

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia memiliki 52 komoditas rempah yang melimpah (Kementerian Perdagangan Republik Indonesia, 2017). Hal tersebut menjadikan Indonesia sebagai salah satu produsen rempah yang berkontribusi terhadap perdagangan dunia. Komoditas rempah di Indonesia yang sudah dikenal oleh dunia, namun masyarakat Indonesia belum memaknai warisan tersebut. (Lenny Hidayat, 2008). Seperti penyajian makanan cepat saji (*fast food*) merupakan hasil peradaban produk dari zaman modern yang menghilangkan nilai-nilai penyajian makanan secara tradisional di dalamnya.

Keunggulan rempah itu sendiri dipandang oleh sebelah mata generasi muda yang tidak luput dengan pengaruh-pengaruh budaya luar yang berkembang di Indonesia. Hal ini disebabkan kurangnya informasi kekayaan yang dimiliki Bangsa Indonesia (Kompas, 2008).

Sebagai salah satu bentuk pelestarian kebudayaan rempah, Jalur Rempah diajukan sebagai warisan budaya, yang dapat merepresentasikan Indonesia ke mata dunia (Jalur Rempah, 2020). Jalur rempah merupakan jalur perdagangan yang dilalui oleh para pedagang pada masa lampau, bentuk perdagangan tersebut mengandung nilai penting seperti perdagangan rempah sebagai pengobatan medis, dan bumbu masakan, serta tidak luput terjadinya proses akulturasi budaya, teknologi dan agama.

Persebaran rempah di pulau Jawa dipengaruhi oleh penguasa Kerajaan Majapahit yang memiliki wilayah kekuasaan seperti Dahadama, Gajah Mada, Minutarangam, Jepara, Tuban, Gresik, dan Surabaya (Pradana, 2023). Kerajaan Sunda kelapa juga memiliki banyak pelabuhan seperti Pontang, Tangerang, Cigede, Sunda Kelapa, dan Banten.

Banten merupakan pelabuhan yang sibuk pada masa 1511 dengan pengaruh Portugis, di mana secara geografis Banten memiliki lanskap kota yang indah. Tempat ini diberi nama Banten karena tempat penduduk memberikan persembahan kepada dewa bentuk peninggalan sejarah: the Kebon Kopi II head stone. Sejarah munculnya populasi Muslim menjadikan banyak pelabuhan Muslim di berbagai tempat di Archipelago Tirta Yasa Banten yang menjadi pusat metropolitan, yakni inovasi, teknologi dan kultur. Banten sebelumnya merupakan kerajaan Hindu yang disebut Banten Girang sebelum beralih ke Islam.

Banten Girang pusat perdagangan dengan negara asing, terdapat sejumlah peninggalan keramik artefak dari Cina. Banteng girang menjadi titik tengah relasi Cina dan India. Ketika kerajaan Banten Girang berubah menjadi Kesultanan Banten Girang, daerah kesultanan berpindah ke pesisir untuk memaksimalkan perdagangan maritim, ketika Maulana Hasanuddin memerintah, lada diekspansi hingga ke Dhamantra, Banten menjadi pusat peradaban di semua aspek Saat itu terjadi ekspansi perdagangan hingga Iran, Hindia, Arabia, France, Denmark dan Philipina yang mengkoneksikan hingga ke Cina dan Jepang. Namun karena permintaan pasar yang banyak terjadi budidaya rempah yang lebih banyak menyebabkan Banten jatuh ke lingkaran setan dari ekonomi liberal.

Rempah yang dijual daerah ini adalah piper atau piper nigrum. Pepper (lada) tumbuh di daerah tropik seperti Indonesia, pada menjadikan perubahan drastis terhadap permintaan pasar global yang banyak diminati oleh Bangsa Eropa.

Pada abad ke 16, lada digunakan sebagai mata uang, obat-obatan dan juga bumbu masakan. Proses perdagangan rempah yang memiliki nilai jual yang tinggi, menyebabkan banyak pedagang asing melakukan perdagangan ke belahan pelabuhan di Indonesia. Kejadian tersebut menyebabkan terjadi akulturasi budaya dengan negara-negara asing yang membentuk sejarah besar terbentuknya Indonesia.

Dengan keanekaragaman dari kekayaan rempah, diperlukan sebuah fasilitas yang dapat menunjang pengetahuan serta edukasi untuk memberikan wawasan kebudayaan rempah terhadap sejarah Indonesia terhadap masyarakat Indonesia terutama generasi muda.

Dalam hal ini, penulis bertujuan untuk menuliskan sejarah jalur rempah dengan relevansinya dengan masa kini, yang ditujukan melalui hasil proyek perancangan interior Museum Negeri Rempah.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana mendesain Museum Negeri Rempah yang dapat memberikan nilai wawasan terhadap sejarah Indonesia dengan kaitannya Jalur Rempah di Banten?

2. Bagaimana menunjang komplek bangunan Gedung Juang 45 sebagai sarana edukatif dan rekreasi bagi pengunjung di Museum sesuai dengan visi misi Yayasan Negeri Rempah?

1.3 Tujuan Perancangan Interior

1. Merancang museum dengan pendekatan narasi untuk memberikan pengalaman alur cerita mengenai sejarah rempah di Indonesia.
2. Merancang museum baru sebagai ekstensi dari Museum Juang 45 sebagai bangunan baru untuk menunjang kegiatan-kegiatan edukatif dan rekreasi bagi para pengunjung.

1.4 Kontribusi Perancangan Interior

1. Kontribusi Praktis

Desain hasil Museum dapat digunakan sebagai ajuan kepada pihak Museum Juang 45 Serang, sebagai bahan pertimbangan untuk menambah fungsi Museum Rempah.

2. Kontribusi Teoritis

Desain hasil Museum dapat digunakan sebagai bahan referensi oleh lingkungan akademis Universitas Pelita Harapan dan masyarakat luas.

1.5 Batasan Perancangan Interior

1. Lokasi Perancangan

Batasan bidang penelitian merupakan komplek Gedung Juang 45 di Jalan Ki Mas Jong, Serang, Banten. Gedung Juang 45 adalah salah satu bangunan peninggalan zaman kolonial Belanda, pada saat itu Banten merupakan saksi dari pada tindakan pemberontakan terhadap aksi Belanda. Bangunan Ini ditetapkan sebagai Bangunan Cagar Budaya pada tanggal 8 Januari 2010. Bangunan Gedung Juang merupakan bangunan kolonial tertua di Serang, bangunan ini dibangun pada tahun 1808 setelah Daendels menghancurkan Keraton Surosowan. Bangunan ini digunakan sebagai pembangunan barak militer yang dilengkapi rumah komandan dan perwira tinggi serta dapur umum dan kandang kuda.

Bangunan ini merupakan bangunan cagar budaya, sehingga dalam proses perancangan tidak diperkenankan merobohkan dan mengubah bentuk bangunan asli seperti *ceiling*, *floor* dan *wall*.

2. Pengguna Ruang

Pengguna ruang di Museum Negeri Rempah terdiri dari pengelola museum dan pengunjung museum. Pengelola museum adalah petugas yang melakukan pekerjaan museum yang bekerja dibawah pimpinan kepala museum. Pengelola museum bagian administrasi merupakan bagian pengelola yang mengatur tenaga kerja, finansial, dokumen surat, rumah tangga, keamanan dan registrasi koleksi. Sedangkan pengelola bagian teknis, bagian dari pengelola koleksi, tenaga konservasi, tenaga reparasi museum.

Pengguna museum terdiri dari anggota majelis Yayasan Negeri Rempah dan pengunjung Museum. Majelis Yayasan Negeri rempah beranggotakan ketua, bendahara, sekretaris, departemen riset dan literasi, departemen aktivasi, departemen komunikasi, dewan pengawas, dewan pembina, dewan pakar dan penasehat.

Pengunjung museum dari terdiri dari kelompok orang yang rutin berkunjung seperti anak-anak, orang dewasa, dan mahasiswa dan pelajar. Kelompok orang yang baru berkunjung terdiri dari wisatawan, pelaku studi, pengunjung bertujuan tertentu. Jam operasional museum dimulai pukul jam 08:00-16:00, dari hari Senin sampai hari Jumat.

3. Ruang Khusus

Perancangan pada Museum Rempah terdiri dari *lobby* museum, loket tiket, area pameran tetap (Ruang Pra Sejarah, Ruang Peta Rekonstruksi, Ruang Ekspansi Dan Kolonialisme, Ruang Perjuangan 45, Ruang Banten, Ruang Rempah Banten), area pameran temporer, area taman dan restoran, perpustakaan, *souvenir shop*, demo masak. Namun, Perancangan Interior Museum Rempah berfokus kepada empat area, dengan alasan sebagai berikut:

a. Area Pameran Tetap

Menampilkan pameran koleksi museum berdasarkan narasi cerita sejarah rempah di Indonesia.

b. Area Pameran Temporer

Sebagai fasilitas perekonomian yang dapat digunakan dengan menampilkan produk-produk rempah yang menarik bagi wisatawan lokal dan pengunjung.

c. Area Taman dan Restoran

Area restoran dan taman digunakan untuk area rekreasi bagi pengunjung lokal dan wisatawan dengan menikmati ruang terbuka dan pengolahan kuliner rempah yang disajikan oleh restoran.

d. Area Demo Masak

Area demo masak digunakan sebagai fasilitas interaktif dan edukatif bagi pengunjung dengan mendapat pembelajaran baru tentang pengolahan rempah dalam bentuk kuliner yang dipraktikkan secara langsung oleh profesional seperti koki restoran ataupun ahli gastronomi yang ahli dalam pengolahan rempah nusantara.

1.6 Teknik Pengumpulan Data

Data Primer dilakukan dengan melakukan wawancara dan observasi langsung kepada pengguna ruang dan juga klien, kemudian hasil penelusuran tersebut ditelaah dan menjadi bahan pertimbangan dalam keseluruhan perancangan.

1. Observasi

Observasi dilakukan dengan melakukan survei di *site* lokasi untuk memahami kondisi lingkungan alam dan komplek sekitar *site*. Wawancara dilakukan secara *online* dan *offline* dengan mengajukan beberapa pertanyaan

kepada pengguna museum dan *client* untuk mendapatkan jawaban yang konkrit terhadap permasalahan yang ada

2. Dokumentasi

Penulis menelaah permasalahan dari dokumentasi seperti video, foto yang telah didokumentasikan di lokasi survei. Data Sekunder dilakukan dengan melakukan penelusuran melalui studi literatur melalui media massa dan buku-buku mengenai *client*, pengguna ruang, lokasi perancangan dan studi bangunan cagar budaya.

1.7 Metode Perancangan dan Pendekatan Pemecahan Masalah

Pada proses perancangan awal menggunakan metode perancangan interior mengacu kepada metodologi desain "*thinking before drawing*" (Jones,1971). Dalam hal ini metode mengacu kepada sebuah problem yang didasarkan oleh data-data literatur studi dan dianalisis melalui sintesis awal dan program ruang.

Tahapan Perancangan dalam penelitian mengacu kepada metode *design thinking* dari tahap *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, *test* (Dam,2024).

Emphatize tahapan proses desain yang memahami problematika dari klien, hal ini diidentifikasi melalui latar belakang klien, referensi klien, pekerjaan, aktivitas keseharian. Proses desain tersebut menjadi bahan pertimbangan untuk memahami dan kebutuhan klien.

Define yakni tahapan menyatakan kebutuhan klien dan *problem statement* yang berfokus kepada *human centered design*. tahapan ini membantu tim desain untuk mengumpulkan solusi desain.

Ideate adalah proses desain untuk memulai ideation terhadap solusi desain, hal ini dapat dilakukan dengan studi preseden dengan studi kasus terkait, sketsa, atau *prototype* sementara. Tahapan ini adalah tahapan *brainstorming* untuk menciptakan solusi desain terbaik.

Prototype adalah tahapan identifikasi ide terbaik sebagai solusi desain, kemudian dikembangkan menjadi *prototype* sempurna.

Test adalah tahapan memahami *prototype* berdasarkan penilaian klien. Dalam tahap ini, *review* atau tanggapan klien penting menjadi bahan masukan terhadap perbaikan dan evaluasi terhadap solusi desain.

Dalam perancangan, proses perancangan menggunakan metode naratif. Naratif adalah sebuah cerita insiden, pengalaman atau sebuah subjek yang mengalami narasi (Macleod,2012). Naratif sebagai komunikasi untuk mencapai tujuan yang dikonstruksikan oleh interpretasi manusia berdasarkan kebudayaan untuk merepresentasikan atau merekonstruksikan realita (Suzanne Macleod,2012). Sehingga dalam metode perancangan menggunakan naratif, agar pengunjung dapat merasakan dan memahami alur perjalanan sejarah rempah berdasarkan interpretasi ruang yang dibangun.

Sehingga dalam perancangan penggunaan metode naratif ditujukan agar pengunjung dapat merasakan dan memahami alur perjalanan sejarah rempah berdasarkan interpretasi ruang yang dibangun.

Menurut Labov (2011: 31) dalam buku *Design Thinking for Interiors*, struktur naratif terdiri atas 6 bagian :

- 1) *Abstract* adalah penjelasan singkat tentang keseluruhan cerita. Hal ini yang menjadi tujuan dari awal cerita itu dimulai.
- 2) *Orientation* adalah narasi mengenai tempat dan waktu serta pengenalan karakter dalam cerita.
- 3) *Complication action* dimulai dengan komplikasi permasalahan yang karakter butuh untuk menyelesaikannya. Serta terjadi konflik yang memuncak di mana terjadi poin-poin rujukan interpretasi yang mengacu kepada satu titik yang sangat mencolok yang menyebabkan rasa dilema pada cerita.
- 4) *The falling action*, terjadi setelah klimaks terjadi di mana alur cerita menunjukkan dengan ketegangan konflik yang berkurang, dan alur mengalir kembali berjalan dengan normal.
- 5) Resolusi, tahapan penyelesaian dari konflik cerita, dalam hal ini konflik mulai diredakan dengan solusi dari cerita.
- 6) *Coda*, memberikan pandangan tentang cara pikir masa kini, makna dan relevansi tersebut bagi pengunjung yang memaknai narasi.

Metode penelitian menggunakan metode *Single Case Study*. Metode *Single Case Study* menurut Robert K. Yin adalah metode penelitian untuk mengidentifikasi sebuah studi kasus dalam penelitian dengan menggunakan multi sumber sebagai bahan acuan untuk mendapatkan informasi dan data yang relevan. dilakukan dengan beberapa teknik pengumpulan data seperti observasi, rekaman arsip, wawancara, observasi langsung, observasi partisipan dan perangkat fisik. Pola penelitian *single case study* menerapkan prinsip bagaimana dan mengapa, di

mana setiap data yang didapat akan dianalisa untuk dikaitkan kepada objek penelitian yang dilakukan.

Penerapan dalam penelitian berfokus kepada *Embedded Single Case Design*, dengan tujuan untuk memahami satu studi kasus tunggal, maka dibutuhkan beberapa partisipan sebagai narasumber untuk tahapan analisa studi kasus (tahapan penelitian). Hal ini bertujuan untuk mendapatkan konklusi yang konkrit terhadap studi kasus yang diangkat. Tahapan penelitian dengan menggunakan *Single case study* adalah :

1. Pembuatan rumusan masalah terkait objek studi kasus

Dalam hal ini peneliti bertanggung jawab dalam melakukan riset terhadap objek studi kasus yang dipilih dengan tujuan, untuk memahami situasi dan kondisi yang relevan sebagai bahan pertimbangan dalam mengambil rumusan masalah yang sesuai.

2. Pemilihan objek penelitian dan data penelitian

Dalam memilih data penelitian, penulis menentukan jumlah objek studi kasus yang dipilih. Dalam proses pengumpulan data, penulis akan menggunakan beberapa sumber informasi seperti observasi, rekaman arsip, wawancara, observasi langsung, observasi partisipan dan perangkat fisik.

3. Tahapan analisa

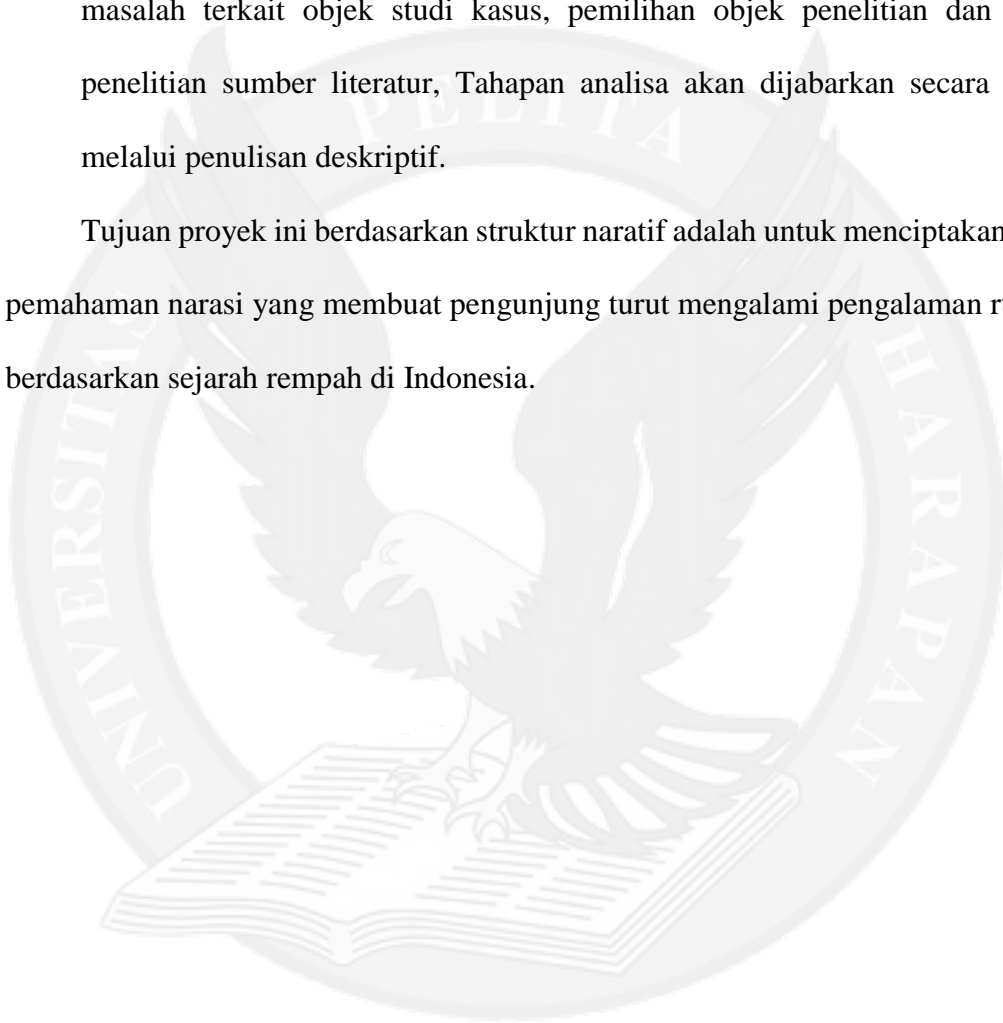
Berdasarkan data dan sumber informasi yang didapat, maka peneliti akan melanjutkan dengan membandingkan objek penelitian berdasarkan perimeter informasi yang didapat. Dalam hal ini peneliti akan melakukan

tahapan analisa berdasarkan kategori kecocokan data dan informasi yang didapat.

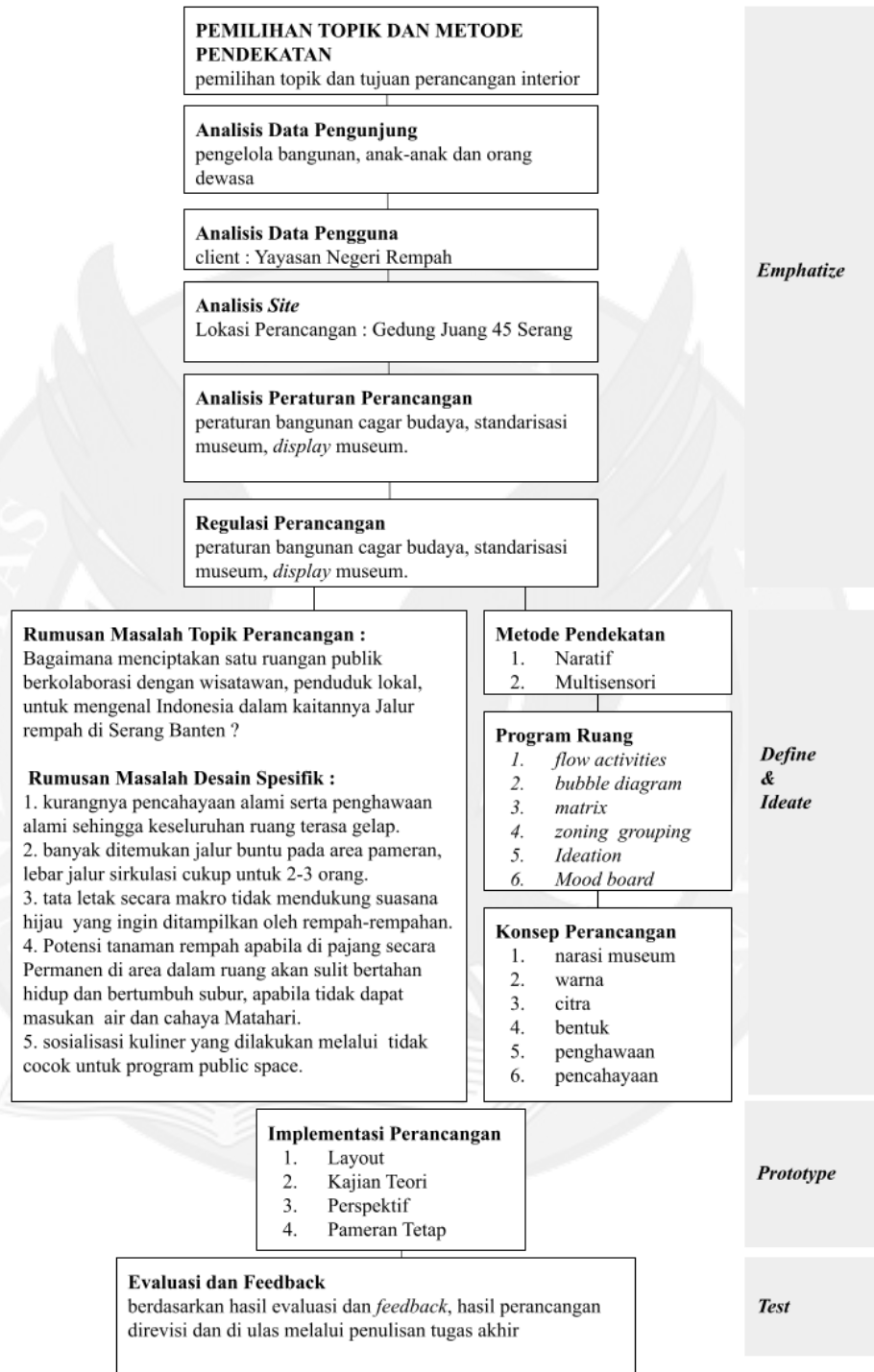
4. Tahapan deskriptif

Tahapan alur proses penelitian dimulai dari pembuatan rumusan masalah terkait objek studi kasus, pemilihan objek penelitian dan data penelitian sumber literatur, Tahapan analisa akan dijabarkan secara rinci melalui penulisan deskriptif.

Tujuan proyek ini berdasarkan struktur naratif adalah untuk menciptakan alur pemahaman narasi yang membuat pengunjung turut mengalami pengalaman ruang berdasarkan sejarah rempah di Indonesia.



1.8 Alur Perancangan Interior



Gambar 1. 1 Alur Penelitian Perancangan
Sumber: Hasil Pengolahan Data oleh Gracia Sabrina (Gracia, 2024)

1.9 Sistematika Penulisan

Tahapan penulisan "Perancangan Museum Negeri Rempah dengan Pendekatan Naratif" terdiri dari lima bab berisikan hasil perancangan dan tahapan perancangan melalui metode atau pendekatan yang ditentukan.

Bab I mencakup latar belakang, rumusan masalah, tujuan perancangan interior, kontribusi perancangan interior, batasan perancangan interior, teknik pengumpulan data, metode perancangan, alur perancangan interior, dan sistematika penulisan perancangan. Tujuan bab ini adalah menjelaskan latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, kontribusi perancangan, batasan perancangan, teknik pengumpulan metode penelitian, alur penelitian, sistematika penulisan pada topik penelitian yang dilakukan.

BAB II mencakup landasan teori yang dalam metode pendekatan perancangan yang berisikan pembahasan tentang pengertian museum, fungsi museum, jenis museum spesialisasi, kegiatan dalam museum, sarana pokok pameran, perawatan koleksi, antropometri museum, sejarah rempah, definisi rempah, titik jalur rekonstruksi rempah di Indonesia, sejarah pelabuhan dan rempah Banten, metode perancangan naratif dan *multi-sensory*, metode studi kasus dan kerangka pikir teori. Tujuan bab ini adalah mendeskripsikan teori-teori sebagai bahan literatur untuk memahami makna dari topik yang diangkat.

BAB III mencakup pembahasan topik perancangan, yang terdiri dari data-data awal dari penelitian seperti sejarah klien, program kerja klien, data lokasi, data *existing* bangunan, *flow activities* pengguna museum, pengunjung museum dan pengurus museum, dan data wawancara. Data-data yang didapat melalui observasi

dan wawancara, kemudian dianalisis dan ditelaah kembali untuk membentuk suatu permasalahan yang dikaji dalam konsep desain. Analisis tersebut mencakup permasalahan desain secara material konstruksi, pencahayaan, ergonomi dan furnitur. Kebutuhan ruang kemudian dianalisis menggunakan *matrix*, *bubble diagram* dan *zoning*, untuk mengetahui total kebutuhan luas secara keseluruhan serta korelasi dan hubungan antar ruang.

Konsep perancangan mencakup bentuk, pencahayaan, citra, pewarnaan, penghawaan, dan konsep narasi dalam museum, implementasi program dalam konsep perancangan. Tujuan bab ini adalah menjabarkan konsep keseluruhan dari perancangan interior sebagai solusi dalam menanggapi permasalahan kasus penelitian.

BAB IV mencakup analisis pembahasan berdasarkan implementasi desain perancangan untuk menjawab pertanyaan dari rumusan masalah. Pembahasan tersebut dijabarkan berdasarkan teori dan tanggapan *feedback* dari narasumber wawancara untuk mendapatkan hasil kesimpulan berdasarkan studi literatur penulis. Kemudian, tanggapan dan *feedback* dari narasumber, akan ditelaah oleh penulis untuk menghasilkan perbaikan dari hasil perancangan.

Tujuan bab ini adalah membahas analisis pembahasan perancangan berdasarkan teori pendekatan desain hingga menghasilkan kesimpulan dari topik penelitian.

BAB V mencakup hasil kesimpulan dan saran berdasarkan keseluruhan hasil penelitian pada topik perancangan. Saran dari penulis dapat menjadi pengembangan desain daripada topik perancangan maupun data edukasi yang dapat digunakan oleh

pembaca ke depannya. Pengembangan desain tersebut dapat menjadi bahan penelitian atau topik perancangan selanjutnya untuk mahasiswa dan mahasiswi.

