

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Museum, menurut *International Council of Museums* (ICOM), adalah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, memperoleh, merawat, menghubungkan dan memamerkan artefak-artefak perihal jati diri manusia dan lingkungannya untuk tujuan studi, pendidikan dan rekreasi (ICOM, 2007: 3). Sementara Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 1995 Pasal 1 ayat (1) menyebutkan museum sebagai lembaga, tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan dan pemanfaatan benda-benda bukti materiil hasil budaya manusia serta alam dan lingkungannya guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa. (Tjahjono, 2002: 4).

Salah satu objek wisata yang banyak dikunjungi oleh wisatawan ketika datang ke Yogyakarta adalah museum Affandi yang dibangun secara estetis sebagai etalase dari karya pelukis legendaris Affandi yang beratap menyerupai daun pisang, membujur disisi barat sungai Gajah Wong dan berhadapan dengan kampus UIN Sunan Kalijaga. Museum yang berada di jalan Laksana Adisucipto No.167, merupakan salah satu jalan utama menghubungkan kota Solo dan Yogyakarta. Galeri Museum Affandi, didirikan sejak tahun 1962 juga termasuk museum tertua di Indonesia. Tanpa bantuan seorang arsitek untuk merancang

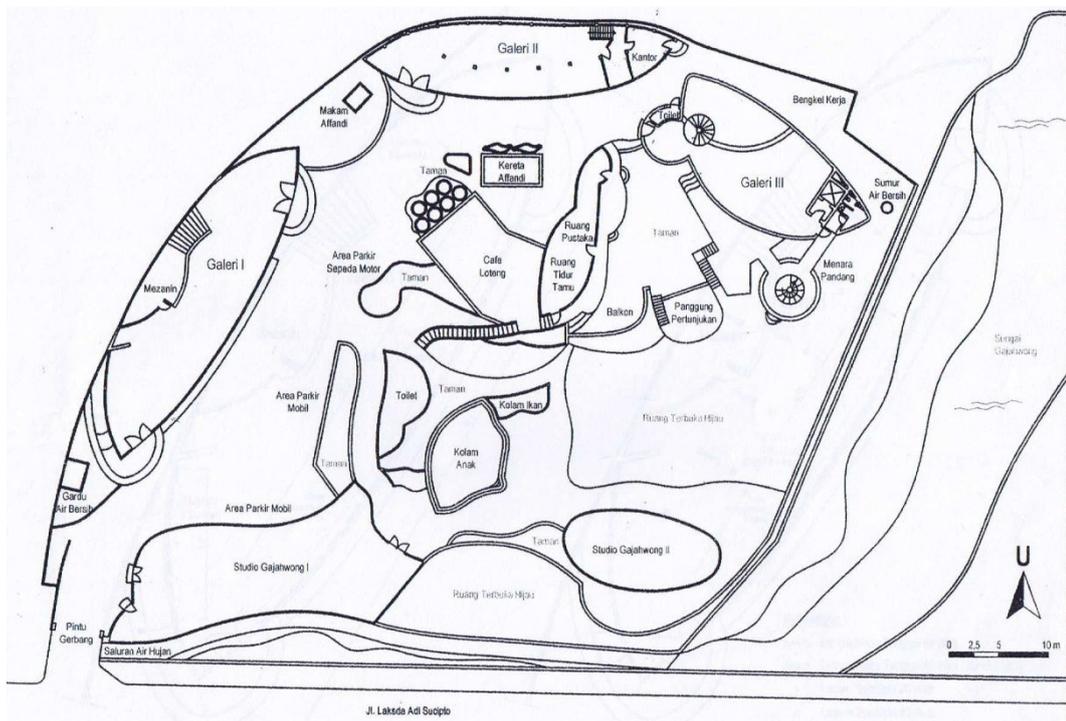
bangunannya, Affandi telah memberikan sesuatu rancangan kedunia arsitektur yang menarik perhatian orang. Lokasi yang strategis juga sangat memberikan keuntungan kepada Galeri Museum Affandi. Bangunan ini sangat kontras dari bangunan yang ada disekelilingnya. Lima masa bangunan yang unik yakni beratap lengkung seperti daun pisang dengan warna yang dominan hijau dan kuning memperkuat kesan artistik bangunan museum yang didominasi dari bahan kayu. Secara visual, bangunan ini memang terlihat seperti daun pisang, namun belum banyak yang mengetahui, mengapa sang Maestro memiliki konsep dengan menganalogikan daun pisang sebagai pilihannya. Dengan bentukan seperti pelepah daun pisang, bagaimana pemikiran Affandi dapat diwujudkan dalam bangunannya¹.



Gambar 1.1 Museum Affandi

(Sumber : Google Earth, Agustus 2015)

¹Dwi Harpoza, Okki, *Karakteristik Bangunan Affandi terhadap karya Affandi*, 2013.



Gambar 1.2 Museum Affandi

(Sumber :dokumen gambar perencanaan kegiatan pengembangan pengelolaan permuseuman Revitalisasi Museum Affandi, Yogyakarta-2011)

Tinjauan ergonomi dalam desain menjadi hal yang penting, dilandasi dengan pengertian bahwa segala yang dihasilkan tentunya diperuntukkan bagi pengguna (manusia), dalam hal ini agar aktivitas manusia dapat dilaksanakan dengan aman dan nyaman. Museum Affandi merupakan obyek studi yang tepat dalam rangka tinjauan ergonomi, mengingat bahwa museum ini lebih menekankan aspek seni murni. Hal ini didasari oleh adanya kajian yang dilakukan oleh Okki Dwi Harpioza di atas, baik menyangkut desain bangunannya maupun interior/ruang dalam yang ada.

1.1.2 LATAR BELAKANG PERMASALAHAN

Museum Affandi merupakan museum karya seni lukis yang berada di Yogyakarta, dirancang sendiri oleh Affandi untuk memamerkan koleksi dari beberapa karya seni lukis yang ditinggalkannya. Museum tersebut bersifat publik, sehingga semua masyarakat Yogyakarta maupun turis lokal dan internasional bisa menikmati beberapa karya yang melegenda dari seorang seniman.

Daya tarik museum Affandi ditunjang oleh penataan aspek eksterior maupun interiornya. Secara sekilas aspek eksteriornya telah dibahas pada bagian Latar Belakang di atas. Sedangkan, menurut bahasa Inggris, interior mempunyai arti "*Things that are on the inside of buildings*"². Jadi interior adalah bagian dalam dari gedung/bangunan. Desain interior mempunyai tujuan menciptakan suasana ruang agar menjadi lebih baik, lebih indah, dan lebih anggun sehingga dapat memuaskan dan menyenangkan bagi para pemakai ruang. Tujuan tersebut dapat tercapai dengan menerapkan beberapa cara antara lain³:

- Pemilihan dari material dan elemen ruang yang sesuai dengan fungsinya.
- Pengaturan keserasian dalam penyusunan perabot.
- Dimensi perabot yang proposional terhadap besaran ruang.
- Menciptakan suasana ruang yang sesuai dengan fungsi dan kehendak pemakai.
- Pengaturan perabot sesuai dengan tujuan dan fungsinya dengan tidak mengabaikan sirkulasi pemakai ruang.

²Chambers, *Essential English Dictionary*, Chambers Harrap Publishers Ltd, Edinburg, 1995, hal. 412

³ Wilkening, Fritz, *Tata Ruang*, Kanisius, Yogyakarta, 1987 hal 31

- Pengaruh warna dan pola dekorasi ruang sangat penting dalam menciptakan kesan psikologis pada pemakai ruang tersebut.

Interior suatu ruangan mempunyai elemen-elemen pembentuk, elemen-elemen tersebut saling terkait dan hal yang paling mendasar dalam perancangan interior suatu ruangan. Elemen-elemen interior terdiri dari :

- Plafond:

Bagian dari suatu interior yang posisinya berada paling atas.

- Dinding:

Bagian dari suatu interior yang posisinya berada ditengah dan mengelilingi atau membentuk ruang tersebut.

- Lantai:

Merupakan bagian paling bawah dari ruangan yang mengalasi ruang tersebut.

- *Furniture*:

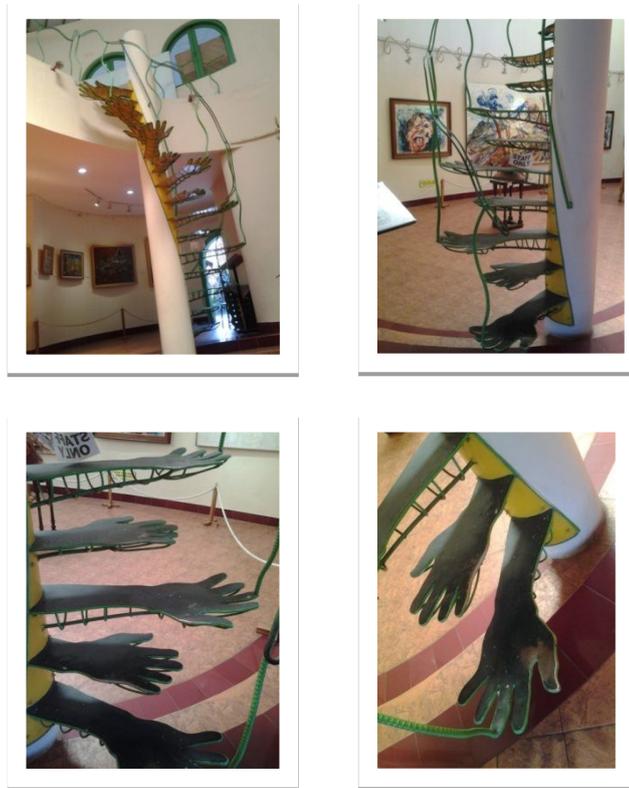
Perabot yang mengisi suatu interior, pemilihan dan penataan *furniture* sangat mempengaruhi kesan yang ditimbulkan oleh suatu ruangan.

- Elemen Pelengkap:

Elemen pelengkap suatu interior, Misalnya : Pintu, Jendela dan Tangga.

Pengunjung yang datang kemuseum tersebut terdiri dari berbagai macam golongan dan profesi, antara lain adalah penikmat karya seni, seniman, peneliti, profesor, arsitek, dan lain-lainnya, namun ketika penulis berkunjung untuk melihat keindahan museum tersebut ada beberapa produk estetika arsitektur yang

digunakan manusia, diduga tidak mempertimbangkan faktor ergonomi, berikut gambar yang ditemukan :



Gambar 1.3. Tangga Gallery III Museum Affandi

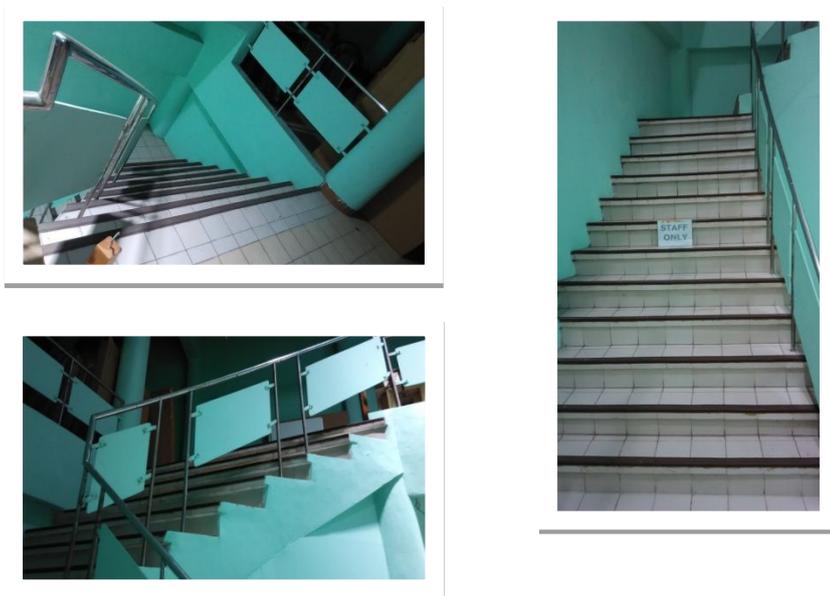
(Sumber : Dokumen Pribadi, Agustus 2015)





Gambar 1.4. Perabot Gallery III Museum Affandi

(Sumber :DokumenPribadi, Agustus 2015)



Gambar 1.5. Tangga Gallery II Museum Affandi

(Sumber : Dokumen Pribadi, Agustus 2015)



Gambar 1.6.Perabot Gallery I Museum Affandi

(Sumber : Dokumen Pribadi, Agustus 2015)

Gambar 3 sampai 6 diatas menunjukkan produk yang lebih menitikberatkan aspek seni semata, namun disisi yang lain keberadaan produk tersebut semestinya lebih diarahkan pada aspek desain yang memenuhi tuntutan fungsi. Hal ini dilandasi oleh pendapat Dr. Agus Priyatno, M.Sn, 2013 yang mengatakan bahwa estetika atau nilai-nilai keindahan ada dalam seni maupun desain, yang membedakan adalah estetika dalam seni untuk diapresiasi, sedangkan

estetika dalam desain adalah bagian dari sebuah fungsi suatu produk, alat kerja, dan sebagainya. Dalam teori desain dikenal prinsip *form follow function*, yaitu bentuk desain mengikuti fungsi. Selain memenuhi fungsi, ada tiga aspek desain yang harus dipenuhi jika suatu produk desain ingin dianggap berhasil, yaitu produk desain harus memiliki aspek keamanan, kenyamanan, dan keindahan/estetik⁴. Esensi dasar dari evaluasi ergonomi dalam proses perancangan desain adalah sedini mungkin mencoba memikirkan kepentingan manusia agar bisa terakomodasi dalam setiap kreativitas dan inovasi (Sritomo, 2000). Fokus perhatian dari sebuah kajian ergonomis akan mengarah ke upaya pencapaian sebuah perancangan desain suatu produk yang memenuhi persyaratan (Granjean,1982)⁵, sehingga setiap rancangan desain harus selalu memikirkan kepentingan manusia, yakni perihal keselamatan, kesehatan, keamanan maupun kenyamanan.

1.1.3 RUMUSAN PERMASALAHAN

Adapun rumusan permasalahan yang dapat disampaikan sesuai dengan uraian pada Latar Belakang Permasalahan di atas adalah :

1. Apa saja masalah ergonomi yang ditemui pada Museum Affandi yang menyangkut perabot, elemen pelengkap, dan tatanan fisik ?
2. Bagaimana rekomendasi desain dan guideline dari sudut pandang ergonomi ?

⁴<http://ismanadi.blogspot.co.id/2010/06/estetika-dalam-seni-dan-desain.html>

⁵Kusuma Wardani, Laksmi, Staf Pengajar Fakultas Seni dan Desain, Jurusan Desain Interior Universitas Kristen Petra Surabaya, *Evaluasi Ergonomi Dalam Perancangan Desain, Diimeensi Interior, Vol. 1, No. 1, Juni 2003, hal. 66 - 67*

1.2 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mencari kesesuaian antara kondisi interior (tatanan fisik) dan perabot yang ada pada museum Affandi dengan standar ergonomi yang berlaku, sehingga dapat dihasilkan produk desain yang estetis maupun fungsional.

1.3 MANFAAT PENELITIAN

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah memberi masukan kepada pihak pemilik museum Affandi untuk menghadirkan interior dan perabotan pendukung kegiatan pengunjung dan pengelola museum sesuai dengan desain yang memiliki nilai ergonomis dan estetis selain itu juga dapat menambah bahan pustaka bagi ilmu pengetahuan dan teknologi.

1.4 METODOLOGI PENELITIAN

Tahapan yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan cara:

1.4.1 Eksplorasi data

Tahapan ini dilakukan untuk mencari data-data primer maupun sekunder terkait objek bangunan yang akan diambil pada penelitian ini.

a. Data Primer

Data yang dipergunakan diperoleh melalui observasi langsung dilapangan yang berhubungan dengan desain interior dan perabot pada gedung galeri museum Affandi.

b. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang diperoleh dari sumber yang lain misalnya dari studi literatur maupun hasil wawancara dari beberapa pengelola dan pengunjung pada museum Affandi.

1.4.2 Analisis

Dari hasil riset antropometri terhadap desain interior dan perabot yang ada di dalam museum Affandi, kemudian dilakukan analisis sesuai standar dimensi dan rerata.

1.4.3 Alat Penelitian :

a. Kamera

Kamera digunakan untuk mengabadikan gambar-gambar objek bangunan dan untuk memperjelas ketika melakukan analisis.

b. Sketchup dan AutoCAD

Software ini digunakan untuk membuat modeling tiga dimensi.

c. Meteran

Alat ini digunakan untuk mengukur dimensi tangga dan perabot.

1.4.4 Penarikan Kesimpulan

Kesimpulan didapat dari semua hasil analisis yang telah dilakukan yang kemudian dibuat perbandingan antara hasil observasi dengan standar antropometri.

1.5 RUANG LINGKUP PENELITIAN

1.5.1 LINGKUP SUBSTANSIAL

Penelitian ini akan membahas tentang tinjauan ergonomi pada interior bangunan dan perabot museum Affandi.

1.5.2 LINGKUP SPASIAL

Objek penelitian yang akan dijadikan studi kasus adalah interior Museum Affandi khusus gedung galeri yang berlokasi di Jl. Laksda Adisucipto No. 167, Yogyakarta.

1.5.3 LINGKUP TEMPORAL

Penelitian ini akan dilakukan pada jam aktif galeri karna aktifitas pengunjung dan pengelola dapat dijadikan data untuk analisa.

1.6 KEASLIAN PENELITIAN

a. Tesis

Judul : Studi Ergonomi Perpustakaan Kota Yogyakarta dengan Pendekatan Aspek Antropometri

Penyusun : Rini Permatasari

Program Studi : Magister Teknik Arsitektur

Universitas : Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2015

b. Prosiding

Judul : Perbaikan Fasilitas Kerja dengan Pendekatan Ergonomi

Penyusun : Eri Achiraeniwati, Yanti Sri Rejeki

Program Studi : Teknik Industri

Universitas : Universitas Islam Bandung, 2010

c. Karya Tulis Ilmiah

Judul : Kajian Pencahayaan Alamipada Bangunan
Museum, Studi Kasus Museum Fatahillah

Penyusun : Faizal Moegis

Program Studi : Teknik Arsitektur

Universitas : Universitas Gunadarma, 2009

d. Skripsi

Judul : Evaluasi dan aplikasi prinsip ergonomi pada
perancangan peralatan kerja (meja dan kursi)

Penyusun : Reza Gilang Mahardika

Program Studi : Fakultas Kesehatan Masyarakat

Universitas : Universitas Airlangga Surabaya, 2012

e. Tugas Akhir

Judul : Museum Batik Yogyakarta

Penyusun : Pinasthi Anindita

Program Studi : Teknik Arsitektur

Universitas : Universitas Diponegoro, 2014

1.7 SISTEMATIKA PENULISAN

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang latar belakang penelitian, latar belakang permasalahan, rumusan permasalahan, ruang lingkup penelitian, keaslian penelitian, manfaat penelitian, tujuan penelitian, dan kerangka penelitian.

BAB II :LANDASAN TEORI

Menjabarkan tinjauan pustaka teori ergonomi dan kaitannya dengan data antropometri

BAB III :METODOLOGI

Membahas tata cara penelitian yang dapat diuraikan secara terinci tentang bahan, alat, dan langkah-langkah penelitian, proses analisis serta pemecahannya.

BAB IV :TINJAUAN LOKASI

Membahas tinjauan museum secara umum dan museum Affandi secara khusus menyangkut sejarah serta kondisi eksistingnya.

BAB V :ANALISIS

Pada bab ini berisi mengenai kesimpulan mengenai pokok-pokok hasil penelitian dan uraian singkat hasil analisis yang dilakukan sedangkan saran berisi tindak lanjut dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

BAB VI:KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini kesimpulan dan saran mengenai pokok-pokok hasil penelitian dan uraian singkat hasil analisis yang dilakukan, sedangkan saran berisi tindak lanjut dari hasil penelitian berupa desain dan guideline.