

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

1.1.1 Latar Belakang Pengadaan Proyek

Berdasarkan Pusat Data dan Statistik Pendidikan dan Kebudayaan (2019), tersebar 435 museum-museum di 34 provinsi di Indonesia per tahun 2018. Namun, dari sekian banyak museum yang didirikan, masih tampak kurangnya apresiasi dan kunjungan yang diberikan oleh masyarakat Indonesia, termasuk Yogyakarta, terlihat dari data grafik kunjungan museum yang cenderung fluktuatif, naik-turun dan tidak stabil. Dari grafik tersebut, diketahui dari tahun 2010 ke 2011 kunjungan museum menurun sebanyak 54.245 orang, tahun 2011 ke 2012 meningkat sebesar 172.608 orang, tahun 2012 ke 2013 menurun kembali sebanyak 15.774, dan menuju 2014 meningkat 119.564 orang. Badan Musyawarah Musea Daerah Istimewa Yogyakarta berestimasi bahwa kunjungan seluruh museum di Yogyakarta rata-rata menurun hingga 50% di tahun 2015. Dilansir dari Dinas Kebudayaan (*Kundha Kabudayan*) Daerah Istimewa Yogyakarta, provinsi DIY memiliki 35 buah, dibagi menjadi 34 museum dan 1 taman pintar.



Grafik 1. 1 Jumlah Kunjungan Museum di Kota Yogyakarta 2010-2014

Sumber : <http://vhpark.hyperbody.nl/index.php/atom10:REFERENCES>

Museum pada dasarnya telah identik dengan kesan yang kurang menarik (Damaledo, 2018; Noviyanti, 2014). Menurut kajian Baskoro Daru Tjahjono

(2010), suasana museum yang menjemukan, tahapan alur sirkulasi yang mirip atau bahkan sama dimulai dari awal hingga akhir tidaklah menarik dan menyebabkan gagalnya memperoleh perhatian pengunjung dalam proses kunjungannya. Pengunjung museum juga kebanyakan berasal dari kunjungan belajar sekolah dan orang tua yang mengantar mereka (B. D. Tjahjono, 2020). Berdasarkan artikel *Why Museums Suck* yang menceritakan pengalaman penulis mengunjungi banyak museum, kebanyakan diantaranya, termasuk *art museum*, selalu memiliki kesan dingin, terlalu professional dan dewasa yang menimbulkan ketidaknyamanan, dan selalu dipenuhi orang dewasa yang identik dengan membosankan (L.A. Youth, 2021). Sehingga, jika dirangkum, maka kekakuan programatik menjadi kunci kejenuhan saat mengunjungi museum. Perlu adanya terobosan baru dengan mengolah dan membongkar kembali programatik museum dengan tujuan agar pengunjung dapat merasakan atmosfer yang berbeda dan unik dibandingkan dengan museum pada umumnya di Yogyakarta.

Art museum dipilih sebagai objek kasus karena Yogyakarta “Kota Budaya” dengan beragam peluang seni, khususnya seni rupa atau *visual arts*, yang tersaji atas karya seniman-seniman Yogyakarta, tidak memiliki fasilitas dan wadah untuk menampung bakat tersebut belum dan kurang diapresiasi. Banyak *art museum* yang kurang diperhatikan di Yogyakarta sendiri cukup memberikan gambaran atas masih perlunya perombakan atas citra museum itu sendiri demi terciptanya atensi generasi muda terhadap karya lokal pekerja seni. Padahal, Yogyakarta memiliki bermacam produk kesenian, seperti wayang kulit, keris, lukisan, batik kayu maupun kain, gerabah, seni instalasi lokal dan lainnya. Oleh karena itu, Yogyakarta, terutama Kabupaten Sleman, perlu mewadahi seni rupa lokal dengan adanya pameran dan *workshop* melalui penyuntikkan ide baru pada *art museum* yang cenderung membosankan.

Tabel 1. 1 Jumlah Mahasiswa di Yogyakarta tahun 2019

Kabupaten/Kota Regency/Municipality	Jumlah Mahasiswa Number of Students					
	Negri Public		Swasta Private		Jumlah Total	
	2018 (8)	2019 (9)	2018 (10)	2019 (11)	2018 (12)	2019 (13)
Kulon Progo	...	-	...	-	...	-
Bantul	...	-	...	7 501	...	7 501
Gunung Kidul	...	-	...	572	...	572
Sleman	...	24 144	...	3 987	...	28 131
Kota Yogyakarta	...	-	...	1 310	...	1 310
DI Yogyakarta	...	24 144	...	13 370	...	37 514

Sumber : Badan Pusat Statistik Yogyakarta 2019

Generasi muda menjadi target pengunjung, mengingat Yogyakarta sebagai kota pelajar menampung banyak mahasiswa yang belajar dan bekerja. Menurut data mahasiswa Badan Pusat Statistik Yogyakarta 2020, Sleman menjadi kabupaten di DIY yang menjadi salah satu pusat generasi muda atau mahasiswa dengan jumlah sebesar 28.131. Berdasarkan studi, terungkap jika alasan utama mahasiswa tidak berkunjung ke museum adalah karena tidak adanya waktu, ketidaktertarikan dan kurangnya informasi museum (Mokhtar & Kasim, 2012).

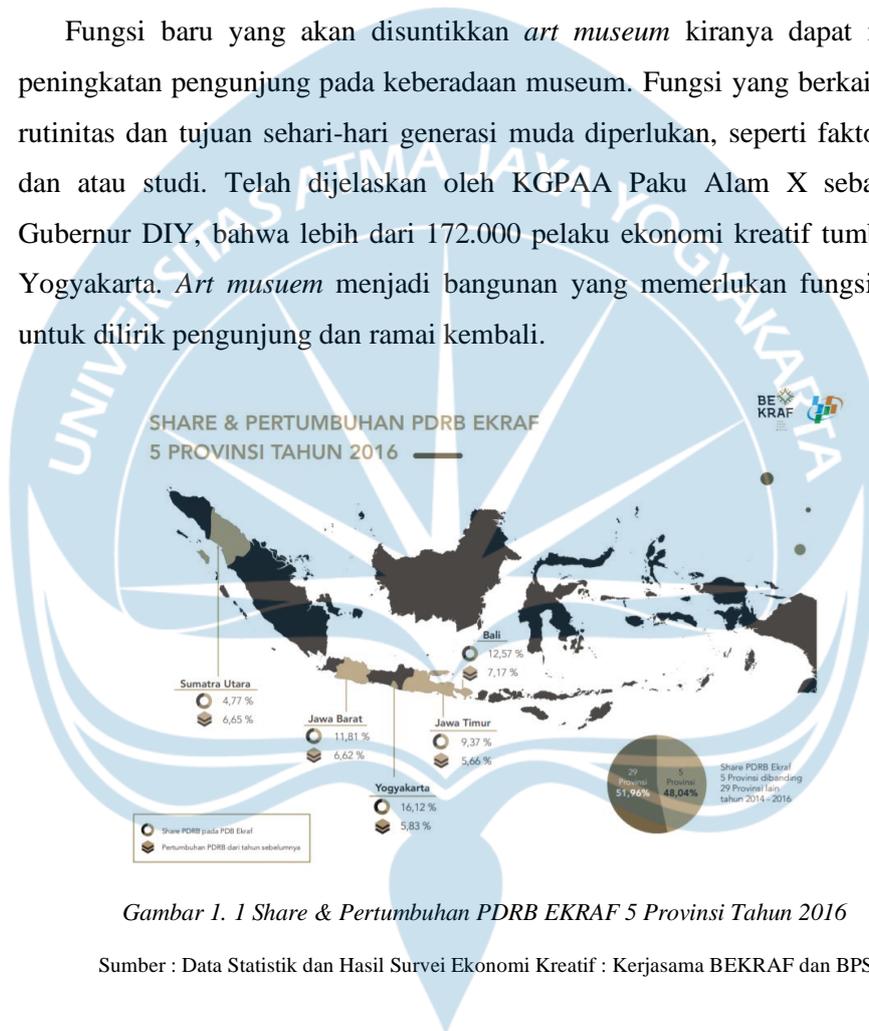
Menurut penelitian, mahasiswa di Yogyakarta identik dengan mencari tempat tongkrongan, dimana hasil dari analisis terhadap responden berupa mahasiswa di Yogyakarta yang *nongkrong* minimal satu kali dalam seminggu menunjukkan bahwa *nongkrong* berfungsi sebagai sarana menjalin silaturahmi, berbagi pengalaman, mencari inspirasi, produktivitas, rekreasi, *self-healing*, dan juga belajar (Ganistria Marbawani, Grendi Hendrastomo, 2020). Melihat kebiasaan generasi muda di Yogyakarta untuk *nongkrong* dalam belajar, mengerjakan tugas, maupun bekerja di *co-working space*, menjadi gagasan dalam menghidupkan kembali asa Yogyakarta yang dijuluki “Kota dengan 1000 Museum” dengan menyuntikkan fungsi baru berupa penekanan desain *cross-programming*.

Menurut Bernard Tschumi, *cross-programming* berarti menggunakan ruang atau konfigurasi spasial yang tidak saling terkait, sehingga kegiatan dalam ruang tersebut dapat tumpang tindih dan mampu menyesuaikan dengan program yang berubah-ubah tiap waktunya. Diperlukan adanya konsep *art museum* yang baru dan segar agar generasi sekarang di Yogyakarta dapat mengunjungi museum yang sepi peminat dengan menyuntikkan fungsi *co-working space*. *Art museum* dan *co-*

working space yang saling bertolak-belakang satu sama lain dengan pendekatan *cross-programming* akan menghasilkan pelaku, kegiatan serta hubungan ruang yang menarik dalam satu tempat dan waktu yang sama.

1.1.2 Latar Belakang Permasalahan Proyek

Fungsi baru yang akan disuntikkan *art museum* kiranya dapat mendorong peningkatan pengunjung pada keberadaan museum. Fungsi yang berkaitan dengan rutinitas dan tujuan sehari-hari generasi muda diperlukan, seperti faktor ekonomi dan atau studi. Telah dijelaskan oleh KGPAA Paku Alam X sebagai Wakil Gubernur DIY, bahwa lebih dari 172.000 pelaku ekonomi kreatif tumbuh di D.I. Yogyakarta. *Art musuem* menjadi bangunan yang memerlukan fungsi tambahan untuk dilirik pengunjung dan ramai kembali.



Gambar 1. 1 Share & Pertumbuhan PDRB EKRAF 5 Provinsi Tahun 2016

Sumber : Data Statistik dan Hasil Survei Ekonomi Kreatif : Kerjasama BEKRAF dan BPS

Co-working space menjadi salah satu tipologi kantor baru yang sedang gencarnya digalakkan pembangunannya di Yogyakarta itu sendiri karena diminati oleh banyak mahasiswa, pekerja muda UMKM maupun *start-up*, serta pengguna lainnya. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik 2018, 56% pekerja bekerja di bidang informal, kemudian diikuti dengan meningkatnya pekerja yang berbisnis sendiri termasuk *freelancer* sebesar 16%. Adanya *co-working space* juga dapat digunakan oleh pelajar maupun mahasiswa untuk mengerjakan tugas atau belajar dengan suasana yang lebih nyaman dan terkesan modern.

Menurut penelitian, motivasi mendatangi museum bagi para mahasiswa adalah untuk menyelesaikan tugas kuliah (Mokhtar & Kasim, 2012). Secara tidak langsung, dengan dijalankannya pendekatan *cross-programming*, “penyelesaian tugas kuliah” yang dimaksud dapat mengandung makna ganda, karena mahasiswa akan dibuat menyelesaikan tugasnya di museum dengan adanya *co-working space*. Dengan penyuntikkan aktivitas yang sering dilakukan generasi muda Yogyakarta terhadap aktivitas yang kurang diminati, maka diharapkan akan menggiring atensi pengguna *co-working space* di Yogyakarta untuk menelusuri museum selagi berkumpul atau bekerja di *co-working space*.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Bagaimana wujud rancangan *art museum* dan *co-working space* dengan pendekatan *cross-programming* di Yogyakarta?

1.3 TUJUAN DAN SASARAN

1.3.1 Tujuan

Mengolah dan membongkar kembali konsep perancangan programatik *art museum* dengan *cross-programming* bersama fungsi lainnya yang baru untuk menghasilkan *art museum* yang dapat lebih dikunjungi banyak orang.

1.3.2 Sasaran

- a. Menganalisis studi preseden mengenai karya desain yang mengusulkan dan atau menerapkan secara nyata pendekatan *cross-programming* terhadap *art museum*.
- b. Mengkaji studi literatur mengenai konsep pendekatan *cross-programming* serta latar belakang mengapa *art museum* tidak memperoleh apresiasi dan perhatian.
- c. Mengimplementasikan pendekatan *cross-programming* dengan menyuntikkan fungsi baru terhadap *art museum* sehingga diharapkan dapat meningkatkan kunjungan.

1.4 LINGKUP STUDI

1.4.1 Materi Studi

Lingkup Spasial

Cakupan wilayah yang melingkupi dan menaungi secara spasial dalam proses ini yaitu wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta. Tapak berada di Sanggrahan, Maguwoharjo, Depok, Kabupaten Sleman.

Lingkup Substansial

Batasan perancangan yang merupakan lingkup substansial dalam proses penulisan adalah *art museum* yang diolah kembali melalui *cross-programming*.

Lingkup Temporal

Penekanan desain dalam artian perancangan lebih dititikberatkan pada penyelesaian permasalahan bagaimana merombak *art museum* yang sebelumnya kurang dipandang oleh mahasiswa dan generasi muda menjadi museum yang dapat terus diapresiasi serta bersifat adaptif hingga beberapa generasi kedepannya.

1.4.2 Pendekatan Studi

Pendekatan studi yang digunakan dalam pengolahan kembali desain merupakan pendekatan *cross-programming* antara *art museum* dan fungsi baru lainnya yang akan memecahkan permasalahan atas tidak ramainya museum di Yogyakarta.

1.5 METODE STUDI

1.5.1 Pola Prosedural

1.5.1.1 Metode Pengumpulan Data

a. Data Primer

Data primer diperoleh dari observasi dan analisis langsung terhadap tapak dan bangunan eksisting, serta survei mengenai hal-hal yang kiranya membantu dan mendukung proses penulisan yang terkait.

b. Data Sekunder

Data sekunder diperoleh melalui proses pencarian dan penelusuran data objek studi secara tidak langsung di internet.

1.5.1.2 Metode Analisis Data

a. Analisis Programatik

Analisis programatik dalam perancangan *art museum* dan fungsi baru lainnya dengan *cross-programming* dilaksanakan dengan menganalisis dua tipologi bangunan yang terkait dan kriteria masing-masing objek studi, *programming* mencakup identifikasi pelaku, alur kegiatan, kebutuhan ruang, besaran ruang dan hubungan ruang, pemilihan tapak

beserta keadaan eksistingnya, proses perancangan tapak yang baik dan benar serta organisasi ruang yang berujung ke rencana blok.

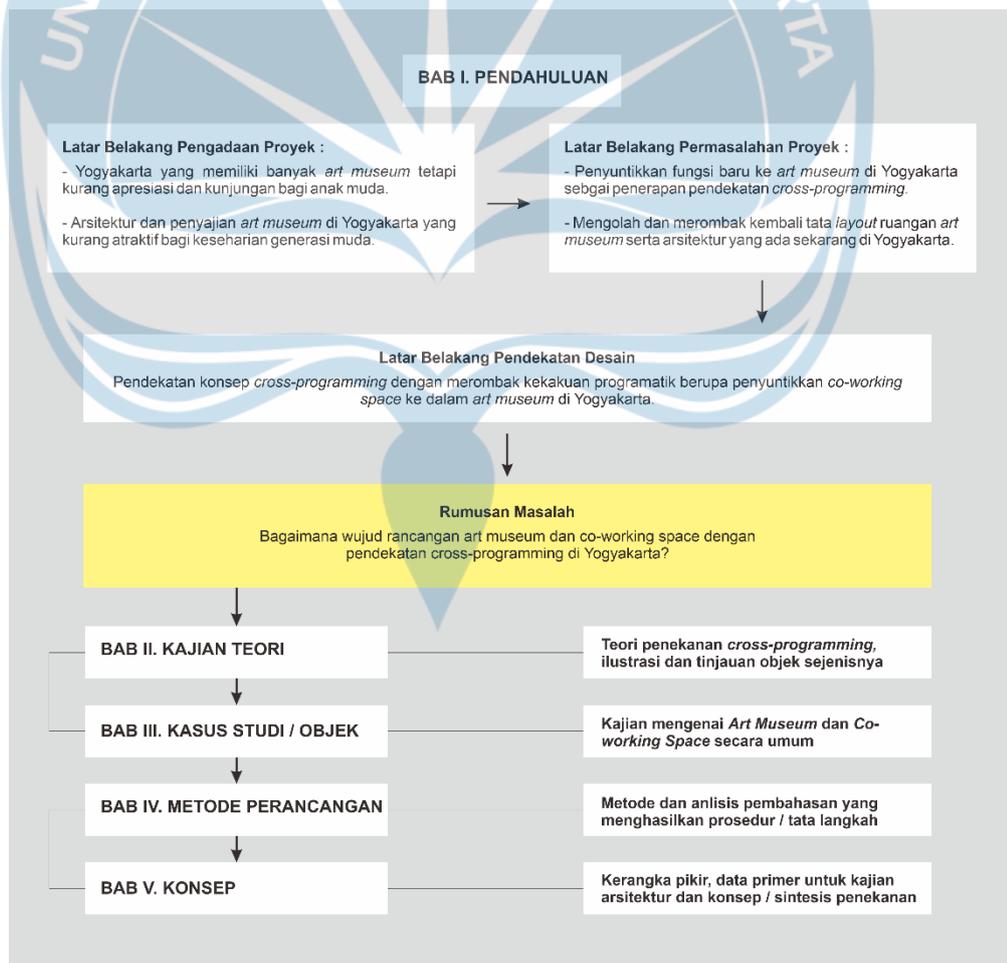
b. Analisis Penekanan Studi

Analisis penekanan studi dalam mengolah, merombak dan membongkar ulang tatanan *art museum* diselenggarakan dengan menganalisis *layout* penataan dan sirkulasi ruang melalui pendekatan *cross-programming*.

1.5.1.3 Metode Penarikan Kesimpulan

Dalam menghasilkan konklusi, diambil beberapa unsur-unsur yang dianggap penting, baik umum dan khusus yang pada akhirnya dipergunakan sebagai pedoman tugas akhir berwujud gambar rancangan.

1.5.2 Tata Langkah



1.6 SISTEMATIKA PEMBAHASAN

BAB I Pendahuluan

Pada bagian ini menjelaskan mengenai latar belakang pengadaan proyek, latar belakang permasalahan proyek, termasuk latar belakang metode yang digunakan, rumusan masalah, tujuan dan sasaran, lingkup studi, metode studi, tata langkah dan sistematika pembahasan.

BAB II Kajian Teori

Melingkupi tinjauan pustaka, teori dan pendekatan serta penekanan desain yang akan dipakai menjadi pedoman untuk melaksanakan proses pembahasan dengan validitas sumber dan kemutakhiran referensi.

BAB III Kasus Studi

Melingkupi gambaran objek proyek yang dapat dijelaskan termasuk kriteria pemilihan dan justifikasi objek studi. identifikasi kebutuhan fungsional pengguna, teknologi, dan standar kriteria yang dipergunakan dapat menjadi bagian pembahasan untuk menentukan konsep dasar.

BAB IV Metode Perancangan

Berisi metode yang akan dipergunakan untuk melakukan proses analisis pembahasan berupa metode penelusuran data yang valid, sehingga dapat dipergunakan untuk menganalisis baik perancangan maupun penelitian yang disusun secara runtut dan terstruktur sehingga menghasilkan prosedur perancangan atau prosedur kajian yang akan dilakukan.

BAB V Konsep

Melingkupi elaborasi sistematika penulisan, alur pikir dan kerangka teoritis antara lain analisis programatik dan analisis penekanan desain yang berhubungan dengan proyek perencanaan dan perancangan *art museum* dengan pendekatan *cross-programming*.

DAFTAR PUSTAKA

Melingkupi pedoman dan sumber pustaka yang dipakai selama penulisan sebagai referensi *art museum* dengan pendekatan *cross-programming*.

LAMPIRAN