah kudapan atau makanan ringan dan bukan makanan utama. Kue biasanya bercita rasa manis atau ada pula yang asin dan gurih. Kue adalah makanan ringan yang dibuat dari adonan tepung beras, tepung sagu, tapioka, ataupun terigu.

Kue di Indonesia banyak yang berhubungan dengan sejarah, salah satunya adalah asal usul terciptanya nama “kue” . kue berasal dari bahasa hokkian “koe”

Dalam bahasa Indonesia, kue menjadi istilah yang memayungi berbagai jenis makanan ringan seperti untuk menyebut kue kering / *cookie* , kue pastri / *pastry*, dan kue tart / *cake*

Kue dapat dimasak dengan cara dikukus, dipanggang , atau digoreng. Kue di Indonesia biasanya dikategorikan berdasarkan kadar airnya, yaitu kue basah dan kering.

1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan diatas, berikut ini adalah identifikasi masalah yang muncul dari fenomena di lapangan, sebagai berikut

1. Pengetahuan mengenai sejarah perkembangan dan jenis-jenis kue di Indonesia yang dipengaruhi tradisi Tionghoa belum banyak diketahui masyarakat luas.
2. Sedikitnya tempat wisata di Indonesia yang memberikan pengetahuan dan pengenalan akan budaya Tionghoa khususnya kue di Indonesia.

1.3 RUMUSAN MASALAH

1. Bagaimana merancang interior sebuah museum kue, *cafe* dan tempat kursus kue yang memberikan kesan *Origins Of Indonesian Cake*?
2. Bagaimana memberikan kenyamanan, edukasi, interaktif dan dapat menyenangkan pengunjung tempat wisata ?
3. Bagaimana mendesain sebuah museum kue, *cafe* dan tempat kursus kue dengan menampilkan konsep *Tradition Of Tionghoa Cycle Life* ?

1.4 TUJUAN PERANCANGAN

Berdasarkan pokok-pokok masalah yang telah dirumuskan diatas, berikut ini akan dijelaskan secara garis besar tujuan perancangan yang ingin dicapai,

1. Merancang interior yang dapat memberikan pengetahuan bagi pengunjung.
2. Merancang interior yang mengutamakan ergonomi dan keselamatan bagi pengunjung museum.
3. Merancang fasilitas yang dapat memberikan kenyamanan dan melancarkan aktivitas pengunjung.
4. Merancang interior yang memberikan kesan yang menyenangkan dari pengunjung.

1.5 IDE / GAGASAN PERANCANGAN

Pada perancangan ini. Museum dibuat untuk semua kalangan usia, baik anak muda maupun orang dewasa. Museum ini dirancang untuk mengembangkan minat masyarakat akan persatuan 2 budaya di Indonesia dengan keunikannya dengan mengembangkan pengetahuan masyarakat tentang kue di Indonesia, memberikan pengalaman baru terhadap masyarakat tentang pentingnya menjaga dan melestarikan budaya Indonesia yang berhubungan dengan kebiasaan perayaan pada masyarakat Indonesia keturunan Tionghoa dan memperkuatnya serta mempatenkan produk-produk kue dari hasil persatuan budaya pada masyarakat Indonesia sejak jaman dahulu.

Perancangan ini akan didesain dengan tema *Origins of Indonesian Cake*, diharapkan tema ini dapat menjawab keunikan dari budaya kue di Indonesia. Museum kue yang akan dirancang pada proyek tugas akhir ini memiliki nilai budaya, dimana tujuannya untuk memperlihatkan persatuan dua budaya tentang kue di Indonesia dan memperlihatkan kebiasaan masyarakat keturunan Tionghoa dalam melaksanakan sebuah upacara adat di Indonesia. dengan melestarikan dan mengajak masyarakat untuk lebih lagi mencintai produk-produk dan olahan

makanan dari Indonesia juga memiliki nilai edukasi yang memberikan pengetahuan tentang macam-macam kue di Indonesia, dan juga sebagai media rekreasi bagi para pengunjung.

1.6 MANFAAT PERANCANGAN

Manfaat yang akan diperoleh dari perancangan ini,

1. Bagi perancang, menambah wawasan mengenai standar dan hal yang perlu diperhatikan dengan cermat dalam merancang sebuah museum dengan tema yang tepat.
2. Bagi dunia pendidikan, perancangan ini diharapkan memberikan pendidikan akan sejarah kue di Indonesia dan juga sarana peminat masyarakat akan budaya kue di Indonesia.
3. Bagi Fakultas Seni Rupa dan Desain Jurusan Interior, untuk menambahkan data mengenai perancangan museum kue
4. Bagi Pemerintah, memberikan referensi dalam merancang sebuah museum.
5. Bagi para pembaca, sebagai media informasi mengenai penerapan desain interior pada sebuah museum yang memperkenalkan budaya kue di Indonesia.

1.7 RUANG LINGKUP PERANCANGAN

Dalam perancangan museum kue ini, museum akan didesain sebagai area utama. Dan terdapat area tambahan lain seperti *café* untuk tempat bersantainya pengunjung setelah melihat museum atau sebagai tempat berinteraksi dan mencicipi kue tradisional Indonesia.

Selain itu juga terdapat tempat khusus untuk kursus membuat kue dan juga untuk demo membuat kue. *User* dalam museum ini adalah pengunjung dari berbagai usia.

1.8 SISTEMATIKA PENULISAN

BAB 1. PENDAHULUAN

Dalam bab ini diuraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sasaran penelitian, kerangka penelitian dan sistematika penulisan.

BAB 2. STUDI LITERATUR

Dalam bab ini menjelaskan tentang penjelasan tentang macam-macam kue, perancangan museum, *cafe* dan kursus membuat kue dan ergonomi perancangannya.

BAB 3. MUSEUM KUE KHAS INDONESIA DENGAN KONSEP *TRADITION OF TIONGHOA CYCLE LIFE*

Dalam bab ini akan mendeskripsi perancangan Museum kue khas Indonesia yang menjelaskan lingkungan disekitar bangunan, *user*, stuktur organisasi, *flow activity*, program ruang, *bubble diagram*, *zoning – blocking*, konsep dasar, dan implementasi desain.

BAB 4. KESIMPULAN

Dalam bab ini akan berisikan hasil dari tujuan perancangan melalui desain interior.