BAB I PENDAHULUAN

I.1. LATAR BELAKANG MASALAH

Jawa Barat merupakan salah satu daerah di Indonesia yang sarat akan kebudayaan tradisional yang beraneka ragam, Salah perwujudan budaya tersebut adalah pada makanan tradisional, diberbagai daerah makanan tradisional berbeda-beda. Makanan tradisional sendiri merupakan sebuah warisan budaya yang ada sejak zaman nenek moyang dan berkembang seiring dengan kemajuan teknologi dan kemajuan zaman. Kebudayaan sendiri merupakan sebuah aset suatu bangsa, jati diri bangsa yang muncul dari khasanah kehidupan melalui proses yang sangat panjang. Terhadap nilai budaya tersebut perlu adanya berbagai upaya yang terus dilakukan, karena budaya tidak bias dilepaskan dari kehidupan manusia, karena kebudayaan merupakan hasil dari pemikiran manusia.

Dalam konteksnya kebudayan dibagi kedalam 7 unsur, salah satunya Kesenian, Kesenian hadir sepanjang zaman mengikuti denyut kehidupan manusia, dalam hal ini makanan tradisional masuk kedalam kategori kesenian, dikarenakan Makanan Tradisional tidak luput dari kehidupan manusia dan makanan tradisional memiliki kaitan yang sangat erat dengan masyarakat. Kue Tradisional umumnya disajikan apada acara upacara-upacara adat seperti kelahiran, Kehidupan, pernikahan, atau kematian.

Sebagai sebuah nilai yang harus dijaga upacara adat diwariskan secara turun temurun, dari satu generasi ke generasi lain. Upacara adat merupakan media penyampaian pesan budaya yang telah lama digunakan jauh sebelum manusia mengenal tulisan. Sebagaian masyarakat memelihara upacara adat untuk keperluan berbagai kepentingan dan hal itu sudah menjadi “lumrah” karena sejak lahir telah mengikuti kebiasaan itu. Dalam upacara tadisional makanan tradisional memiliki maksud-maksud tertentu dari jenis kue yang disajikan pada suatu upacara.

Menurut Suciwati dalam bukunya yang berjudul *“Makna Simbol Artefak dan Upacara adat di Lingkungan Kampung Mahmud Kota Bandung”* mengatakan bahwa kue tradisional semacam ranginang, Opak, Kelontong, Tengteng, Ragenar, Saroja, Kue simping ini disajikan pada acara kelahiran, dan ke-7 makanan ini disebut *hahampangan.* Dan berasal dari beras dan bervariasi bentuk, sebagai symbol rupa tubuh manusia. Sedangkan kata hahamparan berasal dari kata hampang yang berasal dari bahasa sunda yang berarti ringan, yang memiliki harapan agar dimudahkan dalam proses melahirkan. Pada acara pemakaman disajikan berupa tebu, pare ranggeuyan atau padi yang diikat, makanan seperti papais, bodoeusi,Bugis, Kupat 7 sudut, Leupeut, tantang angin, Opak Ketan, dibuat dengan berbagai bentuk dan berbagai pembungkus dan berbagai rasa serta warna, disimbolkan sebagai bahwa manusia ini berbangsa-bangsa dengan berbagai rupa dan jenisnya namun tetaplah sama di mata Tuhan Yang Maha Esa.

Berdasarkan wancana diatas, dengan banyaknya makanan tradisional serta eratnya hubungan makanan tersebut dengan lingkungan budaya masyarakat yang ada, dibutuhkanlah suatu wadah yang dapat menjadi sarana pembelajaran dan pelestarian sehingga keberadaannya dapat selalu dikenal dan tidak hilang sampai ke generasi-generasi berikutnya.

Pendokumentasian wancana diatas dapat diwujudkan dengan adanya sebuah museum. Sebagai sarana atau media untuk memenuhi kebutuhan manusia dan tempat untuk melihat dan menikmati suatu pameran selayaknya mendapatkan perhatian tertentu terutama oleh masyarakat di kota kota yang penduduk padat.

Seiring dengan berjalannya waktu, minat masyarakat untuk mengunjungi sebuah museum juga mulai meningkat, hal ini dapat dilihat dari revitalisai-revitalisasi gedung-gedung museum. Sebagian besar masyarakat mulai menyadari bahwa museum itu bukan hanya sebagai tempat penyimpanan barang antik atau kuno, melainkan museum bias menjadi tempat rekreasi yang inovatif, komunikatif dan edukatif.

Museum dalam menjalankan aktivitasnya, mengutamakan dan mementingkan penampilan koleksi yang dimilikinya. Pengutamaan kepada koleksi itulah yang membedakan museum dengan lembaga-lembaga lainnya. Setiap koleksi merupakan bagian integral dari kebudayaan dan sumber ilmiah, hal itu juga mencakup informasi mengenai objek yang ditempatkan pada tempat yang tepat, tetapi tetap memberikan arti dan tanpa kehilangan arti dari objek.

Penyimpanan informasi dalam bentuk susunan yang teratur rapi, bentuk simulasi sebuah keadaan dan pembaharuan dalam prosedur, serta cara dan penanganan koleksi merupakan beberapa permasalahan dalam perancangan museum. Museum dapat didirikan oleh Instansi Pemerintah, Yayasan, atau Badan Usaha yang dibentuk berdasarkan ketentuan hukum yang berlaku di Indonesia, maka pendirian museum harus memiliki dasar hukum seperti Surat Keputusan bagi museum pemerintah dan akte notaris bagi museum yang diselenggarakan oleh swasta.

I.2. FOKUS PERMASALAHAH

Dari penjelasan di atas, dapat dilihat hubungan antara masyarakat sehari-hari dengan makanan tradisional sangatlah erat. Dikarenakan masih banyaknya masyarakat yang masih menjaga tradisi turun-temurun yang ada sejak zaman nenek moyang. tetapi untuk menjaga budaya tersebut, terkadang masyarakat hanya sebatas mengetahui saja.

Beberapa pokok permasalahan yang timbul dan yang dialami oleh masyarakat Indonesia adalah tidak adanya tempat yang dapat memberi pengetahuan secara lengkap sebagai media edukasi yang rekreatif, inovatif, dan komunikatif. Agar kebudayaan itu tidak hilang dimakan zaman

Dengan adanya kesulitan – kesulitan seperti yang telah diuraikan di atas, maka timbulah sebuah pemikiran untuk menciptakan suatu alternatif dalam menyelasaikan masalah dalam dunia budaya kuliner. Dengan diadakannya

Museum Makanan Tradisional Jawa Barat dapat membantu menpertahankan warisan nenek moyang yang menghidupi hajat hidup orang banyak.

1.3. PERMASALAHAH PERANCANGAN

Pada umumnya museum memiliki beberapa poin-poin permasalahan yaitu:

1. Bagaimana merancang fasilitas yang dapat memberikan pengetahuan tentang budaya kuliner Jawa Barat dengan hubungannya dengan kehidupan masyarakat sehari-hari ?
2. Bagaimana caranya mengoptimalnya metode penyampaian informasi secara visual mengenai artefak-artefak museum yang dipamerkan kepada pengunjung agar dapat melihat, mendengar, membaui dan merasakan ?
3. Bagaimana caranya mengoptimalkan sirkulasi baik untuk pengunjung museum agar dapat menikmati keseluruhan isi dari fasilitas museum ataupun pekerja yang bekerja di museum tersebut ?
4. Bagaimana caranya menerapkan *Mapping Experiences* sebagai salah satu sistem *wayfinding* yang baik pada museum

sehingga pengunjung yang datang tidak harus selalu dipandu oleh seorang *tour guide* ?

5. Sistem pencahayaan yang seperti apakah yang akan diterapkan pada museum ini?
6. Bagaimana menerapkan kesesuaian antara kebutuhan dengan perancangannya. Dillihat dari segi kebutuhan pemakai, sirkulasi, zoning ?
7. Bagaimana Sistem perawatan yang akan diterapkan pada artefak-aftefak museum ini ?

I.3. MAKSUD DAN TUJUAN PERANCANGAN

I.4.1. Dari permasalahan diatas maka dapat dirumuskan sebagai berikut:

a. Solusi desain seperti apa yang dapat menjadikan fasilitas museum tersebut menjadi museum yang rekreafit, inovatif, informative dan edukatif.

b. Sistem apa yang diterapkan untuk mengoptimalkan *storyline* sehingga pengunjung dapat menerima dengan tepat informasi yang disampaikan oleh museum.

c. Solusi desain seperti apa yang diterapkan sehingga dapat tercipta sirkulasi yang baik bagi pengunjung maupun pekerja museum dalam melakukan kegiatannya

d. Solusi tentang system *wayfinding* yang seperti apakah yang cocok dan optimal untuk museum tersebut.

e. Dalam menata ruang pamer dibutuhkan suatu pencahayaan yang dapat memberikan suatu kesan kepada benda pamernya.

f. Membuat sebuah desain atau perancangan dan melakukan penggubahan ruang (interior) sesuai dengan konsep serta tema yang diterapkan dalam perancangan museum ini.

g. Membuat sebuah ruang yang dikhususkan dalam perawatan benda pamer museum.

1.4.2. Agar maksud perancangan di atas dapat terlaksana, maka ada beberapa tujuan perancangan yang perlu di capai, yaitu :

a. Menyediakan fasilitas yang sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan agar maksud yang diinginkan tercapai serta memperluas wawasan masyarakat mengenai dunia makanan tradisional serta hubungannya dengan masyarakat sehari-hari.

b. Untuk merancang, mendesain, dan menggubah ruangan dalam (interior) dari sebuah museum memiliki *storyline*. Yang berhubungan dengan konsep dan tema yang telah di tentukan sehingga informasi yang disampaikan dapat diterima dengan baik dan jelas oleh pengunjung museum.

c. Memberikan kenyamanan dan kemudahan dalam menjelajahi isi museum tanpa harus dibantu oleh *tour guide*.

d. Merancang sebuah Museum yang dapat memfasilitasi pengunjung, dalam memenuhi kebutuhan masyarakat akan makanan tradisional dan budaya sehari-hari, serta memperluas wawasan masyarakat mengenai dunia kuliner tradisional.