

PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM KOTA BANDUNG

Oleh : Annisa Poetri Arienda*), Tita Cardiah**), Ratri Wulandari**)

Program Studi Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Telkom University

Jl. Telekomunikasi No. 01, Terusan Buah Batu, Dayeuhkolot, Bandung, 40257, Indonesia

No. HP : +6282118569542

*) Mahasiswa Jurusan Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Telkom University

**) Dosen Jurusan Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Telkom University

annisapoetria@gmail.com wulandarir@telkomuniversity.ac.id tcardiah@gmail.com

Abstrak

Kota Bandung merupakan salah satu kota besar yang berada di Indonesia dan merupakan Ibukota Provinsi Jawa Barat yang memiliki banyak sejarah yang tersimpan di kotanya. Kota Bandung memiliki potensi wisata sejarah yang menarik dan memiliki nilai edukasi yang tinggi salah satunya adalah bangunan-bangunan konservasi yang berada di Jl. Braga. Museum Kota Bandung ini merupakan salah satu dari serangkaian area yang menyajikan sejarah masa lampau dan akan datan dari Kota Bandung. Area Museum Kota Bandung ini terdiri atas 3 massa bangunan yang bangunan utamanya merupakan salah satu Bangunan Cagar Budaya yang dilestarikan pemerintah Kota Bandung. Objek yang dipamerkan pada museum ini merupakan hasil dari budaya dan sejarah Kota Bandung dari tahu 1810 hingga 2017 serta perkembangan kedepannya. Disajikan dengan display yang berupa multimedia yang menggunakan teknologi canggih dengan dibantu dengan narasi dan deskripsi. Hasil akhir dari penulisan ini adalah penerapan suasana museum Kota Bandung yang canggih dan mendukung sehingga menarik perhatian pengunjung serta dapat dijadikan sarana wisata pendidikan bagi warga Bandung.

Kata Kunci : Kota, Bandung, Museum, Sejarah, Teknologi

MUSEUM OF BANDUNG INTERIOR DESIGN PLANNING

By : Annisa Poetri Arienda*), Tita Cardiah**), Ratri Wulandari**)

Interior Design, Telkom Creative Industry School, Telkom University

Jl. Telekomunikasi No. 01, Terusan Buah Batu, Dayeuhkolot, Bandung, 40257, Indonesia

Phone Number : +6282118569542

*) Student of Interior Design, Telkom Creative Industry School, Telkom University

**) Lecturer of Interior Design, Telkom Creative Industry School, Telkom University

annisapoetria@gmail.com wulandarir@telkomuniversity.ac.id tcardiah@gmail.com

ABSTRACT

Bandung is one of the big cities in Indonesia and is the capital of West Java Province that has a lot of history stored in the city. Bandung city has the potential of historical tourism is interesting and has a high education value one of which is a conservation building located on Jl. Braga. Museum of Bandung is one of a series of areas that present the history of the past and will come from the city of Bandung. Museum of Bandung Area consists of 3 masses of buildings whose main building is one of the Heritage Buildings that are preserved by the government of Bandung. The objects exhibited in this museum are the result of Bandung's culture and history from 1810 to 2017 and future development. Presented with a multimedia display that uses advanced technology with the help of narration and description. The final result of this writing is the application of Museum of Bandung atmosphere that is sophisticated and educational so as to attract the attention of visitors and can be used as a means of educational tourism for the citizens of Bandung.

Keyword : City, Bandung, Museum, History, Technology

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bandung adalah Ibukota dari Provinsi Jawa Barat dan salah satu kota besar di Indonesia yang menyimpan berbagai sejarah serta memiliki banyak nilai budaya yang beragam dan menarik di dalamnya. Pemerintahan Kota Bandung telah menyediakan sarana berupa bangunan yang nantinya akan dijadikan Museum Kota Bandung. Bangunan MKB ini dapat melayani kebutuhan publik yang ingin mengetahui sejarah dan budaya kota Bandung juga sebagai informasi dan sarana edukasi bagi pengunjungnya.

Bangunan Museum kota Bandung berlokasi di Jalan Aceh no.47 Bandung, tepatnya berada di sebrang Bandung Planning Gallery dan Taman Sejarah Kota Bandung. Ketiga lokasi tersebut merupakan serangkaian area yang menyajikan sejarah, budaya dan masa depan dari kota Bandung. Museum kota Bandung disini merupakan museum terbuka yang memiliki fungsi sebagai showroom atau mini galeri dari kota Bandung. Museum ini menyajikan deskripsi singkat dari tempat atau situs dan hasil dari perkembangan sejarah budaya yang ada di kota Bandung yang kedepannya objek pameran dari Museum kota Bandung ini adalah seluruh kota Bandung itu sendiri. Museum kota Bandung terdiri dari tiga bangunan, diantaranya dua bangunan yang berupa bangunan cagar budaya dan satu bangunan modern yang terdiri dari tiga lantai. Dengan adanya bangunan cagar budaya diperlukan treatment khusus dalam pengolahan ruang pada bangunannya. Berdasarkan banyaknya objek pameran yang akan disajikan dan minimnya bangunan yang disediakan, maka display yang digunakan untuk menyajikan objek pameran tersebut akan berupa display yang dibantu oleh peralatan multimedia sehingga storage benda pameran dari Museum kota Bandung merupakan softcopy atau benda digital. Pengolahan ruang yang tersedia dan penyajian objek pameran tersebut diharapkan tetap mewakili objek pameran yang disajikan.

Materi objek pameran yang ditampilkan di bagi menjadi lima era yang diurut berdasarkan perkembangan yang berlangsung di kota Bandung. Materi objek pameran ini yang nantinya akan disajikan dengan bentuk dua dimensi yang akan di tampilkan melalui media poster, foto dan

video, serta display tiga dimensi yang akan ditampilkan bantuan peralatan multimedia berupa proyektor. Dengan bantuan peralatan multimedia ini, membuat tampilan dari objek pameran menjadi lebih interaktif dan informatif bagi pengunjung. Namun pada penerapannya dalam ruang memerlukan penempatan khusus agar pengunjung dapat menikmatinya. Pada area luar ruang pameran museum juga terdapat taman patung, mural serta diorama-diorama yang juga menjadi bagian dari objek pameran yang disajikan pada Museum kota Bandung.

Bangunan Museum kota Bandung menjadi sarana publik untuk menampilkan sejarah kota Bandung secara informatif, edukatif dan rekreatif bagi anak-anak, mahasiswa, hingga umum. Perancangan interior Museum kota Bandung ini merupakan alternatif desain untuk memberikan pengalaman ruang yang baru dan dapat memberikan informasi secara mendetail tentang sejarah dan budaya kota Bandung.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi permasalahan apa saja yang berkaitan dengan perancangan Museum kota Bandung, antara lain :

1. Museum kota Bandung merupakan showroom atau mini galeri kota Bandung yang menceritakan mengenai sejarah dan budaya kota Bandung, sehingga suasana ruang yang disajikan dapat mewakili dari objek pameran;
2. Area pameran museum terdiri atas dua bangunan, sehingga dapat memecah sirkulasi dan storyline dari objek pameran yang akan di sajikan;
3. Objek pameran yang disajikan berupa dua dimensi menggunakan bantuan peralatan multimedia, sehingga memerlukan penempatan khusus pada ruang agar tetap menjadi interaktif dan informatif bagi pengunjung.

1.3 Rumusan Masalah

Menurut identifikasi masalah yang telah disebutkan, terbentuk rumusan masalah yang berkaitan dengan perancangan antara lain :

1. Bagaimana merancang elemen pembentuk ruang dan pengisi ruang

interior agar menghadirkan suasana ruang yang mewakili objek pameran yang akan disajikan?

2. Bagaimana merancang alur organisasi ruang pameran yang lebih baik sehingga sirkulasi dan storyline dari objek pameran yang akan disajikan tidak terpecah?
3. Bagaimana merancang penempatan display objek pameran interaktif dan informatif?

1.4 Tujuan dan Sasaran

Berdasarkan permasalahan diatas, tujuan dan sasaran dari perancangan Interior Museum Kota Bandung yaitu :

1. Tujuan : Merancang interior Museum kota Bandung yang memberikan pengalaman ruang yang baru bagi pengunjung museum berdasarkan pola gerak pengunjung dengan pemanfaatan flow dan organisasi ruang yang tidak monoton sehingga bersifat informatif, edukatif dan rekreatif.
2. Sasaran :
 - a. Membuat suasana ruang yang mewakili dari objek pameran yang disajikan agar pengunjung dapat merasakan pengalaman ruang yang baru;
 - b. Mengatur alur sirkulasi dan storyline dengan baik sehingga sirkulasi dan storyline tidak terputus agar tersampainya informasi yang disajikan melalui objek pameran pada museum;
 - c. Menciptakan keselarasan antara objek pameran yang disajikan pada area dalam dan luar bangunan agar pengunjung dapat merasakan atmosfer yang ingin disampaikan oleh objek pameran yang disajikan.

2. KAJIAN LITERATUR

2.1 Tinjauan Perancangan Museum

2.1.1 Pengertian Museum

Internasional Council of Museum (ICOM) mengemukakan bahwa "Museum adalah lembaga non-profit yang bersifat permanen yang melayani masyarakat dan perkembangannya,

terbuka untuk umum, yang bertugas untuk mengumpulkan, melestarikan, meneliti, mengkomunikasikan, dan memamerkan warisan sejarah kemanusiaan yang berwujud benda dan takbenda beserta lingkungannya, untuk tujuan pendidikan, penelitian, dan hiburan". Pernyataan ini melengkapi pengertian museum secara etimologi, yang berupa kata "Museum" diambil dari bahasa Yunani Klasik, yaitu "Muze" yang berarti kumpulan sembilan dewi mewakili lambang ilmu dan kesenian.

2.1.2 Tujuan Museum

Tujuan umum pendirian museum adalah sebagai sarana pendidikan dan rekreasi bagi masyarakat. Sesuai dengan pengertian museum sebagai tempat penyimpanan benda-benda yang memiliki nilai edukatif, maka museum layak untuk menjadi media belajar dan sumber ilmu. Dan disisi lain, museum juga sebagai sarana rekreasi yang menjadi daya tarik bagi pengunjung suatu daerah untuk datang ke museum. Perhatian utama museum adalah melindungi objek yang pamerkan. Tujuan museum juga menjadi salah satu media untuk melestarikan benda-benda bersejarah, hal ini sangat terkait dengan pemeliharaan benda cagar budaya dalam rangka pengembangan kebudayaan. Selain itu juga, pihak museum juga memiliki tugas untuk mengumpulkan, melakukan penelitian, dan mempublikasikan objek museum, seperti cagar budaya.

2.1.3 Fungsi Museum

Museum memiliki dua fungsi besar yaitu sebagai tempat pelestarian dan sumber informasi benda budaya dan alam (Direktorat Museum, 2008:16).

1. Sebagai tempat pelestarian, memiliki kewajiban untuk melakukan:
 - a. Penyimpanan, meliputi kegiatan pengumpulan benda koleksi, pencatatan koleksi, dan penataan koleksi.
 - b. Perawatan, meliputi kegiatan perawatan untuk mencegah dan menanggulangi kerusakan

- koleksi yang dilakukan oleh tenaga ahli.
- c. Pengamanan, meliputi kegiatan perlindungan untuk menjaga koleksi dari gangguan atau kerusakan yang disebabkan oleh faktor alam atau ulah manusia.

2. Sebagai sumber informasi, memiliki kewajiban untuk melakukan:

- a. Penelitian, dilakukan untuk pengembangan kebudayaan nasional, ilmu pengetahuan, dan teknologi.
- b. Penyajian, dengan memperhatikan aspek pelestarian dan pengamanannya.

Museum yang dapat digunakan sebagai wadah menambah wawasan dan di sisi lain juga dapat dijadikan sebagai tempat wisata ini memiliki beberapa fungsi menurut (*International Council of Museum (ICOM)*), antara lain :

1. Mengumpulkan dan pengaman warisan alam dan kebudayaan.
2. Dokumentasi dan penelitian ilmiah.
3. Konservasi dan preservasi.
4. Penyebaran dan pemerataan ilmu untuk umum.
5. Pengenalan dan penghayatan kesenian.
6. Visualisasi warisan baik hasil alam dan budaya.
7. Cermin pertumbuhan peradaban umat manusia.
8. Pembangkit rasa bertakwa dan bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa.

2.1.4 Persyaratan Berdirinya Museum

1. Persyaratan Ruang

Persyaratan ruang pada ruang pameran sebagai fungsi utama dari museum. Beberapa persyaratan teknis ruang pameran sebagai berikut :

- a. Pencahayaan dan Penghawaan
Pencahayaan dan penghawaan merupakan aspek teknis utama yang perlu diperhatikan untuk membantu

memperlambat proses pelapukan dari koleksi. Untuk museum dengan koleksi utama kelembaban yang disarankan adalah 50% dengan suhu 21°C-26°C. Intensitas cahaya yang disarankan sebesar 50 lux dengan meminimalisir radiasi ultra violet.

b. Penataan Koleksi Museum

Penataan koleksi dalam suatu pameran dapat disajikan dengan beberapa cara, yakni:

- a) Tematik yaitu dengan menata materi pameran dengan tema dan sub tema.
- b) Taksonomik yaitu menyajikan koleksi dalam kelompok atau sistem klasifikasi
- c) Kronologi yaitu menyajikan koleksi yang disusun menurut usianya, dari yang tertua hingga sekarang.

2. Metode Penyajian Museum

Metode penyajian disesuaikan dengan motivasi masyarakat lingkungan atau pengunjung museum, yakni:

- a. Metode Intelektual adalah cara penyajian benda-benda koleksi museum yang mengungkapkan informasi tentang guna, arti dan fungsi benda koleksi museum.
- b. Metode Romantik (Evokatif) adalah cara penyajian benda-benda koleksi museum yang mengungkapkan susunan tertentu yang berhubungan dengan benda-benda yang dipamerkan.
- c. Metode Estetik adalah cara penyajian benda-benda koleksi museum yang mengungkapkan nilai artistik yang ada pada benda koleksi museum.
- d. Metode Simbolik adalah cara penyajian benda-benda koleksi museum dengan menggunakan

- simbol-simbol tertentu sebagai media interpretasi pengunjung.
- e. Metode Kontemplatif adalah cara penyajian koleksi di museum untuk membangun imajinasi pengunjung terhadap koleksi yang dipamerkan.
 - f. Metode Interaktif adalah cara penyajian koleksi di museum dimana pengunjung dapat berinteraksi langsung dengan koleksi yang dipamerkan. Penyajian interaktif dapat menggunakan teknologi informasi.

2.2 Tinjauan Kota Bandung

2.2.1 Deskripsi Kota Bandung



Gambar 1.1 Tulisan Selamat datang di Bandung
(Sumber : <https://www.kasihberita.com/1584/tempat-wisata-di-kota-bandung/>)

Kota Bandung merupakan kota metropolitan terbesar di Jawa Barat sekaligus menjadi ibu kota provinsi tersebut. Kota ini terletak 140 km sebelah tenggara Jakarta, dan kota terbesar ketiga di Indonesia setelah Jakarta dan Surabaya menurut jumlah penduduk. Bandung terletak di koordinat 107° BT dan 6° 55' LS. Luas Kota Bandung adalah 16.767 hektare. Kota ini secara geografis terletak di tengah-tengah provinsi Jawa Barat. Dengan demikian, Bandung mempunyai nilai strategis terhadap daerah-daerah di sekitarnya.



Gambar 1.2 Pemandangan Kota Bandung
(Sumber :

<http://www.bandungaktual.com/p/sejarah-bandung.html/>)

Kota Bandung terletak di ketinggian ±768 m di atas permukaan laut rata-rata (mean sea level). Daerah utara Kota Bandung pada umumnya lebih tinggi daripada daerah selatan. Rata-rata ketinggian di sebelah utara adalah ±1050 dpl, sedangkan di bagian selatan adalah ±675 dpl. Bandung dikelilingi oleh pegunungan yang membuat Bandung menjadi semacam cekungan (Bandung Basin).

Kota Bandung dialiri dua sungai utama, yaitu Sungai Cikapundung dan Sungai Citarum beserta anak-anak sungainya yang pada umumnya mengalir ke arah selatan dan bertemu di Sungai Citarum.

2.2.2 Perkembangan Kota Bandung

Berdasarkan asal mula lahirnya Kota Bandung, perkembangan Kota Bandung terbagi atas beberapa fase yang dapat dikelompokkan menjadi 5 fase yang masing-masing fase terdapat pengaruh bagi perkembangan Kota Bandung, 5 fase tersebut adalah :

1. Bandung Menggeliat (1810 – 1864)
 - a. Kelahiran Kota Bandung
 - b. Aktor Pendiri Kota Bandung
 - c. Dinamika Perkembangan Bandung (1810 – 1863)
 - d. Timeline Kota Bandung (1810 – 2017)
2. Bandung Menuju Parijs Van Java (1864 – 1942)
 - a. Pembangunan Kota Bandung (Infrastruktur)
 - b. Pembangunan Gedung Perkantoran dan Perumahan
 - c. Bandung sebagai Ibukota Karesidenan
 - d. Bandung sebagai *Gemeente* dan *Stads-gemeente*
3. Bandung Bergerak (1907 – 1949)
 - a. Bandung di Era Jepang
 - b. Pergerakan di Kota Bandung (Pers, IP, Persis, dsb)
 - c. Kongres Nasional Sarekat Islam
 - d. Indonesia Klaagt aan
 - e. Tokoh Pergerakan
 - f. Pendidikan di Kota Bandung

4. Bandung Bergiat (1949 – 2017)
 - a. KAA (Konferensi Asia Afrika)
 - b. Kongres Pemuda Sunda
 - c. Bandung 19 Agustus 1966
 - d. Perguruan Tinggi di Bandung
 - e. Industri dikota Bandung
 - f. Menuju Bandung Juara
5. Bandung Berbudaya (1810 – 2017)
 - a. Bandung Berkesenian
 - b. Bandung Berolahraga
 - c. Wisata Bandung
 - d. Pers di Kota Bandung
 - e. Kuliner Bandung
 - f. Bandung Kota Intelektual
 - g. Supranatural di Kota Bandung

2.3 Museum Kota Bandung

2.3.1 Tujuan Museum Kota Bandung

Museum Kota Bandung ini memiliki tujuan untuk :

1. Memberikan ilmu pengetahuan kepada masyarakat Kota Bandung Peentang Kota Bandung itu sendiri.
2. Melestarikan sejarah yang pernah ada di Kota Bandung

2.3.2 Fungsi Museum Kota Bandung

Museum Kota Bandung ini memiliki fungsi sebagai berikut :

- a. Memamerkan benda-benda seni, sejarah dan pengetahuan mengenai Kota Bandung.
- b. Sebagai pusat informasi mengenai Kota Bandung.
- c. Sebagai sarana kegiatan komunitas yang ada di Kota Bandung.

2.3.3 Data Lapangan Non Fisik

Nama Proyek : Museum Kota Bandung

Alamat : Jl. Aceh no.47-51,
Bandung

Sifat Proyek : Non-Fiksi

Pengelola : Dinas Kebudayaan dan
Pariwisata Kota Bandung

Luas Lahan : 2.180 m²

Luas Bangunan: 1.775 m²

- a. Bangunan Lama : 515 m²
- b. Bangunan Baru Lantai 1 : 400 m²
- c. Bangunan Baru Lantai 2 : 400 m²
- d. Bangunan Baru Lantai 3 : 400 m²
- e. Bangunan Pendukung : 60 m²

3. KONSEP DESAIN

Museum Kota Bandung merupakan museum yang dirancang sebagai wisata edukasi dan tempat informasi terhadap hasil dari perkembangan sejarah awal terbentuknya kota Bandung yang dimulai tahun 1810. Pada Museum Kota Bandung terdapat display multimedia yang menceritakan tentang sejarah kota Bandung yang disajikan dengan bantuan multimedia sehingga pengunjung dapat berinteraksi secara visual, audio dan fisik langsung dengan informasi yang disajikan. Selain itu suasana ruang yang disajikan pada museum ini juga memiliki suasana yang berhubungan dengan konten cerita yang disajikan.

Sehingga tema yang diterapkan pada perancangan interior Museum Kota Bandung ini adalah “*A Moment to Remember*” yang dalam bahasa Indonesia berarti pengunjung diharapkan sejenak untuk mengingat peristiwa-peristiwa yang pernah terjadi di sepanjang perjalanan perkembangan kota Bandung. Dengan menerapkan konsep “*Time Travelling*” yaitu perjalanan waktu. Sehingga disajikan museum yang dapat membuat pengunjung mengalami perjalanan waktu untuk mengingat kembali peristiwa-peristiwa yang pernah terjadi di kota Bandung. Penerapannya dengan alur sirkulasi yang linear mengikuti storyline yang di ceritakan pada objek pameran yang diaplikasikan pada konten display. Disusun sesuai dengan storyline kota Bandung dari awal terbentuk hingga kini serta dengan hasil dari budayanya. Untuk menciptakan ruang pameran yang informatif dan interaktif, diperlukan penerapan teknologi multimedia pada display museum, sehingga pengunjung dapat merasakan pengalaman ruang yang baru dan dapat berinteraksi langsung dengan objek pameran yang disajikan.



Gambar 3.1 Denah Museum
(Sumber : Analisa Penulis, 2018)



Gambar 3.2 Denah Museum
(Sumber : Analisa Penulis, 2018)

3.1 Konsep Tata Ruang pada Area Pamer Era Bandung Menggeliat, Bandung Menuju Parijs Van Java dan Bandung Berbudaya

Museum kota Bandung dibuat dengan suasana ruang yang membawa pengunjung mengalami perjalanan waktu dari awal lahirnya kota Bandung hingga berkembang ke masa kini. Maka desain ruang tata ruang yang digunakan adalah memadukan unsur edukasi yang informatif dan unsur rekreasi yang interaktif pada displaynya. Sehingga pengunjung akan ada didalam suatu alur yang membawa pengunjung mengalami petualangan waktu yang mengikuti flow linear dari penataan display tersebut.



Gambar 3.3 Alur tata ruang pameran Densus A
(Sumber : Analisa Penulis, 2018)



Gambar 3.4 Alur tata ruang pameran Densus B
(Sumber : Analisa Penulis, 2018)

3.1.1 Penyelesaian Lantai

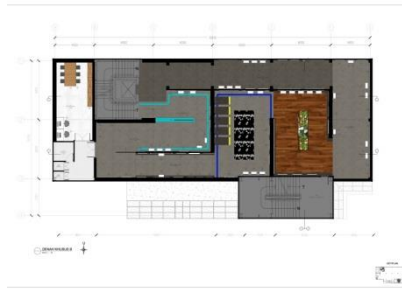
Pola lantai yang digunakan pada ruang display era Bandung Menggeliat, Bandung Menuju Parijs Van Java dan Bandung berbudaya ini adalah sesuai dengan konsep tata letak dari display, dan disesuaikan dengan cerita atau peristiwa yang disajikan pada objek pameran. Pada ruangan display era Bandung Menggeliat digunakan lantai abu-abu yang mewakili dari warna jalanan di Bandung pada masa itu, sedangkan pada era Bandung menuju Parijs Van Java menggunakan lantai parket yang mewakili suasana dalam ruangan pada bangunan yang ada di masa itu, sedangkan pada ruangan era Bandung Berbudaya penggunaan lantai disesuaikan dengan objek yang diceritakan pada display.



Gambar 3.5 Pola lantai Densus A
(Sumber : Analisa Penulis, 2018)

Material yang digunakan dalam pola lantai densus A menggunakan material yang memberikan kesan yang mendukung suasana ruang. Pada area Kelahiran kota Bandung digunakan lantai keramik abu-abu yang bertujuan untuk memberikan suasana Bandung tempo dulu yang masih rapi dan bersih dengan kombinasi parket untuk memberikan kesan hangat pada ruang.

Sedangkan pada area Bandung Menuju Parijs Van Java digunakan lantai parket kayu yang mewakili dari suasana bangunan yang mulai dibangun pada masa itu dan juga untuk menampilkan suasana ruang pameran yang hangat dan lebih intim. Dan pada area Pembangunan Perumahan dan Perkantoran digunakan lantai epoxy yang berwarna abu-abu untuk memberikan kesan ruang yang sedang mengalami pembangunan, sesuai dengan konten objek pameran yang disajikan pada area tersebut.



Gambar 3.6 Pola lantai densus B
(Sumber : Analisa Penulis, 2018)

3.1.2 Penyelesaian Dinding

Penyelesaian desain dinding pada ruangan era Bandung menggeliat, Bandung menuju Parijs Van Java dan Bandung Berbudaya ini secara keseluruhan tertutup oleh display dengan konstruksi kayu yang dilapisi multipleks dengan cat dan hpl sebagai finishing. Untuk menggambarkan suasana pada era masing-masing, maka di bagian dinding display diterapkan bentuk-bentuk geometris dan menyiku, yang di dindingnya terdapat lcd dan smartglass sebagai media displaynya.

Pada area Bandung menggeliat yang berada di densus A, penyelesaian dinding secara dominan menggunakan cat tembok yang berwarna abu-abu yang mewakili dari suasana Bandung tempo dulu, yang dimana suasana kota Bandung yang masih bersih dan teratur.



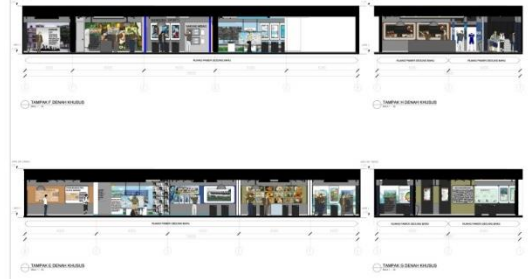
Gambar 3.72 Tampak A dan B
(Sumber : Analisa Penulis, 2018)



Gambar 3.8 Tampak C dan D
(Sumber : Analisa Penulis, 2018)

Sedangkan penyelesaian dinding pada densus B juga secara dominan menggunakan pelapis berupa cat tembok

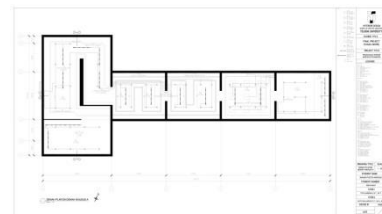
yang juga berwarna abu-abu yang bersifat netral. Nantinya dinding pada area ini akan dilapisi oleh poster yang bergambar sesuai dengan konten yang diceritakan pada area tersebut.



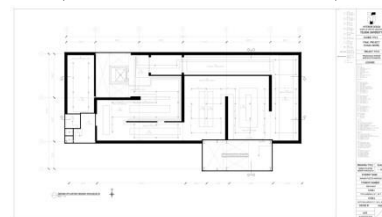
Gambar 3.9 Tampak E F G dan H
(Sumber : Analisa Penulis, 2018)

3.1.3 Penyelesaian Ceiling

Penyelesaian ceiling pada ruangan ini menggunakan plafond dengan bahan gypsum dengan rangka hollow 5x5 cm. Pada area pameran ini ceiling dibuat mendatar agar pengunjung terfokus pada display yang ada di dalam ruang serta mempertegas dinding pada display dan terlihat menonjol pada ruang.



Gambar 3.10 Ceiling densus A
(Sumber : Analisa Penulis, 2018)

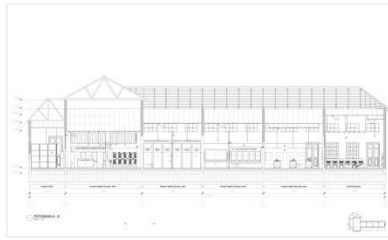


Gambar 3.11 Ceiling Denah Khusus B
(Sumber : Analisa Penulis, 2018)

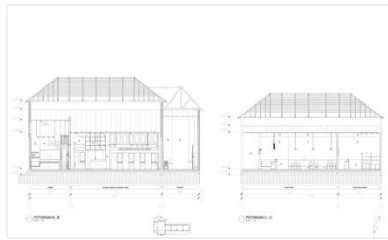
Pada beberapa area terdapat pengolahan khusus pada ceiling untuk mendukung suasana ruang yang ingin disampaikan pada pengunjung. Diantaranya adalah pada area Bandung Supranatural yang berada di densus B. Ceiling pada area ini menggunakan warna hitam dan sedikit turun. Hal ini bertujuan untuk memberikan suasana horror yang ingin disampaikan kepada pengunjung.

Lalu pada area Bandung Menuju Parijs Van Java ceiling yang digunakan

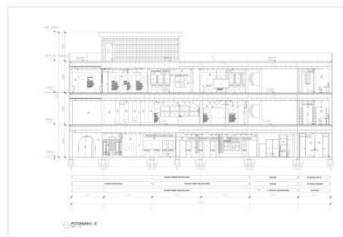
adalah ceiling tinggi, yang dimana ingin menceritakan tentang suasana bangunan yang dibangun pada masa itu, yaitu suasana bangunan yang megah dan kokoh.



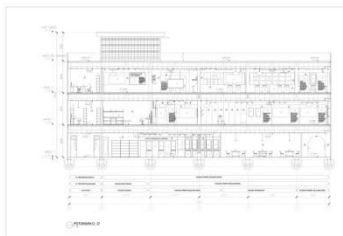
Gambar 3.12 Potongan A
(Sumber : Analisa Penulis, 2018)



Gambar 3.13 Potongan B C
(Sumber : Analisa Penulis, 2018)



Gambar 3.14 Potongan D
(Sumber : Analisa Penulis, 2018)



Gambar 3.15 Potongan E
(Sumber : Analisa Penulis, 2018)



Gambar 3.16 Potongan F
(Sumber : Analisa Penulis, 2018)

3.1.4 Penyelesaian Furniture

Pemilihan furniture pada area ini banyak menggunakan touchscreen panel yang digunakan agar pengunjung dapat

mengakses informasi dan menyelaraskan dengan display lain yang ada di ruangan tersebut. Panel tersebut di cover oleh multipleks 18mm dengan finishing HPL woodgrain dan besi hollow sebagai rangka di dalamnya. Tinggi touch panel disesuaikan dengan standar ergonomi, sehingga menjadi ukuran yang ideal untuk digunakan. Sementara untuk benda pameran berupa smart glass dan led langsung di tempelkan pada dinding.



Gambar 1.21 Display Panel Touchscreen
(Sumber : Pribadi, 2018)

3.2 Sistem Pencahayaan pada Area Pamer Era Bandung Menggeliat, Bandung Menuju Parijs Van Java dan Bandung Berbudaya

Sistem pencahayaan yang diterapkan adalah pencahayaan buatan. Penggunaan lampu spotlight sebagai pencahayaan utama dengan tujuan tidak mengganggu pengunjung saat sedang melihat display, karena display yang digunakan sebagian besar menggunakan layar lcd atau led. Selain itu, penggunaan spotlight juga bertujuan agar pengunjung dapat fokus dan dapat mengarahkan pengunjung untuk melihat koleksi. Selain itu penggunaan downlight pada ruang pameran juga tetap digunakan, namun tidak mendominasi melainkan downlight ini dapat digunakan pada saat melakukan maintenance dan pembersihan ruang.

Sedangkan pada beberapa area tertentu penggunaan pencahayaan buatan bertujuan untuk meningkatkan suasana dari ruangan. Salah satunya adalah pada area pameran Bandung Supranatural yang berada di densus B, yang dimana dibutuhkan suasana yang cukup gelap dan dengan hanya mengandalkan pencahayaan dari display dan cahaya dari spotlight yang minim. Hal tersebut bertujuan untuk meningkatkan suasana ruang agar lebih terasa.

Lalu pada area Bandung Kota Intelektual yang berada pada densus B, dibutuhkan

pencahayaan yang cukup terang dengan tujuan untuk menampilkan suasana kota Bandung yang memiliki pengetahuan yang tinggi dan terlihat lebih modern.



Gambar 1.3 Pencahayaan buatan
(Sumber : google, 2018)

3.3 Sistem Penghawaan pada Area Pamer Era Bandung Menggeliat, Bandung Menuju Parijs Van Java dan Bandung Berbudaya

Sistem penghawaan yang digunakan dalam ruang display Era Bandung Menggeliat dan Bandung menuju Parijs Van Java dan Bandung Berbudaya adalah penghawaan buatan yang berupa AC ceiling mounted ceiling. Secara teknis peletakkan penghawaan buatan ini diletakkan pada area diantara ceiling dan drop ceiling. Hal ini bertujuan agar peletakkan AC ini tidak mengganggu nilai estetis ruang. Selain itu, penggunaan penghawaan buatan ini juga bertujuan untuk meminimalisir kerusakan display yang disajikan dan menjaga kelembaban ruang.



Gambar 1.4 Penghawaan buatan
(Sumber : google, 2018)

3.4 Sistem Keamanan pada Area Pamer Era Bandung Menggeliat, Bandung Menuju Parijs Van Java dan Bandung Berbudaya

a. Pengamanan dari kebakaran

Untuk penanggulangan keamanan pada ruang display terdapat smoke detector untuk mendeteksi jika terjadi asap atau potensi kebakaran, serta sprinkler yang secara otomatis akan mengeluarkan dry powder bila terjadi kebakaran. Penggunaan dry powder ini mengantisipasi pemadaman kebakaran pada ruangan yang terdapat banyak benda elektronik. Peletakkan pengamanan kebakaran ini berlokasi diatas area sirkulasi museum. Selain itu akses pintu darurat juga menjadi prioritas, karena terletak pada tiap lantai dan tidak sulit untuk di akses.



Gambar 1.5 Sprinkler dan Smoke detector
(Sumber : google, 2018)

b. Pengamanan dari kerusakan

Dalam ruangan display ini, hampir lebih dari 50% display menggunakan layar smart glass dan lcd yang dapat disentuh oleh pengunjung. Pengamanan yang dilakukan adalah setiap layar smart glass dan lcd yang digunakan dilapisi oleh screen protector yang dapat mengurangi kerusakan langsung pada layar. Selain itu untuk layar lcd dan gambar yang tidak dapat atau tidak boleh disentuh diberikan proteksi berupa layar pelapis yang terbuat dari akrilik yang akan menutupi seluruh area yang tidak dapat disentuh.



Gambar 1.6 Screen protector
(Sumber : google, 2018)

4. KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Proses pengumpulan data dan analisa bangunan dengan area sekitar sangat mempengaruhi perancangan Museum Kota Bandung ini. Perancangan interior Museum kota Bandung ini di latar belakang oleh telah disediakan fasilitas berupa bangunan yang akan dijadikan Museum kota Bandung yang berfungsi sebagai mini galeri dari kota Bandung yang menyajikan informasi-informasi mengenai kota Bandung dari lahirnya kota Bandung hingga sekarang. Dimana tempat ini dapat melayani kebutuhan publik secara terbuka untuk kebutuhan studi, pendidikan dan pariwisata. Serta pada proses perancangannya, dapat diperhatikan dari aspek-aspek yang memenuhi kebutuhan utama dari Museum, yaitu Area pamer.

Menceritakan perjalanan kota Bandung dari lahir hingga sekarang dengan dibantu aplikasi teknologi digital yang interaktif pada displaynya membuat Museum kota Bandung ini menjadi museum yang informatif, edukatif serta rekreatif dengan menyajikan pengalaman ruang yang baru

serta informasi yang disajikan secara mendetail tentang sejarah dan budaya kota Bandung. Selain itu aspek-aspek yang harus diperhatikan dalam penyusunan objek pameran juga dapat berpengaruh kepada kenyamanan pengunjung dan perawatan objek pameran.

4.2 Saran

Pada proyek tugas akhir Perancangan Interior Museum Kota Bandung ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pembaca dalam meningkatkan perkembangan desain interior untuk merancang sebuah museum yang informatif, edukatif dan rekreatif, sehingga dapat memberikan sebuah masukan dan perubahan ke arah yang lebih baik. Kritik dan saran yang membangun mengenai proyek tugas akhir ini sangat diperlukan agar nantinya dapat berguna bagi proyek interior selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Chiara, Joseph De and John Hancock Callender, 1973, *Time Server Standards For Building Types*, McGraw-Hill Companies Inc, USA.
- Neufert, Ernst, 2005, *Data Arsitek Jilid 2*, Erlangga, Jakarta.
- Panero, Julius, 1996, *Architecture : Form, Space and Order 2nd Edition*, John Wiley & Sons, Canada.
- Grimley, Chris and Mimi Love, 2013, *The Interior Design Reference+Specification Book*, Rockport Publishers, Inc, USA.
- Kunto, Haryoto, 1984, *Sembak Bunga di Bandung Raya*, Granesia, Bandung.
- McLean, K, 1993, *Planning for People in Museum Exhibitions*, Association of Science Technology Centers, Washington.