

BAB I.

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan teknologi yang terus maju, mengakibatkan kemajuan di beberapa sektor usaha yaitu contohnya dibidang industri. Salah satu industri yang terus berkembang dari dulu hingga sekarang adalah industri jamu. Jamu merupakan suatu obat tradisional Indonesia yang berasal dari bahan alami berupa tanaman yang berkhasiat, jamu sudah ada sejak abad ke-8 masehi sampai sekarang dan terus mengalami perkembangan dalam pengolahannya untuk meningkatkan kualitas dari produk yang dihasilkan. Dari data laporan Badan Pengawas Obat dan Makanan (BPOM) Indonesia termask negara tertinggi pengkonsumsi obat-obatan alami seperti jamu dengan angka 28% dibandingkan dengan negara lain di Asia Tenggara. Dan sejak tahun 2011 hingga Februari 2016 sudah tercatat sebanyak 11.507 produk obat tradisional yang terdaftar di BPOM. Namun mirisnya dari belasan ribu produk obat tradisional terdaftar di BPOM ini, porsi penggunaan jamu dan angka penjualan tak setinggi jenis obat non jamu lain. Beberapa alasan yang mempengaruhinya seperti pemasaran jamu tak semenarik produk obat dan kosmetik lain, juga kurangnya pengenalan dan edukasi jamu secara menarik sehingga menjadi alasan masyarakat lebih tertarik dengan produk lain dan terlebih lagi belum tersedianya wadah edukasi untuk masyarakat umum tentang obat tradisional atau jamu yang representative untuk tujuan edukasi agar dapat menarik minat masyarakat terhadap produk obat herbal nasional.

Melihat dari kondisi dan lokasi yang sesuai Kota Semarang merupakan kota dengan perkembangan industri jamu yang paling besar dilihat dari adanya beberapa industri jamu tertua di indonesia yang mendirikan pabriknya di Semarang. Salah satu contohnya adalah PT Sido Muncul yang sudah berkembang menggunakan teknologi

baru dalam pengolahan bahkan produknya sudah terkenal sampai mancanegara. PT Sido Muncul Tbk berlokasi di Bergas, Kabupaten Semarang. Selain produknya yang sudah terkenal dan bahkan di jual sampai ke mancanegara selain itu PT Sido Muncul termasuk industri jamu yang sukses berkembang di Semarang dengan tiap tahunnya selalu memberikan kontribusi juga ke masyarakat tentang produk mereka, ikut serta dalam menjaga lingkungan dan bahkan berperan aktif untuk membantu masyarakat.

Melihat permasalahan jamu yang mulai kurang diminati, baru-baru ini PT Sido Muncul ingin mencoba mengembangkan fasilitas edukasi pada lahan pengembangannya yang bertujuan untuk mengedukasi ke masyarakat tentang jamu sebagai obat herbal yang bermanfaat sekaligus menjadi media pengenalan produk PT Sido Muncul ke masyarakat.

Maka untuk menjawab permasalahan dan isu yang disebabkan oleh kebutuhan masyarakat untuk mendapatkan informasi dan edukasi tentang jamu untuk golongan pelajar ataupun kalangan akademisi dan juga untuk media wisata yang menarik untuk masyarakat umum sekaligus mengembangkan potensi daerah Kabupaten Semarang di sektor pariwisata dikemudian hari.

Untuk itu Projek Museum Edukasi Jamu Sido Muncul di Semarang ini diharapkan dapat memberikan solusi sekaligus dapat menjawab kebutuhan masyarakat dan pada pengembangan PT Sido Muncul akan bangunan yang dapat memfasilitasi kebutuhan edukasi dan informasi jamu dengan pengembangan media edukasi yang inovatif dan interaktif dimana kegiatannya terus berlangsung melalui sektor pariwisata di Kabupaten Semarang.

1.2 Masalah Desain

Masalah desain dari projek ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana menerapkan tema "*Interactive New Museum*" dapat menciptakan kesan menarik pada edukasi jamu Sido Muncul?

2. Bagaimana mengekspresikan nilai Sido Muncul agar dapat tercipta pada *Storyline* dalam ruang yang dinikmati pengunjung?
3. Bagaimana bangunan Museum Edukasi Jamu Sido Muncul dapat memberikan tampilan yang berbeda dengan lingkungan pabrik agar menarik minat masyarakat?

1.3 Tujuan dan Manfaat Pembahasan

1.3.1 Tujuan Pembahasan

Tujuan yang akan dicapai dalam proyek “Museum Edukasi Jamu Sido Muncul di Semarang” ini adalah: Terciptanya wadah baru, sebagai fasilitas kegiatan wisata edukasi diluar pabrik jamu yang berperan dalam memberikan informasi tentang pengolahan jamu mulai dan tentang jenis tanaman jamu dari PT Sido Muncul yang dijelaskan melalui media interaktif teknologi pada sebuah bangunan museum yang bertujuan untuk menarik minat masyarakat untuk memanfaatkan jamu kembali. juga dengan memberikan kesan/tampilan baru pada sebuah bangunan yang berada di lingkungan pabrik namun memiliki fungsi yang berbeda yaitu sebagai sarana edukasi jamu

1.3.2 Manfaat Pembahasan

Landasan Teori dan Program ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

a. Manfaat Praktis

1. Bagi Pemerintah dan Instansi Terkait

Sebagai potensi untuk pengembangan kegiatan wisata edukasi tentang tanaman herba / jamu sekaligus untuk mempromosikan serta menginformasikan kepada masyarakat tentang sejarah perkembangan sampai produk hasil dari PT Sido Muncul sebagai industri jamu yang sudah berkembang di Kota Semarang

2. Bagi Masyarakat

Diharapkan wadah baru ini dapat menjawab kebutuhan yang timbul di masyarakat Semarang terkait atas kegiatan wisata edukasi yang dapat menjadi potensi kegiatan Pariwisata di masa mendatang. Ini juga menjadi solusi terhadap fasilitas kegiatan edukasi untuk berbagai kalangan pelajar atau akademisi yang ada di Semarang untuk saling berkegiatan, bertukar informasi mengenai obat herbal / jamu yang dalam upaya menyalurkan potensi dengan penyediaan fasilitas untuk mengangkat perekonomian daerah

b. Manfaat Teoritis

Bagi pembaca, diharapkan dapat menambah khasanah kepustakaan mengenai pengembangan suatu kompleks ataupun pembahasan terkait, sebagai bahan diskusi akademis serta referensi penelitian selanjutnya.

1.4 Sistematika Pembahasan

1.4.1 BAB I : Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang proyek, permasalahan desain dalam proyek, tujuan dan manfaat pembahasan serta sistematika pembahasan dari perancangan Museum Edukasi Jamu Sido Muncul di Semarang. .

1.4.2 BAB II : Gambaran Umum Proyek

Bab ini berisi identifikasi gambaran umum lokasi dan tapak yang direncanakan, fungsi bangunan proyek, gambaran lingkungan sosial dan budaya tapak sebagai dasar untuk tahap analisis perancangan Museum Edukasi Jamu Sido Muncul di Semarang.

1.4.3 BAB III : Pemrograman Arsitektur dan Perumusan Masalah

Bab ini berupa kajian komprehensif, dilakukan analisa mengenai potensi dan kendala terlebih dahulu terhadap preseden atau literatur yang digunakan dalam proyek Museum Edukasi Jamu Sido Muncul di Semarang, selanjutnya

masuk ke penjabaran permasalahan desain berdasarkan analisa antara aspek fungsi, tapak dan lingkungan buatan maupun alami.

1.4.4 BAB IV : Landasan Teori

Bab ini menguraikan berbagai teori yang digunakan sebagai dasar dalam pemecahan masalah desain berdasarkan pernyataan masalah desain yang sudah diputuskan pada perancangan Museum Edukasi Jamu Sido Muncul di Semarang.

1.4.5 BAB V : Pendekatan dan Landasan Perancangan

Bab ini berisi pendekatan yang digunakan sebagai sikap dalam pemecahan masalah yang ada pada proyek Museum Edukasi Jamu Sido Muncul di Semarang. Dilanjutkan dengan menghasilkan penetapan konsep-konsep perancangan sebagai landasan dalam proses perancangan arsitektur.

Daftar Pustaka

Berisikan sumber-sumber data dan referensi yang digunakan dalam proyek, baik yang berasal dari media cetak ataupun media elektronik, meliputi daftar pustaka, daftar gambar, daftar tabel dan daftar bagan/diagram.

Lampiran

Berisi data-data penyerta atau pelengkap yang berkaitan dengan proyek "*Museum Edukasi Jamu Sido Muncul di Semarang*".