

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Situs Kota China merupakan salah satu wilayah tinggalan budaya di Sumatera Utara yang diketahui berhubungan erat dengan jaringan perdagangan di Asia Tenggara setidaknya mulai dari abad ke-12 hingga abad ke-14 Masehi. Pemberian nama Kota China diberikan berdasarkan pertimbangan sejarah Melayu yang menyebutkan bahwa pengertian kota adalah kawasan yang ramai untuk berdagang. Sedangkan Tjina merujuk pada daerah asal ditemukannya benda-benda artefak di kawasan ini. Kawasan dari Kota China sendiri merupakan sebuah wilayah yang cukup luas, dengan sebaran tinggalan arkeologis yang masih bisa dijumpai pada banyak tempat. Wilayah yang mengandung banyak temuan arkeologis luasnya mencapai sekitar 25 hektar, dengan meliputi beberapa wilayah seperti danau siombak dengan temuan berupa sisa perahu serta beberapa fragmen gerabah, situs kota China dengan temuan struktur bata, batu umpak, fragmen gerabah, fragmen keramik, fragmen logam, fragmen kaca dan koin cina. Situs kota china yang ada di Medan dan Indonesia sampai saat ini masih menyimpan begitu banyak peninggalan artefak yang bermuatan Budaya Tionghoa dan juga belum banyak yang diketahui oleh masyarakat Indonesia. Museum sendiri masih sangat dibutuhkan dalam dunia pendidikan, termasuk dalam pembelajaran sejarah. Baik dari sekolah dasar bahkan

sampai dunia perkuliahan museum masih sangat dibutuhkan. Bagi siswa sekolah dasar akan lebih menyenangkan belajar di museum ketimbang belajar di ruang kelas. Hal ini dikarenakan belajar di museum siswa dapat berinteraksi langsung dan mengamati secara langsung peninggalan masa lampau (*Tsabit Azinar Ahmad: 2010*)

Museum ini akan berfokus pada semua kalangan dan usia baik itu pria maupun wanita. Sehingga diharapkan semua kalangan dapat memahami sejarah situs kota china serta merasakan nuansa-nuansa budaya pecinaan pada dahulu hingga saat ini. Pemanfaatan model virtual dipercaya dapat meningkatkan nilai edukasi pada revitalisasi peran museum, ada beberapa strategi yang direncanakan dari Gerakan Nasional Cinta Museum yang meliputi strategi mereposisi museum dalam menangkap peluang ke depan salah satunya dengan menggunakan Teknologi Informasi (TI) salah satunya, mengoptimalkan penggunaan teknologi informasi untuk mengelola data dan informasi koleksi, kegiatan museum, mempromosikan atau kampanye (sosialisasi) museum sebagai tempat yang atraktif dan memiliki daya tarik untuk dikunjungi. (Sumpeno :2015). Selain untuk memberikan penyampaian informasi dan juga edukasi tentang peninggalan situs kota china, perancangan museum ini juga menjadi tempat koleksi sejarah mengenai mengenai peninggalan situs kota china, yang nantinya akan menggunakan media dan teknik pendisplayan yang unik dengan menggabungkan teknologi yang ada pada saat ini. Hal ini bertujuan agar pengunjung dapat berinteraksi langsung dengan media

yang ada, sehingga diharapkan dapat memberikan pengalaman secara langsung, penyajian secara kongkrit dan menghindari verbalisme serta dapat memperlihatkan objek secara utuh dan detail.

1.2. Fokus Permasalahan

1. Minimnya tempat yang mampu memberikan informasi mengenai sejarah situs kota China di Indonesia
2. Perlunya alur *storyline* yang jelas agar memiliki makna dalam area pendisplayan
3. Perlunya fasilitas pendisplayan yang unik serta dapat melibatkan pengunjung dan mampu mendukung meningkatkan minat pengunjung.

1.3. Permasalahan Perancangan

1. Bagaimana merancang sebuah ruangan agar dapat mengakomodir seluruh kebutuhan dan kegiatan museum peninggalan situs kota china di medan sehingga tercapai tujuan sebuah museum sebagai pusat dokumentasi, informasi dan apresiasi yang kreatif dan edukatif.
2. Bagaimana merancang sebuah area pameran yang memiliki alur *storyline* yang jelas serta mendukung teknologi.
3. Bagaimana cara merancang area display yang dapat digunakan untuk berinteraksi secara langsung dan mendukung teknologi yang ada saat ini sehingga pengunjung

dapat melihat objek yang mungkin tidak di pameran dalam museum tersebut.

1.4. Ide / Gagasan Perancangan

Dalam perancangan museum peninggalan situs kota China di Medan ini merupakan museum yang menerapkan teknologi berbasis virtual interaktif. Fasilitas yang akan ada pada perancangan ini merupakan fasilitas yang dapat memberikan pengalaman serta pembelajaran baru mengenai peninggalan situs kota China. Selain itu pada perancangan ini fasilitas interior, media display dan sarana informasi akan disesuaikan dengan teknologi yang sedang berkembang seperti *augmented reality*, *virtual reality*, *3D hologram technology*, *artificial intelligence*, *audio visual*, *video mapping*, hal ini bertujuan agar pengunjung dapat lebih berinteraksi dengan benda-benda koleksi museum.

Selanjutnya pada perancangan ini ada teknologi *3D Hologram*, merupakan teknologi proeksi yang dapat menampilkan objek digital menjadi objek nyata. Sehingga akan ada fasilitas proyeksi khusus teknologi tersebut dalam skala yang lumayan besar pada area yang akan mempengaruhi pencahayaan dan sudut pandang pengunjung. Perancangan interior pada museum peninggalan situs kota China di Medan ini juga memiliki *storyline* mulai dari sejarah dari masuknya budaya China itu sendiri ke Indonesia sampai perkembangannya hingga saat ini.