BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan Negara yang berbhineka tunggal ika. Terdapat banyak suku di Indonesia yang memiliki ciri khas dan keunikan yang berbeda-beda. Serta didalam batas wilayahnya sebagai Negara maha ragam hayati memiliki banyak potensi alam dengan iklim tropisnya. Hutan tropis Indonesia memiliki luas terbesar kedua setelah Brazil (Truman H, kompas Desember 2006). Menyimpan banyak sekali kekayaan tumbuhan. Berdasarkan potensi yang ada secara khusus, tumbuhan di hutan tropis Indonesia dapat dilihat bagaimana peranan tumbuh-tumbuhan menunjang kehidupan sehari-hari. Dari artinya asal pemanfaatan tumbuhan itu dimulai dari adanya suatu rangsangan untuk mendapatkan serta merasakannya, selanjutnya berusaha untuk mengumpulkannya, menanamnya, untuk memulai awalnya sejarah pemanfaatan tumbuhan dapat ditelusuri.

Berdasarkan hal-hal tersebut di atas untuk mengkonservasi artefak-artefak etnobotani benda-benda bukti pemanfaatan tumbuhan oleh masyarakat Indonesia inilah, dibutuhkan sebuah Museum Etnobotani Indonesia. Secara umum sebuah museum pada bentuk yang paling sederhananya adalah bangunan koleksi untuk di teliti, dipelajari dan dinikmati.

Museum Etnobotani Indonesia didirikan untuk memberi gambaran kepada generasi muda dan generasi berikutnya tentang manfaat berbagai jenis tumbuhan yang ada di Indonesia dan digunakan oleh masyarakat Indonesia

dari masa ke masa. Selain itu, melalui museum etnobotani Indonesia diharapkan pula dapat memberikan rangsangan keingintahuan dan ketertarikan terhadap keanekaragaman jenis tumbuhan yang berguna di Indonesia, namun dewasa ini mengunjungi museum adalah suatu hal atau kegiatan yang jarang dilakukan oleh masyarakat Indonesia karena museum dianggap sebagai tempat yang membosankan. Selain itu masyarakat Indonesia lebih memilih untuk pergi ke pusat hiburan seperti pusat perbelanjaan untuk mengisi waktu liburannya.

Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan sebuah perancangan interior serta penyimpanan benda koleksi yang menarik dan konsep yang tepat dalam perancangan sebuah museum. Seperti penggunaan media display yang lebih menarik akan menghilangkan rasa jenuh dan aktivitas yang membosankan. Pengunjung diajak berinteraksi seolah-olah mereka merasakan suasana dengan alam disekitarnya. Dengan perancangan yang tepat serta media penyimpanan yang menarik diharapkan mampu mengembangkan daya pikat yang tinggi untuk mengundang pengunjung untuk datang kembali.

Museum Etnobotani Indonesia yang akan dirancang diharapkan mampu meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap tumbuhan Indonesia yang bermanfaat seperti yang terwujud dalam artefak etnobotani dan mampu menjadi sarana pendidikan, penelitian dan rekreasi.

1.2. Fokus Permasalahan

Dalam perancangan Museum Etnobotani Indonesia ini, terdapat beberapa masalah diantaranya sebagai berikut :

1. Pentingnya fasilitas-fasilitas dokumentasi, yang informatif, edukatif, serta rekreatif yang mencakup seluruh keanekaragaman tumbuhan Indonesia.
2. Masyarakat tradisional memiliki keunikan yang berbeda-beda dalam kehidupan sehari-hari mempunyai cara tersendiri memanfaatkan tumbuhan.
3. Banyak koleksi berupa tumbuhan, dan memerlukan perawatan dan pendisplayan dengan atmosfir kembali ke alam.
4. Banyak jenis-jenis tumbuhan yang bisa dimanfaatkan sebagai bahan makanan, pakaian, bangunan, perkakas, dan obat-obatan.
5. Kurangnya pengetahuan masyarakat terhadap pemanfaatan tumbuhan secara tradisional, sehingga masyarakat sendiri tidak mengetahui adanya tumbuhan disekitarnya yang dapat dimanfaatkan.
6. Kurangnya minat masyarakat untuk berkunjung ke museum

1.3. Permasalahan Perancangan

Berdasarkan latar belakang diatas terdapat beberapa permasalahan perancangan sebagai berikut :

1. Bagaimana mendesain suatu ruang interior untuk memamerkan keanekaragaman tumbuhan Indonesia dengan berbagai macam kegunaan, yang bisa mengakomodir semua kebutuhan museum dengan kegiatan yang didalamnya sebagai sarana informasi, beredukasi sekaligus rekreatif ?
2. Bagaimana cara perawatan benda koleksi yang sesuai dengan karakteristik berupa tumbuhan ?
3. Bagaimana menciptakan suasana ruang interior atau bentuk koleksi yang dapat mewakili interaksi pengunjung langsung dengan tumbuhan ?
4. Bagaimana mengoptimalkan sistem media display benda pamer pada museum etnobotani tanpa menghilangkan makna dan asalnya secara historis dan geografis ?

1.4. Maksud dan Tujuan Perancangan

Maksud :

- Merancang sebuah museum etnobotani Indonesia agar dapat memberikan informasi, rangsangan serta motivasi kepada masyarakat mengungkap keanekaragaman hayati Indonesia mengenai pemanfaatan tumbuhan yang ada di Indonesia.

- Merancang sebuah museum Etnobotani Indonesia dengan rancangan yang edukatif dan rekreatif.

Tujuan dari perancangan museum etnobotani Indonesia ini, diantaranya sebagai berikut :

- Merancang ruang pamer benda koleksi 2 atau 3 dimensional yang sesuai dengan kriteria perancangan dan keamanan koleksi.
- Merancang museum etnobotani Indonesia yang dapat memfasilitasi segala aktifitas didalamnya, terkait dengan tema yang diterapkan.