

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Blakang

1.1.1 Latar Belakang Perancangan Museum Di Wonosobo

Sejumlah benda cagar budaya penemuan warga Kabupaten Wonosobo, Jawa Tengah, terbengkalai gara-gara belum adanya museum yang khusus menampung peninggalan bersejarah di daerah Wonosobo. Benda-benda itu akhirnya hanya dititipkan ke warga setempat, sambil menunggu diambil oleh Balai Pelestarian Peninggalan Purbakala Yogyakarta. hingga kini Pemkab Wonosobo belum memiliki museum penyimpanan bendabenda cagar budaya. Padahal, masyarakat cukup sering menemukan benda bersejarah di sekitar tempat tinggal mereka.

Sudah banyak temuan benda bersejarah. Seperti arca, lingga, yoni, kemuncak, beberapa kitab kuno serta benda dengan beragam jenisnya. Lantaran tak memiliki tempat yang memadai, seluruh benda-benda tersebut masih dikumpulkan dalam gudang. Karena Wonosobo memang tidak punya tempat khusus untuk menaruh barang-barang itu sekarang, jumlahnya ada ratusan.

Saat ini, kondisi di gudang tempat menaruh benda itu, nyaris penuh. Sehingga jika ditemukan lagi benda lain, dengan jumlah yang cukup banyak akan semakin merepotkan menyimpannya. Dengan terlalu lama disembunyikan dan diamankan, dirinya khawatir benda tersebut semakin tak terawat. Terlebih generasi mendatang semakin tidak memahami kondisi wilayah dan budayanya sendiri. Penemuan seperti ini penting sebagai literasi kebudayaan sebuah bangsa. Kalau tidak mulai dikenalkan, lama-lama akan hilang pengetahuan ini.

Pendirian sebuah lembaga museum memiliki tujuan utama yaitu pelestarian warisan budaya, meliputi aspek perlindungan, pengembangan dan pemanfaatan. Secara kelembagaan museum memiliki peran sebagai lembaga pelestarian produk budaya negara. Untuk mengenang, mengabadikan, dan mengenal sejarah-sejarah baik dalam bentuk benda, cerita, bangunan, maupun lainnya. Yang pernah ada pada peristiwa zaman dahulu ketika kita belum lahir.

Maka dari itu rencananya ingin membuat museum heritage wonosobo tepatnya di Dieng. Karena di Dieng terdapat banyak sekali objek objek wisata yang merupakan sebuah potensi besar untuk menarik wisatawan. Wisatawan sebelum berkunjung ke Dieng, bisa mengunjungi

dulu museum, karena di dalam museum itu akan ditampilkan pula sejarahan Dieng yang dulu merupakan poros peradaban dunia.

1.1.2 Sejarah Perkembangan Pariwisata Di Wonosobo

Kabupaten Wonosobo adalah salah satu wilayah administratif Provinsi Jawa Tengah yang beribukota di Wonosobo. Berjarak 120 km barat laut kota Semarang. Kabupaten Wonosobo yaitu salah satu destinasi wisata unggulan di Provinsi Jawa Tengah bahkan berskala nasional . Kawasan Dieng merupakan Kawasan Strategis Pariwisata Nasional, meskipun Kawasan Wisata Dieng dikelola oleh 2 (Dua) Kawasan. Perkembangan pariwisata di Kabupaten Wonosobo didukung dengan kondisi geografis dan ;budaya seperti alam, sejarah, budaya, ;heritage, wisata kuliner dan lain-lain . Kabupaten Wonosobo sekarang didominasi dengan wisata alam khususnya yaitu wisata Dieng. Meski pangsa PDB meningkat dan jumlah wisatawan nusantara meningkat, namun wisatawan mancanegara justru mengalami penurunan signifikan sejak kenaikan pada 2012. Tahun berikutnya turun drastis, dari 19.089 menjadi 7.294 pada 2014 atau 63%. Ini harus menjadi perhatian pemerintah. Selain mengurangi jumlahnya wisman, masalah pengembangan pariwisata adalah pelestarian destinasi wisata, karena sebagian pariwisata di Wonosobo merupakan destinasi wisata alam . (RPJMD 2016 – 2021).

Meskipun Kabupaten Wonosobo telah menjadiii destinasi wisata utama, namun menurut data RPJMD Kabupaten Wonosobo tahun 2016 sampai dengan tahun 2020 terdapat beberapa permasalahan yang mengganggu wisatawan dan menurunkan kepuasan pengunjung di Kabupaten Wonosobo. Isuu-isuu strategis yang harus segera dibenahi dalam pembangunann pariwisata antara lain peningkatann kualitass saranaa dan prasaranaa destinasi wisataa. Kabupaten Wonosobo merupakan jalur transit dan penghubung antara Pusat Kegiatan Nasional (PKN) Cilacap dengan PKN Semarang . Jalur penghubung PKN Cilacap -PKN Semarang dan PKN Yogyakarta dan Borobudur-Dieng melalui koridor KSPN. Kondisi ini juga menandakan adanya lokasi usaha yang strategis yang harus dijadikan peluang untuk menempuh rute tersebut.

Tempat wisata telah menjadi fenomena global dari waktu ke waktu, menjadi kebutuhan bagi ratusan jutaan orang. Tempat wisata sudah menjadiii kebutuhann penting dan kini sudah menjadi bagian dari kehidupann masyarakat untuk mengisi waktu berlibur. Oleh karena itu, konsep tempat wisata harus dikembangkan sebagaiii tujuan wisata lainnya.Selain itu, dengan bantuan pariwisata yang berkembang, kota ini dapat mengembangkan ekonominya.

Kabupaten Wonosobo yaitu salah satu perangkat daerah Provinsi Jawa Tengah yang mengembangkan dan mengembangkan potensi daerah di segala bidang . Dinas Pariwisata juga melakukan terobosan -terobosan pembangunan dan pengembangan Kabupaten Wonosobo dalam industri pariwisata .

1.1.3 Latar Belakang Permasalahan

Museum merupakan lembaga yang diperuntukkan bagi masyarakat umum . Misi museum adalah mengumpulkan , melestarikan, dan menampilkan serta melestarikan warisan budaya masyarakat untuk tujuan studi , penelitian , dan kesenangan atau hiburan . Berdasarkan Keputusan Pemerintah RI No;1995, museum adalah lembaga , tempat di mana benda-benda bukti kebudayaan manusia dan hasil alam serta lingkungannya dipelihara, dirawat, diamankan, dan digunakan untuk mendukung upaya pelestarian dan pelestarian budaya bangsa . kekayaan Selain terkait dengan internal museum , keberadaan bangunan tersebut juga dapat berdampak pada kawasan .

Bangunan museum dapat menjadi ikon suatu daerah, sebagai fasilitas umum yang dapat digunakan untuk kegiatan masyarakat , memberikan kontribusi untuk perbaikan infrastruktur kota serta tempat wisata dan atraksi lainnya. Bangunan museum harus mendorong penemuan dan pembelajarannya di ruang yang tidak membosankan, semi - semrawut, dan terbuka , di mana setiap sudut mengundang petualangan. Sehubungan dengan museum sebagai bagian dari kota , bangunan tersebut dimaksudkan sebagai semacam teleporter yang membawa pengunjung ke dunia lain . Bangunan -bangunan tersebut berfungsi untuk mengangkut pengunjung dari hiruk pikuk kota ke tempat lain yang sama sekali berbeda . Bangunan museum memungkinkan untuk berbagai penggunaan di luar pameran. Museum dapat menyelenggarakan kuliah, lokakarya, pameran khusus, dan bahkan makan. Fasilitas ini tidak terletak di dalam museum sebagai ruang terbatas, tetapi merupakan bagian penting dari museum.

Sampai saat ini, orang menganggap museum sebagai tempat yang kuno, membosankan, Masyarakat melihat museum sebagai tempat orang kaya karena benda-benda tua dan berharga. Saya kira setiap museum memiliki pesona tersendiri yang membuat Anda ingin berkunjung lagi, bukan hanya sekedar melihat-lihat.

1.1.4 Permasalahan Museum Menurut Ahli

Profesor Yoyok menjelaskan bahwa konotasi museum masih “masa lalu” sehingga harus berubah jika ingin maju dan menyeimbangkan masa depan-masa lalu, tradisi dan

modernitas; Dijelaskannya, museum saat ini membutuhkan desain baru atau museum lama yang diperbarui; Misalnya, Museum Louvre karya I. M. Pei sedang merenovasi yang sudah ada.

Ditambahkannya: Jika museum tidak berubah, hanya ada 2 pilihan, berubah atau mati.

Isman Pasha yang mengkritik museum Indonesia terus terpaku pada presentasi kolonial. Museum harus dilihat tidak hanya dari perspektif masa lalu, tetapi juga sebagai cermin masa depan. Dia berpendapat, penyajian museum Indonesia masih tidak teratur, misalnya Japan Museum of National Science yang memiliki bagian yang menampilkan penduduk Jepang dari prasejarah hingga proyeksi masa depan.

Peran museum adalah menafsirkan cerita dari masa lalu dan membawanya ke masa kini (Dunn et al, 2019). Sejarah museum tidak hanya bergantung pada benda-benda , tetapi juga pada bagaimana objek tersebut diinterpretasikan dan dihubungkan lintas ruang dan ruang (Pearce, 1994; Bennett, 2017; Bodenhamer et al., 2015; Roberts, 2016; Dunn, 2019). Alur presentasi melalui koleksi menentukan bagaimana pengunjung nantinya (Parry, 2007).

Desi Dwi Priantii, Centre for Cultural Frontier Studies (CCFS), menjelaskan museum saat ini tidak memiliki konten sejarah menarik, jadi kurang interaktif. Muncul dalam instalasi hanya teks, yaitu membutuhkan waktu yang lama untuk memahaminya. Ia menambahkan bahwa "bahasa visual" lebih efektif daripada "bahasa lisan" karena anak-anak lebih cepat memahami cerita melalui gambar/animasi, meskipun mereka belum bisa membaca.

1.1.5 Permasalahan Museum Di Indonesia

Permasalahan museum Indonesia saat ini adalah belum terintegrasinya informasi dan tata ruang. Menyajikan informasi museum dengan cara yang informatif, atraktif dan menarik tidaklah banyak. Alasan utamanya kurang menarik dan terlihat tua. Pengelola museum harus memperhatikan penempatan dan penataan benda agar jelas pengerjaannya. Sophia Psarra menemukan bahwa arsitektur dapat mendukung aliran narasi bangunan dengan nilai dan makna budaya, seperti galeri dan museum.

Narasi arsitektur saat ini didukung oleh teknologi informasi sebagai sarana komunikasi, sehingga transmisinya dapat bervariasi, mempengaruhi pemahaman dimensi spasial dan lingkungan. Banyak museum menggunakan teknologi informasi karena berdampak positif pada pengalaman pengunjung. Saat ini aplikasi sistem informasi ini digunakan oleh beberapa museum untuk websitenya antara lain Museum Nasional, Museum Rekor Indonesia, Museum Bahari, dll;

Inovasi seperti konsep edutainment harus diwujudkan melalui teknologi audiovisual seperti audio guidance dan image visualization. Augmented Reality (AR) membantu menciptakan; Salin item atau item lain yang tidak dapat disentuh karena kerentanannya atau karena penyimpanannya. Yudiantika, AR merupakan salah satu teknologi interaktif yang membuat objek imajiner terlihat nyata melalui sebuah perangkat.

Interaktivitas memiliki dampak yang signifikan terhadap keterlibatan dan partisipasi anak-anak, dengan situs berbasis game menunjukkan lebih banyak interaktivitas daripada situs berbasis teks. Interaksi melalui teknologi dapat mengubah pengalaman tidak autentik menjadi lebih autentik; Panduan audio atau komputer dapat meningkatkan interaksi pengalaman. Hasil kinerja yang lebih baik dapat dicapai dengan dukungan teknologi saat menampilkan gambar, video, atau konten interaktif. Museum adalah tempat rekreasi yang menawarkan pembelajaran sehari-hari.

Unsur permainan dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan efisiensi. Objek fisik lebih cocok dan menarik untuk pembelajaran anak. Kualitas pengalaman sangat penting karena belajar melalui aplikasi lebih efektif, mudah, dan menyenangkan bagi anak-anak. Teknologii multii-sentuh lebih intuitif dan lebih mudah digunakan untuk anak TK. Desktop digital memiliki manfaat seperti peningkatan motivasi, peningkatan kreativitas, lebih banyak informasi dan asimilasi.

Oleh karena itu diperlukan perencanaan museum yang berlokasi di Kabupaten Dieng, Wonosobo. Topik yang ingin diangkat terkait dengan pelestarian dan kelestarian situs heritage serta inisiasi adopsi candi di kawasan candi Arjuna Dieng, tari-tarian; Di Wonosobo, Tambiit, sebelum turis melihat peninggalan ini dengan mata kepala sendiri.

1.2. Rumusan Permasalahan

Bagaimana merancang Wonosobo Museum Heritage Dengan Pendekatan Arsitektur Naratif sebagai wadah pelestarian warisan budaya yang edukatif?

1.3. Tujuan dan Manfaat

1.3.1. Tujuan

Merancang bangunan museum sebagai wadah untuk melestarikan peninggalan sejarah, memperkenalkan / mempromosikan candi lain, tari di Wonosobo, Teh Tambi, meningkatkan minat wisatawan dan meningkatkan perekonomian warga sekitar .

1.3.2. Manfaat Perancangan

Keuntungan teoretis:

Mengetahui peran Arsitektur Naratif sebagai perancangan museum dalam menyampaikan informasi yang terkumpul kepada pengunjung.

Manfaat praktis:

Hasil usulan rencana museum dengan pendekatan Arsitektur Naratif sehingga menjadi acuan pemerintah dalam perencanaan museum.

1.4. Ruang Lingkup Studi

Pembahasan akan difokuskan pada proses desain museum dengan pendekatan arsitektur naratif yang mendukung terciptanya pusat wadah pendidikan sebagai evolusi upaya pelestarian warisan budaya Wonosobo.

1.5. Batasan Pembahasan

Dalam penyusunan laporan ini, keterbatasan diperlukan untuk mencapai tujuan penulisan.

Pembatasan diskusi termasuk ;

1. Diskusi mengacu pada proses perencanaan dan perancangan yang berpedoman pada studi literatur yang berkaitan dengan latar belakang atau topik masalah dan tujuan;
2. Pembahasan dibatasi pada isu-isu yang berkaitan dengan arsitektur, sedangkan isu-isu non- arsitektur digunakan sesuai kebutuhan atau untuk mendukung bidang utama yaitu. Arsitektur;

1.6 Metode Pembahasan

Studi dan pengumpulan data akan diperoleh melalui :

1.6.1 Observasi Lapangan

Mendapatkan informasi nyata dan langsung terutama saat merencanakan inspeksi lokasi untuk mendapatkan deskripsi spesifikasi lokasi yang akurat.

1.6.2 Studi Literatur

Melakukan penelitian dengan mencari literatur tentang tujuan dan masalah di buku, majalah, studi banding atau kasus dan perpustakaan lainnya sebagai dasar untuk merancang dan menggambar objek.

1.6.3 Analisis Data

Membuat proses analisis untuk semua data yang diperoleh, tetapi pertimbangkan ruang lingkup dan batasan diskusi untuk mencapai tujuan desain. Metode deskriptif yang digunakan, yaitu. mendeskripsikan masalah untuk mendapatkan solusi desain;

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Membahas mengenai latar belakang, rumusan permasalahan , tujuan , lingkup dan batasan pembahasan, metode pembahasan, serta sistematika penulisan .

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan pustaka berisikan kajian terhadap literatur, standarisasi , dan lingkup ilmu yang berkaitan dengan permasalahan dalam proses perencanaan dan perancangan .

BAB III GAMBARAN UMUM LOKASI DAN GAMBARAN PERENCANAAN

Sitemap dan ide desain terdiri dari informasi fisik dan non fisik tentang situs desain dan informasi pendukung lainnya, yang kemudian diolah menjadi sebuah konsep desain dan ide desain.

BAB IV ANALISIS PENDEKATAN DAN KONSEP PERANCANGAN

Analisis pendekatan dan konsep desain melibatkan analisis informasi yang diperoleh, dan kemudian penerapan konsep dan ide desain dan desain dipertimbangkan. .