

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

1.1.1 Gagasan Awal

Museum Pergerakan Pemuda Indonesia di Indonesia merupakan sebuah proyek perancangan baru berupa kompleks bangunan dengan fungsi utama museum dengan skala nasional dengan tema Pergerakan Pemuda Indonesia. Selain fungsi utama sebagai museum, proyek juga memiliki fungsi yang menunjang tema terkait yaitu pusat komunitas (*community center*) serta ruang publik. Proyek merupakan sebuah destinasi wisata edukasi dimana masyarakat, khususnya kaum pemuda, dapat memperoleh pengetahuan dan pembelajaran dari konten yang dipertunjukkan di museum melalui konten-konten yang bersifat interaktif.

Karena konteks dari konten proyek museum adalah pergerakan nasional maka Museum Pergerakan Pemuda Indonesia yang akan direncanakan dan dirancang berlokasi di Jakarta, spesifiknya di Jakarta Pusat, sebagai pusat dari Negara Indonesia sekaligus lokasi dimana peristiwa-peristiwa penting dalam sejarah terjadi sehingga memiliki jiwa ruang dari peristiwa terkait (*genius loci*). Museum Pergerakan Pemuda Indonesia akan didesain

dengan menonjolkan ruang-ruang yang dinamis beserta permainan pencahayaan dan pembayangan untuk menciptakan kesan dramatis sekaligus menciptakan jiwa zaman (*zeitgeist*) dari peristiwa-peristiwa yang diangkat. Pengadaan jiwa ruang serta jiwa zaman ini bertujuan untuk mengadakan kembali roh dari peristiwa-peristiwa terkait sehingga para pengunjung dapat merasakan sebuah pengalaman ruang yang *immersive* atau membenamkan pengunjung ke dalam konten dari museum tersebut.

1.1.2 Alasan Pemilihan Judul

a. Ketertarikan (*Interest*)

Seiring berjalannya waktu, isu sosial mengenai kepemudaan sedang marak-maraknya terjadi dan semakin menjadi-jadi. Serangkaian peristiwa buruk terkait kriminalitas dan aksi anarkis seakan telah mencoreng nama baik pemuda di Indonesia. Berada dalam usia produktif, sosok pemuda seharusnya menjadi sebuah simbol atas perubahan, pergerakan yang dinamis, untuk menuju ke arah yang lebih baik.

Permasalahan yang melanda kaum pemuda diperparah dengan kondisi saat ini, yaitu era globalisasi, dimana informasi apapun dapat tersebar dengan begitu bebas secara cepat dan tidak mengenal batasan wilayah melalui internet. Di samping dampak

positif dari globalisasi, konten negatif seperti *cyber-bullying*, pornografi, berita *hoax* yang provokatif, bahkan ajaran-ajaran atau ideologi yang secara implisit berpotensi membelokkan kebenaran dapat tersebar pula dengan bebasnya.

Jika tidak memiliki prinsip atau pegangan yang tepat, maka dapat dipastikan pemuda Indonesia akan semakin hancur di masa yang akan datang. Menjadi sebuah ironi karena di masa lalu Indonesia memiliki jejak sejarah yang gemilang dimana sekelompok kaum muda dapat menghantarkan suatu negara menuju ke kemerdekaan dan bahkan reformasi pemerintahan. Karena itu penulis tertarik untuk merancang sebuah wadah pembelajaran dari masa lalu untuk generasi pemuda di masa kini untuk masa depan melalui Museum Pergerakan Pemuda Indonesia.

b. Kepentingan Mendesak (*Urgency*)

Proyek Museum Pergerakan Pemuda Indonesia ini dianggap penting karena melihat kondisi pemuda Indonesia saat ini yang memiliki krisis identitas. Keadaan ini diperparah dengan pesatnya persebaran faham maupun informasi melalui media yang kurang aktual dan memiliki tingkat kredibilitas rendah yang dapat menyimpang-siurkan pemikiran para pemuda terlebih dalam isu-isu yang sensitif seperti SARA dan politik. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pemahaman terhadap peran kaum pemuda dalam

membawa perubahan dan pembangunan bangsa. Maka dari itu edukasi atas peristiwa pergerakan kaum pemuda di Indonesia di masa lampau (sejarah) diperlukan agar para pemuda memiliki pengetahuan atas pondasi dari bangsa Indonesia dan seberapa pentingnya peran pemuda di dalamnya.

Kondisi ini diperkeruh dengan adanya peristiwa pembubaran kegiatan-kegiatan komunitas yang sebenarnya memiliki fungsi positif yaitu sebagai forum diskusi. Peristiwa tersebut diakibatkan karena kurangnya tempat dimana pemuda dan komunitas bisa berkarya dan beraspirasi secara bebas namun tepat guna.

c. Kebutuhan (*Needs*)

Sebuah wadah khusus untuk edukasi mengenai sejarah pergerakan pemuda Indonesia secara lengkap diperlukan agar para pemuda dapat mengetahui dan memahami lebih dalam mengenai fakta dan informasi yang telah terjadi di masa lalu yang aktual dan dengan tingkat kredibilitas yang tinggi. Selain itu juga dibutuhkan sebuah wadah khusus untuk memusatkan aktivitas para pemuda masa kini seperti diskusi mengenai politik dan sosial-budaya agar tidak lagi terjadi peristiwa yang tidak mengenakan seperti pembubaran paksa oleh ormas tertentu yang berujung pada peristiwa anarkis.

d. Keterkaitan (*Relevancy*)

Indonesia memiliki jumlah penduduk yang tinggi, yaitu 252,04 juta jiwa. Dari jumlah penduduk tersebut, 61,83 juta di antaranya adalah kaum pemuda (24,5%) yaitu warga negara yang berusia 16-30 tahun. Jumlah sebanyak ini seharusnya menjadikan Indonesia sebagai negara dengan jumlah pemuda yang relatif tinggi. Jumlah setinggi ini akan percuma apabila tidak diimbangi dengan peningkatan kualitas dari para pemuda sebagai pembawa perubahan (*agent of change*). Untuk menjadi pembawa perubahan bangsa tentu tidak lepas dari mengetahui sejarah dari bangsa itu sendiri dan semangat pemuda serta pergerakannya di masa lampau yang telah teruji keberhasilannya dalam turut serta membawa kemerdekaan Indonesia hingga menggulingkan sebuah orde pemerintahan yang diktator.

1.2 Tujuan dan Sasaran Pembahasan

1.2.1 Tujuan Pembahasan

Proyek Museum Pergerakan Pemuda Indonesia memiliki tujuan sebagai berikut:

- Menciptakan suatu kajian dan pemrograman arsitektural guna rekreasi edukasi mengenai sejarah pergerakan pemuda

Indonesia dengan metode pertunjukan dan pameran yang interaktif dan inovatif;

- Merancang sebuah ruang gerak khusus untuk kaum muda dalam masyarakat dan komunitas dengan bebas sebagai perwujudan pergerakan pemuda zaman sekarang;
- Merancang sebuah bangunan yang ikonik dan dapat memperkuat jiwa ruang dari wilayah Jakarta sebagai pusat negara serta pusat dari peristiwa-peristiwa penting dalam sejarah serta menjadi suatu obyek wisata sejarah yang menarik wisatawan;
- Menciptakan rancangan suatu bangunan contoh yang dapat memecahkan masalah mengenai minimnya minat berkunjung ke museum melalui desain arsitektural.

1.2.2 Sasaran Pembahasan

Untuk mencapai tujuan-tujuan dari proyek yang sudah digagaskan, adapun beberapa sasaran pembahasan yang akan dicapai adalah sebagai berikut:

- Memasukan dan memperkuat unsur teknologi ke dalam desain seperti penggunaan *Augmented Reality* (AR) dan hologram sebagai penunjang dalam pameran dalam museum;

- Mengkaji penerapan ilmu semiotika atau penggunaan tanda guna memunculkan suasana dan roh yang dapat meningkatkan jiwa zaman dari konten yang terkait;
- Menciptakan sebuah pusat komunitas yang terintegrasi dengan ruang publik yang dapat dinikmati dan digunakan oleh masyarakat;
- Menciptakan ruang yang dapat mengakomodir inovasi-inovasi potensial dari suatu museum;
- Menggunakan metode dekonstruksi baik dalam arsitektur maupun konten pameran dari proyek sehingga dapat menciptakan suatu kesan unik dan khas pada proyek.

1.3 Lingkup Pembahasan



1.4 Metodologi Pembahasan

1.4.1 Metode Pengumpulan Data

Landasan teori dan program ini akan disusun dengan menggunakan beberapa metode yaitu metode deskriptif kualitatif dan metode komparatif. Metode deskriptif kualitatif digunakan dalam proses penguraian masalah yang ada yang kemudian akan dianalisis. Sedangkan metode komparatif akan digunakan guna mendapatkan data yang dapat menjadi pertimbangan dalam penyusunan melalui proses membandingkan dengan proyek sejenis. Dengan menggunakan metode-metode tersebut maka didapatkan data primer dan sekunder.

a. Data Primer

Pengumpulan data primer didapatkan melalui beberapa cara sebagai berikut:

- Observasi Lapangan

Merupakan suatu cara dalam mengumpulkan data primer melalui kunjungan ke proyek sejenis yang sudah terbangun:

- Mengunjungi dan mengamati museum-museum dengan konten sejenis seperti Museum Perjuangan di Yogyakarta, Museum Pergerakan Wanita Indonesia Mandala Bhakti Wanitatama di Yogyakarta, dan Museum Sumpah Pemuda di Jakarta;

- Melakukan studi ke dinas-dinas terkait untuk mendapatkan data mengenai peraturan serta regulasi yang terdapat pada kawasan proyek;
- Melakukan studi ke dinas Kemendikbud selaku pemilik (*owner*) dari proyek ini guna mengetahui data-data yang perlu diimplementasikan ke desain.

- Wawancara

Melakukan wawancara ke pihak-pihak terkait seperti pengelola Museum Perjuangan di Yogyakarta, pengelola Museum Pergerakan Wanita di Yogyakarta, pengelola Museum Sumpah Pemuda, pengelola Museum Perumusan Naskah Proklamasi, serta pengelola dari dinas-dinas yang berkaitan. Wawancara juga dilakukan kepada beberapa narasumber perseorangan yang dipilih dengan pertimbangan-pertimbangan tertentu.

- b. Data Sekunder

Data sekunder dikumpulkan melalui studi baik mengenai museum maupun sejarah pergerakan pemuda Indonesia yang dilakukan dengan mempelajari literatur, buku, jurnal, karya tulis, maupun situs-situs di Internet yang terpercaya kredibilitasnya.

1.4.2 Metoda Penyusunan dan Analisa Data

Metoda yang digunakan dalam penyusunan dan analisa data ± data dari yang telah diperoleh akan dipisahkan dan dikelompokkan sesuai dengan kategorinya masing-masing disertai dengan data utama. Data diurutkan menurut tingkat kepentingannya dengan terstruktur. Tahap kedua data di analisis atau di uraikan untuk mendapatkan kesimpulan informasi yang jelas dan didasari dengan data sekunder yaitu literatur sebagai acuan. Berikut adalah diagram yang menjelaskan runtutan pengumpulan dan analisa data:

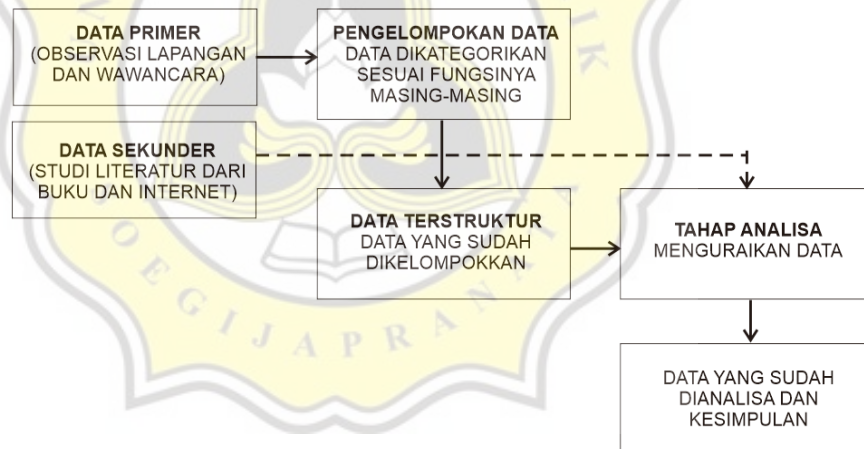


Diagram 1.1 Diagram Pengumpulan dan Analisis Data
Sumber : Analisis pribadi (2018)

1.4.3 Metoda Pemrograman

Terdapat 2 jenis metoda yang digunakan dalam perencanaan dan perancangan Museum Pergerakan Pemuda

Indonesia di Jakarta yaitu metoda pemrograman melalui analisa dan metoda pemrograman melalui sintesa.

a. Metoda Pemrograman Melalui Analisa

Data ± data yang dibutuhkan untuk Museum Pergerakan Pemuda Indonesia di Jakarta akan dianalisis sesuai dengan kajian ± kajian dan studi ± studi pendekatan yang tepat. Hasil dari analisis data tersebut dapat berupa kebutuhan ruang, fasilitas yang disediakan, sirkulasi dan aksesibilitas, dan lain ± lain.

b. Metoda Pemrograman Melalui Sintesa

Tahap pemrograman ini didasarkan dari data ± data valid dari literatur ± literatur yang berkaitan dengan standar perancangan dan perencanaan Museum Pergerakan Pemuda Indonesia di Jakarta. Literatur ± literatur tersebut dapat berupa zonasi ruang, kebutuhan dan luasan ruang, hubungan ruang, peraturan atau regulasi pemerintah (GSB, KDB, dan KLB), dan lain ± lain.

1.4.4 Metoda Perancangan Arsitektur

Terdapat beberapa tahapan dalam proses perancangan arsitektur yaitu:

a. Konsep Desain

Dalam konsep desain yang perlu diperhatikan adalah tema desain, eksisting lokasi, konsep bentuk dan masa bangunan,

konsep sistem struktur bangunan, konsep sistem utilitas bangunan, dan konsep teknologi bangunan yang digunakan.

b. Rancangan Desain Skematik

Rancangan desain skematik adalah rancangan awal desain dalam bentuk sketsa dan *parti*. Sketsa dan *parti* ini akan menjelaskan konsep awal dari perancangan dan perencanaan Museum Pergerakan Pemuda Indonesia di Jakarta yang berkaitan dengan studi aktifitas dan kegiatan, studi ruang, zonasi ruang dan hubungan ruang, zonasi sirkulasi dan aksesibilitas, dan gambar kerja dalam bentuk sketsa (siteplan, situasi, denah, tampak, potongan, perspektif eksterior, perspektif interior, detail ± detail, dan lain ± lain).

c. Pengembangan Rancangan Desain

Tahap ini adalah kelanjutan dari tahap desain skematik dimana sketsa dan *parti* dituangkan dalam bentuk gambar kerja yang terskala. Selain itu, implementasi dari desain dapat dituangkan dalam gambar 3D seperti perspektif eksterior dan perspektif interior yang dapat mempresentasikan dengan baik desain dari Museum Pergerakan Pemuda Indonesia di Jakarta yang direncanakan.

d. Presentasi Hasil Perancangan

Setelah semua tahapan yang ada dapat dilakukan dengan lengkap, tahap berikutnya adalah presentasi mengenai semua hal

yang berkaitan dengan desain Museum Pergerakan Pemuda Indonesia di Jakarta.

1.5 Sistematika Pembahasan

1.5.1 BAB I : Pendahuluan

Bab ini berisi pembahasan mengenai judul proyek yang dijelaskan dalam beberapa subbab yang terdiri dari gagasan awal dan alasan pemilihan judul proyek, tujuan dan sasaran pembahasan proyek, lingkup pembahasan proyek, metoda pembahasan serta sistematika yang akan digunakan dalam pembahasan proyek.

1.5.2 BAB II : Tinjauan Proyek

Bab ini berisi tinjauan mengenai proyek yang terdiri dari tinjauan umum dan tinjauan khusus. Tinjauan umum merupakan penjelasan mengenai proyek yang terdiri dari gambaran umum proyek, latar belakang proyek, yang berkaitan juga dengan perkembangan serta trend, juga sasaran dari proyek.

Tinjauan khusus berisikan penjelasan mengenai proyek secara lebih spesifik, seperti terminologi dari judul proyek, uraian kegiatan, pelaku, fasilitas dan prasarana, serta spesifikasi dan persyaratan dalam desain yang akan dirancang pada proyek.

1.5.3 BAB III : Analisis Pendekatan Program Arsitektur

Bab ini berisi pendekatan dalam merancang proyek melalui analisis mengenai studi literatur untuk menghasilkan alternatif-alternatif program beserta pertimbangan-pertimbangannya, yang kemudian akan ditetapkan dan dibahas lebih lanjut dalam BAB IV: Program Arsitektur.

Berisi studi literatur yang berkaitan dengan judul proyek yang dipilih, berupa alternatif-alternatif yang memiliki pertimbangan-pertimbangan. Pertimbangan-pertimbangan tersebut akan dipakai untuk menetapkan alternatif (dilakukan pada bab IV : Program Arsitektur) yang akan dipakai dalam judul proyek.

Dalam bab ini, terdapat 3 pengklasifikasian, yaitu studi literatur yang berkaitan dengan :

- Konteks Arsitektural
- Konteks Sistem bangunan
- Konteks Lingkungan

1.5.4 BAB IV : Program Arsitektur

Bab ini berisi uraian mengenai program-program yang sudah ditetapkan atau dipilih berdasarkan pertimbangan-pertimbangan yang telah dilakukan dalam Bab III. Program-program terpilih ini

yang kemudian akan dipakai sebagai dasar dalam melakukan proses perancangan.

1.5.5 BAB V : Kajian Teori

Bab ini berisi kajian mengenai tema desain yang akan digunakan, meliputi uraian penjelasan tema, studi preseden terhadap bangunan yang menggunakan tema sejenis, serta kemungkinan penarapan tema ke dalam proyek yang dipilih.

Bab ini, juga berisi kajian terhadap permasalahan dominan dari proyek yang dipilih, meliputi uraian permasalahan dominan yang dilihat dari berbagai aspek, studi preseden terhadap proyek yang memiliki permasalahan sejenis, serta kemungkinan penerapan teori permasalahan dominan kedalam proyek.

1.5.6 KEPUSTAKAAN

Berisi tentang sumber-sumber data dan referensi yang digunakan, baik yang bersifat kepustakaan ataupun elektronik. Meliputi daftar pustaka, daftar gambar, daftar table dan daftar bagan/diagram

1.5.7 LAMPIRAN

Berisi data-data yang berkaitan dengan proyek Museum Pergerakan Pemuda Indonesia di Jakarta yang digunakan sebagai data penyerta / pelengkap.