

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Bangsa Indonesia memiliki segudang kekayaan alam, warisan budaya, serta peninggalan sejarah. Setiap daerah tentu memiliki sejarah dalam perjalanannya. Peninggalan sejarah tersebut tentu mempunyai keberagaman sesuai dengan daerahnya. Peninggalan sejarah sangat berguna digunakan sebagai pembelajaran mengenal Indonesia secara masa ke masa. Termasuk keberadaan Kawasan kota Jambi di Indonesia, dengan peninggalan sejarah yang merupakan salah satu bagian terpenting yang harus dijaga dari masa ke masa. Jambi adalah sebuah provinsi di Indonesia yang terletak di pesisir timur, di bagian tengah pulau Sumatra, ibu kotanya berada di kota Jambi. Kota Jambi merupakan salah satu kota yang mempunyai nilai budaya serta mempunyai beragam peninggalan sejarah di Indonesia, Peninggalan sejarah di jambi menjadi wujud nyata yang menjadi bukti fisik kekayaan budaya pada masa melawan para penjajah Belanda. Adapun benda-benda purbakala tradisional maupun modern yang dipakai ketika perang melawan penjajahan Belanda. Sebagian besar benda-benda purbakala tersebut tersimpan dalam Museum Perjuangan Rakyat Jambi.

Pembangunan Museum ini diupayakan atas inisiatif Dewan Harian Daerah Angkatan 45 (DHD 45) dan Pemerintah Daerah Provinsi Jambi. Berdirinya Museum Perjuangan Rakyat memiliki tujuan untuk mengenalkan sejarah yang terjadi pada kota Jambi dan memberikan edukasi terkait dengan benda-benda peninggalan sejarah yang dipakai saat perang dan berisikan informasi singkat tentang perjuangan rakyat. Benda-benda peninggalan sejarah tersebut ditemukan di sungai Batang hari dan sekitar kota jambi, Museum Perjuangan ini merupakan museum terbuka yang memiliki fungsi sebagai *showroom* dari kota Jambi. Museum ini menyediakan deskripsi singkat tentang perjuangan rakyat dan menyimpan beragam koleksi peninggalan rakyat Jambi pada

masa perang penjajahan Kolonial Belanda dimana terdapat berbagai macam benda berupa persenjataan modern, senapan, pistol Vickers, senjata mesin ringan, dan Adapun persenjataan tradisional seperti keris, pedang, badik, tombak, pakaian perang, ikat kepala, dan alat komunikasi.

Peristiwa yang terjadi saat ini, Museum Perjuangan Rakyat pada umumnya hanya dinilai sebagai tempat menyimpan benda-benda kuno, antik, dan langka. masih banyak yang belum tahu atau tidak tertarik untuk mengunjungi Museum Perjuangan ini. Dan belum ada upaya inisiatif dari pihak pengelola museum untuk meningkatkan fungsi museum atau memperbarui museum tersebut.

Melihat peristiwa yang terjadi, desainer berkeinginan untuk mengangkat Museum Perjuangan ini semakin menonjol. Dan memasukan tema “*Modern Interaktif*” pada perancangan Museum Perjuangan Rakyat sebagai objek desain tugas akhir desain interior, sesuai dengan misi saat pendirian museum tersebut.

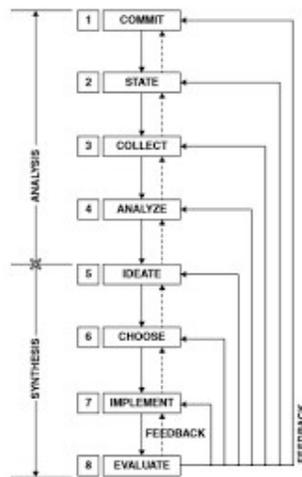
Perancangan ini dibuat dengan tujuan meningkatkan fasilitas dan memperbarui museum agar mampu memberikan informasi dengan jelas kepada pengunjung, rancangan ini bertema *Modern Interaktif* dikarenakan sangatlah cocok digunakan sebagai sarana komunikasi masyarakat di era perkembangan jaman ini. Sehingga mampu memberikan informasi dengan jelas dan juga menarik perhatian masyarakat untuk mengunjungi museum.

B. METODE DESAIN

1. Proses Desain

Pada metode ini yang digunakan pada perancangan museum ialah dengan menggunakan metode desain Rosemary Kilmer tahun 1992, yang terbagi menjadi dua tahap yaitu Analisis dengan menggumpulkan data fisik maupun non-fisik yang bisa dikategorikan programing, tahap selanjutnya sintesis yang bisa disebut tahap designing, yakni dengan

mencari ide-ide untuk memecahkan permasalahan. Berikut beberapa proses tahapan desain dibawah ini :



Gambar 1.1 Diagram Proses Desain.

(Sumber: Rosemary Kilmer, 1992)

Tahap analisis terdiri dari :

- a. Commit (menerima dan berkomitmen dengan masalah)

Museum Perjuangan Rakyat berencana untuk meningkatkan kualitas museum menjadi lebih baik, yang pada awalnya merupakan museum biasa dan kurang diminati ditingkatkan menjadi museum *modern interaktif*, yang mampu menarik perhatian pengunjung.

- b. State (mendefinikan masalah)

Tahap selanjutnya bagaimana merancang dan menciptakan desain interior museum yang mampu menarik para pengunjung membuat para pengunjung berkesan. Serta menyesuaikan gaya modern interaktif ke dalam Museum Perjuangan Rakyat dengan tetap mempertahankan fungsional memiliki museum tersebut.

- c. Collect (mengumpulkan data)

Kemudian setelah permasalahan dipahami, desainer diminta untuk mengumpulkan informasi terkait proyek Museum, yaitu seperti survey lokasi, foto keadaan Museum Perjuangan Rakyat, data layout museum

dan juga melakukan wawancara dengan kepala museum (data fisik dan non-fisik).

d. Analyze (menganalisa masalah dan data dikumpulkan)

Setelah mengumpulkan data fisik dan non-fisik, desainer harus mengumpulkan informasi yang sudah didapatkan mengenai permasalahan sehingga bisa dipastikan keinginan kepala museum ingin museum perjuangan ini lebih dikenal oleh masyarakat dan menarik minat para pengunjung.

Tahap berikutnya adalah tahap sintesis yang terdiri dari :

a. Ideate (mencari ide dan konsep)

Ide pada perancangan ini ialah memasukan

Ide pada perancangan ini ialah memasukan gaya *modern interaktif* ke dalam rancangan elemen ruang bangunan museum tersebut.

b. Choose (memilih alternatif)

Setelah membuat beberapa alternatif desain yang digunakan pada proyek perancangan. Desainer diminta untuk memilih pilihan yang terbaik dari segi konsep, kebutuhan, keinginan dan yang paling memenuhi permasalahan yang ada.

c. Implemen (mewujudkan desain menjadi kenyataan)

Dimana ide desainer dituangkan ke dalam penggambaran dalam bentuk fisik yakni seperti final drawing, denah, dalam bentuk 3D dan presentasi desain.

d. Evaluate (meninjau kembali desain yang diciptakan)

Tahap terakhir desainer meninjau kembali desain yang sudah dirancang apakah sudah menjawab semua permasalahan, Tahap evaluasi, dimana sebagai desainer mampu mempertimbangkan sendiri maupun pendapat orang lain.

2. Metode Desain

a. Metode Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah

Desainer langsung berkunjung kelapangan supaya bisa mengulik informasi lebih dalam, sesudah sampai desainer meminta ijin dengan Ibu Meli untuk menemui kepala museum untuk melakukan

wawancara keadaan atau masalah yang terdapat pada museum Perjuangan Rakyat Jambi, Selain itu Bu Meli juga memperkenalkan Pak Irzal kepada desainer untuk memberikan informasi sejarahnya tentang Museum Perjuangan Jambi. Dan juga tidak lupa menganalisa aktivitas pengunjung serta mendokumentasikan beberapa area museum.

b. Metode Pencarian Ide

Setelah menyimpulkan semua masalah yang terdapat di museum, desainer melakukan pencarian ide melalui internet tentang museum *interaktif* dan menggabungkan data yang telah didapatkan dan dituang dalam sketsa manual, dan mencoba menerapkan konsep yang telah dipikirkan dan memberikan alternatif solusi terbaik kepada klien.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Tahap terakhir pemilihan desain dilakukan dengan cara menyediakan beberapa alternatif desain dan menawarkan kepada klien agar desainer bisa menyesuaikan keinginan klien atau menyesuaikan kriteria yang diharuskan. Hingga menentukan desain akhir secara bersamaan.

