

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sebagai seorang individu dan makhluk sosial, maka penting bagi manusia untuk saling berkomunikasi. Upaya sederhana dalam berkomunikasi adalah secara lisan (*verbal*). Tujuan manusia berkomunikasi sangat beragam, salah satunya adalah untuk menyampaikan suatu peristiwa atau cerita. Narasi adalah sebuah cerita atau deskripsi dari runtutan peristiwa (Cambridge Dictionary, n.d.). Penyampaian suatu cerita atau peristiwa secara lisan tentu memiliki keterbatasan, karena sebuah narasi tidak akan pernah memberikan sesuatu yang sangat akurat dan sempurna. Seseorang yang berusaha menceritakan apa yang telah terjadi akan selalu meringkas, mengembangkan, menghiasi, dan mengurangi aspek tertentu (Herman & Varvaeck, 2005). Oleh karena itu di sepanjang peradaban manusia, upaya untuk melestarikan sebuah cerita mulai menggunakan media selain lisan, yaitu menjadi sesuatu yang bisa dinikmati secara *visual*. Perkembangan dalam menyampaikan suatu narasi tidak sampai disitu saja, manusia mulai mencari berbagai alternatif lain dan berkembang ke dalam berbagai media. Hingga kini terdapat berbagai cara yang dapat digunakan mulai dari *verbal, audio, visual, audiovisual, physical*, dan bahkan dalam bentuk ruang spasial.

Menurut Coates (2012) narasi membentuk dan menyederhanakan peristiwa menjadi suatu urutan yang dapat membangkitkan imajinasi manusia. Oleh karena itu segala bentuk benda, karya fisik dan non fisik, tulisan, gambar yang mengandung unsur narasi dengan nilai sejarah mendapat berbagai perlakuan khusus oleh kalangan masyarakat. Arsitektur memiliki peran penting bagi masyarakat sebagai wadah dalam menyampaikan narasi melalui tipologi museum. Museum merupakan sebuah bentuk nyata warisan alam yang berperan dalam menjaga kekayaan budaya yang ada di dunia dan membagikannya kepada publik dari generasi ke generasi. Properti yang terkandung dalam museum juga menjadi salah satu disiplin ilmu seperti arkeologi, ilmu alam, dan sebagainya yang berkontribusi

dalam perkembangan ilmu pengetahuan. Menurut Suratmin (2000) museum berperan sangat penting bagi suatu bangsa karena peradaban, sejarah dan budaya suatu bangsa dapat dilihat dari atau melalui berbagai museum yang dimilikinya. Museum juga berperan sebagai komponen dalam mendefinisikan identitas budaya, baik secara nasional maupun internasional. Oleh karena itu keberadaan museum di suatu negara juga dilindungi dalam undang-undang internasional dan hukum nasional (Boylan, 2004).

Dalam periode masa pencerahan di Eropa tepatnya tahun 1683, universitas *Oxford* membangun museum *Ashmolean* sebagai museum pertama yang didirikan untuk umum (Coates, 2012). Sekitar abad ke-18, terdapat peningkatan pengunjung museum oleh kelas menengah-bawah dibandingkan dengan kelas atas (*elite*). Perbedaan kelas masyarakat kala itu mempengaruhi museum dalam membentuk suatu batasan terhadap pengunjung agar tidak melakukan kontak fisik dengan objek pameran. Hal tersebut menjadi cikal bakal budaya museum yang pasif sebagai wujud dalam melindungi objek pameran dari bahaya (Classen, 2017). Museum juga terkesan hanya sebagai wadah dari artefak kuno dan benda bersejarah yang dipertahankan untuk masa depan (Levent & Pascual-Leone, 2014). Dalam buku *Architecture and Narrative*, Psarra (2009) menjelaskan bahwa arsitektur museum sebagai wadah yang aktif dapat membangun pengalaman spasial yang beragam. Pengalaman tersebut dihasilkan sebagai bentuk penekanan dari dampak persepsi mengenai ruang dan objek pameran. Dalam perayaan hari museum internasional tahun 2020 (*The International Museum Day 2020*) yang mengangkat tema “*Museums for equality: Diversity and Inclusion*” mengajak semua museum agar lebih membuka kesempatan kepada keberagaman kalangan pengunjung (Montsho, 2020). Keberagaman tersebut meliputi pengunjung dengan keterbatasan penggunaan indera (penderita gangguan sensorik).

Menurut *Basic Sensory Impairment Awareness* (2010) penderita gangguan sensorik (*sensory impairment*) digolongkan kedalam gangguan penglihatan (*visual impaired*), pendengaran (*hearing impaired*), dan tuna rungu (*deafblind*). Penderita gangguan sensorik tentu tidak dapat menikmati pengalaman berkunjung ke museum

seperti layaknya orang pada umumnya karena keterbatasan indera. Sejalan dengan praktik museum dengan tidak adanya perhatian khusus ataupun sekedar fasilitas pendukung bagi penderita gangguan sensorik ketika berkunjung ke museum. Beberapa tahun belakangan, seni rupa mengalami pertumbuhan yang cukup pesat di Jakarta. Setiap tahunnya, setidaknya terdapat dua pameran seni yang dibuka di Jakarta dan terus bertambah. Pengunjung pameran seni maupun museum khusus seni *modern* dan kontemporer mengalami peningkatan selama beberapa tahun terakhir. Menurut data Statistik Kebudayaan yang diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan per tahun 2017, jumlah museum pada provinsi DKI Jakarta merupakan yang tertinggi dibandingkan dengan ke-34 provinsi lainnya. Dengan jumlah total 64 museum yang terdiri dari 2 museum umum, dan 62 museum khusus (Hadi et al., 2018). Peningkatan kunjungan ke museum khusus seni mulai meningkat dimulai sekitar tahun 2012 seiring dengan meningkatnya popularitas dari penggunaan media sosial (Sidharta, 2019).

Museum pada umumnya seringkali hanya berfokus dengan aspek penglihatan (*visual*) saja, padahal museum dapat membuat pengalaman berkunjung untuk menjadi lebih menarik. Menurut Lu (2017) arsitektur museum itu sendiri sebenarnya dapat dijadikan sebagai media dalam bercerita untuk menyampaikan sebuah narasi secara spasial. Faktanya, berbagai indera selalu terlibat dalam kehidupan sehari-hari kita sebagai seorang individu dan oleh karena itu istilah multi-indra (*multisensory*) mulai muncul dan berkembang (Wang, 2020). Interaksi pengunjung dengan objek dalam museum melalui pengalaman naratif dan aspek *multisensory* seperti sentuhan, pendengaran, penciuman dan pengecapan dapat menciptakan sebuah narasi yang emosional dan melibatkan pengunjung secara intelektual (Baccaglioni, 2018). Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman, wawasan, dan rekomendasi perancangan desain pengembangan museum seni *modern* dan kontemporer di Jakarta. Strategi perancangan akan melalui pendekatan naratif dan aspek *multisensory* yang bertujuan untuk menciptakan pengalaman ruang yang berbeda saat mengunjungi museum seni *modern* dan kontemporer, serta dapat dinikmati oleh semua kalangan masyarakat, khususnya untuk para penderita gangguan sensorik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian mengenai latar belakang diatas, dapat dirumuskan pokok-pokok permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apa saja kategori pendekatan naratif dalam perancangan museum dengan aspek *multisensory*?
2. Bagaimana strategi perancangan museum melalui pendekatan naratif dan aspek *multisensory* pada konteks museum eksisting?
3. Bagaimana penerapan strategi perancangan museum melalui pendekatan naratif dan aspek *multisensory* pada sebuah museum seni *modern* dan kontemporer di Jakarta?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian mengenai rumusan masalah diatas, adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui apa saja kategori pendekatan naratif dalam perancangan museum dengan aspek *multisensory*.
2. Mengetahui bagaimana strategi perancangan museum melalui pendekatan naratif dan aspek *multisensory* khususnya pada kondisi museum eksisting.
3. Mengetahui proses penerapan strategi perancangan museum melalui pendekatan naratif dan aspek *multisensory* pada sebuah museum seni *modern* dan kontemporer di Jakarta.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan uraian mengenai latar belakang, rumusan masalah dan tujuan diatas, adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagian berikut:

1. Menambah wawasan dalam mengetahui apa saja kategori pendekatan naratif dalam perancangan museum dengan aspek *multisensory*.
2. Mengetahui strategi perancangan museum melalui pendekatan naratif dan aspek *multisensory* pada kondisi museum eksisting,

3. Menambah wawasan dan menjadi referensi dalam perancangan museum melalui pendekatan naratif dan aspek *multisensory*.

1.5 Sistematika Penelitian

Adapun sistematika penulisan dari karya ilmiah ini yang terdiri dari lima bab dengan urutan penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II NARASI, MUSEUM, & *MULTISENSORY*

Bab ini berisi studi literatur mengenai pendekatan naratif dalam arsitektur, elemen perancangan museum, gangguan sensorik serta aspek *multisensory* pada museum. Kesimpulan daripada studi literatur akan digunakan sebagai perangkat analisis dua studi preseden museum seni *modern* dan kontemporer. Akhir pada bab ini akan menghasilkan kesimpulan teori kategori pendekatan naratif pada museum dengan aspek *multisensory*.

BAB III ANALISIS OBJEK STUDI MUSEUM SENI *MODERN* & KONTEMPORER DI JAKARTA

Bab ini berisi keseluruhan proses penelitian dengan metode kualitatif melalui analisis terhadap objek studi terpilih. Analisis objek studi akan berdasarkan hasil kesimpulan teori mengenai kategori pendekatan naratif dan aspek *multisensory*. Kesimpulan daripada bab ini berupa hasil identifikasi masalah dan kondisi eksisting objek studi beserta rekomendasi strategi desain pengembangan yang akan berpengaruh terhadap perumusan strategi desain.

BAB IV TAPAK, PROGRAM RUANG & STRATEGI DESAIN PERANCANGAN MUSEUM MACAN

Bab ini berisi proses dalam memetakan permasalahan yang terdapat pada konteks site ke dalam rumusan program, tapak dan strategi desain dalam

pengembangan museum melalui pendekatan naratif dan aspek *multisensory* pada konteks museum seni *modern* dan kontemporer di Jakarta.

BAB V PROSES PERANCANGAN MUSEUM MACAN DENGAN PENDEKATAN NARATIF & ASPEK *MULTISENSORY*

Bab ini berisi serangkaian proses perancangan meliputi konsep dan eksplorasi desain perancangan museum MACAN melalui pendekatan naratif dan aspek *multisensory*.

BAB VI KESIMPULAN & SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan penutup dari keseluruhan penelitian yang didapati oleh penulis.

