BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sekitar pada abad ke-3 SM, Pto-lemaios I, saudara seibu Iskandar agung, memberikan hadiah persembahan kepada muse iskandariah, ibu kota Negara Mesir pada saat dikuasainya, persembahan itu berupa gedung besar yang ditempatkan dikompleks. Gedung besar atau istana itu digunakan sebagai pusat penelitian, tempat kuliah, tempat tinggal para cendikiawan, perpustakaan, tempat menyimpan kumpulan benda biologi, kebudayaan dan benda – benda lain. Lalu tempat tersebut diberi nama Museion, Museion, yang berarti tempat pemujaan (kuil) muse, yaitu Sembilan dewi yang dijadikan lambang berbagai bidang ilmu pengetahuan dan kesenian. Yang akhirnya Museion atau museum menjadi tempat penilitian benda – benda dan penyebaran ilmu pengetahuan, termasuk pendidikan.

Pada abad ke-6 sampai abad ke-12 banyak pangeran, bangsawan, dan hartawan yang menaruh minat terhadap pengumpulan benda – benda aneh dan benda – benda keagamaan yang berasal dari Negara asing atau tempat lain untuk disimpan dalam ruangan khazanah. Kumpulan atau koleksi benda – benda tersebut disusun dalam lemari panjang yang disebut lemari benda aneh. Dalam sejarah museum, lemari tersebut merupakan perwujudan museum pertama.. Dalam kasus ini museum bersifat kepemilikan pribadi para pangeran, Bangsawan dan hartawan. Tidak diperlihatkan atau diperuntukan kepada masyarakat umum, tetapi hanya diperlihatkan kepada orang – orang tertentu yang dianggap terpandang, dengan tujuan sebagai ajang prestise semata. Berkembang pada abad ke-14 sampai abad ke-16,pada zaman Renaisans benda – benda yang dikumpulkan tidak hanya benda yang bersifat antik,dan menjadi ajang prestise para pemiliknya, melainkan benda tersebut merupakan benda – benda yang mengandung pengetahuan atau bernilai artistik, sehingga dapat memberikan pengetahuan tambahan dan kepuasan. Pada zaman itu, para cendikiawan bangkit untuk mempelajari ilmu pengetahuan dan kesenian masa yunani dan Romawi klasik, sehingga mendorong minat para bangsawan, pangeran, dan hartawan melakukan perjalanan ke negeri atau tempat

asing dengan biaya sendiri atau membiayai orang lain untuk melakukan penelitian dan pengumpulan benda serta karya seni klasik.

Jika kita menengok sejarah perkembangan museum yang diuraikan diatas,kita pahami bahwa peran sebuah museum juga sangatlah penting dalam sebuah masyarakat. Peran tersebut adalah sebagai wadah atau tempat dimana masyarakat dapat menggali ilmu dan pengetahuan seperti kebudayaan, teknologi dan kesenian. Terkait dengan pentingnya keberadaan sebuah museum pada abad ke -18 dan ke-19 terutama setelah revolusi perancis, timbul kecenderungan diseluruh eropa untuk mendirikan lembaga – lembaga ilmu pengetahuan untuk memiliki museum.dengan demikian museum diterapkan sebagai lembaga publik baru,yang didirikan oleh lembaga – lembaga ilmu pengetahuan, sebagai pusat penelitian. Lalu museum lebih berkembang lagi dari abad ke – 20 sampai sekarang dengan berbagai jenis museum dan isi materi koleksinya.

Perkembangan Museum di Indonesia

Walaupun perkembangan museum di tanah air tidak sedahulu Negara – negara di Eropa,namun berkembangnya museum di Indonesia cukup baik, ini dibuktikan dengan kebijakan setiap daerah mendirikan sebuah museum sebagai wadah melakukan kegiatan pengetahuan dan penilitian masyarakatnya pada sejarah, kebudayaan dan kesenian. Museum –museum tersebut seperti Museum Sumatra utara,museum Hutabolon Simanindo kabupaten samosir,Museum pusaka nias,Museum balaputra Dewa, museum negeri provinsi Lampung “Ruwa jurai”, Museum Sejarah Jakarta, museum Asmat, museum sri Baduga bandung, Museum kesepuhan Cirebon, Museum purbakala Jawa tengah. Materi koleksi pada museum - museum daerah tersebut adalah sejarah kebudayaan Masyaakat pada daerah dimana museum itu didirikan, jadi dalam kasus ini museum bersifat dokumentasi atas perkembangan sejarah dan kebudayaan pada masyarakat, sehingga masyarakat pada generasi mendatang bisa belajar dari perkembangan sejarah dan kebudayaannya.

Selain museum yang materi koleksinya adalah sejarah perkembangan dan kebudayaan masyarakat suatu daerah, di Indonesiapun terdapat museum –museum yang mempunyai materi koleksi tentang perkembangan teknologi seperti Museum

transportasi di TMII, pengetahuan alam seperti museum Serangga dan Museum Komodo di TMII,Museum benda kesenian seperti, museum seni rupa dan keramik di Jakarta barat,museum Barli di Bandung, Museum Pusaka di TMII, dan Museum yang bersifat keagamaan seperti Museum Bayt Al- Qur'an di TMII danMuseum taman prasasti di Jakarta pusat.

Museum - museum tersebut didirikan sebagai sarana bagi masyarakat untuk mempelajari segala hal pengetahuan di luar pendidikan formal yang bersifat rekreatif dan inovatif bagi masyarakat untuk mendalami ilmu atau hal yang ia sukai, disinilah peran penting sebuah museum bagi masyarakat. Dari itu museum harus bersifat mengajak masyarakat untuk hidup dan aktif dalam kegiatan yang ada di dalamnya, agar museum tidak hanya menjadi tempat yang hanya didatangi sewaktu – waktu saja dan menjadi tempat yang asing bagi sarana rekreasi masyarakat yang mendidik.

Di era modern yang makin banyak sarana rekreasi yang menghibur, tidak sedikit masyarakat meninggalkan museum sebagai sarana rekreasi pendidikan yang efektif. Hasil survey beberapa mengatakan tidak tertarik untuk mengunjungi museum karena beberapa hal, yaitu interior museum yang terkesan kuno dan tidak mengikuti perkembangan desain. koleksi yang kurang menarik yang diakibatkan sistem displaynya. dan tidak adanya hal baru yang membuat pengunjung lebih tertarik lagi mengunjungi museum,hal baru tersebut seperti kemajuan IT dan beberapa sentuhan modern.Beberapa faktor lain adalah kurangnya pemahaman dan sosialisasi tentang museum tersebut sehingga masyarakat bahkan tidak mengetahui baik museum maupun materi koleksi yang ada didalamnya. Bisa disimpulkan bahwa selain kurangnya sosialisasi tentang museum sebagai objek wisata yang edukatif, masyarakat kurang tertarik mengunjungi museum karena suasana ruang yang terkesan kuno dan membosankan karena kurang adanya hal baru yang membuat masyarakat tertarik mengunjungi museum. Hal ini berujung pada alasan suasana museum yang kalah rekreatif dengan beberapa arena hiburan yang semakin maju dan dan selalu menghadirkan hal yang yang baru hingga banyak menarik minat masyarakat walaupun hanya bersifat rekreatif. disinilah tantangan sebuah museum agar tetap mempunyai ketertarikan bagi masyarakat juga tetap menjadi sarana yang hidup

dan tidak ditinggalkan masyarakat.hal tersebut didukung selain oleh sarana yang ada pada sebuah museum tersebut, juga didukung oleh sebuah perencanaan ruang yang *fun* yang bisa menjadi nilai *interest* bagi masyarakat. Materi koleksi dalam sebuah museum pun menjadi *point* penting dalam sebuah museum, layaknya inti dari museum tersebut. Materi koleksi dalam sebuah museum bisa jadi kebutuhan atau hal yang akrab dalam sebuah masyarakat hal itu seperti kebudayaan, teknologi, kesenian atau pola adat kehidupan masyarakat tersebut. Salah satunya adalah batik.

Batik secara historis dikenal sejak abad XVII, pada masa perkembangan kerajaan majapahit dan kerajaan sesudahnya yang pada saat itu batik merupakan kesenian gambar di atas kain untuk pakaian yang menjadi salah satu kebudayaan keluarga raja-raja Indonesia zaman dahulu. Batik merupakan salah satu hasil budaya yang mencerminkan buah pemikiran kompleks nilai atau moral dan emosi suatu kelompok masyarakat beserta latar belakang pembentukannya yang mampu menegaskan identitas kelompok tersebut. Batik sendiri berawal dari material textile yang merupakan salah satu pemenuhan kebutuhan primer manusia akan sandang lalu berkembang menjadi suatu budaya sekaligus penanda keberadaan suatu kelompok masyarakat.

Jenis dan coraknya pun tergolong amat banyak, sebut saja Batik Pekalongan,Trusmi Cirebon,Paoman Indramayu,Pamekasan Madura,Banyuwangi, Garut, tuban, jambi, Batik keraton Yogyakarta, solo, Surakarta dan lain –lain.dari semua jenis batik tersebut corak dan variasinya sesuai dengan filosofi dan budaya masing-masing daerah yang amat beragam. Khasanah budaya Bangsa Indonesia yang demikian kaya telah mendorong lahirnya berbagai corak dan jenis batik tradisional dengan ciri kekhususannya sendiri. beberapa ini yang membuat batik sebagai warisan budaya yang berharga karena kekayaannya, baik itu motif, warna dan unsur – unsur filosofi dan sejarah budaya yang ada didalamnya. Berkenaan dengan itu, Educational, Scientific, and Cultural Organisation (UNESCO) Jumat, 2 Oktober 2009 menetapkan batik sebagai warisan budaya milik Indonesia.

Berbagai kekayaan pada batik di Indonesia dan antusiasme masyarakat pada batik yang semakin hidup telah mendorong industri batik semakin berkembang, namun sampai saat ini tidak ada suatu tempat yang bisa menyatukan

keanekaragaman tersebut. Industri – industri pembatikan berkembang dan muncul dengan motif dan khasnya sendiri di daerah pembatikan tersebut, padahal baik wisatawan asing maupun masyarakat kita sendiri membutuhkan suatu tempat dimana mereka bisa menemukan batik dengan berbagai motif dari berbagai daerah di tanah air. Sampai saat ini, mereka harus satu persatu mengunjungi daerah pembatikan untuk mendapatkan jenis batik berbagai daerah. Selain itu kurang adanya suatu wadah yang bisa menginformasikan serta dokumentasi sejarah batik dan berbagai perkembangannya yang menghimpun kekayaan batik dari berbagai daerah.

Menyimpulkan beberapa hal yang dibahas diatas, maka selain karena kebutuhan akan suatu wadah yang menghimpun kekayaan batik di Indonesia, batik juga merupakan warisan kebudayaan Indonesia yang akan terus hidup di masyarakat, maka tidak salah jika batik yang kaya akan jenisnya dan selalu berkembang menjadi materi koleksi museum yang menarik. Hal ini juga akan menumbuhkan kembangkan pemahaman dan kecintaan masyarakat terhadap batik dari berbagai daerah di Indonesia dengan mudah.

1.2 Identifikasi Masalah.

Beberapa Masalah tersebut adalah ;

- Bahwa Museum merupakan sarana kebutuhan yang penting dalam sebuah masyarakat sebagai pemenuhan akan dokumentasi dan informasi pengetahuan baik teknologi juga sejarah budaya suatu masyarakat.
- Perlunya pencitraan ruang yang lebih mempunyai nilai *interest* bagi museum yang didukung oleh pencitraan ruang yang *fun and fresh* agar tetap menjadi pilihan masyarakat menjadi suatu objek wisata yang rekreatif dan edukatif.
- Kebutuhan fasilitas – fasilitas yang menunjang akan kebutuhan sebuah pusat dokumentasi, informasi dan apresiasi yang mencakup seluruh keanekaragaman Batik di Indonesia

1.3 Rumusan Masalah.

Perumusan masalah perancangan ;

- Bagaimana menciptakan desain ruang yang mendukung sebuah sarana informasi, apresiasi dan dokumentasi yang baik.
- Menciptakan dan merancang sarana yang bisa mengakomodir semua kebutuhan sebuah museum dan kegiatan yang ada didalamnya sebagai sarana informasi, apresiasi dan dokumentasi.
- Menciptakan penataan elemen interior dan aspek visualnya sebagai usaha penciptaan karakter dan citra sebuah museum batik yang *fun and fresh*,hal ini didukung dengan penerapan kemajuan IT dan beberapa sentuhan modern. Hal ini sebagai upaya menghilangkan kesan kesan kuno pada sebuah museum dan agar museum mempunyai nilai *interest* bagi pengunjungnya.
- Menciptakan penataan desain yang memenuhi kebutuhan pengunjung baik itu sistem pencahayaan, sistem penghawaan juga sistem display.
- Penciptaan sirkulasi (*story line*) yang efektif bagi pengunjung agar memudahkan segala akses kegiatan yang ada dalam museum.

1.4 Batasan Masalah.

Batasan masalah dalam proyek ini meliputi ;

- Merancang sebuah museum batik yang mencakup seluruh jenis batik dan mewakili keseluruhan dari daerah industry batik di Indonesia.
- Merancang sebuah fasilitas pamer tetap dan temporer.
- Merancang sebuah fasilitas pengelola museum.
- Merancang sebuah fasilitas pendukung seperti Auditorium, souvenir shop Amphiteater, perpustakaan, *café indoor* dan *outdoor*
- Merancang sebuah fasilitas kuratorial dan konservasi batik.

1.4 Maksud dan Tujuan.

Maksud ;

- Merancang sebuah museum batik yang mewadahi dan memudahkan kebutuhan penggunanya dalam kegiatannya seperti rekreasi, konservasi, observasi dan apresiasi, sehingga meningkatkan kepedulian masyarakat umum terhadap kesenian batik di Indonesia.
- Perancangan sebuah museum yang mencakup seluruh jenis batik dari seluruh daerah perindustrian batik di Indonesia.

Tujuan Perancangan ;

- Menciptakan sebuah ruang publik yang mencoba memperhatikan *story line* atau sirkulasi pengunjung yang efektif untuk mendukung segala kegiatan yang ada dalam sebuah museum.
- Menghadirkan sebuah ruang dengan bentuk dan tampak yang menarik dan mengundang orang untuk berkunjung.
- Menghilangkan kesan ruang yang kuno dan membosankan pada sebuah museum.

1.5 batasan Proyek.

Batasan pada Proyek ini meliputi :

- Penentuan konsep perancangan dan Penataan fasilitas dan ruang di seluruh bangunan Museum Batik Yogyakarta
- Desain Interior ruang denah khusus yang meliputi ruang Lobby dan Ruang pamer.