

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Deskripsi

Pengertian judul “**Museum Gamelan Jawa di Sukoharjo (Pendekatan Kenyamanan Audio)**”:

Museum :Merupakan lembaga tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan dan pemanfaatan benda-benda bukti materiil hasil budaya manusia serta alam dan lingkunganya guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa. (Pedoman Museum Indonesia,2012:5)

Gamelan Jawa :Merupakan seperangkat alat musik jawa yang terdiri dari berbagai *ricikan* atau *waditra* (instrumen) yang menghasilkan lagu atau gending.(Hermanto,2000)

Sukoharjo :Merupakan salah satu kabupaten yang berada di Jawa Tengah dengan jumlah penduduk 824.238 jiwa dan total luas wilayah 466,66 km² .
https://id.wikipedia.org/wiki/Kabupaten_Sukoharjo,
[diakses tanggal 11 Februari 2019])

Kenyamanan Audio :Kenyamanan audio yaitu adanya rasa nyaman yang dirasakan audien dalam pendengarannya, dimana audien dapat mendengarkan suara dengan baik tanpa adanya gangguan suara yang lain.(Hidayat, 2014).

Jadi,Museum Gamelan Jawa di Sukoharjo (Pendekatan Kenyamanan Audio) memiliki pengertian perancangan suatu bangunan museum dengan konsep akustik ruang sebagai wadah pembelajaran dan pariwisata di Kabupaten Sukoharjo.Dalam perancangan museum, konsep perencanaan bangunan dengan pendekatan kenyamanan audio, yaituperencanaan material dan ruang pertunjukan untuk pembelajaran gamelan dengan memperhatikan faktor audio Sehingga bunyi yang dihasilkan menjadi nyaman dan optimal.

1.2 Latar Belakang

Pariwisata merupakan industri yang mendunia dan menjadi suatu bisnis yang semakin berkembang. Pariwisata di Indonesia telah memberikan kontribusi besar di bidang perekonomian negara. Salah satu jenis wisata yang populer di Indonesia adalah wisata budaya. Jenis inilah yang paling utama bagi wisatawan mancanegara yang ingin mengetahui kebudayaan, kesenian dan segala sesuatu yang dihubungkan dengan adat-istiadat dan kehidupan seni budaya kita. Namun perkembangan tersebut dewasa ini menjadi kurang berkembang.

Kabupaten Sukoharjo merupakan salah satu wilayah Jawa Tengah bagian selatan yang mempunyai keunggulan dalam bidang industri, pariwisata yang berkaitan dengan budaya, kesenian dan kuliner. Beberapa industri yang ada di Sukoharjo diantaranya industri pembuatan genteng, industri jamu dan industri pembuatan gamelan. “Kota Gamelan” adalah salah satu julukan untuk Kabupaten Sukoharjo. Julukan ini didapatkan karena terdapat daerah di Sukoharjo yang menjadi pusat pengrajin gamelan, yaitu Desa Wirun. Daerah ini memiliki akses yang mudah untuk dituju dari Kota Solo dan Karanganyar serta banyak dikunjungi wisatawan lokal hingga mancanegara.



Gambar 1.1 Kawasan Industri Gamelan di Sukoharjo
(sumber: dok. Pribadi, 2019)

Kerajinan Gamelan di Sukoharjo sudah berdiri sejak tahun 1956. Faktor kebutuhan ekonomi telah menjadi dorongan utama untuk mendirikan usaha tersebut. Pemasaran gamelan biasanya di daerah Jawa, Kalimantan, Bali, hingga luar negeri. Gamelan buatan Indonesia sudah di akui dan tidak ada yang bisa menirukan, khususnya untuk pembentukan suara dan nadanya. Di Sukoharjo, tepatnya Desa Wirun, telah menjadi kawasan industri gamelan. Tetapi, kurangnya perhatian dari pihak pemerintah, daerah tersebut menjadi kurang tertata. Wisatawan semakin kesulitan untuk menemui pengrajin karena tidak adanya petunjuk atau *sign* seperti halnya kawasan industri lain.

Tempat pembelajaran tentang gamelan dan sejarahnya belum ada di Sukoharjo. Sehingga, beberapa wisatawan lokal maupun mancanegara yang ingin mempelajari gamelan harus menuju rumah-rumah pengrajin. Adanya potensi Sukoharjo sebagai “Kota Gamelan” perlu dikembangkan lebih dalam lagi. Dengan demikian, perlu disediakan tempat untuk pembelajaran gamelan sebagai kebudayaan asli Indonesia terutama di pulau Jawa, sehingga dapat diwariskan secara turun temurun dan tidak dapat di *claim* negara lain.

Tabel 1.1. Daya Tarik Wisata Menurut Kabupaten Kota di Jawa Tengah Tahun 2015

NO	KABUPATEN/KOTA	JENIS WISATA	NAMA DTW	TENAGA		WISATAWAN		PENDAPATAN (Rp)
				L	P	NUSANTARA	MANCANEGERA	
		Wisata Budaya	Petilasan Ki Joko Budug/Raden Haryo Bangsal	1	-	-	-	-
		Wisata Budaya	Srawung Seni Segoro Gunung	8	5	1,000	-	-
		Minat Khusus	Alun-alun Sasono Langen Putro	-	-	-	-	-
		Minat Khusus	Desa Wisata Kliwonan	5	3	-	-	-
		Minat Khusus	Museum Klaster Bukuran	-	-	-	-	-
		Minat Khusus	Museum Klaster Manyarejo	-	-	-	-	-
		Minat Khusus	Museum Klaster Ngebung	-	-	-	-	-
		Lain Lain	Carnaval Hari Jadi Kab Sragen 269	20	9	8,000	-	1
		Lain Lain	Halte Musik	12	8	-	-	-
		Lain Lain	Lomba Kesenian Tradisional Sragen	7	4	-	-	-
		Lain Lain	Tumpengan Ambal Warsa 268	15	5	5,000	-	1
31	Sukoharjo			7	2	50,686	-	101,372,000
		Wisata Alam	Batu Seribu	5	1	32,660	-	65,320,000
		Wisata Budaya	Makam Balakan	2	1	18,026	-	36,052,000
32	Surakarta			300	133	2,942,105	16,301	10,175,550,000
		Wisata Alam	Taman Balekambang	28	2	2,173,767	1,544	444,800,000
		Wisata Buatan	Taman Satwa Taru Jurug	55	10	332,503	-	4,987,545,000
		Wisata Buatan	THR Sriwedari	79	47	279,976	48	3,063,948,000
		Wisata Budaya	Kraton Kasunanan Surakarta	35	15	79,741	522	805,240,000
		Wisata Budaya	Museum Batik Danar Hadi	9	5	12,597	1,899	351,114,000
		Wisata Budaya	Museum Radya Pustaka	9	4	19,400	727	100,635,000
		Wisata Budaya	Pura Mangkunegaran	55	10	12,036	11,398	325,524,000
		Wisata Budaya	Wayang Orang Sriwedari	30	40	32,085	163	96,744,000
33	Temanggung			54	15	331,097	20	4,995,023,988
		Wisata Alam	Posong	9	2	41,267	-	323,270,000
		Wisata Alam	Wana Wisata Jumprit	2	-	9,063	-	58,100,000
		Wisata Buatan	Pikatan Water Park	34	12	205,176	-	4,045,815,488

(sumber:disporapar.jatengprov.go.id)

Berdasarkan tabel diatas, kurangnya potensi berupa tempat wisata di Sukoharjo menyebabkan pendapatan pariwisata di Sukoharjo menjadi lebih

rendah dibandingkan daerah lain di Jawa Tengah. Sehingga, perencanaan museum gamelan sebagai sarana edukasi dan rekreasi gamelan sekaligus untuk memajukan potensi pariwisata di Sukoharjo dalam meningkatkan perekonomian daerah di bidang pariwisata.

1.3 Rumusan Permasalahan

Berdasarkan uraian serta latar belakang masalah, terdapat rumusan masalah yang muncul yaitu:

1. Bagaimana mendesain museum gamelan dengan fungsi edukasi dan rekreasi di Sukoharjo?
2. Bagaimana mendesain museum gamelan di Sukoharjo dengan pendekatan kenyamanan audio?

1.4 Tujuan dan Sasaran

1.4.1. Tujuan:

1. Menrencanakan bangunan museum dengan standar yang ada.
2. Merencanakan museum dengan memperhatikan konsep visual dan audial.
3. Merencanakan sirkulasi museum.

1.4.2. Sasaran

1. Dapat digunakan sebagai sarana untuk mengembangkan potensi pariwisata di Sukoharjo.
2. Menentukan konsep perencanaan dan perancangan guna mengedukasi pengunjung museum gamelan.
3. Menghadirkan bangunan museum dengan konsep akustik ruang.

1.5 Lingkup Pembahasan

Lingkup pembahasan meliputi:

1. Secara Locus

Lingkup pembahasan hanya di kabupaten Sukoharjo. Pembahasan dilakukan berdasarkan analisa secara relevan terhadap perencanaan desain bangunan museum gamelan di Sukoharjo dengan pendekatan akustik ruang.

2. Secara Focus

Proses pembahasan dan perencanaan yang dilakukan dititik beratkan pada disiplin ilmu arsitektur, sehingga diharapkan nantinya pembahasan tidak meluas. Sedangkan disiplin ilmu yang lain sebagai pendukung dan akan dibahas sesuai porsi keterlibatannya.

3. Secara Modus

Dilakukan dengan studi banding dan literatur yang sesuai dengan pembahasan dan dititik beratkan pada penataan ruang museum gamelan dan konsep akustik ruang yang diterapkan.

1.6 Metode Pembahasan

Berikut merupakan metode pembahasan yang digunakan:

1. Metode pengumpulan data

- 1) *Study literature*: yaitu menguji dan menelaah berbagai *literature* yang terkait dengan pembahasan yang akan dilaksanakan.
- 2) Observasi : yaitu mengadakan studi lapangan melalui pengamatan langsung ke lapangan untuk mengetahui kondisi fisik lokasi dan tata lingkungannya serta beberapa luas tanah yang ada serta faktor penunjangnya.

2. Metode analisis data

Merupakan penguraian data penjelasan terhadap permasalahan berdasarkan data-data yang diperoleh, diolah dan dianalisa berdasarkan landasan teori yang terkait dengan permasalahan, kemudian ditarik kesimpulan.

3. Metode sintesis

Merupakan tahap penyusunan hasil analisa dalam bentuk identifikasi permasalahan dengan cara memberikan solusi desain yang terarah dan terpadu berupa diskripsi konsep perancangan sebagai pemecahan masalah.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I : PENDAHULUAN

Bab pendahuluan berisi tentang gambaran umum tentang fenomena topik yang diangkat. Isi dari bab ini adalah latar belakang, tujuan dan sasaran,

batasan dan lingkup pembahasan, metode pembahasan dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab tinjauan pustaka berisi tentang uraian tema yang sesuai dengan tinjauan literatur seperti arti museum, gamelan, serta berisi bahasan teori-teori terdahulu berdasarkan topik yang diangkat.

BAB III: GAGASAN UMUM LOKASI DAN GAMBARAN PERENCANAAN.b

Bab ini berisi tentang berbagai aspek yang terkait beserta gambaran umum lokasi site yang terpilih dengan segala aspek yang mendukung perencanaan dan perancangan museum gamelan di Sukoharjo.

BAB IV: ANALISIS PENDEKATAN DAN KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Bab ini menguraikan tentang analisis konsep makro yang berisi lingkungan luas seperti kota dan kawasan dan konsep mikro yang berisi analisa, konsep site, ruang, massa, eksterior, interior, struktur dan utilitas.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi informasi sumber pustaka yang dirujuk.

