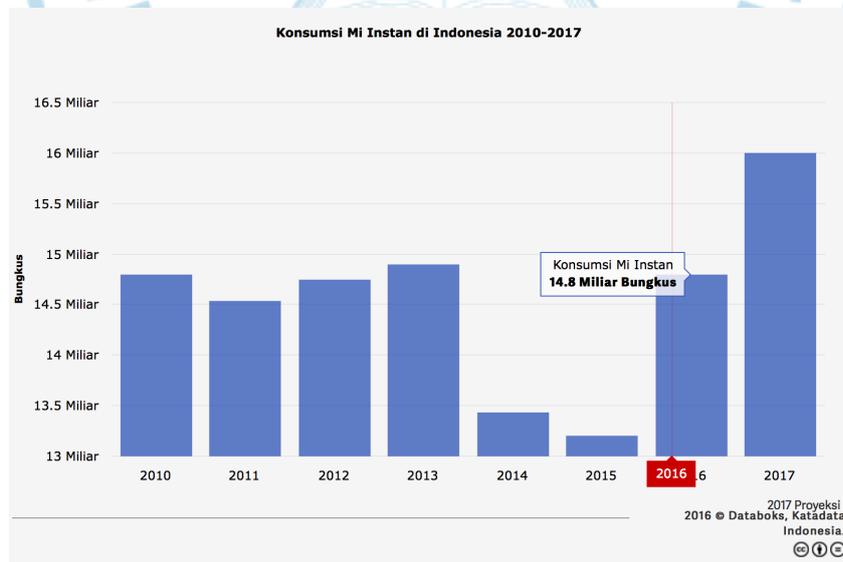


BAB I

PENDAHULUAN

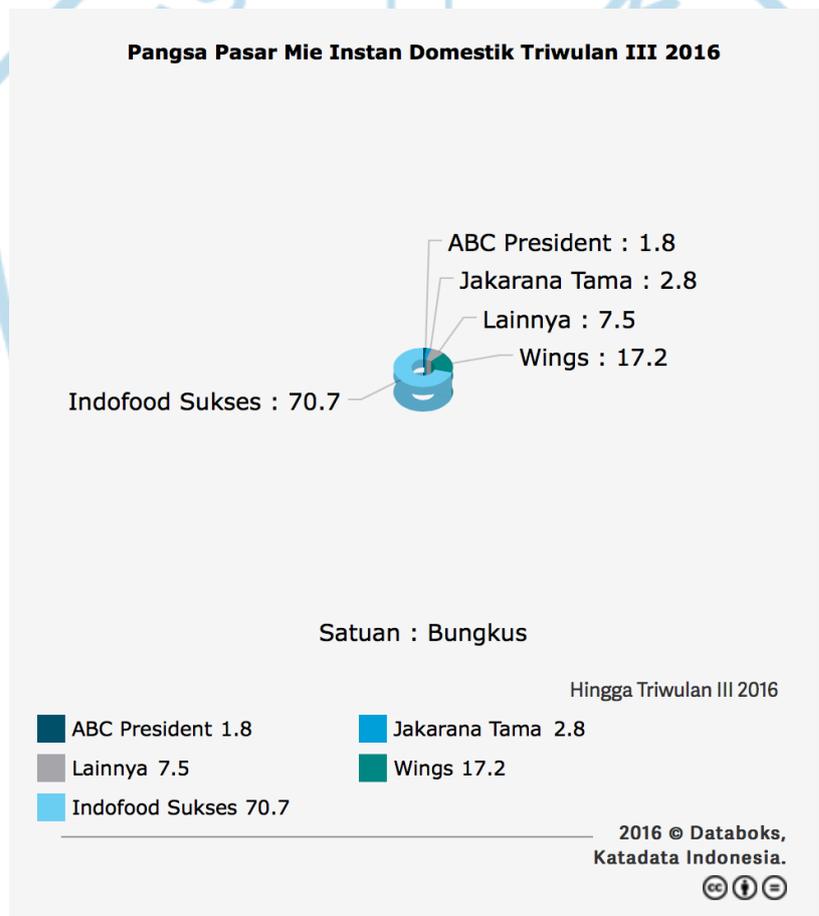
1.1 Latar Belakang

Indonesia adalah sebuah negara dengan ragam terbesar, baik alam hingga manusianya. Salah satunya ragam kuliner Indonesia yang merupakan pencerminan budaya dan tradisi berasal dari kepulauan nusantara dan memegang posisi penting dalam budaya nasional Indonesia secara umum. Hampir seluruh masakan Indonesia kaya dengan bumbu yang berasal dari rempah-rempah asli Indonesia diikuti penggunaan teknik-teknik memasak menurut bahan dan tradisi atau adat. Saat ini, kuliner Indonesia digemari banyak turis, baik asing maupun domestik yang berpengaruh untuk memajukan dan mendukung perkembangan potensi pariwisata Indonesia. Seiring perkembangan jaman masyarakat Indonesia memiliki ciri atau sifat yang melekat dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Gaya hidup modern saat ini semuanya serba praktis dan kemajuan teknologi yang pesat seringkali membuat manusia mengonsumsi makanan yang praktis penyajiannya. Hal ini juga disebabkan karena padatnya kegiatan dan kesibukan manusia.



Gambar 1.1 Data konsumsi mie instan di Indonesia 2010-2017
(sumber :<https://databoks.katadata.co.id/>)

Berdasarkan data yang dihimpun World Instant Noodles Association (WINA), total konsumsi mie instan di Indonesia diperkirakan mencapai 14,8 miliar bungkus pada 2016. Angka ini meningkat dari konsumsi tahun sebelumnya, yaitu 13,2 miliar bungkus. Selain itu, pada 2017 diproyeksikan akan kembali mengalami peningkatan hingga 16 miliar bungkus. Menurut Asosiasi produsen roti, biscuit, dan mie instan bahwa mie instan sudah tidak berperan sebagai *snack* (makanan ringan), namun sudah dijadikan lauk pedamping atau makanan pengganti nasi sebagian masyarakat Indonesia. Kemudahan dalam memasak, harga yang murah, dan rasa yang sesuai selera masyarakat juga menjadi faktor utama tingginya konsumsi terhadap mie instan. Makin beragamnya rasa yang disediakan produsen menjadikan keinginan konsumsi masyarakat akan mie instan semakin besar.



Gambar 1.2 Data pasar mie instan domestik triwulan III 2016
(sumber :<https://databoks.katadata.co.id/>)

Berdasarkan data Bloomberg, Indofood Sukses Makmur masih menjadi penguasa pasar mie instan sekitar 70,7 persen mie instan. Meskipun mie sedap (produksi Wingsfood) mulai mencuri perhatian penikmat mie instan local, namun pasarnya masih jauh dibawah Indomie keluaran Indofood. Jaman sekarang sifat masyarakat kebanyakan ingin sesuatu yang instan dan harga terjangkau, salah satunya makanan siapsajipun menjadi makanan yang dipilih karena penyajiannya yang praktis dan sekaligus memiliki rasa yang enak menurut banyak masyarakat terutama Indonesia. Makanan siapsaji adalah istilah untuk makanan yang disiapkan segera dalam waktu cepat, mudah disajikan, praktis, diolah dengan cara sederhana, dan layanan cepat sehingga siap disantap segera. Makanan siapsaji yang sangat digemari oleh seluruh kalangan masyarakat baik nasional maupun internasional, salah satunya adalah Mie Instan Indomie.

Merek Mie Instan Indomie tersebut pada awalnya berasal dari Indonesia, dibuat oleh PT. Indofood Sukses Makmur. Penyebab Mie Instan Indomie banyak diminati oleh semua kalangan masyarakat karena harga yang ekonomis dan cita rasanya yang telah disesuaikan dengan selera Indonesia. Bahkan, tidak jarang masyarakat Indonesia yang melakukan perjalanan keluar negeri yang membawa bekal Indomie. Mie Instan Indomie mengandung karbohidrat, karena tujuan pertama Indomie diciptakan yaitu agar dapat menggantikan nasi sebagai makanan utama masyarakat Indonesia. Saat ini Mie Instan Indomie dijual bukan hanya di supermarket melainkan di tempat makan. Salah satunya yaitu di Kota Bandung banyak tempat makan yang menjual Mie Instan Indomie dengan diolah kembali menjadi makanan yang lebih menarik namun tetap menggunakan bahan dasar dari Mie Instan Indomie. Kota Bandung merupakan tempat wisata dan kuliner. Banyak macam makanan sederhana yang diolah menjadi sesuatu yang baru dan menarik masyarakat untuk mencoba walaupun masih menggunakan bahan dasar makanan yang jaman dahulu. Dengan adanya Museum Interaktif tentang Mie Instan Indomie di Kota Bandung dapat membantu masyarakat untuk mengenal lebih dalam tentang Mie Instan Indomie agar dapat berkembang dan lebih mengenal produk dalam negeri.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah diatas dapat disimpulkan bahwa adanya Museum Interaktif Indomie di Indonesia, khususnya di Kota Bandung. Beberapa hal yang dikemukakan perihal sebelumnya, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut :

1. Masyarakat Indonesia masih belum bangga dengan produk dalam negeri. Salah satunya seperti Mie Instan Indomie yang sudah lama dari tahun 1970 – hingga sekarang, tetapi masih banyak masyarakat Indonesia yang tidak mengetahui sejarah, asal-usul, dan cara mengkonsumsi indomie sehingga muncullah informasi-informasi negatif tentang indomie.
2. Produk Indomie sudah terkenal hingga pasar internasional namun belum memiliki tempat untuk mengapresiasi pencapaian produk Indomie.

1.3 Gagasan Perancang

Mie Instan Indomie sudah berdiri sejak tahun 1970 diproduksi oleh PT. Indofood Sukses Makmur, namun hingga sekarang belum ada Museum Interaktif yang membahas tentang Indomie, padahal Mie Instan Indomie terpopuler di Indonesia. Selain itu Mie Instan Indomie terkenal di berbagai negara internasional, salah satu negara terbesar yang mengkonsumsi Indomie yaitu Nigeria, Indomie sampai membuat Pabrik Mie Instan di negara tersebut.

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka penerapan desain pada Museum Interaktif Indomie ingin memberikan informasi dan pendidikan dengan cara visualisasi, agar dapat mengenal lebih dalam tentang indomie selain itu dapat mencoba percobaan sesuatu yang baru dan berkreasi sesuai keinginan sendiri. Fasilitas yang akan diberikan pada Museum Interaktif Indomie dibagi menjadi 2 bagian yaitu , pertama mengenalkan sejarah Indomie dan macam Indomie dengan cara memberikan interaktif kepada pengunjung agar dapat merasakan pengenalan pembelajaran dengan cara baru. Selain itu tersedia juga packaging customize, retail, dan area makanan dan minuman yang berhubungan dengan Indomie namun dimodifikasi menjadi lebih menarik dan unik dengan memberikan macam cara makan mie sesuai dengan budaya pulau – pulau besar di Nusantara. Selain itu menyediakan desain yang penerapan elemen

interior yang menarik dan menampilkan ciri khas Indomie untuk bisa menarik masyarakat untuk datang dan menjadikan Museum Interaktif Indomie sebagai tempat yang patut dikunjungi.

Maka dari itu agar Mie Instan Indomie lebih dikenal dibuatlah Museum Interaktif Indomie. Gagasan perancangan Museum Interaktif Indomie ini didukung dengan menghadirkan tema “ A culture of Mie Instan “ melalui konsep “ The Journey of Indomie”. Hal ini diharapkan dapat menghadirkan ruang yang interaktif dan inovatif bagi pengunjung Museum Interaktif Indomie. Ide gagasan perancangan ini dirasakan tepat dan mencoba menjawab segala kebutuhan Desain yang digunakan akan mengangkat ciri khas dari Indomie yang menghasilkan desain yang segar, baru, dan modern yang memiliki keunikan. Alur yang digunakan diurutkan sesuai dengan sejarah Indomie agar masyarakat dapat merasakan kenyamanan pada saat berada di ruangan agar tertarik untuk mencoba dengan pengalaman informasi yang baru.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, identifikasi masalah yang akan dibahas adalah mengenai hal – hal yang berhubungan dengan :

1. Bagaimana cara menerapkan tema “ *A Culture of Mie Instan* “ dan konsep “ *The Journey of Indomie* ” pada perancangan interior Museum Interaktif Indomie ?
2. Bagaimana cara menerapkan desain museum yang bisa mengajak pengunjung untuk berinteraksi langsung yang berfungsi sebagai sarana pendidikan dan wisata ?

1.5 Tujuan Perancangan

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dijabarkan diatas, adapun tujuan dari perancangan adalah sebagai berikut :

1. Menerapkan perancangan interior konsep “*The Journey of Indomie*” dan tema “*A Culture of Mie Instan*” yang sesuai dengan ciri khas dari Indomie.
2. Menerapkan desain museum yang bisa mengajak pengunjung untuk berinteraksi langsung yang sesuai dengan kebutuhan pengunjung dan pengurus sebuah Museum Interaktif Indomie.

1.6 Manfaat Perancangan

Perancangan ini diharapkan memberikan manfaat bagi beberapa pihak seperti yang dijabarkan sebagai berikut :

1. Bagi masyarakat :
 - a. Memberikan informasi dan pengetahuan baru tentang Indomie agar masyarakat lebih mencintai produk dalam negeri.
 - b. Dapat menyalurkan kreatifitas masyarakat akan bahan dasar Indomie.
 - c. Mendapatkan tempat rekreasi dengan informasi dan suasana yang baru.
2. Bagi Provinsi Jawa Barat, dapat menjadi sarana sebagai pusat pendidikan dan wisata dengan suasana yang menarik.
3. Bagi desainer, dapat menambah wawasan mengenai pengolahan Interactive Hall dan wawasan mengenai makanan produk dalam negeri yaitu indomie.
4. Bagi Indonesia, Menjadi sarana untuk meperkenalkan produk dalam negeri sebagai produk yang terkenal sampai ke negara internasional.

1.7 Ruang Lingkup Perancangan

Perancangan ini memiliki judul “*Perancangan Museum Interaktif di Kota Bandung dengan Konsep The Journey of Indomie*”. Pada judul laporan perancangan tugas akhir ini terdapat sebuah subjek perancangan yang akan

dikelola, yaitu sebuah Museum Interaktif Indomie. Pada intinya, perancangan ini merupakan sebuah fasilitas yang dapat memberikan pendidikan dan wisata di Kota Bandung. Fasilitas tersebut memiliki tuntutan dan tantangan, sehingga diperlukan ketelitian dalam memberikan penyelesaian desain yang tepat. Di bawah ini akan diuraikan secara singkat mengenai definisi ruang lingkup perancangan yang akan dibuat, yaitu sebagai berikut :

1. Ruang Pamer

Area ini menceritakan sejarah awal mula Indomie hingga sekarang selain itu adanya koleksi kemasan Indomie secara interaktif. Interaktif yang digunakan dibantu dengan adanya teknologi yang dapat membantu mendapatkan informasi dari Indomie.

2. Packaging Customize

Fasilitas ini pengunjung dapat mengeluarkan kreativitas masing-masing dengan mendesain bungkus indomie hingga memasukkan bumbu sesuai keinginannya.

3. Café

Area ini difasilitasi untuk pengunjung agar dapat menikmati olahan makanan dari Indomie dengan beberapa cara budaya makan dari pulau-pulau besar di Nusantara.

4. Retail

Pada area ini pengunjung dapat membeli oleh-oleh yang berhubungan dengan Indomie.

1.8 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data harus dilakukan secara bertahap untuk menghasilkan perancangan yang baik dan dapat dipertanggungjawabkan. Oleh karena itu diperlukan beberapa tahap metode pengumpulan data yang rinci dan jelas sehingga dapat diuraikan secara sistematis. Berikut adalah metode pengumpulan data yang dilakukan demi menunjang perancangan tugas akhir ini, yaitu:

1. Metode Studi Literatur

Tahap ini adalah metode pengumpulan data yang dikumpulkan melalui membaca buku atau referensi materi dari karya ilmiah yang berhubungan dengan seluruh penunjang perancangan Museum Interaktif Indomie. Standar penunjang lainnya yakni ergonomis, standar sirkulasi, standar utilitas, dan kajian literatur mengenai konsep yang akan dihadirkan. Keseluruhan data yang telah diperoleh dibentuk dalam mind mapping atau kerangka pemikiran sehingga memudahkan mencari keterkaitan data satu dengan yang lainnya.

2. Metode Studi Lapangan (Observasi)

Setelah memperoleh data literatur dan dipelajari dengan teliti, proses selanjutnya adalah membandingkan hal-hal teoritis dengan yang ada di lapangan. Metode ini membutuhkan kecermatan dan kepekaan dalam mengamati objek studi pembandingan perancangan. Selain itu metode studi lapangan dilakukan pada site yang akan dipakai dalam perancangan Museum Interaktif Indomie.

3. Metode Interview

Tahap ini merupakan lanjutan untuk mendapatkan informasi lebih lanjut pada narasumber, yaitu masyarakat para pecinta Indomie. Hal ini menghasilkan sebuah informasi data verifikasi yang berkaitan dengan observasi dan kajian teori, sehingga didapatkan data yang lebih valid, sehingga perancangan yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pengunjung.

1.9 Sistematika Penulisan

BAB 1 PENDAHULUAN

dijelaskan mengenai latar belakang yang terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, ide gagasan, rumusan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, ruang lingkup perancangan, dan sistematika penulisan.

BAB II PERANCANGAN MUSEUM INTERAKTIF INDOMIE

berisi tentang literatur mengenai macam indomie, tata cara membuat asal usul indomie, tata cara menampilkan produk di Museum Interaktif Indomie, tata cara alur kegiatan agar adanya keaktifan pengunjung didalam ruangan, literatur mengenai tempat makanan dan minuman, Museum Interaktif, packaging Customize.

BAB III TINJAUAN OBJEK STUDI

penulis menjelaskan tentang deskripsi proyek dan Museum Interaktif Indomie di Jawa Barat, yang terdiri dari penjelasan proyek, analisa site, dan penjelasan konsep, dan zoning blocking.

BAB IV APLIKASI TEMA CULTURE OF MIE INSTAN TERHADAP PERANCANGAN MUSEUM INTERAKTIF INDOMIE

berisi aplikasi dari penggunaan konsep The Journey of Indomie deskripsi rancangan final yang telah diterapkan terhadap proyek Perancangan Museum Interaktif Indomie.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi simpulan dari keseluruhan proses perancangan Museum Interaktif Indomie beserta saran yang dapat diberikan.