

# BAGIAN I PENDAHULUAN

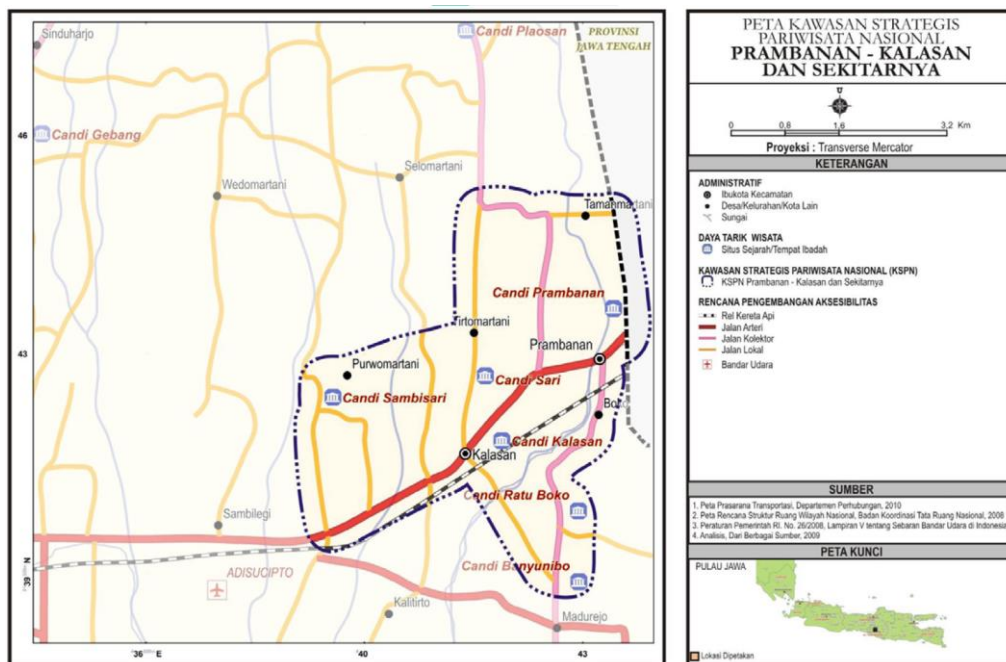
## 1.1. Latar Belakang

### 1.1.1. Latar Belakang Pengadaan Proyek

Indonesia memiliki 9 *World Heritage* yang dianggap oleh *UNESCO*, 5 warisan budaya dan 4 warisan alam - Warisan budaya berupa *Tangible* (warisan budaya yang bergerak, tidak bergerak dan di bawah laut) dan *Intangible* (tradisi lisan, seni pertunjukan dan ritual), sedangkan warisan alam adalah situs alam dengan aspek budaya seperti lanskap budaya, formasi fisik, biologis atau geologis - [1]. Lima warisan budaya antara lain: 1 dan 2). Candi Borobudur dan Prambanan (13/12/1991), 3). Situs Manusia Purba Sangiran (7/12/1996), 4). Lanskap Budaya Provinsi Bali: Sistem Subak (6/7/12), dan 5). Tambang Batubara Ombilin Sawahlunto (10/07/2019). Sedangkan, untuk 4 warisan alamnya terdiri dari: 1). Taman Nasional Komodo (1991), 2). Taman Nasional Ujung Kulon (1991), 3). Taman Nasional Lorentz (1999) dan 4). Warisan Hutan Hujan Tropis Sumatra (2004) di mana masuk dalam kategori terancam punah pada 2011 [2].

DIY sendiri merupakan salah satu provinsi yang memiliki potensi pariwisata berbasis budaya, seperti Kawasan Kraton, Kotagede, Kawasan Candi Prambanan dan bangunan-bangunan peninggalan kolonial lainnya [3]. Objek yang dipilih adalah Kawasan Candi Prambanan-Ratu Boko yang terletak di Sleman bagian Timur, Yogyakarta. Kawasan ini dipilih karena termasuk dalam KSPN Prambanan-Kalasan yang telah ditetapkan sebagai Kawasan wisata purbaka dan budaya di mana terdapat 16 candi [4]. Hal ini didukung dengan peruntukan wilayah Kabupaten Sleman bagian Timur yang diperuntukan untuk kawasan pariwisata berbasis cagar budaya [5]. (Gambar 1).

Nilai *OUV* (*Outstanding Universal Value* atau “Nilai Universal Luar Biasa”) yang berarti budaya dan/atau signifikansi alami yang sangat luar biasa untuk melampaui batas-batas nasional dan menjadi milik kepentingan bersama bagi generasi sekarang dan masa depan semua kemanusiaan" [6]. Kawasan Prambanan memiliki nilai *OUV* dengan kriteria (i), merupakan suatu *masterpiece* dan (iv), merupakan bangunan luar biasa dalam sejarah manusia yang menggambarkan karakteristik dewa Siwa pada abad ke-10 [7].



Gambar 1. KSPN Prambanan-Kalasan dan sekitarnya  
 Sumber: lampiran iii peraturan pemerintah republik Indonesia nomor 50 tahun 2011 tentang rencana induk pembangunan kepariwisataan nasional tahun 2010 – 2025

Mengikuti program pemerintah Nomor 1 Tahun 2012 tentang pengembangan kepariwisataan 2012-2025. Proyek ini sejalan dengan Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata Daerah Istimewa Yogyakarta Tahun 2021-2025 di mana pada Arah kebijakan 4: “Revitalisasi Daya Tarik Wisata Dalam Upaya Peningkatan Kualitas, Keberlanjutan dan Daya Saing Produk dan Kawasan Pariwisata Daerah”, pada nomor 3, yaitu “Memperkuat upaya pengembangan daya tarik wisata permuseuman berbasis budaya dan sejarah” [8].

Daerah Istimewa Yogyakarta memiliki 37 museum, namun belum ada museum khusus yg membahas/menampung artefact candi [9]. Museum Purbakala Pleret di Kec.Pleret, Bantul hanya terdapat bagian candi yang berasal dari Candi Gampingan, berupa arca Jambhala dan Ganesha. Beberapa fasilitas dan pameran kecil hingga menengah terdapat di TDA (*Tourist Development Area*) Yogyakarta, namun pada TDA Borobudur dan Prambanan belum ada [4].

Lokasi candi-candi yang berjauhan membutuhkan waktu untuk bereksplorasi, seperti pada Candi Plaosan dan Prambanan yang berjarak 1,2 km. Namun, akses yang tidak langsung menyebabkan pengunjung kesusahan. Pengelolaan hanya difokuskan pada Candi Prambanan dan Ratu Boko karena merupakan destinasi unggulan. Sedangkan, area pegunungan Prambanan (Siwa Plateau) masih yang menyebabkan kurang terintegrasinya Kawasan wisata [4].

### 1.1.2. Latar Belakang Permasalahan

Selama ini masyarakat memandang museum sebagai tempat yang kuno, membosankan, tidak terawat dan kurang menyenangkan [10]. Masyarakat menganggap museum merupakan tempat bagi kaum orang kaya karena terkait benda kuno dan berharga. Seharusnya, tiap museum mempunyai daya tarik tersendiri sehingga ada kesan ingin mengunjungi lagi, bukan hanya sekedar melihat-lihat [11].

Pada Candi Prambanan terdapat museum, namun karena bentuknya konvensional dan tidak terawat sehingga kurangnya minat pengunjung. Rendahnya pengetahuan wisatawan terkait peninggalan *Heritage* dan minimnya fasilitas menjadi penyebab minimnya kunjungan. Terlihat pada Candi Prambanan dan Ratu Boko yang merupakan candi paling populer di masyarakat [4]

Prof Yoyok [12], menjelaskan konotasi museum masih "masa lalu" sehingga harus berubah jika ingin maju, berimbang antara masa depan-masa lalu, tradisional-modern. Beliau menjelaskan museum saat ini membutuhkan desain baru atau museum lama yg diperbaharui. Sebagai contoh, Museum Louvre karya I.M Pei di mana memperbaharui yang sudah ada. Beliau menambahkan, Ketika museum tidak berubah, maka hanya ada 2 pilihan, berubah atau punah.

Isman Pasha [13], mengkritik museum di Indonesia masih terpaku pada penyajian Kolonial. Seharusnya, museum tidak hanya dilihat dari perspektif masa lalu, tetapi juga refleksi ke depannya. Beliau menganggap penyajian museum di Indonesia masih terpotong-potong, sebagai contoh, *Japan Museum of National Science* di mana ada bagian yang memperlihatkan jumlah penduduk Jepang dari masa pra-sejarah hingga proyeksi di masa mendatang.

Interior museum di Indonesia masih memakai cara lama, didominasi teks dan beberapa gambar serta tidak memperhatikan layout sehingga pengunjung menjadi pasif [14] dan kurang tertarik [15] dalam [14]. Pengunjung akan lebih menikmati jika alur dan objek yang dipamerkan jelas dan menarik [16] dalam [14]. Naratif menambah konteks cerita yang beragam ke dalam ruang [17] dalam [18]. Naratif pada sebuah ruang juga dapat memberikan rasa emosional kepada pengunjung karena ikut terlibat dan berinteraksi dengan alur yang disiapkan [19] dalam [18].

Museum memiliki tugas menginterpretasikan narasi-narasi dari masa lalu dan membawanya ke masa kini (Dunn et al, 2019). Narasi museum tidak hanya bergantung pada objek, namun juga bagaimana mereka ditafsirkan dan dihubungkan dalam bentuk ruang dan melalui ruang (Pearce,

1994; Bennett, 2017; Bodenhamer et al., 2015; Roberts, 2016; Dunn, 2019). Alur penyajian melalui koleksi akan menentukan pengunjung seperti apa (Parry, 2007).

Coates, anggota *NATO (Narrative Architecture Today)*, menyampaikan bahwa bangunan harus memiliki keterikatan dengan orang/pengguna melalui “waktu” dan “spasial” yang disebut “narasi”. Sehingga, arsitek perlu memasukan unsur memori pengalaman seseorang terkait peristiwa sejarah ke dalam proses desain [20, 21]. Tchumi [22], dalam penelitiannya mendapatkan kesimpulan bahwa hubungan antara bentuk sebuah ruang dengan narasinya tidak terpisahkan.

Internet dan teknologi (IT) dapat merekonstruksi konteks masa lalu, mengusulkan beberapa narasi dan membuka pengalaman baru bagi pengunjung. Di Mascio (2013), berhasil merekonstruksi 3D menjadi digital serta hasil analisisnya. Menurut Fischer (2008), 3D membantu memahami secara keseluruhan dan bahkan membuka hal baru. Model ini membantu peneliti memilah informasi yang dibutuhkan dan fokus pada karakteristik naratif. Merupakan proses interaktif di mana data yang dihasilkan harus diverifikasi/dikoreksi ulang oleh orang [23]

Desi Dwi Prianti, *Center for Culture Frontier Studies (CCFS)*, menjelaskan museum saat ini belum mengemas sebuah cerita yg menarik sehingga kurang interaktif. Terlihat pada instalasi yang hanya berupa teks sehingga perlu waktu lama untuk memahaminya. Beliau menambahkan bahwa “*Visual Language*” lebih efektif daripada “*Spoken Language*” karena anak-anak lebih cepat memahami isi cerita lewat gambar/animasi walaupun belum bisa membaca [24].

Permasalahan museum Indonesia saat ini adalah belum terintegrasinya informasi dan tata ruang. Penyajian informasi museum secara informatif, atraktif, dan menarik belum banyak [17]; [25]. Penyebab utama adalah kurang menarik dan terlihat kuno [26] dalam [17]. Pengelola museum perlu memperhatikan penataan objek dan layout sehingga alurnya jelas [27] dalam [17]. Sophia Psarra, menemukan bahwa arsitektur dapat membantu alur narasi pada bangunan yang memiliki nilai budaya dan makna, seperti galeri dan museum [28] dalam [17]

Saat ini, narasi arsitektur dibantu oleh IT sebagai sarana komunikasi sehingga penyampaiannya dapat beragam yang berpengaruh pada pemahaman kita tentang dimensi spasial dan lingkungan sekitar [29]. Banyak museum menggunakan IT karena berkontribusi positif terhadap *visitor's experience* [30]; [31]; [32]; [33]; [34] dalam [35]. Saat ini, penerapan sistem informasi sudah digunakan beberapa museum untuk website, seperti Museum Nasional, Museum Rekor Indonesia, Museum Bahari, dll [36].

Inovasi perlu dilakukan, seperti konsep *edutainment*, menggunakan teknologi audio-visual seperti pemandu bersuara dan visualisasi gambar [37]. *Augmented Reality (AR)* membantu membuat replika artefak atau benda lainnya yang dilarang disentuh karena rentan atau demi menjaga konservasinya [38] dalam [14]. Yudiantika [39], AR merupakan salah satu teknologi yang interaktif, membuat sebuah objek khayal dapat terlihat nyata melalui sebuah perangkat.

IT dapat meningkatkan *critical thinking* dan menjadi fasilitator [40]. Membuat pengalaman yang unik, mengatasi kemonotonan, terutama yang berkaitan dengan *cultural activities* [41]; [42] dalam [35]. Pengunjung melakukan trip kegiatan budaya untuk mencari pengalaman otentik. Pengunjung *cultural heritage* lebih memiliki ada interaksi langsung dengan lingkungannya [43] dalam [35]. Pengalaman dinamis dapat diperoleh dari interaktivitas sehingga pengunjung tidak pasif membaca [32]; [44] dalam [35].

Interaktivitas berdampak besar terhadap keterlibatan dan partisipasi dari anak-anak di mana website berbasis game memiliki interaktivitas yang lebih tinggi daripada berbasis text [34] dalam [35]. Interaksi lewat teknologi dapat mengubah pengalaman *inatuthentic* menjadi *authentic*, bahkan lebih [45] dalam [35]. Pemandu suara atau komputer dapat menambah interaktivitas pengalaman [46] dalam [35]. Hasil presentasi yang lebih baik, dapat diperoleh dengan bantuan teknologi dalam menampilkan gambar, video, atau konten interaktif [47] dalam [35]. Museum merupakan tempat rekreasi yang menawarkan pembelajaran secara informal [35].

Elemen permainan dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas [48]. Objek fisik lebih cocok dan menarik bagi aktivitas pembelajaran bagi anak [49]. Kualitas pengalaman menjadi kunci, penggunaan aplikasi membuat pembelajaran lebih efektif, mudah dan menyenangkan bagi anak-anak [50]; [51]; [52] dalam [53]. Teknologi multi-touch lebih intuitif dan mudah dalam penggunaan bagi anak-anak tk [54]; [55] dalam [56]. Digital *tabletops* mempunyai manfaat seperti meningkatkan motivasi [57], menumbuhkan kreativitas [58], menambah pengetahuan [59], dan asimilasi [57].

Dengan demikian, dibutuhkan rancangan museum candi Kawasan Prambanan-Ratu Boko yang akan direncanakan berada di daerah Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Permasalahan yang ingin diangkat terkait dengan pelestarian dan keberlanjutan benda-benda peninggalan serta menjadi awal mula pengenalan akan candi-candi di kawasan Prambanan-Ratu Boko, sebelum wisatawan melihat secara langsung peninggalan-peninggalan tersebut. Penekanan desain akan berfokus pada bagaimana ruang interior dapat menjadi interaktif lewat teknologi digital.

## 1.2. Rumusan Permasalahan Perancangan Arsitektur

Bagaimana konsep rancangan interior yang interaktif berbasis digital dengan pendekatan *Narrative Architecture* pada Museum Candi di Kalasan, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta?

## 1.3. Tujuan dan Manfaat

### 1.3.1. Tujuan

Sebagai wadah pelestarian peninggalan sejarah, memperkenalkan/mempromosikan candi-candi lain, meningkatkan minat turis di bidang pariwisata dan meningkatkan ekonomi warga sekitar.

### 1.3.2. Manfaat Perancangan

**Manfaat Teoritis:** memahami peranan teknologi dalam mengkomunikasikan informasi benda koleksi kepada pengunjung dan penerapan *Narrative Architecture* sebagai pendekatannya.

**Manfaat Praktis:** hasil usulan desain museum yang memanfaatkan teknologi sehingga menjadi referensi pemerintah dalam merancang museum.

## 1.4. Lingkup Studi

**Lingkup Spasial,** terkait bagian yang akan diolah sebagai penekanan studi, yaitu interior.

**Lingkup Substantial,** terkait penerapan teori *Narrative Architecture* pada interior. **Lingkup Temporal,** perancangan museum candi ini diharapkan dapat menjadi penyelesaian penekanan studi untuk waktu 25 tahun.

## 1.5. Sistematika Penulisan Laporan

**Bagian 1: PENDAHULUAN,** berisi latar belakang (pengadaan proyek dan permasalahan), rumusan permasalahan, tujuan-manfaat, lingkup studi, dan sistematika laporan.

**Bagian 2: TINJAUAN UMUM,** berisi tinjauan museum, candi dan wilayah Kalasan, Sleman.

**Bagian 3: TINJAUAN TEORITIS,** berisi teori Interaktif, Interior dan *Narrative Architecture*.

**Bagian 4: METODE DAN ANALISA:** berisi metodologi dan pembahasan analisis (programatis dan penekanan desain).

**Bagian 5: KONSEP:** berisi konsep (dasar dan penekanan desain) perancangan dari analisis Bagian 4.