

PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM BANDOENG TEMPO DOELOE

INTERIOR DESIGN OF MUSEUM BANDOENG TEMPO DOELOE

Ganesha Wibisana¹ Titihan Sarihati, S.Sn., M.Ds², Rangga Firmansyah, S.Sn., M.Sc³

^{1,2,3}Prodi S1 Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

¹ganesha.wibisana@yahoo.com ²titihansarihati@tcis.telkomuniversity.ac.id ³ranggafirm@gmail.com

Abstrak

Bandung merupakan Ibukota Provinsi Jawa Barat yang banyak menyimpan berbagai sejarah serta memiliki kekayaan budaya yang beragam dan menarik didalamnya, dari segi seni, budaya, industri kreatif hingga peninggalan sejarah dari jaman penjajahan Belanda. Bandung mempunyai nilai sejarah yang sangat luar biasa, maka perlu adanya suatu museum agar masyarakat dapat mengenal Bandung dengan melihat dan mengetahui bagaimana sejarah dari Kota Bandung itu tercipta. Maka dalam tugas akhir ini perancangan interior museum Bandoeng tempo doeloe dipilih karena tempat tersebut bertujuan untuk melayani kebutuhan publik dengan sifat terbuka, dengan cara melakukan usaha pengoleksian, mengkonservasi, meriset, mengomunikasikan, dan memamerkan benda nyata kepada masyarakat untuk kebutuhan studi, pendidikan, dan rekreasi, serta menciptakan suasana Bandung tempo dulu pada ruang museum dengan tema *art deco of Bandoeng* dimana kota Bandung yang sangat indah dengan berbagai macam peninggalan dan kebudayaannya.

Kata kunci : Museum, Bandung, Heritage, Desain Interior

Abstract

Bandung is the capital city of West Java province that many stores have a variety of historical and cultural wealth of diverse and interesting in it, in terms of art, culture, creative industries to the historical heritage of the Dutch colonial era. Bandung has historical value is extraordinary. Hence the need for a museum so people can recognize Bandung with seeing and knowing how the history of the city of Bandung was created. So in this final design of the interior museum old days Bandoeng been the site aims to serve the needs of the public with an open nature, a way to collection, conserving, researching, communication, and to exhibit objects goes to public for the need of study, education and recreatin also create an atmosphere of Bandung past the space museum with an art deco theme of Bandoeng where Bandung is very beautiful with a wide variety of heritage and culture.

Keywords : Museum, Bandung, Heritage, Interior Design

1. Pendahuluan

Sejarah perkembangan kota sangat berpengaruh dalam pembentukan identitas. Kota Bandung memiliki identitas yang sangat unik, selain memiliki akar yang kuat dalam tradisi sunda serta beragam kebudayaan masyarakat di dalamnya, identitas Bandung juga terkait erat dengan sejarah kekuasaan kolonial Belanda di Indonesia, namun bukan tidak mungkin Bandung kehilangan identitas karena hal tersebut tidak sebanding dengan tingkat kepedulian masyarakat akan tonggak sejarah perkembangan kota nya.

Perancangan ini didasari pada sebuah alasan dimana kebutuhan akan tempat yang menjadi sumber informasi tentang peradaban budaya, juga sarana penelitian bahkan sebagai objek wisata alternatif sejarah kota Bandung.

Lokasi perancangan museum Bandoeng Tempo Doeloe berada di perkotaan tepatnya di Jalan Wastukencana, Bandung. Karakter lahan pada tapak memiliki topografi yang tidak berkontur atau relatif datar.

Berdasarkan latar belakang diatas, terdapat beberapa permasalahan antara lain, kurangnya minat masyarakat untuk mengunjungi museum karena kondisi yang belum tertata dengan baik sehingga masih dianggap membosankan dan tidak menyenangkan serta belum adanya museum yang khusus mengangkat sejarah kota Bandung tempo dulu yang didesain secara optimal sehingga berfungsi secara Informatif, edukatif dan rekreatif.

Tujuan dari perancangan museum Bandoeng Tempo Doeloe ini adalah merancang interior museum yang mengangkat sejarah Bandung Tempo Dulu dengan menciptakan sistem penyajian koleksi ruang pameran yang berdasarkan pola gerak pengunjung dengan pemanfaatan *flow* dan organisasi ruang yang tidak monoton sehingga bersifat Informatif, edukatif dan rekreatif.

Metode perancangan yang dilakukan adalah melalui pengumpulan data primer yaitu dengan melakukan observasi, wawancara dan dokumentasi dan pengumpulan data sekunder yaitu studi pustaka dan studi banding

proyek sejenis yang selanjutnya dianalisa dan ditentukan tema dan konsep yang digunakan hingga tercipta hasil perancangan yang sesuai dengan tujuan perancangan.

2. Kajian Literatur dan Data Perancangan

2.1. Pengertian Museum

Pengertian Museum menurut ICOM (*International Council of Museum*) pasal tiga dan empat yang berbunyi “Museum adalah suatu lembaga yang bersifat tetap dan memberikan pelayanan terhadap kepentingan masyarakat dan kemajuannya terbuka untuk umum tidak bertujuan semata-mata mencari keuntungan untuk mengumpulkan, memelihara, meneliti, dan memamerkan benda-benda yang merupakan tanda bukti evolusi alam dan manusia untuk tujuan studi, pendidikan, dan rekreasi. Museum pada umumnya dikenal dengan sebuah gedung atau bangunan yang menyimpan koleksi benda-benda warisan budaya yang bernilai luhur yang dianggap patut disimpan.

2.2. Jenis Museum

Tiap museum memiliki koleksi yang berbeda-beda baik asal koleksi, jenis, kedudukan dan penyelenggara sehingga museum dapat diklasifikasikan. Menurut ICOM (*International Council of Museum*) museum dapat diklasifikasikan dalam enam kategori, yaitu, *Art Museum* (Museum Seni), *Archeologi and History Museum* (Museum Sejarah dan Arkeologi), *Ethnographical Museum* (Museum Nasional), *Natural History Museum* (Museum Ilmu Alam), *Science and Technology Museum* (Museum IPTEK), dan *Specialized Museum* (Museum Khusus).

Menurut penyelenggaraannya, museum dapat dibagi menjadi dua, yaitu :

- a. Museum Pemerintah, yaitu museum yang diselenggarakan dan dikelola oleh pemerintah baik pemerintah pusat atau pemerintah daerah.
- b. Museum Swasta, yaitu museum yang didirikan dan diselenggarakan oleh perseorangan.

Berdasarkan tingkatan koleksinya, museum dapat dibagi tiga, yaitu :

- a. Museum Nasional, yaitu museum yang memiliki benda koleksi dalam taraf nasional atau dari berbagai daerah di Indonesia.
- b. Museum Regional, yaitu museum yang benda koleksinya terbatas dalam lingkup daerah regional.
- c. Museum Lokal, yaitu museum yang benda koleksinya hanya terbatas pada hasil budaya daerah tersebut.

2.3. Fungsi Museum

Menurut ICOM (*International Council of Museum*) lebih ditegaskan bahwa fungsi museum ada 9, yang biasa disebut Nawa Darma sebagai berikut:

1. Tempat pengumpulan dan pengaman warisan budaya dan alam.
2. Tempat dokumentasi dan penelitian ilmiah.
3. Konservasi dan preservasi.
4. Media penyebaran dan penyerataan ilmu untuk umum.
5. Tempat pengenalan dan penghayatan kesenian.
6. Visualisasi warisan budaya dan alam.
7. Media perkenalan budaya antar daerah dan antar bangsa.
8. Cermin pertumbuhan peradaban umat manusia.
9. Pembangkit rasa bertaqwa dan bersyukur kepada Tuhan YME.

3. Konsep Perancangan

3.1 Tema

Tema yang diterapkan dalam perancangan museum Bandoeng tempo doeloe ini adalah nuansa “Art deco of Bandoeng”. *Art deco of Bandoeng* merepresentatif kan suasana Bandung tempo dulu ketika masa keemasannya sehingga disebut sebagai *Paris van java*. Sebutan *Paris van java* bagi kota Bandung karena pada saat itu Bandung dirancang sebagai pusat mode dengan konsep kota yang didalamnya terdapat bangunan-bangunan art deco. Implementasi suasana “Bandoeng tempo doeloe” akan mendukung konsep pada ruang baik dari segi

bentuk, warna, material, furniture, serta konsep pencahayaan, sehingga kesan Bandung tempo dulu akan sangat kuat didalam perancangan interior museum Bandoeng Tempo doeloe ini

Dalam perancangan interior museum Bandoeng tempo doeloe ini nuansa Bandung tempo dulu masuk kedalam setiap ruang museum, sehingga pengunjung akan dibuat seperti kembali ke masa-masa keemasan Bandung tempo dulu yang dikenal anggun seperti kota Paris di eropa. pemilihan tema akan mendukung konsep ruang interior, konsep bentuk, material, dan warna yang di aplikasikan ke dalam ruang ruang yang ada didalam museum, dengan pencahayaan yang memberikan kesan jaman dulu, yang membuat pengunjung merasa kembali ke masa lalu.



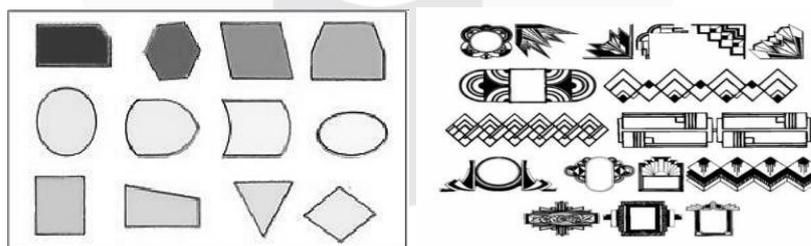
Gambar 1. Suasana Jalan kota Bandoeng tempo doeloe



Gambar 2. Suasana kota dalam ruang interior

3.2 Konsep Bentuk

Konsep bentuk yang digunakan dalam perancangan interior museum Bandoeng tempo doeloe mengacu pada bentuk dari gaya art deco yang populer di Bandung saat itu. Ciri khas dari bentuk *Art deco* di Bandung yaitu elemen dekoratif geometris pada dinding, yang banyak menggunakan bentuk-bentuk asimetris, geometris, dan *zig zag*.



Gambar 3. Bentuk dasar geometris pada motif art deco

3.3 Konsep Material

Material yang digunakan merupakan material yang telah memiliki standar untuk penggunaan museum dan mendukung citra ruang dalam museum yang bernuansa art deco. Material tersebut aman dan diperuntukkan untuk menunjang kebutuhan koleksi benda pameran, baik dari segi estetis maupun dari segi pemeliharaan dan keamanan. Penerapan material dengan kesan jaman dulu dengan gaya art deco diterapkan pada elemen yang terdapat dalam interior museum Bandoeng tempo doeloe ini, yaitu:

1. Lantai : Teraso, marmer.
2. Dinding : Plester semen finishing cat dan wallpaper.
3. Ceiling: Gypsum board, kayu.

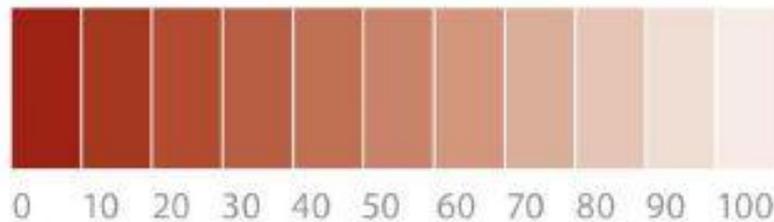
4. Furniture: Kayu, Akrilik, kaca, *Stainless steel*



Gambar 4. Konsep Material

3.4 Konsep Warna

Pengaplikasian warna pada elemen pembentuk ruang untuk mendukung nuansa Bandoeng tempo dulu adalah warna monokrom dengan tone warna yang sejenis seperti turunan warna coklat, penggunaan warna-warna ini memperkuat kesan tempo dulu dari setiap ruang yang ada di museum. Selain itu, pemilihan warna coklat dengan tone yang sejenis memberikan kesan tegas, kuat namun tetap terlihat *cozy*, warna ini berkarakter elegan dan memiliki stabilitas yang tinggi.



Gambar 5. Konsep Warna

3.5 Konsep Pencahayaan

Sistem pencahayaan yang digunakan dalam perancangan interior museum Bandoeng tempo doeloe ini adalah menggunakan pencahayaan alami dan buatan. Pencahayaan alami banyak digunakan pada area seperti lobby, cafetaria, ruang pameran temporer dan ruang komunitas, ditengah ruangan-ruangan tersebut terdapat area ruang terbuka hijau. Selain dapat memaksimalkan pencahayaan alami yang masuk namun juga membuat pengunjung mendapatkan *view* yang bagus dalam setiap ruangnya.



Gambar 6. Konsep Pencahayaan

Dalam perancangan ruang pameran, konsep pencahayaan yang dibuat akan mendukung dan menciptakan suasana jaman dulu. Pada area pameran pencahayaan disesuaikan sesuai kebutuhan benda-benda koleksi. Dalam hal ini penggunaan jenis lampu harus diperhatikan, karena tidak boleh menghasilkan suhu berlebih atau panas yang dapat merusak benda pameran. Penggunaan lampu dengan setting jaman dulu akan memperkuat nuansa Bandung tempo dulu yang akan dicapai. Sistem pencahayaan yang dipakai dalam ruang pameran menggunakan *spotlight*, *downlight*, *accent lighting* atau *track light*.

3.6 Konsep Penghawaan

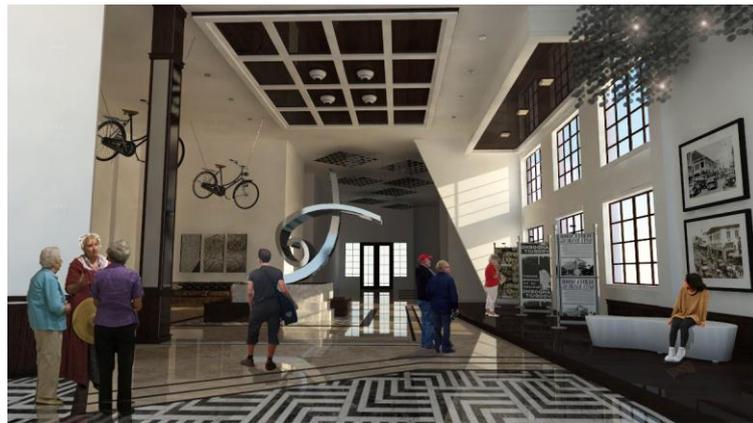
Penghawaan difokuskan pada penghawaan buatan, karena sifat ruang yang sebagian besar tertutup. Penghawaan buatan yang dipilih adalah dengan menggunakan AC Central agar mudah saat melakukan pengontrolan, penghawaan dengan menggunakan AC central VRV pada ceiling dan Exhaust Fan untuk menghisap udara kotor yang berasal dari aktivitas didalam ruangan dan membuat penghawaan buatan menjadi merata di seluruh bagian museum khususnya ruang pameran yang banyak dilalui oleh pengunjung dan koleksi benda pameran memerlukan temperatur serta kelembaban tertentu. Namun pada ruang kantor pengelola, penghawaan buatan menggunakan AC Split untuk pengaturan sesuai dengan jadwal aktivitas. Hal itu karena setiap ruang di kantor pengelola tidak terlalu besar.

3.7 Hasil Perancangan



Gambar 7. Layout lantai 1

Gambar 8. Layout lantai 2



Gambar 9. Area Lobby



Gambar 10. Movie Screening Bandoeng tempo doeloe



Gambar 11. Area Pamer museum



Gambar 12. Area Pamer museum

4 Kesimpulan

Perancangan interior Museum Bandoeng tempo doeloe ini di latar belakang oleh kurangnya minat masyarakat terhadap pengetahuan sejarah terbentuknya kota Bandung. Sebagaimana lazimnya kota-kota besar di Indonesia yang mengalami krisis dalam perkembangan kota nya, Bandung juga mengalami krisis identitas dalam perkembangannya. Maka perlu adanya suatu museum agar masyarakat dapat mengenal Bandung dengan melihat dan mengetahui bagaimana sejarah dari Kota Bandung itu tercipta. Dimana tempat tersebut dapat melayani kebutuhan publik dengan sifat terbuka, dengan cara melakukan usaha pengoleksian, mengkonservasi, meriset, mengomunikasikan, dan memamerkan benda nyata kepada masyarakat untuk kebutuhan studi, pendidikan, dan kesenangan.

Kenangan Bandung yang berbudaya bukanlah sesuatu yang tidak bisa diciptakan pada waktu yang berbeda, dengan fasilitas yang informatif, edukatif, serta rekreatif yang didukung dengan suasana Bandung tempo dulu secara tidak langsung membawa kita kepada sebuah diorama masa lalu dimana kota Bandung yang sangat indah dengan berbagai macam peninggalan dan kebudayaannya ditengah kondisi kota Bandung yang berkembang pesat dan tidak peduli lagi terhadap warisan masa lalunya.

Hal itu yang menjadi tantangan bagi penulis agar bisa merancang interior museum yang bersifat edukatif dan rekreatif, bukan hanya ilmu dan informasi sejarah yang akan didapat, tetapi pengalaman dari nuansa ruang yang rekreatif dengan tema *art deco of Bandoeng* yang membawa pengunjung pada sebuah kenangan masa lalu yang indah dari kota Bandung dan nuansa bangunan *art deco* didalamnya, serta menciptakan sistem penyajian koleksi ruang pamer berdasarkan pola gerak pengunjung dengan pemanfaatan *flow* dan organisasi ruang yang tidak monoton sehingga bersifat Informatif, edukatif dan rekreatif.

Daftar Pustaka:

- [1] Kunto, Haryoto. 1984. *Wajah Bandoeng Tempo Doeloe*. Bandung: PT. Granesia
- [2] Kunto, Haryoto. 1986. *Semerbak Bunga di Bandung Raya*. Bandung: PT. Granesia
- [3] Kunto, Haryoto. 1996. *Balai Agung di Kota Bandung*. Bandung: PT. Granesia

- [4] Mohamad, Gunawan (ed). 2000. *Indonesian Heritage, Architecture*. Singapore: Archipelago Press
- [5] D.K. Ching, Francis. 2002. *Architecture, space and order*, New york: Maxmillan Publishing company
- [6] Neuffert, Ernst. 2002. *Data Arsitek : Jilid 1*. Jakarta : Penerbit Erlangga
- [7] Neuffert, Ernst. 2005. *Data Arsitek : Jilid 2*. Jakarta : Penerbit Erlangga
- [8] www.Google.com
- [9] En.wikipedia.org

