

## **REDESAIN MUSEUM POS INDONESIA**

Oleh :

**Kapita Putri Hutami (NIM. 1603144011)**

Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

Jl. Telekomunikasi No.01, Terusan Buah batu, Sukapura, Dayeuhkolot, Bandung, Jawa Barat  
40257

kapitaph@gmail.com

### **ABSTRACT**

Museum is an institution that maintain and exhibiting a collection of objects a cultural collection and scientific for research purposes, education and entertainment. The purpose of museum is a means of education tourism an interesting and educate for the. Generally history museum in the Bandung city only show an objects collection in a display without involving visitors to interact with an instrument of the collections of directly, causing visitors not explore to dig history and interact with an instrument of a collection of. As a result, paradigm of an Indonesian society consider museum as warehouse of a collection of objects ancient unavoidable. Hence designers should can change the way perspective of the to optimize design museum based on function and the first goal of of the museum, that is as education tourism interesting should be considered by the community. The aspect of education , recreation , information and the interaction that are in this museum must be able to apply through in the interior of interesting elements so that visitors got the information easily and pleasantly through interactive museum and a cutting edge and to be supported by susasana or atmosphere that is comfortable .Paradigm hope is that the community of a function of museum will be changed so that education tourism will be more of had much popular.

### **ABSTRAK**

Museum adalah suatu lembaga yang memelihara dan memamerkan kumpulan benda-benda koleksi yang bernilai budaya dan ilmiah untuk tujuan penelitian, pendidikan dan hiburan. Tujuan dibuatnya museum adalah sebagai sarana wisata edukasi yang menarik dan mendidik bagi masyarakat. Umumnya museum sejarah di kota Bandung hanya mempertunjukkan benda koleksi dalam sebuah display tanpa melibatkan pengunjung untuk berinteraksi dengan benda koleksi museum secara langsung, menyebabkan pengunjung tidak eksplor untuk menggali sejarah dan berinteraksi dengan benda koleksi. Akibatnya, paradigma masyarakat Indonesia yang menganggap museum sebagai gudang penyimpanan koleksi benda-benda kuno tidak dapat dihindari. Oleh karena itu desainer harus dapat mengubah cara pandang masyarakat dengan mengoptimalkan desain museum berdasarkan pada fungsi dan tujuan awal dari museum, yaitu sebagai wisata edukasi menarik yang patut dipertimbangkan oleh masyarakat. Aspek edukasi, rekreasi, informasi dan interaksi yang ada di museum harus dapat di aplikasikan melalui elemen-elemen interior semenarik mungkin agar pengunjung mendapat informasi dengan mudah dan menyenangkan melalui museum yang interaktif dan canggih serta di dukung oleh susasana atau atmosfer ruang yang nyaman. Diharapkan pada akhirnya paradigma masyarakat mengenai fungsi dari museum akan berubah sehingga wisata edukasi di Indonesia akan semakin digemari.

Kata-kata kunci : museum, wisata edukasi, benda koleksi, fungsi