

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Komunikasi merupakan hal penting dalam kehidupan manusia. Tanpa komunikasi manusia sulit untuk mendapatkan informasi dari orang lain maupun menyampaikan informasi kepada orang lain. Informasi dapat disampaikan maupun menyampaikan kepada orang lain dengan berbagai media, mulai dari media sederhana hingga yang canggih. Mulai dari surat menyurat yang dilengkapi dengan prangko, telegram, lalu berkembang muncul telepon, SMS, MMS, e-mail dan lain sebagainya. Namun sekarang setiap orang dapat mengirimkan pesan serta menyampaikan informasi dengan cara yang mudah dan cepat, mereka dapat

menggunakan e-mail, SMS, MMS, surat menyurat dan sebagainya. Seiring kemajuan teknologi dan informasi penggunaan perangko dan layanan pos yang berhubungannya untuk kebutuhan surat menyurat mulai dilupakan masyarakat, maka keberadaan perlu diangkat kembali.

Perangko adalah secarik kertas berperekat sebagai bukti telah melakukan pembayaran untuk jasa layanan pos, seperti halnya mengirim surat. Kegunaan dari perangko adalah sebagai pengganti biaya kiriman surat atau berupa paket ke tempat yang dapat dituju ke berbagai tempat, baik Indonesia maupun negara-negara di seluruh dunia. Dahulu surat menyurat melalui pos merupakan salah satu pilihan yang paling populer dan paling mudah, murah dan terjangkau oleh masyarakat umum. Jasa layanan pos ini jangan didulupakan karena itu merupakan cikal bakal media informasi yang sangat penting.

Salah satu cara untuk melestarikan keberadaan dan penggunaan prangko di kalangan masyarakat yaitu dengan hadirnya suatu sarana publik yang dapat menampung, melestarikan, serta memamerkan benda-benda koleksinya berupa museum. Untuk kota Bandung museum yang mengkoleksi secara khusus prangko-prangko Indonesia belum ada. Maka perlu diwujudkan museum perangko Indonesia, di mana didalamnya terdapat berbagai macam contoh-contoh perangko yang sudah diterbitkan di Indonesia, sejarah perkembangan perangko di Indonesia, serta teknologi yang digunakan untuk membuat/ mencetak perangko. Selain itu dalam museum ini dipajang pula benda-benda yang berhubungan dengan pos, seperti kartu pos, materai, amplop, sampul, warkat pos, layanan wesel pos, layanan pos giro, dll. Dipilihnya museum oleh sebab museum dapat menyimpan benda-benda bersejarah yang penting dan bermanfaat untuk media pembelajaran dan pengetahuan.

1.2 Identifikasi Masalah

Dalam perancangan museum prangko Indonesia ini terdapat beberapa kendala, diantaranya sebagai berikut :

- a. Bagaimana menerapkan tema dinamis pada perancangan interior museum prangko Indonesia?
- b. Fungsi dan fasilitas apa yang mendukung kebutuhan perancangan interior museum prangko Indonesia terkait dengan tema yang diterapkan?
- c. Bagaimana mendapatkan penciptaan suasana yang sesuai dengan tema yang mengena pada user (terutama anak muda yang berjiwa dinamis)?

1.3 Tujuan Perancangan

- a. Untuk mengetahui penerapan tema dinamis pada perancangan interior museum prangko Indonesia.
- b. Untuk mengetahui fungsi dan fasilitas yang mendukung kebutuhan perancangan interior museum prangko Indonesia terkait dengan tema yang diterapkan.
- c. Untuk mengetahui penciptaan suasana yang sesuai dengan tema dinamis, serta memfasilitasi user (terutama anak muda yang berjiwa dinamis).

1.4 Metode dan Teknik yang Dipergunakan

a. Wawancara

Penulis bertemu langsung dengan beberapa nara sumber untuk dimintai keterangan dan informasi mengenai objek studi yang akan dirancang.

b. Observasi

Penulis mendatangi lokasi objek studi yaitu Gedung Wahana Bhakti Pos serta melakukan pengamatan di dalam gedung serta mencatat keterangan mengenai objek studi tersebut.

c. Studi Lapangan (Survey)

Penulis datang ke lokasi objek studi serta melakukan survey pada lokasi tersebut.

Tahapan yang ada dalam Penulisan Laporan TA (Tugas Akhir) ini adalah:

a. Studi Literatur

Menganalisa beberapa sumber data yang diperoleh dari buku, majalah, artikel, sumber internet dan media elektronik lainnya.

b. Pengolahan Data

Memilih data yang sesuai dengan topik bahasan

c. Studi Lapangan

Mencatat informasi dari hasil survey langsung di lokasi

d. Wawancara

Menanyakan dan mencatat hasil jawaban yang menjadi informasi dalam penyusunan laporan maupun perancangannya nanti.

e. Evaluasi

Menganalisa hasil pengerjaan tugas laporan ini sehingga sesuai dengan tema dan konsep yang dipergunakan dalam perancangan.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan menguraikan tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, tujuan perancangan, metode dan teknik yang dipergunakan dan sistematika penulisan serta kerangka berpikir.

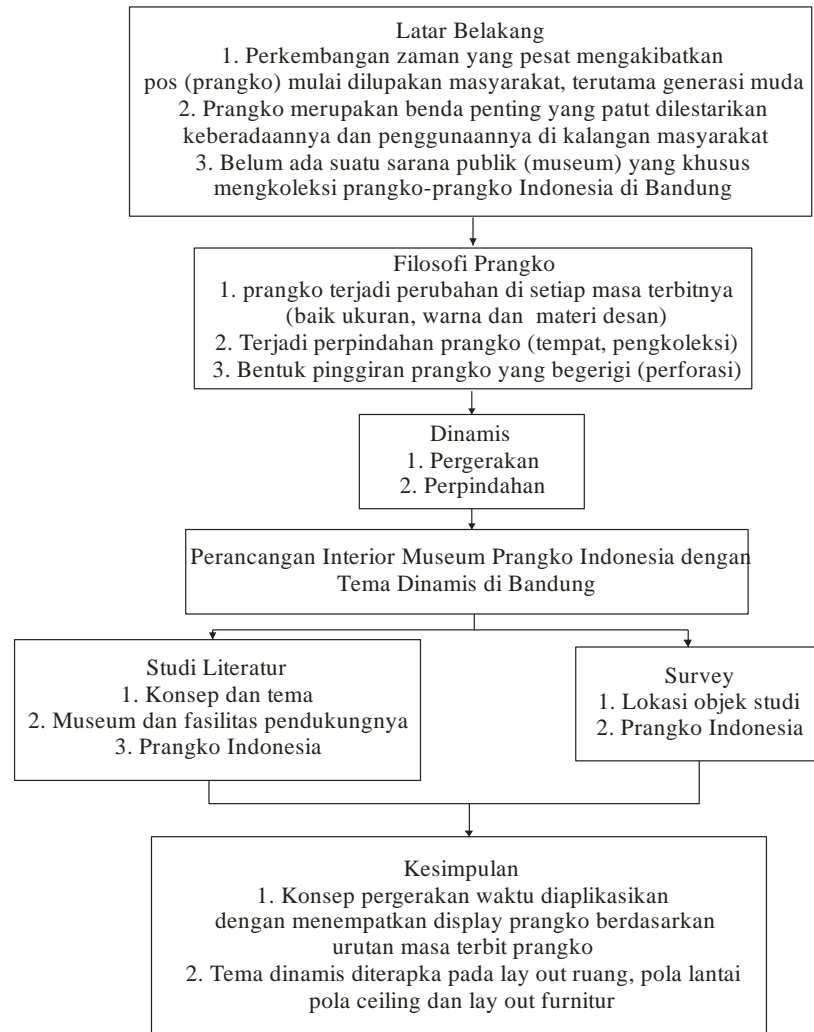
Bab II Landasan Teori menguraikan tentang museum dan prangko

Bab III Deskripsi Objek Studi menguraikan tentang deskripsi objek studi, studi banding dengan proyek sejenis, analisa fisik, analisa fungsional, analisa kegiatan, kebutuhan ruang, kedekatan ruang dan *zoning-blocking*.

Bab IV Konsep Perancangan menjelaskan tentang konsep perancangan dan penerapannya pada objek studi

Bab V Kesimpulan yang membahas kesimpulan yang didapat dari hasil penulisan.

1.6 Kerangka Berpikir



Gambar 1.1 Skema kerangka berpikir

Sumber : Dokumentasi pribadi