

MUSEUM SEJARAH KULINER TRADISIONAL INDONESIA

Nawangwulan Nitisuari

Dr. Prabu Wardono M.Des., Ph.D.

Program Studi Sarjana Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) ITB

Email: nawangwulannitisuari@yahoo.com

Kata Kunci : museum, kuliner, tradisional, budaya, desain, interior

Abstrak

Kuliner adalah hasil budaya yang erat kaitannya dengan masyarakat Indonesia, namun wawasan budaya kuliner belum dikenal baik oleh masyarakat. Persoalan tersebutlah yang melatarbelakangi perancangan museum yang bertujuan untuk menginformasikan wawasan mengenai kuliner tradisional Indonesia. Penelitian dilakukan dengan pengumpulan data kuantitatif sebagai tinjauan teknis perancangan dan informasi tentang kuliner tradisional Indonesia, dan pengumpulan data kualitatif sebagai referensi tambahan. Data yang terkumpul dianalisa untuk mengidentifikasi masalah. Permasalahan yang diidentifikasi kemudian diselesaikan dengan pembuatan *programming* dan konsep desain menyeluruh yang paling sesuai untuk diterapkan dalam fasilitas ini. Proses pengembangan pada desain berdasarkan pada topik kuliner yang menjadi dasar dari konsep keseluruhan.

Abstract

Culinary is one of the cultural artifacts that closely related to Indonesian society, but the knowledge itself is not well known to the modern society. The issue is exactly behind the design of the museum aims to inform knowledge of traditional Indonesian culinary. The study was conducted with quantitative data collection as technical design reviews and information on traditional Indonesian culinary itself, and qualitative data collection as additional references. The data were analyzed with the aim of identifying the problems encountered in terms of design. The identified problems then solved by making a programming and overall design concept that most applicable in this facility. The design development process based on culinary topics that form the basis of the overall concept.

1. Pendahuluan

Indonesia adalah negara yang multikultural dan terdiri dari ribuan pulau yang membentang di garis khatulistiwa. Negara ini beriklim tropis dan secara geografis terletak strategis diapit oleh dua benua dan dua samudra. Indonesia terletak tepat diantara pertemuan lempeng Eurasia dan Indo-Australia. Hasilnya garis melintang yang dipenuhi oleh jajaran gunung berapi yang menyebabkan tanah subur yang menjadi faktor utama dalam beragamnya dan pesatnya perkembangan pertanian Indonesia, baik dari segi makanan pokok, beras, hingga rempah-rempah.

Letak geografis yang strategis membuat negara ini kaya akan hasil alam, terutama dari bahan makanan. Dari segi agrikultural, tanah subur Indonesia menghasilkan hasil pangan yang unik hingga menjadi incaran warga asing yang rela mengorbankan apapun untuk memonopoli bahan pangan hasil pertanian di Indonesia pada di era eksplorasi kolonial abad pertengahan. Hasil laut juga menjadi komoditas yang tinggi karena letak strategis diapit dua samudera lautan Indonesia kaya akan beragam jenis fauna dan flora.

Pembentukan budaya dipengaruhi oleh faktor eksternal dan internal. Faktor internal mempengaruhi cara hidup masyarakat dalam beradaptasi dengan lingkungan yang mereka tempati. Sedangkan faktor eksternal mempengaruhi dari segi penerapan nilai-nilai dalam berbagai aspek kehidupan.

Kuliner adalah salah satu hasil budaya yang erat kaitannya dengan masyarakat. karena selain dari fungsi utama bahan makanan sebagai pemenuhan kebutuhan pokok, kuliner juga memiliki nilai-nilai sejarah bahkan filosofis. Kuliner yang autentik adalah salah satu jenis kreativitas masyarakat dalam mengolah bahan pangan serta menambahkan nilai budaya. Budaya kuliner tradisional, sama seperti halnya artefak kebudayaan Indonesia lainnya, penting untuk dijaga kelestarian autentiknya.

Sayangnya, nilai falsafah kebudayaan itu kurang terjaga, terbukti dari minimnya pelestarian dan pembakuan yang membuat kebudayaan seolah masih mencari bentuk. Hasil-hasil budaya lokal Indonesia tidak terdokumentasikan dengan baik, sehingga masyarakat Indonesia sendiri mengalami kesulitan dalam mempelajari budaya sendiri.

Ditambah lagi dengan globalisasi melalui media mempengaruhi sudut pandang masyarakat modern terhadap kebudayaan lokal, dan membuat sebagian masyarakat cenderung berkilat pada budaya internasional. Terlebih, belum ada pemanfaatan media secara efektif dalam menyampaikan informasi mengenai wawasan budaya tradisional terutama dari nilai filosofisnya. Dampaknya, walaupun masyarakat Indonesia masih erat dengan kuliner nasional, sebagian besar

dari masyarakat itu sendiri tidak paham akan nilai-nilai filosofis dari budaya kuliner ini. Lambat laun, hal ini akan berdampak pada punahnya tradisi kuliner tradisional Indonesia, seiring dengan perkembangan jaman dan pengaruh budaya internasional.

Meninjau kaitan antara masyarakat modern dan kuliner tradisional Indonesia. Wujud kuliner yang paling sering ditemui dalam kehidupan masyarakat modern adalah perwujudan kuliner tradisional sebagai salah satu jenis rekreasi untuk memenuhi kebutuhan akan gaya hidup, sekaligus kebutuhan akan makanan, yaitu wisata kuliner.

Di kota Bandung sendiri, yang notabene nya terkenal sebagai salah satu kota destinasi untuk berwisata kuliner, sudah terdapat sangat banyak kafe/restoran yang masing-masing menjual keunikan khas-nya. Dapat dikatakan, kuliner dengan konsep unik adalah salah satu experience yang dicari oleh masyarakat modern.

Penulis melihat dua fenomena antara *minimnya wawasan masyarakat akan nilai filosofis mengenai budaya kuliner tradisional* dan *karakter gaya hidup masyarakat akan berwisata kuliner* sebagai dua hal yang bisa saling memenuhi kebutuhan satu dengan yang lainnya, walaupun awalnya terlihat kontradiktif.

Adalah suatu hal yang mungkin jika sebuah fasilitas dirancang dengan tujuan utama menyampaikan informasi mengenai wawasan kuliner tradisional dengan cara kontemporer. Namun, tentu saja fasilitas ini harus dirancang dengan konsep sedemikian rupa unik yang sesuai dengan selera karakter masyarakat modern, sehingga fasilitas ini dapat menjadi salah satu tujuan untuk memenuhi kebutuhan gaya hidup masyarakat modern, terkait dengan bidang kuliner. Sehubungan dengan tujuan utama memperkenalkan budaya kuliner tradisional dengan memanfaatkan budaya gaya hidup masyarakat modern, perlu didesain sebuah konsep fasilitas unik dengan tujuan utama menambah wawasan dan mengembalikan minat masyarakat akan kuliner tradisional, namun secara bersamaan dapat menjadi salah satu pilihan menarik untuk masyarakat dalam memenuhi kebutuhan akan gaya hidup.

Secara umum, pemecahan masalah akan minim wawasan budaya ini tidak secara spesifik menyinggung satu golongan masyarakat tertentu. Namun, terkait dengan budaya wisata kuliner masyarakat modern, konsumen didominasi oleh masyarakat golongan remaja hingga dewasa. Karena, kedua golongan masyarakat inilah yang paling aktif dalam kegiatan wisata kuliner. Secara pola pikir pun, mereka cenderung lebih dinamis dalam menerima informasi. Tak hanya itu, golongan ini adalah golongan yang berpotensi besar dapat memahami informasi dengan baik.

2. Proses Studi Kreatif

Fasilitas pusat informasi ini berupa museum yang memiliki tujuan utama untuk memberikan pengetahuan kepada masyarakat mengenai perkembangan budaya kuliner Indonesia dan mengkonservasi budaya kuliner tradisional Indonesia, serta tujuan lainnya yaitu sebagai objek wisata dan diharapkan dapat memacu apresiasi masyarakat dalam mempertahankan budaya kearifan lokal yang ada pada budaya kuliner.

Sebelum memulai proses perancangan, penulis terlebih dahulu membuat pertanyaan riset yang bertujuan mencari data yang dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan riset seperti; apa saja persoalan teknis yang perlu ditinjau dalam perancangan museum ini, golongan masyarakat seperti apa yang akan mengunjungi museum ini serta dampaknya pada desain, dan pengaruh dari informasi yang ditampilkan dalam museum tradisional ini pada implementasi desain keseluruhan.

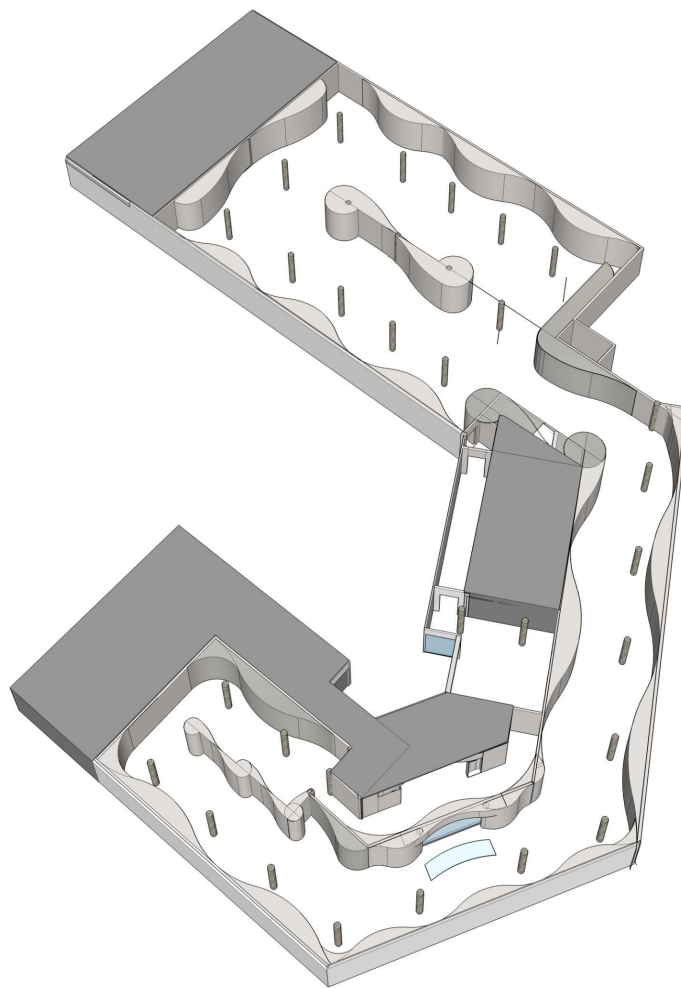
Untuk memperoleh jawaban dari pertanyaan riset diatas, penulis menetapkan empat metode penelitian yaitu studi literatur, penyebaran kuisioner, studi lapangan, dan wawancara. Studi literatur meliputi studi hal-hal teknis yang menjadi acuan dalam perancangan museum yang sesuai standar, serta meliputi informasi mengenai budaya kuliner tradisional itu sendiri. Penyebaran kuisioner dilakukan dengan tujuan mengetahui secara spesifik terkait pengunjung yang akan mengunjungi fasilitas ini serta apa yang mereka harapkan ada pada museum ini. Studi lapangan bertujuan untuk mengetahui sistem operasional, struktur organisasi, serta kasus lapangan yang ditemui pada museum dengan karakteristik sama dengan museum ini.

Data yang diperoleh dianalisa untuk mengetahui permasalahan yang ditemui pada perancangan desain. Permasalahan tersebut mencakup institusi apa yang cocok untuk mengelola fasilitas ini, permasalahan dari segi kelompok pengunjung dan bagaimana mengakomodasi pengunjung melalui desain, serta permasalahan utama yakni bagaimana kegiatan utama dalam museum diakomodasi.

Permasalahan dijawab dengan satu konsep desain kesatuan yang dihasilkan dari analisa terhadap topik yang akan diinformasikan dalam museum, yaitu kuliner tradisional yang beragam. Maka, acuan utama konsep desain keseluruhan pada fasilitas ini mengacu pada kuliner Indonesia. Seperti halnya kita ketahui, kuliner Indonesia seperti budayanya sangatlah beragam. Namun, dari ragam budaya yang bermacam-macam ini, dapat dicari satu acuan yakni unsur yang selalui ditemui pada hasil kuliner, yaitu asal mulanya sebuah kuliner, yaitu alam.

3. Hasil Studi dan Pembahasan

Alam menjadi acuan utama dalam implementasi konsep desain ruang yang menyeluruh. Karakter alam secara visual bersifat organik dan tidak teratur, karakter ini kemudian dilahirkan kembali kedalam ruang museum untuk mengingatkan secara metaforik kepada pengunjung bahwa kuliner ini berasal dari alam, maka hendaknya kita menghargai dan melestarikan hasil alam sendiri. Namun, tak cukup hanya dengan membawa karakter alam kedalam ruang, karena jika hanya sebatas alam, persepsi yang dihasilkan masih sangatlah luas. Maka, untuk mempersempit persepsi yang semula luas menjadi khusus kepada kuliner, penulis kembali menganalisa informasi apa saja yang akan ditampilkan dalam museum ini.



Gambar 1. Ilustrasi Penempatan sistem display untuk kelompok objek pamer ketiga. Yaitu, display yang menampilkan objek replika dari hidangan khas Indonesia.

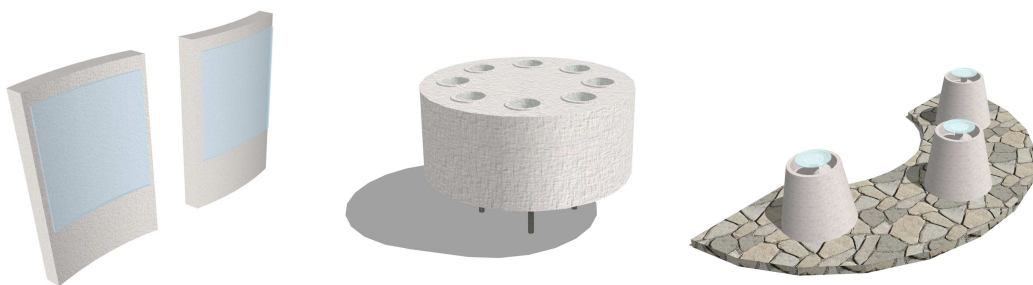
Sesuai dengan hasil analisa data, ada tiga kelompok besar dari objek pamer. Tiga kelompok dipisahkan secara bertahap diantaranya; hasil pangan yang menjadi bahan utama kuliner khas Indonesia, rempah-rempah yang menjadi unsur aksesoris utama dalam kuliner, serta hasil akhir dari budaya kuliner yaitu ragam menu tradisional yang khas.

Kelompok objek pameran pertama (hasil pangan Indonesia) berisi informasi-informasi yang bersifat naratif, maka kelompok ini cocok ditempatkan di area pertama yang pengunjung datangi karena informasi ini bersifat berat sehingga penyampaian informasi menjadi efektif apabila pengunjung dalam kondisi siap menerima informasi. Karena sifatnya naratif maka informasi ini akan efektif apabila disampaikan dengan panel visual. Permasalahan yang ditemui adalah, “bagaimanakah cara yang paling konseptual dalam menempatkan panel ini dalam ruang?”. Hasil pangan dihasilkan dari pertanian yang ditumbuhkan dari alam, hal inilah yang menjadi inspirasi penulis untuk merancang sebuah display built-in yang memberi kesan informasi tentang pangan ini seolah tumbuh dari lantai ruangan dengan tema alam.

Kelompok objek pameran kedua (rempah-rempah khas Indonesia) berisi informasi-informasi yang bersifat deskriptif, maka kelompok ini cocok ditempatkan di area kedua yang pengunjung datangi karena informasi ini bersifat visual dan menarik sehingga penyampaian informasi menjadi efektif ketika pengunjung perlu beristirahat setelah menerima informasi dari kelompok objek pameran sebelumnya. Karena objek pameran bersifat deskriptif maka informasi ini akan efektif apabila disampaikan dengan objek aslinya. Apalagi objek rempah-rempah ini selain menarik secara visual, mereka memiliki ke-khas-an aroma yang unik. Untuk menyesuaikan display pada ruang, penulis mengambil inspirasi dari proses pengolahan dari hasil alam menjadi rempah yang umumnya diolah dengan benda yang berbentuk lingkaran, maka konsep bentuk display yang cocok berbentuk lingkaran dan dibuat menyerupai instrumen yang sering digunakan ketika mengolah rempah-rempah. Tak lupa display ini juga dilengkapi fasilitas khusus supaya pengunjung dapat menghidupkan aroma khas dari rempah-rempah yang sudah diolah ke dalam bentuk bubuk ini. Display ini dilengkapi dengan penutup otomatis yang apabila dibuka, pengunjung dapat menghirup dari jarak dekat.

Kelompok objek pameran ketiga (hidangan-hidangan khas Indonesia) berisi informasi-informasi yang bersifat deskriptif dan visual. Karakter informasi pada kelompok ini jauh lebih berkarakter rekreatif dari kelompok objek pameran sebelumnya. Agar penyampaian informasi efektif, objek yang diinformasikan lebih cocok dengan penggabungan replika dengan panel informasi tambahan dari tiap replika yang ditampilkan. Konsep desain untuk display pada kelompok ini diinspirasi dari bagaimana prosesnya sebuah kuliner yang berasal dari alam hingga menjadi menu santapan yang disajikan dalam piring.

Proses pengolahan dari alam hingga menjadi hidangan mengingatkan kita akan proses memasak. Penulis bermaksud menghadirkan kembali kesan bahan makanan yang berasal dari alam yang diolah dan dimasak hingga menjadi hidangan. Untuk menghadirkan kesan *display makanan yang seolah dimasak*, penulis menghadirkan kesan yang dihasilkan dari kompor menyala dan diaplikasikan dalam bentuk permainan cahaya pada lighting display yang dipasang secara built-in. Lampu built-in ini berwarna kuning kemerah-merahan guna menghadirkan kesan memasak, dan membuat replika hidangan terkesan hangat dan asli. Objek display replika disorot dari bawah sehingga menyerupai api yang seolah sedang memasak replika hidangan yang dipamerkan dalam display tersebut.



Gambar 2. Ilustrasi Penempatan sistem display untuk kelompok objek pameran ketiga. Yaitu, display yang menampilkan objek replika dari hidangan khas Indonesia.

4. Kesimpulan

Setelah penetapan dari tiga model display yang akan dirancang di dalam ruang, display kemudian ditempatkan disesuaikan dengan ruang. Tak lupa memperhatikan hal-hal teknis terkait faktor keamanan, sirkulasi pengunjung, antisipasi keramaian, antropometri, dan hal teknis lainnya. Solusi desain tersebut menjadi sebuah konsep desain yang mendasari seluruh keputusan desain dalam proyek ini. Dimulai hingga penetapan konsep ruang yang sesuai untuk kegiatan utama dalam museum, hingga permasalahan bagaimana caranya membangun suasana yang sesuai dan dapat mengakomodasi kegiatan di museum ini.

Hasil desain ini diharapkan dapat memberi pengaruh positif bagi pihak-pihak yang terkait, terutama pengguna dari fasilitas ini. Diharapkan melalui hasil desain ini, dapat terjadi sebuah dialog antara manusia dan ruang sehingga pengguna dapat memahami maksud dari suasana ruang yang dibangun. Hingga kemudian, ada dampak yang dirasakan oleh pengguna sehingga ada masukan positif dari pengguna ruang.

Secara keseluruhan dari proses desain ini, tentunya masih banyak kekurangan. Baik dalam proses identifikasi masalah, proses pengumpulan data, dan juga dalam proses penyelesaian masalah.

Identifikasi dan solusi dari permasalahan proyek ini masih berdasar pada tinjauan teoritis serta *issue-issue* perancangan yang terjadi pada saat ini. Tentunya, di masa mendatang, akan ada lebih banyak permasalahan yang dapat diidentifikasi terkait perancangan ini.

Dengan demikian, sangat memungkinkan apabila terjadi perkembangan pada perancangan proyek ini di masa mendatang.



Gambar 3. Ilustrasi Penempatan sistem display untuk kelompok objek pameran ketiga. Yaitu, display yang menampilkan objek replika dari hidangan khas Indonesia.

Ucapan Terima Kasih

Artikel ini didasarkan kepada catatan proses berkarya/perancangan dalam MK Tugas Akhir Program Studi Sarjana Desain Interior FSRD ITB. Proses pelaksanaan Tugas Akhir ini disupervisi oleh pembimbing Dr. Prabu Wardono M.Des., Ph.D. serta koordinator Yuni Maharani S.ds, MT.

Daftar Pustaka

Bellwood, Peter, (2007), *Prehistory of the Indo-Malaysian Archipelago*. Canberra, ANU E-Press

Prince, Rose, (2010), *Real Taste of Indonesia*. Prahran, Hardie Grant Books

Panero, Julius, (1979), *Human Dimension & Interior Space*, London, The Architectural Press Ltd.

Donkin, Robin A., (2003), *Between East and West : The Moluccas and the Traffic in Spices Up to The Arrival of Europeans*, Philadelphia, American Philosophical Society

Walker, Harlan, (1990), *Oxford Symposium on Food & Cookery*, London, Prospect Books