

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Museum Gerabah Desa Wisata Kasongan adalah sebuah proyek perancangan yang berupa kompleks bangunan yang mempunyai fungsi utama sebagai museum dengan tema sejarah Desa Kasongan dan kerajinan gerabah. Selain museum yang menjadi fungsi utama, proyek ini memiliki fungsi penunjang yang diwujudkan dengan adanya ruang pelatihan pembuatan gerabah dan fasilitasnya. Proyek ini merupakan sebuah destinasi wisata yang memiliki tujuan untuk mengedukasi seluruh masyarakat akan sejarah Desa Kasongan.

Konteks dari proyek museum ini adalah sejarah kerajinan gerabah Desa Kasongan maka Museum Gerabah Desa Wisata Kasongan akan direncanakan dan dirancang serta berlokasi di Kabupaten Bantul, Kota Yogyakarta, tepatnya di desa kerajinan gerabah Kasongan sehingga bangunan museum memiliki keterkaitan dengan lingkungan sekitar.

Seiring waktu berjalan, Desa Kasongan semakin terkenal sehingga banyak wisatawan yang datang ke desa tersebut untuk membeli kerajinan atau mengikuti pelatihan. Menurut narasumber, Bisma yang adalah seorang pemuda yang mengembangkan pelatihan pembuatan gerabah yang diberi nama Nangsib Keramik, mengatakan bahwa fasilitas yang ada di Desa Kasongan khususnya untuk pelatihan sangat kurang serta mengingat adanya sejarah terciptanya kerajinan gerabah sudah mulai dilupakan dan kurangnya pengetahuan dan minat bagi para kaum muda saat ini (Wawancara pra survey dengan Dicky Bisma Saputra pada 4 April 2019, diizinkan untuk dikutip).

Pihak masyarakat Desa Kasongan ingin menciptakan sebuah bangunan yang didalamnya terdapat informasi mengenai sejarah kerajinan gerabah Desa Kasongan dan sebuah bangunan guna mewadahi pelatihan pembuatan kerajinan gerabah yang selama ini hanya diadakan di rumah Kepala Desa dan hanya memanfaatkan teras rumah yang luasnya tidak mencukupi bagi sirkulasi para wisatawan yang mengikuti pelatihan.

1.2 Pertanyaan Masalah Desain

Motivasi yang mendasar pada pemilihan judul **Museum Gerabah Desa Wisata Kasongan Bantul** yaitu :

- a. Bagaimana menciptakan sebuah tatanan ruang yang nyaman yang mendukung sirkulasi dan penyajian Museum Gerabah Desa Wisata Kasongan?
- b. Bagaimana menciptakan bangunan museum yang menarik dan mampu menampilkan potensi Desa Kasongan?

1.3 Tujuan Pembahasan

Tujuan dari penyusunan Proyek Museum Gerabah Desa Kasongan Bantul yaitu :

- Menciptakan suatu pemrograman arsitektural yang berguna sebagai rekreasi edukasi mengenai sejarah kerajinan gerabah Kasongan dengan metode pertunjukan dan pameran yang inovatif dan interaktif dengan menggunakan teknologi yang dapat diterapkan pada bangunan.
- Menciptakan kenyamanan ruang pada bangunan museum yang berdasar pada kenyamanan akustik, visual, dan thermal.
- Menciptakan sebuah bangunan yang dapat memecahkan masalah mengenai tingkat berkunjung ke museum yang sangat minim melalui desain arsitektural.

1.4 Manfaat

Manfaat yang ingin dicapai pada proyek ini yaitu :

- Terwujudnya sebuah Museum Gerabah Desa Wisata Kasongan yang memiliki fasilitas lengkap sebagai museum yang edukatif dan kreatif serta mampu menjadi wadah kegiatan pelatihan keterampilan pembuatan kerajinan gerabah bagi para Wisatawan Mancanegara dan Wisatawan Nusantara.
- Meningkatkan devisa negara, devisa desa dan juga devisa museum (pribadi).
- Bagi Masyarakat
Sebagai sarana yang edukatif dan kreatif untuk mengenal sejarah perkembangan kerajinan gerabah serta proses pembuatannya serta menumbuhkan kecintaan pada hasil kerajinan lokal. Selain itu juga membuka lapangan pekerjaan bagi masyarakat sekitar bangunan.
- Bagi anak-anak atau para siswa/siswi sekolah
Sebagai sarana edukasi bagi para siswa sekolah agar dapat memahami dan belajar mengenai kerajinan gerabah Kasongan.
- Bagi Akademisi
Museum dapat digunakan sebagai wisata edukasi mengenai sejarah Desa Kasongan beserta kerajinan gerabah dan bisa diterapkan pada rancangan arsitektur lainnya.

1.5 Sistematika Pembahasan

BAB I : PENDAHULUAN

Berisi tentang Latar Belakang, Pertanyaan Masalah Desain, Tujuan dan Manfaat, Sistematika Pembahasan.

BAB II : GAMBARAN UMUM

Berisi tentang gambaran umum mengenai Gambaran Umum Fungsi Bangunan, Gambaran Umum Lokasi di Luar Tapak, dan Gambaran Umum Tapak.

BAB III : PEMOGRAMAN ARSITEKTUR DAN PERUMUSAN MASALAH

Berisi tentang program-program yang sudah ditetapkan melalui proses analisis yang telah dilakukan pada Bab II. Program yang telah dipilih akan digunakan sebagai dasar dalam proses perancangan.

BAB IV : LANDASAN TEORI

Berisi tentang beberapa teori yang digunakan sebagai dasar pemecahan masalah desain yang telah ditetapkan pada pernyataan masalah desain.

BAB V : PENDEKATAN DAN LANDASAN PERANCANGAN

Berisi mengenai pendekatan yang digunakan dalam memecahkan permasalahan yang ada serta penetapan konsep perencanaan proses perancangan desain

DAFTAR PUSTAKA

Berisi mengenai referensi dan sumber data yang berasal dari media cetak maupun media elektronik yang digunakan dalam proyek yang meliputi Daftar Pustaka, Daftar Gambar, Daftar Diagram, dan Daftar Tabel.

LAMPIRAN