

Redesain Interior Museum Prabu Geusan Ulun

REDESAIN INTERIOR MUSEUM PRABU GEUSAN ULUN

Yuliani Meisari¹, Tita Cardiah S.T., M.T.², M Togar Mulya Raja, S.Ds., M.Ds³

Jurusan Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif

Telkom University

Jl. Telekomunikasi No.01, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kota Bandung, Jawa Barat 40257

yulianimei@student.telkomuniversity.ac.id¹, titacardiah@telkomuniversity.ac.id²,

togarmulyaraja@telkomuniversity.ac.id³

ABSTRAK

Museum Prabu Geusan Ulun diresmikan pada tahun 1973 dan masih beroperasi hingga sekarang sebagai museum satu-satunya yang berada di Kabupaten Sumedang. Museum ini menjadi bukti sejarah lahirnya Kabupaten Sumedang dengan benda-benda koleksinya yang dipamerkan di enam gedung yaitu Gedung Srimanganti, Bumi Kaler, Gedung Gendeng, Gedung Pusaka, Gedung Gamelan, dan Gedung Kereta. Namun benda-benda koleksi tersebut tidak dipertimbangan segi konservasi dan estetika dalam penyajiannya, serta tidak ditunjang dengan upaya informatif untuk mengunggah minat pengunjung dan sistem keamanan yang sesuai standarisasi. Alur sirkulasi dan suasana ruang yang tidak memiliki konsep menjadi masalah lain di museum ini. Optimalisasi Museum Prabu Geusan Ulun sebagai tempat konservasi, edukasi, dan rekreasi dapat diwujudkan melalui perancangan ulang interior ini dengan pendekatan desain suasana ruang dan dilandasi dengan data hasil wawancara, standarisasi museum yang berlaku, studi banding, dan studi preseden.

Kata Kunci: Sumedang, Koleksi Sejarah, Suasana Ruang

ABSTRACT

Prabu Geusan Ulun Museum was inaugurated in 1973 and still operating until now as the only museum that is located in Sumedang. This museum becomes the historical evidence behind the birth of Sumedang with its collections that are displayed in six buildings namely Gedung Srimanganti, Bumi Kaler, Gedung Gendeng, Gedung Pusaka, Gedung Gamelan, and Gedung Kereta. But those collections aren't presented with consideration about conservation and aesthetic. Those collections aren't also supported with effort that is informative enough to attract visitors and security system that meets standardization. Circulation flow and space atmosphere that don't have any specific concept happen to be another problem of this museum. Optimization of Prabu Geusan Ulun Museum as a place for conservation, education, and recreation can be realized through this interior redesign planning with space experience as

design approach and based on interview data, the current museum standardization, comparative studies, and precedent studies.

Keywords: *Sumedang, Historical Collections, Space Atmosphere*

1. PENDAHULUAN

Sumedang merupakan salah satu Kabupaten di Provinsi Jawa Barat yang memiliki potensi dalam bidang wisata seperti Museum Prabu Geusan Ulun dengan berbagai koleksinya yang merupakan benda-benda pusaka bersejarah. Museum Prabu Geusan Ulun diresmikan pada tahun 1973 dan masih beroperasi sampai sekarang. Menjadi satu-satunya museum di Kabupaten Sumedang, Museum Prabu Geusan Ulun menyimpan bukti-bukti sejarah lahirnya Kabupaten Sumedang berupa benda-benda koleksi. Dengan luas lahan sekitar 1,8 hektar serta 6 bangunan yang digunakan yang digunakan untuk memamerkan benda-benda koleksi yaitu Gedung Srimanganti dengan koleksi peninggalan bersejarah pemerintahan Sumedang serta sebagai tempat pergerlaran Tembang Sunda Cianjuran, Bumi Kaler dengan koleksi peninggalan Pangeran Kornel, Gendeng dengan koleksi yang bersifat umum, gedung Gamelan dengan koleksi gamelan pusaka serta sebagai tempat

latihan tari klasik Kesumedangan, gedung Pusaka dengan koleksi benda-benda pusaka peninggalan leluhur Sumedang, dan gedung Kereta dengan koleksi kereta.

Terdapat banyak sejarah yang dapat dipelajari dari benda-benda koleksi di Museum Prabu Geusan Ulun namun penyajian benda-benda koleksi tersebut tidak dipertimbangkan segi konservasi dan estetikanya. Selain itu, display yang digunakan tidak ditunjang dengan upaya-upaya yang informatif untuk menggugah minat pengunjung dan sistem keamanan agar benda-benda koleksi terhindar dari kriminalitas serta kerusakan sebagaimana tercantum dalam standarisasi. Alur sirkulasi di setiap ruang pamer di Museum Prabu Geusan Ulun tidak terstruktur dan pengunjung dibebaskan dalam melihat serta mengamati benda-benda koleksi sehingga membuat pengunjung merasa kebingungan. Museum ini pun tidak menawarkan konsep serta suasana ruang yang khas sehingga tidak

ada karakter yang muncul dari Museum Prabu Geusan Ulun sendiri.

Museum Prabu Geusan Ulun belum menyediakan fasilitas untuk menyimpan serta merawat benda-benda koleksi sementara pameran tetap seharusnya hanya memuat sekitar 40-60% benda-benda koleksi yang dipamerkan dari total keseluruhan dan perlu dirawat secara berkala. Selain itu, dalam pameran diperlukan alat-alat penunjang agar performa pameran menjadi maksimal, untuk itu diperlukan pula fasilitas studio preparasi untuk membuat serta merawat alat-alat penunjang tersebut. Fasilitas lain yang belum disediakan adalah auditorium, toilet khusus, dan ruang menyusui.

Atas penjabaran beberapa fenomena dan masalah diatas, maka tujuan dari Perancangan Interior Museum Prabu Geusan Ulun adalah untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh Museum Prabu Geusan Ulun sebagai objek wisata dengan meningkatkan kualitas museum sebagai tempat konservasi, edukasi, dan rekreasi.

1.1. Menentukan Objek Perancangan

Objek perancangan ditentukan berdasarkan masalah-masalah seperti fenomena serta potensi yang terdapat di objek perancangan itu sendiri. Museum Prabu

Geusan Ulun sebagai satu-satunya museum sebagai sarana edukasi, rekreasi, dan konservasi bukti-bukti sejarah lahirnya Kabupaten Sumedang. Fakta tersebut membuat museum ini harus dioptimalkan dalam pengoperasiannya sekaligus menjadi faktor pendorong dalam mewujudkan perancangan ini.

1.2. Pengumpulan dan Analisis Data

Data dalam perancangan ini dikumpulkan dengan beberapa cara dari beberapa sumber seperti wawancara dengan pihak yang bersangkutan, profil objek perancangan serta analisis data mengenai objek perancangan seperti analisis *site* dan analisis kebutuhan ruang yang selanjutnya menghasilkan konsep perancangan. Adapun data lain yang dikumpulkan sebagai landasan perancangan ini yaitu analisis studi banding, analisis studi preseden, serta studi literatur mengenai museum.

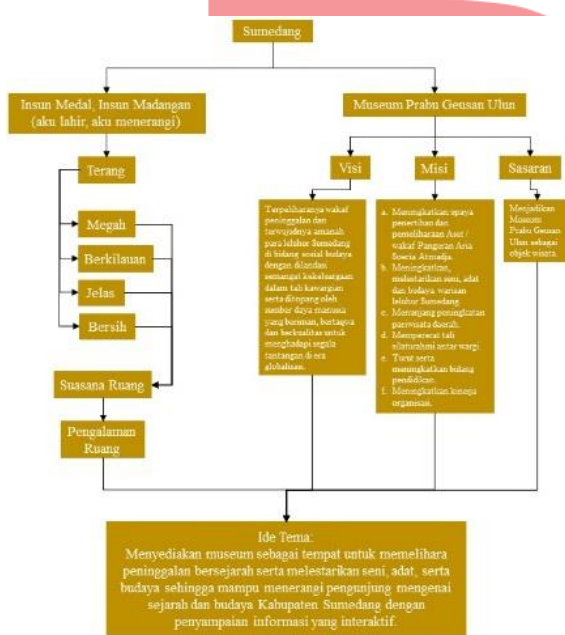
1.3. Programming

Semua data yang telah dikumpulkan dan dianalisis kemudian dikembangkan sehingga diketahui bagaimana idealnya kebutuhan ruang serta kebutuhan *user* untuk perancangan ini. Hasil akhir mengenai kebutuhan ruang dan kebutuhan *user* tersebut menggabungkan data hasil wawancara dengan pihak terkait, ruang lingkup

perancangan, dan literatur mengenai museum.

2. HASIL PERANCANGAN

2.1. Tema Perancangan



Gambar 1. Mind Mapping Tema Perancangan

Sumber: Data Pribadi (2020)

Salah satu tahap dalam proses perancangan interior Museum Prabu Geusan Ulun adalah tema. Tema sendiri memiliki peran untuk mengekspresikan wujud akhir dari perancangan interior. Berdasarkan *mind mapping* diatas, maka muncul ide pokok dari tema yang digunakan yaitu “*Insun Medal, Insun Madangan*” yang artinya aku lahir dan aku menerangi dimana dengan hadirnya Museum Prabu Geusan Ulun, pengunjung menjadi lebih tau mengenai sejarah dan

budaya Kabupaten Sumedang. Dalam pengaplikasiannya, tema ini didukung oleh pendekatan desain yang dipilih yaitu pengalaman ruang dan treatment pada sistem pencahayaan serta elemen interior.

Suasana ruang yang diharapkan berdasarkan tema “*Insun Medal, Insun Madangan*” adalah kemegahan sebagaimana sejarah Sumedang yang berasal dari sebuah kerajaan. Selain itu suasana ruang juga diharapkan terang dan bersih dengan penyampaian informasi mengenai benda-benda koleksi yang jelas. Ketika pengunjung masuk ke dalam museum, pengunjung akan merasa dibawa ke masa kerajaan.



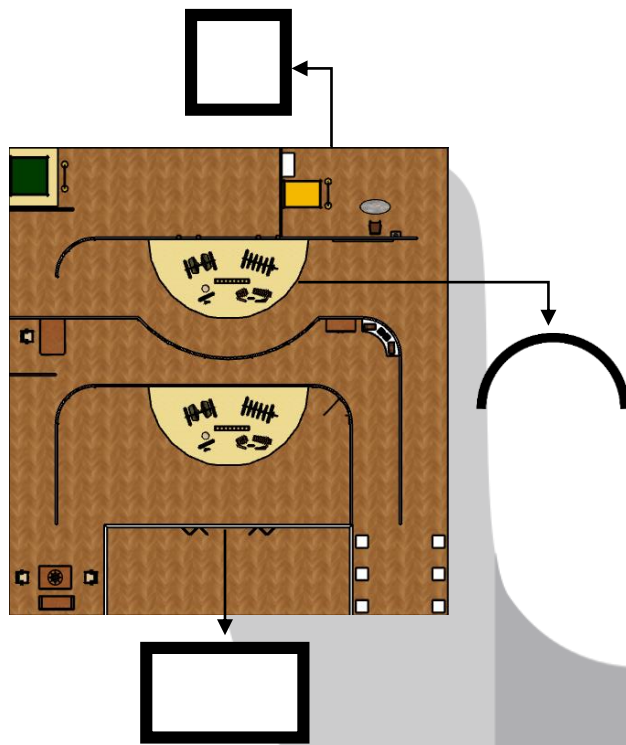
Gambar 2. Contoh suasana ruang yang diharapkan

Sumber: bangkokpost.com/photo/

2.2. Konsep Perancangan

2.2.1. Konsep Bentuk

Konsep bentuk yang akan digunakan dalam perancangan interior Museum Prabu Geusan Ulun adalah bentuk geometris atau lebih tepatnya bentuk persegi, persegi panjang, dan setengah lingkaran. Penggunaan bentuk-bentuk ini disesuaikan dengan kondisi eksisting sehingga tidak banyak bentuk bangunan yang berubah.

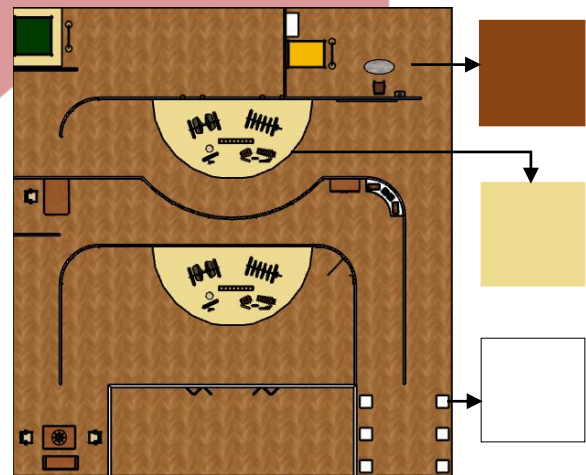


Gambar 3. Konsep Bentuk
Sumber: Data Pribadi (2020)

2.2.2. Konsep Warna

Warna-warna yang dipilih disesuaikan dengan suasana yang diharapkan

untuk perancangan interior Museum Prabu Geusan Ulun. Karena benda-benda koleksi memiliki warna yang bermacam-macam, maka penggunaan warna untuk interiornya tidak banyak. Hal tersebut juga mempertimbangkan pengunjung yang memiliki kemungkinan untuk merasa lelah ketika melihat terlalu banyak warna.



Gambar 4. Konsep Warna
Sumber: Data Pribadi (2020)

2.2.3. Konsep Material

Material yang digunakan dalam perancangan interior Museum Prabu Geusan Ulun mempertimbangkan beberapa hal diantaranya material tidak merusak koleksi, harus dapat dibersihkan dengan mudah, dan terjangkau baik untuk harganya maupun cara memperolehnya. Secara lebih rinci, material untuk lantai sebaiknya tidak berkilau dan tidak menimbulkan efek bayangan, material

untuk dinding sebaiknya menggunakan material standar karena hanya akan menjadi *background* dari benda-benda koleksi yang dipamerkan, sementara material untuk ceiling sebaiknya tahan dari api dan polos agar tidak menjadi orientasi mata pengunjung.

2.2.4. Konsep Pencahayaan

Untuk mencapai suasana yang diharapkan, sistem pencahayaan yang akan digunakan di perancangan interior Museum Prabu Geusan Ulun lebih banyak menggunakan pencahayaan buatan. Pencahayaan alami tetap digunakan dengan adanya jendela namun dalam penggunaannya tidak sebanyak pencahayaan buatan. Secara general, ruangan akan ditampilkan dengan suasana yang terang namun tetap memerhatikan iluminasi cahaya sesuai ketentuan benda-benda koleksi yang dipamerkan. Sebuah situs web bernama ERCO menuliskan bahwa dengan adanya sistem pencahayaan di museum membuat benda-benda koleksi terlihat jelas oleh pengunjung hingga ke detailnya. Selain itu, cahaya juga dapat memandu pandangan pengunjung dan berkontribusi dalam menghadirkan kesan dramatis serta memberikan status khusus pada benda-benda

koleksi yang penting. Maka dari itu, sistem pencahayaan di dalam museum perannya sangat penting dalam membantu pengunjung ketika melihat dan mengamati benda-benda koleksi serta dalam menciptakan suasana ruang.



Gambar 5. Pengaplikasian Material
Sumber: Data Pribadi (2020)

Gambar 6. Pengaplikasian Material
Sumber: Data Pribadi (2020)

2.2.5. Konsep Penghawaan

Meskipun suhu dan kelembaban ruangan di Museum Prabu Geusan Ulun tidak akan berubah secara drastic, kestabilannya harus tetap terjaga. Oleh karena itu, dalam perancangan ini digunakan sistem penghawaan buatan berupa AC *split*, AC *central*, *exhaust fan*, dan *humidifier*. Penggunaan sistem penghawaan buatan ini memiliki pengaruh besar terhadap performa dari museum itu sendiri karena jika suhu dan kelembaban *ruangan* terjaga dengan baik, display dan benda-benda koleksi akan terhindar dari kerusakan dan debu.

2.2.6. Konsep Keamanan

Untuk menjaga keamanan benda-benda koleksi dan pengguna ruang, museum perlu menyediakan sistem keamanan agar terhindar dari hal-hal yang tidak diinginkan.

3. KESIMPULAN

Pada perancangan ini menggunakan tema yang berasal dari asal-usul nama Sumedang sendiri yaitu “Insun Medal Insun Madangan” yang artinya aku lahir aku menerangi. Sementara untuk konsep visual setiap bangunan memiliki konsep

berdasarkan sejarah serta budaya dari bangunan atau benda koleksinya. Seperti pada Bumi Kaler yang didominasi oleh kayu yang sebagaimana sejarah Bumi Kaler sendiri yang merupakan rumah tinggal khas Sunda. Kemudian pada Gedung Pusaka dengan pola lantai yang menyerupai bunga mekar mengindikasikan Kerajaan Sumedang Larang semakin berkembang setelah Prabu Siliwangi menyerahkan Mahkota Binokasih kepada Prabu Geusan Ulun.

REFERENSI

- Agus. (1998). *Pedoman Tata Pameran di Museum*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Proyek Pembinaan Permuseuman.
- Akram, B. (1986). *Pembakuan Rencana Induk Permuseuman di Indonesia*,. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Proyek Pembinaan Permuseuman.
- Asiarto, L., Tjahjopurnomo, Ibrahim, Y. A., Yogaswara, W., Rufaedah, D., Arby, Y., . . . Priyanti. (2012). *Pedoman Museum Indonesia*. Jakarta:

- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Boylan, P. J. (2004). *Running a Museum: A Practical Handbook*. Paris: International Council of Museums.
- Herman, V. (1981). *Pedoman Konservasi Koleksi Museum*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Mangunwijaya, Y. (1997). *Pengantar Fisika Bangunan*. Jakarta: Djambatan.
- Soekono, I. (1996). *Pengamanan Museum (Museum Security)*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Proyek Pembinaan Permuseuman.
- Suroso, M. U. (1993). *Kecil Tetapi Indah: Pedoman Pendirian Museum*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Proyek Pembinaan Permuseuman.
- Suroso, M. U. (1994). *Pedoman Teknis Pembuatan Sarana Pameran Di Museum*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Proyek Pembinaan Permuseuman.
- Sutaarga, M. A. (1989). *Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Proyek Pembinaan Permuseuman.