

Redesain Interior Museum Geologi Bandung

Interior redesign of Bandung Geological Museum

Gilang Ramadhan, Titihan Sarihati, Rizka Rachmawati

Prodi S1 Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

Prodi S1 Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

Prodi S1 Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

gilanggiy@gmail.com, titihansarihati@tcis.telkomuniversity.ac.id, rizkarachmawati@tcis.telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Banyak museum di Indonesia yang sangat dekat dengan kesan kuno, angker, gelap, dan tidak terawat. Sehingga tidak dipungkiri bahwa banyak masyarakat Indonesia yang berpikiran bahwa museum hanya tempat penyimpanan benda – benda antik bersejarah yang dipamerkan. Tantangan terbesar dari museum yaitu mengenali bahwa museum adalah untuk masyarakat dan masa depan museum bergantung pada pengembangan diri mereka untuk memenuhi kebutuhan masyarakat. Oleh karena itu museum harus mampu mengubah pemikiran masyarakat tersebut dengan mengoptimalkan fungsi museum pada pengunjung yaitu penelitian, edukasi, dan rekreasi. Untuk mewujudkannya, kondisi museum harus dibuat dengan nyaman, menarik, dan menyenangkan agar informasi yang disediakan museum dapat dipelajari dengan baik oleh pengunjung atau masyarakat. Melalui perancangan interior ruang pameran yang baik dan sesuai dengan dasar-dasar perancangan interior, seperti pada sistem sirkulasi pengunjung, sistem penataan display koleksi, teknik presentasi koleksi, fasilitas interaktif, pembentukan suasana atau atmosfer ruang, perencanaan pencahayaan, tata suara dan aspek teknis lainnya, maka sebuah suasana pameran yang mengedukasi dan menyenangkan akan tercipta. Sehingga pemikiran masyarakat mengenai museum dapat berubah dan museum di Indonesia jadi semakin baik.

Kata kunci: interior museum, pameran, interaktif, menyenangkan, nyaman, edukasi, tata pajang, desain

Abstract

Many museums in Indonesia is very close to the impression of an old, eerie, dark, and not well maintained. So it is undeniable that so many Indonesian people think if museum is just a storage of a historic and antique object on the display. The greatest challenge of the museum is recognizing that the museum is for the people and the future of the museum depends on their self-development to meet the needs of the people. Therefore, the museum must be able to change the mind of that people by optimizing the function of the museum for the visitors, that is research, education, and leisure. To make it happen, museum condition must be designed with a comfortable, interesting, and fun so that the information provided by the museum can be well learned by visitors or the people. With a good planned interior design of the museum and in accordance with the basic interior design principles, such as on the visitor circulation system, display setup, presentation techniques of the collection, interactive facilities, the establishment of the atmosphere, lighting plan, sounding plan and the other technical aspects, then a museum exhibition view which educate and fun will be created. So that the minds of people about the museum can be changed and the museum in Indonesia would be more advanced.

Keyword: museum interior, exhibition, interactive, fun, comfortable, display, education, design

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang Masalah

Museum Geologi Bandung merupakan objek wisata yang berisi tentang sejarah, struktur, sifat – sifat fisik, komposisi, dan proses terbentuknya bumi dan merupakan museum yang menjadi rujukan wisata di Bandung. Isi dari museum ini, terdapat berbagai materi geologi yang berlimpah, seperti batuan, mineral, dan fosil yang dikumpulkan di Indonesia sejak tahun 1850.

Museum Geologi Bandung kini semakin diminati oleh masyarakat setelah dilakukan beberapa penyempurnaan dan pembaruan pada interiornya. Berdasarkan pernyataan Bapak Erwan selaku Koordinator Pemanduan Museum Geologi Bandung, penyempurnaan dan pembaruan interior bertujuan agar pengunjung selalu ingin datang kembali. Penyempurnaan dan pembaruan interior tersebut dimulai dari pergantian fungsi ruang kantor di lantai dua museum menjadi ruang pameran, penataan ulang sistem display, terdapatnya fasilitas interaktif, hingga pembaruan pada display koleksi. Namun, dari beberapa upaya terhadap interior museum tersebut masih ditemukan beberapa kekurangan yang cukup signifikan.

Pertama, saat ini Museum Geologi Bandung sering ramai dipenuhi pengunjung karena semakin diminati masyarakat. Sedangkan, alur sirkulasi dan ruang gerak pengunjung yang sekarang ada pada museum masih belum menunjang keadaan tersebut sehingga membuat pengunjung merasa kurang nyaman.

Alur sirkulasi pengunjung sering terhambat dan ruang gerak pengunjung terasa sempit pada saat pengunjung menikmati benda koleksi museum yang disebabkan oleh sistem penataan koleksi pada display museum. Terdapat banyak koleksi dengan dimensi kecil yang disusun secara horizontal pada display yang berupa meja. Hal tersebut mengakibatkan penumpukan pengunjung pada area display koleksi karena pengunjung kesulitan saat ingin melihat benda koleksi.

Selain itu, alur sirkulasi pengunjung juga sering terhambat pada saat pengunjung ingin masuk dan keluar ruang pameran. Karena setiap ruang pameran yang ada di lantai satu museum ini hanya menggunakan satu pintu sebagai elemen transisi untuk akses masuk dan keluarnya pengunjung. Sedangkan pola hubungan sirkulasi antar ruang pameran dengan ruang pameran lain yang digunakan adalah *room to room*. Hal tersebut mengakibatkan penumpukan pengunjung pada setiap pintu transisi antar ruang pameran, dan menyulitkan pemandu dalam mengatasinya. Sehingga diperlukan alur sirkulasi baru atau cara tertentu untuk menyalurkan pengunjung agar penumpukan pengunjung tersebut dapat berkurang.

Kedua, tujuan dari Museum Geologi Bandung adalah menyampaikan informasi dan pengalaman mengenai ilmu geologi pada masyarakat. Sedangkan, banyak pengunjung museum yang tidak tertarik untuk mempelajari benda koleksi dan kurang merasakan pengalaman mengenai geologi. Sehingga, penyampaian informasi dan pengalaman yang ada kurang efektif, serta tujuan dari museum menjadi tidak tercapai karena keadaan tersebut.

Tidak tertariknya pengunjung untuk mempelajari benda koleksi disebabkan oleh media informasi yang kurang menarik. Museum sudah mengupayakan dengan adanya fasilitas interaktif yang menghibur dan berhubungan dengan benda koleksi sebagai media informasi yang efektif untuk mendorong ketertarikan pengunjung, dan memberikan pengalaman mengenai geologi, namun jumlahnya sedikit dan kurang variatif. Jenis fasilitas interaktif yang berhubungan dengan benda koleksi museum hanya berupa simulator gempa bumi dan identifikator batu, serta sisanya hanya berupa layar sentuh dan audio visual.

Maka, fasilitas interaktif yang ada perlu diperbanyak dan dengan berbagai macam variasi yang berhubungan dengan benda koleksi. Dengan begitu media informasi yang ada tidak akan membosankan, pengunjung tertarik untuk mempelajari koleksi, serta suasana dan pengalaman mengenai geologi dapat dirasakan.

Fasilitas interaktif juga dapat menjadi solusi terhadap masalah penumpukan pengunjung, yaitu dengan memecah dan mengalihkan penumpukan pengunjung ke berbagai aktifitas lain selain menunggu penumpukan tersebut.

Selain fasilitas interaktif, suasana yang tercipta dari elemen pembentuk dan pengisi interior juga mampu menunjang tujuan museum. Elemen pembentuk dan pengisi interior

museum yang menciptakan suasana tertentu, mampu memberikan pengalaman keruangan bagi pengunjung didalamnya. Sedangkan, suasana interior yang ada sekarang masih belum terasa mewakili benda koleksi museum dan hanya diperkuat suasananya oleh benda koleksi yang ada.

Jadi, diperlukan perencanaan kembali dalam segi interior, agar pengunjung merasa nyaman selama perjalanan di museum, tertarik untuk mempelajari koleksi, serta merasakan suasana dan pengalaman mengenai geologi, Namun, perancangan ulang dilakukan dengan tetap memperhatikan ketentuan yang berlaku pada bangunan cagar budaya yang digunakan museum ini.

1.2 Identifikasi Masalah

Dengan melihat uraian tentang kondisi Museum Geologi Bandung diuraikanlah masalah masalah yang menjadi perhatian yaitu:

1. Alur sirkulasi pengunjung sering terhambat pada saat keluar masuk ruang pameran dan saat pengunjung menikmati benda koleksi museum.
2. Ruang gerak pengunjung sempit yang disebabkan sistem penataan koleksi pada display museum.
3. Fasilitas interaktif yang ada kurang variatif dan sedikit.
4. Suasana yang dihasilkan interior museum mengenai geologi belum terbangun.

1.3 Tujuan Perancangan

Tujuan dan sasaran yang dituju dalam redesain interior Museum Geologi Bandung ini yaitu: Tujuan dan sasaran dalam perancangan ulang interior Museum Geologi Bandung ini, yaitu:

1. Tujuan: Mewujudkan kenyamanan pengunjung saat berada di dalam museum.
Sasaran: Menciptakan sistem dari alur sirkulasi dan penataan koleksi yang mampu mengurangi penumpukan pengunjung pada area transisi antar ruang peraga dan area display koleksi tertentu. Serta memecah penumpukan pengunjung dengan aktivitas lain selain menunggu yaitu menggunakan fasilitas interaktif.
2. Tujuan: Mewujudkan tujuan dari museum, yaitu menyampaikan informasi dan memberikan pengalaman mengenai ilmu geologi.
Sasaran: Menghadirkan fasilitas interaktif yang variatif dan mewakili benda koleksi. Serta Membangun suasana interior yang mampu memberikan pengalaman keruangan mengenai geologi melalui elemen pembentuk dan pengisi ruang museum.

1.4 Metode Pengumpulan Data

Dalam mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam redesain interior Museum Geologi Bandung cara cara yang dilakukan yaitu:

1. Menentukan objek perancangan
Objek perancangan ditentukan berdasarkan seberapa penting permasalahan terkait interior yang ada pada objek tersebut harus diatasi.
2. Pengumpulan data
Pengumpulan data yang digunakan terdiri dari data primer dan sekunder. Data primer yaitu berupa observasi dan wawancara untuk mendapatkan informasi berupa site plan, fasilitas, aktivitas pengguna, dan studi banding. Sedangkan data sekunder yaitu berupa literatur objek perancangan untuk mendapatkan informasi berupa definisi, jenis, peraturan pemerintah, panduan, dan kondisi ideal dari objek perancangan. Pengumpulan data dilakukan untuk membantu dalam menganalisis dan menghasilkan solusi dari permasalahan yang ada.

3. Analisis dan sintesis
Data yang telah terkumpul dianalisis dan akan ditemukan fenomena, serta pemasalahan. Fenomena tersebut dapat berupa fenomena negatif dan fenomena positif. Fenomena negatif adalah suatu kondisi yang akan menjadi permasalahan, dan fenomena positif adalah suatu kondisi yang dapat dijadikan solusi untuk menyelesaikan permasalahan dan juga dapat menjadi permasalahan. Setelah permasalahan diketahui, dilanjutkan dengan penentuan tujuan dan sasaran. Lalu dianalisis dan disintesis kembali hingga ditemukan solusi yang dapat dijadikan konsep atau tema dengan pendekatan yang sesuai.
4. Konsep dan tema
Konsep dan tema ditemukan berdasarkan solusi dari permasalahan yang ada. Dan setelah itu dibuat beberapa alternatif desain yang akan disintesis kembali menuju desain akhir.
5. Hasil akhir perancangan
Setelah semua sudah terencana dan diteliti dengan matang. Maka akan ditemukan desain terbaik dari desain alternatif yang telah dikembangkan.

1.5 Metode Penulisan Laporan

Metode yang digunakan dalam penulisan laporan ini yaitu metode deskriptif. Metode penulisan deksriptif yaitu penulisan dengan mencari data data yang berupa fakta dan mengintrepetasikannya secara tepat (Whitney 1960,60)

2. Kajian Literatur dan Data Perancangan

2.1 Tinjauan Museum Geologi

Berdasarkan koleksinya, Museum Geologi Bandung termasuk kedalam jenis museum khusus. Museum Khusus merupakan museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan bukti material manusia atau lingkungannya yang berkaitan dengan satu cabang seni, satu cabang ilmu atau satu cabang teknologi.

Berdasarkan kedudukannya, Museum Geologi Bandung termasuk kedalam jenis museum nasional. Museum Nasional, museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan benda yang berasal, mewakili dan berkaitan dengan bukti material manusia dan atau lingkungannya dari seluruh wilayah Indonesia yang bernilai nasional.

Berdasarkan segi program, ukuran, bentuk, dan kompleksitasnya, Museum Geologi Bandung termasuk kedalam tipe museum sejarah dan kebudayaan. Pada jenis museum ini karakteristik ruang-ruang pameran berhubungan erat dengan objek-objek yang bernilai sejarah. Selain itu, hal-hal berkaitan dengan bidang etnologi, antropologi, seni, dan kerajinan.

Tujuan dan fungsi Museum menurut Drs. Moch. Amir Sutaarga adalah:

- Pengumpulan atau Pengadaan
- Pemeliharaan
- Penelitian
- Pendidikan
- Rekreasi

Tujuan dan fungsi Museum menurut International Council of Museum adalah:

- Tempat pengumpulan dan pengamanan warisan budaya dan alam.
- Tempat dokumentasi dan penelitian ilmiah.
- Konservasi dan preservasi.
- Media penyebaran dan penyerataan ilmu untuk umum.
- Tempat pengenalan dan penghayatan kesenian.
- Visualisasi warisan budaya dan alam.
- Media perkenalan budaya antar daerah dan antar bangsa.
- Cermin pertumbuhan peradaban umat manusia.
- Pembangkit rasa bertaqwa dan bersyukur kepada Tuhan YME.

2.2 Deskripsi Proyek

- Lokasi : Jl. Diponegoro No.57, Bandung, Jawa Bara
- Perancangan : Perancangan Baru
- Kepemilikan : Pemerintah Kota Bandung
- Klasifikasi : Museum Khusus, Museum Nasional, Museum Sejarah dan Budaya

3. Perancangan

3.1 Konsep Perancangan

Tema pada desain interior adalah sebuah tahapan yang harus dilalui dalam sebuah perencanaan interior. Tema berfungsi untuk menghasilkan ekspresi pada wujud akhir interior. Berdasarkan hasil analisis dari setiap permasalahan yang ada pada interior museum geologi ini, ditemukan ide tema yang akan digunakan yaitu “*Geological Journey*”. Secara garis besar, tujuan dari tema *Geological Journey* pada interior museum ini yaitu upaya untuk membuat pengunjung merasakan pengalaman ahli geologi secara umum, yang dimana benda koleksi di museum ini merupakan hasil dari pencarian, penemuan, dan pembelajaran ahli geologi seperti paleontologi, sedimentologi, volcanologi, petroleum geologi dan lain - lain. Serta merasakan suasana yang menceritakan benda koleksi pada masanya dan dimana ahli geologi menemukan benda koleksi museum.

3.2 Pengaplikasian Konsep

Untuk mewujudkan perancangan dengan konsep tersebut maka aplikasi yang diterapkan yaitu

- Bentuk

Bentuk yang digunakan pada perancangan Museum Geologi Bandung ini adalah bentuk geometris dan nongeometris. Keduanya digunakan karena benda koleksi utama pada museum ini yaitu batuan, mineral dan fosil ada yang memiliki bentuk beraturan dan ada yang tidak beraturan. Namun bentuk yang akan banyak digunakan yaitu hexagonal, lingkaran, dan persegi panjang sebagai bentuk dasar dari benda koleksi yang ada.

- Warna

Setiap warna yang digunakan akan berbeda pada masing – masing ruang pamer Museum Geologi Bandung. Namun semuanya akan saling berkaitan dengan menggunakan warna dari warna alam atau warna yang ada pada bumi, seperti warna batu, tanah, api, daun, dan laut.

- Organisasi Ruang

Pengunjung sebaiknya menuju auditorium setelah menikmati ruang pamer sejarah kehidupan, dan menuju perpustakaan setelah menikmati ruang pamer geologi indonesia. Dengan begitu, alur sirkulasi tersebut akan membantu masalah penumpukan pengunjung karena membuat pengunjung tidak menggunakan pintu masuk ruang pamer untuk keluar, namun menggunakan pintu lainnya yang tetap mengarahkan pengunjung menuju ruang tengah museum atau resepsionis. Dan alur sirkulasi tersebut juga membuat pengunjung mengetahui bahwa museum menyediakan perpustakaan dan auditorium, serta terdapat departemen geologi di area belakang museum yang dimana cukup banyak pengunjung tidak mengetahuinya.

4. Kesimpulan dan saran

4.1 Kesimpulan

Kondisi Museum Geologi Bandung saat ini sangat diminati oleh masyarakat domestik dan mancanegara. Bangunan yang digunakan pun masih berpotensi untuk dirancang ulang agar dapat mewujudkan tujuan dari museum. Sedangkan keadaan interior museum saat ini masih belum mampu untuk mewujudkan tujuan tersebut dan sangat mempersulit karyawan museum dalam melayani pengunjung. Sehingga fungsi ideal dari sebuah museum juga belum optimal.

Permasalahan utama pada museum geologi bandung berasal dari dua aspek yaitu kenyamanan dan edukasi. Kedua aspek tersebut menghasilkan tiga permasalahan interior yaitu alur sirkulasi, fasilitas interaktif, dan suasana ruang. Ketiga permasalahan tersebut saling berkaitan satu sama lain. Yang dimana tanpa adanya kenyamanan, maka edukasi yang

tersampaikan tidak akan optimal. Dan edukasi dengan presentasi yang menarik, akan mendukung kenyamanan pengunjung museum.

Untuk itu, sangat diperlukan redesain pada interior museum dengan menerapkan setiap solusi dari permasalahan yang ada agar bangunan cagar budaya yang digunakan museum ini mampu memberikan performa terbaik kepada pengunjung melalui desain interiornya dan mampu mengoptimalkan tujuan dari museum yaitu menyampaikan informasi dan pengalaman mengenai ilmu geologi terhadap masyarakat.

4.2 Saran

Redesain Museum Geologi Bandung ini diharapkan dapat memberi manfaat dan inspirasi bagi pembaca khususnya desainer untuk mengoptimalkan kondisi bangunan cagar budaya yang digunakan museum ini seperti dengan melakukan *adaptive re-use* atau dengan restorasi.

Selain itu diharapkan dapat meningkatkan kreativitas desain serta pertimbangan – pertimbangan yang baik pada museum terutama yaitu menampung kegiatan – kegiatan yang menunjang penelitian, pendidikan, dan hiburan. Perancangan redesain museum ini diharapkan mampu menjadikan museum sebagai tempat yang tidak kalah menarik dari objek wisata lain dan memberikan perubahan pada pemikiran masyarakat bahwa museum bukan hanya tempat penyimpanan benda – benda antic bersejarah, namun juga sebagai tempat yang menyenangkan untuk mempelajari bidang tertentu.

Daftar Pustaka

Ching, F. D.K. (1996). *Arsitektur Bentuk, Ruang dan Susunannya*. Jakarta: Erlangga.

Chiara, Joseph De. (1992). *Time Saver: Standards for Interior Design and Space Planning*. Singapura: McGraw-Hill, Inc.

McLean, K. (1993). *Planning for People in Museum Exhibitions*. Washington: Association of Science –Technology Centers.

Tjahjopurnomo, R. Arbi, Yunus. Yulianto, Kresno. Ridwan, M. Oesman, Osrifoel. Sukasno (2011). *Konsep Penyajian Museum*. Direktorat Permuseuman, Jakarta.

Panero, J. dan Martin Zelnik. *Human Dimension and Interior Space*. London: The Architectural Press Ltd

Sutaarga, Moh. Amir (1996/1997), *Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum*. Proyek Pembinaan Permuseuman Jakarta, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Depdikbud.

Neufert, E. 2005. *Data Arsitek I*. Jakarta: Erlangga.

Kecil Tapi Indah *Pedoman Pendirian Museum (1999/2000)*, Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Kebudayaan. Jakarta,

Pemerintah Daerah Kota Bandung. (2003). *Peraturan Daerah Kota Bandung*

Republik Indonesia, 2011, *Peraturan Menteri Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat Republik Indonesia*, Jakarta.

Mohammda Zakaria (2013) <http://belajaritutiadaakhir.blogspot.com/2011/08/museum-di-indonesia.html> (diakses pada tanggal 13 Desember 2016)

www.wikipedia.org/wiki/Museum_Geologi_Bandung (diakses pada tanggal 14 Februari 2017)

www.museum.geology.esdm.go.id/ (diakses pada tanggal 14 Februari 2017)

www.pinterest.com (diakses pada tanggal 18 Maret 2017)