

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Perancangan

Belakangan ini Indonesia menjadi salah satu negara yang banyak dikunjungi oleh wisatawan asing juga para warga negara asing yang kemudian tinggal menetap di negara ini. Dengan masuknya para warga negara asing tersebut, secara otomatis, mereka membawa budaya dan kebiasaan mereka masuk ke Indonesia. Salah satu kebiasaan yang ikut masuk bersama warga asing adalah kebiasaan menggunakan *wine* dalam kehidupan sehari-hari. *Wine* seringkali dijadikan sebagai bumbu tambahan dalam masakan Eropa selain menjadi teman minum ketika makan, suatu hal yang kemudian menjadi gaya hidup.

Wine biasa digunakan dalam acara keagamaan sejak berabad-abad yang lalu. *Wine* digunakan dalam pemujaan terhadap Dewa Dionysus sebagai

perlengkapan yang sakral. *Wine* juga merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari hukum dan tradisi Yahudi. Upacara keagamaan Kiddush adalah upacara pemberkatan *wine* untuk menyucikan hari Shabbat atau hari libur orang Yahudi. Setiap tiba waktu *Pesach*, setiap pria dan wanita diwajibkan meminum empat gelas *wine*.

Bagi masyarakat Indonesia sendiri, *wine* memiliki arti yang berbeda. Paradigma yang beredar pada masyarakat setempat adalah bahwa *wine* hanya digunakan oleh mereka yang suka bermabuk-mabukkan mengingat *wine* adalah minuman beralkohol. Padahal sebenarnya *wine* dapat berguna untuk kesehatan mereka yang meminumnya. Banyak fakta tentang *wine* yang tidak terlalu dikenal oleh masyarakat luas. Salah satunya adalah manfaat *wine* sebagai minuman kesehatan dan dapat juga digunakan dalam kosmetik.

Tidak banyak dari fakta tentang *wine* yang diketahui oleh masyarakat Indonesia sehingga sebagian besar dari mereka masih menolak masuknya budaya *wine* dalam kehidupan budaya Indonesia. Padahal fakta terakhir menunjukkan bahwa Indonesia adalah negara pengguna *wine* terbesar di kawasan Asia Tenggara dengan penggunaan mencapai 220 juta liter per tahunnya. Fakta ini dikemukakan oleh tim survey *Wine For Asia* (WFA) pada tanggal 22-23 Oktober 2009 pada sebuah acara *Wine Exhibition* di negara Singapura. Karena sebab yang telah dikemukakan tersebut, maka diperlukan sebuah fasilitas yang dapat membantu penyebaran pengetahuan tentang *wine* di masyarakat Indonesia, dalam hal ini adalah pengadaan fasilitas museum *wine*.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi dari perancangan museum *wine* ini adalah:

1. Bagaimana menerapkan konsep *Luxurious Europe* pada desain interior museum *wine*?
2. Bagaimana membuat sebuah desain museum *wine* yang dapat memfasilitasi setiap kebutuhan pengunjungnya, bahkan bagi mereka yang memiliki keterbatasan fisik?
3. Bagaimana mendesain sebuah museum *wine* yang memiliki kontrol fisik baik, di antaranya adalah: kebutuhan ruang dengan spesifikasi kelembapan udara, intensitas cahaya matahari dan suhu udara tertentu pada gedung yang memiliki banyak bukaan di sekelilingnya?
4. Bagaimana mendesain interior sebuah museum *wine* yang dapat mewadahi pengunjung dengan tingkat privasi yang berbeda-beda?

1.3 Batasan Masalah

Pada laporan ini terdapat pembatasan masalah yang hanya membahas masalah teknis perancangan disiplin desain interior. Hal lain di luar permasalahan desain, yang menyangkut bidang manajemen non teknis lainnya hanya dibahas secara general saja.

Hal-hal lain yang mempengaruhi faktor-faktor perencanaan desain juga memiliki pembatasan yang harus dipertimbangkan dan diasumsikan. Salah satu faktor adalah adanya kepentingan dari Organisasi Bandung Heritage yang memiliki tugas untuk menjaga dan melestarikan bangunan tua di kota Bandung yang memiliki nilai sejarah arsitektural. Pada program perencanaan desain

museum, akan dibahas mengenai interior museum *wine* yang dipadukan dengan lokasi eksisting bangunan. Perencanaan desain ini tidak termasuk pengerjaan desain grafis museum.

1.4 Tujuan Perancangan

1. Merancang interior museum *wine* dengan konsep *Luxurious Europe* pada setiap sisi ruang museum
2. Membuat sebuah desain museum *wine* yang dapat memfasilitasi setiap kebutuhan pengunjungnya, bahkan bagi mereka yang memiliki keterbatasan fisik
3. Mendesain sebuah museum *wine* yang memiliki kontrol fisik baik, di antaranya adalah: kebutuhan ruang dengan spesifikasi kelembapan udara, intensitas cahaya matahari dan suhu udara tertentu pada gedung yang memiliki banyak bukaan di sekelilingnya
4. Merancang interior sebuah museum *wine* yang memiliki pengunjung dengan tingkat privasi yang berbeda-beda pada setiap ruangnya

1.5 Manfaat Perancangan

Penulisan laporan perancangan tugas akhir ini diharapkan membawa manfaat bagi:

1. Fakultas Desain

Laporan ini dapat dijadikan sebagai masukan pengetahuan perkembangan dan kemajuan desain, terutama pada jurusan desain interior.

2. Pembaca

Laporan ini diharapkan dapat menjadi acuan pengaplikasian teori perancangan museum yang didapat dengan keadaan nyata rancangan museum di lapangan.

3. Penulis

Laporan ini dapat menjadi acuan penulis dalam proses perancangan desain. Pembuatan laporan ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan dan pemahaman penulis tentang dunia desain interior, dalam hal ini adalah pemahaman tentang rancangan sebuah museum.

1.6 Metode Penelitian

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penulisan laporan tugas akhir ini adalah:

- 1) **Studi pustaka**, penulis melakukan studi literatur untuk mendapatkan data sebagai landasan teori dengan membaca literatur buku yang berhubungan dengan museum *wine* dan permasalahan desainnya.
- 2) **Studi Internet**, penulis melakukan studi image yang berasal dari internet
- 3) **Studi lapangan**, yaitu penulis melakukan survei di Museum *Wine* di Macau dan McGuigan *wineries*, Australia beserta survei lokasi site perancangan dengan tujuan mendapatkan data lapangan melalui pengamatan.
 - a. **Observasi** → penulis melakukan pengamatan langsung terhadap ruangan yang terdapat di dalam museum *wine* untuk memperhatikan keadaan dan permasalahan umum dalam Museum *Wine* di Macau dan Museum *Wine*

di Adelaide. Sebagai contohnya adalah mengamati pola sirkulasi dan kegiatan pengunjung ketika melakukan kunjungan di dalam museum.

- b. Survei** → penulis melakukan peninjauan langsung ke lokasi Museum *Wine* di Macau dan McGuigan *wineries*, Australia, serta melakukan pengamatan dalam besaran ruangan museum. Selain melakukan survei museum *wine*, penulis juga melakukan tinjauan lokasi perancangan yang mengambil tempat di Museum Geologi, jalan Diponegoro nomor 57, Bandung. Penulis melakukan analisis kondisi eksisting site dan membandingkannya dengan keperluan ruang yang harus dimiliki oleh museum *wine*.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I. PENDAHULUAN: berisi tentang latar belakang masalah, tujuan penelitian, batasan pembahasan, dan sistematika penulisan.

BAB II. LANDASAN TEORI: berisi tentang studi literatur tentang sejarah museum, sejarah *wine*

BAB III. DESKRIPSI OBJEK STUDI: berisi tentang deskripsi objek studi, ide implementasi konsep pada objek studi, analisa fisik dan analisa fungsional

BAB IV. APLIKASI KONSEP “LUXURIOUS EUROPE” PADA INTERIOR MUSEUM: berisi tentang penerapan konsep yang dipilih pada setiap bagian interior bangunan museum.