

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia tidak hanya dikenal sebagai negara yang kaya akan sumber daya alam tetapi juga dikenal dengan tradisi dan budaya yang sangat beragam. Salah satu budaya yang berhasil mencuri perhatian masyarakat dunia adalah kuliner khas Indonesia. Karena cita rasa makanan khas Indonesia yang otentik, beberapa makanan lokal cukup sering disajikan di festival-festival yang diselenggarakan di beberapa negara di dunia (Ruth, 2021). Salah satunya merupakan soto yang seringkali dianggap oleh orang Barat disebut mirip sup. Menyantap soto melacak jao to merekonstruksi jejak hibriditas budaya kuliner Tiongkok dan Jawa (Budiyanto, Kusuma, & Wardhani, 2013).

Dalam perkembangannya, kuliner soto memiliki ciri khas masing-masing pada setiap daerah. Ciri khas yang dapat dibedakan dari masing-masing soto antara lain ; dapat dilihat dari penyajian kuah santen atau bening, lalu dapat dibedakan dengan komposisi lauknya seperti menggunakan mie, risol, daging, ayam, sayur-sayuran, melalui rasa dari masing-masing soto yang dipengaruhi oleh penggunaan rempah-rempah yang berbeda-beda, serta dapat dibedakan melalui kondimen atau pelengkap soto seperti bawang goreng.

Kehadiran kuliner soto di kota besar khususnya pada wisata kuliner, banyak menyajikan jenis-jenis kuliner tradisional soto. Ada banyak jenis-jenis soto yang terdapat pada wisata kuliner, namun masyarakat tidak dapat langsung

merasakan atau mengetahui banyak jenis soto dalam satu waktu. Hingga saat ini, masih belum banyak masyarakat Indonesia mengedukasi tentang kuliner soto, meski soto telah menjadi makanan yang populer di seluruh wilayah Indonesia. Kurangnya edukasi soto tersebut dapat mengakibatkan anak-anak dari generasi selanjutnya akan kehilangan pengetahuan dan informasi mengenai kuliner lokal. Hal ini dapat memungkinkan terjadi kepunahan dan kuliner ini dapat dilupakan.

Edukasi soto menjadi salah satu cara yang tepat untuk menaikan gizi anak bangsa. Karena kandungan yang terdapat dalam satu mangkuk soto mempunyai kandungan karbohidrat, serat, protein, serta rempah-rempah. Oleh karena itu, satu-satunya cara untuk menaikan gizi anak bangsa dengan mempopulerkan soto jawa.

Kuliner merupakan cagar budaya yang tak benda sehingga diperlukan adanya wadah atau tempat yang dapat mengakomodir informasi mengenai kuliner di jawa. Oleh karena itu, diperlukannya suatu wadah informasi yang dapat mengedukasi keberagaman jenis soto yang ada di jawa yaitu perencanaan museum.

Museum merupakan bagian dari suatu elemen bersejarah dan berharga yang memiliki warisan budaya serta dapat menghubungkan manusia dari masa lalu ke masa kini. Dimaksud dari warisan budaya itu sendiri yaitu bukti dari peradaban manusia yang telah melewati sebuah proses sosial (Ardiwidjaja, 2013). Maka dari itu kehadiran dari museum kuliner soto menjadi sarana yang tepat untuk menjawab permasalahan yang telah dijabarkan.

Pengetahuan tentang museum soto harus mulai dikembangkan dengan penyajian yang informatif, dokumentatif, reservatif, edukatif, dan rekreatif dengan perencanaan museum soto sebagai wadah fisik pengenalan, pembelajaran, dan perkembangan soto untuk mengetahui lebih jauh tentang kuliner soto Nusantara.

Informatif, memberikan penjelasan kepada masyarakat luas khususnya pengunjung museum untuk mendapatkan informasi yang terdapat pada area yang dipamerkan. Informasi yang disajikan merupakan komposisi jenis rempah, rasa pada jenis-jenis soto yang ada di Nusantara.

Dokumentatif, penyampaian informasi yang dapat ditunjukan kepada pengunjung museum melalui rekaman perkembangan budaya soto, dapat berupa gambar, foto, vidio, dan lain-lain. Pengunjung dapat memperoleh informasi yang didapatkan tidak hanya melalui tulisan saja, namun untuk mempertegas informasi yang diberikan sangat diperlukan media dalam bentuk visualisasi.

Reservatif dan Edukatif, memiliki pelatihan-pelatihan tentang pemahaman jenis kuliner soto yang lebih lanjut dan dapat menambahkan wawasan dan pengetahuan pengunjung. Seperti para pengunjung dapat langsung mempraktekan pembuatan soto dengan tahap-tahap yang jelas.

Rekreasi, selain tujuan museum sebagai pendidikan, juga menghibur pengunjung, sehingga pengunjung tidak akan merasa bosan. Museum kuliner soto harus tersedia *user experience* dimana satu bulan sekali menawarkan 1-2

jenis soto yang akan tersedia dalam jangka waktu tertentu untuk pengunjung dapat mencicipi kuliner soto.

Dalam perencanaan perancangan museum soto, pengunjung dapat mengklasifikasi jenis-jenis soto berdasarkan panca indera mereka. Dapat dibedakan melalui komposisi soto dalam menggunakan bahan dasar daging sapi, ayam, jeroan, hingga babi. Karena masing-masing protein tersebut mempunyai ciri khas akan baunya masing-masing.

Indera perasa, pengunjung dapat merasakan soto yang mengakomodir soto-soto di jawa berdasarkan provinsi jawa yang nantinya pengunjung dapat merasakan pada restoran yang disediakan fasilitas museum.

Indera penglihatan, pengunjung dapat menerima informasi berupa tampilan berupa tulisan, video, diorama, serta fasilitas pendukung lainnya.

Indera penciuman, pengunjung dapat merasakan aroma soto berupa fasilitas restoran yang tersedia. karena berdasarkan hasil wawancara kurator museum sangat menghindari adanya hawa makanan masuk kedalam koleksi museum karena mengundang hama masuk yang dapat memungkinkan merusak koleksi.

Indera pendengar, pengunjung dapat merasakan suasana *audio visual* tradisional soto jawa ketika memasuki area koleksi museum soto jawa.

Indera peraba, pada perancangan museum ini pengunjung tidak dapat meraba koleksi di museum soto jawa. Namun, museum ini juga menyediakan fasilitas interaktif pengunjung.

Adanya museum soto ini diharapkan masyarakat lokal dapat memperkaya informasi mengenai jenis-jenis soto yang ada di indonesia sehingga semakin banyak masyarakat Indonesia mengenal kuliner soto. Oleh karena itu, penulis melakukan Perancangan Desain Interior Museum Soto Jawa di Jakarta Utara sebagai proyek tugas akhir untuk program studi desain interior.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah yang diformulasikan merupakan Bagaimana merancang desain interior Museum Soto Jawa agar sesuai dengan standar peraturan museum yang berlaku dengan efektif menampilkan objek koleksi museum soto secara informatif dan menarik bagi pengunjung dan mampu membuat sebuah alur cerita yang jelas dan mudah dimengerti oleh pengunjung sehingga meningkatkan pemahaman mereka terhadap koleksi yang dipamerkan

1.3 Tujuan Perancangan

Merancang desain interior Musuem Soto yang dapat memenuhi standar peraturan museum yang sudah ditetapkan guna untuk menciptakan pengalaman kunjungan yang aman dan sesuai aturan. Dengan kemampuan menampilkan objek koleksi museum soto secara informatif memberikan pemahaman yang mendalam tentang setiap aspek koleksi, mempromosikan Pendidikan dan apresiasi terhadap warisan budaya tersebut. Menunjukan alur cerita museum yang jelas dan mudah dimengerti oleh pengunjung akan mempermudah pengunjung menjelajahi museum menjadi lebih terarah, dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap konteks sejarah dan nilai-nilai yang terkandung dalam koleksi museum soto jawa.

1.4 Batasan dan Ruang Lingkup Penelitian

1.4.1 Batasan

Batasan dari perancangan fasilitas ini mencakup 3 aspek :

Aspek Demografis

Perancangan fasilitas museum soto jawa ini memiliki kriteria tertentu :

1.4.1.1 Primer

- Jenis Kelamin : Pria dan Wanita
- Usia : 20-40 tahun
- Kelas Finansial : Bawah-atas
- Sasaran pengunjung : Ibu/Bapak rumah tangga yang mencari informasi mengenai resep soto di Nusantara maupun mereka yang pecinta kuliner jawa.

1.4.1.2 Sekunder

- Jenis kelamin : Pria dan wanita
- Usia : 1 - 100 tahun
- Kelas finansial : bawah-atas
- Sasaran pengunjung : masyarakat lokal dan asing yang ingin mengetahui informasi mengenai kuliner jawa.

1.4.1.2 Aspek Geografis

Perancangan desain interior museum soto nusantara berada di Kampung Akuarium, Splu Kp. Aquarium, Jl. Ps. Ikan No.12, RT.11/RW.4, Penjaringan, Kec. Penjaringan, Jkt Utara, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 14440. Wilayah ini mempunyai daerah yang sesuai dengan perencanaan museum soto karena berdekatan dengan museum Bahari dan berdekatan dengan Pelabuhan sunda kelapa

1.4.1.3 Aspek Psikografis

Fasilitas museum soto nusantara ini adalah untuk :

1. Masyarakat lokal dan asing yang ingin mengetahui informasi mengenai kuliner lokal.
2. Masyarakat lokal dan asing yang ingin melakukan penelitian mengenai kuliner soto.
3. Masyarakat lokal dan asing yang ingin mencoba fasilitas yang terdapat di museum soto.
4. Masyarakat lokal dan asing yang ingin meningkatkan pemahaman mengenai soto.
5. Masyarakat lokal dan asing yang ingin menjadikan museum soto sebagai destinasi wisata.

1.4.2 Ruang Lingkup

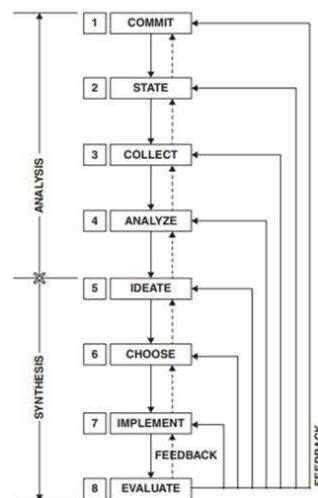
Fokus dari perancangan desain interior museum soto nusantara yang melingkupi : area *lobby*, *resepisjonis*, *ticketing*, *lounge*, *loker*, *restoran*,

merchandise, pameran tetap, pameran temporer, mini teater, diorama, interaktif area, workshop, service area, dan BOH.

Ruangan khusus yang dipilih adalah area *lobby*, *lounge*, *ticketing*, area pameran tetap dan sementara, mini teater, diorama, *interaktif area*, *workshop*, restoran, dan *merchandise*. Maka uraian pekerjaannya sama seperti di atas dan ditambahkan dengan detail *furniture*, detail interior, 3D *rendering*, animasi, skema warna dan material. Batasan untuk ruang utilitas seperti area parkir, kamar mandi, dan area *staff* hanya dirancang besar ruangan saja tanpa detail *furniture*, material, dan gambar kerja.

1.5 Sistematika

Metode desain yang akan digunakan pada perancangan museum soto dengan menggunakan metode desain Rosemary Kilmer dan Otie Kilmer, yang proses desainnya seperti dibawah ini (Rosemary Kilmer & W. Otie Kilmer, 2014).



Bagan 1.1 Metode Desain

(Sumber: Rosemary Kilmer & W. Otie Kilmer, 2014)

1.5.1 Metode Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah

1. *commit (Accept the Problem)*. Tahap paling awal yang harus dilakukan seorang desainer dalam proses mendesain adalah menerima “masalah” yang ada. Langkah yang dapat dilakukan untuk dapat menerima permasalahan adalah dengan membuat *time schedule, priority list*. Cara untuk membuat “permasalahan” menjadi lebih “bernilai” misalnya dengan menyelesaikan permasalahan dengan cara yang unik dan kreatif.
2. *State (Define the Problem)*. Menetapkan permasalahan merupakan sebuah tahap awal yang sangat penting karena pasti akan berdampak langsung terhadap solusi akhir. Tahap menetapkan permasalahan bisaanya dipengaruhi oleh masalah-masalah yang berkaitan dengan persyaratan, kendala, keterbatasan, dan asumsi-asumsi yang ada. Langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk menetapkan masalah adalah dengan *checklist* yaitu memikirkan apa saja yang perlu diselesaikan untuk menyelesaikan masalah. *Perception list* yaitu opini pengguna dan pendapat dari sudut pandang “non-ahli” mengenai permasalahan yang ada. Visual diagram yang membantu desainer untuk memvisualkan dan mengelompokkan seluruh informasi yang didapat.
3. *Collect (Gather the Facts)*. Setelah permasalahan dapat dipahami, desainer harus mencari informasi yang berkaitan dengan masalah. Tahap ini melibatkan banyak penelitian, data, dan survey. Langkah-langkah

yang dapat dilakukan untuk mendapatkan informasi dapat dilakukan dengan cara *interview* pengguna ruang (pengelola dan pengunjung), mencari referensi dari proyek yang serupa.

4. *Analyze*. Desainer harus meneliti informasi yang didapat mengenai permasalahan dan mengelompokannya dalam kategori-kategori yang berhubungan. Data dan informasi harus disaring, hanya yang berpengaruh terhadap solusi akhir dan berkaitan dengan permasalahan. Langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk menganalisa masalah adalah dengan *conceptual sketches, matrix, categorization*.

1.5.2 Metode Pencarian Ide dan Pengembangan Desain

1. *Ideate*. Tahap paling kreatif dalam proses desain dimana ide-ide/alternatif untuk mencapai tujuan perancangan muncul. Proses pencarian ide memiliki 2 tahap yaitu *drawing phase*, mencakup gambar diagram, *plan, sketch* yang menunjang kebutuhan dan fungsi ruang. Dapat berupa *bubble diagram* yang secara umum menggambarkan proporsi ukuran area, sirkulasi, dan batas-batas yang ada. Langkah yang dilakukan adalah menggunakan metode perencanaan ruang yang digunakan oleh Mark Karlen. *Concept statement*, tahap dimana insprasi dan ide dituangkan dalam kalimat. Kalimat tersebut harus mendeskripsikan ide-ide pokok dengan mempertimbangkan aspek fungsional dan aestetik. Langkah yang dilakukan adalah dengan membuat sketsa-sketsa

ide dan experiment bentuk berupa prototype sederhana yang telah disesuaikan dengan referensi.

2. *Choose (Select the Best Option)*. Tahap dimana desainer harus memilih pilihan terbaik dilihat dari konsep yang cocok dengan budget, kebutuhan, hal objektif, dan keinginan klien. Langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk memilih dan menetapkan alternatif terbaik dengan *personal judgement*, cara yang paling banyak digunakan oleh desainer dengan membandingkan setiap pilihan yang ada dan memutuskan pilihan yang paling memenuhi tujuan permasalahan. *Comparative analysis*, membandingkan bagaimana satu solusi lebih baik dari yang lain.

c. *Implement (Take Action)*. Tahap dimana ide yang terpilih dituangkan dalam bentuk fisik seperti final drawing, denah, rendering, dan presentasi. Langkah-langkah yang dilakukan untuk menuangkan ide ke dalam bentuk fisik adalah dengan final design drawings, budgets, dan construction drawings.

1.5.3 Metode Evaluasi Pemilihan Desain

1. *Evaluate*. Proses *review* dan membuat penilaian kritis dari apa yang sudah dicapai apakah sudah berhasil memecahkan permasalahan. Melihat apa yang dipelajari/didapat dari pengalaman dan apa pengaruh/hasil desain. Sebagai pedoman desainer untuk menyelesaikan masalah-masalah selanjutnya yang akan dihadapi.

2. *Feedback*. Merupakan istilah yang digunakan untuk melakukan evaluasi pada setiap tahap desain. Langkah untuk membandingkan antara hasil desain dengan proses penggerjaan proyek di lapangan.