

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Hutan Indonesia mendapatkan julukan paru-paru dunia dimana tanaman yang memiliki kemampuan fotosintesis merupakan faktor penting untuk mengubah Co₂ menjadi O₂ sehingga hutan dapat menjaga keseimbangan alam dan kelangsungan hidup makhluk di dalamnya. Namun nyatanya, kondisi hutan Indonesia saat ini sudah memprihatinkan. Potensi hutan, contohnya kayu, yang dapat diolah menjadi komoditas ekonomi kemudian dieksploitasi secara besar-besaran oleh manusia. Tindakan ini sebagai akibat dari cara pandang manusia tentang hutan yang salah bahwa hutan adalah kekayaan ekonomi. Dengan penurunan jumlah pohon tentu berakibat negatif terhadap keseimbangan alam semesta, terutama kesehatan udara dan habitat yang ada didalam hutan.

Museum Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan Ir. Djamiludin Suryohadikusumo hadir atas keinginan dari para rimbawan untuk menyatukan kantor pusat kehutanan yang dahulu terpisah dan tersebar, menjadi pusat informasi dan dokumentasi kehutanan yang merekam sejarah perjalanan kehutanan Indonesia sekaligus sebagai sumber ilmu dalam bidang kehutanan. Melalui museum ini juga

ditunjukkan potensi hutan yang dapat diolah dan dihasilkan untuk kebutuhan hidup manusia serta bagaimana melestarikannya.

Museum Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan Ir. Djamiludin Suryohadikusumo memiliki peran penting dalam pelestarian hutan Indonesia sebagai sarana dalam hal rekreasi dan edukasi tentang kehutanan Indonesia. Peran ini yang membuat museum menarik untuk dikaji lebih lanjut dari berbagai sisi yang di dalamnya mencakup nilai estetika dan nilai etika.

Terkait dengan peran museum tersebut, cara penyampaian informasi yang dilakukan tidak cukup jika hanya memajang objek pajangan saja. Memajang objek yang dimaksud adalah pada umumnya museum meletakkan objek pameran dalam sebuah pajangan yang didampingi dengan informasi terbatas berupa tulisan dan gambar. Hal ini mengakibatkan munculnya anggapan bahwa museum kurang menarik bagi pengunjung untuk rekreasi maupun belajar. Kurangnya ketertarikan pengunjung disini juga dapat disebabkan karena kurang terjalin hubungan antara objek pajangan dan pengunjung sehingga pengunjung minim mendapatkan pesan atau informasi yang disampaikan museum tentang hutan dan pelestariannya. Maka dari itu mulai muncul museum yang menggunakan penerapan multisensori yang lebih mengutamakan bagaimana cara pengunjung dapat menerima informasi melalui indra tubuhnya dan pengalaman.

Pengolahan desain furnitur pada area pameran museum memiliki kompleksitas tersendiri. Furnitur yang ada di area pameran sangat memengaruhi bagaimana *image* dari objek-objek tersebut ingin diperlihatkan dan dijelaskan kepada pengunjung.

Tanpa adanya desain furnitur yang sesuai, kemungkinan penyampaian pesan dari objek yang dipajang dapat berubah ataupun hilang sama sekali.

Desain furnitur memamerkan objek secara naratif dengan pajangan multisensori. Pengertian naratif menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah sesuatu yang bersifat narasi yaitu bersifat menguraikan atau menjelaskan, dan berupa prosa yang subjeknya merupakan suatu rangkaian kejadian. Multisensori terdiri dari dua kata yaitu multi dan sensori. Kata “multi” artinya banyak atau lebih dari satu atau dua, sedangkan “sensori” artinya indra. Maka gabungan dari kedua kata tersebut berarti lebih dari satu indra. Modalitas yang sering digunakan adalah *Visual* (pengelihatatan), *Auditory* (pendengaran), *Kinestetik* (gerakan), dan *Tactile* (perabaan). (Cresswell 2013)

Dalam penelitian ini, desain furnitur museum berkaitan dengan nilai etika yaitu penting sekali untuk menyampaikan pesan dan membangun kesadaran manusia akan kerusakan hutan Indonesia bagi mereka yang tidak melihat dan merasakan secara langsung dampak dari kerusakan hutan. Dengan membangun kesadaran ini diharapkan dapat mempersuasi masyarakat untuk melakukan pelestarian hutan yang berujung tindakan nyata di kehidupan sehari-hari sehingga desain furnitur harus sesuai dengan norma yang berlaku di masyarakat. Melestarikan alam - dalam konteks penelitian ini adalah hutan - sudah diperintahkan oleh Allah kepada manusia sejak manusia diciptakan.

Desain furnitur juga memenuhi nilai estetika dimana desain merujuk kepada teori standar ergonomi untuk furnitur yang sesuai agar penyampaian pesan ke

pengguna dapat maksimal, serta dapat menarik perhatian pengunjung untuk mempelajari pesan dan meningkatkan *ambience* dari ruang pameran untuk mendukung penyampaian pesan, sehingga pada akhirnya dapat memberikan kebaikan bagi pengguna berupa tersampainya pesan oleh museum melalui desain furnitur dan objek pameran.

1.2. Pertanyaan Penelitian

Bagaimana upaya desain furnitur dapat meningkatkan ketertarikan pengunjung untuk mempelajari hutan dan cara melestarikannya ?

1.3. Tujuan Penelitian

Untuk membuat fasilitas (desain furnitur) yang membantu upaya museum menampilkan manfaat hutan dan akibat buruk dari kerusakan hutan, berupaya untuk membangkitkan kesadaran dan rasa tanggung jawab masyarakat terhadap fungsi dan pelestarian hutan bagi masyarakat khususnya generasi muda yang akan menikmati potensi pelestarian hutan di masa yang akan datang.

1.4. Manfaat Penelitian

- 1) Untuk Museum Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan Ir. Djamiludin Suryohadikusumo : penelitian ini dapat dipertimbangkan untuk sebuah pemikiran desain furnitur yang mungkin dapat digunakan dalam

memajang koleksi museum di masa yang akan datang dengan mengutamakan misi dan tujuan museum.

- 2) Untuk Pengunjung Museum Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan Ir. Djamiludin Suryohadikusumo : perancangan furnitur Museum Kehutanan Ir. Djamiludin Suryohadikusumo dengan metode naratif-multisensori memungkinkan pengunjung untuk disadarkan akan keadaan sesungguhnya bahwa hutan Indonesia rusak, dengan harapan pengunjung tergerak untuk berpartisipasi melestarikan hutan Indonesia yang dampaknya akan berguna bagi diri mereka sendiri.

1.5. Batasan Penelitian

Dalam riset dan perancangan furnitur untuk Museum Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan Ir. Djamiludin Suryohadikusumo ini, ditetapkan beberapa batasan, yaitu :

- 1) Fokus penelitian pada penyampaian pesan melalui desain furnitur dengan pendekatan naratif-multisensori yang berperan terhadap fungsi edukasi, informasi, dan rekreasi.
- 2) Gedung yang dirancang adalah Museum Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan Ir. Djamiludin Suryohadikusumo yang berfokus di lantai satu dengan ruang khusus area pameran.
- 3) Durasi penelitian yang dimulai dengan survey dan observasi, proses desain, hingga desain akhir, dilakukan sejak bulan Januari hingga November 2018.

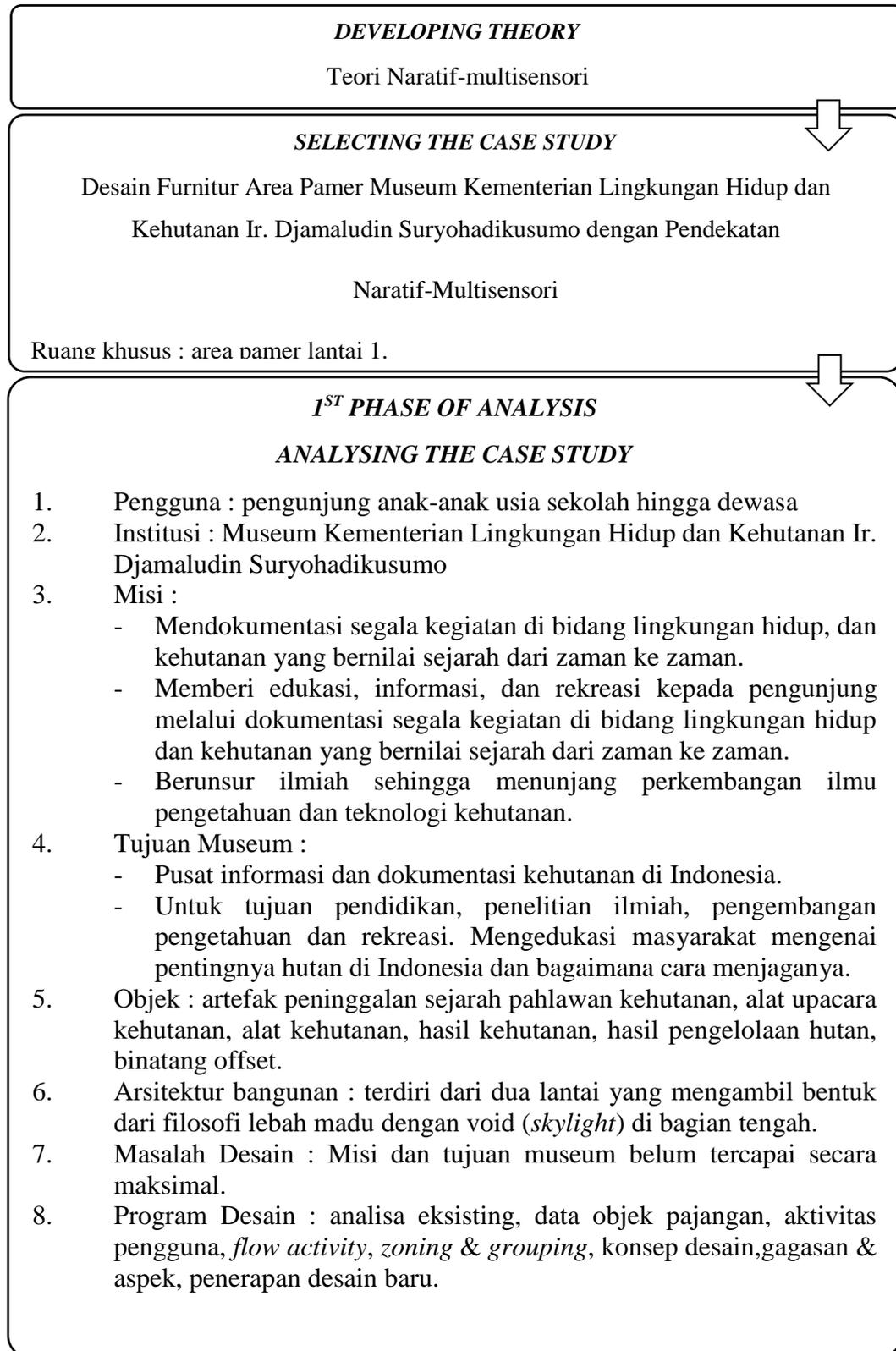
1.6. Metode Penelitian Studi Kasus

Metode Penelitian yang digunakan berupa studi kasus bertujuan untuk mempelajari desain furnitur yang diawali dengan eksplorasi teori naratif-multisensori yang digunakan dalam penelitian. Penggunaan naratif dalam penelitian dapat dicapai melalui penyampaian alur cerita tentang kehutanan yang disusun secara koheren dengan klimaks dalam alur cerita. Teori multisensori dapat dicapai melalui lebih dari satu panca indra (pengelihatn, pendengaran, penciuman, peraba, dan pengalaman) yang saling mendukung.

Langkah-langkah dalam metode penelitian studi kasus Museum Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan Ir. Djamiludin Suryohadikusumo :

- Mengeksplorasi dan mengembangkan teori naratif-multisensori yang berhubungan nilai estetika dan etika; desain furnitur dapat meningkatkan *ambience* ruang dan etika desain yang dapat menyindir dan menyadarkan pengguna akan kerusakan hutan sehingga diharapkan tegerak untuk melakukan pelestarian di kehidupan sehari-hari.
- Terkait dengan isu kerusakan lingkungan, museum kehutanan berkontribusi dalam pelestarian hutan dan alam yang sudah rusak sehingga digunakan sebagai kasus yang akan dievaluasi.
- Furnitur dapat ditinjau melalui penyampaian alur cerita menggunakan pendekatan naratif yang berkesinambungan dan di dalamnya terdapat klimaks pesan yang ingin disampaikan.

1.7. Alur Berpikir Penelitian Studi Kasus



9. Konsep Desain : “Sindir untuk Sadar”

- Mengangkat isu kerusakan hutan
- Melalui perumpamaan memperlihatkan kondisi hutan yang punah di masa depan jika manusia tidak melestarikan
- Perumpamaan harus memiliki kekuatan untuk mempersuasi
- Manusia menjadi sadar kalau mereka membutuhkan hutan
- Muncul tindakan nyata dari masyarakat untuk melestarikan

10. Implementasi : diterapkan pada pembagian zona layout ruang pameran berupa frasa naratif dengan alur, tabel frasa objek, tampak-potongan furnitur, detail furnitur, *mock-up*, poster, dan gambar perspektif.

2nd PHASE OF ANALYSIS

MEASURING THE CASE STUDY WITH THE THEORIES

1. Mengukur kasus desain berdasarkan teori pendekatan desain yang dipakai yaitu naratif-multisensori yang diaplikasikan pada ; tata letak furnitur, bentuk, material, warna, pencahayaan, teknologi yang digunakan, dan sistem.
2. Mengukur kasus desain berdasarkan teori estetika Widagdo
3. Mengukur kasus desain berdasarkan teori etika lingkungan

CONCLUSION

Desain Furnitur,

Mampu mendukung dalam penyampaian pesan akan pelestarian hutan melalui ‘sindiran’ yang ditampilkan dalam desain furnitur.

Merepresentasikan nilai estetika dengan menyadarkan pengguna akan kerusakan hutan dan pelestariannya.

Memenuhi nilai etika desain dalam penyampaian pesan dan pelestarian lingkungan.

Bagan 1.1 : Alur Berpikir Penelitian

Sumber : Data Penulis (2019)

1.8. Sistematika Penulisan

Berikut ini adalah sistematika pembahasan dalam penulisan desain furnitur area pameran :

Bab satu berisi tentang latar belakang topik yang dipilih, pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, alur berpikir penelitian studi kasus, dan sistematika pembahasan yang berdasarkan pada metode naratif-multisensori.

Bab dua menjelaskan teori-teori yang digunakan dalam penelitian berdasarkan pendekatan desain naratif-multisensori , nilai keindahan desain, dan nilai estetika desain yang dapat digunakan dalam perancangan desain furnitur sehingga dapat menjawab pertanyaan penelitian.

Bab tiga berisi tentang data-data yang telah di analisis terlebih dahulu berupa tinjauan pengguna yaitu pengunjung dan pengelola museum, institusi yaitu latar belakang, misi, dan tujuan dari Museum Kehutanan, data eksisting makro dan mikro, program desain, konsep, dan implementasi desain.

Bab empat berisi tentang analisa lanjutan dari bab tiga mengenai data proyek yang sudah di analisa. Berupa analisis desain furnitur melalui pendekatan desain dan evaluasi integrasi karya desain terhadap konsep, teori, nilai keindahan, dan nilai etika.

Bab lima berisi tentang kesimpulan dari keseluruhan analisa proyek desain furnitur ruang pameran Museum Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan Ir. Djamiludin Suryohadikusumo.