

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Indonesia merupakan negara kepulauan dengan banyak ragam budaya di dalamnya. Keanekaragaman budaya di Indonesia ini merupakan salah satu kekayaan negara yang harus dijaga dan dilestarikan karena merupakan salah satu identitas diri agar bangsa kita dikenal oleh bangsa lain. Selain itu, budaya juga perlu dilestarikan untuk menjaga budaya leluhur nenek moyang kita.

Permasalahan pencurian budaya saat ini sangat merugikan bangsa Indonesia karena identitas Indonesia menjadi semakin pudar, khususnya dalam masalah budaya yang sangat bersifat *intern*. Sebagai contoh, masalah budaya saat ini adalah pencurian status budaya Sunda, diantaranya berupa pencurian alat musik tradisional dan tarian daerah.

Budaya Sunda berasal dari daerah Jawa Barat yang beribukota Bandung. Masyarakat Kota Bandung sendiri kurang menjaga dan melestarikan budaya

Sunda sehingga keaslian budaya Sunda mulai terasa pudar. Hal ini disebabkan karena pola pikir masyarakat yang sudah *modern* dan adanya asimilasi dari budaya-budaya daerah lainnya. Tidak hanya Budaya Sunda yang berada yang mulai pudar, tetapi beberapa bangunan tua di daerah pelestarian / daerah *heritage* mulai rusak karena kurangnya perhatian dari pemerintah dan masyarakat Kota Bandung. Sebagai contoh, Gedung Museum Geologi Kota Bandung yang kurang menarik minat wisatawan lokal.

Hal ini disebabkan karena Museum Geologi kurang menampilkan suasana yang mendukung objek yang hendak ditampilkan. Jika suasana yang ditampilkan mendukung, maka kesan objek yang disampaikan dapat terlihat oleh wisatawan yang masih awam. Maka dari itu untuk menghadapi masalah kebudayaan di Kota Bandung, dibuat Museum Budaya Sunda dengan maksud untuk memperkenalkan kembali Budaya Sunda kepada masyarakat.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

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

1. Apa saja yang dibutuhkan dalam perancangan Museum Wayang Golek Sunda untuk penempatan *display*?
2. Bagaimana olahan ruang pada sebuah Museum Wayang Golek Sunda?

3. Bagaimana memenuhi kebutuhan ruang museum sehingga tercapai tujuan museum yang berfungsi sebagai sarana pendidikan dan wisata?

### **1.3 Tujuan Perancangan**

Sesuai dengan identifikasi masalah yang telah dijabarkan di atas, adapun tujuan dari perancangan adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui dan merancang standar dari penempatan *display* berikut materialnya agar objek yang dipamerkan tidak rusak dan untuk memberikan sirkulasi yang baik.
2. Merancang interior Museum Wayang Golek Sunda sesuai dengan objek yang ditampilkan.
3. Merancang fasilitas ruang sesuai dengan kebutuhan pengunjung dan pengurus sebuah Museum Wayang Golek Sunda.
4. Memberikan informasi dan pembelajaran Budaya Sunda dengan memberikan fasilitas pertunjukan wayang golek kepada pengunjung.

### **1.4 Sistematika Penulisan**

Dalam menyusun makalah Tugas Akhir ini, penulis membagi makalah ke dalam 5 bab.

Bab I, Pendahuluan, membahas tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, tujuan perancangan, dan sistematika penulisan.

Bab II, Landasan Teori, membahas teori-teori yang berkaitan dan mendasari perancangan Museum Budaya Sunda yaitu mengenai teori wayang dan

wayang golek dan juga dasar dari wayang yaitu *Gunungan* serta pembagian kelas dalam pewayangan.

Bab III, Deskripsi Objek Studi, menjabarkan tentang objek studi, berbagai hasil analisis, kebutuhan ruang, pendekatan ruang, dan *programming*.

Bab IV, Konsep, menjelaskan konsep dan tema perancangan interior yang akan diimplementasikan ke dalam Museum Wayang Golek Sunda.

Bab V, Simpulan dan Saran, mencantumkan kesimpulan dan saran yang diperoleh selama proses pengerjaan Tugas Akhir hingga selesainya makalah perancangan Tugas Akhir ini beserta hasil perancangannya.